

ATARI 1ST

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DES 16/32 BITS.

Dossier

Productivité personnelle

MEURTRES A VENISE



UN CANAL DE PLUS A DECODER

N° 16 — JANVIER 1989
MENSUEL — 25 F

M 1681 - 16 - 25,00 F



Powerdrome

A deux
c'est plus mieux

Listing

Transfert Music Studio

Gfa Basic

Plus de jeux

Thunderblade

James Bond

Speedball

Puffy's Saga

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 couv. : Th. Lapeyre.

SOMMAIRE

1ST n°16 - JANVIER 1989

INFOS 4
REPORTAGE 5
Atari Christmas Show : c'est Noël !

JEUX 10
Triad, vol. 1, Mini-Golf, Bombuzal, Starquake, Skateball, Puffy's Saga, Speedball.

TÉLÉMATIQUE
Rencontre tripartite : Emulcom 3, Hypertel et ZZ-Com 18
Toutatix et Cervin 44

MUSIQUE
Pro Sample Editor 22
Amadeus, peut-on apprendre la musique par ordinateur ? 24

COIN DU PRO
Compta GeST 26

DOSSIER
Productivité personnelle

HELP !
Les Passagers du Vent I et II 28

BIDOUILLES
Musique, Maestro ! 41

FREWARE
Un coup d'œil dans le domaine public de Station Informatique 46

PRÉSENTATION
Printware, l'impression personnalisée 48

LISTING
Les bruits : tiré de l'ouvrage "Peintre et musicien sur ST", Edimirc 49

JEUX 50
Thunderblade, Mega Pack, Hellfire Attack, Nigel Mansell's Grand Prix, Offshore James Bond, Startrap, Fish, PacMania, Colossus Chess, Lancelot, Mad Mix game, Meurtres à Venise 64

BETA SOFTS 62
Crazy Cars 2 et Night Hunters.

ÉDUCATIFS 68
Pour les moyens : Orthogus I et II, pour les petits : Histoires de maisons et Tricarond, pour les musiciens en herbe : Melodik et Mirela, pour tous : Peter Pan et Les Aventures de Monte Cristo.

PETITES ANNONCES 70

Ce numéro contient un encart abonnement.

EDITO

POUR LE "PERSONNEL"... MERCI !

Un ordinateur personnel est un concept flou, mais qui est une réalité (ou le deviendra rapidement) pour la plupart de nos lecteurs.

Vous avez choisi un des ordinateurs "personnels" de la gamme Atari. Vos motivations sont multiples : l'ordinateur vecteur privilégié du loisir électronique par la multitude de jeux, la programmation de plaisance et la musique ; mais aussi l'ordinateur outil de "productivité personnelle" !

Le grand mot est lâché. Ce concept descend directement du Macintosh qui le symbolise le plus fortement, à l'inverse du PC d'IBM plutôt perçu comme la machine dédiée aux tâches collectives de l'entreprise. Le Mac est la chose possédée égoïstement par le cadre sup qui en fait ce que bon lui semble grâce à sa panoplie... de logiciels de productivité personnelle. Celle-ci a été initiée par Apple dès la sortie du Mac avec Mac Write et Mac Paint et cela continue avec Hypercard.

Votre ST possède la même puissance qu'un Mac, mais que de retard et d'égarements en ce qui concerne cette catégorie de logiciels pour votre Atari. Pas de logiciels signés Atari, ni Microsoft, ni Lotus, ni Borland : le ghetto en somme !

Puissent nos vœux de bonne année aller vers vous plus vite que le métro de la ligne n°1 et que les éditeurs et les responsables au plus haut niveau baissent le niveau sonore de leur walkman.

Jacques Ellabel

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 Ellabel. Secrétaire de rédaction : Catherine Auberger. Rédaction : Gabriel Lopez et Jean-Michel Maman (responsable de la rubrique « Jeux »). Ont également collaboré à ce numéro : Hervé Blanchard, N. Cetkovic, Ch. Chatillon, J. De Schryver, S. Joël, J.M. Konn, Konn, Ch. Meslin, A. Skippo et Ch. Valmont.

FABRICATION
Directeur de fabrication : Jean-Jacques Galmiche. Maquette : Thierry Martinez et Laurence Floquet. Photographie : Michel Lhopital, Jean-Baptiste Bailnaud.

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

PUBLICITÉ
Régie publicitaire : Nao-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 Sarfat. Assistés de : Mick Deret. Photocomposition : Composec. Impression : La Haye-les-Mureaux. Timahoto. Commission paritaire : en cours. Dépôt légal : 4^e trimestre 1988.

PC-DITTO 3.64 ENFIN IMPORTÉ

Clavus importe à présent l'émulateur d'Avant Garde Systems PC Ditto 3.64. Pour 590 F, vous aurez droit à un manuel en français, à des utilitaires PC du domaine public et bien sûr au programme qui marche en monochrome ou en couleur. Autre nouveauté intéressante : un scanner économique à fibre optique se plaçant sur la tête d'impression de votre imprimante (1 490 F). Sa résolution est réglable de 75 à 1 000 DPI (!!), il fonctionne en 256 nuances de gris et le logiciel permet la sauvegarde au format *Néo* ou *Degas*. Diverses nouveautés logicielles sont aussi proposées : *AB Animator* (un éditeur/animateur de sprites) pour Gfa, *Fast Basic* à 160 F, *Trivial Music* (quiz sur le monde de la musique et du MIDI à 190 F), enfin *Trilogy* (trois utilitaires : *Picstrip*, *Quick-List* et *Mastermat*). Clavus — 19, rue Houdon 75018 Paris. Tél. : 42 62 90 19.

UN MUG VAUT MIEUX QUE 2 MUD...

Après *MUD* (Multi User Dungeon), British Telecom offre un MUG aux Anglais. Ce nouveau jeu multi-joueurs interactif (vous savez bien, ces jeux de rôle/aventure où plusieurs dizaines de personnes jouent simultanément par modem ou minitel interposés) sera disponible en janvier. *Bloodstone* fonctionnera sur Prestel, mais sera aussi utilisable à partir du minitel français. Le jeu supportera 112 joueurs simultanés, disposera de 4,5 millions d'endroits différents, de 2 500 pseudo-personnages pilotés par l'ordinateur. Et vous ne savez pas le plus beau ? A la mi-89, un kit logiciel offrira aux Amiga et Atari ST un environnement dédié, avec graphismes et sons digitalisés. Le

LE DOUX RETOUR D'ATARI SOFT

Atari, qui semblait délaisser le développement logiciel ces derniers temps, prépare un retour en force sur le marché ludique et professionnel. En effet, pas moins de 24 nouveaux titres ST sont en préparation pour l'année prochaine, sans compter ceux développés pour d'autres machines (sur PC et... Amiga, et ce n'est pas un gag !). Quatre nouveaux labels accueilleront les nouveautés : Atari Frames (jeux d'arcade), Atari Mindgames (Puzzles et jeux de réflexion), Atari Battlegames (wargames) enfin Atari Hyper Series (professionnel et graphisme). Pêle-mêle, voici quelques-uns des titres en préparation : *Go-moku*, *Backgammon*, *Calamus DTP* (PAO), il y aura également des conversions de titres en provenance des Atari 8 bits (*Star Raiders*).

UN OSCILLOSCOPE NUMÉRIQUE SUR ST

Connecté sur le Rom-port, un boîtier contient le matériel et le logiciel pour transformer un ST en oscilloscope double trace, deux voies et archivage audio. La sensibilité va de 3 mV à 30 V par division, et la base de temps de 10 microsecondes à 1 seconde. L'échantillonnage s'effectue à raison de 180 000 fois par seconde avec une résolution de 8 bits (hélas !). Le nom de cette merveille : K-Scope. Prix et disponibilité non communiqués. Clavus — (1) 42 62 90 19.

INFOS

ENCORE PLUS DUR, ENCORE PLUS FORT

La capacité des disques durs disponibles pour la gamme ST ne cesse d'augmenter. Voilà que les musiciens s'en mêlent maintenant ! Les gros besoins en place pour stocker les sons et autres digitalisations sont certainement le moteur de l'apparition chez FOST de disques durs de 130 Mo, 330 Mo et 660 Mo formatés (gasp !). Bien sûr, d'autres applications pourront également en profiter : archivage, graphisme, serveurs télématiques, etc. Les prix, intéressants en terme de capacité, sont tout de même assez élevés (HDX 154 : 19 900 F ht, HDX 380 : 39 990 F ht, HDX 760 : 69 900 F ht). FOST — 28, rue de Coriolis 75012 Paris. Tél. : (1) 43 44 90 44.

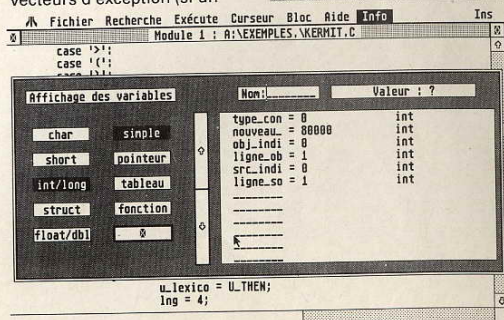
BIENVENUE A INTER C 2.0

Une nouvelle version de l'Interpréteur C de Loriciels sera bientôt prête. Les améliorations portent sur plusieurs points : gain en vitesse d'exécution des programmes (30 %), réutilisation intelligente des vecteurs d'exception (si un

programme plante, au lieu d'afficher des bombes, l'interpréteur positionne le curseur à l'endroit de l'erreur et affiche un message), inclusion possible de modules en assembleur, plus grande compatibilité avec le C standard, enfin la documentation sera aussi étoffée. De plus, il semble qu'un certain nombre de "bugs" de la version précédente aient également été corrigés. Prix de vente prévu : 595 ou 200 F en renvoyant les disquettes de l'ancienne version.

COKTEL VISION LANCE LA COLLECTION CQF

Sans employer une seule fois le mot éducatif, cette nouvelle collection grand public se veut conviviale, pratique, simple mais d'une grande richesse de contenu. On trouvera un budget familial, un code de la route, un atlas de la France et d'autres sujets. En fait, cette collection reprend les thèmes favoris des CD-ROM (tiens, il n'est pas encore disponible celui d'Atari) en les adaptant aux ST, PC et Amiga. En tout cas, l'approche est originale. Il reste à voir le résultat. Compte-rendu dans nos colonnes évidemment. Coktel Vision — (1) 46 04 70 85.



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

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

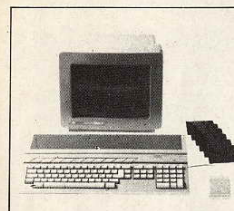
COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard VOLTAIRE
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

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

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

LE SPECIALISTE DE L'ATARIST

ATARI 520 / 1040 STF

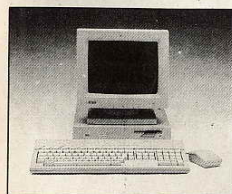


512KO RAM POUR LE 520STF
1 MO RAM POUR LE 1040STF
LECTEUR DISK DOUBLE FACE 720KO
ROM INTEGREE (GEM)
16/32 BITS MICROPROCESSEUR 68000
CLAVIER AZERTY AVEC BLOC NUMERIQUE
INTERFACE MIDI INTEGREE
3 RESOLUTIONS GRAPHIQUES
— 320 x 200 EN 16 COULEURS
— 640 x 200 EN 4 COULEURS
— 640 x 400 EN MONOCHROME H.R.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

520 STF	3 490	1040 STF	4 790
520 STF + MONITEUR MONO H.R.	4 490	1040 STF + MONITEUR MONO H.R.	5 990
520 STF + MONITEUR COULEUR	5 490	1040 STF + MONITEUR COULEUR	7 490

UTILITAIRES	
PACKS MICRO-APPLICATION	
TEXTOMAT	390
DATAMAT	1490
PLUS PAINT ST	390
QUANTUM PAINT BOX	250
REALIZER DIGITALISER	1690
SPECTRUM 512	690
ST RELAY 4	790
SUPERBASE	490
SUPERBASE PROFESSIONNEL	1490
TIMEWORKS PUBLISHER	390
TEXTOMAT	390
ZZ.COM	390
ZZ DRAFT	890
ZZ ROUGH	490
1ST WORD PLUS (FR.)	690

PRO 24	2450
PROFORMAT	495
PLUS PAINT ST	390
QUANTUM PAINT BOX	250
REALIZER DIGITALISER	1690
SPECTRUM 512	690
ST RELAY 4	790
SUPERBASE	490
SUPERBASE PROFESSIONNEL	1490
TIMEWORKS PUBLISHER	390
TEXTOMAT	390
ZZ.COM	390
ZZ DRAFT	890
ZZ ROUGH	490
1ST WORD PLUS (FR.)	690



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

LES MEGA ST UNE GAMME PROFESSIONNELLE

MEGA ST2 MONOCHROME	9450 HT
MEGA ST2 COULEUR	10750 HT
MEGA ST4 MONOCHROME	12450 HT
MEGA ST4 COULEUR	14250 HT
IMPRIMANTE LASER SLM 804	11450 HT
DISQUE DUR SH205 20 MEGA	4200 HT

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

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

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

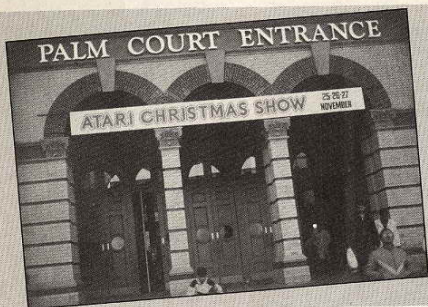
Expédition :
Machines (Sensam) : 150 F
Logiciels et divers (P.T.T.) : 15 F
Réservation et disponibilité :
Tél. : (1) 43.55.63.00



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 remt.)

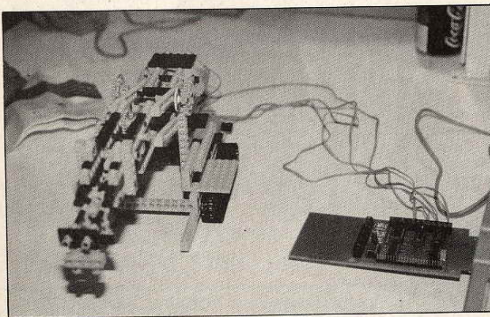
C'est Noël ! ATARI CHRISTMAS SHOW



Alexandra Palace, c'est dans ce lieu privilégié situé au nord de Londres, à deux pas de Wood green station, qu'Atari et pas moins de soixante-dix sociétés annexes avaient élu domicile l'espace d'une fin de semaine (du 25 au 27 novembre 1988) pas comme les autres... car riche de surprises en tout genre !

Tout d'abord, Atari, au lieu de nous présenter son nouveau portable (prévu pour le début de l'année 889) ou son Super ST... nous proposait (je vous entends d'ici hurler) trois nouveaux modèles de compatibles IBM. Les PC3, 4, et 5 équipés respectivement de 8088-2, 80286 et 80386 à des prix très intéressants. Je passerai donc volontairement sur ces PCs, puisqu'aucune date de disponibilité n'a été

clairement annoncée. L'**Abaq** était bien présent mais toujours avec la même superbe démo, et monté dans une boîte de PC (décidément). Finalement, au détour d'un stand, on finit par trouver une nouvelle application pour tous les ST : le **Robokit**, une interface robotique ayant pour but de piloter, via le port cartouche, des ensembles motorisés de chez LEGO.



Atari Robot Kit et montage Lego

HISOFT MET EN MARCHÉ LE TURBO

Chez Hisoft, j'ai pu découvrir le blitter en soft pour 520 et

1040 ! Oui vous avez bien lu, c'est un simple accessoire de bureau nommé **TurboST** qui met un turbo dans vos affichages GEM en 33 ko seulement (cherchez

l'erreur !). La publicité comparative étant autorisée en Angleterre, des tests ont été effectués entre le Blitter et Turbost, donnant ce dernier gagnant sur une majorité des applications. Dans les sorties récentes, on note :

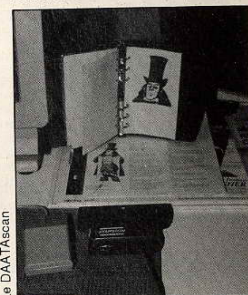
- **Werks**, un éditeur de ressource,
- **Aztec C**, "debugueur" pour les utilisateurs de ce langage,
- **FTL Modula 2 Developer** sorti pour le PC Show. On peut espérer sous peu **Hisoft C**, un autre "C" rapide et conçu pour les débutants, **Hisoft Forth** et **KnifeST**, un utilitaire de plus pour récupérer les disquettes effacées.

KUMA COMPUTERS présentait des versions révisées de tous ses best-sellers : **K-Spread 3**, **K-Graph 3**, **K-Resource 2**, et **K-Minstrel 2**. Voilà qui devrait faire plaisir aux utilisateurs des ST "nouvelles" ROMs. A ce sujet, une nouvelle version du TOS doit arriver très prochainement (v2.00) pour améliorer les fonctions de copie de fichiers, le format disque se rapprochera plus du MF8 de MS-DOS, plus de limitation à 400 fichiers par disquette, le séparateur sera / et non plus \, à suivre...

PRECISION SOFTWARE profitait de l'occasion pour proposer la version 3 de

Superbase Professional ST qui reprend les atouts de la version 4 des PCs (Grrr) comme les liens automatiques pour lancer les relances facture et la communication pour transférer des fichiers entre plusieurs Superbase par modem.

ELECTRIC DISTRIBUTION, responsable des produits GST, faisait une démonstration permanente de **Timeworks 1.12** sur écran géant (pas d'autres versions pour le moment) et annonçait l'arrivée de **First Word 3.0** auquel on aurait ajouté de nouvelles fonctions.



Le DAATAscan

KEMPSTON DATA présentait le **DAATAscan**, un scanner beaucoup plus large que ses concurrents (105 mm) accompagné d'un logiciel très complet pour sauvegarder sous tous les formats usuels.

ROMBO PRODUCTIONS était la seule société à commercialiser un digitaliseur vidéo, le **Vidi-ST** (malheureusement noir et blanc) mais très rapide : 1/50° de seconde pour une image en seize tons de gris. Il sauve les images aux formats Degas, Néo et BitMap, incruste des images sur l'image déjà existante et anime jusqu'à vingt-cinq images seconde. Très efficace et pas très cher (1 200 F).

QUATRE NOUVEAUTÉS CHEZ MICRODEAL

Il fallait donc vite passer à la suite chez Microdeal qui proposait quatre nouveautés :

— **JUG**, dans lequel vous devez trouver et détruire une tumeur qui ravage peu à peu le cerveau de la planète Spiraesus. Munie d'un système immunitaire, la tumeur est capable de détecter votre présence et d'y mettre un terme... Superbe graphiquement avec un défilement bidirectionnel et parallax, très chouette.



— **The Grail Adventure** nous transporte au Moyen Age pour y jouer le rôle de Billot, un magicien plein de pouvoirs accompagné de son fidèle serviteur et ami Gabo. Il faut sauver le peuple de Kabar d'une malédiction en retrouvant le Grail qui, selon la légende, ne peut être approché que par une âme pure... Toute cette aventure est graphique, utilisant la souris et des boîtes de

dialogues, une belle réalisation. — Si les jeux d'aventure vous passionnent et que votre imagination est galopante, **Tale Spin** est idéal pour construire vous-même vos scénarios,

Run-Time non soumis à copyright pour permettre une éventuelle commercialisation de votre aventure. — Enfin, pour gérer vos dépenses financières, **Personal Finance Manager**



The Grail Adventure

importer des dessins au format Degas/Néo, des digitalisations sonores du Replay, etc. Le résultat final sera piloté à la souris avec des boîtes de dialogues (aucun texte à taper), et s'exécutera avec un

est véritablement la clé de vos soucis. Entièrement sous GEM, il permet de saisir dépenses et gains, de faire un budget prévisionnel avec graphique (le nombre d'entrées étant limité par la taille mémoire du ST), d'obtenir enfin une balance débit et crédit.

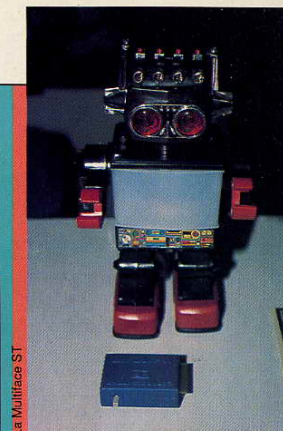
Côté hardware, **ST Replay** était présenté en version 4.0 complètement revu et corrigé. Désormais entièrement sous GEM, son échantillonnage est poussé à 50 kHz, et il intègre un oscilloscope en temps réel.

Dix présélections sont accessibles au clavier ou sur un synthétiseur compatible MIDI ! De plus, une version améliorée du programme **Echo** est fournie dans ce package qui semble s'imposer comme le meilleur rapport/qualité prix pour l'Atari.

LE HARD

Et le meilleur pour la fin, **Romantic Robot** et sa cartouche **Multiface ST** en version quasi-finale était présent. Ce petit hardware à connecter sur le port cartouche, pas plus grand qu'un paquet de cigarettes, permet de stopper à tout moment le déroulement d'un

logiciel (un jeu en règle générale) en pressant le petit bouton sur le côté, d'examiner le contenu de la mémoire en hexa et ascii, de paker des adresses mémoire, de sauvegarder le contenu de la mémoire sur disquette. Où est l'intérêt me direz-vous ? Eh bien, c'est très simple : vous jouez à **Pac-Mania**, alors que vous



La Multiface ST

atteignez le quatrième niveau, vous êtes pris d'une terrible fatigue (si, si, vous êtes très fatigué), vous décidez donc d'arrêter pour aujourd'hui ; no problem, car Multiface sauvegarde le jeu dans l'état où vous le laissez et vous pourrez le recharger le lendemain ou un mois plus tard. Pigé ?

Mais afin d'éviter aux petits malins d'en faire un emploi abusif, la cartouche doit être connectée pour relire les fichiers sauvegardés par cette astuce (NIARG !).

Autre Hardware et non des moindres, **Spectre 128** est arrivée. Pour ceux qui n'auraient pas suivi, c'est de la cartouche MAC + dont je parle, capable d'émuler **Pagemaker**, **Adobe Illustrator** et **Hypercard** (pas de crise cardiaque svp).

C'est Dave Small, l'inventeur du **Magic Sac** qui, ayant quitté Data Pacific pour monter sa propre société, est derrière tout ça, et pan ! Comme je la reçois très prochainement, un banc d'essai suivra...

Côté jeux, pas grand-chose de génial à part **Baal** de Psychapse (Aventura est reporté au début 1989), **Double Dragon** de Melbourne House (Bof), **Barbarian II** de Rallye (pas mal), **Lombard Rallye** de Mandarin (chouette)... Les grands absents furent : **Elite** (Ghost'in goblin et **Paperboy**, en préparation), **Rainbird**, **Us Gold**, **Grenlin**, **Palace**... Rendez-vous est donc pris, à l'année prochaine.

De Londres pour First, Christophe Meslin

APPLICATION

TRIAD - VOLUME 1

La crème des crèmes

Mirrorsoft propose une compilation de trois hits sortis sur le ST : *Starglider*, *Defender of the Crown* et *Barbarian*. *Starglider I* (Rainbird) n'est pas sans rappeler le mémorable *Starwars I* des salles de jeux. A bord d'un vaisseau,



MINI-GOLF

Des p'tits trous, encore des p'tits trous...



EDITEUR : Magic Bytes
GENRE : arcade
GRAPHISME : joli, mais imprécis
SON : inexistant
INTERET : moyen
DUREE : longue
PRIX : 230 F env.
J'achète, pour ne plus rester seul devant mon ST.

vous avez seul la responsabilité de sauver une planète des machines qui hantent les cauchemars de l'humanité. Et pas seulement les rêves, puisque de durs combats se dérouleront sous un ciel noir dont les seules étoiles sont le résultat des tirs meurtriers des "marcheurs" et autres "oiseaux de métal". Armé de missiles et de lasers, vous devez, après de courtes périodes de combats aériens, venir vous ravitailler à votre base et repartir, les paupières lourdes, les mains fatiguées par le contrôle de tirs. Un jour peut-être le soleil reparaitra...

Le tir des lasers est dirigé grâce à un viseur fixe ou flottant, et le missile grâce à sa propre caméra. Cela autorise également des missions de reconnaissance dans des zones très "chaudes". Le ravitaillement en carburant s'obtient en passant au travers de lignes à haute tension, celui du bouclier et de l'armement dans la base. Les cibles, mobiles ou fixes se trouvent partout, au sol ou en l'air. Le vaisseau se déplace dans un monde en trois dimensions aux graphismes vectoriels (filaire).

Defender of the Crown est un grand classique du jeu de stratégie et de diplomatie. Malgré quelques imperfections, il reste pour moi le meilleur du

genre. Les graphismes (digitalisations retravaillées) sont fantastiques, en particulier les scènes dans le château, à la lumière des torches.

La partie diplomatique et stratégique (à savoir la conquête des fiefs adverses grâce à une armée levée avec vos revenus) est simple, très bien faite et explicite. Pourtant, gagner n'est pas chose facile. Combattre les raids contre votre trésorerie, délivrer la belle princesse otage des Saxons, protéger le château contre les attaques surprises des Vikings... les périls sont nombreux.

Les combats type arcade sont par contre fastidieux, monotones et répétitifs. Dommage, le cadre est grandiose ! Imaginez un combat à mort, le reflet des torches vacillantes sur les lames étincelantes sifflant dans l'air. Quelques étoiles filantes traversent parfois la voûte céleste, la chance est-elle avec vous ? Ces combats se rencontrent lors de raids dans les châteaux adverses ou si vous volez au secours d'une princesse captive. Les attaques contre les châteaux sont les plus spectaculaires.

La tactique est la suivante : d'abord amoindrir la garnison en catapultant des cadavres qui répandront la peste. Puis attaquer la muraille avec des boulets de catapulte. Plus la muraille aura été détruite, plus l'assaut sera facile.

A notre connaissance, voici la première simulation de mini-golf sur micro. Une tentative courageuse, et relativement réussie. Dix-huit trous, comme pour un vrai golf. Mais des trous délirants, comme sur un vrai mini-golf. La vue normale de chaque étape du parcours se fait du dessus. Ce qui n'est pas commode pour évaluer les obstacles et les bosses qui gênent la trajectoire de la balle. Un menu déroulant vous propose donc des options offrant des perspectives autres, de côté par la gauche, par la droite, ou par l'arrière. Hélas ! n'attendez pas un affichage en 3-D... de simples courbes de niveaux dans d'étroites fenêtres, bien décevantes et confuses. Cette faiblesse résume à elle seule toute la conception du logiciel. Du fun, de l'originalité, mais pas beaucoup de rigueur dans la simulation...

PATIENCE ET PRÉCISION

Pour le fun, vous pouvez organiser une compétition avec un, deux, trois, ou quatre amis. Les balles se heurtent et se repoussent, il y a toujours un joueur à la traîne, on peut se faire des vacherias,

bref, on s'amuse. D'autant que les manipulations sont enfantines : on clique sur la balle, et on tire une sorte de trait à partir d'elle. Le trait donne la direction et la force de la balle, proportionnelle à sa longueur. Le réglage est assez fin, et on tire d'ailleurs généralement trop fort... Si vous jouez au niveau "pro", le trait sera invisible, ce qui corse sérieusement le jeu.

Pour l'originalité, on est servi. On commence par des trous vicieux mais classiques, une pente avec un entonnoir, un petit pont à franchir, une série infernale de bosses, un étroit chemin en zigzag, etc. La suite est encore plus folle. On joue dans une caverne (stalactites et stalagmites servant d'obstacles), sur l'eau, dans les rues d'une ville au milieu des voitures... Dingue !

Pour la rigueur, on repassera. Les rebonds sont parfois un peu douteux, certaines pentes redoutables ne ralentissent pas assez la balle, et l'affichage, on le répète, n'aide guère à calculer ses coups. Dommage, vraiment dommage. En revanche, on appréciera beaucoup l'écran secondaire, toujours accessible, qui donne le score et les statistiques de chaque joueur. En conclusion, voici un programme bien dans le style de Magic Bytes : terriblement ingénieux, mais pas irréprochable...

Jean-Michel Maman

Les batailles en plaine sont différentes. Les chevaliers prennent alors leur vraie valeur, causant des ravages dans les rangs ennemis lors de leurs charges. Le plus intéressant dans ce jeu, c'est l'évolution des adversaires. Leurs tactiques varient d'une partie à l'autre, leurs méthodes aussi. Aucun temps mort n'est permis. Il y a toujours quelqu'un pour en profiter et s'approprier un fief mal gardé.

La partie est ponctuée de tournois mettant en jeu l'honneur ou une terre. Ils sont très durs, les adversaires sont redoutables. La mise en jeu d'une terre peut rapporter beaucoup, mais le risque est aussi grand. Une partie se termine par la prise de votre château, ou dans le meilleur des cas, par la conquête totale de toute l'Angleterre. Vive le roy !

Barbarian, de Psygnosis, nous plonge dans un univers différent bien qu'autant impitoyable. Ici, agilité et force règnent en maître. Ajoutez un brin de sauvagerie, un peu de chance et vous obtenez la description de l'homme qui devra traverser les épreuves titanesques sur le chemin vers la gloire. L'épée à la main, lancez-vous dans la jungle, en couleur et en deux dimensions. Explorez des ruines étranges peuplées de créatures maléfiques. Chaque tableau contient un monstre et/ou des pièges à éviter pour passer à la suite.

Courez, sautez, plongez, donnez des coups d'épée. Tous les mouvements sont sélectionnés par la souris sur un bandeau en bas d'écran. Hélas ! notre inexpérience en matière de cryptographie ne nous a pas permis de déchiffrer ces runes mystérieuses représentant les mouvements du personnage. Mais on s'y fait, et après quelques résurrections, vous apprendrez à déchirer les singes blancs de l'épaule à la hanche à coups de glaive.

Les graphismes sont pleins de détails, et les décors tout à fait réussis. Le personnage est bien vivant, ses mouvements permettent d'apercevoir les reflets d'or parsemant sa crierie fournie. Le fauve est lâché !

H. B.

EDITEUR : Mirrorsoft
GENRE : arcade/stratégie/simulation
GRAPHISME : excellent
SON : moyen
INTERET : EEEEnorme
JOUABILITE : moyen
DUREE : beaucoup
PRIX : 330 F
Même à Beyrouth, je sortirais pour l'acheter.

VOICI VOS 22 RAISONS D'ACHETER VOTRE ST DANS NOTRE SERVICE ATARI

I - PRIX 520STF

520STF

(unité centrale + lecteur double face 1 méga + câble péritel + souris + basic ST + 40 logiciels + joystick ATARI + 10 disquettes :

3 490 F

520STF + moniteur HR monochrome + 40 logiciels + joystick ATARI + 10 disquettes :

4 490 F

520STF + moniteur couleur 1 224/1 425 + 40 logiciels + joystick ATARI + 10 disquettes :

5 490 F

* Si vous trouvez moins cher, ou si on vous propose mieux, nous nous alignons immédiatement + un cadeau surprise

Achetez

votre ordinateur maintenant.

Payez-le

en avril 1989

en 4 fois sans intérêt.

* sous acceptation du CETELEM

III - OFFRE 520/1040 COULEUR/TELEVISEUR

520STF 3 490

+ moniteur couleur 2 500

+ tuner T.V. 1 190

= 520 STF + T.V. moniteur grande marque + télécommande 5 490

* Offre valable avec 1040STF = 7 490

V - OFFRE 520/1040 3 RESOLUTIONS + TV

520STF

+ SM 124 (moniteur HR monochrome)

+ moniteur /T.V. couleur

+ switcher (passer d'une résolution à une autre sans débrancher)

6 990 F

* Offre valable avec 1040STF = 8 490

VI - ACCESSOIRES

10 disquettes de marque 99 F

Boîte de rangement 60 F

Tapis pour souris 79 F

Ruban SMM 804 79 F

Ruban Star NC 10 150 F

Cable imprimante 150 F

Cable péritel 390 F

Souris 390 F

Free Boot + pose 70 F

Joystick Atari 290 F

Inverseur couleur HR 90 F

Housse 590 F

Meuble informatique 590 F

VII - PERIPHERIQUES

Moniteur SM 124 1 490 F

Moniteur SC 1224 2 490 F

Moniteur SC 1425 2 490 F

Moniteur /T.V. panasonic 1 990 F

Drive SF 314 (3 1/2) 1 990 F

Drive California (3 1/2) 1 400 F

Drive Kumana (3 1/2) 1 500 F

Drive Kumana (5 1/4) 1 990 F

Disque dur 30 mégas 4 990 F

Drive 3 1/2 interne chimon 990 F

Handy scanner III 3 290 F

Drive nec 3 1/2 externe 1 290 F

Disque dur 60 Mo 7 690 F

IX - NOUVEAUTÉS JEUX

- Heroes of lance
- Pool of radiance
- Double dragon
- Dragon ninja
- Thunder Blade
- Operation Wolf
- Les portes du temps
- Crazy cars II
- + des centaines d'autres jeux en stock.

X - GRAPHISME

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

XI - UTILITAIRES

- Traitement texte langue Arabe
- Signum II
- Flex disk
- PC ditto
- Aladin
- Calamus
- G.F.A. 3.0

CONSEILS DE SIMON

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

XIII - LOGICIELS PROFESSIONNELS

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

FORMATION ASSURÉE !

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.	14 215 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 + imprimante laser + time works et rédacteur + formation	29 900 F
1040 STFM + SLM 804 + rédacteur	15 000 F

Prix hors taxe

XVI - S.A.V./BIDOUILLES

Sylvain, le maître du fer à souder, est présent tous les jours. Réparations, bidouilles, câblages, extensions, un méga, chargement de drive, pose free boot, sont effectués très rapidement et garantis. Changement de carte simple face en double face - 1 150 F
- extension 1 méga 1 500 F

XVII - REPRISES

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

XVIII - 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 !

XVIII - CADEAUX

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

- Jeux
- Utilitaires
- Accessoires de bureau
- Traitement de texte
- Gestion familiale
- Création musicale
- Création artistique
- et bien d'autres...
- Joystick et 10 disquettes

XX - PAIEMENTS

Facilité de paiement sur 5 mois sans aucun intérêt

- Crédit CETELEM
- Carte Auroré
- (sous acceptation du dossier)
- Remise maximum :
- Étudiants, enseignants, comités d'entreprises, collectivités, groupe.

XXII - SERVICES

Nous insistons sur le service. Tout client aura la meilleure information et le bon conseil avant son achat. Ensuite, le client aura une assistance permanente, au magasin ou par téléphone de 10 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
à retourner à ULTIMA - 5 boulevard Voltaire, 75011 PARIS

Nom

Prénom

Adresse

Tél.

Ville

Mode de règlement :

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Carte bleue

Code postal

Date d'expiration

Signature :

Désignation produit :

☐ CB ☐

157 01 68

BOMBUZAL

Un jeu qui fait boum !

Pas de révolution dans une république bananière, pas de maître-chanteur fou, pas de complot international... Et pourtant, des bombes dans tous les coins !

Bombuzal est un petit personnage de BD grotesque, avec un corps ovoïde tout bleu, un gros nez rouge, et deux grands yeux naïfs. Allez savoir pourquoi, il se retrouve en pleine mer sur une série de pontons ! Sa mission ? Faire exploser toutes les bombes qui les encomrent.

Chaque ponton est découpé en dalles. Il y a des dalles banales (heureusement), des dalles qui s'effritent dès qu'on passe une seule fois dessus, des dalles verglacées sur lesquelles il est impossible de s'arrêter, et des dalles magiques qui téléportent ailleurs l'héroïque Bombuzal.

SE FAIRE LA BOMBE

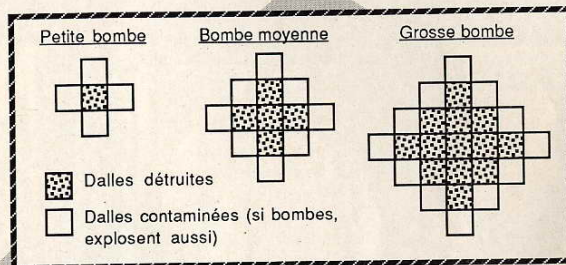
Et il y a surtout des dalles occupées par de grosses boules rouges, alias des

juste la dalle sur laquelle elle se trouve, faisant exploser toutes les bombes qui la touchent sur les dalles voisines. La bombe moyenne a une plus large action, et ne parlons pas de la grosse ! (voir croquis). Donc, comme toute bombe explose dès que Bombuzal quitte sa dalle, vous pouvez en déduire, comme les mouvements en diagonale sont interdits, qu'il explose avec elle dès qu'il s'agit d'une moyenne ou d'une grosse : perte d'une vie.

les explosions sont là pour vous procurer de quoi vous casser la tête pendant des heures.

CALME ET PATIENCE

Le programme comporte plus de 120 pontons de difficulté croissante. Tous les dix pontons environ, un code secret vous est transmis qui vous permet, la fois suivante, de repartir de la série où



CATASTROPHES EN CHAÎNE

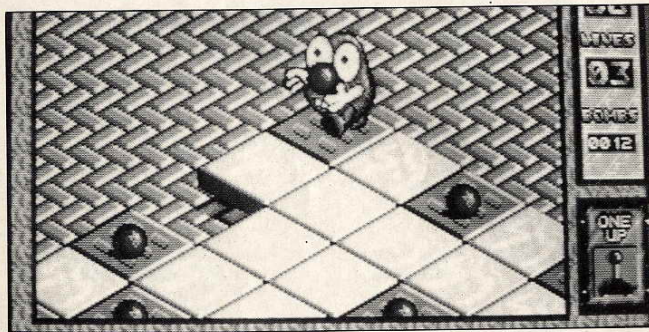
Certains pontons sont surchargés de bombes. Le truc consiste donc à comprendre quelle bombe peut être amorcée

vous vous êtes arrêté. En cours de partie, l'option "continue" joue le même rôle. Heureusement ! Car la seule faiblesse de Bombuzal, c'est qu'une fois qu'un ponton a été résolu, il a été résolu ! Et il n'y a presque pas d'intérêt à le rejouer, puisque son énigme est évanouie...

Le grand nombre de tableaux compense cette relative limitation du jeu. Mais chapeau pour le graphisme, l'animation, les bruitages, la conception générale ! La vision en 3D ou en 2D est une excellente trouvaille. Toutes les dalles se distinguent au premier coup d'œil.

Les explosions sont un régal. Enfin, il se dégage du personnage et de ses actions un humour permanent, renforcé par la clarté "cartoon" des dessins. Un soft intelligent et beau auquel on joue avec énormément de plaisir. Que demander de mieux ?

Jean-Michel Maman



bombes. Pour détonner une bombe, il faut amener Bombuzal sur sa dalle, et appuyer sur le bouton de tir. 1... 2... 3... se décompte à l'écran. Ça y est, la bombe est amorcée. N'ayez pas peur, elle n'explosera pas avant que Bombuzal n'ait quitté la dalle. Ce qui ne veut pas dire qu'il sera en sécurité. Il y a en effet trois tailles de bombes : les petites, les moyennes, et les grosses. La différence ? Le rayon de destruction. Par exemple, une petite bombe détruit

sans que tout le ponton, et Bombuzal, disparaissent dans l'explosion générale ! On trouve aussi des bombes déplaçables le long de glissières : il faut trouver la bonne combinaison. Et vite, car chaque ponton est minuté en fonction de sa difficulté. Enfin, pour ceux qui trouveraient le jeu un peu simple, de drôles de trucs mortels au toucher patrouillent sur les pontons, des dalles rivetées et indestructibles, plus des "temples" qui absorbent

EDITEUR : Image Works
GENRE : arcade/réflexion
GRAPHISME : génial
SON : explosif
INTERET : grand
DUREE : un mois
JOUABILITE : exceptionnelle
PRIX : 200 F env.
J'achète, j'achète, j'achète !

STARQUAKE

Habitant d'un astre lointain, vous avez reçu un appel des dieux qui vous a décidé à délivrer votre planète des "aliens" qui l'occupent. Pour réaliser vos desseins, vous ne disposez que d'un rayon laser, de beaucoup de courage et d'un peu de patience. Heureusement, comme tous les habitants de votre planète, vous avez la faculté de sauter de grandes hauteurs sans le moindre mal et de créer des plates-formes provisoires pour franchir les obstacles. Quand le logiciel démarre, le personnage (un petit bonhomme, genre Pacman) vient d'écraser sa fusée sur une planète hostile. Il lui faudra trouver des pièces de rechange cachées dans les galeries souterraines de la planète pour repartir. Le voilà en haut d'une montagne, à côté de l'épave. Tout se passerait bien si dès le début une bande d'affreux ennemis ne l'attaquaient immédiatement. A ce moment-là, prenant son courage à deux mains, il se sauve à toute vitesse vers une crevasse à droite, l'autre côté étant

obstrué. Il a eu tort de faire ça, car maintenant le voilà en chute libre... Surprise, au lieu de s'écraser et d'être bon à ramasser à la petite cuillère, il est tout guilleret, prêt pour de nouvelles émotions ! De nouveaux "méchants" arrivent par la voie des airs. Cette fois, c'en est assez ! Il les massacre au phaser (comme dans *Star Trek*). Là, ils sont moins fiers ! Quoi, encore d'autres ! Cette fois le pistolet ne leur fait rien. Le voilà obligé de leur sauter par dessus, se jetant dans le vide une nouvelle fois ! Comme tout à l'heure, pas de bobo mais à nouveau des ennemis et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il arrive au "boss" des aliens. Heureusement, divers moyens de transport vont épargner nos pauvres petits pieds fatigués par le nombre impressionnant de cavernes. Aux détours des couloirs se trouvent parfois des plates-formes volantes ainsi que des téléporteurs nécessitant un code secret pour fonctionner. De même, dans certaines parties du dédale, des ascenseurs font accéder commodément aux parties élevées du tableau. Comme vous le voyez, ce jeu est de facture assez classique (n'oublions pas qu'il a été adapté des machines 8 bits). Il fait partie du genre de logiciels où il est inutile de lire la notice pour s'éclater en jouant. Dommage qu'il n'y ait pas de



défilement latéral pour passer d'un tableau à l'autre. En revanche, le personnage répond très bien aux mouvements du joystick. Graphiquement, ce n'est pas trop mal, quoique le fond soit un peu dénudé par endroits. La musique est plutôt bonne, mais c'est tout juste. En conclusion, il s'agit d'un jeu correct qui devrait plaire aux fanatiques d'arcade.

Stéphane Joël

EDITEUR : Mandarin software
GENRE : arcade
SON : pas mal
GRAPHISME : correct
ANIMATION : pas mal
INTERET : un peu
DUREE : quelques semaines
CONFIG : 520 couleurs + joystick
J'achète parce que j'aime les jeux d'arcade.

SKATEBALL,

un sport qui tue

Les punks font du patin à glace ? Mheu non ! C'est juste un nouveau logiciel de castagne sur piste glacée. Prenez un peu de hockey sur glace, du football américain, quelques litres d'hémoglobine, et vous obtenez un étrange hybride futuriste, proche parent du "Rollerball", sport ultra-violent du film du même nom. Programmé à l'origine par "Les Studios de minuit" ce jeu a été refondu en



assembler par l'équipe de UBI Soft. Le menu de sélection initial comporte un petit écran vidéo type minitel. Vous choisissez les multiples options en enfonceant les touches du pseudo-clavier à la souris. Les divers choix possibles sont : jeu contre l'ordinateur à un ou deux joueurs, sélection des membres de l'équipe (ils ont tous des caractéristiques différentes), affichage du palmarès d'un personnage, enfin écrans d'aide. Deux équipes de six joueurs s'affrontent sur une patinoire où tous les coups sont permis. Sur le terrain, seuls se retrouvent deux joueurs par équipe (un attaquant et un goal), les autres constituent la réserve et n'entrent en jeu que pour remplacer les équipiers morts sur la piste. Une équipe gagne en marquant des buts dans les cages adverses ou en éliminant les joueurs adverses. Pour corser la difficulté, la piste est plus ou moins encombrée par des obstacles souvent mortels. La patinoire est vue en perspective, les joueurs se déplacent vers le haut ou le bas, et bien sûr vers la gauche et la droite, l'image défile alors horizontalement rapidement (mais de manière un peu saccadée). En plus des déplacements, le "skateballer" peut également sauter et lancer la balle, tout ceci étant contrôlé au joystick. En bas de l'écran, un bandeau affiche à la fois les têtes des joueurs de l'équipe et une vue réduite animée du terrain.

Cette vue en trois dimensions montre les obstacles et la position des joueurs. En début de partie, les obstacles sortent tous du vestiaire et prennent place aux points stratégiques du terrain. Ces obstacles sont nombreux et variés : fosses dans lesquelles il ne fait pas bon tomber, murets contre lesquels ne manquent pas de trébucher les joueurs, scrutators (des yeux bondissants) arrêtant les patineurs mais pas la balle, mines provoquant l'explosion sanglante du joueur en cas de choc, espèces de lessiveuses en verre qui gobent le malheureux au contact, petits robots électrocuteurs (qui vous transforment en cendres), sans oublier les humbles obstacles de base destinés uniquement à vous empêcher de passer. Vous pourrez bien sûr sauter par dessus certains obstacles (fosses,...). Voilà un jeu bien réalisé et qui — par ses côtés saignants (les joueurs explosent, le sang goutte, etc.) — offre la note d'humour et de mauvais goût capable de le distinguer des autres. Notons que ce logiciel appartient aux jeux disposant de plus de 16 couleurs (32 couleurs simultanément). La sauvegarde des meilleurs scores est prévue sur disque, ainsi que plusieurs niveaux de jeu (plus de vingt).

A. L.

EDITEUR : UBI Soft
DATE SORTIE : fin d'année

PUFFY'S SAGA



EDITEUR : Ubi Soft
 GENRE : arcade
 GRAPHISME : génial
 SON : moyen
 INTERET : énorme !
 JOUABILITE : moyenne
 DUREE : 4567 mois (environ)
 PRIX : 240 F
Si on m'empêche d'acheter, je deviens tout vert, je grossis, je crie et je casse tout.

Imaginez une balle de ping-pong jaune, nantie de deux gros yeux bleus globuleux, sautillant partout et crachant des missiles. Voilà un aperçu rapide du personnage dénommé Puffy, héros de cette saga. Mélange heureux de *Pacman* et *Gauntlet*, ce jeu rassemble tous les ingrédients nécessaires pour obtenir quelque chose de drôle, original, et attirant. Puffy se balade dans un complexe souterrain peuplé de créatures démoniaques (au minimum), dont il devra déjouer les attaques perfides. Les scènes

sont représentées de dessus. Le décor est généreux en couleurs et en détails. Sa richesse n'a d'égale que son originalité. Pas de risque de somnolence au joystick !

Puffy se promène tour à tour dans des ruines, à l'intérieur d'un donjon ou au milieu de laves fumantes et sulfureuses. Le scrolling est un peu particulier. En effet, lorsque le personnage se déplace vers un bord de l'écran, la scène se décale d'un coup vers la direction qu'il a prise.

Les niveaux semblent en nombre infini. "Niveaux" parce qu'en fait il s'agit de pseudo-niveaux. Je m'explique : il existe une réserve de tableaux, dans laquelle est sélectionné aléatoirement le nouveau décor à chaque changement de niveau. Ainsi, vous traverserez peut-être plusieurs fois le même endroit au cours d'une saga. La taille de la réserve et la richesse du jeu évite l'ennui qu'aurait pu engendrer la répétition.

L'écran de jeu comprend à gauche une fenêtre (la plus grande) réservée à la représentation du niveau en cours d'exploration et à droite un cadre où sont indiqués le score, la santé de Puffy, ainsi que les icônes des objets qu'il a pu ramasser.

Ces icônes symbolisent les "extras" que l'on trouve un peu partout dans les niveaux. A chacune correspond un pouvoir que Puffy acquiert temporaire-

ment. Le médaillon donne de la vitesse, la pépite le souffle d'un dragon, et la sarbacane, la puissance de feu du *USS Enterprise* ! Le parachute permet la téléportation, le collier confère l'insensibilité, la pilule l'invisibilité, et la dernière, une pièce en or, est nommée dans la notice en anglais "repellency". Le mystère reste entier, puisque je n'en ai jamais rencontré au cours de ma folle descente sur 32 niveaux. Oaaaa, pas mal !

Reste les "magic gom" qui, d'après certaines légendes, viennent des larmes versées par les dieux sur le sort du pauvre Puffy. Une fois collectées, elles octroient un pouvoir proportionnel à leur quantité. Une seule redonne de la santé, offre pour quelques instants un souffle de dragon ou les jambes de Carl Lewis (on murmure qu'un certain B. Johnson Puffy irait plus vite...).

MAGIC GOM CONTRE ABOMINATIONS

Sept fonctions sont ainsi accessibles, dont celle affichant le plan du niveau, pas mal ! Chaque utilisation consomme de une à deux "gom". Plus vous en collectez, mieux vous supportez les dures épreuves du jeu. Les clefs, elles, ouvrent les coffres et les portes, pas de Puffy Lupin, ici !

UNE BELLE BRUTE

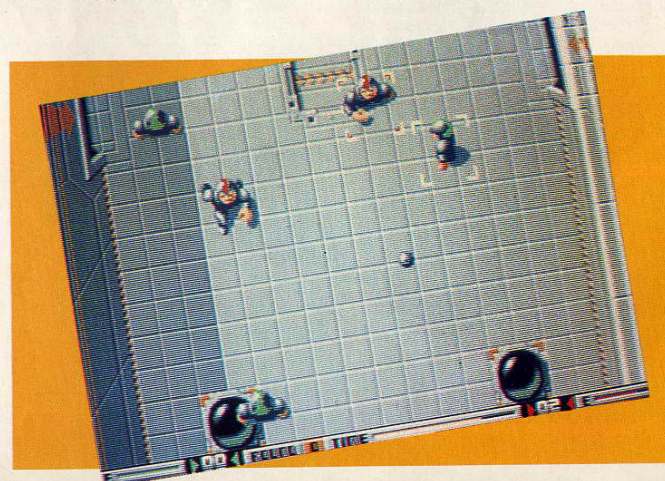
Graphiquement, c'est superbe. Le gris métallique du sol est impressionnant, les joueurs en imposent, ils se déplacent souplement et sont distinctement animés dans leurs actions. Le tout sans faire perdre un millième de seconde à la vitesse du jeu, qui aurait plutôt tendance à vous dépasser. Réussite aussi pour les bruitages, réalistes, durs comme le son de la balle sur les gants d'acier. Pour compléter le panorama idyllique de ce jeu idéal, vous pouvez affronter un ami ou l'ordinateur. Contre ce dernier, vous serez opposé à une série d'équipes de caractéristiques diverses, dans des coupes ou des championnats. Ce qui entraîne parfois un très long temps de jeu, et impose l'usage de l'option de sauvegarde en cours de partie, extrêmement commode. *Speedball*, c'est du tout bon !

Jean-Michel Maman

EDITEUR : Image Works
 GENRE : arcade/sport
 GRAPHISME : excellent
 SON : excellent
 INTERET : brutal
 DUREE : un an et plus
 PRIX : 250 F env.
Je tacle, j'assomme, et j'achète tout de suite !

tesse, transformeront la balle en un projectile meurtrier, ou inverseront le joystick de l'adversaire, etc. D'autres sont des "tokens" et seront comptabilisés à la fin de chaque partie. Alors, en payant un nombre variable de tokens, vous pourrez corrompre l'arbitre (prolongation de la partie), truquer le chronomètre, acheter un but d'avance pour le prochain match, payer l'entraîneur de l'équipe adverse, et j'en oublie... Avec des règles aussi strictes et un esprit aussi noblement sportif, le speedball devrait bientôt faire son entrée aux Jeux Olympiques. Entraînez-vous donc dès maintenant. Le maniement est fabuleusement efficace, conçu à la perfection pour permettre, avec seulement le joystick et le bouton de tir, de faire courir le joueur, de le faire sauter, passer, recevoir, intercepter, tirer, tacle, et bastonner !

Vous dirigez toujours le joueur qui a la balle, celui qui s'en trouve le plus proche, ou le goal dès qu'il apparaît à l'écran. C'est sur ce dernier point que le maniement présente sa seule faiblesse : même avec l'habitude, le déplacement du goal reste imprécis, et parfois même tardif par rapport au tir, à cause du défilement vertical. En effet, le terrain, vu de dessus, est plus long que l'écran n'est haut. Un scrolling vient donc découvrir le champ de jeu au fur et à mesure de l'avance de la balle.



SPEEDBALL

Plaies et bosses

Le sport est une bien belle chose. Saine rivalité, goût de l'effort, fair-play... Si ces valeurs sont les vôtres, jetez-vous sur ce logiciel ! D'abord, la balle est une boule métallique. Les programmeurs ont juste oublié de l'habiller de piquants, c'est un détail. Ensuite, les joueurs — cinq dans chaque camp (un gardien de but plus quatre joueurs de champ) — sont étrangement vêtus de cuirasses et de casques en acier. Sans doute pour se protéger du froid. D'ailleurs, quand on voit leurs têtes sur le magnifique écran de sélection des équipes, on comprend tout de suite que ce sont des frileux. Enfin, les règles du speedball sont extrêmement sophistiquées : il s'agit de mettre la balle métallique dans le but de l'adversaire. C'est tout. Pour le reste, seul le hasard décide. Si par exemple un de vos joueurs, en tacleant pour récupérer la balle à un

adversaire, lui brise par maladresse les deux jambes et lui enlève ainsi la moitié de ses points de forces, c'est la faute à pas de chance ! Ou encore, si vous vous agrippez jusqu'à l'assommer à un autre joueur qui courait vers la balle, c'est une mauvaise coïncidence. Enfin, si le gardien de but, au moment d'arrêter un tir, reçoit votre casque en plein ventre et laisse passer la balle, c'est assurément qu'il n'est pas en forme !

FAVORISER LE JEU DUR

Ces principes de jeu francs et virils s'allient à une parfaite régularité de la compétition. De temps en temps, des bonus apparaissent aléatoirement sur le terrain. Il suffit de passer dessus pour s'en emparer. Certains portent des lettres. Ils paralyseront l'autre équipe pendant dix secondes, diminueront sa vi-

Heureusement, Puffy sait se défendre tout seul grâce à sa sulfateuse. Un coup assomme l'adversaire, et une rafale l'éparpille aux quatre coins du complexe. Faudrait voir à pas rigoler ! Vous devrez avaler toutes les pilules dorées parsemant le sol pour passer au niveau supérieur. Bon appétit !

Par moment une voix venue d'outre-tombe commente votre épopée fantastique. Les remarques sont justes, mais c'est désagréable d'entendre dire "ça va mal !" alors que dix-huit dragons, quatre-vingt-sept fantômes et quarante-cinq flammes d'acide festoient sur votre dos. Et ne vous croyez pas tout permis sous prétexte qu'une partie ratée se recommence aussitôt.

Si vous êtes maître de la destinée de Puffy, il vous juge. Son visage est là, présent à l'écran. A l'expression qu'il affichera, vous connaîtrez vite son état de mécontentement.

Passons aux abominations qui hantent les couloirs. Elles sont géniales ! Rien qu'à voir les yeux géants qui vous poursuivent du regard, ou les fantômes pourpres dont le glissement des draps sur la pierre lisse vous donne la chair de poule... Les meilleurs sont les dragons, au sol ou en vol, leur souffle est dévastateur. Faites-vous tout petit sinon gare ! Enfin, il se pourrait (mais c'est à prendre au conditionnel), qu'un traître se cache dans les niveaux inférieurs. Ouvrez le bon œil, et sautillez au bon endroit. Outre les monstres, les flammes d'acide, les désintégrateurs et mares de lave sont monnaie courante.

SAUVEGARDE EN FOLIE

Le jeu utilise neuf des touches de fonction. Sont disponibles, une pause, un mode 50/60 Hertz, un mode accéléré, un mode "super balaise !" (commence la partie directement au niveau 7), et un mode chargement pour sauver une partie en cours. A ce propos, j'ai eu quelques problèmes avec ce dernier. S'il sauve bien la partie sur la disquette jeu, la restitution se passe de façon bizarre. Il semble qu'une folie hasardeuse ait gagné la sauvegarde. La partie sauvee est chargée avec un niveau en plus (vous sauvez au 9^e, vous vous retrouvez au 10^e), et le décor est chargé aléatoirement... Pour ceux qui aiment le changement...

Le mode d'emploi est en français, mais il est dommage que tous les termes mentionnés soient en anglais. L'exportation c'est bien, mais quand même ! Enfin, le jeu, loin d'être misogyne, donne la possibilité aux jeunes filles de s'adonner aux joies de la saga grâce au double féminin de Puffy : Pufyn. Même si ses lèvres pulpeuses laissent froides les horreurs des sombres couloirs, elle n'a rien à envier à son homologue masculin.

H. B.
17

EMULATEURS MINTEL

Rencontre tripartite : Emulcom 3 - Hypertel - ZZ-Com

Le minitel est fourni gratuitement mais... aïe, aïe ! Les factures téléphoniques sont quelquefois surprenantes et toujours douloureuses. Un émulateur minitel fait gagner du temps — donc de l'argent —, permet de télécharger des programmes et fichiers. Jusqu'à présent, le seul émulateur était *Emulcom 2.02* (enfin, officiellement pour le numéro de version). Et puis voilà que les développeurs se réveillent, et il en sort trois d'un coup pour cette fin 1988.

La multiplication des produits génère un problème de choix. Lequel adopter ? D'abord, allez échanger votre minitel 1 contre un 1B à l'ACTEL (pour que son modem soit retournable). Ensuite, lisez. Comme je n'ai pas pu me décider pour l'instant, je les décris par... ordre alphabétique. Ensuite, méditez un moment, si vous décidez de ne pas échanger votre minitel contre trois barils d'émulateur sur ST, c'est que... votre minitel est en réalité, dans un placard.

EMULCOM 3 : PUISSANT ET SOPHISTIQUE

Que ceux (nombreux!) ayant utilisé *Emulcom 2* se rassurent. Ils ne seront pas dépayés. La version 3 reprend toutes les options de la version 2, mais complètement réécrites et considérablement augmentées.

Emulcom 3 gère tous les attributs texte, graphique et animation du vidéotexte y compris le clignotement, le rouleau des pages dynamiques, le masquage/démasquage, la loupe, et permet de gérer tous les modes du minitel 1B et des modems en boîtier (tout est paramétrable).

L'écran vidéotex occupe toute la surface de l'écran du ST, la barre de menu n'apparaissant que lorsque le curseur de la souris s'en approche. En 40 et 80 colonnes, cette grande taille est très agréable. Pour les nostalgiques, il est toujours possible de retrouver la "fenêtre GEM", comme dans Emulcom 2. Une nouveauté essentielle : la recherche.

che d'adresses sur le 11 (annuaire électronique) et leur sauvegarde sous différents formats. Et ça marche aussi bien qu'un logiciel récent qui, lui, ne fait que ça...

Le **téléchargement** sous toutes ses formes est particulièrement bien implanté dans *Emulcom 3* (en émission et réception), puisqu'il permet les transferts sans protocole (texte et ASCII transcodé, binhex), les protocoles X et Y-modem, Kermit, mais aussi CCET (serveur Atari) et SM1.

Emulcom 3 donne, si on le demande, toutes les indications sur le déroulement du transfert, et permet de choisir où va être stocké le fichier (sur disque ou en mémoire). Toutes les options d'*Emulcom 3* sont ainsi, complètes, pensées jusqu'au moindre détail.

Tous les formats de sauvegarde texte et image ont été prévus : ASCII, 1st Word, le Rédacteur pour le texte ; Néochrome, Degas Pl1 et Pl3, vidéotex, ZZ-Rouge pour les images. Les automatismes (procédures) sont identiques à celles d'Emulcom 2 (apprentissage des commandes), avec toutefois la possibilité, en double-cliquant sur le fichier procédure d'un serveur, de lancer le programme et de se retrouver automatiquement sur le serveur là où il faut. Plus de téléphone à décrocher : Emulcom 3 prend la ligne, numérote (Minitel 1B et 10, modem Hayes), connecte, etc... Emulcom 3 est un émulateur Minicom très puissant et sophistiqué, dépassant tout ce qui existe actuellement sur d'autres micros (Mac, PC). Mais cela se paye par une taille programme plus importante que ses deux concurrents. Mais, a précisé l'auteur : "il n'occupe

guère plus de place au total que wfGhJK!
puisque je n'ai que 50 ko de buffers
internes."

**HYPERTEL,
COMPLET ET POLYVALENT**

Pas de révolution dans la présentation d'*Hypertel*, mais un outil complet et polyvalent, avec des options tout à fait originales. *Hypertel* ne propose pas un mais trois menus différents (et trois barres de menu qui apparaissent selon l'option choisie) : émulateur Minitel (40 colonnes et 80 colonnes), téléchargement, et répondeur télématique (en fait, un micro-serveur monovoie).

L'**heure** et la **date** sont affichées en permanence et sont éditables à tout moment directement à la souris. La position "capslock" du ST est indiquée par un voyant. Les utilitaires de gestion fichiers (formatage, lecture et destruction de fichiers, etc.) sont utilisables quelle que soit la fonction d'*Hypertel* en cours.

L'**émulation vidéotex** fonctionne correctement, avec une bonne lisibilité (même taille de la page écran que sur *Emulcom 2*). Tous les caractères français sont émis (é, ê, ç, à, û et les autres) et il est également possible de taper et d'envoyer des control L, control G, etc. ce qui est appréciable pour s'amuser sur les messageries en direct (hé hé).

Sur les **automatismes de connexion** (facilités par la numérotation automatique sur minitel 1B) sont implémentés de deux manières, par les procédures classique, mais aussi par un mini-langage de programmation incluant des sauts conditionnels (mieux que sur des émulateurs de terminal tels Flash, Rmodem...).

Les **calculs de tarification** sont complets et éditables, mettant ainsi *Hypertel* à l'abri d'un éventuel changement des services, tarifs, tranches horaires de France Télécoms.

La **sauvegarde des pages capturées** en mode image, est effectuée seulement en vidéotex et Degas. En mode texte, la sauvegarde peut utiliser des masques programmables, ce qui permet de choisir ce qu'on veut sauvegarder.

Les **transferts de fichiers** (téléchargement) sont polyvalents : avec serveur, entre deux minis par le RTC, en local. Les protocoles résidents, peu nombreux en standard (ASCII, binhex avec ou sans PCE — la procédure de correction d'erreur de télélet) sont en fait extensibles, puisque **Hypertel** peut laisser la main à n'importe quel programme et la reprendre une fois les transferts terminés. Pour utiliser Kermit, SM1.

JE GARDE TOUT OU J'OFFRE LA TV A PAPA ?

AMIE
LE PRO.

PARIS 11 et 19 bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro République

MARSEILLE 69 cours Lieutaud
13006 MARSEILLE Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2 rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h.

PARIS 11 et 19 bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro République

MARSEILLE 69 cours Lieutaud
13006 MARSEILLE Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2 rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h.

AMIE aime se faire des amis: Achetez votre ordinateur au meilleur prix, et repartez avec en plus une TV à cristaux liquides CITIZEN ou un lecteur de cassettes et radio LANSAY.

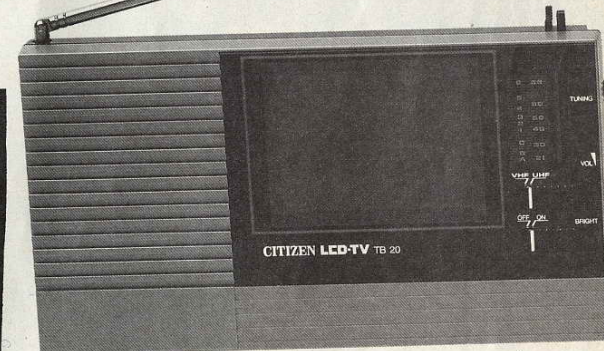
PROMOS

ATARI 1040 ST
+ moniteur couleur :
7490 F.

CADEAU: une TV à cristaux liquides TB20 CITIZEN (VHF-UHF, SECAM) ou 50 % sur une imprimante 9 aiguilles.

ATARI 520 STF
+ moniteur couleur :
5490 F

**CADEAU : un lecteur de cassettes
et radio LANSAY
ou 50 % sur une imprimante
9 aiguilles.**



3 % de remise supplémentaire pour paiement avec les cartes Aurore et Pluriel.

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

[illegible]

T É L É M A T I Q U E

Kerbit et les autres, il suffit de les avoir sous forme de programmes exécutables séparés.

Hypertel possède aussi un **répondeur télématique** intégré : c'est en fait un véritable petit serveur, utile pour ouvrir des messageries (par groupe de correspondants, avec code d'accès) et de définir des masques de saisie, pour des prises de commande par exemple.

Le répondeur peut gérer des programmes externes (c'est-à-dire des applications appelées par **Hypertel**) autorisant des applications aussi variées que les contrôles de processus ou le télétraitement. Les programmes appelés doivent gérer la RS232 : tester la déconnexion, recevoir les commandes par la RS232, envoyer les messages en pensant à l'écran minitel de la personne connectée, rendre la main au serveur dès la fin du programme, etc. Cela fait beaucoup

Les possibilités de **téléchargement** (export et import) sont réduites, mais suffisantes pour un usage courant : mode texte, SM1, Kermit (entièrement paramétrable).

ZZ-Com envoie n'importe quel caractère à la RS232 — mais il n'est pas dit que le serveur l'accepte —, en tapant son code ASCII sur le pavé numérique ainsi qu'une autre touche (voir la doc !). Les procédures sont programmables en ligne (vitesse d'exécution au choix) ou à l'aide d'un micro-langage (fichier à réaliser sur n'importe quel éditeur de texte).

LE MOMENT DU CHOIX

Chaque logiciel ayant ses points forts et faibles en fonction de l'utilisation envisagée, je dirais froidement que je rêve d'une version hybride, d'un pseudo-

clone correspondant à mes fantasmes télématiques.

● L'écran pleine page d'**Emulcom 3** me plaît bien, mais celui de **ZZ-Com** est très bien aussi, et tient le choc également dans les salons graphiques de RTE. Sans hésiter, je choisis le magnétoscope de **ZZ-Com**, qui est bien sympa. Ça, c'est pour m'amuser.

● Pour travailler, c'est différent. **Hypertel** est très bien. Je peux appeler n'importe quel programme (téléchargement, éditeur de texte) et revenir à l'émulateur. **Emulcom 3** le fait aussi, mais ne revient pas au programme appelé. Le répondeur intégré d'**Hypertel** est un must.

● Pour le téléchargement, il y a tout dans **Emulcom 3**, même le nouveau protocole ultra-rapide du serveur Atari et la recherche automatique sur le 11. Finalement, je crois que je vais garder les trois...

J.-P. Chartier

Tableau comparatif

Caractéristiques	Emulcom 3	Hypertel	ZZ-Com
Vidéotex plein écran	oui	non	oui
Monochrome grisé	oui	oui	oui
8 couleurs	oui	oui	oui
Clignotement	oui	non	non
Masquage/démasquage	oui	non	non
Mode rouleau dynamique	oui	non	non
Numérotation auto minitel 1B	oui	oui	oui
Modem	oui	oui	non
Mode 80 colonnes passage auto	oui	non	oui
Passage auto rouleau	oui	oui	oui
Pleine page	oui	oui	oui
Visu capture ascenseur	oui	non	oui
Touches fonction	oui	non	non
Magnétoscope	oui	oui	non
Macros	non	non	oui
Procédures	oui	oui	oui
Langage programmation	oui	oui	oui
Lancement prog. extérieur	oui	oui	oui
Tarifification visible	oui/non	oui	non
Sauvegarde configuration	oui	oui	non
Utilitaires fichiers	oui	oui	oui
Cryptage	oui	oui	oui
Retournement minitel	oui	oui	non
Répondeur	non	oui	oui
Editeur	non	oui	non
Prix (prévu)	env. 890	790	890
Cordon rs232	oui	non	non

Disque Magnétoscope Options Procédures Modem

00:51:30

Configurer ZZ-Com... Standard à émuler... Sans trame Mode Rouleau Connecté

Editer touches fct... Régler l'horloge... Tirez... Imprimer écran...

Un concours

Jeux CNCP

Jeu "La journée de Souriceau" Jeu "Trouve leur maison"

Tous nos autres jeux →

Conn/Fin SOMMAIRE ANNULATION RETOUR REPETITION

GUIDE CORRECTION SUITE ENVOI

de conditions, mais les professionnels apprécieront cette possibilité de traitement à distance.

ZZ-COM : RAPIDE ET CONVIVIAL

ZZ-Com émule parfaitement le minitel 1B (avec le modem du minitel ou un modem acceptant les commandes Hayes). Sans être vraiment complète, l'émulation vidéotex 40 colonnes est très rapide, même pour les animations les plus fouillées. La page minitel occupe une bonne partie de l'écran du ST et les caractères sont très lisibles.

La **capture des pages** est assurée par un "magnétoscope" (comme **Superbase**). Cette bande vidéotex, on peut en faire ce qu'on veut : sauvegarder, regarder, enlever ou ajouter des pages. On visualise soit manuellement (page par page, en appuyant sur les touches du magnétoscope), soit en automatique programmable avec possibilité de réaliser des démos cycliques, mélangeant éventuellement pages vidéotex capturées et pages composées par l'utilisateur.

les prix

UNITÉS CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD	3490 F
520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	5490 F
1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD	4490 F
1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124	5990 F
1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	7490 F
MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD + moniteur SM 124	11800 F
MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD + moniteur SM 124	15300 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		Caméra HV 720	3350
3 1/2 externe SF 314	1790 F	Objectif SCHNEIDER	950
3 1/2 externe CUMANA	1490 F	Zoom COSMICAR	4450
5 1/4 externe CUMANA	1990 F	Staff ROHEN	1800
MONITEURS		Handy Scanner 2 gris	3990
Monochrome SM 124	1490 F	Handy Scanner 16 gris	
Couleur Sc 1425	2490 F		
Monochrome A3	NC		
Multisynchro basse et haute résolution	6990 F		
EXTENSIONS			
512 Ko pour 520 STF	NC		
2 Mo pour 1040 STF	3390 F		
DISQUES DURS			
20 Mo externe SH 205	4490 F		
20 Mo interne SUPRA	NC		
50 Mo externe LEADMAN	NC		
EMULATEURS			
MAC ALADIN	2490 F		
PC PCITTO	790 F		
VIDEO			
Digitaliseur REALISER	1790 F		
Digitaliseur PRO 87	2870 F		
Genlocker vidéo GST 30	3490 F		
Genlocker PRO GST 1000	15200 F		
Codex PAL	2600 F		
Filtre électronique	NC		

IMPRIMANTES

CITIZEN		LC 24 10	4990 F
120 D	1850 F	AMSTRAD	
LSP 10	2790 F	DMP 3160	2290 F
MSP 15	4590 F	DMP 4000	3995 F
STAR		LQ 3500	3990 F
LC 10	2490 F	EPSON	
LC 10 couleur	2950 F	LX 800	2690 F

les promos

520 STF	
+ moniteur couleur	
Printel	
=	4990 F
1040 STF	
+ moniteur couleur	
Printel	
=	6990 F

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF :
LE DÉFI!
PROMO
-50% SUR NOS IMPRIMANTES*
POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
*9 aiguilles** de plus de 5000 F.

les services
2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
un SAV compétent et intégré
facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat, acceptons les cartes Aurum et Pluriel
la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
le service spécial collectivité :
Allo Danièle (1) 43 57 48 20
*sous réserve d'acceptation du dossier** de plus de 4000 F
3615 amie
Plus de 5000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL _____

TÉL. : _____

MON ORDINATEUR : _____

MES 10% DE PRODUITS EN PLUS : _____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

le choix ATARI ST

ACCESSOIRES

MANETTES		Moniteur	80 F
Quick shot 2	60 F	Imprimante	80 F
Quick shot turbo	135 F	RANGEMENT	
Speed king	110 F	10 disk 3 1/2	35 F
Professional	155 F	10 disk 5 1/4	45 F
WICO command	285 F	50 disk 3 1/2	90 F
PROTECTION (housses toile plastique)		50 disk 5 1/4	90 F
Clavier	70 F	100 disk 3 1/2	125 F
		100 disk 5 1/4	125 F

CONSOMMABLES

DISQUETTES		DISQUETTES	
3 1/2 SFDD		3 1/2 DFDD	
PAR 10 = 89 F		PAR 10 = 100 F	
PAR 100 = 850 F		PAR 100 = 900 F	

LES LOGICIELS

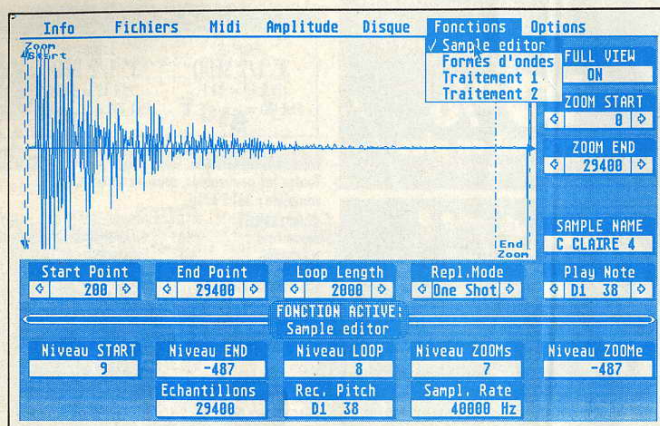
Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.			
COMPTABILITÉ		Profimat	485 F
Compta Jaguar	1950 F	GRAPHIQUE / VIDÉO	
Le comptable	485 F	Film Director	590 F
Compta MEMSOFT	1550 F	Art Director	490 F
GESTION DE FICHIERS		Quantum Paint	275 F
Datamat	375 F	Cyber Studio	850 F
Superbase	950 F	Aegis Animator	565 F
Superbase PRO	2450 F	Spectrum 512	650 F
TABLEAU		GFA Artist	495 F
K Spread	650 F	Deqas Elite	220 F
Colomart 2	875 F	ZZ Rough	490 F
VIP Professional	2050 F	ZZ Draft	780 F
TRAITEMENT DE TEXTE		Easy Draw 2	730 F
BeckerText	725 F	CAD 3D	380 F
Sigman II	1475 F	PAO	
Rédacteur	480 F	Fleet Street Editor	990 F
UTILITAIRES		Publishing Partner	1770 F
PC Ditto	760 F	Time Work	990 F
Twist	368 F	JEUX	
K Switch 2	295 F	Jeanne d'Arc	245 F
MUSIQUE		Bugby boy	213 F
Creator	2475 F	Thundercats	220 F
4 Trac	640 F	Jet	399 F
Music Cons. set	249 F	Skull	245 F
Music studio	315 F	Overlander	220 F
LANGAGES		Arkanoïd II	195 F
GFA Basic 3.0	725 F	Mickey Mouse	220 F
Interpréteur C	325 F	Lords of Conquest	250 F
Lattice	990 F	Disector	250 F

LES LIVRES

Bien débuter sur ST	129 F	Le livre de l'IA	179 F
Bien débuter SUPERBASE	149 F	Le livre de 1st Word +	299 F
C sur ATARI ST	165 F	Le livre du GEM	179 F
Developper en GFA	299 F	Le livre du GFA Basic	199 F
Du Basic ou C	149 F	Disquette et disque dur	179 F
Graphismes en 3D	179 F	Musique et MIDI	149 F
Graphismes et sons	149 F	Peaks et pokes	129 F
La bible de l'ATARI	199 F	Trucs et astuces	149 F
La langage machine	149 F	Trucs et astuces en GFA	269 F

PRO SAMPLE EDITOR

Un éditeur pour échantillonneurs fonctionnant pour plusieurs marques et autorisant le transfert des données des sons via midi, étonnant non ?



Au fait, c'est quoi un échantillonneur (ou sampler) ? C'est une sorte de magnétophone qui enregistre des sons et les stocke sous forme numérique (0.1). Le support n'est ni bande ni une cassette mais de la RAM (mémoire). De plus, on peu à n'importe quel moment rejouer ces sons grâce à un clavier midi. Après avoir chargé le logiciel, une fenêtre indique qu'il fonctionne avec les S900 (Akai), S550 S330 et S50 (Roland), EPS (Ensoniq), Prophet 2000 et VS (Sequential) et K5 (Kawai).

Il en manque mais c'est déjà pas mal. Tout d'abord, il faut connecter l'échantillonneur à l'Atari, puis définir le modèle correspondant dans le menu Option afin que les machines se comprennent. La transmission s'effectue, un menu indique le nom du son et le nombre de blocs à recevoir, le temps est assez long, environ trente-deux secondes pour une seconde d'échantillon.

Les informations transmises sont : les datas du son, sa fréquence d'échantillonnage, la note à laquelle il a été enregistré, le point de départ, le point de bouclage, le point de fin, le mode de bouclage et son nom (tous ces paramètres font partie du "sample dump standard" qui vient d'être défini par l'I.M.A. (International Midi Association)).

Après réception du son, on visualise sa forme d'onde sur l'écran, soit en entier, soit une portion que l'on définit avec des pointeurs de départ et de fin

(zoom). On peut aussi analyser le spectre du son sous 128 harmoniques, et renvoyer ces informations à un synthétiseur utilisant la synthèse additive, le K5 par exemple.

On dispose de deux modes de traitement pour modifier les caractéristiques du son, le premier pour supprimer, amplifier, insérer, inverser, remplacer, déplacer, charger ou sauvegarder une ou toutes les parties du son.

Après l'une de ces modifications, l'ordinateur affiche systématiquement une

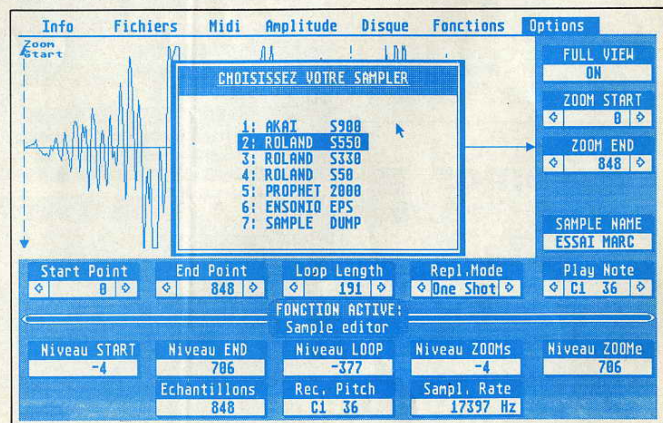
page pour renvoyer à l'échantillonneur le son qui vient d'être modifié. A noter, il est aussi possible d'écouter le son en cliquant sur "play note" avec la souris. Le deuxième mode de traitement est une fonction de bouclage automatique qui, pour ma part, fonctionne aussi mal que toutes les fonctions similaires que l'on trouve d'origine sur les échantillonneurs. De toute façon, il est très difficile de réaliser une fonction comme celle-ci pour la simple raison que des sons différents nécessitent des bouclages différents. Une basse, par exemple, pourra être bouclée avec une courte période, tandis que pour des violons elle devra être plus longue. Enfin, ceci est la partie la plus complexe de l'échantillonnage.

Bref, le grand intérêt de ce logiciel est quand même de permettre la communication des sons entre différentes machines. Une fois le son en mémoire dans l'Atari, on déconnecte son échantillonneur, et l'on branche celui du copain à la place. Il suffit d'indiquer le nouveau modèle au logiciel et de cliquer sur "transmettre" pour que le son et tous ses paramètres soient envoyés au sampler (du copain).

Les personnes ayant déjà pratiqué l'échantillonnage s'apercevront tout de suite qu'il n'y a plus de problèmes pour refaire les bouclages (à moins que le bouclage initial n'ait été mal réalisé) car la transmission des données d'onde est parfaite, puisqu'elle s'effectue en digital et non plus en analogique.

On regrettera l'absence de compatibilité avec certains modèles : S612, EMAX, EMULATOR, S220, FZ1, TX16W, DSS1, DSM1, etc. Pro Sample Editor est donc un logiciel professionnel pour les musiciens désireux de récupérer les sons de divers échantillonneurs. Il est pour le moment le seul de sa catégorie.

JCD Midi Soft — 1, rue Ravel 95430 Butry-sur-Oise. Tél. : 34 73 35 28.



RECEVEZ CHAQUE MOIS
VOTRE EXEMPLAIRE PERSONNEL
DE 1ST

ET PROFITEZ D'UNE OFFRE D'ABONNEMENT PREFERENTIELLE

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

2 ans, 22 numéros : 385 F
au lieu de 550 F, prix de vente au numéro
(Europe : +120 F, Airmail : +200 F) **165 F d'économie**



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

Je commande : (25 F le numéro)

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

Veuillez trouver ci-joint mon règlement par

☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat

Nom..... Prénom.....

Société.....

Adresse.....

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

Téléphone.....

Bon à découper et à adresser avec votre règlement à :

Laser Presse, service Diffusion, 5/7, rue de l'Amiral Courbet

- 94160 Saint-Mandé.

Peut-on apprendre la musique par ordinateur ?

Amadeus ST est le premier module d'apprentissage musical de la société au nom bien français de Digital Laboratory Research. Pas moins de cinq organismes ou sociétés ont prêté leur concours à l'élaboration de ce logiciel dont l'éminent ministère de la Culture et de la Communication pour cautionner le sérieux didactique. Mais en vain, le programme est décevant.

Le produit se présente sous la forme d'un classeur contenant une petite brochure succincte, deux disquettes et une clé de protection à enficher sur le port ROM. Les disquettes contiennent respectivement la version monochrome et la version couleur du logiciel.

La documentation parle de deux disquettes — 1 Mo et 2 Mo — mais il s'agit d'une première imprécision qui n'est, hélas !, pas la dernière.

La matière du cours est divisée en vingt chapitres. Chaque chapitre est révisé selon deux niveaux de difficulté (1 ou 2). Une succession d'écrans constitue la leçon. L'élève les parcourt dans un seul sens. On ne peut pas revenir sur une page déjà lue sauf à recommencer la leçon depuis le début. C'est un handicap.

Les leçons ne sont que des résumés théoriques d'inégale valeur didactique. Pour les notions simples et évidentes, cela passe correctement ; pour le reste le dérapage est inéluctable et contribue à augmenter la difficulté de compréhension. Un écran ne contenant que peu d'éléments, le développement d'un concept prend forcément plusieurs écrans, ce qui est pénible.

La notation et les abréviations employées ne sont ni judicieuses ni constantes au long des leçons.

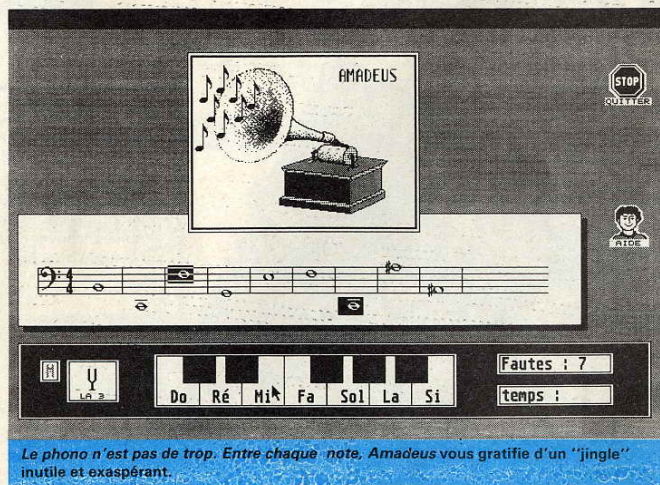
Sans avoir recours à un professeur de musique dont l'avis aurait été ultra partiel (un logiciel qui casse son boulot), on découvre d'emblée que les prétentions du logiciel sont exorbitantes. Il n'est pas besoin d'être un expert en didactique ou en pédagogie pour situer ce produit. Il n'est au mieux qu'un

programme de révision assistée sur ordinateur. Révision bornée et fermée. L'enseignant n'a aucun moyen de modifier les questions ou le trajet dans les questions, ni d'augmenter les sujets. Les pages sont statiques : il suffit de lire. Cela est certes nécessaire mais largement insuffisant. On fait nettement mieux avec un simple PC en mode caractères. Il suffit pour cela de voir les didacticiels de logiciels comme *Microsoft Works* qui comporte des séquences animées très réussies. Chaque leçon est ponctuée d'exercices :

lecture de notes, dictée de notes, dictée rythmique, dictée musicale. Dans tous les cas, on entre les réponses à l'aide de la souris mais il est possible de taper sur un clavier midi connecté à l'Atari les notes lors d'une dictée et d'entendre les notes proposées. En effet, les possibilités graphiques et sonores du ST sont de nouveau très mal exploitées.

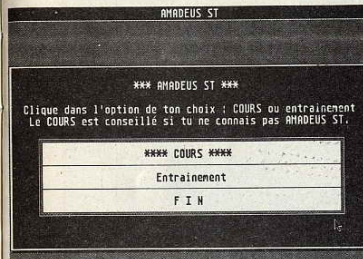
Pour la saisie de notes, un petit clavier d'une seule octave apparaît à l'écran. La difficulté de la question s'ajoute artificiellement celle de la sélection de la réponse, pas du tout intuitive. Pourquoi d'ailleurs n'avoir pas dessiné un clavier plus vaste ? Un vrai clavier midi pallierait, pour les plus fortunés, cet inconvénient. Mais on voit mal dans une école de musique monopoliser un clavier pour si peu.

Pour les dictées, la note est envoyée au haut-parleur du ST. C'est à peu près correct. Mais le logiciel introduit entre chaque note jouée un bruitage désagréable qui perturbe complètement l'oreille de l'élève et rend impossible tout travail. Vous mémorisez davantage le crin-crin que la note flutée à démas-



Le phono n'est pas de trop. Entre chaque note, Amadeus vous gratifie d'un "jingle" inutile et exaspérant.

quer. Un fiasco total. Là, c'est un synthétiseur qu'il faut avoir pour supprimer le son parasite du ST et écouter en toute quiétude la dictée. Si le logiciel ne se plante pas, c'est déjà cela, les réponses demandées à l'élève manquent d'homogénéité. On clique tantôt en bas, tantôt en haut. Le choix des niveaux est symbolisé par un podium à trois places, mais il n'existe que deux niveaux de difficulté !



Si les accents d'une fanfare émeuvent les auteurs d'Amadeus, les circonflexes point.

Une des grandes lacunes de ce logiciel relève du système d'aide. Alors qu'il aurait fallu une aide contextuelle guidant l'élève dans la formulation de ses réponses et surtout argumentant les réponses BONNES ou MAUVAISES, on ne retrouve que le mode d'emploi succinct. On n'a pas le temps de digérer une erreur.

Les jeux, on le sait, apportent un dérivatif et une approche féconde de la leçon. Il est proposé ici un jackpot sans véritable but où la notion monétaire est entièrement artificielle. Dommage.

Le *Staphone* est l'autre jeu doté d'un bel écran où tournoient les deux bobines d'un magnétophone pendant que le programme choisit une question. Le questionnaire est à choix fermés. OUI/ NON ou le choix dans 49 icônes. Le choix fermé est une bonne chose à condition qu'il ne soit pas la seule possibilité. C'est une insuffisance notoire. Tout bon didacticiel sait gérer les réponses ouvertes avec des algorithmes utilisant une distance de Hamming ou un avatar du célèbre Soundex.

L'ergonomie générale est plutôt bâclée. Beaucoup de fautes d'orthographe dans les écrans. Un comble pour un logiciel ayant l'aval du ministère de la Culture.

Beaucoup d'imprécisions, voire d'inexactitudes, dans la brochure. Il y est mentionnée une option "Impression Cours" qui n'existe pas. De même, le niveau est dans une icône à part. Pareil pour le score maximum qui s'est perdu en route. C'est dans la partie entraînement (avec circonflexe) que l'on découvre le répertoire. Il contient les définitions des termes employés dans le logiciel. C'est une fenêtre avec un ascenseur qui déroule les termes. Mais il manque la représentation traditionnelle par surface de ce que représente ce qui est affiché et de sa situation dans la liste totale.

En résumé, un logiciel qui aurait pu être écrit par bon nombre d'entre vous avec deux doigts seulement. Le grand mystère est : comment a-t-il pu abuser les pontes du ministère de la Culture ? Ses prétentions didactiques restent de la fumée. Un petit logiciel de révision assistée par ordinateur qui porte un peu ombrage à la musique, peu nous importe car on déteste Mozart, beaucoup à l'informatique — ça on y est habitué —, et immensément à votre intelligence, alors rideo !

Jacques Eltabet

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

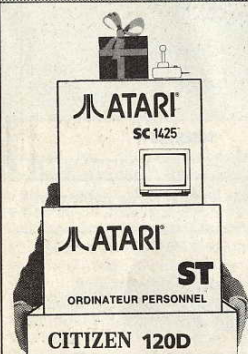
ATARI

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

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

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

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

UNITES CENTRALES

ATARI 520ST/1040STFM
MEGA ST2 mono
MEGA ST2 mono Laser
MEGA ST4 mono
MEGA ST4 mono Laser
Imprimante Laser SLM 804
Disque Dur SH 205
Scanners (300 dpi)

3490/5990
9950 ht
20950 ht
12950 ht
23950 ht
11950 ht
4208 ht
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'été des Etats Unis & d'Angleterre
400 Diskettes - 1000 titres
jeux-demos-langages-utilitaires-images
envoyez nous une enveloppe timbrée pour
recevoir notre catalogue gratuit
la 5ème disquette, la 5ème gratuite !!!

EXCLUSIF

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

SUPER

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

INTERESSANT

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

AVANT PREMIERE

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

OCCASIONS

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

IMPRIMANTES

Star LC-10
Star LC-10 couleur
Epson LQ-500 (24 aiguilles)
Nec P6 plus (24 aiguilles)
Promo nous consulter

(1) 42-43-22-78

Grand parking
à proximité

Le fruit de la méthode Merise

GEST INTEGRALE

Réalisé sous *Superbase Pro*, *Gest Intégrale* propose un système de comptabilité générale modulaire ouvert et convivial. Sa structuration de données particulièrement performante, son ergonomie générale et son mode d'emploi intégré en ligne en font un outil facile à utiliser et adaptable, si nécessaire, à de nombreux cas particuliers.

Prévu dès l'origine comme une suite de modules complémentaires, *Gest Intégrale* a été conçu en respectant la fameuse méthodologie Merise qui prévaut aujourd'hui dans la gestion de projet des grandes entreprises. Articulé autour des logiciels de stock, ventes, paye, gestion de trésorerie et autres, il s'agit d'un programme réellement professionnel. Un des trop rares de ce niveau sur Atari.

Multisociété, liée à des programmes de stock, paye et ventes, elle bénéficie d'un ensemble d'options telle la gestion de trésorerie et le rapprochement bancaire. L'automatisation des écritures économise le travail répétitif. Enfin sa présentation très soignée séduira l'utilisateur qui prendra plaisir à travailler sur des masques d'écran agréables, esthétiques et fonctionnels.

Bien qu'un peu plus chère que ses concurrentes, *GeST Intégrale* justifie son prix malgré tout raisonnable par l'aspect très professionnel de ses fonctionnalités. L'auteur n'a-t-il pas (voir encadré) dirigé les services "méthode et informatique" de sociétés d'envergure internationale ?

Economique, telle est la principale qualité de *GeST Intégrale* qui fera économiser de l'énergie à ses utilisateurs. Immédiatement opérationnel, il bénéficie d'un plan comptable de 375 comptes. Ses documents de synthèse tels que bilan, comptes de résultats, soldes de gestion sont publiables à tout moment sans obligation de clôture. Ses annexes comptables ouvrent la porte à un travail de comptabilité analytique définissable et redéfinissable par l'utilisateur.

Les écritures les plus courantes sont automatisées selon des schémas préétablis de sorte qu'il ne reste plus que le montant à taper une seule fois. Le

Bureau	Pré-compta	Résultats	Administration	Fichiers	Modules
Superbase: TRANSF indexé sur TRACRITERE					
Justificatif de comptabilisation au 23/11/88					
à coller sur le Livre-Journal coté et paraphé					
A Société Test et Démonstration 93153 Marne la Vallée					
			DEBIT	CREDIT	
411100 Clients	Solde antérieur	184400,00			
22 11 88 21 règlé clt par chèque banc				1000,0	
Montants comptabilisés				1000,0	
Nouveau solde		183400,00			
511200 Chèques à encaisser	Solde antérieur				
22 11 88 21 règlé clt par chèque banc		1000,00			
22 11 88 22 Renise Chq CLT à encaiss				1000,0	
Montants comptabilisés		1000,00		1000,0	
Nouveau solde					
512000 Compte Bancaire	Solde antérieur	96880,00			

La présentation "à la Superbase Pro" permet d'utiliser toutes les facilités de défilement rapide des fichiers.

report des soldes est automatique ou semi-automatique selon le choix de l'utilisateur. Enfin, ce dernier bénéficie — s'il est prioritaire — d'un accès total à la comptabilité tandis que s'il n'est qu'utilisateur secondaire, son rôle se limitera à des opérations précises excluant la consultation ou modification d'éléments confidentiels.

Avantage concret, *GeST Intégrale*, contrairement à bien des programmes, concurrents est livré avec une comptabilité de démonstration et de formation, des aides à l'écran et une documentation comportant un glossaire expliquant les termes de comptabilité et de gestion employés. Il conviendra donc particulièrement à ceux qui débutent leur entreprise en ne connaissant ni la comptabilité ni l'informatique.

Intelligemment, conçu il permet de changer rapidement les paramètres grâce à l'environnement GEM : passer d'une Epson à une imprimante laser Atari SLM 804 demande essentiellement trois gestes puisque le plus dur consiste à cliquer au bon endroit. Enfin, insistons sur le fait que conçu sous *Superbase Pro*, la fameuse base de données anglaise (pseudo) relationnelle, *GeST Intégrale* bénéficie de tous les avantages liés à cette dernière. N'importe quelle société de service pourra intervenir pour réaliser de petits modules complémentaires spécifiques à chaque entreprise, permettant de personnaliser ainsi à prix raisonnable une comptabilité générale puissante mais souple, ouverte sur les normes et les standards les mieux documentés.

Interview de Jean-Louis Lamey, auteur de GeST Intégrale

First — Vous développez selon une méthode particulièrement rigoureuse. En quoi votre formation vous prédispose-t-elle à accorder une importance aussi grande à la structuration des données ?

Jean-Louis Lamey — J'ai longtemps travaillé pour GSI (Générale de Service Informatique) qui est la seconde ou troisième société de services française avec 4 000 employés en France et environ 10 000 dans le monde. Diplômé de l'Ecole Supérieure de Commerce de Paris, j'y ai appris à partir de 1970 les bases de l'informatique. J'ai également travaillé comme ingénieur de projet chargé du groupe CGE. Je n'intervenais pas comme programmeur mais en conception de système, entouré d'une équipe d'analystes et de programmeurs.

First — De quelle façon en êtes-vous venu à programmer vous-même ?

J.-L. L. — Proche de la machine, j'ai toujours souhaité programmer moi-même certaines fonctions. Ce n'est que vers les années 1980 que j'ai décidé d'acheter un micro et de travailler chez moi le soir, pour le plaisir. En micro, on ne peut pas scinder les fonctions d'analyste, de concepteur et de programmeur. Ce serait une perte de temps et de rentabilité.

J'ai commencé avec une machine New Brain en 1981. Elle était excellente, mais la marque n'a pas tenu. J'ai ensuite acheté un Atari 520 ST.

First — Quels aspects vous ont fasciné en passant à la micro ?

J.-L. L. — La convivialité, notamment à travers GEM et la souris. J'ai été fasciné lors de l'un des premiers SICOB des années 80 par la présentation qu'en a fait Xérox, bien avant qu'Apple n'en récupère les idées.

First — Pourquoi avoir choisi la méthode Merise ?

J.-L. L. — J'ai fait adopter Merise dans les différentes sociétés où j'ai travaillé, notamment chez Siemens où je m'occupais de l'informatique interne pour les sociétés du groupe France, à partir de 1975. J'accorde une importance fondamentale à la qualité de la structuration des données.

First — Est-ce pour cela que vous avez choisi de travailler à partir de *Superbase Pro* ?

J.-L. L. — *Superbase Pro* permet une très bonne structuration des données, ce qui facilite tous les développements ultérieurs. Le produit est tout à fait remarquable en utilisation courante. A plus forte raison en application élaborée... De plus, le graphisme qu'on peut y intégrer permet l'accès à certaines professions telles que dentistes ou chirurgien esthétique.

First — Pour résumer, vous êtes un homme des services Méthodes qui a décidé d'utiliser les meilleurs outils présents sur le marché et d'en faire la base d'une application souple...

J.-L. L. — Je ne l'aurais pas formulé ainsi, mais cela me semble tout à fait exact. Quand l'efficacité existe, il ne faut pas la réinventer, il faut l'utiliser ! A partir de là toutes vos idées, toute votre énergie deviennent de la valeur ajoutée... C'est l'intérêt de chacun.

En bref, les utilisateurs bénéficieront d'un système ouvert, ce qui implique un grand confort d'utilisation en même temps qu'un potentiel d'évolution lié au riche environnement *Superbase Pro* (voir First n°9, mai 1988).

SUR DISQUE DUR... UNIQUEMENT

GeST Intégrale fonctionne exclusivement sur disque dur. Cette approche est très compréhensible. La plupart des installations sur simple disque ne conviennent pas à une utilisation quotidienne. Les contraintes d'utilisation provoquent rapidement des erreurs de manipulation. Par ailleurs, un système puissant utilise toutes les ressources de la machine. L'auteur a donc conçu son produit pour un 1040 ou un Mega ST, utilisant à plein le méga de RAM disponible. Il a également inclus l'usage de l'imprimante laser.

L'installation complète, entièrement automatique, n'exige que de donner le volume (C, D, E) qui sera utilisé. Elle prend de six à huit minutes et intègre le chargement du plan comptable complet, suivi de l'identification des utilisateurs et de leurs autorisations respectives. L'option **faire connaissance** séduira le débutant. Elle permet d'utiliser une véritable comptabilité à l'essai, avec exercices pratiques et corrigés à l'appui. Pour les acquéreurs dont ce serait le premier contact, il existe même un chapitre complet d'initiation à l'environnement GEM avec ses fenêtres, sa souris, ses boîtes à messages et ses menus déroulants.

Pour accroître la souplesse d'utilisation, l'articulation du module comptable sépare la saisie des écritures de leur comptabilisation effective. La fonction **Pré-Comptabilité** permet de saisir des factures/avoirs clients et fournisseurs ainsi que des écritures manuelles ou automatiques.

L'automatisation peut faire appel à une trentaine d'écritures types repérables grâce à leur code opération. Grâce à ce dernier, également définissable par l'utilisateur en plus de la bibliothèque fournie, le système génère toute la pièce comptable, y compris les comptes débités et crédités : il suffit de rentrer le montant. Mais surtout il est possible de **chaîner ces écritures** entre elles ce qui devient soudain très intéressant pour les écritures complexes où il s'agit de changer de journal.

UN ICEBERG AGRÉÉ PAR L'ADMINISTRATION FISCALE

Comme tout système bien conçu, *GeST Intégrale* tire sa puissance de la partie immergée, celle sur laquelle prend appui la convivialité. A tout moment, on peut sortir de l'opération en cours, soit pour l'abandonner définitivement, soit plus probablement pour consulter d'autres éléments : liste de journaux, codes opérations, comptes avec recherches sur libellés ou "morceaux d'intitulés", ceci grâce à la touche HELP. On revient ensuite au travail en cours, lequel ne peut jamais être validé en cas de déséquilibre.

Lorsqu'on prend la décision de transformer la saisie en écritures définitives cette comptabilisation provoque l'impression du document officiel qui sera intégré dans le Livre-Journal coté et paraphé par le Greffe du Tribunal de Commerce. C'est le **Grand Livre**. Il bénéficie de facilités de consultations.

D'autres états peuvent être obtenus à la demande sans exiger d'arrêtés des comptes : c'est le cas du **bilan**, du **compte de résultats**, des **soldes intermédiaires de gestion**, du **détail des annexes comptables**. On peut les consulter à l'imprimante ou bien tout simplement à l'écran. En début d'exercice suivant on pourra récupérer les reports de solde, opération réservées aux utilisateurs autorisés, comme définis en début d'installation.

Globalement, *GeST Intégrale* nous a semblé être un des rares programmes réellement professionnels disponibles sur Atari. Les modules complémentaires de paye, facturation, stocks, trésorerie et contrôle budgétaire transforment ce progiciel en système de gestion complet. Bien conçu, solidement architecturé, convivial et ergonomique, seule une utilisation quotidienne et intensive permettra d'en extraire les quelques défauts que... nous n'y avons pas trouvés !

Jacques de Schryver

LogiDistribution — 86, rue P. Brossolette - BP 195 93163 Noisy-le-Grand.
Tél. : 43 03 26 18.

LES PASSAGERS DU VENT



LES PASSAGERS DU VENT I (Infogrames)

Il faut cliquer sur le bateau et les deux silhouettes sur la berge. Cela permet d'ouvrir le jeu. Parfois, il faut cliquer plusieurs fois sur le même personnage pour qu'il prenne les objets nécessaires.

Episode 1 : le ponton

Isa, Mary, Isa, Mary choisir « Préparons ton idée... » Mary, Isa, Mary, Isa, Isa, Isa, Isa doit dire « Des cordages et pied de biche ». Mary finir par « Vite, ils vont arriver ».

Sur le bateau

Hœl, John, Hœl choisir « J'accepte amis anglais », John, John, John, John choisir « Je vais souffler la bougie... », John, John, John, Hœl choisir « Je rentre dans le cercueil », John, Hœl.

Retourner sur le ponton

Isa, Mary, Isa, Isa, Isa, Mary, Isa, St Quentin, St Quentin, Mary, Isa choisir « Dépêchons-nous... », St Quentin doit dire

« Je prends les rames... » et finir par Mary qui dit « Arrête de pleurer Isa, et prends les armes... »

Episode 2 : les cercueils

Cliquer n'importe où, Borgne, Mary, Borgne, Borgne choisir « J'envoie les gardes, allez-y vous deux... » Mary, Borgne, Borgne, Borgne choisir « ...A poil... », Mary, Isa, Isa, Isa, Hœl, Mary, St Quentin, St Quentin.

Episode 3 : le port

Hœl, Grenouille, Dewey, Grenouille, Hœl choisir « Tu vas le payer... », Dewey, Hœl, Hœl choisir « Tant pis, je fonce... », Dewey, Hœl, Grenouille, Hœl, Isa, John, Hœl, John, St Quentin, Grenouille, St Quentin, Hœl, John, Grenouille.

Episode 4 : départ pour la France

Naissance de l'enfant, cliquer n'importe où, Marin, Marin, on voit l'enfant, Marin dit « Bébé née le 25 12 1780 », Marin dit « Enora », Marin dit « Anna », Marin dit « Lœiza », Marin dit « Marie Noëla », Marin dit « Berc'hed », Marin-fin : « Tant il est vrai... »

Episode 5 : Noirmoutier

Quand on choisit directement de rentrer à Noirmoutier, on ne voit pas l'épisode des sœurs qui nous fait découvrir l'exis-

tence de sœur Forrisier. Il faut faire un dialogue entre St Quentin et les sœurs. Et, aussi entre Mary et St Quentin.

St Quentin choisir « Mais... nécessaire », au couvent : la sœur... St Quentin choisir « Continuer la visite du couvent », Sœur, St Quentin, Sœur, St Quentin choisir La tombe... vieille, Sœur, St Quentin, Sœur nous parle de sœur Forrisier, St Quentin, Sœur, St Quentin choisir « Continuons la visite du couvent... », Sœur, St Quentin qui va à Noirmoutier, Sœur, Isa, St Quentin.

Episode 6 : le fort

Gouverneur, Viaroux choisir « L'une des deux dans mon lit », Directeur, Directeur, cinq fois Viaroux, Isa, Viaroux Sognibé, Viaroux dit « Voilà qui est sage », il faut effectuer le dialogue entre François et Mary : François, Mary, François, Mary, François, François choisir « Ne pas bouger », Mary, François, Mary, François

Episode 7 : la plage

Episode où l'on parle de l'envoûtement, Abbé, Isa, Abbé, Isa, Rousselot, Isa, Rousselot, Abbé, Isa choisir « Abbé que voulez-vous dire », Abbé, Isa, Isa, Abbé, Isa, Abbé, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux, Isa,

Aouan, Isa choisir « ...cadeaux... », Isa, Noir, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux dit Mais où sont mes vêtements, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux choisir Je n'y suis pour rien, Isa, Viaroux (fin) dit « Mon esclave aura mal interprété ».

Episode 8 : in Juda

On arrive en Afrique, au comptoir de Juda. Isa, Abbé, Viaroux, Isa, Sognibé, Isa, Sognibé, Isa, Sognibé, Abbé nous parle du secret, Isa, Isa (attention, bien cliquer deux fois, car autrement on ne voit pas la lettre), Abbé, Isa, Abbé nous montre la lettre, « St Quentin demande à Abbé au sujet de la véritable identité d'Isa, si preuve la donner à Isa ». Isa : une preuve ? Abbé, Abbé, Isa, Abbé, Abbé, Abbé, Sognibé dit « Le roi demande de venir ».

Episode 9 : la nuit

Un message apparaît à l'écran : « Ainsi, Isa devra prouver sa bonne foi au roi Kplema et affronter l'Afrique. Mais ceci est une autre histoire ». Le lever du soleil et la FIN.

LES PASSAGERS DU VENT II (Infogrames)

Episode 1 : le village

Pour obtenir les personnages cliquer sur le pont. Montaguère choisir « Le roi est trop bon », Isa choisir « Le roi ne peut ignorer que c'est à cause de moi que l'on a ri de monsieur Viaroux », Isa choisir « Le roi doit savoir que mon mari souffre d'un mal mystérieux », Isa choisir « Aouan ? Tu viens avec nous », Isa choisir « Je ne sais pas me servir d'un arc mais... avec un fusil », Isa choisir « Les fusils de Montaguère sont sûrement efficaces, mais je préfère le mien ».

Zone à cliquer : lorsqu'Isa dit « Je suis prête », elle épaula le fusil, il faut cliquer sur la gachette pour que le coup de fusil parte.

Episode 2 : la plage

Episode où l'on parle de l'envoûtement, Abbé, Isa, Abbé, Isa, Rousselot, Isa, Rousselot, Abbé, Isa choisir « Abbé que voulez-vous dire », Abbé, Isa, Isa, Abbé, Isa, Abbé, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux, Isa,

Episode 2 : Jasmin

Attention : Il faut que Boisbœuf dise « Alihosi est venu nous prévenir que... », si c'est Aouan à la

place d'Alihosi il faut reprendre l'épisode 1.

Pour obtenir les personnages, cliquez sur le village. Isa choisir « N'en faites rien capitaine », Isa choisir « Nous ne dirons rien, c'est promis », Boisbœuf choisir « Nous allons tenter de vous libérer cependant... », Jasmin choisir « Oui, ça peut être une bonne occasion de revoir du pays », Isa choisir « Aouan ? Donne-moi ton arme ! », Isa choisir « Alihosi est mon esclave ! Ne le touches pas ! », Isa choisir « Toi ! Tu seras libre le jour où mon mari sera guéri ».

Zone à cliquer : le collier de Jasmin, pour l'ouvrir ne pas cliquer sur le pistolet, sinon on tue Jasmin.

Episode 3 : l'attaque du lion

Cliquez sur le groupe pour obtenir les personnages. Isa choisir « Tu me l'as déjà dit ! Je sais ! », Isa choisir « Oui, vous avez raison je ne me sens pas très bien », Aouan choisir « Toi te taire et pas bouger ! », Isa choisir « Ah ! Un lion ! ».

Zone à cliquer : sur le pistolet près de Aouan mort. Sur la main gauche d'Isa quand elle est près du lion.

Episode 4 : les pilotes

Attention : au début de cet épisode, Aouan ne doit pas être



vivant. Pour obtenir les personnages, cliquez sur le « truc » orange dans la case.

Montaguère choisir « De toute façon, vous n'y séjournerez point... », Isa choisir « Au diable, la prudence ! ».

Zone à cliquer : sur le visage d'Isa quand elle dort pour qu'elle se réveille et entende le bruit d'Alihosi.

Episode 5 : les marais

Pour obtenir les personnages, cliquez sur l'arbre sous le soleil. Mary choisir « On fait ce qu'il dit », Mary choisir « Nous allons à Fort William voir le chirurgien », François choisir « La gamine d'abord ! ».

Zone à cliquer : l'épée de Fran-

çois, mais ce n'est pas une bonne solution !

Episode 6 : fort Saint-Louis

Cliquez devant le fort, à droite pour obtenir les personnages. Hœl choisir « Je ne me sens pas suffisamment rétabli pour entreprendre un tel voyage », Isa choisir « Il serait dangereux d'y aller nous-mêmes », Jasmin choisir « Oui... mais je suis marin avant tout », Isa choisir « De rentrer en France ». Attention : après cette décision, il faut cliquer sur la tête de Boisbœuf dans la partie graphique. Boisbœuf se retourne, faites-le parler, il dit « Songez-y maintenant... », Jasmin choisir « Je ne sais pas... ».

Episode 7 : le couvent

Pour obtenir les personnages, cliquez sur la gauche du « couvent ». St Quentin choisir « Je dois sauver cette jeune fille », mère supérieure choisir « Heu... Je vous accompagne », mère supérieure choisir « Dans la chapelle, il y a la croix de l'autel ».

Cliquez sur la croix de la chapelle. Puis sur la mère qui dit « Oui, c'est celle-ci », St Quentin choisir « Je gratte, il y a peut-être des inscriptions... », St Quentin choisir « Un extrait du nouveau testament », mère supérieure choisir « Les autres croix sont dans le cloître », mère supérieure choisir « Dans le cloître, il y a celle de St Jean ».

Cliquez sur la croix de gauche (marron) la mère dit « Oui, c'est celle-ci », St Quentin choisir Je vais « creuser ici... », St Quentin choisir « Un triptique » mère supérieure choisir « Dans le cloître, il y a celle de St François d'Assise ».

Cliquez sur la croix de droite (grise), la mère dit « Oui, c'est celle-ci », St Quentin choisir « Il faudrait que je fouille aux alentours », St Quentin choisir « Un missel... ».

Après s'être rendu compte qu'il ne s'agit pas d'une croix, mais peut-être de la croisée des chemins du cloître, lorsque la mère supérieure dit « Avez-vous regardé la derrière ? ».

Cliquez sur la potiche blanche du bas, puis faites parler St Quentin, « Oh ! Regardez, j'ai trouvé quelque chose » et le message chinois apparaît.

Si on a bien répondu aux cinq énigmes : St Quentin choisir « Des annamites ». Après quoi St Quentin rencontre la sœur Loseiro qui lui remet la lettre : preuve signée de Roselange que Isa est Agnès de Roselange.

Pour ATARI ST du 520 ST simple face jusqu'au MEGA4 ST avec Disque DUR ! Fonctionne en moyenne ou haute Résolution. Toutes versions de ROMS !

TRANSMETTEZ VOS PROGRAMMES PAR REPTASER 2.0

Serveur monovole utilisant le modem gratuit du minitel et incluant les options : Journaux Cycliques : de 0 à 5 - Pages par journal : de 0 à 20.

ServiceS MESSAGERIE

: 1 Messagerie SYSOP pour vos messages.
: 1 Messagerie GENERALE pour les annonces.
: 1 Messagerie PRIVEE pour les boîtes aux lettres.

La capacité de TOUTES les Messageries est complètement paramétrable.

Les pages SYSTEME sont TOUTES modifiables afin que vous puissiez enfin PERSONNALISER entièrement votre serveur. Nous vous fournissons toujours un jeu de pages SYSTEME, à vous de les modifier à votre guise.

TELECHARGEMENT

: Vos correspondants pourront S'APPROPRIER les programmes ou fichiers que vous VOUDREZ bien mettre à leur disposition. Par exemple, un fichier de 3 Kocets partira de chez vous et s'écritra automatiquement sur la disquette de votre correspondant en moins de 35 Secondes.

De plus, le programme de réception REPTASER vous est fourni et vous êtes libres de le copier et de le donner aux futurs connectés de votre serveur.

UTILITAIRES FOURNIS

: REPUTIL.PRGR grâce auquel vous pourrez imprimer tous vos services MESSAGERIE - REPERT.PRGR un composeur videotex alpha-numérique pour créer les pages de votre serveur. - Et surtout : CONFIG.PRGR qui vous permettra de gérer votre serveur sur une ou plusieurs unités de disquettes voire même sur Disque Dur pour les professionnels...

POUR UTILISER REPTASER 2.0 vous devez avoir : 1 câble MINITEL pour assurer la liaison ST -> Minitel et 1 Câble de DETECTION de sonnerie qui lancera votre serveur lors d'un appel téléphonique.

BONUS : EMUCAP 2.0 véritable EMULATEUR de clavier MINITEL avec en plus CAPTURE INCORPORÉE et Sauvegarde Videotex ou ASCII des fichiers.

Pour ATARI ST du 520 ST simple face jusqu'au MEGA4 ST avec Disque DUR ! Fonctionne en basse Résolution. Toutes versions de ROMS !

TRANSFORMEZ VOS IMAGES AVEC VIDEOTEASER 2.0

OUTIL INDISPENSABLE permettant la composition de pages minitel graphique par transformation automatique d'images format NEO/PI1/PC1/PI3/PC3/TNY/ART/SC0/SC2/DOO/PIC, en images minitel au format VID, c'est-à-dire le format VIDEOTEX. Les pages ainsi créées peuvent être reprises dans un serveur. Un éditeur graphique incorporé permet la retouche des images grâce au PIXELISATEUR qui travaille au niveau du PIXEL 2 x 3 du minitel. L'envoi des images se fait à 4800 Bauds et les données sont compactées afin de réduire au maximum le temps d'affichage de l'image. Des gains de près de 40% ont pu être observés par rapport à la version 1.0. Enfin l'installation sur disque dur est désormais possible ainsi que l'utilisation CLAVIER pour les déplacements.

BONUS : DIAPOVID 2.0 un slide show pour vos images minitel et aussi bien sur REPTASER pour télécharger sur TOUS les REPTASER de France !!!

BON DE COMMANDE - A Recopier ou à Découper

1ST 01/89

- ☐ Je commande le REPTASER à 290.00
- ☐ Je commande le VIDEOTEASER à 290.00
- ☐ Je commande le CABLE MINITEL à 150.00
- ☐ Je commande le CABLE DETECTION SONNERIE à 190.00
- ☐ Je commande le PACK COMPLET comprenant

Les 2 câbles et les 2 programmes à 850.00

- ☐ Je joins le chèque de règlement et le port est GRATUIT.
- ☐ Je réglerai ma commande au facteur majorée de 60.00 F.

NOM : Prénom :

Adresse :

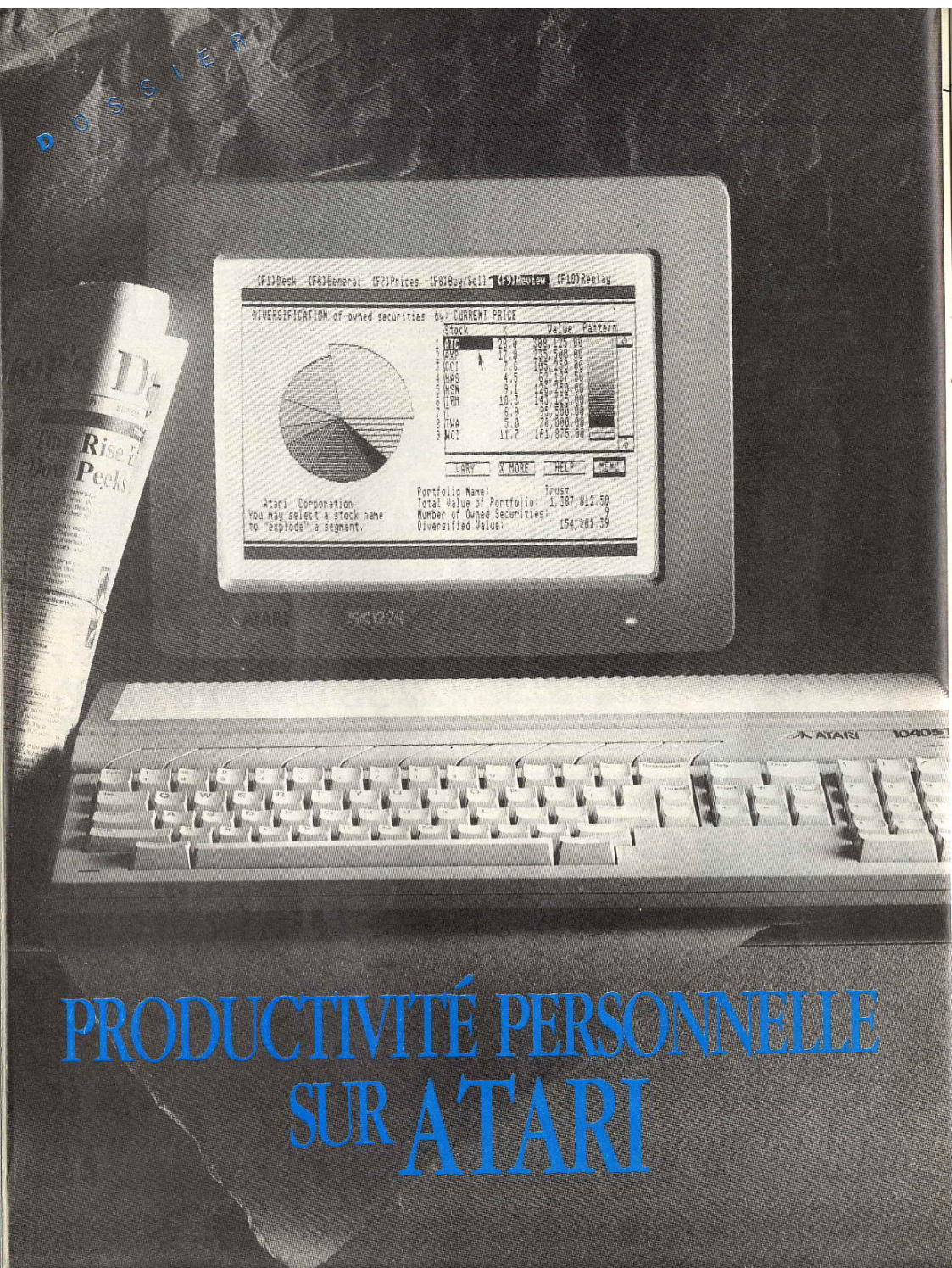
Code postal : Ville :

Téléphone :

A retourner à : FRANCE-TEX - 22 Grande Rue - B.P. 54
92310 Sèvres - Tél. : (16.1) 46 26 15 10

Commandes téléphoniques acceptées - SERVEUR au (16.1) 38 75 75 38

D O S S I E R



PRODUCTIVITÉ PERSONNELLE SUR ATARI

D O S S I E R

L'efficacité et le succès d'une machine dépendent fortement de son ergonomie. Ainsi, des sociétés perçues au départ comme des outsiders se sont-elles imposées parce qu'elles avaient compris le besoin de machines puissantes et faciles à utiliser. Si le choix de GEM a été une réussite, y a-t-il aujourd'hui suffisamment de logiciels pour l'exploiter ? Quelle est sur ce point la politique d'Atari ? Qu'en est-il aujourd'hui de la productivité personnelle sur ST et Mega-ST ?

La productivité personnelle se définit comme étant tout ce qui augmente l'efficacité propre à un individu, à travers l'usage de l'ordinateur personnel. Cela comprend essentiellement les outils de bureautique, quel que soit leur usage, à l'exclusion des outils de productivité collective, par exemple une comptabilité. Le tableur, avec sa puissance de calcul, symbolise l'accroissement de la productivité individuelle, parce qu'il permet de prendre des décisions à travers des modélisations et des tests d'hypothèses. Les divers outils tels que *Twist* qui fait résider simultanément plusieurs programmes appartiennent également au domaine de la productivité personnelle. Il en va de même pour les gestionnaires d'idées qui accentuent la performance personnelle, ou les accessoires de bureau qui facilitent la communication entre les programmes, comme par exemple les outils de capture d'écrans.

Recouvrant les domaines des traitements de texte, des bases de données, des tableurs et des communications, la productivité se mesure à travers la richesse et la variété de l'offre. Celle-ci s'adapte ainsi à des besoins de plus en plus variés, à travers des qualités d'ergonomie rendant les logiciels d'usage agréable, intuitif, naturel et en accroissant ainsi l'efficacité.

Atari étant une société qui réalise 80 % de son chiffre d'affaires en dehors des Etats-Unis, on ne trouvera que peu de logiciels traduits de l'américain. Cependant, si la majorité des traitements de texte sur Atari sont français, les communautés anglaise et surtout allemande ont très largement enrichi la bibliothèque des logiciels disponibles chez nous. Les éditeurs ont généralement pris des accords de distribution internationaux, et ils ont déjà réalisé entre eux l'Europe de 1992.

Tableaux et bases de données traversent allègrement les frontières. Les 150 000 Atari vendus en France à la fin octobre 1988 s'ajoutent avec les chiffres encore supérieurs de certains de nos voisins. Les nouvelles machines prévues chez Atari — présentées au Comdex 88, les nouveaux disques durs de 30 Mo — qui seront dès novembre 1988 livrés en France en remplacement des 20 Mo et vendus pour le même prix, tout cela contribuera à dynamiser un marché Atari encore insuffisant. Mais la croissance régulière du parc allée à une politique de distribution qui cherche à s'améliorer contribueront peut-être au développement des outils de productivité personnelle sur Atari.

Critères d'appréciation

Caractéristiques	Rédacteur	Signum	Evolution	BeckerText	Calligrapher
Wysiwyg	oui	oui	oui	oui	oui
Mélange de polices	non	oui	oui	oui	oui
Nombre de polices	non	lmt	7	4	5
Textes ouverts simultanément	4	non	4	4	7
Coupsures-césures	manuel	auto	auto	auto	manuel
Notes en bas de page	non	oui	non	non	oui
Mailing	non	non	oui	oui	non
Graphisme	non	oui	oui	oui	oui
Processeur d'idées	non	non	non	non	oui
Multicolonnage	non	oui	non	non	oui
Outils graphiques intégrés	non	oui	non	non	oui
Index	automatique	oui	non	oui	oui
Captures d'écrans	non	oui	oui	oui	oui

LES TRAITEMENTS DE TEXTE

Incontestablement, le traitement de texte constitue l'un des outils les plus efficaces dans le domaine de la productivité personnelle. En offrant la possibilité de revenir facilement insérer des modifications dans un texte en cours d'élaboration, il permet de préciser sa pensée, d'en augmenter la puissance, la concision et la clarté. Il donne également une autonomie liée à l'usage du clavier, jusque-là réservé aux secrétaires et aux... journalistes. A travers la qualité de sa présentation il reflète également les aptitudes de ses utilisateurs à communiquer efficacement.

Si les heureux possesseurs d'une SLM 804 laser Atari peuvent tirer sans effort un parti maximum de leur logiciel, les autres disposent cependant de bons atouts pour réaliser des publications d'une qualité professionnelle puisque le prix des imprimantes à aiguille de qualité n'a cessé de baisser ces dernières années.

Le traitement de texte est probablement le domaine le mieux représenté parmi les outils de productivité personnelle sur Atari. Beaucoup d'entre eux sont même résolument des outils de PAO.

Quels sont les critères de qualité d'un traitement de texte ? Dans les meilleurs d'entre eux, des dictionnaires sont intégrés, liés à des correcteurs orthographiques agissant au niveau de la racine du mot, mais laissant pour l'instant les désinences de côté. Ces dernières ne peuvent être vérifiées qu'à partir d'un analyseur syntaxique. Elles posent toujours le problème de l'ambiguïté. Savoir à quel mot ou groupe de mots est censé se rapporter tel accord ou telle conjugaison suppose en outre une analyse sémantique. Or cette dernière, par ses arborescences complexes et ses "réseaux de sens probables" appartient au domaine de l'intelligence artificielle. Les traitements de texte de demain, à condition de s'appuyer sur des micro-processeurs rapides ou des architectures parallèles, seront capables de réaliser une correction orthographique complète. Mais il faudra probablement attendre au moins cinq ans avant que ces avantages ne commencent à être proposés, et à faire partie des critères de qualité d'un traitement de texte. Aujourd'hui déjà, on voit apparaître des dictionnaires de synonymes qui évitent les répétitions en proposant de substituer un mot à un autre. Ils ne sont pas encore complets ni réellement utilisables parce qu'ils ne couvrent pas les domaines techniques et que ces derniers sont au cœur des besoins : gestion, affaires, médecine, mécanique, électronique et informatique... Quels dictionnaires actuels imprimés donnent des synonymes dans ces champs de connaissance ?

QUAND L'ESCARGOT A UNE GRANDE MAISON

Autre critère d'appréciation d'un bon traitement de texte, la bibliothèque de raccords avec les différentes imprimantes qui pose trop souvent des problèmes insurmontables. Nombre de traitements de texte sur Atari n'ont pas su ou ne savent toujours pas utiliser l'imprimante laser SLM 804, à la grande hargne des possesseurs qui ne comprennent pas pourquoi ils ont fait l'effort de ce bel achat, outil de productivité s'il en est, alors que les éditeurs n'ont pas fait celui de raccorder leur produit par le driver correspondant ! Aujourd'hui heureusement, un an après la sortie de la SLM 804, rares sont les traitements de texte ne sachant toujours pas l'utiliser. Et pour ces derniers, c'est totalement inadmissible ! Les bons traitements de texte offrent quelques-uns des avantages suivants — on aimerait dire tous !

Ils savent gérer les notes de bas de page. Lorsque, à l'intérieur d'un texte, on marque un mot comme étant référencé par une explication en bas de page, la taille de celle-ci n'est pas standard. Rien n'empêche l'utilisateur de réaliser une très longue note. C'est le cas de bien des textes scientifiques ou liés à des publications de congrès ou colloques.

Techniquement, le traitement de texte se doit de réserver une place équivalente à celle de la note plus un espace d'une ligne blanche minimum pour respecter la clarté du texte. Cela signifie que le programme s'accompagne d'un algorithme variant la pagination en relatif — en fonction de la taille des différentes notes possibles — et gérant la complexité des différents cas possibles, principalement lorsque l'utilisateur passe son temps à modifier son texte de base et ses notes.

Les problèmes de coupure et de choix de présentation ne sont pas du tout évidents. Il faut parfois reporter la fin d'une note, si elle est trop longue, sur la page suivante. Et cela suppose que l'on connaisse le contenu de cette page suivante qui, à son tour, possèdera sa propre complexité. La gestion des notes en bas de page de façon correcte reste donc l'apanage des très bons traitements de texte.

La possibilité de réaliser un index, d'imprimer des caractères spéciaux présents sous formes de bibliothèques complémentaires (caractères grecs, symboles mathématiques), de définir un glossaire, d'enregistrer des touches de fonction constituent des avantages présents sur la plupart des traitements de texte. Malheureusement, il faut bien noter que l'emploi d'un index n'est pas possible sur un texte très long, pour la seule raison que la plupart des traitements de texte du marché ralentissent lamentablement dès lors qu'un texte augmente de volume et qu'on n'écrit pas tout à la fin de ce dernier.

Les phases d'introduction de nouveaux paragraphes au milieu d'un texte long sont irréalisables dans de bonnes conditions. Les traitements de texte semblent soudain avoir attrapé une grippe et courir le cent mètres à une allure de marathon pour obèses. Cela tient au fait que les programmes recalculent tout un tas de choses simultanément au lieu de laisser ces tâches pour les phases d'impression ou d'affichage.

Dans certains d'entre eux, on contournera cette difficulté en demandant un "saut de page invisible", ce qui reposera le système de la tâche du recalcul des débuts de page à chaque ligne supplémentaire introduite, le calcul de décalage se répercutant sur toutes les pages postérieures à la position du curseur.

ÉLÈVE TRAITEMENT DE TEXTE, AU TABLEAU

Un bon traitement de texte sait réaliser des tableaux. Il sait encadrer, réaliser des croisillons, positionner des tabuleurs, et permettre des modifications aisées si l'utilisateur frappe du texte qui va recouvrir ou repousser les éléments des tableaux, les faisant ressembler davantage à des œuvres de peintre qu'à des travaux d'écriture.

L'ergonomie de la création de tableaux n'a que rarement été dominée par les auteurs de traitements de texte. La raison en est qu'un encadrement est à la fois partie d'un texte et extérieur au texte. Cela signifie qu'il faut débrayer les justifications, parce que les éléments du tableau possèdent dans la ligne une position absolue. Ils doivent impérativement coïncider avec les éléments qui l'entourent sur les autres lignes. Les justifications de texte ne peuvent donc se faire qu'à l'intérieur des positionnements réservés au texte véritable.

La gestion d'erreurs interne aux tableaux reste donc complexe. Les programmeurs sont en général très heureux lorsque leurs supérieurs hiérarchiques oublient d'insister sur la nécessité d'une excellente gestion de tableaux à l'intérieur des logiciels qu'ils sont en train de développer. Pour cette raison, l'appréciation de la qualité de la gestion des tableaux est une bonne mesure de la qualité globale d'un traitement de texte. On souhaiterait que la gestion de tableau puisse se faire en deux étapes : — dans un premier temps, on définit un tableau de façon simple à travers des paramètres. Le tableau possèdera un nombre de lignes qui sera lui aussi fonction d'un paramètre ;

— la saisie des éléments de tableau se fera extérieurement au tableau lui-même, pour ainsi dire "au kilomètre". Cette dualité présente un avantage considérable en autorisant le transfert de données d'un programme telle qu'une base de données ou un tableau directement à l'intérieur de la "forme" du tableau. Si un élément est trop large pour rentrer dans la place qui lui est attribuée, il suffit de revenir à l'étape paramètre pour modifier ce qui doit l'être et voir le tableau se réinscrire automatiquement.

Malheureusement, cette fonctionnalité n'existe que rarement sur les traitements de texte, quelle que soit la machine. Il s'agit cependant là encore d'un impératif ergonomique qui, malgré sa nécessité n'a pas encore été intégré. Ces spécifications, lorsqu'elles doivent être respectées, augmentent généralement la consommation de café des

programmeurs. Si ces qualités n'existent pas encore sur votre traitement de texte favori, envoyez un paquet de café fort en grains à l'adresse imprimée sur le bon de garantie de votre logiciel...

L'IMPÉRATIF WYSIWYG

La raison d'être d'un traitement de texte étant symbolisée par le résultat final, les aspects de présentation seront des éléments majeurs dans le choix d'un logiciel. Au point qu'on pardonnera quelques défauts à ceux qui sauront privilégier une présentation impeccable. Le wysiwyg est indispensable afin de visualiser directement sur écran ce qu'on obtiendra sur la feuille imprimée. Quelques traitements de texte n'en disposent toujours pas. Il faut en attribuer la raison à leur vétusté. Les difficultés de programmation d'un traitement de texte wysiwyg sont à la portée de toutes les bonnes équipes, même si la complexité à affronter est réservée aux amateurs de puzzles géants. Le mélange des polices, tailles et styles, l'espacement pro-

portionnel (un "m" occupe davantage de place qu'un "i"), la coupure automatique des mots, la justification à droite comme à gauche, la numérotation automatique des pages avec rappel du nombre total de pages du document (3/12 signifie page 3 d'un document comportant une longueur totale de 12 pages) et la présence conjointe d'entête et de bas de pages étaient considérés début 1987 comme des progrès remarquables. Aujourd'hui, ces caractéristiques sont des banalités exigées de tout traitement de texte quel qu'il soit.

TRAITEMENT DE TEXTE LIBÉRÉ, SUR ATARI ?

Le succès d'Atari dans le domaine clé du traitement de texte est peut-être symbolisé par l'adoption du *Rédacteur* par le journal *Libération* et ses 80 postes de travail. L'utilisation intensive d'un traitement de texte par des journalistes pressés qui, par ailleurs, ne sont pas toujours des spécialistes du clavier

ne serait pas du tout évidente si le couple logiciel-machine n'offrait une ergonomie excellente.

Chez *Libération*, quatre raisons principales ont présidé au choix de l'Atari. La plus importante tient peut-être à la qualité de l'écran qui offre une définition de 640x400 en noir et blanc, s'accompagnant ainsi d'un grand confort d'utilisation. La robustesse des disquettes au format 3,5 pouces protégées dans une armure de plastique rigide a également joué un rôle. La convivialité du GEM et la facilité d'emploi de la souris ont ajouté leur poids aux arguments précédents. Enfin, la technologie Atari et le rapport qualité/prix excellent ont fait le reste.

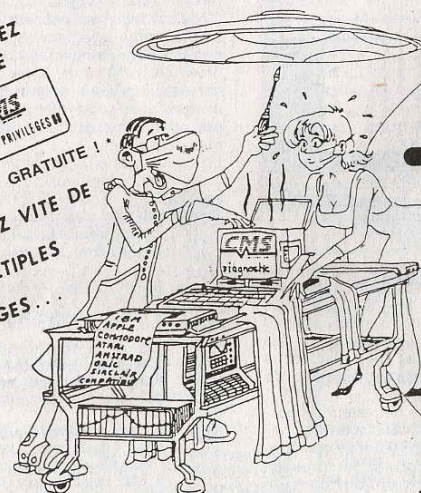
Ceux qui ont déjà vécu dans une rédaction savent à quel point les notions de rangement, de classement et de tri sont des concepts davantage abstraits que concrètement appliqués. Avec un traitement de texte, la gestion d'idées et le classement des textes ou documents archivés ne pose pas de problèmes. La productivité personnelle du journaliste s'en trouve accrue, dans la limite bien

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...



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

COMMODORE
ATARI
AMSTRAD
SINCLAIR
ORIC
THOMSON
APPLE
ETC...

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 janvier 1989
(prix normal de la carte : 100F)

BON DE COMMANDE

...OUVRABLES
1ST 01/89

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

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Marque et type d'ordinateur : _____

sûr du classement de ses propres disquettes. On n'en est pas encore à l'ère de l'archivage électronique systématique sur disque optique, et les grandes banques de données ne sont pas encore disponibles ni adaptées pour les journalistes travaillant sur des thèmes d'actualité. L'Atari reste pour eux une machine à écrire améliorée permettant des corrections rapides et aisées. Il s'agit de saisir "au kilomètre".

LE RÉDACTEUR Des idées en plus

Stimulant pour l'esprit, le *Rédacteur* dispose de bon nombre d'outils originaux. Bien conçu par Logisoft, le Ré-

ducteur offre des facilités d'accès disquette depuis le traitement de texte. On peut ainsi formater une disquette sans rien perdre du travail en cours. Mais on accède également aux fonctions de création d'un répertoire ou sous-répertoire, de destruction ou encore de changement d'un nom de fichier en cours de route. Pour les utilisateurs pressés, la fonction "spooler" permet d'imprimer un texte pendant que l'on continue à travailler sur un autre. Prévu pour communiquer, il accepte non seulement les fichiers ASCII mais encore les fichiers d'origine, enrichissement compris, de six autres traitements de texte dont *First Word*, *Becker Texte* et *Evolution*. Ceux qui utilisent les modems pour transmettre leurs textes ne pourront qu'être

réalisés de cet aspect polyglotte. Lorsqu'un journaliste utilise un autre traitement de texte et ne peut pas transmettre l'enrichissement en italique correspondant aux citations, son travail s'en trouve quelque peu hypothéqué... Dans la mesure où il faut alors rendre un texte ASCII accompagné d'un tirage papier sur les traitements de texte ne sachant pas aussi bien communiquer, il devient évident que le *Rédacteur* est allé plus loin que d'autres, au moins dans cet aspect précis du professionnalisme. La productivité personnelle à travers le *Rédacteur* se trouve également accrue par les sauvegardes automatiques paramétrables par l'utilisateur qui n'a plus à s'inquiéter de sauvegarder son travail tous les paragraphes ou toutes les pages. Autre point fort, le *Rédacteur*

SIGNUM 2 Le marginal

Destiné à résoudre les problèmes de moutons à cinq pattes (laquelle est en plus ?), *Signum 2* se destine aux besoins spécifiques des universitaires et des chercheurs utilisant des caractères mathématiques et chimiques. Les mécanismes mis en action dans ce traitement de texte très particulier s'apparentent autant au dessin qu'au Mécano. On sera bien malheureux lorsque la souris tombera en panne... En effet, elle positionne au mieux les caractères indicés ou exposants dans les racines carrées, cubiques et autres, dans les niveaux qui s'entremêlent pour permettre une claire écriture des formules mathématiques.

En contrepartie, *Signum 2* ne sera pas forcément le meilleur outil pour la secrétaire de direction. Il conviendra aux musiciens, aux scientifiques aux bilingues utilisant les caractères arabes ou cyrilliques, et éventuellement aux extra-terrestres qui ne trouveront que difficilement leurs jeux de caractères dans les boutiques Atari traditionnelles. Heureusement, les 200 jeux de caractères disponibles pour *Signum 2* sont le fruit des travaux des utilisateurs eux-mêmes, par le biais du générateur de polices intégré au logiciel, relativement facile à utiliser.

Signum 2 permet d'écrire entre les lignes, la structure de ces dernières permettant les emboîtements. Une ligne principale se compose de plusieurs lignes secondaires qui sont comme les interlignes d'un cahier. Mais à la différence de ce qui se passe sur un cahier d'écolier, la ligne de base de l'écriture n'est pas forcément placée en dessous. Elle est positionnée par l'utilisateur, ce qui facilite l'écriture des formules com-

Bureau
Fichier
Page
Fonctions
Formatage
Options
Paramètres
Infos

Signum II

Un traitement de texte aux frontières de la P.A.O.

Signum est un logiciel qui n'a jamais péché par manque d'originalité. Sa dextérité verbale poursuit imperturbablement cette voie en s'étoffant de fonctions dignes des plus grands traitements de texte.

De même le presse-papiers de Signum n'était guère pratique puisqu'il se limitait à la sélection de lignes entières. Désormais un mode de sélection par bloc est disponible et un petit

L'ergonomie. La ne plaisants pas, Signum s'adresse toujours aux "amoureux" et aux scientifiques comme l'indique

Texte f Para. L.princ. Chapitre

LARGE GRAS BORNE 1 ITALIQUE BORNE 2 GRAND PETIT BORNE 3

PARTIE TRAITEE BLOC LIGNE FARA. PAGE CHAPITRE

Page 1 Ligne 38

plexes utilisant des barres de fraction à différents niveaux. La taille des espaces gérés descend au 1/54^e de pouce soit environ un demi-millimètre en espace vertical, et au 1/90^e en horizontal ce qui est plus que suffisant. Il possède toute une bibliothèque de trames et de cadres. Pour 1 520 F ht, *Signum 2* est incontestablement un bel outil qui comble un besoin jusque-là négligé. Comme c'est par ailleurs à notre connaissance le seul de sa catégorie sur Atari, il bénéficie d'une situation de monopole. Sa diffusion internationale reste cependant le gage de sa qualité et de son évolutivité.

BECKER TEXTE L'ancien toujours solide

Les possesseurs de *Becker Texte* ont bénéficié dès l'origine d'un traitement de texte robuste sachant bien utiliser le graphisme, et offrant de nombreux avantages. Mais aujourd'hui, incontestablement, *Becker Texte* a un peu vieilli. Ce qui faisait son brillant et son lustre n'est plus d'actualité, tant on remarque moins la présence d'une fonction banalisée que son absence éventuelle. Les traitements de texte ont évolué très vite. La force de *Becker Texte* réside donc

Bureau
Fichier
Edit
Style
Options
Calculer

Normal
Gras
Maigre
Italique
Souligné
Encadré
Exposant
Indicé

10 cpi
12 cpi
17 cpi
5 cpi

1 interligne
1 1/2 interligne
2 interlignes

Maj. <-> Minus

INT 1
LIGNE 37
COLONNE 1

"te" du Desktop.
ents choix pro-
KERtext ST:

nte matricielle
ier cas l'in-
re pour un chan-

ur de l'impres-
i vous possédez
le Epson FX 85)
pprimante plus

dacteur offre des facilités d'accès disquette depuis le traitement de texte. On peut ainsi formater une disquette sans rien perdre du travail en cours. Mais on accède également aux fonctions de création d'un répertoire ou sous-répertoire, de destruction ou encore de changement d'un nom de fichier en cours de route. Pour les utilisateurs pressés, la fonction "spooler" permet d'imprimer un texte pendant que l'on continue à travailler sur un autre. Prévu pour communiquer, il accepte non seulement les fichiers ASCII mais encore les fichiers d'origine, enrichissement compris, de six autres traitements de texte dont *First Word*, *Becker Texte* et *Evolution*. Ceux qui utilisent les modems pour transmettre leurs textes ne pourront qu'être

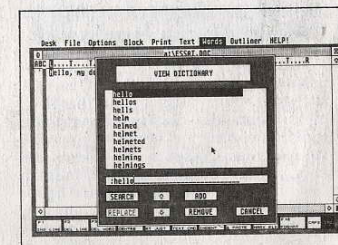
réalisés de statistiques sur l'emploi des mots. L'analyse de style comptabilise la longueur moyenne des mots, des phrases, des lignes et des paragraphes. Il donne le nombre d'occurrences des mots dans un texte. On fait ainsi la chasse à ses propres répétitions de mots ou d'expressions. Malheureusement, le *Rédacteur* ne possède pas à l'heure actuelle de dictionnaire intégré qui améliorerait considérablement la productivité personnelle. On espère découvrir un jour dans un traitement de texte un programme de correction-orthographique dont le dictionnaire associé serait en outre capable de réaliser une liste des mots mal orthographiés et de la conserver sur fichier afin d'aider l'utilisateur à les réapprendre. Cette idée toute simple

actuellement dans la qualité de son interface avec d'autres produits tels *Calcomat ST* et *Datamat ST*. Wysiwyg, réalisant des captures d'écrans, sachant communiquer avec tableurs et bases de données de la série xxxmat, possédant un dictionnaire intégré, une coupure de mots automatique, des points d'insertion de variables pour réaliser par exemple des courriers automatisés, largement paramétrable dans ses options, utilisable comme éditeur perfectionné par les programmeurs — même en tenant compte des particularités de présentation du langage C, acceptant polices, tailles et styles de caractères divers, *Becker Texte* l'ancien tient toujours la route, même si, en l'absence de nouvelles versions, il n'est probablement pas en tête de la course aux nouveautés.

Que lui manque-t-il donc pour tenir la vedette ? Les règles types d'*Evolution*, les statistiques du *Rédacteur*, l'originalité de *Signum*, bref quelque chose qui ne soit qu'à lui, rien qu'à lui...

WORDWRITER Le nouveau venu

Presque fini de traduire, *Wordwriter* est compatible avec les autres produits de chez *Timeworks*. Simplifié, il n'admet qu'une seule police de caractères à



l'écran. Il gère les notes en bas de page. Il possède surtout trois dictionnaires : normal, synonymes et divers à créer soi-même. Malheureusement, si les dictionnaires de synonymes abondent en Angleterre où ils sont même, et de tradition, des best-sellers, il n'en va pas de même en France et on ne peut qu'espérer que celui qui nous sera fourni sera à la hauteur de ses petits frères d'outre-Manche. Point fort de *Wordwriter*, le contrôle d'orthographe est effectué en cours même de saisie et sans ralentir les performances. Les fautes seront signalées immédiatement par un bip sonore.

L'ergonomie des fonctions permet au choix de corriger, d'intégrer tel quel au dictionnaire le mot nouveau, ou d'ignorer purement et simplement. Les dictionnaires peuvent en outre être consultés en tant que tels. Pour les synonymes, une fenêtre s'ouvre et la liste proposée s'affiche.

Wordwriter est par ailleurs pratique pour créer des tables de matières. Comme toujours dans ce type de produit, on ne peut que regretter que des qualités tout à fait appréciables ne soient présentes que comme les raisins sur un pudding écossais — répandus avec parcimonie.

CALLIGRAPHER L'auteur expatrié

Si l'histoire de la peinture regorge d'auteurs géniaux et maudits, il faut faire ici une mention spéciale à *Calligrapher*, produit presque parfait dont l'auteur s'est expatrié de désespoir, suite à des conflits innénarrables avec son éditeur. Ce dernier, non désireux de supporter son Van Gogh d'auteur, a tout simplement retiré le produit de la vente pour incompatibilité d'humeur mutuelle. Les raisons de se détester étaient toutes simples et s'exacerbaient d'elles-mêmes : le programme comportait quelques bugs dans sa première version et, en contrepartie, l'auteur détestait la trahison de son œuvre par un mode d'emploi à ses dires lamentable.

L'un demandait la correction immédiate des bugs et l'autre exigeait en contrepartie une réécriture totale du manuel de l'utilisateur, aussi vilain paraît-il qu'un gribouillis d'enfant dénaturant une œuvre d'art. Les éditeurs n'appréciant pas les ukases ni les diktats de leurs petits poulains, l'auteur génial s'est retiré du monde. Il a quitté l'Angleterre, emportant ses regrets et ses codes-source dans ses bagages, et personne n'a plus entendu parler de lui. On raconte parfois qu'un nouveau cowboy, aux États-Unis, chante les nuits de pleine lune la chanson de *Calligrapher*...

Dans le milieu des programmeurs, on parle même d'un nouveau mythe. Et on murmure tristement que la programmation parfaite rend fou, qu'elle conduit inévitablement à des destins tragiques.

EVOLUTION Vers la version 2

Prévue pour janvier 1989, la version 2 de *Evolution* verra des progrès aussi im-

portants que ceux qui ont accompagné la version PC 1.5 de *Evolution* sur Windows. Très ergonomique, programmée en respectant les normes de programmation, *Evolution* sur Atari est un produit solide et agréable qui ne comporte que peu de défauts. Intelligemment conçu, *Evolution* réalise les mailings, crée les tableaux, coupe intelligemment les mots en fin de ligne, offre une présentation rapide et souple grâce à un intelligent système de règles (justifications, taquets, interlignage), bref le programme a été bien pensé.

Sa version PC a été choisie par Palantir pour une diffusion mondiale sous le nom de *Win Text* et la version Atari donne quant à elle également toute satisfaction, à l'exception de points de détails mineurs. Réalisé en wysiwyg et permettant le mélange des quatre polices d'origine (on peut en ajouter d'autres), il permet de jouer avec les différentes tailles et styles, ces derniers pouvant se combiner.

Le wysiwyg est satisfaisant, surtout lorsqu'on a compris qu'un alignement parfait des mots les uns au-dessous des autres exigeait l'usage des taquets de tabulation. Les 300 points par pouce de l'imprimante laser peuvent en effet créer un léger décalage si on n'emploie pas les fonctionnalités adéquates... Le vrai wysiwyg n'existe nulle part, et les auteurs de *Evolution* ont pratiquement fait le maximum.

Evolution sera un peu lent lors des corrections des très longs textes où l'on intervient en mode insertion. Mais pour éviter cet inconvénient, il suffit de débrayer l'option "saut de page visible" qui implique des recalculs en chaîne chaque fois que l'on rajoute une ligne. Les astuces présentées dans ce logiciel sont trop nombreuses pour être toutes citées. Le buffer de 5 ko donne à la fonction UNDO une réelle puissance pour annuler les erreurs (si vous venez

par exemple d'effacer par F3 un tableau complexe...) sur plusieurs niveaux. En cas d'erreur par UNDO, frappez Shift F 10 annulera la dernière fonction UNDO... Ctl Q permet d'inverser les deux derniers caractères. La numérotation permet d'obtenir, outre le numéro de la page en cours, le nombre total de pages d'un document. Cela évite par exemple de perdre les documents annexes d'un rapport car si le nombre total des pages indiquées n'est pas respecté, il faudra bien les chercher.

Conclusions pour une suite prochaine... Du *Rédacteur* à *Evolution*, en passant par le mythique *Calligrapher* qui réunissait pratiquement toutes les qualités du traitement de texte idéal (y compris la création accélérée de tableaux, l'encadrement automatique de portions de texte et des fonctions spécialisées dans l'écriture scientifique), nombreux sont les traitements de texte de qualité sur Atari. Leur convivialité quasi-générale repose bien sûr sur les qualités de GEM qui donne une grande place à la souris.

Outil de productivité personnelle par excellence, le traitement de texte possède des critères très précis d'évaluation. Avec les progrès du logiciel, ces critères deviennent de plus en plus sévères. Les dictionnaires de synonymes deviendront par exemple bientôt une nécessité. A la croisée des chemins puisqu'il communique avec les tableaux et bases de données, le traitement de texte représente un terrain de choix pour l'étude des divers éléments d'ergonomie propres à la micro-informatique. Si beaucoup reste à faire dans ce domaine, la concurrence acharnée que se livrent les éditeurs de logiciels ne peut que laisser présager d'un avenir tout à fait positif pour ces éléments privilégiés de la productivité personnelle que sont les traitements de texte sur Atari.

TABLEURS, BASES DE DONNÉES ET OUTILS GRAPHIQUES

Après ce panorama des critères de productivité des traitements de textes sur Atari, comment envisager une perspective concernant les tableurs, bases de données et outils graphiques ? Là encore l'élargissement des marchés mondiaux amène les éditeurs de logiciel à promouvoir la qualité, poussés en cela par leurs équipes de marketing. Déjà on voit poindre une nouvelle race de logiciels bon marché, destinés à une vaste diffusion, et qui mordent les jarets des grands best-sellers onéreux. Si ces derniers, agressés par les petits David performants, se révélaient n'être que des colosses aux pieds d'argile, ce serait un progrès pour l'ensemble du monde informatique qui a besoin de convivialité, de créativité et d'outils souples favorisant l'autonomie de l'utilisateur. Ce dernier s'identifie davantage aux petites équipes qu'aux grosses multinationales qui diffusent leurs produits. Pourtant, chez Atari, les tableurs semblent être les parents pauvres.

Pour bien apprécier les logiciels d'aujourd'hui, pourquoi ne pas regarder en direction des logiciels de demain dont les caractéristiques sont d'ores et déjà prévisibles : l'évolution des matériels et des techniques (la carte mère du Mega ST est depuis longtemps prévue pour accueillir 16 Mo de RAM), l'élargissement des marchés au niveau mondial ouvrent des directions précises à la définition des logiciels idéaux que l'on nous prépare pour le futur.

Si aujourd'hui bon nombre de sociétés réalisent des impasses sur tel ou tel aspect qualitatif des logiciels, ces derniers, s'ils doivent réellement être diffusés, se devront d'être complets dans les toutes prochaines années. Pour des raisons mises en évidence dans des études approfondies réalisées par les spécialistes des grands projets, les très bons logiciels sont quasiment toujours l'œuvre de petites équipes de moins de dix personnes.

Dans le domaine du génie logiciel l'efficacité semble être fonction de la formule $E = n(n-1)/2$, où E est l'efficacité, et n le nombre de personnes présentes dans un projet et dont il s'agit de coordonner les efforts. *dBase III* sur PC a été développé par Wayne Ratliff et une équipe de six permanents. *Evolution* sur Atari est l'œuvre de deux personnes : Pascal Pelier et Jean-christophe Maurice (Priam). *JT Base* sur Atari a été écrit par deux personnes également

(Jacques Trève et Xavier Le Dur). Cela rend humain un domaine qui sans cela risquerait de réduire l'utilisateur au rôle de simple exécutant.

Si quelques personnes motivées arrivent à réaliser d'excellents logiciels, alors l'acheteur, relativement isolé face à une machine qui n'est pas toujours facile à aborder, se sent en droit d'explorer lui-même son ordinateur et ses logiciels et d'architecturer librement les différents éléments de ses applications. La productivité personnelle dépend pour une part méconnue du bien être qu'éprouve l'utilisateur à être devant sa machine. Si les initiatives et la créativité de ce dernier trouvent à s'exprimer, alors il est certain que les développeurs de logiciels auront atteint leur but parce qu'ils auront réalisé des programmes stimulants dont l'utilisateur reste le maître.

C'est ce qui rend si importantes les macro-commandes qui, une fois comprises et utilisées, stimulent la productivité personnelle dans des proportions insoupçonnées. Reste maintenant à définir ce que sont les critères permettant de reconnaître et de choisir, parmi leurs concurrents, un tableur, une base de données et un outil graphique.

CRITÈRES POUR L'AVENIR

Rapides, conviviaux, sophistiqués tout en restant simples, telles sont les caractéristiques des bases de données, tableurs et outils graphiques tels qu'on voudrait les rêver. Mais l'avenir nous prépare certainement la mise en ligne simultanée de tout ces outils, comme le fait déjà l'environnement Windows sur PC.

Les outils puissants s'appuieront sur les principes de mémoire virtuelle sur disque permettant de simuler une grande mémoire centrale (les possesseurs de Mega ST 4 resteront des privilégiés) sur les créateurs de liens essentiellement à base de macro-instructions, sur l'augmentation des dimensions des tableurs actuellement en deux dimensions mais qui pourront probablement rapidement devenir des cubes ou des hypercubes à n dimensions. Cette façon de concevoir les tableurs permettrait d'accroître énormément les consolidations. Un tableur à seulement trois dimensions représenterait déjà un progrès considérable...



- Conçu pour être un stage d'orthographe, **ORTHOGRUS** 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 cours 1 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'ACCUSE SUIVI DU VERBE	DISQUE 2
- G - PARTICIPE ET ADJECTIF	DISQUE 2
- H - CONFUSIONS FORMES DU VERBE	DISQUE 2
- I - TOUT ET MÊME	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 :

LE PLURIEL DES NOMS	PLAN DU COURS E	TOTAL : 455 POINTS
* PAGE 1 Le pluriel des noms	EXERCICE TYPE 5	35 POINTS
* PAGE 2 Le pluriel des noms en AU ET EU	EXERCICE TYPE 7	100 POINTS
* PAGE 3 Le pluriel des noms en OU	EXERCICE TYPE 7	100 POINTS
* PAGE 4 Le pluriel des noms en AL	EXERCICE TYPE 6	70 POINTS
* PAGE 5 Le pluriel des noms en IL	EXERCICE TYPE 8	75 POINTS
* PAGE 6 Le pluriel des noms composés	EXERCICE TYPE 3	75 POINTS



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

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

Nom
Prénom
Adresse

De façon plus immédiate, les recalculs intelligents (baptisés "recalcul minimal" qui accroissent la vitesse de présentation en ne s'attaquant qu'à ce qui exige d'être recalculé manquent cruellement sur Atari. Les caractéristiques des grands tableurs du monde PC manquent généralement ainsi que leur aptitude à communiquer. Les macro-instructions ne sont en général pas, ou mal, représentées. Incontestablement, le tableur Atari reste le parent pauvre. Mais heureusement, au-delà de *VIP*, *Masterplan* et *Calcomat 2*, arrive des Etats-Unis un tableur exceptionnel baptisé *LDW Power* qui sera bientôt en France avec 300 commandes et 80 fonctions (vendu \$ 149 aux Etats-Unis).

LDW POWER

Cette petite merveille, testée dans la revue *Start* de novembre 1988, est entièrement compatible Lotus 1-2-3 et sait même imprimer à l'italienne (en format paysage) ! Côté bases de données, la force est déjà avec Atari. *SuperBase Pro* apporte de grandes bouffées d'oxygène en offrant des outils souples, performants, simples et puissants tout à la fois.

Une bonne base de données se doit d'être facilement accessible quels que soient les critères. Elle se doit également d'être redéfinissable. On doit pouvoir changer l'ordonnement des index et des clés en cours de route afin de rendre son fichier plus performant. Les conséquences de ces changements sont souvent complexes à gérer par un outil automatisé. Enfin, si la productivité personnelle, contrairement à la productivité collective, n'utilise que rarement de très gros fichiers, il n'en reste pas moins que la rapidité des disques durs joue un rôle très important dans la performance de ces outils.

En attendant les encyclopédies sur disque optique, consultables en couleur, on peut rêver à l'étape n+2 où la productivité personnelle pourra se nourrir de bases de données mondiales interconnectées, et consulter aussi bien un dictionnaire américain par satellite interposé que récupérer la photo d'un papillon rare ou d'une molécule nouvelle avant de l'éditer sur son imprimante laser couleur au simple prix du papier. En attendant cette époque bénie qui arrive rapidement, replongeons vite dans le quotidien avec un rappel de la dure réalité.

Il faut bien avouer que si les tableurs constituent peut-être des outils de productivité personnelle, ils ne sont pas sur Atari à la hauteur du marché sur PC ou sur Mac. Les tableurs Atari sont

d'une qualité et d'une puissance nettement insuffisantes. Qu'il s'agisse de *Calcomat 2*, *Masterplan* ou de *Vip*, les qualités sont certes présentes mais restent notablement inférieures à ce que l'on trouve actuellement en haut de gamme par exemple sur *Excel* qui reste sur Macintosh aussi bien que sur Atari la référence absolue.

LES MÉCHANTS TABLEURS RÉTRO

Si ces tableurs étaient présents sur d'autres machines, vu la riche concurrence qui règne ailleurs, peu de gens les achèteraient : ils sont vétustes et resteraient à dormir au fond des étagères. Il leur manque la sophistication des grands tableurs du marché Mac et PC qui offrent de véritables macro-commandes, le recalcul minimal qui évite les temps d'attente inutiles sur les grandes feuilles lorsqu'on ajoute de nouvelles variables, le raccord des feuilles entre elles, les boîtes à outils permettant les tris, etc.

Par ailleurs ces tableurs Atari sont tous relativement lents, ce qui est inexcusable sur une machine possédant un microprocesseur 68000. Avec 150 000 Atari installés en France, le parc est suffisant pour permettre l'existence d'un excellent tableur. D'autant qu'au stade de la productivité personnelle, le tableur reste l'outil le plus performant puisqu'il permet de réaliser des calculs extrêmement puissants, de modéliser, de prendre des décisions, ou de tester des hypothèses à un rythme qu'aucun calculateur prodige ne saurait approcher. Comme le disait Dave Bricklin, l'auteur du fameux *Visicalc* : "C'est tout de même mieux que de le faire sur le dos d'une enveloppe".

La puissance d'un tableur est proportionnelle à son aptitude à communiquer avec l'extérieur quel qu'il soit, même avec le monde PC. Il doit posséder des fonctions financières, savoir calculer entre deux dates. Enfin son ergonomie doit être à la hauteur de sa puissance. La convivialité reste semblable à un iceberg, pour les 10% de simplicité apparente, il existe 90% de complexité invisible permettant de gérer cette facilité d'utilisation.

Dans ce domaine, si Jack Tramiel décidait de casser son cochon rose pour financer une traduction d'*Excel* sur Atari, personne ne saurait lui en vouloir.

L'offre Atari se résume actuellement à *Calcomat*, *Vip* et *Masterplan*. En d'autres termes, les tableurs ne sont pas suffisamment dignement représentés dans la dynastie Atari.

CALCOMAT 2

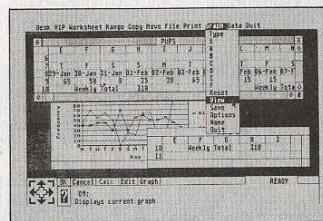
Calcomat 2 fonctionne en mode graphique ce qui lui permet d'agrandir une colonne. Il admet 65 535 lignes par 65 535 colonnes. Il offre des paramètres relativement riches au niveau du

Fichier	Edition	Saisie	Nombre
1	2	3	Feuille
1	PROD 1	PROD 2	
2			
3	CHIFFRE BASE	=1600	=2550
4			
5	JANVIER	=1750,8	=2560,4
6	FEVRIER	=1564,5	=2860,5
7	MARS	=1642,5	=2740,2
8	AVRIL	=1859,4	=2650,4
9	MAI	=1467,6	=2665,4
10	JUIN	=1758,4	=2640,2
11	JUILLET	=1675,6	=2460,8
12	AOUT	=1483,5	=2950,4
13	SEPTEMBRE	=1754,3	=3250,4
14	OCTOBRE	=1653,4	=3105,4
15	NOVEMBRE	=1850,5	=2645,6
16	DECEMBRE	=1750,4	=2945,1
17			
18	ANNUUEL 87		
NUM			

graphisme où les choix de représentation sont nombreux. Il sait réaliser des représentations 3D. Ses cinquante et quelques fonctions suffisent peut-être pour un usage personnel satisfaisant, mais celles qui manquent se font cruellement remarquer par leur absence. Il ne permet pas de réaliser des consolidations (synthèses de plusieurs feuilles). Ses macro-fonctions ne sont que des enregistrements de séquences de touches. Il ne possède pas de langage permettant de rendre des opérations conditionnelles, ce qui permettrait de réaliser des actions complexes.

VIP PROFESSIONAL

Vip professional ne porte pas très bien



son nom. Cependant il possède quant à lui une boîte à outils avec fonctions de tris et tables d'hypothèses (vrai-faux). L'environnement graphique est bien utilisé, et des icônes symbolisent les touches de fonction, permettant un usage intensif de la souris. Doué d'une bonne ergonomie, il s'alourdit rapide-

Formats Divers	Graphes
Ouvrir fenêtre F5	Regroupement f9
Plein écran f10	Style textes f11
Manhattan	Barres 3d
Cumuls 3d	Cumuls 3d
Lignes	Surfaces
Secteurs	Par lignes
Par colonnes	Vers Output...
Ordre des motifs	
3680	
1840	
0	

ment des que la taille des tableaux augmente. Abominablement lent, *Vip*, comme ses confrères, possède autant de défauts que de qualités. On va beaucoup plus vite à le dire globalement qu'à faire une chasse exhaustive de ses manques.

MASTERPLAN

Reprenant une ergonomie de type Lotus 1-2-3, *Masterplan* s'apprend relativement vite. Soutie d'emploi il propose une feuille virtuelle de 8 192 lignes x 256 colonnes. Il est beaucoup trop lent, ce qu'on peut vérifier en comparant la vitesse de recopie des formules d'une ligne à l'autre avec celle des autres tableurs. Ses nombreuses fonctions, là encore, restent insuffisantes, même s'il sait réaliser des consolidations. Fort en graphique, ergonomique, mais n'intégrant pas l'état de l'art en matière de tableur, *Masterplan* reste un tableur de base Atari.

Il est temps que la firme des frères Tramiel subventionne quelques bons auteurs pour réparer ce retard honteux. Lents, pauvres en fonctionnalités haut de gamme, inadaptés à un milieu de compétition internationale, tous ces ta-

bleurs ont été écrits par des paresseux ou des laders. Les fanatiques du ST et du Mega ST ne peuvent que crier "Bouh !" et huer fortement et longtemps, jusqu'à ce qu'on leur donne, sur leur machine favorite, des tableurs dignes de ce nom.

Bases de données : de bons produits

Grâce à GEM et à des programmeurs intelligents, les bases de données, principalement grâce à *SuperBase Pro*, sont bien représentées. Cela ne fait qu'accentuer le retard indu des tableurs. D'autant que la productivité globale est fonction du lien des différents programmes entre eux et qu'un maillon faible répercute sa faiblesse sur l'ensemble de la chaîne.

SUPERBASE PRO

Exceptionnellement convivial, *SuperBase Pro* — SGBD relationnel et programmable — est incontestablement un grand programme, puissant, bien conçu et offrant de multiples possibilités à l'utilisateur exigeant. L'éditeur de masques est un régal. Les touches de défilement rapide des fiches permet une consultation d'une aisance exceptionnelle. La souplesse de découpage des fonctions additionne les facilités entre elles.

Les filtres sont définis facilement. Les champs sont susceptibles d'intégrer des données graphiques, par exemple un dessin de ce que représente l'élément du fichier. Le générateur d'états est très puissant et presque simple à

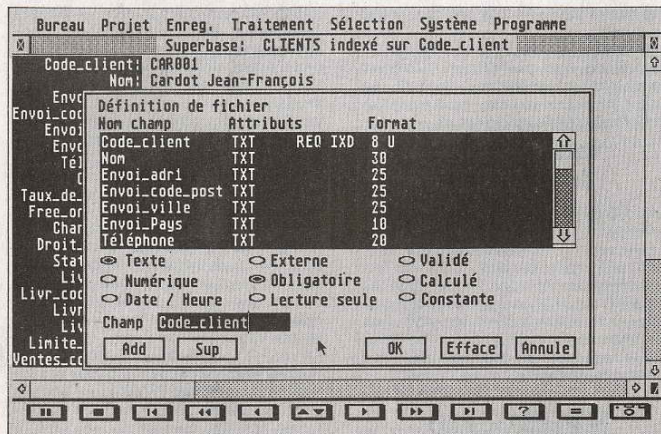
utiliser (il faut quand même maîtriser certaines notions indispensables, notamment pour la partie calculs). Les liens entre fichiers rendent aisée la mise en ligne de plusieurs fichiers simultanés.

Les fonctions champs et index ne sont pratiquement pas limitées (999 index possibles soit 50 fois trop). Les index sont bien gérés avec mise à jour automatique. Tout comme *Induction*, *SuperBase Pro* se qualifie de base de données relationnelle. En micro-informatique, on qualifie parfois de "relationnelle" une base de données réalisant des liens entre plusieurs fichiers et offrant sous forme de langage de requête (SQL) des facilités pour en extraire des informations.

En réalité, l'application du terme relationnel exige la présence de six caractéristiques précises : union, projection, jointure, append, soustraction ou différence, et intersection. A ce titre, il n'existe aucune base de données relationnelle sur Atari. Sur PC, seules les grosses bases de données traduites de programmes fonctionnant sur mainframe (site central) méritent ce nom Oracle, Campus, Focus et quelques autres d'un prix généralement très supérieur à 10 000 F.

Superbase Pro a bénéficié d'une approche orientée objet qui lui conserve sa cohérence en dépit des nombreuses modifications que l'utilisateur peut lui apporter en cours de route. Grâce à ses filtres, *Superbase Pro* réalise des fichiers de synthèse qui seront particulièrement utiles au gestionnaire. Ce dernier pourra par exemple réaliser périodiquement un fichier de ses mauvais payeurs...

Bureau	Projet	Enreg.	Traitement	Sélection	Système	Programme
STATUT FICHIER POUR: CLIENTS	Superbase: CLIENTS indexé				Choix d'imprimante	
Index courant: Non	Fichier est valide	Total enreg.: 12	Total index: 6	Total champ: 3	Catalogue du disque	MD
Mot de passe: Non	Privileges: Tous	Taille bloc: 64 Octets	Taille fichier: 832 Oct		Changer de repertoire	MX
					Statut fichier	MY
					Statut système	MY
					Reorganiser	
					Liste	OL
					Supprimer	
					Renommer	
					Copier	
Nom champ	Attributs	Format				
Prénom	TXT	11			3	36
Nom	TXT	18			3	13
Dépôt total	NUM	IXD \$999999.00			8	13
Ville	TXT	18			5	13
Téléphone	TXT	11			5	36
Date ouverture	DAT	IXD dd mmnn yyyy			10	13



Enfin, pour les sociétés de service autant que pour l'amateur éclairé, *Superbase Pro* dispose d'un langage DML (*Database Management Language*) pour architecturer des applications complexes. Ses 200 mots correspondent à ceux d'un Basic évolué. Ce DML, pour ceux qui décident de l'utiliser, est un puissant outil de productivité personnelle. Grâce à lui, on programme selon ses propres besoins, pour autant qu'on accepte de lire en totalité les 780 pages de mode d'emploi de cet excellent programme (Microp Application, 2 490 F ttc).

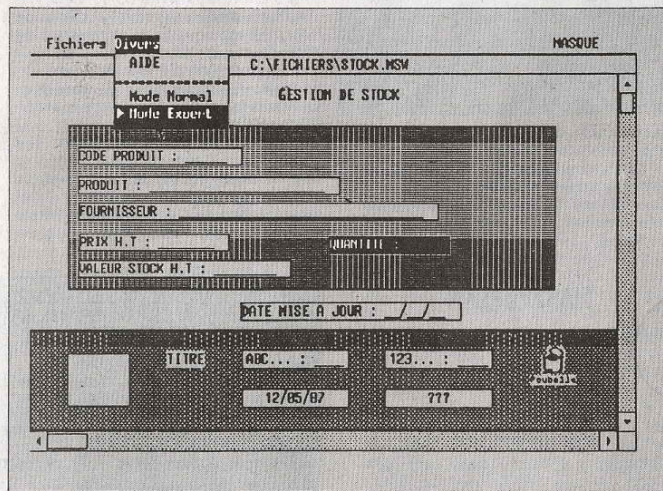
INDUCTION

Induction, diffusé par Upgrade, présente des qualités et un prix inférieurs à ceux de *Superbase Pro*. Il est moins facile d'emploi et moins puissant. En revanche, son rapport qualité/prix (désormais 490 F ttc) est très intéressant. Son point fort réside dans les liens visuels permettant de définir facilement les relations entre fichiers.

JT BASE

Enfin *JT Base*, système monofichier, doit être considéré lui aussi comme un excellent programme intelligemment conçu par une petite équipe efficace, celle de Jacques Trève et Xavier Le Dur. Acceptant 65 000 fiches de 4 000 caractères, il offre un langage de requêtes, un générateur d'étiquettes et de rapport. Il est presque parfait au niveau ergonomique. Pourquoi ? Peut-être parce

que Xavier Le Dur a réalisé sa maîtrise d'informatique sur le thème de l'ergonomie dans les produits informatiques...



JT Base conviendra parfaitement aux débutants qui n'ont besoin que d'une gestion de fichiers à la fois simple et performante.

GRAPHISME PRIVILÉGIÉ

L'offre graphique sur Atari est paradoxalement très inégale. Cette machine puissante, munie d'un excellent micro-

processeur, n'a pas su susciter de tableaux à la hauteur de ses qualités. En revanche, elle a bénéficié d'un excellent produit anglais : *SuperBase Pro*. Enfin, en ce qui concerne le graphisme, l'environnement GEM et les programmes nombreux qui l'accompagnent sont tout à fait privilégiés. Le fameux *Windows* sur PC ne fait que copier les avantages présents ici. De la création graphique à la capture d'écrans, ses fonctionnalités figurent d'origine sur l'Atari. Même si le graphisme n'intervient encore que trop peu sur les critères de productivité personnelle, l'avenir lui donnera une part d'autant plus importante que la définition des écrans permet déjà d'intégrer de véritables petites photos symbolisant les objets ou les personnes classifiées dans les bases de données.

Mais la productivité personnelle est également accrue par les progrès du matériel. Atari sort actuellement, au même prix que l'ancien, un disque dur 30 Mo au lieu de 20 Mo. Un 60 Mo est prévu pour début 1989. Alliés aux extensions mémoires et aux écrans haute définition déjà disponibles (1 280 x 960

chez Human Technologies à 19 000 F ht en 19 pouces et 24 000 F ht pour les 24 pouces) ces nouveaux disques durs permettront, lorsque les prix se seront démocratisés, de franchir un nouveau pas en direction des hautes performances auxquelles nous nous habituons si facilement.

Jacques de Schryver

MUSIQUE, MAESTRO !

Nous savons tous que notre fidèle ST n'a pas de défauts. Ajoutons qu'il ne lui manque même pas la parole. En effet, il est capable de reproduire sons et mélodies. Dans ce but, le moniteur est équipé d'un haut-parleur et d'un amplificateur basse fréquence. L'unité centrale dispose, elle, d'un circuit synthétiseur générant les signaux nécessaires sur trois voies indépendantes.

Le ST dispose, pour faire entendre sa voix, de logiciels nombreux et variés, tant dans leur complexité que dans leur prix. Un des plus répandus est *Music-Studio* qui se montre déjà très complet. Notre propos aujourd'hui n'est pas de faire un banc d'essai, mais de vous donner un petit logiciel capable d'exécuter un morceau créé par *Music-Studio*. Le choix nous a été soufflé par vos multiples demandes. Aussi, fidèle à notre engagement d'être au service du ST, donc à votre service, nous nous sommes adonnés à l'innovation. Cette première approche est un essai que nous transformerons avec vos encouragements.

UN RIEN DE SOLFÈGE

La musique s'écrit sur une portée, ensemble de cinq lignes parallèles horizontales, sur ou entre lesquelles se placent les notes. Il y a principalement six types de note : la ronde, la blanche, la noire, la croche et ses multiples. La position de la note sur la portée donne la hauteur du son. On nomme alors la note par la valeur. La gamme courante est dite diatonique et contient douze valeurs. Ce sont *do, ré, mi, fa, sol, la, si*, séparées d'un ton et les intermédiaires — ou demi-tons — obtenus par le jeu des dièses remontant la valeur de la note, ou des bémols qui la descendent. La gamme usuelle est aussi appelée chromatique car les douze demi-tons

remplissent une octave, c'est-à-dire un doublement de la fréquence sonore. Les gammes se succèdent et les bornes sont pratiquement fixées par la capacité de l'instrument dont le registre est constitué par la totalité des notes exécutables. Si la durée d'une note est prise comme unité, une blanche dure deux fois plus, une ronde quatre fois. Une croche dure deux fois moins, une double croche quatre fois moins, et ainsi de suite. La durée du morceau est découpée en mesures d'égales durées. Il y a des mesures à 2, 3, ou 4 temps, etc. Une ronde dure une mesure entière. Les mesures sont délimitées par des barres verticales sur la portée. Au commencement de la portée, à gauche de la page, figure un signe appelé clef. Il y a plusieurs clefs, de *sol*, de *fa*... pour marquer la hauteur relative de la composition appelée ton. A cette clef sont adjoints les dièses et les bémols. Ainsi, un morceau est dit en *ré* ou en *sol*, etc.

UN PEU D'INFORMATIQUE

Si le solfège est le langage du compositeur, les instructions sont les commandes de l'instrument ST. Les "instructions musicales", si l'on peut dire, existent dans de nombreux Basic, dont le *St Basic* et le *Gfa Basic*. Dans ces deux langages ce sont exactement les mêmes expressions. Deux instructions musicales sont disponibles et se nomment *Sound* et *Wave*.

SOUND

Cette instruction employée seule produit un son assez pur, ressemblant à la flûte. Cinq paramètres sont attachés au terme *SOUND*.

- Le premier désigne le numéro du canal générateur, il peut prendre la valeur 1, 2 ou 3.
- Le deuxième paramètre varie de 0 à 15 et règle la puissance du son émis (le zéro correspond au silence).
- Les paramètres trois et quatre sont indicatifs de la hauteur de la note, c'est-à-dire sa fréquence. En se reportant au solfège nous avons vu que notre gamme chromatique est constituée de douze valeurs. Les gammes se succèdent par octave, c'est-à-dire par le doublement de la fréquence, et ainsi de suite. Le troisième paramètre est le numéro de la note (de 1 à 12), et le quatrième est le numéro de l'octave. Il y a huit octaves exécutables, ce qui donne un total de 96 notes.
- Le dernier paramètre correspond à la durée de la note exprimée en 1/50 de seconde. A noter que la valeur zéro donne tout de même une brève exécution de la note, la valeur maximale est limitée à 65 535, soit environ vingt-deux minutes !

WAVE

Cinq paramètres caractérisent aussi cette instruction, cependant un seul est obligatoire. Il correspond à la mise en service, ou au retrait, des canaux sonores pilotés par *SOUND*. La valeur de ce nombre placé derrière le terme *WAVE* est définie par un champ de six bits. De droite à gauche ce sont :

- son du canal 1
- son du canal 2
- son du canal 3
- bruit sur canal 1
- bruit sur canal 2
- bruit sur canal 3

Un bit à 1 signifie "en service". Les valeurs numériques de chaque bit (à 1) sont successivement 1, 2, 4, 8, 16, 32. Il faut les totaliser pour obtenir le paramètre de l'instruction. Ainsi *WAVE 0* bloque les trois canaux alors que *WAVE 63* ouvre le son et le bruit. Le programme donné à la fin de ce texte transcrit la liste des valeurs produites par un fichier *Music Studio* en paramètres utilisables par les instructions *SOUND* et *WAVE*.

42

[illegible]

C. Valmont

End9

Du fait de sa gratuité et de sa simplicité d'emploi, le minitel est devenu un outil de communication intéressant pour tous. De plus, les télécommunications ont eu la bonne idée d'ajouter une prise péri-informatique sur l'appareil. De ce fait, il est possible d'utiliser le modem du minitel avec un ordinateur (ST ou autre). Ce même modem intégré peut être employé avec succès pour un serveur vidéotext. Quelques serveurs sont d'ores et déjà disponibles sur le marché. C'est le cas du multiserveur monovoie Cervin de la société Informatique et Nature.

Le serveur monovoie CERVIN

Le logiciel est livré sur une disquette double face comportant le nouveau TOS 88 en version disque (Les 512 ko du 520STF sont insuffisants pour l'utiliser avec le programme), un détecteur de sonnerie à placer dans le port cartouche, un câble de liaison avec la prise téléphonique de type gigogne, un câble de liaison ST-minitel. Ce serveur nécessite l'utilisation d'un minitel 1b ou 10b, les minitels 1 ne générant pas certains codes utilisés par le logiciel (les possesseurs de minitel 1 devront l'échanger contre un nouveau modèle).

Cervin est réalisé entièrement en C sous GEM. Il suffit en général d'utiliser les boîtes de sélection pour créer les arborescences, ce qui simplifie la création. Le logiciel est un multiserveur cela signifie qu'il est possible de créer un service comprenant plusieurs serveurs, ayant leur organisation propre, et d'accéder à l'un d'eux directement en tapant leur code et éventuellement un mot de passe.

Leur nombre peut atteindre 1 000 unités si, bien sûr, la capacité mémoire le permet. Chaque serveur possède donc son arborescence particulière, ses pro-

pres pages (une page ne peut être appelée deux fois, même dans deux serveurs différents), ses forums et BALs.

Les pages

Le nombre de pages est simplement limité par la taille de la mémoire de masse. Les pages utilisées peuvent provenir de n'importe quelle source pourvu qu'elles soient au standard Vidéotext, donc créées par un compositeur (non livré avec la machine), digitalisées (Galerie, Vidéoteaser), ou en ASCII. Chaque page contient, sans modifications apparentes, un forum, une BAL, un module programme, et un menu (ou sommaire) comportant un nombre infini de choix de chemins.

Les forums

Toute personne se connectant sur le serveur (avec ou sans BAL) peut lire et écrire sur une messagerie publique. Les pages de présentation du forum doivent être réalisées par l'opérateur. En effet, rien ne permet de différencier une page contenant un forum d'une page vide ou d'un sommaire. Les messages sont effacés soit par l'opérateur soit par le créateur du message s'il s'était certifié.

Les boîtes aux lettres (BAL)

Il est possible de créer jusqu'à 2 000 boîtes aux lettres. Le nombre de messages dépend uniquement de la taille de la mémoire de masse (disquette ou disque dur). De même que pour le forum, la page de présentation doit être créée par l'opérateur. La réponse directe aux messages certifiés est possible dès la lecture de la lettre par la touche Envoi. Une fonction destruction des messages après lecture est disponible avec la touche Annulation.

LES PLUS

- Un **journal cyclique** autorisant une visualisation continue d'une suite de pages est définissable. Une temporisation particulière à chaque page doit alors être fixée.
- La **déconnexion automatique** du serveur s'effectue au bout de deux minutes si le connecté n'a pas utilisé son minitel pendant ce temps. Malheureusement, il n'y a aucune limitation de temps de connexion possible et un utilisateur peut ainsi monopoliser un service durant des heures. C'est un peu gênant pour ce serveur monovoie en RTC (Réseau Téléphonique Commuté). Il est possible de créer un **guide** (appelé par la touche Guide à partir de n'importe quelle page). Le Guide se crée de la même façon qu'un serveur.
- **Tout programme compilé est exécutable à partir d'une page quelconque.** La seule contrainte est que le logiciel gère toute déconnexion durant son utilisation.
- Grâce au TOS 88, **le programme bien qu'exploitant GEM, peut être lancé en automatique.** Dix bandes de texte-annonce d'une ligne sont configurables pour chaque serveur. Les demi-pages de publicité ne sont pas gérées.

UN PRODUIT BIEN CONÇU

Cervin est un produit bien conçu, relativement facile à utiliser après la prise en main. Des efforts sont à fournir pour le manuel : manque de clarté, index inutilisable (par exemple référence à la page 42 bien que la doc ne contienne que 37 pages). Un petit éditeur de pages aurait été le bienvenu. Un rapport qualité prix honorable.

Christophe Chatillon

Informatique et Nature — route de Caillon 14440 Cabannes.
Tél. : 90 95 20 04.

POUR

- Prix correct (990 F)
- Détecteur de sonnerie électronique
- Multiserveur
- Insertion et exécution de programmes compilés, qualité du produit.

CONTRE

- Documentation succincte
- Pas d'éditeur de page même texte

UN SERVEUR, PAR TOUTATIX !

L'approche de Toutatix est totalement différente de celle de ses concurrents. Il est en effet présenté comme un passage ouvert à la création d'un serveur multivoie, et son langage spécifique autorise des créations originales.

Trois configurations sont proposées : le pack 1 junior, le pack 2 senior, et le pack professionnel pour des prix respectifs de 99, 199 et 299 F, câble de liaison Atari minitel compris. Avouez qu'il est difficile de faire mieux sur le prix. Détaillons les différents packs.

PACK JUNIOR

Il contient un émulateur minitel, un désassembleur vidéotext (permettant d'analyser et de modifier les pages créées par ailleurs), un éditeur vidéo-

roulines écrites en C ainsi que des sous-programmes nécessaires à la réalisation d'un serveur multivoie.

UNE DOCUMENTATION SUR DISQUE

De par la volonté des dirigeants de la société Lude de présenter leur série de produits non pas comme un aboutisse-

L'émulateur minitel écrit en assembleur est très rapide, mais son utilisation est moins pratique et moins complète que

LES DIVERS PROGRAMMES

celle d'un logiciel dédié spécialement à l'émulation minitel beaucoup plus cher, tel qu'Emulcom.

L'éditeur vidéotext permet de réaliser des pages très facilement et rapidement, même pour les pages dynamiques (comportant une animation), puisqu'il suffit de placer correctement le curseur et de sélectionner la taille, la couleur et le caractère avec quelques touches de contrôle. Le serveur est différent de tout ce qui se fait actuellement sur ST, car la création du serveur s'effectue sur un éditeur de texte à l'aide d'un langage. Le serveur utilise un langage appelé AIX (Automate d'Infini Vidéotext puis Automate Interprété Vidéotext). Ce langage assez particulier (il ne possède pas de tests) permet de créer des arborescences, de générer les pages textes mais aussi les pages graphiques (long et fastidieux). Il possède une syntaxe relativement simple et permet la réalisation de serveurs très spécifiques et facilement modifiables.

BIENTOT LE MULTIVOIE

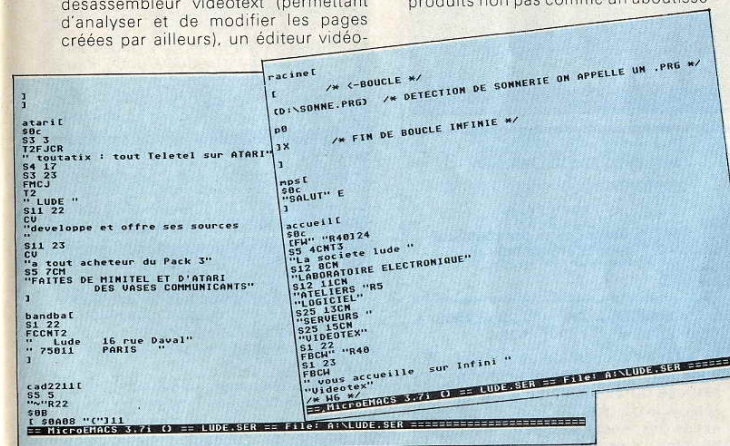
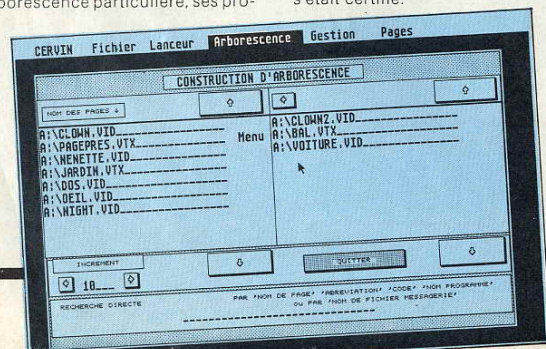
Le logiciel n'est malheureusement pas encore en version finale. De plus, il paraît difficile d'utiliser le serveur sans le câble de détection de sonnerie. Malgré cela, la puissance et la modularité du produit permettent déjà de belles réalisations aux programmeurs ou utilisateurs débrouillards. La société nous prépare une version multivoie à bas prix.

Christophe Chatillon

Lude — 16, rue Daval 75011 Paris.
Tél. : (1) 43 38 72 83.

POUR

- Prix imbattable
- Conception de serveur longue mais non figée
- CONTRE
- Logiciel encore en plein développement



text, ainsi qu'un soft de téléchargement d'un magazine concurrent.

PACK SENIOR

Le pack senior inclut bien entendu le pack 1, plus un serveur monovoie un peu particulier, une procédure de gestion des renseignements téléphoniques (basée sur le 11). Un détecteur de sonnerie (actuellement en cours d'homologation par les PTT) devrait également être livré par la suite.

PACK PROFESSIONNEL

Il reprend les éléments des packs 1 et 2 et dispose en plus des sources des

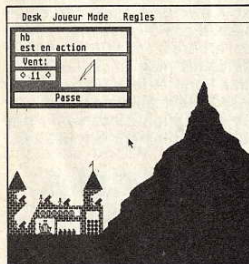
ment mais comme le passage vers la création d'un serveur multivoie, certains "détails" sont mis un peu en retrait dans les délais de développement du système (détecteur de sonnerie...). De même, le serveur n'est pas à ce jour totalement opérationnel. Une mise à jour gratuite est prévue.

Aucune documentation écrite n'est livrée avec le logiciel, elle se trouve sur la disquette. Il faudra donc la sortir sur imprimante ou la lire avec l'éditeur de textes fourni (Microemacs 3.7), éventuellement avec un traitement de texte.

UN ŒIL DANS LE DOMAINE PUBLIC

Les logiciels du domaine public sont caractérisés par leur libre utilisation, aucun droit ne protégeant leur duplication et leur diffusion. Il s'ensuit qu'il est possible d'obtenir des logiciels, parfois excellents, à des prix plancher. Intéressés par ces "freeware", nous en avons examinés de plus près quelques-uns.

Das Oil-Imperium : une petite OPA sur un concurrent.



Baller : choix des châteaux avant l'affrontement.



Les patients ont été choisis parmi les DomPubs de Station Informatique. Il s'agit de : *Station graphisme*, *bureautique*, *Jeux C* et *Jeux M*. Chaque boîte comprend deux disquettes, le mode d'emploi et les instructions nécessaires. Commençons par les jeux.

ARRET JEUX

STATION C (C pour couleur). A peine notre stéthoscope posé sur *Krabat* — la première disquette — nous avons reconnu dès ses premiers battements, un jeu d'échecs type Checkmate, mais traduit en français et auquel rien ne manque. La deuxième disquette propose trois jeux en couleurs :
— **Score 42**, dont le but consiste à aligner quatre de vos pions horizontalement, verticalement ou en diagonale. Pas bien original, on joue contre l'ordinateur.

— **Firestorm**, un petit jeu de vaisseaux, météorites, aliens tout verts...

— **Azarian** présente plus d'intérêt. S'il n'est pas non plus nouveau (en fait, une resucée du *Bosconian* d'arcade), il est réalisé avec plus de soin. Le principe est de descendre tout ce qui est contenu dans un espace à deux dimensions, dans lequel on se promène avec un déplacement type "astéroïde". Le scrolling est sans reproche. Le vaisseau possède des écrans de protection qui diminuent à chaque coup reçu, et un laser qui, s'il est trop utilisé, chauffe et devient inopérant.

STATION M propose des jeux monochromes. Pêle-mêle, on trouve :
— un "lode runner" : **Go-up**. Manager une simulation de gestion d'écurie de formule 1 est un sujet nouveau sur ST. Avec un budget de départ, il faut d'abord acheter les pièces détachées des voitures, afin de les construire et de

les réparer, puis payer les pilotes. Après, vous devez rentabiliser les investissements faits en remportant des courses. Quelques événements aléatoires surviennent cependant, comme le feu dans les ateliers, ou un constructeur qui fait don de ses dernières nouveautés. Le jeu aurait gagné à faire entrer plus d'action en... action.

— **Maze**, pour dessiner des labyrinthes, pas vraiment génial ;

— et **Das Oil-Imperium**, un jeu de simulation économique pour deux à huit joueurs, dans lequel vous jouez les JR. A la tête d'une compagnie pétrolière, vous devez au bout de trente années posséder le plus gros capital possible. Pour cela, vous achetez des champs de pétrole, du matériel de prospection, des citernes, etc. Pour rentabiliser vos investissements, trouvez du pétrole dans les années qui suivent, sinon c'est la faillite.

Il est possible de jouer sur les prix de vente et d'achat avec votre matériel de prospection. Des événements aléatoires rendront difficile votre parcours. Et si l'un de vos concurrents vous gêne, rien de plus simple que de lancer une petite OPA, pour prendre le contrôle d'une de ses compagnies. Voici pour la première disquette.

La deuxième fait entendre des battements déjà connus.

— **Maniac** et **Muncher** sont des remakes pas très heureux du célèbre "Pac-man".

— et **Megaroid** est le frère jumeau du très vieux *Asteroid*. Ce dernier marche également en couleur, et il le fait même très bien.

— **Baller** est un jeu de tir au canon monochrome, original et bien conçu. Aux classiques réglages de l'angle de visée et de la charge de poudre, ont été ajoutés la gestion d'un fief, dont l'argent sert à réparer le château, à acheter de la poudre et des boulets. L'argent provient des impôts prélevés sur les paysans, et il est toujours possible de les augmenter, mais alors, le nombre des paysans baisse ainsi que le revenu des impôts...

Les effets des coups au but sont différents suivant que le boulet touche la réserve de munition, la trésorerie, ou le roi présent dans chaque château. Dans le dernier cas, la partie tourne court. Un choix de château pour chaque joueur est disponible au départ. On joue seul ou à deux.

— Je termine par un jeu de roulette, **Roulette**, simple et classique.

La plupart des jeux sont d'origine allemande, et les traductions, parfois partielles des instructions, laissent apparaître des mots aux consonances teutonnes surprenantes au premier abord.

ARRET BUREAU

La Station bureautique propose un traitement de texte en accessoire de bu-

reau : **Newword**. Sa présentation originale cache malheureusement un jeu d'aventure. En effet, aucune explication des commandes et instructions n'a pu être découverte à ce jour. La seule piste que nous ayons est qu'il ne semble pas piloter l'imprimante laser.

On trouve également un tableur, **Opus**, ainsi que plusieurs utilitaires destinés à l'impression (configuration de l'imprimante), à la gestion de fichiers ou à leur lecture en format ASCII, comme **Disk-list**, dont l'utilisation reste encore mystérieuse. Une horloge et une alarme sont également présentes.

Un programme d'intérêt limité se destine à l'impression de documents *Regent Word II* en deux colonnes — traitement de texte peut-être très répandu en Alle-

magne ou en Grande-Bretagne, mais pratiquement inconnu chez nous.

ARRET GRAPHISME

La Station graphisme contient un logiciel de DAO, au nom pas vraiment évocateur : **PPM01** (pour *Public Painter Monochrome V 1.0*). C'est un logiciel de graphisme monochrome simple à employer. Le répertoire des commandes est court mais complet.

On y trouve la fonction loupe, agrandissement, miroir, et lasso. Un système pratique sert à charger des fontes de caractères. Il permet la visualisation avant chargement et définit le sens de l'écriture : de haut en bas, en vertical, par exemple. Cela évite des manipulations après écriture, qui déforment sou-

vent les caractères. Quelques dessins sont proposés également. Les formats A3 et A4 sont possibles. L'impression n'est pas prévue sur une imprimante laser. La deuxième disquette contient des fontes (au nombre de 35), ainsi que d'autres dessins. On trouve aussi un utilitaire permettant d'utiliser des fontes Degas dans *Public Painter Monochrome* (Degasfont).

Les disquettes sont vendues 45 francs (30 F pour les adhérents à Station), ce qui n'est vraiment pas cher, même en tenant compte des programmes peu intéressants. Les Stations valent, elles, entre 70 et 120 francs.

H. B.

Station Informatique — 2, rue Piémontési 75018 Paris.

.. Guide des Spécialistes ATARI ..

06 CAGNES/MER - ANTIBES

UN NOUVEAU GAME'S
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX
LE 15 DECEMBRE 1988

67, Bd du Maréchal Juin
Tél. : 93.22.55.21

SPECIALISTES ATARI

*
* *

Si vous souhaitez figurer dans ce guide, contactez :

MICK au
43.98.22.22

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

93 PANTIN

B.B.S.

DISTRIBUTEUR ATARI

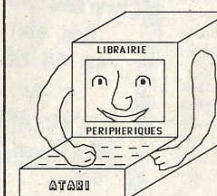
GRAND PUBLIC & MUSIQUE PROFESSIONNEL
DEVELOPPEMENT VERTICAL
TOUTE LA GAMME ATARI & HENGSTLER

44, RUE BENJAMIN DELESSERT
TEL : 48.46.68.46 FAX : 48.46.38.46
METRO : EGLISE DE PANTIN

94 MAISONS-ALFORT

Vidéo Informatique Familiale

LAUREN DENIS



10000
LOGICIELS
EN STOCK

48 AVE DU GENERAL LECLERC
94700 MAISONS ALFORT TEL : 40939339

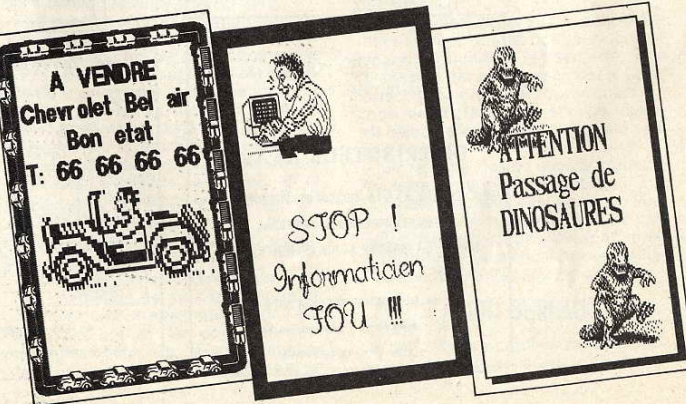
PRINTWARE L'IMPRESSION PERSONNALISÉE

La série des Printwares comporte divers petits programmes vous aidant à mieux exploiter les possibilités de votre imprimante dans des travaux type impression de cartes de vœux, création de papier à en-tête, etc. Ces logiciels ressemblent étrangement au programme bien connu Printmaster découpé en divers petits modules; ils sont chacun pratiquement spécialisés dans une seule tâche.

Trois modules principaux existent actuellement : création de cartes de vœux, création de notes et bannières, enfin création de calendriers et de papier à en-tête.

LES CARTES DE VŒUX

Le premier logiciel — *Let's make greeting cards* — permet la réalisation de cartes de vœux. Chaque carte se compose d'un texte et de petits dessins si possible en relation avec le but de la carte, le tout entouré d'une bordure. Une carte d'anniversaire comportera par exemple une bordure type guirlande décorative, un ou plusieurs dessins de gâteaux d'anniversaire et le texte "joyeux anniversaire" répartis sur un recto et un verso puisqu'il d'une carte s'agit de type dépliant (comme un petit livret), l'intérieur restant vierge pour que vous puissiez écrire un texte. Toutes les sélections de menus (n'utilisant pas GEM, dommage) s'effectuent à la souris ou avec les flèches du bloc curseur. Return valide une option alors que Escape permet de revenir à l'opération précédente. La force du programme est de proposer une bibliothèque de bordures, dessins en tout genre, ainsi que sept polices de caractères. De plus, il est possible d'imprimer motifs et texte à différents endroits, en plusieurs tailles et en un nombre d'exemplaires variable. La carte créée apparaît à l'écran telle qu'elle sera une fois imprimée, vous pouvez alors sauver sur disque votre travail, introduire une feuille de carton



CALENDRIERS ET PAPIER À EN-TÊTE

La dernière disquette Printware — *Let's make calendars and stationery* — sert à fabriquer des calendriers et du papier à en-tête personnalisés. Elle utilise toujours les mêmes polices, dessins et système de menu que ses sœurs. Les calendriers imprimables peuvent être mensuels ou hebdomadaires. Ils incorporent bien sûr les petits graphismes communs à toute cette série. Il est également possible d'écrire dans les cases des jours pour rappeler les événements importants ("Day's Memo"). Le papier à en-tête, lui, est créé très simplement par impression d'un ou plusieurs motifs ainsi que d'un texte en haut d'une feuille standard. Pour en finir avec la gamme Printwares, rappelons l'existence de deux disquettes d'extension *Art Library 1 et 2* qui offrent des nouveaux dessins exploitables avec tous les programmes de la gamme : 77 nouvelles formes pour Art 1 et 78 pour Art 2. Dommage qu'il n'y ait pas également sur ces disques de nouveaux types de bordure et d'autres polices de caractères.

Ces logiciels fonctionnent bien mais présentent, malgré tout, quelques défauts. Tout d'abord, il n'y a pas d'éditeur de motifs pour créer soi-même ses propres graphismes (où est passé celui de Printmaster ?). Les drivers d'imprimante fournis suffisent pour les neuf aiguilles classiques et quelque 24 aiguilles, mais ne supportent pas l'imprimante laser Atari. Enfin, le système de retour en arrière par Escape est très lourd : si, cas extrême, il faut modifier une bordure alors que l'on se trouve à la phase d'impression, on devra remonter toute la chaîne, avec les accès disquette fastidieux qui s'ensuivent.

A. L.

Wings — 57, rue de Charonne
750011 Paris. Tél. : (1) 48 07 08 29.

LES BRUITS

En plus des sons musicaux le ST est capable de générer des bruits : le signal de chaque voix peut être un son pur, un bruit pur ou le mélange des deux, ainsi que nous l'avons vu à propos de l'imitation des instruments à percussion.

On peut obtenir des bruits par de simples instructions Basic, mais, en fait, en Basic, on ne contrôle que l'activation du bruit sur les voix, par le premier paramètre de WAVE. On a un meilleur contrôle en écrivant directement dans les registres du circuit sonore.

ÉCRITURE DIRECTE DANS LES REGISTRES SONORES
Cette écriture est possible en Basic, mais elle ne se fait pas aussi simplement que POKE *adresse, donnée*. Il faut procéder indirectement par deux POKE successifs :

POKE &HFF8800, N° du registre voulu

puis
POKE &HFF8802, donnée

Les valeurs sont sur un octet. On trouvera à l'annexe II un schéma bit par bit des quatorze registres utiles du circuit sonore. Nous résumons les plus importants ici.

numéro	rôle
0	Partie basse de la période musicale, voix 1
1	Partie haute. Si $P=R0+256 \star R1$, $F(Hz)=\text{environ } 125000/P$
2-3	Même chose pour voix 2
4-5	Même chose pour voix 3
6	Période du générateur de bruit en 8000èmes de seconde
7	Activation bruits et voix [par un bit 0 en position 0 1 2 (son voix 1 2 3) ou en position 3 4 5 (bruit)]
8	Mode et volume voix 1
9	Idem voix 2
10	Idem voix 3
11	Partie basse de la période d'enveloppe
12	Partie haute. Si $pe=R11+256 \star R13$, $fe=7800/pe$
13	Forme d'enveloppe (les numéros correspondent à la figure donnée précédemment dans le chapitre)

Voici, par exemple, un programme qui imite un coup de feu :

```
10 AD=&HFF8800:AE=&HFF8802
20 POKE AD,6:POKE AE,15 FREQUENCE CENTRALE DU BRUIT
30 POKE AD,8:POKE AE,16 ACTIVE ENVELOPPE VOIX 1
```

40 POKE AD,12:POKE AE,16 PERIODE ENVELOPPE
50 POKE AD,13:POKE AE,1 FORME ENVELOPPE 1
60 POKE AD,7:POKE AE,&HD7 BRUIT PUR SUR VOIX 1

Nous vous conseillons d'expérimenter : changez la forme d'enveloppe, la fréquence centrale. Pensez aux enveloppes périodiques pour des pétarades...

En fonction des valeurs du registre 6 (elles doivent être comprises entre 0 et 31), on a les effets suivants :

0,1	sifflements
2 - 4	réacteurs, fuites de gaz
5 - 8	tempête, lance-flamme
9 - 16	vent
17 - 22	machines, explosions
23 - 31	avions, grondements

D'autres effets peuvent s'obtenir en faisant varier les différents paramètres au cours du temps (par exemple, une sirène en faisant varier la fréquence). La seule limite est votre propre imagination...

EXERCICE : FAITES UN BRUIT D'AVION.

Nous avons maintenant un panorama assez complet des possibilités musicales de l'ATARI ST et des techniques permettant de les mettre en œuvre. Bien sûr les programmes que nous avons cités, sont perfectibles et nous vous conseillons de vous y exercer. On peut ajouter quelques fonctions à l'interprète de partitions ; on peut aussi le modifier, par exemple ne pas répéter pour chaque note l'instruction WAVE d'activation des voix : cela donnerait des notes plus liées là où c'est opportun, mais inversement, cela prive de l'articulation que donne la méthode que nous avons suivie. En fait, il faudrait que le choix soit possible à la demande cela montre aussi qu'il n'y a pas de panacée en programmation.

60 POKE AD,7:POKE AE,&HD7
50 POKE AD,13:POKE AE,1
40 POKE AD,12:POKE AE,16
30 POKE AD,8:POKE AE,15
20 POKE AD,6:POKE AE,15
10 AD=&HFF8800:AE=&HFF8802
2 REM
1 REM EX 6-6

THUNDER BLADE

Tonnerre de pales!

Dans la catégorie "gros cylindres" des conversions de jeux d'arcade, voici *Thunder Blade*, deuxième logiciel d'une série publiée par US Gold et sponsorisée par Pepsi cola.

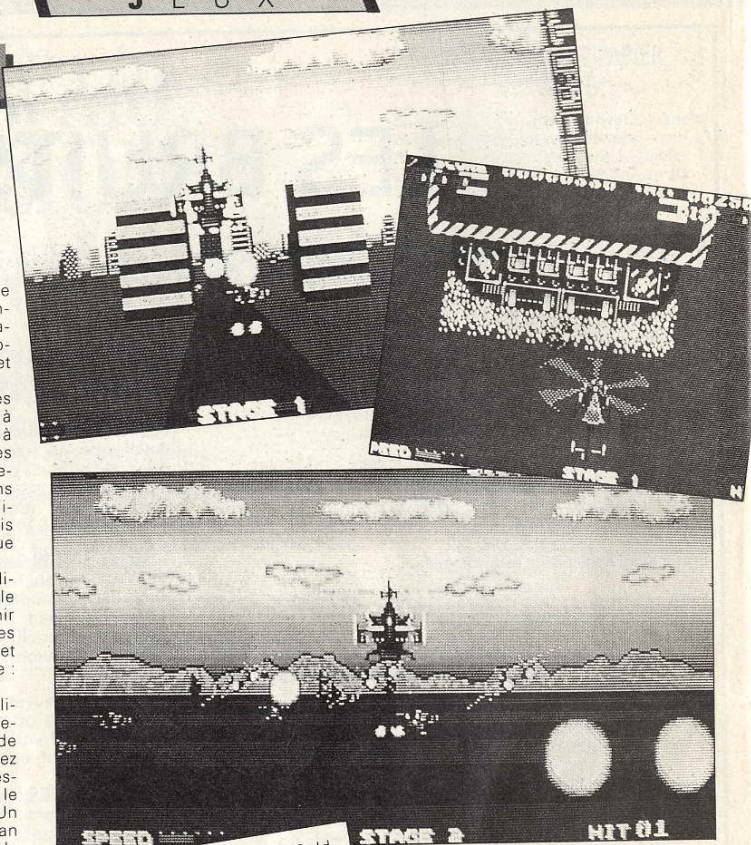
Nous sommes là dans le domaine des jeux d'arcade purs. Point de babioles à ramasser ni de super-équipement à acheter. Un seul but avoué : détruire les quatre bases ennemies et, accessoirement, survivre ! L'action démarre dans votre ville, envahie par des tanks, hélicoptères et autres engins de guerre ennemis qui, comble de malchance, n'ont que vous pour adversaire.

Vous décollez donc d'un curieux hélicoptère doté d'une piste en forme de sigle Pepsi (pub !). Votre but est de franchir les lignes ennemies, tout en évitant les multiples obus qui explosent de part et d'autre de votre fabuleux hélicoptère : le *Thunder Blade*.

L'ingénieux système de contrôle, utilisant la manette de jeu, donne directement accès à toutes les commandes de pilotage. En mode simple, vous guidez l'hélicoptère au joystick ; dès que vous pressez sur le bouton feu et déplacez la manette, c'est la vitesse qui varie. Un indicateur en haut à droite de l'écran indique le chemin parcouru dans le tableau alors qu'un autre, en bas à gauche, indique la vitesse. Lorsque l'hélicoptère monte ou descend, le déplacement vertical du paysage est fort bien rendu.

Une fois sorti du premier tableau (hélicoptère en vue de dessus), le vol en ville se poursuit, mais vu de derrière cette fois. Tout en zigzaguant entre les immeubles, il faudra encore détruire un maximum d'ennemis. Une fois cette séquence achevée, l'hélicoptère survole la mer. Il est temps d'attaquer un bateau géant, centre névralgique de ce premier niveau. Ici point d'altitude, seule la vitesse et de larges déplacements latéraux interviennent. Attention, car le bateau est puissamment armé et les seules armes véritablement efficaces contre lui sont les roquettes. Sang froid de rigueur !

Ainsi se succèdent trois autres niveaux — désert, rivière et raffinerie — où vous devez, à chaque fois, détruire une forteresse ennemie. Mais, avant d'y parvenir, que de problèmes de survie ! En effet, *Thunder Blade* est un des jeux les



EDITEUR : US Gold
GENRE : arcade
GRAPHISME : bon
SON : bon
INTERET : génial !
CONFIG. : 520 couleurs
JOUABILITE : difficile
DUREE : une à plusieurs semaines
PRIX : 249 F
Zapi! Zapi! Fiouu! Zapi! J'achète !

plus compliqués du point de vue pratique. Alors que tirs et roquettes fusent dans tous les sens, vous ne disposez pas de l'habituelle panoplie de super-armes qui "zappent tout à l'écran". Il vous faudra donc redoubler de prudence et de dextérité pour mener votre mission à bien.

Thunder Blade se démarque nettement du genre "arcade mou" où, au bout d'un quart d'heure, on joue encore sans comprendre ce qu'on fait là ! Ici, les

parties sont souvent brèves mais quelle intensité ! Le jeu est superbement réalisé, sans pour autant égarer — c'était prévisible — ni par ses graphismes, ni surtout par les sons, la borne d'arcade.

On décèle aussi quelques légers défauts. Alors que les bruitages sont parfaitement réalisés, la musique digitalisée entre les parties est diffusée à un niveau sonore faible. A tel point que si vous montez le volume afin de la rendre audible, les bruitages risquent alors de secouer fortement vos tympans (encore que cette remarque reste tout à fait subjectivement liée à vos goûts). D'autre part, il y a constamment, entre deux niveaux ou écrans de présentation, des accès disque qui ralentissent le déroulement de la partie, dommage !

Néanmoins, *Thunder Blade* est un des jeux qui émergera immanquablement de la production de cet hiver. De quoi égayer de nombreuses longues nuits de cette saison ! A vos joysticks ! Prêts ? Feu !

N. Cetkovic

MEGA PACK

Oui, mais...

Noël est depuis toujours un stimulus remarquable pour les éditeurs de logiciels, c'est aussi l'époque du retour des compilations. Parmi celles-ci, *Mega Pack* comporte six logiciels. Il y en a là pour tous les goûts, du shoot-em up pur et dur (*Plutos*) aux jeux d'arcade-aventure (*Frost Byte* et *Blood Fever*), en passant par des jeux sportifs (*Winter Olympiad* et *Seconds Out*), sans oublier les plus jeunes qui raffolent de *Mouse Trap*.

Une triste constatation vient assombrir le tableau : les disquettes sur lesquelles se trouvent les logiciels sont de qualité douteuse, et laissent craindre pour le chargement des jeux. Globalement, cette compilation reste, malgré deux points forts, de qualité à peine plus que moyenne.

WINTER OLYMPIAD

Prédestiné par sa naissance à la catégorie mauvais ersatz de *Winter Games*, il s'en distingue nettement ! Superbe graphiquement, *Winter Olympiad* regroupe cinq épreuves classiques, le tout étant entièrement accessible à la manette. Six joueurs peuvent participer aux épreuves.

— La descente à ski, très bien réalisée, nous montre la vue de dos du skieur, mais aussi celle de ses lunettes. La plus compliquée des épreuves.

— Vient ensuite, le saut à ski, où le joueur doit contrôler les évolutions aériennes du skieur.

— Le biathlon (épreuve de ski de fond ponctuée d'arrêts dédiés au tir sur cibles fixes) est une course où la régularité du mouvement gauche-droite du joystick sera déterminante.

— Reste l'épreuve du traditionnel slalom et celle du bobsleigh, où le joueur doit conserver l'équilibre du bob en contrebalançant la force d'inertie grâce au joystick. Le jeu est ponctué par une bonne petite musique qui s'ajoute aux plaisirs des compétitions. Sans nul doute, l'un des meilleurs programmes de la compilation.

MOUSETRAP

Le jeu consiste à ramasser divers objets disposés à différents niveaux sur des plates-formes afin de changer de tableau. Ce logiciel ne brille pas particulièrement par son originalité. Vous incarnez Marvin, un souris gris, dont le but est de récupérer tout ce qui traîne à l'écran. Mais attention, la longue

mèche d'une bombe se consume sur le côté de l'écran jusqu'à l'explosion ! Si Marvin finit le tableau avant la fin de la combustion, le restant de la mèche est additionné comme bonus à son score. Ce jeu ne saurait manquer de plaire aux plus jeunes de nos "ataristes", par sa simplicité et sa convivialité. Quant aux autres, ils critiqueront ses graphismes sombres, aux couleurs trop contrastées mais aussi sa musique répétitive et entêtante.

PLUTOS

Que de bons souvenirs en perspective, lorsque j'ai lancé ce programme ! *Plutos* est un jeu pour les inconditionnels du manche à balai, pour les fous de l'arcade : le but ultime est de détruire tout ce qui bouge. Jusque-là, rien de nouveau ! L'innovation de *Plutos* réside dans la possibilité de jouer simultanément à deux joueurs, qu'il fut un des premiers à proposer. Et croyez-moi, ce n'est pas un luxe...

Vous contrôlez un vaisseau qui s'avance dans les lignes ennemies, survolant un paysage futuriste. Devant vous, des vagues fort garnies en vaisseaux ennemis de toutes formes : en dessous de vous, des tourelles vous canardent, essayant d'abréger votre déjà très courte vie. Comme si tout cela n'était pas suffisant, l'indicateur de fuel diminue constamment ! Pour vous ravitailler, tirez sur les petits réservoirs situés au sol. Lorsque l'on pense le massacre enfin terminé, surgit alors l'obstacle ultime : une sorte de plate-forme, dotée "d'yeux et d'une bouche" qui crachent un flot continu de tirs dans votre direction.

Ce jeu, déjà excellent lorsqu'on y joue tout seul, prend toute sa dimension lorsqu'on y joue à deux. Collaboration et entente totale doivent régner sous peine de destruction immédiate. En résumé, un excellent jeu d'arcade.

BLOOD FEVER

Ce jeu est le seul inconnu de la compilation, mais également banal, inintéressant et mal réalisé. Le but est de guider un nain (tiens, j'aurais juré un alien !) dans un jardin afin de collecter des objets de valeur. Les graphismes, du type de *Mouse trap*, sont mauvais et assez peu nombreux. En effet, seuls sont représentés les obstacles et les murs. A noter, une tentative de synthèse de parole et là encore, le résultat est moyen. En résumé, c'est un jeu de labyrinthe où les monstres, sans cesse renaissants, sont censés vous maintenir éveillé, ou quelque chose dans ce genre ! Oubliions donc très vite ce jeu ! C'est, d'ailleurs le seul véritable échec de ce pack.

SECONDS OUT

Vous incarnez ici un boxeur lors du championnat du monde. Le jeu est une



succession de combats, où l'adversaire est sans cesse plus fort et plus fourbe. Le thème du jeu aurait pu donner lieu à une meilleure réalisation. En effet, on a du mal à s'identifier au personnage (en représentation fil de fer) qui nous tourne le dos. D'autre part, en plus de ce graphisme pour le moins défilant, la gestion du joystick est plus qu'approximative et très vite, on attrape une crampe à vouloir diriger le combat. Entre deux rounds, survient une phase d'arcade où l'entraîneur est chargé de ramener des forces nouvelles dans le corps meurtri de son poulain, en l'épongeant, le faisant boire et le massant. En règle générale, ce jeu ne saura plaire qu'aux inconditionnels du type ! Mais on est bien loin de la borne d'arcade !

FROST BYTE

Changement de décor, dans *Frost Byte*, on découvre avec un certain plaisir un petit ver jaune, à la démarche fort particulière, chargé de libérer des congénères retenus prisonniers. Pour ce faire, vous devez traverser d'innombrables niveaux, où grouillent les géants et autres bestioles, toutes prêtes à vous occire au premier contact. Le but du jeu est de trouver le passage optimal, au meilleur moment pour terminer le tableau.

Techniquement, les graphismes sont plaisants et la musique est agréable. Pour vous aider, vous trouverez au cours des tableaux qui se succèdent, des pastilles accroissant vos proesses physiques. Le facteur temps est là pour vous motiver. Le seul reproche que l'on puisse véritablement faire à ce jeu, est la difficulté pour progresser. Néanmoins, l'ensemble donne un jeu fort agréable.

N. Cetkovic

EDITEUR : Tynesoft
GENRE : Compilation jeux
DUREE : des semaines
INTERET : beaucoup
CONFIG. : 520 couleurs + joystick
PRIX : 269 F
J'achète pour *Plutos* et *Winter Olympiad*.

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

A fond la gomme !

Une simulation de F1 pas vraiment comme les autres. Ici, vous devez gérer votre course comme un vrai pilote professionnel qui sait respecter sa mécanique. On ne plaisante pas ! Fini la conduite à la Fangio, les accélérations foudroyantes, les coups de frein démentiels, les rétrogradations en force ! Sinon, vous multipliez les arrêts au stand (très bien simulés) et vous perdrez toute chance de victoire... Le tableau de bord est suffisamment précis et grand (les deux tiers de l'écran) pour connaître et soigner l'état de votre véhicule.

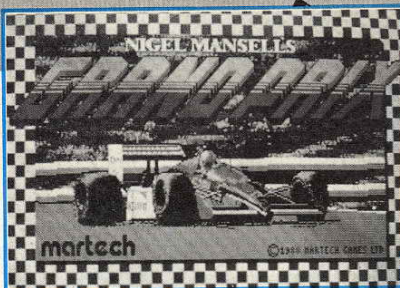
TABEAU DE BORD

Vitesse et compte-tours, normal. Jauge d'essence : essentielle. Conduisez trop nerveux, et vous terminerez la course à sec, c'est-à-dire à pied, nouvelle législation du circuit oblige. Température d'huile : à surveiller. Une surchauffe entraîne des dégâts au moteur. Pression d'huile : dépend de sa température. Température et pression du turbo : à ménager aussi, en ne l'utilisant ni trop souvent, ni trop longtemps. Freins : très sujets à l'usure, un voyant vous avertit. En outre, un ordinateur de bord complet vous donne votre position, votre consommation, votre temps au tour, et mille autres choses.

SEIZE CIRCUITS, LE GRAND PRIX AU COMPLET !

En haut, votre voiture sur la route. Vous avez le choix entre les seize circuits du Grand Prix, fidèlement reproduits. Sur chacun, vous pouvez soit vous entraîner en faisant des tours seul, à l'infini, soit participer à la vraie course. Dans ce cas, deux tours d'essai détermineront votre position de départ. Autre choix, plus prestigieux : effectuer tout le championnat des conducteurs, et donc les seize circuits. Dernier choix, le plus fou : faire un circuit en nombre de tours réel, c'est-à-dire en moyenne cinquante... Prévoyez des provisions ! Heureusement, il existe une option de sauve-

52



EDITEUR : Martech
GENRE : simulateur
GRAPHISME : moyen
SON : moyen
INTERET : très grand
DUREE : six mois
PRIX : 270 F env.
J'achète sans hésitation.

garde de partie en cours (même en pleine course). La grande technicité de la simulation a sa contrepartie : le graphisme est honorable, mais pas enivrant. Les décors sont sommaires et peu variés. Le bruit

du moteur n'est pas d'un réalisme époustouflant. Enfin, l'affichage graphique est de taille bien réduite. Bref, un logiciel sérieux, technique, plus proche d'un simulateur que d'un jeu d'arcade.

Alain Skipbo

HELLFIRE ATTACK

Dans les flammes de l'enfer

Votre hélicoptère léger de combat Super Cobra est prêt au décollage. Léger, mais puissant : parois et vitrages blindés, deux moteurs avec turbo pour échapper aux situations difficiles (à utiliser dès le décollage) et un canon rotatif tournant, d'autant plus dévastateur qu'il tire en permanence, c'est-à-dire sans aucune fatigue de votre pouce. L'armement est complété par des missi-

les Hellfire, 40 par niveau de jeu, une belle provision, car ils font vraiment des ravages. Téléguidés par faisceau laser, ils touchent à coup sûr leur cible, du moment que vous la leur désignez dans une mire.

Votre mission est de traverser les lignes ennemies pour détruire un dépôt de munitions tout au bout de l'enfer. Il y a ainsi une succession de missions qui vous projettent dans tous les pays et sous toutes les latitudes. Un bon prétexte pour changer les décors d'un niveau de jeu à un autre, sans pourtant modifier en rien le déroulement des missions... Les amateurs de "gros boum-boum" difficile seront ravis.

Le graphisme, un peu en perspective, vu du haut du cockpit, est satisfaisant et défile vite. A part quelques problèmes de superposition de sprites, il reste clair même à haute vitesse. Un jeu défou-

J.-M. M.



EDITEUR : Martech
GENRE : arcade
GRAPHISME : bon
SON : explosif
INTERET : moyen
DUREE : un mois
PRIX : 200 F env.
J'achète si je suis en fonds.

J E U X

POWERDROME

Demain, la F1...

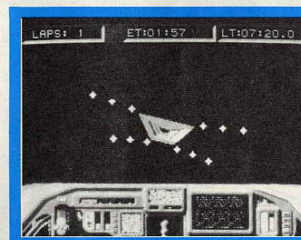
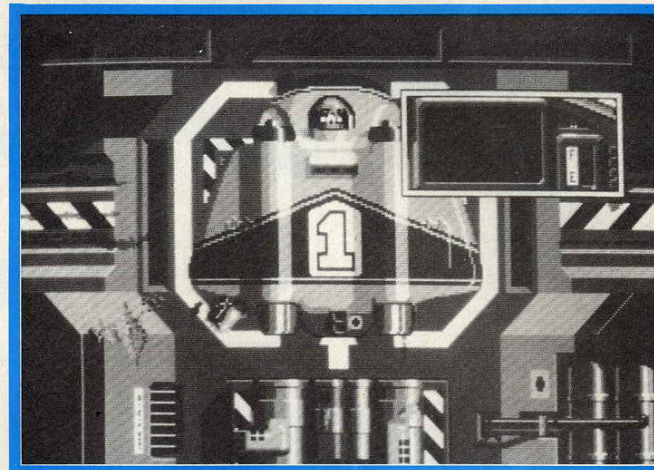
Alors là, tous les Prost en herbe vont bayer sur leurs claviers. Fini le temps de la F1 rivée au sol. Voici le temps des chasseurs spatiaux enfermés dans des circuits en forme de boyaux torturés, détournés et adaptés pour les fanas des courses de vitesse. Une fois dans ce monoplace d'enfer, plus proche de l'aile volante que de la Mac Laren, vous découvrez les sensations enivrantes de la course. D'abord le décor : MA-GNI-FI-QUE ! De la 3D pleine et en couleurs. Il faut voir la séance de ravitaillement et réparation, ainsi que le tableau de bord. L'ensemble des graphismes donne furieusement le goût de "vrai" circuit de course automobile avec look futuriste en prime. Les ravitaillements sont d'ailleurs chronométrés en direct.

La "piste" sur laquelle évoluent les véhicules à réaction tient plus du couloir en volume que du simple plan habituel. Il sera nécessaire de suivre ce couloir sans racler les bords, le sol ou le plafond, et ce, avec un appareil aux réactions très sensibles et à des vitesses absolument indécentes et fort bien rendues.

Le son est honnête, sans mériter trop d'éloges. Le démarrage du moteur est original et un radar acoustique domine le bruit du moteur (s'il en a le temps) pour vous prévenir que l'espace, autour de vous est plutôt étroit.

Si ces arguments ne vous ont pas décidé à partir en courant vers la boutique la plus proche, il en reste d'autres. Le jeu par lui-même propose une saison de courses sur différents circuits et contre différents adversaires. N'oublions pas l'indispensable préparation mécanique de la bête de course, nécessaire pour surmonter au mieux les particularités de chaque circuit (réglage des volets de direction, filtres d'alimentation moteur, etc.).

Tout d'abord, apprenons à piloter l'engin. Petit reproche au passage, les accélérations, positives ou négatives, s'opèrent grâce au même outil (souris ou joystick) que les changements de direction. Cela ne simplifie pas le travail. Une fois que vous aurez embrassé chaque paroi, pensez un peu à mettre les gaz ! Dès que l'engin sera bien en main, à vous le championnat. Le choix du circuit entraîne des réglages différents, notamment en fonction de l'atmosphère, du nombre de tours ou de la configuration du circuit. Un petit tour dans le



stand de mise au point, et voilà le pur-sang prêt pour la course.

Hop ! c'est parti. Trois ou quatre vaisseaux doublent en trombe et disparaissent en virant sur l'aile au premier tournant. Je négocie cette courbe tant bien que mal, une grande ligne droite (gaz à fond)... Tiens l'entrée d'un tunnel qui plonge vers le centre de la planète. Ouchh ! l'aile droite vient de racler sérieusement le côté (il faudra la faire changer tout à l'heure au stand). Ahh... le tunnel remonte, voici un concurrent attardé, je le double rageusement. Mince, je n'ai pas surveillé ma hauteur et je percute maintenant violemment le plafond, vraiment pas facile à piloter !

Comme vous le constatez, le pilotage n'est pas évident pour le débutant mais l'atmosphère de la course est très prenante. Pour plus de sensations, essayez de battre à la course le fils du concierger ! Oui, il est prévu de courir à deux joueurs simultanément (avec deux ST reliés par la RS232 comme sur FSII).

Powerdrome est un très bon jeu, à la fois dur, réaliste et original. Vu son réalisme percutant et la densité de l'action, il y a de quoi se prendre au jeu. Dans peu de temps, de telles courses pourraient bien faire vibrer véritables pilotes et spectateurs, bravo !

EDITEUR : Electronic Arts
GENRE : course de fusées
GRAPHISME : très Bon
ANIMATION : rapide et fluide
SON : bien
INTERET : beaucoup
DUREE : des mois
PRIX : 230 F

J'achète, parce que c'est rapide et jouable avec deux ST.

53

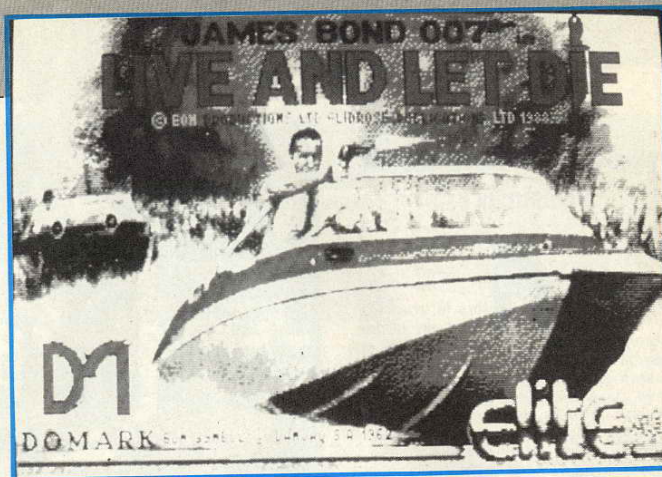
VIVRE ET LAISSER MOURIR

Offshore James Bond

On aura mis 007 à toutes les sautes. Cette fois, il est en hors-bord, et doit éviter de tomber dans le potage... Le logiciel ne prend au film que sa fameuse scène de poursuite dans les bayous. Un bon prétexte pour vous coller aux commandes d'un hors-bord aux quatre coins du monde, du pôle Nord au Sahara en passant par l'Amérique du Sud et la Floride.

Le hors-bord filant à vive allure au milieu de mines est bombardé à partir des rives par diverses armes lourdes. Il peut remplir son réservoir en passant judicieusement sur des tonneaux de fuel. Des hélicoptères viennent aussi lui balancer quelques bombes. En profitant de tremplin, le hors-bord sautera assez haut pour leur tirer dessus. Timing parfait exigé.

On aura fait le tour du jeu avec quel-



ques tunnels supplémentaires, qui pimentent un peu des parcours très répétitifs. Tout cela ne vous rappelle rien ?

Le hors-bord ressemble terriblement à celui d'*Offshore Warrior*. Le système de sélection d'un lieu géographique, qui fait vaguement varier les ennemis et le paysage, ressemble affreusement à celui de *Fire and Forget*. Et les mauvaises langues racontent que certaines routines ont été reprises à *Buggy II*.

Ce 007 serait-il un repompage éhonté de plusieurs logiciels ? Les apparences

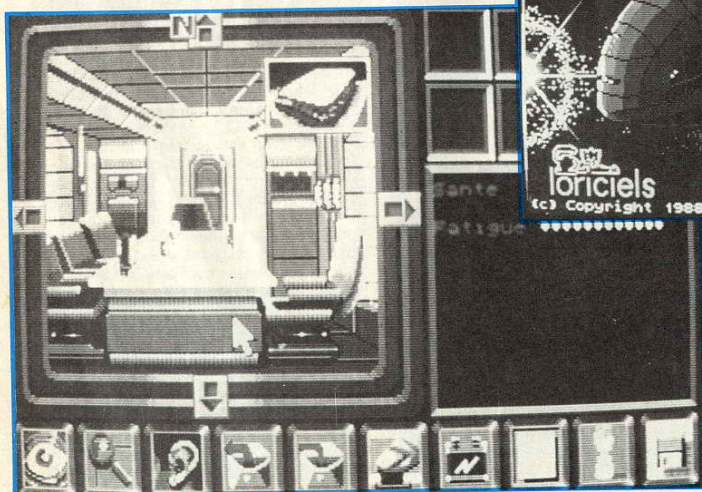
plaident en ce sens. En tout cas, il n'apporte absolument rien de neuf !

Alain Skipbo

EDITEUR : Domark
GENRE : arcade
GRAPHISME : 003
SON : 001
INTERET : 000
DUREE : 000
PRIX : pas 000 F. (env.)
J'offre à mon pire ennemi.

STARTRAP

Les Français dans l'espace



2 juin 2189 — Plus que trois heures et on débarque sur Tau Ceti. Et enfin mon premier congé... Six jours sur Genesis VI, dans un hôtel orbital, avec quelques vénusiennes mais sans le maître-ingénieur, toujours derrière mon dos, toujours en train de... Que se passe-t-il ? Le tableau de contrôle cli-gnote comme un sapin de Noël, et ces

sirènes qui me démontent les tympans ! J'ouvre la baie avant. Sorti de l'hyperespace ! Et, bien sûr, personne ne s'en préoccupe. Je cours chez le capitaine que je trouve au pied de l'ordinateur central. Vicki comme on l'appelle. Il gît, devant l'ordinateur. Il a peine à se relever, glissant sur son propre sang.

"Tenez, prenez-la, vous l'avez toujours voulue, elle est à vous, vous êtes capitaine. Le vaisseau doit arriver à bon port, faites en sorte que... AAARG"

Il ne bouge plus. Moi capitaine ! Capitaine d'un cobillard ! Soudain une pensée me vient à l'esprit (je vous rassure tout de suite, elle sera la seule de ma courte vie). Il me faut la carte pour me promener dans le vaisseau, et le code de sécurité. L'ordinateur est encore ma seule chance. Je l'interroge.

"Il faut le code que détient le capitaine". Cette réponse me glace le sang, le capitaine est devenu muet pour quelques années galactiques... Quant à la carte, le capitaine ne l'a pas sur lui. Je tiens encore sa casquette quand une "boîte" débouche dans la pièce. Une boîte, enfin, un robot. Aussi dure à raisonner qu'à ouvrir, une de ces vieilles boîtes en fer blanc. Je n'ai pas le temps de me relever qu'il m'assène une droite en pleine face. Ça fait mal une main de modèle AS 456 H7 sur le nez !

VOYAGE AU BOUT DES SOUTES

Je file vers le mess. Personne. Dans la cabine du navigateur, impossible de savoir... il n'ouvre à personne sauf au capitaine. Bien sûr, parce que le capitaine détient la seule carte magnétique. Et qui se trouve... Quelque chose tombe à mes pieds, en même temps que la casquette, trop petite. On m'a toujours dit que j'avais une grosse tête. La carte !

Le navigateur est bien là en corps, mais pas vraiment en esprit. Il s'est enfilé quelques bouteilles ; pas moyen de lui arracher quelque chose de cohérent. Et toujours cette maudite statuette maya en train de me dévisager chaque fois que je la vois. Il essaie de faire le point avec sa relique, un vieux sextant, en visant le tube fluo. On doit encore être dans la basilique Saint-Pierre.

Le médecin est toujours là, planqué dans son infirmerie. Je lui arrache quelques tablettes d'oxygène et fonce dans la soute. La boîte me suit toujours. La soute contient notre cargaison de diamants naturels. En enfilant la combinaison anti-rad, je me vois déjà milliardaire, à bord d'un astro-yacht, avec des vénusiennes... Les bruits de ferraille courent coupent à mes délires, la boîte est derrière moi.

La seconde soute contient les caissons-essences de la navette, d'ailleurs trop

lourds à mon goût, et une combinaison spatiale. Je dépose tout ça dans la navette, et file vers la salle machine. En vain essayé-je d'introduire la carte, mais rien à faire. Je retourne vers le mess quand la boîte se jette à nouveau sur moi, déchirant ma combinaison, me remontant les tripes au niveau des oreilles, et me cassant le bras. Je me retrouve projeté contre le mur et je perds connaissance...

LE JEU

C'est bien ma faute si je perds cette première partie, car tout est fait pour la rendre agréable.

L'ÉCRAN

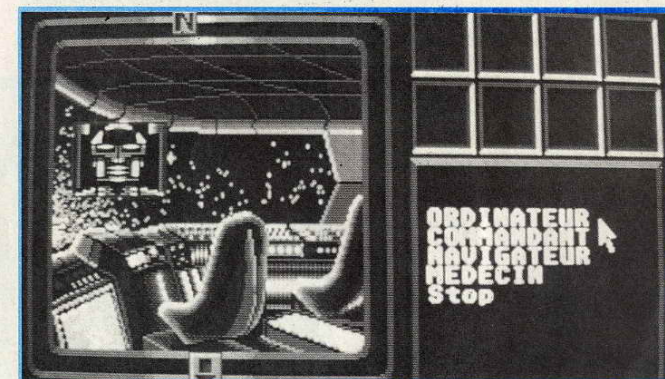
L'écran est constitué d'une fenêtre principale dans laquelle apparaissent les scènes représentant les salles. Sur

gine devant une baie du vaisseau, en train d'admirer une super nova.

IL PARLE !

À droite, sous les poches, une fenêtre permet de connaître votre état de santé en permanence, et de dialoguer avec les personnages ou l'ordinateur central. L'état du personnage dépend de sa fatigue et de sa santé. Toutes deux sont matérialisées par des points qui deviennent rouges quand son état s'aggrave. Il est possible de les récupérer, mais à vous de trouver comment !

Le mode dialogue s'obtient en cliquant une icône. Une série de questions est proposée. Elles commencent par où, quand, qui, ou comment. Il suffit ensui-



les côtés, les flèches indiquent les directions à prendre. En bas, une série d'icônes symbolisent les principales commandes. Il suffit de cliquer dessus pour que la commande se réalise. L'œil permet d'avoir une vision rapide de la pièce. Les personnages présents ainsi que les objets importants apparaissent en surimpression dans de petites fenêtres. La loupe affine leur description.

On peut également les prendre, ils s'inscrivent alors dans les huit cadres — vos huit poches — où se trouvent vos possessions. Les autres icônes servent à déposer un objet, à les utiliser, les recharger, ou à écouter. À noter, on peut déposer des objets dans une pièce pour venir les rechercher par la suite. Mais si plus de deux objets sont présents, il faudra en prendre un, recharger sur l'œil pour voir apparaître les éventuels objets restants.

LE GRAPHISME

Les graphiques rendent bien l'atmosphère qui peut régner à bord d'un vaisseau : bleuâtre par les fluos, froide à cause des structures métalliques. Ils sont assez réalistes et fouillés pour qu'on se laisse prendre au jeu, et s'ima-

te de choisir, à l'aide de la souris, le verbe et le complément. Un synthétiseur de voix répète alors la question qui, oh miracle, est audible. Cas rare pour d'autres jeux. Malheureusement, la réponse n'est donnée qu'à l'écran... On aurait aimé entendre une voix douce et suave répondre... Le reste des bruits est très pauvre, dommage ! Une partie en cours est sauvegardable sur disquette, donc pas de nuits blanches ! Le jeu est contenu dans deux disquettes 3"1/4.

H. B.

EDITEUR : Loricels
GENRE : aventure
GRAPHISME : bravo
SON : bien
INTERET : pas mal
JOUABILITE : facile
DUREE : des semaines
CONFIG. : 520 couleur
PRIX :

C'est bien, beau, et terrible. J'achète.

FISH

Du mauvais côté de la ligne

Pages extraites des mémoires du major Herbert G. Downson, espion interdimensionnel pendant les années 889-897...

Un photographe aurait pu vendre 5 000 clams, au moins, une photo pareille : vingt têtes d'ahuris essayant de comprendre le charabia débité par le colonel Howard sur la théorie du "warping". Se transporter dans les dimensions, passe encore, on a l'habitude avec les Plyngs, ces sacrés Plyngs ! Mais quand il a abordé le changement de corps... imaginez-vous dans la carapace d'un cafard, en train de fouiner dans les recoins de murs douteux, décampant à toute allure avec une miette de pain volée à une mouche...

Un an, jour pour jour, que je suis affecté au département d'espionnage interdimensionnel. J'en ai vu de toutes les couleurs, ou plutôt de toutes les sortes de corps. La dernière mission, par exemple... Je l'ai commencée sur un tronc d'arbre, grignotant de la lignine assaisonnée à la sève brute. Essayez donc de fumer une blonde avec des pattes qui s'articulent à l'envers !

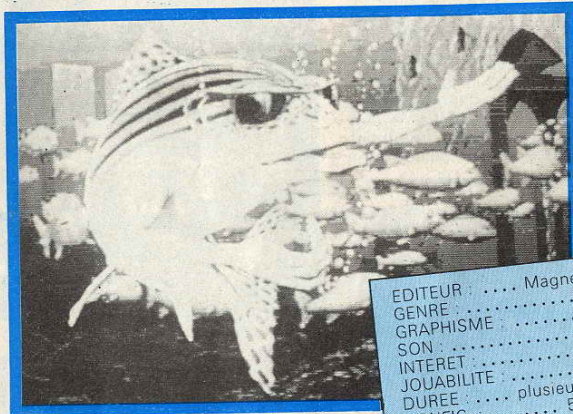
Enfin, elle est coincée cette bande de terroristes — les Seven Deadly Fins comme ils se faisaient appeler. Des vilains comme on en voit rarement, ces sept terroristes interdimensionnels ! L'un d'eux, un ancien chauffeur Plyng leur permettait de se balader dans les dimensions grâce aux méthodes warping. On a mis le temps avant de connaître leur méthode, mais avec le nouveau QG, en moins de vingt minutes, la dimension d'arrivée de la bande était localisée. Ensuite, il ne restait qu'à envoyer un agent pour essayer de les retrouver.

Mon premier warp m'a laissé un souvenir, comment dire, particulier. C'était comme un crash en taxi-stellaire, lancé à Mach 2 contre un mur en titane. Enfin, avec l'habitude... Quoique, plusieurs agents ont déjà craqué. Une petite pension et ils terminent doucement leur vie en faisant des bulles dans un bocal à poisson rouge, l'extase quoi... Le bocal, c'est aussi le seul moyen sûr qu'on ait trouvé pour se détendre. Un mois dans la peau écaillée d'un poisson rouge, ça repose !

Revenons à nos terroristes. Malheureusement pour eux, ils ont tous leurs petites manies, leurs défauts, et c'est comme ça que je les ai coincés. Par

exemple Tracker, le fou de la tronçonneuse, a perdu un bras pendant un concours. Depuis, quel que soit le corps dans lequel il se transporte, il ne se sert jamais de son bras gauche. Lui, ça a été facile.

Il y en avait de plus malins. Par exemple les frères Crayfish, deux jumeaux. L'un d'eux était le seul homme que je connaissais (et sans me vanter, j'en ai vu des rigolos) qui déclamaient des vers en plein saut inter-dimension, moi je hurlais à chaque fois. Le danger ne venait pas que des Seven Deadly Fins, loin de là ! En fait, la situation de votre futur hôte au moment du warping pouvait également créer de sacrés problèmes. Je me suis déjà retrouvé sautant d'un avion dans le vide et, bien sûr, Je n'avais jamais fait de parachutisme avant... Ça me fait penser à mon coéquipier qui se prend toujours pour une souris, et qui vole du fromage dans les Mégamarchés, en poussant des petits cris. Pauv'garçon !



EDITEUR : Magnetic Scrolls
GENRE : aventure
GRAPHISME : très bien
SON : non
INTERET : beaucoup
JOUABILITE : experts
DUREE : plusieurs semaines
CONFIG : 520 + souris
PRIX : 240 F
C'est fou, irrationnel, délirant.
Donc, j'achète.

Je crois qu'ils en ont fait un jeu. *Fish* qu'il s'appelle. Ça n'a pas l'air mal. Je l'ai vu au bureau, l'autre jour, quand j'ai payé le coup pour ma retraite. Il retrace toute l'histoire, depuis mon premier warp jusqu'à l'arrestation de toute la bande. C'est un jeu d'aventure, voyez la genre... Il faut discuter avec l'ordinateur, poser des questions, et de temps en temps la machine vous répond. C'est pas mal !

Les commandes sont accessibles par des menus déroulants, situés sous les graphismes. **Fies** permet de sauvegarder une partie en cours, et de la reprendre après. Il faut une disquette pour cela, mais comme ça les p'tits jeunes pourront partir en mission sans se faire de mouron pour leur jeu.

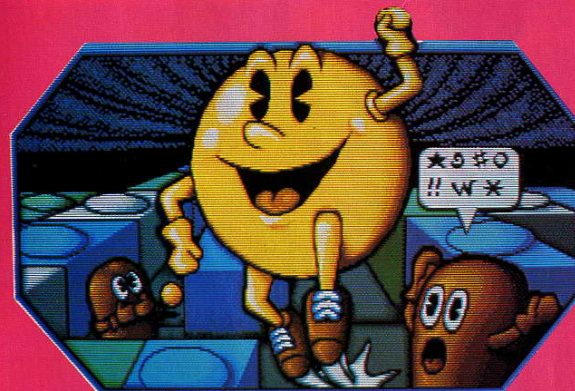
Text donne accès à trois modes de conversation avec la machine : normal, bref ou verbeux.

Les mots souvent employés sont remplaçables par leur première lettre, "I" pour look, par exemple, parce que c'est en anglais évidemment. Mais pas de problème, c'est la langue intergalactique officielle, obligatoire en maternelle dès l'âge de cinq ans.

Les graphismes (vachement beaux les graphismes...) sont escamotables pour laisser la place aux textes. Il suffit de les monter ou de les descendre comme un store, très pratique ! Ce programme fonctionne avec un moniteur monochrome (et couleur, bien sûr). Pour les difficiles, il y a trois modes d'affichage des dessins : "stipple" pour les contours, "freehand" et "dither" pour les contrastes. Et pour les bigleux comme moi, trois tailles de caractères sont disponibles. Une imprimante permet l'impression des textes pour disposer facilement d'un récapitulatif. Si vous êtes feignants, il y a des indices pour se sortir des situations trop difficiles (de mon temps, pas d'indice, tout

PACMANIA

Encore le Pac-Man ! Mais quand sera-t-on débarrassé de cette enzyme répugnante ? Eh bien pas encore. Et le pire, c'est que ce come-back est réussi ! Autrefois, à l'époque où il gobait des fantômes 24 heures sur 24 aux quatre coins de la planète, le Pac-Man se déplaçait dans un labyrinthe abstrait, vu du dessus, et dont les couloirs n'étaient limités que par de vagues traits. C'était l'époque héroïque. Maintenant, vous me décrochez la caméra du plafond, et vous me la placez à mi-hauteur, en demi-plongée. Et vous



obtenez *Pacmania*, le Pac-Man en perspective, vue plongeante sur les couloirs, les fantômes, les pastilles, presque comme si vous étiez vous-même au cœur du labyrinthe. Bien sûr, le principe de jeu ancestral ne change pas, et je vais vous le rappeler en deux mots, parce que vous sortez peut-être d'un séjour de dix ans en abri anti-atomique. Le Pac-Man est poursuivi par des fantômes. S'ils le touchent, il meurt. De temps en temps, il gobe une pastille spéciale d'énergie, et la situation s'inverse, c'est lui qui mange les fantômes pendant quelques secondes. But final du glouton : manger toutes les pastilles qui jalonnent les couloirs du labyrinthe pour passer au suivant.

GLOUTON SAUTEUR

Quelques innovations quand même... Il n'y a plus que deux couleurs de fantôme



EDITEUR : Grandslam
GENRE : Pac-Man
GRAPHISME : excellent
SON : envahissant
INTERET : excellente
DUREE : éternelle
JOUABILITE : excellente
PRIX : 235 F env.
Mon dieu ! Ils ont encore réussi à me faire acheter un Pac-Man...

Les bonus — Très riches en points, les fraises, bananes, et autres bonbons qui apparaissent à intervalles irréguliers doivent être mangés pour espérer un score honorable et, qui sait, une vie supplémentaire à 100 000, 200 000 points, etc. Deux nouveaux bonus : le bonbon rouge, qui double vos points pendant un certain temps, et le bonbon vert, qui accélère le Pac-Man comme le feu dans la forêt un troupeau de bisons.

Les labyrinthes — Quatre formes de base pour 22 niveaux de difficulté, cela nous donne 88 tableaux, de quoi s'occuper. Et, croyez-en un vieux et fidèle praticien, la difficulté croît à toute allure (mon record 143 010 points, prévenez-moi si vous faites mieux).

POUR EN FINIR AVEC PACMANIA

Même les plus vieilles recettes marchent encore. Ce programme est fabuleusement réussi, le maniement du glouton est impeccable, les fantômes, bien que haissables, font parfaitement leur boulot, et l'affichage, bien que réduit à une moitié d'écran, est un délice pour l'œil. On regrettera les intermédiaires animés, pas drôles, et un peu longs. Et on vous conseillera finalement de jouer sans la musique, bien qu'elle soit de premier ordre, elle entraîne une perte d'efficacité ! Enfin, il faut insister sur l'incroyable rapidité du jeu dès qu'on franchit le troisième niveau.

J.-M. M.

Le shopping de

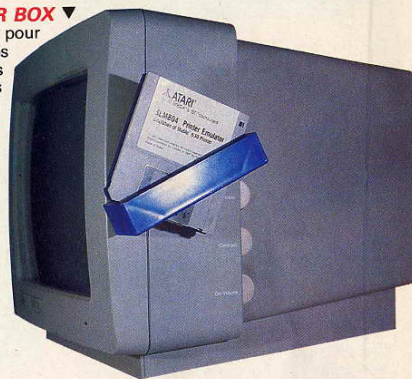
Les accessoires indispensables à votre ordinateur



PLONKER BOX ▼

Très utile pour stocker vos disquettes en cours d'utilisation

Réf. 3001, 30 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



TABLE MICRO-MAG

Poste de travail micro-informatique complet, rationnel et efficace. Il permet de travailler sans fatigue, grâce à une bonne disposition de ses différents plans, grâce aussi à sa rigidité, à sa stabilité et à sa peinture anti-reflets. Sa construction entièrement en bois supprime les dysfonctionnements dus à l'accumulation de charges statiques. Son succès croissant et l'importance des séries ont permis une rationalisation de la production et un prix de vente particulièrement intéressant de 770 F.

◀ Réf. 7001



KIT DE NETTOYAGE ▼

Efficace pour l'entretien de votre drive

Réf. 5005.

Prix spécial 75 F



FILTRE ECRAN

S'adapte facilement à votre écran par fixation velcro. Améliore la visualisation de l'écran en supprimant les reflets. Très reposant pour votre vue.

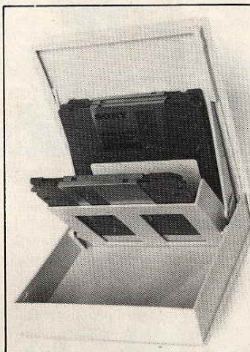
Réf. 2007, 150 F



DISK FILE 5 ▼

Un petit boîtier pour 5 disquettes

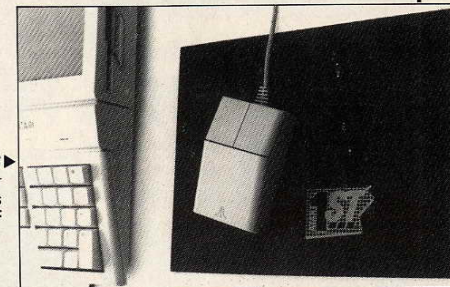
Réf. 8002, 40 F



TAPIS SOURIS ▼

Pour protéger votre souris

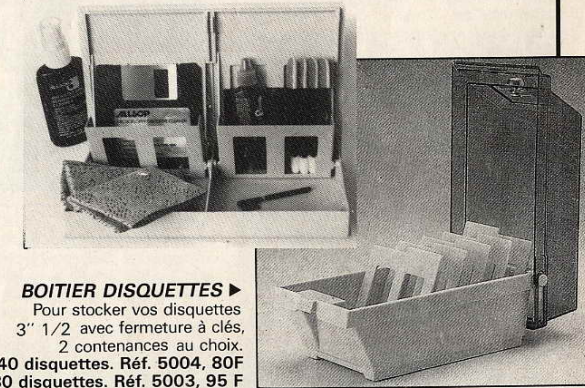
Réf. 4010, 55 F



BOITIER DE NETTOYAGE ET DE RANGEMENT

comprenant : 1 flacon de liquide anti-statique, 1 disquette de nettoyage + liquide nettoyant, 4 bâtonnets de nettoyage. Une fois vide, utilisez le boîtier pour stocker vos disquettes.

Réf. 8001, 130 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

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.

COLOSSUS CHESS X

Y'a comme un problème...

Après une grosse période d'accalmie, voici que réapparaissent les logiciels de jeux d'échecs. Nous assistons là à l'avènement d'une seconde génération, où la convivialité ainsi que la technicité doivent être de rigueur. *Colossus Chess* se veut l'un de ces logiciels, mais, hélas !...

UN BON DÉBUT

La boîte ouverte, on découvre un manuel et deux disquettes. Le jeu permet la réalisation d'une copie de sécurité, la protection étant assurée sous forme de mot de passe à chercher dans la documentation. C'est à mon avis, une excellente méthode, ne brimant pas l'utilisateur. Deuxième précision sur ce manuel, il est en bon français ! La lecture du manuel fait la lumière sur certains points forts du logiciel et sur les enjolivements qu'il devrait apporter tant du point de vue technique qu'esthétique.

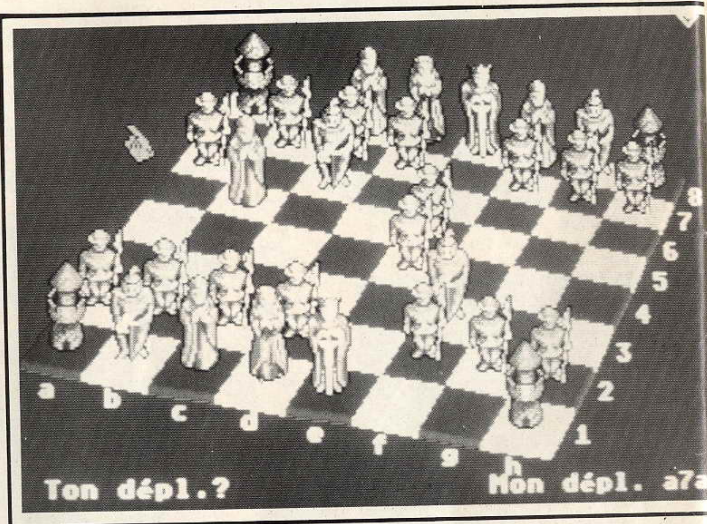
Tout d'abord, soulignons, mais sans insister, que *CCX* possède une bibliothèque d'ouvertures de 11 000 coups, ce qui paraît considérable mais est à rapprocher des 68 000 coups d'ouverture dont dispose *Sargon 3*, référence en la matière. Signalons d'autre part que *CCX* mémorise en bibliothèque des parties jouées ou bien des parties que vous désirez vous-même saisir au clavier. A chaque coup est associé un drapeau, parmi quatre différents, pour préciser la qualité évaluée du coup saisi. Cela pourrait indéniablement représenter un plus, car cette méthode serait susceptible de combler les faiblesses ou lacunes de jeu du logiciel.

HORREUR ET CONSTERNATION

Une fois le manuel examiné, je démarre le jeu proprement dit. Et là, le désastre ! En utilisant les bibliothèques, dans plus de deux cas sur trois, le programme plante avant la fin de la partie ou délire complètement. Cela nous empêche donc d'utiliser les atouts majeurs de *Colossus* (Ndlr : il semble que les plantages proviennent de l'utilisation du programme sur des ST ANCIENNES ROMS (?), avec les nouvelles ROMS, le logiciel fonctionne beaucoup mieux). En débranchant l'option d'utilisation de

la bibliothèque, le jeu semble se dérouler à peu près normalement. En ce mode, et suite à trois parties jouées contre *Psion Chess* puis contre *Chessmaster*, *Psion Chess* gagne toutes ses parties et *Chessmaster* une des trois. Sa défaite dans la troisième partie est la conséquence d'une erreur phénoménale de sa part.

traditionnel dans le mandarin qui se trouve devant votre pion. D'autre part, il est possible d'agrémenter une partie avec de la synthèse de parole ou différents airs de musique classique (Chopin, Debussy ou Beethoven). Dommage que le jeu pêche sur un point essentiel, alors que la présentation est impeccable. Je me trouve là en



Comment expliquer cette relative faiblesse de *Colossus*, contre d'autres logiciels mais aussi contre tout joueur humain ? Tout d'abord l'algorithme de ce dernier semble systématiser l'échange des pièces, mais aussi une prise importante, abandonnant sans raison d'un autre côté une pièce à peine moins puissante (Tour contre fou). Les bogues survenues avec l'emploi des bibliothèques m'ont empêché de juger les améliorations apportées par ces dernières à l'algorithme. A partir de ce moment, une description du logiciel perd tout sens.

Du point de vue graphique, ce logiciel a un petit air de famille avec *Chessmaster 2 000*. La même représentation en perspective est prise par défaut mais, là aussi, nombreuses sont les innovations. Tout d'abord, la position de l'échiquier en trois dimensions est entièrement paramétrable.

Le joueur dispose de plusieurs jeux de pièces de formes différentes : classique, futuriste, médiévale et orientale. Les trois derniers choix sont forts jolis mais assez fantaisistes. On a beaucoup de mal à jouer aux échecs lorsque par exemple le set oriental est activé. En effet, difficile de reconnaître un cavalier

face d'un cruel dilemme : la présentation est exceptionnelle mais la qualité de jeu trop faible (sans bibliothèques) me donne quelques justes scrupules à conseiller ce logiciel à qui que ce soit !

Je vous laisse seuls juges pour déterminer si le jeu en vaut la chandelle ! Pour ma part, je ne saurais conseiller un produit de ce type alors que pour un prix équivalent, l'amateur peut acheter *Sargon 3* ou *Psion Chess*. Néanmoins, si CDS, l'éditeur corrige son logiciel, je suis tout prêt à reconsidérer ma position. Messieurs, la balle est dans votre camp.

N. Cetkovic

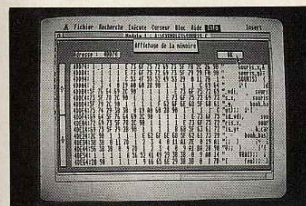
EDITEUR : C.D.S
GENRE : réflexion
GRAPHISME : superbe
SON : très Bon
INTERET : limité
DUREE : Ben !
PRIX : 235 F
Je n'achète pas une présentation !

INTERPRETEUR C

LE LANGAGE C et GEM ENFIN ACCESSIBLE POUR ATARI ST

version 1.1 : 395 F prix public T.T.C. conseillé pour ATARI ST/MEGA ST

JAMAIS INTERPRETEUR C N'A ETE AUSSI ABORDABLE

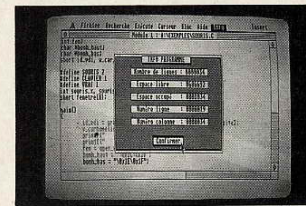


Incroyable facilité d'apprentissage / convivialité jamais vue dans le monde des langages / debugger symbolique / 400 fonctions / doc. 150 p.

Véritable Interpréteur de langage C, ce logiciel a pour but de vous initier à la programmation en C et de vous simplifier l'utilisation de l'environnement GEM.

Cet interpréteur veut donner au langage C la même accessibilité que le Basic, sans lui enlever pour autant sa puissance.

Vous procédez de la même manière qu'avec le Basic : vous tapez votre programme, et vous l'exécutez immédiatement, facilement.

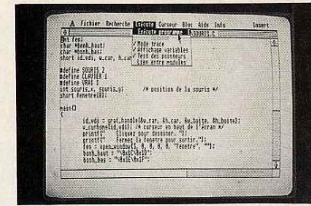


La correction des erreurs de programmation est extrêmement facilitée, grâce à une panoplie de fonctionnalités : Aide, Trace, Pas à Pas, Dump mémoire ou des variables, etc...

Les programmes que vous interprétez pourront ensuite être immédiatement compilés.

Vous pourrez ainsi donner à vos programmes la légendaire rapidité d'exécution du langage C ainsi que sa portabilité.

INTERPRETEUR C possède en plus des fonctions C et GEM standards, une boîte à outils de fonctions puissantes permettant de programmer très facilement menus, boîtes de dialogues (formulaire), fenêtres, etc...



Voilà enfin la programmation de GEM simple et efficace.

Grâce à l'interpréteur C, vous allez pouvoir réaliser facilement des programmes utilisant toutes les potentialités de votre machine, sous GEM ou non.

INTERPRETEUR C, un programme indispensable, pour qu'enfin la programmation en C soit accessible à tous.

loriciels
81, rue de la Procession - 92500 RUEIL

NOUVEL INTERPRETEUR C V 2.0 "PROFESSIONNEL"

version 2.0 : 595 F prix public T.T.C. conseillé pour ATARI ST/MEGA ST

JAMAIS INTERPRETEUR C N'A ETE AUSSI PUISSANT

Interpréteur de langage C totalement compatible avec la norme Kernighan et Ritchie / Possibilité de charger des bibliothèques compilées / Debugger symbolique / Encore plus rapide / 450 fonctions ANSI, UNIX et GEM / Documentation environ 300 pages.

I.C. 2 nouvelle mouture reprend les qualités de la version 1.1 de l'interpréteur C (son incroyable facilité d'utilisation, sa convivialité) mais devient désormais un outil de développement beaucoup plus professionnel, avec un rapport puissance / agrément d'utilisation jamais vu dans le domaine des langages de haut niveau.

Les caractéristiques de I.C. 2 sont :

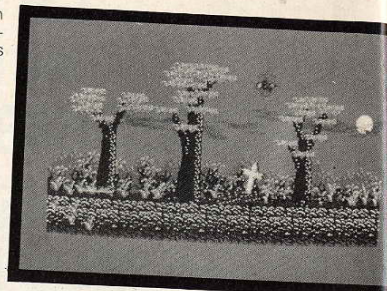
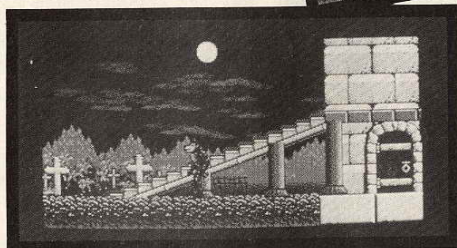
- un éditeur de textes sous GEM plus complet et ultra-rapide,
- la possibilité de mixer plus facilement des textes, de couper/coller des blocs,
- un utilitaire de gestion de disque,
- la librairie comportant 450 fonctions ANSI, UNIX, Bios Atari, GEM,
- une boîte à outils de fonctions spéciales à I.C.,
- possibilité d'inclure des modules écrits en assembleur ou C compilé et de les lier avec un programme C interprété.

NIGHT HUNTER

Aiguez vos canines, préparez votre cercueil le plus confortable ! Voici de la nouveauté encore vierge (slurp...). Comment, vampire ? Moi j'ai dit vampire ? Impossible, puisqu'il s'agit de *Night Hunter*, sorti tout droit cette nuit de la crypte Ubi Soft.

Dans ce jeu d'arcade aventure, un rôle en or vous est offert. Tel Bela Lugosi, incarnez le Comte dans ses pérégrinations nocturnes. Comme tout bon vampire, vous savez vous transformer en chauve-souris pour franchir obstacles et cours d'eau ou en loup-garou pour pulvériser les indécis qui tenteraient

de vous ficher des pieux dans le cœur. La forme normale de vampire, outre son élégance indiscutable, autorise l'absorption du sang des quelques vierges



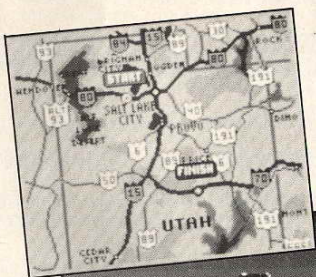
(attention aux crucifix) ou habitants rencontrés au détour d'un tableau. Même le professeur Van Helsing est du voyage. Il vous pourchassera tout au long des trente niveaux du jeu. Outre le fait d'échapper aux nombreux dangers guettant la gent nocturne immortelle, il est indispensable de trouver trois parchemins et cinq clés pour accéder au niveau suivant, le but final étant de voler les médaillons sacrés qui protègent les humains des vampires. Courage, il reste quelques heures avant le lever du jour !

EDITEUR : Ubi Soft
SORTIE PREVUE : ... fin d'année

CRAZY CARS II

Ah, l'Amérique ! Ses autoroutes, ses départementales, ses communales, ses... Quel plaisir de rouler au travers des vastes espaces de l'Arizona. Surtout si l'on pilote le tout dernier modèle Ferrari et que tous les flics du comté sont à vos trousses. En tant qu'agent du FBI, votre mission consiste à rallier le plus vite possible un secteur précis indiqué sur une superbe carte des Etats américains, détaillant toutes les routes utilisables (il y a donc plusieurs itinéraires possibles). Bravo à Titus et à ses programmeurs : l'ère "animation par défilement de couleurs" semble révolue. La route de *Crazy Cars 2* ressemble enfin à une vraie route, avec virages, bosses, poteaux télégraphiques défilant sur le côté, embranchements pour changer d'axe routier, tout cela avec une animation d'excellente qualité. Les graphismes colorés et réussis (une bonne quarantaine de couleurs à la fois) mettent bien dans l'ambiance. Les voitures de police sont également très ressemblan-

tes, heureusement qu'un détecteur de radar prévient de leur approche. Pour corser cette course contre la montre et la police, il faudra également éviter des barrages placés sur la route en coupant momentanément à travers



champs. Le pilotage du véhicule (vu de derrière) s'effectue à la souris, au joystick ou au clavier. Un petit volant sur le côté droit de l'image visualise l'importance du braquage. Le compteur de vitesse digital affiche au choix des kilomètres/heure ou des miles/heure (on est en Amérique !). Attention aux tête-à-queue ! Le contrôle de la voiture est très sensible surtout à haute vitesse. Pas de doutes, une fois achevé, ce programme se classera sans problèmes aux rangs des meilleurs simulateurs de conduite.

EDITEUR : Titus
SORTIE : imminente

LANCELOT

Dans le lac ?

Les habitués des aventures sous label Level 9 ne seront pas dépayés. Dans *Lancelot*, on retrouve à la fois la même qualité graphique des illustrations de l'action, la même souplesse de l'interprète syntaxique, et la même avalanche épuisante de textes en anglais.

Les dessins sont étourdissants. Chevaliers en cuirasse rouge, campagne verdoyante, châteaux imposants, rues mal pavées des villages, toute une imagerie médiévale est reproduite avec une grande finesse de trait et un goût certain. En dessous, c'est moins drôle... du texte, et encore du texte !

Du texte en anglais, bien sûr, et fort bien écrit, riche en vocabulaire médiéval, donc difficilement compréhensible pour le commun des mortels, dont vous faites peut-être partie. Ajoutez à cela qu'il est écrit en blanc sur fond noir, et dans un très joli caractère médiéval. Donc, rapprochez-vous de l'écran (dico en main) et prenez tout de suite rendez-vous chez l'opticien !

A part ça, l'interprète syntaxique qui vous permet d'agir à travers *Lancelot* est d'une fabuleuse souplesse. Plusieurs commandes par phrases reliées par "and", toutes les constructions possibles, ou presque : "take all but the axe" (prends tout sauf la hache), "look at the axe and take it" (regarde la hache et prends-la", etc. En outre, de nombreux



Thy command, Sire? e
Squire Lancelot rode east and was wading through a ford. Though the river was wide, it ran swiftly here. Lancelot could see the Black Knight.

The Black Knight sat straight and proud upon his horse and challenged Lancelot, "Squire, no man can pass this way save with my permission. You must prove your worth before you may cross this ford".
Thy command, Sire? e

raccourcis font gagner du temps dans la rentrée des ordres. Mais on ne nous ôtera pas de l'idée que ce genre de commandes textuelles est totalement vieillie.

Et l'aventure ? Elle suit fidèlement la légende des chevaliers de la Table Ronde. Trop fidèlement dans sa première partie, où *Lancelot* doit devenir chevalier après différentes épreuves fixées par l'histoire, ce qui ne laisse guère place à la fantaisie, et guide le joueur sur un chemin quasiment prédéterminé.

La quête du Graal, la seconde partie, s'écarte un peu plus de la légende, et c'est bien, car on retrouve alors l'imprévu et l'imagination qui ont fait le succès

de softs comme *The Pawn*. Il reste quand même que ce *Lancelot* nous semble très en-dessous de la production actuelle, en conception, en confort d'utilisation, et en imagination.

J.-M. M.

EDITEUR : Mandarin Soft
GENRE : aventure
GRAPHISME : bon
SON : aucun
INTERET : l'ambiance
JOUABILITE : ... dépend de votre niveau en anglais

DUREE : six mois
PRIX : 250 F
J'achète pour progresser en anglais.

BOMB JACK

Tiens, prends ça espèce de... Oh ! Excusez-moi, je ne savais pas que vous étiez là. En effet, quand je joue à *Bomb Jack*



Jack je ne me contrôle plus. Mais oui ! vous avez bien lu, il s'agit bien du célèbre jeu d'arcade, adapté par Elite sur huit bits et attendu depuis longtemps sur ST.

Pour ceux qui ne connaissent pas ce logiciel, je résume en quelques phrases le but du jeu : vous êtes *Bomb Jack*, un super héros qui doit défendre la terre contre diverses sortes de robots de l'espace. Pour parvenir à vos fins, vous devez prendre toutes les bombes se situant dans le tableau où vous vous trouvez. Malheureusement pour vous, vos ennemis ne vont pas vous laisser faire ! Le moindre contact avec l'un d'eux est mortel. Des bonus à attraper apparaissent de temps en temps et se promènent à l'écran, leur capture vous accorde des points supplémentaires. Votre petit personnage fait des bonds de plusieurs mètres (toute la hauteur de l'écran) : c'est très impressionnant ! Il y a en tout cinq tableaux avec des décors différents. L'animation du bonhomme, sans être excellente, n'est pas mauvaise

du tout et surclasse facilement les versions huit bits. La musique, bien que l'on puisse faire mieux sur ST, est plutôt entraînante et amusante. Les graphismes des paysages du fond, des robots et du personnage que vous dirigez sont assez réussis.

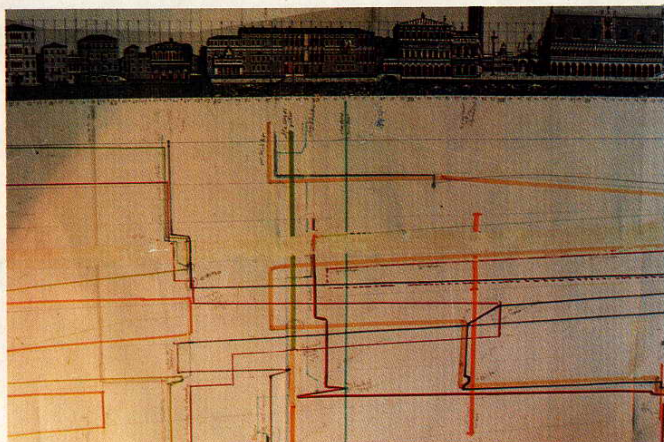
Elite nous a fait une bonne adaptation de ce jeu très connu. La version ST est sans conteste celle qui se rapproche le plus de l'arcade. En l'occurrence, un programme réussi qui plaira beaucoup aux fans de la machine d'arcade, mais qui est un peu cher (50 F sur 8 bits).

Stéphane Joël

EDITEUR : Elite
GENRE : arcade
GRAPHISME : bon
SON : y'a mieux
INTERET : oui !
PRIX : 200 F (c'est cher !)
J'achète car j'aimais bien le jeu sur CPC.

Enfin ! Cela faisait près d'un an et demi que tous les amateurs attendaient l'événement : un nouveau titre dans la série des énigmes policières/micro de Cobra Soft ! Ils n'ont pas patienté en vain.

des fameux "vaporetto", puisque vous voyez la rive à travers une fenêtre qui occupe toute la largeur de l'écran et presque la moitié de sa hauteur. Palais, hôtels, églises, entrepôts, tous ces bâtiments magnifiques sont restitués avec une précision de trait exceptionnelle, et



AU FIL DES CANAUX

une fidélité qui a demandé plusieurs voyages de repérage à Venise. De petites flèches permettent de faire défiler le paysage, plus ou moins vite, vers la droite ou vers la gauche (scrolling parfait) et de visiter ainsi l'intégralité du Grand Canal. Simple visite ? Allons donc ! Vous êtes là pour enquêter... Car le sommet annuel des chefs d'Etat a choisi cette année Venise pour se réunir. Evidemment, il fallait s'y attendre, un groupe de mystérieux terroristes annonce qu'il va tout faire sauter

Que pouvez-vous faire ? Allez cliquer (votre assistante dévouée sera, pour toute l'enquête, la souris) sur un des bâtiments, sur une porte de palais, sur une fenêtre d'hôtel, sous les arcades d'une place ; vous rencontrerez peut-être quelqu'un ! Dans ce cas, la photo digitalisée du personnage s'affiche en surimpression. S'il se trouve dans un lieu intéressant, l'icône d'une petite disquette fait son apparition. Cliquez

Après plusieurs enquêtes, vous vous en lasserez sans doute et ne supporterez plus cette perte de temps. Excellente idée des concepteurs que de rendre ainsi optionnelle cette satisfaction purement esthétique ! Mais revenons au personnage rencontré, il a sûrement quelque chose à dire. En bas de l'écran, la photo d'Humphrey Bogart : c'est vous ! Cliquez sur le chapeau, et il

pense. Cliquez sur la bouche, et il parle. Plusieurs bulles de pensée ("je vais fouiller la pièce", "je vais fouiller le personnage") ou de dialogue ("Bonjour, qui êtes-vous ?", "Que faisiez-vous hier soir ?", etc.) sont à votre disposition. Cliquez sur la bulle choisie pour effectuer l'action. S'il le veut bien, le personnage répond, dans une bulle lui aussi. Et là, nous arrivons au plus fort du programme... Car vous avez déjà pris un papier et un crayon pour noter les indices et vos impressions, hein ? Inutile !

64

En bas à gauche, six icônes miraculeuses, une bénédiction pour les détectives !

L'appareil-photo : clic, et le personnage rencontré est flashé et collé dans votre album-photo.

La pellicule : c'est justement l'album-photo : vous pouvez en faire défiler les pages (vingt au total, mais il y a plus de trente personnages dans l'aventure). Très utile pour interroger les suspects : vous ouvrez l'album, et demandez au suspect s'il reconnaît la personne. Les réponses sont souvent déterminantes et apportent de nouvelles pistes de

pour résoudre l'intrigue, une montre tourne en haut de l'écran. L'enquête se fait en simulation de temps réel. Tel personnage sera au café Venezia de 8 à 9 heures du matin, puis retournera à son hôtel de 9h15 à 11h, etc. C'est-à-dire que pendant que vous enquêtez les acteurs du drame bougent, agissent, se rencontrent... et se tuent même parfois ! Vous vivez donc une enquête réelle, qui doit tenir compte d'un emploi du temps, et pas seulement de déductions abstraites.

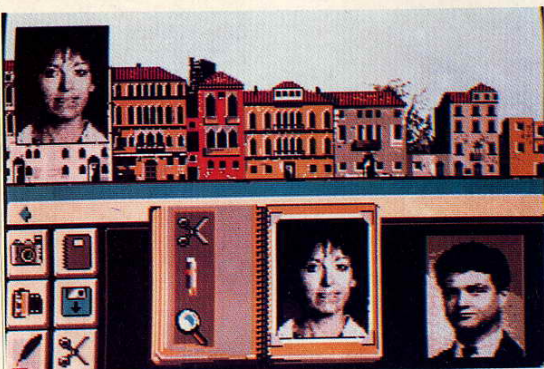
La difficulté n'est pas excessive, tout ne se joue pas, heureusement, à la minute

Amusant, une sorte de jeu d'arcade logique.

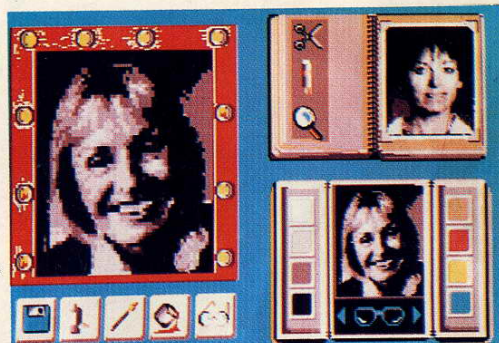
Plus fou encore. Au théâtre, il y a une loge. Vous pouvez aller vous y maquiller. Après tout, vous êtes peut-être une jeune fille, et vous préférerez certainement les traits de Marlène plutôt que sous ceux d'Humphrey. A moins que vous ne vouliez, pour votre enquête, prendre la tête d'un des personnages... C'est peut-être décisif ! La salle de maquillage est un écran à part, un vrai sous-programme graphique, avec des commandes de dessin, des accessoires de déguisement (barbe, masque, lunettes, chapeau), et pas mal de gags... Il est même possible de charger votre propre photo digitalisée, si bien sûr vous l'avez déjà ! On raconte que certains testeurs n'arrivaient pas à quitter la loge...

IMPRESSIONNANT ET GÉNIAL

Bon, on va vous le dire tout net, ce *Meurtres à Venise* nous a littéralement



À gauche, les six accessoires intégrés, au centre, le carnet de notes accueille la photo d'une suspecte.



La loge de maquillage. Notez la photo du modèle sur le carnet ainsi que les accessoires.

dialogue. Autre avantage énorme de l'album, vous pouvez sélectionner une de ses photos, faire penser Humphrey, et retrouver aussitôt ce personnage dans Venise.

Le fichier : un répertoire classé de A à Z, chaque fiche permettant de noter le nom du quidam, son emploi du temps, plus des remarques. Plus fort, coupez avec les ciseaux une photo dans l'album, et collez-la sur la fiche.

Les ciseaux : pour "couper" une photo ou du texte présent à l'écran. La sélection coupée pourra être collée dans l'album, dans le fichier, ou dans le carnet.

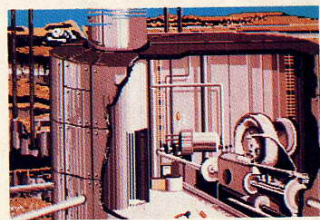
La plume : c'est l'icône du carnet, un vrai bloc-notes agrémenté d'un vrai traitement de texte, pour stocker des réponses de suspects, ou vos propres déductions.

La disquette : pour sauver ou charger une partie, ou pour effectuer un test qui vous renseignera sur votre compréhension de l'énigme...

Bref, on n'a jamais vu mieux en matière de confort d'utilisation !

AUTRES ASTUCES

Les concepteurs de *Meurtres à Venise* n'en sont pas restés là dans leurs trouvailles géniales. Vous avez cinq heures



près... Le logiciel mêle énigme policière et jeu d'aventure. Car il y a plusieurs intrigues, certaines ne réclament que la puissance de votre esprit déductif, d'autres votre goût de l'action. Cette bombe, par exemple. Quand vous l'aurez trouvée, il faudra savoir la désamorcer. Vous pouvez vous entraîner sur une maquette conforme dans l'immeuble de la police. Des tournevis plats et cruciformes et une pince sont à votre disposition pour trifouiller les switches, potentiomètres, caches, et divers fils...

coupé le souffle ! Intrigue infernale, écrans magnifiques, conception géniale et multiple (l'album-photo, le fichier, le traitement de texte, les bulles de dialogue, la vue de Venise, les écrans optionnels, la loge, la bombe à désamorcer...), plus cette ambiance vénitienne et mystérieuse sont autant d'éléments séducteurs qui donnent envie de tout arrêter pour se jeter tout de suite dans l'enquête ! D'ailleurs, la rédaction de *1ST* va s'y mettre sérieusement, et vous donnera régulièrement quelques trucs... Adieu.

Jean-Michel Maman

EDITEUR : Cobra Soft
GENRE : énigme/aventure
GRAPHISME : parfait
SON : sans importance
JOUABILITE : exceptionnelle
INTERET : fabuleux
DUREE : très longue...
PRIX : 275 F env.
J'achète, même aux enchères.

THE PEPSI CHALLENGE (MAD MIX GAME)

Pac-Man pétillant

Ce programme est au Pac-Man ce que le Pepsi est au Coca : un produit très proche ; les traditionalistes détestent ; les amateurs inconditionnels de nouveautés adoreront.

Chaque labyrinthe occupe plusieurs écrans, huit ou neuf environ, et défile par scrolling vertical et horizontal selon les mouvements du Pac-Man, ou plutôt du Pepsiman, comme l'appellent assez artificiellement les promoteurs du jeu. Comme le but est toujours de ramasser toutes les pastilles pour passer au niveau supérieur, il faut sérieusement s'organiser pour ne pas en oublier à droite et à gauche dans un champ de jeu si vaste. De la rigueur, donc.

Et la stratégie ? On retrouve les fantômes, aussi rapides et hargneux que dans le programme original, mais bien moins intelligents. Ils utilisent tous la même tactique de poursuite du Pepsiman, à savoir la plus simple : lui courir après et, de temps en temps, lui couper le passage. Ils n'ont donc pas de stratégie personnalisée, et c'est dommage quand on sait que les amateurs de Pac-Man se délectaient avant tout de



décrypter la tactique de poursuite de chaque fantôme, pour évidemment la déjouer...

Autre lacune : quand le Pepsiman avale une pastille qui le met "en colère", il peut manger les fantômes ; mais la valeur de chaque fantôme mangé n'augmentera pas au fur et à mesure du massacre ; adieu donc le plaisir de réunir derrière soi les fantômes pour les dévorer tous ensemble et marquer beaucoup de points (un art consommé des experts du vieux Pac-Man)...

PAC-MAN TRANSFORMER

En contrepartie, le Pepsiman peut se transformer de différentes manières ce qui n'était pas possible auparavant. Ainsi, il deviendra Pepsipotamus et

tuera tout le monde, mais sans pouvoir ramasser de pastilles. Pepsitank ou Pepsiship dans certains couloirs spéciaux où il tirera sur les pauvres fantômes. Enfin, il est confronté à deux nouveaux adversaires : une coccinelle qui remet en place les pastilles derrière lui (exaspérant) et un "Répugnant", qui "visse" les pastilles. Le Pepsiman doit se faire Pepsidigger pour les dévisser et pouvoir à nouveau les manger.

Bon. L'ensemble est amusant, d'un graphisme plus qu'agréable, mais on se demande si l'essentiel n'a pas été négligé aux dépens de quelques gadgets... En outre, la résolution des premiers tableaux devient vite trop longue et donc fastidieuse. Bref, nous réservons notre jugement...

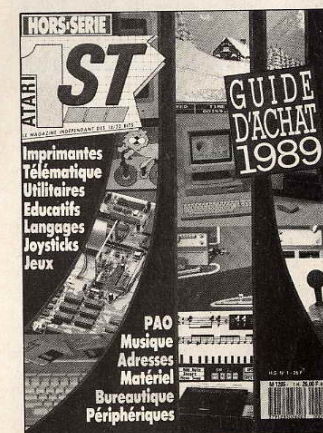
J.-M. M.

EDITEUR : US Gold
GENRE : arcade
GRAPHISME : bon
SON : gentil
INTERET : discutable
JOUABILITE : pour tous
DUREE : deux semaines
PRIX : 220 F
Allez, va ! J'achète...

POUR TOUT SAVOIR SUR L'ATARI ST, GUIDE D'ACHAT 1989

NE MANQUEZ PAS
CE NUMERO
EXCEPTIONNEL !

DEJA EN KIOSQUE



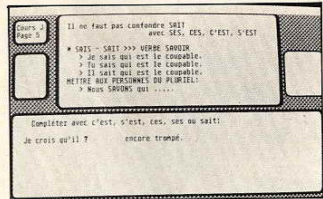
Le Père Noël ne souhaitant pas que nous nous abétissions pendant les fêtes a concocté quelques éducatifs dont nous vous décrivons ci-dessous les programmes.

Dans la collection "E lud", les éditions V.T.A. présentent deux produits dédiés à l'orthographe et à la grammaire (matières difficilement dissociables), à l'usage des élèves des cours de CM1, 6^e et 5^e.

ORTHOGUS I et II

Orthogus I propose six leçons : les classes de mots, les adjectifs, le pluriel des noms, les participes passés (en deux leçons) ainsi que l'accord sujet/verbe.

Orthogus II, quant à lui, se compose de trois leçons traitant des cas d'homophonies (ce/se ; on/ont ; ou/où ; quand/qu'en/quant...). Trois autres points y sont également abordés : participe et adjectif ; confusions participe/infinif,



ainsi que les divers rôles de "tout" et de "même". Chaque leçon se déroule en deux temps. D'abord une phase d'observation où l'enfant étudie plusieurs exemples, puis la règle s'affiche et l'élève va alors tester l'assimilation de la leçon au cours d'une série d'exercices. Un générique sonore et un compteur de points lui indiquent s'il a réussi, sinon la correction s'affiche. La règle correspondant à l'exercice en cours est visible en permanence.

A la fin de chaque cours une dictée vient récapituler l'ensemble de la leçon, pour contrôler les connaissances fraîchement acquises. Ses exercices termi-

nés, l'élève consulte le tableau des résultats où sa note est comparée à la note maximum à obtenir pour chaque série d'exercices, lui permettant ainsi d'évaluer son niveau et de cerner les points à travailler.

Orthogus I et II sont des produits rigoureux, construits de façon logique et composés d'exercices variés. Si leur présentation reste classique (un peu austère), elle n'en est pas moins tout à fait soignée.

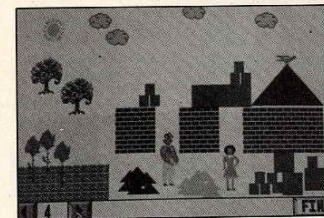
Le but essentiel de ces logiciels est d'aider l'enfant à acquérir la maîtrise du français écrit, mais ils peuvent également remettre en selle des adultes restés brouillés avec les subtilités de la langue française. **Orthogus I et II** fonctionnent en haute et moyenne résolutions.

V.T.A. — Taluyers, 69440 Mornant

Jusqu'alors spécialisée dans l'édition de logiciels dédiés à l'enseignement et à la formation professionnelle, la société Jériko s'allie aux éditions Carraz et nous propose une gamme de produits pour les enfants.

HISTOIRES DE MAISONS

Devenir écrivain et créer de véritables petits livres, tel est le but de ce logiciel destiné aux enfants de quatre à dix ans. Disposant d'un éditeur de textes et



d'une banque d'environ deux cents images, l'enfant va pouvoir raconter et illustrer la maison de ses rêves à travers de multiples histoires.

Il sélectionne ses dessins à partir de noms d'objets répartis en huit grandes familles (personnages, animaux, mobilier, etc.). Ainsi peu à peu, il mémorise la forme écrite de chaque dessin. Puis il compose au gré de son imagination des pages de graphismes qu'il agrément de légendes ou de petits textes. Il dispose pour cela d'une quarantaine de pages. Son histoire enfin terminée, il peut la sauver sur disquette ou bien l'imprimer.

Histoires de maisons communique aux enfants le goût de lire et d'écrire par le biais du dessin et de la mise en page. Voilà un logiciel bien sympathique stimulant l'imagination et la créativité. Prix : 220 F.

TRICAROND

Tricarond offre des formes préprogrammées courantes telles que ronds, carrés, étoiles, etc., aux enfants de trois à sept ans afin qu'ils créent des compositions graphiques.

L'enfant choisit la taille, la couleur et le motif de chaque forme sélectionnée. Celle-ci apparaît alors à l'écran et peut être juxtaposée ou superposée à d'autres motifs.

Tricarond propose trois niveaux :

— au niveau 1, l'enfant fait ses sélections en cliquant sur des étiquettes-mots ;

— au niveau 2, il tape les mots nécessaires avec une aide visuelle lui permettant de préciser son choix ;

— enfin, au niveau 3, il frappe une phrase comportant les différentes étapes de son choix, sans aide visuelle.

Lorsque l'enfant fait une faute, la frappe se bloque, l'obligant ainsi à constater et à réparer son erreur. Une fois satisfait de sa création, il peut bien sûr l'imprimer.

L'intérêt de ce logiciel réside dans le fait que l'enfant doit nécessairement passer par la lecture ou l'écriture pour créer sa composition graphique. **Tricarond** favorise ainsi l'apprentissage de ces deux disciplines par le biais d'une activité ludique.

Prix : 195 F

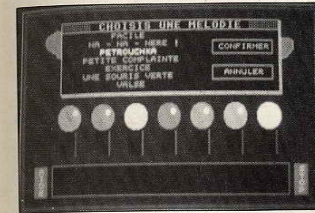
Si le ST, grâce à son interface Midi, regorge de programmes de musique professionnels en tout genre, il semble à notre connaissance que rien n'ait été créé dans le domaine de l'initiation musicale. Grâce à **Mélodik** et **Mirela**, Jériko en devient le pionnier et nous devons encourager cette heureuse initiative. Ces deux programmes conçus pour des enfants peuvent également être utiles à toute personne désirant exercer son oreille musicale ou s'initier au solfège.

MÉLODIK

Mélodik est un programme de mémorisation musicale destiné aux cinq à douze ans. L'enfant choisit une mélodie parmi un registre de musiques variées. Sur l'écran, sept petites boules colorées symbolisant les notes jouent la mélodie choisie. Chaque son fait sauter et clignoter la note correspondante. L'enfant doit alors rejouer la mélodie en cliquant sur les boules.

S'il parvient à reproduire la première partie du morceau, les boules jouent alors un nouveau fragment qu'il lui faudra rejouer en partant du début. Et ainsi de suite jusqu'à la fin de la mélodie. S'il se trompe, un éclair va alors le

foudroyer. Au bout de trois erreurs consécutives il sera ramené au début du morceau. Si l'enfant a un doute sur ce qu'il vient d'entendre et de voir, il peut demander que la musique soit rejouée.



Trois niveaux de difficulté sont disponibles, à choisir selon son acuité musicale. De conception originale, **Mélodik** exerce l'oreille de l'enfant tout en entraînant sa capacité de mémorisation. **Mélodik** ne fonctionne qu'en basse résolution.

Prix : 195 F

MIRELA

Mirela est un logiciel d'entraînement au solfège destiné aux plus de sept ans. Il consiste à lire les notes d'une portée musicale. Après affichage du programme, une portée vierge apparaît sur l'écran ainsi que trois rectangles et sept pastilles où sont inscrits les noms des sept notes de la gamme.

Le premier rectangle s'appelle "tableau de bord". Il permet de modifier les données du jeu. C'est là que l'on sélectionne l'un des trois niveaux de difficulté (plus ou moins de notes sur la portée, variation plus ou moins importante de l'intervalle entre les notes consécutives). Dans le tableau de bord, on choisit la clé (sept clés sont disponibles : clé de sol, deux clés de fa, quatre clés d'ut), ainsi que le mode de lecture parmi trois possibilités :

— "lecture" est le mode normal dans lequel il s'agit de relire les notes de la portée affichée dans l'ordre en cliquant sur les pastilles ;

— dans "lecture rapide", vous devez mémoriser des notes qui disparaissent au bout d'un instant ;

— et "lecture deux clés" vous donne à lire alternativement des notes écrites pour deux portées dont vous aurez sélectionné les clés au préalable.

Vous pouvez jouer seul ou à plusieurs (quatre joueurs maximum). Les deux autres rectangles sont l'un un chronomètre qui comptabilise le temps écoulé depuis le début de l'exercice, et l'autre le "stop" pour arrêter la partie en cours. Mais, attention, au cours de chaque partie vous n'avez droit qu'à cinq erreurs. Chacune d'elle est signalée par un bruit caractéristique et par l'affichage en rouge de la note sur la portée. La

fonction chronomètre permet de constater vos progrès en déchiffrement des notes.

Par les nombreuses options offertes dans son tableau de bord, **Mirela** offre de multiples possibilités d'exercices, permettant d'entendre simultanément la note reconnue sur la portée. Présenté comme un jeu, ce produit permet d'acquérir rapidement et agréablement les notions de solfège indispensables nécessaires à l'apprentissage d'un instrument...

Prix : 195 F.

Le sérieux pédagogique de Jériko allié à l'exigence de qualité et de goût des éditions Carraz sont un gage prometteur de sérieux et de novation qui nous laisse espérer de bons et même de très bons produits. Néanmoins après avoir testé ces quatre logiciels, une remarque s'impose : un effort reste à faire dans le domaine du graphisme qui est par trop primaire. Car il ne faut pas oublier que si le sérieux de la conception d'un logiciel est primordial, il ne faut toutefois pas en négliger la forme. Encore un petit effort à réaliser dans cette voie et les éditions Jériko pourront alors s'aligner sur le meilleurs... Epaulées par l'équipe Carraz, ce handicap devrait être très vite surmonté. Bienvenue à Jériko sur nos ST gourmands !

Jériko-Carraz — 5, boulevard Poissonnière 75002 Paris. Tél. : (1) 40 28 00 64.

Coktel Vision nous a fait parvenir ses deux derniers-nés : **Peter Pan** et **Les Aventures de Monte Cristo**.

PETER PAN

Coktel Vision propose aux enfants de quatre à huit ans un voyage au pays de Peter Pan avec lequel Wendy, John et Michaël vont vivre de bien curieuses aventures.

La première scène se déroule dans la chambre de Wendy à Londres. Cette dernière doit retrouver l'ombre de Peter Pan cachée dans la pièce. Cette scène m'en a curieusement appelé une autre où un petit garçon nommé Rody fouillait lui aussi sa chambre de fond en comble... Une fois l'ombre de Peter découverte, les enfants se retrouvent sur une île paradisiaque, le pays de nulle part.

Certains éléments du paysage sont animés : un campement indien, la maison de Wendy, des sirènes, le repaire de Peter Pan et le bateau du capitaine Crochet. Chacune de ces scènes est prétexte à vivre une aventure et amène un nouvel écran. Peter va ainsi devoir sauver la fille du chef indien, échapper aux charmes des sirènes, délivrer Wendy des mains du capitaine Crochet, etc. Les dangers sont grands, mais la fée

Clochette veille... Le jeu passe par des phases d'action style arcade et des phases de découverte. Ces dernières ont pour fonction de développer les facultés d'observation de l'enfant. Les graphismes aux couleurs vives sont très beaux, l'animation est réussie et une petite synthèse vocale contribue à créer une relation vivante entre le jeu et son jeune utilisateur.

Prix : 195 F.



LES AVENTURES DE MONTE CRISTO

Les Aventures de Monte Cristo de la collection "François Collège" est une étude de roman. Il est destiné aux élèves dès la sixième, mais surtout à partir de la quatrième pour renforcer le goût de lire et éveiller celui d'écrire. Outre l'œuvre divisée en quatre périodes, le logiciel dispose de résumés partiels et d'une banque de données. Cette dernière donne des informations sur la vie culturelle sociale et l'histoire du XIX^e siècle en cliquant sur les divers éléments d'une scène de rue.

L'œuvre de Dumas est curieuse, elle est pleine de trous. C'est en effet à l'enfant de découvrir des mots-clés afin de progresser dans l'histoire. Ces derniers peuvent être trouvés par déduction logique dans le récit (ce qui rend la lecture de l'œuvre plus active) ou dans la banque de données. Celle-ci est agrémentée de portraits ou de scènes inspirées de tableaux, de cartes géographiques, ce qui constitue un apport culturel supplémentaire indéniable. Le récit est quant à lui illustré par des reproductions en noir et blanc de l'édition de 1860 du roman, ce qui lui confère un cachet ancien. Ce logiciel aide l'enfant à mieux comprendre l'organisation du récit et son contexte historique ainsi qu'à appréhender le subtil passage du réel à l'imaginaire.

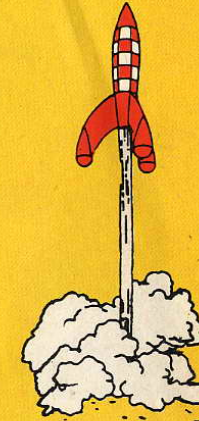
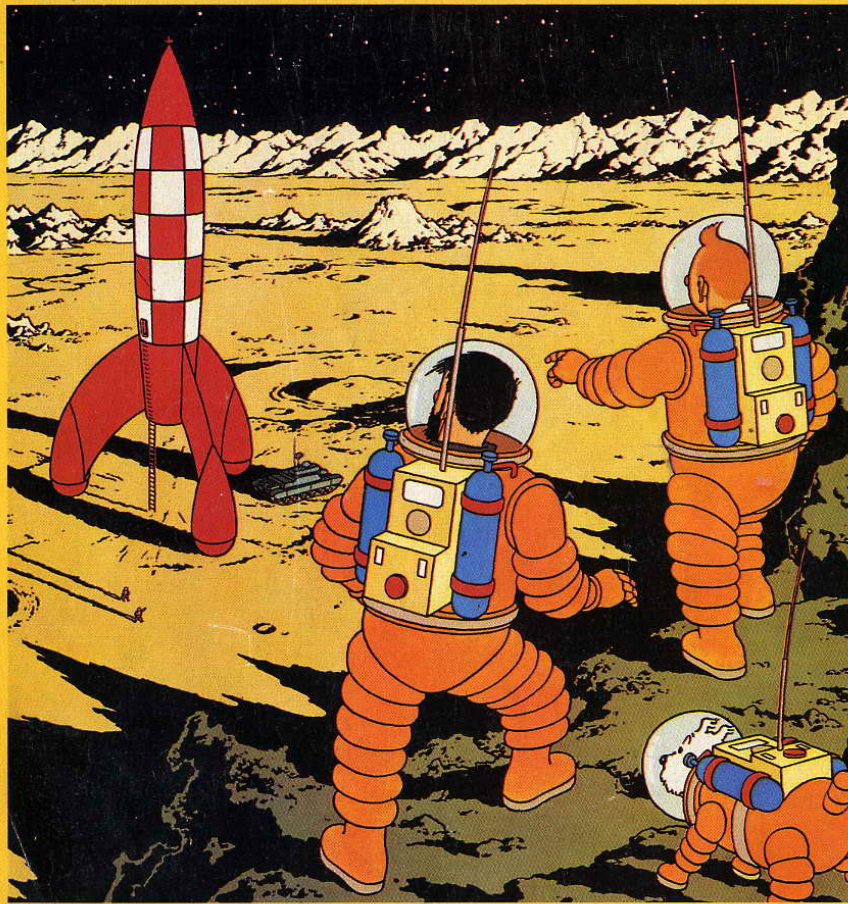
Les Aventures de Monte Cristo est un logiciel intelligent, raffiné mais aussi un peu glacé (ce ne sont certes pas les illustrations en noir et blanc qui peuvent le réchauffer), et précieux comme la littérature...

Prix : 220 F.
Coktel Vision — 25, rue Michelet 92100 Boulogne-Billancourt.

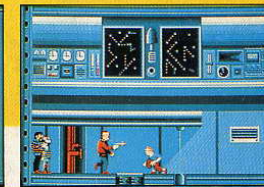
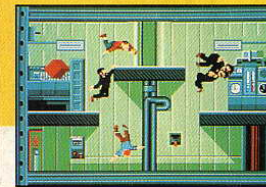
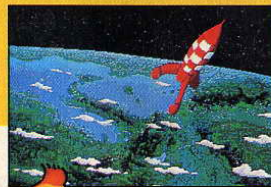
Tél. : (1) 46 04 70 85.

Ghislaine Geneslay

"Allo, allo... Ici la Terre... J'appelle fusée lunaire..." Pas de réponse...



TINTIN SUR LA LUNE



"Allo, station de contrôle ? Ici la fusée lunaire, c'est Tintin qui vous parle. Je viens de reprendre connaissance. Tout semble normal, nous reprenons le contrôle de la fusée."

Aux commandes de la fusée, avec Tintin et ses compagnons, vous allez revivre "la plus étonnante aventure que le monde ait connue" jusqu'alors : le premier voyage sur la Lune.

Réussirez-vous à piloter la fusée rouge et blanche dans l'espace et à guider son alunissage ? Arriverez-vous à capturer le Colonel Jorgen, le traître qui a décidé de saboter l'expédition ? Pourrez-vous trouver les commandes qui rétablissent la pesanteur normale, alors que vous flottez et rebondissez un peu partout dans la fusée ? Parviendrez-vous à désamorcer les bombes à retardement et à libérer vos compagnons pour enfin sortir de la fusée et faire le premier pas sur la Lune ? Tout cela, vous le saurez très bientôt en jouant avec Tintin sur la Lune, le premier jeu sur micro d'après les albums de Hergé...

Avant Armstrong, il y a eu Tintin et peut-être que maintenant il y aura... vous !

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce bon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :

INFOGRADES
84, rue du 1^{er} Mars-1943
69628 VILLEURBANNE
CEDEX

Nom

Adresse

_____ Ville

Machine :

K7 ☐

DK ☐

INFOGRADES



1^{er} 01/89

