

ATARI 1ST

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE 16/17 ANS.

NOUVEAUX

Sublogic Jet,
Word Writer,
Partner ST,
Lecteur externe 720 ko

LE BARON NOIR C'EST VOUS!



*Flight Simulator
et Jet volent
au-dessus
de Paris,
Londres,
Moscou...*

DOSSIER

Les meilleurs logiciels éducatifs

LISTING

Transmettre par minitel

M 1681 - 13 - 25,00 F



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 du Mega ST - Les principaux logiciels musicaux fichés - Jeux : Le Manoir de Morveille.



N°3 — Fleet Street : La PAO dans la rue - Basic Omikron - Magic Sac - Imprimante Diconix modèle 150 - L'escalade : Transputer 68030.



N°4 — Guide d'achat 88 - Musique : Créateur, le prédateur - Imprimante SLM 804.



N°5 — Graphisme : tablette CRP, Spectrum 512, Scanner Hawk - Logiciels : Stos, Signum, ZZ 2D, 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 et Wizball - Musique : Studio 24 - Tests : Pro Fortran 77, Induction (SGBD).



N°8 — 17 jeux - Logiciels : Astrocycle, le 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 - Dossier : les Shoot'em up - Logiciels : Time-works, Pro 24 v.3.0., GFA Basic v.3.0.



N°11 — Dossiers : Les simulateurs de vol, Une imprimante pour votre ST - Musique : le vrai visage du MT 32 - Help ! Sapiens, Crafton et Xunk.



N°12 — Dossier jeux d'arcade - Help ! Crafton et Xunk - Musique : TX 812, un éditeur pour "expander" multimedial - Public Astro.

Commande d'anciens numéros de 1ST

Veuillez m'adresser pour 25 F par numéro :

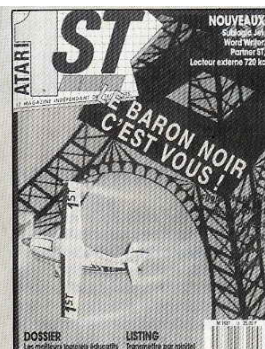
☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12 ☐ n°13 ☐ n°14

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Règlement par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat



Couverture : Toffaletti
Illustration p.36 : Jean Dobritz
Photo p.37 : T. Camus

SOMMAIRE

N°13 - OCTOBRE 1988

INFOS	4
GRAPHISME	10
Quantum Paint, avec des "plus".	
PRÉSENTATION	12
WordWriter, le traitement de texte facile.	
VERTICAUX	14
Partner ST, une dizaine d'"accessoires de bureau".	
DOSSIER	16
Bourse du savoir : le ST en hausse. Les logiciels éducatifs.	
HELP !	28
Dungeon Master, 4, 5, 6... cueillir des clefs.	
AU PIED DE LA LETTRE	30
Vos interrogations, vos suggestions et vos réponses aux "help" des copains.	
PRÉSENTATION	32
RF 302 : un drive 720 ko économique.	
MUSIQUE	34
Le circuit sonore YM-2149 monte le son.	
REPORTAGE	36
Un ST dans la police.	
COIN DU PRO	38
Prestacapté, le minitel avec adresse. SwiftCalc, des calculs et des graphes.	
LISTING	40
Un décompacteur Degas.	
PRÉSENTATION	42
Le nouveau "nouveau TOS".	
BIDOUILLES	44
Transmission des logiciels par minitel. Du graphisme sans parasites.	
FICHES CUISINE	50
Dompubs'story : vie et mœurs des logiciels du domaine public.	
PETITES ANNONCES	52
JEUX	54
Virus, Side Arms, Bermuda Project, Platoon, Better Dead than Alien, Alien Syndrome, Skull, Overlander, Corruption, Operation Jupiter, Peter Beardsley's International Football et Street Fighter.	
En haut avec les meilleurs : Jet de Sublogic	58

EDITO

Deux événements ponctueront la rentrée pour nous autres, aficionados du ST. Le salon de la Musique où les micros de Sam Tramiel font référence dans ce domaine. Mais surtout, LE happening que sera le Festival de la Micro où Atari France, décidé à faire les choses en grand, exposera le plus exhaustivement possible la culture... Atari. Par le biais, évidemment, de ses matériels, mais aussi par une galaxie d'applications et de premières en logiciels. Un très fort moment pour ceux qui pourront être parisiens du 14 au 16 octobre 1988 à l'Espace Champerret.

Pour patienter, ruez-vous sur le « scenery disk » de Paris muni de votre Flight Simulator ou de Jet. Vous pourrez vous entraîner très sérieusement pour devenir un « baron noir » démentiel en survolant la capitale de jour comme de nuit, en Cessna ou en Jet. Over.

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. **Rédaction** : G. Lopez. **Ont également collaboré à ce numéro** : J. Duphy, A. Forqueray, X. Frigara, G. Goneslay, L. Hollo, J.-M. Kohn Kohn, A. Lartiche, Michel, C. Callaux, Chris., P. Miel, E. Mouratila, E. de Rousiers, S. Schreiber, Ch. Valmont, R.V.
FABRICATION
Directeur de fabrication : Jean-Jacques Galmiche. **Maquette** : Thierry Martinez. **Photogravure** : Michel Lhopitault, Jean-Baptiste Balleraud.
ADMINISTRATION
Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements** : Martine Lapiere. Tél. (1) 43.98.01.71.
Comptabilité : Sylvie Brouel.
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** : Thierry Cagnion. **Assisté de** : Mick Deret.
Photocomposition : Composcopie. **Impression** : SNIL-RBI. **Commission paritaire** : en cours. **Dépôt légal** : 4^e trimestre 1988.

ULTIMA DONNE DANS L'ACCESSOIRE UTILE

Ultima, le magasin bien connu de nombre d'STistes parisiens, propose actuellement une gamme d'accessoires pour ST vraiment utiles. En particulier, un commutateur de moniteurs (290 F), un quadrupleur de joysticks (90 F pour jouer à *Gauntlet II* ou *Leatherneck* à 4 joueurs), des rallonges joystick (50 F) et divers câbles de liaison (minitel, etc.).

DESSIN CYBERNÉTIQUE

Upgrade va franciser la ligne des produits Cyber édités à l'origine aux Etats-Unis par Antic. Cette gamme est orientée vers le graphisme et l'animation, elle comprend l'ensemble d'outils graphiques : *CAD 3D*, *CyberPaint*, *CyberStudio*, *CyberControl*, *CyberSculpt*.

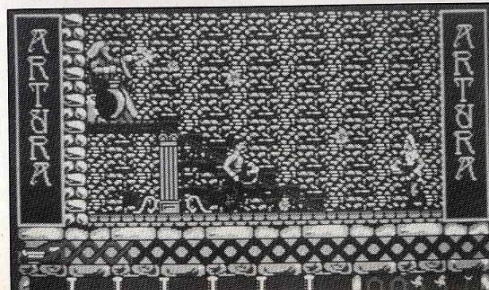
US GOLD CARTONNE POUR LA RENTREE

Après l'énorme succès de *OutRun* — malgré certaines versions vraiment médiocres, il s'est vendu plus de 250 000 softs, toutes machines confondues —, US Gold et les nombreuses marques qui lui sont associées préparent une rentrée en force. Sont notamment au programme une compilation des meilleurs produits ST composée de l'excellent *Wizball*, du non moins bon *Barbarian* (celui de Palace Software), enfin de *Enduro Racer*, *Crazy Cars*, et *Rampage*.

RUMEURS CHEZ ATARI UK

Un nouveau ST "meilleur que l'Amiga" serait lancé en avril prochain par Atari Angleterre. Encore des rumeurs donc, puisque, officiellement, cette machine n'existe toujours pas. Le fameux E-ST se transforme d'ailleurs à l'occasion en ST Plus. Les performances revendiquées comprennent l'affichage de 4 096 couleurs simultanées, une sortie sonore stéréo et des scrollings horizontaux et verticaux plus rapides que le ST et l'Amiga actuels. Les prix de cette nouvelle merveille devraient tourner autour de 399 livres, mais sont directement liés aux variations de prix des mémoires vives (RAM). De l'autre côté de l'Atlantique, c'est la console de jeux basée sur le ST qui est prévue pour le printemps prochain. Les prix annoncés (sujets à caution bien sûr) sont de l'ordre de 2 000 F, "Wait and see" comme disent nos voisins britanniques.

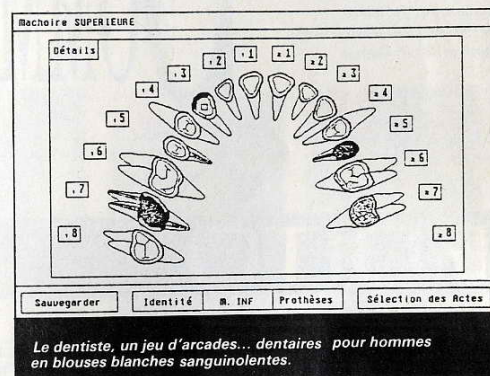
Plusieurs nouveautés vont également rapidement voir le jour : *Bushido* qui reprend le principe de *Gauntlet* mais en transposant l'action au Japon, *The Games Winter Edition* qui offre sept nouvelles épreuves du monde de la glisse, et de nombreuses adaptations d'arcade : *1943*, *Tiger Road*, *ThunderBlade*, *Guerilla Wars*, *Operation Wolf*, *Black*



OUVREZ LA BOUCHE

La société Logisoft —
(16) 61 22 61 41 — édite un

graphiques et le courrier. Tirant parti des possibilités graphiques du ST (640x400 en monochrome haute résolution), le programme va même jusqu'à afficher les arcades dentaires du patient.



Le dentiste, un jeu d'arcades... dentaires pour hommes en blouses blanches sanguinolentes.

logiciel de gestion de cabinet dentaire : *Le Dentiste*. Le logiciel prend en charge les patients, les actes, la pharmacie, la comptabilité, les statistiques avec

LE ST SUR LES RAILS

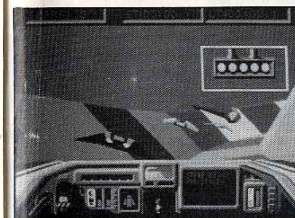
Les Chemins de fer hollandais viennent juste d'acheter plus de 3 000 ST d'un coup. Qu'attend notre SNCF pour en faire autant... Cela devrait pourtant être possible...

FLEET STREET PUBLISHER ÉLARGIT SON DOMAINE

Le best-seller de Mirrorsoft va être capable d'effectuer des sorties en langage Postscript (celui des imprimantes laser d'Apple) ou vers une laser HP. Ce logiciel sera aussi capable de piloter un grand écran de la marque MegaVision. Enfin, un lien avec une photocomposeuse professionnelle (Linotron 202) procurera une librairie 1 500 polices.

UBI ADOPTE LES SSI

Tous les amateurs de jeux d'aventure, rôle et wargames connaissent les jeux américains SSI. Eh bien, Ubi Soft — l'importateur-traducteur (pas toujours très bon d'ailleurs) pour la France — annonce un nouvel arrivage. Nous aurons droit incessamment sous pas longtemps à : *Queston II*, jeu de rôle genre *Ultima* ; *Warship*, simulation navale ; *Sons of Liberty*, wargame sur les guerres d'Indépendance américaines ; et *Stellar Crusade*, simulation S.F. économique-stratégique. Pour faire bonne mesure, Ubi Soft crée aussi un club des fans SSI proposant divers avantages à tout acheteur d'un original.



LE TRANSPORT QUI A DU RESSORT

Les globe-trotters du clavier vont être contents ! Un fabricant français — Kangourou Services — propose housses de protection et sacs de transport spécialement adaptés aux modèles de la gamme Atari. Qui plus est, les prix sont assez raisonnables : 350 F le sac de transport ST, 420 F le sac moniteur, et 130 F la housse. Alors, avant d'entreprendre un périple en Australie avec votre ordinateur favori, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Kangourou Services —
BP 19 54130 Saint-Max.
Tél. : 83 21 25 33.

PARTICIPATION RECORD D'ATARI AU FESTIVAL DE LA MICRO.

La participation massive d'Atari France au second Festival de la Micro qui se tiendra à Paris à l'Espace Champerret sera placée sous le triple signe bénéfique du XE, du 520 et du 1040 ST. Vous pourrez l'espace d'un long week-end vous plonger, avec délectation, dans la culture atarienne. La firme de Sam Tramiel déploiera ses fastes et ses ors pour ceux d'entre-vous qui pourront être parisiens du 14 au 16 octobre 88. Qu'on en juge ; une atmosphère très spéciale sera développée autour du 520. Oui du petit 520 ST. Il sera paré des meilleurs jeux, dont un bon nombre seront dévoilés au public pour le 1st time. Par avance, un régal pour les yeux. Une myriade d'applications graphiques vous montreront des couleurs par kilos et l'état de l'art sur le graphisme vu par un micro familial 16 bits. Pour les oreilles, la musique sonnera les douze coups de midi

Le ST étant le Standard en la matière, les musiciens amateurs et professionnels y trouveront des logiciels et du matériel à leur mesure et à leur portée (avec jeu de mots). Le bulbe rachidien sera ému par l'univers binaire de la programmation et des logiciels applicatifs. Le 1040, es qualité, sera présenté en costume bureautique 3 pièces (unité centrale+moniteur+souris). Les quatre pôles traditionnels seront bien représentés : traitement de texte, gestion de fichiers, tableur et communication. La micro-édition sera dévoilée sous un jour nouveau, et ce par des étudiants. A l'occasion de cette manifestation, les possesseurs de ST pourront se précipiter sur une offre alléchante : un sac à dos contenant cinq logiciels, le tout proposé à un prix évidemment attractif. Pour illustrer la polyvalence du ST, on trouvera au fond du sac un jeu, trois logiciels

FESTIVAL DE LA MICRO

DU 14 AU 16 OCTOBRE 1988
ESPACE CHAMPERRET-PARIS

applicatifs : graphique, musique et éducatif et enfin un langage. On parle en coulisse et sous toutes réserves de ZZ-rough, Basic Gfa 3 et Carraz éducatif. Les nouveautés avec un grand N seront essentiellement représentées par les consoles XE. Du jeu qui assure, mais aussi des extensions pour devenir un micro-ordinateur à part entière. Et ceci n'est qu'un début, l'essentiel des animations vous est pour le moment caché. Les surprises risquent d'être de taille. Atari sera aussi entouré d'une galaxie de partenaires sur une surface de plus de 1000 mètres carrés. Festival de la micro. Espace Champerret, Porte Champerret Paris XVIe.

LE VÉRITABLE DONGEONS & DRAGONS ARRIVE

US Gold et SSI viennent d'unir leurs forces pour produire une série de jeux fondée sur le système de jeux de rôle le plus pratiqué au monde : *Advanced Dungeons & Dragons* (ils ont d'ailleurs racheté très cher les droits à TSR). Le projet a l'air tout ce qu'il y a de plus sérieux, 1 million de livres (sterling bien sûr !) devraient être investies sur cinq ans dans cette aventure. Non seulement nous aurons droit à des modules classiques de type *Dungeon Master* ou *Bard's Tale*, mais — alors là, tenez vous bien — une série

d'utilitaires et d'aides au jeu, permettant entre autres de créer vos propres scénarios, devrait voir le jour également. Les deux premiers épisodes de la série *Pool of Radiance* et *Heroes of the Lance* seront prêts avant la fin de l'année.

LA MIDI EN MOUVEMENT

Les musiciens, danseurs et autres artistes peuvent désormais commander d'un simple mouvement l'intervention de sources électroniques de musiques (synthétiseurs, échantillonneurs,...) grâce à l'EMS Soundbeam de Electronic Music Studios.

Cet appareil développé en Angleterre fait appel à un échosondeur ultrasonique pour déceler la présence et la distance de tout objet coupant le faisceau. Cet appareil transforme ainsi l'information de mouvement en données numériques de type MIDI (donc exploitables par un ST). Les tons peuvent être interprétés musicalement, l'appareil jouant le rôle de clavier de piano où des sons différents sont assignés à divers segments du faisceau et produits quand l'intersection avec l'objet ou le corps se fait dans le segment. La longueur de faisceau se règle de 30 cm à 6 mètres. En mode mono, l'appareil déclenche une seule note par intersection, tandis qu'en mode reprise, les mouvements dans le

segment intercepté déclenchent les notes adjacentes. On peut introduire accords et retards, la variation de ton et des données de modulation peuvent également être produites dans le faisceau intersecté. L'appareil offre des prises à trois unités asservies, ce qui autorise quatre voies simultanées. *Electronic Music Studios — Trendal Vean Barn, Ladock, Truro, Cornwall TR2 4NW England.*

CARRAZ JOUE LES PETITS MALINS

Après avoir signé au mois de mai la licence exclusive d'exploitation micro-informatique de la série télévisée "Les Petits Malins", Carraz sort une ligne de logiciels éducatifs : *Les Petits Coloriages malins*. Ces logiciels de coloriage destinés aux enfants de trois à six ans comportent différents niveaux en fonction de l'âge de l'enfant et de sa familiarisation avec le micro-ordinateur. Il s'agit pour eux de susciter de nouvelles images aux nombreuses couleurs tout en s'initiant au fonctionnement du micro-ordinateur.

UN CARREFOUR PARTICULIER A NIORT

La deuxième édition du Carrefour Media Jeunesse ouvrira ses portes du 17 au 20 novembre prochain à Niort. Cette manifestation regroupera les principaux éditeurs de livres, presse, logiciels, vidéo, disques, cassettes, musique, jeux, serveurs télématiques ainsi que les institutions et associations publiques ou professionnelles concernées par le rôle des médias dans l'éducation. Dans le cadre de ce salon auront lieu plusieurs concours dont celui doté de 30 000 F de prix consistant à

la conception d'une nouvelle œuvre (vidéo, théâtre, BD, Informatique,...) fondée sur l'adaptation d'un livre pour la jeunesse. *Pour tout renseignement contactez M. Pagani — Direction générale, Hôtel de Ville de Niort. Tél. : (16) 49 32 58 00.*

JAMAIS SEULS SUR LA SOTFLINE WINGS

Pour répondre à vos questions, la société Wings a mis en place une "softline", avec ou sans abonnement. Ce service fournit en plus les dernières versions (upgrades) des logiciels *FirstWord Plus*, *Easy Draw 1* et *2*, *Timeworks*, etc. *TimeWorks DTP Light* et *Easy Draw 2 Supercharger* : nouvelle version en 5,25 et 3,5 pouces pour ST 520 et 1040. Fourni avec Gemdos. Prix public 499 F ttc avec des images numérisées (à peu près 50). Une aubaine pour les débutants en PAO. Quant au second produit, il pourra converser avec le premier et fournir une iconographie substantielle à vos créations de pages Wings. *Wings — (1) 48 07 08 29.*

ÉCHECS COLOSSAUX

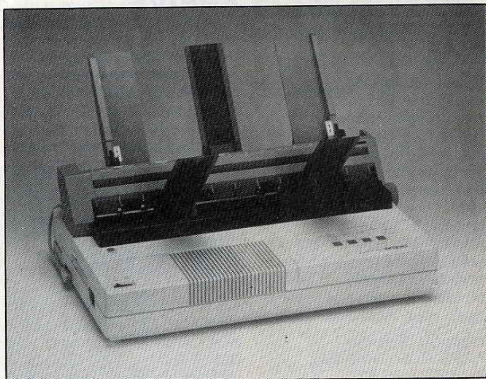
Pour les fondus du 64 cases sur les 16 bits Atari, CDS Software Ltd, une firme anglaise de Doncaster, va lancer *Colossus Chess X*, une adaptation améliorée du *Chess 4* sur 8 bits. L'échiquier est visible en deux ou trois dimensions, et sous plusieurs angles de vue. Les autres titres en préparation s'intitulent *Wulfrick* (guerre sous-marine), *Hi-Q Quiz* (un Trivial pursuivi), et *Syntax* (arcade avec scrolling).

DANS LE MODEM, LA COURSE

Electronic Arts s'apprête à commercialiser un nouveau jeu que l'on pourrait presque qualifier de révolutionnaire. *Powerdrome* est une course de vaisseaux à réaction qui se déroule à une vitesse vertigineuse. Les six circuits (situés chacun sur une planète différente) sont des anneaux au relief assez tourmenté (virages, montées, descentes, tunnels). Quant aux graphismes, en 3 dimensions pleines, ils s'affichent à une cadence redoutable. De plus, sachez que le jeu simultané à deux machines est possible ! Un câble de liaison ou deux modems, et vous voilà embarqué dans une saison de courses interplanétaires. D'autres titres de chez ECA sont également sur le point de sortir, il s'agit de *Nigel Mansel's Grand Prix*, *Empire* et *Zany Golf*.

24 AIGUILLES MON FRÈRE !

Brother complète sa gamme par une imprimante matricielle 24 aiguilles, 132 colonnes et 216 cps. Elle est



SALON ENTREPRISES ET MICRO

Le Salon des solutions Micro-Informatiques pour l'entreprise en action se tiendra à Paris, porte de Versailles du 18 au 22 octobre. Il s'adresse principalement aux professionnels de la distribution — revendeurs traditionnels, VARs, SSII, installateurs — et propose, entre autres, des solutions informatiques complètes aux entreprises ainsi que toute une série de conférences et de débats.

LE VIRUS VERSION 3.0

En Allemagne, la nouvelle version du Gfa Basic (3.0) était diffusée commercialement avec, en prime, un passager clandestin. Un virus venu d'on ne sait où, s'était effectivement installé sur le boot secteur. Heureusement, en France, les versions vendues par Micro Application semblent totalement décontaminées.

compatible IBM proprinter, Epson LQ 1000 et Diablo 630. Elle est capable d'imprimer en feuille à feuille, sans retirer le listing. Prix public : 7 300 F ht. *Brother — (1) 48 69 96 16.*

MÉDIAS INFORMATIQUES TOUJOURS PLUS HYGIÉNIQUES

Activision change de nom, dorénavant le nom de guerre de la société californienne change pour Mediagenic, le titre Activision ne sera plus réservé qu'à la gamme ludique. Pour marquer le coup, ils s'apprêtent à faire très fort sur ST, des adaptations de super machines d'arcade pour tous les goûts ! Accrochez vos bretelles, on y va... Tout d'abord les deux produits vedette prévus avant la fin de l'année : *R-Type* et *AfterBurner* ! Oui, vous avez bien lu, il s'agit bien des adaptations des fameux "hits" en jeu d'arcade. Ensuite, suivront

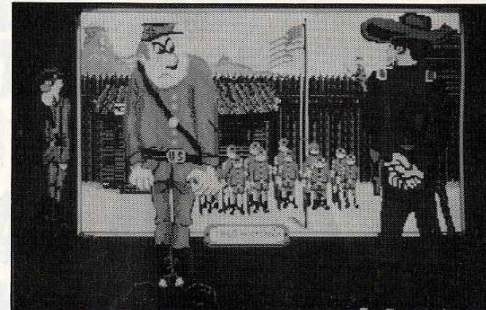
progressivement *SDI* tiré également du jeu d'arcade, puis *I.S.S.*, *TimeScanner*, *The Real Ghostbusters*, *International Karate Plus*, et enfin *Super Hang on* (vous savez bien, la course moto où l'on s'incline réellement dans les virages...).

LES TUNIKES BLEUES ATTAQUENT

Infogrames dont le nom rime avec bandes dessinées — qu'elle adapte régulièrement sur micros — a signé un contrat d'édition avec Dupuis. Cette maison est, comme chacun le sait, editrice de *Spirou*. La première œuvre, très martiale, qui ne se veut pas une gaffe : la célèbre saga

des Tuniques Bleues. Le lieu : le Wisconsin ; l'époque : 1862, en pleine guerre de Sécession ; le thème : un jeu de stratégie martiale d'arcade où l'on joue soit seul contre l'ordinateur, soit contre un autre joueur. Pour déconcentrer vos faibles cervelles des méandres tactiques, trois

épisodes "arcadiens" sont proposés à vos poignets électriques. Qu'on en juge : attaque de train avec assaut de la loco ; attaque du stock d'armes du fort ennemi ; et pour le dessert, charge de cavalerie. Les émules de Clauzewitz seront ravis. *Infogrames — (16) 78 03 18 46.*



400 CV SOUS LE CAPOT!

PIL 119F*

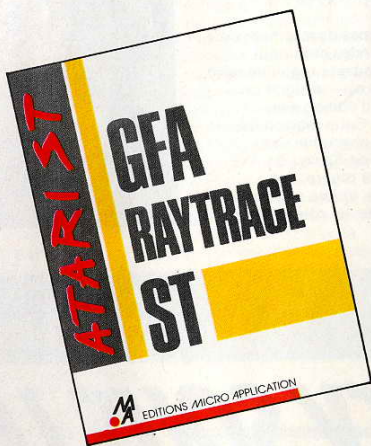
TRUCK
Vous allez vivre une compétition de Formule 1 passionnante !
Votre véhicule : un énorme camion caréné et sans remorque, pour une puissance maximum.
Objectif : aller très vite, rouler sur deux roues latérales, zigzaguer entre les bornes pour être le premier sur la ligne d'arrivée.
Attention, départ !

*Prix public généralement constaté.
(Amstrad, Atari ST, PC et compatibles, cassette ou disquette de 119 F à 245 F.)

FRANCE IMAGE LOGICIEL
LE FRISSON DU JEU

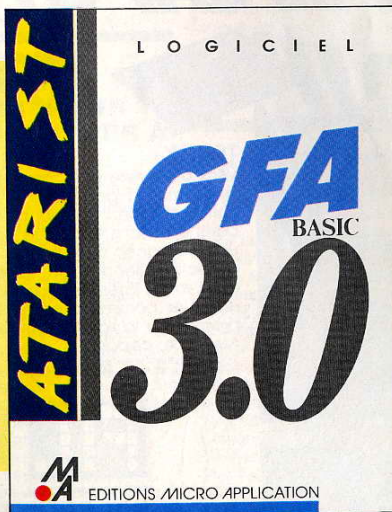
MICRO APPLICATION AIME ATARI.

**LES LIVRES ET LOGICIELS
MICRO APPLICATION
POUR ACQUÉRIR L'INDISPENSABLE
CONNAISSANCE ET LE SAVOIR-FAIRE,
POUR UTILISER VOTRE ATARI
EN TOUTE EFFICACITÉ.**



Quoi de plus fascinant que ces superbes images pleines d'ombres et de perspectives que traversent d'énormes billes polies comme des miroirs... GFA RAYTRACE est le premier logiciel permettant de développer de telles applications sur ST. Puissant et convivial, vous pouvez mettre au point une image animée facilement et instantanément. Vous disposez de nombreux éclairages, fonctions d'animation et de dessins, et vous pourrez charger les images créées sous d'autres logiciels pour les retravailler par la suite.

REF. ST 028. 495 F.

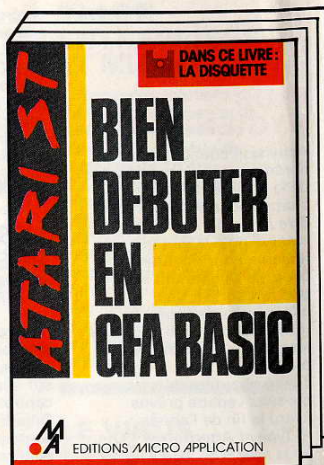


De par sa puissance et sa convivialité, le GFA s'est imposé comme "le langage" sur ATARI ST. Aujourd'hui, GFA surpasse GFA avec la version 3.0 dont la richesse et l'environnement renforcent encore la suprématie.

Un nouvel éditeur très confortable : heure en temps réel, compteur de lignes asservi au curseur, témoin de verrouillage, possibilité par simple clic d'accéder aux accessoires bureau de GEM sans quitter le travail en cours. 4 formats différents pour les mots clés et variables de l'éditeur. Pour gagner du temps dans vos développements de nouveaux outils : l'appel des fonctions peut être effectuée entre autres par la combinaison ALT/bloc numérique et le bloc numérique permet le déplacement du curseur.

200 nouvelles fonctions : fonctions mathématiques, opérations sur les bits, interruptions, nouveaux types de variables...

Les excès de vitesse : pour certaines instructions comme : PSET, FOR..., NEXT ou INPUT le gain de temps va de 100 à 400 %.



Ce livre aborde tous les aspects du GFA BASIC 3.0, de la mise en route jusqu'à la gestion des outils de GEM. Découvrez, illustré de nombreux exemples pratiques, tout sur la programmation en GFA 3.0, les variables, les procédures, les fonctions paramétrales, le traitement des données, l'accès aux disquettes... Disposez de toutes les informations pour parfaire l'apprentissage de ce fabuleux langage ou passer facilement de la version 2.0 à la version 3.0.

Réf. ML 527.129 F.



Indispensable pour réaliser des applications poussées capables de tirer parti des fabuleuses possibilités de la version 3.0. Cet ouvrage exploite les nouvelles instructions de langage telles que : programmation structurée, nouveaux types de variable, instructions Line-A, routines assembleur, bibliothèque AES... La disquette offre de nombreux exemples et programmes utilitaires, de la sortie de textes en assembleur à la création d'icônes. Réf. M 638. 349 F Avec la disquette.

Une introduction claire à la programmation du surpuissant microprocesseur 68000. LE LIVRE DU LANGUAGE MACHINE ST dévoile toutes les clefs de la programmation en assembleur, de la simple manipulation de bits à l'intégration de vos programmes dans d'autres langages évolués. Mais aussi : la structure du microprocesseur, les étapes de la programmation en assembleur, de nombreux programmes exemples sont disponibles en option sur disquette. Réf. ML 141. 149 F.

Grâce au GRAND LIVRE DE IST WORD PLUS, maîtrisez les commandes de ce logiciel. Exploitez les très nombreux exemples et réalisez tant la mise en forme des textes que la préparation de documents élaborés pour l'impression. Enfin, la disquette du livre vous propose des drivers d'imprimante, une banque d'images ainsi que des fichiers au format SUPERBASE et CALCOMAT pour optimiser le publipostage.
Réf. 616. 299 F avec la disquette.

LA DISQUETTE ASSOCIÉE AU LIVRE : UN CONCEPT MICRO APPLICATION.
ENFIN RÉUNIS TOUS LES AVANTAGES DE LA CHOSE ÉCRITE ET LE
CONFORT APPORTÉ PAR LA DISQUETTE. POUR DÉCOUVRIR TOUS
NOS LIVRES ET LOGICIELS ATARI, N'HÉSITEZ PAS :
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE.



L'ÉNERGIE MICRO

ERGIE MICRO

EDITIONS MICRO APPLICATION 58 RUE DU FG-POISSONNIERE 75010 PARIS/TEL.: (1) 47 70 32 44

REF.	DESIGNATION	PRIX

FRAIS D'ENVOI*

* 20 F si commande inférieure à
250 F / 40 F recommandée

☐ mandat ☐ chèque

a l'ordre de MICRO APPLICATION

Date d'expiration _____

1ST 13

Nom _____
Adresse _____
Ville _____
Code postal _____

Date _____ Signature _____

☐ GRATUIT JE DESIRE RECEVOIR LE CATALOGUE 88/89.

Diffusion librairies:
Editions RADIO TEL.: (1) 43 29 65 70
Distribution:
Genève: Micro distribution TEL.: (022) 84 34 82
Bruxelles: Easy Computing TEL.: 02 660 6590.

QUANTUM PAINT avec des plus

Depuis la première version — Quantum Paintbox —, le "box" a disparu, mais les 4096 couleurs sont toujours là et ce logiciel bénéficie de quelques améliorations...

Le principe général est toujours le même : on dispose de deux écrans pour dessiner, et d'un troisième pour afficher les fonctions. Si ce dernier est bien présenté, il manque un cadre aux deux premiers tableaux, ce qui éviterait de dessiner dans le vide ou de chercher la souris. Une règle et un quadrillage auraient également été bienvenus.

Les outils de dessin sont agréables à utiliser, et tous ont leur utilité. Citons, par exemple, la copie, le déplacement de blocs rectangulaires (qui fonctionne enfin correctement), le lasso servant, quant à lui, à utiliser des blocs de formes irrégulières, la loupe, et bien sûr toutes les fonctions usuelles de base (dessin à main levée, gomme, tracé de droites, cercles, carrés, remplissage, aérographe, etc.).

Apparemment, le programme ne "plane" plus comme la malheureuse première version. Par contre, on ne dispose toujours pas de fonctions évoluées pour manipuler dessins et couleurs (anti-aliasing, distorsions d'image, etc.).

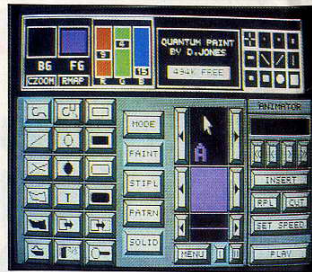
POINT FORT DU PROGRAMME : LA COULEUR

Quatre modes sont proposés : 32 couleurs en moyenne résolution (rare !), 128, 512 et 4096 en basse résolution.

Les 128 couleurs sont disposées comme suit : le tableau est divisé en huit parties, dont les proportions sont définissables, auxquelles correspondent huit palettes de couleurs. Chaque palette contient seize couleurs, que vous pouvez changer à tout instant : 16x8 = 128 couleurs, le compte est bon.

La définition des palettes est facilitée par des fonctions de copie et de dégradé. Il existe également un mode faisant défiler une gamme sélectionnée de couleurs (colour cycling), pour rendre un écoulement d'eau, par exemple.

Pour les 512 couleurs, l'écran est découpé en colonnes de 80 pixels de large, sur un de haut. Chaque colonne dispose de sa propre palette. On obtient alors 512 couleurs simultanées, "véritables couleurs" devrais-je dire, car dans le mode 4096, certaines couleurs intermédiaires sont obtenues par "mélange", rendues par superpositions successives de plusieurs couleurs de base. C'est, tout le monde l'a reconnu, un mode entrelacé spécial.



pseudo-couleurs, même si l'on peut régler le temps nécessaire avant le redessin en 4096 teintes (qui semble plus rapide qu'avant). Malgré ses défauts, Quantum reste pour l'instant le seul programme à offrir autant de couleurs, et son prix est vraiment raisonnable. Alors...

Le logiciel se présente sous la forme d'une disquette 3 1/2, accompagnée d'un manuel en anglais. Il fonctionne sur tous les ST avec un moniteur couleur, et demande 1 Mo de mémoire, sinon plus.

H.B.

Produit : Quantum Paint
Editeur : Eidersoft
Importateur : Wings
Prix : 299 F

ET ENCORE...

- Quantum est toujours protégé par un mot de passe (copie de sauvegarde possible).
- Il peut à présent charger des images aux formats Neochrome et Degas.
- Les fontes de caractères Degas (type GDOS) sont chargeables et utilisables à volonté.
- Une option compression d'image bien utile a été ajoutée (une image en 4096 couleurs prend plus de 32 ko).
- Autre nouvelle possibilité en mode 512 et 4096 teintes : l'édition et la modification des couleurs d'un bloc défini soit avec le lasso soit avec le découpage normal.
- A noter qu'une option "hardcopy" monochrome est prévue d'origine. Pour utiliser une imprimante couleur, il faut acheter un driver spécifique (PJ80, 132 Colorjet, Xerox 4020).
- Tiens, au fait... un kit développeur comprenant tous les sources des routines de gestion de couleurs est vendu par Eidersoft en Angleterre.



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

**COMITÉS D'ENTREPRISES, COLLECTIVITÉS
CLUBS, ÉTUDIANTS, CONTACTEZ :**
SCOOP INFORMATIQUE
13, Bd VOLTAIRE 75011 PARIS
TEL : 43.55.63.00 (DEMANDER MARIO)

LE SPECIALISTE DE L'ATARI ST

ATARI 520 / 1040 STF



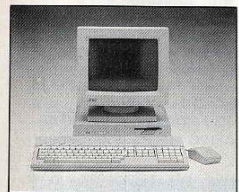
512KO RAM POUR LE 520STF
1 MO RAM POUR LE 1040STF
LECTEUR DISK DOUBLE FACE 720KO
ROM INTEGREE (GEM)
16/32 BITS MICROPROCESSEUR 68000
CLAVIER AZERTY AVEC BLOC NUMERIQUE
INTERFACE MIDI INTEGREE
3 RESOLUTIONS GRAPHIQUES
— 320 X 200 EN 16 COULEURS
— 640 X 200 EN 4 COULEURS
— 640 X 400 EN MONOCHROME H.R.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



— 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.

LES MEGA ST UNE GAMME PROFESSIONNELLE

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, VEZ-VOUS 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 _____
TÉL _____
Date d'expiration _____
Signature _____

TITRES _____ PRIX _____
Participation aux frais de port et d'emballage + 150 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 rembi.)

WORDWRITER

LE TRAITEMENT DE TEXTE

FACILE

Les traitements de texte constituent certainement l'une des applications professionnelles les plus populaires sur Atari ST. Rien d'étonnant à cela, la création et l'édition de documents est aussi utile au particulier qu'à l'entreprise d'où son énorme succès. Ce besoin a entraîné l'apparition de nombreux produits. La palette de programmes existant actuellement est très diversifiée et couvre pratiquement tous les besoins en écriture de textes. C'est dans un tel marché que *WordWriter* le nouveau produit de chez Timeworks devra se créer sa place au soleil.

Pour ce test, nous ne disposons que de la version 2.0 anglaise, toutefois l'adaptation française est actuellement en cours de mise au point (programmes, dictionnaires, documentation seront traduits). Livré sur deux disquettes, le logiciel est copiable sur disque dur et fonctionne soit en moyenne résolution couleur, soit en monochrome. *WordWriter* est directement compatible avec *SwiftCalc* (tableur) et *Data Manager ST* (base de données) également de chez Timeworks. Il accepte aussi le format de fichiers *1ST Word* (l'un des plus répandus).

COMMANDES EN TOUT GENRE

Ce traitement de texte fonctionne intégralement sous GEM et offre donc les facilités habituelles : menus déroulants, multifenêtrage (quatre documents maximum), souris, accès au bureau, déplacement des fenêtres, etc. Tout comme son homologue *1ST Word* (et à l'inverse de certains autres), une seule police de caractères est disponible à l'écran. Les modes d'écriture gras, italique, souligné, léger, exposant, indice sont

néanmoins présents. Par contre, pas de tableau des caractères, pourtant bien pratique pour récupérer directement signes exotiques ou lettres accentuées. Remarquons, une représentation des touches de fonction en bas de l'écran (utilisables à la souris). Les fonctions classiques sont présentes : manipulations de fichiers avec possibilité de sauvegarde en ASCII, recherche, remplacement de séquences de lettres, opérations sur les blocs (la copie de blocs entre documents est réalisable avec "CUT" et "PASTE"), formatage du texte en continu, centrage, justification, double espacement, impression du document (de nombreux drivers d'imprimante sont fournis). Autres possibilités, la création de notes en tête et pied de page, la numérotation automatique des pages, etc.

TROIS TYPES DE DICTIONNAIRES

Non pas un, mais trois types de dictionnaires sont utilisables avec ce logiciel. Le dictionnaire normal de 90 000 mots, celui des synonymes (thésaurus) et des dictionnaires personnalisés (que vous

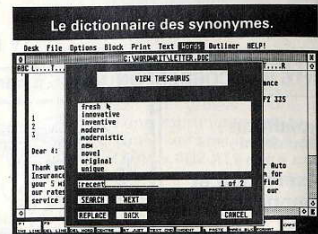
créerez vous-même), le nombre de ces derniers n'étant limité que par la place disponible sur disque.

Voici les divers modes de fonctionnement :

● **Le test d'orthographe simultané** : dès que le dictionnaire est chargé, cette option contrôlera l'orthographe au fur et à mesure de la saisie du texte et cela sans ralentir votre tâche le moins du monde. Si un mot n'est pas compris, après un petit bip, le fautif sera souligné et le programme proposera soit de le corriger, soit de l'ajouter au dictionnaire, ou encore de l'ignorer.

Le mode sur "pression de touche" teste le mot sous le curseur dès que l'on appuie sur ALT W. Le mode test intégral de document permet lui, la vérification d'un document d'une seule traite. Bien entendu, les commandes nécessaires à la mise à jour, sauvegarde sur disque, exploration des dictionnaires sont présentes. Possesseurs de 520ST, il vous sera impossible de vérifier des documents de plus de dix pages à la fois, par cause de mémoire disponible réduite.

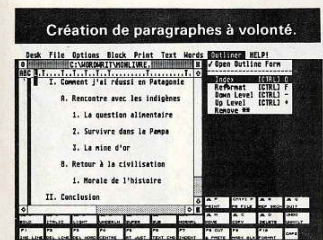
● **Le "Thésaurus"** comporte 60 000 mots. Ce dictionnaire des synonymes s'utilise de la manière suivante : vous venez par exemple d'employer cinq fois de suite le mot "récent", afin de ne pas lasser le lecteur, vous décidez d'utiliser plutôt des synonymes, l'emploi de "View Thésaurus" provoque assez rapidement



l'apparition d'une boîte contenant les synonymes existants (jetez un oeil sur l'illustration), simple, non ?

QUELQUES ASPECTS AGRÉABLES

- La commande "merge" autorise la fusion de deux documents différents. Les options à l'impression telles l'impression du document en cours ou l'impression de type livre — qui met les numéros de page, pieds de page, etc. — automatiquement aux bons endroits — constituent un apport utile.
- En haut de l'écran, l'icône "ABC" une fois cliquée donne la position du curseur (colonne, ligne).
- L'option "Status" fournit le nombre de pages, lignes, mots, la taille mémoire prise par un texte. Enfin, une fonction aide, offre des explications sur les commandes principales du logiciel.
- Le choix "Set path" permet de spécifier un chemin d'accès particulier à vos données et de sauvegarder dans un fichier de configuration cette information. Prenons un exemple : mon traitement de texte est sur disquette mais les do-

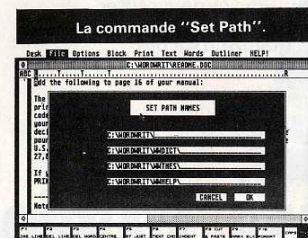


cuments utilisés habituellement se trouvent sur disque dur dans la partition D au sous-répertoire "STATISTIC" intégré lui-même au répertoire "TEXTES". Il me suffira de spécifier le chemin d'accès D:\TEXTES\STATISTIC*.DOC et de sauvegarder sur disquette pour qu'une fois le programme lancé à partir du drive A, ce dernier n'aille pas chercher bêtement les textes sur l'unité A mais au bon endroit. Les chemins d'accès aux textes, aux dictionnaires, et aux fichiers d'aide sont ainsi prédefinissables.

● Tout un menu particulier — "Outliner" — est réservé à la création de tables des matières ou à la réalisation facile de documents comportant chapitres, sous-chapitres, paragraphes, etc. Ces fonctions sont pratiques et facilitent l'agencement d'un document de type mémoire ou rapport, en le rendant presque automatique.

● Des fonctions relativement rares pour un traitement de texte sont incluses permettant d'effectuer des "mailings". Vous ne créez qu'une lettre type avec des symboles spéciaux (chiffres grisés)

aux endroits des variables. En fournissant ensuite un fichier ASCII contenant les futurs contenus des variables (textes, nombres) avec cette lettre type, le programme se débrouille pour imprimer le ou les documents définitifs. Admettons que vous envoyiez des prospectus à tous vos clients une fois par an. Grâce à ce principe, vous n'aurez besoin que d'un modèle de prospectus avec par exemple deux variables : "nom, adresse du client" et du fichier de données (créable avec *WW*) où les noms adresses de tous vos clients se suivent uniquement séparés par des "Return".



D'AUTRES MOINS AGRÉABLES

- Le déplacement ligne à ligne du curseur (avec les flèches) est désespérément lent, mais on le compense par l'utilisation des ascenseurs ou des commandes de déplacement par ligne ou par page.
 - Il manque une option NLQ (qualité courrier) en mode impression (il est peu pratique de taper les codes de contrôle nécessaires directement en début de document).
 - Le chargement du dictionnaire oblige à patienter longtemps avant de commencer à travailler.
 - Sur la version anglaise, l'impossibilité d'obtenir certains caractères spécifiques au Français (ê, i, etc.) s'avère gênante. Espérons que ce problème disparaîtra une fois le programme français.
- WordWriter* se présente comme un traitement de texte assez complet, possédant plusieurs fonctions avancées (mailing, outliner, dictionnaires...) tout en restant simple d'utilisation. Il n'y a plus qu'à espérer la disponibilité rapide de la version française qui devrait comprendre programme et dictionnaires entièrement traduits. Son prix abordable et ses performances correctes le positionnent (une fois traduit) comme une alternative tout à fait viable à l'heure du choix d'un traitement de texte. A. L.

Produit Word Writer ST
Editeur Timeworks
Type traitement de texte
Prix 799 F



16, rue des Fossés
35000 RENNES
Tel: 99.63.71.11

Distributeur agréé
ATARI AMSTRAD
COMMODORE

BONNE RENTREE SCOLAIRE
AVEC LES EDUCATIFS MICRO-C

TOUS CES LOGICIELS
SONT EGALEMENT DISPONIBLES
CHEZ DE NOMBREUX DISTRIBUTEURS.

	ST	PC	CPC
Maths-CE	220	220	200
Maths-CM	240	240	240
Educ-Primaire	220		
Français-Sons (CP,CE)	220	220	200
Ortho-CM	220	220	200
Français-CM	220	220	200
Maths-6	220	220	200
Maths-5 (nouveau programme)	220	220	200
Maths-54	220	220	200
Maths-3	220	220	200
Maths-2	240	240	
Maths-1	240	240	
Géométrie (4ème à terminale)	220		200
Traceur plus	240		

BON DE COMMANDE

TITRE	TYPE	QTE	PRIX
REMISE 10% POUR 3 LOGICIELS ET PLUS			
TOTAL TTC			
NOM.....			
ADRESSE.....			
CODE POSTAL.....			
VILLE.....			

PARTNER ST

S'il existe des dizaines de logiciels dits "accessoires de bureau", la plupart d'entre eux sont bien banals. *Partner ST* appartient bien à cette catégorie, mais pas à la plupart puisque, nous allons le voir, les améliorations et nouveautés de ses accessoires de bureau sont aussi nombreuses que surprenantes.

Partner ST présente une dizaine d'utilitaires à classer au rayon accessoires de bureau. S'il est vrai que la mémoire disponible est nettement réduite par leur usage, la facilité de configuration du logiciel compense cet aspect désagréable. On peut en effet définir quels seront les utilitaires placés dans la mémoire, cela limitera la place prise (problème concernant surtout les 520 ST). Voici donc ses caractéristiques.

La **calculatrice** est complète, elle possède les modes hexadécimal, polonaise

inverse, des fonctions financières, avec possibilité d'impression au fur et à mesure des opérations effectuées. D'autres fonctions sont également présentes, trigonométriques, logarithmiques... Une belle belle calculatrice qu'on aimerait voir...

Le **répertoire** permet de créer des sous-classements en utilisant des index, et compose tout seul les appels téléphoniques si l'on dispose d'un modem. Les adresses sont imprimables, suivant le format et la quantité désirée. Un **agenda** me rappelle qu'il faut que je

rende cet article demain... et une **alarme**, que mes nouilles se décomposent dans un bain de vapeur. La fréquence de l'alarme va de la journée à l'année. L'agenda permet également d'établir des projets et de construire un emploi du temps.

Un **bloc-notes** avec quelques fonctions de type "traitement de texte" est disponible (insertion, recherche de mots, impression, définition du format d'impression), avec la possibilité de transférer les textes vers un autre logiciel s'ils sont sauvegardés en format ASCII.

Une option permet de transformer le clavier en **machine à écrire**. Un petit livre de compte tient à jour vos dépenses, et un "swift DOS" permet la manipulation de fichiers (déplacements, copies, formatages, ...).

A noter pour les amateurs de jeux d'aventures en anglais, un **dictionnaire des synonymes** contenant 60 000 mots.

Un **petit mémoire** est fourni dans le bloc-notes, contenant des distances routières et des conversions de poids et mesures.

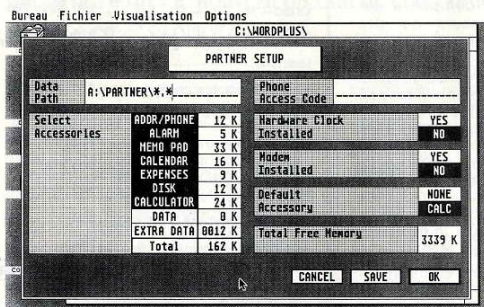
Remarquons également la présence d'un **casse-briques**, pour les nerveux de la souris.

Partner ST est compatible avec un 1040 ou un 520 ST avec, dans ce dernier cas, une version allégée ne demandant que 100 ko, contre 150 ko pour la plus grande. Une imprimante est utilisable avec n'importe laquelle des options afin d'obtenir des calendriers, des listes d'adresses, et des comptes.

En conclusion, il s'agit là de logiciels d'excellente facture, soignés, simples d'accès, et ne demandant que peu de lecture avant de les utiliser. Bravo pour la calculatrice et les grandes possibilités d'utilisation de l'imprimante (impressionnant). Le logiciel est livré sous forme de deux disquettes 3"1/4, compatible avec tous les logiciels Atari (basés sur GEM), avec un moniteur couleur ou monochrome. Il coûte 499 F ttc.

R. V.

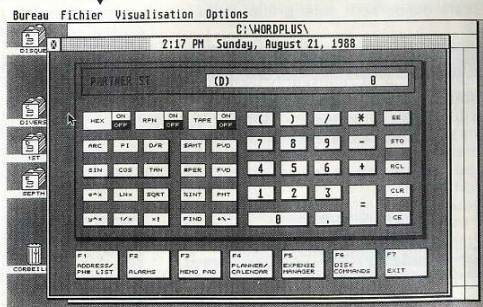
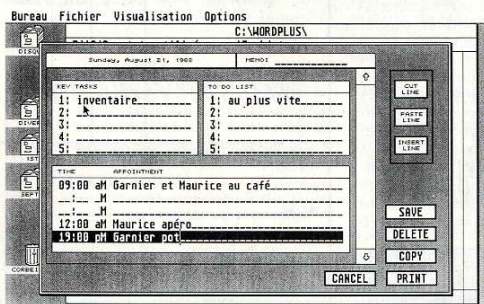
Wings — 57, rue de Charonne 75011 Paris.
Tél. : (1) 48 07 08 29.



L'écran de configuration

La calculatrice

L'agenda



A VOUS DE JOUER



ABONNEZ-VOUS
DES AUJOURD'HUI
ECONOMISEZ **40 F**

ET RECEVEZ
VOTRE
CADEAU
DE BIENVENUE
UN PORTE-MONNAIE BRACELET-MONTRE



N° 1 (15 F)



N° 2 (17 F)



N° 3 (17 F)



N° 4 (17 F)



N° 5 (17 F)



N° 6 (17 F)



N° 7 (18 F)



N° 8 (17 F)

BON D'ABONNEMENT A GAME MAG

Oui, je désire m'abonner aux 12 prochains numéros de **GAME MAG** au tarif privilégié de **164 F** au lieu de **204 F** (soit une économie de **40 F** sur le prix de vente au numéro) (Europe : 224 F, Airmail : 284 F),

et/ou, je commande les numéros :

☐ N° 1 (15 F); ☐ N° 2 (17 F); ☐ N° 3 (17 F); ☐ N° 4 (17 F); ☐ N° 5 (17 F); ☐ N° 6 (17 F); ☐ N° 7 (18 F); ☐ N° 8 (17 F)

☐ je recevrai mon cadeau de bienvenue

☐ blanc; ☐ rouge; ☐ marine.

(couleur au choix dans la limite du stock disponible).

☐ M ☐ Mme ☐ Mlle

NOM :

PRENOM :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Date de naissance :

A retourner accompagné de votre règlement à :

GAME Mag - LASER PRESSE - Service Abonnement
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT-MANDÉ



COMPLETEZ
VOTRE
COLLECTION

BOURSE DU SAVOIR : LE ST EN HAUSSE

Ce dossier n'a pas pour prétention de développer dans le détail chaque logiciel, mais de vous aider à faire une sélection des produits les mieux appropriés à vos besoins. Toutes les tranches d'âge y trouveront leur compte. Pour plus de détails, vous pourrez vous reporter aux précédents numéros de 1ST, où la plupart des logiciels ont été développés.

En décembre 1987, après plus de deux ans d'existence, le ST faisait toujours figure de parent pauvre dans le domaine des éducatifs. Aujourd'hui, fort de plus de quarante produits — soit une augmentation de plus de 100 % en neuf mois —, le ST peut se targuer d'une ambition pédagogique.

DE LA MATERNELLE À LA 6^e

Le marché du logiciel éducatif pour les tout petits et petits peut être sommairement divisé en trois catégories : les logiciels d'éveil, les logiciels créatifs et les logiciels plus scolaires. Cette division est très théorique, les logiciels d'éveil et de création ayant une influence sur l'esprit de l'enfant ont nécessairement des retombées sur la vie scolaire.

Quant aux logiciels définis comme scolaires, ils peuvent parfois être ludiques. Malheureusement pour nos enfants, ce n'est pas toujours le cas. Il convient toutefois d'adresser une mention particulière aux Editions Carraz pour leurs efforts afin de procurer aux enfants des logiciels à la fois pédagogiques et ludiques.

LOGICIELS D'ÉVEIL



Je découvre les chiffres et les lettres

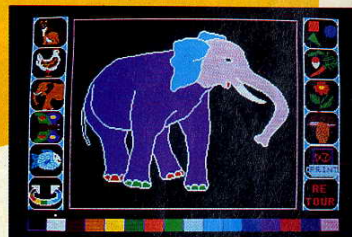
Destiné aux enfants de quatre à sept ans, ce logiciel familiarise l'enfant avec les symboles de l'écriture et du calcul :

— *Je découvre les chiffres* correspond au nombre d'objets visualisés, et vice versa ; — *Je découvre les lettres* permet quant à lui l'apprentissage des lettres de l'alphabet et l'écriture de quelques mots usuels.

Editeur : Carraz
Prix : 198 F

Je colorie

Ce logiciel de coloriage concerne les enfants à partir de trois ans. Dix-huit dessins sont proposés à l'enfant pour qu'il les colorie, partie par partie, à



l'aide d'une palette de couleurs redéfinissable. Une fois le dessin achevé, on peut en modifier les couleurs, puis l'imprimer.

Editeur : Carraz
Prix : 198 F

Sac à dos

Sac à dos contient cinq logiciels d'éveil pour les enfants de trois à huit ans :

— *L'ABC des petits* permet aux enfants de se familiariser avec l'alphabet par visualisation des dessins ;



— *Associe leur* apprend à faire des associations d'images.

— *L'intrus* aide l'enfant à développer son esprit logique en cherchant l'intrus parmi diverses séries d'objets ;

— dans *Labyrinthes*, à travers les allées d'un labyrinthe, l'enfant aide le chien à regagner sa niche, le poisson son bocal, etc.

— *Mémoire* développe le sens de l'observation et la mémoire de l'enfant. Celui-ci doit réafficher à leur place initiale des objets qui disparaissent au bout de quelques secondes.

La disquette est livrée dans un ravissant petit sac à dos.

Editeur : Carraz
Prix : 290 F

LOGICIELS STIMULANT LA CRÉATIVITÉ DES ENFANTS



Le Temps d'une histoire

Le ou les élèves parcourent un jeu de l'oie dont chaque case représente un élément symbolique : source/naissance, mer/mère, étoile/guide... Lorsque l'enfant arrive sur une case, il doit rédiger un texte en s'inspirant de l'idée-force

suggérée par le symbole. S'il est en panne d'inspiration, il peut toutefois intégrer un des nombreux textes d'auteurs présents sur la disquette. Ainsi, de case en case, va se construire un conte profondément original et unique, celui de l'enfant.

Editeur : Carraz
Prix : 250 F

proposés à l'écran ou qu'il aura choisis.

Pour aller plus loin, d'autres séquences favorisent l'expression écrite en proposant à l'enfant "d'habiller" ses personnages par des adjectifs qualificatifs ou de compléter la description des situations.

Le choix des personnages ou des situations n'est pas le fruit du hasard. Il reprend les archétypes propres à tout parcours initiatique, l'enfant s'identifiant consciemment ou non au héros.

Editeur : Carraz
Prix : 190 F

Once upon a time

Once upon a time est en fait la version anglaise de "Il était une fois". Il permet à l'enfant d'assimiler la syntaxe et le

vocabulaire de la langue anglaise tout en créant son propre conte.

Editeur : Carraz
Prix : n.c.

LOGICIELS PLUS SCOLAIRES

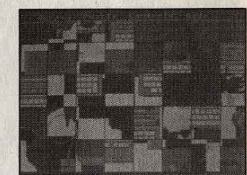
Educ primaire

Pour les enfants de six à dix ans, trois programmes sont proposés :

— *Gloutab* est un entraînement aux tables de multiplication. Si l'enfant ne travaille pas assez vite, des gloutons mangent l'écran au fur et à mesure de l'écoulement du temps ;

— *Opéra* exerce l'enfant aux quatre opérations. *Opéra* dispose également d'un mode permettant de s'entraîner au calcul mental ;

— *Zupple* est un puzzle. Plusieurs



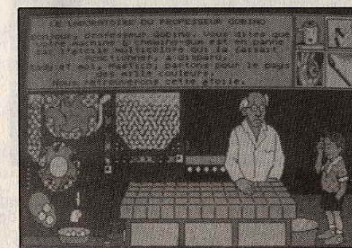
dessins et niveaux de difficultés sont proposés. Ce programme permet à l'enfant de s'entraîner à la visualisation et à la mémorisation.

Editeur : Micro C
Prix : 220 F

Rody et Mastico

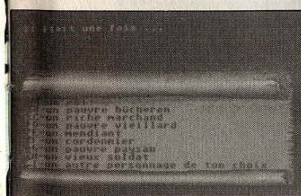
Hors catégorie, *Rody et Mastico* est un tout nouveau type de logiciel pour enfant. Aliant éveil, aventure, voix digitalisées, musique et couleurs, cette réalisation est un exemple à suivre.

La machine à chewing-gums du professeur Gobino est en panne. L'étoile multicolore qui la fait fonctionner a été volée par le roi des ténèbres qui veut détruire les couleurs du monde. Aidé du robot Mastico, Rody part donc à la recherche de la fameuse étoile multicolore.



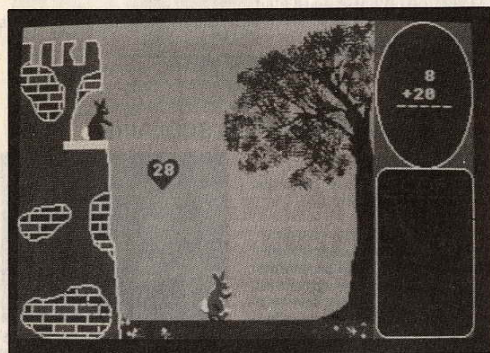
Il était une fois

Ce logiciel se propose de faire écrire à chaque enfant son propre conte en lui offrant une trame conforme à la structure traditionnelle du conte merveilleux. Après une situation initiale déterminée, l'enfant compose lui-même chaque partie à partir d'un personnage et d'une situation



C'est alors que commence une belle aventure tout en couleur. A l'aide de sons digitalisés, Mastico pose diverses questions à son compagnon de jeu qui mettent en œuvre la réflexion de l'enfant. Une série de trames et une palette de couleurs initient l'enfant au coloriage des multiples dessins illustrant cette aventure. Les graphismes peu-

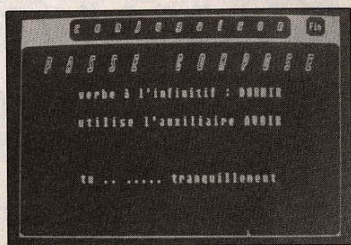
vent être sauvegardés sur disquette et reproduits sur imprimante. Agrémenté d'une musique joyeuse, et de dessins naïfs et sympathiques, *Rody et Mastico* captivera sans mal l'attention des jeunes enfants. Age conseillé : quatre à six ans
Editeur : Lankhor
Prix : 175 F



J'additionne et je multiplie

Ces deux logiciels destinés aux enfants à partir de sept ans sont consacrés — comme leurs noms l'indiquent — à l'apprentissage des tables d'addition et de multiplication. Pour *Je multiplie*, c'est un

petit singe que l'enfant manipule pour donner la bonne réponse, et un petit lapin pour *J'additionne*. Ces animations rendent la révision des tables plus attrayante. Plusieurs niveaux de jeu permettent à l'enfant une assimilation progressive.
Editeur : Carraz
Prix : n.c.



Français CM1 - CM2 - 6e

Destiné aux élèves des cours moyens et de 6e, ce logiciel

intègre et fait intégrer les principales règles de grammaire et d'orthographe. Il est divisé en trois modules :

— *Dictée* pour tester vos talents parmi un choix de vingt et une dictées ;
— *Conjugaison*, à travers un voyage dans les temps — présent et imparfait de l'indicatif, passé simple, futur, passé composé, plus-que-parfait, passé et futur antérieurs, conditionnel et subjonctif présent

et enfin subjonctif passé — vous entraînent à la conjugaison ;
— enfin, *Participe passé* démonte le mécanisme d'accord du participe passé et aide l'enfant à en acquérir la maîtrise.
Editeur : Micro C
Prix : 220 F

La Folle lecture de Don Quichotte

Destiné aux enfants du niveau CM2 ou 6e, ce logiciel fait découvrir une œuvre littéraire à l'élève, en le guidant dans sa lecture de façon à ce qu'il saisisse bien le sens de l'histoire. Chaque chapitre est

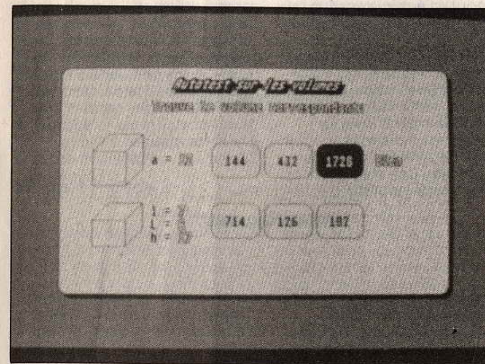
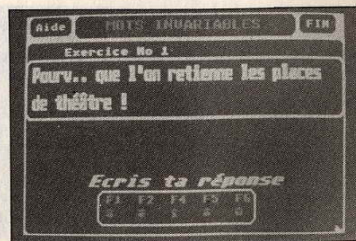
suivi d'une série de questions afin de tester la mémoire, la logique et la bonne compréhension du texte. L'enfant peut également tester sa vitesse de lecture et la comparer avec un tableau de vitesse moyenne de lecture de diverses tranches d'âge.
Editeur : Coktel Vision
Prix : 220 F



Ortho CM

Ce logiciel est destiné aux élèves de CE2, CM et 6e. Il aborde dix-neuf règles fon-

damentales de l'orthographe à travers plus de 1 000 exercices.
Editeur : Micro C
Prix : 220 F



Maths CM

Destiné aux élèves de cours moyen, ce logiciel aide l'enfant à effectuer des opérations courantes sur les nombres entiers, à calculer des fractions et des pourcenta-

ges. Il le familiarise également avec des notions de géométrie (aire, volume, périmètre), de symétrie et de suites proportionnelles.
Editeur : Micro C
Prix : 240 F

DE LA 6e À LA TROISIÈME

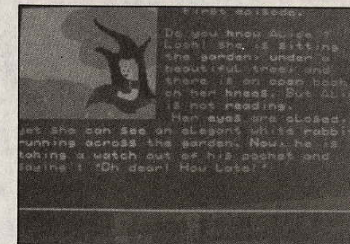
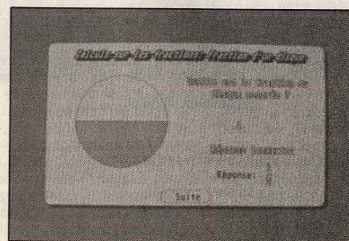
Pour l'enseignement secondaire, certaines matières telles que mathématiques, français et anglais sont bien pourvues en logiciels éducatifs. Malheureusement, nous devons constater un grand vide

quant à l'histoire, la physique, la chimie, et la plupart des langues étrangères. Un vide que les éditeurs s'emploieront certainement à combler rapidement...

Maths 6

Destiné aux élèves de 6e, ce logiciel traite à travers de nombreux exercices de la totalité du programme de cette classe. Il est divisé en six parties :
— les quatre opérations : somme, différence, produit, rapport ;

— calcul sur les fractions ;
— calculs d'aires ;
— pourcentages ;
— symétries orthogonales ;
— sommes et différences dans Z.
Editeur : Micro C
Prix : 220 F

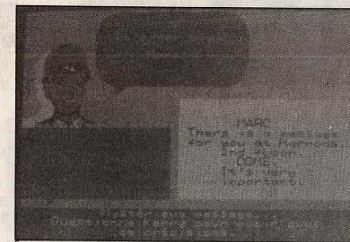


Ballade au pays de Big Ben

Destiné aux 6e et 5e, ce logiciel éducatif d'anglais vous fait vivre quatre aventures d'*Alice au pays des merveilles*. Chaque épisode est suivi de questions concernant le texte, d'exer-

cices grammaticaux ainsi que d'un petit jeu. Un dictionnaire vous permet de vérifier le sens des mots inconnus. Les textes peuvent être écoutés grâce à la cassette audio fournie avec le logiciel.

Editeur : Coktel Vision
Prix : 220 F



Visa pour Hyde Park

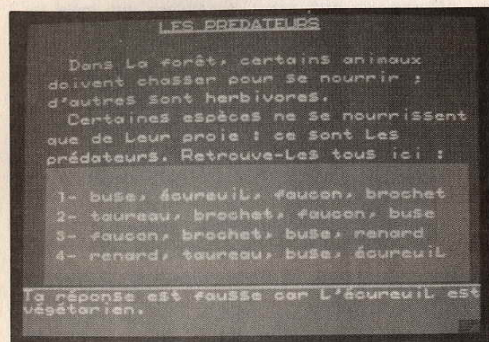
Ce logiciel conçu pour les élèves de 6e et pour toute personne débutant dans la langue de Shakespeare vous invite par le biais d'une aventure à Londres à une acquisition progressive de l'anglais. Vous êtes perdu dans Londres sans connaître un mot (ou presque). Comment vous faire comprendre du petit Kelly qui ne demande qu'à vous

aider ? Petit à petit vous apprenez à vous exprimer, à formuler des expressions et les phrases les plus simples. De toute façon, cela vous est indispensable, car il faut bien vous diriger, demander votre chemin, prendre les moyens de transports nécessaires à votre retour... Une cassette audio accompagne ce logiciel, ce qui vous permet de perfectionner votre accent.
Editeur : Coktel Vision
Prix : 220 F

Ballade outre-Rhin

Destiné aux élèves de 6e, *Ballade outre-Rhin* est en fait la version allemande de *Ballade au pays de Big Ben*. Ce logiciel permet à travers les aventures d'*Alice au pays des*

merveilles d'intégrer et de réviser les points de grammaire fondamentaux d'une première année d'allemand. Une cassette audio des textes est également fournie.
Editeur : Coktel vision
Prix : 220 F



A La Découverte de la vie

Destiné aux élèves de 6^e et 5^e, ce logiciel de sciences naturelles traite de la vie animale et végétale. Grâce à un voyage à travers les merveilleux de la nature, l'élève va découvrir :

- les animaux de la ferme (la vache et sa digestion, la poule et son œuf...);

- la forêt, en abordant la notion de photosynthèse et de chaîne alimentaire, les fougères et les champignons;
- les animaux du jardin (ver de terre, escargot), mais aussi le mystère de la transformation de la fleur en fruit;
- et enfin la mer avec les algues, les crabes, les moules...

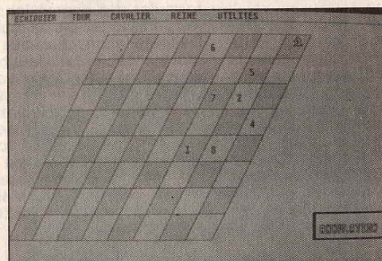
Editeur : Coktel vision
Prix : 220 F

Créer et jouer avec les mathématiques

Ce logiciel est réservé à tous à partir du niveau 5^e. La disquette se compose de sept rubriques : Rotations, Symtrans, Transcubes, Pavages, Échiquier, Anamorphoses et

Sphères.

- **Rotations, Symtrans**, et **Transcube** familiarisent avec les notions de valeurs d'angles, de translations et de symétries dans le plan et dans l'espace.
- **Pavages** : créez des pavages dans le plan à l'aide de



diverses figures géométriques telles que carrés, losanges, hexagones et triangles particuliers. Une option de coloriage vous aide à agrémenter votre travail et à obtenir ainsi des effets assez surprenants ;

- **Echiquier** : en respectant les règles du jeu d'échecs, vous devez placer huit tours sur un échiquier, sans qu'elles puissent se prendre, puis huit reines. Ensuite, à l'aide d'un cavalier, vous devrez

parcourir l'échiquier sans passer par une case déjà occupée ;

- **Anamorphose** cylindrique consiste à découvrir la déformation d'une image dans un cylindre réfléchissant, puis de faire le travail inverse ;
- **Sphères** : disposant d'un réseau de sphères reliées deux à deux par une flèche, vous devez colorier toutes les sphères

en utilisant un minimum de couleurs et en sachant que deux sphères jointes ne peuvent avoir la même couleur. Compromis entre le jeu et l'étude des mathématiques, ce programme permet aux plus récalcitrants d'apprendre cette matière difficile.

Editeur : Pilat Informatique
Prix : 198 F

La Bosse des maths

Ce logiciel est destiné aux élèves de 5^e. "Jo... le dromadaire a perdu sa bosse des maths..." Serez-vous assez fort pour l'aider à la retrouver ? Pour vous, un savant voyage commence à travers trois grandes régions, la Contrée Numérique, l'Océan de la Géométrie et la Cité des Données. Dans chacune d'elles vous rencontrerez son maître à bosser, Greepeace la baleine à bosse, Sylvester Cartonne le pigeon bossueur et kid Cat le chat bossé, que

vous devrez affronter dans divers exercices de mathématiques qu'ils vous proposeront.

Calculs décimaux, calculs relatifs, calculs sur les fractions, figures planes, symétries, cubes, aires et volumes composent les divers chapitres de ce programme. Agrémenté de dessins multicolores, d'un thème original et de beaucoup d'humour, *La Bosse des maths* est actuellement le logiciel de mathématiques le plus vivant.

Editeur : Coktel Vision
Prix : n.c.



Enigme à Oxford

Ce logiciel éducatif d'anglais destiné aux élèves des classes de 4^e, 3^e et seconde vous propose de vivre une aventure originale en compagnie de Jonathan, un étudiant en biologie d'Oxford. Ce dernier n'est pas seulement passion-

né par la biologie mais également par l'histoire. Il a décidé d'écrire une thèse sur le livre de bord du fameux Capitaine Cook, et se lance à corps perdu dans une enquête captivante.

Cette aventure est composée de quatre épisodes. Chacun d'eux est suivi de questions sur la compréhension de l'his-

toire, d'exercices grammaticaux et enfin d'une grille de mots croisés. Une cassette audio est fournie avec le logiciel, ce qui permet d'écouter

simultanément le texte en lisant et de vérifier sa prononciation.

Editeur : Coktel Vision
Prix : 220 F

Objectif monde 2

Ce logiciel de géographie est destiné aux élèves des classes de 5^e. Invitation au voyage à travers le monde, *Objectif Monde 2*, vous invite à visiter trois grands continents : l'Afrique, l'Asie et l'Amérique latine. Transformé en homme d'affaires, vous allez découvrir les divers types de végéta-

tion, les productions agricoles propres à chaque pays ainsi que les variations climatiques. Vous serez guidé par un personnage qui vous assistera dans votre voyage et vous posera diverses questions. Un rappel du passé de chaque état vous permettra de mieux appréhender chaque pays.

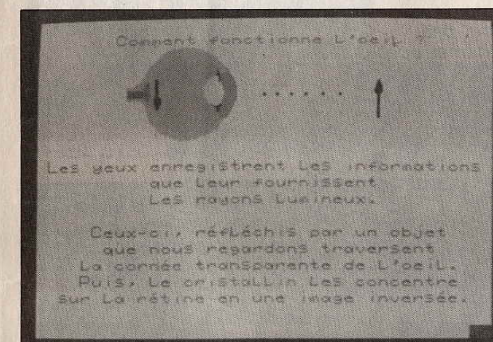
Editeur : Coktel Vision
Prix : 220 F

A La Découverte de l'Homme

Ce logiciel de sciences naturelles est destiné aux élèves de 4^e et 3^e. Il traite de la biologie et de la physiologie humaine en étudiant les rapports entre l'homme et le milieu extérieur. Il est composé de quatre parties : activités motrices, sensorielles et cérébrales ; anatomie et cytol-

ogie des mécanismes de transmission de la vie ; alimentation, digestion, respiration et circulation sanguine ; microbes, bactéries et virus. De plus, des notions de base d'hygiène et de diététique vous sont proposées. Vous pouvez même tester votre forme en répondant à un questionnaire sur vos habitudes d'hygiène de vie.

Editeur : Coktel Vision
Prix : 220 F



Objectif France

Ce logiciel de géographie destiné aux 4^e et 3^e propose diverses séries d'exercices pour

aider à mieux connaître la France. Il est divisé en quatre parties.

Dans la première partie, on vous demande de situer les

différentes régions de France et l'on vous interroge sur les institutions régionales.

La deuxième partie traite de la France urbaine. Vous devez placer les villes, les classer par ordre croissant de population, et définir le taux d'urbanisation de chaque région.

La troisième partie porte sur la France industrielle. Il s'agit

de situer les différents centres industriels, d'indiquer les différents secteurs d'activités, etc.

La dernière partie quant à elle s'occupe de la France agricole, des types de culture par région et de la place de l'agriculture française dans la CEE.

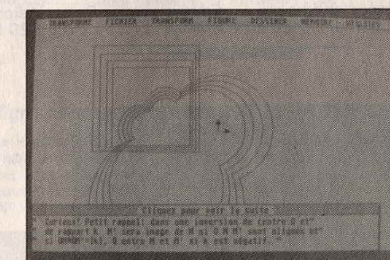
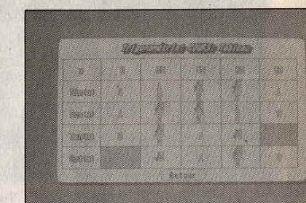
Editeur : Coktel Vision
Prix : 220 F

Maths 3

Destiné aux élèves des classes de 3^e, ce logiciel traite les huit options suivantes :

- placer un point sur l'écran (familiarise l'élève avec l'utilisation des coordonnées, des graphiques) ;
- écriture d'une fraction ;
- constructions de vecteurs ;
- calculs sur la droite,
- répartition du plan,
- systèmes de deux équations linéaires ;
- calculs sur les racines carrées ;
- et enfin trigonométrie.

Editeur : Micro C
Prix : 220 F



Géométrie plane

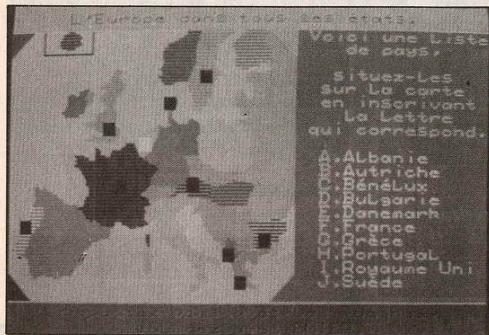
Ce logiciel est conseillé à partir de la 4^e. Sur la disquette, vous trouverez deux programmes : *Dessin géométrique* et *Transformations dans le plan*.

Dessin géométrique est un utilitaire de géométrie permettant de tracer des points, des droites et des cercles et mettant par conséquent en œuvre les notions essentielles acquises en construction géométrique. Une fonction "Répète" permet de traiter les problèmes de lieux géométri-

ques. Dans la version 2.1, l'utilisateur peut créer ses menus de construction.

Grâce au programme *Transformations*, vous pouvez mieux appréhender les notions de translation, homothétie, rotation, symétries centrale et axiale, similitude, affinité orthogonale et inversion, à partir de quelques figures géométriques simples. Cette disquette autorise l'impression de figures sur traceur HP et Sharp.

Editeur : Pilat Informatique
Prix : n.c.



Objectif Europe

Destiné aux élèves des classes de 4^e et 3^e, ce logiciel fondé sur le même principe qu'*Objectif France* se propose de les aider à mieux connaître et à comprendre l'Europe. Il est composé de quatre parties.

La première partie porte sur la connaissance de l'Europe géographique. Vous devez situer les pays et leurs capitales, puis classer les cinq premiers par superficie, popula-

tion, urbanisation et PNB (produit national brut).

Au cours de la deuxième partie, on s'intéresse aux diverses organisations européennes — CEE, COMECON... — ainsi qu'au rôle des institutions : Conseil des ministres, Parlement européen, Commission européenne.

La troisième partie porte sur la connaissance de l'Europe agricole.

Enfin, la dernière partie est axée sur l'Europe industrielle.

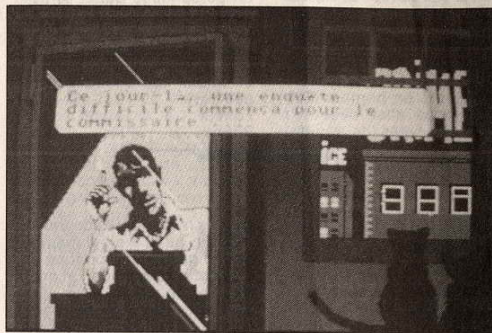
Editeur : Coktel Vision
Prix : 220 F

LOGICIEL CRÉATIF POUR LES DIX À QUINZE ANS

Roman policier

Calqué sur le principe de *Il était une fois*, ce logiciel permet à l'enfant d'écrire un roman policier tout en suivant une trame définie par l'ordi-

nateur. L'enfant décide de l'intrigue, du nom des personnages, tout au long de l'enquête. Il peut ensuite retravailler le texte et y ajouter des éléments.
Editeur : Carraz
Prix : n.c.

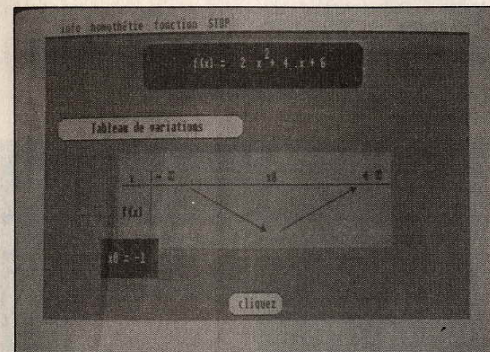
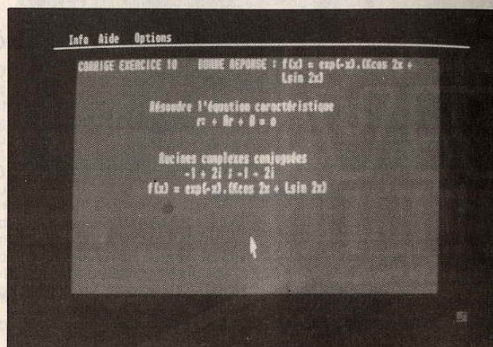


DE LA TROISIÈME À LA TERMINALE

Micro bac mathématiques C et E

Destiné aux élèves des sections C et E, six grandes parties y sont abordées : nombres complexes ; suites - li-

mites - généralités sur les fonctions ; fonctions logarithmiques et exponentielles ; calcul intégral ; activités géométriques dans le plan ; cônes et courbes paramétrées.
Editeur : Coktel Vision
Prix : 225 F

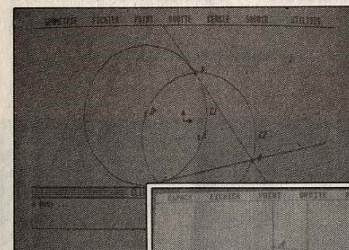


Maths 2

Destiné aux élèves de seconde, il se compose de deux disquettes. La première traite des fonctions du niveau seconde ainsi que de l'homothétie dans le plan et de son

interprétation graphique. La seconde aborde les systèmes linéaires à deux équations et deux inconnues, les inéquations affines, les calculs dans R, et la droite dans le plan.

Editeur : Micro C
Prix : 240 F



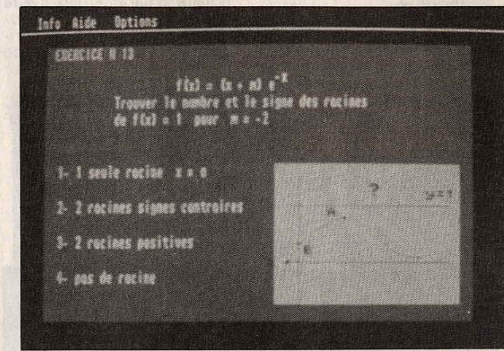
Géométrie

Dédié à tous les élèves, de la troisième à la terminale, *Géométrie* vous propose une révision de vos cours de géométrie plane, transformations dans le plan et de géométrie dans l'espace. Les difficultés sont progressives et agré-

mentées de démonstrations et d'exemples. Vous démarrerez sur des notions simples tels que le point, la droite, le triangle, le cercle, le triangle inscrit, etc.
Sous chaque construction géométrique vous est réservé un espace pour y incorporer vos commentaires et mentionner les définitions et théorèmes que vous rencontrez au cours

de votre travail. Une option de sauvegarde est disponible pour sauver une construction en cours. Englobant quatre années de cours, *Géomé-*

trie rafraîchit vos connaissances en vous préparant aux examens.
Editeur : Micro C
Prix : 220 F



Micro bac mathématiques D

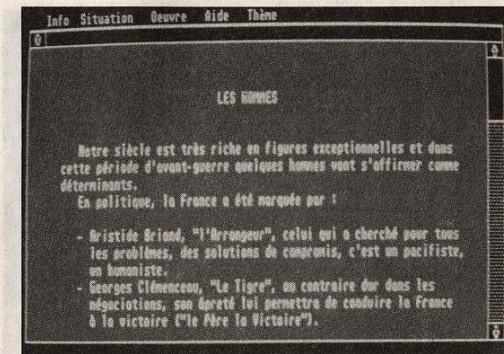
Destiné aux élèves des sections D, il est divisé en cinq grands chapitres : nombres complexes ; suites - limites -

généralités sur les fonctions ; fonctions logarithmiques et exponentielles ; calcul intégral ; dénombrement et probabilités.
Editeur : Coktel Vision
Prix : 225 F

Micro bac français

Ce logiciel offre aux élèves préparant le bac de français une étude approfondie des œuvres littéraires des XIX^e et XX^e siècles. Ces dernières

sont abordées sous divers angles : biographie, style et thèmes, perspective littéraire, production contemporaine. Chaque œuvre est replacée dans son contexte historique, sociologique et idéolo-



Maths 5-4

Ce logiciel est une compilation des programmes des classes de 5^e et de 4^e.

Le programme de 5^e se compose de six chapitres : multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissance d'un entier naturel, PGCD et PPCM, décomposition d'un entier naturel et calcul algébrique.

Le programme de 4^e se divise en cinq chapitres : simplifi-

cation des fractions, opérations sur les fractions, cocktails de fractions, équations et inéquations dans R.

Divers exercices d'algèbre sont proposés ainsi qu'un rappel de cours pour chaque chapitre abordant clairement les diverses notions que vous rencontrerez au cours de vos travaux.

Editeur : Micro C
Prix : 220 F

gique. Grâce à une progression rigoureuse dans l'explication, les mécanismes logistiques et stylistiques du

texte sont peu à peu appréhendés.
Editeur : Coktel Vision
Prix : 225 F

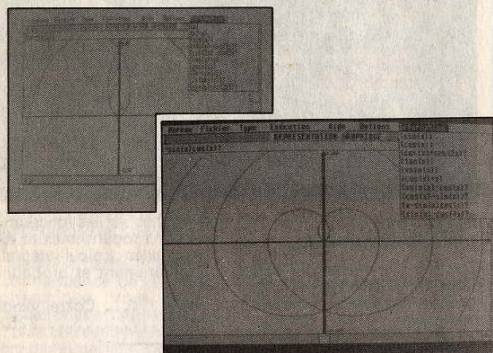
taillée du texte permet d'aborder l'analyse des registres sémantiques, des images, des procédés stylistiques et des

rythmes qui sous-tendent le récit.
Editeur : Coktel vision
Prix : 225 F

Traceur +

Ce logiciel est destiné à tout élève amené à représenter et à étudier une fonction du plan. Il permet de tracer toute fonction du plan (numérique

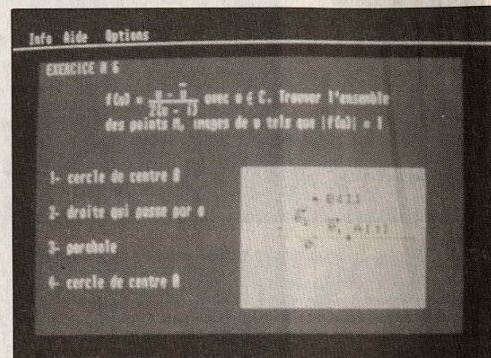
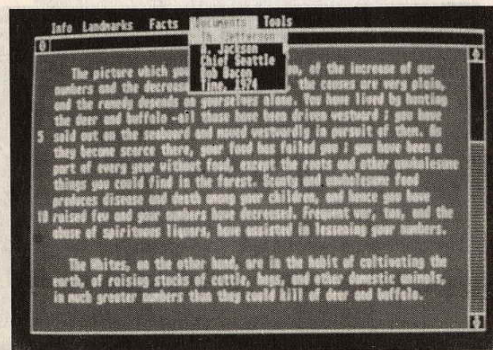
polaire et paramétrée). Il aide également à étudier la plupart des équations numériques et à vérifier la valeur de toute intégrale définie sur une fonction numérique.
Editeur : Micro C
Prix : 240 F



Micro bac anglais

Destiné aux élèves préparant leur baccalauréat, ce logiciel fait découvrir l'Amérique à travers l'histoire des Indiens, des

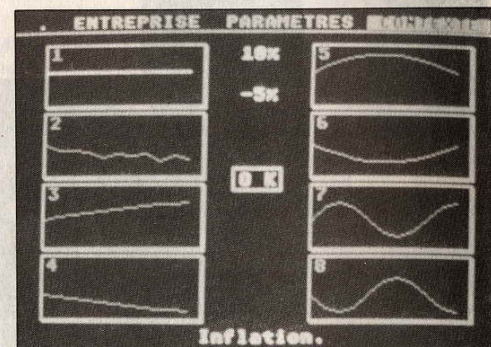
Noirs et des Hispaniques. Ceci sous la forme de documents variés tels que romans, lettres, articles de presse, biographies, chansons, etc. Au-delà de la compréhension, l'étude de



Micro bac mathématiques B

Destiné aux élèves de section B, ce logiciel est divisé en cinq grandes parties : suites -limites - généralités sur les

fonctions ; fonctions logarithmiques et exponentielles ; calcul intégral ; dénombrement et probabilités ; statistiques.
Editeur : Coktel Vision
Prix : 225 F



Challenge

Sous le couvert d'un jeu, Challenge est une excellente initiation à la gestion d'entreprise pour les 1ères et terminales B et G. Chef d'entreprise sur un marché concurrentiel, le joueur est confronté à la réalité du

monde passionnant des affaires. Il tente d'augmenter sa part du marché et ses profits à travers une série de décisions. Il doit à la fois maîtriser ses coûts de production, ses prix de vente, ses ressources financières, calculer le plus juste endettement, son bud-

get marketing, mais aussi connaître et analyser ses bilans et comptes de résultats, le marché, les concurrents,

jouer avec les cotations boursières, etc.
Editeur : Coktel Vision
Prix : n.c.

maître des lieux s'étant absenté, vous en profitez pour vous y infiltrer et glaner tous les renseignements préalables à l'établissement d'un siège : effectif de la garnison, hauteur et épaisseur des murs, temps pendant lequel le château peut soutenir un siège, etc.

Vous pouvez dialoguer avec de nombreux personnages afin d'obtenir des informations intéressantes mais surtout de mieux connaître le mode de vie de cette époque.
Age conseillé : ... pour tous
Editeur : Coktel Vision
Prix : 220 F

ÉDUCATIFS POUR TOUS

On ne sait jamais tout. De nombreuses impasses sont faites en cours de scolarité, et il arrive un moment où l'on apprend vraiment pour le plaisir, se spécialisant dans un domaine ou touchant un peu à tout. Pour cela, il n'y a pas d'âge...

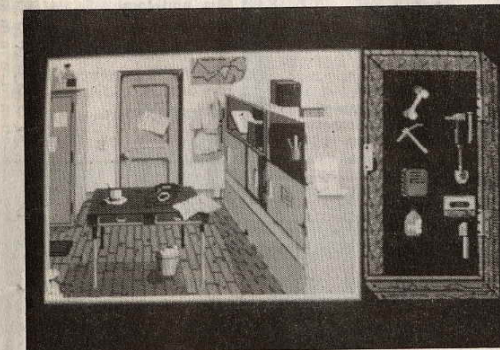
Vie et mort des dinosaures

Paléontologue pour l'occasion, vous allez soutenir une thèse sur la vie et l'extinction des dinosaures. Après avoir consulté diverses cartes du monde pour choisir le lieu des fouilles que vous entreprendrez, vous vous mettez en route, non sans vous être muni des outils nécessaires. Au terme de votre long voyage, les recherches commencent.

Après avoir déniché les fossiles de dinosaures, vous devez les identifier et les expédier au laboratoire concerné (géologie, paléontologie ou chimie).

L'analyse terminée, le laboratoire vous retourne le dossier d'examen du fossile, dont les résultats vous aideront à soutenir votre thèse. Le jour fatidique arrivé, vous devez répondre aux questions d'un jury composé de trois paléontologues. Si l'issue de ce contrôle est favorable, vous serez nommé "Docteur en Paléontologie".

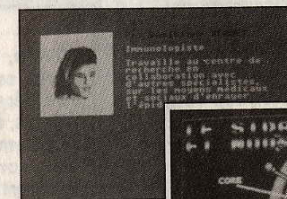
Doté de superbes graphismes et d'un thème captivant, Vie et mort des dinosaures a été Tilt d'or 1986 du meilleur logiciel éducatif. Il est conseillé entre dix et quinze ans, mais intéressant à tout âge.
Editeur : Carraz
Prix : 250 F



Au Nom de l'hermine

Au Nom de l'hermine est le premier "historiciel" sur ST. Sous le couvert d'un jeu d'aven-

ture, il vous emmène au Moyen Âge afin d'en découvrir le mode de vie, le langage, etc. Votre seigneur a décidé d'assiéger le château voisin. Le



Le Sida et nous

Ce logiciel a pour but d'informer le public sur le Sida et sur son développement. Vous êtes chargé d'enquête pour enrayer l'épidémie d'une maladie jusqu'alors inconnue. Grâce à un scrolling multidirectionnel, vous circulez à travers les rues de la ville où vous interrogez divers personnages sur cette maladie

(maire, immunologiste, journalistes...). Ce jeu d'aventure a été conçu à l'aide de l'Institut Pasteur et toutes les informations ont été vérifiées par des scientifiques. Il est à signaler que tous les gains de ce logiciel iront à l'Association pour la recherche sur le Sida.
Age conseillé : ... pour tous
Editeur : Carraz
Prix : 200 F

A part quelques exceptions, les logiciels éducatifs souffrent d'une certaine austérité dans leur présentation. Il faut souhaiter qu'à l'avenir les concepteurs accorderont une place de même importance à l'aspect attractif de leurs produits (animation, couleur, mu-

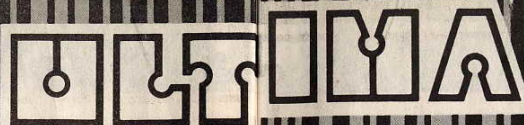
sique, etc.) qu'au rôle éducatif. Difficile mais possible. La Bosse des maths est là pour nous le rappeler. Enseignement ne signifiant pas tristesse, pour le bien de tous, tentons d'éduquer dans la joie.

Ghislaïne Geneslay

Carraz Editions — 20bis, rue Godefroy 69006 Lyon.
Tél. : (16) 78 94 10 31.
Coktel Vision — 25, rue Michelet 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (1) 46 04 70 85.
G.I.E Lankhor — 2, rue de la Gare Millemont 78940 La Queue-Lez-Yvelines. Tél. : (1) 34 86 45 91.
Micro C — 3, bd de Beaumont 35000 Rennes.
Tél. : (16) 99 31 76 41.
Pilat Informatique Educative — Saint Apollinard 42410 Pelussin. Tél. : (16) 74 87 33 47.

5, boulevard Voltaire 75 011 PARIS

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



Téléphone: 43.38.96.31

I - CONSEILS DE SIMON

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

II - S.A.V.

Sylvain, le maître du fer à souder, est présent tous les jours. Réparations, bidouilles, cablages, extensions un méga, 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.

Visite guidée au cœur de Dungeon Master

Ouf ! Vous avez survécu au niveau trois et à tous ses monstres. Comparé au niveau des aventuriers, le troisième niveau est certainement le plus difficile. Commence maintenant pour vous une simple promenade de santé à travers les niveaux 4, 5 et 6.

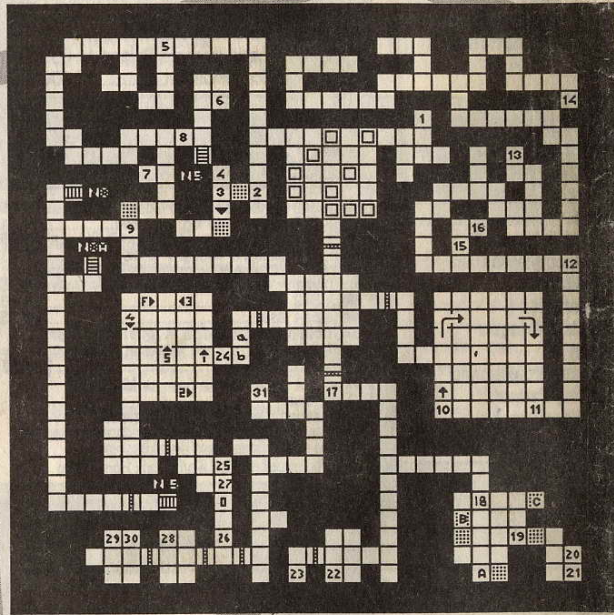
Nous vous livrons aujourd'hui les plans des niveaux 4, 5 et 6. Le plan du niveau six que l'on publie à la suite des quatre et cinq ne vous sera d'aucune utilité, la dernière clef permettant son ouverture se trouve au niveau onze... Il n'est donc là que pour le plaisir des yeux pour l'instant.

Niveau 4
C'est quasiment au début du niveau quatre que vous aurez l'occasion d'ouvrir le passage secret numéro sept du niveau précédent (voir 1ST n°12). A ce niveau quatre, la partie la plus ardue est peut-être la salle "Nord" dont le sol est jonché de trappes s'ouvrant et se fermant en fonction de vos déplacements. Après quelques minutes de panique, vous devriez vous en sortir...
Un oubli sur le plan du niveau 4: les petits "a" et "b" se trouvent dans la salle 24.

Niveau 5
La salle au passage secret "40" est le sous-sol de la salle "Nord" pleine de trappes du niveau quatre. Cela vous permettra ainsi une orientation plus facile. Dans la salle aux énigmes du début du niveau cinq la herse se lèvera dès que vous aurez résolu trois de ces énigmes. Néanmoins, en installant le quatrième objet dans sa niche une cache secrète "5" s'ouvrira.
Pour ouvrir le passage "19" il est obligatoire de geler (boîte magique) des monstres (squelettes en l'occurrence) sur la case "18". Pour le reste, vous devriez vous en sortir sans problème.

Niveau 6
Le Firestaff, objet indispensable à la conclusion de l'aventure, se trouve à ce niveau. Il n'est accessible qu'une fois arrivé au niveau onze. La route est encore longue et vous réservera de nombreuses autres surprises (rat du niveau huit par exemple !)...

4, 5, 6... cueillir des clefs

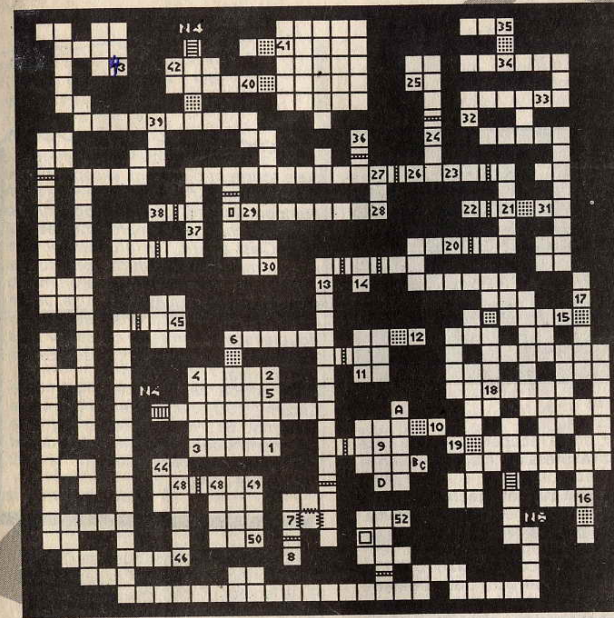


NIVEAU 4

1 - "Bouclier large" — 2 - Mur factice — 3 - Fiole de poison — 4 - Deux fioles de poison — 5 - Case demi-tour — 6 - Potin "KU" — 7 - Gemme bleue — 8 - Ouverture du passage secret 9 — 9 - Passage secret — 10 - Fait accéder au passage 11 — 11 - Passage — 12 - "Collier" — 13 - Casque — 14 - "Bâton de Claws" — 15 - Passage ouvert seulement au retour — 16 - Collier "Illuminet" éclairé au minimum — 17 - Pièce d'or — 18 - Appuyez sur les boutons A,

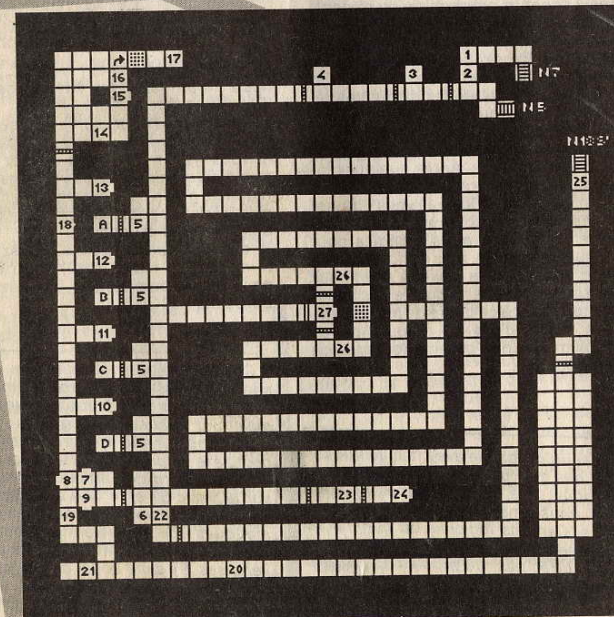
B, et C, dans cet ordre — 19 - Gemme d'Age — 20 - Dague — 21 - Cotte de maille (armure) et heaume — 22 - Commande l'ouverture de la grille — 23 - "Ekkhard Cross", gemme bleue et masse d'arme — 24 - Se téléporter suivant les flèches — 25 - Commande la trappe 26 — 26 - Trappe vue précédemment — 27 - commande la trappe vue plus haut — 28 - Queue de lapin et pièce d'or — 29 - Deux fléchettes — 30 - Casque et gemme bleue — 31 - Fiole de poison.

a - Miroir — b - Dard



NIVEAU 5

1 - Posez l'arc — 2 - Poser une pièce d'or — 3 - Posez une gemme bleue — 4 - Posez le miroir — 5 - Clef de fer — 6 - Interrupteur de passage secret — 7 - Baissez le levier et posez un objet dans le rideau magnétique — 8 - Clef de fer — 9 - Appuyez dans l'ordre sur A, B, C et D pour ouvrir l'accès à (10) — 11 - Introduire une pièce d'or pour ouvrir (12) — 12 - Clef de fer — 13 et 14 - Utilisez une clef de fer — 15 - Ouvrez le passage (16) — 16 - Ouvrez le passage (17) — 18 - Dalle ouvrant le passage (19), gélez-y des monstres — 20 et 21 - Utilisez une clef de fer — 22 - Boîte magique — 23 - Dalle fermant la porte précédente — 24 - Passez quand les rideaux sont levés — 25 - clef massive — 26 - Utilisez la clef massive — 27 - Dalle inverse de la (23) — 28 - Jetez une arme dans le vide — 29 - Ouvrez la herse avec arme de jet — 30 - Objets — 31 - Ouvrez un passage secret — 32 - "Yew Key" — 33 - Casque — 34 - Interrupteur de passage secret — 35 - "Vorpal Blade" — 36 - Etoiles de Ninja — 37 - Utilisez une clef de fer — 38 - Boîtes magiques — 39 et 40 - Interrupteurs de passages secrets — 41 - Mur factice — 42 - Fiole de poison — 43 et 44 - Ecrans téléporteurs — 45 - "Vorpal Blade" — 46 - Levier actionnant (47) — 48 - Dalles refermant (45) — 49 - Arbalète — 50 - Coffre — 51 - Ouverture de la porte 47.



NIVEAU 6

1 - Deux parchemins — 2 - Utilisez la clef de "Ra" (niv.2) — 3 - Utilisez la clef de "Ra" (niv.8) — 4 - Utilisez la clef de "ra" trouvée au niveau 11 — 5 - Une clef pour quatre portes (clef de turquoise de ce niveau) — A - "Illuminet", gemme d'Age, Sceptre de Lyl — B - "Dragon Spit" et bottes de vitesse — C - "Crown de Neria" et boîte magique — D - Flambolt et Flambain (certainement le plus intéressant) — 6 - Utilisez la clef de rubis (niv.10) — 7 - Parchemin — 8 - Corbanite, gemme orange, magnifier — 9 - Fioles vides — 10 - Torche — 11 - Boulder — 12 - Fioles vides — 13 - Fioles d'eau — 14 - Parchemin — 15 - Clef de turquoise sous la cendre — 16 - Interrupteur pour 17 — 17 - Parchemins et clefs de "Ra" pour 22 — 18 - Interrupteur pour passage 19 — 19 - Passage secret — 20 - Interrupteur pour passage 21 — 21 - Windget Key (ouvre le passage de l'escalier secret au niveau 13) — 23 - Boîte magique — 24 - Fiole de poison, bombe de feu et épée "Inquisitor" — 25 - Second escalier secret menant au niveau 12 avec commande pour niveau 7 — 26 - Utilisez la "Master Key" du niveau 11 dans l'une des serrures — 27 - "Firestaff".

Le numéro 13 est réputé porter chance selon les uns, malheur selon les autres. Débarrassez-vous des cierges, jetez les flasques d'eau bénite "made in Lourdes" et les gris-gris de tout poil. Nous ne sommes pas superstitieux à la rédaction (Stéphane, retire ta croix Vitafor...). Après tout, il ne s'agit que de la 12^e édition du courrier des lecteurs !

J'ai acheté un 520 ST double face à Noël et un ami à moi en a acheté un trois mois après. Je m'étonne que certains jeux comme Qutrun, Obliterator, ou Manhattan Dealer ne tournent pas sur mon ST mais marchent sur celui de mon ami. Mon vendeur m'a dit que les derniers ST ne possédaient pas les mêmes ROMS. Alors, soit les boîtes informatiques ne sont pas prévues qu'il y ait plusieurs sortes de double-face et donc ils font des jeux incompatibles avec les ST sortis vers Noël, soit mon ST ne tourne pas comme il faut. J'espère que vous pourrez me dire la cause du problème.

G. Alban, Carquaranne

Logiquement capitaine, ce problème n'est pas lié au TOS en ROM parce que Qutrun et Obliterator fonctionnent très bien sur les vieux comme sur les nouveaux modèles. Le problème semble donc plutôt venir du lecteur de disquette. En général, les raisons de ce phénomène assez désagréable se répartissent en deux catégories :

— les problèmes causés par des programmes protégés utilisant des formats bizarres ou étendus (81, 82 voire 83 pistes au lieu de 80). Or il faut savoir qu'Atari ne garantit que 80 pistes, donc si vous avez la malchance de tomber sur un floppy un peu "juste", il peut très bien s'avérer incapable de lire ces pistes supplémentaires. La seule solution dans ce cas est que les éditeurs cessent définitivement d'employer ce type de protections ou qu'Atari, dans sa grande bonté, emploie de meilleures mécaniques de drive (mais ça coûte plus cher) ;

— l'autre raison possible est le problème de vitesse. La précision de la vitesse de rotation est primordiale au bon fonctionnement d'un lecteur. Trop rapide ou

trop lent, on ne récupérera que du caca (excusez l'expression, mais c'est bien le cas...). Heureusement, si vous êtes aventureux et que votre lecteur est hors garantie on peut remédier à ce problème. Il faut commencer par vous procurer un programme de réglage de vitesse (dommaine public ou commercial). Démontez votre drive, un petit potentiomètre ajustable (souvent bloqué par une goutte de cire) situé sur le circuit imprimé du floppy permet de régler la vitesse. Notez bien avec précision la position originale de la vis pour y revenir en cas d'insuccès. Lancez le programme de réglage, agissez sur le potentiomètre millimètre par millimètre en essayant d'obtenir les valeurs les plus rapprochées possibles entre les deux séries de chiffres. Essayez ensuite de lire les disquettes recalibrantes jusqu'à ce qu'elles passent. Vérifiez également qu'une disquette de référence (original Atari par exemple) est toujours lisible. Après quelques tâtonnements, on arrive souvent à améliorer les choses. Dès que vous obtenez un résultat honorable, mettez une goutte de cire ou de vernis à ongles pour bloquer le réglage, puis remontez votre drive. Attention ! la maxime : "le mieux est souvent l'ennemi du bien" s'applique tout à fait à ce genre de manœuvre, aussi évitez d'y avoir recours si vos problèmes sont d'origine douteuse ou peu fréquents.

J'ai un problème avec la machine de l'un des membres de notre club informatique. Nos deux machines ne sont pas entièrement "compatibles" entre elles. Certains logiciels du commerce marchent bien avec les deux machines et d'autres pas. Ce problème n'est pas nouveau me direz-vous. Cependant, ce

qui m'étonne c'est que tous ces logiciels tournent bien sans exception sur ma machine et non sur la sienne ! Plus étonnant encore, tous les programmes qu'on s'échange ne marchent pas du tout. C'est-à-dire : un programme fait sur sa machine ne tourne pas sur la mienne et vice versa. Apparemment, c'est le lecteur qui est en cause. Je ne crois pas que ce soit le fait qu'il ait un double face qui en est la cause car tous les autres membres l'ont aussi. Est-ce bien normal ?

Autre problème, j'ai une imprimante Citizen 120D et un traitement de texte Textomat ST. Pourriez-vous me dire comment configurer l'imprimante et quel driver utiliser pour obtenir la NLQ et le mode contour ?

E. Ratsi, Aix-les-Bains

Vos malheurs magnétiques se rapprochent fortement de ceux expérimentés par le lecteur précédent aussi reportez-vous à la réponse déjà donnée.

Pour ce qui est de la configuration imprimante, il nous est difficile vu le nombre de types différents d'imprimantes et de traitements de texte de répondre au cas par cas. Quelques règles utiles peuvent néanmoins être dégagées :

— la configuration des "switches" internes à l'imprimante doit être en position IBM, éventuellement en EPSON ;

— les drivers d'imprimante (en tout cas pour FirstWord) sont souvent éditables et vous n'avez alors qu'à ajouter ou à modifier les séquences de commandes requises grâce aux renseignements du manuel de l'imprimante (prenez la peine de le lire, tout est dedans) ;

— autre solution possible, forcez l'imprimante en mode NLQ à partir du panneau de commandes (LF puis ON-LINE pour la 120D).

C'est le Néophytobas(ie) qui vous parle. Intéressé par la programmation sans être très fort, je trouve que vous mélangez beaucoup les genres : GFA, C, Assembleur, etc. L'approche est très complexe ! Etant dédié ST, ne pourriez-vous pas faire des articles d'initiation sur le Basic ST et le GFA à l'usage des débutants. Un lexique des termes informatiques utilisés serait le bienvenu, surtout quand ils sont en anglais ! Atari vend ses ST sans souci de ses clients qui doivent se débrouiller seuls, aucun

manuel n'est fourni avec les machines. Seul un fascicule de 20 pages de mots réservés accompagnait mon 1040 tout neuf, pas drôle ça !

Au fait, la disquette proposée à 45 F dans le n°3 est-elle encore disponible ?

A propos des bidouilles, je suis étonné qu'il faille bricoler autant une machine si récente ! Sam Tramiel dit que l'Atari est un STandard(!). Il n'a jamais dû s'en servir sinon il aurait changé son Basic contre... deux barils de Gfamigabasic !

Y. Le Lous, Pegomas

Nous ne mélangeons pas les genres en programmation, le problème vient du large éventail de langages disponibles sur ST, et il faut bien essayer de contenir un maximum de personnes ! Rassurez-vous, nous essaierons de tenir compte de vos diverses suggestions dans les numéros à venir.

Quant à parler du ST Basic, c'est assez peu probable pour des raisons déjà exposées dans ces colonnes (langage assez boggé, lourd d'utilisation, nettement moins puissant que le GFA...). Je comprends ce que cela peut avoir de frustrant pour les personnes ne disposant que de ce Basic, mais nous étions obligés de faire un choix.

Vous pouvez réclamer à votre revendeur les manuels de l'ordinateur, ils sont toujours livrés avec la machine. Non, la fameuse disquette à 45 F n'est plus en vente.

Il n'y a bien sûr, aucun besoin de bricoler une machine "si récente", comme le ST. En version standard (le "standard" dont parle Tramiel concerne surtout la machine), l'Atari ST offre tout ce qui est nécessaire : interface disque, imprimante, modem, disque dur, sortie Midi... Les bidouilles sont un peu l'affaire des passionnés aventureux qui veulent tirer toujours plus de leur matériel ou pallier certains petits défauts (et quelle machine n'en a pas ?).

Salut à vous ! Oh, frères et sœurs adorateurs du dieu STF et de ses fidèles ROMS ! Voilà d'abord une ou deux petites remarques.

Il y a une erreur dans le texte du montage "Atari Stéreo" du n°10. En fait, c'est pas trop grave pour le fonctionnement puisque les schémas sont bons. Lorsque A. L. parle de montage émetteur commun, il s'agit d'un montage type collecteur commun (NDLR : étourdi va !). Evidemment, les bêtes en électronique auront rectifié d'elles-mêmes, mais je pense surtout aux débutants comme moi.

A ce sujet, pour ceux qui veulent se mettre à l'électronique, je vous recom-

mande chaudement la revue ELEX (pub clandestine) qui explique toutes les bases de l'électronique au travers de montages simples et donc faciles à comprendre. Malgré ce détail, j'ai effectué la modification stéréo et ça marche du tonnerre de Zeus (en plus bruyant).

● Crac ! changement de décor. Dans Road Runner voici une astuce simple pour gagner des vies supplémentaires. Tout d'abord vous devez arriver au niveau 2. Une fois que vous aurez perdu toutes les vies restantes, recommencez le jeu. Remarquez que le raccourci (short cut) est à présent ouvert. Laissez-vous attraper une fois par Vil-Coyote. A présent, chaque fois que vous utiliserez le raccourci, une vie supplémentaire vous sera accordée. Par les 68 pattes sacrées du GLU que votre MMU soit sanctifié et votre disquette correctement formatée.

Un salut fraternel à tous les utilisateurs de BLITTERS (je confirme, il y en a vraiment dans les Megas ST).

J.P. GaSton, Lille

Pas d'accord ! Je ne crois pas que les ROMS du ST soient si adorables que ça (quoique, peut-être la nouvelle version). Merci des précisions que vous fournissez, n'oubliez pas que si vous détectez des erreurs dans les programmes, articles, etc., vous êtes cordialement invités à nous en faire part. Je ne sais pas vraiment si nous pouvons passer de la pub clandestine, mais pour cette fois... En tout cas, nous sommes ravis de constater que le ST déclenche toujours autant de passion (c'est presque du fanatisme !).

Salut à tous ! Voici mon problème : j'ai acheté le jeu Explora et, après de longues parties, je suis arrivé dans le futur... Mais après je suis bloqué ! HEEEEELPPP !!! Aidez-moi !

En attendant, voici quelques astuces : ● Pour ouvrir le sarcophage, baissez les leviers 2-3-4-5. Pour ouvrir la porte du temple maya, il faut utiliser la bague que l'on place dans le trou, on attend 13h et miracle ! C'est ouvert ! Ensuite utilisez l'os et placez-le dans le trou... Non, débrouillez-vous !

Pour tout problème en ce qui concerne la Préhistoire, l'Inde, l'Egypte, ou le Mexique, contactez-moi (par lettre, le téléphone ça coûte cher) au 8, rue Pasteur 95160 Montmorency. Si vous pouvez m'aider pour la suite écrivez-moi aussi, merci d'avance.

P. Terdiman, Montmorency

Il n'est pas dit que le grand dieu Help aura été invoqué en vain... Pour commen-

cer, il nous a ordonné de publier cet appel désespéré et maintenant il prévoit l'arrivée d'une pluie de réponses. Alors, gagnerez-vous ou gagnerez-vous le voyage offert au premier qui résoudra l'énigme d'Explora ? (cf. concours organisé par Infomédia).

Je m'intéresse à l'utilisation d'EPROMS sur le port cartouche du ST car je voudrais pouvoir m'installer un pack de programmes utilitaires résidents, d'où les questions qui vont suivre. Avez-vous déjà publié un essai de programmeur d'EPROMS (eprom burner) dans First ? Si oui, dans quel numéro ? Comptez-vous publier des articles sur ce sujet précis ?

Allez, encore une question : peut-on dépasser les 128 ko autorisés pour le port cartouche ?

● Il n'y a pas que la bricole dans la vie, j'aime aussi jouer à Oids, donc voilà un petit "help" à son sujet. En mode création de nouveaux planètes, vous pouvez renforcer la force des aimants attracteurs ou repousseurs en superposant autant de générateurs que nécessaires.

Même méthode pour créer des tourelles à tir rapide. Notez qu'alors chacun de vos tirs au but détruira une des tourelles.

Après avoir refait le plein en carburant aux stations service, tirez en l'air avant de redécoller. Si le tuyau ressort de la pompe, cette dernière contient encore de l'essence, sinon elle est vide et vous pouvez toujours la détruire et gagner 100 points par la même occasion.

Les téléporteurs projettent le vaisseau vers le téléporteur le plus proche, utilisez-les à petite vitesse et le bouclier en action comme ça vous éviterez pas mal de mauvaises surprises.

F. Durand, Versailles

Non, nous n'avons à ce jour publié aucun essai de programmeur d'Eproms. Oui, il est possible que nous publions bientôt quelque chose à ce sujet.

Il est assez facile de dépasser la capacité des 128 ko alloués en commutant des éproms les unes à la place des autres (méthode similaire à celle utilisée dans des machines telles l'Acorn BBC ou l'Amstrad). Par contre, avec ce système, on ne pourra jamais avoir de programmes d'une seule pièce dépassant 128 ko (mais on peut toujours ruser en copiant le programme en plusieurs fois en mémoire).

Encore quelques mots pour vous rappeler l'adresse où vous devez envoyer votre courrier (ou tout ce que vous voudrez bien nous envoyer) : Courrier des lecteurs de First, Laser Presse — 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.

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

RF 302R

Un drive 720 ko économique

De toutes les extensions destinées aux micro-ordinateurs de la gamme ST, le lecteur double-face est l'un des plus utiles. D'autant plus que les prix ont atteint dernièrement un niveau raisonnable. Qu'on en juge : il y a cinq ans une unité de disquette normale "tournait" autour de 4 000 F.

Wings décide de lancer sur le marché un lecteur compatible avec l'unité 720 ko Atari. Que vaut le lecteur double-face RF 302R dont il s'agit ? C'est la question lancinante qui nous torturerait atrocement avant l'essai. Evidemment, et vous l'avez deviné — nos lecteurs sont les plus intelligents de la planète —, la réponse* tout aussi lancinante se trouve dans la suite du texte.

L'objet se présente sous la forme d'un boîtier gris rectangulaire aux dimensions — 28,5 x 104 x 202 mm — nettement inférieures à celles des drives Atari SF314 et consorts. Ce boîtier métallique contient une mécanique de lecteur très récente puisqu'il s'agit d'un modèle Citizen équipé de moteurs à entraînement direct.

Cette petite merveille de la technique nipponne ne nécessite de surcroît qu'une seule tension d'alimentation de +5 V. Notons également les ouies de ventilation sur le dessus du boîtier ainsi que le câble de liaison bus (80 cm) non démontable côté lecteur de disque. L'alimentation s'effectue grâce à un bloc secteur indépendant connecté au floppy par une prise de type "jack". Un interrupteur placé à l'arrière du boîtier permet de couper l'unité mais pas l'alimentation (comme chez Atari). Bien entendu, la compatibilité est assurée avec toutes les machines ST (du 520 aux Mégas).

Jetons un coup d'œil rapide sur la mini-notice en anglais, le branchement est des plus simples, il faut juste connecter le drive sur la prise floppy (surprenant non...). brancher l'alimentation, tout ceci ordinateur éteint. Après un "boot" normal du système, introduisons une disquette vierge puis formatons-la. Premières constatations : le mécanisme d'éjection disquette est très doux

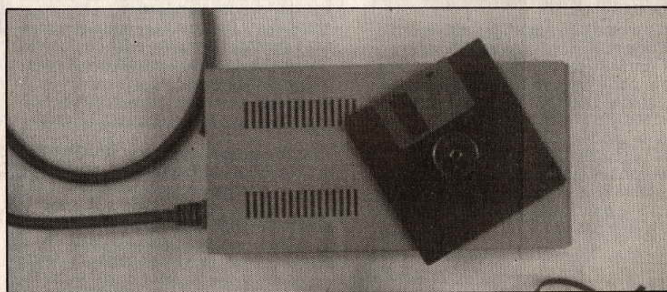
et le silence de fonctionnement est plutôt agréable, nettement meilleur que sur certaines séries de drives Atari. Seuls les clignotements de la petite "Led" rouge nous indiquent que le lecteur est en plein travail.

Après de nombreuses tentatives avec les disquettes les plus diverses, il ne semble pas y avoir de problèmes de relecture par les drives d'origine Atari. De même, lors de nos essais avec des formats exotiques, ce drive a supporté sans broncher des formatages avec 83

matériel présente indéniablement le meilleur rapport qualité/prix du moment et comme tel mérite toute votre attention.

Ange Lartiche

Produit testé : lecteur de disquette double-face
Importateur : Wings
Temps d'accès piste : 3 ms
Capacité formatée : 720 ko
Densité écriture : 135 TPI
Technique de codage : MFM
Vitesse de rotation : 300 t/mn
Prix : 1 299 F



pistes et 10 secteurs par piste (830 ko) ce qui confirme la qualité de la partie mécanique — prudence tout de même, n'utilisez pas de telles disquettes pour stocker des données importantes ! Dans l'ensemble le comportement du matériel paraît donc tout à fait sain.

La qualité correcte des composants de cette unité (boîtier métallique, mécanique de marque, ...) laisse espérer une bonne fiabilité, le maillon le plus faible étant certainement l'alimentation toujours reliée au secteur. Heureusement, vu le prix extrêmement raisonnable, on peut permettre quelques concessions. Une chose est évidente en tout cas, ce

Wings — 57, rue de Charonne 75011 Paris.
Tél. : (1) 48 07 08 29.

* Nous n'avons pas l'outrecuidance (ouf, on a eu peur !) de prétendre détenir LA réponse à toutes les questions majeures. Aussi dirons-nous plutôt disposer d'une des multiples réponses possibles, tout en sachant pertinemment que le testeur a beau faire effort d'impartialité, sa nature profonde est toujours impliquée à des degrés variés dans les tests de produits. Mais comme notre avis en vaut bien un — voire deux ou trois — autre...



RECEVEZ CHAQUE MOIS
VOTRE EXEMPLAIRE PERSONNEL
DE 1 ST

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

Veillez 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.



LE CIRCUIT SONORE YM-2149

MONTE LE SON

Grâce à son interface MIDI intégrée, l'Atari ST est capable de travailler de concert avec n'importe quel instrument Midi conventionnel. Cela ne doit pourtant pas nous faire oublier que le ST est également pourvu à l'origine d'une "puce" sonore : le YM-2149.

L'YM-2149 de Yamaha ressemble comme un frère à son aîné l'AY-3-8910 de General Instruments très largement utilisé à l'époque des 8 bits. Equipé de deux ports bidirectionnels d'entrées/sorties de 8 bits chacun, il s'occupe du port parallèle Centronics (imprimante), de la gestion de certains signaux du floppy disque (SS0, DS0, DS1), de la RS 232 (signaux RTS, DTR), et bien sûr des trois canaux sonores mixés en sortie.

Organisation des 16 registres internes

- registres 0,1** : fixent la hauteur du signal voie A sur 12 bits (registre 0 + 4 bits poids faible du reg. 1)
- registres 2,3** : idem pour la voie B
- registres 4,5** : idem pour la voie C
- registre 6** : hauteur du générateur de bruit
- registre 7** : voir ci-dessous
- registre 8** : sortie son canal A
- registre 9** : sortie son canal B
- registre 10** : sortie son canal C
- registre 11** : sortie bruit canal A
- registre 12** : sortie bruit canal B
- registre 13** : sortie bruit canal C
- registre 14** : port A 0=entrée/1=sortie

registre 8

bit 7 : port B 0=entrée/1=sortie
niveau de la sortie A, le bit 4 indique si le son traité est modulé par une enveloppe

registre 9

idem reg.8 pour la voie B

registre 10

idem reg.8 pour la voie C

registre 11

détermine la durée de l'enveloppe modulant le son (12 bits)

registre 12

idem reg.11

registre 13

4 premiers bits du reg.13 déterminent la forme d'onde de l'enveloppe (dent de scie, rampe...)

registre 14

lecture/écriture des données sur le port A

registre 15

lecture/écriture des données sur le port B

Ceux que l'assembleur chatouille (Ndrl : ou gratouille) sauront que la carte sonore est gérée d'une façon un peu spéciale puisque la sélection des registres tient sur deux adresses :

- \$FF8800 octet lecture données/ sélection registres
 - \$FF8802 octet écriture données
- Pour ceux qui veulent connaître jusqu'au nom des broches de ce circuit, je recommande fortement le livre "La Bible du ST". Bon à savoir pour les amateurs de pokes : la manipulation directe des adresses par des "POKES" oblige le programmeur à interdire les interruptions du ST. En effet, toutes les

5 ms, le ST se sert sous interruption de ces adresses pour tester le drive, les données seront donc modifiées.

C'est le XBIOS (trap #14) qui se charge de gérer le YM-2149, et ce grâce à une seule et unique instruction : **DOSOUND** (\$20). Pour l'utiliser il suffit de lui donner, comme paramètre, l'adresse du début de la chaîne de caractères contenant les commandes et les valeurs des notes à jouer. A première vue cela peut paraître compliqué, mais le rappel des commandes et l'exemple qui suit vous démontreront le contraire. Les commandes sont au nombre de dix-sept et assurent la gestion complète du son.

0...15 : correspondent aux 16 registres internes.

128, 129 : ces deux commandes sont utilisées pour le rebouclage des sons et demandent un paramètre qui sera chargé dans un registre temporaire pour 128, et 3 pour 129. Respectivement, le numéro du registre temporaire, la valeur qui se trouve dans ce registre complétement à 2 pour le test, et le dernier paramètre indiquent si la fin a été atteinte.

130 : durée du son en cinquantièmes de seconde.

Appel de la routine en Assembleur

```
move.l #pointeur, -(sp)
move.w #32, -(sp)
trap #14
addq.l #5, sp
pointeur dc.b 0,25,1,1,...
```

Le pointeur pointe bien évidemment sur la chaîne de caractères qui commande le son.

LE SON EN GFA BASIC

En Basic Gfa, il existe deux instructions pour la gestion du son, ce sont **SOUND** et **WAVE**. **SOUND** s'occupe de la hauteur des notes et de leur volume, **WAVE** détermine les caractéristiques de l'enveloppe. Leur utilisation ne pose aucun problème comme le montre l'exemple suivant dans lequel il suffit de respecter la syntaxe :

- **SOUND** canal, volume, note, octave, (durée) ou
- **SOUND** canal, volume, période, (durée)
- **WAVE** canal, enveloppe, forme, période, durée

```
cls
Repeat
  Mouse XX,YY,XX
  volumeX=Int(((399-YY)*16/400) 'calcul
  C=Int((XX*200/640) 'des variables
  noteX=Int((C*12/96)+1
  Sound 1,volumeX,noteX,5
  if XX=1 'touche droite enfoncée ?
  plot XX,YY 'dessiner
end if
```

Until KX=3 '2 touches enfoncées ?
end 'fin du programme

Avec ce petit programme, on fait varier le volume et la hauteur d'une note de la 5^e octave sur le canal 1 en fonction de la position de la souris sur l'écran. L'emploi de la touche gauche de la souris permet de visualiser ces deux paramètres graphiquement tandis que l'appui sur les deux touches à la fois termine l'exécution du programme.

En ce qui concerne la syntaxe de **SOUND**, il existe deux possibilités : — on peut en effet se passer des paramètres 3 et 4 afin de les remplacer par une valeur commune précédée du signe "#". Cette valeur est le résultat de la division de 12 500 par la fréquence de la note (le LA étant à 440 Hz) ;

— il est aussi possible en Gfa d'appeler la routine **Dosound** du XBIOS déjà mentionnée. Il faut alors lui donner l'adresse du début de la chaîne de caractères contenant les commandes et les paramètres. L'avantage de cette routine est qu'elle est capable d'exécuter les mélodies sous interruption, c'est-à-dire sans bloquer ni ralentir le programme en cours. Les amateurs de jeux vidéo la connaissent bien.

Appel de la routine en Gfa

Data 0,28,1,1,7,254,8,15,130 'données son
Data 50,0,253,1,0,130,50

```
For IX=1 To 16
  Read DtaX 'lecture données
  MelodieX=Melodie$+Chr$(DtaX) 'création chaîne
Next IX

Void Xbios(32,L:Varptr(MelodieX)) 'Appel Xbios
End
```

Bien qu'il ne possède pas comme certains autres micros de circuits très spéciaux, le ST — aidé de GEM — exploite au maximum les possibilités du YM-2149 qui seront suffisantes ou non, en fonction des exigences de chacun. Une autre façon de générer un son sur le ST sans utiliser directement les possibilités de la carte sonore consiste à digitaliser un son.

Ainsi que l'image, le son peut lui aussi être numérisé à l'aide d'un échantillonneur. La gestion des tableaux en découplant rendrait le logiciel nécessaire un peu plus complexe, mais nous en reparlerons certainement...

Laurent Hollo

A VOTRE AVIS

Votre avis nous est plus que nécessaire pour perfectionner encore davantage votre magazine. Grâce à vos réponses précises, un véritable dialogue s'ouvrira entre nous.

Cochez la case correspondant à la note attribuée, le 5 étant le maximum.

A : le contenu rédactionnel vous a-t-il semblé :

5 4 3 2 1

B : même question pour la présentation :

5 4 3 2 1

C : Idem pour la couverture :

5 4 3 2 1

D : citez et notez les trois articles ou informations qui vous ont le plus intéressé :

Titre	N°page	Note /10

E : citez et notez les trois articles qui vous ont le moins intéressé :

Titre	N°page	Note /10

F : quels thèmes aimeriez-vous découvrir dans nos prochains numéros ?

G : êtes-vous lecteur : ☐ fidèle ☐ occasionnel ☐ abonné ☐ nouveau venu

Nom : Prénom : Téléphone (facultatif) :

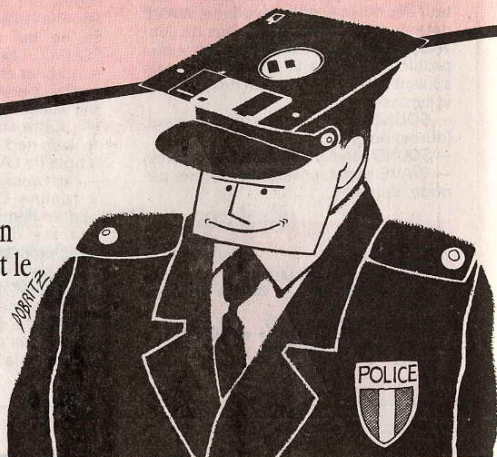
Age : ☐ de 14 à 18 ans ☐ de 18 à 25 ans ☐ de 25 à 35 ans ☐ + de 35 ans

Adresse :

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

LE ST S'ENGAGE DANS LA POLICE

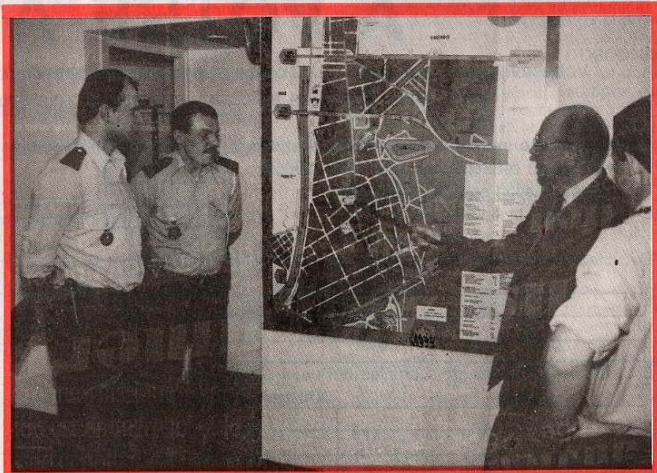
La police est-elle atteinte du virus micro-informatique ? En tout cas, à Saint-Mandé la contamination est en marche, et le ST vient d'apparaître dans les bureaux de la police municipale. Pirates et "crackers" peuvent encore dormir tranquilles, il ne s'agit pour l'instant que d'un système de télé-surveillance.



Dans le colimateur de l'Atari municipal, surtout les cambrioleurs, perceurs de coffres-forts, vandales et malandrins qui hantent les rues de banlieue à la nuit tombée. Pourquoi un Atari ? D'après l'un des concepteurs de l'application, c'est principalement le bon rapport coût/performance ainsi que la facilité d'emploi qui ont emporté la décision face à l'omniprésent PC.

SÉCURITÉ INFORMATISÉE

Le particulier ou l'entreprise qui décide de s'abonner au service "SURVEIL" doit disposer d'une centrale d'alarme classique reliée au réseau téléphonique. En cas d'effraction, vol ou autre événement fâcheux couvert par la centrale, celle-ci "téléphone" au système situé dans les bureaux de la police. Immédiatement, cet appel est archivé sur disque dur, un signal d'alarme est émis simultanément par le ST. L'adresse de l'abonné et les renseignements nécessaires à l'intervention des forces de l'ordre sont alors aussitôt imprimés sur papier. Le policier de garde n'a plus qu'à contacter par radio les agents en patrouille pour les informer de l'intervention à effectuer. Les applications possibles ne se limitent pas à la protection des biens, d'autres domaines peuvent bénéficier



Après réception de l'alarme, le repérage des lieux de l'intervention...

de cette sécurité accrue : contrôle des accès, surveillance d'équipements (chaufferies, groupes électrogènes), détection des inondations ou des incendies, etc.

Notons que les premiers clients du système sont d'ailleurs les bâtiments administratifs (mairie, écoles...).

MATÉRIEL ET LOGICIEL

Au poste de police : la configuration de base comprend soit un 1040 STF, soit un Mega ST2 avec un disque dur 20 Mo, et une imprimante 80 colonnes. Nous trouvons encore un boîtier intermédiaire relié au port série (modem)

QUELQUES DONNÉES SUR LE SYSTÈME



... puis le départ de l'équipe.

disposant de son processeur (un 6809) et de 32 ko de RAM propre, il est là pour gérer les alarmes et effectuer un pré-traitement. Enfin, un boîtier récepteur d'alarmes CESA et des modems (communiquant à 9 600 bauds sur le réseau téléphonique) complètent l'équipement.

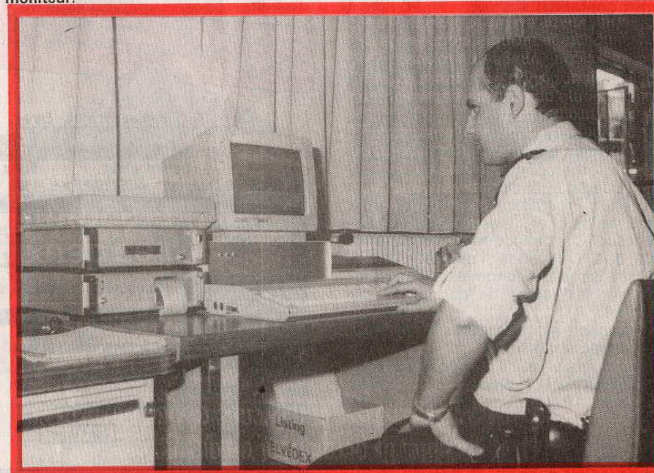
Chez le particulier : une centrale d'alarme classique munie de capteurs adaptés à la tâche de surveillance est reliée par un transmetteur à une ligne téléphonique tout à fait banale.

Le programme a été développé en Pascal OSS et assembleur 68000. Il utilise partiellement les fonctionnalités du Gem. Bien que supportant l'usage de la souris, celle-ci a été abandonnée en pratique au profit du clavier : toutes les commandes sont doublées par des touches de fonction. La partie gestion des abonnés est des plus classiques puisqu'il s'agit en fait d'une gestion de fichiers standard avec création, suppression, modification, impression de fiches clients. Bien évidemment l'accès au fichier clients et aux informations en cas d'alerte est protégé par un mot de passe que l'opérateur doit saisir au bon moment.

Chaque fiche client comporte, outre l'adresse et le téléphone, des informations telles les consignes en cas d'alarme, le code transmetteur et son nom (pour savoir d'où vient l'appel). D'autres paramètres importants sont également mentionnés : les heures de contrôle automatique (tests réguliers effectués

par le système ST pour vérifier le bon fonctionnement des centrales client), ou le nombre de tests cycliques. Ces tests cycliques apportent une sécurité améliorée. Cette fois, ce sont les centrales d'alarmes individuelles qui envoient plusieurs fois par jour (et à heures connues) un code précis. Si le code n'arrive plus, une alarme est alors déclenchée.

Le système de surveillance : les récepteurs téléphoniques sont les boîtiers à gauche, sous le disque dur ; le prétraitement des alarmes s'effectue dans l'unité, sous le moniteur.



Le dispositif fonctionne 24 heures sur 24. En cas de coupure secteur, un onduleur assure une sauvegarde de huit heures. Plus de onze mois d'alarmes sont stockables sur le disque dur, et jusqu'à 500 alarmes en file d'attente. La capacité du système est de 300 clients environ.

Le service est facturé 150 francs par mois, prix de la centrale d'alarme individuelle non compris.

Avant l'arrivée du ST, il y avait déjà le récepteur d'alarmes CESA ainsi que son modem, la sortie des alarmes s'effectuait alors sur ruban. Des avantages substantiels découlent de l'adoption du nouveau système : une trace écrite des messages reçus grâce à la sortie imprimante, une plus grande convivialité et facilité d'emploi, un archivage de grande capacité (disque dur) avec accès rapide à l'information. Ces avantages se traduisent par des gains de temps et donc une efficacité d'intervention accrue.

Messieurs les voleurs vous êtes prévenus, dorénavant les cours de programmation et de "hardware" micro vous seront indispensables.

A. L.

Logiciel et système

CAIM — 49, rue Victor-Hugo 94700 Maisons-Alfort.

Montage et installation

Surveillance Electronique — 219, rue de Versailles 92410 Ville d'Avray.

Le minitel avec adresse PRESTACAPTE

Alors que de nombreux logiciels de récupération d'adresses sur minitel sont disponibles sur les principaux micro-ordinateurs concurrents du ST, Prestacapte arrive seulement pour combler ce vide logiciel sur Atari.

Cette dernière décennie a été marquée par une mutation importante des systèmes de distribution commerciaux. En provenance des Etats-Unis — comme nombre d'innovations en la matière —, le commerce indirect et le marketing direct en sont les manifestations les plus évidentes.

Ce nouveau style de distribution implique que naturellement la possession ou l'obtention d'un maximum d'informations relatives aux cibles potentielles : de nombreuses sociétés prestataires de renseignements sous forme de fichiers se sont récemment créées. Sans nul doute, le marché de l'information commerciale est florissant, mais les prestations sont souvent hors de prix. L'information de base, outre les classifications en catégories socio-professionnelles — niveau de rémunération, styles et typologie de consommations —, est encore le nom et l'adresse du client potentiel.

L'annuaire du minitel (11) est une source d'information inépuisable et à bas prix pour les professionnels du commerce dans toutes les catégories. Couplé avec un ST et un logiciel tel que Prestacapte, n'importe quel commerçant ou Pme/Pmi sera à même de se constituer des fichiers d'adresses, donc d'accroître sa force commerciale, sans grever son budget publicitaire...

En effet, Prestacapte est environ trois fois moins cher qu'un logiciel équivalent sur PC et beaucoup plus ergonomique que la moyenne. Il permet en outre de réaliser des économies substantielles sur les temps de connexion sur minitel.

Prestacapte exploite toutes les possibilités de recherche du 11 :

- en premier lieu, il compose automatiquement si l'on dispose d'un minitel de type 1B (gratuit, faut-il le préciser ?).

- il interroge l'annuaire avec vingt critères successifs dont il ne résultera qu'un seul fichier.

- il associe en option une fiche avec un code postal (alors qu'en consultation directe du minitel on ne visualise pas le code postal).

- il offre aussi la prise en compte des orthographes voisines pour les recherches nominales ou naturellement la recherche par catégorie (par exemple tous les médecins dermatologues de la ville de Cannes).

- et le filtrage des accents pouvant générer des problèmes...

Le logiciel en lui-même est très clair. Sept icônes représentent les fonctions principales et se substituent avantageusement aux menus déroulants, une fenêtre affiche le contenu de la capture fiche par fiche. Une fois le fichier constitué, il sera possible d'imprimer directement des étiquettes suivant un procédé semblable à Superbase, ou d'imprimer l'ensemble des adresses sous forme de liste. Je regrette cepen-

dant que ces deux dernières options n'offrent pas de possibilité de prévisualisation avant impression.

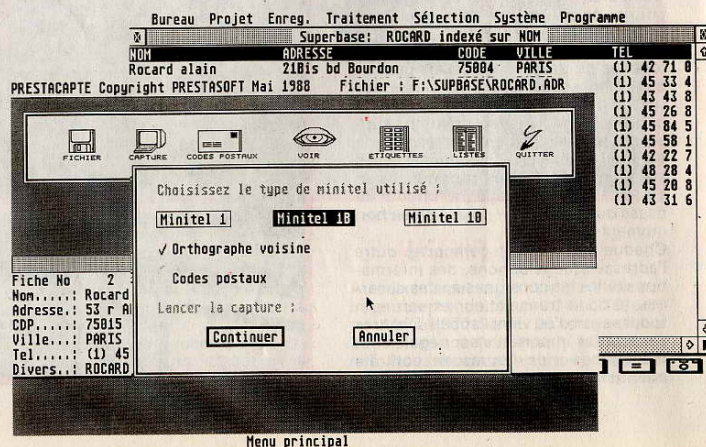
AVEC UNE BASE DE DONNÉES, C'EST ENCORE MIEUX

Mais c'est en conjonction avec une base de données que l'on tirera la quintessence du logiciel qui, en lui-même, n'autorise ni véritable gestion de fichier, ni recherches multicritères. Prestacapte permet d'exporter les données d'un fichier au format ASCII avec des caractères séparateurs de champs et d'enregistrements. Ce format conviendra actuellement à Superbase, Adimens, Evolution, 1ST Mail, Calcomat et Gestocks. La liste n'est pas exhaustive. Dommage cependant que l'on ne puisse choisir lesdits séparateurs comme sur Superbase. De même, j'aurais apprécié que nom et prénom soient enregistrés dans des champs séparés. Par-delà ces légères réserves, le logiciel est simple d'emploi, efficace à l'usage et constitue donc pour 600 F ttc, un très bon investissement professionnel.

Rappelons enfin qu'il n'existe pour l'instant aucune restriction juridique à l'exploitation du minitel par ce type de logiciel. Une polémique soulevée l'année dernière à ce sujet par le PTT a finalement donné avantage aux éditeurs de logiciels.

Antoine Forquerry

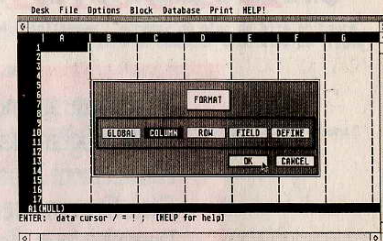
Prestasoft — 321, avenue Charles-de-Gaulle 92160 Clamart. Tél. : (1) 46 31 97 30.



Menu principal

SWIFTCALC DES CALCULS ET DES GRAPHES

Swiftcalc est un ensemble de plusieurs programmes distincts dont les fonctionnalités en font un tableur bénéficiant d'un module puissant de graphiques, de l'édition "sideways" et de liens avec les logiciels de gestion de fichier et de traitement de texte du même éditeur Timeworks. Son confort d'utilisation et son efficacité rendent cet ensemble logiciel très attrayant.



L'écran de travail : feuille de calcul, menus déroulants et boîte de dialogue.

La forme de la feuille de calcul de SwiftCalc de TimeWorks est traditionnelle. Les 256 colonnes sont désignées par des lettres et les 8 192 lignes par des chiffres. Les 2 097 152 cellules sont qualifiées en conjugant les codes des colonnes et des lignes qui les constituent. Elles peuvent être aussi identifiées par un nom spécifique qui leur est attribué par l'utilisation de la commande \Name.

Une aide en ligne donne accès à un support efficace de formation à l'utilisation du logiciel. Cinq menus déroulants sont disponibles sur l'écran de travail, disposés en une ligne de commandes sur le haut de la feuille de calcul. Ces menus déroulants sont : fichiers, options, bloc, base de données, et impression.

Il est possible de saisir des données sous forme de texte, de nombre, d'une formule de calcul, de formules mathématiques.

F7 : affiche le contenu d'une cellule dans la zone prévue à cet effet au bas de la feuille de calcul.

F8 : automatise l'entrée d'une série d'informations, par exemple les mois d'une année : après avoir inscrit JAN 88 dans la première cellule, il suffit d'appuyer sur F8 et de porter le curseur sur la cellule suivante pour voir apparaître automatiquement le mois suivant, FEB 88, et ainsi de suite.

F9 : pour marquer les bornes d'un bloc. Cette opération peut aussi être réalisée en employant la commande proposée dans le menu déroulant OPTIONS.

F10 : offre les options de format global, des colonnes, des lignes ou des enregistrements.

L'ensemble de ces fonctions est également accessible à l'aide des commandes inscrites dans les menus déroulants ou en utilisant la touche ALT associée à une lettre.

MODIFICATIONS DE LA FEUILLE DE CALCUL

SwiftCalc permet de façon automatique quelques modifications de la structure de la feuille de calcul à l'aide des touches de fonction :

F1 : insertion d'une colonne.

F2 : insertion d'une ligne.

F3 : suppression d'une colonne ou d'une ligne.

F4 : pour détruire les données contenues dans une cellule.

F5 : ou la touche ! provoque le calcul automatique de la feuille en cours de travail.

F6 : sert à voyager rapidement dans la feuille de calcul. On peut aussi utiliser la touche =. Il faut indiquer l'adresse de la cellule que l'on veut atteindre et valider par Return.

FONCTIONNALITÉS PARTICULIÈRES

SwiftCalc peut être interfacé avec les autres logiciels de Timeworks : le gestionnaire de fichier Data Manager ST, et le traitement de texte WordWriter ST. Les documents peuvent donc comporter des données provenant à la fois des trois logiciels.

Il bénéficie de l'interface GEM évitant à l'utilisateur d'avoir à mémoriser les codes de commandes puisqu'il suffit de cliquer avec la souris sur les commandes des menus déroulants et de répondre de la même façon aux questions posées dans les boîtes de dialogue apparaissant au centre de l'écran.

En sortie du système, on pourra imprimer verticalement sur un papier en continu, donnant une vision complète et agréable à consulter de la feuille de

calcul même si celle-ci est très importante en nombre de colonnes.

Grâce au multifenêtrage, il est possible de travailler simultanément sur plusieurs parties de la feuille de calcul.

GRAPHIQUES

L'une des fonctionnalités les plus importantes est le module de graphique qui est un programme complémentaire. Il est plus facile de mettre en œuvre ces logiciels en utilisant un disque dur plutôt que de travailler avec une configuration à deux lecteurs.

Passer du programme de calcul au programme de graphique est relativement simple. Après avoir quitté le calc, il suffit de lancer le programme de graphique se trouvant sur la seconde disquette livrée. Le programme graphique se présente sous la forme d'une feuille de travail avec une ligne d'intitulés de menus déroulants : fichiers, graphique, données, impression.

Dans le menu déroulant Fichiers, on sélectionne la commande Import pour amener en mémoire des données extraites d'un fichier de calcul. Ces données s'affichent à l'écran ainsi qu'une boîte de dialogue pour sélectionner les données chiffrées des colonnes et des rangées, les séries ainsi que les labels. Il suffit ensuite de demander l'affichage à l'écran ou l'impression du graphe pour le visualiser. De nombreuses formes de graphiques sont disponibles.

La version française de SwiftCalc sera disponible courant octobre 1988. Prix : 689 F.

Xavier Frigara

Wings — 57, rue de Charonne
75011 Paris. Tél. : (1) 48 07 08 29.

DÉCOMPACTEUR DEGAS

En réponse aux nombreuses demandes à ce sujet, voici deux petits programmes en Basic GFA permettant de résoudre efficacement le problème de décompactage d'images Degas Elite. Ils permettent uniquement de décompiler les images Degas basse et moyenne résolution, mais ce n'est déjà pas si mal.

Le premier programme sert à créer la routine de décompactage en langage machine et la sauve sous le nom DEGASDEC.B. Le deuxième programme est un exemple d'utilisation de la routine Im. Il se décompose en deux versions, la v1 et la v2. La v1 est la version originale. Pour obtenir la v2, il suffit de supprimer les rem (les ') intercalés dans le programme. Le troisième programme est le source assembleur 68000 de la routine Im. La v2 affiche l'image une fois le décompactage terminé alors que la v1 affiche l'image au fur et à mesure du décompactage. La v2 à le désavantage par rapport à la v1 de demander un tampon supplémentaire de 32 256 octets. Pour utiliser la routine Im dans un programme personnel, il suffit de la charger avec un Bload à une adresse adr% fixée puis de l'appeler par un Void C:adr%(L:adrim%) ou adr% désigne l'adresse de la routine Im et adrim% l'adresse de l'image à décompiler. Attention : il faut que la résolution de l'ordinateur concorde avec la résolution de l'image à décompacter. Pour information, la routine Im décompile l'image dans l'écran logique (Xbios(3)). L'exemple décompile une image Degas de 26 021 octets en 0,29 seconde, ou 3,5 secondes en comptant le chargement de l'image à partir de la disquette.

Pascal Miel

Les deux programmes de décompactage Degas

```

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

** degas decompilateur v2 Miel
el Pascal 1988 **q
1ST Magazineq

'q
For IX=1 To 89q
  Read AXq
  AS=MkIS(AX)q
  SS=SS+ASq
Next IXq
Bsave "degasdec.b", Varptr(SS), 17
8q
Endq
'q
Routine_Im:q
Data &2A6F, &4, &181D, &C08, &80, &66
&8, &A4, &2F0D, &528D, &2F0Dq
Data &3F3C, &6, &4E4E, &5C8F, &3F3C,
&3, &4E4E, &548F, &2540, &2A5Fq
Data &283C, &8, &C7, &181D, &4A08, &6
&80, &19, &2B7C, &8, &6q
Data &7C84, &7E28, &6808, &C, &287C,
&8, &2, &7C82, &7E58, &0BFCq
Data &8, &28, &4201, &284B, &2F0C, &4
&203, &181D, &4A08, &6808, &1Cq
Data &5208, &180D, &5203, &2A0C, &88
&5, &8, &6688, &4, &09C8, &5308q
Data &66EC, &6808, &1C, &4A08, &5208
&141D, &18C2, &5283, &2A0C, &8859q
Data &8, &6688, &4, &09C8, &5308, &66
&C, &6687, &66C8, &285F, &548Cq
Data &5201, &8286, &6682, &07FC, &8,
&A8, &51CC, &FFA6, &4E75q

```

```

** Degas decompilateur v2 Miel
Pascal 1988 **q
1ST Magazineq

'q
SS=Space$(178)q
Bload "degasdec.b", Varptr(SS)q
Im$="screen.pcl" ' nom de l'imag
e à chargerq
Open "I", #1, Im$ ' cherche la lon
gueur de l'image à décompacteq
LongX=LoF(#1)q
Close #1q
' reserve fre(0)-32256q
Im$=Space$(LongX)q
' LogX=Gendos(&H48, L:32256) ' re
serve tampon pour écran logiqueq
' LogL=Int(LogX/256)*256+256 '
adresse multiple de 256q
SamX=Varptr(Im$) ' samX=adresse
de l'imageq
Bload Im$, SamX ' charge l'image
à décompacteq en mémoireq
' EcrX=Xbios(2)q
' Void Xbios(5, L:LogL, L:-1, L:-1
) ' échange écranq
RoutX=Varptr(SS) ' calcul adresse
de la routine LMq
Void C:RoutX(L:SamX) ' appel de l
a routine de décompactageq
' Bmove LogL, EcrX, 32088q
' Void Xbios(5, L:EcrX, L:EcrX, -1)
' retablit l'écranq
' Void Gendos(&H49, L:LogX) ' lib
ère mémoire écran logiqueq
' Reserve Fre(0)+Gendos(&H48, L:-
1)-17888 ' libère mémoire Gfaq
attend=inp(2) ' attente clavierq

```

Source assembleur du décompilateur

```

; decompilation img degas elite basse et moyenne resolution
; (c) miel pascal 1988 et 1ST
; sur Profimat

text
SEPT:MACRO:
nolist
addq.b #1, d3; incrémente le compteur d'octets par ligne
move.l #4, d5;
btst #8, d5;
bne Vretour; si adresse écran impaire saut
add.l #8, a4; si impaire adresse écran+offset de ligne
Vretour:subq.b #1, d8; décremente le compteur
list
ENDM
move.l 4(sp), a5; recupere adresse image a décompacter dans a5
move.b (a5)+, d8; cherche flag de décompression
cmpl.b #588, d8;
bne fin; si image non compilée retour
move.l #5, -(sp)
addq.l #1, a5
MOVE.L A5, -(SP);
move #6, -(sp); mets en place nouvelle palette
trap #14
addq.l #6, sp; restaure pile
move #3, -(sp); cherche adresse mémoire écran
trap #14
addq.l #2, sp; restaure pile
move.l #8, a3; a3=adresse écran
move.l (sp)+, a5
move.l #199, d4;
move.b (a5)+, d8;
tst.b d8;
bne boucle; teste la résolution de l'image
MOVE.L #6, A8; saut si moyenne rez sinon init basse
moveq #4, d6; nbre de plans de bits
moveq #48, d7; 48 octets par plan de bits
bra sauti

```

```

move:MOVE.L #2, A8; offset de ligne
moveq #2, d6; nb de plan de bits
moveq #80, d7; 80 octets par plan de bits
sautl: add.l #32, a5; a5 pointe sur le début de l'img a décompiler
boup:clr.b d1; met a zero le compteur de plans de bits
move.l #3, a4
boup3:move.l #4, -(sp); sauve l'adresse du plan de bits en cours
clr.b d3; met a zero le compteur d'octets par ligne
BOU2:
move.b (a5)+, d8
tst.b d8
bmi nega; si nombre négatif
addq.b #1, d8; si nombre positif
titl: recopie les d8 octets dans le plan de bits en cours
move.b (a5)+, (a4)+
sept
bne titl
bra saut
nega:nega.b d8; complement a deux du nombre
addq.b #1, d8
move.b (a5)+, d2
toto: recopie d8 fois l'octet d2 dans plan de bits en cours
move.b d2, (a4)+
sept
bne toto
saut:
CMP.B #7, d3
bne bou2; boucle si nbre octets par ligne pas complet
move.l (sp)+, a4; adresse ancien plan de bits dans a4
addq.l #2, a4; calcul nouvelle adresse du plan de bits
addq.b #1, d1
CMP.B #5, D1; boucle si tous plans de bits de la ligne pas traités
bne bou3
ADD.L #168, A3; nouvelle ligne
dbf d4, boup; boucler si nombre < a 288 lignes
fin:rtf
end

```

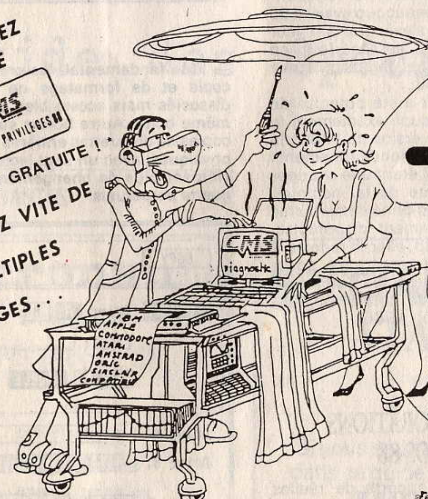
ME CONSERVER PRECIEUSEMENT CAR...

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

DEMANDEZ
VOTRE

CMS
CARTE PRIVILEGES

ELLE EST GRATUITE !
PROFITEZ VITE DE
SES MULTIPLES
AVANTAGES...



CMS
INFORMATIQUE

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

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

COMMODORE
ATARI

AMSTRAD

SINCLAIR

ORIC

THOMSON

APPLE

ETC...

DELAI MOYEN 2 A 5 JOURS

BON DE COMMANDE

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

Nom _____

Prenom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Marque et type d'ordinateur : _____

- 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 octobre 1988
(prix normal de la carte : 100F)

LE NOUVEAU "NOUVEAU TOS"

Le TOS — *Tramiel Operating System* — est le système d'exploitation de l'Atari ST, au même titre que MS-DOS est le système d'exploitation des PC & compatibles conçu par Microsoft. Alors que l'on avait juste eu le temps de goûter aux joies du nouveau TOS disponible depuis à peine six mois, représentant la troisième version distribuée*, voici qu'Atari Corp. annonce encore un bébé TOS (ou plus exactement une version bêta) qui devrait être dans les machines avant la fin de l'année.

Il est vrai que la version du TOS actuellement disponible n'a pas fait que des heureux puisque de nombreux programmes ne fonctionnaient plus et que beaucoup avaient dû être réécrits pour s'exécuter sur leur machine d'élection. C'est sans doute en partie pour réparer les dégâts qu'arrive le TOS version 1988. En effet, ce dernier a été optimisé de telle sorte qu'il occupe exactement la même place que la version de 1986 : la cause de certains dysfonctionnements sur la version 1987 étant une occupation plus importante de la mémoire, entraînant l'indisponibilité de certaines adresses antérieurement disponibles. Avec la version 1988, elles le redeviendraient. Cela dit, il serait sans doute plus prudent de parler de "meilleure compatibilité" que de "totale compatibilité" avec la version 1986.

LES AMÉLIORATIONS DE TOS 88

Mais, le TOS 88 apporte de réelles améliorations, la première étant une vitesse d'affichage encore supérieure à

la version 87 : je vous propose de découvrir les autres "en images" comme l'on dit au journal télévisé.

— Première nouveauté intéressante, lorsque l'on copie des objets, la boîte vous indique au fur et à mesure ce qui est copié.

— Plus fondamental, les processus de copie et de formatage ne sont plus dissociés mais accessibles depuis une même boîte. Autre bonne surprise, les copies de disquettes entières (ou copies physiques) avec un seul lecteur, ne réclament plus de changements de disquette perpétuels.

* Après une version sur disquette pour les premières machines et deux versions en eeproms — respectivement 1985 en disquette, 1986 et 1987 en eeproms...

— Une innovation attendue : l'exécution d'un programme dès le lancement de l'ordinateur.

— Une option en plus dans les préférences : le recouvrement des fichiers identiques en option.

Vous l'aurez sans doute remarqué, la version testée est en anglais ! Il faut préciser par ailleurs que GemDos a été réécrit et qu'une mémoire cache pour accélérer les accès disques était présente sur la disquette de test, voilà des éléments étant toute utilisés à TurboDos

— Enfin, le clou : le nouveau sélecteur d'objets qui donne instantanément accès toutes les unités de disques.

qui remplissait les mêmes fonctions. Néanmoins Dominique Laurent va tout de même l'adapter à cette nouvelle version du TOS, gageons que cela ira encore plus vite...

Antoine Forqueras

.. Guide des Spécialistes ATARI ..

44

NANTES

Micronaute

2 magasins
SPÉCIALISTE ST
Grand public
et
professionnel
TOUTE LA GAMME
du 520 au MEGA ST

9, rue Urvoy de St Bedan
44000 NANTES
Tél. : 40.69.03.58

78

VELIZY/SAINT-QUENTIN

SPECIALISTES ATARI

Si vous souhaitez figurer
dans ce guide, contactez :

MICK au
43.98.22.22

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

TRANS MISSION DES LOGICIELS PAR MINITEL

Parmi les avantages faisant la supériorité de notre Atari ST, nous avons déjà remarqué la grande facilité de gestion du port série. La liaison de cette prise, dite RS-232, avec un Minitel a déjà fait l'objet de la publication de deux programmes dans les numéros 3 et 6 de 1ST. Nous vous proposons aujourd'hui de transformer l'ensemble Atari ST et Minitel en serveur capable de transmettre des programmes-sources ou tout autre fichier ASCII.

Nous avons pris l'habitude de ne voir dans le petit terminal que l'organe de réception, tant il est rapide de choisir dans un menu, sans même devoir se donner la peine de formuler une seule question (cela nous rappelle quelque chose de familier !). Le clavier est là bien sûr, mais se fait discret et son emploi se limite souvent à l'enfoncement des touches SUITE ou ENVOI, précédé d'un chiffre, quelquefois de trois ou quatre lettres.

MINITEL, ÉMETS-TU ?

Cette interactivité très poussée — cela ne vaut pas une souris bien sûr — ne supprime pourtant pas radicalement la liaison bilatérale, (full duplex). Le volume d'information à transmettre est très inférieur dans le sens de l'utilisateur vers le serveur à celui inverse. Le temps nécessaire à créer un message est directement lié à la dextérité de l'utilisateur. Dans la plupart des cas, la cadence de cinq caractères à la seconde n'est jamais dépassée. Dans le standard Télétel, la vitesse de 50 Bauds pourrait convenir ; elle est de 75 Bauds dans le sens usager-serveur et de 1 200 dans l'autre. Ainsi le serveur émet-il une

fréquence porteuse de 1 700 Hertz, tandis que le Minitel émet une porteuse à 420 Hertz. Il y a des cas où cette situation est défavorable, pour une courte période au moins, et pour faciliter l'acheminement d'une grosse quantité de données vers le serveur, celui-ci commande l'inversion des vitesses. Cette faculté se nomme le "retournement" du modem. Lorsque les données sont transmises, le serveur commande le retour à la normale : c'est le retournement inverse.

Aucune commutation de lignes n'est nécessaire puisque la liaison n'utilise que deux fils ; le retournement est une inversion des fréquences porteuses et des cadences de modulation. Le Minitel émet et reçoit dans les conditions du serveur.

Que faut-il ajouter pour que notre petit terminal devienne un véritable serveur ? Il lui faut prendre l'initiative des commandes.

Dans la situation de Minitel retourné, le serveur extérieur garde la maîtrise des commandes. Pour devenir serveur, il existe une commande dite d'opposition. Cette fois, l'inversion des porteuses est préparée avant la connexion, le Minitel "opposé" prend les initiatives dues au serveur. Face au maître se trouve l'autre Minitel qui est en quelque sorte... l'élève.

La procédure d'opposition est enclenchée par une séquence de

caractères transmise à la prise DIN du Minitel. Sur certaines versions dites "professionnelles", l'opposition est accessible depuis le clavier. Le statut d'opposition n'est réversible qu'après le passage par la phase de connexion et déconnexion. Bien entendu, toutes ces modifications de configuration sont acquiescées par des séquences de caractères venant de la prise DIN vers l'ordinateur. Il convient d'en tenir compte pour la progression des phases successives du logiciel.

DU CÔTÉ DU MAÎTRE

Le standard VIDEOTEX n'est pas idéal pour transmettre en binaire pur. Ainsi nous avons admis que chaque octet serait transformé en deux valeurs hexadécimales représentées en ASCII. Cette transformation sera abordée dans un autre article.

En attendant, la transmission de listes sources ne fait pas de difficulté et reste la meilleure solution, il ne faut cependant pas dépasser quarante caractères par ligne.

Autour du programme principal, dix sous-programmes réalisent les fonctions suivantes :

- procédure CONEX : commande l'émission de la porteuse en position de maître ;
- procédure OPPO : fait passer le terminal en serveur et le prépare à la connexion ;
- procédure LTUP : lit les pages du

fichier à transmettre, en complétant au besoin par des blancs les lignes incomplètes ;

- procédure EMIP : envoi vers le Minitel les pages lues par la précédente procédure ;
- procédure SUIT : boucle d'attente de la réponse du destinataire pour transmettre la page suivante ;
- procédure PL : émet les commentaires sur la ligne de service du destinataire pour chaque page courante ;
- procédure DL : émet les commentaires sur la ligne de service du destinataire après la dernière page ;
- procédures EMIN, DM, DC : sous-programmes de liaisons locales entre le ST, le clavier, et le Minitel ;

DU CÔTÉ DE L'ÉLÈVE

Le bon élève écoute attentivement le maître, sans l'interrompre, et ne se manifeste que sur invitation pour montrer qu'il écoute toujours ! Cela n'est plus pratiqué de nos jours en classe mais reste cependant le fonctionnement du programme de réception. Les caractères arrivent à la fois sur l'écran et à la prise DIN, dite périphérique, en liaison avec le port RS-232 de notre ST. Peu de caractères de service sont ajoutés au texte pour réduire autant que possible la durée de transmission. Il faut néanmoins les éliminer.

Le schéma du câble a été publié dans le numéro 3 de cette revue, mais prenez soin de vous baser sur les numéros gravés dans l'isolant des connecteurs plus que sur la disposition du plan.

Le programme de réception est une version légèrement modifiée de celui publié dans le numéro 6 de cette revue. Les fonctions de liaisons locales sont identiques à celles de l'émetteur. Puisque l'on s'en tient à échanger des programmes sources, les commentaires — indispensables à la bonne compréhension — servent au destinataire pour rectifier les éventuelles erreurs de transmission. Le compilateur se chargerait de retrouver les quelques oublis s'il devait en rester.

MODE D'EMPLOI

Au contraire des précédents programmes destinés à se raccorder sur un serveur commercial, toujours disponible, nous sommes aujourd'hui deux à intervenir. La liaison téléphonique est établie de façon habituelle, celui qui appelle paie la taxe de communication selon l'éloignement et le temps.

- Tout commence par une conversation, chacun ayant mis en marche son Minitel et son ST

LOTRATEL Programme de transmission

```

Rem *****
Rem *      INITIALISATION      *
Rem *****
At=Xbios(15,W:7,W:0,W:182,W:-1,W:-1,W:-1) Configuration du port serie
For It=1 To 40
  Read X
  Out 1,X
Next It
Data 31,69,65,12,32,27,93,32,32,80,114,111,103,114,97,109,109,101,32,76
Data 79,84,82,65,84,69,76,32,100,101,32,67,46,86,65,76,77,79,78,84
Print "SI PRET....RETURN"
Un:
It1=Gendos(18)
If It1=0 Then
  Goto Deu
Else
  It1=Gendos(3)
  Print "ATTENTE DE CONNEXION"
  Endif
Deu:
It2=Gendos(11)
If It2=0 Then
  Goto Un
Else
  It2=Gendos(1)
  Endif

```

```

* *****
* *      DEBUT DE PROGRAMME PRINCIPAL      *
* *****
Dim C(984)
Input "MOM DU FICHIER (Slettres)";Ino$
Input "  NOMBRE DE PAGES      ";Nb$
Input "  PREMIERE PAGE No      ";Np$
Np=Np+1
Open "I";#10,Ino$
Print "LIRE ";Nb$;" PAGES DE ";Ino$
Gosub Oppo
Gosub Conex
Repeat
  Gosub Ltup
  Np=Np+1
Until Np=Nb$
While Np=Nb$
  Gosub Pl
  Gosub Emip
  Print "PAGE No ";Np$;" TRANSMISE"
  Gosub Suit
  While Ind=1
    Gosub Pl
    Gosub Emip
    Print "PAGE No ";Np$;" REPETEE"
    Gosub Suit
  Wend
  Close #10
  Repeat
    Gosub Dl
    For Kt=1 To (Jt+Kt-41)
      It=C(Kt)
      Gosub Emin(It)
    Next Kt
    For Kt=(Jt+Kt-41) To 960
      Gosub Emin(32)
    Next Kt
    Print "DERNIERE PAGE No ";Np$;" TRANSMISE"
    While Ind=1
      Gosub Dl
      Gosub Emip
      Print "DERNIERE PAGE No ";Np$;" REPETEE"
      Gosub Suit
    Wend
    Until Ind=0
    Gosub Emin(27)
    Gosub Emin(57)
    Gosub Emin(103)
  End
  * *****
  * *      SOUS PROGRAMME DE CONNEXION      *
  * *****
  Procedure Conex
    Repeat
      Print " Touche F1 pour CONNEXION "
      Gosub Dc
      Until It=99
      Gosub Emin(27)
      Gosub Emin(57)
      Gosub Emin(104)
      Gosub Dm
      C1=Ka$
      C2=Ka$
      C3=Ka$
      C4=Ka$
      If C1<>19 Then
        Print "ERREUR 1",C1$
      Endif
      If C2<>80 Then
        Print "ERREUR 2",C2$
      Endif
      If C3<>83 Then
        Print "ERREUR 3",C3$
      Endif
      If C4<>83 Then
        Print "ERREUR 4",C4$
      Endif
      Print "MINITEL en Fonction"
    Endif
  Return
  * *****
  * *      SOUS PROGRAMME LECTURE PAGE      *
  * *****
  Procedure Ltup
    For Jt=1 To 984 Step 41
      It=Inp(#10)
      Exit If It=13
      C(Kt)=It$
      Next Kt
      It=Inp(#10)
      While Kt<40
        C(Kt+Jt)=32
        Kt=Kt+1
      Wend
      C(40+Jt)=13
    Next Jt
  Return
  * *****
  * *      SOUS PROGRAMME EMISSION IPAGE      *
  * *****
  Procedure Emip
    For Kt=1 To 984
      It=C(Kt)
      Gosub Emin(It)
    Next Kt
  Return

```



```
Gosub Emin(32)
Gosub Emin(27)
Gosub Emin(72)
Gosub Emin(50)
Gosub Emin(27)
Gosub Emin(73)
```

```

Gosub Emin(32)
Gosub Emin(70)
Gosub Emin(79)
Gosub Emin(73)
Gosub Emin(83)
Gosub Emin(32)
Gosub Emin(32)
Gosub Emin(32)
Gosub Emin(32)
Gosub Emin(31)
Gosub Emin(65)
Gosub Emin(65)
Gosub Emin(12)
Return
!
! *****
! * COMMENTAIRE ENTRE PAGES *
! *****
Procédure P1
Gosub Emin(31)
Gosub Emin(64)

```

```
Gosub Emin(84)
Gosub Emin(65)
Gosub Emin(80)
Gosub Emin(97)
Gosub Emin(103)
Gosub Emin(101)
Gosub Emin(32)
```

Gosub Emin(115)
Gosub Emin(117)
Gosub Emin(105)
Gosub Emin(118)
Gosub Emin(97)
Gosub Emin(110)
Gosub Emin(116)
Gosub Emin(101)
Gosub Emin(32)
Gosub Emin(27)
Gosub Emin(93)
Gosub Emin(83)
Gosub Emin(117)

Gosub Emin(105)
Gosub Emin(116)
Gosub Emin(101)
Gosub Emin(27)
Gosub Emin(92)
Gosub Emin(32)
Gosub Emin(79)
Gosub Emin(85)
Gosub Emin(32)
Gosub Emin(27)
Gosub Emin(93)
Gosub Emin(62)
Gosub Emin(101)
Gosub Emin(112)
Gosub Emin(101)
Gosub Emin(116)
Gosub Emin(105)
Gosub Emin(116)
Gosub Emin(105)

```
Gosub Emin(105)
Gosub Emin(111)
Gosub Emin(110)
Gosub Emin(27)
Gosub Emin(92)
Gosub Emin(31)
Gosub Emin(65)
Gosub Emin(65)
Gosub Emin(12)
```

```

      GEMDOS EMIN(12)
Return
End
*****
      LECTURE 1 CHIR DU MINUTE
*****
Procedure Dm
  Tt=0
  Repeat
    Tt=Tt+1
    Codi=GEMDOS(18)
    Until Codi<=0 Or Tt=50
    Kal=GEMDOS(3)
  Return
*****
      LECTURE 1CHIR DU CLAVIER
*****
Procedure Dc
  Repeat
    Codi=GEMDOS(11)
    Until Codi<=0
    Rt=GEMDOS(11)
    Ic=Irt And 255
    Is=Int(65536
    Ic=Ic And 255

```

```
Gosub Emin(27)
Gosub Emin(92)
```

End

<u>ON</u>	<u>RETOUR</u>	<u>SUITE</u>	<u>ENVOI</u>
-----------	---------------	--------------	--------------

```

Rem *****
Rem *      INITIALISATION      *
Rem *****
Dim Lf$(24000)
Init=0
Init=Init+(15,W:7,W:0,W:182,W:-1,W:-1,W:-1) Configuration du port serie-
1:1=1
Np=0
Ni=0
Nc=1
Arrayfill Lf$( ),32
For It=1 To 40
  Read X
  Out 1,X
Next It
Data 11,69,65,12,32,27,93,32,32,80,114,111,103,114,97,109,109,101,32,76,75
2,69,84,69,76,32,100,101,32,67,46,86,65,76,77,79,78,84,10,13

```

```

Endif
If Ist=65 Then
  Gosub Sz
Endif
If Ist=66 Then
  Gosub D7
Endif
If Ist=59 Then
  Gosub D1
Endif
If Ist=60 Then
  Gosub Oz
Print
Else
  Cot=Gendos(4,W:Ik1)AUXiliary OUTPUT
Endif
Endif
Goto Un

Rem *****
Rem * CHOIX DES COMMANDES *
Rem *****

Tro:
Ist=Ist-60
On Ist Go Sub Du,Tr,Qa,Qi,Sz,D7,D8,D9
Goto Un
Procedure Di
  Cot=Gendos(4,W:Esc1)
  St=57
  Cot=Gendos(4,W:St)
  St=104
  Cot=Gendos(4,W:St)
  Print " CONNEXION "
Return

Procedure Oz
  Cot=Gendos(4,W:Sept)
  St=73
  Cot=Gendos(4,W:St)
  Print "FIN...(SAUVEGARDE TOUCHE UNDO)"
Return

Procedure Du
  Cot=Gendos(4,W:Sept)
  St=67
  Cot=Gendos(4,W:St)
  Print "REPETITION"
Return
'

Procedure Tr
  Cot=Gendos(4,W:Sept)
  St=70
  Cot=Gendos(4,W:St)
  Print
  Print "SOMMAIRE "
Return

Procedure Qa
  Cot=Gendos(4,W:Sept)
  St=68
  Cot=Gendos(4,W:St)
  Print
  Print "GUIDE "
Return

Procedure Qi
  Cot=Gendos(4,W:Sept)
  St=69
  Cot=Gendos(4,W:St)
  Print
  Print "ANNULATION"
Return

Procedure Sz
  Cot=Gendos(4,W:Sept)
  St=71
  Cot=Gendos(4,W:St)
  Print "CORRECTION"
Return

Procedure D7
  Cot=Gendos(4,W:Sept)

```

- 99 f. Pack 1 junior
- 199 f. Un émulateur Minitel complet, un traitement de texte pour faire les collages avec automate d'exécution, un soft de téléchargement
- 199 f. Pack 2 senior
- 200 f. Pack 1 + un serveur monovole, prise de contrôle de l'Atari à distance par minitel, des outils vidéotex de toute sorte et la gestion complète du 11 (les renseignements téléphoniques).
- 200 f. Professionnel et développeur

Code postal: Ville:
UDE, 16 rue Daval, 75011 Paris (1) 43.38.72.83


```

Cot=Gendos(4,W:St)
Print
Print "RETOUR \ "
Return

Procedure D8
Cot=Gendos(4,W:Sep)
St=72
Cot=Gendos(4,W:St)
Print
Print "SUITE / "
Return

Procedure D9
Cot=Gendos(4,W:Sep)
St=5
Cot=Gendos(4,W:St)
Print
Print "ENVOI... "
Return

Goto Un

Rem *****
Rem * ECRITURE SUR DISQUETTE *
Rem *****

Tren5:
Np=Np+1
Nc=1
Nl=1
Goto Tro

Fin:
Print "SAUVEGARDE EN COURS...."
It=It+1000
Open "O",#10,"MINITEXT"
For J=0 To It Step 40
  For K=1 To 40
    Tx=Lt+(K-J)
    Out #10,Tx
  Next K
  Out #10,13
  Out #10,10
Next J
Out #10,13
Out #10,10
Close
End

Rem *****
Rem * FILTRAGE VIDEOTEX *
Rem *****

Procedure Vdtx
If It<31 Then
  Goto Sun
Endif
If It<25 Or It<22 Then
  Goto Sdeu
Endif
If It<8 Then
  Goto Stro
Endif
If It<9 Then
  Goto Sga
Endif
If It<10 Then
  Goto Sinq
Endif
If It<11 Then
  Goto Ssix
Endif
If It<13 Then
  Goto Sept
Endif
If It<14 Then
  Goto Suit
Endif
If It<27 Then
  Goto Sneuf
Endif
If It<17 Or It<20 Then
  Goto Sneuf
Endif
If It<19 Then
  Goto Sonz
Endif
If It<15 Then
  Goto Souz
Endif
If It<30 Then
  Goto Souz1
Endif
If It<31 Then
  Goto Strez
Endif
If It<12 Then
  Goto Sqatoz
Endif
If It<18 Then
  Goto Sqinz
Else
  Iph=0
Endif
Goto Sfin

Sun:
Iph=It
Nc=Nc+1
Goto Sfin

Sdeu:
It=Gendos(18)

```

```

If It<0 Then
  Goto Sdeu
Else
  It=Gendos(3)
Endif
If It<80 Or It<64 Then
  Iph=35
  Nc=Nc+1
  Goto Svinl
Else
  Svin2:
  It=Gendos(18)
  If It<0 Then
    Goto Svin2
  Else
    It=Gendos(3)
  Endif
  Iph=It
  Nc=Nc+1
  Svin1:
  Endif
  Goto Sfin

Stro:
Iph=0
Nc=Nc+1
Goto Sfin

Sga:
Iph=0
Nc=Nc+1
Goto Sfin

Sinq:
Iph=0
Nl=Nl+1
Goto Sfin

Sept:
Iph=0
Nc=1
Goto Sfin

Suit:
Iph=32
Gr=128
Goto Sfin

Sneuf:
It=Gendos(18)
If It<0 Then
  Goto Sneuf
Else
  It=Gendos(3)
  If It<63 And It<96 Or It<37 Then
    Goto Sneuf
  Else
    If It<40 And It<31 Or It<35 Or It<58 Then
      Goto Sneuf1
    Else
      If It<56 And It<52 Or It<48 And It<39 Then
        Goto Sneuf2
      Endif
      Iph=0
      Endif
      Endif
      Goto Sneuf
    Endif
    Goto Sneuf1
  Endif
  It=Gendos(18)
  If It<0 Then
    Goto Sneuf1
  Else
    It=Gendos(3)
  Endif
  Goto Sneuf2
Else
  It=Gendos(3)
Endif
Sneuf2:
It=Gendos(18)
If It<0 Then
  Goto Sneuf2
Else
  It=Gendos(3)
Endif
Sneuf1:
It=Gendos(18)
If It<0 Then
  Goto Sneuf1
Else
  It=Gendos(3)
Endif
Sneuf:
Iph=0
Goto Sfin

Sonz:
It=Gendos(18)
If It<0 Then
  Goto Sonz
Else
  It=Gendos(3)
Endif
Iph=0
Goto Sfin

Souz1:
Nc=1
Nl=1
Souz:
Iph=32
Gr=0
Goto Sfin

```

```

Strez:
It=Gendos(18)
If It<0 Then
  Goto Strez
Else
  It=Gendos(3)
Endif
Iph=32
If It<63 And It<128 Then
  Goto Strez1
Else
  If It<57 And It<47 Then
    Iph=32
    Gr=0
    Goto Sfin
  Else
    Nl=It And 7
  Endif
Endif
Strez3:
It=Gendos(18)
If It<0 Then
  Goto Strez3
Else
  It=Gendos(3)
  Nl=It And 15
  Nl=Nl+10*Nl
  Nc=1
Endif
Iph=32
Gr=0
Goto Sfin

Strez1:
Nl=It And 31
Strez2:
It=Gendos(18)
If It<0 Then
  Goto Strez2
Else
  It=Gendos(3)
Endif
Nc=It And 63
Iph=32
Gr=0
Goto Sfin

Sqatoz:
Gr=0
Iph=0
Goto Sfin

Sqinz:
It=Gendos(18)
If It<0 Then
  Goto Sqinz
Else
  It=Gendos(3)
  Rept=It And 63
Endif
Sfin:
Return

Rem *****
Rem * Mise en page *
Rem *****

Procedure Map
If Nc<40 Then
  Goto M1
Else
  If Nc>0 Then
    Goto M3
  Else
    If Nl=0 Then
      Nc=0
      Goto M3
    Else
      Nl=Nl-1
    Endif
  Endif
Endif
If Nl<1 Then
  Nl=1
  Goto M3
Else
  Endif
  Goto M3

M1:
If Nl>0 Then
  Goto M2
Else
  Nc=40
  Endif
  Goto M3

M2:
Nc=Nc-40
Nl=Nl+1
If Nl<40 Then
  Goto M2
Else
  If Nl<25 Then
    Goto M3
  Else
    Nl=Nl-24
  Endif
Endif

M3:
Return
End

```

DU GRAPHISME SANS PARASITES

Lorsqu'on déplace des blocs de bits (avec *BITBLT BIT Block Transfer* ou *GET/PUT*), l'image se met souvent à trembler. Pour éviter ce tremblement, il faut afficher une image et dessiner une autre image n'importe où en mémoire mais dans une zone invisible à l'écran, puis afficher immédiatement cette image.

Ce processus est possible sur le ST. Il y a une routine XBIOS pour cela dont le nom est *SETSCREEN*. Cette routine permet de sélectionner une adresse physique de l'écran pour l'affichage et une adresse logique de l'écran pour la modification qui soient différentes. Mais l'adresse de l'image doit toujours être divisible par 256.

```

Dim Image%(32255/4)
Graphmode 3
For I%=0 To 639 Step 4
  Line 0,0,I%,399
  Line 639,0,I%,399
Next I%
Get 0,0,99,99,A$
A%=Xbios(3)
B%=(Varptr(Image%(0))+255) And &HFFFF00
Sget H$
Repeat
  Swap A%,B%
  Void Xbios(5,L:A%,L:B%,-1)
  Sput H$
  Mouse X%,Y%,K%
  Put X%,Y%,A$
  If K%=1
    Sget H$
  Endif
  Line X%,0,X%,399
  Line 0,Y%,639,Y%
Until K%=2
A%=Max(A%,B%)
Void Xbios(5,L:A%,L:A%,-1)
Sput H$

```

Xbios (5,L:a%,L:b%,-1) ! Setscreen

Cet appel de *XBIOS* définit l'adresse logique de l'écran c'est-à-dire l'adresse à laquelle se réfèrent les instructions de dessin. Cette adresse est mise en A % et l'adresse physique de l'écran, c'est-à-dire l'adresse à partir de laquelle l'image visible est affichée, se trouve en B %.

Dans l'exemple de programme une de ces deux variables contient l'ancienne adresse de l'image (*XBIOS(3)*) et l'autre contient la seconde adresse dans le champ d'entiers *Images%()*. L'appel *XBIOS(5)* et l'instruction *Swap* permettent d'intervertir ces adresses.

Après le *Sput* qui restaure le fond de l'écran sur la page logique et le test de la souris, on dessine une croix. Étant donné que cela est fait après le *Sput*, elle disparaît au *Sput* suivant. Cela est répété jusqu'à ce qu'on ait pressé la touche droite de la souris. Puis les deux adresses de l'écran sont remises à leurs valeurs d'origine (très simplement avec *MAX()*).

Extrait de : *Développer en GFA Basic*, de Franck Ostrowski, pp. 31 à 33.
Editions Micro Application : (1)47.70.32.44.

DOMPUBS' STORY

Vie et mœurs des logiciels du domaine public

Avec un titre pareil, vous vous trouverez sans doute dépassé et trop vieux pour l'informatique ! N'ayez craintes, il n'en est rien. Nous allons simplement nous aventurer dans un domaine encore mal connu et dont le vocabulaire est par conséquent légèrement ésotérique. La fiche cuisine de ce mois, que les gourmets me pardonnent, sera donc historico-linguistique.

Les "Dompubs" — ou encore "Domipubs" —, contractions de "domaines publics" désignent ce qu'aux États-Unis on appelle "freeware". De même, "freeware" est un mariage contraction de *free* (libre) et *ware* qui est la partie restante après ablation de *soft* sur *software*. Cette même cuisine aurait donné en français "libreciel", on a préféré domipubs !

Les freeware sont des programmes laissés en libre circulation et pour lesquels les auteurs ont renoncé à se faire rémunérer. A la notion de freeware, il faut ajouter celle de shareware. Suivant le même principe, l'auteur laisse le logiciel se copier librement mais s'en remet à l'honnêteté et à la générosité de ceux qui auront apprécié le programme en demandant une modeste contribution, autrement l'auteur demande que l'on détruise la copie... On se souviendra qu'ici même, François Marschal — auteur de *ZZ-Rough* — proposait dans

le numéro 2 de *First* des programmes en shareware.

Les clubs informatiques américains sont à l'origine de ce nouveau type de distribution en concomitance avec les débuts des Apple II et des CBM de Commodore. Les membres de ces clubs eurent par ce biais un moyen simple de s'enrichir à l'aide de leurs programmes d'amateurs ou de leurs bidouilles. L'astuce était d'utiliser le réseau de distribution logiciel le mieux organisé du monde : le piratage informatique ! Le ou les auteurs placent leurs noms et adresses en tête de leurs créations, suivis d'un prix, généralement modique.

Naturellement, le système peut sembler audacieux puisque fondé sur le bon vouloir de l'utilisateur. Force est de constater qu'il a fort bien fonctionné aux États-Unis et qu'il a rapidement pris de l'ampleur : on peut trouver, outre-Atlantique, près de 8 000 domipubs pour C64.

LE BEURRE ET L'ARGENT DU BEURRE

En France, le phénomène est beaucoup plus récent. C'est sans doute pourquoi on ne retient encore que le côté gratuit des domaines publics. La question "pourquoi payer quelque chose que je peux obtenir gracieusement ?" n'interpelle pas grand monde chez nous. Cependant il faut souligner l'initiative de Solidarsoft qui a décidé d'envoyer des sommes forfaitaires aux auteurs dont ils diffusent les freeware.

Outre l'aspect pécuniaire, le freeware n'est pas seulement un moyen de passer outre les tracasseries de l'édition de logiciel. C'est aussi une façon de se faire de la publicité à peu de frais. En effet, il est fréquent de trouver des préversions ou des démos de softs, ou encore des défillements de pages écrans. Parfois, ce sont les auteurs qui en sont à l'origine, mais souvent aussi les éditeurs. A cet égard, Station Informatique, un des clubs français diffusant le plus de Dompubs, possède une collection spéciale de logiciels du commerce en version bridée qui permet ainsi aux utilisateurs de les tester avant de les acquérir.

Dans le phénomène Dompubs, il ne faut pas non plus oublier les auteurs un peu mégalomanes, ou simplement les programmeurs passionnés, qui veulent communiquer une trouvaille, une bidouille ou partager leur folle passion pour leur machine respective.

Le système freeware implique une certaine largesse d'esprit ! Théoriquement, la vente des programmes et assimilés tels du Domaine Public est interdite. Toutefois, il n'est pas interdit d'en faire des recueils dans un but lucratif dans la mesure où l'on ne fait payer que le travail de sélection et de recherche, ainsi que les éventuelles documentations.

Avec l'apparition des nouvelles machines 16/32 bits, la passion aidant, et l'ère de l'informatique s'étant enfin ouverte en France, on trouve aujourd'hui des programmes français proposés dans le domaine public, mais naturellement ce sont les programmes étrangers qui dominent notre marché du freeware.

Les principaux diffuseurs en France sont le serveur Calvacom, Pressimage — si, si, *First* cite les concurrents et on ajoute qu'ils sont aussi les plus chers dans le domaine... — Station Informatique et de nombreux clubs...

MICRO-APP MET LA SAUCE

Micro-Application est le premier éditeur important à s'intéresser au domaine public. Citons à l'inverse AB Soft sur PC compatibles qui est devenu éditeur après une réussite commerciale fondée sur la distribution des domaines publics.

Présentation des Domipubs de Micro-App, en quatre séries thématiques de quatre disquettes : bureautique, graphisme, utilitaires et jeux. On trouve effectivement la quintessence du domaine public sur Atari — dont de nombreux programmes déjà cités dans cette rubrique.

● Bureautique

— NewWord, un traitement de texte en accessoire disponible depuis n'importe quelle application GEM.

— et ZeitManager, un gestionnaire d'emploi du temps très graphique et synoptique (livré en plus avec le source GFA).

— Cette série comprend aussi un tableur et une gestion de fichiers, mais ceux-ci sont plus rustiques puisqu'ils n'utilisent pas GEM. A noter tout de même que le tableur est une réplique de VisiCalc et, qu'à ce titre, il conviendra aux nostalgiques de l'Apple II.

— Notons aussi au passage un paquet d'accessoires : extinction d'écran, spooler, impression de listing et catalogues...

● Graphisme

Les utilitaires sont réellement utiles pour le graphiste averti :

— Picswitch et Convert pour passer d'un format d'images à l'autre, ou récupérer des images Amiga et Macintosh.

— des "Snapshots" pour capturer des images écrans

— et Tyny, un compacteur d'images.

Deux programmes monochromes livrés avec leurs sources GFA se distinguent dans cette série :

— Artist, un programme de dessin monochrome autorisant des déformations d'images de meilleure qualité que Degas Elite.

— et Movie qui est une performance de programmation en GFA et atteste une fois de plus de la rapidité de ce Basic.

— Saluons aussi la démo de Peter Meltzer, l'auteur de STad. Plus d'un an après, elle reste toujours la plus démonstrative des possibilités graphiques du ST. Les images Spectrum de cette série sont des classiques.

● Jeux

La qualité est aussi très élevée dans cette branche :

— Krabat, un jeu d'échecs de conception allemande, sous Gem, monochrome et couleur — comporte en plus un éditeur de figures — est tellement bien fini que l'on se demande ce qu'il fait dans le domaine public et son auteur n'est pas un fou altruiste.

Cette collection regroupe par ailleurs d'autres jeux classiques mais qui n'ont rien perdu de leur intérêt :

— l'incroyable Pac-man (2 versions : mono et couleur),

— Mégaroid qui est sans doute le premier domaine public sur Atari parvenu en France,

— un tas de jeux d'arcades spécialement conçus pour la musculation des

index,

— un jeu de ballistique

— et deux jeux d'argent : simulation de casino et machine à sous.

● Utilitaires

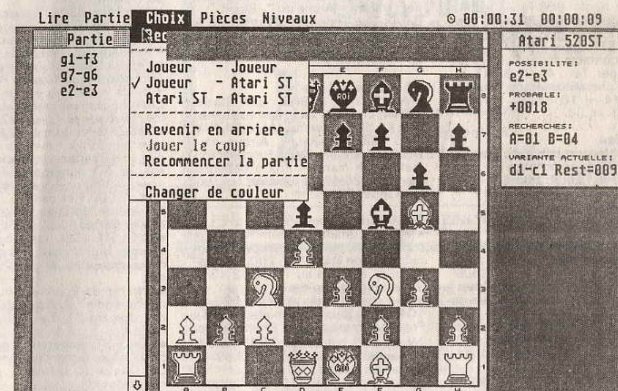
— Cette série comprend des programmes dont je vous avais déjà entretenu (plus personne n'aura d'excuses pour ne pas savoir comment se les procurer) : Turbodos, Superboot, Megamatic, Turtle, Checkdisk.

— Les classiques protocoles de commu-

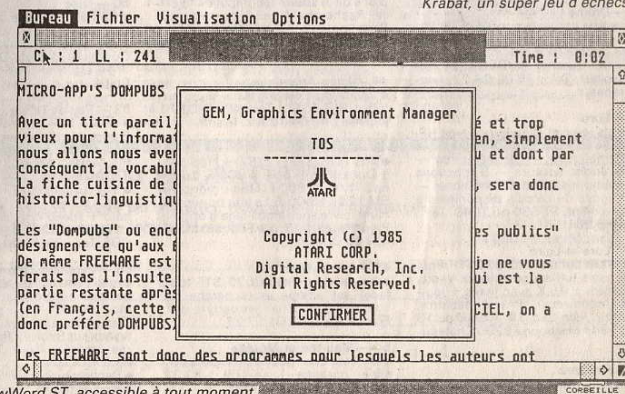
nication sont au rendez-vous : Kermit et Uniterm, le seul programme de comm sur Atari qui permette de créer des macros conditionnelles.

— Sur la dernière disquette, j'ai apprécié le multi-accessoire X-util qui permet le formatage, la réparation de disquette, la copie, la configuration du clavier et des imprimantes de type Epson.

Jacques Duphly



Krabat, un super jeu d'échecs.



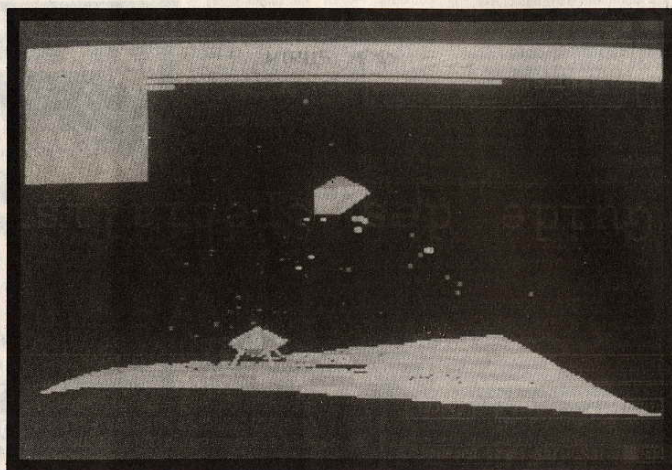
NewWord ST, accessible à tout moment.

Pour 249 F le pack de quatre disquettes, attendons avec impatience la suite, musique et encore des jeux d'après Micro-App, et souhaitons cacardièrement qu'il y ait davantage de Dompubs français.

VIRUS

Attention les yeux, ça va démenter ! *Virus*, que les (quelques) possesseurs d'Archimedes connaissent sous le nom de *Zarch*, débarque sur ST. Quel jeu, mon dieu, quel jeu ! Mais avant d'aller plus loin, j'aimerais préciser un petit détail qui, à mon humble avis, est de poids. L'auteur de *Virus* — non seulement de la conception du programme, mais aussi de la programmation — s'appelle David Braben. Ce nom ne signifie peut-être pas grand-chose pour la plupart d'entre vous, mais je suis persuadé que des lueurs d'avidité se sont allumées dans les yeux des autres : oui, en effet, c'est bien le nom de l'auteur d'*Elite*, le jeu super-star, vendu à plusieurs millions d'exemplaires de par le monde. N'est-ce pas là un gage de qualité ? L'histoire est toute simple : une race d'extra-terrestres veut envahir la Terre, et projette pour ce faire de polluer toutes les régions habitées. Ainsi, plus d'habitants, plus de résistance. Plusieurs vaisseaux-robots sont donc envoyés, chargés de répandre un peu partout un terrible virus rouge. En tant que pilote d'élite de l'escadrille des Hoverplanes, vous êtes chargé de défendre votre pays. Les autres pilotes sont envoyés aux "quatre coins du globe", pour paraphraser un animateur de télévision célèbre.

Votre Hoverplane est équipé d'un scanner longue portée destiné à se situer et à repérer les ennemis, d'un canon laser pour les détruire, et de quelques missiles à tête chercheuse (trois au début). A la fin de chaque vague d'attaque, un bonus est attribué, proportionnel à la surface de la zone non contaminée. L'écran de jeu est divisé en trois grandes parties. La partie principale affiche votre vaisseau et le décor : dans le coin supérieur gauche, le scanner avec en bleu les mers, en vert, les zones saines, et en brun



rougeâtre, les zones infectées. Dans la fenêtre supérieure, une ligne d'informations — score, nombre de missiles restant, nombre de vaisseaux restant, high score — et deux jauges : une verte pour l'altitude (par rapport au niveau de la mer, c'est important), une jauge orange pour le carburant.

GRAPHISMES 3D, VECTORIELS ET PLEINS !

Dès le premier écran, avant même le décollage, on sent à quel genre de jeu on a affaire. Comme dans *Elite*, le premier, ou dans *Carrier Command*, plus récent, tous les graphismes sont en 3D et vectoriels MAIS PLEINS. Vous vous en doutez, il est de fait possible, là encore, de tout voir sous tous les angles. Le réalisme est d'autant plus fort qu'outre les "sprites", le décor est du même acabit, juste un peu stylisé peut-être. Ainsi ne scrolle-t-il pas, mais "se déplace-t-il", au vrai sens du terme. De plus, il n'est pas plat : montagne, dénivellations diverses et océans sont présents. Et c'est là que le paramètre de l'altitude est important. La mer représente l'altitude zéro. Ne vous fiez donc pas trop à cet indicateur si vous survolez la terre, c'est très trom-

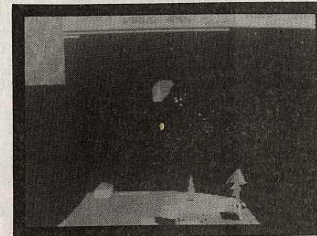
peur. A la vitesse de vol, on a tôt fait de se prendre une montagne dans le nez !

Puisque nous sommes en plein réalisme, restons-y. Pour faire plus vrai, plusieurs "détails" ont été superbement bien pensés. Ainsi, un missile à tête chercheuse, une fois lancé, continue-t-il de voler, même en dehors de l'écran de jeu, jusqu'à ce qu'il atteigne une cible ou qu'il tombe en panne de carburant. Autre exemple : l'ombre des différents objets sur le sol est remarquablement bien faite, que ce soit celle d'un vaisseau ou seulement de la rafale laser. Enfin, en survolant la mer, vous apercevrez des poissons volants, absolument inoffensifs et sans intérêt pour le jeu. A noter aussi, la gerbe enflammée de la poussée des réacteurs, les remous dans l'eau, les explosions des vaisseaux, le virus qui se répand... Tout, absolument tout, est superbe.

Pour jouer, on a le choix entre la souris ou le clavier, ce dernier étant entièrement redéfinissable. Personnellement, j'ai trouvé la souris peu maniable mais un ami, habitué à la version de l'Archimedes (le veinard !), l'a trouvée très confortable. Je ne saurais trop vous conseiller, avant votre première partie, de laisser le jeu se mettre en mode démonstration, et d'observer la manière dont il attaque les ennemis en

ville, avec redressement au dernier moment. C'est non seulement spectaculaire, mais aussi très instructif... Sachez également que chaque tir enlève un point du score. Donc, ne pas voler en gardant le doigt appuyé sur "Feu", le logiciel gérant aussi les scores négatifs... Un dernier point, ne détruisez pas, et même protégez, les nombreux "relais-radars" disséminés un peu partout au sol : si l'un d'eux manquait, votre scanner ne pourrait plus scruter la région qu'il couvrirait, et un gros carré noir apparaîtrait sur la carte. Jeu d'arcade avant tout, *Virus* est un véritable événement dans le jeu sur ST. Un de plus après *Blood* et

Carrier Command, c'est le troisième depuis le début de l'année. Le



quatrième sera certainement *Elite*, que l'on attend du coup avec encore plus d'impatience. Et encore, je

ne parle pas d'*Elite 2*, dont D. Braben a presque terminé la version Archimedes...

EDITEUR : Firebird
GENRE : arcade - dextérité
SON : bon
GRAPHISME : SU-PER-BE !
ANIMATION : GE-NIA-LE !
INTERET : géant, comme tout ce qui est original
DUREE : z'êtes pas prêt de le finir...
CONFIGURATION : 520 couleur

Si j'achète ? Tu me demandes si j'achète ? Oh peuchère, mais c'est par camions entiers que je l'achète, par wagons, par citernes, par containers géants, par...

Etienne Mouratila

SIDE ARMS

Side Arms, c'est le nom d'un entrepôt spatial d'armes destinées à défendre la Terre contre une éventuelle invasion extra-terrestre. Bien caché dans l'espace, il est en principe inaccessible... En principe seulement car l'improbable est arrivé. Les Bozons, une race d'aliens aussi belliqueux que moches, commentent leur conquête de la Terre en s'emparant de *Side Arms*...

Il va de soi que d'une part les fins stratèges terriens n'avaient pas prévu ça, mais qu'en plus, sans *Side Arms*, la Terre ne pourra se défendre efficacement plus de quelques jours... Aussi a-t-on décidé d'envoyer sur place deux braves soldats pour éliminer tous les Bozons présents dans *Side Arms*, et en reprendre le contrôle.

Le lieutenant Henry et le sergent Sanders sont tous deux équipés d'un scaphandre à propulsion dorsale, pour de se mouvoir dans les couloirs labyrinthiques de l'entrepôt. Ces combinaisons sont également équipées d'armes offensives puissantes, qui ne seront pas de trop pour venir à bout des centaines de vaisseaux ennemis traînant dans le secteur.

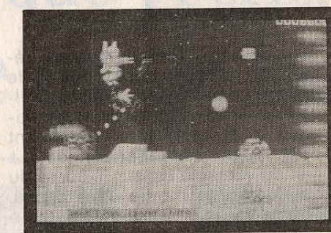
Le reste est simple : on tire sur tout ce qui bouge, on ramasse des bonus qui augmentent la puissance de tir, et on essaie de rester en vie le plus longtemps possible en réalisant un score le plus élevé possible.

C'est donc un jeu dans le plus pur style "shoot'em up" que Capcom nous a pondu là, et que Gof a adapté sur micros, avec, en ce qui concerne la version ST, plus ou moins de réussite.

— Plus, parce qu'il est assez prenant ; parce que le scrolling horizontal et parfois vertical, à deux niveaux, est correct ; parce que les graphismes, bien que manquant de couleurs, sont fidèles à la version arcades ; enfin parce que la musique d'accompagnement du jeu n'est finalement pas mauvaise du tout.

— Moins, parce l'action est lente ;

parce que le personnage ne répond pas toujours bien à la souris ou au joystick, et puis parce que la difficulté n'est pas suffisamment grande pour tenir en haleine pendant très longtemps.



EDITEUR : Gof!
GENRE : arcade
SON : bon
GRAPHISME : pas très coloré
ANIMATION : un peu lente
INTERET : pan-pan-boum-tchack
DUREE : assez courte
CONFIGURATION : 520 couleur

Etienne Mouratila

BERMUDA PROJECT

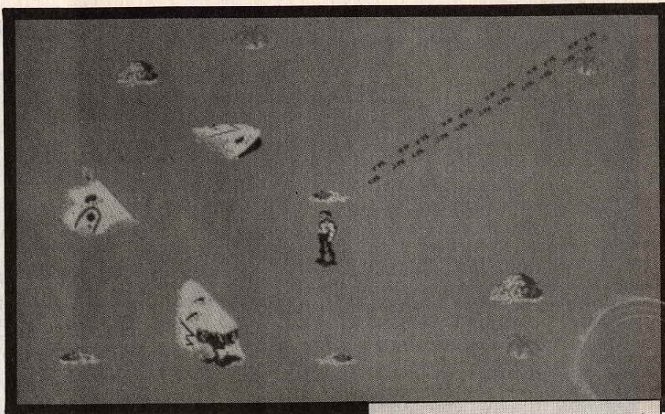
Les jeux d'aventure sont maintenant entrés dans les mœurs. Les premiers logiciels de ce type étaient uniquement textuels. Progressivement, suivant l'évolution des capacités graphiques des micro-ordinateurs, des images sont venues égayer les textes. A présent, les dernières productions offrent des jeux où pratiquement tout le texte est remplacé par des animations réalistes. *Bermuda Project* reprend ce principe exploré auparavant par la fameuse série des *Kingquest*.

Après la disparition mystérieuse d'un avion de ligne dans le Triangle des Bermudes, Bill Benson, un journaliste aventurier, part enquêter sur les lieux. Hélas, alors que son avion survole le triangle de sinistre réputation, un éclair met le feu à l'un des moteurs de l'avion qui s'écrase sur une île inconnue. Le pilote est mort et l'avion brûle. Avec pour seules ressources, son intelligence et tout ce qu'il pourra trouver sur place, Bill devra réussir à rejoindre la civilisation.

ATTENTION, SCORPION !

Tout d'abord, commencez par récupérer la radio dans l'épave de l'avion (ça peut servir). Après quelques errances, des traces énigmatiques vous conduisent rapidement près d'une jeep abandonnée. La clef du véhicule est sur le corps du conducteur à moitié décomposé, prenez garde à l'irascible scorpion qui s'y cache. Vous aurez encore affaire aux habitants, des indigènes plutôt belliqueux qui ont d'ailleurs fortifié par des murailles une partie du terrain. L'accès est verrouillé par des portes ornées de crânes humains assez peu rassurants quant à la suite des événements.

Examinez un peu le jeu en détail : vous dirigez à l'écran un petit personnage sur une vue en perspective. Il peut se déplacer dans tous les sens et interagir avec le décor grâce aux options d'un menu géré à la souris. Les commandes autori-



EDITEUR : Mirrorsoft
GENRE : aventure graphique
GRAPHISME : moyen
SON : dans la présentation
INTERET : pas mal
JOUABILITE : assez facile
DUREE : des mois
CONFIGURATION : 520 couleur
PRIX : 200 F
Je n'achète qu'en cas d'urgence

PLATOON

Tiré du film éponyme de l'été dernier, *Platoon* arrive enfin sur ST. Ce logiciel reprend trait pour trait la trame du film, traitée toutefois de manière beaucoup moins psychologique.

Vous êtes une jeune recrue dans une section de cinq soldats, projetée en plein territoire ennemi. Encore peu préparé à la vraie guerre, vous vous apercevez rapidement qu'il vous faut non seulement survivre aux épreuves physiques, déjà très dures à supporter, mais aussi rester sain d'esprit au milieu de toutes les horreurs de la guerre.

Ce dernier aspect du film est beaucoup moins présent dans le logiciel, et c'est surtout le côté physique qui est mis en avant. Ainsi, le jeu se résume pour ainsi dire à se balader dans la jungle, en flinguant

A.L.

tous les "viet-congs" (peuchère !) que vous croiserez. Le jeu est divisé en six "sections", chacune comportant un objectif particulier.

Ainsi, les première et deuxième vous mettent au défi de conduire votre petit groupe au cœur de la jungle vietnamienne, et finalement au village où vous pourrez vous reposer et vous ravitailler aussi bien en nourriture qu'en équipements divers. La troisième vous force à traverser un tunnel sombre, décor parfait pour une multitude d'attaques surprises. Dans chacune de ces sections, des objets sont à trouver qui vous aideront dans votre progression : explosifs, torche, carte, etc.

Au fur et à mesure du jeu, le moral de vos soldats, représenté par une jauge en bas de l'écran, s'amenuise : s'il atteint zéro avant la fin de la section, le soldat concerné devient fou, et le groupe l'abandonne sur place, continuant à quatre, puis trois, puis deux, et enfin un seul qui, en mourant lui aussi, mettra fin à la partie.



Hormis la présentation du jeu, copiée sur celle du film, rien dans *Platoon* n'est vraiment attirant : trop difficile, quelque peu bâclé au niveau des graphismes... Heureusement, l'excellente musique de David Whittaker est un argument de poids en faveur d'Ocean, qui ne signe pas là sa meilleure réalisation sur ST.

S. S.

EDITEUR : Ocean
GENRE : arcade/aventure
GRAPHISME : moche
SON : génial
INTERET : moyen
DUREE : pas très longtemps
CONFIGURATION : 520 couleur
Je n'achète pas. Je n'avais déjà pas aimé le film, alors le soft, hein...

Avec LE PETIT LECTEUR, je lis ce que j'écris, j'écris ce que je lis.



Avec cette méthode de lecture complète, l'enfant devient artisan de son apprentissage.

Conçu pour les 5-8 ans, LE PETIT LECTEUR est une véritable "méthode" de lecture qui prend en charge l'aspect technique de l'acte de lire, la phase tactique de l'assemblage et les étonnements de la recherche du sens. A la fois imagier, dictionnaire, tuteur, imprimeur, boîte à jeux, ce logiciel fait de l'enfant l'artisan de ses activités d'apprentissage tout en maintenant le cap fixé sur des objectifs de "savoir-faire". Il s'attache à servir les "droits de l'enfant" que sont les droits de jouer et de rêver, ouvrant ainsi la voie qui conduit à l'éclosion de la lecture.

Logiciel disponible sur T08, T08D, T09+ ; Amstrad CPC 6128 ; PC et compatibles ; et Atari ST.

CARRAZ
EDITIONS
46, rue Montgolfier 69006 LYON - Tél. 78.94.10.31

EN HAUT AVEC



LES MEILLEURS...

Dans la lignée de *Jet* sur IBM, mais surtout du fameux *FS II*, voici *Jet* de Sublogic, simulateur de vol et de combat aérien pour Atari ST. S'il s'inspire beaucoup du *FS II*, les améliorations au point de vue simulation de combat sont appréciables, mais au détriment de nombreuses options, disparues ici. Mais avant de critiquer, décollons pour un tour d'horizon.

Une fois le programme installé, un menu propose le vol en F16 ou F18 avec pour chacun plusieurs options — quatre pour le F16 et trois pour le F18. Le F16 est un chasseur basé au sol alors que le F18 est embarqué à bord de porte-avions. C'est le F16 Falcon, avion rapide et maniable, capable de se mesurer aux Mig-21 et 23 soviétiques que je choisis pour ma première sortie. Des quatre options — combat aérien (*dogfight*), tir sur cibles au sol (*target strike*), vol libre (*free flight*), attaque combinée (*combined attack*) —, la première est sélectionnée. Après le choix du niveau de difficulté et de l'armement optionnel du chasseur (missiles AIM-7, AIM-9, AGM-65, bombes MK-82) le tableau de bord apparaît à l'écran.

LE TABLEAU DE BORD

Différents voyants et compteurs sont disposés sur un cadre entourant la vue du paysage. Sont indiqués : le niveau de fuel, les gaz, la vitesse, l'altitude, le compas, le poids de l'appareil. Deux autres instruments : le DME et l'ADF servent respectivement à connaître la direction et la distance à partir de la base de départ. Un simple clic sur une horloge digitale "temps réel" avec la souris suffit pour choisir l'heure du vol, ainsi que le jour ou la nuit. Pour l'altimètre, les gaz et le compas, une petite fenêtre laisse défiler les chiffres comme s'ils étaient disposés sur une roue. La vitesse n'est donnée qu'approximativement, par cran de 200 km/h ! En haut est placée une série de petits voyants, chacun alertant le

pilote sur les dangers à venir : train d'atterrissage sorti alors que vous volez à Mach 1 (ralentissement conséquent), accélération trop grande influant sur la circulation du sang à la tête (le fameux voile noir) et provoquant perte de connaissance et du contrôle de l'appareil pendant quelques secondes (les "G" sont indiqués par un petit compteur en bas, négatifs ou positifs), une altitude trop basse (moins de 1 000 pieds) sans avoir le train sorti, le manque de fuel, ainsi que deux autres témoins utilisés en combat. A chaque fois le clignotement est appuyé par un bip intermittent extrêmement stressant, surtout lorsque l'on n'en connaît pas encore la signification.



Vue de la tour de contrôle.

D'une main il faut alors prendre le manuel, pas à la bonne page bien sûr, et de l'autre essayer de faire quelque chose avec les commandes, alors que l'avion fonce vers le sol à Mach 1, sans train sorti et sans fuel non plus...

LE PILOTAGE

Les commandes sont nombreuses et toutes au clavier. Il m'a fallu quelques éjections en catastrophe pour les connaître toutes. Le vol de l'avion (direction et vitesse) est commandé soit à partir du pavé

numérique, soit à partir d'une souris, ou d'un joystick : je recommande vivement la seconde option, plus maniable et sensible.

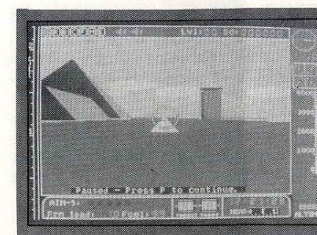
A gauche du clavier, un groupe de six touches commande les différentes vues : du cockpit, de la tour de contrôle, à côté ou derrière le chasseur, en mode "spot", et enfin à partir de l'un des missiles en vol. Il n'est pas possible, comme dans *FS II* de régler la position et la distance de l'avion hypothétique qui vous suit par l'option "SPOT" (ZOOM compense un peu cette lacune), c'est dommage, mais en combat il est préférable de regarder devant soi, plutôt que de se faire descendre alors que l'on s'admire lors de merveilleuses figures aériennes.

Un deuxième groupe de six touches sert à contrôler la direction de la vue à partir du cockpit. Grâce à deux touches de fonction, le zoom agrandira ou rapetissera à volonté l'image dans tous ses modes (Vue spot, Vue tour, vue de derrière, etc.). Plusieurs vues sont superposables à la vue principale. Ce système est d'ailleurs très ressemblant à celui du *FS II*. Il permet d'avoir sous les yeux quatre fenêtres, par exemple : une vue au travers du cockpit, une vue externe de l'avion, un radar et une carte aérienne pour se situer. C'est bien fait et pratique. La taille de chaque fenêtre (à part le radar) est modifiable à volonté et déplaçable sur toute la surface de l'écran.

A gauche du pavé numérique, un dernier groupe de touches contrôle le train d'atterrissage, le viseur et l'horizon artificiel de type HUD (*head up display*) projeté directement sur la vue du cockpit.

LE VOL

Si l'impression de vitesse est bien rendue, le défilement des images — et donc l'animation — est assez saccadé. Il est d'ailleurs étonnant de constater que *FS II* est beaucoup plus fluide sur ce point. Apparemment, la vitesse d'affichage de *Jet* a été obtenue, au moins en partie, au prix de la réduction du nombre d'images affichées. Les sauts plus importants entre deux positions d'image produisent alors cet effet désagréable. En revanche, le relief est tout à fait saisissant, grâce à un graphisme plein, simple mais efficace (Ndrl : les graphismes sont un peu plus colorés que sur *FS II*).



Vue du cockpit avant décollage.

Pour ce qui est des commandes de l'appareil, elles sont inutilisables au clavier car trop grossières, idem pour le joystick. Je conseille donc d'employer la souris, très sensible, elle rend le vol et l'exécution des manœuvres beaucoup plus facile. La vitesse de l'avion rend réalisables toutes les acrobaties imaginables et si une chose est magnifique, c'est bien de passer en vue "spot" tout en faisant des acrobaties, la vue changeant constamment de côté, c'est génial.

LES ABSENTS

Malheureusement pour nous, *Jet* a sacrifié plusieurs domaines au combat : on ne peut influencer ni sur la météo, ni la couverture nuageuse, le tout étant inexistant. Seule l'alternance du jour et de la nuit est disponible. De même, la simulation de pannes existant dans *FS II* aurait pu être gardée pour le combat, au lieu d'avoir des effets tout ou rien après chaque coup au but. Le vol aux instruments n'est pas possible, et les balises radio sont radiées des aéroports.

Mais il faut comprendre que *Jet* n'a pas été conçu simulateur de vol, mais simulateur de combat, et là, c'est le meilleur.

LE COMBAT

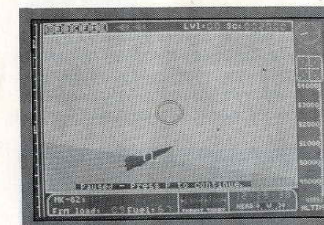
Le combat a été conçu comme un jeu : on dispose de quatre avions au départ, et des points sont donnés pour chaque cible abattue en fonction de son importance. Plus le score devient important, plus la difficulté des sorties est grande. Pour bénéficier des avions supplémentaires restés à la base, il faut s'éjecter à temps en cas de coup dur. Le pilote regagne alors tranquillement le sol grâce à son parachute, il est prêt à repartir de plus belle ! Des médailles telles la "Purple heart" ou la "Silver star" sont attribuées après

chaque mission réussie ou en cas de blessure de guerre.

Au début de chaque mission, on sélectionne l'armement : missiles air-air ou air-sol, bombes, canons (disponibles d'office avec 500 obus) en fonction de sa portée, du type de cibles, de la précision de l'arme tout en sachant qu'une charge excessive diminue les performances de l'appareil.

● Pour le **combat sur cibles**, le but est de détruire des bases de missiles sol-air SAM, des centrales et divers types de bâtiments tout en volant au ras du sol pour éviter d'être détecté. C'est le moins difficile, mais le moins intéressant aussi.

● En revanche, le **combat aérien** est captivant au possible. Il faut essayer de garder le plus longtemps possible le (ou plus souvent les) Mig dans le collimateur pour que la visée du missile se verrouille dessus



Mig en vue...

et rende possible sa destruction une fois qu'il est parti. Deuxième difficulté, un missile parti n'est pas un missile gagnant, et toutes les ruses sont permises pour les éviter, aussi bien de votre côté que de celui des ennemis : accélérations brusques, virages serrés, décélérations aux aérofreins et vol entre les collines sont au tableau des astuces employées. Un voyant et un bip signalent les cibles potentielles à portée de vos armes, ainsi que la présence d'un missile dans le ciel, ou le verrouillage de celui-ci sur votre avion.

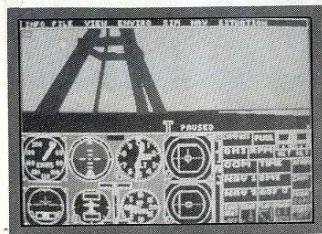
La visée est rendue possible grâce à un collimateur circulaire au centre de l'écran. Il change de couleur suivant la distance de la cible et indique si elle est à portée de vos missiles. Une fois le missile verrouillé, la cible change également

de couleur, il ne reste plus qu'à tirer et à prier très fort. Le ravitaillement en munitions et fuel s'effectue tout simplement en rejoignant votre base de départ. Le F16 part d'un aéroport militaire alors que le F18 part du porte-avions *Nimitz*, ce qui rend les catapultages et les apportages nettement plus hasardeux. Dans ce cas, les cibles au sol sont de superbes croiseurs soviétiques (jeu américain oblige !) se défendant avec des missiles.

● Le troisième type de mission proposée pour le F16 est l'**attaque combinée** (combat aériens et attaque au sol) qui, grâce à un terrain très varié, rend les combats vraiment exaltants au-dessus des ponts, dans les collines, ou au ras des vagues.

VOLER A DEUX, C'EST BEAUCOUP MIEUX

Le jeu à deux personnes en simultané est également prévu, à la condition de disposer de deux ST reliés par câble ou modem (et deux logiciels *Jet* bien entendu). Vous combattez alors contre le pilote de votre



Atterrissage au Champ-de-Mars.

choix qui disposera du même avion (un F16 I) et d'un armement sélectionné au départ. Ce mode autorise les mêmes options que dans *FS II*, y compris l'envoi de messages entre pilotes. Les vitesses de transmission couvrent une plage très large : de 300 à 57 600 bauds.

L'aspect multijoueur est certainement l'un des plus impressionnants de ce logiciel, d'autant plus (et c'est un secret) qu'il serait possible de jouer relié à un Amiga équipé, bien évidemment, de la version Amiga de *Jet*. Vous imaginez d'ici les règlements de compte... Parlons de la documentation ; elle est en anglais

et d'un haut niveau de qualité (comme à l'accoutumée chez Sublogic) avec force dessins, schémas explicatifs et cartes de l'environnement.

En conclusion, cette simulation de combats aériens est l'une des meilleures du marché, et pour l'instant la meilleure sur ST, avec tout ce qu'il faut pour se laisser prendre au jeu. Seules critiques : l'animation gagnerait en qualité en perdant l'effet saccadé qu'elle procure, et ce programme étant conçu pour un clavier QWERTY présente donc un léger handicap dans la phase d'apprentissage.

Le logiciel fonctionne en couleur ou en monochrome, une souris est conseillée, ainsi qu'un Atari ST (et un parachute !). Dernière bonne nouvelle, *Jet* est compatible avec toutes les disquettes scénarios sorties pour *FS II*.

SCOOP ! LE BARON NOIR S'ENTRAÎNE SUR FS II

Après les événements qui ont récemment défrayé la chronique (vous savez bien... les traversées nocturnes de Paris par la voie des airs), *FS II* se retrouve subitement catapulté sous les feux de l'actualité. Figurez-vous que grâce à la sortie de la disquette scénario "*Western European Tour*", il est maintenant possible de survoler sans encombre la ville lumière sans risquer de se faire coincer en plein vol prohibé par la maréchaussée hélicoptère, ou d'être repéré par les guetteurs embusqués armés de leurs terribles jumelles à infra-rouge.

First magazine, grâce à des informateurs secrets, vous révèle même un scoop : les tentatives du "Baron noir" ont d'abord été préparées sur ST à l'aide d'un certain logiciel SUB...versif ! Plus fort encore, grâce à la sortie du nouveau logiciel *Jet*, un "happening" avec bang supersonique sous l'Arc de Triomphe, est prévu pour bientôt.

Donc, après une longue enquête, pour localiser la retraite secrète du Baron volant, nos photographes ont réussi, au péril de leur vie, à prendre en photo les manœuvres les plus audacieuses (en plus d'être formellement prohibées). Avec un culot

incroyable, ce pilote hors-pair a même osé (l'infâme !) se poser sur le Champ-de-Mars, devant la tour Eiffel. Bon... revenons à ces fameuses disquettes scénario.

DISQUETTES SCENARIO, KEZAKO ?

Que sont donc ces disquettes scénario dont nous vous rebattons les oreilles dans cet article ? Il s'agit en fait d'extensions du jeu *FS II* reproduisant fidèlement certaines parties du globe terrestre. Le but est, bien sûr, d'offrir à vos avions de nouveaux espaces d'évolution ainsi que toute l'information nécessaire à la navigation, aussi bien à vue, qu'aux instruments (VOR...). Pas d'inquiétude, les cartes détaillées et fiches de renseignements techniques sont de toute façon tirées de documents authentiques en provenance de la NOAA (National Oceanic and Atmospheric Administration).

Pour l'instant, notre bonne vieille terre comporte encore beaucoup de zones d'ombre dans sa représentation informatisée. La tentative de vol circumterrestre avec *FS II* (ou *Jet*) n'est pas encore pour aujourd'hui, mais demain qui sait... Voici une liste des scénarios existants, mais pas forcément tous disponibles en France : l'Amérique du Nord est entièrement cartographiée en douze disquettes. Un scénario couvre également le Japon (de Tokio à Osaka), enfin une série de cartes sur l'Europe sera progressivement créée, elle n'est composée actuellement que de la disquette "Angleterre, France, Allemagne" mentionnée dans cet article. D'Afrique, Amérique du Sud et autres continents, point pour l'instant.

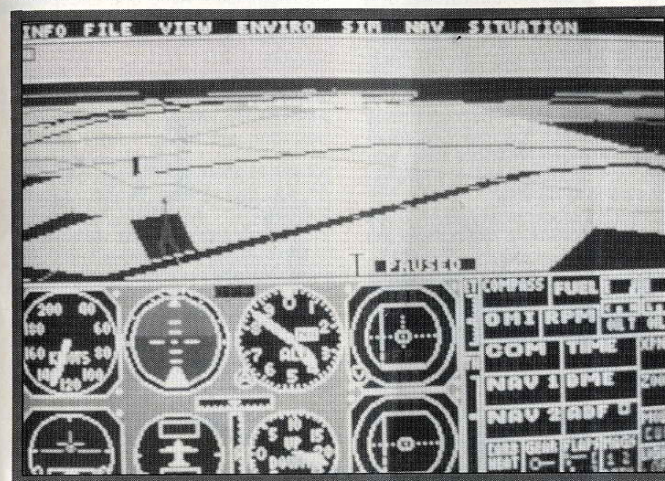
ET DEDANS, SAVEZ-VOUS QUOI QU'Y A ?

En plus de la disquette, il y a bien sûr de la documentation (*in english, of course*). Cette documentation papier se présente sous forme de pages perforées (because le classeur de rangement Sublogic) et de cartes (non perforées) grand format des régions survolables. D'autres données importantes sont présentes : les fréquences à utiliser pour

chaque aéroport, la configuration des pistes, les coordonnées des divers aéroports (longitude, latitude et altitude), ainsi que celles des principaux monuments remarquables de quelques grandes villes (stylisés mais parfaitement reconnaissables).

Un disque scénario, c'est en moyenne 100 aéroports différents et également plus de 100 aides à la navigation radio, plus un paquet de monuments, sites et reliefs montagneux en tout genre. Pour vous mettre l'eau à la bouche, voici quelques-uns des monuments et

re, et le nord-ouest de la France, l'Allemagne de l'Ouest et la Russie. La Russie ? oui, justement, notez qu'un concours (valable seulement aux États fondés sur cette disquette européenne consiste à reconstituer le vol d'un certain petit avion de tourisme qui s'était posé sur la place Rouge (Ndlr : un certain Matthias Rust...). Réussirez-vous à trouver cette place moscovite en partant d'Helsinki avec un seul plein, sachant que le ciel vous réserve des surprises ? C'est bien là un défi d'actualité (plus fort que le "Baron noir" !).



Paris vu d'avion.

curiosités de la disquette Europe : A Paris sont représentés l'Arc de Triomphe, la tour Eiffel, le Sacré-Cœur, l'obélisque de la place de la Concorde, Notre-Dame et quelques autres. A Strasbourg, on peut voir le parc de l'Orangerie, le jardin botanique, le Rhin et ses canaux. En Allemagne, à Frankfort, le menu comprend la tour Fernmeldeturm, la cathédrale, l'opéra, le Palmengarten... En Angleterre, à Londres, le survol de Tower Bridge, Buckingham palace, St Paul's cathedral sont recommandés.

À L'ATERRISSAGE AU KREMLIN

Donc, l'extension Europe couvre globalement le nord de L'Angleterre

L'AMÉRIQUE VUE DU CIEL

Pour l'instant, les américanophiles volants sont réduits en France à l'utilisation de deux suppléments, les scénarios 7 et 11.

Le premier couvre les états de Pennsylvanie, Virginie, Caroline du Nord et du Sud, Géorgie, Floride (avec en prime les Bahamas). Quelques villes répertoriées : Philadelphie, Washington, Charlotte, Miami et Jacksonville. Au titre des curiosités, citons Cap Kennedy en Floride où l'on peut admirer la navette sur son pad de tir, le Capitole, le Pentagone et la Maison-Blanche à Washington.

Le scénario 11 quant à lui représente les états proches du Canada : l'Ohio, l'Ontario, et l'Indiana. Quelque-

sunes des villes présentes sont : Detroit, Buffalo, Rochester. Comme curiosités marquantes citons les chutes du Niagara mais également les grands lacs Huron, Érié et Ontario, tout aussi superbes vus du ciel.

FLYING FOR EVER

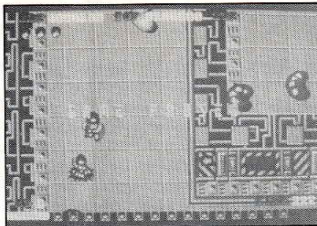
Je pense que vous êtes tous à présent à peu près convaincus de l'intérêt des scénarios pour *FS II* et *JET*. Pour finir, un détail amusant, assez représentatif de l'état d'esprit des concepteurs : si vous connaissez des détails importants (monuments prestigieux, aéroports, radio balises...) non inclus dans vos scénarios favoris, vous pourrez aider à l'amélioration de ces scénarios. Envoyez à Sublogic, longitude, latitude, dimensions de l'objet ainsi que des documents aériens et peut-être que la prochaine version de disquette scénario...

A tous ceux qui prennent leur "pied" en vol, (manœuvre périlleuse) je recommande donc chaudement l'acquisition de ces disquettes scénarios. Les autres, eh bien commencez plutôt par tâter de la version de base, vous m'en direz des nouvelles ! Quelques vœux pour l'avenir : encore plus de couleur dans les décors, toujours plus de détails, et vivement d'autres disquettes Europe !

R. V. aux manettes et A. L. aux gaz

EDITEUR : Sublogic
IMPORTATEUR : Ubi Soft
Flight Simulator II
couleur : 399 F
Flight Simulator II couleur +
monochrome : 454 F
Jet couleur +
monochrome : 399 F
Scénarios disponibles
Amérique n°11
(Lac Huron, Détroit...) : .. 199 F
Amérique n°7
(Washington,
Miami...) : 199 F
Japon
(Tokio, Osaka...) : 199 F
Europe
(Londres, Paris...) : 209 F

ALIEN SYNDROME



Al'origine développé par Sega pour les salles d'arcades, *Alien Syndrome* détonne totalement dans la gamme du constructeur/éditeur japonais. Alors qu'il nous avait habitués à des simulations (*OutRun*) souvent mêlées à de l'arcade (*Space Harrier*, *After Burner II*, et plus récemment le superbe *Galaxy Force*), *Alien Syndrome* est certes un jeu d'arcade, mais "plat", à niveaux et à scrolling multidirectionnel.

Dans un laboratoire que l'on croyait secret, c'est la catastrophe : un accident génétique est survenu, causant des mutations horribles chez les savants. Les quelques rares épargnés sont aussitôt capturés par les mutants, et mis "au frais", en attendant d'être dégustés...

LES MUTANTS SONT CANNIBALES

Pour les sauver, une seule solution : envoyer Ricky et Mary, deux vétérans de la section spéciale "Aliens Exterminator". D'autre part,

l'activation d'une bombe à retardement permettra d'enrayer la contamination...

Vous avez donc deux minutes par niveau pour délivrer tous les savants. Pour ce faire, il suffit de les rechercher dans le laboratoire. Une fois trouvés, ils sont libres. Ce n'est bien sûr pas si simple, les mutants défendant chèrement leur bifteck. Heureusement, vous pouvez profiter des installations du laboratoire pour trouver de nouvelles armes (lance-flammes, grenades, pistolet laser...) et d'un petit robot qui suivra tous vos mouvements et tirera en sens opposé de vous.

Chaque niveau est divisé en deux parties : recherche des savants à délivrer, et duel avec le "gros mutant du coin". Le tout dans un délai de deux minutes, autant dire qu'il ne faut pas trop prendre le temps de flâner en chemin.

Graphiquement parlant, rien à redire. *Alien Syndrome* est non seule-

ment très fidèle à la version originale, mais il est aussi très beau, et tout particulièrement les mutants. L'animation par contre, pêche par beaucoup de côtés. Non pas qu'elle soit lente, bien au contraire ; la gestion de collision des sprites est assez nulle, tantôt on meurt alors qu'on est à vingt kilomètres du mutant le plus proche, tantôt on lui marche carrément dessus. Idem en ce qui concerne les tirs : un coup sur trois, alors qu'à l'écran on a fait mouche, l'ennemi est encore vivant... et se rue sur le pauvre joueur. C'est très, très, mais alors là très, énervant. Un bon point tout particulier à la sonorisation, pour la majeure partie digitalisée. Avec une exception toutefois en ce qui concerne le cri d'agonie de Mary, qui est à peine audible.

Une dernière remarque en passant. *Alien Syndrome* se joue indifféremment à un ou deux joueurs simultanés (l'un est Ricky, l'autre Mary).

Etienne Mouratila

EDITEUR : ACE
GENRE : arcade
SON : pas mal, les digits
GRAPHISME : ah, ces mutants...
ANIMATION : à côté de la plaque
INTERET : si on veut...
DUREE : moyenne, jusqu'à deux semaines
CONFIGURATION : 520 couleurs

graphisme n'a pas le côté bande dessinée de *Barbarian*. En revanche, l'utilisation des icônes pour les déplacements et le maniement des armes sont très proches, donc pas de dépaysement... Les décors et le fond d'écran sont complets, avec des thèmes différents pour chaque zone de jeu.

Les pièges sont nombreux et variés, avec des déclenchements parfois prévisibles, et des issues souvent fatales à courte (très courte) échéance. Toutefois l'éventail des morts est large, et le plaisir de reprendre le jeu à zéro toujours renouvelé...

En plus d'un graphisme plus fouillé — avec parfois quelques petits bogs —, on gère mieux la vie du lutin musclé qui se balade à l'écran. Ça, c'est la concession à la tendance actuelle des jeux d'aventure qui

se font appeler jeux de rôle. Rassurez-vous, vos petites cellules grises ne vont pas disjoncter, car la concession est tout à fait minime, et se borne à un peu de nourriture/boisson. Ne cherchez pas dans la documentation du jeu, de toutes les façons elle est réduite au strict minimum, on ne vous y explique pas comment absorber quoi que ce soit... Evidemment, il ne faut sans doute pas tout manger les yeux fermés...

Un autre supplément, par rapport à *Barbarian*, c'est l'existence d'objets utilisables qui ne sont pas des armes, comme par exemple des clefs... Le mot "utilisable" est sans doute un peu fort, mais enfin, ces objets parsèment la "quête" et il est nécessaire de les collecter pour réussir à progresser. Cette progres-



sion n'est pas à proprement parler une partie de plaisir, outre les pièges, diverses bêtises refusent de vous laisser la priorité aux carrefours. Alors comme les scrupules sont bien les seuls à ne pas nous étouffer, frappons d'abord ne serait-ce que pour voir monter au ciel (?) l'âme bien noire de nos ennemis de passage. Certains poussent l'obligance jusqu'à nous léguer à cette occasion des babioles qui peuvent servir.

Le vice de nos adversaires n'ayant pas de limite, quelques-uns, particulièrement lâches, vous attaque-

ront dans le dos, même si vous êtes collé au bord de l'écran. Heureusement, il suffit de se battre, même le dos tourné pour éviter l'attaque, bon admettons...

En résumé, voici un jeu inspiré d'un

OVERLANDER

Année 2025. Suite à un conflit nucléaire, la Terre entière n'est plus qu'un immense désert vitrifié. Pour échapper aux radiations, les hommes se sont regroupés dans d'immenses cités souterraines, et y ont commencé une nouvelle vie, un nouvel âge d'or. Le seul lien possible entre les différentes cités est l'ancien réseau routier à la surface, maintenant aux mains de gangs de loubards organisés. Les seuls courageux osant encore faire le voyage d'une cité à l'autre sont des aventuriers de légende, les Overlanders... A bord de leur voitures hyper-préparées ils devront déjouer les pièges mortels de la route et tout cela pour de l'argent et un peu de gloire !

Ce logiciel puise de manière évidente ces sources dans la plus pure tradition Mad Maxienne ce qui, soit dit entre-nous, n'est pas fait pour nous déplaire. Chacun des voyages que vous entreprendrez à un but : convoier des marchandises. Vous aurez à chaque fois deux offres — l'une de la Fédération, seule organisation légale ayant survécu au cataclysme, l'autre des CrimeLords (en gros, la Mafia locale). Ces derniers offriront des primes plus conséquentes, mais vous feront transporter des marchandises illégales, voire dangereuses qui attireront convoitises et gros problèmes.



Le bas de l'écran représente votre tableau de bord, avec tous les instruments nécessaires : compteur digital de vitesse, jauge de carburant, indicateurs d'armements, etc. En haut, votre voiture, vue de derrière, et la route qui défile.

Tout au long de votre voyage, vous rencontrerez plusieurs types de brigands motorisés ou pas, tous décidés à s'emparer de votre cargaison :

- les "Crawlers", qui barricadent la route avec tout ce qu'ils trouvent (voitures retournées, barrières, pierres...);
- les "Gunshot Alleys", qui disposent des canons le long de la route;
- les "Roadhogs" qui, dans des voitures blindées, essayent de vous

classique très connu, qui bénéficie de quelques petits plus, sans pour autant se libérer de certains défauts de l'original, ce qui est dommage.

Eric de Rousiers

EDITEUR : 16/32 Diffusion
GENRE : arcade/aventure
GRAPHISME : pas mal
SON : OK (digitalisé)
INTERET : moyen
DUREE : quelques semaines
CONFIGURATION : 520 couleurs
PRIX : environ 200 F

faire sortir de la route en vous poussant ;

- les "Kamikazees", un gang de motards qui, comme son nom l'indique, a le vilain défaut de foncer sur tout ce qui bouge ;
- et enfin, les "Offroaders" qui, au volant de camions 4x4 lourdement blindés, vous lancent des bombes au napalm à la figure.

Si vous réussissez la mission, l'argent encaissé vous permettra d'améliorer votre véhicule et de vous relancer dans un nouveau voyage plus difficile.

Dans le genre *RoadBlaster*, faut avouer qu'on ne fait pas mieux ; tout y est — rapidité, action, difficulté croissante et bien dosée, réflexes et nerfs d'acier recommandés. Mieux encore, les graphismes sont super-sympas, dans des teintes genre Malville (marron-rouge jaunâtre). La seule ombre au tableau est la gestion de collision des sprites, pas toujours très précise. Dernier point quand même : la présentation est tout bonnement superbe, bien que n'ayant que peu de rapport avec le jeu (un ciel étoilé, pensez...).

S. S

EDITEUR : Elite Systems
GENRE : arcade
GRAPHISME : bien
SON : correct
INTERET : assez
JOUABILITE : pour tous
DUREE : plusieurs semaines
CONFIG : 520 couleurs + joys-tick
PRIX : environ 200 F
Dans l'ensemble c'est pas mal, j'achète.

CORRUPTION

Adeptes convaincus des jeux d'aventure et jeux de rôle, c'est avec enthousiasme que j'ouvrais la boîte de *Corruption*, "French version", comme l'annonçait le mode d'emploi ! Après quelques secondes, je me retrouvais donc devant un bureau (vieux et inconfortable) pour prendre mon nouveau poste. Je m'attendais à de l'action dans la minute qui suivait, ou au moins dans le quart d'heure... la demi-heure... je craque... Seconde tentative, mais cette fois je prends la direction des opérations et vais essayer d'aller voir ailleurs ce qui se passe. Rien dans la maison, je prends donc ma magnifique Porsche pour

Ce jeu demande un bon niveau d'anglais, un dictionnaire, un bon paquet de paranoïa pour affronter tous les psychopathes roulant dehors et éviter les gentils docteurs de l'hôpital (très gentils d'ailleurs). Tout ce que l'on peut dire du logiciel c'est que, contrairement aux scrolls, il n'est pas vraiment attachant (...), et qu'il faut prendre son temps afin d'énumérer lentement et dans l'ordre tous les mouvements d'une action prévue à l'avance et que vous saurez décrire dans un parfait anglais (c'est pas la version française ?) afin de ne pas bousculer la machine (voyelle, consonne, voyelle...). Finalement je préfère un bon jeu d'arcade où l'on peut pulvériser des milliers de monstres bavants et dégoulinants sans réfléchir surtout et sans connaître l'orthographe des noms de tous les mutants de la huitième galaxie.



RÉSERVÉ AUX INITIÉS

aller faire un tour... Qui peut bien imaginer qu'il m'a fallu trente-cinq minutes pour mettre en route la voiture en sachant qu'il fallait, dans l'ordre, "open the Porsche's door with the key, put the key into the ignition and turn it", et quand je rentrais : "drive", l'ordinateur me répondait : "nowhere" ! Pas encore découragé, je décidais de prendre mes pieds, pour sortir. Je jetais l'éponge après quatre tentatives, toutes se finissant à l'hôpital où un gentil docteur vous achève gentiment avec une gentille seringue. Ne traversez jamais au vert dans *Corruption*.

Maintenant, si j'enlève la couche de mauvaise foi, qui m'a submergé jusqu'à présent, je dirais que ce jeu n'est pas à conseiller au débutant. Outre un bon niveau en anglais, il requiert une certaine habitude des jeux d'aventure de ce type, et il faut savoir placer le bon mot au bon moment, aller de l'avant, enquêter et fouiner pour découvrir la solution ou les ennuis. Le programme en lui-même est très bien conçu, et s'inscrit dans la li-

gnée des autres jeux d'aventure de Magnetic Scrolls, comme *The Guild of Thieves* ou *The Pawn*. On y retrouve la même mécanique de jeu ainsi que les mêmes options, mais avec quelques améliorations. On accède à ces différentes options par la souris en cliquant un des quatre parchemins situés sous le graphisme (lui-même pouvant se baisser comme un store à partir du haut de l'écran). Les parchemins se déplient alors, laissant apparaître les différentes commandes : sauvegarde, reprise du jeu au début, traitements graphiques... L'option "function", très pratique, permet de définir une touche de fonction dans le cas où une commande doit être utilisée fréquemment.

Du point de vue graphisme, c'est magnifique. La présentation est très soignée, et il faut noter une totale compatibilité avec les écrans couleur ou monochrome, avec dans ce dernier cas, plusieurs possibilités de réglage du contraste, du relief... La saisie du texte s'effectue à l'aide d'un éditeur de texte classique mais complet (insertion, suppression, déplacement dans les phrases, effacements de mots, rappel dernière commande saisie, etc.) sur lequel viennent se superposer les images. Deux tailles de caractères sont accessibles, et les descriptions des pièces peuvent être données selon trois modes, du plus abrégé au plus long. Une imprimante est utilisable, cela évite de prendre des kilomètres de notes.

Un dernier mot sur la boîte qui contient, outre quelques indices (cassette, jeton, notes), une notice constituée de feuilles volantes dont seule une partie est numérotée (???), bien peu pratique. Cette même notice contient des indices accessibles lorsque vous êtes en panne. Bonne chance quand même ! **H. B.**

EDITEUR : Rainbird
GENRE : aventure en anglais
GRAPHISME : beau
SON : non
INTERET : oui
JOUABILITE : aventuriers confirmés
DUREE : des mois
CONFIGURATION : 520
couleur ou monochrome
PRIX : 249 F
J'achète, à condition d'être un
mordu, sinon aie !

BETTER DEAD THAN ALIEN

Un titre un peu à rallonge pour un jeu qui ne fera pas parler de lui très longtemps. Adapté d'une bande dessinée américaine, *Brad Zoom* (un truc du genre Flash Gordon mais version humour, plutôt noir), ce jeu est en fait un pot-pourri de classiques remis au goût du jour. Les réjouissances se composent de séquences de tir sur envahisseurs genre *Space Invaders* (avec l'accélération en fin de tableau en moins), de tableaux de type *Astéroids* où il faut détruire des météorites qui se baladent à l'écran, enfin de chasse au monstre géant : un horrible machin vous agresse toutes tentacules remuantes et il faut l'occire proprement. Dans chaque vague d'extra-terrestres,

certains se mettent à clignoter en vert : une fois descendus, ils permettront d'obtenir un bonus à attraper comme dans *Arkanoid* (points, énergie, ou arme supplémentaire). On dispose de huit types d'armes depuis le doublement du vaisseau genre *Galaga* en passant par le super-missile jusqu'à la pastille qui



gèle provisoirement les envahisseurs à l'écran. Avant chaque tableau s'affiche un code permettant d'accéder directement au niveau concerné à partir du menu. Le son inclut quelques digitalisations sonores (rires, applaudisse-

ments). Il est prévu de jouer indifféremment à la souris, au joystick ou au clavier (touches redéfinissables). Enfin, le jeu à deux partenaires simultanés est possible. L'animation et les graphismes sont de bonne qualité. Donc, c'est mignon, drôle (pas trop le jeu, mais surtout la démo quand le soft attend un joueur), et surtout super bien réalisé. Mais, hélas ! c'est le type même du jeu dont on se lasse assez rapidement.

Seph

EDITEUR : Elektra
GENRE : arcade
GRAPHISME : pas mal
SON : pas mal
INTERET : Hum...
JOUABILITE : facile
DUREE : quelques semaines
PRIX : environ 200 F

REJOIGNEZ CEUX QUI GAGNENT !

LORICIELS RECRUTE

- Des Programmeurs salariés
pour Rueil (92) ou Annecy (74)
— Vous programmez en C ou assembleur
— Vous avez de la créativité à revendre
— Vous avez envie d'intégrer une équipe dynamique
ALORS VENEZ NOUS REJOINDRE !

- Des Graphistes
pour Rueil (92) ou Annecy (74)
— Vous avez de bonnes connaissances en graphisme et en animation
— L'informatique vous intéresse
— Vous avez des idées bouillonnantes
ALORS VENEZ NOUS REJOINDRE !

- Des Programmeurs indépendants
pour toute la France
— Vous avez écrit un programme ou vous souhaitez être aidé pour le faire
— Vous voulez être édité
ALORS ECRIVEZ-NOUS !

Pierre Marchand
LORICIELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL
Tél. (1) 47.52.11.33

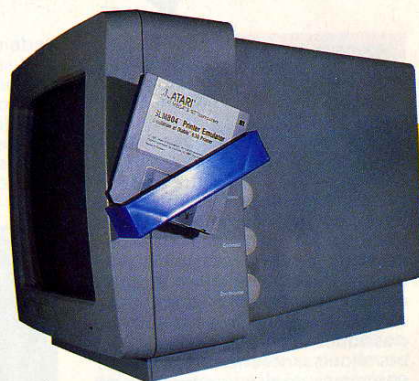
loriciels N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs.

A fin de vous rendre
un meilleur service,
nous avons sélectionné
pour vous quelques
accessoires pratiques
et originaux pour
l'utilisation ou la
protection de votre
machine.

Chaque mois, nous vous proposerons une sélection de nos meilleures trouvailles.

Nous espérons que vous apprécierez cette initiative et que vous nous commanderez de nombreux articles.

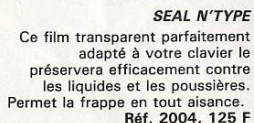
Attention, nos quantités sont limitées, alors dépêchez-vous!



▲ **PLONKERBOX**
Très utile pour stocker
vos disquettes en
cours d'utilisation.
Réf. 3001. 30 F



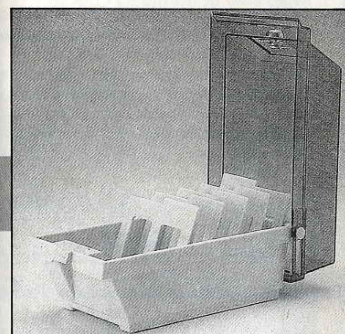
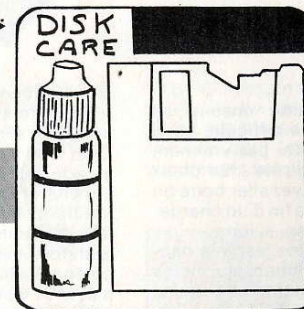
STARQUAKE
 Jeu d'arcade.
 Dirigez Blob, un être opéré
 biologiquement, à travers des
 cavernes souterraines pour
 restaurer le cœur de la planète.
 Graphismes adroitement animés et
 sons réalistes pour
 Atari ST. Réf. 1006, 215 F.



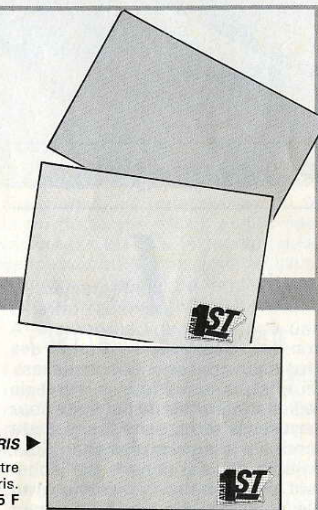
HOUSSE CLAVIER
 Indispensable pour protéger votre
 clavier (ST 520 et 1040) existe
 en 2 versions.
 PVC OPAQUE. Réf. 4009, 60 F
 PVC SIMILI CUIR BLANC. Réf. 4019, 80 F



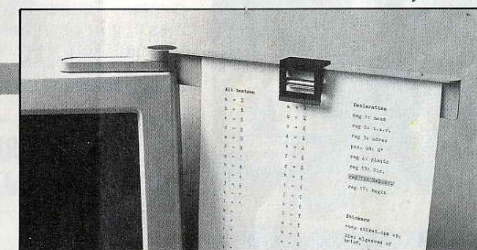
KIT DE NETTOYAGE ►
Efficace pour l'entretien
de votre drive
Réf. 5005. Prix spécial
75 F



BOITIER DISQUETTES ▲
Pour stocker vos disquettes 3" 1/2 avec
fermeture à clés, 2 contenances au
choix.
40 disquettes. Réf. 5004, 80 F
80 disquettes. Réf. 5003, 95 F



TAPIS SOURIS ►
pour protéger votre
souris.
Réf. 4010. 55 F



COPY CLIP
Cet accessoire ingénieux vous permettra, grâce à son bras mobile fixé par velcro à l'écran de votre ordinateur, de visualiser de face vos documents et ainsi d'en faciliter la frappe.

à retourner accompagné de votre règlement à :
NEO-MEDIA - Service VPC
 5-7, rue de l'Amiral-Courbet 94160 SAINT-MANDÉ

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Je possède un ordinateur de marque :

Type : ☐ monochrome
☐ couleur

Je règle par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal
☐ Mandat

VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT

Je commande :

ARTICLE	REF.	QUANTITE	PRIX TOTAL
Frais de port : 25 F jusqu'à 350 F d'achat 32 F au-dessus de 350 F		Frais de Port	
Tarif port au 1/07/88 France métropolitaine uniquement		TOTAL A REGLER	

Tous nos envois sont effectués en recommandé.

OPERATION JUPITER

Infogrames nous offre à nouveau un produit surprenant. A vrai dire, c'est avec un a priori des plus mauvais que je débute ce test. En effet, la jaquette et le livret de règles sont truffés de publicité pour l'armée de terre, sans pour autant rendre le logiciel moins cher. Souhaitons-nous vraiment, en l'achevant, y trouver la pub qui nous avait été épargnée jusque-là ? Et pour



qui nous prennent-ils dans l'armée de terre pour essayer de nous faire croire que réussir ce jeu, c'est être capable d'entrer dans le G.I.G.N... D'ailleurs, on ne peut pas dire que ce sont des héros bien reluisants que l'on nous présente ici : pas une once de diplomatie... Passons au jeu : il faut bien le reconnaître, la présentation est impeccable : l'arrivée des terroristes dans l'ambassade est bien amenée et on avoue s'intéresser à ce qui se passe à l'écran. Puis, les flics arrivent enfin, les ambassades parisiennes sont, habituellement, mieux gardées ! On admire le graphisme bien fini avec des personnages aux mouvements naturels ; les bruitages collent bien, et une musique donne le ton façon angoisse bien que, hélas !,

répétitive. On passe ensuite au choix du niveau de difficulté de la mission, dont je n'ai pas vraiment compris le mécanisme... Le choix effectué, vous pouvez aller boire un pot, en attendant la fin d'un chargement long, très long, si long... Le jeu, par lui-même, est à la hauteur de la présentation, au moins pour les déplacements et certains plans fixes. On note, tout particulièrement, les mouvements des tireurs d'élite lors des roulés-boulés ou de la descente en rappel de l'équipe d'intervention le long des façades. Par contre, l'intérieur du bâtiment ne brille vraiment pas par le luxe ou les décors chargés ! Cela fait même un peu bâclé, style ambassade au rabais ! Cela dit le chargement est déjà suffisamment long comme ça... On aurait pu espérer aussi que la partie réservée à la tactique et à l'organisation de l'opération soit un peu plus laissée à l'appréciation du joueur et non pas imposée par l'ordinateur. Pourtant le nombre d'hommes et leur position par rapport au bâtiment sont immuables, quel que

PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FOOTBALL

Les simulations de football sont assez rares sur ST, c'est en partie la faute des Américains chez qui le ballon rond — ou "soccer" comme ils l'appellent — est infiniment moins populaire que le baseball voire le football américain. Bien sûr, les principaux éditeurs de jeux sportifs sont aux Etats-Unis, ceci entraîne cela. Ce football nous vient donc d'Angleterre où Peter Beardsley's, membre de l'équipe de Liverpool, est l'une des stars du ballon rond local. Le logiciel est livré avec quelques gadgets (poster, badge) ainsi qu'une notice en anglais 100 %, hélas ! L'usage de joysticks est chaudement recommandé bien que le clavier soit utilisable. Vous pourrez

soit le danger, nul ou élevé, que représentent les "affreux" (ceux d'en face bien sûr !). C'est donc principalement le côté arcade qui prend le pas dans ce logiciel et du coup, le graphisme, fouillé et réaliste, handicape la rapidité de l'action : ce handicap n'est toutefois pas trop grave, surtout comparé à la mauvaise volonté que met le ST à passer d'un personnage à un autre ou à présenter le plan d'ensemble de l'opération en cours. Un peu comme si le clavier n'était pas connecté en permanence, ce qui est très crispant puisque l'horloge, elle, continue sa course.

Eric de Rousiers

EDITEUR : Infogrames
GENRE : arcade
GRAPHISME : bien
INTERET : les goûts et les couleurs...
DUREE : des semaines
CONFIGURATION : 520 couleur
PRIX : environ 200 F

vous mesurer soit à l'ordinateur soit à l'un de vos amis micromaniaques tout au long d'une coupe d'Europe de football. Pour gagner la coupe d'Europe, il faut d'abord se qualifier, puis battre des équipes de plus en plus fortes avant d'arriver à la finale. Vous sélectionnez votre équipe parmi les nombreux pays européens (même l'Albanie est présente). Ceci fait, un autre menu permet de choisir la durée du match, de cinq à vingt minutes. Vous n'avez plus qu'à vous lancer. C'est la machine qui gère les autres rencontres de la coupe et, de temps en temps, elle affiche les résultats correspondants. Les matchs concernant votre équipe se jouent sur un terrain en perspective scrolant à droite et à gauche. Vos joueurs courent sur tout le terrain dans huit directions possibles. Pour tirer dans le ballon, il faut appuyer sur le bouton feu, plus le bouton est tenu longtemps et plus la force du tir est grande. Lorsque vos buts sont menacés par une attaque proche, le contrôle manet-

te est transféré sur le gardien de but qui se déplace en travers de la cage mais peut également se jeter en travers de la balle dans un effort désespéré pour l'intercepter. En début de match et dans de nombreuses autres occasions, un arbitre apparaît à l'écran pour jouer du sifflet. Un reporter sportif commente à son micro (phone) les buts marqués par chaque équipe. A présent parlons d'un aspect extrêmement frustrant (pour moi, en tout cas) : le manque de sélection efficace du joueur actif. Je m'explique, il y a en permanence quatre joueurs de chaque camp à l'écran. Sur ces huit joueurs, seuls deux personnages (un de chaque côté) sont actifs à la fois (ceux contrôlés au joystick). Les autres courent un peu dans tous les sens. Comme tout le monde le sait, l'intérêt d'un jeu d'équipe est de faire des combinaisons, par exemple une passe à l'avant droit, puis au centre et là, un



tir au but. Or ce genre de manipulations est impossible à effectuer car vous ne pouvez choisir le joueur actif (seul capable de marquer des buts, faire des passes, etc.). La sélection de ce fameux joueur est effectuée par l'ordinateur de manière pas toujours très judicieuse. A chaque fois que cette opération a lieu, de précieuses secondes sont perdues à chercher sur le terrain l'homme de l'action. Le temps de le repérer, et le ballon est déjà loin. En fin de compte, ce système de gestion condamne aux actions individuelles si l'on veut avoir quelque chance de marquer des buts. J'aime bien le scrolling multidirectionnel ainsi que les graphismes assez réussis. La musique bien que marrante au début devient irritante à la longue. Heureusement, il existe un mode bruitage plus silencieux (coup de sifflets digitalisés, etc.).

L'idée d'incorporer les matchs dans le cadre de la coupe d'Europe n'était pas mauvaise mais, hélas, la manière dont les matchs ont été concrétisés est plutôt décevante.

A.L.

EDITEUR : Grandslam
GENRE : simulation sportive
GRAPHISME : pas mal
SON : bof
INTERET : un peu
JOUABILITE : pas terrible
DUREE : des semaines
CONFIGURATION : 520
Couleur + Joystick
PRIX : 200 F
Je n'en veux pas, pourquoi ?
Lisez l'article...

STREET FIGHTER

Amateurs de sports virils, karaté et compagnie, voici l'adaptation du jeu d'arcade *Street Fighter*. Après chargement du programme, la musique accompagnant la page de présentation ne quittera plus le haut-parleur de votre moniteur, pas de bruit, pas le moindre cri lorsque l'un des combattants se prend un coup. C'est dommage et cela devient même lassant à la longue. Vous sélectionnez alors le jeu à un ou à deux. Si l'on joue à deux, le premier joueur incarne le rôle de Ryu, l'autre celui de Ken. Dans les deux cas, il faut choisir le premier pays où vous allez combattre. Vous pourrez ainsi choisir entre tous les pays déjà mentionnés sauf la Thaïlande qui vous est gardée en dessert pour le moment où vous aurez vaincu les huit autres combattants. En cas de jeu à deux, seul le gagnant du combat continue et se bat alors uniquement contre l'ordinateur. L'autre n'ayant plus qu'à prendre tranquillement son café. Dans chaque pays vous affronterez deux adversaires. Chaque match se déroule, avec le même combattant, en deux rounds d'environ deux minutes trente, parfois plus selon l'oc-



cupation du microprocesseur. Si, à la fin du temps défini, aucun des individus n'est K.O., le gagnant sera celui qui aura conservé le plus d'énergie. Chaque participant a le droit de perdre un round par match.

L'ART DU COMBAT DE RUE

Les mouvements de votre personnage sont au nombre de huit, plus neuf possibilités de coups. Il est même possible de porter différents coups durant les sauts en modifiant la position du joystick. Les coups sont portés non pas à l'appui du bouton de tir mais à son relâchement.

Plus la pression est brève, plus le coup est rude. Cela ne nuit en rien à la facilité d'utilisation car on s'y habitue assez vite. Le jeu se révèle être un peu trop facile, les adversaires disposant d'attaques au sol étant assez rares. Les problèmes commencent seulement lorsque vous arrivez en Thaïlande et que vous combattez Sagat, un colosse borgne qui vous vide plus de la moitié de votre énergie d'un seul coup, et vous jette des boules de feu au visage, le type sympa quoi... La qualité des graphismes est irréprochable, tant pour les personnages que pour les décors changeant avec le pays visité, même les nuages bougent. Le jeu dispose d'un scrolling horizontal du décor se déclenchant selon la position des combattants. L'animation est bonne, de plus les coups touchant l'adversaire sont représentés par des petits flashes de couleur différente selon que vous le portez ou le recevez. En conclusion, *Street Fighter* est un bon jeu de type karaté, cependant les pros du manche à balai le trouveront un peu trop facile.

Chris.

EDITEUR : GO!
GENRE : arcade
GRAPHISME : très bien
SON : moyen
INTERET : baston
JOUABILITE : pour tous
DUREE : quelques jours
CONFIG : 520 couleur
PRIX : 200 F environ
J'achète... pour les graphismes.

2^e FESTIVAL DE LA MICRO

OCTOBRE

VENDREDI

14

SAMEDI

15

DIMANCHE

16

FESTIVAL
DE LA MICRO

Le salon de l'informatique de loisirs

Votre ordinateur sait tout faire : jeu, musique, graphisme, texte, comptabilité, etc.

L'informatique de loisirs méritait bien son salon. Après le succès du 1^{er} Festival de la Micro ne manquez pas sa seconde édition.

Du vendredi matin au dimanche soir : le week-end le plus long, le plus vivant, le plus fou, de la micro-informatique grand public. Les machines, les logiciels, périphériques, les livres... et même les consoles de jeux (nouvelle génération !)

Pour tout voir, tout comparer, choisir, et pourquoi pas, acheter. Avec, en prime, des animations d'enfer !



Espace Champerret. Métro Porte Champerret. Paris 17^e

Organisation : NEO MEDIA 5-7, rue de l'Amiral Courbet 940 Saint-Mandé - tél. : 43.98.22.22 - télécopie : 43.28.72.12

Présent au SICOB MICRO
au stand 1 JH 1007

La serie des " PRINTWARES "

La serie des " PRINTWARES " permet pour 99 F chacun, de sortir toutes sortes d'impressions avec votre ATARI ST, comme par exemple des cartes de voeux, d'anniversaires, de calendriers, des banderolles et même des papiers à en-tête et permet de piloter plus de 200 types d'imprimantes différentes.

DTP LITE ST

NOUVELLE VERSION DE TIMEWORKS DESKTOP PUBLISHER: BRIDEE, AVEC FONCTIONS LIMITEES, MAIS PERMETTANT UNE MISE EN PAGE PROFESIONNELLE, EXCELLENT POUR S'INITIER, CONTIENT 4 DISQUETTES INCLUANT UN STARTUP DE GEM;DTP LITE : LA PAO FACILE.

PRIX : 499 F

Le lecteur CITIZEN double-face

vous donne accès au format 720 Ko
Temps d'accès 3 millsec, Taille :
28,5 x 104 x 202 mm, Poids : 1Kg
Alimentation séparée : +5V DC,
800 MA, 220V AC, Poids : 400 gr.
PRIX..... 1299 F

QUANTUM PAINT

4096 Couleurs simultanées sur ST,
Dessin + Animation; il récupère les
formats DEGAS, NEOCHROME et
autres... Version 2.04, Fonctionne
sur écran 50 et 60 Hz.
PRIX..... 299 F

DISECTOR ST

Résidant en mémoire, il formate
en 840 Ko, il permet d' ajuster la
vitesse du lecteur, de selectionner
un RAMDISC + fonction BACKUP,
SHOW-TIME, analyseur de secteur etc.
PRIX..... 270 F

SOFTLINE®

Nouveau Département SOFTLINE

EXTRAIT DE NOTRE LISTE :

1st Word & 1st Word Plus

1st Word ST V1.0X ---> 1st Word ST 1.06 Upgrade
1st Word Plus disc additionnel de drivers imprimantes
(inc. Epson GQ Laser, Brother 1109, Epson LQ800, Sinwa CP-80,
Star NL10 Parallel, Panasonic KXP 1080 et autres)
1st Word plus guide du developpeur

Easy Draw

Easy Draw 1 ---> Supercharger upgrade
Easy Draw 2 ---> Supercharger upgrade
Easy Draw 2 pack de drivers imprimantes pour LQ 24 aiguilles
Easy Draw 2 pack de drivers pour Toshiba 24 aiguilles
Easy Draw 2 driver imprimantes pour HP Laserjet

Easy Draw 2 Graphics Libairies

Personal graphics Art Pack
Technical graphics Art Pack
Font Pack 1 (HiTech & Rocky)

TIMEWORKS DESKTOP PUBLISHER ST

Desktop publisher V1.xx ---> V1.12 Upgrade *** NOUVEAU ***
Clip Art disk pour DTP - inclue bordures, personnes, fleches etc.

LISTE DE PRIX

Adherents	Non-adher.
100 F	175 F
99 F	150 F
50 F	99 F
450 F	510 F
299 F	399 F
130 F	199 F
130 F	199 F
249 F	349 F
199 F	299 F
199 F	299 F
249 F	349 F
150 F	250 F
130 F	230 F

LE DEPARTEMENT SOFTLINE
VOUS ASSURE UNE MAINTENANCE
SOFT SUR NOS PRODUITS, DES
PRIX REDUITS SUR LA GAMME DES
UPGRADES, UN SERVEUR
MINITEL, DU TELECHARGEMENT ETC.

POUR FAIRE PARTIE DES
ADHERENTS A LA CENTRALE
SOFTLINE; ECRIVEZ NOUS A
L'ADRESSE SUIVANTE :
WINGS MICRO, " LA SOFTLINE "
57, RUE DE CHARONNE
750011 PARIS

TEL : 48 07 08 80

Pour tout renseignement sur nos produits

☎ contacter nous au : **48 07 08 29**

DEMANDE DE DOCUMENTATIONS : NOM.....

PRENOM..... VILLE.....

ADRESSE COMPLETE :