

ATARI 1ST

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DES 16/32 BITS.

JOUEZ AVEC
IRON LORD
OU
l'affreux des dés.

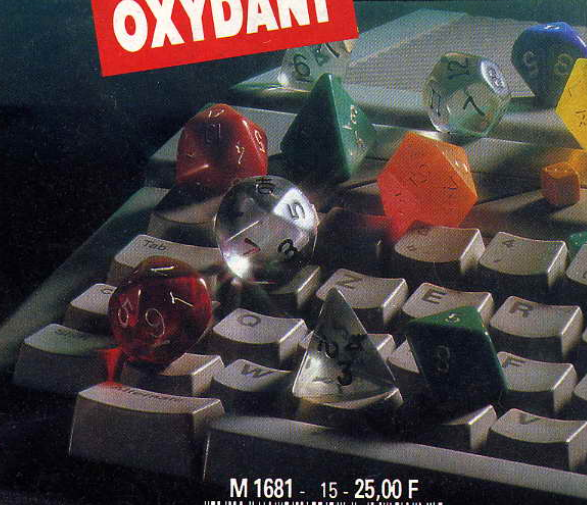
Jeux
Turbo Cup
Action Service
Starglider II
Driller
Albedo
Purple Saturn Day

Listing
Un spooler pour
votre
imprimante

Musique-Match
Pro 24-0
contre Notator



**UN JEU
OXYDANT**



M 1681 - 15 - 25,00 F



TENUE DE COMBAT EXIGÉE

MASHOW



ATARI ST
AMIGA
IBM PC ET
COMPATIBLES

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF

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

Silmarils



Photo de couverture : Didier Crété.

SOMMAIRE

N° 15 - DECEMBRE 1988

EDITO

En jargon Micro, une Bêta version est une version préliminaire, fonctionnant certes mais non encore opérationnelle à 100 %. Pour mieux coller à l'actualité, la nouvelle rubrique Bêta Soft regroupera à présent tous les essais de préversions. Evidemment, ne vous attendez pas à trouver sur l'heure les logiciels décrits, et n'oubliez pas que la version finale est parfois assez différente.

Autre sujet de réjouissance, Noël... Eh oui, Noël et son cortège de festivités est presque à notre porte. Aussi, pour mieux vous guider dans vos futures acquisitions, un guide d'achat matériel et logiciel sortira sous peu (à l'oignon).

Au menu informatique de ce mois-ci : la suite du dossier graphisme, des tests de matériel, des listings et, bien sûr, toutes vos rubriques habituelles. Bon appétit !

G. L.

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

REDACTION
Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet. **Secrétaire de rédaction** : Catherine Auberger. **Rédaction** : Gabriel Lopez et Jean-Michel Maman (responsable de la rubrique « Jeux »). **Ont également collaboré à ce numéro** : P. Bourel, N. Cetkovic, C. Chatillon, Ph. Chazal, Cyron, Ednaly, G. Geneslay, C. Jacquin, S. Joël, J.M. Konn Konn, A. Lartiche, R. Legrand, S. Lie, O. Penant, D. Prados Carrasquilla, R.V. et Ch. Valmont.

FABRICATION
Directeur de fabrication : Jean-Jacques Galmiche. **Maquette** : Thierry Martinez et Laurence Floquet. **Photogravure** : Michel Lhopitault, Jean-Baptiste Balleraud.

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

PUBLICITE
Régie publicitaire : Néo-Média, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (1) 43.98.22.22. Télécopie : (1) 43.28.72.12. **Chefs de publicité** : Thierry Cagnion et Michel Sarfati. **Assistés de** : Mick Deret.

Photocomposition : Composcopie. **Impression** : SNIL-RBI. **Commission paritaire** : en cours.

Dépôt légal - Novembre 1988 - N° 25286

INFOS	6
DOSSIER	46
Le ton c'est bon (suite) :	
Quantum Paint Box, Spectrum 512,	
Cyber Studio, Cyber Control, Stad.	
JEUX	22
Incantation, Driller,	
Birdie, Truck, Artura, Jeanne d'Arc,	
Off shore warrior, Action Service.	
Les "bêta softs"	
Iron Lord, l'affreux des dés	24
Emmanuelle	31
Starglider II	16
Et encore : St Five Star, Luxor,	
Maifet, Maxi Bourse, Starquake,	
Albedo, Hot Shot,	
Elemental, 1943.	
Turbo Cup	64
HELP !	28
La tour, prends garde ! (solution de	
Nebulus).	
LISTINGS	34
Circuit 24 et Fusée lunaire :	
deux jeux extraits du livre	
Un spooler smart pour votre	
imprimante.	
EDUCATIFS	40
Sous l'imagination, le savoir :	
français et maths avec Cedric/Nathan,	
ballades avec le Troubadour de	
Lankhor et 1001 voyages avec Carraz.	
PRÉSENTATION	
Citizen	42
Les nouveaux traceurs Roland : DXY	
1100, 1200, 1300	52
COIN DU PRO	44
PC Ditto euroversion,	
une version améliorée qui se	
approche de la France.	
AVANT-PREMIÈRE	56
Les fous d'EXXOS	
PETITES ANNONCES	59
AU PIED DE LA LETTRE	60
MUSIQUE	67
Match : Notator contre Pro 24.	

Ce numéro contient un encart abonnement.

de 10 h à 19 h

5 boulevard Voltaire, 75011 PARIS

II - PRIX 1040STF

1040STE

lecteur double face 1 méga + câble péritel + (unité centrale + manuels) + 40 logiciels + joystick ATARI + 10 disquettes :

4 490 F
1040STF + moniteur HR monochrome + 40 logiciels + joystick
ATARI + 10 disquettes :

**1040STF + moniteur couleur 1 224/1 425 + 40 logiciels + joystick
ATARI + 10 disquettes :**

* Si vous trouvez moins cher, ou si on vous propose mieux, nous alignons immédiatement + un cadeau surprise (offert par notre personnel féminin...)

IV - OFFRE 520/1040 TRAITEMENT DE TEXTE

520STF
+ imprimante qualité courrier
(graphique, grande marque)

VII - PÉRIPHÉRIQUES

Moniteur SM 124	1 490 F
Moniteur SC 1224	2 490 F
Moniteur SC 1425	2 490 F
Moniteur T.V. panasonic	2 490 F
Drive SF 314 (3 1/2)	1 990 F
Drive California (3 1/2)	1 490 F
Drive Kumana (3 1/2)	1 590 F
Drive Kumana (5 1/4)	1 990 F
Disque dur 30 mégas	4 990 F
Hardy 3 1/2 interne chimon	990 F
Handy scanner III	3 290 F
Drive nec 3 1/2 externe	1 290 F

Neue kommen einfallig an immeran-

tes, nous les avons toutes en stock et en démonstration, venez les comparer. Nos prix sont imbattables.

- SM 804
- Panasonic KX

- Epson LX 800
- SLM 804

X - GRAPHISME

- Stad
- 77 rough
- Degas elite
- Lazy point
- Spectrum 512
- Digitaliseur pro 88

CONSEILS DE SIMON

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

XV - 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.	14 165 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 P.A.O. : Mega 4 + disque dur + imprimante laser + time works et	29 900 F
éditions P.A.O. : Mega 4 + disque dur + imprimante laser + time works +	15 000 F
SLM 804 + SLM 904 + détecteur	

XVI - S.A.V./BIDOUILLES

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 P.A.O. : Mega 4 + disque dur + time works et redaction + formation	29 900 F

XVII - 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 !

IXX - V.P.C. (France, étranger, Dom/Tom)

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

1997-1998

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 h 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.

BON DE COMMANDE

PRIMA - 5 boulevard Voltaire, 75011 PARIS

Prénom

Tél.

Mode de règlement :

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Carte bleue

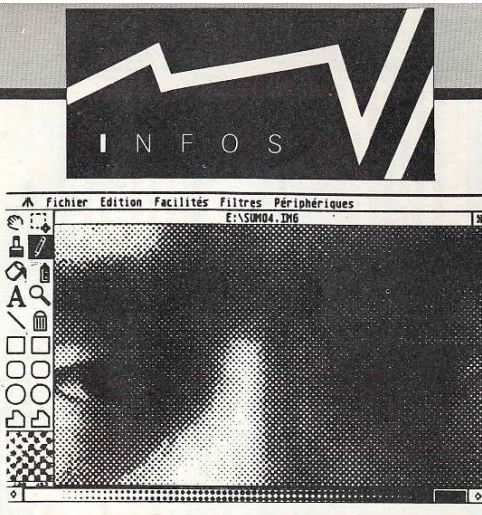
☐ Signature :

STEINBERG PRÉSENTE SYNTHWORKS, X-SYN ET MIMIX

● Un Synthworks pour les synthés Roland. Les derniers synthés Roland provoquent un véritable engouement dans le public. Au succès du MT32 viennent s'ajouter ceux du D10, du D20, et du D110. Ils possèdent tous la synthèse LA et gardent un assez bon niveau de compatibilité pour qu'un seul et même logiciel puisse en gérer toutes les ressources.

En fait, ce logiciel est un éditeur de sons (tones), un gestionnaire des sorties (niveaux, panoramique, réverbération), une partie séquenceur d'une capacité de 3 000 notes compatible avec le Pro 24, un éditeur de rythme, un utilitaire pour archiver et retrouver ses sons, des fonctions de création automatique de sonorités.

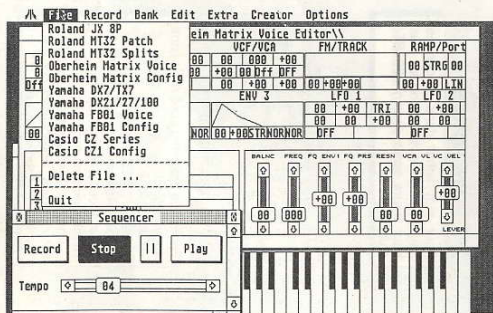
● X-Syn éditeur modulaire pour ST. X-syn est un nouveau produit Steinberg destiné aux possesseurs de synthés et expanders multiples. Un même produit fonctionne avec des modules suivant le parc de synthés de l'utilisateur. X-syn possède une interface utilisateur identique. Un séquenceur interne peut contenir 80 000 notes. La création de sons est facilitée par les affichages graphiques. La gestion de sons est suffisamment puissante pour vous faire accéder à huit



banques simultanément. Le module de base est livré avec deux modules synthés au choix et le tout pour 1 200 F. Les autres éditeurs sont facturés 300 F pièce.

● Mimix : automatisation de console. Le logiciel Mimix est associé à un convertisseur Fader/Midi et à une carte Bypass switch à laquelle on relie les fils des faders de la console. Suivant les options, on atteint 80 canaux avec 42 niveaux de VCA, 34 Vu mètres et 180 interrupteurs. Des hard copies d'écran sont mémorisables pour retrouver instantanément des réglages anciens.

Enfin, il est question dans un futur pas trop éloigné d'une version PRO 12 du séquenceur vedette de Steinberg. Produits distribués par Sars — (1) 43 38 96 31.



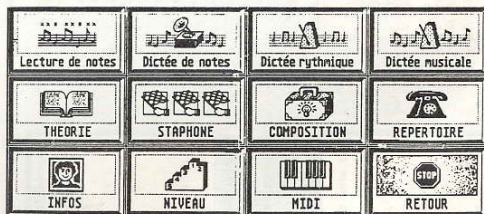
NOUVEAUX ST : PEUT-ÊTRE EN 89

C'est avec une extrême prudence que nous vous communiquons les rumeurs sur l'arrivée prochaine de nouveaux Atari. En effet, il faut se rappeler que les annonces de l'année dernière n'ont eu aucune concrétisation cette année. Il est vrai que la recherche

HUMAN TECHNOLOGIES FAIT ZZ

Après la sortie de ZZ-Rough 1.1 et ZZ-Draft 1.0, la firme française spécialisée dans les logiciels graphiques pour ST annonce la sortie prochaine de ZZ-Lazy Paint pour dessiner avec une résolution de 300 dpi (dots per inch) et ZZ-COM, un logiciel de communication. Human Technologies — (1) 47 43 01 01.

d'un approvisionnement sûr en Dram a quelque peu refroidi la firme quant à la sortie de modèles supérieurs, supérieurement dotés en mémoire. Enfin, le portable devrait voir le jour avec le bicentenaire de la Révolution ainsi qu'une version du Mega dotée d'un 68030 comme le nouveau Mac II. Sa cible serait les stations Unix, système d'exploitation bien moins graphique que le Mac, que Windows ou que le TOS et GEM.



DLR INVESTIT DANS L'ENSEIGNEMENT DE LA MUSIQUE

Réalisé avec le concours du ministère de la Culture et de la Communication, Amadeus

ST est un logiciel de support de l'enseignement de la musique. Il s'appuie sur les possibilités graphiques et Midi du ST. Au menu, on trouve la lecture de notes les dictées de rythmes, musicales ou de notes, de la théorie, etc. Son prix est de 1 500 F ttc. DLR — 90ter, rue Papin 92700 Colombes.

LES MILLE ET UN VOYAGES

VOIR
LIRE
ÉCRIRE
ENTENDRE*
SES AVENTURES



logiciel disponible sur ATARI ST ; PC et compatibles ; THOMSON TOS, T08D, T09+ ; AMSTRAD CPC 6128.

"Ma petite sœur et moi, on aime bien voyager. Mais papa et maman ne sont pas très chauds pour nous laisser partir seuls (j'ai huit ans et ma sœur en a trois). Aussi on a trouvé un super logiciel qui nous transporte, depuis notre chambre, vers des univers extraordinaires. On peut voir danser les chaises (et en musique !), lire les aventures du dragon-gardien, écrire et écrire le mariage du marin avec la princesse... Et puis, après avoir créé nos voyages imaginaires, on peut les rejouer à l'écran ou manuellement avec le mini-théâtre à découper. Et même que notre ATARI ST, i' parle et i' nous raconte tout ! Un vrai dessin animé ! Mille et un bisous à CARRAZ EDITIONS". Aurélien, 8 ans.

* Synthèse vocale sur Atari ST. Les mille et un Voyages © CARRAZ EDITIONS 1988

Je désire recevoir une documentation complète sur les logiciels CARRAZ. Coupon à retourner à CARRAZ Editions 46, rue Montgolfier 69006 LYON.

NOM _____ PRÉNOM _____
ADRESSE _____ VILLE _____ CODE POSTAL _____
DATE DE NAISSANCE _____ ORDINATEUR (MARQUE & TYPE) _____

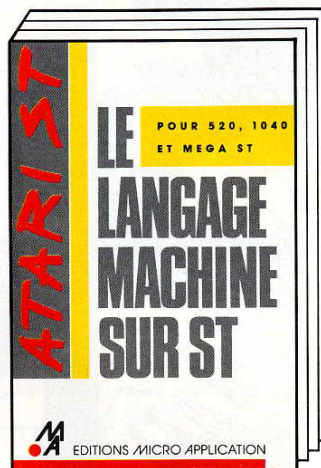
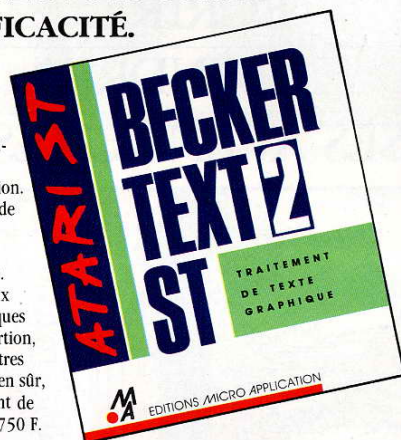
DU DESIR DE SAVOIR AU PLAISIR D'APPRENDRE

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

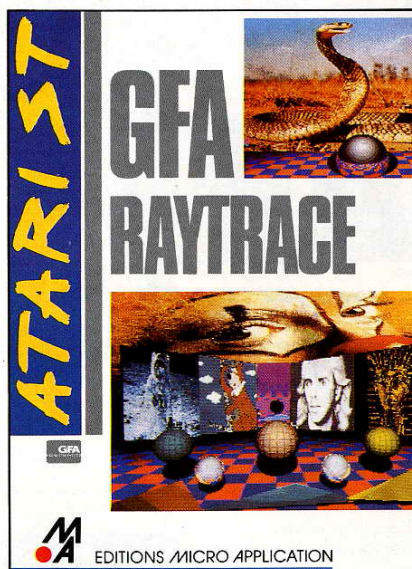
AIME ATARI.

L'un des meilleurs traitement de texte sur **ST. Plus souple**: visualisation simultanée d'images et de texte à l'écran comme à l'impression. Multicolonnage, nombreux styles de caractères, touches de fonction redéfinissables... Ses outils ont été conçus pour vous faciliter la tâche.

Plus puissant: lexique ouvert aux nouveaux termes, emploi de masques de saisie utilisant les points d'insertion, possibilité d'ouvrir plusieurs fenêtres de texte simultanément... Avec bien sûr, toutes les fonctions d'un traitement de texte professionnel. Réf. ST 031. 750 F.



Une introduction claire à la programmation du puissant microprocesseur 68000. Ce livre dévoile les clés 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, toutes les étapes de la programmation en assembleur... Réf. ML 141. 149 F.

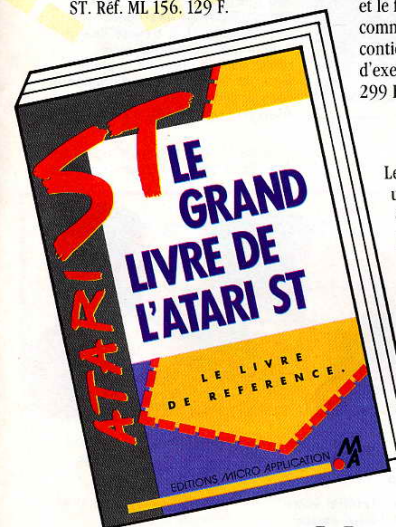


Facile d'utilisation, GFA RAYTRACE
vous permet de travailler comme
les professionnels de l'image de
synthèse. Disposez de 9600
nuances de couleurs à l'écran,
d'un éditeur en 3 dimensions, de
nombreux effets spéciaux...
Alors, laissez aller votre talent,
GFA RAYTRACE s'occupera du reste.



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. Réf. ST 028. 495 F.

EDITIONS MICRO



Tout pour prendre un bon départ et gagner du temps. Cet ouvrage aborde simplement l'installation de votre machine, l'utilisation du TOS et de GEM, de la souris, du clavier, du Basic et du Logo. Créez vos premiers programmes et maîtrisez les différentes configurations de l'ATARI ST. Réf. ML 156. 129 F.

Cet ouvrage de haut niveau présente de nombreuses solutions pour concevoir des applications poussées en GFA Basic. Traitement de texte, base de données, calculs mathématiques, représentations graphiques... Ces logiciels obéissent à des algorithmes type dont la structure et le fonctionnement sont largement commentés. La disquette du livre contient une quantité d'utilitaires et d'exemples pratiques. Réf. ML 631.299 F avec la disquette.

Abordez efficacement le célèbre GFA Basic, de l'apprentissage des commandes à la programmation structurée. Découvrez, illustré de nombreux exemples pratiques : les variables, les procédures, les fonctions paramétrables, le traitement des données, l'accès aux disquettes... Disposez de toutes les informations pour parfaire votre apprentissage de ce fabuleux langage et passer facilement de la version 2 à 3.

Réf. ML 527.129 F.

NOUVEAU

Le livre de référence sur ATARI ST. Réolvez tous vos problèmes en un tour de main : ennui de l'imprimante, de boot, informations détaillées sur le disque RAM..., en apprenant à maîtriser parfaitement votre machine. Pour sélectionner un logiciel ou ajouter un accessoire, connaître le Hardware ou les systèmes d'exploitation, LE GRAND LIVRE DE L'ATARI ST sera votre meilleur conseiller. Réf. ML 530. 199 F (disquette sur commande).

WELDON

(1) 47 70 32 44

ÉDITIONS MICRO APPLICATION 58 RUE DU FG-POISSONNIÈRE 75010 PARIS/Tél.: (1) 47 70 32 44

REF.	DÉNOMINATION	PRIX
FRAIS D'ENVOI*		TOTAL TTC
* 20 F si commande inférieure à 250 F / 40 F recommandée		
<input type="checkbox"/> mandat <input type="checkbox"/> chèque à l'ordre de MICRO APPLICATION		

Date d'expiration _____

Nom : _____
Adresse : _____
Ville : _____
Code postal : _____ Signature : _____

Date : _____

☐ GRATUIT - JE DESIRE RECEVOIR LE CATALOGUE 88/89.

Répartition :
Editions RADIO Tél. : (1) 43 29 63 70
Généve: Micro distribution Tél. : (022) 84 54 82
Bruxelles: Easy Computing Tel. : 02-660 6390.

Le shopping de



Chers lecteurs,

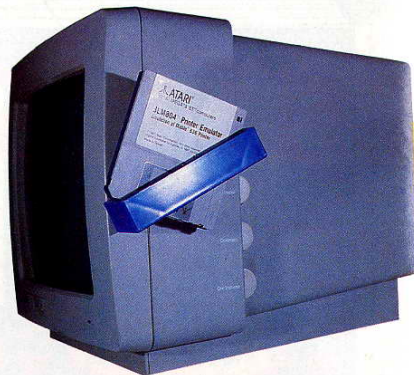
Afin de vous rendre un meilleur service, nous avons sélectionné pour vous quelques accessoires pratiques et originaux pour l'utilisation ou la protection de votre machine.

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

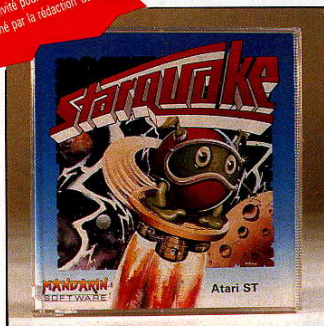
Nous espérons que vous apprécierez cette initiative et que vous nous ferez part de nombreux articles.

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

Exclusivité pour la France, sélectionnée par la rédaction de 1ST



▲ 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, 120 F

▼ FIXIDOC

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.

Réf. 3002, 75 F



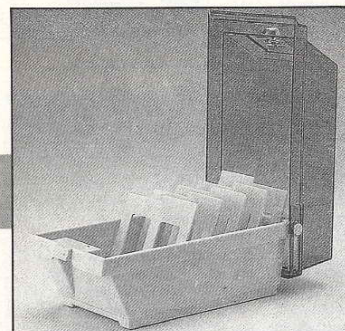
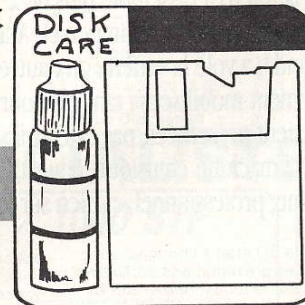
▼ HOUSSE CLAVIER

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



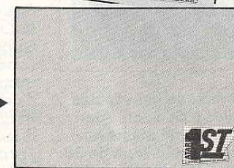
Les accessoires indispensables à votre ordinateur

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



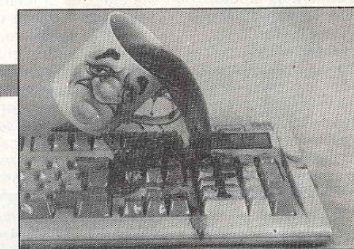
BOITIER DISQUETTES ▲
Pour stocker vos disquettes 3 1/2 avec fermeture à clés, 2 contenances au choix.
40 disquettes. Réf. 5004, 80 F
80 disquettes. Réf. 5003, 95 F

TAPIS SOURIS ▶
pour protéger votre souris.
Réf. 4010, 55 F



SEAL N'TYPE
Ce film transparent parfaitement adapté à votre clavier le préservera efficacement contre les liquides et les poussières. Permet la frappe en tout aisance.

Pour IBM PC. Réf. 2005, 199 F
▼ Pour Amstrad PC. Réf. 2001, 175 F



BON DE COMMANDE
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.

C E S T L E F E S T I V A L !

Le deuxième Festival de la micro a rassemblé plus de 25 000 personnes du 14 au 16 octobre dernier à la Porte Champerret. Atari, venu en force (plus de 1 300 m² de stand), a volé la vedette aux autres grandes marques qui ne s'étaient pas tellement mobilisées (tant pis pour elles). Sur l'immense stand Atari étaient présentées, par catégories, les diverses applications de la machine : musique, éducatif, programmation, graphisme, professionnel, et bien sûr jeux.

basé sur les histoires de vampires (*Dracula*) devrait également sortir sous peu. ● Chez Ete Informatique, Oupss !, je veux dire **Exxos**, l'opération massacre/sacrifice d'ordinateur a bien eu lieu. Rappelons qu'il s'agissait de marquer le lancement de *Purple Saturn Day*. Hélas ! à notre cruelle déception, qu'y avait-il dans le sac poubelle destiné à éviter les projections ? Un Amstrad 664... Apparemment le ST vierge prévu a réussi à éviter miraculeusement le billot. C'est dans un fou rire général ponctué par les "ata ata ata" des officiants, que s'exécuta à coups de masse) la sentence. Les morceaux furent ensuite répartis parmi l'assistance.

● **Microïds** présentait plusieurs préversions sur son stand : *Iron trackers*, un jeu d'aventure/arcade, *Quad*, et *Eagle Rider*, une simulation 3D dans l'espace. Microïds était également l'organisateur d'un concours très disputé autour de *Super Ski*. ● **Cobra Soft** disposait d'un stand très militaire (caisses à munitions et filets de camouflage) pour le lancement d'*Action Service*. Pas très loin, c'était la guerre économique qui faisait rage. Effectivement, le jeu de simulation boursière *Maxi-bourse* était en démonstration.

● **Microprose** ne s'était pas fatigué et présentait *Gunship* sur son stand alors que juste à côté, sur le stand **Ocean**, il était possible d'admirer des préversions des superbes *Dragon Ninja* et *Opération Wolf* (le jeu de tir adapté de l'arcade). Un concours proposait de gagner des stages de parachutisme.

● Sur le stand **Infogrames**,

la BD était à l'honneur avec les présentations de *Tintin sur la lune* (tiré bien sûr de la bande dessinée de Hergé) et de la future série *La Quête de l'oiseau temps* (trois volets dont un au moins sur CD ROM) adapté de la BD de Loisel et Letendre. Des morceaux de musique, mélanges assez réussis de Jarre, chœurs lyriques et musique "planante" ont été

spécialement créés pour ce jeu et feront vraisemblablement l'objet d'une parution sur disque 45 T. ● Autre animation de ce salon décidément très ludique : les jeux Micro-olympiques. Organisés par **Epyx**, le concours s'est déroulé cette année sur la version ST de "The games, Winter Edition".

L'ÉTOILE ROUGE

Biolog Systemes, bien connu pour avoir créé et édité le premier logiciel médical sur ST (*Médi ST*), présente le premier réseau en étoile sur Atari : *Turbo Red*. Ce réseau permet la connexion de deux à huit postes. Chaque terminal accède au disque dur commun mais peut aussi employer un disque dur qui lui est propre. *Turbo Red* utilise un boîtier serveur indépendant incluant sa propre mémoire. Les données sont véhiculées par un câble blindé 25 brins insensible aux perturbations extérieures. Contrairement à un réseau en anneau, la déconnexion d'un poste n'affecte pas le

fonctionnement des autres postes. La transmission s'effectue en parallèle à la vitesse de 1 Méga-bits/seconde. Chaque système se compose d'un boîtier serveur indépendant, de petits boîtiers à connecter sur le port cartouche de chaque terminal ST, de câbles et de logiciels. Le temps d'installation est très court. L'interface GEM est entièrement conservée. Réseau 2 postes : 12 900 F t.t.c. ; Réseau 4 postes : 22 900 F t.t.c. Réseau 8 postes : 34 900 F t.t.c. **Biolog Systemes — 6, rue Auguste-Perret 37000 Tours. Tél. : 47 38 00 29.**



COCONUT



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

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

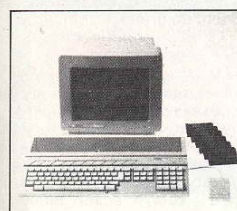
COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard VOLTAIRE
75011 PARIS ☎ 45.51.67.28
Métro Oberkampf

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

COMITÉS D'ENTREPRISES, COLLECTIVITÉS CLUBS, ÉTUDIANTS, CONTACTEZ : SCOOP INFORMATIQUE
13, Bld VOLTAIRE 75011 PARIS
Tél. : 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

UTILITAIRES

PACKS MICRO-APPLICATION :			
TEXTOMAT	590	DEGAS ELITE	245
DATAMAT	245	DIGI DRUM	190
CALCOMAT	245	DATAMAT	290
BECKER TEXT	245	EURO GE	1490
CALCOMAT 2	245	EMULATEUR ALADIN	2450
SUPERBASE	1850	EVOLUTION PRO	1300
DMPLUB UTILITAIRES	249	EMULCON	990
DMPLUB BUREAUTIQUE	249	GESTCOS	1690
DMPLUB GRAPHISME	249	MANDY SCANNER 3.0	3950
ADVANCED ART STUDIO	245	LE COMPTABLE	790
BECKER TEXT	750	LE RECHUTEUR	590
BASIC GFA 3.0	750	LATICE	990
EXCHANGE GFA 2.0 3.0	350	MUSIC CONSTRUCTION SET	295
CYBER STUDIO	750	MCC RASCAL	2490
CYBER PAINT	650	MUSIC STUDIO	350
CYBER CONTROL	540	MACRO-ASSEMBLEUR GST	150
CALCOMAT	390	PRESTACOMPIE	690
COMPTA MENSOF	1450	PRINT MASTER	295
		PRO ST DIGITALISER	2890
		PC DITTO	780
		PRO SOUND DESIGNER	690
		PUBLISHING PARTNER JR.	950
		PUBLISHING PARTNER	1650
		PRO 24	2450
		PROBIAT	455
		PLUS PAINT ST	350
		QUANTUM PAINT BOX	250
		REALTECH DIGITALISER	1650
		SPECTRUM 512	580
		STUDIO	1390
		ST REPLAY	1390
		SUPERBASE	950
		SUPERBASE PROFESSIONNEL	2490
		SUPERBASE PUBLISHER	1250
		TEXTOMAT	390
		22 DRAFT	850
		22 ROUGH	490
		1ST WORD PLUS (SR)	690

OFFRES

JOYSTICKS :			
QUICKJOY 1	89	QUICKJOY 2	129
QUICKJOY 3	105	QUICKJOY 4	105
QUICKJOY 5	105	QUICKJOY 6	105
QUICKSHOT 1	69	QUICKSHOT 2	69
QUICKSHOT 3	29	QUICKSHOT 4	29
QUICKSHOT 5	29	QUICKSHOT 6	29
QUICKSHOT 7	29	QUICKSHOT 8	29
QUICKSHOT 9	29	QUICKSHOT 10	29
QUICKSHOT 11	29	QUICKSHOT 12	29
QUICKSHOT 13	29	QUICKSHOT 14	29
QUICKSHOT 15	29	QUICKSHOT 16	29
QUICKSHOT 17	29	QUICKSHOT 18	29
QUICKSHOT 19	29	QUICKSHOT 20	29
QUICKSHOT 21	29	QUICKSHOT 22	29
QUICKSHOT 23	29	QUICKSHOT 24	29
QUICKSHOT 25	29	QUICKSHOT 26	29
QUICKSHOT 27	29	QUICKSHOT 28	29
QUICKSHOT 29	29	QUICKSHOT 30	29
QUICKSHOT 31	29	QUICKSHOT 32	29
QUICKSHOT 33	29	QUICKSHOT 34	29
QUICKSHOT 35	29	QUICKSHOT 36	29
QUICKSHOT 37	29	QUICKSHOT 38	29
QUICKSHOT 39	29	QUICKSHOT 40	29
QUICKSHOT 41	29	QUICKSHOT 42	29
QUICKSHOT 43	29	QUICKSHOT 44	29
QUICKSHOT 45	29	QUICKSHOT 46	29
QUICKSHOT 47	29	QUICKSHOT 48	29
QUICKSHOT 49	29	QUICKSHOT 50	29
QUICKSHOT 51	29	QUICKSHOT 52	29
QUICKSHOT 53	29	QUICKSHOT 54	29
QUICKSHOT 55	29	QUICKSHOT 56	29
QUICKSHOT 57	29	QUICKSHOT 58	29
QUICKSHOT 59	29	QUICKSHOT 60	29
QUICKSHOT 61	29	QUICKSHOT 62	29
QUICKSHOT 63	29	QUICKSHOT 64	29
QUICKSHOT 65	29	QUICKSHOT 66	29
QUICKSHOT 67	29	QUICKSHOT 68	29
QUICKSHOT 69	29	QUICKSHOT 70	29
QUICKSHOT 71	29	QUICKSHOT 72	29
QUICKSHOT 73	29	QUICKSHOT 74	29
QUICKSHOT 75	29	QUICKSHOT 76	29
QUICKSHOT 77	29	QUICKSHOT 78	29
QUICKSHOT 79	29	QUICKSHOT 80	29
QUICKSHOT 81	29	QUICKSHOT 82	29
QUICKSHOT 83	29	QUICKSHOT 84	29
QUICKSHOT 85	29	QUICKSHOT 86	29
QUICKSHOT 87	29	QUICKSHOT 88	29
QUICKSHOT 89	29	QUICKSHOT 90	29
QUICKSHOT 91	29	QUICKSHOT 92	29
QUICKSHOT 93	29	QUICKSHOT 94	29
QUICKSHOT 95	29	QUICKSHOT 96	29
QUICKSHOT 97	29	QUICKSHOT 98	29
QUICKSHOT 99	29	QUICKSHOT 100	29



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

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

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

UN TRAVAIL SOIGNE, VEZ 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 (Sernam) : 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 + 15 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 remb.)

INCANTATION

Nuits blanches pour jeu noir

2 h : je m'installe devant l'écran et charge *Incantation*. L'ordinateur me demande mes nom, prénom et surnom. Je tape Marcel Dech'val, dit la fouine. Ensuite, je répartis vingt points dans trois caractéristiques : force, intelligence, et dextérité. L'ordinateur me donne alors le choix entre plusieurs professions : escroc, antiquaire, journaliste ou professeur d'archéologie. J'opte pour la première. C'est alors que se présente à moi un coup fabuleux, le plus gros de ma carrière. En me faisant passer pour un diamantaire, je vais m'introduire chez les Minotier, afin de dérober le diamant de Madame Minotier, diamant fabuleux qui pourrait m'assurer une retraite confort-



EDITEUR : FIL
GENRE : aventure
GRAPHISME : bien
SON : aucun
INTERET : beaucoup
JOUABILITE : sans plus
DUREE : des nuits
CONFIG : 520 couleur
PRIX : 245 F
J'achète, je dors trop en ce moment...

table. C'est donc en bateau que j'arriverais. Ils habitent, en effet, sur une île. Accompagné par le fils, j'accoste donc, accueilli par Maxime Minotier. Je visite la maison et admire sa bibliothèque, le temps d'attendre le dîner. Quelques instants avant de passer à table, Léon m'annonce qu'une tempête se prépare. Rien, alors, ne me fait penser que quelques heures plus tard, je la maudirai, cette tempête. Maxime Minotier m'annonce à table que la tempête empêche mon retour sur le continent, je serai bloqué pour la nuit. Autour de la table, je trouve réunie toute la famille, et le grand-père, aussi

âgé que gâteau. La conversation va bon train, quand soudain fait irruption dans la salle à manger, un grand maigre, qui s'effondre. Les bouches et les couverts se taisent, le silence règne en maître pendant quelques instants, puis tout le monde s'agite. Le grand-père est monté dans sa chambre, je sors dehors, prétextant un malaise. Je ne tenais pas à m'impliquer dans cette sale affaire, j'ai déjà un passé plus que douteux...

SCULPTURES HYPNOTIQUES

Je visite donc seul, la petite île. A côté de la maison, une dépendance, fermée. Il ne fait pas encore nuit, je jouerai du parapluie plus tard (le parapluie est un instrument fort pratique pour crocheter les serrures). Un sentier me mène à travers la lande devant des sculptures bien étranges. Une fois les yeux fixés dessus, je n'arrive plus à les retirer, et c'est fatigué que je quitte cet endroit. Je me presse de rentrer, la tempête empire à chaque minute, et bientôt la pluie se met à tomber. De retour dans ma chambre, je me couche.

Impossible de fermer l'œil, l'image des sculptures démentielles me hante, j'en ai mal au crâne. Tout à coup, un hurlement ! Je saute de mon lit, et accours en caleçon, la lampe à la main sur le palier. Le vieux vient de se faire assassiner... C'est bien ma veine, pour une fois que je dégote un coup en or ! C'est promis, en rentrant, j'me fais pickpocket, et j'arrête les voyages ! Tout en descendant (histoire de prendre un remuant), les quelques mots prononcés par le grand-père lorsque le cadavre a fait son entrée me reviennent en mémoire, en même temps que le regard que lui a jeté Maxime... Pas très rassuré dans cette maison de fou, je décide de pousser les investigations, et pars à la recherche de quelques indices pour éclaircir cette sombre histoire. Je trouve, dans une chambre

vide, un fusil, sur lequel je me jette, au moins je vendrai chèrement ma peau.

LA SOURIS EST FORCÉMENT SUR L'ÎLE

Présenté avec un minimum d'explications, il est, heureusement, d'emploi très simple. Une souris est indispensable, et elle seule servira durant le jeu. Après la répartition des caractéristiques et le choix du métier, une photo de votre personnage vous est présentée. Puis une petite introduction apparaît, vous fournissant un prétexte pour vous trouver sur l'île. Elle est différente suivant le métier choisi.

Autour d'une fenêtre principale où sont représentées les scènes, plusieurs autres sont disposées. A gauche, les personnages de l'histoire, présents tant qu'ils sont vivants, représentés par une photo, type photo d'identité. A droite, l'heure, et dessous les commandes à choisir grâce à la souris : action, bilan, pause, déplacement et sauvegarde. Enfin, sous les scènes, les dialogues ou les descriptions s'inscrivent dans un cadre. Il est possible à tout moment de connaître votre état physique et mental, qui baissera rapidement durant la première nuit. Vos possessions sont également indiquées.

Action permet de composer des phrases très courtes décrivant tant bien que mal les actions entreprises par le personnage. Les commandes sont à choisir parmi des listes de verbes et de noms. Les réponses de l'ordinateur sont parfois décevantes. Lorsqu'un dialogue est impossible par manque d'interlocuteur, le logiciel répond par une série de points d'interrogation, il aurait été plus judicieux de préciser la cause, par exemple : "personne en vue", ou "pas de discussion possible", etc.

Bilan permet de connaître votre santé mentale et physique, grâce au décompte de vos points de vie, qui dépendent de vos caractéristiques.

Pause vous laisse le temps de prendre un tranquilisant avant de repartir.

Déplacement fait apparaître sur une petite boussole les directions de déplacements possibles, il suffit de cliquer avec la souris.

Sauvegarde sauve la partie en cours sur la disquette jeu dans un fichier prévu.

Malgré quelques petites imperfections, le jeu est agréable à jouer, et on se laisse prendre facilement dans cette intrigue. Le choix du métier en fonction des caractéristiques du personnage constitue une innovation dans ce genre de jeu, c'est une très bonne idée. Le mélange aventure et jeu de rôle gagnera à être développé. Le jeu ne tourne qu'avec un écran couleur, la souris est obligatoire, heureusement, tout le monde en a une.

R. V.

DRILLER

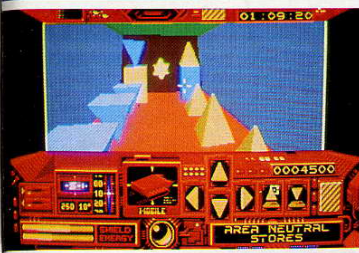
Extraction métaphysique

La Terre a besoin de gaz. La planète Mitral en est gorgée, à tel point qu'elle va exploser dans moins d'une heure. Vous pilotez le Driller, un engin délirant de prospection et de forage, entièrement pilotable à la souris. A travers votre hublot, vous pouvez tout voir, en perspective, sous tous les angles, de ce monde minéral, mystérieux et hostile ! Un soft hors du commun.

EDITEUR: Incentive Soft.
GENRE: simulateur tactique
GRAPHISME: fabuleux
SON: sans importance
INTERET: immense
DUREE: des mois
CONFIG.: ST couleur
PRIX: 250F environ

J'achète tout de suite et j'en prends une caisse de dix.

J.-M. M.



Ce genre de bâtiment abrite d'étranges salles, comme celle-ci. En fait, il faut en détruire toutes les formes géométriques dans un ordre bien précis, pour récupérer de l'énergie et des boucliers. L'étoile du fond énerve. A notre connaissance, elle ne sert à rien... Notez la perspective parfaite de la salle, vue un peu du dessus.

Ce mur immense est infranchissable et barre l'accès au secteur suivant. Peut-on le faire disparaître ? Mystère...

Le curseur de tir, déplacé avec la souris. Autorise toutes les actions à distance. Là où il est, nous venons de détruire un satellite qui nous canardait.

Dès que vous arrivez dans ce secteur, ce portique vous tire dessus. Là, vous le voyez inoffensif, car nous avons détruit ses canons. Il recèle pourtant un autre piège. Derrière ses montants se cachent deux pyramides, fatales au premier contact. Il faut donc contourner le portique, comme nous le faisons, et fusiller les pyramides par le côté.

Cliquez sur le lecteur du haut pour sauver sur disque une position de partie, sur le lecteur du bas pour en recharger une. Inappréciable.

Jauges de boucliers et d'énergie. Les premiers vous protègent contre les attaques automatiques de Mitral. La seconde alimente le Driller et lui permet d'agir. Une jauge à zéro ? Adios !

A force de tourner comme un derviche, le Driller finit toujours par s'égarer. Cet ensemble de cadrans vous donne ses coordonnées verticales, horizontales, son orientation, et vous permet de régler sa vitesse de mouvement et son angle minimal de rotation.

Découragé ? Cliquez sur cette trappe, puis cliquez encore trois fois... Autodestruction du Driller !

Ça, c'est une foreuse. Ou, si vous préférez, une sorte de derrick qui extrait le gaz du sous-sol de Mitral. La petite flamme en haut est rassurante : vous avez trouvé du gaz ! Mais est-ce le meilleur emplacement ?

Le temps qui vous sépare de l'explosion de Mitral. Stress.

Drôle de truc... Vital, pourtant ! Au pied de cette muraille se trouve un gouffre mortel (et presque invisible) pour votre driller. Solution : tirez dans la muraille. Elle tombe et se transforme en pont pour vous laisser franchir le gouffre. Le jeu fourmille d'astuces de ce genre. Celle-là est une des plus simples...



Renseignements généraux. Sur le secteur où vous êtes, et sur l'avancée de votre travail de forage. Mode pause aussi, pour souffler un peu.

Le score. Dépend du rendement des derrick. Pas très important. Le plaisir de l'exploration prime.

Nous avons dégagé le secteur "Obsidien". C'est-à-dire que nous y avons placé un derrick qui a un rendement suffisant. La planète Mitral est une sorte de boule à 18 facettes. Chaque facette est un secteur. Il faut dégager les 18 secteurs avant l'explosion gazeuse générale (et pestilentielle ?)...

Les quatre grandes flèches font pivoter, avancer ou reculer le Driller (en cliquant dessus). Les deux petites lui permettent de pivoter verticalement vers le haut (pour voir ce qu'il y a au sommet des tours, par exemple), ou vers le bas (pour voir ce que le Driller a sous les pieds). Fabuleux : il peut même faire un tour complet sur lui-même, avancer la tête en bas, etc.

STARGLIDER II

*Starglider fut à sa sortie sur ST un programme unanimement acclamé. Vous y pilotiez le seul vaisseau capable d'arrêter l'invasion de la planète Novenia par les Forces Egron. Le principal point fort du programme était la représentation vectorielle tridimensionnelle (3D filaire) très rapide et fluide. A présent, nous pouvons le dire, la suite *Starglider II* est dix fois meilleure, et encore ! C'est assurément, l'un des programmes les plus innovateurs du moment.*

Dans le 1er volet, vous avez réussi à libérer la planète Novenia à bord de votre vaisseau de combat. Mais les Egrons qui dominent plusieurs systèmes ont très mal pris leur défaite. Ils construisent secrètement, sur une lune perdue, un projecteur de faisceaux plasmiqes capables de carboniser Novenia. Heureusement, ce plan maléfique est percé à jour. Le seul vaisseau qualifié pour le contrecarrer est un prototype de pacificateur de police polyvalent : l'Icarus. Et bien sûr, quel meilleur pilote prendre que le vétéran de la première guerre Egron - VOUS. Détruisez donc la super-arme Egron avant qu'elle ne volatilise Novenia et vous terminerez le jeu, mais ce n'est pas si simple !

Voilà, nous sommes aux commandes de l'Icarus. Les contrôles sont familiers puisque identiques à ceux déjà utilisés dans *Starglider*. Le pilotage du vaisseau s'effectue au joystick ou à la souris. Mais certaines commandes ne sont accessibles qu'au clavier.

Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, rappelons que l'action est vue au travers du cockpit de l'engin. Que tout le paysage, les engins et objets rencontrés sont en trois dimensions avec remplissage et même ombres.

Première nouveauté, plusieurs types de vue sont proposés, huit angles de vue à partir du cockpit et huit autres par une caméra qui suit en permanence le vaisseau à l'extérieur. Vous pourrez régler ces vues plus précisément grâce aux flèches du pavé d'édition.

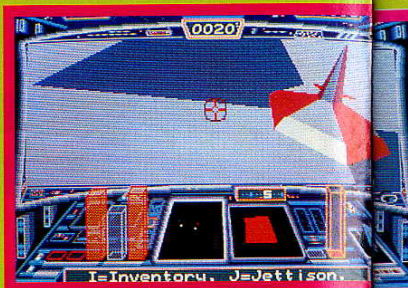
Le tableau de bord présente divers instruments, dont les plus remarquables sont les indicateurs de type colonne. Leur hauteur est proportionnelle à la vitesse, l'état des boucliers déflecteurs, la réserve d'énergie laser, la réserve d'énergie motrice et l'altimètre. Sont également présents, un radar, un horizon artificiel, un compas, un écran de communication recevant les rapports de votre base et divers indicateurs pour les armes transportées.

Ce tableau de bord très détaillé est complété par de nombreuses fonctions

obtenues au clavier. Par exemple l'identification d'objets par l'ordinateur de bord (auditive ou visuelle), la mise en action d'un rayon tracteur évolué permettant de capturer des objets, de les déplacer ou de les stocker dans la soute, la commande du moteur interplanétaire.

Comment ça ? Interplanétaire ? Ben oui, c'est nouveau ! En passant en vitesse maximale et en fonçant vers le haut de l'atmosphère, le vaisseau finit par se satelliser. Une vue de l'espace très réaliste avec soleil, planètes et astéroïdes apparaît alors. Attention, tout comme vous les Egrons sillonnent l'espace. De plus, les rencontres avec des catamarans spatiaux de pirates sont fréquentes. Avec un peu de chance, vous admirerez les baleines mécaniques qui chantent pendant leurs déplacements ou encore de véritables trains spatiaux formés par les convoyeurs miniers.

Pour visiter une nouvelle planète, rien de plus simple, visez l'astre désiré et allumez la propulsion interplanétaire. Les étoiles deviennent des traits avec la



vitesse (un peu exagéré quand même !) et vous foncez à vitesse prodigieuse vers la destination. Je vous conseille particulièrement de visiter Aldos, l'une des lunes de la planète géante Milway. Le volcanisme y est encore en action et les volcans crachent des morceaux de rochers incandescents.

Au fait, les planètes tournent et l'on peut facilement assister au lever ou coucher du soleil avec l'intensité de l'éclairage ambiant variant en proportion. Voyager et combattre c'est bien, mais tout ça consomme énormément d'énergie. Heureusement, le véhicule est prévu pour la survie dans les régions les plus hostiles. Il existe plusieurs manières de refaire le plein. Soit vous survolez rapidement des pylônes à énergie lorsqu'il émettent leurs éclairs électriques, soit vous utilisez le rayonnement d'un volcan, soit (tout comme dans *Elite*) vous volez très près du soleil. Mais attention, en cas de température excessive, la cabine fond réellement à l'écran.

Ne croyez pas que l'énumération des diverses merveilles est terminée. On rencontre également de nombreuses planètes ou lunes creuses et des réseaux complexes de tunnels que vous pourrez emprunter avec votre appareil. Ce n'est pas si gratuit que ça. Les résistants dans la zone occupée par les Egrons se sont retranchés dans des

entrepôts cachés dans ces tunnels. Ils vous confieront des missions à remplir : aller chercher de la nourriture, des matériaux de construction, du bois pétrifié, des castobars (une barre chocolatée très énergétique) en échange de quoi ils construiront des armes plus puissantes pour votre vaisseau. L'arme ultime qui seule peut venir à bout du projecteur Egron (la bombe à neutrons) ne pourra d'ailleurs être réalisée que si vous réussissez à ramener dans ces ateliers le professeur Halsem Taymar, perdu sur une des nombreuses lunes du système.

Soyons plus terre à terre pour finir. Tout d'abord, excellente chose (et vous pouvez applaudir !) : comme son prédécesseur, ce soft marche en monochrome (bien que ce soit plus spectaculaire en couleur, j'ai un faible pour ce mode !). Autre petit avantage, la documentation y compris le petit roman qui sert à la protection est presque correctement traduite. Encore un point excellent, les nombreuses facilités de gestion du jeu : sauvegarde des parties et des scores, réglage de sensibilité, souris, pause, etc. On dispose même d'une option "painting with Rolf" pour examiner sous toutes les coutures plus de cent objets 3D que comprend le jeu. Un petit regret cependant, on dispose de deux viseurs pour l'identification des

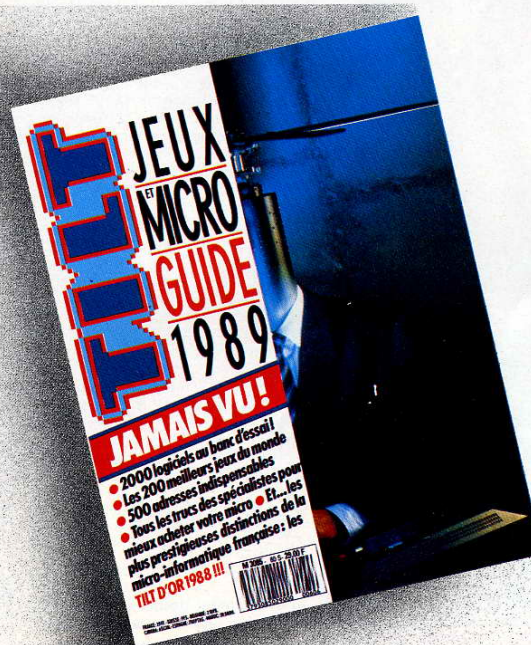
objets et le tir de certaines armes, mais pourquoi n'y en a-t-il pas pour les canons lasers, hein ?

ÇA PLANE POUR MOI !

Starglider II est un logiciel extraordinaire, que ce soit sur le plan graphique ou animation. La gestion des décors, des objets et machines en 3D pleine est surprenante. L'apparition de nouvelles possibilités (déplacement spatiaux, transport de matériel, missions à effectuer...) et la grande richesse et beauté de l'environnement (un système solaire en état de marche) nous mènent à une conclusion inévitable. *Starglider II* est le type de programme qui marque son époque.

G. L.

EDITEUR : Rainbird
GENRE : arcade aventure
futuriste
GRAPHISME : ... génial, surfaces
3D pleines
SON : pas mal
INTERET : beaucoup
JOUABILITE : ... difficile au début
DUREE : des mois
CONFIG : 520ST couleur
ou monochrome
PRIX : environ 230 F
Il me le faut, Zzaaaap!! j'arghh...



LE NUMERO LE PLUS FOU DE L'HISTOIRE DE LA MICROLOISIRS

EN VENTE DES LE 16 NOVEMBRE 29F CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

ST FIVE STAR Compilation Océan

En attendant le fameux Opération Wolf que nous prépare Océan France, voici un petit cocktail bien sympathique pour dégourdir les joysticks. Prenez un *Barbarian*, encore vert de chez Palace Software, et ajoutez-y deux jeux bien ficelés et sortant de l'ordinaire : *Wizball* et *Rampage*. Pour donner de la vitesse et des sensations, terminez sur deux et quatre roues avec *Enduro Racer* et *Crazy Car*. Insérez le tout dans un emballage cartonné du meilleur effet. Secouez (doucement tout de même) et vous obtenez, non pas de la potion magique, mais une superbe compilation *ST Five Star*.



WIZBALL

L'histoire est simple et originale. Le malfaisant Zark n'aime pas les couleurs. Avec l'aide de ses lutins, ce sinistre individu s'est employé à voler le spectre des couleurs, puis à l'enfermer dans des bulles bondissantes. Tous les décors sont alors devenus gris et ternes. Wiz le magicien aidé de son chat Catlite utilise un transporteur pour rendre au paysage sa gloire passée. Le jeu consiste à tirer sur les bulles des trois couleurs de base (rouge, vert et bleu) puis de les récupérer à l'aide du chat. Rien de plus simple me direz-vous. Oui mais le problème est que Wiz, à cause de son transporteur, prend la forme d'une balle qui rebondit sans cesse.

CRAZY CAR

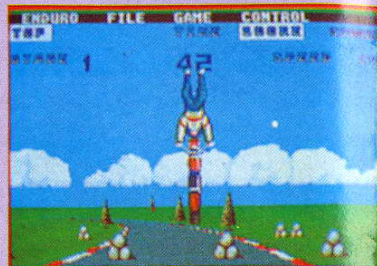


BARBARIAN

Le vilain Drax, un sorcier méchant tout plein détent la princesse Mariana. Cependant, il consent à libérer la princesse à condition qu'un champion batte ses gardes diaboliques en combat à l'épée. Les malheureux qui ont essayé se sont tous fait massacrer, tout semble perdu, lorsque (musique...) arrive en provenance des terres du Nord, un barbare inconnu. A vous de continuer l'histoire.

Chaque personnage peut survivre à douze coups d'épée à moins de se faire décapiter. La tête roule sur le sol et le tronc s'écroule dans une giclée de sang, bon appétit mon ami... Il est possible de jouer seul ou à deux, au joystick ou au clavier.

Le jeu à deux se déroule en manches de 90 secondes. Si les deux joueurs ont survécu au bout du temps imparti, leurs forces seront restaurées et une nouvelle manche reprendra. Le jeu seul se déroule en dix manches qui continuent jusqu'à ce que mort s'ensuive, sans limite de temps. Enfin, vous devrez vous mesurer à la magie de Drax. Une seule de ses émanations magiques et vous êtes foudroyé. En attendant la version II, *Barbarian* est un hit, facile d'emploi et amusant.



ENDURO RACER

Après les quatre roues, voici les deux roues tout terrain. Ce logiciel est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom. Le but est de terminer chaque parcours dans le temps imparti, en évitant les obstacles et en négociant des sauts de talus. Bien que parfaitement réalisé au niveau graphique, la simulation manque de difficultés : la détection des sprites est assez mal réalisée (il est parfois possible de passer sur un arbre), et il n'y a aucun choc avec les autres concurrents. Le programme se contente de faire un léger bruit et de freiner la moto. En bref, c'est un jeu moyen avec ses défauts et ses qualités.

RAMPAGE

Une fois n'est pas coutume, dans ce jeu vous aurez le rôle du méchant. Un jour comme les autres pour Georges, Lizzie et Ralph, tous trois mangent un Big Mucks, au Greaserburger Fast food. Hélas ! les hamburgers contiennent accidentellement un additif alimentaire encore au stade expérimental. Nos amis se transforment alors en monstres de quinze mètres de haut. Ils luttent désespérément pour survivre, escaladent les gratte-ciel, fracassent les murs de leurs poings (les immeubles endommagés finissent par s'écrouler), à la recherche de nourriture : des aquariums aux savoureux humains. Mais d'autres produits tels les téléviseurs ou les cactus posent des problèmes de digestion aux pauvres monstres. De plus l'armée et la police ne cessent de les harceler : hélicoptère, char... La possibilité de jouer à trois, deux au joystick, un au clavier, augmente encore l'intérêt du jeu.

Richard Legrand

EDITEUR : Océan
GENRE : compilation arcade
DUREE : des mois
INTERET : énorme
CONFIG. : 520 couleur
PRIX : 250 F
J'en achète deux, une pour la semaine, une pour le dimanche.

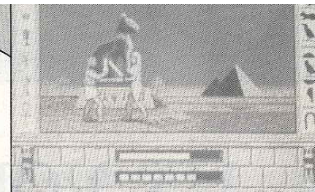
MAFDET

Enigmes pharaoniques

Isis a commandé à Mafdet, déesse, de descendre sur la Terre et de retrouver le Livre des Morts. Cadre : l'Egypte ancienne. Pyramides et hiéroglyphes sont donc au programme, et l'on n'est pas volé. Les paysages sont fantastiques, tout en couleurs primaires et violentes, un bandeau décoré de hiéroglyphes les entoure, et Mafdet a un look furieusement égyptien (bien qu'un peu décent). C'est beau ! Un peu répétitif à la longue, mais beau. A part cela, le jeu cumule de grosses qualités et d'énormes défauts. Le pre-

mier défaut, c'est que l'animation, bien que soignée, est assez lente et saccadée. Le second, c'est que les combats contre les divers soldats, squelettes ou divinités qui se présentent sont d'un schématisme ridicule : peu de figures d'attaque (en fait, une seule efficace...), ce qui engendre des séries de baston ridicules, du style "je te tape, tu me tapes, le premier qui n'a plus de points de vie a perdu" !

Heureusement, des vies, vous en avez neuf, comme un chat. Normal, puisque vous pouvez vous métamorphoser en chatte de temps en temps, gagnant ainsi en rapidité et disposant de certains pouvoirs, mais cela interdit quasiment tout combat. La principale qualité de *Mafdet* réside dans ses amulettes : il faut en découvrir les pouvoirs, les combiner avec les objets et les situations pour se tirer d'affaire et s'ouvrir la voie vers le Livre des Morts. Certaines



énigmes sont d'ailleurs étonnantes... Un jeu bizarre, qui combine des combats brutaux, sans intérêt, et des énigmes subtiles, très intéressantes. Notons par ailleurs que la bande-son a été totalement oubliée...

J. M. M.

EDITEUR : Software Horizons
GENRE : arcade/aventure
GRAPHISME : très bon
SON : nul
INTERET : discutable
JOUABILITE : honnête
DUREE : 3 semaines et 2 jours
CONFIG. : 520 couleur
PRIX : autour de 200 F
Non, je n'achète pas.

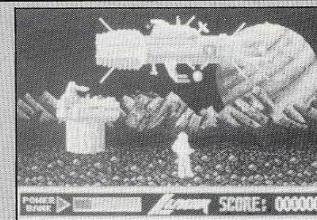
LUXOR

Place aux beuglements galactiques !

Voilà un titre qui n'est pas un luxe pour la nouvelle société anglaise Software Horizons. En fait, nous sommes une nouvelle fois confrontés à un jeu de la prolifique espèce des "Shoot'em up". Le programme lancé, vous rentrez directement dans le vif du sujet — à part un petit paragraphe explicatif en anglais qu'on a à peine le temps de lire sur la deuxième page écran.

Ce jeu rappelle vaguement, mais alors très vaguement, *Side Arms*. Membre de l'Empire, vous êtes le bienheureux amant d'une princesse. Mais attention, qui dit princesse dit femme et qui dit femme, dit ennui en perspective. Votre dulcinée s'est malencontreusement fait enlever par les vilains de la méchante tribu Okina. Ces pirates de l'espace demandent d'ailleurs une légère contribution à l'Empire pour libérer ladite princesse.

Votre sang ne fait qu'un tour... Comment oser monnayer une personne telle que votre princesse adorée ! Vous décidez donc de partir à sa recherche sur le champ. L'exploration de pas moins de trois planètes sera nécessaire pour retrouver votre bien-aimée. Chaque planète recèle un nombre incalculable de soldats d'Okina. Pour passer à la planète suivante, il faut refroidir une bonne quantité des soldats et monstres locaux, de plus il est vital de mettre la main sur un réservoir de carburant indispensable à la bonne marche de votre fusée.



Une fois arrivé sur le monde où est séquestrée votre dulcinée, une petite fée apparaît. A vous de l'attraper (intéressant, hein !), elle vous accordera un seul vœu. Pensez donc un peu plus à votre tendre et douce fiancée... Revenons au jeu proprement dit. Après les écrans de présentation, votre vaisseau surgit dans un hurlement de réacteurs digitalisés. Vous voilà à présent téléporté sur la terre ferme, équipé d'un fusil à énergie et d'un réacteur dorsal. Dès le début, des ennemis volants arrivent de partout et commencent à vous canarder généreusement. A vous d'être plus habile et rapide qu'eux. Au moindre contact avec l'un d'eux, votre énergie vitale diminue. Heureusement, en attrapant les "B" flottant ça et là, vous en récupérez un peu.

Je continue donc à tirer sur tout ce que je vois. J'attrappe un "P" ce coup-ci et commence à tirer des rafales laser. Un nouveau "P" et ce sont des grenades. Plus vous attrapez de "P", plus votre armement devient puissant. De temps en temps, des espèces de javelots apparaissent comme par enchantement et descendent se ficher dans le sol. Marchez dessus et vous perdez de l'énergie — les bottes de l'Empire ne sont plus ce qu'elles étaient !

Attention, si vous utilisez trop souvent votre réacteur, vous entrerez en collision avec des têtes diaboliques et

Pfuitt ! une ponction sur l'énergie. Je continue à avancer et une espèce de jouet à chenilles (style Moon Patrol en réduction) vient m'écraser les ortels. Heureusement, un coup de réacteur et j'évite Moonpat. C'était sans compter sur cette race de soucoupes violentes qui ne se contentent plus de tirer quelques projectiles ici et là, mais m'arrosent d'une bonne rafale en plein ventre. C'est le "Game Over" et je me vois figé là, au milieu de mon écran par un meuglement sonore sorti de je ne sais où (des vaches dans l'espace ?)

Dans ce logiciel, le graphisme des décors est toujours le même, même si l'on avance. A part un gros bloc gris planté ici et là (surement placé pour simuler quelques constructions abandonnées pour cause d'extra-terrestres). Le personnage n'est pas très mobile. Il est en particulier impossible de monter jusqu'en haut de l'écran, donc de détruire les ennemis qui s'y trouvent.

Le graphisme en général est moyen, mais en net progrès par rapport aux précédentes productions Paradox (oui, Software Horizons est une émanation de Paradox). Petit avantage, le scrolling horizontal ne fait pas mal aux yeux. Quant aux bruitages, ils ne sont pas très originaux. Ce jeu se joue au joystick, les quatre actions possibles sont : voler, marcher, tirer, s'agenouiller et ce dans les deux sens.

C. J.

EDITEUR : Paradox Software
GENRE : arcade
GRAPHISME : peut meuhh... faire
SON : meuhh !
INTERET : si peu
JOUABILITE : pour acharnés du joystick
DUREE : quelques semaines
CONFIG. : 520 ST
PRIX : 160 F en Grande-Bretagne

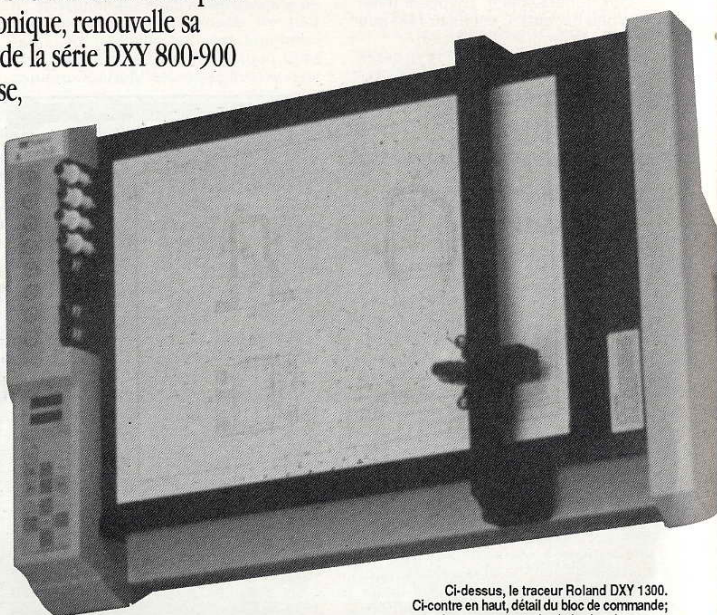
LES NOUVEAUX TRACEURS ROLAND DXY-1100 -1200 -1300

Le constructeur japonais Roland, mondialement connu pour ses instruments de musique électronique, renouvelle sa gamme de traceurs professionnels de la série DXY 800-900 (format A3). Performance en hausse, prix en baisse, tels sont les points forts de cette nouvelle génération portant le nom de DXY — 1 100, 1 200, et 1 300.

La nouvelle génération de traceurs apporte bien sûr ses différences. Les premières apparaissent dès l'installation de l'appareil, il s'agit d'un nouveau panneau de commande et de l'absence de tiroir de rangement pour les stylets. Désormais, les pointes sont automatiquement rebouchées dès que le bras repose une plume. Il n'est plus nécessaire de les ranger quand on ne les utilise plus. Les supports maintenant la table à 60° sont à présent en plastique de même couleur que le boîtier. Ils apportent une grande stabilité et ne déparent en rien le design de l'appareil.

TROIS MODÈLES, DONC DES DIFFÉRENCES

La fixation de la feuille sur les DXY-1 200 et 1 300 est de type électrostatique (un champ électrostatique plaque la feuille sur le support, il suffit de la poser), tandis que la 1 100 utilise des bandes de fixation magnétiques. Les DXY-1200 et 1300 disposent d'un affichage des coordonnées de la position du bras, absent sur la 1100. La troisième et grande différence est la taille de la mémoire tampon : 1 ko sur les 1 100 et 1 200 (1 Mo en option), et 1 Mo sur la 1 300. L'ordinateur pilotant la table est ainsi libéré très rapidement et peut reprendre une autre tâche. Grâce à ce surplus de mémoire non



Ci-dessus, le traceur Roland DXY 1300. Ci-contre en haut, détail du bloc de commande; en bas, un exemple de réalisation de traçage.

négligeable, une commande "Replot" a été ajoutée. Elle permet de tracer le dessin qui vient d'être terminé, autant de fois que l'on désire sans faire appel à l'ordinateur. Les autres spécifications sont rigoureusement identiques pour tous les modèles.

FORMATS ET LANGAGES

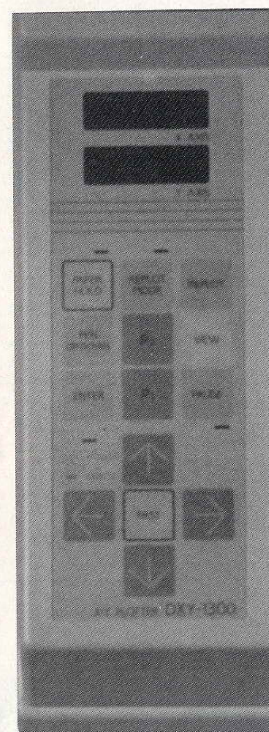
Ces tables autorisent le travail sur des formats de feuille A4, A3 ou A3+ avec une surface utile maximale de tracé de 431,8 mm sur 297 mm. Elles disposent d'une interface parallèle de type Centronics et d'un port série 232C (DB 25S) totalement configurable.

En transmission série, la vitesse de transfert est réglable de 150 à 96 000 bauds.

Les langages utilisables sont le langage DXY — déjà présent sur la série 800 — et le langage HPGL, ce dernier est compatible avec la majorité des logiciels pilotant un "Plotter" sans adaptations particulières.

HAUTES PERFORMANCES

La vitesse de tracé est désormais de 42 cm/s, mais elle est modulable, ralentie par exemple pour une utilisation



TABLES TRAÇANTES ROLAND			
DXY	1100	1200	1300
Format	A4,	A3,	A3+
Résolution	0,0125 mm/pas		
Langage	HPGL et DXY		
Interface	Centronics et série		
Fixation	magnétique	électronique	
Répétition	non	non	oui
Tampon	1 ko	1 ko	1 Mo
Prix HT	9 800 F	13 200 F	18 700 F

de plumes ou une qualité de papier particulière. La résolution du matériel est très importante puisqu'elle atteint 0,0125 mm/pas avec une précision de plus ou moins 0,1 mm sur la répétition avec le même stylo, et plus ou moins 0,3 mm avec changement de stylet. Un dispositif d'amortissement de la frappe appelé "soft landing" permet l'utilisation d'une plume à encre, réduit les bruits de traçage et limite l'usure, prémature de la plume. L'utilisation de plumes de type long est possible grâce à un sélecteur sur le côté gauche de l'appareil.

L'appareil est livré avec une alimentation séparée délivrant 9,7 et 31 volts continus, deux supports de table, huit plumes feutre à eau (orange, vert, rouge, violet, marron, bleu, rose et noir), une housse de protection, des butées de fixation, un guide papier, deux manuels d'utilisation en français

et deux en anglais (les manuels en anglais offrent des exemples non reproduits dans la version française) et quelques feuilles de format A3.

TRACEURS EN ACTION

Les tests effectués avec ZZ Draft se sont révélés parfaits avec le driver de la table configurée en mode HPGL et le port série à 9 600 bauds. De plus, les essais étant effectués avec la DXY 1300, le programme remplit le buffer de la table (1 Mo) en quelques dizaines de secondes et rend la main rapidement.

La programmation, à l'aide du ST, de la table en RD-GL (Roland DG Graphic Language) est très aisée. Le langage dispose de 56 commandes tel le dessin d'une courbe ouverte, d'un cercle, d'un rectangle, le remplissage ou le tracé d'une série de caractères dans n'importe quelle direction, le choix de plumes... En Gfa Basic par exemple, il suffit de configurer le port série ST et d'utiliser une commande Print #n°, commande RD" ou un Lprint "commande DG" avec le port parallèle. Il est ainsi possible d'utiliser la table pour taper du texte par exemple (beaucoup moins rapide qu'une imprimante).

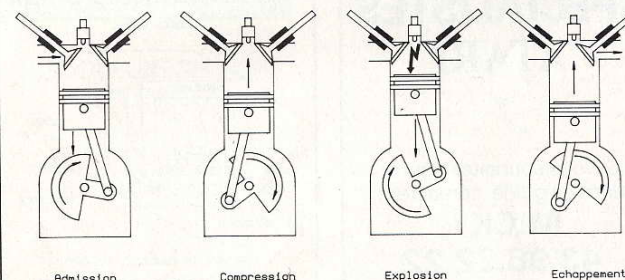
TRAIT FINAL

Les tables traçantes Roland disposent d'un excellent rapport qualité/prix/prestations. Les performances sont bien plus que satisfaisantes. Cependant, cette gamme de matériel reste toujours hors de portée du grand public, malgré un prix certes raisonnable pour une utilisation professionnelle.

Christophe Chatillon

Les traceurs Roland sont distribués par la société Angalis — rue de la Réunion, Domaine de Courtabœuf, BP 96 91943, Les Ulis Cedex. Tél. : (1) 69 28 14 36.

Principe de fonctionnement d'un moteur 4 Temps



ZZ-DRAFT version 1.0 Human Technologies

ACTION SERVICE

Engagez-vous,
rengagez-vous

m'erez trois jours ! Sir, yes sir... lui répondis-je au garde-à-vous. Eh bien oui, je m'explique. Trois jours, c'est le temps dont je dispose pour tester le nouveau jeu d'action/combat Cobra-soft. Je prépare donc mon paquetage, chausse mes "rangers" avec comme but de réussir ma mission, même au péril de ma vie. L'action se déroule quelque part en Europe, dans un camp d'entraînement secret et ultra-moderne. Dans ces lieux très spéciaux, les meilleurs éléments des services "action" — dont vous et moi faisons partie, restons modestes — se voient confier les missions les plus délicates. Dans les commandos Cobra, fini les petits plats de Bobonne, le bon lit douillet, l'aventure vous attend.

Votre rôle dans la mission ne vous sera dévoilé que dans *Action Service II*, la suite de ce logiciel non encore disponible pour l'instant. Ce jeu ne représente que la phase d'entraînement commando, il dispose de trois modes : Play, Replay et Construction.

JOUONS AVEC LE MODE PLAY

Ce mode Play se compose d'épreuves préprogrammées à traverser en un minimum de temps tout en récoltant, évidemment, le maximum de points. Elles sont au nombre de quatre :

Le parcours du combattant — épreuve physique par excellence, que vous effectuerez le plus rapidement possible tout en obéissant aux ordres de vos supérieurs hiérarchiques (pompes, alerte avion). Bien entendu, de multiples obstacles se dressent sur votre chemin (murs à escalader, fosses, barbelés, tubes et canalisations où il faut ramper, ...). De multiples objets jonchent le sol que vous éviterez sous peine de chuter et de voir votre score se décrémenter. De plus, Rex, le chien de combat, ne fera pas de cadeaux à vos fonds de pantalon.

La piste du risque — vous montrerez

vos aptitudes à la manipulation des explosifs et des grenades. Il faudra éviter les mines et les rafales de mitrailleuses qui balayent le sol.

L'épreuve de close combat — vous voilà transformé en petit Rambo de service. Vos adversaires et néanmoins camarades feront tout pour vous barrer le passage et il faudra les neutraliser. Tous les coups sont permis : baston ! Frappez-les violemment et faites-leur goûter vos semelles aromatisées caoutchouc. Utilisez aussi les grenades dégoupillées que vous ramassez (attention de ne pas les garder trop longtemps en main) ou votre fusil d'assaut.

Le parcours combiné — reprend les différentes épreuves déjà citées.

Bien qu'il soit possible de jouer avec le joystick, il s'avère plus pratique d'utiliser le clavier. Les possibilités d'action sont nombreuses (vingt-trois) et sont toutes accessibles en même temps. Le joueur peut courir, sauter, s'accrocher en hauteur, glisser sur un câble, donner des coups-de-poing, de pied, ramper, escalader un mur, faire des pompes... et même nager.

L'écran de jeu est découpé en deux parties. La partie supérieure est constituée par des écrans vidéo (deux rangées de quatre moniteurs occupant les

deux tiers de la surface), la partie inférieure occupée par le tableau de contrôle. Les quatre moniteurs supérieurs affichent de gauche à droite, les bonus ou les pénalités qui vous sont attribués. L'écran suivant montre graphiquement les pièges et les actions que vous "négociez" (pompes, grenades dégoupillées en main, alerte avion...) et l'écran de droite est occupé par le Sergent qui vous crie les ordres et vous enquiquine s'il vous trouve un peu mou : "Stand Up..." (c'est pas le club med, quoi !).

Dans les quatre écrans inférieurs, où se déroule le jeu, votre personnage se déplace latéralement dans le décor. Le choix de jeux s'effectue par l'intermédiaire du tableau de contrôle qui comprend huit touches, de deux flèches de déplacement (gauche et droite) et d'une touche de validation. Les touches servent à consulter les scores et classements, à choisir un nouveau parcours, ou charger et sauvegarder un Replay ou un score...

LE MODE REPLAY,
C'EST FAIRPLAY

Le camp dispose d'un système vidéo dernier cri qui enregistre vos moindres faits et gestes durant le parcours. Il vous suffit ensuite, de cliquer sur la trappe du magnétoscope pour insérer une cassette. Toutes les fonctions de l'appareil sont disponibles : recherche rapide, rembobinage, ralenti, arrêt sur image. La projection de vos exploits est ensuite possible à volonté.

LE MODE CONSTRUCTION
C'EST DU BÉTON

Initialement prévu pour être commercialisé séparément, le "construction set" permet de générer de nouveaux scénarios. L'originalité par rapport aux éditeurs de tableaux classiques est sa facilité d'emploi et la possibilité de tester instantanément les résultats. Chaque parcours est constitué de 256 vues comportant chacune quatre plans : le décor de fond (obligatoire et à choisir parmi 24 décors différents), un objet d'arrière-plan (facultatif et 40 possibilités), le personnage, un objet d'arrière-plan (facultatif à choisir parmi 40) et la possibilité de placer un piège.



Pour placer les décors et les objets, il suffit de cliquer sur l'option décor et de choisir un décor parmi ceux proposés (les flèches permettent de passer d'une planche d'icônes à l'autre). Pour les objets avant ou arrière-plan, activez l'option objet avant ou arrière, puis cliquez sur l'objet choisi. Vous utilisez toujours les flèches pour changer de planches, puis vous positionnez horizontalement l'objet, il devient donc possible de placer deux objets fond ou avant-plan en déplaçant un objet vers la gauche et l'autre vers la droite.

Vous déterminez également la position verticalement en utilisant la graduation verticale. Il vous reste à positionner la hauteur de déplacement du personnage en utilisant la graduation verticale (par défaut, le sol coïncide avec le bas du décor) et à placer les pièges. Les pièges sont de deux types : les pièges dépendant de la présence d'un objet à l'avant ou arrière-plan (sac de sable, jerrican, mur...), et ceux à placer n'importe où (tir de mitrailleuses, alerte avion, pompes). Il faut bien sûr pour l'intérêt du jeu, les placer à bon escient.

Les pièges sont au nombre de vingt (sauter sinon chute avant, chien de combat, mines, tirs au pistolet mitrailleur (PM), rafale FM haute et basse, etc.). Vous disposez également d'une option répétition pour réitérer de vue en vue les mêmes sélections. Dès que votre parcours est terminé, il est possible de le sauver ou d'en charger un autre (trois scénarios supplémentaires déjà sur disquette vous permettront de mesurer la puissance de l'éditeur (Easy, Difficult et Gag, un parcours complète-

ment délirant où vous marchez sur des fils, passez aux dessus des cactus...).

ERGONOMIE POUR TOUS

Les qualités graphiques et sonores de ce produit sont indéniables. Cobra Soft a visiblement beaucoup progressé depuis la *Marque Jaune*. Les graphismes sont colorés, l'animation est fluide. On s'en rend bien compte lors des ralentis, même l'animation du chien est bien réalisée. Les défilements sont honnêtes. Les sons et messages sont digitalisés sans bruit de fond excessif. En conclusion, *Action Service* est un excellent soft, français de surcroît.

Action Service 2, la mission sera une version totalement différente du premier volet. Les commandes seront les mêmes et le joueur bénéficiera des scores acquis. La mission pourra tout de même être utilisée sans nécessiter *Action Service*.

Richard Legrand

EDITEUR : Cobra Soft
GENRE : arcade
GRAPHISME : très bien
SON : bon, digits
INTERET : grand
JOUABILITE : ... bonne au clavier
DUREE : des mois
CONFIG. : 520 couleur
PRIX : 199 F
J'achète parce que c'est un bon jeu et que le gouvernement m'a filé deux ans de sursis sur le service national !

.. Guide des Spécialistes ATARI ..

78

VELIZY/SAINT-QUENTIN

GAME'S
LE PLUS GRAND
CHOIX DE JEUX

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

**SPECIALISTES
ATARI**

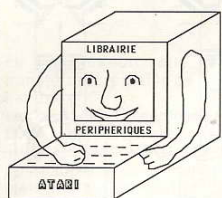
Si vous souhaitez figurer
dans ce guide, contactez :
MICK au
43.98.22.22

94

MAISONS-ALFORT

Vidéo Informatique Familiale

LAINE DENIS



48 AVE DU GENERAL LEClerc
94700 MAISONS ALFORT TEL 48939339

L'AFFREUX DES DÉS

Non, Lord Defer ne s'appelait pas Gaston et comme sa dame ne se prénomait pas Thatcher, nous tenons là un indice valable sur le sujet du jeu. Voyons. Du fer, ... Qui dit seigneur de fer, dit seigneur en armure ! L'âge d'or de ce type d'équipement devait bien se situer vers le Moyen Âge. Ciel ! Mais alors ! Voilà donc que les chevaliers reprennent du service.

IRON LORD

Comme dans toutes les histoires de chevalerie situées à la période médiévale, les guerres seigneuriales font rage.

Le château d'un seigneur (juste et bon, bien entendu) est un jour attaqué par surprise. Tous ses habitants sont systématiquement passés au fil de l'épée (le drame !). Tous... ? Non, grâce à l'abnégation d'une servante, l'un des fils en bas âge du châtelain échappe au massacre. L'orphelin est ensuite adopté et éduqué par une famille noble du pays. Le temps passe, et le jeune homme démontrant de nombreuses qualités ainsi qu'une maîtrise certaine des arts guerriers sera adoubé chevalier par le roi de France.

C'est un triste chevalier, sans château ni mémoire qui hante la contrée à la recherche d'aventures. Pourtant le destin va encore frapper. De retour au pays, notre homme aperçoit un jour sur une petite colline, une modeste maison. Certainement harassé par une dure journée de voyage, le voilà qui frappe à la porte pour demander l'hospitalité. Surprise, un vieux sage un peu magicien habite la chaumière. Conquis par la sagesse et le rayonnement du personnage, le jeune guerrier décide de venir demander souvent conseil au vieil homme. Voyez comme le monde est bien fait, son nouveau mentor a également des talents cachés d'historien.

Pour venger la mort de ses parents, reconquérir son château et redevenir le seigneur de cette province, il faut l'appui de la population. Difficile car au départ personne ne risquerait un liard sur le jeune chevalier. En effet, les années ont passé, la lignée légitime du seigneur est supposée éteinte. Vu les faibles ressources financières possédées, il faudra faire feu de tout bois pour créer une petite armée capable de mettre en déroute les troupes de l'oncle maléfique.

LA QUÊTE DE L'HONNEUR

Le jeu consiste donc à parcourir le pays en quête d'épreuves susceptibles de bâtir une renommée de force et de



courage auprès de la population. Un autre aspect non négligeable est le marchandage et la négociation, voire l'attribution de "pots de vins", puisqu'il vous sera ainsi possible de rallier d'autres partisans à votre cause.

Après la page de présentation, (guerrier en armure, la hache de bataille à la main) apparaît une vue aérienne de la région. Cette carte très réussie indique les principaux villages, châteaux, endroits remarquables ainsi que les diverses routes et chemins les reliant. À l'aide d'un joystick ou de la souris, cliquez l'endroit où vous devez aller. Si



un chemin le relie à votre position actuelle, un petit cheval parcourt la route au galop jusqu'à la destination alors qu'une fenêtre montre une animation du cavalier.

Une fois parvenu à destination, une vue statique de l'endroit (ville, château...) apparaît et une nouvelle animation présente le cavalier entrant en ville. Une partie de l'écran est réservée à une vue de dessus pour déplacer le personnage parmi les diverses rues et bâtiments. Pour quitter l'agglomération et retourner à la carte principale, il suffit de remonter sur votre destrier resté à l'entrée de la ville. Lors de vos déplacements en ville, une fenêtre d'information décrit les environs et fournit des

indices précieux sur la position des lieux et bâtiments explorables.

FORCE ET ADRESSE

Une fois une taverne, boutique ou tout autre endroit utile localisé, cliquez en vous positionnant sur le bâtiment. Voilà, nous sommes dans l'édifice, une vue de l'intérieur s'affiche, Houuu! que le boutiqueur a une vilaine bobine (fort bien dessinée en tout cas). Tout un tas de nouvelles options apparaissent à l'écran. Nous pourrions donc acheter armes et équipements, discuter avec le patron du magasin, inventorier les objets transportés, donner ou examiner l'un des objets.

Dans certaines villes on lie des épreuves sportives très prisées par le bon peuple. A Chatenay-Malabry, se tient justement le concours de tir à l'arc. A cheval ! Une cavalcade effrénée et nous y voilà. Après une petite promenade pédestre en ville, nous voici au terrain d'entraînement. Le nouvel écran comporte une image du chevalier bandant son arc, une vue de la cible en perspective et plusieurs indicateurs. L'indicateur de force de tension (bras plus ou moins pliés), l'indicateur de hausse (pour tirer les flèches de l'horizontale à la verticale), enfin un indicateur d'angle latéral (pour viser à droite ou à gauche).

Tout d'abord, réglons l'inclinaison et l'angle latéral en cliquant sur les petites flèches accompagnant les images. Pour lancer la flèche, il faut cliquer sur la main de l'archer. Tant que le bouton est enfoncé, la force de tension de l'arc augmente, une fois relâché la flèche part avec une trajectoire courbe assez réaliste. Trois essais sont alloués. Le vent, symbolisé par une petite bannière, peut aussi modifier la course de la flèche.

Après un peu de musculation à l'arc, je suis fin prêt pour aller défier les gros bras de la ville voisine de Torontik au bras de fer. Mais où se trouve cette fichue auberge ? Bon... la voilà tout de même. Sur l'image de la salle, je clique tout d'abord sur la partie de bras de fer, négligeant provisoirement les joueurs de dés. Chaque adversaire dispose d'un indicateur de force. Il faut secouer le joystick comme un malade de droite à gauche pour contrecarrer la force de l'adversaire et amener sa main au contact de la table. Attention, une seule victoire ne suffit pas, vous serez déclaré cham-

pron du bistrot, uniquement après avoir vaincu trois adversaires de force différente. Surveillez le visage de l'autre pendant l'effort, vous verrez, il fait même la grimace.

Passons au jeu de dés à présent. Tout d'abord, misons un peu d'argent. A présent la main secoue rythmiquement les dés, je clique, et les deux dés s'échappent de la main puis atterrissent dans l'écuelle en bois en tournoyant sur eux-mêmes (animation superbe). Sept, j'ai tiré un sept ! Alors que mon compagnon n'a pas dépassé cinq. Après quelques parties aussi heureuses j'empêche mes gains et décide de repartir. Peut-être irais-je demander conseil au vieux sage ?

Manque de chance, à peine suis-je sorti de la ville que des spadassins m'agressent (assassins envoyés par mon oncle ou voleurs jaloux de mes gains aux dés ?). Ma lame étincelante surgit prestement du fourreau. Je dispose d'une vue en perspective (ce qui est une première). Je vois parfaitement ma main, mon épée et l'adversaire. Toute ma science des armes se résume aux huit attaques et huit esquives que m'apprent autrefois mon vieux maître d'armes. Un petit bouclier apparaît de temps en temps pour m'indiquer que l'ennemi a une faiblesse à exploiter ou au contraire qu'il prépare une attaque que j'ai intérêt à éviter. Hop, je pare de côté et lance une attaque à la tête. Hurlé, raté... En tout cas, j'ai intérêt à éliminer ce tueur, la mort me forcerait à recommencer la quête depuis le début.

Après avoir battu le pays et tenté de rallier un maximum de sympathisants à votre juste cause, il arrivera un moment où aura lieu la confrontation finale. Cette partie du jeu, bien qu'assez avancée, n'était pas terminée, mais voilà globalement à quoi on peut s'attendre : il s'agira d'une simulation stratégique type wargame, mettant aux prises deux armées. La vôtre, plus ou moins nombreuse selon le nombre de gens que vous aurez convaincus, et celle de votre

oncle infâme. Les tours de déplacement ainsi que les combats des divers corps d'armée s'effectueront sur une carte vue de dessus. Des facteurs telle la peur devrait être pris en compte et les combats se passeront uniquement au contact (pas de catapultes ni d'archers).

Si vous arrivez à défaire l'armée adverse, il restera encore à trouver l'oncle indigne pour venger les atrocités commises, alors vous le suivrez dans le château et... Stop ! Il m'est impossible d'en dire plus, vous verrez bien, patience !

VIVEMENT LA SORTIE !

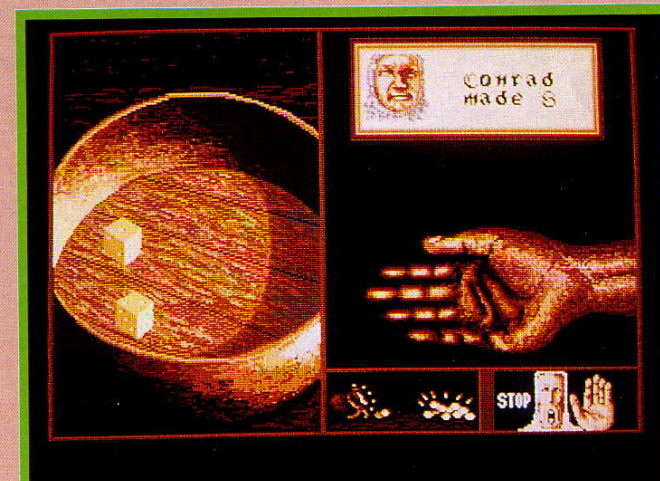
Graphiquement, ce logiciel est très coloré, les dessins sont superbes et dégagent une ambiance particulière rappelant un peu la gravure ancienne. Rien de tel pour se mettre dans l'ambiance ! Les animations sont toutes de bonne qualité. Les bruitages n'étaient pas tous opérationnels, aussi n'en dirons-nous rien.

Ce logiciel intègre avec bonheur de nombreuses influences : l'héritage aventure et rôle est assez important, que ce soit par le côté exploration des villes ou l'interaction avec les personnages, de larges rasades de stratégie devraient être présentes dans l'affrontement final entre les deux armées. Quant aux séquences d'arcade, ce sont sans conteste les meilleures à ce jour sur un jeu de ce type.

Espérons que la vaillante équipe de graphistes, programmeurs, musiciens, responsable du projet mette rapidement la dernière main à ce mirifique logiciel. Nous attendons avec impatience la sortie depuis déjà un certain temps (depuis quand déjà ? Ah oui, presque un an !). En tout cas, les prévisions mettent vraiment l'eau à la bouche !

A. L.

EDITEUR : Ubisoft
DATE SORTIE : fin d'année



BIRDIE

Le golf facile



Birdie. Sous ce nom d'oiseau, se cache en fait une compilation comportant deux disquettes. Tout d'abord, *Leaderboard* — l'excellente simulation de golf, bien connue de nombreux utilisateurs — et la disquette *Tournament* offrant quatre parcours complémentaires. En ouvrant la boîte de *Birdie*, on se dit

qu'on en a pour son argent. En effet, elle contient un support cartonné indiquant le choix des clubs en fonction de la distance du trou. Ce carton sert aussi de porte-fiches. Ces fiches sont en fait des plans gradués en yards, *of course*, des diverses courses possibles (quatre parcours de dix-huit trous par disquette). Il y a également un petit carnet pour marquer les points et, bien sûr, la notice

explicative. Une clef de sécurité est fournie avec la boîte car le logiciel est copiable, mais sans clef pas de golf ! Moi qui ne suis pas un adepte de ce sport, je me suis laissé séduire par *Birdie*. Même un néophyte peut, au bout d'une heure environ, entamer son premier parcours avec une certaine stratégie. Le logiciel lancé, nous choisissons le nombre de joueurs (jusqu'à

quatre joueurs), le niveau de difficulté, enfin le nombre de trous du parcours (de 18 à 72). Après la saisie du nom du joueur, attaquons donc notre premier parcours. Le golf est vu dans un décor en perspective très réaliste. Les obstacles sont les mêmes que dans un vrai golf : arbres qui arrêtent les balles trop basses, lacs et rivières, terrain sableux (bunkers), etc. Autres difficultés : le vent qui dévie les balles selon sa direction et sa force, enfin sur le "green" la pente, à compenser pour mettre la balle dans le trou avec succès. Notons aussi les agréables décors vers l'horizon (ville, montagnes, collines boisées...). Au loin, s'aperçoit ou plutôt se devine le petit drapeau marquant le but à atteindre. Dans ce jeu, tout le monde le sait, il faut mettre la balle dans le trou, en un nombre minimum de coups. Pour ce faire, nous disposons d'un choix de clubs couvrant un large éventail de distances. Ceux permettant de lancer le

plus loin sont les "bois" (wood), les "fers" (iron) étant préférables pour les courtes et moyennes distances. Une fois sur le "green" (la pelouse entourant le trou), vous n'utiliserez plus que le "putter", beaucoup plus précis pour faire rouler la balle vers le trou. Tout le maniement du golfeur s'effectue par souris interposée. La direction du coup, sa force ainsi que l'effet de la balle, à droite ou à gauche (hook, slice) sont ainsi contrôlables. C'est alors que vous appuyez sur le bouton droit de la souris, frappant la balle, que le golfeur la tape avec classe. Quel plaisir de voir le superbe sprite à casquette exécuter un mouvement parfait en frappant la balle. Celle-ci s'élève avec une trajectoire très réaliste alors que son ombre la suit fidèlement au sol. A chaque fois que vous réussissez un trou, l'affichage du tableau des scores apparaît, récapitulant les performances des divers joueurs. Au bout d'une heure et demie et après changement d'une

vingtaine de clubs, j'ai enfin terminé mon parcours. *Leaderboard* est vraiment le jeu de golf ST le mieux réalisé jusqu'à présent. Cette simulation est d'un grand réalisme. Juste le temps de finir cet article et je retourne sur le green pour mon prochain parcours.

C. J.

EDITEUR : Access
IMPORTATEUR : US Gold
GENRE : simulation
sportive
SON : Moyen
GRAPHISME : moyen
INTERET : super génial
DUREE : au choix du
golfeur
PRIX : 245 F
J'achète et je cours m'inscrire à des cours, géant !

TRUCK

Camions en folie

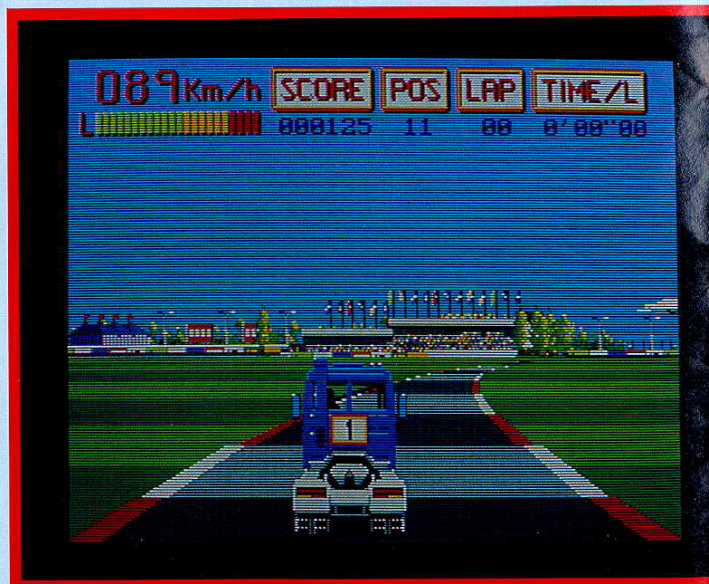
Après quelques réparations, suite à une chute sur la belle Suzuki de *Super Hang-on*, mon rédacteur en chef me confie un volant nettement plus cool pour que ma convalescence s'achève en douceur. Me croirez-vous si je vous dis qu'il n'y a QUE 400 chevaux dans ce moulin ? Ridicule, même pas de quoi faire une ou deux petites roues arrière. En plus, c'est un moteur qui étouffe, il est enfermé dans un camion...

Bon, on va voir ce qu'on va voir, je vais te lui faire cracher ses tripes. En plus, ça va être facile, les courses ont lieu sur les circuits français, et comme c'est moi qui les ai dessinés... enfin presque... Sérieusement, ils ne manquent pas de gueule ces camions, carénés de partout. Rien à dire, ça vous donne envie d'aller voir ce qu'ils ont dans le ventre. Un choix de trois épreuves est gracieusement proposé par les camionneurs de chez FIL :

- la première est une course en trois dimensions avec vue arrière du camion,
- la deuxième présente le camion (sans remorque) en vue de côté avec défilement latéral bien sûr,
- enfin le dernier parcours est un slalom, vu de dessus avec défilement vertical.

Je vais donc m'échauffer sur les circuits pour leur montrer à tous, que cet escargot y peut faire péter le chrono. Ma classe va parler (Ndrl : encore !) sur le circuit du Mans, non au Ricard, quoique le Castelet n'est pas mal non plus... Bon je les fais tous, na ! Ainsi, ils auront

le privilège de m'avoir vu courir... Les califs, tranquille pour roder le berlingue et chauffer les pneus ! Mais comme je suis sympa, je les laisse partir devant. Tiens ! encore une fois, l'ordinateur démarre mieux que moi, sans doute une sal...été dans les gicleurs. Grrr, j'me



vengeais. Le temps de passer en seconde, avec cette cochonnerie de bouton de tir qui sert d'embrayage, et j'en croque trois, dans le grand droit, en leur faisant un intérieur d'enfer. Ils n'hésitent pas, les gaeux, à me fermer la porte, mais je passerais même à grand coup d'épaule si nécessaire. Pas le temps d'admirer le paysage, il passe d'ailleurs vite, on dirait un beau scrolling sur un 16 bits. Tiens, v'la le premier par intérim ! T'inquiète pas, je m'occupe de tout, le champagne, la gisquette qui fait la bise à l'arrivée, c'est pour moi... Mais y se pousse pas, attends un peu mon gaillard... Un p'tit coup de pare-chocs dans les f...eux arrières, et BING. Pourquoi mon camion est-il couché en travers de la piste ? Un coup de fatigue ? Ça fait pas sérieux un matériel qui flanche au moindre petit effort. Seulement deux tours à 210 en zone rouge, y'a pas de quoi se vexer, même pour un bahut...

Puisque c'est comme ça, je vais voir les épreuves d'adresse. Là, pas de problème, c'est pour ma pomme. Un joli tremplin et après un ou deux tours de piste sur deux roues, pas les deux de derrière, les deux de droite ! Fastoche, on arrive à 110, et avec des p'tits coups de volant ou de joystick pour les fondus de l'ordinateur on stabilise le mastodonte. C'est comme si on roulait dans un magasin de porcelaine. Rien à dire, on sent que ce camion a toujours rêvé de faire ça. D'ailleurs, il refuse de retomber, sauf quand arrive la panne d'essence. Et en plus, bande de p'tits veinards, vous voyez tout le spectacle de côté. J'ai plus rien à vous prouver, mais je vais quand même passer la dernière épreuve, pour récompenser ce brave camion. Je me croirais presque retombé en enfance, c'est plein de quilles (non, pas à la vanille, des trucs en plastoc rouge et blanc), entre lesquelles il faut slalomer rapides, bien sûr. Départ en "burn out", Pas de lézard, les

dix premières quilles sont passées... sous le camion. J'ai oublié de tourner le volant. Deuxième essai, et là... là, mais alors là, un superbe tête à queue d'anthologie, que si j'avais voulu le faire j'aurais pas pu... Allez, je vous laisse, le service presse veut en placer une ou deux sur la technique du soft. Ma prochaine course, c'est une course de poussettes m'a dit mon rédacteur en chef — pas dans un escalier, c'est pas le *Po-temkine* ici ! Pour la musique, c'est dommage, elle aurait pu être originale, mais elle n'a pas été assez creusée. Les bruitages ne sont pas mauvais. Le graphisme est beau, et la pub est présente sur le circuit. Le scrolling est propre. Un seul vrai défaut, plus crispant qu'autre chose, le temps nécessaire pour passer d'une partie terminée à une nouvelle. Sinon, on ne peut que souhaiter à FIL de continuer dans cette voie.

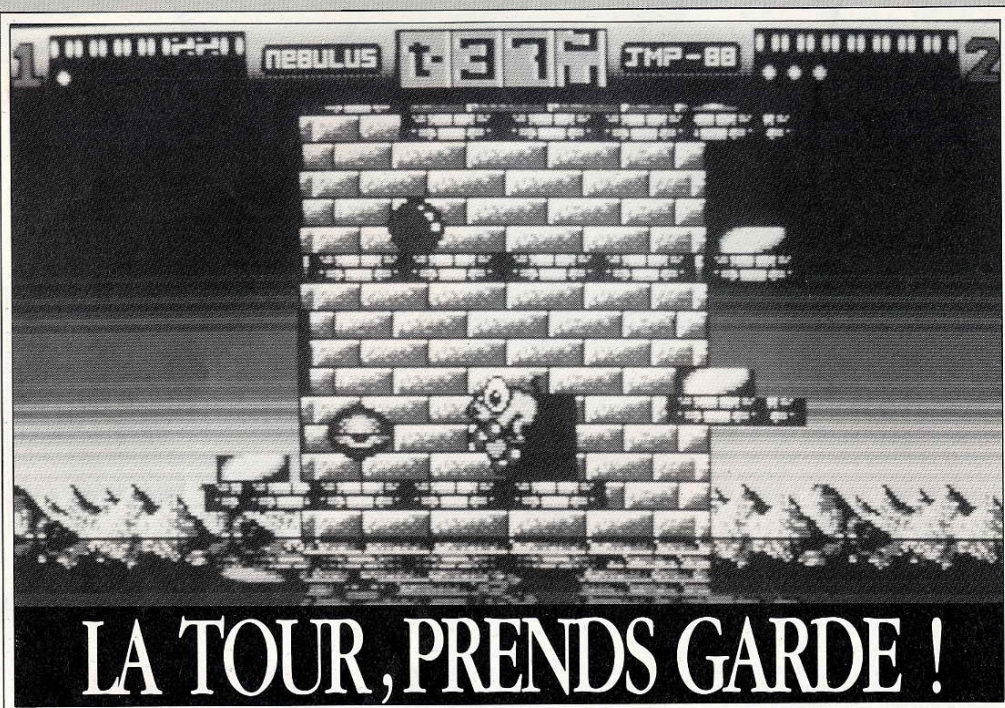
Cyrien

BONUS : UNE LEÇON DE VOCABULAIRE

Berlingue : assure tant bien que mal la propulsion du véhicule.
Burn out : séance de chauffe des pneus, ou patinage appuyé lors d'un démarrage.
Califs : qualifications, pour montrer aux autres que je suis le meilleur.
Faire cracher ses tripes : demander le maximum, et ne pas croire ceux qui disent qu'on est déjà au-delà.
Faire péter le chrono : s'approprier un nouveau record du tour.

Fermer la porte : se mettre, (par erreur ?) sur la trajectoire de celui qui voudrait doubler.
Gisquette : jeune personne du sexe féminin, capable d'être belle en se taisant, pour faire la bise au champion (moi).
Grand droit : sorte de légère courbe un peu à droite, pendant un bon moment.
Intérieur d'enfer : façon de doubler à la corde, qui fait bouillir de rage tout coureur anglais bien élevé.

EDITEUR : FIL
GENRE : course de camions
GRAPHISME : très bien
SON : pas trop mal
INTERET : moyen
CONFIG : ST coureur
+ Joystick
JOUABILITE : pour tous
DUREE : quelques jours
PRIX : environ 250 F
J'achète parce que FIL fait des progrès.



Hewson

A peine le temps de vous communiquer notre enthousiasme pour *Nebulus* que vous nous en envoyez la solution. Est-ce bien raisonnable ? Nous considérons que oui, et même, nous en redemandons.

Huit tours sont à détruire. Pour ce faire, il faut grimper au dernier étage de chacune d'entre elles. Simple ! nous direz-vous. Que nenni ! Toutes sortes de monstres vous harcèlent constamment et le temps est contre vous. Posons d'abord les acteurs de ce scénario. Ils ne sont pas des plus sympathiques...

ENNEMIS ET OBSTACLES

Fausse pierres — elles ont la fâcheuse habitude de disparaître sous vos pieds, vous faisant tomber à un niveau inférieur ou à la mer. C'est ainsi qu'on perd sa vie...

Pierres glissantes — pas très dangereuses, elles font retourner en arrière.

Ascenseurs — pratiques pour monter les étages bien sûr... mais ils peuvent se retourner contre vous.

Portes — indispensables, sauf quand elles ouvrent sur le vide. Attention vertige !

Monticules de pierres — rien à craindre, pour les éliminer il suffit de faire feu.

Machins — très désagréables, ils surgissent de toutes les parois de la tour. Ils sont indestructibles... mieux vaut les éviter en prenant l'ascenseur ou la porte.

Boules — on les rencontre bondissant dans les étages. Pour les détruire, appuyez sur Fire. Facile !

Bulles — indestructibles mais faciles à éviter. Si, si. Maintenant, passons à l'aide proprement dite. Les personnages vous les connaissent déjà. Au fait donc.

A L'ASSAUT !

Tour 1 - Realm of the eyes

Aller à droite, prendre porte, éviter l'œil, prendre ascenseur, attendre le machin, rentrer par la porte lorsqu'il apparaît,

NEBULUS: solution

monter par l'ascenseur qui est à côté, monter au niveau suivant par un autre ascenseur, aller à gauche, détruire le mur de pierres et la boule, monter les escaliers glissants en même temps que l'œil, prendre la porte, détruire la boule qui s'y trouve, prendre l'ascenseur qui vous conduit très haut dans la tour, éviter la dénivellation située à gauche, détruire la boule, éviter l'œil, prendre l'ascenseur situé sur trois fausses pierres lorsque la bulle atteint l'extrême gauche de sa trajectoire, sauter à droite arrivé au prochain niveau, rentrer par la porte la plus proche, aller à gauche jusqu'au prochain ascenseur, attendre que l'œil disparaisse, rentrer par la porte, à droite de celle-ci se trouve l'entrée finale de la tour, y pénétrer et enclencher la destruction.

Tour n°2 - Realm of the robots

Aller à gauche en évitant les deux trous, prendre l'ascenseur et sauter sur le

suisant lorsque le robot le permet, monter lorsque le machin apparaît, prendre la porte et monter sans s'arrêter les escaliers glissants, prendre l'ascenseur en prenant garde à l'œil, attendre à nouveau l'apparition d'un machin, rentrer par la porte, aller à gauche, sauter vers l'ascenseur au moment où le robot descend, arrivé sur les pierres glissantes, se diriger à gauche et prendre un autre ascenseur, entrer par la porte la plus proche, attention au robot, prendre l'ascenseur jusqu'au niveau suivant, attendre que le premier des robots se dirige vers la droite, monter au premier bloc de pierres, attendre que le deuxième robot passe et monter tout en haut, une pierre disparaît laissant le chemin libre vers l'ascenseur, se laisser tomber au moment où le robot s'éloigne, monter ensuite jusqu'à la porte finale.

Tour n°3 - Trap of tricks

Aller à gauche, détruire la boule, prendre la porte et monter dans l'ascenseur, attendre le machin, se laisser toucher par celui-ci afin de choir au niveau inférieur, détruire la boule, aller à droite, prendre l'ascenseur, prendre la porte, prendre de nouveau l'ascenseur, aller à gauche, prendre encore l'ascenseur, aller à gauche et rester sur la deuxième marche de l'escalier, attendre le passage de la tête de mort, continuer la montée, détruire le mur de pierres, se laisser tomber, remonter par l'ascenseur, attendre que la tête de mort soit à une extrémité, prendre la porte, se diriger rapidement à gauche et prendre la porte s'y trouvant, prendre l'ascenseur jusqu'à la porte finale.

Tour n°4 - Slippery slide

Aller à droite, sauter pour éviter les deux robots, attendre sur l'ascenseur l'apparition d'un machin, monter au niveau suivant, détruire le mur situé à droite, à présent sur des pierres glissantes détruire un second mur de pierres, continuer jusqu'à l'ascenseur, monter au niveau suivant, prendre la porte, sauter à gauche, prendre l'autre porte, prendre l'ascenseur, descendre l'escalier et prendre la porte, descendre l'autre escalier et prendre la porte, détruire la boule, aller à l'extrême gauche, détruire le mur, retourner sur ses pas après avoir grimpé l'escalier, détruire le mur se trouvant sur l'ascenseur, se laisser tomber sur ce dernier et monter, détruire la boule, aller à droite et prendre l'ascenseur, attention au robot du niveau supérieur, aller à gauche, attendre que l'ascenseur arrive et que le robot se dirige vers la gauche, sauter à gauche pour tomber, prendre la porte, monter l'escalier en prenant garde aux robots, éviter la fausse pierre, détruire la sphère de l'ascenseur et prendre celui-ci, se laisser tomber sur la dénivellation située à droite au moment où les boules s'éloignent, détruire les bou-

les, se diriger à l'extrême droite en évitant les fausses pierres, attendre qu'un machin vous pousse au niveau inférieur, se laisser tomber sur la droite, prendre l'ascenseur jusqu'à la porte finale.

Tour n°5 - Broken path

Prendre l'ascenseur, descendre à l'arrêt puis remonter jusqu'au niveau supérieur, détruire la boule, aller à gauche, se laisser tomber puis détruire l'autre boule, avancer et détruire le mur, continuer et tomber au niveau inférieur, prendre l'ascenseur et monter l'escalier, entrer par la porte, continuer de monter jusqu'à un autre ascenseur, le prendre, sauter à droite en prenant garde à l'œil, sauter trois pierres et se laisser tomber sur l'un des ascenseurs. Tirer sur le mur situé de l'autre côté et sauter à droite, répéter le processus et se laisser tomber sur l'ascenseur, le prendre et aller à gauche, sauter les trous en évitant l'œil, détruire le mur, sauter à droite et se laisser tomber en prenant garde à l'œil, prendre l'ascenseur, sauter à gauche, avancer en évitant l'œil, passer la dénivellation, tomber sur l'ascenseur, le prendre pour atteindre le niveau suivant, aller à gauche et attendre qu'un machin vous envoie au niveau inférieur, aller à gauche en même temps que l'œil, prendre l'ascenseur après les pierres glissantes, prendre la porte, de l'autre côté se trouve un escalier et plusieurs portes, prendre la dernière, prendre l'escalier jusqu'à la troisième porte et examiner le sens de l'œil : s'il va à gauche, s'introduire par le passage et prendre l'ascenseur ; s'il va à droite, le suivre, sauter sur l'ascenseur, monter au niveau suivant, détruire les deux boules, avancer à gauche en évitant l'œil, prendre l'ascenseur jusqu'à la porte finale.

Tour n°6 - Skimmers delight

Aller à droite, prendre l'ascenseur, aller à droite, éviter le trou et se laisser tomber après avoir évité les deux robots, aller à gauche, détruire le mur de l'ascenseur, aller à droite et prendre l'ascenseur, tirer à droite et sauter dans le même sens, prendre l'ascenseur, aller à droite, détruire le mur et revenir à l'ascenseur, descendre, aller à droite (retour au point de départ), prendre l'ascenseur, se laisser tomber sur le suivant, le prendre jusqu'au prochain niveau, aller à droite, prendre la première porte, aller à gauche et monter les escaliers, après avoir dépassé le robot, prendre l'ascenseur de l'autre côté de la porte, de sa position maximum sauter à droite : quatre pierres disparaissent libérant l'accès à deux ascenseurs, prendre celui de droite, aller à droite et détruire le mur, retourner à l'ascenseur et descendre, prendre l'autre ascenseur, aller à droite et prendre l'ascenseur menant à trois robots, les éviter pour atteindre un ascenseur,

le prendre et sauter à droite au moment où le robot descend, une petite escalade et hop ! La fin de la tour.

Tour n°7 - The nasty one

Monter à droite, arrivé sur une fausse pierre se laisser tomber sur l'ascenseur, le prendre jusqu'à une plate-forme, aller à droite et prendre l'ascenseur menant à un mur, le détruire, prendre le premier ascenseur, aller à droite et tomber au niveau inférieur, rejoindre l'ascenseur non encore utilisé (attention à la tête de mort), prendre cet ascenseur, continuer à droite, détruire le mur de l'ascenseur, le prendre ainsi que les deux suivants jusqu'à une plate-forme où se trouvent deux têtes de mort, s'esquiver et prendre un autre ascenseur, attendre qu'une tête de mort passe, la suivre prudemment jusqu'à un ascenseur qu'il faut prendre, éviter la tête de mort du nouveau niveau et prendre le troisième des quatre ascenseurs, aller à l'extrême droite, faire disparaître la fausse pierre, prendre les autres ascenseurs et réitérer l'opération, reprendre le premier ascenseur, aller à gauche, prendre l'ascenseur menant à la porte finale.

Tour n°8 - Edge of doom

Eviter les robots, prendre l'ascenseur, aller à gauche, détruire toutes les boules, attendre l'arrivée d'un machin, aller à droite et détruire le mur, aller à gauche, traverser la porte jusqu'à une plate-forme, aller sur la ligne séparant la troisième et la quatrième dalle, attendre l'apparition d'un machin, juste avant le choc se diriger à gauche, la quatrième dalle disparaît, le machin vous fait chuter sur un ascenseur qu'il faut prendre, prendre la porte, éviter les quatre robots de l'autre côté, prendre l'ascenseur, se diriger à gauche en sautant de pierre en pierre (vous venez de franchir l'endroit le plus difficile), prendre l'ascenseur, détruire le mur de l'autre ascenseur, prendre la porte, se diriger à gauche et prendre le tunnel, à sa sortie, aller à droite détruire le mur de l'ascenseur, revenir sur ses pas, dépasser la deuxième porte (sans entrer), sauter à gauche pour tomber sur l'ascenseur dont on a préalablement détruit le mur, prendre cet ascenseur jusqu'en fin de course, aller à gauche, détruire le mur, revenir à droite, après un tour complet prendre l'ascenseur situé en dessous d'un trou, aller à gauche où l'on fait une chute, détruire le mur de l'autre ascenseur, prendre ce dernier, prendre l'escalier en évitant les robots, prendre la porte et à sa sortie, détruire le mur situé à droite, monter les escaliers et se laisser tomber, aller à gauche en sautant de pierre en pierre, détruire le mur de l'ascenseur, revenir en arrière et traverser le tunnel, prendre l'ascenseur dont on a détruit le mur et... le cauchemar se termine. Vous voilà un as du joystick !

Diego Prados Carrasquilla

ARTURA

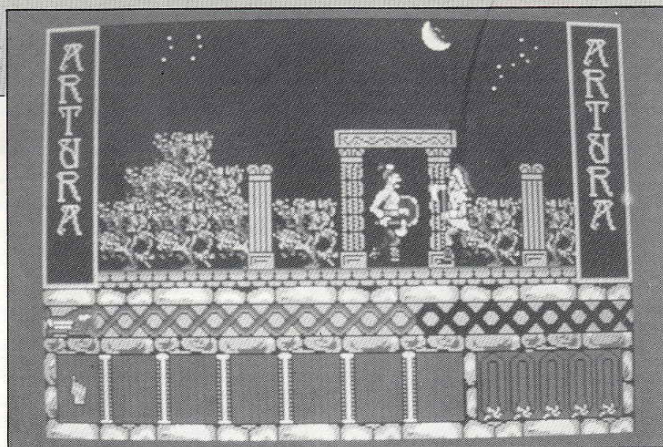
attention ! Ce banc d'essai n'est pas normal. Commencez par lire le paragraphe 1. Puis faites votre choix (un, et un seul) et allez lire le numéro de paragraphe indiqué après votre choix. Et ainsi de suite. Bref, un banc d'essai-aventure. Normal pour *Artura*, le fils de Pen-dragon...

1 — Vous venez d'entrer dans le banc d'essai d'*Artura* du magazine *1ST*. Si vous voulez en savoir plus sur le graphisme, allez en **6**. Si vous préférez connaître le scénario, allez en **11**.

2 — Il faut le dire, le son est des plus primaires, et même la musique initiale ne suscite pas l'enthousiasme. On attendait quand même mieux pour soutenir l'ambiance de cette héroïque-fantaisie saucée vieille Angleterre (mais très vieille). Pour connaître les autres défauts du jeu, allez en **7** ; pour un aperçu des surprises qu'il vous réserve, en **5**.

3 — Le valeureux *Artura* se déplace dans une succession de couloirs dans lesquels patrouillent des guerriers, des squelettes, des oiseaux, et des sortes de taupes. Il change d'écran en franchissant le bord droit ou gauche de l'image. Il change de couloir ou de niveau en passant par un des portiques du décor. Tout contact avec la faune des couloirs fait baisser l'énergie vitale d'*Artura*. Toutefois, il peut détruire ses ennemis en lançant sa hache dans huit directions (celles du joystick). Les guerriers nécessitent plusieurs coups. A part cela, il y a des objets à ramasser, armes et sorts, ou amulettes nécessaires pour changer de niveau. Rien de bien neuf, quoi ! Mais *Artura* réserve quelques surprises, vous pouvez les découvrir en **5**. A moins que vous préfériez avoir une idée de son intérêt stratégique... allez en **10**.

4 — La structure de l'écran est classique. La scène et l'action en haut, une jauge d'énergie du héros juste en dessous (un serpent rouge dont la couleur régresse peu à peu, très jolii), plus une série de fenêtres où s'affichent les objets en votre possession, et un gros score en chiffres très artistiques. Le tout est clair et agréable à l'œil. Et le son ? On en parle en **2**. Vous en savez assez ? Allez alors en **12**...



5 — Des objets sont dispersés au fil des couloirs. Ils se répartissent automatiquement dans les fenêtres du bas de l'écran. Certaines amulettes sont cassées, en deux parties, et se réunissent automatiquement. Si vous voulez utiliser un objet, vous le sélectionnez à l'aide d'une petite main. Habituel aussi, certains éléments du décor, heurtés par le tir d'*Artura*, ouvrent des passages secrets ou dévoilent des objets bien cachés. Une philosophie de jeu qui rappelle un peu les programmes japonais Konami : marrant. Allez jeter un coup d'œil au scénario en **11**. Ou à quelques gouttes de stratégie, en **10**.

6 — Le graphisme est bon, à la base. L'animation des personnages est parfaite. Les taupes sont même particulièrement soignées. Hélas ! tous les guerriers ennemis sont strictement semblables. Et les décors, murailles et portiques à gogo, ne se renouvellent guère. Pas mal, mais lassant à la longue. Allez en **11** pour connaître le scénario. Ou en **2** pour en apprendre sur la bande-son.

7 — Des défauts ? *Artura* n'en manque pas. Les guerriers errent au hasard. Les combats sont sans intérêt, et se répètent trop souvent. Par ailleurs, les astuces et trucs divers sont un peu gros, et trop faciles à découvrir pour un joueur un peu exercé... Enfin, les niveaux ne sont pas assez différenciés, et fonctionnent tous selon le même principe. Il y a quand même un peu de stratégie : allez en **10**. Ou découvrez enfin le principe de jeu, en **3**.

8 — Manipulations : tout au joystick ! Bonnes réactions du pesant *Artura*, mais on aurait préféré qu'il n'ait pas à sauter stupidement pour monter les escaliers. Le tir part vite et est parfaitement dirigé par l'orientation de la manette, même en diagonale. L'animation est rapide et répond vite. Du bon boulot. Vous aimez l'aventure ? Allez en **9**.

Vous préférez découvrir l'écran d'*Artura* ? Allez en **4**. Ou avoir une idée des objets à ramasser ? Allez en **5**.

9 — Une tarentule géante vous coupe la tête avec ses dents. Fin de l'aventure pour vous ! Recommencez ce banc d'essai en **1**.

10 — De la stratégie dans *Artura* ? Fort peu. Tout au plus faut-il éviter de se perdre dans tous ces couloirs semblables. Et attention, certaines positions bloquent définitivement notre héros, et il ne reste plus qu'à le regarder agoniser... Allez en **11** (re) découvrir le scénario. Obligatoire !

11 — Au V^e siècle, en Albion, *Artura* part à la recherche des Trésors Sacrés pour réunir sous sa bannière tous les peuples de Grande-Bretagne et repousser avec eux les Saxons. Il doit atteindre la forteresse de Morgause à l'aide d'une roue magique... Les manipulations vous intéressent ? En **8** ! Vous préférez le principe de jeu ? En **3** !

12 — Bravo ! Vous êtes arrivé à la fin de ce test ! Et vous avez le droit de connaître notre royal avis sur *Artura*. Un bon jeu d'arcade/aventure, très fort pour sa réalisation technique, presque irréprochable, plus faible pour ses qualités d'invention et d'originalité... Bilan moyen.

J.-M. Maman

EDITEUR : Gremlin
GENRE : Arcade/aventure
GRAPHISME : très bon
SON : léger, léger...
INTERET : discutable
DUREE : 3 semaines
CONFIG : ST couleur
PRIX : 220 F env.
Je l'achète, si je n'ai pas déjà trop d'autres jeux du même genre...

J E U X

EMMANUELLE



Sylvia Crystal sur votre ST ? Oui, c'est maintenant possible ! Car vous partez à Rio rechercher la pulpeuse Emmanuelle qui, semble-t-il, s'attarde un peu trop sur les plaisirs du pays... Ah, le Brésil ! Ses plages, ses filles, son carnaval, son Emmanuelle ! Vous atterrissez à Rio. Ça commence bien. Les écrans sont absolument magnifiques, beaux mais pas clinquants, érotiques mais pas vulgairement racoleurs. Il y a des cuisses dans tous les coins, pas une jupe qui ne soit fendue jusqu'à la hanche, pas un maillot qui ne soit... brésilien !

SEA, SEX, AND SUN

Et le soleil ! Et le luxe ! Le hall de l'hôtel où vous posez vos bagages regorge de dorures, de laquais et de jolies filles. Vous voulez en aborder une, histoire de vous mettre en jambe ? Cliquez dessus avec la souris (mais non, ce n'est pas cochon) et, miracle, elle vous parle ! Curieusement, quand même : toutes ces créatures ne savent vous proposer que des choix à triple réponse... Et elles attendent de vous que vous ne vous trompiez jamais, même si le dialogue s'éternise, ou alors ciao ! Il va falloir faire vos preuves, maintenant. Pour le plaisir, d'accord, mais aussi pour faire monter votre potentiel érotique, symbolisé à l'écran par un bâton de rouge à lèvres, plus ou moins érigé... Car vous devez retrouver Emmanuelle, mais aussi être au summum de votre forme à ce moment-là !

FEMMES DE CHAMBRE

Donc, il faut appliquer les trois règles de base de l'érotisme selon sainte Emmanuelle :
1 - un nombre impair de partenaires,
2 - ne pas connaître le visage de sa partenaire.



3 - multiplier les rapports avec une même partenaire.

Pour mener à bien votre mission, il vous faut, un jour ou l'autre, honorer ces trois lois (une statuette suggestive clignote alors). Ce qui vaut d'ailleurs au joueur quelques écrans plutôt torrides que notre extrême prudence ne nous permet pas de décrire... Précisons encore que toutes les femmes qui apparaissent à l'écran sont abordables. Il est de votre intérêt de rôder dans les couloirs de l'hôtel, sans hésiter à ouvrir la porte des chambres. Ce n'est pas pour rien que le symbole de Rio est le Pain de Sucre (et la Tour Eiffel, me direz-vous ?).

TOUJOURS EN MOUVEMENT !

Pourtant, il ne faut pas s'éterniser à Rio. Vous pouvez et devez vous balader à travers le Brésil, à Salvador de Bahia, à Manaus... Les filles y sont aussi jolies, et la piste sexuelle d'Emmanuelle y est toute fraîche... L'écran de l'aéroport vous propose donc toute une série de destinations. Vous pouvez prendre aussi le taxi ou l'hélicoptère pour des transports (parfois amoureux) plus courts. Hélas ! il vous faut de l'argent, symbolisé à l'écran par une bourse, et une seule ! Ce qui est bien peu pour rechercher Emmanuelle... Une solution, à la hauteur de votre standing : le casino. Bien que la salle soit superbe, l'épreuve de casino semble banale par rapport au reste, et un peu limitée (toutes les mises ne sont pas possibles). En tout cas, c'est une étape nécessaire pour pouvoir acheter divers renseignements et quelques objets dont nous ignorons

encore l'utilisation sexuelle : tambourin, jumelles, toucan... Plus nettes, des potions remontantes du plus bel effet ! Vous pouvez mesurer votre énergie, pas seulement sexuelle, grâce à des icônes en forme de coupes de Champagne. Ça, c'est un logiciel qui pétile ! Malheureusement, vos prouesses érotiques et financières énervent les malfrats du coin, et ce ne sont pas des tendres...

DES COUPS !

Le combat se déroule toujours sur la plage. Amusant la première fois, mais lassant ensuite. Mieux vaut laisser faire l'ordinateur qui, si vous n'intervenez pas, se chargera du combat en fonction de votre potentiel d'énergie. Sinon, vous utilisez un joystick, et le maniement n'est pas désagréable... Précisons que toutes les autres actions de jeu se font à la souris. Bravo ! Pour revenir à son hôtel, il suffit par exemple de cliquer sur un bâtiment moderne dans la vue générale de Rio, c'est rapide et parfait. Moralité, on est bien loin des vieux jeux d'aventure textuels. D'ailleurs, l'interpréteur syntaxique d'*Emmanuelle* aurait eu besoin d'un sacré vocabulaire, plus un dictionnaire complet de râles et gémissements... Vous voyez le genre ! Non, rien à redire. Facilité d'emploi, très très beaux écrans, une foule d'astuces, et une ambiance délicieusement érotique et ensoleillée du début à la fin. Un bijou.

J.-M. Maman

EDITEUR : Coktel Vision
GENRE : aventure
GRAPHISME : pulpeux
SON : mouais...
INTERET : très grand !
DUREE : trente nuits
PRIX : 275 F env.
J'achète sous le manteau.

JEANNE D'ARC

It's good to be the king...

Dans la lignée des jeux de stratégie à la "Defender of the crown", voici venir le petit dernier, je veux parler de *Jeanne d'Arc*. Poussons là, un petit cocorico, car oui, c'en est un, c'est un logiciel français ! Après avoir ouvert la luxueuse boîte noire, on découvre une documentation d'une vingtaine de pages, deux disquettes et une étrange interface. A quoi sert-elle ? Eh bien, comme le manuel ne l'indique PAS, c'est une "clé électronique" qu'il faut placer sur la RS232 avant de démarrer le programme !

Toutefois, après ces légers déboires, le logiciel démarre et on se retrouve, soudain, projeté au XV^e siècle, au travers d'un splendide livre dont les pages tournent au son du cliquetis sensuel de notre souris.

Charles VII, vous connaissez ? Non ! Bon, allez, je vous aide : Charles VII est

EDITEUR : Chip
GENRE : stratégique
GRAPHISME : bien
SON : Ben!!!
INTERET : bon
JOUABILITE : pour tous
DUREE : plusieurs jours
PRIX : 520 F
Conseillé aux fans de stratégie.

ce cher dauphin de la couronne française... Que ceux qui ont compris, passent au chapitre suivant. Pour les au-

tres, je disais donc que l'on incarne ce cher Charles à qui Jeanne d'Arc vient proposer de rendre la légitimité en le faisant couronner à Reims et en lui permettant de buter l'Anglais hors de France ! La première étape de ce périple consiste à libérer Orléans et à aller se faire couronner à Reims.

Il est bien évident que l'heure n'est point à la diplomatie, seule la force brute peut amener une situation meilleure. Vous disposez à vos débuts, d'une faible armée de 4 000 hommes

OFF SHORE WARRIOR

La guerre des cigares

L'originalité de ce jeu, la seule il faut bien le dire, réside dans l'utilisation relativement violente d'un cigare fumant et trempé ? Beurk ! Le Havane en question est en fait (mais, oui !), un bateau off-shore de 6 000 CV armé de missiles dont l'unique but dans la vie est de terminer seul et premier (éventuellement seul et deuxième ?). Quatre courses se déroulent chaque année à partir de l'an 2049 sur les lacs Michigan, Victoria, Baikal, et dans le golfe de Finlande. Il faut absolument et sans délai terminer dans les deux premières places pour pouvoir participer à la course suivante. Tout est permis durant ces compétitions, le but étant d'éteindre le plus rapidement possible les cigares concurrents, par missiles interposés (vous voulez du feu ?), ou en les écrasant tel le mégot moyen, contre

EDITEUR : Tirus
GENRE : arcade
GRAPHISME : bon
SON : moyen
INTERET : bof
JOUABILITE : facile
DUREE : indéfinie
PRIX : 250 F
J'achète les graphismes.

un rocher, le tout de façon négligée. Un bonus substantiel est accordé au premier arrivé.

A chaque course le nombre de concurrents augmente (plus vite que celui de vos missiles), ainsi que leur aptitude au combat. Le parcours est inscrit dans deux rangées de bouées, le tout garni d'une petite crème anglaise à la... Non, le tout garni de rochers pointus et acérés.

Les décors sont magnifiques, en particulier la scène entre chaque épreuve représentant l'arène où aura lieu la course. L'eau est tristement plate, quelques bulles auraient été bienvenues,

ainsi qu'une animation plus élaborée, surtout en ce qui concerne les vagues, anonymes lignes bleues noyées parmi tant de couleurs. Enfin... En tout cas, le off shore déjaque (il se lève) à l'accélération et le décor de fond d'écran "scrolle" avec les virages.

La course commence. Elle commence mal puisque tous les bateaux vous passent devant, le temps que vous lanciez vos 6 000 chevaux (quelle cavalcade !) dans la course. Il faut remonter un à un tous les concurrents en évitant de

qui doit vous aider à accomplir votre premier but : être couronné ! Une fois, sacré Roi de France, commence véritablement la phase stratégique de l'aventure. Diplomatie, espionnage, coups de main... en passant par la levée des impôts, des armées ou par la justice royale, nombreuses et lourdes sont les responsabilités et les possibilités dont vous disposerez en tant que roi.

Le voile se lève sur l'action, devant une superbe carte représentant le Royaume de France et de Navarre. Les zones occupées par les Anglais et leurs alliés sont indiquées par différentes nuances de rouge alors que vos territoires sont représentés en bleu. Votre but est bien entendu de libérer la France du joug anglais. Si vous échouez, vous aurez la tristesse de voir l'étendard anglais flotter sur la France et d'être envoyé pour le restant de vos jours au monastère.

COMMENT RÈGNE-T-ON ?

LEÇON 1

En cliquant sur le parchemin à l'effigie royale, on accède aux diverses options dont la première est la diplomatie. Utilisée avec adresse, elle réussira là où la force a échoué. On peut ainsi conclure moult traités en tout genre allant de la paix à la rançon. Mais attention, l'enne-

s'écraser dans leur arrière train ou un rocher. Le score est affiché, ainsi que votre vitesse, le nombre de missiles et la position du bateau.

Le point noir réside dans la monotonie de la course, malgré les beaux décors, et également dans le manque d'information concernant son déroulement. Comme par exemple, la position de la ligne d'arrivée, mystérieuse autant qu'atirante, mais aussi le mode d'obtention du bonus qui reste aussi noir qu'une nuit sans lune.

Il n'y a que peu d'interventions extérieures pour rendre mouvementée la course : à part les deux ou trois vagues traditionnelles, rien ne vient troubler la quiétude du destructeur de fond et les Sargasses paraissent plus agitées (peut-être qu'à marée haute, ou aux équinoxes...). Le tir des missiles est plus qu'hasardeux par manque de visée précise et l'animation pourrait gagner si les virements de bords étaient plus souples et les changements de direction plus rapides et marqués.

Un tableau des "high scores" permet de graver dans le granit le nom des meilleurs, puisque même l'année de décès est indiquée. Point positif, les scores sont enregistrés sur la disquette.

R. V.

mi traite toujours à domicile, il faut donc veiller à ne pas jeter ses émissaires dans la gueule du loup (ici, ce serait plutôt, un cachot de la Tour de Londres...).

Les ramifications de la diplomatie sont nombreuses et l'espionnage en fait partie. En payant grassement un de vos six espions, très fidèles (et encore plus fidèles si la somme est intéressante), vous espionnerez, assassinerez ou empoisonnerez qui bon vous semblera ! A noter parmi ces six espions, la présence d'une superbe blonde qui m'a considérablement aidé en "indisposant" de manière fort définitive mes principaux ennemis.

LEÇON 2

Vient maintenant la possibilité pour son atesse de prélever l'impôt royal. Ouvrons une parenthèse pour préciser que l'homme, de tout temps et par nature, est un mauvais contribuable, et au XV^e siècle plus que jamais. Aussi, au lieu de bénir le ciel de l'honneur que lui fait le divin roi, le manant a une fâcheuse tendance à se rebeller ! Qu'importe si le peuple qui n'est que vilains et ladres se révolte ! Il s'expose, alors, au royal courroux. C'est là l'occasion de rendre la Justice royale.

Juste envers les innocents, elle a quelquefois tendance à s'emballer vis-à-vis des Anglais (qui, soit dit en passant, ont la mauvaise habitude de s'évader rapidement des prisons où ils sont justement détenus). Mais elle châtie aussi impitoyablement les traîtres, responsables de jacqueries : nombreux sont ceux qui finissent pendus haut et court ! Cela refroidit les esprits, croyez-moi ! Pour les fidèles partisans de la méthode douce, j'achèverais de vous rallier à mon point de vue, en vous expliquant qu'une région en révolte ne paie pas l'impôt !... Ah, vous voyez ! Je vous l'avais dit que nous serions d'accord ! Pas de pitié pour les faibles ! Mort aux meneurs ! Au feu... Mais, je m'écarte du sujet. Où en étions-nous ? Ah, oui...

LEÇON 3

Le troisième aspect de votre règne est le contrôle total des armées. Ainsi, vous pouvez lever des hommes afin de modifier ou de créer de nouvelles armées. Attention à avoir suffisamment d'argent pour les payer, sinon gare aux désertions ! Une fois constituées, les armées peuvent entrer en campagne, afin de se déplacer ou d'attaquer des villes tenues par l'ennemi. C'est là qu'intervient la phase arcade du jeu.

En effet, afin de conquérir la ville, on doit franchir ses murailles et son pont-levis défendus par des hommes d'armes. On retrouve alors une séquence d'escrime qui n'est pas sans rappeler celle de *Defender of the crown*. Mais une fois, le pont-levis franchi, la victoire

n'est pas encore acquise. Il faut escalader les échelles apposées contre les murailles de la citadelle, et ce malgré les chutes fort répétées de pierres et les douches d'huile bouillante.

Si vos places fortes sont attaquées, ce sera votre tour (encore un jeu d'arcade) de défendre les remparts en versant sur les hordes d'Anglais grimpeurs de l'huile brûlante ou des rochers. Ce n'est qu'après toutes ces émotions que le joueur pourra savourer cette victoire, si chèrement acquise.

Une fois la ville prise, point de repos pour les guerriers. Il faut repartir vers d'autres cieux, la libération du royaume de France ne souffre aucun retard !

Le jeu laisse une première impression faussement empreinte de facilité, mais que l'on se détrompe ! Au contraire, il s'avère à la longue fort complexe, ne serait-ce qu'au point de vue militaire où, simultanément, vous déplacez vos armées, attaquez les forteresses ennemies, défendez les vôtres et affrontez les armées ennemies rencontrées au cours de vos déplacements. Dans ce dernier cas, le jour se lève sur un paysage campagnard, variant suivant différents critères (saison, région, etc.). Une série d'icônes permet de lancer, en temps réel, ses différents corps d'armée (fantassins, cavaliers, archers...) au combat. Je dois avouer que j'ai très nettement préféré ce type de combat et de prises de villes à celles de *Defender*, qui étaient, à mon goût, trop statiques. Ces scènes sont ici très belles, malgré le léger flou qui règne sur les digitalisations servant de décors.

Il est néanmoins regrettable que toutes ces bonnes impressions soient voilées par de simples défauts techniques qui, très vite, se révèlent agaçants :

— la gestion de la souris, lorsque l'on désire sélectionner une option, est plus qu'approximative ;

— mais le plus agaçant, ce sont les accès continus à la disquette qu'effectue le logiciel après chaque action (le chargement d'une séquence est très lent). Ne pouvait-on tout charger en mémoire ?

— D'autre part, il faut regretter également l'absence totale de musique au cours du jeu. Les cris et bruitages sont bien digitalisés mais, même si elle est secondaire pour ce genre de jeu réclamant des heures de réflexion, une musique quelconque aurait agréablement paré ce logiciel.

Néanmoins, *Jeanne d'Arc* reste un bon jeu alliant stratégie et arcade. Ces deux parties complémentaires et l'idée du scénario, basé sur des faits historiques, donnent un attrait réel à ce logiciel. Et croyez-moi, je vous promets de belles nuits blanches, passées devant votre écran à veiller aux destinées de la France. Sus à l'Anglais !

N. Cetkovic
33

FUSÉE LUNAIRE

Un navigateur spatial s'entraîne en conduisant une fusée d'un côté à l'autre d'une montagne lunaire. Au début du jeu, la montagne se dessine sur l'écran, ainsi que la fusée et l'endroit opposé où elle doit retomber ; sont aussi indiquées les quantités d'oxygène et de carburant.

Le joueur doit donner la hauteur et la largeur du déplacement en deux temps chaque fois. Il doit :

- préciser le sens positif ou négatif,
 - donner l'amplitude de 1 à 9,
 - L'oxygène et le carburant diminuent à chaque coup.
- En cas d'erreur de navigation 6 messages peuvent apparaître :

- ECRASEE SUR LA MONTAGNE,
- SORTIE DE L'ESPACE,
- MISE EN ORBITE,
- LA FUSEE S'ECRASE,
- PLUS DE CARBURANT,
- PLUS D'OXYGENE.

Des paramètres précis régissent les déplacements de la fusée en fonction des données entrées par le joueur. Si vous ne parvenez jamais à poser la fusée, vous pouvez toujours jeter un coup d'œil au programme...

PROGRAMME

Lignes A à B : initialisation

Ce sont les lignes 1 à 2 qui dessinent la montagne. On définit la largeur et la hauteur de la montagne par deux nombres aléatoires XM et YM.

Lignes C à D : le jeu

Pour entrer le mouvement et la quantité de carburant nécessaires, On utilise la procédure SAISIE. On incrémente (ou l'on décrémente) la position de la fusée en fonction de ces valeurs. Les lignes 3 et 4 déplacent la fusée sur l'écran en prenant les anciennes coordonnées pour la position de départ et les coordonnées nouvellement calculées pour sa position d'arrivée.

Après affichage de l'oxygène et du carburant restant, on teste s'ils sont supérieurs à zéro. Si ce n'est pas le cas, on affiche un message correspondant au type d'erreur de vol commis (procédure PERDU()).

Dans le cas où les nouvelles coordonnées de la fusée correspondent à celles de l'arrivée, on saute à la procédure GAGNE pour le message de félicitations.

LISTE DES VARIABLES

AH et AV	accélération horizontale et verticale
AS	dernière touche appuyée
CA	carburant restant
DX et DY	sauvegarde de X et Y pendant le déplacement
I	indice de boucle FOR/NEXT
INC	incrément du déplacement horizontal
IV	incrément du déplacement vertical
MS	message à afficher
OX	oxygène restant
PH et PV	poussée horizontale et verticale
Q	quantité de carburant à utiliser
X et Y	coordonnées de la fusée
XM et YM	coordonnées de la montagne

```

A Fusee=Mk1$(0)+Mk1$(0)+Mk1$(0)
  Fusee=Fusee+Mk1$(0)+Mk1$(1)
  For I=1 To 16
    Read Avant,Arriere
    Fusee=Fusee+Mk1$(Arriere)+Mk1$(Avant)
  Next I
  Data 4096,0,4096,0,4096,0,14336,0
  Data 14336,0,10240,0,14336,0,31744,0
  Data 31744,0,31744,0,31744,0,60928,0
  Data 60928,0,60928,0,60928,0,60928,0
  Sprite Fusee$,0,0
  Get 0,0,7,15,Fusee$
  Cls
  Dim A(16),B(16)
  Line 0,0,319,0
  Line 0,150,319,150
  Color 0
  Line 270,150,290,150
  Color 1
  Plot 270,151
  Plot 290,151
  Xm=Int(Rnd*60)+100
  Ym=50-Int(Rnd*25)
  Line 100,150,Xm,Ym
  Line Xm,Ym,220,150
2 OX=20
  CA=300
  X=40
  Y=133
B Put X,Y,Fusee$
  Rem -----
  Rem LE JEU
  Rem -----
C Do
  MS="VERTICALE"
  Gosub Saisie
  FV=Q
  MS="HORIZONTALE"
  Gosub Saisie
  PH=Q
  DX=X
  DY=Y
  AX=X
  AY=Y
  Add X,(PH+AH)*2
  Add Y,(FV+AV)*2
  AH=PH/2
  AV=FV/2
  Sub CA,Abs(AH)+Abs(AV)
  If Y-DY=0 Then
    PAS=X-DX
  Else
    PAS=(X-DX)/(Y-DY)
  Endif
  If (DX<X And X<290) Or (DX>X And PAS>0) Then
    PAS=-PAS
  Endif
  X=DX-Sgn(PAS)
  IV=1
  If DY>Y Then
    IV=-1
  Endif
  For I=DY To Y Step IV
    Y=I
    Sound 1,15,#500
    Pause 5
    If Abs(PAS)<=1 Then
      Add X,PAS
    Else
      Add X,Sgn(PAS)
    Endif
    J=I
    Repeat
      If Y<1 Then
        Gosub Perdu("MISE EN ORBITE")
      Endif
      If X>270 And X<290 And Y>133 And Y<137
        Gosub Gagne
      Endif
      If Y>133 Then
        Gosub Perdu("LA FUSEE S'ECRASE")
      Endif
      If X<2 Or X>315 Then
        Gosub Perdu("SORTIE DE L'ESPACE")
      Endif
    Until Abs(PAS)>1 Or J>Abs(Int(PAS+0.9))
  Next I
  Dec OX
  Print At(1,20);String$(35,32)
  Print At(1,20);"OXIGENE:";OX;" CARBURANT:";
  CA;"
  If OX<0 Then
    Gosub Perdu("PLUS D'OXYGENE")
  Endif
  If CA<0 Then
    Gosub Perdu("PLUS DE CARBURANT")
  Endif
  If X>270 And X<290 And Y=133 Then
    Gosub Gagne
  Endif
D Loop
  Rem -----
  Rem SAISIE
  Rem -----
  Procedure Saisie
    Print At(1,21);String$(35,32)
    Print At(1,21);MS
    Print At(1,22);String$(35,32)
    Print At(1,22);"SENS + OU - ?"
    Do
      AS=Inkey$
      Exit If AS="+" Or AS="-"
    Loop
    Print At(1,22);String$(35,32)
    Print At(1,22);"CARBURANT (1-9) ?"
  End Procedure

```

```

Put AX,AY,Fusee$,0
Put X,Y,Fusee$
AX=X
AY=Y
If Point(X-1,Y+16)<>0 Or Point(X+7,Y+16)<
>0 Then
  Gosub Perdu("ECRASEE SUR LA MONTAGNE")
Endif
If Point(X,Y+16)<>0 Or Point(X+1,Y+16)<>0
Then
  Gosub Perdu("ECRASEE SUR LA MONTAGNE")
Endif
If Point(X+5,Y+16)<>0 Or Point(X+6,Y+16)
Then
  Gosub Perdu("ECRASEE SUR LA MONTAGNE")
Endif
Inc J
Until Abs(PAS)>1 Or J>Abs(Int(PAS+0.9))
4 Next I
Dec OX
Print At(1,20);String$(35,32)
Print At(1,20);"OXIGENE:";OX;" CARBURANT:";
CA;"
  If OX<0 Then
    Gosub Perdu("PLUS D'OXYGENE")
  Endif
  If CA<0 Then
    Gosub Perdu("PLUS DE CARBURANT")
  Endif
  If X>270 And X<290 And Y=133 Then
    Gosub Gagne
  Endif
D Loop
  Rem -----
  Rem SAISIE
  Rem -----
  Procedure Saisie
    Print At(1,21);String$(35,32)
    Print At(1,21);MS
    Print At(1,22);String$(35,32)
    Print At(1,22);"SENS + OU - ?"
    Do
      AS=Inkey$
      Exit If AS="+" Or AS="-"
    Loop
    Print At(1,22);String$(35,32)
    Print At(1,22);"CARBURANT (1-9) ?"
  End Procedure
Do
  Q=Val(Inkey$)
  Exit If Q>0 And Q<10
Loop
Q=Q*2
If AS="-" Then
  Q=-Q
Endif
Print At(1,21);String$(35,32)
Print String$(35,32)
Return
Rem -----
Rem PERDU
Rem -----
Procedure Perdu(M$)
  Print At(1,21);M$
  For I=0 To 100
    Sound 1,15,#500-1
  Next I
  Sound
  Gosub Fin
Return
Rem -----
Rem GAGNE
Rem -----
Procedure Gagne
  Print At(1,21);"GAGNE"
  For I=0 To 100
    Sound 1,15,#500+2*I
  Next I
  Sound
  Gosub Fin
Return
Rem -----
Rem FIN
Rem -----
Procedure Fin
  Pause 200
  Cls
  Print At(2,22);"APPUYER SUR UNE TOUCHE OU"
  Print At(2,24);"SUR Q POUR QUITTER "
  Input AS
  If Upper$(AS)="Q" Then
    End
  Endif
  Run
Return

```

CIRCUIT 24

Trois formes de circuit vous sont proposées aléatoirement. Vous pouvez les parcourir en déplaçant votre formule 1 à l'aide des touches B et N. Vous disposez aussi de trois vitesses à faire varier avec les touches W (moins vite) et X (plus vite). La première vitesse donne 1 point à chaque déplacement, la deuxième, deux points, etc. La vitesse et les scores s'affichent en bas de l'écran. Trois vies (symbolisées par des drapeaux) vous sont allouées au départ de chaque course. Faites attention, un dérapage est si vite arrivé !

PROGRAMME

Lignes A à B : initialisation

Après la définition des caractères graphiques avec des sprites, on place dans la variable T le nombre de vies. La variable A (nombre aléatoire) détermine le type du circuit. En fonction de celle-ci, on effectue un RESTORE des DATA situées en fin de programme. Les lignes 1 à 2 affichent à l'écran le dessin du circuit choisi par A en lisant les DATA. Chaque espace est remplacé par un carré vert, les 0 étant remplacés par des espaces. Il est donc possible d'ajouter vos propres circuits à la suite des DATA déjà définies.

Les lignes 3 à B affichent le nombre de vies restantes (les petits drapeaux en bas de l'écran).

Lignes C à D : le jeu

Si une touche est appuyée, on modifie en conséquence la vitesse de la voiture (variable V) ou les incréments de direction DX et DY (lignes 4 à 5). Puis l'on affiche un espace à la place de la voiture. Ensuite, on modifie le contenu de X et Y avec les incréments DX et DY (ligne 6). On teste si le bord de la piste a été touché avec la procédure SCREEN (ligne 7). Si c'est le cas, on va directement à la ligne 8 pour la fin de la partie. Sinon, on affiche la voiture à X, Y et on incrémente le nombre de points P en fonction de la vitesse actuelle.

LISTE DES VARIABLES

A	type de circuit
AS	chaîne de caractères utilisée pour afficher le jeu
AS()	
VOITURES et DRAP\$	sprites et caractères graphiques
DS	dernière touche enfoncée
DX et DY	sens du déplacement en X et en Y de la voiture
I et J	indice de boucle FOR/NEXT
P	nombre de points
SCR	code d'un caractère blanc sur l'écran si SCR=0
T	nombre de vies
V	vitesse de la voiture (entre 1 et 3)
X et Y	coordonnées de la voiture

```

Rem -----
Rem INITIALISATION
Voitures= Mk(15(0)+Mk(15(0)+Mk(15(0)
Voitures=Voitures+Mk(15(0)+Mk(15(1)
For I=1 To 16
  Read Av,Ar
  Voitures=Voitures+Mk(15(Ar)+Mk(15(Av)
Next I%
Data 32047,0,32487,0,23108,0,6271,0
Data 6271,0,56130,0,65511,0,56071,0
Data 57539,0,58367,0,17115,0,32526,0
Data 32526,0,16986,0,59262,0,57434,0
Cls
Sprite Voitures=0,0
Gosub Caracteres
Cls
Clr Voitures
Draws=Mk(15(0)+Mk(15(0)+Mk(15(0)
Draws=Draws+Mk(15(0)+Mk(15(1)
For I=1 To 16
  Read Av,Ar
  Draws=Draws+Mk(15(Ar)+Mk(15(Av)
Next I%
Data 3072,0,3584,0,6912,0,13696,0
Data 27528,0,54624,0,43760,0,54680,0
Data 27404,0,13574,0,6659,0,3585,0
Data 1624,0,0,0,0,0,0,0
Sprite Draws=0,0
Clr Draws
Get 0,0,15,15,Draws
Cls
Setcolor 5,112
I=2
A=Int(Rnd*3)+1
Restore C1
If A=2 Then
  Restore C2
EndIf
If A=3 Then
  Restore C3
EndIf
For I=0 To 22
  If Not (I<1 Or I>20) Then
    Read AS
    AS=String$(6,32)+AS
    For J=1 To 40
      If Mid$(AS,J,1)="0" Then
        Print " ";
      Else
        Print Chr$(27);"c";5;" ";
      EndIf
      Print Chr$(27);"c";0;
    Next J
    Print Chr$(27);"c";5;String$(40,32);
  EndIf
Next I
Debut:
Print Chr$(27);"c";0;
Print At(1,24);"VITESSE : 1"
POINTS : "P";
D=0
Dy=0
X=26
V=4
V=1
Put (X-1)*8,(Y-1)*8,AS(2)
For I=1 To 2
  S=248+I*8
  Put S,184,Draws,3*Abs(T>=1)
Next I
A=Int(2)
Rem -----
Rem DEPLACEMENTS
Rem -----
Do
  DS=Inkeys
  DS=Uppers(DS)
  V=V+DS="N" And V>1)-(DS="X" And V<3)
  Print At(11,24);V
  If DS="B" Or DS="N" Then
    If Dy<0 Then
      If DS="B" Then
        Dx=Dy
      Else
        Dx=-Dy
      EndIf
      Dy=0
    Else
      If DS="N" Then
        Dy=Dx
      Else
        Dy=-Dx
      EndIf
      Dx=0
    EndIf
  EndIf
  Print At(X,Y);" "
  X=X+Dx
  Y=Y+Dy
  Gosub Screen(X,Y)
  If Screen Then
    Z=Dx*Dy+2-(Dx=-1)-(Dy=1)
    Put (X-1)*8,(Y-1)*8,AS(Z)
    Pause (3-V)*10
    Add P,V
    Print At(24,24);P;
  EndIf

```

[illegible]

*Tirés du livre "Super Jeux Atari ST en Basic
GFA" de Jean- François Sehan,
paru aux éditions du PSI, 140 F.*



PROMOTIONS

ATARI

520 STF + Moniteur Monochrome = 4.680 F TTC

520 STF + Moniteur Couleur = 5.490 F TTC

**POUR TOUT ACHAT d'une Unité Centrale
ATARI avec moniteur :**
**nous vous proposons une imprimante
à 1.500 F TTC**
**(offre valable au moment de l'achat
de votre Unité Centrale)**

ATARI Pour tout achat d'une unité 520 STF - 1040 STF:
4 logiciels gratuits

520 STF + cable Péritel	3 490 F TTC
520 STF + moniteur monochrome	4 680 F TTC
520 STF + moniteur couleur	5 490 F TTC
1040 STF + moniteur monochrome	5 990 F TTC
1040 STF + moniteur couleur	7 490 F TTC
MEGA ST 2 + moniteur monochrome	11 800 F TTC
MEGA ST 4 + moniteur monochrome	15 359 F TTC
Moniteur SC 1425	2 490 F TTC
Moniteur SC 1224	2 990 F TTC
Disque dur 30 Mo	4 990 F TTC
Imprimante SMM 804	1 990 F TTC
MEGA ST 2 + imprimante LASER	25 973 F TTC
MEGA ST 4 + imprimante LASER	29 531 F TTC
Imprimante LASER	13 990 F TTC
ATARI PC2 HD 30 Mo	9 990 F TTC

* Maintenance sur site gratuite

Autres périphériques et accessoires

Imprimante laser EPSON	19 900 F TTC
Extension pour Hard copy d'écran graphique	4 700 F HT
EPSON LX 800	2 990 F TTC
Citizen 120 D	1 690 F TTC
NEC P6 +	7 500 F TTC
Lecteur Cumana 1 Mo	1 650 F TTC

	P.U. TTC par 10	P.U. TTC par 100	P.U. TTC par 500
Promotion :			
Disquette 3,5" SF	15 F	14 F	13 F
Disquette 3,5" DF	18 F	17 F	16 F

Informatique System France

BON DE COMMANDE

Qté	DÉSIGNATION	PRIX
REMISE 5%		
TOTAUX		

Jusqu'à 5 kg ajouter 30 F de frais de port. Pour un poids supérieur nous consulter.

INFORMATIQUE SYSTEM FRANCE

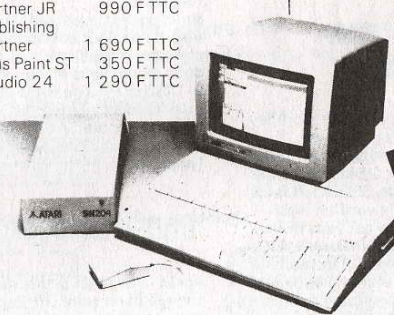
- 99, av. du Général Leclerc - 94700 Maisons-Alfort Tél. : (1) 43.68.12.12
- 62 bis, av. Georges Clémenceau - 94700 Maisons-Alfort Tél. : (1) 43.78.00.72
- 130, av. du Général Leclerc - 92340 Bourg-La-Reine Tél. : (1) 46.60.18.55
- 13, rue Fourier - B.P. 106 - 49414 Saumur Cedex Tél. : (16) 41.67.82.43

Utilitaires :

Becker Text	
Calcomat 2	
Superbase	1 850 F TTC
Becker Text	750 F TTC
Basic GFA	495 F TTC
Compilateur GFA	295 F TTC
Calcomat	390 F TTC
Calcomat Plus	750 F TTC
Calcomat 2	890 F TTC
Compta Jaguar disquette	1 900 F TTC
Compta Jaguar disque dur	2 490 F TTC
Compta Memsoft	1 450 F TTC
Degas Elite	245 F TTC
DB Master One	480 F TTC
Datamat	390 F TTC
Evolution Pro	1 390 F TTC
Evolution Sunset	990 F TTC
Emulcom	760 F TTC
Film Director	490 F TTC
GFA Draft	890 F TTC
GFA Objet	395 F TTC
GFA Vector	350 F TTC
Interpréteur C	430 F TTC
Lattice C	890 F TTC
MCC Pascal	790 F TTC
Music Studio	350 F TTC

Jeux :

Astérix chez Rahazade	215	F	TTC
Arkanoid	120	F	TTC
Blueberry	215	F	TTC
Barbarian (Psynossis)	195	F	TTC
Barbarian (Palace of)	140	F	TTC
California Games	290	F	TTC
Crazy Cars	225	F	TTC
Colonial Conquest	275	F	TTC
Dongeon Master	245	F	TTC
Defender of the Crown	269	F	TTC
Enduro Racer	145	F	TTC
Formula 1 Grand Prix	175	F	TTC
F 15 Strike Eagle	195	F	TTC
Flight Simulator II.NF	345	F	TTC
Gunship	239	F	TTC
Gauntlet	165	F	TTC
Grand Prix 500 cc	190	F	TTC
Iznogood	245	F	TTC
Indiana Jones	165	F	TTC
Jump et Jinxter	225	F	TTC
L'Affaire	225	F	TTC
Manhattan Dealer	225	F	TTC
Manoir de Mortville	175	F	TTC
Out Run	195	F	TTC
Quest	225	F	TTC
Star Trek	175	F	TTC
Silent Service	215	F	TTC
The Hunt for Red			
October	225	F	TTC
The Land of Lougne			
Lizard	445	F	TTC
Ultima 3	235	F	TTC



+ 500 titres disponibles

CARTE BLEUE

Nº _____

Date de validité

Signature _____

Signature

JOINDRE VOTRE RÉGLEMENT A LA COMMANDE - CHEQUE OU REF. CARTE BLEUE

UN SPOOL SMART

Nos finances sont toujours mises à mal par l'acquisition d'une imprimante. Après les multiples compromis que nous cherchons entre les polices de caractères, les possibilités graphiques, le niveau sonore, il reste la grande question de la vitesse. Pour avoir de beaux caractères, il faut patienter ou payer ! Nous vous proposons aujourd'hui l'économie et la vitesse. Quelle sorcellerie se cache derrière ces qualités ? un "spooler" tout simplement.

Soyons précis, nous ne mettons pas un turbo dans le moteur de votre imprimante, mais un robot pour la conduire... pendant que vous ferez autre chose. Votre fidèle ST devient en quelque sorte un poste multitâche. Le "spooler", dont une bonne traduction seraient "dévidoir", est un espace mémoire interposé entre l'émetteur de texte et la machine à imprimer. Sa particularité est d'être partie intégrante de la mémoire de l'ordinateur, par opposition à un "buffer" (en français tampon) qui se trouve très souvent intégré dans les circuits de l'imprimante.

COMMENT CRÉER UN SPOOLER ?

C'est un programme, bien sûr, dont le texte source figure à la fin de cet article. Vous le copiez d'abord en vous plaçant dans l'éditeur GFABASIC, et le sauvez sous le nom de SPOULNN.BAS. Après un essai pour le vérifier, il est utile de le compiler, ce qui vous donne un exécutable nommé SPOULNN.PRGR. L'un et l'autre sont des générateurs de spooler — le spooler étant lui-même un programme de réservation mémoire et de conduite d'impression.

MISE EN PLACE

Cliquez deux fois ce programme générateur et la création du spooler commence par la question : "combien de kilo-octets pour le spooler ?". Elle se termine par un acquiescement si tout a bien fonctionné ou un message d'erreur dans le cas contraire. En effet, une vérification est faite par "checksum". Ainsi, si vous vous trompez en recopiant les DATA du

listing votre compte ne sera pas bon (si l'on peut dire !). Selon l'emploi que vous avez de l'imprimante, le spooler peut prendre différentes tailles. Si vous créez un spooler réservant soixante kilo-octets, le programme produit se nomme SPOUL60.PRGR (il possède une longueur immuable de 496 octets). Le nombre incorporé au titre représente toujours le volume mémoire réservé en kilo-octets. Sa mise en service consiste simplement à double cliquer le programme dont la valeur vous intéresse pour l'application. Le bureau disparaît pendant un bref instant, puis réapparaît. Vous pouvez aussi préparer des disquettes pour vos applications, chacune d'elles ayant un dossier AUTO dans lequel vous placez SPOULxx.PRGR et DISQxx.PRGR (le RAM disque décrit au précédent numéro est compatible avec le "spooler"). Chaque utilitaire est ainsi taillé sur mesure pour l'application.

UTILISATION DU PROGRAMME

Après la mise en place, rien ne semble changé dans votre ST. Cependant, dès que vous lancez une impression de texte la différence se révèle. Après quelques secondes de disparition, le bureau réapparaît et vous laissez "la main". Si le fichier à imprimer est sur disquette et de longueur suffisante, le voyant marche du lecteur s'allume à de nombreuses reprises sans, cette fois, attendre la disponibilité de l'imprimante. Lorsque l'impression provient d'un programme, au lieu de votre commande directe, les éventuelles demandes de confirmation de page se succèdent bien plus rapidement que sans le spooler. Pour l'utilisation d'un

traitement de texte, c'est un gain de temps très appréciable.

LES LIMITES DE L'UTILITAIRE

Ce programme, pour simple qu'il soit, n'en est pas moins très pratique. Il a toutefois ses limites qu'il faut connaître. La capacité, tout d'abord, ne doit dépasser 63 kilo-octets. Ceci est un résidu du "cerveau reptilien" du système d'exploitation, ayant ses racines dans ceux conçus pour les processeurs exigeant une segmentation mémoire. Convenons cependant que cette capacité représente douze pages de texte bien pleines. Cette limite n'interdit pas de lancer un texte plus long, mais il faudra attendre que la place suffisante soit libérée pour retrouver la capacité d'action du bureau. Utilisant le déroutement de la routine IOREC, ce spooler ne fonctionne pas dans l'impression des images "bit-map" ni d'ailleurs avec une imprimante laser (elle n'utilise pas le port parallèle Centronics). Enfin, il n'y a pas de commande pour avorter une impression en cours. Cette insuffisance n'est toutefois pas totale. En ayant soin de préparer un spooler de capacité nulle — ce qui revient à ne rien ajouter au tampon de quelque cent octets du système —, il suffit de l'installer pendant la frappe à interrompre. Le spooler en cours d'action est écrasé, et l'impression s'arrête. ATTENTION ! Dans ce cas, il faut surtout ne rien relancer avant d'avoir remplacé à nouveau ce pseudo-spooler par un autre de bonne capacité. Sinon après quelques mots l'imprimante s'immobilise et le programme SPOULO.PRGR se plante.

Charles Valmont

Le spooler smart

q indique l'endroit où vous devez frapper Return.

```
Input "Combien de Koctets. pour le SPOULEUR
(max 63)";:Q
Nom$="A:SPOUL"+Str$(Q)+"*.PRG"q
Open "R",#1,Nom$,16q
Field #1,16 As Bloc$
Sum=0q
Enr=0q
If 0<Hex$(Q)q
If 0<16 Thenq
0$="0"+0$
Endifq
P1$=Left$(0$,1)q
Pr$=Right$(0$,1)q
Pp=(Val("H"+P1$))*16q
Sp=Val("H"+Pr$)q
Par=29710+Pp+Spq
For J=1 To 31q
A$=""q
For I=1 To 16q
Read X$
If J=6 And I=6 Thenq
X$=0$
Endifq
A=Val("H"+X$)q
Sum=Sum+Aq
A$=A$+Chr$(A)q
Next Iq
Lset Bloc$=A$
Enr=Enr+1q
Put #1,Enr
Next Jq
If Sum>Par Thenq
Print "ERREUR DE DONNEES":Sumq
```

```
Endq
Endifq
Data 60,1A,00,00,01,00,00,00,00,0A,00,00,00,
,04,00,00q
Data 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,20
,6F,00,00q
Data 2C,3C,00,00,01,00,0C,A8,00,0C,DC,A8,00
,14,DC,A8q
Data 00,1C,7E,00,70,00,41,E8,00,01,10,18,90
,3C,00,30q
Data 68,0E,00,3C,00,09,6E,08,CE,FC,00,0A,DE
,40,60,EAq
Data 4A,47,66,02,7E,20,48,C7,70,0A,E1,AF,DC
,87,33,C7q
Data 00,00,01,B4,2F,3C,00,00,00,7C,3F,3C,00
,20,3F,3Cq
Data 00,05,4E,40,50,8F,23,C0,00,00,01,BA,2F
,3C,00,00q
Data 01,6C,3F,3C,00,00,3F,3C,00,00,4E,4E,50
,8F,42,67q
Data 2F,06,3F,3C,00,31,4E,41,24,4F,00,17,00
,05,66,04q
Data 4E,6A,50,4A,0C,6A,00,03,00,06,66,30,0C
,6A,00,00q
Data 00,08,66,28,22,79,00,00,04,A2,33,1F,23
,1F,23,C0q
Data 00,00,04,A2,32,2A,00,0A,61,42,22,79,00
,00,04,A2q
Data 2F,19,3F,19,23,C9,00,00,04,A2,4E,73,0C
,6A,00,00q
Data 00,06,55,20,0C,6A,00,00,00,08,66,18,70
,FF,61,00q
```

```
Data 00,C2,34,28,00,08,61,00,00,C8,84,68,00
,06,66,02q
Data 70,00,4E,73,20,79,00,00,01,8A,4E,00,4E
,FC,27,00q
Data 61,00,00,A0,34,28,00,06,6A,68,00,08,66
,2E,00,11q
Data 00,00,66,28,45,F9,00,FF,88,00,14,BC,00
,0F,15,41q
Data 00,02,14,BC,00,0E,10,12,C0,3C,00,0F,15
,40,00,02q
Data 00,3C,00,20,15,40,00,02,70,FF,4E,75,34
,28,00,08q
Data 61,6E,84,68,00,06,67,0E,22,50,13,81,20
,00,31,42q
Data 00,08,70,FF,4E,75,20,39,00,00,04,8A,00
,BC,00,00q
Data 17,70,4E,FC,23,00,04,68,00,06,66,DC,00
,89,00,00q
Data 04,8A,62,F2,70,00,4E,75,48,E7,E0,E0,61
,24,34,28q
Data 00,06,84,68,00,08,67,0E,61,26,24,50,12
,32,20,00q
Data 61,82,31,42,00,06,08,A9,00,00,00,10,4C
,0F,07,07q
Data 4E,73,41,F9,00,00,01,00,43,F9,00,FF,FA
,01,4E,75q
Data 52,42,B4,68,00,04,65,02,74,00,4E,75,00
,00,01,BEq
Data 00,00,00,00,00,00,00,00,00,44,06,12,06
,88,AE,18q
Data 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00q
Print "C'EST TOUT BON..."q
Endq
```

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

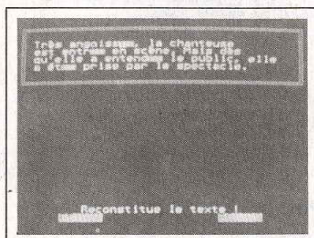
SOUS L'IMAGINATION,

Le secteur éducatif se porte bien. Preuve supplémentaire s'il en fallait, les nouveautés de ce mois-ci. Quand vous aurez bien travaillé le français et les mathématiques avec Cedric Nathan, forts de vos acquis, vous pourrez retrouver votre âme de troubadour (Lankhor) et partir pour mille et un voyages avec Carraz...

ORTHOGRAPHE

Ecrire sans fautes

La série "Ecrire sans fautes" consacrée à l'orthographe est destinée aux élèves de la 6^e à la 3^e. Elle présente un ensemble de seize leçons et de quatre-vingt-deux applications concernant les principales difficultés orthographiques de la langue française. Cet ensemble constitue un bon support d'apprentissage dès le cours moyen et la 6^e ou un outil d'évaluation et de perfectionnement pour le secondaire et la formation permanente.



Deux volumes composent cette série, chacun sur une disquette double face. Le volume I traite des sons difficiles (par exemple qui peut s'écrire s ou ss, c ou ç, x, t, sc) en huit points à travers quarante exercices progressifs. Le volume II traite des noms, adjectifs et verbes en huit points à l'intérieur de quarante exercices progressifs : pluriel du nom et de l'adjectif, le mode, le participe passé, accords du participe passé, dérivation, préfixes et suffixes, sujet et désinence, troisième groupe. Un texte s'affiche à l'écran où les questions orthographiques faisant l'objet de l'exercice sont laissées en blanc. L'enfant complète les blancs et, au fur et à mesure de ses réponses, que ces dernières soient

justes ou fausses, la règle correspondante s'affiche.

Deux modes d'utilisation sont possibles : un mode contrôle où les exercices s'enchaînent automatiquement et un mode apprentissage où l'élève choisit ses exercices et effectue la séquence à son rythme. De plus, une fonction de gestion des résultats permet à l'enseignant d'évaluer l'état des connaissances de la classe et de reprendre en cours les notions mal acquises par une majorité d'élèves ou d'aborder individuellement les difficultés propres à chacun.

MATHÉMATIQUES

Mathématiques 6^e/5^e traite des chapitres fondamentaux du programme de mathématiques des premières années de secondaire (sur une disquette double face).

Le programme de sixième traite des décimaux et des quadrilatères. Pour les décimaux, il s'agit de renforcer ou d'acquiescer les principes de calcul et de comparaison des nombres décimaux : comparaison, addition, rangement, équivalence, fractions décimales, intercalage et produits, avec démonstrations et exercices. En ce qui concerne les quadrilatères, il s'agit d'apprendre tout le vocabulaire et les propriétés géométriques des carrés, rectangles, trapèzes, losanges.

Le programme de cinquième est, lui, orienté vers les symétries et l'algèbre. Symétries : symétrie centrale et axiale, construction du symétrique d'une figure, reconnaissance du centre de symétrie, composition de symétries. L'élève se familiarisera en construisant des figures et en les transformant par symétrie. En ce qui concerne l'algèbre, il s'agit d'initier l'élève aux nombres relatifs (positifs et négatifs) par l'intermédiaire d'une représentation graphique

simple et parlante : représentation des entiers relatifs, addition et soustraction, règle des parenthèses, reconstitution d'une expression algébrique. L'enfant peut exploiter seul tous ces modules pour affermir ses connaissances. La documentation lui servira à situer les exercices proposés dans son cours et aidera le professeur ou le parent à soutenir son travail.

Ecrire sans fautes : 245 francs chaque volume.
Mathématiques 6^e/5^e : 225 francs.
Ces programmes ne fonctionnent qu'avec un moniteur couleur.
Cedric/Nathan — 6-10, boulevard Jourdan 75014 Paris.
Tél. : 45 65 06 06.

TROUBADOURS

Troubadours destiné aux neuf à quatorze ans est le dernier-né des Editions Lankhor dont vous n'avez certes pas oublié le très célèbre *Manoir de Mortevielle*. Sous couvert d'un jeu d'aventure, ce logiciel met à l'épreuve l'imagination, la déduction logique, mais aussi la bonne connaissance de la langue française de l'enfant.

Troubadours au Moyen Age, vous voyagez en compagnie d'un de vos semblables de ville en ville, et de château en château en grattant sur votre viole et en composant des poèmes. Chacune de vos rencontres est l'occasion de tester votre connaissance du français, votre sens poétique et votre oreille musicale. Vous rencontrez d'abord l'enchanteur Corwin qui vérifie vos acquis en matière de contes et légendes. Un peu plus tard, dans la forêt d'Ambre, un gnome-musicien vous fait passer une épreuve musicale. Il s'agit de reconnaître des notes et, beaucoup plus difficile, de remettre dans l'ordre quatre séquences d'un thème musical préalablement entendu. Cette épreuve n'est pas évidente à réussir si vous n'avez pas l'oreille musicale. Ensuite près d'un pont, vous rencontrez un poète distraît qui vous demande de l'aider à reconstituer des poèmes mélangés ainsi qu'à retrouver la versification d'un texte écrit sous forme de prose.

Vous arrivez maintenant sur la lande de Guernemur où vous découvrez un parchemin écrit à l'encre sympathique. Réussirez-vous à en faire apparaître le texte, puis à le décoder ? Ciel ! ce mes-

LE SAVOIR

sage est un SOS. Viviane est en danger au château du Roc Noir. Vous vous y précipitez, mais attention le danger rôde... Si vous sortez vainqueur de cette aventure, vous pouvez participer à un jeu d'arcade-réflexion.

Ce logiciel est en fait composé de deux parties distinctes. Une option vous propose d'accéder hors du jeu d'aventure aux divers exercices rencontrés dans ce dernier avec plusieurs niveaux de difficulté et plus de variété. L'enchanteur vous invite par exemple à inventer votre propre langage et à créer des messages codés à partir de textes déjà rédigés en modifiant le sens des mots, en insérant des mots se rapportant à un thème étranger, en introduisant des anachronismes... ou la forme des mots, en les remplaçant par leurs équivalents argotiques, leurs homonymes, etc.



Viviane quant à elle vous permet d'écrire vos propres poèmes grâce à un stock important de vers déjà en mémoire. Diverses strophes de trois vers vous sont proposées. Vous les refusez ou les acceptez jusqu'à ce qu'apparaisse un texte qui vous plaise. A ce stade, vous pouvez modifier l'ordre des strophes, remplacer chacune d'elles ou modifier n'importe quelle ligne en la réécrivant. Cet éditeur de poèmes est très intéressant et les résultats sont vraiment troublants. Cette partie purement éducative vous entraîne pour mieux aborder les épreuves les plus difficiles de l'aventure ou retrouver celles qui vous ont particulièrement plu.

L'ambiance magique de ce logiciel fait bien vite oublier sa vocation éducative pour ne plus penser qu'au plaisir du jeu. Si de plus j'ajoute que *Troubadours* possède de très beaux graphismes, des bruitages et une synthèse vocale très au point, le tout rythmé par des musiques médiévales et celtiques, vous aurez compris que ce programme est

un pur enchantement... Avec *Troubadours*, une nouvelle conception de l'éducatif est née... On en redemande. Prix : 229 F.

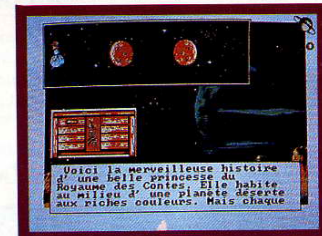
Lankhor — 2, rue de la Gare 78940 La Queue-lez-Yvelines.
Tél. : 34 86 45 91 - 43 82 26 86

LES MILLE ET UN VOYAGES

"Voici la merveilleuse histoire d'un courageux marin du Royaume des Contes. Il habite à l'intérieur d'une grande ville avec ses tours et ses gratte-ciel. Mais chaque jour, il rêve de partir à la découverte de l'univers". Cette phrase extraite d'un des scénarios de ce logiciel pourrait s'appliquer au monde imaginaire de beaucoup de jeunes enfants. A ceux là, l'auteur propose de vivre de fabuleux voyages imaginaires.

L'enfant choisit d'abord un lieu. Seize décors sont à sa disposition, parmi quatre types de paysages (ville, mer, campagne, espace intersidéral). Il s'agit ensuite d'adopter un personnage parmi un éventail de quinze sujets. Ceci est le point de départ de chaque histoire. L'enfant va peu à peu tirer d'une vieille commode à tiroirs secrets les divers éléments qui vont construire le scénario : donner un but à son personnage (plaisir, fortune, pouvoir), nourrir l'intrigue (faire des rencontres, des découvertes, se battre...) et l'amener ainsi à la phase finale de l'aventure (retour, mariage, disparition...).

L'écran affiche le paysage choisi sur une pleine page façon dessin à l'an-



cienne. Sur ce fond, des icônes de personnage et de situation apparaissent que l'enfant sélectionne pour créer son histoire. Cette dernière se déroule et s'anime alors dans une fenêtre qui s'ouvre en haut de l'écran.

A une époque de la vie de l'enfant où le



désir de lire doit le faire accéder au savoir lire puis au savoir écrire, plusieurs options sont possibles :

- pour les trois à six ans, l'appel est fait au niveau de l'œil et de l'oreille. Les décors s'affichent, les personnages entrent en scène et s'animent. La musique rythme l'animation graphique ;
- pour les six à sept ans, la stratégie précédente s'enrichit d'un texte à lire qui se déroule en bas de l'écran ;
- quant aux sept à dix ans, possibilité leur est offerte de devenir écrivain en rédigeant eux-mêmes le texte.

L'objectif pédagogique de ce logiciel est d'apprendre aux enfants à structurer les éléments qui composent une histoire : espace, temps, personnages... Cela leur permet aussi d'appréhender le lien texte-image séquentielle. C'est de plus et surtout un outil de création mis à leur disposition pour créer de petits dessins animés.

Les graphismes des *Mille et un voyages* sont beaux, réalisés dans des teintes très nuancées et dans des styles différents selon le type de paysages. Le paysage du bord de l'eau est une jolie aquarelle ; la campagne est un peu impressionniste ; la ville est représentée de façon plus rectiligne, dans une gamme de couleurs plus limitée ; l'espace est noir cosmique, troué des couleurs vives des planètes et des engins intersidéraux.

Il existe une animation musicale différente selon le lieu où se déroule l'action. Le produit testé étant une préversion, nous n'avons pu apprécier la synthèse vocale qui agrémente la version définitive. De plus, ce logiciel sera commercialisé avec des planches de dessins et des personnages à découper semblables aux illustrations contenues dans celui-ci. Ces découpages permettront à l'enfant de recréer manuellement sous forme d'un petit théâtre les divers voyages vécus à l'écran.

Bien loin de l'univers de violence des jeux proposés aux plus grands, Les Editions Carraz ont réussi avec *Les Mille et un voyages* un petit jeu de délicatesse et de poésie qui fait montre de leur connaissance des mondes merveilleux de l'enfance. Prix : 230 F.

Carraz Editions — 46, rue Montgolfier 69006 Lyon. Tél. : 78 94 10 31.

Ghislaine Geneslay

P R É S E N T A T I O N



CITIZEN 180E

Après le fort succès de la Citizen 120 D auprès des possesseurs de ST, Citizen Europe lance un nouveau produit : l'imprimante 180 E. Il s'agit d'une matricielle neuf aiguilles 80 colonnes, fabriquée en Grande-Bretagne et d'un prix avoisinant les 3 000 F.

Citizen s'est taillé une part non négligeable du marché français des imprimantes "début de gamme" grâce à une politique des prix agressive en offrant des modèles "premier prix". Sous un aspect simplifié, la dernière-née, la 180 E, offre des performances tout à fait raisonnables. Pour l'instant, il est encore trop tôt pour savoir si la fiabilité de ces machines construites en Grande-Bretagne sera à la hauteur de celles venues d'Extrême-Orient.

La 180 E reprend des caractéristiques tout à fait classiques de nos jours : tête d'impression neuf aiguilles matricielle (les caractères sont formés par des points obtenus par projection d'aiguilles sur le ruban encreur), frappe bidirectionnelle, entraînement friction et traction, guide pour l'introduction de

feuilles séparées, interface parallèle amovible et réglages de configuration facilement accessibles.

Le panneau frontal comprend trois voyants : alimentation, fin de papier et busy/ready. Les interrupteurs de mise en ligne et de sauts de papier servent aussi à déterminer les styles d'impression, le choix entre l'un ou l'autre des jeux de caractères, ou la longueur du

papier ; le reste se faisant par logiciel. Les différents styles d'impression offerts sont : qualité courrier, italique, gras, réduit, double taille et quadruple taille. Pour la longueur du papier, on a le choix entre le réglage par défaut (celui des micro-interrupteurs) et celui de l'alimentation par bac à feuilles aux longueurs 6 et 11 pouces 2/3. La mise en œuvre demande un peu

Citizen est distribué par Alfatron — 4, avenue Laurent-Céty 92606 Asnières. Tél. : (1) 47 91 74 00
et Omnilogic — 26, bd Paul-Vaillant-Couturier 94200 Ivry/Seine. Tél. : (1) 47 91 74 00.

Near Letter Quality Mode:

! " # % & ' () * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ? @ A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [\] ^ _ ` ~

Standard Mode:

! " # % & ' () * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ? @ A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [\] ^ _ ` ~

P R É S E N T A T I O N

d'entraînement et n'est malheureusement pas rappelée sur le panneau frontal par une sérigraphie.

Le tracteur de listing est bien étudié. Le passage du papier est aisé et sa mise en place rapide. Il existe même une fente sous l'imprimante permettant son alimentation lorsqu'elle est posée sur une table elle-même munie d'une fente. Un petit levier ajuste la pression du papier en fonction de son épaisseur (un original et deux copies sans papier carbone).

Les micro-interrupteurs ("micro-switches") positionnés sur l'interface parallèle précisent le mode graphique (nécessaire pour obtenir une bonne compatibilité avec le jeu de caractères ST), la longueur de la page, les zéros barrés ou non, l'interlignage, le mode compressé par défaut et le type de fonte.

Le manuel fourni est pour l'instant en anglais, mais la version française sera disponible dès commercialisation. En tout cas, ce manuel est assez bien fait et couvre toutes les possibilités de la machine. Des exemples d'utilisation en

Basic sont également fournis et devraient être facilement adaptables.

Le niveau sonore en fonctionnement est acceptable. La qualité d'impression, comme pour la plupart des "9 aiguilles" n'est vraiment bonne qu'en qualité courrier. La qualité listing est réservée aux brouillons ou aux... listings bruts. Dans ce mode, on notera un alignement approximatif des barres verticales qui disparaît presque entièrement en qualité courrier. Les formats d'impression sont suffisamment variés pour satisfaire le débutant exigeant.

Remarquons à cette occasion le mode proportionnel ou bien encore la possibilité d'avoir du pica (10 cpi) et de l'élite (12 cpi) sur une même ligne. Pour les tableaux larges, la police élite comprimée (20 cpi) sera d'un grand secours pour afficher 160 caractères sur la largeur d'une feuille A4, soit le double du format standard. Enfin, signalons la présence du mode italique, souligné mais également surligné et inversé (les caractères étant affichés en blanc sur fond noir).

Le constructeur annonce une vitesse de 175 caractères par seconde (cps). Pour notre part, nous avons relevé les vitesses suivantes :

Test	Mode listing (10.cpi)	Mode qualité courrier
lignes de 50 caractères y compris retour chariot et LF	100 cps environ	23 cps
lignes de 80 caractères avec Cr et LF	117 cps	25 cps

Les différences appréciables entre vitesse théorique et pratique viennent du fait que le constructeur mesure les vitesses sur une seule ligne ce qui gomme le temps pris par le passage à la ligne suivante. Dans l'ensemble, cette imprimante présente un bon rapport prix/performance, mais cela suffira-t-il pour résister à l'offensive actuelle des modèles 24 aiguilles ? On peut effectivement se poser la question.

S. L.

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

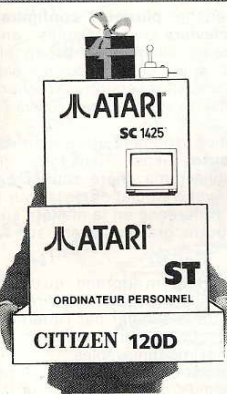
ATARI

AMIGA

AMSTRAD

ARCHIMEDES

VICTOR



PROMOS*
1040 ST Mono
Star LC-10
Le Rédacteur
1 boîte 3"1/2
1 rame listing
~~9545,00 frs~~
8490,00 frs

520 ST couleur
Citizen 120 D
1 joystick
1 jeu (valeur 250frs)
1 boîte 3"1/2
~~7875,00 frs~~
6990,00 frs

UNITES CENTRALES
ATARI 520ST/1040STFM 3490/5990
MEGA ST2 mono 9950 ht
MEGA ST2 mono Laser 20950 ht
MEGA ST4 mono 12950 ht
MEGA ST4 mono Laser 23950 ht
Imprimante Laser SLM 804 11950 ht
Disque Dur SH 205 4208 ht
Scanners (300 dpi) N.C.

OFFRE P.A.O.
Atari Mega ST 4
Disque Dur 20 Mo
Imprimante Laser Atari
Timeworks Publisher
Formation
Assistance Téléphonique
Garantie, maintenance
sur site 1 an
Prix.....29900 frs ht

DOMAINE PUBLIC
Arrivages d'étés des Etats Unis & d'Angleterre
400 Diskettes - 1000 titres
jeux-demos-langages-utilitaires-images
envoyez nous une enveloppe timbrée pour
recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!

EXCLUSIF
Lecteurs externes
3"1/2.....1250,00 frs
5"1/4.....1550,00 frs
3"1/2.....NEC DD

INTERESSANT
Moniteurs 3 résolutions
monochrome.....1990 frs
couleur.....5990 frs
(reprise de vos moniteurs)

AVANT PREMIERE
Dém Calamus sur Laser Atari
Du corps 6 au corps 1000 !!!!
le 1er grand programme de P.A.O.

IMPRIMANTES
Star LC-10 2880 frs
Star LC-10 couleur 3250 frs
Epson LQ-500 (24 aiguilles) 3950 frs
Nec P6 plus (24 aiguilles) 7200 frs

SUPER
Reprise aux meilleures
conditions de votre ST
pour tout achat d'un
MEGA
1040 pour Mega ST2
5990,00 frs

OCCASIONS
1ère main des machines
garanties 6 mois
à des prix défiant toute
concurrence

* Dans les limites du stock disponible
Crédit Cetelem, Carte Aurore, Carte Bleue, Facilités de paiement
Conditions exceptionnelles pour Collectivités, Comités d'entreprise

S.C.A.P.
INFORMATIQUE

62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption

(1) 42-43-22-78
Grand parking
à proximité

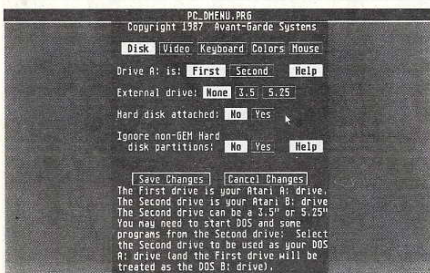
Document entièrement réalisé (sauf en-tête, graphique et sigle) sur Atari Mega ST4, Imprimante Laser SLM 804, Disque Dur SH 205 & Timeworks Publisher

LE VENT EUROPÉEN SOUFFLE SUR L'ÉMULATEUR

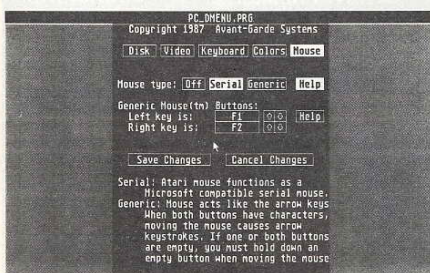
PC Ditto Euroversion 3.64

Voici la nouvelle version du seul émulateur logiciel PC existant.

Plus compatible et plus conviviale que l'ancienne version, elle ne saurait manquer de séduire tous les utilisateurs de PC désireux d'utiliser leurs programmes sur leur bon vieux ST, mais que cela est lent !



Programme de configuration de PC Ditto : cette version supporte le disque dur.



Le programme de configuration propose également l'option souris.

PC Ditto n'est plus à présenter. Tout le monde le connaît ! En quelques mois seulement, ce programme est devenu un outil de référence pour l'émulation PC et ce malgré une lenteur fort caractéristique et une compatibilité limitée. Aussi, lorsque l'Euroversion éditée par Avant Garde est apparue, nous nous sommes empressés de nous pencher dessus afin d'examiner ses nouvelles performances.

Le manuel est écrit en anglais (normal) et me semble fort superficiel, notamment en ce qui concerne la partie technique ! Heureusement, je remarque tout de suite sur la disquette, une abondante documentation. Ainsi, cette version de PC Ditto reconnaît bien le disque dur (malgré un petit problème pour le SH204/205, vite réglé grâce à un utilitaire fourni avec le logiciel).

D'autre part, bonne nouvelle pour les (rares !) possesseurs de disques durs de plus de 20 Mo. PC Ditto les gère à présent totalement avec toutes leurs partitions. VP Planner, Norton Utilities, First Choice, et First Publisher sont quelques-uns des nouveaux logiciels tournant maintenant sous cette nouvelle version. La bonne émulation de Norton Utilities ouvre de larges perspectives aux utilisateurs de disques durs, à qui je conseille donc fortement PC Ditto, ne serait-ce qu'en raison de l'absence de logiciels équivalents à Norton sur ST.

Le programme de configuration, entièrement sous GEM, nous apporte de nouvelles informations :

- tout d'abord, même dans la version d'outre-Manche, **plusieurs configurations de claviers** sont possibles : anglais, français, allemand et espagnol. Voilà, une bonne chose ! Qui n'a pas peiné sur l'ancienne version à la recherche de certains caractères particuliers ?

- Une option, soudain, attire mon regard : **Mouse**. Tiens ! Tiens ! Vais-je pouvoir utiliser ma chère souris ? En effet, un driver d'émulation de la souris Microsoft (référence en la matière sur PC) est fourni gracieusement sur la disquette.

- L'option **Help** m'apprend qu'il est possible d'utiliser la souris soit directement, soit de la simuler par l'intermédiaire des touches du curseur et de deux touches redéfinissables.

Tout excité par ces découvertes, je me précipite sur PC Ditto lui-même et là, petite, mais cruelle déception, aucune nouveauté en apparence ! En effet, l'émulation est toujours aussi lente ! J'ouvre ici une parenthèse afin de souligner à ceux qui ne le sauraient pas que l'utilisation de PC Ditto ne prend pleinement son sens qu'avec un second lecteur de disquettes 5 1/4 40 pistes ou

mieux, muni d'un commutateur 40/80 pistes, cela afin de pouvoir lire et écrire au format MS DOS.

IL SE HÂTE AVEC LENTEUR

Pour ceux qui ne le connaissent pas, je dirais que le principal (mais seul véritable) gros défaut de PC Ditto est sa lenteur ! Ainsi, la compilation de 350 lignes sous Turbo Pascal (TM) 4.0 prend, avec des accès disques, une minute quarante-cinq secondes sur les deux versions de PC Ditto (2.0 et 3.64) contre environ dix secondes sur un PC normal et moins de quatre secondes sur mon AT286, dans les mêmes conditions. Cela reflète bien l'ordre de grandeur. Ce défaut fait que PC Ditto peut être utilisé pour d'éventuels "petits travaux sur un soft PC" mais en aucun cas, dans un but de développement quelconque (Et je ne vous parle pas de l'utilisation de Lotus 1.2.3 (TM), à laquelle j'ai totalement renoncé !).

Avant Garde fournit en supplément deux logiciels au format MS DOS (Ndlr : il s'agit bien sûr, du système d'exploita-

tion PC), permettant d'accélérer l'affichage et la frappe clavier. Mais si leur action est indéniable avec des DOS 2.X, ils n'ont pas l'air d'influer véritablement sur le fonctionnement sous DOS 3.X. L'utilisation de GEM PC, malgré la disponibilité de la souris, ne peut être que purement éducative. On découvre toutes les étapes de la création des fenêtres mais une utilisation normale est beaucoup trop pénible.

Avant Garde avec l'"Euro Version" nous apporte une gestion matérielle du ST, indéniablement meilleure, notamment pour le disque dur, et une compatibilité accrue. Néanmoins, je déconseillerais, par expérience personnelle, PC Ditto à tous les utilisateurs à "gros besoins" (étudiants, gestionnaires, etc.) en raison de sa lenteur, qui rend inacceptable le temps d'attente nécessaire au développement d'une "grosse" application.

Mais PC Ditto Euro Version reste néanmoins un logiciel indispensable, c'est aussi la seule possibilité logicielle non marché d'émulation PC. La seconde étant la cartouche Supercharger, émulation matérielle au prix plus élevé et pas disponible pour l'instant. Mais ceci

est une autre histoire et nous vous en parlerons dès sa sortie. La seule question qui reste en suspens est "Les nombreux acheteurs de la version 2.0 devront-ils à nouveau déboursier la somme totale pour acquérir la nouvelle version ou bien y aura-t-il une possibilité de mise à jour ?" C'est à mon avis, une question primordiale pour le succès de PC Ditto Euro Version !

N. Cetkovic

Editeur : Avant-Garde Systems
381 Pablo Point Drive
Jacksonville, Florida 32225
Tél. : (904)-221-2904.

Genre : Emulateur IBM PC soft
Format disquette : 5 1/4 360 ou 720 Ko, et 3 1/2

Supporte : Disque dur partitionné MS DOS

émulation souris Microsoft
Visualisation : Monochrome ou couleur

Divers : 1 Mo de Ram recommandée, notice en anglais, MS DOS à se procurer en sus (version > 2.XX)
Prix : 79 livres (environ 800 F)

ME CONSERVER PRÉCIEUSEMENT CAR...

NUL MICRO N'EST À L'ABRI D'UNE PANNE

DEMANDEZ VOTRE

ELLE EST GRATUITE !

PROFITEZ VITE DE SES MULTIPLES AVANTAGES...

COMMODORE

ATARI

AMSTRAD

SINCLAIR

ORIC

THOMSON

APPLE

ETC...

CMS INFORMATIQUE

LE N°1 DE LA REPARATION ET DES PIÈCES DÉTACHÉES DE MICRO-ORDINATEURS ET PÉRIPHÉRIQUES À VOTRE SERVICE

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

DELAI MOYEN 24-48 HOURS

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

HOT LINE : 48-74-38-30

* Offre valable jusqu'au 31 décembre 1988
(prix normal de la carte : 100F)

BON DE COMMANDE 1ST 15

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

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Marque et type d'ordinateur : _____

LE TON, C'EST BON !

(Suite et fin du dossier graphisme)

CYBER STUDIO Les as de la 3D animée

Cyber Studio offre un épais classeur de documentation dans lequel peut prendre place la propre notice de *Cyber Control*. La documentation est française, claire et très didactique. Les trois disquettes (deux pour le *Studio*) regorgent de programmes et de fichiers d'exemples. A eux deux, ces programmes constituent une station de création et d'animation d'objets 3D complète et performante. Grâce à la totale compatibilité avec la gamme de logiciels graphiques Antic (*Cyber Paint*, *Spectrum 512*), vous mélangerez même animations 2 et 3D.

Cyber Studio permet de modéliser des objets 3D et de réaliser leur animation (visualisable en "vrai" relief à l'aide des lunettes Stereotek !) grâce aux trois logiciels CAD 3D2, *Cybermate* et *Animate*. Il possède en outre un programme de hardcopy pour sortir les objets sur imprimante.

CAD 3D V.2.03

Le célèbre CAD 3D de Tom Hudson (ici dans sa nouvelle version française 2.03, compatible à 100 % avec *Cyber Control*) se compose d'une barre de menus déroulants GEM, d'un tableau de contrôle des icônes et de quatre fenêtres de visualisation. Par ces fenêtres, on scrute en permanence notre univers 3D sous quatre points d'observation différents.

Les fenêtres offrent une vue d'en haut ou d'en bas, une vue de face ou arrière, une vue de côté et une vue caméra où l'on n'agit pas sur les objets, mais sur la caméra qui les filme (zoom, réglage de la perspective, rotation horizontale ou verticale). Les fenêtres sont activables et agrandissables à loisir : la vue recouvre alors l'espace occupé par les quatre.

Les objets sont visualisables en modes fil de fer (le plus rapide), faces cachées, solide ou borduré, également avec toutes les lignes des segments composant l'objet.

MODÉLISATION

Il existe trois modes de création d'objets correspondant à trois procédés différents : la sélection et combinaison de formes prédéfinies (sphère, tore, cube, prisme), le mode extrusion qui fonctionne comme une scie découpant l'objet dans une planche de bois puis lui donnant de l'épaisseur, enfin le mode Tour modelant comme un tour de potier l'objet selon le profil tracé précédemment (sur 360° ou moins). Pour ces deux derniers modes, on dispose d'une fenêtre d'édition et les formes ou profils d'objets sont modifiables et même sauvegardables. Une option grille est disponible, la modification de l'objet par suppression de points déjà tracés est également possible.

Les objets se déplacent ou se manipulent séparément ou par groupes (quatre groupes différents simultanément). Des ascenseurs horizontaux et verticaux font pivoter les objets ou modifient leur taille. Autre possibilité : la rotation autour d'un point pivot sélectionnable, les déplacements dans toutes les direc-

tions ou seulement horizontalement ou verticalement, les recentrages, changements d'échelle les uns par rapport aux autres, etc. Enfin, on peut aussi mesurer ses créations.

L'icône **liaison d'objets** sert à lier deux objets par : addition, soustraction du second sur le premier, en ne gardant que leur intersection, ou en colorant le premier avec le deuxième. Une fois l'objet placé, il faut l'éclairer, et l'on dispose pour cela de quatre sources lumineuses à intensité variable : une lumière ambiante et trois lampes orientables et déplaçables.

SUPERVUES ET ANIMATION !

- Pour vérifier l'aspect final de la scène, l'option écran "Supervue" affiche une réplique de la vue caméra mais pleine-écran et en couleurs.

- En mode fil de fer, on déplace en temps réel la caméra.

- En double-cliquant sur l'icône **Supervue**, on accède à une fenêtre de réglage où l'on peut charger un fond au format Degas, et régler la vue stéréo ainsi que l'aspect des objets.

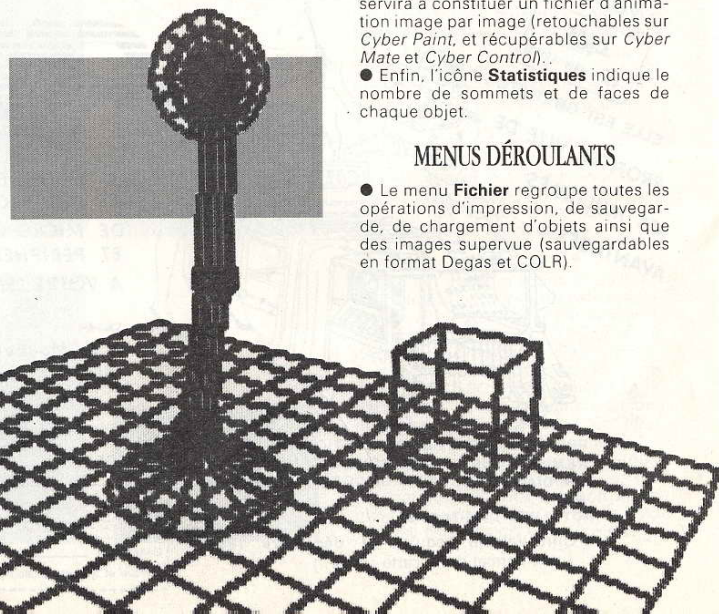
- L'icône **Voir** fait accéder à l'image supervue sans la recalculer, d'où un gain de temps appréciable.

- Les icônes **Animation On/Off** et **Record** commandent l'enregistrement successif des images type supervue, ce qui servira à constituer un fichier d'animation image par image (retouchables sur *Cyber Paint*, et récupérables sur *Cyber Mate* et *Cyber Control*).

- Enfin, l'icône **Statistiques** indique le nombre de sommets et de faces de chaque objet.

MENUS DÉROULANTS

- Le menu **Fichier** regroupe toutes les opérations d'impression, de sauvegarde, de chargement d'objets ainsi que des images supervue (sauvegardables en format Degas et COLR).



- Le menu **Couleur** est utilisé pour sélectionner la palette afin de colorer les objets dont le volume est obtenu par un dégradé de teintes rudimentaire.

- En mode **7 nuances**, on différencie les objets en utilisant deux teintes de base différentes, alors qu'en mode **14 nuances** tous les objets sont de la même couleur mais de quatorze intensités possibles.

- En mode **Préférences** on copie, effectue des dégradés, et modifie ces couleurs. Il est possible de constituer quinze sous-groupes (pour utiliser moins de nuances dans le dégradé et ainsi mieux différencier les objets en changeant de couleurs), et de varier la couleur du fil de fer ou des bordures. Notez que les objets déjà créés sont également recolorables à volonté.

VERDICT

Les seules lacunes de ce programme sont le manque d'affichage des coordonnées du curseur et d'une fonction Undo. La fonction de liaison d'objets, si elle demeure lente, semble en revanche beaucoup moins buggée que dans les précédentes versions et l'éditeur est remarquable de clarté. Il est accompagné par *Animate 4*, un logiciel pour visualiser les animations Delta ou Séquence provenant de CAD 3D ou de *Cyber Paint*.

Cyber Studio se caractérise plus par ses capacités à générer des animations que par la beauté de ses objets aux dégradés grossiers, sans texture ni colorations variées. C'est pourquoi l'auteur a développé *Cyber Mate* qui vous permettra de jongler avec vos animations, et de les monter en films dotés d'effets sonores !

CYBER MATE Optimisez vos animations 3D

Une fois votre animation créée sur CAD 3D, vous vous êtes précipité sur *Animate 4* pour la visionner en temps réel et là... Horreur !, vous vous rendez compte de ses imperfections ! Vu la durée que prend la création d'une animation image par image, il y a de quoi s'arracher les cheveux de désespoir et d'énervement à l'idée d'avoir tout à recommencer. Heureusement, *Cyber Mate* est là !

Fourni avec CAD 3D, c'est un véritable programme d'édition et de manipulation pour fichiers d'animation .DLT (2D pour les fichiers *Cyber Paint*, 3D pour CAD), qui permet de les combiner et de contrôler leur affichage (vitesse, boucles, emplacement dans l'écran, etc.).

On peut joindre ces fichiers, les enchaîner en fondu, les rendre flous... et même leur ajouter des effets sonores générés par le programme **GIST**, comme pour un véritable montage audio-visuel.

UN LANGAGE BASÉ SUR LE FORTH

Cyber Mate est donc un langage d'édition et d'animation basé sur le langage Forth, dont il possède les caractéristiques (manipulation de piles, opérations arithmétiques, Reverse Polish (notation polonaise inversée), opérateurs logiques, boucles, etc.). S'il n'est pas nécessaire de connaître ce langage pour utiliser *Cyber Mate*, il faut par contre posséder un minimum de pratique de la programmation, ou ce logiciel (tout comme *Cyber Control*) n'est pas fait pour vous !

Cyber Mate est "orienté objet", c'est-à-dire que les fichiers son, image ou animation seront traduits en objets sup-

— enfin, **Système** règle les modes d'affichage.

Cyber Mate dispose de deux outils fondamentaux qui sont *Cybertime* et *Clock Loop*.

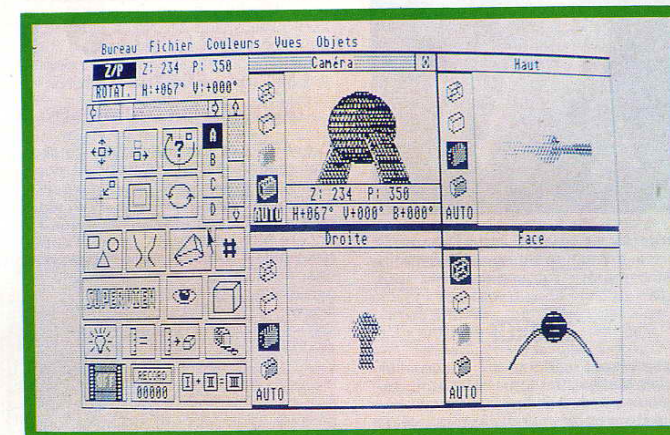
Cybertime est une horloge basée sur le "Tick", une unité de temps égale à environ 1/60° de seconde, qui permet de coordonner et synchroniser très précisément chaque événement de l'animation.

Clock Loop est la fonction la plus utilisée : elle avance *Cybertime* d'un Tick à chaque boucle, et autorise, entre autres, l'animation simultanée de deux séquences d'animation à des vitesses différentes.

QUATRE MENUS

Cyber Mate se divise en quatre menus : l'interpréteur, l'éditeur de texte, l'éditeur de preview et l'affichage de l'animation.

— Le programme lancé, on arrive dans l'interpréteur qui sert à charger les fichiers de données, créer des objets,



ceptibles d'être ensuite modifiés et manipulés au gré de l'utilisateur. Ces objets sont de quatre types : sons, images, séquences et séquences-loops.

Le langage *Cyber Mate* utilise cinq types de commandes :

- **Définition** charge les données en mémoire et les définit en types d'objets ;

- **Nom d'objet** est une étiquette donnée à un objet ;

- **Opérateur** contrôle ses paramètres ;

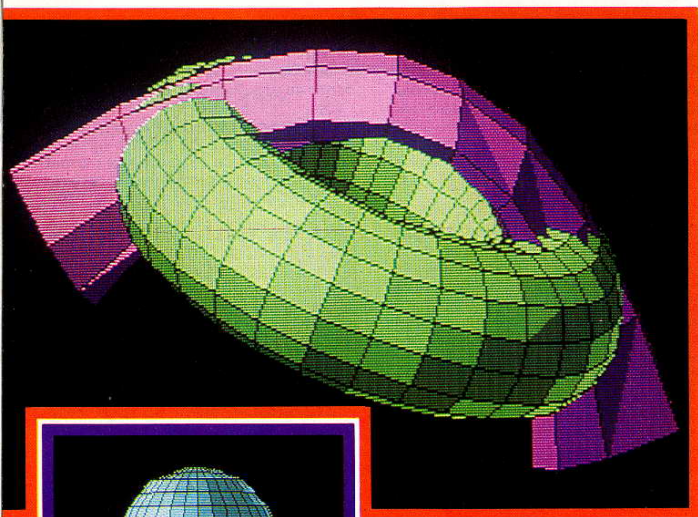
- **Procédure** coordonne l'animation et permet de créer ses propres commandes ;

changer paramètres et variables, entrer des procédures et sauvegarder les fichiers d'animation .CYB.

- L'**éditeur de texte** crée, édite et sauvegarde les procédures imbriquées, celles-ci sont regroupées en modules ou Cybercodes.

- L'**éditeur de preview** permet de lancer les séquences d'animation à différentes vitesses, de se déplacer image par image, et de visionner la palette de couleurs.

- Enfin le **mode affichage** offre une visualisation du résultat final de l'animation. Le programme *Cyber-Run* vous permettra de visionner vos animations.



CYBER CONTROL Objets et animations 3D toujours plus complexes

Cyber Control est un langage de programmation proche du Basic et donc abordable par tous (qui n'a jamais programmé en Basic ?). Grâce à lui, vous créez des objets et des animations 3D encore plus complexes, ce qui l'apparente plus à CAD 3D, dont il partage la finalité, qu'à Cyber Mate, dont il ne partage que l'éditeur.

Il se présente sous la forme d'un accessoire de bureau et peut être utilisé sans CAD 3D. L'éditeur se compose d'une fenêtre surmontée de sept boutons servant à charger, sauvegarder, ajouter, effacer, imprimer les fichiers .CTL. Autres fonctions : l'exécution (en mode fil de fer ou solide), et la recherche d'une chaîne de caractères. Il possède en outre des fonctions de blocs de type couper-coller.

Les fichiers sont de véritables programmes contrôlant les fonctions de CAD 3D par des multiples commandes. Ces commandes couvrent le déplacement de la caméra, la création et la manipulation d'objets 3D, le réglage des lumières, le chargement et la sauvegarde des fichiers (pour charger ou sauvegarder objets et animations calculés automatiquement par le programme et non plus manuellement et image par image comme dans CAD 3D).

LIGNES DE TRAJECTOIRE ET STRUCTURES HIÉRARCHIQUES

Le programme génère automatiquement des lignes de trajectoire que suivront objets et caméras, ou qui serviront à créer des objets complexes récupérables dans CAD 3D. Le logiciel peut également définir des structures hiérarchiques établissant des relations entre objets, ce qui permet par exemple de faire bouger des objets reliés entre eux uniquement en agissant sur un seul composant (par exemple si vous bougez la cuisse, vous bougez aussi le genou, le mollet, la cheville et le pied). Cyber Control dispose de deux caméras supplémentaires, l'une plaçable et orientable n'importe où dans l'univers avec choix de l'angle d'inclinaison, et l'autre dont la direction est indiquée par des angles variables peut simuler une vue type avion en vol ! De plus il comporte trois types de trajectoires : linéaire, courbe ou Spline (passant par tous les points de contrôle). Cinq trajectoires différentes sont utilisables dans une animation. On peut aussi pénétrer à l'intérieur d'un groupe d'objets (pour visualiser par exemple l'intérieur d'une pièce en passant par la fenêtre, ou par le trou de la serrure !). Ces trajectoires permettent, grâce au fichier Omni Extruder, de générer des objets constitués de formes géométriques simples reliées entre elles et suivant cette trajectoire, tout en les faisant pivoter. Cette possibilité autorise la création d'objets très complexes.

VERDICT

Cyber Control est lui aussi, assez peu convivial, mais il est très puissant et fait également gagner énormément de temps, une fois les rudiments de programmation acquis. Il sophistiquera vos animations en les générant automatiquement et en utilisant des objets et des commandes plus complexes. De plus, de nombreux exemples très explicatifs et facilement transposables pour vos animations sont disponibles sur la disquette et vous permettront de l'utiliser très rapidement.

UNE GAMME COHÉRENTE

Cyber Studio, Cyber Mate et Cyber Control présentent un bel exemple de développement cohérent d'une gamme de logiciels de création et d'animation automatisables d'objets 3D. Des bibliothèques d'objets prédéfinis et des programmes utilitaires (polices de caractères, formes architecturales, Super Extruder...) viennent encore enrichir l'environnement exceptionnel offert par ces outils.

Regrettons cependant l'absence de textures différentes pour les objets (disponibles sur les logiciels de type Ray-Tracing), et la limitation en couleurs. Avec 512 couleurs ou plus, cette gamme de produits se hausserait à un niveau professionnel. Notons pour finir, l'existence de "Perspective", une revue dédiée à la 3D et l'animation, accompagnée de disquettes pleines d'exemples d'animations 2 et 3D.



ART DIRECTOR Le déformateur-né

Art Director, comme son nom l'indique, est voué à la création artistique. Il ne fonctionne qu'en basse résolution seize couleurs. Ses nombreuses fonctions aux effets combinables sont riches de

possibilités mais assez difficiles à maîtriser. Ce n'est donc pas un logiciel pour débutant, mais il est essentiel au graphiste en mal de manipulation d'images. Une fonction texte très puissante ajoute encore à son intérêt.

UNE PRÉSENTATION SOIGNÉE

Le coffret Art Director contient deux disquettes sur lesquelles on trouve le programme de dessin, un programme de conversion d'image aux formats Néo et Degas, un utilitaire de "show", et une bibliothèque d'images et de polices de caractères. Un classeur l'accompagne, il s'agit d'une fort belle notice, mais elle est en anglais et la numérotation des chapitres et des pages est assez compliquée, d'habitude.

— Le logiciel de dessin allie l'affichage permanent des principaux outils et deux pages de menus déroulants regroupant toutes les fonctions et la gestion des disquettes. Le formatage de disquette sans sortir du programme en est un aspect intéressant.

— La boîte à outils, placée sur l'un des deux écrans-images est effaçable ou déplaçable à volonté. Elle regroupe les outils de base sous forme d'icônes : la palette et ses modifications, une miniloupe, la touche Undo (accessible aussi au clavier, comme toutes les autres fonctions), le dessin à main-levée et les huit différents traits, l'aérographe et le remplissage, l'affichage des coordonnées et de la fonction utilisée, le passage d'un écran à l'autre et le scrolling de l'image. On peut régler la vitesse du déplacement de la souris et dessiner

régulièrement ou avec des espaces. Enfin, la fonction texte et la brosse sont traités comme des blocs multicolores.

LE CONCEPT DE LA BROSSSE

La brosse va du simple point à l'image tout entière, en passant par toutes les tailles, et elle peut regrouper les seize couleurs disponibles. Une fois découpée en rectangles ou en ovales, elle sera déformable de toutes les manières : compression ou agrandissement en proportion ou non, distorsion ou rotation, modelage horizontal ou vertical sur cylindre, ou sur une sphère convexe ou concave. On peut la mettre en perspective, la rendre transparente, opaque, ou en masque d'une couleur. La brosse est utile pour tracer des cercles et des ovales, rayons, lignes, carrés, rectangles et polygones, ou comme motif de remplissage. On peut donner ses couleurs à une image ou adapter les siennes... Bref, il y a de quoi s'amuser !

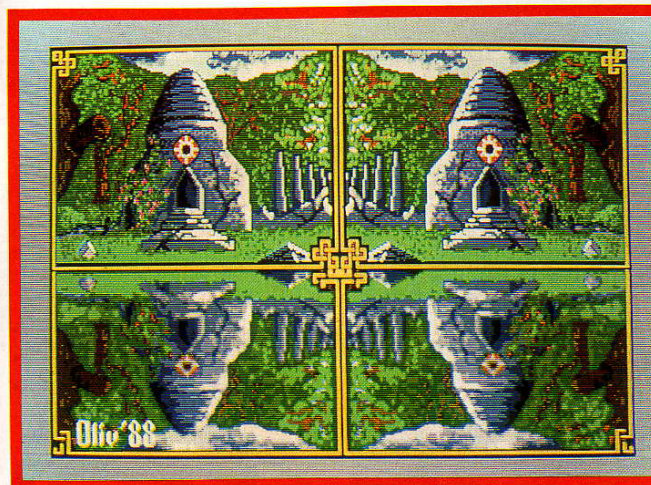
Certaines fonctions s'exécutent assez lentement, pendant ce temps, Art Director émet un bourdonnement significatif qui est occupé.

DES TEXTES HAUTS EN COULEURS

La disquette B offre six polices de caractères en couleurs, ce qui fait sept avec la police-système. On peut aussi créer les siennes, en huit tailles différentes et avec jusqu'à seize couleurs. Une fois le texte tapé, il est stocké en mémoire-tampon, comme une brosse, et manipulable en conséquence.

D'autres fonctions puissantes et sophistiquées sont disponibles. Le menu "Artist's tools" regroupe l'adoucissement entre deux zones de couleurs, le mélange à l'aéro des deux écrans, le mélange au hasard des couleurs, et l'assombrissement ou l'éclaircissement dans une petite zone, le remplissage des écarts de pixels d'une même teinte suivant une direction, le remplissage total de l'écran sauf d'une couleur et les zones qu'elle entoure, le changement d'une teinte par une autre. Le mélange d'un écran avec tous les pixels d'une couleur de l'autre écran, l'adoucissement des "marches d'escalier" des brosses agrandies et le bordage.

Le menu Chevalet permet de copier un écran sur l'autre ou de définir une fenêtre rectangulaire où seuls s'effectueraient les changements. On pourra également définir une grille pour placer précisément textes et lignes, un point de fuite dans l'image pour modifier la perspective, visualiser les deux écrans réduits de moitié, et les imprimer à une



Il transforme en effet, votre Cybercode en une animation Runtime susceptible d'être appelée automatiquement sous GEM.

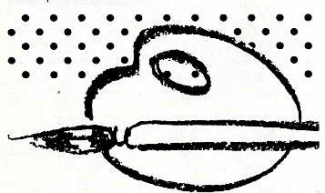
VERDICT

Malgré son manque de convivialité, Cyber Mate est un logiciel indispensable aux mordus de la 3D qui n'ont pas peur de programmer. Vu la quantité de temps nécessaire à recréer une animation .DLT image par image, il est rentable de consacrer un peu de temps à l'apprentissage de ce logiciel, temps que l'on récupérera plus tard en améliorant les animations existantes sans avoir à les recréer entièrement. De plus, une grande quantité d'exemples et de Cybercodes sont contenus dans le dossier Exemples de la disquette Cyber Mate, commentés dans la notice Cyber Mate (87 pages à sortir vous-même sur imprimante, cette notice se trouvant uniquement sur la disquette). Vous n'aurez alors qu'à modifier ces Cybercodes et à les réutiliser pour vos propres animations.

taille voulue (très pratique pour travailler en A4). Enfin, on peut créer un sprite et l'animer à l'écran (joli gadget), et cycler les huit palettes de l'image.

VERDICT

Malgré sa présentation soignée, *Art Director* est d'un abord compliqué à cause de ses nombreuses fonctions paramétrables et cumulables. Mais ce sont aussi elles qui font sa richesse. L'originalité de ses fonctions et ses folles possibilités de manipulations d'images vous le rendront rapidement indispensable.



SPECTRUM 512

Toutes les couleurs du ST

Spectrum est le seul logiciel de dessin permettant de travailler avec les 512 couleurs du ST affichées simultanément.



ment à l'écran. La gestion des couleurs est très puissante : on dispose de trois palettes et d'outils totalement nouveaux sur ST tels que l'anti-aliasing et la création automatique de dégradés. *Spectrum* ne fonctionne évidemment qu'en basse résolution, et il est préférable de disposer d'un 1040 ST pour utiliser toutes ses fonctions et l'exploiter à fond.

TROIS PALETTES SPÉCIFIQUES

L'écran-menu se compose dans sa partie supérieure d'un bloc regroupant toutes les fonctions, pour lesquelles il suffit de cliquer pour les activer ou accéder à un sous-menu d'options. Mais certaines ne sont accessibles que par le clavier, et non-répertoriées. L'image occupe le reste de l'écran, elle est bordée de chaque côté par l'une des trois palettes dans les parties latérales, là où il n'est pas possible de dessiner — l'auteur a vraiment tiré parti de toutes les possibilités du ST.

Avec *Spectrum*, on sélectionne une couleur à partir de l'image en cours, d'une matrice où sont affichées les 512 couleurs ainsi que le niveau RVB, ou de l'une des trois palettes qui ont chacune leur spécificité.

— La palette **Float** affiche vingt-sept nuances autour d'une couleur, qui changent à chaque fois qu'on sélectionne une nouvelle couleur, et d'une zone de création automatique de dégradés.

— La palette **Fixed** est identique, mais les couleurs ne varient pas, on travaille juste dans les nuances d'une même teinte.

— Quant à la palette **Custom**, on peut la créer soi-même. Elle affiche jusqu'à 196 couleurs et on peut la sauvegarder. C'est à partir de cette palette que le programme calcule automatiquement des remplissages dégradés entre plusieurs couleurs de base.

Tous les outils de base sont présents : dessin à main levée, polyligne et cercle ou ellipse remplis ou non, gomme, aérographe, pinceau, éditeur de trames et remplissage, bloc avec redéfinition de taille et effets miroirs, donnant accès à une mémoire-tampon (*buffer*) pouvant contenir dix écrans sauvegardables sur un 1040 (deux pour un 520), un zoom très performant où l'on continue à voir les modifications en taille réelle, et qui est accessible à toutes les fonctions !

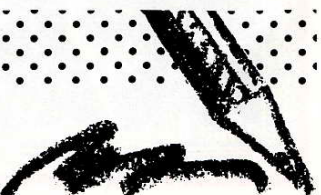
Quant à l'**anti-aliasing**, il est lui aussi très puissant, puisqu'on peut l'utiliser avec les lignes, cercles et ellipses, le faire porter sur un bloc ou tout l'écran, ou lui faire augmenter le contraste de l'image.

Et que dire de l'**éditeur de couleurs**, qui permet de modifier une, plusieurs, ou toutes les couleurs en RVB et en luminosité !

VERDICT

Spectrum est un fantastique programme, auquel on reproche parfois sa lenteur. Mais gérer 512 couleurs, c'est forcément plus long, d'ailleurs rien de dramatique sauf pour le calcul automatique de dégradés. On regrette aussi l'absence de fonction de texte, de rotation et de déformation des blocs, et l'accès par le clavier de certaines options ne figurant pas au menu.

Pourtant, c'est le meilleur logiciel de dessin actuel, grâce à sa fantastique gestion des couleurs et ses options inédites. Et s'il n'est pas recommandé à un débutant de par sa richesse et donc une complexité certaine, pour celui qui pratique le dessin sur ordinateur, l'essayer ce sera l'adopter !



QUANTUM PAINT 4096 couleurs "flashantes"

Quantum Paint est le premier logiciel sur ST offrant un tel nombre de couleurs et des dégradés aussi fins, puisque les couleurs se règlent sur seize niveaux de rouge, vert et bleu, et non plus huit.

Encore sont-elles obtenues par une succession de couleurs balayées très rapidement sur l'écran, et certaines flashent très péniblement. De plus, les temps de calcul pour afficher l'image sont bien longs. L'image sur laquelle on travaille réellement est en seize couleurs, ce qui pose parfois de sérieux problèmes.

Mais *Quantum* propose d'autres modes de couleurs pour travailler et comporte même un module d'animation. Il est accompagné d'un programme de projection d'image type diapo.

UN LOGICIEL HAUT EN COULEURS

Quantum fonctionne en basse et moyenne résolution. L'accès au programme de dessin est protégé, il faut se plonger dans la notice (en anglais) pour trouver le mot de passe : toujours amusant !

Quantum autorise quatre modes de dessin :

- le mode 4096 couleurs,
- le mode 512 couleurs : une quarantaine de couleurs par ligne,
- le mode 128 couleurs : une palette de seize couleurs différentes pour chacune des huit bandes horizontales de l'écran, que l'on peut définir soi-même,
- enfin, le mode 32 couleurs, le même que le précédent mais en moyenne résolution et ça aussi c'est une grande première !

Seuls ces deux derniers modes peuvent faire l'objet d'animations ou de cyclage des couleurs.

Le programme possède deux écrans-menus et deux écrans-images.

● Le premier menu regroupe en haut la gestion des couleurs, la mémoire disponible et les différentes broches, à gauche les outils et fonctions de dessin, à droite le module d'animation et au centre l'affichage du texte, du remplissage et du trait utilisés.

La gestion des couleurs est différente suivant le mode choisi. En mode 32 ou 512, l'une des huit palettes est affichée, on peut faire des copies, des dégradés, mais on ne peut modifier en RVB qu'une seule couleur à la fois.

En mode 512 ou 4096, seules sont affichées la couleur du fond et celle en cours ainsi que le réglage RVB. Les deux fonctions **CZoom** et **RMap** ser-

vent à modifier l'affichage de l'image de travail seize couleurs, afin de faire réapparaître des détails ou zones de couleurs assimilées à d'autres et continuer ainsi à travailler plus facilement. Car, je ne saurais trop le répéter, c'est dur de travailler en fausses couleurs !

... MAIS PEU D'OUTILS

Les principaux outils de dessin sont :

- le trait à main levée (huit broches non redéfinissables) en mode plus ou moins continu (Paint et Stipple),
- la gomme utilisant ces mêmes broches,
- la ligne (différents pointillés et épaisseurs),
- le crayon,
- les polygones, rectangle à bords ronds ou carrés, cercle ou ellipse remplis ou non,
- le remplissage (motif monochrome, pas d'éditeur),
- le texte (six polices, cinq aspects combinables, six largeurs ou hauteurs différentes, pas d'éditeur),
- un zoom en couleurs réelles (une seule taille).

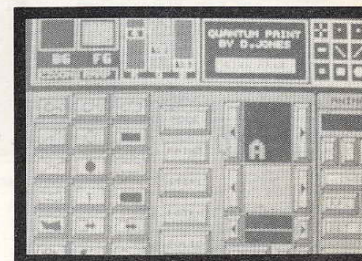
Les opérations de bloc sont le déplacement d'une partie rectangulaire ou de type lasso de l'image, sa copie sur l'un ou l'autre des écrans, etc... c'est tout ! Pas de rotation, compression ou agrandissement, ni aucune déformation ou mise en perspective.

L'animation, réservée rappelons-le aux modes 32 et 128 couleurs, occupe la partie droite du menu. Grâce à la case **Insert**, on met l'écran-image en mémoire, et l'on stocke successivement les diverses transformations que l'on pourra ensuite visualiser en réglant la vitesse de défilement. Seules les modifications d'une image à l'autre sont mises en mémoire, ce qui permet des animations plus importantes.

Enfin, une case est dédiée aux changements de mode couleur : ils sont incompatibles entre eux, et le chargement sur l'un des écrans d'une image en mode 512 que rien ne distingue — son suffixe est PBX comme pour les autres modes — entraînera la perte de l'image du deuxième écran si elle est en mode 128 ou 4096.

Deux autres cases dédiées aux changements d'écran, et une dernière aux changements de menu.

● Passons donc à ce deuxième écran-menu qui regroupe la gestion des accès-disquette en ce qui concerne les images et séquences d'animation. A noter que les options **Erase Pic** et **Seq** effacent l'image ou la séquence en mémoire vive et non sur la disquette, et qu'il existe un format compressé de sauvegarde d'image, et un autre au format **Néochrome**.



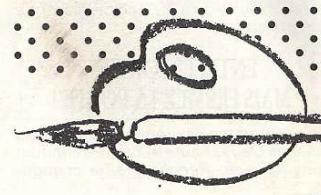
Figurent encore une case d'impression de l'image, une pour le réglage de l'aéro ou pour le cyclage de la brosse (en mode 128), ou pour la fonction bloc en rectangle ou lasso, transparent ou non, pour l'affichage des coordonnées, pour passer du cercle à l'ellipse, pour fixer le délai de réaffichage des couleurs réelles d'une image (en mode 512 ou 4096 couleurs).

Reste enfin la possibilité de charger une police de caractères ou de revenir à la police système.

VERDICT

Quantum Paint est pauvre en outils et fonctions, pauvre en écrans, il est lent. Bref, tout est sacrifié au mode 4096 couleurs, qui est en définitive peu performant (affichage tremblotant, altérations du dessin lors du Remap, ou lors de la copie d'un bloc), et peu ergonomique (lenteur d'exécution des remplissages, de l'affichage, et cette fichue obligation de travailler en 16 couleurs).

Alors 4096 couleurs, est-ce trop demander au ST ? Ou est-ce un défi manqué de la part des programmeurs ? Le débat est ouvert, je conseillerais néanmoins aux Ataristes pressés de se procurer un programme de plus de seize couleurs de choisir *Spectrum* 512 qui, comme son nom l'indique, est limité à 512 couleurs, et qui ne comporte pas de module d'animation. Mais il est plus rapide et surtout beaucoup plus riche en outils et fonctions sophistiquées telles que l'anti-aliasing ou la création automatique de dégradés. Et passer de 16 à 512 couleurs, c'est déjà tellement bien !



ST AID DESIGNER Stad

Stad est un logiciel original et puissant. Le programme est constitué de deux modules relativement indépendants : un pour l'utilisation de graphisme 2D et un module 3D avec possibilité de transfert des données entre les deux parties. Le programme est écrit en presque totalité en assembleur, ce qui lui confère une grande vitesse d'exécution. Cependant, petite restriction, Stad ne fonctionne qu'en haute résolution.

LE MODULE 2D MIS À PLAT

À l'initialisation, le programme démarre sur la partie dessin plan. Une barre de menus par icônes apparaît sur la droite, ainsi que l'image au format Stad "Autoexec.pic" (si elle existe). Il est possible de réserver de un à quinze écrans de travail avec 1 Mo de mémoire, et beaucoup plus sur les Mégas ST. Les tablettes graphiques CRP et Eidersoft sont reconnues par le simple appui d'une touche.

L'utilisation de la barre de menus diffère un peu des menus sous Gem. Tout d'abord, on dispose de deux pointeurs un pour les menus (confiné exclusivement aux menus) et un pour le travail, permettant l'utilisation des divers outils. La touche gauche de la souris sert à effectuer les différentes opérations et la droite à confirmer ou revenir au menu. La touche Undo permet d'annuler la dernière opération.

La bande de menus comporte toutes les fonctions classiques : tracé à main levée, rectangle (vide ou trame), cercle ou ellipse, rayon, droite, ligne brisée, aérogaphe, rectangle arrondi, quadrangle, courbe (fonction assez rare mais très pratique), remplissage, loupe (un seul grossissement, mais très bien réalisé), gomme de taille paramétrable, texte multifonte avec éditeur de fonte intégré...

Les manipulations de blocs sont aisées et nombreuses : comprimer, étirer, inversion vidéo, distorsion, arrondir, plier, miroir, pivoter dans les quatre directions, etc. Malheureusement, aucune rotation autre qu'à 90° (pivotement) n'a été prévue.

ENTRÉES SORTIES, MAIS FERMEZ LA PORTE !

Le programme est compatible avec les images Degas haute et basse définition ainsi qu'avec Néochrome (le change-

ment de résolution est nettement meilleur que celui de Degas Elite et surtout infiniment plus rapide) mais dispose de son propre format d'image compactée. Stad est aussi compatible avec le traitement de texte Signum 2 édité par la même société.

Les noms de fichiers terminés par un nombre sont considérés par le programme comme faisant partie d'une séquence d'animation. Il tentera donc de charger les autres images de la supposée séquence. Autre possibilité peu banale : Stad sait échanger des images via le port série. Une option "scannérisation" a également été prévue pour un scanner utilisant l'imprimante comme support de balayage.

UNE FORTE IMPRESSION

Les possibilités de sorties imprimante sont importantes : recopie d'écran classique, impression de deux pages graphiques l'une en dessous de l'autre sur un format A4, impression cote à cote de deux petites images ou de quatre successives (2+2), ou enfin d'un grand dessin au format A4. Le driver d'imprimante se modifie aisément et permet une adaptation facile à votre imprimante, puisqu'il y a un éditeur de driver incorporé au programme (un driver pour l'imprimante laser SLM 804 accompagne le logiciel).



La case options offre une série d'options de fonctionnement et de fonctions spécifiques : modification de la forme du curseur, de la forme de l'aérogaphe, axe de symétrie, positionnement de l'origine des coordonnées, affichage des coordonnées, affichage à l'écran de deux images, côte à côte ou au-dessus, ou de quatre petites successives.

LE MODULE 3D PREND DU VOLUME

Le module tridimensionnel est appelé à partir du menu 2D en sélectionnant l'icône 3D. Contrairement à la partie 2D, ce dernier utilise les menus déroulants sous GEM. En plus du format de fichier Stad, il est possible de charger des objets 3D dans un format différent : le format Digital (Offset 28). Les objets 3D étant très gourmands en place mémoire vive et disquette, une option de formatage du disque a été prévue. Il existe deux manières de créer les objets :

— soit par génération de type "rotatoire", il suffit alors de définir un demi-profil de l'objet (c'est-à-dire une arête comme pour créer un moule) puis de confirmer par cliquage droit. Le programme calcule alors les angles, les arêtes et les faces de l'objet. Bien que

cette méthode soit très facile d'emploi, les résultats sont toujours spectaculaires :

— l'autre possibilité est de constituer des objets "fil à fil" (positionnement de tous les points, puis établissement des segments de liaison). Elle autorise la création de n'importe quel objet sans aucun impératif de symétrie. Par contre, le temps nécessaire à la constitution d'une image est très important. Il est bien sûr possible d'afficher plusieurs objets à l'écran et de les sélectionner un par un pour les modifier ou les afficher. Pratiquement tous les paramètres sont modifiables (position de l'observateur, élimination des faces cachées, plan de projection).

De plus trois types de projections sont possibles : projection centrale, parallèle et normale. La procédure destinée à l'utilisation des ombres n'est pas encore en place sur la version 1.2.

SILENCE, ON TOURNE...

Rotation, sous cette option apparemment anodine se cachent de puissantes possibilités — par exemple, la mise en rotation d'un objet en temps réel sur une ou quatre fenêtres à la fois (elles affichent alors l'objet sous différents angles). Toutes les commandes s'effectuent au clavier. Il est possible de changer le point d'observation par rapport aux trois axes, de modifier la distance par rapport à l'objet et bien sûr de faire effectuer à l'objet une rotation sur lui-même dans toutes les directions de l'espace. De même, on pratique à tout moment la sélection de la projection (centrale, normale, ou parallèle) ainsi que la vision ou l'effacement des faces cachées.

VERDICT

Stad est un formidable logiciel de dessin 2D, assez facile d'emploi, d'une extraordinaire vitesse de calcul. Il reste malheureusement réservé à la haute résolution. Sur la partie 2D vient se greffer un excellent module 3D, non encore à maturité dans la version 1.2 (quelques "plantages"). Des oublis subsistent, tels l'absence de fonction ombre ou le manque de drivers dédiés tables traçantes. Espérons qu'ils soient corrigés sur la dernière version 1.3...

Stad est à conseiller à tous ceux qui utilisent la haute résolution pour le graphisme 2D et se désespèrent de la lenteur de Degas. De plus, le module 3D n'a pas à rougir de ses concurrents vu sa puissance, sa précision et sa simplicité d'emploi.

Éditeurs/importateurs

Activision : voir F.I.L.
Antic : Upgrade
Application System — 43.35.59.98.
Atari France — 45.06.60.60.
Batteries included : voir F.N.A.C
Eidersoft : voir Wings
F.I.L. — 48.97.44.44.
Human Technologies — 47.43.01.01.
Mirrorsoft (professionnel) voir F.I.L.
Micro Application — 47.70.32.44
Omikron France — (16) 26.02.60.44.
Rainbird : voir F.I.L.
Upgrade — 43.44.78.88.
Wings — 48.07.08.29.
16-32 Diffusion — 46.21.38.13.

Nom	Éditeur	Modes/Palette	Appréciation	Divers	Prix
Néochrome	Atari	B/16 c	***	certaines versions du Domaine public ? ancien mais polyvalent	
Degas Elite	Batteries	H,M,B/2-16 c	****		245 F
Paintworks	Activision	H,M,B/2-16 c	***	Slideshow, compatible Music Studio	
Art Director	Mirrorsoft	B/16 c	****	Le plus complet en déformations	450 F
Gfa Artist	Micro-App.	M,B/4-16 c	***	Cyclage couleurs sur deux palettes	495 F
Quantum Paint Box	Eidersoft	B/128, 512, 4096 c	****	Le seul avec 4096 teintes	299 F
OCP Art Studio	Rainbird	B/16 c	****	Orienté vers la création de jeux	290 F
PlusPaint	Micro-App.	H,M,B/2-16 c	**	Facile d'emploi	350 F
Aegis Animator	Aegis	B/2-16 c	****	Programme puissant d'animation	650 F
ZZ-Rough	Human Tech.	B/2-16 c	****	Les outils informatiques du "roughman"	490 F
Spectrum 512	Antic	B/512 c	****	fonctions anti-aliasing, dégradé automatique	650 F
CyberPaint	Antic	B/16 c	****	bonne ergonomie	695 F
Draw	Omikron	H/2c	***	source en Omikron Basic	395 F
Art Scribe	Magister Soft	H,M,B/2-16 c	***	pour débiter	300 F
Stad 1.3	Application system	H/2C	****	rapide	800 F
Cyber Studio CAD 3D V.2 + Cyber Mcte	Antic	B/16C	****	Création d'animations en 3D. Disk 720 Ko. Langage d'animation puissant. Disk 720 Ko	895 F
Cyber Control	Antic	B/16C	****		695 F

B — basse résolution couleur, M — moyenne résolution couleur, H — haute résolution monochrome.

Appréciation : * = nul, ** = mauvais, *** = moyen, **** = bon, ***** = excellent.

C. C.

MAXI-BOURSE

Cherchez fortune dans la corbeille

À la départ, un jeu de société classique, avec plaque, billets et cartes, style Monopoly, judicieusement promotionné par un expert financier international reconnu... Yves Mourousi ! Mauvais départ ? Mais non. Sur ST, ce jeu est du tonnerre !

Maxi-Bourse se joue de un à cinq joueurs. Le but : être le plus riche en effectuant des transactions boursières juteuses. Vous commencez par sélectionner les joueurs, étape amusante...

LES P'TITS GARS D'LA CORBEILLE

Le maximum est de cinq participants à la partie, vous pouvez mettre là-dedans autant de "joueurs ordinateurs" ou de "vrais" joueurs que vous voulez. Chaque joueur est représenté à l'écran par une photo digitalisée (pas la sienne, bien sûr) : choisissez-vous donc une tête de boursier ! Il y a des hommes, des femmes, des gros, des maigres, des "à-l'air-méchant" et des "à-l'air-gentil", c'est complet.

À partir de là, vous vous inventez un nom et un prénom de guerre, plus un code secret — ignoré de vos concurrents — qui vous donnera accès à un service minitel fictif mais absolument personnel. Vous avez encore auparavant fixé le niveau de la partie — Junior, Senior, ou Masters — qui détermine l'argent de départ (de 5 à 15 millions de dollars, d'antre !), le nombre de titres négociables à la corbeille, l'importance de votre portefeuille initial, et l'habileté financière des "joueurs ordinateur".

LE HASARD ET LA NÉCESSITÉ

Chaque joueur joue alors à son tour, et peut effectuer diverses actions : vendre ou acheter des titres, consulter son minitel secret, étudier des tableaux et histogrammes qui le renseignent sur sa situation.

La présentation de l'écran est d'une clarté idéale. En haut à droite, le portrait du joueur dont c'est le tour, et son nom. À gauche, les titres négociables à la corbeille (il y a plusieurs listes de titres qu'on peut faire apparaître successivement), avec, pour chaque type de titre, le nom de la société qui les émet, le

cours actuel, le cours précédent, et le nombre de milliers d'actions encore disponibles à l'achat.

En bas de l'écran, cinq icônes, puisque tout le jeu se pilote au joystick :

- une disquette, pour sauver la partie en cours ;
- un graphe, pour étudier sa situation financière ;
- un téléphone, pour consulter son minitel ;
- une "Bourse", pour vendre des actions ;
- un dé, pour jouer et terminer son tour de jeu.

C'est la part du hasard : sélectionner l'icône "dé" fait tourner une sorte de machine-à-sou. Un titre apparaît. Vous pouvez en acheter librement, au prix public. Vous évitez ainsi le supplice des enchères...

A.E.G.	100	700
BARCLAY'S BANK	200	200
B.A.S.F.	300	300
BOUYGUES	300	300
B.P.	100	700
BRITISH LEYLAND	200	200
B.S.N.	200	200
CANON	300	300

ACHAT AU MIEUX

DESIREZ-VOUS ACHETER AU MIEUX ?

DES SÉANCES AGITÉES ET CRUELLES

Maxi-Bourse reprend en effet, en les simplifiant, les mécanismes de base de la Bourse. À chaque fois que vous voulez acheter des actions que le dé n'a pas tirées au sort, il s'ensuit une phase où chaque joueur dit si, lui aussi, il veut ou non en acheter. Chaque acheteur potentiel augmente la demande, et fait donc monter le cours de l'action. Vous risquez donc d'être obligé de payer plus cher que vous l'aviez prévu. Pire, s'il n'y a pas assez d'actions pour servir tous les acheteurs, on entre dans une phase d'enchères, où chacun surenchérit sur le cours initial. Pas de plafond, seuls les plus riches seront servis. C'est l'horreur.

À la vente, le processus est identique, mais à l'inverse. Vous proposez vos actions aux autres joueurs. Ils n'en

veulent pas ? Leur cours baisse, et la banque finit par vous les racheter à un cours ridicule... et souvent inférieur à celui auquel vous les aviez payées ! Perte sèche. Ou encore, certains joueurs attendent qu'elles soient bien basses pour devancer la banque et vous les prendre pour une misère...

PAS DE PITIÉ !

Cet univers impitoyable, qui n'est pas celui de Dallas, s'enrichit de quelques complexités trop longues à expliquer ici : majorité dans les sociétés, jetons de présence, dividendes, primes aux portefeuilles diversifiés ou au contraire spécialisés sur une tranche d'activité, informations, rumeurs, etc. De quoi faire de Maxi-Bourse un jeu aux conséquences stratégiques très fouillées. Un-

papier et un crayon ne seront pas inutiles au joueur rigoureux. Mais l'intuitif pourra essayer de gagner au feeling, et avec l'aide de la chance.

Côté manipulations, affichage, gestion des joueurs-ordinateur, c'est parfait. On regrettera juste que le nombre de coups joués ne soit pas affiché, et que les tableaux de résultats de fin de partie soient trop maigres. Mais ce sont des détails dans une réalisation aussi magistrale.

J.-M. Maman

EDITEUR : Cobra Soft
GENRE : jeu de société
GRAPHISME : parfait
SON : sans importance
INTERET : total
DUREE : un ou deux ans
PRIX : 275 F env.
J'achète, et j'organise instantanément un club d'investissement !

AVANT-PREMIERE

LES FOUS D'EXXOS



PURPLE SATURN DAY

Non, nous n'avons pas encore vraiment pu tester ce programme. Arrivée sur ST et Amiga en décembre, si Exxos le veut bien. En attendant, nous nous contenterons d'une démo fouillée...

P.S.D. se compose de quatre jeux d'arcade à ambiance Captain Blood, qu'on sélectionne à partir de l'écran principal, où se stockent aussi les "high-scores" de chaque jeu. On les voit un à un, bêtement.

● Ring Pursuit, pilotage à haute vitesse dans un anneau d'astéroïdes. Il faut bien sûr les éviter, et essayer de se glisser entre des portes, comme au

slalom, marquées par des satellites rouges ou jaunes. Pilotage total à la souris : en avant pour accélérer, en arrière pour ralentir, sur les côtés pour slalomer. Très précis, parfait. Un concurrent quand même, un vaisseau conduit par l'ordinateur. Pour chaque porte, seul le premier qui la franchit marque des points. Un système terrible car, si vous laissez s'échapper l'adversaire (heurter un astéroïde vous immobilise), il faut le rattraper aussitôt ou vous ne marquez plus AUCUN point !

● Brain Bowler est le plus complexe et le plus original. Un cerveau électronique affiché à l'écran, avec plein de circuits, de transistors, de puces, de chips, etc., etc. Il est coupé en deux hémisphères : un pour vous, un pour le



joueur-ordinateur. Le but du jeu est d'être le premier à allumer des rangées de microprocesseurs en y faisant passer des étincelles électriques.

Comment ? En ouvrant ou en refermant puces, transistors, et autres. Comment ? En déplaçant une boule au-dessus du cerveau, et en cliquant sur la souris. La boule va frapper une portion de circuit et ouvre ce qui est fermé, ferme ce qui est ouvert.

Difficile à manier ! Il faut calculer l'impact de la boule selon les lois de la perspective. En plus, les circuits sont microscopiques, très proches les uns des autres, une précision infernale est exigée ! Adresse, coup d'œil, et logique, le cocktail est complet.

● Tronic-Soaper — Drôle de truc ! Imaginez un aéroglisseur qui ne peut tourner qu'à quatre-vingt dix degrés, sur une plate-forme spatiale juste hérissée de plots métalliques. Que fait-il là ? Il poursuit une étincelle d'énergie qu'il doit frapper plusieurs fois de son tir. Comme sur les autres jeux, il est opposé à un joueur-ordinateur, à égalité de moyens.

Le maniement est au point (tout souris encore) mais extrêmement délicat. Les plots sont exaspérants, l'engin ennemi a la mauvaise habitude de vous bloquer



PUFFY SAGA



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
se tient
à votre disposition
pour tous renseignements
et commandes,
téléphonez au :
16 (1) 48 98 99 00

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C64, Disque : 180 F.
Amstrad, C64, Spectrum K7 : 140 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente
et dans les FNAC.



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

Un IRRESISTIBLE jeu d'arcade plein
d'humour et de fantaisie.

Incarnez PUFFY ou sa compagne PUFFYN
et partez dans le labyrinthe affronter les mille
créatures diaboliques.

A DECOUVRIR D'URGENCE !

Disponible dans les FNAC.  et les meilleurs points de vente.

Des lettres, il me faut des lettres ! Tel est le cri déchirant que lançait il y a une semaine Ilia, l'un des responsables du courrier en pleine crise de nerfs. Ce sont les circuits de distribution postale qui sont pris de malaise pour cause de grève ! Enfin, certaines de vos lettres ont quand même réussi à franchir le blocus.

Voici la réponse d'un lecteur serviable aux problèmes de monsieur Ratsi évoqués dans 1ST n°13 :

● Je possède comme toi une imprimante Citizen 120 D et Textomat ST, comme de nombreux Ataristes sans doute, ceci constituant le choix le meilleur marché actuellement. J'ai créé pour ce logiciel un driver permettant d'utiliser l'imprimante au mieux de ses possibilités et de mes besoins. Ce driver utilise l'imprimante en mode

Epson FX et modifie certaines fonctions préprogrammées de Textomat (mais on ne peut, hélas !, en modifier la dénomination dans le menu style). Ainsi donc :

- 0 initialise l'imprimante (à placer une fois au début),
- 1 donne le GRAS,
- 2 fournit l'EXPANSE,
- de 3 à 6 inchangé,
- 7 double hauteur (contours indiqués, n'existe pas sur 120 D),
- Dans la série "options", on trouve :
- 0 pour QUALITE COURRIER (1 pour arrêter).

2 DOUBLE FRAPPE (3 pour arrêter),
4 IMPRESSION en NEGATIF (5 pour arrêter),
6 CARACTERES GRAPHIQUES (accessibles par CTRL P à Y),
7 ARRET CARACTERES GRAPHIQUES (à ne pas oublier),
8 ZERO BARRE (9 pour arrêter).
Il faut cependant préciser que la justification du menu "options" tient compte du nombre de caractères et non de leur largeur, les styles EXPANSE et DOUBLE HAUTEUR produiront donc des effets indésirables dans ce mode.
Bon courage à tous pour la recopie du fichier du driver, fourni sous forme de hardcopie d'écran (seule solution pour faire apparaître les codes de contrôle), toutes suggestions et critiques acceptées.
J.J. Verdebout, Rantigny

Voici donc le driver d'imprimante promis :

Depuis à peu près six mois, je travaille sur un serveur vidéotext de mon cru. Seulement, problème ! Comment le faire connaître ? J'ai personnellement épuisé toutes les possibilités à petite échelle qui se sont présentées à moi, sans trop de résultats, hélas ! (une dizaine d'appels par semaine). C'est peu pour le travail effectué lors de sa construction, surtout qu'à mon numéro il y a deux serveurs : le mien et celui d'un collègue.
Lisant votre revue relativement régulièrement, je me suis aperçu que vous trouviez des solutions à n'importe quel problème. Alors j'aimerais trouver une solution à ce problème. Surtout que sans me vanter, le serveur n'est quand même pas trop "dégueu" (fait sur ST en Gfa compilé).
Stéphane L.

N'exagérons rien ! Nous ne trouvons pas de solutions à n'importe quel problème (hélas !), mais c'est vous ou l'un des multiples représentants de la confrérie Atariste qui trouve en général. Il nous envoie alors un courrier, et nous publions sa réponse pour le plus grand bien de tout le monde. Quant à votre problème, une solution simple serait que vous nous communiquiez le numéro de votre serveur ainsi qu'un petit descriptif. Nous nous faisons une joie de publier ces informations (surtout lorsqu'il s'agit de serveurs non professionnels).

A ce sujet, permettez-moi une petite parenthèse : inscrivez toujours vos adresse, numéro de téléphone, etc., sur la lettre (et pas uniquement sur l'enveloppe). C'est utile, voire indispensable. Si vous voulez une réponse personnalisée, primo soyez patient, secundo fournissez également le timbre pour le retour du courrier.

20%	27, 'E', 27, 'U', 27, 'R', 1, 27, '8'	* Initialisation CITIZEN FX #1
21%	27, 'E'	* Caractères gras
22%	27, 'E'	* Arrêt caractères gras
23%	27, 'H', 1	* Expansé
24%	27, 'H', 2	* Arrêt expansé
25%	27, 'I', 1	* Italiques
26%	27, 'I', 2	* Arrêt Italiques
27%	27, 'E', 1	* Exposants
28%	27, 'E', 2	* Arrêt Exposants
29%	27, 'I', 1	* Indices
30%	27, 'I', 2	* Arrêt Indices
31%	27, 'S', 1	* Soulignement
32%	27, 'S', 2	* Arrêt Soulignement
33%	27, 'H', 1	* Double hauteur
34%	27, 'H', 2	* Arrêt Double hauteur
35%	27, 'Q', 1	* Qualité courrier
36%	27, 'Q', 2	* Arrêt qualité courrier
37%	27, 'G', 1	* Double frappe
38%	27, 'G', 2	* Arrêt double frappe
39%	27, 'N', 1	* Impression négatif
40%	27, 'N', 2	* Arrêt impression négatif
41%	27, 'H', 1	* Caractères graphiques
42%	27, 'H', 2	* Arrêt caractères graphiques
43%	27, 'H', 3	* Zéro barré
44%	27, 'H', 4	* Zéro non barré
45%	18, 27, 'P', 1	* Espacement Pica
46%	18, 27, 'P', 2	* Espacement Elite
47%	18, 27, 'P', 3	* Mode compressé
48%	27, 'A', 1	* Select. avance papier en 1/72"
49%	13, 18	* Retour chariot-saut de ligne
50%	27, 'R', 6, 64, 27, 'R', 1%	
51%	92%	
52%	93%	
53%	123%	
54%	124%	
55%	125%	
56%	27, 'R', 8, 124, 27, 'R', 1%	
57%	27, 'R', 8, 126, 27, 'R', 1%	
58%	145%	
59%	146%	
60%	147%	
61%	148%	
62%	149%	
63%	150%	
64%	151%	
65%	152%	
66%	153%	
67%	154%	

Salut à vous ! D'abord je tiens à vous remercier pour votre réponse concernant la mise en route d'un drive 5,25" sur mon ST (1ST n°8). J'avoue avoir simplifié le problème. En effet, j'ai supprimé le câble en nappe du 3,5" et l'ai remplacé par un autre plus long, permettant le branchement des deux drives. Pour le buffer, un simple 7407 sur une self et c'est tout bon ! Stop, c'est pas tout. De plus, j'ai extrait la cartère du ST et l'ai placée dans un boîtier de PC-XT avec les deux drives en façade, chacun d'eux étant muni d'un inverseur de face et de l'inverseur de drives permettant le "boot" sur le 5,25" (idéal pour PC-Ditto).

J'aimerais apporter une précision à M. Ange Lartiche. En effet, il est inutile de câbler selon ses dires un inverseur de faces ainsi : (a) relié au +5 V, (b) normal, (c) à la masse. Personnellement, je me suis contenté du câblage suivant : (1) normal (donc 1ère face ou double face) et (2) à la masse (2e face). Je suppose qu'en position (2), je peux formater en double face également, mais le TOS ne pourra l'exploiter ! J'oubliais, le boîtier comprenait quelques diodes pour la fréquence du PC, la mise sous tension, le disque dur et deux boutons poussoirs. Les leds, je ne m'en sers pas. Par contre, les deux poussoirs sont reliés en série au Reset : ça fait une sécurité.

Mince, j'oubliais : avec un programme du domaine public, j'ai testé les vitesses des drives :
— pour le 5,25" : j'obtiens 298,50 au démarrage, puis 296,29 et 297,02 ;
— pour le 3,5" : 306,90, puis 302,26 et 303,03.

Est-ce normal ? Y a-t-il des risques de plantage par rapport à d'autres bécanes ?

Je tiens à signaler que les originaux de Super Hang On et Gauntlet II refusent de se charger, bien que j'aie 1 Méga de Ram et les anciennes ROMs. Help !
J. C. Stalten, Schirmeck

L'idée de l'utilisation d'un boîtier IBM apporte effectivement pas mal d'avantages. Meilleur refroidissement de la carte mère grâce au ventilateur PC (ça ne peut pas nuire), unités de disquette et interrupteurs reset, M/A en façade, bonne accessibilité et grande place disponible pour des extensions dans le boîtier.

Il est par contre obligatoire (ou presque) de câbler les prises joystick et souris en façade (quoique sur les STF c'est tellement pratique !). Autre petit inconvénient, il faut bricoler un nouveau boîtier uniquement pour le clavier. On peut à la rigueur scier le boîtier original au bon endroit et remplacer le câble d'origine par un câble souple spirale.

Pour les problèmes de vitesse de drive,

reportez-vous à la réponse de 1ST n°13, page 30. Les problèmes de vitesse de drive peuvent effectivement créer certaines difficultés. Mais prudence, cela peut aussi venir d'un logiciel commercial détérioré — une disquette est un média fragile et sensible aux champs magnétiques provoqués par les aimants, moteurs électriques, etc.

● Démarrez plus facilement dans Elite à l'aide des trucs fournis gracieusement par notre ami Andy.

— Pour franchir la limite des sept années lumière en transfert Hyperspatial, passez en mode carte locale avant le saut. Cliquez sur l'étoile la plus proche de vous. Mettez à présent le curseur (sans cliquer) sur la vraie destination. Toujours en mode carte, engagez l'hyperspace par H et appuyez sur D pendant le compte à rebours. Les coordonnées changent subitement pour la planète hors de portée, Bingo !

— Tirez toujours les ennemis de loin au laser, mais attention le point de convergence du tir n'est pas tout à fait au centre du viseur mais légèrement décalé à gauche.

— Autre chose, montez un laser à l'arrière, si vous êtes attaqué par un nombre important de vaisseaux ou de Thargoids, n'hésitez pas, fuyez ! Même s'ils sont plus rapides que vous, les vaisseaux ennemis mettront longtemps pour vous rattraper et, comme ils n'ouvrent le feu que d'assez près, vous disposerez du temps nécessaire à leur griller les moustaches.

Andy, Manche

J'ai acheté le jeu Police Quest il y a un an et je n'arrive pas à appeler l'ambulance lors du 1er accident (la voiture qui rentre contre le mur). Dans le jeu Bubble Bobble (vraiment super), je voudrais savoir s'il n'y a pas un truc pour aller au 100e tableau sans perdre de vie. S'il y en a un, pourriez-vous me le dire, même question pour Police Quest.

L. Samson, Chatillon

Désolé, nous n'avons pas les astuces demandées mais elles risquent d'arriver bientôt. Amateurs de ces jeux, merci de votre future collaboration.

● Pour patienter jusque-là, si vous jouez à Arkanoïd II, appuyez sur "Shift" pendant le chargement, puis tapez MAGENTA suivi de "Return". A présent, utilisez la touche "S" pour changer de tableau en cours de partie.

Nous voilà arrivés au bout du pied (de la lettre). Si vous n'avez pas peur de braver les fureuses grèves des PTT, pas de problèmes, écrivez-nous à 1ST Magazine — 5/7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé.

PAR TOUTAUX TOUT TELETEL
cadeau : un cordon minitel ↔ ATARI(*)

991.
Un émulateur Minitel complet, un désassembleur vidéotext, un traitement de texte pour faire les collages avec automate d'exécution, un soft de téléchargement
1991.
Pack 2 senior
Pack 1 + un serveur monovioie, prise de contrôle de l'Atari à distance par minitel, des outils vidéotext de toute sorte et la gestion complète du 11 (les renseignements téléphoniques).
2991.
Pack 1 + Pack 2 + les sources 'C' de ces logiciels avec en plus des routines multitaques (serveur multivioie) et * tout ce que vous avez voulu savoir sur la création d'un serveur...

Je commande..... pour la somme de.....
Total.....
Nom :..... Prénom :.....
Adresse :..... Ville :.....
Code postal :.....
LUDE, 16 rue Davai, 75011 Paris (1) 43.38.72.83

Règlement par chèque bancaire, CCP à l'ordre de LUDE

(*) marque déposée, pour tout autre ordinateur, nous consulter.

J E U X

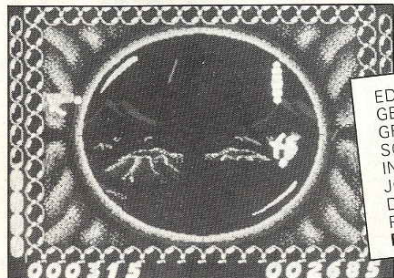
ALBEDO

Arrivée sur le planétoïde artificiel Albedo, centre d'entraînement et d'épreuves pour les plus valeureux de la galaxie. D'abord, quatre exercices de pur entraînement se déroulant tous dans

intergalactiques, animés de mouvement certes souples, mais hasardeux. A part cela, des décors colorés et inquiétants, mais qui servent avant tout à différencier une épreuve de l'autre.

On retiendra juste qu'Albedo offre une bonne douzaine de jeux d'arcades dans un seul soft, bravo, mais la quantité ne fait pas la qualité. Ah, la musique, quand même : un chef-d'œuvre.

J.-M. M.



EDITEUR : Myriad
GENRE : arcade
GRAPHISME : très bon
SON : bravo !
INTERET : mouais...
JOUABILITE : dure
DUREE : moyenne
Prix : 220 F environ
Dans un mois creux, j'achète.

des saisons sans gravité. Le jeune apprenti y est enfermé avec un monstre ou une entité galactique. A peu de chose près, ces monstres ont la même attitude : ils se dirigent vers le novice, palpitent, puis éclatent en une multitude de fragments.

Le grand art est alors de détruire toutes ces particules pour marquer un score élevé dans un temps déterminé, qualificatif pour les vrais épreuves, dont presque seule la difficulté change. Pas simple ! Les déplacements sans gravité sont imprécis. Inutile d'accuser la souris, le joystick ou le clavier, c'est pareil, et on tire la tête en bas ou en tournant sans trop savoir ce qu'on fait.

Bref, on retrouve une sorte d'Astéroïde matiné de Space Invaders, très malcommode à manier, répété à plusieurs exemplaires sans grande originalité. Bien que le graphisme soit excellent, les exercices d'entraînement comme les épreuves distillent un ennui certain.

Et beaucoup d'énervement... On préférera de beaucoup, si on a eu la patience de les atteindre, les épreuves sportives à deux joueurs : tir sur cibles simultanées, concours pour "passer entre les gouttes" d'une pluie radioactive, tir laser sur des miroirs et sur son adversaire, ou encore hockey photo-magnétique à un contre un.

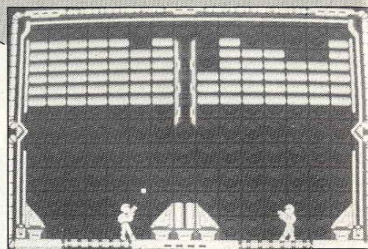
Dans l'ensemble, le bilan est finalement décevant. Car Albedo profite juste des fabuleuses possibilités du ST pour générer une belle collection de sprites

HOTSHOT

Vous avez le goût des flippers ? Vous vous imaginez que cela marcherait mieux si vous étiez le "flip" qui renvoie la balle ? Eh bien, avec Hotshot, vos vœux sont exaucés. C'est vous qui tapez dans la balle, ou plutôt, c'est vous qui la recevez en pleine tête. C'est en effet la raison d'être du petit personnage qui vous est attribué, avec tout un équipement futuriste, grâce auquel il capture une balle de plasma, et la renvoie (adroitement, bien sûr) vers des bumpers géants ou des targets itou...

Ce petit lutin qui vous représente est capable de se déplacer sur le sol, en bas de l'écran. Il est opposé à un autre compétiteur avec qui il doit, parfois, partager la balle (pas de bon cœur). Sur ST, sept personnages plus ou moins adroits sont possibles dans chacune des phases de jeu. Ils possèdent tous une espèce de batte de base-ball nécessaire à la capture de la balle. Cette dernière est mortelle si elle vous touche, étonnant, non ? L'instrument de contrôle de cette balle peut aussi en infléchir la course.

Ce pistolet à graviton, puisque c'est son nom, se contrôle en appuyant sur le bouton de tir, et en l'orientant avec le manche à balai. Le manche sert aussi lors des déplacements et esquives. Le



décor peut faire penser à un court de squash — tout est fait pour que la balle vienne vous chatouiller — mais aussi à un bon vieux billard électrique, ou flipper. Les murs sont de monstrueux élastiques qui prennent un malin plaisir à vous catapulter la sphère dans les querelles à une vitesse, et sous un angle, des plus enjoués.

La ressemblance avec le flip de votre troquet habituel ne s'arrête pas là. De magnifiques bumpers bien nerveux vous attendent et ne manquent pas, eux non plus, d'énergie lorsqu'il s'agit de vous renvoyer le petit cadeau dans la poire... Heureusement, les concepteurs du jeu ne se sont pas arrêtés là. En plus de ce côté flipper de choc, il y a le duel qui vous oppose à un autre personnage, guidé par l'ordinateur, ou un second joueur. Ce duel se déroule en cinq manches, plus quatre épreuves solo, où il est possible, je devrais même dire nécessaire, de faire un maximum de bonus.

Eh oui, chacun sait que les grands champions ne supportent pas que quiconque leur fasse de l'ombre ! Chaque épreuve est donc bien différente des autres, avec des limitations de temps ou de vies, des façons de marquer des points qui varient, tout comme celles d'obtenir des bonus.

Le décor, lui aussi, varie avec des dessins soignés renouvelés à chaque étape, sauf pour les épreuves solo, ce qui est bien dommage. Pendant que je pique ma colère, j'en profite pour râler après la musique quasiment inexistante et dire que je suis tout juste content des "bruitages" qui cadrent bien avec le côté science-fiction de ce jeu. Les programmeurs auraient pu se fouler un peu plus, ainsi d'ailleurs, que pour le nombre d'épreuves, ridiculement bas.

L'ensemble du jeu est vraiment chouette. Il faut donc se l'offrir sans hésiter, car c'est de l'arcade sortant de l'ordinaire. Le seul reproche important, est le nombre insuffisant de tableaux.

Ednaloy

EDITEUR : Addictive
GENRE : arcade
GRAPHISME : honnête
SON : moyen
INTERET : réellement original
JOUABILITE : pour tous
DUREE : trop court
PRIX : environ 200 F
J'achète parce que ce n'est pas commun et que l'on se passionne bien.

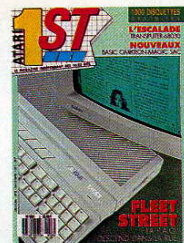
ANCIENS NUMÉROS COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION...

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

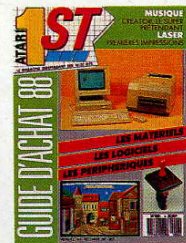
Le n° 1 est épuisé



N°2 — Banc d'essai du Mega ST - Les principaux logiciels musicaux fichés - Jeux : Le Noir de Mor-teville.



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 : Créator, le prétendant - 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 - Maître-ser GemDos.



N°7 — Mémoires de masse : la branche "durs" - Jeux : Eco et Wizball - Musique : Studio 24 - Tests : Pro Fortran 77, Induction (SGB).



N°8 — 17 jeux - Logiciels : Astro-cycle, 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" multitimbral - Public Astro.



N°13 — Le Baron Noir, c'est vous ! Flight Simulator - Dossier : logiciels éducatifs - Nouveaux Sublogiciel Jet, WordWriter, Partner ST et le lecteur externe 720 ko

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

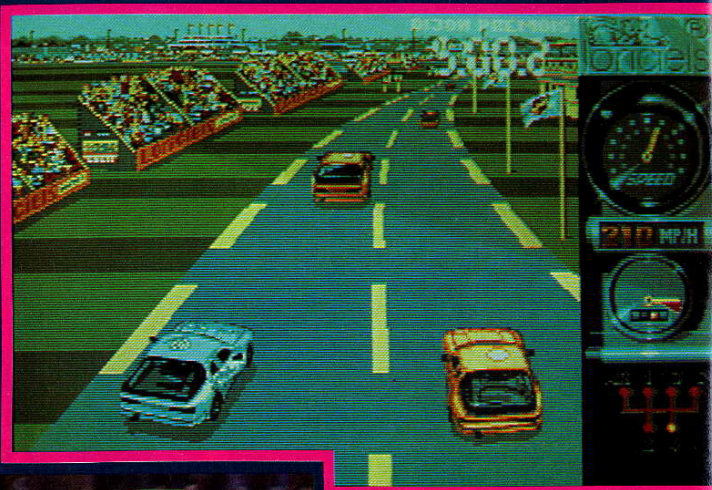
Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Règlement par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat

944 TURBO CUP



Triple vainqueur du rallye Paris-Dakar, René Metge a couru toute cette saison sur une Porsche 944 turbo aux couleurs de Loricels. Du sponsoring à la création, il n'y avait qu'un pas, que l'éditeur a vite franchi...

944 Turbo Cup a une histoire qui mérite d'être racontée. Laurent Weill, Marc Bayle et Philippe Seban — les trois gouvernails de la société Loricels tous passionnés de course automobile — sont devenus sponsors sur un véritable coup de cœur. C'est ainsi qu'apparut sur les circuits, au printemps, une Porsche 944 turbo bleue immaculée portant des petits chats (peints sur les flancs !). La création du logiciel n'était alors pas d'actualité et l'idée ne s'imposa qu'un peu plus tard. Nombreuses furent les rencontres sur et hors circuits entre René et la sainte trinité où s'ébauchèrent les grandes lignes du futur produit.

La 944 Turbo Cup est une formule de championnat n'engageant que des Porsche 944 turbo où les modifications par

rapport aux véhicules de série sont assez minimes. Ce championnat gagné la saison passée par René Metge lui-même (troisième cette saison) est organisée par Sonauto — importateur et préparateur de voitures de course ou de rallye. Les courses se disputent sur le territoire français de Rouen à Nogaro en passant par Monthléry ou Dijon.

DEUX PORSCHE POUR LE PRIX D'UNE

944 Turbo Cup tient absolument à faire mordre la poussière aux autres concurrents. En effet, il présente la particularité d'offrir en même temps que la simulation de conduite, une réplique exacte de la Porsche 944 version "turbo cup".

Cette réplique grand format aux couleurs de Loricels est en métal ! De plus les portes et capots s'ouvrent. Cette reproduction a aussi son histoire, car c'est un modèle similaire qui aida l'éditeur à réaliser les digits du soft (sprites de la n°10 et des concurrents). Voilà en tout cas une idée originale, car outre la valeur symbolique que représente cette réduction vis-à-vis du soft, elle deviendra rapidement une pièce de collection. Produite par Majorette exclusivement pour Loricels, ce modèle ne sera jamais distribué par le fabricant, alors...

RUGISSEMENTS NUMÉRISÉS

Launched à présent le logiciel. Les premières sensations sont tout d'abord auditives. Les bruitages digitalisés d'une véritable Porsche 944 (porte qui claque, démarrage du moteur...) viennent s'incruster sur le fond musical de présentation, l'entrée en matière est plus que prometteuse.

Quatre circuits parmi la dizaine que comporte le championnat français ont été choisis par l'équipe de Loricels et René Metge pour leur tracé particulier afin de proposer la plus grande gamme de courbes, lignes droites, épingles ou chicanes rencontrées par un coureur dans ce type d'épreuve. Ces quatre circuits sont : le Castelet (Paul Ricard), Dijon Prenoit, Magny-Cours et Nogaro. Glissons-nous dans le baquet et verrouillons le harnais. La plus grande partie de l'écran est réservée à la vue du circuit. La caméra ne se trouve plus comme pour la plupart des jeux de conduite dans l'habitacle ou juste der-

rière la voiture, mais en hauteur. L'impression de suivre la course d'hélicoptère en vue plongeante est saisissante. Le compteur de vitesse, le compte-tours ainsi que le levier de changement de vitesses se trouvent sur la droite de l'écran. Dans cette même fenêtre s'inscrivent les temps au tour et le chrono final. Les commandes exploitables sont de plusieurs types : joystick(s) ou/et clavier. Tiens un s à joystick ! Peut-on piloter à plusieurs ? Eh bien non, c'est bien plus original...

UN LEVIER DE VITESSE EN PRIME

944 Turbo Cup propose cinq options de conduite.

— au clavier avec les touches curseur et la boîte de vitesses sur le pavé numérique.

— au joystick avec boîte automatique (haut — accélération, bas — freinage, droite/gauche = direction).

— au joystick avec boîte manuelle (le bouton feu passe les rapports vers le haut en tirant sur le manche et rétrograde en poussant).

Les deux dernières options sont les plus réalistes.

— L'une utilise la formule à double manette de jeux. L'un des joysticks sert de pédale d'accélérateur et de volant, alors que le second commande la boîte de vitesse et l'embrayage (bouton de tir).

— Avec le dernier choix, le changement de rapport s'effectue exactement comme avec un véritable levier de vitesse (première en haut à droite, seconde juste en dessous...), le bouton feu jouant alors le rôle de l'embrayage.

Ces derniers modes sont réservés aux initiés de Turbo Cup pour lesquels chaque circuit n'aurait plus de mystère ! Sensations assurées pour qui ne coordonne pas parfaitement ses deux mains, mais réalisme torride.

EN PISTE POUR LE GRAND CIRQUE

Avant chaque course, des essais chronométrés déterminent la place sur la grille de départ. Il est vraiment difficile d'obtenir une bonne place, alors la "pole position", vous pensez ! J'enclenche un rapport et accélère vigoureusement, encore un rapport... Sur les côtés du circuit commencent à défiler les tribunes, alors que sur la piste les tirets de la ligne blanche deviennent de plus en plus continus. Des panneaux indiquent l'approche d'un léger virage sur la gauche. La Porsche pénètre dans la courbe (à fond de cinquième), elle n'en sortira pas ! La voilà qui se met en travers, dérape et



QUI MONTERA SUR LE PODIUM ?

Rapide, fluide et réaliste sont les slogans criés par les spectateurs de 944 Turbo Cup. Le joueur, lui, s'il en bave et ne pipe mot, tout concentré qu'il est pour garder sa Porsche sur la route tout en essayant de réaliser un temps canon, n'en pense pas moins. Des gouttes de sueur commencent à perler sur son front, ses mains sont devenues moites tant il est crispé sur le manche, son rythme cardiaque s'est accéléré, en dehors des montées en régime il n'entend plus rien... Ou peut-être si, l'appel de la vraie compétition...

944 Turbo Cup est un superbe jeu parfaitement élaboré. Peu de choses ont été laissées au hasard. La vision du joueur (de type caméra hélicoptère) tout d'abord est nouvelle et apporte une autre dimension à ce type de produit. Ensuite, les graphismes, tant ceux des décors que de la voiture ont certainement été retouchés à maintes reprises car les "bugs" de dessin y sont rares. L'animation est bonne. Quant aux bruitages, ils sont irréprochables qu'ils concernent les montées en régime, les patinages, dérapages, freinages ou décollations.

La conduite et les sensations qui en découlent sont vraiment proches de la réalité. La succession incessante de changements de vitesses, les passages en courbe à la limite du décrochage, la difficulté de dépassements des autres concurrents, etc., classent 944 Turbo Cup plus dans la catégorie des simulateurs que des simples jeux d'action. C'est sur, 944 Turbo Cup mérite une des plus hautes marches du podium de la course automobile sur ST.

Patrick Bourel

EDITEUR : Loricels
GENRE : simulation de conduite
SON : plutôt bon
GRAPHISME : bien
ANIMATION : bonne
INTERET : avec ou sans permis
DUREE : longtemps
CONFIG : 520ST couleur + joystick(s)

J'achète, car c'est aussi bien et moins cher qu'une saison de courses sur Porsche Turbo.





1943

Boum boum pan pan !

Le sous-titre de ce test vous explique assez nettement, je crois, l'intégralité du principe de jeu de 1943. On a beau nous parler de la bataille de Midway, du destin de la guerre, et du grand cuirassé Yamato, nous n'en démordons pas, 1943, c'est Galaxian version militaire, un point c'est tout ! Toutefois,



cela peut être amusant. Surtout quand — comme sur l'Atari, et au contraire de la version CPC — le graphisme est pur, net, et coloré, quand l'évolution des sprites est douce et onctueuse, et quand la musique, bien qu'effroyablement répétitive, est harmonieusement orchestrée.

Même les bonus obtenus en descendant une flotille complète sont beaux et nettement différenciés ! Le scrolling vertical est aussi banal que bon. Le contrôle au joystick est moelleux, mais un peu trop sensible à notre goût, et les premières parties voient votre avion zigzaguer joyeusement et recevoir largement sa ration de missiles... Décès prématuré ! Rien d'autre à dire. Cette version ST est vraiment la plus proche du jeu de café. Il manque juste le garçon et un ou deux litres de rouge pour l'apprécier à son juste prix.

J.-M. Maman

EDITEUR : Capcom
GENRE : arcade
GRAPHISME : OK
SON : écoutable
INTERET : burp !
DUREE : burp !
CONFIG : ST couleur
PRIX : 200 F
J'achète, mais seulement avec trois caisses de Préfontaines.

J E U X

ELEMENTAL

Mieux qu'un fromage

La société d'édition Lankhor, vous connaissez ? Tous ceux qui ont répondu non peuvent courir chez leur marchand préféré, et s'offrir Elemental pour le déguster, et je suis sûr que nous y gagnerons ainsi d'autres jeux sympas.

Pour ceux qui sont encore là malgré tout, voici une petite description du jeu. Pour schématiser, il se classe parmi les fils spirituels de l'ancêtre Pac Man, mais un lointain ancêtre. Le labyrinthe est là, les vilains aussi, mais tout est beaucoup, beaucoup, mieux.

Les pastilles sont maintenant de plusieurs types, apparaissent et disparaissent aléatoirement, et bloquent les monstres dans certains cas. Ces mêmes pilules doivent passer par plusieurs stades (représentés par des gélules bicolores) avant d'être définitivement absorbées.

Dès la présentation, on se sent soigné. Le tableau du menu est sobre mais élégant, certains textes ont l'aspect de bas-reliefs gravés au burin dans la pierre. A condition d'avoir laissé le son, impossible de se lasser du déplacement du curseur. Parce que les bruitages, c'est quelque chose les enfants (sur fond d'échantillons digitalisés d'ex-

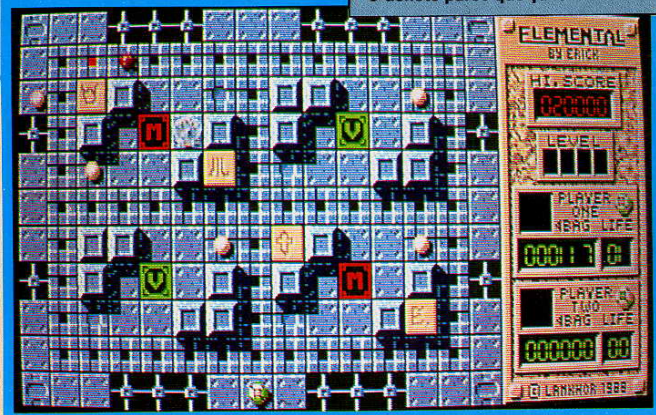
cellente qualité), un vrai délice. Le vice a été poussé jusque dans la présentation des règles du jeu, très simples, mais fort bien mises en valeur.

Une fois sélectionné le nombre de joueurs (un ou deux), et empoigné fermement le joystick nécessaire, arrive le jeu lui-même. Hou lala, qu'il est dur, surtout si l'on n'a pas jeté un coup d'œil aux règles. Hum... Une fois que c'est compris, cela reste dur, les bestioles qui veulent notre peau vont vite, nous suivent à la trace, et émettent un bruit horriblement suggestif quand elles nous... cassent.

Il faut ruser comme un fou, et ne foncer sous aucun prétexte, la prudence du coyote, houaïp ! Mais une fois toutes les pastilles dégustées, on se rue vers les portes du niveau suivant avec soulagement, même si celles-ci ne sont pas aussi réussies que le reste. Car franchement, le reste, c'est vraiment pas vilain, plein de couleurs, de détails, et de formes dignes des grands classiques de l'arcade. Une petite critique quand même : tous les sprites, le vôtre et les gloutons sur vos traces (billes, mini-tourbillons, etc.) sont un peu petits, mais après tout, avec une bonne vue... Pas de doute, voilà un jeu à s'offrir — ou se faire offrir. Il vous fera accéder à une variété de plaisirs plus qu'honnête, et vous passerez vraisemblablement beaucoup de temps avant d'en voir la fin. Moi qui vous parle (voix chevrotante), avec ma barbe blanche, je désespère de devenir un "roulaine" adulte...

Cyrien

EDITEUR : Lankhor.
GENRE : arcade
GRAPHISME : bien
SON : tout aussi bien
INTERET : assez
JOUABILITE : pour tous
DUREE : Pffou lala !
J'achète parce que ça le mérite !

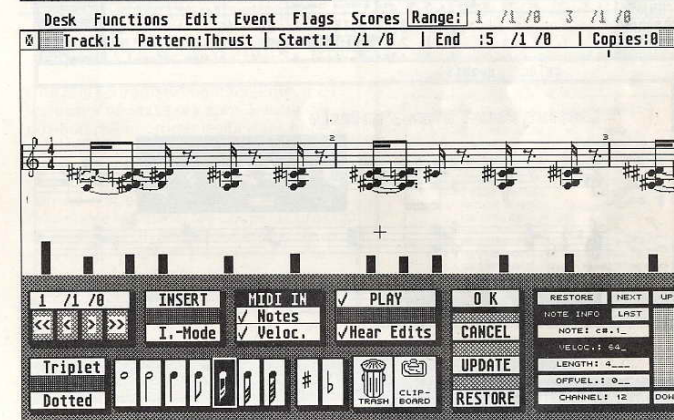


M U S I Q U E

MATCH PRO 24 CONTRE NOTATOR/CREATOR

Pro 24, de Steinberg, et Notator, de C-lab, forment le dessus du panier des séquenceurs disponibles sur Atari ST. Les dernières versions sorties rendent le choix encore plus difficile, tant les possibilités et les fonctions sont nombreuses. Un voyage le long des pistes binaires des magnétos sans bobines.

Pro 24 : Score Edit.



Vous êtes alors devant de véritables magnétophones MIDI possédant une longueur de "bande informatique" quasi infinie, capable d'enregistrer plus de 100 000 événements.

24 pistes contre 16 ou 64 pistes

Le Notator et le Pro 24 adoptent chacun une méthodologie spécifique dans l'élaboration d'une instrumentation. Le premier reprend exactement l'esprit d'un magnétophone 24 pistes et sur chaque piste (track), il y a des morceaux ou patterns qui se définissent dès l'enregistrement grâce aux "locators".

Les "locators" sont deux repères ultra-précis que l'on pose sur la piste pour délimiter la portion sur laquelle on travaille ou sur laquelle portent les diverses fonctions. On enregistre donc chaque piste par petits morceaux ou d'un seul trait, et on fait jouer toutes les pistes en même temps.

UNE CLÉ MATÉRIELLE LES PROTÈGE

Pro 24 et Notator sont livrés avec leur clé informatique (dongle) à installer dans le port cartouche du ST. Un mode d'emploi très complet et en français (s'il vous plaît) est à étudier à fond pour vraiment se pénétrer de la philosophie de ces programmes, complexes de prime abord.

Branchez le clavier maître au ST par la prise "MIDI IN" et vos "expanders", synthés, boîtes à rythmes en chaîne par la prise "MIDI Out", et le tour est joué.

Avec le Notator, la notion de pattern est complètement différente. Le pattern correspond à lui seul à un magnétophone 16 pistes, chacune de ces pistes pouvant (comme dans le Pro 24) être affectée à un canal MIDI différent. Sur ces 16 pistes dont la longueur n'est, en revanche, pas limitée, on enregistre avec ou sans les "locators". Le programme propose 99 patterns différents et totalement indépendants.

On utilise éventuellement le mode "Arrange" qui arrange justement les patterns sur quatre autres pistes A, B, C et D, comme bon vous semble : $4 \times 16 = 64$, oui oui, 64 pistes sous la main avec 64 canaux MIDI (A1 à B16).

Le Pro 24 dispose aussi d'un mode "Arrange" mais moins indispensable. Les possesseurs de plusieurs "expanders" multitimbraux sont donc enfin satisfaits.

Autour de ces deux approches différen-

tes, s'organisent toutes les fonctions d'enregistrement, d'édition, et de modification des événements MIDI. Dans ce domaine, les possibilités offertes dépassent l'entendement.

Ecran pro contre écran fonctionnel

Ne vous fiez pas à la première page écran du *Pro 24*, très flatteuse, celle du *Notator* est plus fonctionnelle. Sur le *Pro 24*, on choisit la piste, le canal MIDI. On règle les deux "locators"

droite et gauche, on clique sur la touche RECORD et on pianote sur son clavier préféré.

Enregistrement multipiste et "locators" pour le Pro 24

On peut travailler en boucle dans le pattern, après avoir par exemple programmé un enregistrement automatique entre les "locators". En temps réel, on effectue une "quantisation" — un recalage des notes jouées à la fraction de temps désirée. Tous les paramètres de la piste sont accessibles (vitesse,

délai, "quantize", "voice change", "volume transpose"). Le *Pro 24* est le seul à proposer l'enregistrement sur plusieurs pistes. Ce qui autorise le passage d'une piste à l'autre pendant l'enregistrement, ou bien l'enregistrement simultané sur 4 canaux MIDI différents, par exemple quatre musiciens jouant sur quatre instruments différents.

Enregistrement libre avec Notator

Avec le *Notator*, certains apprécieront de ne pas dépendre des deux "locators" pendant l'enregistrement. La programmation de "locators" avec les touches de fonction F1-F10 est malgré tout vivement conseillée. Notez que l'on peut contourner les "locators" dans le *Pro 24* avec le "punch in" pour corriger à l'endroit voulu.

Un "undo" bien utile chez Notator

Si l'on enregistre sur une piste déjà occupée, ce qui était dessus est automatiquement effacé. La touche **Undo** est là pour le retrouver intact alors qu'avec le *Pro 24* il fallait penser à le mettre dans le buffer. Dans les deux séquenceurs l'autoquantisation est faite en fin de cycle, mais est toujours modifiable et réversible.

L'**overdub** permet de superposer jusqu'à 16 couches dans le cycle d'enregistrement. Ici encore, la touche **Undo** est remarquable pour effacer une couche. Ces couches seront ensuite éventuellement démixées et envoyées sur des pistes différentes.

Décompte programmable pour le Notator

Autre détail qui a son importance, on peut régler le "count in" (nombre de mesures avant l'enregistrement) alors que sur le *Pro 24*, c'est deux mesures ou rien.

Positionnement au 1/10 contre le 1/1000 de seconde

Le *Notator* positionne au 1/768 de seconde et en millisecondes ; le *Pro 24*, au 1/96 de temps et au 1/10 de seconde.

La partie batterie du Pro 24

Il faut parler ici du **Drum Edit** du *Pro 24* servant à enregistrer ou à programmer des rythmes avec une souplesse inouïe. Cette fonction visualise sur une grille l'ensemble des instruments de votre boîte à rythmes et permet d'y placer directement vos coups de cymbales et de grosse caisse. On enregistre en temps réel ou pas à pas.

Pour chaque instrument, les fonctions "quantize", "copie", "déplace" et autres peuvent être activées, avec ou sans

l'audition du reste du morceau sur l'un des trois kits de batterie de 32 instruments programmables et utilisables simultanément sur plusieurs pistes.

GESTION DES PISTES ET PATTERNS

Là encore tout se fait avec une facilité déconcertante, et si l'on arrive à faire la même chose avec les deux programmes, j'avoue ma préférence pour le *Pro 24* dans ce domaine.

La structure piste/pattern du *Pro 24* s'avère très performante car elle restreint automatiquement les corrections et les déplacements à effectuer sur des patterns (qui pourront être recollés ensemble par la suite).

Le virtuose pourra évidemment passer outre les patterns me direz-vous. Un détail : la case "Dest" sert à fixer un repère pour toute copie ou morcellement des patterns. Il suffit simplement de tirer l'icône d'un pattern sur la piste choisie pour qu'il s'y place directement, à la position indiquée dans la case "Dest". Le pattern ainsi copié sera soit indépendant, soit toujours identique au pattern d'origine.

Accès direct aux "patterns" du Pro 24

Avec le menu **Track**, on peut lister les patterns d'une piste et aller directement éditer celui de son choix sans passer par les étapes intermédiaires.

DE REDOUTABLES FONCTIONS D'ÉDITION

Les deux programmes offrent les fonctions de multi-copy, cut-copy, free copy, mixage, démixage des pistes, rallonger, coller, répéter, etc.

Pro 24, un mixage intelligent des pistes

Après avoir fabriqué les patterns et les pistes (quoique l'on aura pu mixer ensemble avec chaque note gardant son affectation à un canal MIDI), on peut utiliser la fonction **Arrange song**.

Copie et mixage pour Notator

Les fonctions du *Notator* pour la gestion des pistes et blocs de pistes (Patterns) offrent des possibilités équivalentes. Un des avantages du *Notator* est la possibilité de copier des segments de pistes directement en les mixant éventuellement avec la piste Destination. De plus, il permet de définir des pistes fantômes, copies conformes des autres pistes que l'on modifie à volonté. En revanche, avec le *Pro 24*, il faut réellement faire une copie sur une autre piste.

Une mini console Midi pour Notator

Avec le *Notator*, on peut associer un canal MIDI à un nom (d'instrument) ce qui est très, très utile ; en bonus, une petite case marquée **rmg** pour accéder à une page de réglage des paramètres par canal MIDI sous forme de barres verticales comme des potentiomètres pour le volume, la vitesse, la pression polyphonique, etc. Génial non ?

Le mode **Arrange** est l'aboutissement de tous vos efforts, on y combine chaque séquence musicale (pattern) en définissant le numéro de mesure par laquelle elle doit commencer, dans les colonnes A, B, C, ou D (ce qui veut dire que la longueur de l'enregistrement dans le pattern importe peu). Evidemment, on peut enregistrer sur un autre pattern pendant que tout le reste joue en mode **Arrange**.

ÉDITION ET MODIFICATION DES ÉVÉNEMENTS MIDI

Une fois l'enregistrement effectué, tous les outils nécessaires sont à votre disposition pour corriger les fausses notes, rendre chaque passage plus harmonieux, enrichir tel ou tel accord avec une note que l'on ne peut pas attraper si l'on ne s'appelle pas Oscar Peterson. On encore renforcer les coups de grosse caisse sur le deuxième temps, faire un arpège de 24 notes en une mesure et bien d'autres subtilités. Il ne vous reste plus qu'à être... créatif.

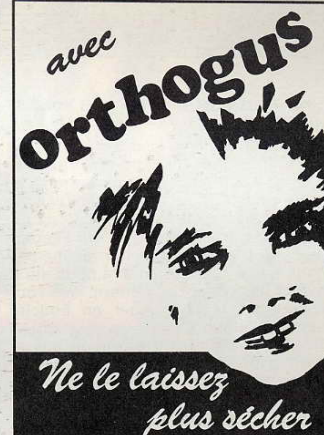
Dans le *Pro 24*, pour chaque note on trouve valeur, position, vitesse, canal MIDI, longueur qui se modifie dans le **Grid Edit** (édition sous forme de grille) avec de nouveaux menus pour définir (rapidement) une zone de travail, insérer, effacer, "quantiser" (note on, note off, length size, etc.), cela toujours avec ou sans l'audition des autres pistes.

Le bistouri du "logical edit" du Pro 24

Notons l'efficacité et la rapidité du **logical edit** du *Pro 24*. On définit le type d'événement et la manière de le modifier en terme d'information MIDI. On peut aussi passer directement de la notation grille à la portée musicale.

Les notes défilent en musique pour le Notator

Il n'y a en fait à ce niveau plus de séparation entre la partition et les données MIDI. Dans le *Pro 24*, on visualise facilement la piste sur une ou deux portées mais les notes ne défilent pas en même temps que la musique comme sur le *Notator*.



- Conçu pour être un stage d'orthographe, **ORTHOGUS** se présente en deux tomes. Chaque tome contient six cours différents.
- Tome I : Enseigne les règles de grammaire à partir des Cours Élémentaires.
- Tome II : Enseigne différentes confusions grammaticales, se, ses, ont, voit, et, peu, etc.

-- Le choix s'effectue avec la barre d'espacement --

- A - LES CLASSES DE MOTS	DISQUE 1
- B - L'ADJECTIF	DISQUE 1
- C - LES PARTICIPES PASSÉS (1)	DISQUE 1
- D - LES PARTICIPES PASSÉS (2)	DISQUE 1
- E - LE PLURIEL DES NOMS	DISQUE 1
- F - L'ACCORD SUIET VERBE	DISQUE 1
- G - PARTICIPE ET ADJECTIF	DISQUE 2
- H - CONFUSIONS FORMES DU VERBE	DISQUE 2
- I - TOUT ET MEHE	DISQUE 2
- J - CAS D'HOMOPHONES (CE...)	DISQUE 2
- K - CAS D'HOMOPHONES (ON...)	DISQUE 2
- L - CAS D'HOMOPHONES (OU...)	DISQUE 2

Chaque cours aborde différents thèmes :

PLAN DU COURS C

LES PARTICIPES PASSÉS (1)	TOTAL : 300 POINTS
• PAGE 1 Participes employés comme adjectifs	
EXERCICE TYPE 3 : ...	75 POINTS
• PAGE 2 Participes employés avec ÊTRE	
EXERCICE TYPE 3 : ...	75 POINTS
• PAGE 3 Participes employés avec AVOIR	
EXERCICE TYPE 3 : ...	75 POINTS
• PAGE 4 Participes employés avec AVOIR	
EXERCICE TYPE 3 : ...	75 POINTS

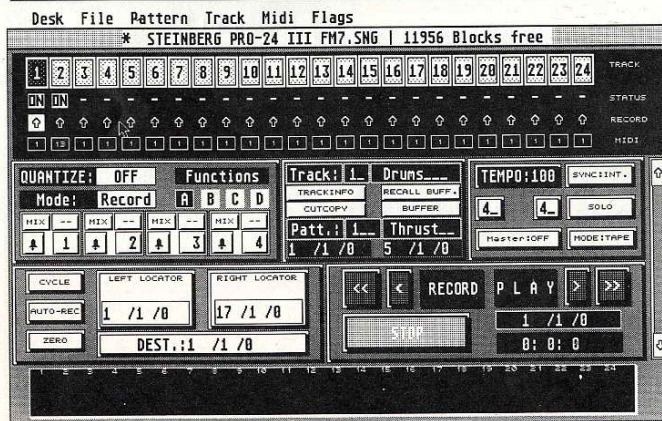


Je souhaite recevoir gratuitement une documentation sur **ORTHOGUS**.

V.T.A. - E. LUD
TALUYERS - 69440 MORNANT

Nom
Prénom
Adresse

Pro 24 : écran principal.



Entrer sa partition avec la souris du Pro 24

On peut entendre la piste seule ou avec le reste ; cliquer sur le bouton droit ou gauche de la souris pour rentrer les notes à partir du clavier ou bien à l'écran ; passer directement du "score edit" au "grid edit" ; "tirer" sur l'écran des groupes de notes pour les mettre dans un buffer ou bien à la poubelle ; définir une partie du "pattern" que l'on édite pour la faire jouer en boucle pendant l'édition.

Quand on enregistre en mode pas à pas, on joue sur le clavier et on voit les notes s'afficher directement. Que demander de plus pour l'édition et la modification de son instrumentation ?

Précision du Notator quant à l'écriture

— Le Notator offre dans le **Score edit** un confort d'utilisation et une précision tout à fait unique car on peut visualiser toutes les pistes en même temps, ce qui en fait un programme un peu plus dédié à "l'écriture" musicale et à l'édition de partitions que le Pro 24.

— L'insertion de notes, avec la souris, les différentes corrections sont particulièrement aisées et précises. Tous les symboles de l'écriture musicale sont disponibles sur le côté de l'écran. Il suffit de cliquer dessus pour les insérer ensuite sur la portée.

— On peut visualiser ensemble ou pas la portée et la grille (édition d'événements et de notes). Un curseur déplace la partition verticalement quand il y a de nombreuses portées.

— Notator avec l'accent

Une exclusivité du Notator : les points d'orgue, staccato, accents peuvent être placés dans la partition, tout comme les liaisons, les signes de crescendo, trilles, signes de nuances et de pédales, qui dès qu'ils sont insérés déclenchent l'événement MIDI correspondant. Epoustouflant !

— Relevés Sacem instantanés
Chaque piste possède des paramètres qui agissent sur leur représentation graphique. Vous avez le choix entre huit clés, doubles portées, portées liées (accolades et barres de mesure), écarts entre portées réglables, en-têtes, portées vides, miniaturisées. L'impression se réalise en un clin d'œil. Les relevés pour la Sacem sont parfaits.

FONCTIONS DIVERSES

Vous pouvez avec les deux séquenceurs utiliser un **"remote control"**, c'est-à-dire les piloter à partir de votre clavier MIDI. Les messages exclusifs peuvent être aussi enregistrés comme de la musique sur une piste. Le Pro 24 propose cependant une fonction qui simplifie le chargement et la sauvegarde (banques de sons complètes par exemple).

Une pompe à "presets" dans le Notator

Sur la disquette du Notator sont livrés un bon nombre de "messages requests" qui permettront, une fois chargés sur une piste et envoyés à vos "expanders", de récupérer également tout ce qu'ils ont dans le ventre.

Le Pro 24 a prévu un chargement et une sauvegarde au nouveau format MIDI-file.

Voilà deux logiciels très performants et destinés à un large éventail d'utilisateurs. Si vous êtes professionnels le choix est plus guidé par... la profession. L'amateur pourra s'inspirer des remarques précédentes.

Philippe Chazal

Pour le Pro 24

- Le multi-recording,
- le "drum edit",
- le "logical edit",
- le "dump utility",
- la conception piste/pattern très cohérente,
- le prix, 2 650 F ttc,
- la sauvegarde au format MIDIfile,
- le fonctionnement avec écran couleur.

Contre Pro 24

- Les bugs encore trop fréquents, le Pro 24 se plante de temps en temps, ce qui est dommage quand vous venez de pondre le tube de l'été ;
- le "score edit" pas assez performant,
- le nombre de pistes qui ne peut être augmenté qu'en mixant des pistes déjà existantes.

Pour Notator

- Un peu plus de souplesse pour tout faire en temps réel,
- les 64 pistes et 64 canaux MIDI,
- la fonction Undo,
- l'absence apparente de bugs,
- le positionnement plus précis,
- le Score Edit vraiment géant permettant de visualiser l'ensemble du morceau et de ponctuer la partition en vue d'une impression complète.

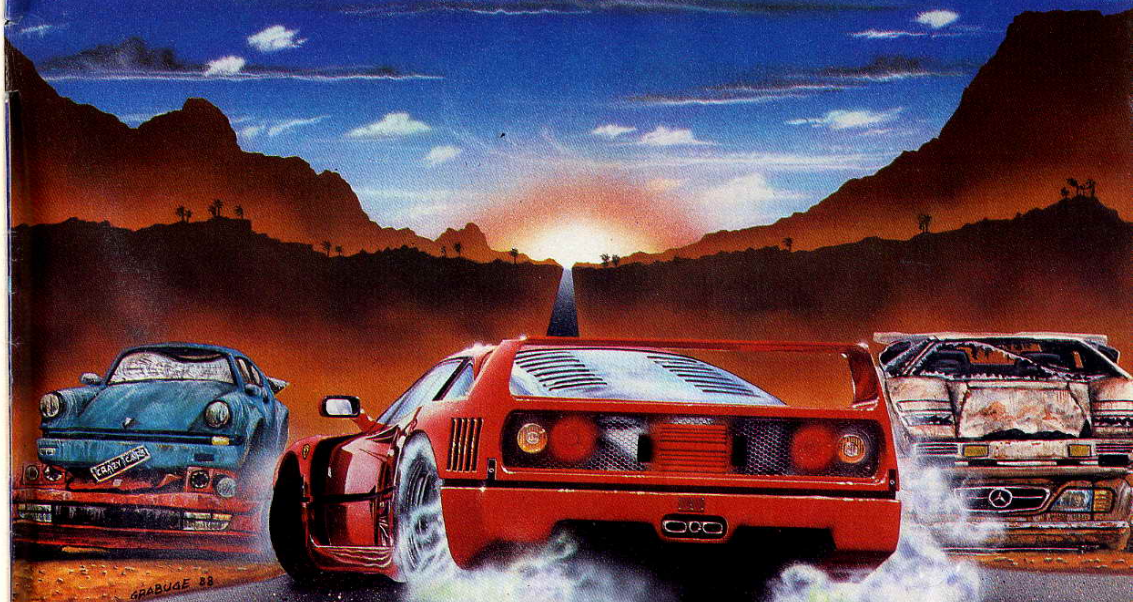
Contre Notator

- Le prix, 3 990 F ttc,
- la restriction à l'écran monochrome, le Notator ne fonctionne correctement qu'avec un écran N&B, alors que pour le Pro 24 globalement ça ne marche pas trop mal. De toute façon, l'écran haute définition est préférable surtout pour l'édition des partitions ;
- pas de multi-recording ni de sauvegarde au format MIDIfile (pour l'instant).

Notator/Creator est distribué par Music Pro Import — 17, rue Duperré 75018 Paris.

Pro 24 est distribué par Saro Informatique — 5, bd Voltaire 75011 Paris. Tél. : (1) 43 38 96 31.

crazy cars II



TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 32 10 92

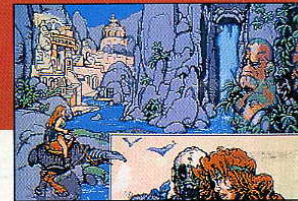
AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128

Pro 24 : Drum Edit.

Desk File Pattern Track Midi Flags		Track:3 Pattern:-NONAME Start:1 /1 /0 End :15 /1 /0 Copies:0	
ZOOM	IN	1 /1 /0	Beep All Tracks 3 /1 /0 Update
Bass L	16		
Bass H	16		
Snare	16		
Snare2	16		
HH clod	16		
HH half	16		
HH open	16		
Ride	16		
Crash	16		
L Tom	16		
M Tom	16		
H Tom	16		
Rim Shot	16		
Cabassa	16		
Com Bell	16		
Drum Kit			
Perc Kit			
1 Loop	2	ERASE	<< STOP PLAY REC >> OK



LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS



9 jours. Vous n'avez que 9 jours pour empêcher le Dieu RAMOR de redevenir maître du merveilleux monde d'AKBAR. 9 jours pour renouveler l'incantation qui le tient prisonnier dans une conque maléfique. 9 jours pour empêcher ses serviteurs de préparer son règne. 9 jours d'angoisse, de négociation, de dialogue, de troc et de combats avec des marchands, des druides, des mercenaires ou des monstres fabuleux. 9 jours pour accomplir l'impossible ! 9 jours pour découvrir un monde qui n'existe nulle part ailleurs.

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, PC, THOMPSON, ATARI sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce coupon dès aujourd'hui à l'adresse suivante : INFOGRAMES 84, rue du 1^{er} Mars-1943, 69628 VILLEURBANNE CEDEX.

Nom _____
Adresse _____
[] [] [] [] Ville _____
Machine _____

Je souhaite recevoir une documentation LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS.

1ST 15

INFOGRAMES

