

ATARI 1ST

LE MAGAZINE INDÉPENDANT 4/32 BITS.

DOSSIER
Les jeux
de réflexion

MUSIQUE

Big-Band
Midimix
collection

Graphisme

**SPRITE EDITOR
RAYTRACE
LAZYPAIN**

N°17 — FEVRIER 1989
MENSUEL — 25 F

M 1681 - 17 - 25,00 F

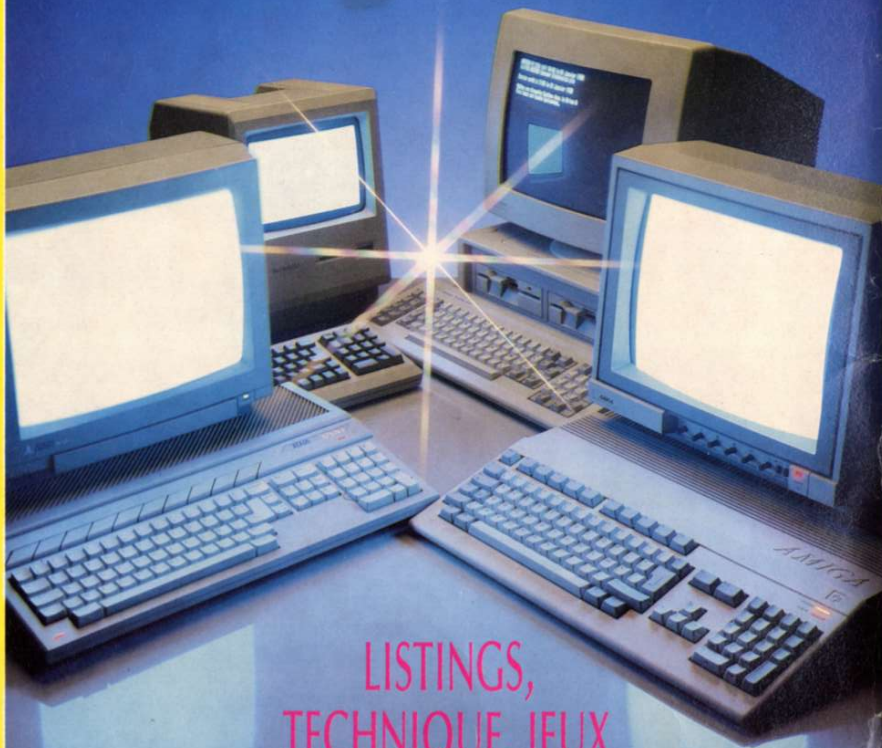


3791681025006 00170

LISTINGS

Un super
formateur
Easy graphique
Routines en Gfa

ST, Amiga et les autres...



LISTINGS,
TECHNIQUE, JEUX

LE 15 AVRIL 1ST VOUS DONNE RENDEZ-VOUS AU CŒUR DE MICRO MAG

1ST donne rendez-vous à ses fidèles lecteurs le 15 avril 1989 dans un nouveau magazine: MICRO MAG. Ce magazine inaugure un nouveau concept d'information dans la presse informatique: MICRO MAG est le premier magazine "multidédié". Sa vocation première est d'apporter une information complète et pratique sur toutes les possibilités d'utilisation des micro-ordinateurs personnels high tech de la nouvelle génération 16/32 bits. Les Atari ST auront donc une place privilégiée dans l'environnement exceptionnellement riche de MICRO MAG, permettant des comparaisons utiles avec AMIGA, MACINTOSH, PC, ARCHIMEDES et autres micro-ordinateurs personnels. Programmeurs, bidouilleurs, artistes et joueurs, cette informatique est la vôtre. Propriétaires passionnés de ST, vous êtes aussi des créateurs, musiciens, peintres et graphistes. MICRO MAG conservera les rubriques habituelles de 1ST et apportera comme innovation principale plus d'informations décisives par des comparatifs de matériels et de logiciels. Pour mieux vous connaître et savoir quel magazine vous souhaitez, renvoyez-nous, au plus vite, le questionnaire que nous publions en page 7. Nous réservons un cadeau surprise aux premiers lecteurs: logiciel ou livre. Nous sommes certains qu'avec un horizon élargi, ce magazine plus excitant saura vous passionner. L'ensemble de notre équipe, avec MICRO MAG, saura mériter votre fidélité.

Jean Kaminsky

SOMMAIRE

1ST n°17 - FÉVRIER 1989

INFOS 4

GRAPHISME

Unispec, un spectrum sauce
accessoire 10
Lazy Paint, du scanner à
l'impression laser 12
Raytrace, et la lumière fuse 34
Sprite Editor 56

TÉLÉMATIQUE 14

Reptaser II et Videoteaser II

PRÉSENTATION

Becker Text 2, solide mais
rugueux 14
Star LC24-10 : 24 aiguilles valent
mieux que 9 22
Image Scanner, un scanner
économique 26
Trilogy, des accessoires 68

BIDOUILLES 24

Sur la piste du MS-Dos, un
commutateur 80/40 pistes.

MUSIQUE

Big Band. Ecoute la musique, ça
s'arrange ! 18
MidiMix, Ave Maria et patterns
austères 21

JEUX 28

Action, Cybernoid, Galactic
Conqueror, Hell Bent, Iron
trackers, Kennedy Approach, Mad
Show, Mata Hari, Veteran, Victory
Road, et Wanted.

ÉDUCATIFS 42

Grammaire, Français-Sons, Au
Temps jadis, Code Facile, Maths 5,
France Géo, MicroGéo.

DOSSIER 46

Les neurones en folie. Jeux de
réflexion.

LISTINGS

Révision de vocabulaire 58
Le Super Formateur 60

PETITES ANNONCES 70

1ST est édité par Laser Presse S.A.
5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé
Directeur de la publication : Jean Kaminsky
Impression : RBL, Timaroto.
Commission paritaire : en cours.
Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1989.

Photo de couverture : Orion - FOTOGRAF - Stone
Ecrans de jeux : Bernard Martinez et
Jean-Michel Maman.

N°1 - MAI 1989 - 25 F

M 1681 - 1 - 25.00 F



3791681025006 00170

LES VERTICAUX SE SOIGNENT

Deux nouveaux progiciels concernant les kinésithérapeutes et les infirmiers sont disponibles. Ils s'intitulent respectivement *Kiné-Pro* et *Infi-Pro*. Les différentes

applications sont gérées au travers de menus déroulants, accessibles grâce à la souris. Ces progiciels permettent la réalisation et la gestion de fichiers patients, médecins, tarifs, etc., avec mailing et gestion comptable.
Z.I. Informatique — 232, rue Judaique 33000 Bordeaux.
Tél. : 56 85 41 83.

LORINN EST LÀ

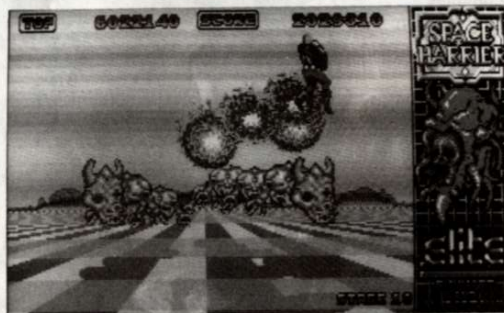
Loricels et Innelec viennent de signer avec Granada (l'entreprise de location) un

contrat d'exclusivité portant sur la distribution des produits micro-informatiques auprès des points de vente NASA. De cette union est née la société Lorinn.

DU NOUVEAU DANS L'ELITE

Elite annonce la sortie de *Space Harrier II*. Il paraît aussi réussi que le premier volet, tant du point de vue graphique qu'animation. Nous espérons pouvoir vous en dire plus prochainement. Puissiez-vous survivre assez longtemps pour chevaucher le dragon !

Autre produit, *A Question of Sport* est une adaptation d'un célèbre jeu télévisé diffusé sur la BBC. Il s'agit d'un jeu de questions/réponses ayant trait, je vous le donne en mille... au sport. Donc à réserver aux sportifs !
Elite Systems Limited — Eastern Avenue Lichfield Staffordshire WS13 6RX.
Tél. : (0543) 41 41 88.



LORICIELS TOUT TERRAIN

Après nous avoir initié au pilotage avec *Turbo Cup*, c'est au tour d'un programmeur de Loricels-Annece de prendre

le volant pour le championnat de France de trial 4x4. Il a terminé vainqueur de la première épreuve. Ça va fort. Loricels I Y aura-t-il un logiciel spécial 4x4, suspense...

INFO GRAMES FUSIONNE, SE MET A LA VIDEO ET AUX CANTIQUES

Infogrames lance "la plus grande aventure de tous les temps", la Bible. Fasciné par le dessin-animé réalisé par les studios Hanna-Barbera sur ce sujet, Infogrames a décidé de racheter les droits d'auteur de la série pour la diffuser en langue française. Chacune des sept cassettes de vingt-six minutes raconte une des plus célèbres histoires tirées de la Bible. Chaque cassette (standard Secam/VHS) est vendue au prix de 149 F ttc.
● Nouvelle génération : les VCR Games.
Le VCR Game est un jeu de plateau dont certaines phases sont appuyées par la vision d'une cassette-vidéo. Le joueur verra ainsi l'action se dérouler sous ses yeux. Pour l'instant, les deux premières productions sont *Vidéo Golf* et *Vidéo California*.
D'abord lancés en 1987 par Epyx en Californie, les VCR Games atteindront le marché européen grâce à l'accord de fusion passé entre les deux sociétés, Epyx et Infogrames.

DANS LE CARTABLE, UN ST PORTABLE

Atari vient de révéler l'existence d'un ST portable. La machine serait (notez le conditionnel) disponible en Angleterre en mai pour un prix d'environ 6 000 F. Le *STacey* (son nom de baptême) ressemble beaucoup à un portable PC. Il

En effet, le 10 novembre dernier, Infogrames a annoncé sa fusion avec Epyx, le géant américain du soft. But de l'opération : prendre 10 % du marché mondial du loisir fondé sur les hautes technologies. Un pari audacieux que le duo Infogrames/Epyx pourrait bien gagner !
A l'horizon 1991, Infogrames/Epyx espère bien atteindre le milliard de francs de chiffre d'affaires. Les deux ans à venir devraient être des années fastes, propices à l'éclosion de nouveaux marchés. Des technologies d'avant-garde seront développées, notamment le CD-Rom et la vidéo interactive (voir plus haut).
Infogrames, qui regroupe Cobra-Soft et détient la totalité du capital d'Ere Informatique, compte bien s'implanter en force sur ces créneaux d'avenir.
Infogrames — 84, rue du 1er Mars 1943 69628 Villeurbanne Cedex.
Tél. : 78 03 18 46.

dispose d'un écran rabattable à cristaux liquides de résolution 640 x 640, de 1 Mo de RAM, d'un lecteur 3"5 intégré, de ports parallèle et série, enfin d'un "trackball" intégré remplaçant la souris. Il reste même de la place dans le boîtier pour monter un second drive ou un disque dur. D'ici à ce que les écoliers le mettent dans leur cartable pour jouer en douce à *Starglider II*, il n'y a qu'un pas !

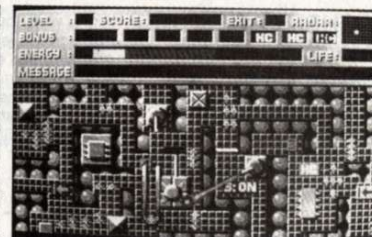
PARANOIA CHEZ MAGIC BYTES

● *The Paranoia complex* est un jeu d'aventure dément, tiré du jeu de rôle *Paranoia*. Le but consiste à éliminer les personnes devenues trop puissantes pour l'ordinateur qui gouverne la ville... A moins que vous ne soyez éliminé avant, parce que vous êtes devenu trop... aaarg... Zut, un ultraviolet, je suis découv... Earghhhl Disponible fin janvier.
● Avec *Tom & Jerry*, l'action prime. Jerry, la souris, doit récupérer des morceaux de fromage (genre chèvre cendré,

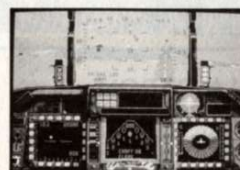


pont-l'évêque, camembert qui court, etc.) rendus relativement inaccessibles par leur place, et par la présence du chat Tom (et par l'odeur, si vous ramez trop). Le but est de jouer le prédateur vis-à-vis du fromage, mais pas de faire la

victime vis-à-vis du ch... AAAAA, le cha... Scronch!! Miam!! Slurp. Disponible en février.
● *Nightdawn*... enfin un jeu où ça ne rigole pas. Après avoir réussi les tests de pilotage du robot — enfin, j'espère pour vous, bande de



minables —, vous serez mis aux commandes — on m'écoute s'il vous plaît — du nouveau prototype *Explorer ND-1*, destiné à l'exploration de mondes inconnus. Allez, bonne chance les p'tits gars. Disponible en février.



THIS TIME IT'S FOR REAL !

Ce titre est la seule pensée qui me soit venue à l'esprit après avoir lu le communiqué de presse de Digital Integration, au sujet de *F-16 Combat Pilot*, annoncé pour fin janvier. Ce simulateur de vol promet beaucoup. Mis au point avec

la collaboration de pilotes de l'armée de l'air américaine ainsi que du ministère de la Défense, rien n'a été laissé au hasard. Depuis le tout dernier missile AMRAAM jusqu'au système de reconnaissance de cible LANTIRN, et à la visée laser, tout y est. Imaginez seulement que le manuel fait 100 pages (pas 10, j'ai bien dit 100 !). Toutes sortes de missions sont possibles, y compris le vol à deux, en connectant deux ST. Bonne chasse !
Digital Integration Limited — Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey GU 3AJ.
Tél. : (0276) 68 40 44 ou 68 49 59.

RAID SUR LES MONITEURS

MTE et Monitern proposent leur nouvel écran Viking I, compatible Atari Méga. Il s'agit d'un écran monochrome 19 pouces possédant une résolution de 1 280x960, particulièrement dédié aux applications de PAO, de CAO/DAO, traitement de texte et, bien sûr, finance et gestion.
MTE — 69, rue Henri-Barbusse 95100 Argenteuil. Tél. : (1) 39 61 82 28.



LE 800XL SE PRETE A L'EMULATION

L'émulateur de 8 bits Atari ST Xformer II, possède à présent une interface "hardware" pour brancher directement un drive 8 bits

(format 5,25" sur le ST) permettant à des logiciels protégés contre la copie de fonctionner à partir de l'émulateur.

Darek Mhocka — 310-D Bluevale Street North, Waterloo, Ontario N2J 4G3, Canada.

MICRODEAL NOUS FAIT DES FRAYEURS

Pour les amateurs de canines bien blanches et de jugulaires toutes bleues, voici enfin *Fright Night, the computer game*, et *Fright Night, the adventure*. Autre nouveauté, *Guardians Moons*, un jeu qui

déménage, qui balaye, et qui blâme ! Non content de disperser dans l'atmosphère vos compagnons de pillage et de destruction, vous devez permettre l'invasion d'une gentille planète (pour l'instant) par la flotte rebelle. Ça va ventiler ! On nous promet du scrolling dans tous les sens, dessus et dessous, et différentiel. Ça c'est du jeu !

OTHELLO ET MICRO

Au fait, vu le contenu de ce numéro en jeux de réflexion variés, pourquoi ne pas annoncer le tournoi d'Othello pour ordinateur qui aura lieu le 12 mars 1989 à Saint-Michel-sur-Orge.

Alors, vous tous qui jouez, et appréciez le jeu d'Othello préparez vos damiers, affûtez vos pions et au boulot. Pour tout renseignement sur cette manifestation, contactez François Aguilon - 4, rue Raïe-Tortue 92240 St-Michel/Orge. Tél.: (1) 69.01.75.87 (très drôle, le coup du h baladeur!).

IL ARRIVE (PEUT-ETRE, heu...)

Le tant attendu lecteur de CDROM, le CDAR504 d'Atari vient d'entrer dans sa phase finale de production. Rappelons qu'il contient jusqu'à 540 Mb et lit pratiquement n'importe quel

format de disque compact, y compris High Sierra, Gemdos et Iso High Sierra extension. Il donne la possibilité d'utiliser d'autres formats de disques, et potentiellement, vous serez capable de lire un compact en provenance du CDrom Apple sous émulateurs *Magick Sac* ou *Spectre 128*.

ROMANTISME

Romantic Robot, importé en France par Power Products, vient tout juste de finaliser l'interface Multiface ST. Il s'agit d'une carte électronique prenant place dans le port cartouche du ST et offrant de multiples fonctions, depuis la fonction pause d'un logiciel quelconque, à la sauvegarde d'une position ou d'un écran de jeu (alors que le logiciel ne dispose pas de cette facilité),

de nombreuses autres fonctions sont implémentées (Dump ASCII, formatage, éditeur disque/mémoire...). Mentionnons pour finir la fonction copieur qui autorise la création de sauvegardes de sécurité des logiciels précieux (les copies ne fonctionnent qu'à l'aide de la Multiface, limitant ainsi les risques de piratage). *Power Products - Cour de la Gare 60200 Compiègne. Tél.: (16) 44-83-48-48.*

HORREUR ! UN PC QUI TIENT DANS LA MAIN

Atari US lance pour le mois de janvier un compatible PC

portable d'un poids de 500 g et d'une taille ridicule. Les sauvegardes se font sur des cartes type cartes de crédit (128 ko), l'écran est à cristaux liquides (8 lignes de 40 caractères) et le clavier de type membrane a 60 touches. Son prix est d'un peu plus de 2 000 F.

LA PAROLE A EXPLORA

Après le succès obtenu par son premier jeu d'aventure, Infomédia prépare une suite. Qui s'appelle? Je vous le donne en mille... Mais ouï! *Explora II* (bon sang! ça c'est du titre, et en plus c'est pratiquement disponible chez les revendeurs branchés). Le jeu s'articule toujours autour d'une balade à bord du chronoscaphe de service qui a la particularité d'explorer divers romans et de consommer des objets métalliques en guise de carburant.

Vous errerez aussi bien dans l'antiquité d'Homère avec passage obligatoire chez Ulysse et ses aventures (attention à la belle Circée, elle pourrait réveiller le cochon qui sommeille en vous) que dans les oeuvres de Dumas avec ses trois mousquetaires. Ha! Milady, infâme pécheresse, prête à toutes les bassesses (Hé, hé) pour assouvir ses bas instincts (Ouille). Comme de plus, les divers personnages rencontrés parlent (les voix étant prêtées gracieusement par une véritable troupe de théâtre), ce n'est pas triste. Un logiciel qui promet.

QUI ETES-VOUS ?



QUEL MICRO MAG VOULEZ-VOUS ?

Ce petit questionnaire doit nous aider à cerner votre personnalité, amis lecteurs, et à répondre encore mieux à vos besoins. Répondez-nous vite! D'autant que les 50 premiers recevront un cadeau. Alors !...

Nom
Prénom
Age Sexe: ☐ F ☐ M
Adresse: n° rue
CP..... Ville
Tél.()

Possédez-vous un minitel ? ☐ Oui ☐ Non

1 — Votre profession :
Dans quelle catégorie socio-professionnelle ?
☐ Lycéen ☐ Etudiant ☐ Employé ☐ Agriculteur
☐ Cadre ☐ Dirigeant ☐ Fonctionnaire ☐ Retraité

☐ Autre
2 — (Pour les — 18 ans) : profession de vos parents :
Dans quelle catégorie socio-professionnelle ?
☐ Agriculteur ☐ Cadre ☐ Dirigeant
☐ Fonctionnaire ☐ Retraité

☐ Autre
3 — Vos parents ont-ils leur propre ordinateur ?
☐ Oui ☐ Non. Si oui, lequel ?

3bis — Combien d'autres personnes utilisent votre ordinateur ? ...
4 — Etes-vous abonné à 1ST ?
☐ Oui ☐ Non. Si oui, depuis

5 — Utilisez-vous un micro-ordinateur dans le cadre de votre travail ?
☐ Oui ☐ Non. Si oui, lequel ?

6 — Utilisez-vous un micro-ordinateur personnel, chez vous ?
☐ Oui ☐ Non. Si oui, lequel ?

7 — Vous l'avez acheté en 19...
8 — Votre fréquence d'utilisation est de :
☐ Une fois par jour, pendant ... h/j
et fois par semaine, pendant j/semaine

9 — Pour :
☐ jouer %
☐ programmer %
☐ dans quel langage ? %
☐ Travailler %

10 — Quels sont les périphériques dont vous disposez ?
☐ Souris ☐ Joystick ☐ Crayon optique ☐ Imprimante
☐ Scanner ☐ Table traçante ☐ Ecran grand format

11 — Quels sont les logiciels que vous utilisez ? (en %)
... % Traitement de texte ... % Tableur ... % Gestionnaire de fichiers
... % Grapheur ... % Dessin ... % Musique ... % PAO
... % Comptabilité ... % Communication ... % Jeux

12 — Etes-vous satisfait de votre ordinateur personnel actuel ?
☐ Oui, pourquoi ?
☐ Non, pourquoi ?
13 — A-t-il subi des pannes ?
☐ Oui ☐ Non

14 — Si oui, provenant de :
☐ l'unité centrale ☐ du lecteur ☐ du moniteur
☐ de l'imprimante ☐ du clavier

15 — Quel a été le délai de réparation ? jours

16 — Notez entre 0 et 10 votre service après-vente : / 10

17 — Comptez-vous changer d'ordinateur personnel ?
☐ Oui ☐ Non. Si oui, dans combien de temps ?

18 — De quelle somme (investissement ou cadeau) disposez-vous pour votre micro-ordinateur/an ?
1°) en 1988 a. 500 F b. 1 000 à 2 000 F c. de 2 000 à 5 000 F
2°) en 1989 a. 500 F b. 1 000 à 2 000 F c. de 2 000 à 5 000 F

19 — Quel autre micro-ordinateur comptez-vous acheter ?
☐ Compatible PC ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Mac
☐ Autre :

20 — Quels logiciels voulez-vous acheter prochainement ?
20bis — Donnez, en pourcentage, le nombre de logiciels en votre possession résultant d'un échange

21 — Classez vos futurs achats de logiciels par ordre décroissant :
... Arcade ... Aventure ... Réflexion ... Rôle
... Simulation ... Stratégie ... Wargame

22 — Quels périphériques feront l'objet d'un prochain achat ?

23 — Selon votre préférence, classez par ordre décroissant de 1 à 13 (1 pour celle que vous préférez, etc.) les rubriques suivantes :
... PAO/ Arts graphiques
... Dessin/ Arts plastiques
... Musique
... Divertissement/ Jeux
... Gestion/ Bureauque
... Programmation
... Listings
... Trucs et bidouilles
... Formation
... Fiches pratiques de logiciels
... Actualités des nouveaux logiciels
... Actualités des nouvelles machines
... Actualités des nouveaux périphériques

24 — Quels sont les matériels, autres que ceux que vous utilisez, sur lesquels vous voudriez avoir des informations ?

25 — Quels sont les sujets que vous voudriez voir traités dans nos colonnes ?

26 — Quels autres magazines lisez-vous ?
☐ Science & Vie Micro ☐ Soft & Micro
☐ Micro Systèmes ☐ L'Ordinateur Individuel
☐ Compatible PC Magazine ☐ Info PC ☐ PCompatibles
☐ Tilt ☐ Génération 4 ☐ Micro News
☐ ST Magazine ☐ Atari Magazine
☐ Commodore Revue ☐ SVM Macintosh

Je choisis de recevoir en
CADEAU

☐ un livre ☐ un logiciel

Vos réponses nous parviendront immédiatement en les envoyant à l'adresse suivante :
Laser Presse
Sondage Micro Mag
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

LASER PRESSE RECHERCHE COLLABORATEURS

- ☐ Passionné ou professionnel de l'informatique (tout type de micro),
- ☐ électronicien ou spécialiste des nouvelles techniques de communication (télématique),
- ☐ testeurs, bidouilleurs et programmeurs qui aimez écrire,

Laser Presse vous propose de rejoindre son équipe rédactionnelle.

Envoyez -votre lettre de candidature et un curriculum vitae à :
Xavier Frigara
Laser Presse - 5/7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

UNISPEC, UN SPECTRUM, SAUCE ACCESSOIRE !

On s'est toujours demandé qu'apporter de plus à Spectrum ? Ne cherchez plus, voici *Unispec*, nouvelle mouture de *Spectrum* qui permet, entre autres, de récupérer n'importe quel autre type d'écran mais réalise aussi un interfacement complet avec *Degas*. Deux accessoires en un ! Un seul qualificatif : fabuleux !

Plus qu'un nouveau test de *Spectrum*, vous trouverez ici, cher lecteur, un essai des nouveautés qu'apporte cette version. Pour le reste, reportez-vous à l'article de mon vénéré confrère, dans le dossier Graphisme des n°15 et 16.

Première nouveauté : Lorsqu'on le lance, *Spectrum* se charge en accessoire. Précisons que la version testée étant la version américaine, celle-ci ne fonctionnait qu'en 60 Hz (mode d'image élargi incompatible avec certaines télévisions). Mais gageons qu'Upgrade, l'importateur français, effectuera un très bon travail et supprimera cette restriction, comme sur l'ancienne version de *Spectrum* !

Revenons au programme. A peine lancé, une boîte de dialogue s'ouvre, nous demandant l'espace mémoire à allouer au logiciel, sachant que le minimum recommandé est de 200 ko. Soyons francs, il est tout à fait illusoire d'espérer utiliser ce logiciel sur un 520.

En effet, le programme et son espace réservé prennent au minimum 310 ko ce qui ne laisse pas beaucoup de place pour charger un logiciel intéressant. De toute manière, *Spectrum* ne fonctionnait que privé de ses fonctions alias et éditeur sur les 520STF. Ce n'est donc pas une nouveauté mais une confirmation du fait que le matériel minimal nécessaire pour utiliser des logiciels graphiques de haut de gamme est le 1040STF.

Une fois l'espace mémoire défini et après quelques instants, le bureau revient. Sous la barre des accessoires, on découvre un étrange message : SPECB-sb-bs-sp-p;

le tout sur une même ligne. Cette unique ligne propose cinq options, suivant que l'on clique sur Spec, b-s, b-b, s-s, p-p. Etonnant, non ?

Sélectionnons SPE, nous voici directement sous SPECTRUM 512. Remarquons qu'il s'agit là, de la version 1.01 de *Spectrum* (c'est-à-dire la même que la version française de *Spectrum*) et qu'il n'y a donc que peu de différences structurelles. La seule différence notable, au premier abord, est la présentation de la fenêtre d'agrandissement : sur sa gauche, se trouvent les coordonnées de la souris alors que sur sa droite

apparaissent les coordonnées et tailles des blocs ainsi que le mode d'affichage (Renversé, Miroir, Normal) symbolisé par un R positionné dans ce mode, le mode d'utilisation de bloc (Opaque ou transparent) ainsi que l'indicateur d'effet de "dithering" (mode tremblotement).

En quittant *Spectrum*, on revient au bureau où l'on peut rapidement tester les quatre autres modes :

B-S — transfère le bloc défini à l'écran dans *Spectrum* ;

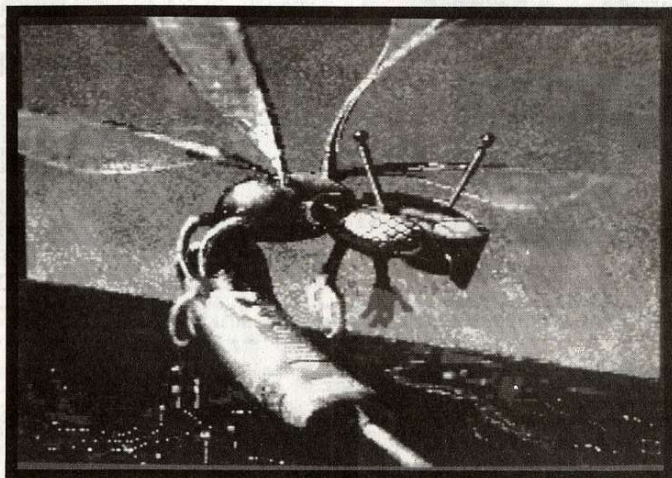
B-B — copie le bloc défini dans le buffer (de *Spectrum*), alors que **S-S** transfère l'écran actuel vers l'écran de *Spectrum*.

L'option **P-P**, quant à elle, saisit la palette actuelle et la fusionne à la palette courante de *Spectrum*.

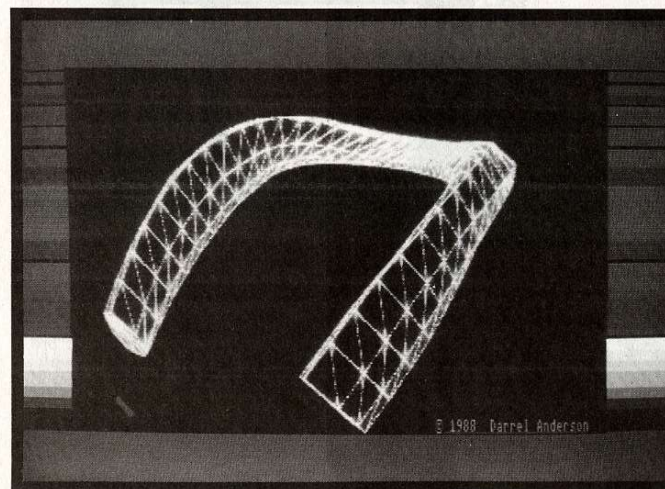
Un fait intéressant à signaler : en sélectionnant une de ces options *Unispec* offre la possibilité, en gardant le bouton de droite appuyé, de faire défiler les zones mémoire environnant l'écran, comme un rouleau de papier qu'on déroule et réenroule. Pourquoi, cette option ?

D'une part, certains logiciels — comme *Degas*, notamment — sauvegardent leurs écrans autour de cette zone. D'autre part, en sélectionnant ces options, avec un certain nombre de combinaisons de touches (Alternate, Shift, Control), on peut directement effectuer des opérations sur les palettes, etc.

Mais, me direz-vous, quand peut-on utiliser ces diverses options ? La réponse est simple : dans tous les logiciels qui ont une barre de menu. Il est possible, à tout moment, de saisir, en basse ou moyenne résolution, tout ou une partie de l'écran, passer sous *Spectrum* pour divers travaux, sauvegarder l'écran obtenu et retourner au logiciel précédent avant de reprendre l'exécution là



GRAPHISME



où on l'a interrompue !

J'ai, par exemple, chargé *1ST Word* et récupéré ainsi les écrans d'exécution, à plusieurs moments du programme, avant de les sauvegarder au format *Spectrum* compilé (SPC) sans planter le traitement de texte. Je vois venir tous les petits malins qui, en cœur, s'écrient : "Et avec *Degas*, ça marche ?" Je leur réponds : "Bien plus que ça, c'est du sur mesure !"

UNISPEC-DEGAS : UN MARIAGE HEUREUX

Sous *Degas*, après avoir sélectionné le mode Bloc, on clique sur B-S ou B-B et on se retrouve immédiatement sous *Spectrum* avec comme bloc défini,

celui que l'on avait défini sous *Degas*. Pas mal, non ? Si on sélectionne l'option S-S, c'est tout l'écran, activé sous *Degas*, que l'on transfère (et non pas l'écran de commande). On voit donc la possibilité de travailler sous *Degas* puis de transmettre l'écran à *Unispec*.

Mais pour quoi faire ? Pour utiliser les puissantes fonctions de *Spectrum*. Rappelez-vous... Sur l'ancienne disquette de *Spectrum*, existait un programme qui convertissait les images *Spectrum* en images *Degas*. Ici, il est inutile. En cliquant sur Exit avec le bouton droit, on transmet la palette et l'écran. Il est alors possible de les sauvegarder sur disquette ou de les transmettre au logiciel interrompu (en l'occurrence *Degas Elite*) et ce, sans aucune opération disquette supplémentaire. Il faut, bien enten-

du, avoir chargé *Degas Elite* en mémoire auparavant.

Je tiens à préciser que cela ne va pas sans entraîner un certain nombre de petits problèmes. Le plus important survient lorsque l'écran graphique, avant d'être transmis à *Unispec*, utilise déjà sous *Degas* une palette complète de 16 couleurs. En utilisant des couleurs totalement différentes de celle de la palette *Degas* pour les ajouts, au moment de la retransmission, *Unispec* envoie parfois une palette assez fantaisiste. Ceci est dû au fait qu'*Unispec* désire trouver une palette suffisamment proche de toutes les couleurs utilisées et que lorsque les couleurs sont beaucoup trop variées, cela donne une palette très différente de celle de base.

Avec cette nouvelle version de *Spectrum*, les concepteurs ont visiblement voulu resserrer les liens entre leur logiciel et *Degas*, notamment au niveau de l'interfaçage des deux programmes. Nous affirmerons donc, sans grand risque de nous tromper, que cette version a été développée, dans l'optique d'un travail soutenu en coexistence avec *Degas Elite*.

Il faut se féliciter de l'apparition de logiciels de cette qualité, qui ne cherchent pas à créer leur petit standard réservé mais, au contraire, s'ouvrent sur d'autres programmes, permettant par synergie de mieux exploiter les capacités de la machine. Un must !

N. Cerkovic

EDITEUR : Antic
IMPORTATEUR : Upgrade
PRIX : 599 F
DISPONIBLE EN
VERSION FRANÇAISE
DISQUETTES : ... 3,5", 720 ko
CONFIG. : 1040
ou MegaST couleur

.. Guide des Spécialistes ATARI ..

78

VELIZY/SAINT-QUENTIN

GAME'S
LE PLUS GRAND
CHOIX DE JEUX

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

93

PANTIN

**SPECIALISTES
ATARI**

*
* *

Si vous souhaitez figurer
dans ce guide, contactez :

MICK au
43.98.22.22

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

ZZ-Lazy paint DU SCANNER A L'IMPRESSION LASER

ZZ-Lazy paint, nouveau logiciel de dessin 2D de la société Human Technologies, est spécialement dédié à la digitalisation d'images, à leur retouche, et enfin à leur reproduction sur imprimante qu'elle soit laser, matricielle ou à jet d'encre. Et c'est un champion, puisqu'il nous permet de travailler une image d'une résolution allant de 75 à 300 points par pouce (c'est-à-dire la résolution d'une imprimante laser).

ZZ-Lazy paint fonctionne uniquement en haute résolution monochrome. Mais 640 points pour 400 lignes, c'est encore trop peu. Alors on travaille dans une fenêtre déplaçable sur l'image virtuelle en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé. Avant de se lancer dans le dessin ou la numérisation, il faut déterminer le format et la résolution de l'image, grâce à l'option "nouveau" du menu fichier. Vous avez le choix entre cinq formats prédéfinis (A4, A5, B5, Legal, Ecran) ou un format sur mesure (d'un minimum de 32*32 pixels jusqu'à un maximum de taille A4).

UNE RÉOLUTION BÉTON

Quatre densités de résolution d'image sont autorisées : 75, 150, 200 et 300 points par pouce (rappelons qu'un

pouce fait 2,54 centimètres, et qu'une résolution de 300 dpi représente 90 000 points par pouce carré). Autre facilité, le type d'orientation de la feuille de travail, présentée horizontalement ou verticalement. Evidemment, suivant la mémoire disponible sur l'ordinateur, vous n'aurez pas la possibilité d'utiliser tous les formats et résolutions. Ainsi, le 520 ST est limité à un format A4 pour une résolution de 75 dpi, alors que le Mega ST4 fournira un format A4 en 300 dpi. Ceci explique que ce logiciel ne travaille que sur une seule image à la fois et qu'on ne puisse pas changer la résolution ou le format en cours de création d'image.

Les outils, regroupés à gauche de l'écran de travail sous forme d'icônes, sont simples et agréables d'utilisation. La touche Alternate permet par exemple de travailler selon un axe horizontal

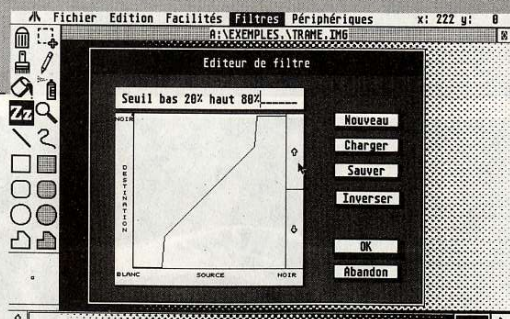
ou vertical. La fonction bloc opère en mode opaque, transparent, XOR ou inverse-transparent, et vous agrandirez ou diminuerez directement le bloc, proportionnellement ou non, sans avoir à passer par le menu Edition qui regroupe toutes les opérations de bloc.

Le **pinceau**, disponible en vingt-et-une formes prédéfinies, utilise des trames et fonctionne en mode opaque ou transparent. Tout comme l'aéro, qui simule en outre parfaitement l'utilisation d'un véritable aérographe, la diffusion de l'encre étant plus dense au centre que sur les bords.

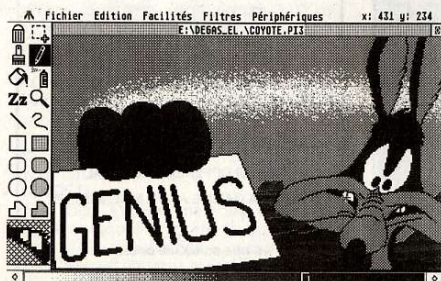
Les traits, lignes courbes, rectangles arrondis ou non, ellipses et polygones disposent de plusieurs épaisseurs, types (divers pointillés) et extrémités. Ils fonctionnent eux aussi en mode opaque, transparent, XOR et inverse transparent, idem pour leurs versions remplies qui, en outre, peuvent adopter toutes les trames avec ou sans contour extérieur.

La **fonction texte** permet de gérer les fontes GDOS que vous installerez avec le fichier "Assign.SYS". Plusieurs polices sont utilisables, dans différents styles et tailles. De plus vous pouvez utiliser n'importe quelle trame et la modifier en cours d'écriture. Ces trames sont de trois types — informatique, scanner et imprimerie — et possèdent de nombreux niveaux de gris.

Notons enfin l'**affichage permanent des coordonnées**, et d'une petite fenêtre-loupe doublée d'une fonction loupe accessible à tous les outils. De quoi faire preuve d'une précision diabolique !



Création d'un filtre.



Vil Coyotte après un filtrage malheureux...

G R A P H I S M E

MENUS DÉROULANTS

Les autres fonctions de ce logiciel sont disponibles dans les menus déroulants, et presque toutes sont également accessibles au clavier.

Le **menu Fichier** regroupe toute la gestion disquette. Vous pouvez charger et sauvegarder des images aux formats IMG (Fleet Street Publisher, Timeworks Publisher...), IFF (Deluxe Paint sur PC et Amiga), P13 (Degas) et RGH (ZZ-Rough), ce qui illustre une fois de plus le remarquable souci de compatibilité dont a toujours fait preuve Human Technologies.

Aucun problème non plus pour obtenir toutes les informations possibles sur vos disques et fichiers ou formater une disquette sans avoir à sortir du logiciel.

Le **menu Edition** gère toutes les fonctions de bloc. Ces derniers sont sauvegardables et se laissent triturer dans tous les sens — inversés, épaissis, penchés, et j'en oublie !

Le **menu Filtres** gère toutes sortes de filtres afin d'améliorer l'image. Ces filtres, vous pourrez les éditer vous-même et les sauvegarder. Les zones filtrées peuvent être inversées, retra-



L'image avant puis après retournement horizontal.



mées, nettoyées (adieu les points isolés dus à des poussières sur le document numérisé !) et contrastées.

Le **menu Facilités** permet d'afficher la totalité du dessin à l'écran, d'obtenir

des informations sur l'image et la mémoire disponible, et de retrouver une trame sur le dessin.

Quant au **menu Périphériques**, il gère la numérisation par scanner Canon directement connecté au port cartouche et piloté par Lazy Paint. Vous pouvez choisir la résolution et la taille de l'image, et numériser en monochrome (pour les textes et dessins au trait) ou en demi-teintes (pour les photos et dessins de couleurs, dont les différents niveaux seront alors tramés).

Ce menu gère aussi les différents types d'imprimantes (laser, matricielles 9 ou 24 aiguilles, ou à jet d'encre) et lance l'impression de l'image.

ZZ-Lazy paint est donc un logiciel simple et puissant, idéal pour toute personne désirant illustrer ses documents de PAO par des images qu'il pourra créer ou simplement retravailler, sans aucune perte de résolution entre la saisie de l'image et la reproduction.

Olivier Penant

Vous programmez ?

Vous avez envie de voir publier un de vos programmes en Basic, P ascal, C, assembleur, etc ?

Envoyez vos œuvres (article descriptif, listing et disquette 3,5") à

1ST magazine, service listings
5/7 rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

Les meilleures contributions seront rétribuées

UN MOIS APRÈS... REPTTEASER II ET VIDEOTEASER II

En moins d'un mois, France-Tex nous propose une mise à jour de ces deux logiciels *Repteaser* et *Videoteaser*. La particularité de ces produits est leur rapport qualité/prix pratiquement imbattable.

Les améliorations portant sur la finition et la qualité sont importantes pour les deux produits.

REPTTEASER

Pour ceux qui ne le connaissent pas (nul n'est parfait), *Repteaser* est un serveur monovoice nécessitant au minimum un Atari 520 (512 ko de mémoire vive et un lecteur de 360 ko), un minitel à modem retournable (1 ou 1B), et bien entendu deux câbles, pour la détection de sonnerie et la liaison ST-minitel. Il fonctionne indifféremment en couleur ou en monochrome.

UNE DISQUETTE BIEN REMPLIE

Le logiciel est livré sur une disquette simple face accompagnée d'une documentation claire et concise. Les câbles sont livrés séparément. La disquette contient non pas un mais cinq programmes en plus du serveur proprement dit :

Config.prg — permet de configurer ou de reconfigurer tous les paramètres du serveur : temps d'utilisation du serveur maximal autorisé avant déconnexion automatique, temps de tolérance de non-utilisation du minitel (serveur en attente) avant déconnexion, code du Sysop (SYSTEM OPERATOR, c'est-à-dire l'opérateur), capacités des message-

ries, BAL, etc. En tout, 59 paramètres redéfinissables.

Emucap2.Prg — sert à l'émulation du minitel et une capture de pages Vidéo-text d'autres serveurs.

Recep.prg — programme distribué en domaine public (vous pouvez donc le copier et le distribuer librement) qui permet à vos interlocuteurs de télécharger des programmes ou fichiers que vous aurez placés dans le dossier Telechar.rep. Il suffit à la personne qui procède au téléchargement de posséder un câble de liaison ST-minitel et de lancer le programme de téléchargement. L'ordinateur s'occupe alors automatiquement du reste. Le fichier ainsi téléchargé s'écrit directement sur la disquette. La vitesse de transmission du fichier est de 5400 octets à la minute ce qui est très acceptable puisque la vitesse normale du modem n'est que de 1 200 bauds.

Repedit.prg — éditeur de pages alphanumériques qui permet de créer une page simple ou de modifier toutes les pages systèmes fournies par défaut (les pages graphiques ne sont pas lisibles par ce programme). Il est possible de charger des pages ASCII, les pages faites avec Repedit (les pages systèmes) ainsi que les lignes de texte s'affichant en ligne 0 et 24.

Les attributs suivants sont disponibles (double taille, double hauteur, double largeur, inversion vidéo, soulignement,

clignotement et changement de couleurs des caractères ou du fond). Tous les caractères alphanumériques reconnus par le minitel sont utilisables.

Reputil.prg — pour lister sur imprimante toutes les messageries : Bal, Messagerie Publique, messagerie Sysop avec une utilisation de filtres permettant de sélectionner certains critères d'impression (date, destinataire,...). Il permet également d'étendre la capacité des Bal ou des messageries, et la modification des fiches de renseignements des différentes personnes possédant une BAL.

Repteas2.prg — le serveur.

Le serveur dispose déjà par défaut de toutes les pages nécessaires à un fonctionnement normal. Il n'est donc pas obligatoire de créer toutes les pages comme pour d'autres logiciels. L'arborescence est totalement figée, donc pas modifiable. Il est cependant conseillé de personnaliser les pages. C'est relativement aisé puisque il suffit d'utiliser *Repedit.prg* livré avec le logiciel. Il dispose de cinq journaux cycliques au maximum de une à vingt pages chacun, d'une messagerie publique (Forum) permettant à toute personne connectée (avec BAL ou non) de lire et d'écrire un message qui sera lui aussi lisible par tous, d'un service de boîte aux lettres, d'une boîte aux lettres réservée au SYSOP — cette option lui permet de gérer et d'assurer la maintenance de son serveur de loin à partir d'un minitel et une option de téléchargement qui a été détaillée ci-dessus.

TABLEAU DE BORD

Toutes les pages sont chargées en mémoire après vérification de l'utilisation d'un original par le logiciel et mise à l'heure. Cela permet d'afficher une page immédiatement après son appel. Les accès disque ne sont alors nécessaires que pour vérifier la présence du code des pseudos se connectant, et pour lire ou écrire dans les messageries publiques et dans les boîtes aux lettres. Les pages étant chargées, le serveur se place en attente. L'écran est alors divisé en deux parties : la partie gauche représente les pages qui sont en train de s'afficher sur le minitel (les pages graphiques, venant par exemple de *Videoteaser*, ne donneront qu'une série de caractères sans intérêt sur l'écran du ST), et la partie droite de l'écran où est affiché un rappel des différentes commandes mises à notre disposition. De haut en bas : le nombre d'appels reçus par le serveur et le nombre de connexions physiques. (un appel peut être reçu sans que la personne appelant soit connectée).

Mardi 27.12.1988 17:01	RepTeaser v2.0, (C) 1988 France-Tex Auteur: P.Saucourt-Harnel
Repondeur-Enregistreur	Rép. actif depuis: 27.12.1988 à 17:00 Nombre d'appels: 0 Nombre de cnx physiques: 0
Telenetique	Mode: Ouvert à tous + ouverture BAL
Interrogeable à distance	Pseudo connecté: J'arrive Connecté depuis: 27.12.1988 à 17:00 Lieu du Pseudo: Accueil Minutes de cnx: 001
R E P T E A S E R - VERSION 2.0	Shift & Shift : déconnexion du pseudo Sys: -
Votre pseudonyme: + ENVOI	F1 : Changement de mode F2 : Connexion mode local F3 : Création B.A.L. F4 : Suppression B.A.L. F5 : Infos B.A.L. F6 : Infos Rép.(Les dernières cnx) F9 : Ecran ST F10: Quitter
Votre password : + ENVOI	
ACCUEIL.PAG/REPEDIT	

MODES ET FONCTIONS

La fonction Mode permet de limiter l'accès aux serveurs :

- mode ouvert à tous + ouverture de la BAL : tout le monde peut se connecter et ouvrir sa boîte aux lettres ;
- mode ouvert à tous : idem sauf que la création de la BAL est impossible ;
- mode ouvert aux pseudos avec BAL : seuls les possesseurs d'une BAL peuvent accéder au serveur ;
- mode ouvert au SYSOP : seules les personnes possédant le code du SYSOP peuvent entrer sur le serveur.

Ensuite s'affichent :

- le nom du pseudo connecté,
- l'heure à laquelle il s'est connecté,
- l'endroit où il se trouve dans le serveur,
- le nombre de minutes de sa connexion,
- l'option SYS qui permet au SYSOP de communiquer avec le pseudo connecté en utilisant la ligne 0 du minitel (la ligne tapée sur le ST vient s'afficher en haut de l'écran du minitel).

Les touches de fonction permettent le changement de mode (F1), la connexion en mode local pour effectuer les tests et la maintenance du serveur (F2), la création de BAL (F3), la suppression de BAL (F4), les informations sur une BAL (F5), la liste des dernières connexions (F6), l'inversion vidéo de l'écran du ST (F9), les sorties ou interruptions du serveur si vous souhaitez téléphoner (F10) et la pression des deux touches Shift simultanément pour déconnecter manuellement le pseudo.

L'utilisation du logiciel ne présente guère de difficultés puisqu'il suffit de déterminer les pages qui seront affichées dans les journaux par leurs extensions et les placer dans le dossier "journaux".

Chaque journal possède un numéro de 1 à 5 et dispose de 20 pages au maximum, l'extension de la page 14 du journal 2 sera donc *.214.

VIDEOTEASER V2.0

Videoteaser n'a pas beaucoup évolué dans sa forme (utilisation seulement en couleur), mais de nombreuses améliorations — en particulier en vitesse de transformation (routines en assembleur) sont apparues.

LES PLUS DE LA VERSION 2.0.

- Optimisation des codes vidéotex considérablement améliorée.
- Les fichiers générés sont de **10 à 40 % plus rapides et moins encombrants** que dans la version 1.0.
- Il est désormais possible d'installer le logiciel sur disque dur.
- Les fichiers image *Degas* PI1 et PI3 ne sont plus les seuls à être reconnus, désormais les fichiers compactés (.PC1, .PC3, .TNY) ainsi que les fichiers provenant de *Art Director* (*Art), ceux venant de *Paintwork* (*SC0, *SC2), *Pluspaint* (*PIC) et *Doodle* (*DOO) sont acceptés.

SF1 -> Eff. pages	Vitesse RS232C : 1200 Bds (Cfct+P 1)
SF2 -> Enreg. off	Nombre de pages en mémoire : 0
SF3 -> Visu pages	
SF4 -> Vitesse RS232C	
SF5 -> Sauver pages	
SF6 -> Charger pages	
SF10 -> Quitter	
Emucap V2.00	
Auteur:	
P. Guillaumet	
(C) France-Tex 1988	
F 1 -> Sommaire	
F 2 -> Suite	
F 3 -> Retour	
F 4 -> Annulation	
F 5 -> Répétition	
Help -> Guide	
F 8 -> Conn/Fin	
F 9 -> Conn phys.	
Heure : 17:02:34	
Date : 27.12.1988	

*** TELECHARGEMENT ***

Ce programme permet de recevoir des fichiers offerts par l'option téléchargement des serveurs fonctionnant sous *Repteaser* v2.0. N'appuyez pas sur les touches de votre minitel pendant le téléchargement. Pressez les deux touches SHIFT pour quitter ce programme.

Nom du fichier:
Taille du fichier:
Temps de transfert:
Nombre de blocs:
Blocs restants:

— Il est possible d'obtenir le temps d'affichage et le nombre d'octets nécessaire à l'image sur laquelle vous travaillez. Les heureux possesseurs d'un minitel 1B (80 colonnes) pourront également travailler à 4 800 bauds.

— Les quelques pages ont été corrigées et des raccourcis clavier ajoutés à l'éditeur.

Les produits présentés bénéficient d'une réalisation et d'une finition dignes de logiciels beaucoup plus onéreux, et offrent donc un rapport qualité/prix imbattable. Les quelques petits défauts de *Videoteaser* 2.0 (utilisation uniquement en couleur) seront gommés dans une version professionnelle — *Proteaser* — qui devrait être éditée au cours du premier trimestre 1989.

De plus, les personnes possédant les versions précédentes de *Repteaser* et *Videoteaser* peuvent acquérir la mise à jour pour la somme de 50 F.

Les prix

Repteaser II : 290 F

Videoteaser II : 290 F

Câble de détection sonnerie : 190 F
Câble de liaison ST minitel : 150 F

France-Tex — 22, Grande-Rue BP 54
92310 Sèvres.
Tél. : (1) 46 26 15 10.
Serveur de démonstration : (1) 39 75 75 38.

Becker Text 2 SOLIDE MAIS RUGUEUX

Becker Text 2 est un produit assez inégal, avec quelques améliorations cardinales qui ne sont pas au rendez-vous. Son rapport qualité/prix reste dans les normes, mais il est handicapé par sa conception qui date et par un défaut d'ergonomie.

Utilisant les nombreuses possibilités de GEM, Becker Text devrait être un traitement de texte wysiwyg sachant utiliser et intégrer des éléments graphiques. Bien que l'on puisse récupérer des dessins à différents formats et les insérer — voire les superposer au texte —, une seule police de caractères d'une seule force (grandeur) est disponible par ligne. Son aspect n'est pas conforme au résultat sur imprimante.

Becker Text sait gérer jusqu'à sept textes simultanés, contre quatre à ses principaux concurrents, et sur quatre colonnes. Les touches de fonction, simples ou composées avec Shift ou Alternate, reçoivent jusqu'à 160 caractères chacune. Elles servent non seulement à insérer des éléments de texte, mais encore à appeler des macro-commandes. Malheureusement, à notre connaissance, ces contenus ne peu-

vent être ni mémorisés sur disque, ni rappelés.

En revanche, les masques et présentations diverses (feuilles de style) pourront être sauvegardés. On créera ainsi des formes qui serviront par exemple de base à des factures.

Le programme peut ainsi réaliser quelques fonctions de gestion, et être relié efficacement à d'autres logiciels. Becker Text sait calculer. Additions, soustractions, multiplications et divisions aident à finir une facture sans recourir à une calculatrice.

Si, dans un formulaire standard, on intègre des opérations arithmétiques, on peut établir des factures entièrement et automatiquement.

Parmi les programmes complémentaires, **ANNOT** est une gestion simple des notes de pied de page.

Le programme **BTHHEAD.ACC** permet d'intégrer dans le texte des caractères

de différentes dimensions. Ceci est réalisé en mode graphique sans possibilité d'édition. En revanche, on sauvegardera sous forme de graphisme des lignes de texte écrites avec des caractères de n'importe quelle taille pour les insérer à tout moment dans n'importe quel texte. Malgré ces avantages, il est difficile d'être d'accord avec l'introduction du manuel qui affirme "nous avons porté un grand soin à l'ergonomie". Les auteurs de Becker Text auraient fortement tiré parti d'une étude détaillée des différents avantages offerts par leurs concurrents.

En quoi par exemple est-il nécessaire de disposer d'un programme complémentaire pour intégrer dans un texte des lignes écrites avec des caractères de différentes tailles ? La réponse est peut-être toute simple : il était trop difficile de modifier le cœur de Becker Text pour y intégrer cette fonction...

INDIQUER LA DIMENSION DU TEXTE

Avant de pouvoir commencer à travailler sur Becker Text, celui-ci exige de connaître la taille du texte qu'il va recevoir. La taille ne peut être qu'approximative. Mais le système réservera une place mémoire adaptée. Si le ou les dictionnaires sont chargés, le système en tiendra compte également. Pour cette raison, certains dictionnaires (deux sont ouverts simultanément) ont intérêt à être fractionnés. Les possesseurs de Mega ST échapperont à ce problème, mais Becker Text a été conçu également pour les 520 ST...

Le système de pliage (*wordwrap* = rejet du dernier mot en début de la ligne suivante) automatique est vétuste. Lorsque le texte est frappé, la ligne est tout d'abord remplie jusqu'au dernier caractère et le mot en cours de frappe est coupé arbitrairement à moins que vous ayez déjà introduit le mot et ses coupé-

res dans le dictionnaire qui vous est livré sous sa forme embryonnaire (10 ko seulement). Il croîtra au fur et à mesure de votre bonne volonté à l'alimenter. Attention à le conserver ailleurs périodiquement.

UN DICTIONNAIRE À FAIRE SOI-MÊME

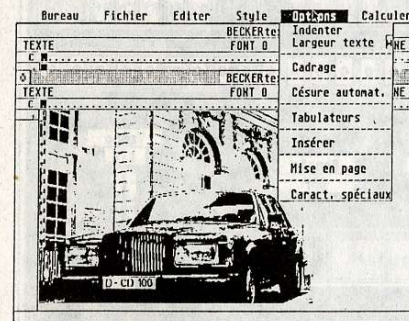
En ce qui concerne la césure, le mode d'emploi en page II-28 avoue pudiquement : "Quoique le programme connaisse les règles de césure, il n'est pas totalement exclu que de-ci, de-là quelques erreurs se produisent." On ne peut pas dire que Becker Text ne sait pas faire la césure correctement, car c'est vous, utilisateur qui lui indiquez les césures explicitement (pas de moteur de césure).

Quoi qu'il en soit, la façon même de rentrer les mots nouveaux dans le dictionnaire est curieuse, voire pénible, même si de bonnes raisons d'économie

l'utilisateur de réaliser ce genre de découpage... à vous de juger. La seule justification est l'aptitude à fonctionner dans les petites configurations (520STF).

INSERTION ET SURFRAPPE

Le mode insertion n'est malheureusement réservé qu'à l'ajout en fin de texte. L'insertion pure et dure en plein milieu est fortement déconseillée par le mode d'emploi : "Si vous travaillez ailleurs qu'à la fin du texte, le pliage (rejet d'un mot à la ligne suivante) ne fonctionne pas. Becker Text ST 2.0 passe à la ligne suivante, mais sans y transférer le début du mot. De plus, si par la suite vous insérez un nouveau paragraphe au moyen de <Return>, cela peut entraîner la création de lignes constituées quasi-exclusivement de caractères de remplissage. Mais l'avantage de cette manière de procéder est que vous pouvez insérer des passages sans aucune perte de temps, parce que la mise en page n'est pas recalculée".



Dès le début, Becker Text a su utiliser le potentiel graphique du Gem et de l'Atari.

de place (RAM et disquette) et une meilleure vitesse la justifient. Il faut en effet (!) découper le mot en syllabes et en éléments. Le lexique est construit comme un dictionnaire de radicaux ce qui permet de disposer d'un grand nombre de mots clefs dans un espace mémoire relativement réduit. Concrètement cela signifie que l'utilisateur décompose lui-même les mots nouveaux, avec tous les risques d'erreur que cela implique.

Ainsi, selon le mode d'emploi, "épizootique" devra être enregistré sous la forme de "épi+zoo+ti-que". Les trois composants "épi", "zoo" et "tique" sont désormais connus du lexique. Le caractère "+" introduit les séparations d'éléments lexicaux, et le signe "-" désigne les césures supplémentaires autorisées.

Quelles que soient les bonnes raisons invoquées, ce n'est certainement pas à

Becker Text est programmé selon un mode qui est propre à certains logiciels de PAO (ce qu'il n'est pas) dont les auteurs ont choisi la facilité au détriment de l'ergonomie. Il y a bien longtemps que les logiciels concurrents savent faire tout cela en évitant les inconvénients mentionnés.

UN UNDO LIMITÉ

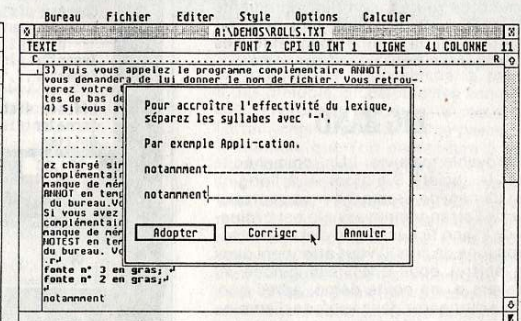
Becker Text 2 possède une fonction UNDO. Grâce à elle, un effacement ou la réécriture involontaire du texte d'une ligne peuvent être rattrapés. Mais, comme le dit le mode d'emploi en page III-75 "...tout cela n'est possible que si le curseur n'a pas quitté la ligne modifiée. L'insertion de caractères dans une ligne efface également le tampon de UNDO".

En testant les concurrents, on vérifie que quelquefois le buffer de UNDO

atteint 5 ko, auxquels s'ajoute une architecture plus poussée de la fonction, qui permet de jouer avec plusieurs pages, de les faire apparaître, disparaître, revenir, repartir, en ajoutant ou enlevant du texte n'importe où... Dans les versions à venir d'un concurrent actuellement en bêta test, la fonction UNDO est même récursive, c'est-à-dire qu'elle peut agir sur elle-même. Un UNDO peut donc annuler ou faire revenir un UNDO précédent.

Conclusions cependant sur un point fort : les programmeurs qui utilisent le langage C pourront utiliser Becker Text comme éditeur grâce au mode C-Source qui autorise l'emploi spécial des accolades, lesquelles possèdent alors une signification particulière. Lorsqu'une accolade est ouverte, le texte est indenté de trois caractères et lorsqu'elle est fermée, il reprend son alignement d'origine.

Le dictionnaire permettra également de créer un vérificateur de syntaxe en enregistrant tous les mots clefs. S'ils ne



Une façon d'entrer les mots du dictionnaire assez laborieuse.

sont pas suivis d'un espace, ou s'ils sont mal écrits, ils sont alors présentés comme mal orthographiés, ce qui autorise un débogage immédiat des coquilles.

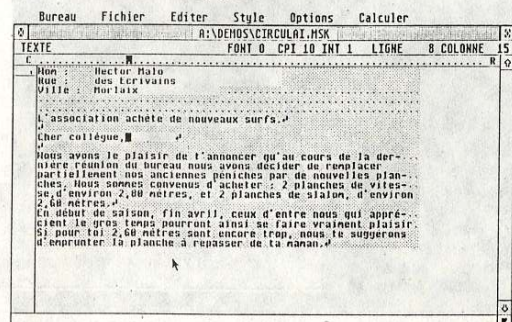
En raison de son ancienneté, Becker Text conservera probablement ses utilisateurs, ceux-ci bénéficiant d'une part de leurs habitudes et d'autre part de l'aptitude de Becker Text à effectuer des calculs et à être lié à des programmes de gestion.

Becker Text sait gérer l'imprimante laser Atari mais en mode Diablo uniquement. Ceci implique qu'il n'y a pas de possibilités graphiques avec cette imprimante à moins de se procurer un "driver" ad hoc vendu uniquement en Allemagne pour l'instant.

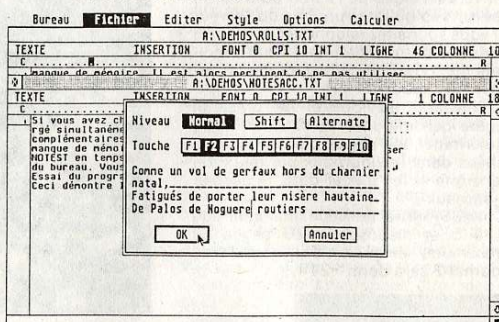
Jacques De Schryver

Micro Application — 58, rue du fg Poissonnière 75010 Paris. Tél. : (1) 47 70 32 44.

Point fort : les formulaires et la liaison éventuelle mailing-gestion.



160 caractères peuvent être enregistrés sur une touche de fonction.



ECOUTE LA MUSIQUE, ÇA S'ARRANGE !

Chaque jour sortent des claviers équipés de séquenceurs et autres arrangeurs intelligents et performants qui donnent à leur utilisateur l'illusion de conduire un orchestre d'un seul doigt. Si l'on dispose déjà de quelques synthés et boîtes à rythmes MIDI, ces deux logiciels — à prix raisonnable — permettront d'aborder la composition et l'instrumentation avec efficacité. De plus, ils exciteront la créativité de ceux qui sont dans de bonnes dispositions.

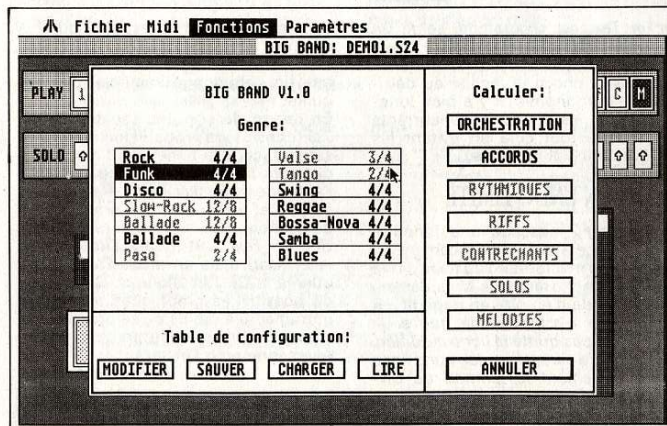
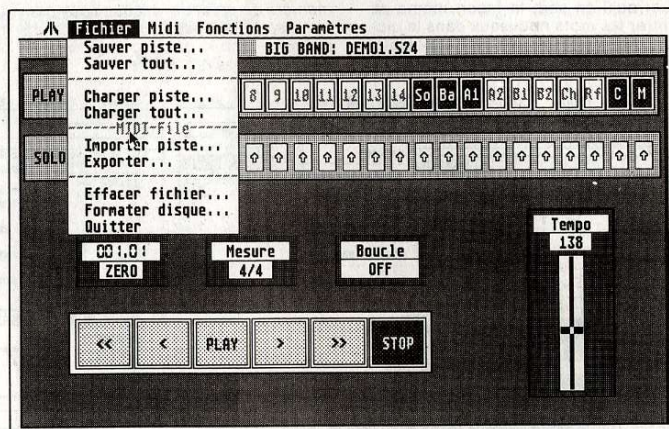
Bien entendu, ne vous attendez pas trop à ce que le ST devienne créatif à votre place. Votre ordinateur préféré attend de toute façon des ingrédients de base dont la qualité sera déterminante pour la bonne musicalité des arrangements qui seront concoctés.

BIG BAND

Incroyable mais vrai ! Un logiciel édité par la société Digigram — à l'origine également de *Studio 24* — vous propose de l'arrangement assisté par ordinateur ! Cinq fiches et une clef de protection (une de plus !) vous attendent dans le coffret pour une visite guidée au travers d'une petite démo, après quoi vous plongerez dans le mode d'emploi, très clair et en français.

En moins de trente minutes, on a tout

Pour tous ceux qui n'ont pas fait le conservatoire et qui se sont lassés des accompagnements pas toujours heureux de certaines "mains gauches" d'orgues électroniques, deux logiciels complémentaires sont là pour vous aider à réaliser des arrangements parfois originaux mais qui tiennent la route.



compris. On comprend donc aussi vite que, si l'on a pas de MT 32 Roland, il est indispensable de reconfigurer les paramètres en fonction de ses instruments et de leur configuration MIDI, c'est un peu fastidieux certes (canaux midi, affectation des notes et des sons, etc.). Une fois cette formalité remplie, on se rend vite compte que *Big Band* fonctionne d'abord et naturellement en conjonction avec *Studio 24* qui permet d'accéder directement du séquenceur à l'arrangeur, sans formalités, avec une parfaite compatibilité de fichiers. Enfin, si l'on veut toujours faire marcher ce cher *Big Band*, il faut de toute façon disposer d'au moins un séquenceur qui lira et écrira des fichiers au format Midifile (*Pro 24*, *Kcs Dr Ts*, *Master*

Quatorze styles d'orchestrations... pour tous les goûts.

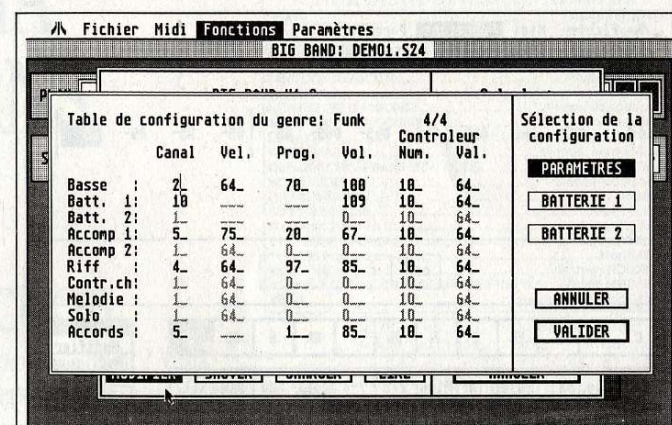
Tracks Pro). Une extension est alors conseillée pour les clés (un toaster) de façon à ce que vous n'ayez pas à les enlever et les remettre sans arrêt. C'est ici que les choses sérieuses commencent. *Big Band* propose des instrumentations à partir d'une grille d'accords éditables, ou mieux encore, une orchestration complète à partir d'une mélodie. Les 24 pistes sont disponibles et 13 servent à stocker les résultats qui vous ont plu parmi les calculs de l'ordinateur. Piste après piste vous faites bosser le ST et vous gardez ce qui est le plus réussi.

Après vous avoir proposé des grilles d'accords, *Big Band* va pondre des rythmiques, des riffs, des contre-chants, des solos et même une mélodie si cela vous dit... Tout cela individuellement ou bien carrément la totale : une orchestration complète après un petit moment de réflexion.

TOUJOURS PLUS LOIN AVEC LES FONCTIONS

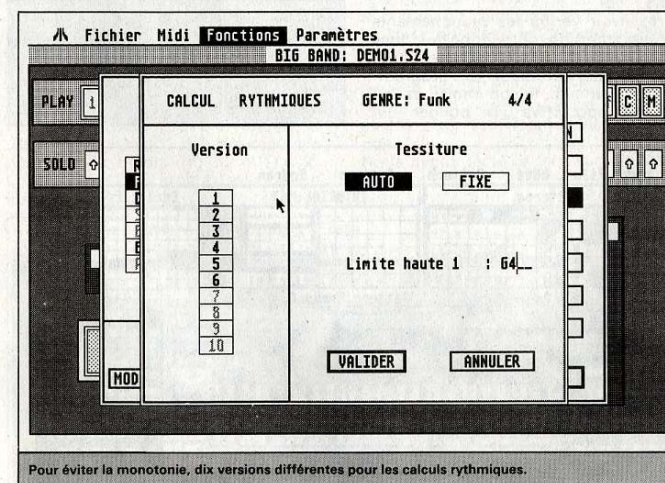
De nombreuses fonctions sont disponibles pour aller encore plus loin :

- lecture d'une ou plusieurs pistes simultanément,
- réglage du métronome et de la mesure.



Big Band est capable de créer dix éléments, basse, batteries, accompagnements, etc.

— orchestration,
— et formatage.
L'édition de la piste C d'accords est particulièrement efficace si elle est effectuée avant de demander au programme de calculer une orchestration.



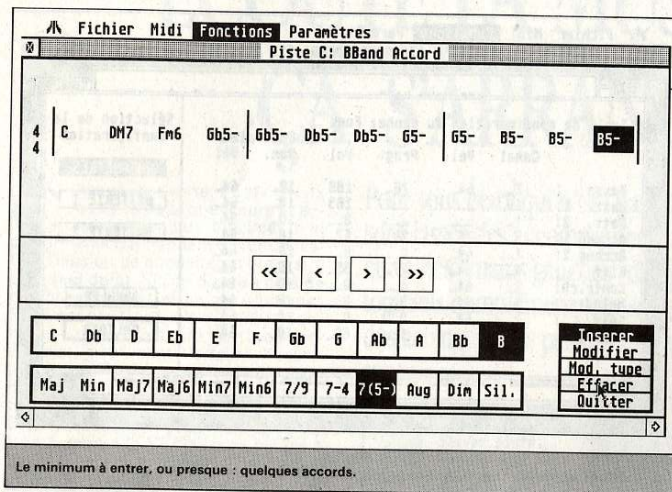
Pour éviter la monotonie, dix versions différentes pour les calculs rythmiques.

- réglage des canaux MIDI,
- copie,
- chaînage ou effacement des pistes,
- transposition,
- chargement ou sauvegarde totale ou d'une seule piste,
- édition de la piste d'accords,

On peut importer une piste d'accords. *Big Band* reconnaissant les accords constitués de quatre notes au plus sur les fichiers Midifile. Ensuite, modifier, effacer ou insérer jusqu'à onze types d'accords différents pour chaque note de do à si, dont *Big Band* tiendra évi-

demment compte dans ses calculs. La logique est donc simple : à partir d'une mélodie, on calcule des accords qui serviront à fabriquer le reste de l'arrangement, ou bien on se passe de la mélodie que l'on demandera à *Big Band* de proposer plus tard ! L'écran symbolise un magnéto mais sans touche "record" ce qui est regrettable. Quatorze choix de style d'orchestration sont proposés : rock, funk, disco, slow-rock, ballade, paso, valse, tango, swing, reggae, blues, samba ou bossa. Pour chacun d'eux, *Big Band* offre un choix assez séduisant, avec possibilité de configurer son système midi de façon différente, instrument par instrument : canal, vitesse, programme, volume. Cependant les résultats obtenus ne doivent pas systématiquement être considérés comme une fin en soi. Ils sont relativement stéréotypés et ne satisferont sans doute pas beaucoup des musiciens un peu exigeants. En réalité, les résultats sont très inégaux. Cela va de "tchac tchac boum boum" à des arrangements que l'on aurait peut-être pas spontanément imaginés.

Mais attention, *Big Band* autorise la construction en un clin d'œil d'un cadre de travail très utile sur un séquenceur performant pour ensuite chercher des harmonies plus riches et des rythmiques plus subtiles. La section rythmique est là, avec des contre-chants et riffs qui ne demandent qu'à être enrichis. Le travail est ainsi mâché. Pour tous ceux qui ne sont pas des arrangeurs professionnels, c'est une aubaine. Pour tous les paresseux



qui attendent que *Big Band* égale Quincy Jones, il faudra attendre les prochaines versions.

M

M, de Intelligent Music, est un séquenceur au goût étrange venu d'ailleurs. Tout à fait stimulant, il régénère les cellules grises.

Alors que *Big Band* doit être considéré comme un logiciel d'assistance et d'apprentissage à l'orchestration, *M* est un outil permettant de générer des séquences, des phrases musicales et des rythmes de façon presque empirique, parfois aléatoire (plus ou moins contrôlée) pour obtenir un résultat d'une musicalité souvent surprenante.

En fait, avec *M* on met une bombe dans ses "expanders" mais on ne sait pas toujours quand ni comment elle explosera !

Le processus de fonctionnement comporte trois étapes :

- Entrée des données musicales de base dans un "pattern" et spécification des ingrédients que l'on va utiliser — notes, accords, etc.

- Entrée de certains paramètres de configuration puis de variation de ces données.

- Jeu et, à partir de l'écran principal (parfois d'un clavier Midi) et en temps réel, poursuite de la modification des paramètres jusqu'à ce que l'on ait obtenu sa satisfaction.

L'écran principal regroupe toutes les fonctionnalités du programme, ce qui est très convivial. Elles correspondent à six fenêtres distinctes :

- patterns et groupes de patterns,
- contrôle global,
- éditeur de cycle d'accents et de rythme,
- variateur de notes (à l'intérieur d'un pattern),
- stockage ou rappel de configurations.

Après avoir vérifié les branchements entre synthés, on rentre donc quelques notes, sans s'occuper du rythme (ce qui sera fait ultérieurement). On programme le canal midi, le son choisi, et l'on fixe le tempo. *M* va faire bouger tout

cela avec la manipulation de type fenêtre permettant, pour chaque pattern, de fixer des pourcentages de variation aléatoire, d'inversion ou d'omission de notes.

On pourra ensuite programmer la durée des notes sur chaque temps par pattern, leur vélocité, des articulations (*legato-staccato*) et des répétitions de patterns. Des grilles sont prévues pour positionner ces articulations et créer une séquence de toute pièce, et sur plusieurs pistes. *M* improvise pour vous six morceaux sur quatre pistes distinctes.

Une petite main tenant une baguette de chef-d'orchestre reconfigure les sonorités. Suivant l'endroit où l'on clique, dans une petite case on a un orchestre différent.

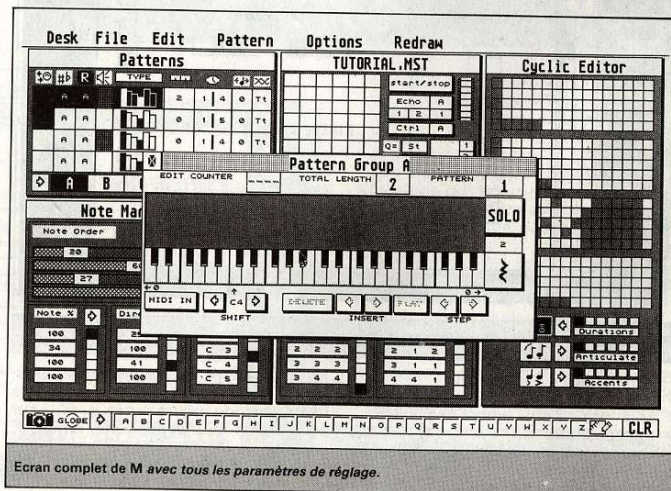
Ce logiciel possède plein de talents cachés. *M* génère de nouvelles idées que l'on ne pourrait obtenir avec rien d'autre. Il peut générer et lire des fichiers Midifile et trouve ainsi un prolongement dans de nombreuses autres applications Midi.

Passer vite chez votre distributeur préféré qui, pour une bouchée de pain, vous remettra une disquette démo dont vous ne vous lasserez pas.

Philippe Chazal

Digigram, distribué par Comus — Tél. (1) 43 39 40 55.

Intelligent Music, distribué par Numera — 11, rue Primatice 75013 Paris. Tél. (1) 45 87 17 56.



Ecran complet de M avec tous les paramètres de réglage.

AVE MARIA ET PATTERNS AUSTERES Midimix collection

Vous possédez un Atari et un séquenceur courant ? Vous disposez d'un ou plusieurs "expanders" ? Le plus dur est fait. Avec la collection Midimix, une sono et un micro, vous pourrez faire des tournées "live", seul, sans orchestre et sans "roadies". Efficacité et cachets entiers assurés.

Il existait les partitions, les photocopies de partitions, la musique d'ambiance avec disc-jockey, le playback comme au Club Med. Il faudra ajouter à cette liste la moulINETTE à tubes par séquenceur interposé. Un mange-disque binaire en "live" dont la clé de voûte est la collection de titre dûment "séquencés" par les musiciens de la société Starter et baptisée Midimix.

Chaque disquette contient les séquences (songs) pour *Pro 24*, *Notator* et *Studio 24* ainsi que des pré-réglages pour les "expanders" MT-32 et TX81Z. Ces réglages concernent l'assignation instrument/canal midi. Ces pré-réglages

sont optionnels et vous pouvez trafiquer vos synthés pour choisir vos propres sonorités.

Le pré-réglage s'effectue par l'intermédiaire d'un accessoire de bureau du ST livré pour ce faire et mis au point par JCD Midisoft : un Dump Midi.

La mise en place est rapide et peut convenir à la scène. Pour ceux qui possèdent des synthés exotiques cela sera un peu plus long, surtout pour la batterie. En revanche, c'est vraiment étudié pour les Rolandistes de tout poil.

Nous avons testé le tout sur un Atari 1040 et *Pro 24* branchés sur un D-110 avec satisfaction. Il a suffi de confec-

TITRES DISPONIBLES SUR DISQUETTE 3 1/2 ATARI ST

20 ANS	Pierre BACHELET.
BOYS	Sabrina.
BOYS AND GIRLS	Charlie makes the cook.
BELLE ILE EN MER, MARIE GALANTE	Taurent VOULZY.
SANS CONTREFAÇON	Myène FARMER.
ELLA ELLE L'A	France GALL.
A CAUSE DES GARÇONS	A caus' des garçons.
NEVER CAN'T SAY GOODBYE	Communards.
LA-BAS	Jean Jacques GOLDMAN.
C'EST L'AMOUR	Elsa.
QUELQUE CHOSE DANS MON COEUR	Claude NOUGARO.
NOUGAYORK	Moréna.
OH MON BATEAU	Blues trottoir.
UN SOIR DE PLUIE	Gérard BLANC.
DU SOLEIL DANS LA NUIT	J.S Bach.
3 PIECES POUR ORGUE	Mori KANTE.
YEKE YEKE	Whitney HOUSTON.
SO EMOTIONAL	Glenn MEIDROS.
NOTHING GONNA CHANGE MY LOVE FOR YOU	Frankie goes to hollywood.
RELAX	

tionner en cinq minutes un "patch" — selon l'expression Roland — qui nous plaisait en suivant les noms des pistes données et apparaissant dans le *Pro 24*, mais malheureusement absents de la notice.

Pour être plus précis, nous avons fait jouer *YekeYeke* de Mori Kante. Quinze pistes étaient programmées dont neuf pour la partie batterie/percussions. Si vous n'êtes pas possesseur d'un "expander" Roland, une table vous indique les assignations note/instrument dans le "set" Roland pour que vous rétablissiez les sons originaux.

Pour parfaire l'illusion, il manque des sons originaux absents des entrailles des MT-32 et qui pourraient faire notre bonheur et agrandir notre collection de sons. Dans le même genre d'idée, des disquettes de batterie/percussions en tout genre et tous les rythmes seraient les bienvenus pour les passionnés de synthés non-batteurs ou tout simplement feignants ou maladroits.

Les fichiers au format Midi-file sont prévus sans qu'il y ait une date précise annoncée.

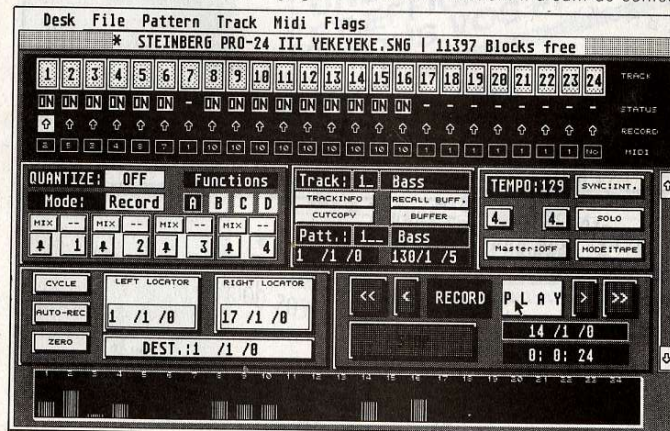
Mais pour les curieux, les arrangeurs ou ceux qui veulent repiquer des "patterns" de batterie, des riffs célèbres, etc., des disquettes sont inestimables. Il faut noter que certains journaux spécialisés ont publié des petites annonces proposant ce genre d'œuvres. Dorénavant, c'est au grand jour et à la barbe de la Sacem complètement dépassée que l'on peut goûter aux succès... des autres.

Le catalogue comporte pour l'instant une vingtaine de titres. Les genres concernés vont de la "variété" au jazz. Du classique est en préparation ainsi que des piliers du TOP 50.

Prix des disquettes :
de 1 à 2 : 89 F ttc,
de 3 à 5 : 85 F ttc,
au-delà : 80 F ttc.

Jacques Eltabet

Starter — 107-111, avenue Georges Clémenceau 92000 Nanterre. Tél. (1) 47 25 13 00.



Star
LC
24-10

24 AIGUILLES VALENT MIEUX QUE 9

Jusqu' alors réservées à une minorité ou aux sociétés, les imprimantes 24 aiguilles commencent à se démocratiser. Les prix ont considérablement diminué, se rapprochant dangereusement de ceux des 9 aiguilles classiques. La LC 24-10 en est un exemple.

La Star LC 24-10 reprend l'ergonomie et nombre de caractéristiques de sa petite sœur, la LC 10 (neuf aiguilles), avec quelques améliorations bien entendu. Les spécifications générales sont très satisfaisantes :

- impression matricielle 24 aiguilles bidirectionnelle optimisée (ou unidirectionnelle si nécessaire et pour le graphisme),
- vitesse d'impression 142 caractères par seconde en qualité listing et 47 caractères par seconde en qualité courrier,
- l'interlignage est de 1/6° de pouce en standard, programmable de 1/8° jusqu'à 1/360° de pouce !
- l'alimentation du papier s'effectue par friction (chargement semi-automatique feuille à feuille) ou par traction-poussé (Avec la commande "Paper Park", le papier continu est mis en attente, cela permet de revenir à l'alimentation feuille à feuille sans manipulations),
- le nombre d'exemplaires imprimables en un seul passage est limité à trois, comme pour la plupart des imprimantes,
- un chargeur automatique feuille à feuille, spécifique à la machine est disponible en option.

CINQ POLICES DE CARACTÈRES

Les dimensions de l'appareil sont un peu plus imposantes que pour la LC 10 (410 x 328 x 120 mm). L'interrupteur de mise sous tension se situe en bas à gauche de la face avant (très pratique d'accès). Le tableau de bord sur le dessus de la face avant, permet de sélectionner directement l'une des cinq polices de caractères d'origine — Brouillon, Courrier, Prestige, Orator, Script — ainsi que la densité d'impression —

Pica (10 cpi ou caractères par pouce), Elite (12 cpi), Semi condensé (15 cpi), Pica condensé (17 cpi), Elite condensé (20 cpi), Proportionnel et Proportionnel condensé.

Un mode silencieux est disponible. Chaque ligne est alors imprimée en deux passes. Certaines combinaisons de touches donnent accès à des fonctions comme le blocage du style — empêchent le logiciel utilisé de modifier le style et la densité des caractères ou permettent le vidage hexadécimal (dump) des codes envoyés à l'imprimante.

UNE INTERFACE CLASSIQUE

L'imprimante dispose d'une interface parallèle Centronics 7 ou 8 bits autorisant une connexion aisée avec les ST.

...ité on
illes des caractères
inteur, quadruple largeur. D'un
ont réalisables.
La différence de définition en mode texte, avec
aigüilles, est irréfutable et ne présente pas problème
compatibilités. De petits problèmes d'interlignages appa
utilisation du Hardcopy (le résultat est tout de
illes car le procédé de 1
neuf aigü

De haut en bas, un échantillon d'une des cinq polices résidentes — la script —, puis deux exemples d'impression sous Signum, en Gothique et en Caslon (et non pas CALSON !).

X B N M α ζ ε ρ τ θ ο π ι ψ ο ρ ϕ
caractères GOTHIQUE (GOTHIQUE).
GOTHIQUE est en soi une originalité. Mais est-il vraiment besoin
le préciser? Nous avez tous les neuf un échantillon de la qua
avec GOTHIQUE. Nous espérons que cette prem
enthousias me qui a été le notre.

de caractères CALSON italique CALSON F1.
Avec Signum, vous pourrez donner à vos documents l'aspect qui
Normande éclairé NORMAN
donner à vos docu

La mémoire tampon de 7 ko est également utilisable par des caractères téléchargeables créés par vos soins (50 au maximum et jusqu'à 221 avec une carte d'expansion RAM).

Grâce à un connecteur sur l'avant de la machine, il est possible d'ajouter des cartouches contenant de nouvelles polices de caractères ou une extension mémoire. Deux modes d'émulation sont disponibles en standard : Epson LQ 800 et IBM Proprinter X24. Cela implique deux jeux de caractères, un jeu ASCII standard (96 caractères) et un jeu IBM (244 caractères), sélectionnables par micro-interrupteurs.

La LC 24-10 imprime les graphismes en simple, double, triple, quadruple ou sextuple densité (densité maximale de 360 points/pouce). Elle peut également modifier la taille des caractères (jusqu'à la quadruple hauteur, quadruple largeur). D'autres effets tel le surlignage sont réalisables.

La différence de définition avec une 9 aiguilles en mode texte est irréfutable. De petits problèmes d'interlignage apparaissent avec l'utilisation de la fonction Hardcopy du ST (le résultat, bien

SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

- Impression :
 - 24 aiguilles, déplacement bidirectionnel optimisé
 - multiforme (5 jeux de caractères)
 - 80 colonnes
- vitesse d'impression :
 - 142 cps (caractères par seconde) en listing,
 - 47 cps en courrier Pica
- Mémoire tampon : 7 ko
- Interface : parallèle
- Modes d'émulation : Epson LQ 800 et IBM Proprinter X24
- Alimentation papier :
 - friction (insertion semi-automatique)
 - et traction chargeur feuille à feuille en option
- Prix généralement constaté : 3 990 F

qu'assez pâle, est tout de même utilisable contrairement à d'autres 24 aiguilles concurrentes). Ce problème est spécifique aux imprimantes 24 aiguilles car la procédure de Hardcopy Atari a été conçue pour une neuf aiguilles. La routine devra donc être reconfigurée pour une utilisation optimale. Les programmes ne possédant pas de drivers d'imprimantes 24 aiguilles (Degas

Elite...) poseront également des problèmes d'interlignage (à vous de les modifier). En revanche, les impressions avec des programmes de PAO et de traitement de texte graphique (Signum) sont irréprochables.

UN MATÉRIEL ROBUSTE ET BIEN CONÇU

Comme les autres produits de la marque Star, la LC 24-10 est un matériel robuste et bien conçu. La différence de prix (environ 1 000 F) avec une 9 aiguilles n'est plus l'argument principal qui conditionnera le choix. Surtout quand la différence de qualité d'impression et les diverses facilités (plusieurs polices, port cartouche, etc.) sont aussi significatives.

Cette imprimante bénéficie d'un excellent rapport qualité/prix. Que dire de plus sur les qualités de l'appareil sinon que, conquis par la machine, je viens d'en acquérir une.

Christophe Chatillon

Star Micronics France —
25, rue Michaël-Faraday
78180 Montigny-Le Bretonneux.

SEDT

centre agréé ATARI

UNE SOLUTION RAPIDE
ET EFFICACE
A TOUS VOS PROBLÈMES

Pour vos réparations,
extensions,
changement de drive,
pose de free - boot
Demandez Jean Paul

PROMO : Free-boot 250, 00 Fr TTC
Montage blitter 300,00 Fr TTC

DEPANNAGE : ATARI - SINCLAIR - COMMODORE - ORIC

15, Impasse des Primevères
75011 PARIS

☎ 43 38 94 24

SUR LA PISTE DU MS-DOS

Un commutateur 80/40 pistes

L'Atari ST a plusieurs cordes à son arc, entre autres, celle de pouvoir lire directement les disquettes au format MS/DOS de l'IBM PC.

Nul n'ignore que les disquettes PC sont au format 5,25 pouces et en 40 pistes double-face. Or, sur votre bureau, aux côtés de votre Atari, trône parfois un second lecteur de type 5,25 pouces double-face 80 pistes de 720 ko. Ayant acquis le fameux logiciel d'émulation PC qu'est *PC Ditto*, vous vous demandez si vous pouvez utiliser ce lecteur pour relire directement des disquettes provenant d'un PC. La réponse est momentanément non ! Car, là où votre lecteur place 80 pistes, un lecteur de disquettes PC n'en place que 40. Ainsi une piste PC correspond physiquement à la position d'une piste sur deux de votre disquette ST. Avec les 40 impulsions destinées à ce dernier, votre lecteur ne lirait que la

PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT

Ce montage s'adresse à toute personne possédant un Atari ST, de modèle quelconque et un lecteur externe 5,25 pouces (double face, 80 pistes, 720 ko). Pour que votre lecteur de disquette avance ou recule ses têtes magnétiques, il reçoit de l'Atari un signal nommé STEP IMPULSE, qui est une impulsion électrique avançant les têtes du lecteur à raison de une piste par impulsion. Votre lecteur nécessite donc 80 impulsions STEP IMPULSE pour aller de la piste 00 à la dernière piste, et lire ainsi toute la disquette. Le lecteur d'un PC de base (360 ko) en nécessite

suivie très rapidement, d'une autre provenant du second monostable. Ainsi, pour toute impulsion reçue par le montage, ce dernier en émettra deux en destination du lecteur. Les lecteurs 80 pistes ayant tous (ou presque) un temps d'accès de piste à piste de 3 ms, nous obtenons, pour un avancement de deux pistes, un temps de 6 ms qui est le temps d'accès de tout bon lecteur PC qui se respecte. La résistance ajustable sert en théorie à ajuster le délai entre l'impulsion originale et la seconde impulsion. Sa valeur n'est pas critique. En pratique, il suffira de la positionner à mi-course pour que le montage fonctionne parfaitement. Un interrupteur sert à remettre simplement et rapidement le lecteur en mode 80 pistes pour un usage normal.

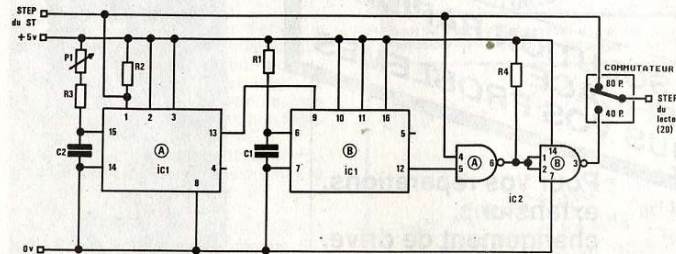
RÉALISATION

Pour réaliser ce montage, un minimum de matériel est nécessaire.

- il vous faut un petit fer à souder d'une trentaine de watts,
 - un peu de soudure fine pour électronique,
 - un petit tournevis plat,
 - un autre tournevis cruciforme et à la limite une pince plate.
- C'est tout pour le matériel de base. En ce qui concerne le montage, voici la liste des composants :

- 1 circuit intégré SN 74LS 123 (IC1)
- 1 circuit intégré SN 74LS 38 (IC2)
- 2 résistances de 10 kohms 1/4 Watt (R1 et R4)
- 1 résistance de 22 kohms 1/4 Watt (R2)
- 1 résistance de 27 kohms 1/4 Watt (R3)
- 1 condensateur de 56 nF (C1)
- 1 condensateur de 220 nF (C2)
- 1 résistance ajustable de 10 kohms miniature (P1)
- 1 inverseur unipolaire à deux positions (COMMUTATEUR)

seulement 40, d'où l'idée de doubler le nombre d'impulsions que votre lecteur 80 pistes recevra de l'Atari ST (80/2 = 40 si mes calculs sont bons). Pour cela, nous utiliserons un multivibrateur monostable et deux portes logiques associées à quelques composants courants et bon marché. Malgré ces noms barbares, il n'y a là rien de bien compliqué. Chaque impulsion STEP, venant de l'Atari, va au monostable qui crée une impulsion pour faire avancer le lecteur, impulsion



SWITCHER
80/40 PISTES

moitié de la surface de la disquette. En clair, il en résulte une certaine incompatibilité. Nous vous proposons un petit montage facile à réaliser qui fera avancer votre lecteur de deux pistes à la fois, le rendant ainsi totalement compatible PC. A vous les saines joies de l'émulation !

● 1 circuit imprimé ou une plaquette à trous pour le circuit
A titre indicatif, le prix de revient de ce montage est de l'ordre d'une trentaine de francs.

BRANCHEMENT DU MONTAGE

Fort simple de conception, ce montage s'intercale entre l'Atari et le lecteur dans lequel il pourra, éventuellement, trouver place vu sa taille réduite. Il n'y

a que quatre fils à souder sur le lecteur. Ils correspondent aux : +5V, 0V, STEP venant de l'Atari, STEP allant au lecteur.

L'interrupteur est placé soit sur la face avant, soit sur la face arrière du dit lecteur. Nous laissons à l'utilisateur le libre choix de l'esthétique.

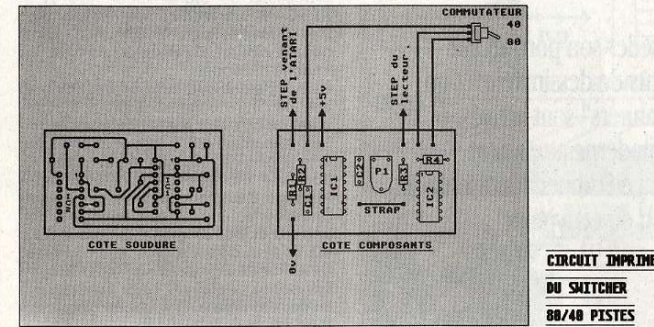
Pour repérer les divers fils, basez-vous sur le brochage de la prise floppy fournie dans le manuel du ST ou sur les précédents montages parus dans

1ST n°7 et 8. Le circuit imprimé proposé n'est pas indispensable à la réalisation du montage. Avec une plaquette à trous, montez les composants comme sur le dessin du circuit imprimé puis effectuez les diverses connexions avec du fil isolé.

UTILISATION

En mode Atari ST, il suffira de positionner l'interrupteur sur la position 80 pistes pour disposer d'un lecteur classique 720 ko. Alors qu'en émulation PC, il n'y aura qu'à lancer le programme *PC Ditto* et à commuter l'interrupteur en mode 40 pistes pour charger et sauvegarder directement les programmes au format MS/DOS du PC. Précisons, à titre indicatif, que ce montage fonctionne parfaitement sur plus d'une vingtaine d'appareils, équipés de lecteurs 5,25 pouces de marque Toshiba et de références FDD 5603, FDD 5623 ou FDD 5653, ou de lecteurs TEAC modèle FD 55 FG. Mais, il marchera aussi efficacement avec n'importe quel autre modèle compatible avec le ST. Bonne réalisation et bonne émulation...

Bob



CIRCUIT IMPRIMÉ
DU SWITCHER
80/40 PISTES

ME CONSERVER PRÉCIEUSEMENT CAR...

NUL MICRO N'EST À L'ABRI D'UNE PANNE

DEMANDEZ
VOTRE
CARTE PRIVILEGES
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

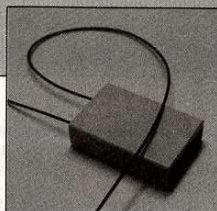
* Offre valable jusqu'au 28 février 1989
(prix normal de la carte : 100F)

BON DE COMMANDE
1ST 02/89

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

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Marque et type d'ordinateur : _____

UN SCANNER ECONOMIQUE



Il n'y a pas si longtemps, pour posséder son portrait sur ordinateur, il fallait des sacrés talents de dessinateur et un bon miroir. Heureusement, les "scanners" sont arrivés. Hélas ! Ces fruits de la technique moderne atteignent souvent des prix redoutables. L'Image Scanner représente un nouveau pas vers la démocratisation de ce type de périphériques.

L'Image "scanner" (tiré du verbe anglais *to scan* : balayer) se présente comme un petit boîtier à connecter sur le port cartouche du ST. Malgré sa taille réduite, l'aspect du digitaliseur est tout de même assez surprenant. En effet, deux espèces de câbles souples et fins sortent de son boîtier. Après un examen attentif de l'objet, nous découvrons qu'il s'agit là de deux fibres optiques dont les extrémités sont réunies par un morceau de gaine plastique. Remarquons que ce scanner présente l'avantage de ne pas utiliser d'alimentation externe, il prend l'énergie nécessaire sur le port cartouche.

PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT

Après lecture de la notice en anglais et quelques cogitations sur la question, le principe de fonctionnement apparaît clairement. L'extrémité des deux fibres doit être fixée sur la tête d'impression d'une imprimante à aiguilles. Le balayage nécessaire à l'exploration ligne par ligne du document est alors obtenu par un pilotage judicieux de l'imprimante grâce au logiciel fourni. L'une des fibres optiques amène sur le document la lumière d'une diode infrarouge. La seconde fibre optique récupère un pourcentage variable de cette lumière, fonction de la lumière réfléchie par la teinte à l'endroit du document exploré (le blanc est très réfléchissant alors que le noir absorbe presque toute la lumière). Le ST n'a plus

alors qu'à interpréter convenablement les signaux reçus (après passage dans un montage électronique convertissant la lumière en tensions plus compréhensibles pour un microprocesseur).

LE LOGICIEL DE NUMÉRISATION

Deux disquettes sont fournies avec le digitaliseur, l'une contient le programme de saisie des images *IMGSCAN*, l'autre abrite *AIM*, un programme destiné à retravailler les images. Le manuel (en anglais) livré également dans la boîte couvre très imparfaitement l'explication des fonctions du logiciel (la documentation du second logiciel, *AIM* est sur disquette).

● Le logiciel *IMGSCAN* fonctionne dans les trois résolutions, bien que, évidemment, la saisie d'images soit plus intéressante en basse résolution : on dispose alors de 16 teintes (en monochrome, ce sont des trames plus ou moins foncées).

Diverses fonctions sont proposées par ce programme. Un seul menu offre les facilités suivantes :

— sauvegarde d'images aux formats *Neochrome*, *Degas*, ou 128 ko RAW DATA (notez qu'il est également possible de sauvegarder, manipuler des images au format *IMG*).

— les commandes : "Auto Grey Adjust" qui étalonne la palette de gris judicieusement en explorant une ligne du document, chargement, sauvegarde, modification de la configuration palette et imprimante (plusieurs drivers sont fournis et vous pourrez créer le vôtre).

— la dernière option, "DPI scanning", regroupe le choix de la résolution d'image (taille écran, 75, 150, 216, 300, 360, 1 000 DPI) ainsi qu'un sous-menu de gestion disquette avec tout le nécessaire (formatage, effacement fichiers, renommer un fichier).

Les commandes disponibles à partir de l'écran principal offrent un réglage direct des teintes au choix sur la palette des 512 couleurs du ST par modification des valeurs RGB, le lancement du processus de digitalisation (*SCAN* et *RESCAN*), un recalcul de l'image avec une nouvelle palette (*RECALC*) ainsi qu'une option *VIEW* pour admirer les images obtenues.

La palette des couleurs, représentée en bas de l'écran, est accessible directement en cliquant sur la couleur à modifier, déplacer, etc. Chaque teinte peut être allouée à une portion au choix du domaine de digitalisation. L'échantillonnage 8 bits offrant 255 valeurs différentes, vous pourrez définir le blanc entre 0 et 35, un gris léger entre 36 à 40, et ainsi de suite avec les 16 teintes. Cette fonction s'utilise à l'aide de petites icônes déplaçant cette palette dans les deux sens ou la rétrécissant/élargissant (par rapport à la plage de digitalisation). Ainsi, il est possible de foncer ou éclaircir l'image, et de régler la sensibilité à certaines teintes en particulier.

Le coin supérieur gauche est occupé par une fenêtre servant à sélectionner la taille de l'échantillon à digitaliser (offrant par là même, un effet de loupe ou de réduction du document) ainsi que sa position (pour commencer à analyser l'image au milieu de la feuille, par exemple).

● Le logiciel sous GEM, *AIM*, fonctionne en monochrome ou basse résolution et supporte jusqu'à quatre images simultanées. Les formats d'image peuvent être de plusieurs types (*IFF*, *NEO*, *Degas*, *1STWord*, ...).

Une fenêtre de commande fait à la fois office de journal, en affichant en clair les opérations déjà exécutées ou en cours, et d'éditeur pour utiliser le langage intégré. De véritables macro-commandes (enchaînement de plusieurs opérations complexes) sont possibles. Les traitements d'images envisageables sont nombreux, depuis les opérations logiques (*OU*, *ET*, *OU EXCLUSIF*, ...) jusqu'aux manipulations plus subtiles (érosion, dilatation, propagation, filtres divers, traitement des contours...). Il s'agit donc d'un programme puissant, mais assez ardu à maîtriser.

UTILISATION

Il faut tout d'abord retirer le ruban encreur de l'imprimante, puis fixer correctement l'extrémité des fibres optiques sur la tête d'impression à l'aide de

ruban adhésif. Ce système de fixation du capteur optique oblige au bricolage et nécessite de tâtonner pas mal de temps avant d'obtenir une position à la bonne distance du papier, sans froter ou accrocher l'un des éléments de l'imprimante.

Heureusement, une petite fenêtre affiche en permanence la valeur de la couleur lue. Elle permet de calibrer le niveau du blanc et du noir (teintes extrêmes de la palette). Autres précautions, l'imprimante ne doit pas être en mode line feed automatique ni en qualité courrier. De même, il est pratique d'inhiber la détection de fin de papier. Venons en au document à numériser, il est presque obligatoire de passer par une photocopie avec un bon contraste de l'objet ou du dessin à saisir (à moins que vous n'aimiez déchirer les pages du document original). La saisie de photographies couleur (digitalisées en nuances de gris) est possible, mais passe mal pour les couleurs rouges car la lumière émise par le capteur est infrarouge.

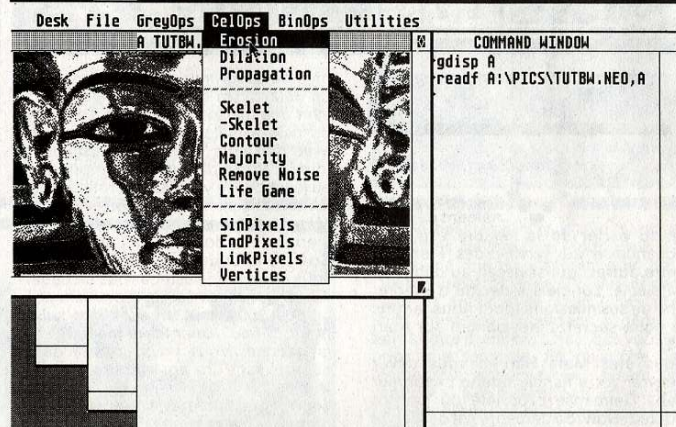
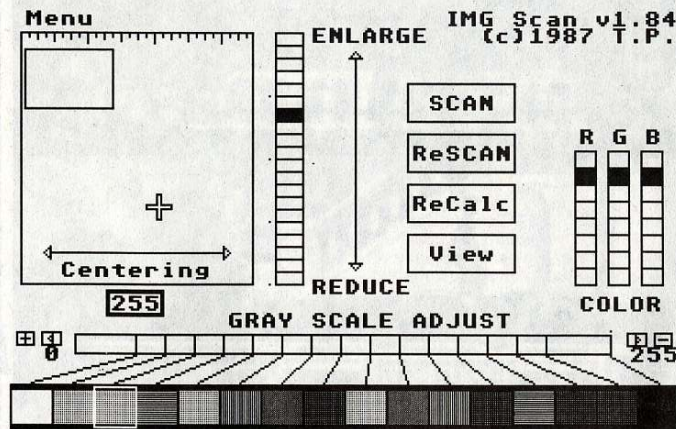
Voilà toutes les conditions réunies, un clic sur la commande adéquate, et c'est parti. L'image apparaît ligne par ligne à partir du haut de l'écran. Le processus de balayage de l'image par l'imprimante est très lent. Comptez au moins cinq minutes pour saisir une image.

NUMÉRISATION ÉCONOMIQUE

N'en doutons pas, grâce à son prix raisonnable, la mettant à la portée de tous, cette interface ouvre la porte à la banalisation des digitalisations d'images sur ST — avec tous les avantages qui en découlent (utilisation en PAO, graphisme, éducation...).

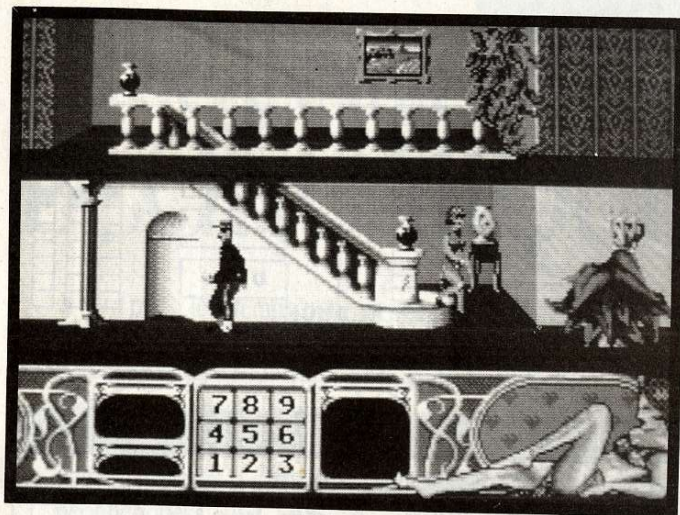
Domage qu'un système efficace de fixation du capteur ne soit pas fourni en prime (un petit clip en plastique par exemple). Une fois résolu ce problème de fixation, et les bons réglages de palette trouvés, ce scanner donne des résultats tout à fait honorables, fournissant des illustrations de bonne qualité. Les quelques inconvénients de ce système de digitalisation disparaissent heureusement devant un argument masqué, le prix. Image scanner est moitié moins cher que le moins cher des scanners concurrents.

PRÉSENTATION



RESOLUTION : de 75 à
1 000 Dpi
PRIX : 1 490 F

Importé par Clavus — 9, rue
Houdon 75018 Paris.
Tél. : (1) 42 62 90 19.



MATA HARI

Uous avez certainement déjà entendu parler de la célèbre espionne hollandaise au service des Français, entre autres, qui sévissait au début de ce siècle. Loricels a décidé d'adapter une de ses missions (dont nous taillons le nom, secret d'état oblige) sur Atari ST. Vous êtes Mata Hari et vous devez délivrer votre fiancé, retenu prisonnier dans l'immense propriété du sinistre docteur Now. Sa demeure est desservie par un seul ascenseur central. Pour accéder aux différents étages, vous devrez trouver des clés dissimulées dans des coffres-forts. La résidence de Now est hélas ! bien protégée. Robots, gardes, et infirmiers sadiques sont là pour vous compliquer l'existence. Outre les déplacements, votre petit personnage connaît deux actions : sauter, pour éviter les balles perdues et les robots, et tirer, pour "dégommer" les gardes. Toutefois, attention ! Il ne faut pas tirer à tort et à travers et tuer tout ce qui bouge. En effet, certains coffres sont protégés par une porte à code, code que seuls les domestiques pourront vous donner. D'autres portes blindées s'ouvrent plus simplement, à l'aide de dynamite.

RETOUR EN ENFANCE !

C'est ce qui vous arrivera lorsque vous découvrirez les magnifiques graphis-

mes du programme ! L'écran est plein de détails. On se croirait vraiment devant une maison de poupée. Le jeu est du type à plates-formes, vue latérale, avec plusieurs niveaux accessibles au joueur. Votre personnage répond bien au joystick. Il n'y a pas de scrolling entre les divers écrans, dommage...

Mata Hari, blessée, se retrouve à l'infirmerie où elle doit affronter un infirmier. Comme le bougre se bat bien, je vais vous donner une astuce vous en débarrasser à tous les coups. Commencez le combat, puis tout en appuyant sur le bouton "Feu", orientez la manette vers la gauche. Vous voilà sorti(e) de la bagarre sans une égratignure. Une fois le bien aimé délivré, après avoir descendu l'horrible Now, vous verrez enfin Mata Hari se déshabiller ainsi que son fiancé. Même Loricels s'y met ! Pour une fois, une société d'édition de logiciels qui ne se fiche pas du monde... Mata Hari a été totalement recréée par rapport à la version Amstrad (plutôt médiocre, d'ailleurs). Ce logiciel est également meilleur qu'Impossible Mission 2 sur de nombreux points, un bon produit donc. Loricels met décidément les bouchées doubles ces derniers temps (voir Turbo Cup et Star Trap).

Stéphane Joël

EDITEUR : Loricels
GENRE : aventure/arcade
GRAPHISME : superbe
SON : pas mauvais
INTERET : un peu facile
DUREE : quelques jours
PRIX : environ 200 F
Je succombe au charme, j'achète.

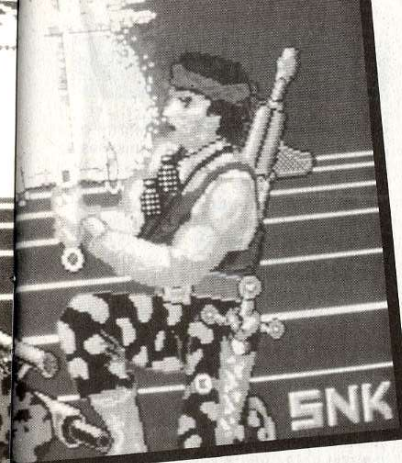
VICTORY ROAD

Pavée de mauvaises intentions...

VETERAN

La parole est aux mitrailleuses

Il y en a des qui vont encore dire que je suis anti-militariste. C'est faux, je suis contre la bêtise, et là je suis gâté, j'ai droit à une mega dose. De quoi c'est-y qu'ça cause ? De rien, rassurez-vous, pas de problème, le but est ici de tirer dans le tas (des troupes ennemies) en guidant un curseur qui fait office de viseur à l'écran. Nul besoin d'être adjudant pour réussir cet exploit, l'armée n'a donc rien à voir dans la critique de cet article. Entrons dans le détail de l'histoire. Le début du "jeu" consiste à choisir une arme. Là, il y a indéniablement matière à l'éducation des petits, puisqu'ils vont apprendre quelle est la cadence de tir, la portée utile, et le calibre de l'outil. Une fois effectué le choix judicieux qui témoigne d'une parfaite maîtrise des choses de la guerre, l'arme bien en main, on passe enfin aux choses sérieuses : le carnage. Bien sûr, vous êtes le héros qui peut (et



Mais où sommes-nous ? Quel est ce monde étrange ? Voici, défilant par scrolling vertical, des bases suspendues au-dessus du vide galactique, sur lesquelles se baladent — accrochez-vous — des vampires, des crabes, des robots, et des monstres à trois têtes ! Curieux assortiment d'ennemis, dont

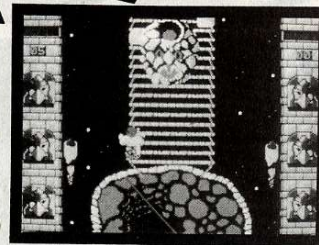


doit) faire basculer la guerre, et triompher la justice. C'est dit dans le manuel. On se sent mieux en se sachant dans le bon camp, non ? Le premier tableau (il y en a trois), vous introduit sur le champ de bataille, le graphisme est digne des meilleurs programmes, ceux qui existaient il y a trois ans sur 8 bits. Les mouvements sont parfaitement saccadés et vos adversaires absolument identiques les uns aux autres, très réussis. Les bruitages, en veux-tu en voilà, rendent efficacement tous les rôles imaginables du méchant justement pourfendu par le héros. Les armes aboient

certains ont dû se tromper de film... Mais non, ils attaquent votre personnage avec un bel entrain, en arrivant par le haut de l'écran. Les robots, qui voyagent en groupe, sont les plus vulnérables : leur ligne barre tout le passage, mais il suffit d'en descendre un pour se glisser sur le côté et les mitrailler de là, sans risques. Les crabes nécessitent plusieurs coups. Les vampires sont infernaux, ils zigzaguent, vous tirent dessus, bref ils sont capables à eux seuls de vous gâcher une partie ! Pourtant, vous avez six vies, chacune vous permettant d'encaisser deux à trois coups...

INCIDENTS DE PARCOURS

Divers obstacles vous bloquent la route, il est possible de les détruire en tirant (brève pression sur le bouton) ou en lançant une grenade (pression longue). Certains font découvrir des bonus, mitraillettes, invincibilité momentanée, boules de feu, élimination de tous les monstres à l'écran, etc. D'autres, rien du tout ! Pour corser le jeu, il y a aussi des trappes, des passages secrets, des pièges, et quelques autres bizarreries. Le plus difficile est encore de s'habituer au tir. Il ne se déclenche que lorsque l'or relâche le bouton. Et le nouveau tir fait disparaître le précédent, qui faisait encore des ravages sur l'écran... Donc,



quand vous êtes cerné, la panique vous fait retrouver vos vieux réflexes de tireur fou, et vous faites n'importe quoi ! Question d'habitude. Victory Road se joue avec un plaisir certain. Sprites nombreux et originaux, scrolling de qualité, vitesse d'animation honnête, et tableaux variés et inventifs. Un peu à la façon des jeux d'arcade japonais, il y a une foule de trucs à découvrir ou à deviner, plus des monstres géants à chaque changement de tableau ou dans certains passages secrets... L'ensemble constitue un excellent jeu d'arcade.

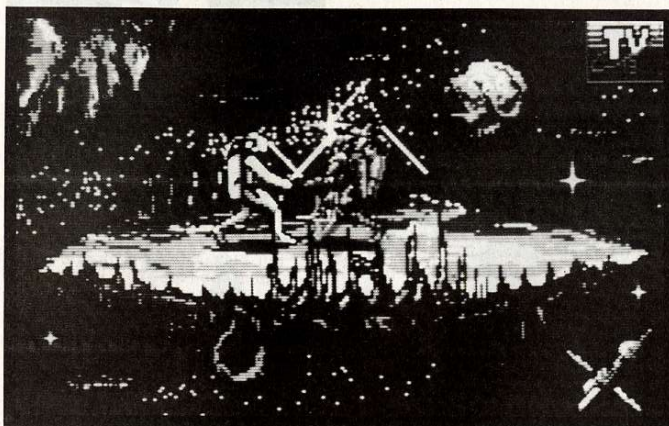
Alain skipbo

EDITEUR : Imagine
GRAPHISME : très bon
SON : bon
INTERET : certain
DIFFICULTE : bon niveau
J'achète sans hésitation.

sent là-bas, un peu plus loin, sans les munitions nécessaires pour vous détruire une fois pour toutes, quel bol ! Les hélicoptères sont fair-play et descendent en face de vous (sans tirer leurs missiles), attendant sagement, après votre première fusée, que vous en tiriez une seconde. En revanche, les malheureux ennemis qui passent devant vous, s'ils évitent parfois vos tirs, peuvent hériter de balles qui n'auraient jamais dû les atteindre. Pas de doute, il vaut mieux canarder par l'intermédiaire d'un micro qu'avec un 357 dans la rue, donc que les violents n'hésitent pas, à défaut de chair fraîche, ils auront ici de quoi se repaître (quoique, tant qu'à faire, il existe des softs du même type, mieux réalisés). Pour les autres, les mollassons, ceux qui ne sont pas des vrais hommes, il y a des logiciels qui pour le même prix, sont à la fois beaux, inventifs et intéressants.

Cyrien

EDITEUR : Software Horizons
GENRE : jeu de tir
GRAPHISME : très moyen
SON : très limité
INTERET : c'est quoi intérêt ?
JOUABILITE : simpliste
DUREE : pas très longtemps
PRIX : 179 F
Je n'achète pas, c'est trop médiocre.



MAD SHOW

Une sacrée soirée

Vous en avez certainement assez de subir, au travers de la petite lucarne, les soporifiques prestations d'un Guy pas si luxe ou d'un Sabatier super dentier, voire d'un Martin très colle des fans. Voici une occasion de vous venger. Branchez l'Atari sur la péritel, chargez *Mad Show* et invitez-vous sur canal 13.

Une télévision apparaît (si, si...). C'est sur son écran que se déroulera l'action. Comme il s'agit d'un vieux modèle, il n'y a que huit touches et pas de télécommande. Aucun besoin de cet accessoire pour feignants, grâce au superbe pavé numérique du ST. Appuyez sur le chiffre correspondant à la chaîne et un bras sorti du coin droit de l'écran s'empresse de presser la bonne touche pour vous. L'émission va bientôt commencer, une fort aguichante speakerine au look néo-punk babille son texte incompréhensible (pour changer), alors qu'une plante verdâtre salive d'appétit. Ça y est, le plateau apparaît.

Le présentateur, Miguelito le nain, intime l'ordre de choisir l'option entraînement ou compétition, puis le nombre de joueurs et leurs noms, c'est lui qui nous guidera tout au long de l'odyssée dans ces jeux télévisés tout à fait loufoques. Dans le mode entraînement, vous jouerez aux jeux d'arcade de votre choix, jusqu'à la mort de votre personnage. Le choix compétition est particulièrement recommandé en cas de jeu à plusieurs (jusqu'à six joueurs). Une loterie d'un genre inédit (des petits monstres sortant au hasard d'une espèce de tam-

bour tournant) ajoute un peu de piment à la compétition. En effet, si vous gagnez, vous éviterez de passer par l'épreuve d'arcade choisie et se sera le tour du joueur suivant, peut-être suffisamment malchanceux pour devoir, lui, se mesurer à l'une des épreuves proposées. L'échec signifie la mort et le retrait de la compétition.

Sur le plateau, le sympathique candidat est sanglé sur sa chaise (impossible de s'enfuir, har, har) et coiffé du casque de télétransport qui sert à l'expédier vers les diverses épreuves. Sa mine joyeuse au départ varie avec son niveau d'énergie vitale qu'il va perdre lors des fausses manœuvres au cours de la partie arcade. Le contrôle du personnage utilise un bon vieux joystick ou le pavé numérique. Passons aux épreuves.

LES QUATRE ÉPREUVES

Mad virus — Ici, une fois téléporté, le candidat volontaire obligatoire se retrouve sur un tapis roulant armé d'un fusil à canon scié. Ce tapis roulant est contrôlé en vitesse et en direction par un cerveau géant qui pilote une main géante actionnant, elle, un joystick géant qui pilote le tapis roulant (ouf !). Hélas ! le tapis traverse de part et d'autre des cages à virus qui vous grignotent l'énergie en cas de contact. Seule manière d'en sortir, tuer d'un bon coup de tromblon l'horrible cerveau.

Mad space — Cette fois, le téléporteur vous expédie vers un astéroïde perdu dans l'espace. Équipé d'un scaphandre vert fluo et d'une épée laser, il faudra affronter un autre spadassin plutôt retors. De nombreux mouvements, coups d'épée, et sauts sont possibles. Il faut voir les duellistes se déplacer avec une grâce comique et des cris gutturaux du plus bel effet, hilarant !

Mad machine — Encore une épreuve sortie tout droit d'un étrange cauchemar. Voilà que nous sommes bloqués dans une grande salle, bourrée d'instruments mortels. Un œil mécanique

surveille le personnage du fond de la salle. Le joueur équipé d'un grand bouclier a pour tâche d'écraser la tête d'un robot se déplaçant en tout sens dans la pièce.

Seul problème, les artefacts meurtriers qui tapissent la pièce (lasers, missiles, minitanks, mains étriangleuses, arbalète automatique...) s'activent directement en fonction de l'activité du personnage. Plus vous bougez et plus les pièges se déclenchent. Pas facile, mais quelle jouissance lorsque la tête du robot s'écrase dans un grand "Ss-deening" sonore.

Mad tunnel — C'est certainement le jeu le plus réussi des quatre. Aux commandes d'un motorbug (un fauteuil volant très maniable) vous êtes propulsés à l'une des extrémités du tunnel glauque. En face, à l'autre bout du tunnel, vos adversaires surgissent, eux aussi équipés en fauteuils volants.

Il s'agit d'un duel. À l'aide de lames de scie circulaire volantes ou de missiles, vous devez provoquer la chute du véhicule adverse dans le marigot qui occupe le fond de l'égout. Cette mare abrite un crocodile bleu, friand des malheureux candidats frôlant de trop près son domaine. Il faut également surveiller simultanément la jauge de carburant du motorbug et refaire le plein, malgré les disques mortels qui volent en tout sens et des vrilles sortant parfois du plafond.

LA MAD CONNECTION ?

Qui a dit que les développeurs manquaient d'idées ? En tout cas, ce n'est pas le cas de Silmarils, qui nous offre pour son 2^e soft sur ST un logiciel qui sort des sentiers battus. Voici une production originale, que ce soit pour les graphismes, le son ou les idées derrière chaque jeu. De plus, la qualité technique est correcte, le confort du joueur n'a pas été oublié (programme chargé intégralement en mémoire sur 1040, sauvegarde des High Scores, pause...), enfin une bonne dose d'humour est présente, rien ne s'oppose donc à l'acquisition de ce jeu télévisé. Jeu, qui d'ailleurs a des chances de vous procurer de forts bon moments, surtout à l'occasion de compétitions entre amis.

A. Lartiche

EDITEUR : Silmarils
GENRE : arcade/farce
GRAPHISME : ne manque pas de style
SON : Aaatoohhh!, Roargh, Shhplong!
INTERET : drôle et absorbant
JOUABILITE : facile au départ
DUREE : plusieurs mois
CONFIG : 520ST couleur + joystick
PRIX : environ 220 F
Rigoler, c'est bon pour la santé, j'achète!

OPERATION WOLF

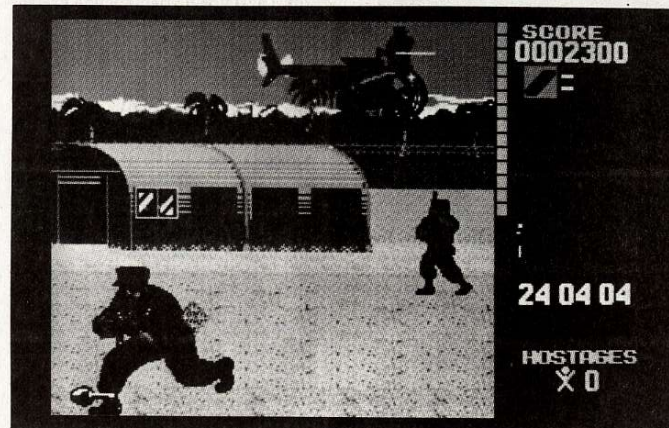
Le loup avec une grosse mitraillette

Encore une adaptation d'un jeu de café me direz-vous ! Eh bien, pour une fois, elle est vraiment... cataclysmique !

Un commando s'infiltrait seul en pays ennemi pour remplir plusieurs missions — déconnecter les transmissions, ravager un dépôt de munitions... — afin de libérer des otages. Seuls le paysage et les adversaires apparaissent à l'écran. Votre mitraillette et le lance-roquettes sont représentés par un curseur (le viseur) déplaçable à volonté. Ce programme appartient donc à la catégorie des tirs sur cible.

Pour remplir votre mission vous aurez à affronter une armée ennemie ultra-équipée (fantassins, parachutistes, camions, chars, hélicoptères, etc.). Toutefois, prenez garde à ne pas tuer tout le monde, épargnez les divers innocents (enfants, infirmières, fermiers) qui, dans le feu de l'action, se confondent avec les soldats.

Sur la machine d'arcade, vous disposez d'une vraie mitrailleuse (Ndrl : pas de panique, ce n'est qu'une imitation vibrante...). Bien entendu, la version ST



n'est pas vendue avec une arme, mais les graphismes, l'animation et le scénario sont pratiquement identiques à la borne de jeux.

Au début du premier niveau vous disposez de six grenades et de six paquets de dix cartouches. Il faudra les utiliser avec modération car les réapprovisionnements sont rares.

CORIACE MAIS SUPERBE

Les ennemis sont vraiment des coriaces. Quelques parties seront nécessaires pour venir à bout du premier tableau et je vous souhaite bonne chance pour terminer les six étapes du jeu !

Lorsque vous éliminez beaucoup d'agresseurs (armés de poignards, grenades ou mitraillettes), le programme vous accorde — à condition de faire mouche sur l'objet affiché — une nouvelle roquette, une boîte de munitions ou une bouteille de limonade pour reprendre des forces. Un indicateur vous rappelle votre état physique. Si toutes les cases se remplissent, c'est la mort et le fatidique message de fin s'affiche sur l'écran. Le graphisme est tout bonnement superbe, les "sprites" sont énormes et parfaitement animés. Je n'avais jamais vu ça ! Malgré les nombreux personnages à l'écran, le déplacement du curseur est très rapide, et ne parlons pas de l'excellent défilement latéral du paysage. Les bruitages, à base de digitalisations, et la musique sont plutôt bons. Des séquences parlées ponctuent également les fins de tableau.

Excusez-moi, mais je ne suis toujours pas revenu de mes émotions ! Programmeurs et graphistes ont vraiment effectué un travail de titan (non, il ne s'agit pas de celui de Titus). Seul défaut du jeu : le chargement, à se retaper à chaque fin de tableau (très long, et en plus il faut souvent jongler avec les trois disquettes du jeu). Cet inconvénient est en grande partie compensé par l'excellente qualité du jeu. Je n'ai plus qu'une chose à vous dire : courez acheter *Opération Wolf*.

Stéphane Joël

EDITEUR : Ocean
GENRE : tir
GRAPHISME : fantastique
SON : bon
INTERET : énorme, pour un jeu de tir
JOUABILITE : grande
DUREE : quelques semaines
PRIX : environ 200 F
Je me dépêche de l'acheter avant qu'il ne soit épuisé.

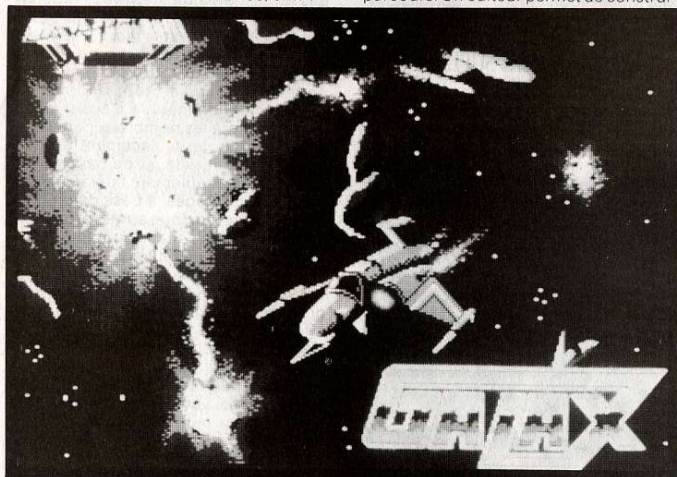
ACTION ST POUR LE MEILLEUR ET POUR LE PIRE



Si parfois certaines compilations de jeux réservent de bonnes surprises, la plupart d'entre elles semblent n'être destinées qu'à écouler quelques "flops" en profitant de la renommée d'un ou deux best-sellers placés en couverture. Action n'échappe malheureusement pas à la règle.

MASTERS OF THE UNIVERSE

Les deux premières disquettes sont réservées à *Masters of the universe*, jeu d'arcade tiré du film du même nom. Le personnage évolue dans une ville où le méchant Skeletor (en noir) recherche huit accords en vue d'activer une clé cosmique qui lui donnera le contrôle de l'univers. Votre mission, si vous l'acceptez, est de retrouver ces huit accords en affrontant les hordes de soldats de Skeletor. Bonne chance, Jim !



Deux compagnons interviennent de temps à autres pour vous indiquer la position de certaines clés, qu'il vous faut récupérer au plus vite. Chaque acquisition est marquée par un nouveau tableau, et une nouvelle façon d'affronter les soldats ou des adversaires plus costauds. Ainsi, le personnage se bat au corps à corps dans un chantier de ferraille contre deux maîtres d'armes, essuie une fusillade dans un magasin de musique, ou affronte les soldats sur une plate-forme volante. Un temps limité est imposé pour récupérer les huit ac-

cords. La vitalité du personnage baisse avec les coups pris, mais de temps à autres, elle peut remonter en récupérant certains bonus (sous forme d'épées) disséminés dans la ville. Le graphisme est plus que correct et le scénario intéressant. C'est un des meilleurs jeux de cette compilation.

TRAILBLAZER

Pour ceux qui préfèrent pousser au lieu de tirer, voici *Trailblazer*, parcours d'enfer pour un ballon. À l'aide du joystick, guidez un ballon au long d'une piste, laquelle est formée de dalles et de trous, dans lesquels il faut éviter de chuter. Chaque dalle a un effet pervers sur la trajectoire du ballon et le fait soit rebondir, soit accélérer, inverse les commandes ou encore ralentit ou fait revenir en arrière. Chaque effet est lié à la couleur de la dalle touchée.

Le but est de terminer le plus vite, possible les dix parcours. Chaque parcours est limité au point de vue temps et nombre de sauts. Le joystick contrôle direction et vitesse de la balle, mais aussi le saut. Un mode entraînement permet de se faire le pied. On joue à un ou deux joueurs. Le score varie en fonction de la vitesse de la balle dans le parcours. Un éditeur permet de construi-

relève de l'exploit et mérite presque un Nobel. De même, les murs absorbant mettent un terme au trajet du rayon. En certains points de la pièce, des fibres optiques transfèrent le rayon vers d'autres fibres, et pas toujours où vous le souhaitez !

L'énergie du rayon diminuant avec le temps, il faut agir promptement, sinon tout est à recommencer. L'idée est originale, mais la difficulté demeure un peu trop élevée, même après quelques parcours d'entraînement.

Après avoir examiné la crème de la compilation, on tombe bien vite dans le lait caillé, *3D Galax* et *Northstar* en sont la preuve.

3D GALAX

Dès les premières secondes de *3D Galax*, je relisais la notice pour vérifier que je ne m'étais pas trompé. Elle annonçait un jeu "incroyablement réaliste" avec de superbes effets sonores... Je n'ai vu qu'un jeu incroyablement lent, avec une musique quelque peu anodine.

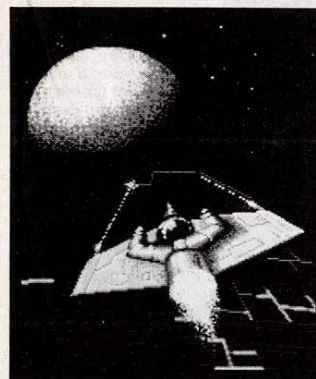
Le scénario est classique : les aliens arrivent... au secours, vite, allons en descendre un max ! Aux commandes de votre vaisseau, vous voyez donc défilé, au sens propre du terme, les formations d'envahisseurs, les unes après les autres, inlassablement, de façon monotone.

Si tout se déroule en 3D, seules deux coordonnées sont vraiment accessibles, la vitesse reste pratiquement constante, pas moyen de faire du sur place. Le graphisme n'est pas très beau, et le déroulement du jeu vraiment trop lent.

NORTHSTAR

Après un graphisme pauvre, *Northstar* déverse devant vos yeux écarquillés des myriades de couleurs vives et éclatantes. Il faut nettoyer une base aux mains de l'ennemi et la réactiver. En chemin vers le centre de la base, votre cyborg devra éviter, ou plutôt éliminer, tout adversaire venant malencontreusement à votre rencontre. Vous disposez, au départ, d'un bras extensible, mais votre arsenal s'étendra lorsque vous rencontrerez du matériel abandonné par d'éventuels survivants. Les graphismes sont corrects, mais on se lasse assez vite. À réserver aux inconditionnels du "shoot'em up". Notez que chaque jeu est accompagné d'une notice en français.

EDITEUR : Star Games
GENRE : arcade
GRAPHISME : très bien à décevant
SON : comment ?
INTERET : moyen
DUREE : une ou deux semaines
CONFIG : 520 ST couleur
PRIX : 200 F
J'achète parce qu'il y a plein de jeux.



HELL BENT

C'est l'enfer



Encore un jeu d'arcade... oui, mais quel jeu ! En effet, il s'agit ici de revivre les exploits du célèbre capitaine D. Hellbent (de *Stellarfleet*, bien sûr). Aux commandes de son chasseur, il anéantit les usurpateurs de Kraellian (l'ignoble) dans le système stellaire d'Aldonicha, en l'an de grâce 3530.

L'appareil du capitaine Hellbent est représenté en vue de dessus. Il se déplace à l'écran dans les quatre directions, les décors de la planète à mater défilent dans un scrolling vertical bidirectionnel du meilleur effet. Le chasseur à peine sorti de la base, les minuscules — mais non moins agressifs — rebelles font feu de toutes parts. Les plus dangereux sont ceux qui, à court de munitions, utilisent leurs vaisseaux comme missile et viennent s'écraser contre vos boucliers. Il est donc impératif de les descendre avant.

Tout ne doit pas être liquidé, même si la fermeture est définitive... Les installations au sol doivent l'être, sauf les silos à fuel et à énergie. Grâce à la configuration spéciale de la soute, il est possible de recharger le niveau de combustible et les boucliers de protection en survolant les silos de ravitaillement. Un niveau à zéro dans l'un de ces deux compteurs signifie le crash assuré.

Pour réussir, il convient d'avoir un esprit de discernement. En effet, certaines installations, trop grosses pour être démolies, barrent le ciel de leur hauteur. Dissimulées dans le paysage, elles provoquent de regrettables accidents les premiers temps. Les voir c'est bien, les éviter c'est mieux !

Le vaisseau sort de la base en bas de

l'écran, et progresse vers le haut pour atteindre le passage vers le prochain tableau. Il doit d'abord remplir une condition : détruire un quota de cibles. Un compteur vire au vert pour indiquer qu'il est atteint.

Dans la partie droite de l'écran, sont indiqués le niveau du fuel, des boucliers, le score, et le nombre de silos à prendre pour obtenir un bonus. S'ils sont trop à avoir été détruits, adieu les bonus ! Les réservoirs de fuel donnent un bonus au score, ceux d'énergie, une vie supplémentaire. Un compteur, rouge au début, vire au vert au fur et à mesure des cibles abattues. Lorsqu'il est complètement vert, le vaisseau peut sortir du tableau par une porte, et attaquer le tableau suivant.

Le scrolling est vertical, certes, mais néanmoins fort bien réalisé. Les décors sont très beaux, en particulier les ombres portées, et le défilement différentiel (certaines parties de l'image ne défilent pas à la même vitesse). Ce dernier donne un effet de profondeur assez impressionnant.

Les déplacements sont pilotés au joystick. La vitesse de l'engin est difficilement contrôlable, puisque de très lente, elle passe sans intermédiaire à beaucoup trop vite pour moi... je vais m'écraser. En bougeant la manette dans le sens contraire de la marche, une décélération précède un magnifique demi-tour.

La grande difficulté du jeu provient de trois aspects. Tout d'abord, l'obligation de surveiller en permanence le niveau de fuel et l'état du bouclier. Il faut sans arrêt rechercher des silos pour éviter la panne fatale. D'autre part, les obstacles sont nombreux et difficiles à différencier des cibles au sol. Résultat, les

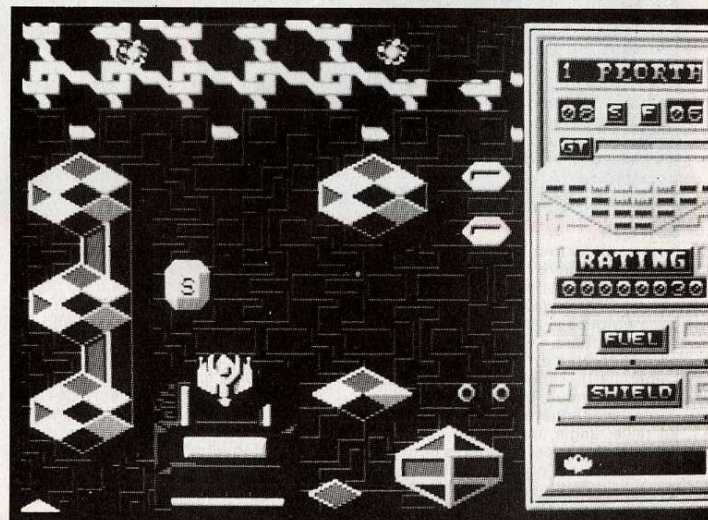
crashes sont fréquents les premiers temps. Surtout que beaucoup de constructions sont indestructibles. Enfin, les commandes du vaisseau sont extrêmement sensibles, et les espaces à l'intérieur desquels il faut évoluer exigus. Patience et dextérité deviennent deux qualités indispensables.

TROIS TABLEAUX, TROIS SCÉNARIOS

Le scénario de chaque tableau est différent. Le premier, classique, est un jeu de massacre. Le second est parcouru de lasers dont l'apparition est signalée par une sirène. On se retrouve vite coincé, il convient alors de gérer soigneusement son fuel et ses boucliers pour survivre. Le troisième demande encore plus de dextérité, puisqu'il faut se frayer un chemin à coup de canon dans le décor. À la moindre erreur, c'est le décor (qui gagne à chaque fois). Les meilleurs scores sont enregistrés, mais pas gardés d'une partie à l'autre. La notice est en français, le jeu sur une disquette simple face. Les bruitages et la musique sont assez bons.

H. B.

EDITEUR : Novagen
GENRE : arcade
GRAPHISME : très bien
SON : moyen
INTERET : beaucoup
DUREE : quelques semaines
CONFIG : 520 couleur
+ joystick
J'achète, les Kraellians sont à nos portes.



GFA RAYTRACE ET LA LUMIÈRE FUSE !

GFA Raytrace, édité par Micro Application, est le premier logiciel de synthèse d'images sur ST utilisant la technique dite "du lancer de rayon". Sous cette traduction littérale du terme anglais *raytracing* se cache un concept simple : l'ordinateur calcule l'image en fonction de sources d'éclairage se reflétant plus ou moins sur des objets et leur environnement.

Le *raytracing* est un concept simple, permettant d'obtenir des images très réalistes, mais nécessitant de nombreuses couleurs et des calculs encore plus nombreux. Il était donc jusqu'à présent réservé aux gros systèmes informatiques. GFA Raytrace réussit une belle performance en nous introduisant dans ce monde d'ombres et de lumières. Les 9 600 nuances de couleurs disponibles, les 15 sources d'éclairage, la diversité de matière des objets offrent une représentation 3D très réaliste, pour des temps de calcul supportables. Qui plus est, il permet de créer des animations par déplacement et modification des objets, des éclairages, du point de vue de l'observateur, bref de tous les éléments de l'image.

À LA CARTE, TROIS MENUS

ÉDITEUR

Comme dans tout logiciel de synthèse 3D, la première phase de création d'une image est la modélisation des objets. GFA Raytrace met neuf formes géométriques simples à notre disposition : la sphère, l'ellipse, le triangle, le parallélogramme, l'ellipse tronquée (ou camembert), l'anneau, le cylindre, le cylindre tronqué, et le cône. Toutes sont entièrement paramétrables en taille, angle, inclinaison autorisant une grande variété de figures dont l'addition permet la création d'objets complexes. Le nombre d'objets n'est limité que par la capacité mémoire de votre ST.

Avant de placer votre objet dans l'univers 3D, il faut lui attribuer une couleur (parmi 512) et surtout un attribut, qui déterminera la réflexion de la lumière et donc l'aspect de l'objet : mat, brillant, en relief (uniquement pour les sphères, alors transformées en boules de pétanque), ou miroir (dans ce cas, l'objet reflétera son environnement en fonction de son pourcentage de réflexion). A noter, l'absence d'un attribut de transparence.

Puis, vous devez positionner l'objet en fil de fer dans un espace 3D. L'éditeur dispose de quatre fenêtres (une vue de face, de haut et de droite, ainsi qu'une vue finale qui montre l'objet en perspective). L'objet se place à la souris, le bouton de gauche permettant de varier les coordonnées horizontale et verticale, et le bouton de droite la profondeur dans l'espace, ce qui est très pratique. De plus, les coordonnées sont affichées en permanence.

Une fois vos objets définis et placés, vous devez les éclairer, puisque l'objet de ce logiciel est justement de calculer la réflexion de la lumière sur les objets. Vous disposez de quinze sources d'éclairage (dont la couleur est sélectionnable parmi les 512) que vous placez où vous le voulez.

Vous pouvez encore ajouter un sol (ou plan) dans la partie inférieure de l'image (carrelage prédéfini par exemple) et un ciel dans la partie supérieure, et même plaquer un motif ou une matière sur un objet. Tout ceci peut venir d'images 2D aux formats GFA Artist, Néochrome, Degas et même Spectrum !

Enfin, une fois déterminé le point de vue de l'observateur, votre image est constituée. Mais atteindre d'un seul coup un positionnement convenable de tous ces éléments, surtout durant la phase d'apprentissage, est pratiquement impossible. Heureusement, la fonction **Editer** permet de retravailler tous les éléments de l'image, en changeant leur couleurs, attributs ou positions, voire de les supprimer tout simplement.

Une option **Infos** permet à tout instant de vérifier tous les éléments composant l'image, une option **Utilitaires** de gérer les accès disquettes, une option **RayScale** d'effectuer un zoom avant ou arrière dans la fenêtre en perspective. Enfin l'option **Charger** permet de charger des données (ce qui efface les objets et éclairages déjà placés en mémoire), sols, ciels et matières, et une autre option de les sauver.

RAYTRACE

Au terme de toutes ces opérations de modélisation de l'univers 3D, on se précipite sur le menu Raytrace, pour enfin visualiser l'image. Etant donné le nombre de calculs effectués pour chaque pixel de l'écran, la construction d'une image plein-écran peut prendre plusieurs heures selon sa complexité (nombre d'objets, de sources d'éclairages, etc.).

Là encore GFA Raytrace fait preuve d'une conception remarquable, puisqu'il permet de visualiser l'image finale à une échelle réduite (de 1/2 à 1/8^e d'image) afin de vérifier le rendu de votre construction relativement rapidement, avant d'en décider le calcul plein-écran.

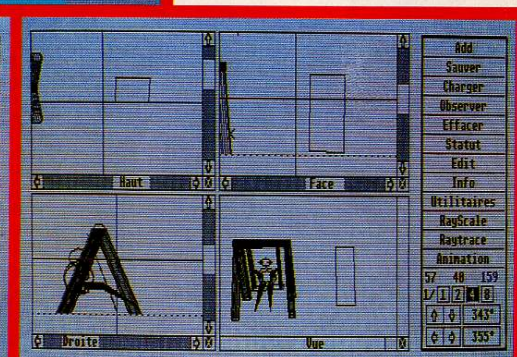
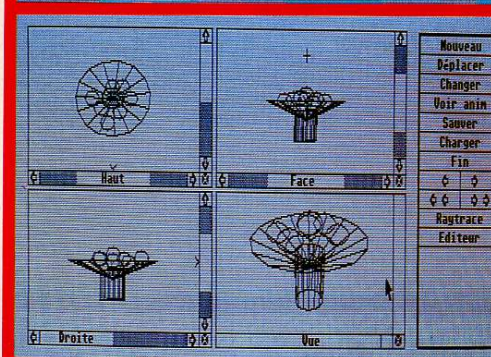
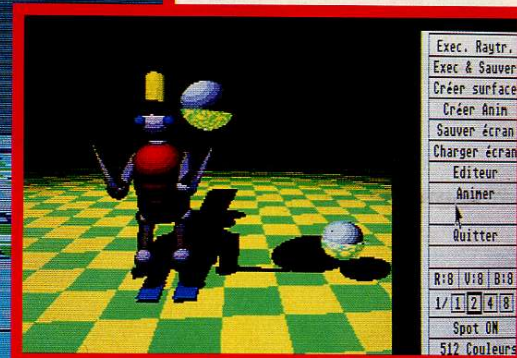
L'option **exec.raytr.** déclenche le calcul de l'image. L'affichage durant le calcul s'effectue en seize couleurs, mais on peut visualiser le rendu en couleurs réelles en cours de route, l'interrompre, ou le relancer plus tard sans qu'il soit nécessaire de recalculer la partie déjà traitée.

Une autre option, **exec & sauver**, permet de lancer le calcul de l'image qui sera sauvegardée automatiquement une fois terminée, ce qui laisse la possibilité de vaquer à d'autres occupations l'esprit libre. A noter que le format de sauvegarde est propre à GFA Raytrace, et donc l'image ne peut ni être retouchée, ni mélangée à d'autres.

La fonction **RVB** permet de n'afficher l'image qu'en 256, 128 ou 64 couleurs. Quant à l'option **Spot**, une fois désactivée, elle permet aux matières plaquées sur des objets de ne pas être affectées par les éclairages.

Enfin, l'option **Créer anim** permet le calcul automatique de toutes les images constituant votre animation, ce qui nous amène au dernier menu, le plus puissant de ce logiciel.

GFA RAYTRACE



ANIMATION Dans ce menu, vous décidez de l'objet ou de la lumière à déplacer, de sa position de départ et d'arrivée, du nombre d'images composant l'animation. L'ordinateur s'occupera du calcul des positions intermédiaires. Mais vous n'êtes pas limité à un mouvement, tous les objets et éclairages peuvent être déplacés simultanément et changer de couleurs. Ainsi, il est permis de combiner un mouvement de zoom, de varier la position de l'observateur, de déplacer un plan, changer l'angle de définition d'un objet ou le sommet d'un

cône, tout cela en même temps ! C'est génial l'interpolation, pas vrai ? Et bien sûr, la visualisation de toutes les étapes de l'animation s'obtient par l'option **voir anim**.

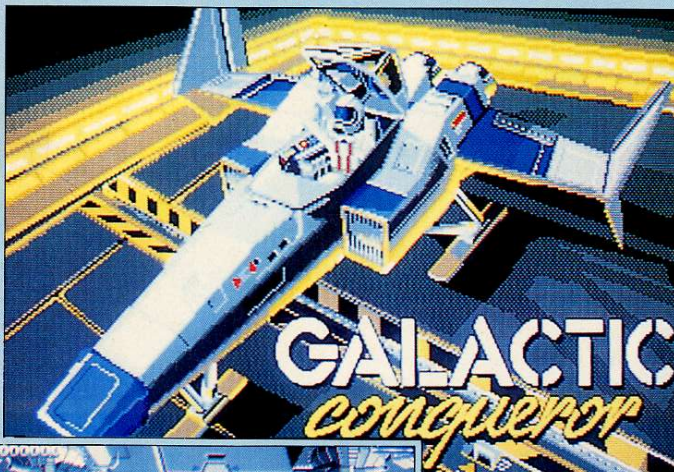
Malgré la longueur des calculs et l'impossibilité de dessiner ses propres objets, GFA Raytrace repousse encore un peu plus loin les frontières de la création d'images de synthèse sur ST, et avec quel brio ! Il fonctionne aussi en haute résolution, ce que vous oublierez immédiatement après avoir comparé la même image dans les deux modes. Et il

mélange basse et moyenne résolution verticalement, ce qui — paraît-il — est un exploit.

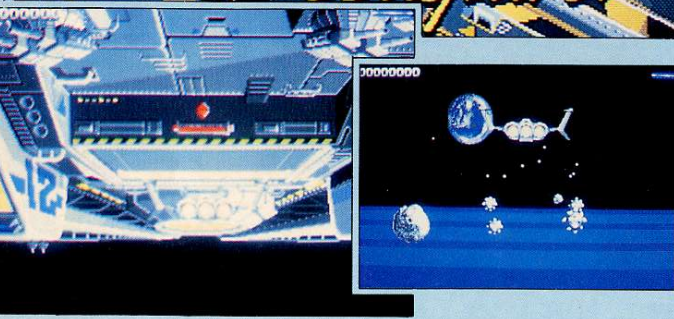
La notice est très claire et didactique, et le prix s'élève à 495 F, ce qui met le *Raytracing*, jusqu'alors réservé aux gros et très onéreux systèmes de création d'images de synthèse, à la portée de toutes les bourses, et cela aussi c'est un exploit !

O. Penant

Micro Application — 58, rue du fg Poissonnière 75010 Paris. Tél. : (1) 47 70 32 44.



GALACTIC conqueror



GALACTIC CONQUEROR

Au cœur des étoiles

Troisième millénaire... les principaux peuples humains se sont unifiés pour former un empire intergalactique qui a sous sa surveillance une immense portion de l'espace. Au centre de ce secteur a été construite Gallion, planète artificielle de recherche scientifique et d'entraînement militaire. C'est là que vous avez subi votre entraînement de pilote.

Aux quatre coins du secteur, très, très loin, quatre lunes bleues de surveillance. Elles renseignent en permanence l'Empire sur les moindres mouvements suspects. Et justement, il se trouve que des envahisseurs commencent à se répandre dans le secteur. Ils conquièrent

planète après planète. Qu'ils s'emparent de Gallion, et c'est la fin de l'Empire !

HEUREUSEMENT, VOUS ETES LA...

A bord de votre *Thunder Cloud II*, vous allez donc bondir de combat en combat pour arrêter l'invasion. Première étape, vous choisissez votre lieu d'intervention sur une carte du ciel, absolument magnifique d'ailleurs. En cliquant sur une planète, l'ordinateur de bord vous indique le type des vaisseaux ennemis présents et leur nombre. Cliquez une seconde fois, et vous allez les retrouver pour de vrai !

L'écran de combat est classique. Votre vaisseau est vu de dos, réacteurs allumés. Le sol de la planète défile sous lui, l'impression de vitesse étant donnée par le défilement variable de barres horizontales. Reconnaissons que cette vitesse est hallucinante, et qu'il y a de quoi avoir le tournis quand vous faites plonger votre *Thunder Cloud*, ou que vous réalisez des loopings ou des tours complets de 360 degrés sur le côté !

Techniquement, c'est parfait, on n'a pas vu mieux. Les programmeurs de Titus ont atteint là la qualité des jeux d'arcade de café. Pour l'action, pas le temps de souffler ! Cratères lance-missiles, bombes flottantes, vaisseaux en tout genre, robots, pylônes de repérage, le ciel et le sol sont occupés sans interruption ! Il faut donc tirer comme un malade, en évitant autant que possible les missiles adverses.

Si vous êtes touché, vous voyez alors s'allumer votre bouclier. Inquiétant, mais pas mortel. Juste avant que le bouclier ne faiblisse définitivement, vous êtes téléporté sur Gallion pour réparations. Et le combat continue ! Evidemment, en vous faisant détruire toutes les deux minutes, vous ne risquez pas de stopper l'invasion... Un pilotage judicieux et efficace est donc indispensable.

VESSIES ET LANTERNES

Selon le manuel, chaque mission de combat est divisée en trois phases, une première au sol, une deuxième en orbite, et la troisième en plein espace. Mais ça, c'est de l'esbroufe pure et simple. Les trois phases se ressemblent à s'y méprendre, la seule différence étant que seule la seconde permet le roulis à 360 degrés.

En dehors de cela, il faut avoir lu le manuel pour discerner les phases. De la même façon, les différences entre les planètes et les missions sont très théoriques, et se bornent en fait à un changement de couleur du sol défilant et de la lune dans le ciel ! Les distinctions entre les vaisseaux ennemis sont trop

subtiles pour servir à quelque chose dans des affrontements aussi brutaux. Et il faut bien dire que, le premier émerveillement passé, *Galactic Conqueror* devient vite terriblement répétitif. Vous pouvez sillonner la galaxie en tout sens, cela se passe partout de la même façon ! De l'uniformité naît l'ennui...

Même remarque quant aux pseudo-conseils stratégiques de la fin du manuel : pas de finesse, il faut toujours attaquer les ennemis les plus proches de Gallion, un point c'est tout ! Le reste est de la poudre aux yeux. Alors, pour quoi essayer de nous faire prendre un remarquable shoot-them-up, une merveille de technique, pour un jeu haute-mechanique stratégique, à phases multiples, à terrains différenciés ?

L'objectivité nous oblige à dire qu'il n'y a en fait, dans tout le logiciel, qu'un seul

écran de combat, et qu'un seul mode d'action, infiniment répétitifs. Ce qui n'ôte rien aux fabuleuses qualités de ce *Galactic Conqueror* presque magique tant il est techniquement sublime ! Mais il ne faut pas mélanger les genres. C'est un jeu de tir spatial, rien de plus, rien de moins.

Jean-Michel Maman

EDITEUR : Titus
GENRE : arcade
GRAPHISME : exceptionnel
SON : très bon
INTERET : moyen
DUREE : variable
JOUABILITE : excellente
PRIX : 225 F env.
J'achète à la vitesse de la lumière.

CYBERNOID

Nous sommes en 3520. Les dépôts de marchandise de la Fédération viennent d'être pillés par des pirates qui se sont emparés de minéraux et bijoux précieux ainsi que de munitions et d'armes. Aux commandes d'un vaisseau très maniable, vous devez récupérer toutes ces marchandises en un temps limité. En cas de réussite, un vaisseau supplémentaire récompensera vos efforts.

En parcourant les galeries du dépôt, les pirates ont activé tous les systèmes de défense automatiques (canon laser, missiles...), et il faudra les éviter en même temps que les vaisseaux ennemis. Une fois les marchandises récupérées, vous devez les rapporter dans un hangar. En cas de dépassement du temps limite, ou si la cargaison retrouvée est insuffisante, un vaisseau (une vie) vous est ôté.

Lorsque vous détruisez un bâtiment ennemi, il laisse tomber sa cargaison d'objets volés. Il n'y a plus qu'à récupérer les marchandises en passant dessus. Certaines cargaisons permettent d'obtenir de nouvelles armes. Si un vaisseau ennemi lâche une boîte jaune, en la récupérant vous augmenterez le nombre d'armes sélectionnables grâce aux touches de fonction.

L'équipement du vaisseau comprend des bombes, accessibles par la touche F1, qui détruisent les obstacles les plus importants. Appuyez sur F2 et vous obtenez des mines qui explosent uni-

quement lors d'un choc avec les navires pirates. En cas d'urgence, pressez F3, vous serez protégé par un bouclier d'énergie qui vous rendra invincible. Malheureusement, cela n'est que tem-

poraire ! F4 produit des "bombes bondissantes" qui tournent autour de votre vaisseau spatial, détruisant tout sur leur passage. Et enfin, F5 envoie des missiles à têtes chercheuses.



Toutes ces armes sont en quantités limitées... attention au gaspillage ! Le vaisseau est vu de côté et il n'y a pas de défilement du décor, mais ce n'est pas bien grave car le passage d'un écran à l'autre est pratiquement instantané. Plusieurs indications sont données à l'écran :

- nombre de vaisseaux restants,
- score,
- quantité de cargaison récupérée,
- mode d'arme en action et nombre de munitions,
- enfin, temps restant pour finir le parcours.

Les graphismes sont très fins et colorés. Les moindres détails sont représentés. L'animation est rapide et fluide, le vaisseau se manie bien et répond fidèlement au moindre mouvement de joystick. La difficulté du jeu est progressive et ne rebute pas le joueur débutant.

Disons-le tout de suite, ce logiciel est une réussite. Bien que le thème manque sérieusement d'originalité, ce programme est tout à fait agréable. Il ne faut pas être magicien pour lui prédire un succès mérité auprès des amateurs d'arcade. Si ce genre de programme est votre tasse de thé, et que vous avez un jeu à acheter ce mois-ci, je pense que *Cybernoid* est un bon choix.

S. Joël

EDITEUR : Hewson
GENRE : arcade
GRAPHISME : bon
SON : moyen
ANIMATION : rapide
DUREE : des semaines
PRIX : environ 200 F
J'achète, car la qualité est irréprochable.

Les accessoires

PLONKER BOX ▼
Ne cherchez plus
la disquette que
vous venez juste
de créer,
glissez-la dans votre
BOX, elle y sera à
la main et à l'abri
d'oxydation, cendres...
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 ►

Poussières, cendres, miettes... sont ennemis des circuits électroniques. Grâce à cette housse vous protégerez votre Atari ST (520 ou 1040) et éviterez les problèmes de panne toujours très désagréables et onéreux.

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 disfonctionnements 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.

Port Paris et région parisienne : 140 F,
province : 180 F.

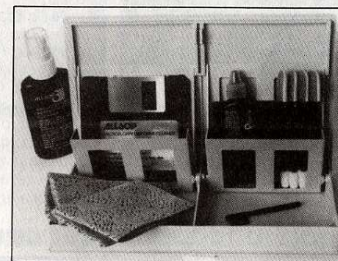


FILTRE ECRAN

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

KIT DE NETTOYAGE ▶
3" 1/2

L'encrassement des têtes de lecture de votre lecteur de disquettes est inévitable et peut endommager gravement vos disquettes. Faites-lui régulièrement une "toilette" grâce à ce kit de nettoyage très complet. Fourni dans un boîtier pouvant être utilisé comme boîte de rangement de disquettes 3" 1/2. Réf. 8001, 130 F

◀ **DISK FILE 5**

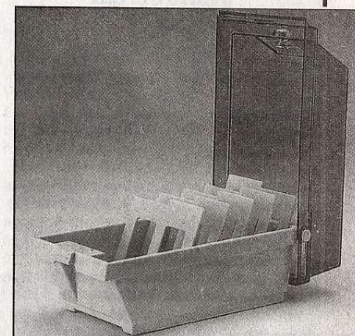
Une grande boîte de rangement n'est pas toujours très pratique. Cette boîte de rangement conçue pour contenir 5 disquettes 3" 1/2 vous permettra de transporter vos disquettes en toute tranquillité, mais aussi d'avoir un classement simple et pratique, chaque boîte contenant un type précis de disquettes (war game, arCADE, tableur...).

Réf. 8002. 40 F

Réf. 8002. 40 F

BOITIER DISQUETTES 3" 1/2 ▶

Pour ranger vos disquettes 3" 1/2.
Couvercle transparent, intercalaires et fermeture à clef (livré avec deux clefs), ce boîtier existe en deux contenances : 40 ou 80 disquettes 3" 1/2.
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

Tous nos envois sont effectués en recommandé.

VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT

Je commande :

ARTICLE	REF.	QUANTITE	PRIX TOTAL
Frais de port : 27 F jusqu'à 350 F d'achat 32 F au-dessus de 350 F		Frais de port :	
Tarif port au 01/01/89 France métropolitaine uniquement		TOTAL A REGLER	
TABLE MICRO-MAG: Port Paris et région parisienne : 140 F, province : 180 F			

Signature :

J E U X

WANTED

Dégaine, cow-boy !

1880, Arkansas. Bottes poussiéreuses mais éperons brillants, vous entrez dans une petite ville. Un murmure sur votre passage... vous êtes chasseur de prime et ici, en matière de gibier, c'est la profusion. Un véritable repaire de bandits ! Une affiche vous indique le menu : quatre têtes de vauriens, plus ou moins cotés sur le marché. Le principe de jeu ne mettra pas vos neurones à la torture. Dans quatre lieux successifs (village, canyon, gare, ville-fantôme), il vous faut descendre le maximum de bandits, et votre score sera le total des primes, en dollars, ainsi récoltées. Alors vous avancez, plus ou moins serein et majestueux, le long d'un scrolling vertical tout à fait correct,



qui fait défiler autour de vous un décor variable, ne jouant pas un grand rôle dans l'action. Les bandits arrivent en ordre dispersé

par le haut de l'écran, et la fusillade commence. Au début, ils ont plutôt le dessus, car votre pistolet tire bien lentement pour leur nombre. Mais vous pouvez équilibrer ce rapport de forces en récupérant les cadavres de certains malfrats qui se transforment en bonus. Les bottes augmenteront votre vitesse, la carabine allongera la portée de votre tir, la dynamite détruira tout à l'écran, l'étoile de shérif évitera les balles multiples, et le pistolet améliorera votre puissance de feu. Tout cela fonctionne très bien, d'autant que, avouons-le, la recette est éculée, et que ce n'est pas en remplaçant les habituels monstres ou aliens par des cow-boys de l'Arkansas que l'on nous fera croire à un jeu nouveau.

PAN ! TU ES MORT !

Mais ne boudons pas notre plaisir, *Wanted* vous accroche vite et bien. Les

graphismes sont simples mais nets, et il n'y a rien à dire sur l'animation et la vitesse de réaction. On regrettera quand même que les bandits soient presque tous semblables... Des obstacles supplémentaires viennent pimenter le combat, comme ces rochers ou ces tonneaux qui roulent et que vous pouvez juste éviter. Dans la gare et la ville-fantôme, les bandits embusqués sur les côtés posent aussi un sacré problème... Enfin, il y a aussi de vrais duels, comme dans un western qui se respecte. Le genre de jeu d'arcade qui gagne à être joué longtemps.

EDITEUR : Infogrames
GENRE : shoot them up
GRAPHISME : correct
SON : très moyen
INTERET : honnête
JOUABILITE : très bonne
PRIX : 200 F env.
Je tire puis j'achète.

KENNEDY APPROACH

Trafic aérien

Contrôleur aérien, ça vous tente ? Alors préparez du café, tartinez des sandwiches... ce simulateur va vous mettre les nerfs à vif pendant un bon moment !

A l'écran, une vue du secteur aérien que vous contrôlez, avec son aéroport principal, et les principales trajectoires de vol qui y accèdent. Là vont apparaître les avions que vous devrez guider. Un tableau en haut de l'écran vous donne toutes les indications sur chaque avion : sa lettre de référence, sa route d'arrivée, sa destination, son altitude, et son statut (prêt au décollage, prêt à atterrir, ou en vol de croisière).

Vous devez vous conformer strictement à chaque plan de vol, en évitant à tout prix les collisions et les crashes... A l'écran, les avions sont représentés par des silhouettes qui se déplacent, posées sur une série de petits traits horizontaux indiquant leur altitude. Vous leur donnez des ordres à l'aide d'un curseur, déplaçable au joystick, au clavier ou à la souris.

Le curseur une fois cliqué, la silhouette devient une flèche que vous faites pivoter pour indiquer un changement de direction. Vous pouvez aussi donner des ordres d'altitude, en faisant varier le nombre des traits horizontaux. Le système est extrêmement pratique, et surtout très rapide, ce qui est essentiel vu les nombreux cas de panique auxquels vous êtes confronté. Par exemple, l'avion C et l'avion D arri-

vent simultanément pour atterrir. Vous décidez de faire attendre l'avion D en le mettant sur une trajectoire tournante pendant que l'avion C entame sa descente. Hélas ! un avion E arrive à proximité de l'avion D en attente. Vous lui demandez de descendre pour que le croisement des trajectoires soit possible. Mais simultanément, voici qu'un avion H veut décoller ! Et l'avion C approche de l'unique piste de l'aéroport... Bref, c'est affreux. Il peut y avoir jusqu'à quinze avions à guider simultanément. Ceux qui attendent trop longtemps en vol risquent la panne d'essence, ceux qui attendent trop longtemps au sol accumulent le retard, ceux qui volent à la même hauteur risquent de se heurter. Et vous allez être noté sur tous ces critères pour continuer ou non votre carrière vers d'autres aéroports plus surchargés encore ! Ajoutez à ce panorama effroyable des montagnes qui obligent à voler à une altitude minimale, et des orages mobiles qui viennent bloquer les couloirs aériens. Des orages qui ne plaisantent pas, d'ailleurs : le moindre avion qui s'y aventure se crache inévitablement !

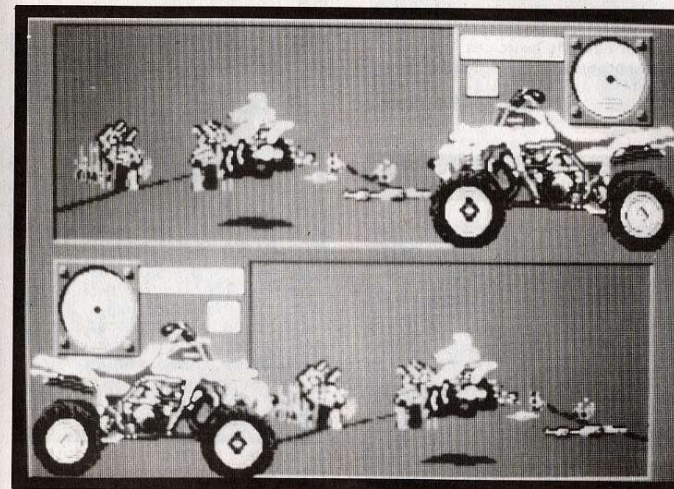
Une simulation terrifiante mais extraordinaire. On n'en finira pas de féliciter les programmeurs pour la simplicité des manipulations, pour la clarté de l'affichage, et pour les degrés de difficulté bien étagés des différents aéroports. Génial !

EDITEUR : Microprose
GENRE : simulateur
GRAPHISME : parfait
SON : sans importance
INTERET : excellent
DUREE : plusieurs mois
PRIX : 275 F env.
J'achète. Dans le genre, on ne fera pas mieux.

IRON TRACKERS

La chasse est ouverte !

Iron Island est une île terrible où sont organisées des courses de Quad (vous savez, ces sortes de motos à trois roues) absolument impitoyables. Il s'agit de traverser l'île en choisissant ses étapes. Chaque fois que vous en franchissez une, vous touchez une certaine somme d'argent. Indispensable pour donner à votre Quad l'équipement qu'il mérite ! Première écran donc, un plan de l'île. On peut jouer seul ou à deux. A deux, on fait la course en plus de combattre, c'est pire ! Mais d'abord, il faut passer par un rituel délicieux, à savoir la création de votre personnage. Vous allez pouvoir choisir la forme de sa tête, sa chevelure — iroquoise ou banane entre autres —, ses yeux, son nez, sa bouche, plus quelques décorations toujours appréciées, bandeau de pirate, lunettes de soleil "Mad Max", etc. Satisfait ? Vous avez l'air bien féroce ?



Equipez maintenant votre quad. Au choix, un bazooka pour descendre les ennemis, une mitrailleuse — moins puissante mais de plus longue durée —, un pistolet à huile pour retarder vos poursuivants, ou un booster, qui permet de faire des sauts d'enfer au-dessus des obstacles. Tout se paye. Quand votre personnage commencera sa carrière d'Iron Tracker, il n'aura pas grand-chose...

IRON DAKAR

Vous êtes prêt ? En route ! Cliquez sur la ville que vous voulez atteindre, et c'est parti ! L'écran se divise en deux moitiés horizontales, une pour chaque joueur si vous êtes deux. Vous voyez

votre quad et un bout de route devant lui. Ou plutôt un bout de marais encombré de branches, de mains monstrueuses qui jaillissent, et de sables mouvants...

Cela semble infernal, et ça l'est ! Car le pilotage est plus que difficile. Le quad tourne, accélère ou ralentit au moindre mouvement de joystick. Franchement, les premières parties vous mettent le moral à zéro. En fait, on s'aperçoit que la seule solution est de conduire doucement, en n'hésitant pas à s'arrêter, à repartir, à accélérer, à freiner à nouveau... Bref, il faut piloter ! Malheureusement, le graphisme, bien que soigné, n'est pas à la hauteur des prétentions du jeu. On a rarement vu une telle confusion ! Si bien qu'il est

presque impossible de bâtir une tactique de pilotage, de prévoir les obstacles, etc. Déception, grosse déception. On se consola avec les étapes sur autoroute ou dans le désert, moins confuses, mais toujours à la limite du jouable. Par chance, le quad et votre personnage sont résistants. Ils supporteront bien une trentaine de chutes avant de déclarer forfait. Et encore, car si vous avez fait un trajet honorable, vous aurez le droit de payer une transfusion à votre héros pour continuer l'aventure ! L'affichage du personnage avec des gouttes de sueur dans le nez est d'ailleurs hilarant.

PILOTES AU LONG COURS

Un peu comme dans un jeu de rôle, vous pouvez garder le même personnage d'une partie sur l'autre et le faire ainsi progresser en armement et expérience. Cette formule apporte une dimension supplémentaire à ce qui pourrait n'être qu'un banal logiciel de pilotage. Bref, nous voilà bien embêtés avec ce test ! D'un côté, l'affichage de départ est génial, toutes les options de jeu sont fabuleuses, et il y a une foule de trouvailles exceptionnelles. D'un autre côté, le pilotage est imprécis, confus, sans réel intérêt, et souvent exaspérant d'injustice. Et en tout cas, bien trop difficile pour nous ! Alors ?

Jean-Michel Maman

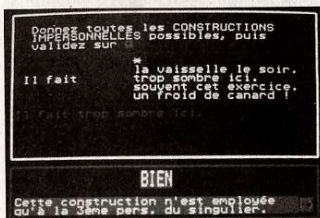
EDITEUR : Microids
GENRE : pilotage/aventure
GRAPHISME : ça dépend...
SON : faible
INTERET : grand
JOUABILITE : contestable
PRIX : 210 F env.
J'achète ou je n'achète pas ?
That is the question !

L'année 1989 s'annonce toujours aussi prolifique en logiciels éducatifs. Preuve du dynamisme des éditeurs, cette série de programmes qui investissent des domaines nouveaux telle l'initiation musicale, le code de la route, etc. Souvent rébarbative dans le passé, la présentation des produits s'est en outre sensiblement améliorée.

GRAMMAIRE Langue française

Une série "langue française" couvre les chapitres fondamentaux du programme de grammaire du secondaire. Elle se compose de quatre logiciels allant de la 6^e à la 3^e par souci de commodité, mais ces modules sont utilisables à tous les niveaux. Chaque logiciel est composé de deux disquettes. Nous n'avons pas encore eu entre les mains le logiciel de sixième aussi allons-nous vous présenter le programme des classes de 5^e, 4^e, et 3^e.

Langue française 5^e aborde les six points suivants à travers 120 exercices : les types de phrases (deux parties), les subordonnées relatives (deux parties), les compléments circonstanciels, les mots paronymes.



Langue Française 4^e traite des six points suivants à travers 120 exercices : sujet et complément d'objet ; C.O.J., C.O.S., attribut ; voix active, voix passive ; forme pronominale, construction impersonnelle ; révision des accords (adjectif et participe passé) ; verbe et sujet.

Langue Française 3^e s'intéresse aux six points suivants à travers 120 exercices : subordonnées de cause et de conséquence ; but opposition et temps ; style direct, style indirect ; analyse de la phrase complexe ; révision des accords (participe passé après "être" et "avoir") ; participe passé des verbes pronominaux.

Pour chacun des thèmes abordés, l'élève effectue une gamme d'activités variées : identification, classification, réemploi et divers exercices lui permettent

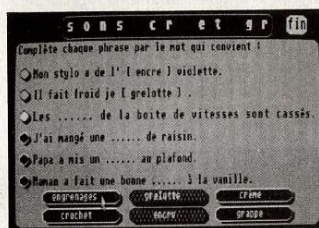
de mieux appréhender les mécanismes de notre langue. Les commentaires sont adaptés à ses réponses et constituent un rappel des notions importantes découvertes au cours des diverses séquences. Grâce aux bilans, il fera le point sur ses acquis et organisera son travail en fonction de ses résultats. Le formateur quant à lui peut planifier un scénario d'activité suivant qu'il désire mettre les élèves en situation d'apprentissage ou de contrôle. De plus, dans les modules 4^e et 3^e, un éditeur de texte est mis à sa disposition pour modifier certains exercices et enregistrer ses propres séries de mots, phrases ou textes.

Édité par Cedic/Nathan, 245 F.

FRANÇAIS SONS

Français sons est un logiciel utile pour apprendre à distinguer les sons qui se ressemblent à l'intérieur de la langue française (par exemple pl et bl) afin de les employer à bon escient dans l'orthographe des mots. Vingt-six familles ont été sélectionnées (dr et tr, t et ph, g et gu, ill et y... etc.). Le préambule à tout exercice est de choisir la famille de sons avec laquelle vous désirez travailler.

Si vous avez par exemple choisi les sons s et ss, un premier exercice vous demande de les classer. Plusieurs phrases apparaissent surplombées de deux colonnes, une pour écrire les mots contenant t des sons en s et l'autre pour les sons en ss.



Un deuxième exercice fait apparaître des mots à trous à compléter par un des

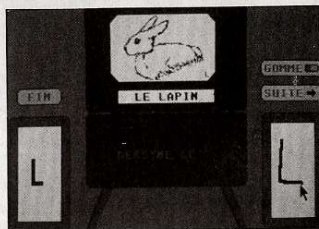
deux sons. Enfin un troisième type d'exercice vous propose des phrases à trous suivies d'une série de mots à replacer dans le corps des phrases, ces mots comportent bien sûr l'un des deux sons préalablement sélectionnés. Ce logiciel s'adresse aux élèves des classes de CP-CE1-CE2, mais il peut toutefois être très utile aux nombreux "cancres" en orthographe qui peuplent notre beau pays.

Édité par Micro C, 220 F.

EDUCATION MATERNELLE

Ce logiciel destiné aux enfants de quatre à six ans contient deux programmes.

● Le premier invite l'enfant à se familiariser avec la graphie des lettres et à l'orthographe par le biais d'un album d'images où chaque lettre est associée à un mot et au dessin représentant ce mot.



Ce programme propose trois niveaux. — Dans un premier temps, l'enfant feuillette uniquement les séries d'images afin de se familiariser avec la correspondance lettre-dessin.

— Un deuxième niveau affiche une par une les images (lettre + mot + dessin) et l'enfant doit retrouver sur le clavier la lettre correspondante, puis la reproduire à l'aide de la souris dans un cadre blanc prévu à cet effet. Une gomme permet au besoin de rectifier le dessin.

— Les mêmes choses lui sont demandées au troisième niveau où l'image affichée n'est plus le fruit d'un tirage aléatoire mais correspond au choix de lettre effectué par l'enfant.

● Le second programme permet à l'enfant d'approprier les chiffres. Une première option fait apparaître une rangée de cases allant de 1 à 9 sous un tableau rempli de dessins. Chaque nombre est lié à un objet. Par exemple, le chiffre 2 au ballon. Lorsque l'enfant clique sur la case 2, deux ballons se trouvent encadrés ; sur la case 4, quatre coccinelles... etc.

Cela lui permet de faire le lien entre le symbole du nombre et sa matérialisation visuelle par le biais d'objets familiers. D'autres options lui permettent

par tirage ordonné, aléatoire ou spécifique, de visualiser à la fois le nombre et l'objet correspondant multiplié par ce nombre. L'enfant doit aller taper sur la barre d'espacement le nombre de fois correspondant au chiffre affiché et ensuite le dessiner à l'aide de la souris.

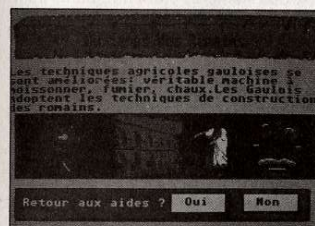
Educ maternelles est un logiciel d'éveil très bien conçu. Il aidera votre enfant à franchir le passage difficile de l'apprentissage des chiffres et des lettres.

Quoique très simple de graphisme, une note de couleur a été apportée qui le démarque des autres produits de la gamme. Micro C a fait un pas vers les tout petits et nous ne pouvons que les féliciter de cette heureuse initiative.

Édité par Micro C, 220 F.

AU TEMPS JADIS

Au Temps jadis est un logiciel d'aide à la rédaction. Il aide l'enfant à écrire des récits se situant à différentes époques : au temps des Celtes, des Romains, des Francs, des Forgerons, des Dolmens et à l'ère de la Pierre. Lorsqu'il a choisi l'époque à laquelle se déroule son histoire, une page d'informations s'affiche (dessins et textes) lui donnant un aperçu de la vie à cette époque. Il est ensuite invité à choisir son héros et le type d'aventure qu'il va vivre.



Tout au long du récit, l'enfant reçoit des conseils quant au contenu formel (la progression du récit) afin de garder une structure cohérente à l'histoire. Lors de la création de chaque paragraphe, il puise les informations historiques dont il a besoin par l'intermédiaire de diverses rubriques : climat, habitat, métiers, portrait, vêtements, aliments... etc. Il apprend ainsi qu'à l'ère glaciaire "plus de la moitié des gens meurent avant vingt ans", qu'au temps des Celtes, l'habitat consiste en "quelques cabanes isolées mais surtout des cités fortifiées sur les collines et les plateaux". Ces précieux éléments lui offrent des détails pour élaborer son texte plus précisément.

Ce logiciel ravira tous les jeunes — et moins jeunes — amateurs d'histoire. Il concilie la possibilité de donner libre

cours à son imagination sans tomber dans le non-sens historique.

Édité par Carraz Editions.

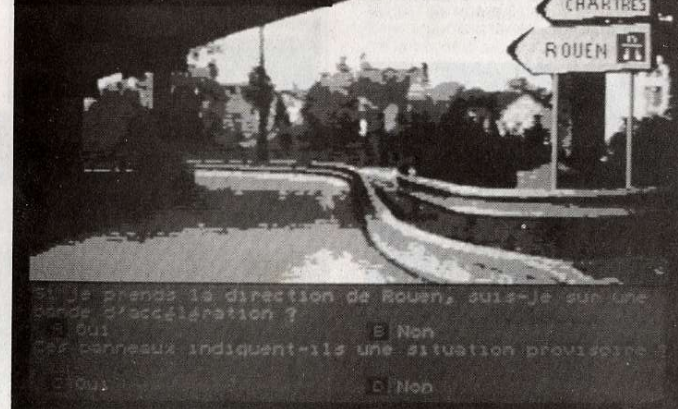
ERRATUM

Les éditions Carraz et Jeriko nous ont demandé d'apporter un petit rectificatif. En effet, dans notre dernier numéro, une interprétation erronée a été faite quant au type d'association existant entre ces deux sociétés. Notamment en ce qui concerne les possibilités d'apports mutuels dans l'élaboration de leurs futures créations.

Chaque société est indépendante dans le domaine de la réalisation et de l'édition de ses produits respectifs, les seuls accords liant les deux sociétés consistent uniquement en une étroite collaboration dans le domaine de la diffusion des produits.

CODE FACILE

Apprendre ou réviser chez vous le code de la route, tel est le but de ce logiciel. Des images de diverses situations auxquelles se trouve confronté tout conduc-



teur défilent devant vous, exactement comme dans une auto-école. Chaque photo est suivie de deux questions et de deux propositions de réponses par question. La réponse se fait en cliquant sur la case de son choix. A défaut le programme lance un test réglementaire chronométré sur 40 images mais vous pouvez installer vos propres paramètres et choisir d'être interrogé sur 12, 20, 30 ou 40 images, avec chronomètre ou sans chronomètre.

A la fin de l'épreuve, le programme affiche votre nombre d'erreurs, ainsi que le temps moyen passé par image si vous n'avez pas utilisé le chronomètre. Vous avez alors le loisir de revoir les photos sur lesquelles vous avez été testé mais cette fois accompagnées de la correction et d'une explication détaillée.

Code facile est une aide complémentaire appréciable pour tous ceux qui se lancent dans la difficile quête du permis de conduire et qui vivent loin d'une auto-école, ont des horaires difficiles, ou tout simplement désirent progresser plus rapidement.

Ce programme fonctionne uniquement en basse résolution.

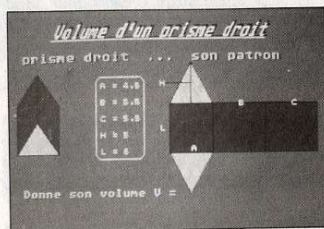
Édité par Coktel Vision, 220 F.

MATHS 5

Destiné aux élèves des classes de cinquième, ce logiciel se compose de deux disquettes.

La première traite des fractions, des nombres relatifs et des volumes. La seconde s'intéresse quant à elle aux trois points suivants : échelle et vitesse, angles et symétrie centrale.

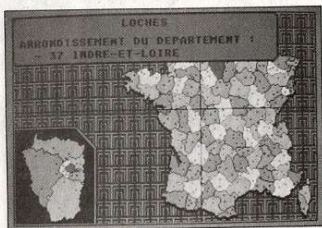
Chaque sujet est précédé d'un rappel des règles de base et des points essentiels à connaître. L'élève expérimente ensuite ses connaissances lors de diverses séries d'exercices. Le programme confirme ou corrige ses réponses en cas d'erreur.



Maths 5 est prévu pour être utilisé en haute et en basse résolution.
Edité par Micro C, 220 F

FRANCEGEO

Comme ce nom l'évoque, *Francegéo* est un programme de géographie française présenté avec originalité dans une pochette en forme de carte de France. Il se manie à l'aide de la souris et fonctionne sur moniteur couleur, en basse résolution. Doté d'une partie documentaire (atlas) et d'une partie jeux (tests), *Francegéo* se divise en quatre chapitres : régions, départements, villes telles que préfectures et sous-préfectures, fleuves et rivières. La rubrique **tests** consiste à répondre à une série de questions se rapportant au chapitre sélectionné. Chaque bonne réponse est récompensée par deux points. En cas de difficulté, on peut faire appel à l'ordinateur qui indique la première lettre du nom à découvrir, mais alors la note obtenue se trouve minorée d'un point.



La rubrique **atlas** comprend un index alphabétique à l'aide duquel on sélectionne les villes dont les noms débutent par une certaine lettre. Après avoir effectué cette sélection, une belle carte de France en couleur apparaît sur

l'écran (la région parisienne étant représentée à part, en gros plan), et la ville ainsi choisie se trouve repérée par un curseur.

Après un second clic sur la souris une fenêtre apparaît, qui spécifie le nom de la ville et celui de son département. Dans le cas d'une région, on obtient son nom, sa capitale, son nombre de départements ainsi que leur énumération, etc. Pour les quatre chapitres, sans utiliser l'index, il est possible de choisir à l'aide de la souris un point quelconque de la carte de France et d'avoir aussitôt accès à la fiche de renseignements correspondante.

Agrémenté de cartes soignées aux couleurs vives, *Francegéo* comporte une foule de renseignements indispensables à tous ceux qui ont le souci de mieux connaître notre pays.

La partie **jeux**, n'en portant que le nom, est plutôt une section de contrôle des connaissances qui n'enlève en rien aux qualités éducatives de ce logiciel.

Edité par Micro Futur, 250 F.

MICROGEO

Composé de deux disquettes simple face, *Microgéo* traite de la géographie mondiale. Il fonctionne en basse résolution, à l'aide de la souris. En ouverture, sur une musique entraînante apparaît une image du globe terrestre, puis la carte du monde où chaque continent est représenté d'une couleur différente. Plusieurs jeux édu-



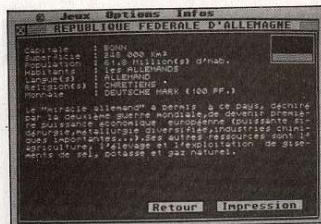
catifs sont proposés, chacun d'eux comportant une dizaine de questions. Le temps de réponse est limité à 15, 30 ou 45 secondes, selon le choix du joueur, 30 secondes étant la durée sélectionnée par défaut.

Ces jeux consistent à trouver et écrire le nom d'un pays en connaissant sa capi-

tales, ou inversement à partir d'une capitale, retrouver le pays et son drapeau. Chaque bonne réponse est gratifiée de 20 points.

En cas de difficulté, on fera appel à l'ordinateur qui indiquera alors la première lettre, puis la seconde et finalement la troisième lettre du nom recherché. Mais chaque intervention fait perdre cinq points. Attention aux fautes de frappe et d'orthographe qui équivalent à une réponse fautive !

Dans chaque jeu, une option "localisation" permet de visualiser le pays sur la carte de France et d'avoir aussitôt accès à la fiche de renseignements sur laquelle figurent les renseignements essentiels relatifs au pays sélectionné (démographie, superficie, unité moné-



taire, religion), ainsi qu'un texte d'accompagnement relatant l'évolution du pays au cours de l'histoire et mentionnant les ressources de ses sol et sous-sol. Ces éléments étant fluctuants au fil des années, les données portées sur ces fiches d'informations sont modifiables à volonté.

Le quatrième et dernier jeu est un puzzle des cartes des continents découpées en 40, 80 ou 160 pièces — 40 pièces étant le découpage par défaut. On peut y intégrer des illustrations réalisées à l'aide de *Degas* ou *Néochrome* et ainsi créer ses propres puzzles.

Si l'on n'utilise pas l'option "jeux", *Microgéo* se compulse comme un atlas mondial. On sélectionne un pays par son nom en cliquant sur la carte, et on accède ainsi promptement à sa fiche d'informations.

A l'aide de ses jeux éducatifs multicolores permettant d'associer pays, capitales et drapeaux, et de reconstituer les cartes des divers continents, ce programme offre une approche attrayante de la géographie. Atlas et mine d'informations réactualisables pour les plus grands, *Microgéo* est à conseiller pour tous.

Edité par Micro Futur, 250 F.

Ghislaine Geneslay

Carraz éditions — 20bis, rue Godefroy 69006 Lyon. Tél. : 78 94 10 31.
Cedic/Nathan — 6-10, bd Jourdan 75014 Paris. Tél. : (1) 45 65 06 06.
Coktel Vision — 25, rue Michelet 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46 04 70 85.
Micro C — 3, boulevard de Beaumont 35000 Rennes. Tél. : 99 31 76 41.
Micro Futur — 10, rue de l'Ancien Hôpital 57100 Thionville. Tél. : 82 53 18 14.

RETURN OF THE JEDI

Un jeu qui a la force !

Troisième et dernier volet de la trilogie *Star Wars*, *Return of the Jedi* (en français, le retour du Jedi) tranche nettement sur les deux logiciels précédents. Ici, point de graphismes filiformes, ni de vision en 3D. Le jeu se présente en graphismes pleins, aux couleurs chatoyantes et variées. L'angle de vue est de trois quart arrière, à partir d'une position surélevée.

Ce volet marque également un mieux par rapport à "L'Empire contre-attaque" qui fut, disons le franchement, complètement raté. La documentation du jeu est en français, même si elle est truffée d'erreurs de langage.

LA MISE EN SCÈNE

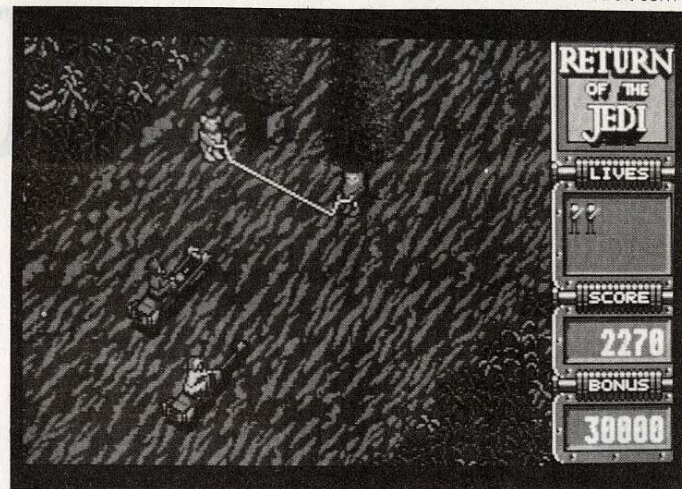
La présentation de l'écran est classique. L'action se déroule sur les trois quarts gauche de l'écran : la partie droite de l'écran comporte diverses indications concernant le nombre de vies restantes, le niveau, le score et le bonus obtenu lors de la réussite du tableau. Au début et entre chaque tableau, on trouve une fort bonne digitalisation de dialogues du film (en anglais). La musique ainsi que les bruitages du jeu sont bons sans être particulièrement remarquables.

LE SCÉNARIO

Les différents tableaux sont largement inspirés du film. C'est donc, sans surprise aucune, que l'on retrouve la fameuse course à moto sur la planète des Ewoks. Vous devez vous y défendre contre les attaques des impériaux, eux aussi à moto. On peut accélérer, ralentir ou tirer en plus des déplacements latéraux. L'action se déroule, avec un défilement diagonal de l'écran (assez original et bien réussi).

Évitez les obstacles — arbres et souches qui apparaissent à l'improviste. Sur les côtés, vous dépassez de temps à

autre un impérial qui vous prend en chasse. Il s'agit de s'en débarrasser au plus vite. Balancez-le sur le côté, tirez-le dessus ou bien entraînez-le dans l'un des pièges tendus par les Ewoks. Toute cette action saura bien vous maintenir sur le qui-vive, jusqu'à l'arrivée dans le village Ewok, triomphalement applaudie.



On contrôle ensuite un engin de reconnaissance "bipède", à travers la forêt en direction d'un bunker. Le principe est le même qu'au tableau précédent pour le déplacement. Mais vous devez zigzaguer afin d'éviter les rondins de bois qui roulent en votre direction, les tirs de catapulte destinés à vous détruire, mais aussi les tirs d'engins similaires de l'Empire, disposés en barrage compact, et qui constituent le plus gros danger de ce tableau.

Mais l'originalité réside dans le fait que simultanément — par interruptions avec le tableau précédent — vous devez vous frayer un chemin avec votre vaisseau intersidéral (le *Millennium Falcon*) au travers de la flotte impériale, en direction de la nouvelle étoile noire. Les deux tableaux se jouent en alternance, par

petit bouts. Arrivé devant le bunker, vous détruisez la protection terrestre de l'étoile noire, dans laquelle le vaisseau peut alors s'introduire.

Nous voici donc au dernier tableau où, toujours sous le même angle, vous contrôlez le raid du *Falcon Millennium* vers le centre de l'étoile noire. Le vaisseau fonce au travers d'un étroit corri-

dor où de multiples obstacles gênent le passage. D'autre part, des chasseurs TIE, dont le moindre coup de laser peut vous réduire en cendres, vous poursuivent.

Arrivé au générateur central, un tir dans le mille suffit. Ensuite, faites demi-tour et parcourez le corridor en sens inverse. Attention, la moindre erreur serait fatale ! En effet, derrière vous, la fournaise de l'explosion se propage. Si vous réussissez à vous en sortir entier, vous assisterez à l'explosion de l'étoile noire, avant de recommencer au début d'un niveau plus compliqué.

Sans argument tapageur et sans connaître la borne d'arcade dont ce programme se vante d'être l'adaptation, ce jeu est néanmoins fort sympathique. Il n'a aucun défaut apparent et sa grande jouabilité en fait un jeu agréable à utiliser par tout un chacun. Les fanatiques des deux premiers tomes ne sauraient rater celui-ci. Un bon jeu donc par lequel on se laisse vite prendre.

N. Cetkovic

GENRE : arcade
GRAPHISMES : beaux
SON : bon (digits, aussi !)
INTERET : moyen
JOUABILITE : pour tous !
DUREE : plusieurs jours
PRIX : 200 F
J'achète, s'il me reste assez d'argent après les fêtes !

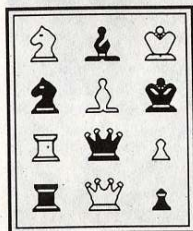
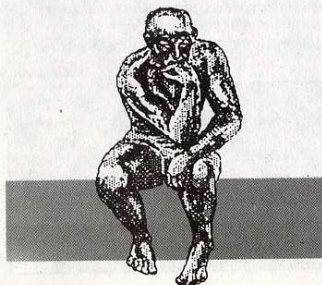
Jeux de réflexion LES NEURONES EN FOLIE !

Les jeux de réflexion, tout un programme ! Il y a là, assurément de la matière (grise) pour un nouveau super-dossier ! De par l'intérêt du sujet, nous pourrions facilement en parler tout un an et bien malin, celui qui pourrait en faire le tour complet ! Surtout qu'après une longue période de calme plat, quelques nouveautés commencent à apparaître : *Dames grand maître*, *Sargon 3*,...

Loin d'être totalement exhaustif, notre dossier se veut avant tout, une référence de base pour les "blasés du joystick" et tous les autres nombreux adorateurs d'exercices intellectuels. Il est regrettable de constater, le peu d'innovations (et les trop rares nouveautés...) dans le domaine du jeu de réflexion. Nombreux sont ceux qui regrettent le désintérêt général des maisons d'éditions pour ce type de jeu, aux dépens de jeux "plus musclés". Néanmoins, de temps en temps, aux côtés des Grands Ducs de la réflexion, surgissent des jeux qui, associant la convivialité à l'ingéniosité, se frayent un chemin jusqu'aux plus inconditionnels des joueurs d'échecs. En effet, ces jeux représentent une nouvelle génération de jeux de réflexion qui essayent d'attirer à eux, des joueurs de tous bords. Comme vous l'allez constater, ici point de sectarisme ! Mais assez parlé, maintenant, à vous de cogiter !

Les jeux d'échecs

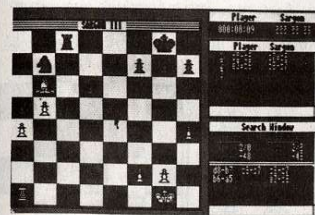
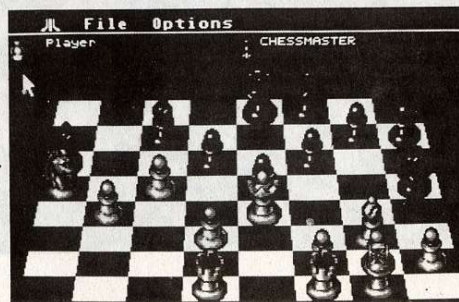
Nombreux sont les programmes d'échecs à avoir vu le jour sur ST. Sous des présentations souvent fort soignées, bardés de gadgets en tout genre, ces programmes sont pour certains de grands classiques dignes de toute bonne logithèque, pour d'autres, d'insondables gouffres de l'inconnu. Offrant la même gamme de niveaux de réflexion, ils ont pourtant des niveaux de jeu fort différents. Afin de les comparer efficacement, nous les avons fait jouer l'un contre l'autre, et le résultat vous est livré en exclusivité, dans ce dossier.



CHESSMASTER 2000

Beau mais...

A son apparition, ce logiciel fit fureur. Tous admiraient son côté esthétique. Mais depuis, beaucoup d'eau a coulé sous les ponts, et maintenant que chacun a pu se pencher sur le sujet à tête reposée, la conclusion est moins enthousiaste. Dans ce logiciel, tout a été conçu afin de rendre le programme agréable au débutant avec présentation en trois dimensions, synthèse de parole, musique, conseils, etc. Hélas ! ce programme n'est pas du tout du niveau des deux précédents. La raison en est surtout sa recherche, en cours de partie, réduite à peu de profondeur (deux à trois coups). Très joli graphiquement, c'est sans nul doute le plus convivial des jeux. En effet, il existe un mode dans lequel *Chessmaster* essaye d'apprendre les échecs au joueur, en disputant une partie. Afin de diversifier la difficulté, il peut jouer les meilleurs coups ou agrémente la partie de coups choisis au hasard parmi des coups moyens, afin de donner au joueur adverse, l'apparence d'un "jeu humain". Il est vrai que, graphiquement, ce logiciel est incomparable (sur ST, du moins...). Mais avant de se précipiter dessus, il est bon de s'interroger sur ce que l'on veut en tirer. Pour un joueur occasionnel qui aime se divertir de temps à autre, alors d'accord, sinon...



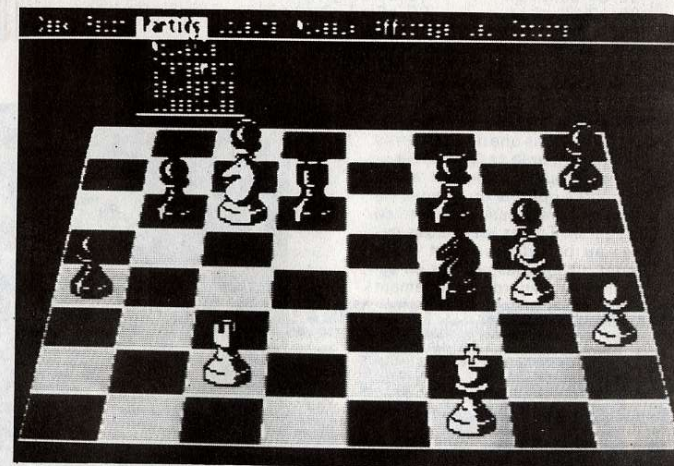
SARGON 3

Eternel second

Sargon a une présentation qui sans être rébarbative est sans nul doute la plus austère. Ici, point de vue en trois dimensions et on est tenté au premier abord de croire que l'esthétique a été sacrifiée sur le sanglant autel de l'efficacité. Hélas ! cela n'aura pas été suffisant pour faire de *Sargon 3*, le vainqueur de ce tournoi. Indéniablement très puissant lors des ouvertures (notamment en raison de ses bibliothèques fort complètes), ce programme sombre en milieu de partie à un niveau où il n'a jamais pu inquiéter véritablement *Psion chess*, restant de son propre avis, constamment sur la défensive. Afin de comparer véritablement, on pourrait dire que *Sargon* a un style de jeu fortement défensif avec toutes les contraintes que cela impose — manque d'espace pour évoluer, peu d'attaques possibles. Aussi, lorsqu'il se retrouve face à un adversaire qui ne le laisse pas souffler, il est poussé à l'erreur (ce qui s'est produit contre *Psion chess*). Du point de vue technique, il dispose des mêmes fonctionnalités que ce dernier. Notons, à son avantage, la possibilité supplémentaire d'étudier toute une gamme de problèmes sur toutes les phases du jeu (ouvertures, milieux de parties, fin de parties, mats), ainsi que l'impression ou la sauvegarde dans un fichier texte des coups joués.

Sa faiblesse : l'algorithme utilisé doit être sensiblement différent de celui des autres versions. En effet, la version Macintosh est sensiblement plus puissante. Cette modification entraîne aussi l'apparition dans son jeu, de coups techniquement incompréhensibles. Le tableau est loin d'être noir pour *Sar-*

gon. C'est un bon logiciel qui sait "bétonner" sa défense, ce qui le prédestine à tous ceux qui auraient quelques problèmes à conclure efficacement leurs attaques. A mon avis, *Sargon* est suffisamment complet et puissant pour satisfaire tout joueur, quel que soit son niveau.



PSION CHESS

Imperius Rex !

C'est le grand vainqueur de notre tournoi. Il n'a apparemment commis aucune erreur tout au long des trois parties disputées et emporte donc brillamment le titre de meilleur logiciel d'échecs sur ST. *Psion Chess* est, il faut le souligner, un ancien logiciel. Provenant d'une conversion du regretté QL (Sinclair ait son

âme !), il ne cède pourtant pas un pouce vis-à-vis de ses concurrents. Signalons pour commencer que c'est le seul logiciel testé dont l'auteur a pris la peine de faire une traduction. La documentation, mais aussi le jeu sont en bon français ce qui est un avantage indéniable (surtout lorsqu'on ne lit pas un mot d'anglais !). Le damier tridimensionnel apparaît dès le début de la partie et on peut directement commencer à jouer. Géré entièrement à la souris, le programme propose une vue 2D ou 3D (la vue 2D est un peu petite, mais reste utilisable),

1. e2-e4.e7-e5
4. f1-c4.c3xb2
7. d5xf7+.e8xf7
10. b1xd2.b8-c6
13. f3-g5+f7-g8
16. b2-c3.c6xe5
19. f4-f5.c6-d4
22. e4-g5.d3-c5
25. d2-f3.d4-e4
28. d2-c4.e2xb2
31. c4-e5.e6-c5
34. e5-c4.d2-e2
37. f1-f4.e7xf7
40. c4-e5.f7-f5
43. e2-e3.b7-d6
46. e3-c3.d7-d1+
49. g2-g4.f5-h4
52. c3-c2.h4-g6
55. c4-c1.f4xb3
58. c1-a1.d3-b3
61. f1-e2.g1-g2+
64. a1-d1.b6-b5
67. d8-d6+f4-e6
70. b2-b3.d4-d3
73. b4-d5+f6-e5
76. c2-b2.d4-d3
79. f2xh1.d2-d1/Q+
82. c4-b5.g5-g4
85. a7-b8.e4-c6
- 88... MAT
2. d2-d4.e5xd4
5. c1xb2.d7-d5
8. d1xd8.f8-b4+
11. g1-f3.h8-d8
14. g5-e4.h5-f4
17. a1-b1.b7-b6
20. c3xd4.d8xd4
23. g5xe6.c5xe6
26. f3-d2.e4-e2
29. c4xb2.d8-d2
32. f1-d1.c5-b7
35. f1-f5.g7-g6
38. f4-d4.a7-a5
41. d2-e2.f8-g7
44. c6-d8.f7-d7
47. g1-f2.d1-d2+
50. h2-h3.g6-g5
53. e1-f1.g6-f4
56. c6-a7.c7-c5
59. b5xa3.b3-g3
62. e2-d3.h3-f4+
65. d1-d8.b5-b4+
68. d6-d1.e6-d4
71. c2xb4.d3-d2
74. d5-e3.e5-d4
77. b2-b3.h2-h1
80. b3-b4.d1xh1
83. b5-a6.g4-g3
86. b8-a7.g2-g1/Q+
3. c2-c3.d4xc3
6. c4xd5.g8-f6
9. d8-d2.b4xd2+
12. e4-e5.f6-h5
15. O-O.f4-d3
18. f2-f4.e5-c6
21. f5-f6.c8-e6
24. f6-f7+g8-f8
27. b1-b2.a8-d8
30. b2-c4.d2xa2
33. d1-f1.e2-d2
36. f5-f1.e2-e7
39. d4-d2.a5-a4
42. e5-c6.f5-f7
45. d8-c6.d6-f5
48. f2-f1.g7-f6
51. f1-e1.d2-d6
54. c2-c4.a4-a3
57. a7-b5.d6-d3
60. a3-c2.g3-g1+
63. d3-c3.g2xg4
66. c3-b2.g4-g2
69. d1xd4.c5xd4
72. b3-c2.g2-f2
75. e3-d1.f2-e2
78. d1-f2+g3-e2
81. b4-c4.h1-e4+
84. a6-a7.g3-g2
87. a7-b8.g1-b6+

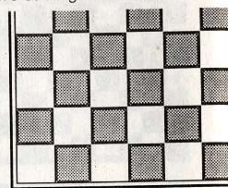
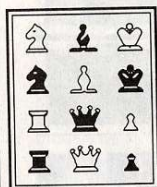
Partie : Sargon 3 (Blancs) contre Psion Chess (Noirs)

Nous vous livrons là, le détail de la "finale" de notre tournoi qui, je n'en doute pas, intéressera plus d'un passionné des échecs.

Nota :

O-O signifie Petit roque du roi.
/Q signifie une promotion en dames.
+ Indique une position d'échec au roi.

Quant au reste, nous ne doutons pas que vous saurez l'étudier avec plus de précision que nous ne pourrions le faire ici, en raison du manque de place. Pour les puristes, sachez qu'un temps moyen de quarante-cinq secondes par coup avait été réglé et que la partie a duré environ une heure et vingt minutes.

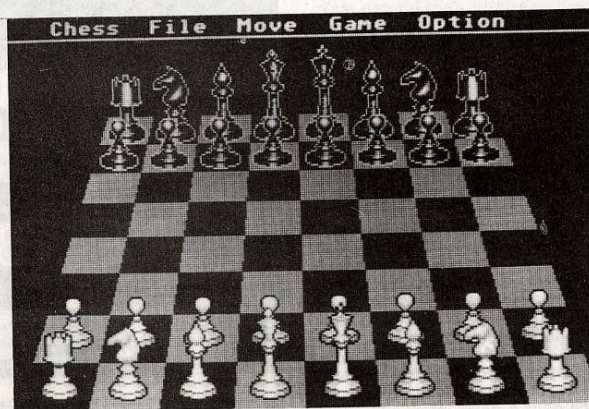


avec un jeu de pièces tout à fait standard. La gestion s'effectue naturellement : cliquez une première fois pour prendre la pièce puis une deuxième fois pour la relâcher sur la case d'arrivée. Les menus déroulants donnant accès aux différentes options du logiciel ne sont visibles que si la souris monte en haut de l'écran. Toutes les options nécessaires au bon déroulement d'une partie sont disponibles : retour en arrière, conseil, sauvegarde, changement de camp, etc.

Le programme peut, également, étudier une proposition de nul (si vous lui en faites une, évidemment !) et vous pouvez positionner l'échiquier afin d'étudier un problème ou un mat. Il est possible d'avoir une évaluation de la situation : à n'importe quel moment de la partie, ainsi que les différentes solutions envisagées pour sa suite.

Les tacticiens apprécieront la possibilité d'imprimer les coups joués. Afin de ne pas terminer sur un tableau uniformément rose, on pourra lui reprocher une petite faiblesse en fin de partie. Mais je m'empresse très vite de vous informer que c'est là un trait commun à tous les logiciels testés.

(cf partie détaillée). Malgré une victoire, longue et quelque peu étiquée, contre Sargon 3, Psion Chess est, à mon avis, une acquisition primordiale pour tout joueur d'échecs qui se respecte... il est tout simplement le meilleur !



KEMPELEN CHESS

Un essai raté

Très peu connu en France, ce logiciel n'a jamais eu un essor commercial important dans notre beau pays, et pour cause. D'un niveau plus que réduit, il n'a même pas pour lui l'avantage de la convivialité de Chessmaster. Présenté en trois dimensions comme

ses prédécesseurs, sa seule véritable spécificité réside dans ses possibilités graphiques assez intéressantes, il faut l'avouer. On peut en effet reconfigurer complètement la position spatiale du damier, son orientation, son inclinaison, changer les pièces, les couleurs, etc. Mais, hélas !, ce ne sont que des gadgets.

Du point de vue technique, il n'apporte vraiment rien au joueur d'échecs même moyen, car il est souvent amené à faire des erreurs d'appréciation et de jeu as-

sez grossières. De plus son système de gestion de déplacement est assez lamentable. On déplace un carré blanc sur le damier pour saisir une pièce, en cliquant dessus, puis on redéplace le carré pour poser la pièce. De plus, la gestion de souris fonctionne par à coups, ce qui rend l'utilisation du logiciel fort pénible.

J'ai beau chercher, je ne vois aucun point positif dans ce jeu qui m'inciterait à vous le conseiller. Non, vraiment, désolé !

CLASSEMENT FINAL

1er Psion Chess avec 3 points.

2e Sargon 3 avec 2 points.

3e Chess Master avec 1 point.

4e Kempelen : 0 point

Signalons encore qu'il existe sur ST un logiciel de base de données d'échecs, Chess Base, qui permet l'étude approfondie d'une quantité impressionnante de parties grâce à des critères sélectifs très développés. Il est, en fait, possible de demander à la machine d'examiner toutes les ouvertures à la française

	PSION C.	SARGON 3	CHESS M.	KEMPELEN
PSION C.		PSION C:88	PSION C:43	PSION C:20
SARGON 3			SARGON C:26	SARGON C:26
CHESS M.				CHESS M. C:74

Le nom indique le vainqueur et le chiffre, le nombre de coups entiers nécessaires.

faites par Anatoli Karpov au cours de sa dernière coupe du monde. Le programme effectue alors un tri sur sa base de données et ressort toutes les parties correspondant à ce critère. Il ne vous reste plus qu'à éditer une de ces parties et à l'étudier.

A noter que ce programme n'est destiné qu'à l'étude de parties. En effet, il ne joue pas du tout. De plus, orienté vers un public fort spécialisé, ce logiciel est très cher (environ 1 200 F).

Malgré la grande variété de logiciels d'échecs sur ST, on regrettera néanmoins que le meilleur soit un logiciel qui date de 1986 et que, depuis, nul n'ait su prendre la relève. Or, parallèlement, les performances des machines spécialisées pour les échecs ont fortement progressé, grâce à une plus grande sophistication de la programmation. A quand les programmes des Mephistos et autres sur notre bécane préférée ? Pour bientôt, espérons-le...

Les classiques

HIPPO BACKGAMMON

A la portée de tous !

Le Backgammon, ou Jacquet suivant le milieu social, est un jeu qui bénéficie d'une image de marque élitiste. En effet, il semble s'adresser aux pratiquants de petits clubs très fermés. Aujourd'hui, grâce à l'informatique, l'occasion se présente de populariser ce jeu encore peu connu.

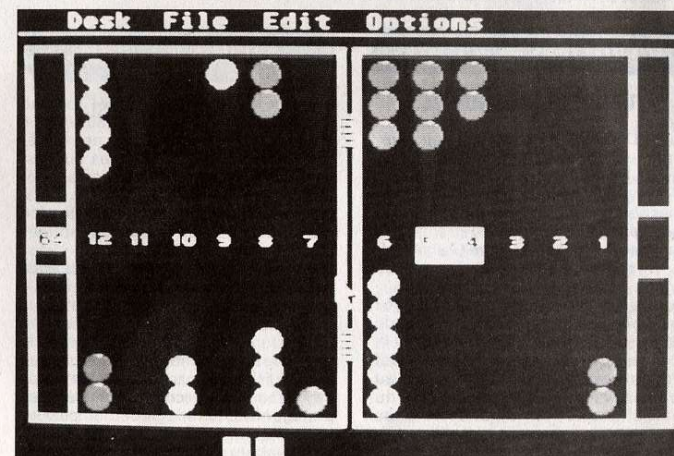
Hippobackgammon est livré dans une boîte d'aspect "très professionnel". Néanmoins, à son lancement, le programme rompt la monotonie par des graphismes agréables et chatoyants.

Rappelons-en brièvement les règles. Deux joueurs s'affrontent sur un plateau divisé en quatre "zones" où trônent six triangles, alternativement, colorés. Un des joueurs a les pions rouges, l'autre les blancs et chacun a une zone propre. Après avoir lancé deux dés, le joueur déplace deux pions des valeurs obtenues. Les deux joueurs se déplacent dans des directions opposées. Le but du jeu est de ramener le premier ses quinze pions, dans sa zone.

Grâce à des combinaisons stratégi-

ques, il est possible de bloquer ou de "prendre" des pions adverses. Ses finesses font de ce jeu un classique alliant subtilement hasard et réflexion. Dès le premier abord, le logiciel est très convivial. Géré entièrement à la souris, il possède parmi ses menus, une option

permettant aux débutants (dans mon genre...) d'apprendre les règles du Backgammon. Heureusement, les principes du jeu se comprennent rapidement. Reste la finesse... De ce point de vue, et après plusieurs parties, il semble bien que l'ordinateur possède une bonne



technique, lui assurant un bon niveau de jeu (malgré des tirages de dés parfois désastreux...).

Contrairement aux jeux de dames et d'échecs, il n'existe ici qu'un seul niveau, mais il est possible de l'améliorer avec peu d'efforts, comme nous allons le voir par la suite. Le chargement et la sauvegarde d'une partie en cours sont deux des options disponibles. Le seul défaut apparent est l'impossibilité de jouer contre un adversaire humain. Les seules choix prévus sont humain-robot ou robot-robot.

La grande particularité du logiciel est la

capacité à "programmer" son propre robot de backgammon en affectant des coefficients positifs plus ou moins grands aux bonnes attitudes répondant à des problèmes décisionnels. A l'inverse, les mauvaises manies sont évaluées par des valeurs négatives. Il est ainsi possible de redéfinir totalement le type de jeu de son robot et de lui faire affronter les autres robots préprogrammés.

A ceux que la pratique de ce grand classique intéresse, je ne saurais que conseiller *HippoBackgammon* qui leur procurera, sans nul doute, le partenariat si recherché.



DAMES GRAND MAÎTRE

Qualité et puissance...

Après *Dames 3D*, Cobra Soft nous présente un nouveau logiciel de jeu de dames. Il s'agit là du premier programme ST franco-soviétique (en ces temps de "glasnost" tout peut arriver !). Elaboré avec l'apport technique du grand maître russe Agafonov, *Dames Grand Maître* se présente comme un logiciel de pointe, dans ce domaine.

La présentation du logiciel est sobre : une boîte cartonnée noire illustrée de lettres grises. Première surprise, tout le texte sur la boîte noire est en alphabet cyrillique, voilà qui est original. Ouf, au dos du boîtier, nous avisons le nom du soft en français (tout le monde ne lit pas forcément couramment le cyrillique...). Une documentation, en bon français,

accompagne le logiciel. Elle est brève mais concise et permet de maîtriser rapidement toutes les possibilités du logiciel.

Une fois le programme lancé, apparaît l'échiquier marron sur fond jaune ocre. En haut de l'écran, les options se présentent sous forme de cases sur lesquelles on peut cliquer afin de paramétrer convenablement le niveau, la situation de départ, le temps de réflexion mais aussi le camp de chacun des joueurs.

D'autre part, on constate l'existence d'une bibliothèque d'ouvertures. Cela a un grand avantage, car au début de la partie, le logiciel répond de manière foudroyante, tant que l'on reste dans le domaine de sa bibliothèque. De chaque côté de l'échiquier, s'affichent les temps de réflexion respectifs de chacun des protagonistes (temps global, temps pour le coup actuel).

Le niveau du logiciel se paramètre par

deux méthodes de sélection différentes. La première détermine le nombre de demi-coups étudiés par l'ordinateur avant de rendre sa réponse. La seconde, plus conventionnelle, en fonction d'un temps de réflexion maximal. Le niveau global du programme semble bon, voire même excellent aux dires de ses concepteurs. Je n'avance ce dernier argument, qu'au conditionnel, n'ayant disposé pour mes tests, que d'une version bridée (5 demi-coups maximum et une minute de réflexion) qui ne m'a pas permis d'apprécier toute la qualité du logiciel.

On sent, en tout cas, la volonté de Cobra Soft de fournir à tous les joueurs de dames, quels qu'ils soient, un partenaire d'un niveau plus qu'intéressant. Cette idée est renforcée par un fait important. Cobra Soft a en effet créé une version compétition de son logiciel, pour participer aux grands tournois internationaux. A chaque fois, qu'une nouvelle version de ce modèle compétition sera créée, l'ancienne servira à la mise à jour du programme grand public (je présume qu'il existera des possibilités de mise à jour pour les possesseurs de l'ancienne version, mais pour l'instant mystère...).

Néanmoins, quelques défauts, plus ou moins graves, persistent.

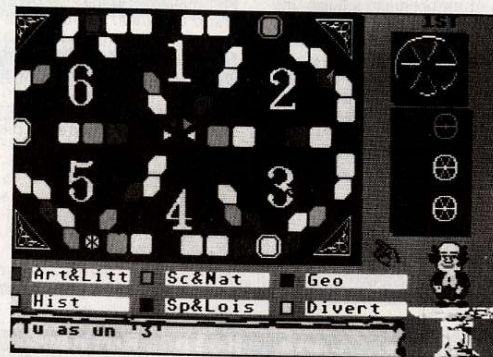
— D'un point de vue informatique, signalons la gestion de la sélection des pièces (à l'aide des touches horizontales du curseur) qui semble plus qu'étrange et peu conviviale.

— D'un point de vue technique, il est étonnant que lorsque l'on demande un conseil, la machine recalcule complètement le "meilleur coup" (elle devrait l'avoir déjà calculé dans ses prévisions) et qu'elle le joue automatiquement, sans vous laisser juger de la qualité de ce choix. Est-il vraiment nécessaire d'imposer au joueur la contrainte d'un temps de réflexion supplémentaire ?

— Le troisième défaut est d'un tout autre ordre et assez subjectif, mais il me semble qu'il faille quand même le signaler. Il s'agit du prix du logiciel (490 F). Il faut reconnaître que le logiciel est de grande qualité mais vaut-il cette somme, alors que le prix moyen d'un logiciel de jeu de réflexion, voire même le meilleur logiciel d'échecs, est aux alentours de 250 F. A mon avis, le prix est excessif. Signalons, néanmoins, pour les clubs, qu'ils bénéficient auprès de Cobra Soft de conditions d'achat plus avantageuses (390 F).

Dames Grand Maître est un logiciel de haute qualité, qui ne démerite en rien le titre de meilleur logiciel de dames sur ST mais on est en droit de se demander si l'investissement sera rentable, surtout pour les joueurs du dimanche. Pour les "pros", *Dames Grand Maître* répondra sans nul doute à leurs besoins.

Jeux culturels



TRIVIAL PURSUIT

La rançon du succès

Après s'être vendu à des centaines de milliers d'exemplaires sous forme de boîtes de jeu de société et après l'apparition de multiples extensions, il était tout à fait naturel de voir apparaître la version informatique de ce jeu. Mais quelle déception !

Signalons tout d'abord que j'adore ce jeu en raison de la qualité particulière du jeu de société aussi bien du point de vue réalisation que présentation. Mais revenons à nos moutons. Une fois le jeu chargé et tous les noms des participants (minimum deux) saisis, on arrive au jeu proprement dit.

A gauche de l'écran, le plateau de jeu : les cases toutes petites n'ont gardé du plateau de jeu original que les couleurs symbolisant les questions. Des légendes, en bas de l'écran, rappellent les matières associées aux couleurs. Entre les pistes où se déplacent les pions, sont placés des chiffres de 1 à 6. Leur utilité ? Très simple, un petit personnage arrive sur le côté droit de l'écran et lance une fléchette qui atterrit sur un des numéros. Ce jet symbolise le lancer d'un dé. Il n'y a plus, alors, qu'à déplacer notre pion.

Pour la question, changement de décor. On se retrouve dans une pièce meublée avec une chaîne HiFi à droite de l'écran pour les questions musicales ou dans une pièce sombre pour les questions visuelles, projetées sous forme de diapositives. Les autres questions apparaissent dans une bulle de bande dessinée. Jusque-là, rien d'anormal !

En cliquant sur la souris une fois la question posée, le personnage donne la réponse et vous demande si c'est ce que vous avez répondu. Eh oui, la réponse, il suffit de la faire à haute voix ! Stupeur et stupéfaction !

Trivial Pursuit n'est rien d'autre qu'une version tournant sur micro, avec les mêmes spécificités que le jeu de société et rien de plus. On ne peut même pas insister sur le nombre de questions car il y en a moins sur ordinateur (3 000) que dans le jeu (6 000).

Ma question est alors simple : pourquoi acheter un logiciel qui coûte plus cher que le jeu de société et qui n'apporte rien de plus ? A moins que vous n'adoriez les adaptations informatiques...

MICRO SCRABBLE

Classique mais fort bien fait...

Micro Scrabble est l'exemple type de la bonne adaptation d'un grand jeu classique, mais à part cela qu'en dire ? Tout le monde connaît le scrabble, ce jeu de lettres à disposer sur un plateau. Chacune de ces lettres a une valeur spécifique et selon la case occupée sur le plateau la valeur de la lettre, voire celle du mot entier, double ou triple. Signalons que l'ordinateur dispose de dix niveaux selon lesquels il utilise une gamme plus ou moins grande de mots de son dictionnaire fort important (100 000 mots annoncés). La reproduction du scrabble originel est par-

faite et toutes les possibilités ont été conservées : échange des lettres, pioche dans le pot restant, etc.

Un seul défaut mais classique dans ce type de jeu, le programme ne vérifie pas la validité de votre réponse et cela se comprend. Même avec un dictionnaire, deux fois plus épais, il ne pourrait connaître tout le vocabulaire.

Néanmoins, saluons l'excellent niveau de ce logiciel, très convivial à l'utilisation et où tout le positionnement des mots sur le damier s'effectue par l'intermédiaire de la souris. On a vraiment l'impression d'être devant un jeu conventionnel de Scrabble. Pour tous ceux qui les jeux (de mots) amusent !

POWER PLAY

Lorsque les dieux s'en mêlent...

Jeu de questions "à la *Trivial Pursuit*", *Power Play* a néanmoins su renouveler agréablement le genre par des trouvailles intelligentes qui font de ce jeu, un excellent produit.

Signalons tout d'abord qu'en achetant le logiciel, fort bien présenté, dans sa grande boîte noire, vous disposez non seulement du jeu mais aussi du compilateur qui vous servira à créer des bibliothèques de questions personnalisées, prolongeant ainsi fortement la durée de vie de votre jeu.

Vous allez incarner un des quatre dieux romains impliqués dans cette compétition. Chacun a, sous ses ordres, quatre divinités mineures qu'il déplacera sur un échiquier de 64 cases aux couleurs variées. Sur le damier, quatre cases blanches symbolisent des téléporteurs interconnectés. Mais attention, les déplacements les utilisant se font aléatoirement.

A chaque déplacement, le joueur devra répondre à une question choisie parmi plusieurs matières. Le système de réponse est relativement simple : à chaque question, l'ordinateur fait correspondre quatre réponses dont une seule est la bonne. Ces réponses sont disposées aux quatre points cardinaux d'une rosace des vents fictive. Pour répondre, il suffit de pousser la manette dans la direction de la réponse. En cas de réussite, le pion se déplace et gagne de la force. Votre tour de jeu s'arrête alors et on passe à l'adversaire, sauf en cas de duel.

Une chose amusante est à remarquer, si vous ne faites que jouer un des pions,

les autres s'énervent et décident au bout d'un moment de partir à l'aventure. Un d'entre eux, au hasard, se déplace alors dans une direction, tout seul, et vous fait perdre votre tour de jeu. La force est, en effet, une caractéristique importante de ce jeu. Lorsque deux pions adverses tombent sur la même case, il y a duel. Symbolisée par des épreuves des forces diverses (tir à la corde avec une crevasse emplie de lave au centre, pousser un rocher, en équilibre instable sur l'adversaire, etc.).

Le duel est une épreuve où une question est posée, simultanément aux deux joueurs et c'est alors leur rapidité à répondre qui entre en jeu. Si un joueur répond juste et en premier, il sape un point de force à son adversaire, sinon il en perd un. S'il ne répond pas le premier, c'est l'attitude de son adversaire qui est prédominante. Lorsqu'un joueur amasse 15 points de force, il se métamorphose en un être plus puissant, lui permettant de ne pas mourir si ses points de force tombent à zéro. Dans ce

cas, il reprend sa forme antérieure. Le but de ce jeu est, vous l'avez compris, d'éliminer ses adversaires. *Power Play* est un jeu qui, au vu de son thème, aurait pu n'être qu'un vulgaire ersatz de *Trivial Pursuit*. Mais il n'en est rien. Combinant les jeux de connaissances, de damiers, de stratégie mais aussi de rapidité, il ne manque pas de séduire surtout lorsque l'on y joue à trois ou quatre personnes. N'hésitez pas à l'essayer et que les dieux soient avec vous !

La nouvelle vague

Les puristes me rétorqueront, à la lecture de ce titre, qu'il n'existe pas de nouvelle vague de jeu de réflexion, que ce ne sont que des jeux d'arcade camouflés. Mais il n'en demeure pas moins qu'un bon nombre de jeux se situent néanmoins sur une frontière plus proche de la réflexion que de l'arcade.

Que ces jeux se pratiquent en solitaire ou à plusieurs, ils font appel à une cogitation qui se veut (et doit être) rapide et efficace.

SHANGAI

Lorsque le Mah Jong se fait patience...

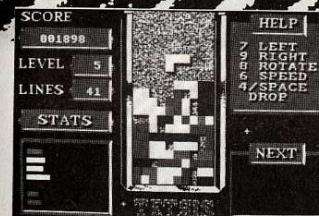
Le seul lien de Shanghai avec le Mah Jong, c'est que ces deux jeux utilisent les mêmes pièces. Ce point commun mis à part, il n'y a absolument aucun lien entre les deux jeux. Mais, on ne le regrette pas !

Subtil mélange de *memory* et de patience, Shanghai n'a rien à envier aux autres jeux de réflexion. Lorsque le programme démarre, on découvre une pyramide constituée de ces dominos chinois qui sont utilisés en Mah Jong. Il faut insister sur la qualité graphique de ces dominos qui, malgré leur petite taille, sont tout à fait visibles (et fort agréables, par ailleurs...). Pour vous, humble et misérable joueur, le but de votre non moins misérable quête est de nettoyer cette pile, représentant le grand Dragon sacré ! Même Confucius y laisserait des plumes !



Pour ce faire, il va vous falloir associer des pions identiques par paires, afin d'arriver à les retirer de la pyramide. Je vois déjà les petits malins s'exciter, pensant que ce casse-tête n'a de chinois que le nom ! Mais qu'ils se détrompent : pour les retirer, les pions doivent pouvoir coulisser librement sur leur gauche ou leur droite. D'autre part, il n'existe que quatre exemplaires de chaque pion. Autant vous dire qu'il faut prendre des précautions en retirant deux pions afin de ne pas bloquer le retrait des deux autres. Comme son nom l'indique, la pyramide est constituée de différents niveaux que l'on distingue par une lisière de couleur (verte, rouge ou jaune), différente suivant la hauteur. Pour retirer une paire, on clique sur un domino puis deux fois sur le second, la paire disparaît alors si le choix est convenable.

Il existe plusieurs manières de pratiquer le "Shanghai" : tout seul ou en challenge avec la possibilité de laisser un temps réduit de réponse, pour pimenter le jeu. Sous des apparences forts simples, se cache un jeu d'une extrême complexité. En effet, il n'est pas simple de retirer tous les dominos qui traînent sur le tapis. Souvent, un pion sur le sommet d'une pile bloque le déroulement du jeu, vers la fin de la partie, il n'y a alors rien d'autre à faire que de recommencer. De plus la possibilité de challenge permet de renouveler un peu le plaisir. Un seul regret, en couleur, il faut une certaine habitude pour distinguer les différents niveaux de hauteur de la pyramide, défaut qui disparaît lorsqu'on y joue sur un moniteur monochrome. Néanmoins, ce jeu est un des plus grands classiques. A pratiquer sans modération !



TETRIS

Pentaminos en folies !

Adapté directement d'un logiciel soviétique, *Tetris* mérite probablement, le titre du logiciel le plus innovateur en la matière. Le principe de *Tetris* se base sur les combinaisons d'emboîtement des pentaminos. Mais, je vous vois froncer les sourcils, avec l'inéluctable question sur toutes les lèvres : mais qu'est-ce qu'un pentamino ?

A l'origine, c'est une petite figure en bois. Il en existe de plusieurs formes et leur seule caractéristique commune est qu'ils s'emboîtent les uns dans les autres de plusieurs manières possibles. Vous devinez donc que cette caractéristique ne sera pas étrangère au but du jeu !

Dans *Tetris*, toute l'action se concentre dans une partie rectangulaire de l'écran où les pentaminos tombent sans arrêt. Afin de bien les distinguer, chaque type a une couleur différente. A l'aide de la manette de jeu, on peut les guider dans leur chute — vers la gauche ou la droite — ou encore les faire pivoter sur eux-mêmes afin de les présenter dans une position favorable, avant qu'ils ne s'emboîtent "au fond de ce rectangle".

A gauche de l'écran, s'affichent des barres de couleurs symbolisant le pourcentage de pentaminos tombés pour une couleur donnée.

Le but du jeu, aisé au début si le joueur s'y prend bien, est d'empiler les figurines en créant des lignes horizontales continues en travers du rectangle. Lorsqu'une telle ligne est créée, elle disparaît, faisant descendre d'un cran, tout ce qui se trouve au dessus. Il faut donc, éliminer les pentaminos en les effaçant ligne après ligne.

Sur la gauche de l'empilement, un indicateur rappelle le total des lignes effacées. Chaque fois que ce total passe dans une tranche des dizaines supérieures, le niveau de jeu augmente automatiquement et la chute des pièces s'accélère, laissant ainsi moins de temps de réflexion au futur meilleur emboîtement des pièces.

Une option pour débutants permet l'affichage dans une petite fenêtre sur le côté de la figure qui va tomber. Cela simplifie un peu le jeu, en permettant de prévoir l'empilement à l'avance.

La musique agrémentant le jeu est charmante au début mais, hélas ! elle se révèle très vite entêtante et on ne résiste pas à la tentation de couper le son afin

de se concentrer sur la chute des figures.

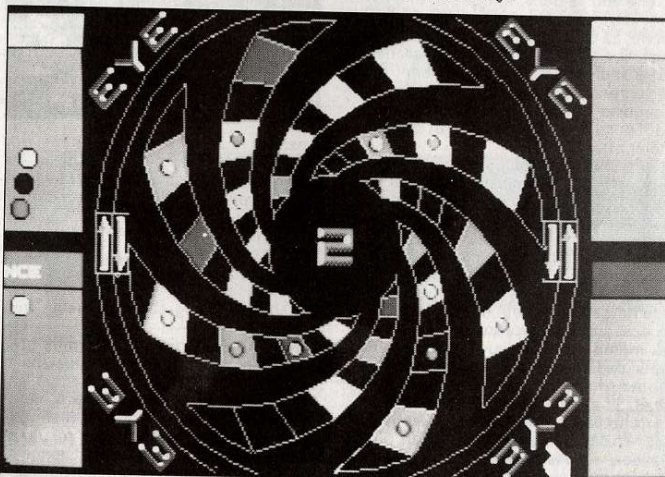
Tetris a su redémontrer une règle d'or, un peu oubliée, en ces temps modernes : il n'est pas nécessaire de faire compliqué pour faire bien ! Je ne compte plus le nombre d'heures passées à scruter l'écran et la chute des figurines.

Un seul défaut, les lunettes sombres pour reposer les yeux ne sont pas comprises dans le prix du logiciel et l'écran utilise des couleurs "flashantes". Mais, malgré cela, si vous ne le connaissez pas encore, courez vite l'acheter !

EYE

Bizarre, bizarre...

Il est des jeux dont la fonction est évidente dès les premières minutes de pratique. Mais *Eye* n'est pas de ceux-là ! Présenté dans une superbe boîte cartonnée — où deux beaux yeux féminins semblent vous fixer — fermée par un élastique qui vient délicatement s'in-



cruster dans des encoches... de toute évidence, l'aspect esthétique du jeu a été subtilement soigné. Que de bons augures, pour la suite !

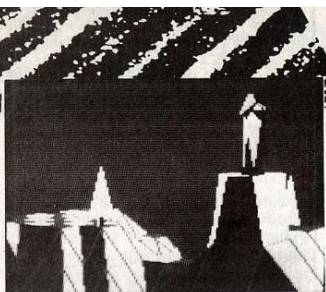
La boîte ouverte, on découvre un carton portant d'étranges figures colorées (sans utilité pour le jeu... uniquement pour l'esthétique), une documentation et une disquette. Signalons que pour une raison inconnue, la documentation laisse une impression soporifique qui ne donne pas vraiment envie de la lire,

sans doute le style ! En se forçant, on découvre qu'elle ne nous apprend que le strict nécessaire.

C'est donc dubitatif que je démarre le logiciel, découvrant au tout début du jeu, une figure géométrique semblable à celle du carton du départ. Après avoir entré le nombre de joueurs, je dispose quatre pions de ma couleur sur des cases du plateau. Ah, oui ! le plateau est constitué de deux grandes spirales et de trente-deux cases de couleurs situées entre les hélices. Le but du jeu est d'occuper les quatre cases de sa couleur, tout en empêchant ses adversaires d'en faire autant.

A ce moment-là, mon petit doigt commence à me susurrer de méchantes choses sur le compte du logiciel mais je le fais vite taire ! Une fois les pions disposés, on peut déplacer un pion d'une case ou tourner l'hélice d'un cran, cette dernière décale alors tous les pions. De toute évidence, le jeu est complexe ("trop complexe" me susurre, à nouveau, mon petit doigt). Au bout d'une demi-heure de jeu, je n'arrive toujours pas à gagner. Un certain sentiment de lassitude commence à m'envahir, habilement entretenu par les picotements de mon petit doigt.

Je n'ai pu achever mon article, m'étant littéralement endormi sur mon *ST. Eye* est un jeu qui doit plaire à certains. Mais, derrière une apparence de sophistication, se cache un jeu qui, contre l'ordinateur, est inintéressant. En effet, après quelques parties contre ce dernier, j'ai trouvé plus d'un moyen de le faire jouer en ma faveur. Quant à y jouer à plusieurs, son apparente complexité et la banalité du thème en ont découragé plus d'un, moi y compris !



SENTINEL

Etre ou ne pas être...

Ce n'est qu'après maintes réflexions que j'ai retenu *La Sentinelle*, dans ce dossier. Ce jeu change du mélange habituel des jeux précédents, à savoir rapidité-réflexion.

Ici le joueur doit faire preuve de réflexion mais aussi de stratégie. Beaucoup me rétorqueront que bon nombre de logiciels de simulation, *wargames* et autres auraient alors eu leur place ici... Mais, tant pis ! Ce qui est fait, est fait. Vous incarnez un robot, piégé dans une dimension inconnue, votre but est bien entendu de vous en échapper. Hélas ! pour ce faire, il vous faut d'abord détruire la sentinelle qui surveille cette dimension. Percée sur le plus haut des sommets, elle tourne lentement et lorsqu'elle vous a dans son viseur, elle aspire votre énergie, fluide vital à votre survie. Là où la situation se complique, c'est que vous ne savez pas marcher. Votre seul moyen de déplacement est de recréer un double de vous-même, n'importe où dans votre ligne de vue (sauf dans le vide, bien sûr...) et de vous y téléporter.

Une fois arrivé là-bas, il ne vous reste plus qu'à dissoudre l'ancienne forme qui vous rapportera l'énergie dépensée pour la création de cette nouvelle enveloppe.

En effet, ce jeu est basé sur l'énergie. Pour en gagner, vous pouvez dissoudre les rochers ou arbres qui jalonnent ça et là le paysage. On peut même s'enrichir en énergie en "dévorant" la sentinelle. Du même point de vue, vous pouvez créer des arbres, des rochers ou des robots. Mais pour créer ou absorber un objet, il faut en voir la base. Le principe va donc être pour vous de chercher à gagner des positions de plus en plus élevées, en usant des obstacles naturels (corniches, pitons, etc.) ou artificiels (en créant un empilement de rochers). Il est bien évident que cette dernière solution consomme énormément d'énergie.

Ayant atteint une situation aussi élevée que la sentinelle, il ne vous reste plus qu'à la dissoudre et à prendre sa place avant de vous transporter dans une autre dimension.

Signalons que ce jeu fait appel au principe des fractales et que tous les graphismes sont, bien entendu, en formes

D O S S I E R

pleines. D'autre part, le joueur peut à tout moment, en pointant avec la souris sur le ciel, obtenir non seulement une vue aérienne de tout l'univers dans lequel il évolue, mais aussi l'orientation actuelle de la sentinelle. Cela lui permet donc d'échafauder une stratégie de déplacement.

Superbement réalisé, très convivial à l'utilisation, *La Sentinelle* est un des grands classiques parmi les logiciels du ST (et de beaucoup d'autres machines). D'autre part, la multitude de niveaux différents (9 999 sur la version Atari) garantit de longues heures d'un plaisir sans faille !

HEX

Un jeu sympathique



Il est des jeux, sans qualité aucune, qui marquent la mémoire collective. Au contraire, il en est d'autres qui, bien que d'excellente qualité, n'ont jamais connu le succès mérité. *Hex* appartient à cette dernière famille. Moi même, j'ignorais tout de ce jeu (jusqu'à son existence...) il y a encore une semaine. Aussi qu'elle ne fut pas ma surprise de découvrir un jeu tout à fait agréable et même très prenant.

Il est vrai qu'au premier abord, la présentation est sommaire, voire mauvaise au regard des productions actuelles. Mais toute chose a son contexte. *Hex* a presque trois ans. Aussi faut-il se garder du vague instinct répulsif résultant de la présentation entièrement textuelle du jeu. C'est à peine si une bordure colorée orne le texte qui introduit le logiciel et ses options.

Parmi ces dernières, notons la sauvegarde d'un personnage du jeu, les règles, etc. Huit personnages sont sauvegardables en vue de poursuivre la partie ultérieurement. Sur la droite de l'écran, les high-scores. Passons donc, bien vite sur cette présentation peu attirante mais fonctionnelle, et attaquons-nous au jeu lui-même.

Vous êtes une licorne, sur un damier

d'hexagones aux couleurs variées. Vert, rouge, violet et bleu sont les couleurs qui y trônent. Votre but est de recolorier ce damier tout en vert en sautant de case en case. Vous pouvez sauter sur un hexagone adjacent ou bien sur place afin de cumuler les effets de votre déplacement.

A propos, me direz-vous, quels sont ces effets ? Eh bien, à chaque fois que vous sautez sur une case, deux cas se présentent :

— cette case est isolée des autres cases de même couleur et, dans ce cas, elle se transforme en une autre couleur suivant le cycle Rouge-Violet-Bleu-Vert-Rouge ;

— la case est contiguë à d'autres hexagones de même couleur, auquel cas les côtés latéraux de l'hexagone se colorent en jaune, signe que la case est sélectionnée. Il faut alors sélectionner toutes les cases de même couleur pour passer à la couleur suivante du cycle. Signalons deux facteurs importants. Votre vitalité diminue au cours des déplacements, et votre énergie augmente à chaque fois qu'une case prend la couleur verte.

Jusque-là, rien de bien compliqué ! Signalons maintenant qu'il y a 100 niveaux à franchir et que, au fur et à mesure, apparaissent des adversaires fort intelligents dont le but est exactement contraire au vôtre : colorier en rouge tout le damier. Aussi, seuls ou à plusieurs ils viennent vous nuire, en défaisant constamment votre ouvrage. Vous jouez alors tour à tour avec vos adversaires informatiques qui, s'ils gagnent vous feront rétrograder d'un niveau. D'autre part — et c'est là que le jeu prend toute son ampleur —, l'énergie sert à acheter des sorts (au maximum cinq), qui vous servent à changer des cases de couleur, bloquer votre adversaire, ou à vous déplacer plus d'une fois dans un tour, etc. Ces sorts, nombreux et variés, sont proposés à la fin de chaque tableau réussi. Leur achat et leur utilisation coûte un certain nombre de points d'énergie. Lorsque vous arrivez à zéro, c'est perdu.

Autre problème lié à l'utilisation de ces sorts, vos adversaires disposent également de leur propre panoplie magique et ils l'utilisent fort bien. La stratégie à utiliser doit être la plus rapide possible tout en économisant au maximum l'énergie pour les tableaux suivants et bien sûr en tenant compte des particularités de vos adversaires. Malgré une ancienneté toute relative, *Hex* est un jeu auquel on prend tout simplement plaisir en raison de ses possibilités stratégiques. Si, au début on a quelques difficultés à démarrer, le déclic se produit vite et on n'a de cesse d'y jouer. Bref, un jeu sympathique...



Hélas ! amateurs de bridge, tarot, rami et autres, une terrible constatation s'impose : il n'existe aucun logiciel digne de ce nom qui puisse servir de partenaire valable dans la pratique de votre jeu préféré. Ce fait est sans nul doute lié à la complexité stratégique de ces jeux. Le seul jeu représenté (et bien représenté) est le poker, sous la forme du traditionnel *Strip Poker*, qui pullule sous forme de multiples versions ST.

Les jeux de cartes (ou presque)

STRIP POKER 2

Vade retro, Satana !

Ne nous abusons pas ! Le deux après le titre signifie uniquement que par rapport à la version un, on a changé les

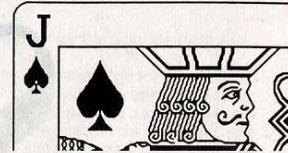
partenaires féminines, naturellement ! Désolé, mesdemoiselles ! Cela ne marque en rien une amélioration du jeu. Les deux charmantes créatures que l'on affronte dans ce jeu, répondent aux doux prénoms de Sam (non, non, non, pas Samantha Fox...) et de Donna. Ce poker se jouant à deux, il vous faut choisir un partenaire entre ces deux charmantes jeunes femmes.

La réflexion finale

Voilà, ce dossier s'achève. Mais sachez bien qu'il n'est que momentanément fermé. Dès qu'une nouveauté verra le jour dans ce domaine, nous ne manquerons pas de vous en informer.

Que les inconditionnels du genre se réjouissent, du 1er au 9 avril 1989, ils pourront s'adonner à leur jeu de réflexion préféré (et à bien d'autres encore...) au Salon des Jeux de Réflexion qui se tiendra Porte de Versailles. Là point d'ordinateur (du moins à ma connaissance...), mais des joueurs humains et cela vaudra quand même le détour !

N. Cetkovic



Chacun débute la partie avec un crédit de 100 dollars. A chaque fois qu'un des deux joueurs tombe à zéro de crédit, il doit vendre un vêtement (Ah ! Ah ! Ah ! : rire sardonique...). A tour de rôle, les deux adversaires distribuent donc cinq cartes par personne. On peut alors miser, relancer, appeler ou abandonner. Si on relance, il faut augmenter la mise de 5 à 25 dollars suivant ses goûts. Cette étape passée, il faut appeler, vous échangez alors un certain nombre de carte. Pour ce faire, il suffit de cliquer sur les cartes à défausser ce qui a pour effet de les retourner, faces cachées. Vous recevrez alors autant de cartes neuves, et c'est reparti pour une série de mises avant de découvrir son jeu. *Strip Poker 2*, comme tous les jeux du même type, s'use vite. La qualité de jeu limitée fait qu'il n'est pas très compliqué de battre nos charmants adversaires. Et, avouons-le, une fois battues, elles perdent beaucoup de l'attrait original. Heureusement, pour les fanatiques du genre, signalons l'existence de quatre "Data Disks" pour cette version, contenant, au total, huit autres adversaires, tout aussi charmantes que les premières ! Mais enfin, est-ce bien raisonnable ?

Tableau récapitulatif :

- 1 : Nombre de joueurs
- 2 : Configuration nécessaire (C: Couleur M: Monochrome)
- 3 : Editeur
- 4 : Prix
- 5 : Appréciation
*=nul, **=mauvais, ***=moyen, ****=bon, *****=excellent

Titre	1	2	3	4	5
Psion Chess	1 à 2	520C&M	Psion	220	*****
Sargon 3	1 à 2	520C&M	D & K Stracklen	250	****
ChessMaster	1 à 2	520C	Electronic Art	290	***
Kempelen Chess	1 à 2	520C	Andromeda Software	N.C	**
Dames G. Maître	1 à 2	520C	Cobra Soft	490	****
Backgammon	1	520C	Hippopotamus	240	***
Micro-Scrabble	1 à 2	520C	Leisure Genius	220	****
Trivial Pursuit	1 à 6	520C	Domark	290	**
Power Play	1 à 4	520C	Arcana	200	***
Tetris	1	520C	Mirrorsoft	200	*****
Shangai	1 à 2	520C&M	Activision	240	****
Eye	1 à 4	520C	Endurance Games	179	*
The Sentinel	1	520C	Firebird	200	****
Hex	1	520C	Mark of the Unicorn	225	****
Strip Poker 2	1	520C	Anco	190	**

Sprite Editor

LES LUTINS SE DECHAINENT

L'animation s'effectue par logiciel (cas du ST) ou directement à l'aide de circuits électroniques spécialisés (C64, MSX). Pour créer ces fameux lutins, les programmes classiques de DAO sont utilisables. Mais, hélas ! le confort n'est pas forcément des meilleurs, ces logiciels étant surtout orientés vers la manipulation d'écrans dans leur totalité.

Les utilitaires de *Sprite Editor* ont pour ambition de faciliter la création des "sprites", leur stockage et animation, cette dernière procurant souvent quelques ennuis au créateur de jeux Basic.

L'ÉDITEUR DE SPRITES

Dans la boîte se trouvent un petit manuel plutôt succinct et une disquette contenant l'éditeur de sprites et plusieurs autres utilitaires.

Le programme *Editor* sert à la création des sprites, il offre également d'autres fonctions telles la compilation et l'animation d'images. Il utilise les facilités habituelles du GEM : boîtes, menus déroulants, etc.

L'option **FILE** du menu offre le choix du format d'images : Degas, Neo, Art Director ou Bit image (format sauvegardant l'écran bit map sans palette).

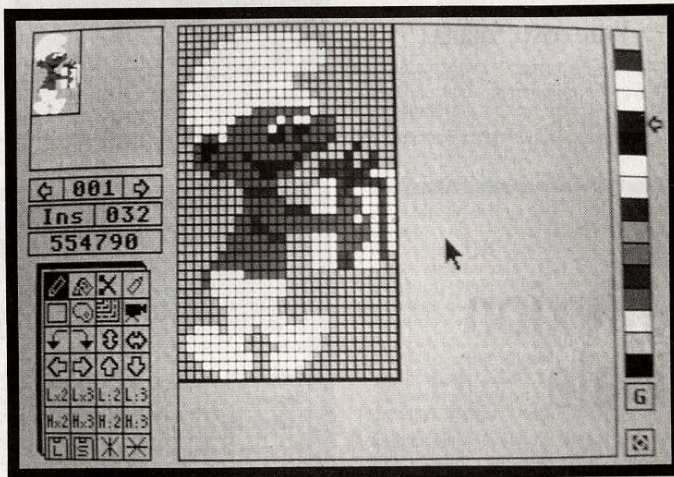
DISC permet le chargement ou la sauvegarde de l'image dans le format choisi et le choix du lecteur.

MENU STAR

Il regroupe les fonctions suivantes : **Compile** compresse la taille mémoire d'une image. L'opération s'effectue en neuf passes et le taux de compactage s'affiche. Ce compilateur (ou plutôt compacteur, l'appellation est ici impropre) bien qu'assez rapide, s'est avéré décevant après plusieurs essais comparatifs mettant en ligne *Tinystuff* (le plus efficace) et l'option compression de *Degas Elite*.

Tant que l'image à compacter n'est pas trop complexe, les performances en

La création de "sprites" ou lutins est un passage presque obligatoire pour tout programmeur de jeux ou graphiste amateur d'animations. Un lutin, c'est une partie d'image qui sera déplacée ou animée (voire les deux à la fois) indépendamment du fond.



gain de place approchent celle de *Degas*. En revanche, en utilisant des images riches en informations (digitalisations), les performances sont déplorables. Les routines n'arrivent pas à obtenir de gain de place et ceci alors que les deux autres compacteurs offrent une réduction de taille sensible (surtout avec *Tiny*).

Ce compacteur graphique ne sera donc utile qu'à ceux n'en possédant aucun ou qui doivent utiliser le système d'animation maison (à base d'images compactées).

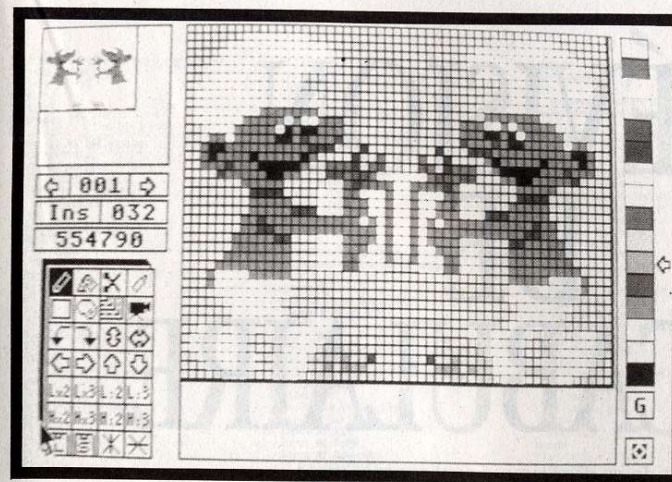
Decompile sert au décompactage d'images au format programme (ainsi que des images au format *Tiny*).

Résolution permet le changement de résolution d'une image (3 résolutions).

Swap image autorise le passage de l'une à l'autre des deux images susceptibles de prendre place en mémoire.

Visu image et **Cls image** servent respectivement à voir ou à effacer une image.

Palette permet de redéfinir la palette de couleurs image (avec transfert de couleurs et dégradés automatiques entre



couleurs, charg./sauv. palette, rétablissement de la palette originale, ...).

Block sert à découper une partie de l'écran par un cadre déplacé à la souris. La copie de blocs est possible en mode transparent (pour afficher le bloc devant ou derrière le fond d'écran). Autres fonctions de bloc, le chargement et la sauvegarde.

MENU DEMO

Le menu Demo contient des options permettant l'exécution d'une séquence d'images programmées (Executer). L'option Créer donne accès à une boîte offrant plusieurs fonctions : création de séquences d'images à base de pages écrans compilées (jusqu'à 99, mélange possible de basse et moyenne résolution et réglage de la temporisation inter-images), ajout d'image ou d'une demo complète, effacement d'image, enfin chargement ou sauvegarde d'une séquence.

LE GÉNÉRATEUR DE SPRITES

Les fonctions les plus intéressantes du programme sont celles de création de sprites. A savoir : créer, charger, (des banques de sprites, la récupération au format Pro Sprite Designer est possible), sauvegarder, et effacer un sprite.

Créer : une page de travail apparaît avec une zone destinée au dessin du sprite (avec ou sans grille pour positionner précisément les pixels). Le coin supérieur gauche est occupé par une représentation taille réelle du sprite en création (max. 70x65). Les outils de l'éditeur de sprites sont représentés par des petites icônes en bas à gauche sous un sélecteur de sprites permettant de travailler sur chaque dessin d'une animation.

verticalement ou horizontalement à volonté.

Regrettons le manque de fonction UNDO pour la dernière opération effectuée (pourtant implémentée astucieusement dans la partie gestion de palette). Cette partie du programme est en tout cas pratique d'emploi.

Le générateur de sprite marche en basse résolution, les autres routines acceptent, elles, tous les modes.

LES AUTRES UTILITAIRES

Crea-D permet de transformer les banques de sprites en données utilisables en Basic ou en Assembleur.

Decompil est un utilitaire de décompactage d'images Degas (format PC1...)

Demoview est un "Slideshow" autorisant l'exécution d'animations ou l'affichage de graphismes au format *Sprite Editor*.

Linkeur, programme dédié à l'assemblage de banques de sprites, sprites séparés, blocs, sert à former une seule banque et donc des animations plus longues.

Malgré quelques faiblesses, cet ensemble de logiciels aux nombreuses possibilités (récupération d'images de formats divers, création simple d'animations, sprites en format compatible Basic, ...) sera utile aux personnes qui ne disposent pas encore de programme de ce type. Prix : 395 F ttc.

A. L.

ESAT — 57, rue du Tondu 33000 Bordeaux. Tél. : 56 96 35 23.

TELECHARGEMENT

ATARI ST

messagerie INTERNATIONALE

36-15 code QSD * ST

RÉVISION DE VOCABULAIRE

Le but de ce programme est l'apprentissage
ou la révision du vocabulaire d'une langue étrangère.
Il est écrit en Gfa Basic 2.02

Dans un premier temps, il faut créer un fichier comprenant les mots français et leurs équivalents dans la langue de votre choix. L'exercice éducatif, très simple, consiste à retrouver la traduction correspondant au mot demandé à partir de l'expression française ou du terme étranger (si la leçon est créée en entrant d'abord le mot étranger). Un dictionnaire permet de retrouver une traduction à partir de l'un des mots français ou l'inverse.

LE PROGRAMME

Le vocabulaire est inscrit dans un fichier (VOCAB.FIC) où figure également le numéro de leçon. Chaque leçon est accessible directement grâce à un second fichier (VOCAB.PTR) où sont notés les numéros de leçon, le pointeur de la leçon et le nombre de couples de mots (mot français et sa traduction).

Le menu principal comprend les options :

- Création du fichier (création de la première leçon),
- Lecture d'une leçon (pour réviser le vocabulaire),
- Nouvelle leçon à créer (pour ajouter des leçons),
- Dictionnaire enfin Correction d'une leçon (en cas d'erreur de frappe lors de la saisie),
- et l'option Sortir pour quitter le programme.

Le vocabulaire sera

indifféremment écrit en majuscules ou en minuscules. L'élève dispose de trois essais pour trouver la bonne réponse. Une notation tenant compte des essais invite l'élève à revoir la leçon s'il n'atteint pas le score minimal de 12/20. Ce programme fonctionne en monochrome et moyenne résolution couleur. De nombreuses améliorations sont bien sûr possibles : ajout de graphismes, utilisation des menus sous GEM, etc.

Hubert Martin

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

--- INITIALISATION

Clisq
Clearq
On Break Contq
Graphmode 1q
Hidemq
Defline 1,1q
Get 0,0,332,396,Gomme\$
Color 1q
q
--- PRESENTATION

Defill 1,2,4q
Pbox 10,10,280,120q
Circle 18,19,4q
Circle 18,11,4q
Circle 272,11,4q
Defill 1,2,8q
Pbox 35,37,266,107q
Defill 0,2,8q

Pbox 30,30,260,100q
Box 31,31,259,99q
Color 1q
Graphmode 2q
Defext 1,9,0,13q
Text 70,55,"U O C A B "q
Text 55,80,"version GFA 2"q
Defext 1,0,0,4q
Text 80,95,"PAR : HUBERT "q
Defext 1,0,0,13q
q
Pause 100q
Clisq
q
--- MENU
q
Menuvoc:q
I1=0q
I2=0q
I3=0q
I4=0q
For I=0 To 6q
I1=I1+40q
I2=I2+42q
I3=I3+44q
I4=I4+46q
Sound 1,15,11,1q
Sound 2,15,11,2q
Sound 3,15,11,3q
Sound 1,15,11,4q
Next Iq
Sound 1,0q
Put 320,0,Gomme\$
Defill 1,2,4q
Graphmode 1q
Box 10,20,280,160q
Box 12,22,278,158q
Pbox 10,5,280,32q
Circle 20,10,4q
Circle 270,10,4q
Text 103,22,"CHOISIR "q
Box 102,5,174,31q
Text 50,56,"CREATION du fichier"q
Text 50,72,"LECTURE d'une leçon"q
Text 50,88,"NOUVELLE leçon à créer"q
Text 50,106,"DICTIONNAIRE"q
Text 50,124,"CORRECTION d'une leçon"q
Text 50,140,"SORTIR du programme"q
Defext 1,0,0,4q

Text 80,170,"<SPACE> PUIS <RETURN>"q
Defext 1,0,0,13q
Defill 1,2,8q
YX=41q
Saut_31q
Graphmode 3q
Doq
Pbox 12,YX,278,YX+17q
AX=Inp(21q
Exit If AX=13q
If AX<32q
Pbox 12,YX,278,YX+17q
Goto Saut_7q
Endifq
Pbox 12,YX,278,YX+17q
Add YX,17q
If YX=143q
YX=41q
Endifq
Saut_7q
Loopq
Graphmode 1q
If YX=41q
Goto Creationq
Endifq
If YX=92q
Goto Dicoq
Endifq
If YX=75q
Goto Nouvelle_leconq
Endifq
If YX=58q
Goto Lectureq
Endifq
If YX=126q
Goto Sortieq
Endifq
If YX=109q
Goto Correctionq
Endifq
q
***** SORTIR DE VOCAB *****

Sortie:q
Alert 1,"SORTIR DU PROGRAMME",2,"OUI/NON"
"BXq
If BX=1q
Clisq
Editq
Elseq
Clisq
Goto Menuvocq
Endifq
q
***** CREATION d
e la première leçon *****
Creation:q
Clisq
Print "CREATION DU FICHIER VOCABULAIRE"q
If Exist("VOCAB.FIC")=Trueq
Alert 2,"CREATION DU FICHIER: ce fichi
er existe déjà il sera remplacé",2,"OUI/
NON",BXq
If BX=1q
Goto Saut_1q
Elseq
Goto Menuvocq
Endifq
Endifq
Saut_1q
Open "0",#1,"VOCAB.FIC"q
LX=1q
Print "LECON N°":LXq
Nombre=0q
Print #1,LXq
Ptx=Loc(#1)q
Enr=Inpt:q
Input "MOT FRANCAIS":F\$
Attention:q
Print "APPUIE SUR LA TOUCHE ' ' POUR CON
TINUER"q
Print "APPUIE SUR LA TOUCHE ' ' POUR COR
RIGER"q
Print "APPUIE SUR LA TOUCHE 'ESC' POUR F
INIR"q
A=Inp(21q
If A=45:touché + pour continuerq
Goto Suite_creationq
Endifq
If A=45:touché + on recommenceq
Goto Suite_creationq
Endifq
If A=27: escape:fin des enregistrementsq
Gosub Format_enr
Print #1,F\$
Print #1,T\$
Inc Nombreq
Open "0",#2,"vocab.ptr"q
Print #2,LXq
Print #2,Nombreq
Close #2q
Close #1q

Clisq
Print "RETOUR AU MENU"q
Pause 20q
Clisq
Goto Menuvocq
Endifq
If A<45 And A<45 And A<27q
Goto Attente1q
Endifq
Suite_creation:q
Gosub Format_enr
Print #1,F\$
Print #1,T\$
Inc Nombreq
Goto Enr_inptq
q
***** LECTURE DU FICHIE
R *****
Lecture:q
For P=60 To 40 Step -2q
Sound 1,15,11,10q
Next Pq
Sound 1,0q
Clisq
Print "LECTURE"q
Input "Numéro de la leçon à étudier: "
Numbre:q
TestLX=0q
Open "1",#2,"vocab.ptr"q
While Not Eof(21q
Input #2,LXq
Input #2,Ptxq
Input #2,Nombreq
If Numbre=LXq
TestLX=LXq
Ptx=Loc(Ptxq
Endifq
Hendq
Close #2q
Goto Suitelecq
Endifq
Print "Cette leçon n'existe pas"q
Pause 50q
Clisq
Goto Menuvocq
Suitelec:q
Ltx=0q
Mx=0q
Open "1",#1,"VOCAB.FIC"q
Seek #1,Ptxq
For I=1 To Nombre-1q
Input #1,F\$
Input #1,T\$
Print F\$
Inc Totxq
Essai:q
Input "DONNE SA TRADUCTION: ":"Mot\$
Mm\$=Spaces(30)q
Mm\$=Spaces(30-Len(Mot\$))+Mot\$
If Upper\$(Mm\$)=Upper\$(T\$)q
Print "BONNE REPONSE"q
Essai=0q
Inc Brxq
Pause 50q
Elseq
Inc Essq
Inc Mxq
If Ess<4q
Sound 1,15,1,1,30q
Print "Essai encore"q
Pause 50q
Goto Essaiq
Endifq
If Ess=4q
For I=100 To 130 Step 10q
Sound 1,12,1,1,20q
Sound 2,12,1,1,3,20q
Sound 3,12,1,1,7,20q
Next Iq
Sound 1,0,0,0q
Have 56,7,0,2000q
Print "La traduction de ":"F\$
Print "NOTE obtenue: ":"Mm\$
Print "sur 20"q
Pause 50q
Endifq
Next Iq
Print Brx:" bonnes réponses sur ":"Totx:"
mots"q
Printq
Moess=Mx*100/33q
Nbrep=(2000*Brx)/Totx-Moessq
Print "NOTE obtenue: ":"Nbrep: sur 20"q
Pause 50q
If Nbrep<12q
Print "IL FAUT REAPPRENDRE CETTE LECON
111"q
Have 56,7,0,2000q
Pause 50q
Endifq
Close #1q

Clisq
Goto Menuvocq
q
***** DICTIONNAIRE *****
Dico:q
Clisq
Print "DICTIONNAIRE"q
Input "QUEL MOT CHERCHES-TU: ":"Dict\$
Dicform\$=Spaces(30)q
Dicform\$=Spaces(30-Len(Dict\$))+Dict\$
Open "1",#1,"vocab.fic"q
Open "1",#2,"vocab.ptr"q
While Not Eof(21q
Input #2,LXq
Input #2,Ptxq
Input #2,Nombreq
For JX=1 To Nombreq
Input #1,F\$
Input #1,T\$
If Upper\$(Dicform\$)=Upper\$(F\$)q
Print F\$
Print T\$
Endifq
If Upper\$(Dicform\$)=Upper\$(T\$)q
Print T\$
Print F\$
Pause 60q
Endifq
Next JXq
Hendq
Close #1q
Close #2q
Print "Fin de fichier"q
Pause 70q
Goto Menuvocq
Menuvoc:q
Clisq
Alert 2,"Nouvelle recherche au dictionnaire
etour au menu",1,"DICO/MENUVOC",RXq
If RX=1q
Goto Dicoq
Endifq
If RX=2q
Clisq
Goto Menuvocq
Endifq
q
***** NOUVELLE L
ECON *****
Nouvelle_lecon:q
Clisq
Input "Numéro de la nouvelle leçon: ":"N
ouvelecq
LX=0q
Open "1",#2,"vocab.ptr"q
Doq
Exit If Eof(21q=Trueq
Exit If Nouvelec=LXq
Input #2,LXq
Input #2,Ptxq
Input #2,Nombreq
Loopq
Close #2q
If Nouvelec=LXq
Print "cette leçon existe déjà "q
Pause 50q
Clisq
Goto Menuvocq
Endifq
Open "a",#1,"vocab.fic"q
Open "a",#2,"vocab.ptr"q
LX=Nouvelecq
Print "LECON NUMERO: ":"LXq
Nombre=0q
Print #1,LXq
Ptx=Loc(#1)q
Ptx=Loc(#1)q
Enr=Inpt:q
Input "MOT FRANCAIS":F\$
Input "TRADUCTION":T\$
Attention:q
Print "APPUIE SUR LA TOUCHE ' ' POUR CONT
INUER"q
Print "APPUIE SUR LA TOUCHE ' ' POUR CORR
IGER"q
Print "APPUIE SUR ESC POUR FINIR "q
Close #2q
Goto Suten1q
Endifq
If CX=45q
Goto Enr_2motq
Endifq
If CX=27q
Gosub Format_enr
Print #1,F\$
Print #1,T\$
Inc Nombreq
Print #2,LXq
Print #2,Ptxq
Print #2,Nombreq

Close #2q
Close #1q
Clisq
Print "RETOUR AU MENU"q
Pause 30q
Clisq
Goto Menuvocq
Endifq
If CX<45 Or CX<45 Or CX<27q
Goto Attente2q
Endifq
Suten1:q
Gosub Format_enr
Print #1,F\$
Print #1,T\$
Inc Nombreq
Goto Enr_2motq
q
***** correction **

Correction:q
Clisq
Print "CORRECTION "q
Input "Numéro de la leçon à corriger: "
Numbre:q
TestLX=0q
Open "1",#2,"vocab.ptr"q
While Not Eof(21q
Input #2,LXq
Input #2,Ptxq
Input #2,Nombreq
If Numbre=LXq
Ptx=Loc(Ptxq
Endifq
Hendq
Close #2q
If TestLX=LXq
Goto Suitecorq
Endifq
Print "Cette leçon n'existe pas"q
Pause 50q
Clisq
Goto Menuvocq
Suitecor:q
Ltx=0q
Brx=0q
Open "1",#1,"VOCAB.FIC"q
Seek #1,Ptxq
TestCorX=0q
For I=1 To Nombre-1q
DX=Loc(#1)q
Input #1,F\$
Input #1,T\$
If TestCorX=0q
Print F\$
Print T\$
Endifq
Attention:q
Print "APPUIE SUR ' ' POUR CONTINUER "q
Print "APPUIE SUR ' ' POUR CORRIGER "q
Print "APPUIE SUR ESC POUR ARRETER "q
q
AX=Inp(21q
Close #2q
If AX=43q
Goto Suite_corq
Endifq
If AX=45q
Print "CORRECTION "q
Print "Le mot français était: ":"F\$
Input "MOT FRANCAIS CORRIGE: ":"F\$
q
Print "La traduction était: ":"T\$
q
Input "TRADUCTION CORRIGEE: ":"T\$
Gosub Format_enr
Seek #1,DXq
Print #1,F\$
Print #1,T\$
Endifq
If AX=27q
TestCorX=LXq
Endifq
If AX<43 Or AX<45 Or AX=27q
Goto Attentionq
Endifq
Endifq
Suite_cor:q
Next Iq
Close #1q
Close #2q
Clisq
Goto Menuvocq
q
***** LES PROCEDURES *****

Procedure Format_enr
F\$=Spaces(30)q
T\$=Spaces(30)q
F\$=Spaces(30-Len(F\$))+F\$
T\$=Spaces(30-Len(T\$))+T\$
Returnq

L I S T I N G

```

76,7E,42,449
Data 18,1C,36,C4,57,CB,FF,FA,47,FA,0A,26,
97,53,47,FA9
Data 08,3C,36,FC,00,28,36,BC,00,78,22,3A
,09,DE,70,739
Data 0E,42,47,FA,0A,06,36,BC,00,08,37,7C
,00,01,00,069
Data 37,7C,00,7F,00,06,37,7A,0A,0A,00,0C
,47,FA,0A,0E,9
Rem *****DATA BLOC 12 *****
Data 49,FA,07,05,76,7E,42,44,18,1C,36,C4
,57,CB,FF,FA9
Data 47,FA,09,DE,97,53,47,FA,0A,FA,36,FC
,00,28,36,BC9
Data 08,20,22,3A,09,96,70,73,4E,42,4E,75
,47,FA,09,BC9
Data 36,BC,00,65,37,7C,00,00,00,02,37,7C
,00,00,069
Data 37,7C,00,0E,00,0C,22,3A,09,72,70,73
,4E,42,FA9
Data 09,9A,36,FC,00,13,36,FC,00,00,36,FC
,00,01,36,FC9
Data 00,36,36,BC,00,00,22,3A,09,4E,30,3C
,00,C8,4E,429
Data 30,3A,3A,BC,9A,42,4E,4E,41,54,8F,4E,75
,47,FA,09,6C9
Data 36,BC,00,16,37,7C,00,00,00,02,37,7C
,00,01,00,069
Data 37,7A,09,70,00,0C,47,FA,09,74,36,BC
,00,00,22,3A9
Data 09,72,70,73,4E,42,30,3A,0C,64,47,FA
,09,3E,36,BC9
Data 00,08,37,7C,00,01,00,02,37,7C,00,7F
,00,05,37,7A9
Data 09,42,00,0C,47,FA,09,46,49,FA,06,32
,76,7E,42,449
Data 18,1C,36,C4,57,CB,FF,FA,47,FA,09,16
,97,53,47,FA9
Data 0A,2C,36,FC,00,08,36,BC,00,40,22,3A
,08,CE,70,739
Data 07,47,FA,08,F6,36,BC,00,16,37,7C
,00,00,02,89
Rem *****DATA BLOC 13 *****
Data 37,7C,00,01,00,06,37,7A,08,FA,0C,0C
,47,FA,08,FE9
Data 36,BC,00,01,22,3A,08,AA,70,73,4E,42
,30,3A,08,EE9
Data 47,FA,08,C8,36,BC,00,08,37,7C,00,01
,00,02,37,7C9
Data 00,7F,00,06,37,7A,08,CC,00,0C,47,FA
,00,09,49,FA9
Data 05,05,76,7E,42,44,18,1C,36,C4,57,CB
,FF,FA9
Data 0A,09,97,53,47,FA,09,06,36,FC,00,08
,36,BC,00,409
Data 22,3A,08,58,70,73,4E,42,4E,75,47,FA
,08,7E,36,BC9
Data 00,16,37,7C,00,00,00,02,37,7C,00,01
,00,06,37,7A9
Data 08,02,00,0C,47,FA,08,86,36,BC,00,02
,22,3A,08,2C9
Data 70,73,4E,42,30,3A,08,76,4E,75,47,FA
,08,4E,36,BC9
Data 0A,16,37,7C,00,00,00,02,37,7C,00,01
,00,06,37,7A9
Data 08,52,00,0C,47,FA,08,56,36,BC,00,01
,22,3A,07,FC9
Data 70,73,4E,42,30,3A,08,46,4E,75,47,FA
,08,1E,36,BC9
Data 00,16,37,7C,00,00,00,02,37,7C,00,01
,00,06,37,7A9
Data 08,22,00,0C,47,FA,08,26,36,BC,00,00
,22,3A,07,CC9
Data 70,73,4E,42,30,3A,0B,16,4E,75,47,FA
,07,EE,36,BC,9
Rem *****DATA BLOC 14 *****
Data 00,16,37,7C,00,00,00,02,37,7C,00,01
,00,06,37,7A9
Data 07,72,00,0C,47,FA,07,F6,36,BC,00,03
,22,3A,07,9C9
Data 70,73,4E,42,30,3A,0A,E6,4E,75,47,FA
,07,BE,36,BC9
Data 00,08,37,7C,00,01,00,02,37,7C,00,01
,7F

```

```

Data 00,0,0C,40,FF,F9,66,06,4B,FA,03,C9
,60,64,0C,40q
Data FF,F8,66,06,4B,FA,03,C8,60,58,0C,40
,FF,F6,66,06q
Data 4B,FA,03,02,60,4C,0C,40,FF,FA,66,06
,4B,FA,03,08q
Data 00,0C,40,FF,F3,66,06,4B,FA,03,C
,50,34,0C,40,q
Rem ***** DATA BLOC 17 *****q
Data FF,F2,66,06,4B,FA,03,EF,60,28,0C,40
,FF,F1,66,06q
Data 00,08,4B,FA,04,08,60,1A,0C,4F,FF,F0
,66,08,08q
Data 4B,FA,04,F0,60,0C,0C,40,FF,EF,66,06
,F1,38,4B,FAq
Data 04,11,4F,FA,04,B6,36,0C,00,16,37,7C
,00,00,08,02q
Data 37,7C,00,01,00,06,37,7A,04,0A,00,0C
,4F,00,00,0Cq
Data 36,0C,00,01,22,3A,04,64,70,73,4E,42
,30,3A,0F,AEq
Data 47,FA,04,88,36,0C,00,08,37,7C,00,01
,00,02,37,7Cq
Data 00,7F,00,06,37,7A,04,0C,00,0C,4F,FA
,04,90,28,40q
Data 76,7E,42,44,18,1C,36,CA,57,CB,FF,FA
,47,FA,04,62q
Data 97,53,4F,FA,05,78,36,FC,00,20,36,0C
,00,64,22,3Aq
Data 04,1A,70,73,4E,42,2E,3C,00,00,FF,FF
,53,80,00,0Cq
Data 3F,3C,00,FF,3F,3C,00,06,4E,41,58,8F
,4A,80,67,0Aq
Data 0C,00,60,04,40,00,06,67,00,9C,4F,FA
,04,1E,36,0Cq
Data 00,16,37,7C,00,00,00,02,37,7C,00,01
,00,06,37,7Aq
Data 04,22,00,0C,4F,FA,04,26,36,0C,00,00
,22,3A,03,CCq
Data 70,73,4E,42,30,3A,0F,16,47,FA,03,F0
,36,0C,00,08,q
Rem ***** DATA BLOC 18 *****q
Data 37,7C,00,01,00,02,37,7C,00,7F,00,06
,37,7A,03,FAq
Data 00,0C,4F,FA,03,F8,28,40,76,7E,42,44
,18,1C,36,CBq
Data 57,0C,FF,FA,FA,03,CA,97,53,4F,FA
,04,E0,36,FCq
Data 00,20,36,36,0C,04,22,3A,03,82,70,73
,4E,42,2E,3Cq
Data 00,00,FF,FF,53,87,66,FC,60,00,FE,E8
,53,55,50,45q
Data 55,52,40,4F,52,40,41,54,45,55,52,20
,76,37,3C,38q
Data 20,3A,20,43,4F,50,59,52,49,47,48,54
,20,40,28,31q
Data 39,38,38,00,41,75,74,65,75,72,20,4F
,49,52,41,52q
Data 44,20,45,52,49,43,20,3A,20,20,20,20
,20,20,28,20q
Data 08,00,46,4F,52,40,41,54,41,47,45,00
,4E,4F,52,40q
Data 40,40,53,49,40,50,4C,45,20,46,41
,41,45,20,41q
Data 20,46,31,00,45,54,45,4E,44,55,50,53
,49,40,50,4Cq
Data 20,28,46,41,43,45,20,3A,20,46,32,00
,4E,4F,52,40q
Data 41,4C,20,44,4F,55,42,4C,45,20,46,41
,43,45,20,3Aq
Data 20,46,33,00,45,54,45,4E,44,55,20,44
,4F,55,42,40q
Data 45,20,46,41,43,45,20,3A,20,46,34,00
,52,45,54,4F,q
Rem ***** DATA BLOC 19 *****q
Data 55,52,20,41,55,20,42,55,52,45,41,55
,20,20,28,3Aq
Data 20,46,31,30,00,52,45,54,4F,55,52,20
,41,55,20,53q
Data 40,40,41,49,52,45,20,3A,20,46,31
,30,00,46,4Fq

```

```

Data 52, 40, 41, 54, 41, 47, 45, 20, 4E, 4F, 52, 40,
, 41, 4C, 20, 5399
Data 55, 52, 00, 44, 49, 53, 51, 55, 45, 54, 54, 45,
, 20, 53, 49, 4099
Data 50, 4C, 45, 20, 46, 41, 43, 45, 00, 46, 4F, 52,
, 40, 41, 54, 4199
Data 47, 45, 20, 45, 54, 45, 4E, 44, 55, 20, 53, 55,
, 52, 00, 44, 4999
Data 53, 51, 55,
, 54, 54, 54, 45, 20, 44, 4F, 55, 42,
, 45, 20, 4599
Data 41, 43, 45, 00, 49, 4E, 53, 45, 52, 45, 5A, 20,
, 4C, 41, 20, 4399
Data 29, 53, 51, 55, 45, 54, 54, 45, 20, 41, 20, 46,
, 4F, 52, 40, 4199
Data 54, 45, 52, 00, 44, 41, 4E, 53, 20, 4C, 45, 20,
, 4C, 45, 43, 5499
Data 45, 55, 52, 20, 44, 55, 20, 40, 4F, 40, 45, 4E,
, 54, 00, 50, 5299
Data 45, 53, 45, 53, 45, 5A, 20, 4C, 41, 20, 54, 4F, 55,
, 43, 48, 45, 2099
Data 52, 45, 54, 55, 52, 4E, 00, 51, 55, 41, 4E, 44,
, 20, 45, 5299
Data 53, 20, 53, 45, 52, 45, 5A, 20, 50, 52, 45, 54,
, 00, 46, 4F, 5299
Data 40, 41, 54, 41, 47, 45, 20, 45, 4E, 20, 43, 4F,
, 55, 52, 00, 00, 0499
Rem ***** Data BLOC 20 *****99
Data 46, 4F, 52, 40, 41, 54, 41, 47, 45, 20, 54, 45,
, 52, 40, 49, 4E99
Data 45, 00, 46, 4F, 52, 40, 41, 54, 41, 47, 45, 20,
, 50, 49, 53, 5499
Data 45, 20, 38, 31, 20, 46, 41, 43, 45, 20, 31, 20,
, 43, 46, 46, 4999
Data 45, 54, 55, 45, 00, 45, 52, 52, 45, 55, 52, 20,
, 47, 45, 4E, 4E99
Data 52, 41, 4C, 45, 00, 4C, 45, 43, 54, 45, 55, 52,
, 20, 4E, 4F, 4E99
Data 20, 50, 52, 45, 54, 00, 4F, 52, 44, 52, 45, 20,
, 49, 4E, 43, 4F99
Data 4E, 4E, 55, 00, 52, 52, 45, 55, 52, 20, 43,
, 2E, 52, 2E, 4399
Data 00, 4F, 52, 44, 52, 45, 20, 49, 4E, 43, 4F, 52,
, 52, 45, 43, 5499
Data 00, 50, 49, 53, 54, 45, 20, 4E, 4F, 4E, 20, 54,
, 52, 4F, 55, 5699
Data 45, 00, 40, 45, 44, 49, 41, 20, 49, 4E, 43,
, 4E, 4E, 4E, 5599
Data 00, 53, 45, 43, 54, 45, 55, 52, 20, 4E, 4F, 4E,
, 20, 54, 52, 4F99
Data 55, 56, 45, 45, 00, 52, 52, 45, 55, 52, 20, 44,
, 60, 45, 43, 5299
Data 49, 54, 55, 52, 45, 00, 45, 52, 52, 45, 55, 52,
, 20, 43, 4F, 5599
Data 52, 41, 4E, 54, 45, 00, 44, 49, 53, 51, 55, 45,
, 54, 54, 45, 2099
Data 50, 52, 4F, 54, 45, 47, 45, 45, 20, 45, 4E, 20,
, 45, 43, 52, 4999
Data 54, 55, 52, 45, 00, 44, 49, 53, 51, 55, 45, 54,
, 54, 52, 43, 0499
Rem ***** Data BLOC 21 *****99
Data 48, 41, 4E, 47, 45, 45, 20, 45, 4E, 20, 43, 4F,
, 55, 52, 53, 2099
Data 44, 60, 4F, 50, 45, 52, 45, 20, 4F, 4E, 4E, 00,
, 50, 45, 52, 4999
Data 50, 48, 45, 50, 49, 51, 55, 45, 20, 49, 4E, 43,
, 4F, 4E, 4E, 5599
Data 00, 40, 41, 55, 56, 41, 49, 53, 20, 53, 45, 43,
, 54, 45, 55, 5299
Data 00, 49, 4E, 53, 45, 52, 45, 52, 20, 55, 4E, 45,
, 20, 44, 49, 5399
Data 54, 55, 52, 45, 54, 45, 20, 44, 41, 4E, 53, 20,
, 4C, 45, 20, 4C99
Data 45, 43, 54, 45, 55, 52, 20, 44, 55, 20, 40, 4F,
, 40, 45, 4E, 5499
Data 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00,
, 00, 00, 00, 0099
Data 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00,
, 00, 00, 00, 0099
Data 00, 01, 00, 01, 00, 01, 00, 01, 00, 01, 00, 01,
, 00, 01, 00, 0199
Data 00, 01, 00, 01, 00, 02, 00, 00, 00, 00, 00, 00,
, 00, 00, 00, 00, 0499

```

```

EMUL INIT MOVE.L 4(A7),A5q
MOVE.L $C(A5),D0q
ADD.L $14(A5),D0q
ADD.L $1C(A5),D0q
ADD.L $1800,D0q
ANDI.B #$FE,D0q
LEA -104(A5,D0.L),A7q
MOVE.L D0,-(SP)q
PEA (A5)q
CLR.H -(SP)q
MOVE.H #$4A,-(SP)q
TRAP #1q
TRAP.L #12,SPq
MOVEA.L A7,A4q
LEA VD0PB+20,A7q
PEA PT50UTq
PEA INTOUTq
PEA PT5INq
PEA INTINq
PEA CONTRLq
PEA ADDR0UTq
PEA ADDRINq
PEA INTOUTq
PEA INTINq
PEA GLOBALq
PEA CONTRLq
PEA VD0PBq
PEA AESPBq
MOVEA.L A3,A7q
LEA CONTRL.A3q
MOVE.H #10,(A3)+q
MOVE.H #0,(A3)+q
MOVE.H #1,(A3)+q
MOVE.H #0,(A3)+q
MOVE.H #0,(A3)q
MOVE.L AESPTR,D1q
MOVE.H #$C8,D0q
TRAP #2q
LEA AP_ID,A3q
MOVE.H INTOUT,(A3)q
LEA CONTRL.A3q
MOVE.H #77,(A3)+q
MOVE.H #0,(A3)+q
MOVE.H #5,(A3)+q
MOVE.H #0,(A3)+q
MOVE.H #0,(A3)q
MOVE.L AESPTR,D1q
MOVE.H #$C8,D0q
TRAP #2q
LEA INTOUT.A3q
LEA GR_HANDLE,A4q
MOVE.L (A3)+,(A4)+q
MOVE.L (A3)+,(A4)+q
MOVE.H (A3),(A3)q
LEA CONTRL.A3q
MOVE.H #100,(A3)q
MOVE.H #0.2(A3)q
MOVE.H #1.6(A3)q
LEA GR_HANDLE.12(A3)q
LEA INTIN.A3q
LEA WORK_IN,A3q
MOVEQ #10,D3q
OVE.H (A3)+,(A4)+q
DBRA D3,-#4q
MOVE.L VD0PTR,D1q
MOVEQ #573,D0q
TRAP #2q
LEA WORK_OUT,A4q
LEA INTOUT.A3q
MOVEQ #44,D3q
MOVE.H (A3)+,(A4)+q
DBRA D3,-#4q
LEA PT50UT.A3q
MOVEQ #11,D3q
MOVE.H (A3)+,(A4)+q
DBRA D3,-#4q
LEA HANDLE.A3q
MOVEQ #0.A3q+12,(A3)q
DC.H $#00Aq

```


LISTING

```

GETREZ MOVE.W #4, -(SP)q
TRAP #14q
ADDO.L #2, SPq
LEA RESO, A0q
MOVE.W D0, (A0)q
SUPER CLR.L -(SP)q
MOVE.W #520, -(SP)q
TRAP #1q
ADDO.L #6, SPq
LEA ECRAN, A0q
MOVE.L #44E, (A0)q
MOVE.L D0, -(SP)q
MOVE.W #520, -(SP)q
TRAP #1q
ADDO.L #6, SPq
DEBUT MOVEA.L ECRAN, A0q
MOVEA.L A0, A1q
ADDO.L #57000, A1q
EFFECT CLR.L (A0)+q
CMPA.L A1, A0q
BNE.S EFFECTq
BSR NOIREq
MOVE.W RESO, D0q
BEQ.S GENBRq
GENMR MOVE.W #24, D0q
MOVE.W #190, D0q
LEA TEXT1, A5q
BSR V_GTEXT1q
MOVE.W #352, D0q
MOVE.W #190, D0q
LEA TEXT2, A5q
BSR V_GTEXT1q
BRA.S GENSUq
GENMR MOVE.W #8, D0q
MOVE.W #190, D0q
LEA TEXT1, A5q
BSR V_GTEXT1q
MOVE.W #40, D0q
MOVE.W #190, D0q
LEA TEXT2, A5q
BSR V_GTEXT1q
GENSU BSR ROUGEq
MOVE.W #0, D0q
MOVE.W #16, D0q
LEA TEXT3, A5q
BSR V_GTEXT1q
BSR NOIREq
MOVE.W #8, D0q
MOVE.W #32, D0q
LEA TEXT4, A5q
BSR V_GTEXT1q
MOVE.W #8, D0q
MOVE.W #40, D0q
LEA TEXT5, A5q
BSR V_GTEXT1q
MOVE.W #8, D0q
MOVE.W #48, D0q
LEA TEXT6, A5q
BSR V_GTEXT1q
MOVE.W #8, D0q
LEA TEXT7, A5q
BSR V_GTEXT1q
MOVE.W #56, D0q
LEA TEXT8, A5q
BSR V_GTEXT1q
ATTENTE MOVE.W #7, -(SP)q
TRAP #1q
ADDO.L #2, SPq
CMP.L #330000, D0q
BEQ.S FNSFq
CMP.L.L #330000, D0q
BEQ FESFq
CMP.L.L #330000, D0q
BEQ FNDPq
CMP.L.L #33E0000, D0q
BEQ FEDPq
CMP.L.L #440000, D0q
BEQ GEMEXITq
BRA.S ATTENTEq
;***FORMATAGE NORMAL SIMPLE FACE***q
FNSF BSR ROUGEq
MOVE.W #8, D0q
MOVE.W #32, D0q
LEA TEXT4, A5q
BSR V_GTEXT1q
BSR VERTEq
MOVE.W #8, D0q
MOVE.W #40, D0q
LEA TEXT5, A5q
BSR V_GTEXT1q
MOVE.W #8, D0q
MOVE.W #56, D0q
LEA TEXT7, A5q
BSR V_GTEXT1q
BSR SOMMAIREq
MOVE.W RESO, D0q
BEQ.S FNSFBRq
FNSFMR MOVE.W #40, D0q
MOVE.W #80, D0q
LEA TEXT10, A5q
BSR V_GTEXT1q
MOVE.W #208, D0q
MOVE.W #120, D0q
LEA TEXT11, A5q
BSR V_GTEXT1q
BSR PREMIq
BRA.S ATTENSFq
FNSFBR MOVE.W #40, D0q
MOVE.W #80, D0q
LEA TEXT10, A5q
BSR V_GTEXT1q
MOVE.W #40, D0q
MOVE.W #88, D0q
LEA TEXT11, A5q
BSR V_GTEXT1q
BSR PREBRq
ATTENSF MOVE.W #7, -(SP)q
TRAP #1q
ADDO.L #2, SPq
CMP.L #3440000, D0q
BEQ DEBUTq
CMP.L.L #31C0000, D0q
BNE.S ATTENSFq
DEMFNSF MOVEA.L ECRAN, A0q
MOVEA.L A0, A1q
ADDO.L #57000, A1q
ADDO.L #52A00, A0q
EFFECTFNSF CLR.L (A0)+q
CMPA.L A1, A0q
BNE.S EFFECTFNSFq
BSR NOIREq
MOVE.W RESO, D0q
BEQ.S PREFNSFBRq
PREFNSFMR MOVE.W #24, D0q
MOVE.W #190, D0q
LEA TEXT1, A5q
BSR V_GTEXT1q
MOVE.W #352, D0q
MOVE.W #190, D0q
LEA TEXT2, A5q
BSR V_GTEXT1q
BRA.S PREFNSFSUq
PREFNSFBR MOVE.W #8, D0q
MOVE.W #180, D0q
LEA TEXT1, A5q
BSR V_GTEXT1q
MOVE.W #40, D0q
MOVE.W #190, D0q
LEA TEXT2, A5q
BSR V_GTEXT1q
PREFNSFSU BSR ROUGEq
MOVE.W #32, D0q
MOVE.W #120, D0q
LEA TEXT10, A5q
BSR V_GTEXT1q
MOVE.W #0, D0q
MOVE.W #8, D0q
MOVE.W #9, D0q
MOVE.W #0, D0q
MOVE.W #19, -(SP)q
TRAP #1q
ADDO.L #2, SPq
MOVE.W D0, D0q
BSR FLOPMq
MOVE.W #32, D0q
MOVE.W #160, D0q
LEA TEXT19, A5q
BSR V_GTEXT1q
BSR VERTEq
MOVE.W #32, D0q
MOVE.W #120, D0q
LEA TEXT10, A5q
BSR V_GTEXT1q
LEA TAMPON, A0q
MOVEA.L A0, A1q
ADDO.L #5120, A1q
RAZFNSF CLR.L (A0)+q
CMPA.L A1, A0q
BNE.S RAZFNSFq
MOVE.W #519, -(SP)q
TRAP #1q
ADDO.L #2, SPq
MOVE.W D0, D0q
MOVE.W #9, D0q
BSR FLOPMq
MOVE.W #511, -(SP)q
TRAP #1q
ADDO.L #2, SPq
ASL.L #8, D0q
LEA SERIE, A0q
MOVE.L D0, (A0)+q
MOVE.L #52020100, (A0)+q
MOVE.L #52700000, (A0)+q
MOVE.L #52F80500, (A0)+q
MOVE.L #59000100, (A0)+q
MOVE.W #519, -(SP)q
TRAP #1q
ADDO.L #2, SPq
MOVE.W D0, D0q
MOVE.W #1, D0q
BSR FLOPMq
FINFNSF MOVE.W #7, -(SP)q
TRAP #1q
ADDO.L #2, SPq
CMP.L.L #5440000, D0q
BEQ DEBUTq
BRA.S FINFNSFq
;***FORMATAGE ETENDU SIMPLE FACE***q
FESF BSR ROUGEq
MOVE.W #8, D0q
MOVE.W #48, D0q
LEA TEXT5, A5q
BSR V_GTEXT1q
BSR VERTEq
MOVE.W #8, D0q
MOVE.W #32, D0q
LEA TEXT4, A5q
BSR V_GTEXT1q
MOVE.W #8, D0q
MOVE.W #48, D0q
LEA TEXT6, A5q
BSR V_GTEXT1q
MOVE.W #8, D0q
MOVE.W #56, D0q
LEA TEXT7, A5q
BSR V_GTEXT1q
BSR SOMMAIREq
MOVE.W RESO, D0q
BEQ.S FESFBRq
FESFMR MOVE.W #40, D0q
MOVE.W #80, D0q
LEA TEXT12, A5q
BSR V_GTEXT1q
MOVE.W #8, D0q
MOVE.W #208, D0q
MOVE.W #120, D0q
LEA TEXT11, A5q
BSR V_GTEXT1q
BSR PREMIq
BRA.S ATTENSFq
FESFBR MOVE.W #40, D0q
MOVE.W #80, D0q
LEA TEXT12, A5q
BSR V_GTEXT1q
MOVE.W #48, D0q
BSR V_GTEXT1q
LEA TEXT11, A5q
BSR V_GTEXT1q
BSR PREBRq
ATTENSF MOVE.W #7, -(SP)q
TRAP #1q
ADDO.L #2, SPq
MOVE.W D0, D0q
BSR FLOPMq
MOVE.W #32, D0q
MOVE.W #160, D0q
LEA TEXT19, A5q
BSR V_GTEXT1q

```

L I S T I N G

[illegible]

L I S T I N G

[illegible]

L I S T I N G

```

BIA FLOPMF1Q
SUITE CMPTI, #0, 079
BEQ, 5, TERMINE9
MOVE, B, #530, (A0)9
MOVE, B, #530, (A1)9
LEA TEXTE20, A19
ADDA, L, #24, A29
MOVE, B, #532, (A2)9
MOVEQ, #1, D39
MOVEQ, #0, D79
MOVEQ, #0, D49
BRA FLOPMF1Q
TERMINE MOVE, B, #530, (A0)9
MOVE, B, #531, (A1)9
ADDA, L, #8, A09
MOVE, B, #531, (A0)9
LEA CONTRL, A39
MOVE, #4, #22, (A3)9
MOVE, #4, #0, 2(A3)9
MOVE, #4, #1, 6(A3)9
MOVE, #4, GR_HANDLE, 12(A3)9
LEA INTIN, A39
MOVE, #4, #2, (A3)9
MOVE, L, VOIDPTR, D19
MOVEQ, #573, D09
TRAP, #29
MOVE, #4, INTOUT, D09
PT59
ERREUR ADDO, L, #2, 5P9
ERREUR1 CMPTI, #1, #1, D09
BNE, 5, ERREUR29
LEA ERREUR_1, A59
BRA CLIGNOTE9
ERREUR2 CMPTI, #1, #2, D09
BNE, 5, ERREUR39
LEA ERREUR_2, A59
BRA CLIGNOTE9
ERREUR3 CMPTI, #1, #3, D09
BNE, 5, ERREUR49
LEA ERREUR_3, A59
BRA CLIGNOTE9
ERREUR4 CMPTI, #1, #4, D09
BNE, 5, ERREUR59
LEA ERREUR_4, A59
BRA CLIGNOTE9
ERREUR5 CMPTI, #1, #5, D09
BNE, 5, ERREUR69
LEA ERREUR_5, A59
BRA CLIGNOTE9
ERREUR6 CMPTI, #1, #6, D09
BNE, 5, ERREUR79
LEA ERREUR_6, A59
BRA CLIGNOTE9
ERREUR7 CMPTI, #1, #7, D09
BNE, 5, ERREUR89
LEA ERREUR_7, A59
BRA, 5, CLIGNOTE9
ERREUR8 CMPTI, #1, #8, D09
BNE, 5, ERREUR109
LEA ERREUR_8, A59
BRA, 5, CLIGNOTE9
ERREUR10 CMPTI, #1, #10, D09
BNE, 5, ERREUR129
LEA ERREUR_10, A59
BRA, 5, CLIGNOTE9
ERREUR12 CMPTI, #1, #12, D09
BNE, 5, ERREUR139
LEA ERREUR_12, A59
BRA, 5, CLIGNOTE9
ERREUR13 CMPTI, #1, #13, D09
BNE, 5, ERREUR149
LEA ERREUR_13, A59
BRA, 5, CLIGNOTE9
ERREUR14 CMPTI, #1, #14, D09
BNE, 5, ERREUR159
LEA ERREUR_14, A59
BRA, 5, CLIGNOTE9
ERREUR15 CMPTI, #1, #15, D09
BNE, 5, ERREUR169
LEA ERREUR_15, A59
BRA, 5, CLIGNOTE9
ERREUR16 CMPTI, #1, #16, D09
BNE, 5, ERREUR179
LEA ERREUR_16, A59
BRA, 5, CLIGNOTE9
ERREUR17 CMPTI, #1, #17, D09
BNE, DEBUT9

LEA ERREUR_17, A59
CLIGNOTE LEA CONTRL, A39
MOVE, #4, #22, (A3)9
MOVE, #4, #0, 2(A3)9
MOVE, #4, #1, 6(A3)9
MOVE, #4, GR_HANDLE, 12(A3)9
LEA INTIN, A39
MOVE, #4, #1, (A3)9
MOVE, L, VOIDPTR, D19
MOVEQ, #573, D09
TRAP, #29
MOVE, #4, INTOUT, D09
LEA CONTRL, A39
MOVE, #4, #8, (A3)9
MOVE, #4, #1, 2(A3)9
MOVE, #4, #127, 6(A3)9
MOVE, #4, GR_HANDLE, 12(A3)9
LEA INTIN, A39
MOVE, L, A5, A49
MOVEQ, #126, D39
CLR, #4, D49
MOVE, B, (A4)+, D49
MOVE, #4, D4, (A3)+9
DBEQ, D3, #-69
LEA CONTRL+6, A39
SUB, #4, D3, (A3)9
LEA PTSIN, A39
MOVE, #4, #32, (A3)+9
MOVE, #4, #100, (A3)9
MOVE, L, VOIDPTR, D19
MOVEQ, #573, D09
TRAP, #29
MOVE, L, SUBO, L, #1, D79
BNE, 5, TEMP019
MOVE, #4, #5FF, (D7)9
MOVE, #4, #5FF, -(SP)9
MOVE, #4, #5, -(SP)9
TRAP, #19
ADDA, L, #4, 5P9
TST, L, D09
BEQ, 5, PULSE9
CMPTI, L, #5440000, D09
BEQ, DEBUT9
PULSE LEA CONTRL, A39
MOVE, #4, #22, (A3)9
MOVE, #4, #0, 2(A3)9
MOVE, #4, #1, 6(A3)9
MOVE, #4, GR_HANDLE, 12(A3)9
LEA INTIN, A39
MOVE, #4, #0, (A3)9
MOVE, L, VOIDPTR, D19
MOVEQ, #573, D09
TRAP, #29
MOVE, #4, INTOUT, D09
LEA CONTRL, A39
MOVE, #4, #8, (A3)9
MOVE, #4, #1, 2(A3)9
MOVE, #4, #127, 6(A3)9
MOVE, #4, GR_HANDLE, 12(A3)9
LEA INTIN, A39
MOVE, L, A5, A49
MOVEQ, #126, D39
CLR, #4, D49
MOVE, B, (A4)+, D49
MOVE, #4, D4, (A3)+9
DBEQ, D3, #-69
LEA CONTRL+6, A39
SUB, #4, D3, (A3)9
LEA PTSIN, A39
MOVE, #4, #32, (A3)+9
MOVE, #4, #100, (A3)9
MOVE, L, VOIDPTR, D19
MOVEQ, #573, D09
TRAP, #29
MOVE, L, #5FFF, D79
TEMP02 SUBO, L, #1, D79
BNE, 5, TEMP029
BRA CLIGNOTE9
DATA9
TEXT1 DC, B, 'SUPER-FORMATEUR v1.0 : 1988
', 09
TEXT2 DC, B, 'Auteur GIRARD ERIC : ', 09
TEXT3 DC, B, 'FORMATAGE', 09
TEXT4 DC, B, 'NORMAL SIMPLE FACE : F1', 09
TEXT5 DC, B, 'ETENDU SIMPLE FACE : F2', 09
TEXT6 DC, B, 'NORMAL DOUBLE FACE : F3', 09
TEXT7 DC, B, 'ETENDU DOUBLE FACE : F4', 09

TEXT8 DC, B, 'RETOUR AU BUREAU : F10', 09
TEXT9 DC, B, 'RETOUR AU SOMMAIRE : F10', 09
TEXT10 DC, B, 'FORMATAGE NORMAL SUR', 09
TEXT11 DC, B, 'DISQUETTE SIMPLE FACE', 09
TEXT12 DC, B, 'FORMATAGE ETENDU SUR', 09
TEXT13 DC, B, 'DISQUETTE DOUBLE FACE', 09
TEXT14 DC, B, 'INSEREZ LA DISQUETTE A FOR
MATER', 09
TEXT15 DC, B, 'DANS LE LECTEUR DU MOMENT',
09
TEXT16 DC, B, 'PRESSEZ LA TOUCHE RETURN',
09
TEXT17 DC, B, 'QUAND VOUS SEREZ PRET', 09
TEXT18 DC, B, 'FORMATAGE EN COURS', 09
TEXT19 DC, B, 'FORMATAGE TERMINE', 09
TEXT20 DC, B, 'FORMATAGE PISTE 01 FACE 1
EFFECTUE', 09
ERREUR_1 DC, B, 'ERREUR GENERALE', 09
ERREUR_2 DC, B, 'LECTEUR NON PRET', 09
ERREUR_3 DC, B, 'ORDRE INCONNU', 09
ERREUR_4 DC, B, 'ERREUR C.R.C.', 09
ERREUR_5 DC, B, 'ORDRE INCORRECT', 09
ERREUR_6 DC, B, 'PISTE NON TROUVEE', 09
ERREUR_7 DC, B, 'MEDIA INCONNU', 09
ERREUR_8 DC, B, 'SECTEUR NON TROUVE', 09
ERREUR_10 DC, B, 'ERREUR D'ECRITURE', 09
ERREUR_12 DC, B, 'ERREUR COURANTE', 09
ERREUR_13 DC, B, 'DISQUETTE PROTEGEE EN EC
RITURE', 09
ERREUR_14 DC, B, 'DISQUETTE CHANGEE EN COU
RS D'OPERATION', 09
ERREUR_15 DC, B, 'PERIPHERIQUE INCONNU', 09
ERREUR_16 DC, B, 'MAUVAIS SECTEUR', 09
ERREUR_17 DC, B, 'INSERER UNE DISQUETTE DA
NS LE LECTEUR DU MOMENT', 09
ALIGN, #49
GLOBAL, #9
APVERSION, DC, #4 09
APCOUNT, DC, #4 09
AP_ID, DC, #4 09
APPRIVATE, DC, L, 09
APPTREE, DC, L, 09
AP1RESV, DC, L, 09
AP2RESV, DC, L, 09
AP3RESV, DC, L, 09
AP4RESV, DC, L, 09
WORK_IN, DC, #1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 29
B559
RESO, DC, #4 09
ECRAN, DC, L, 09
SAV, DS, #4 59
AESPTR, DC, L, 09
VOIDPTR, DC, L, 09
AESPB, DS, L, 69
VOIDPB, DS, L, 59
CONTRL, #9
OPCODE, DC, #4 09
SINTIN, DC, #4 09
SINTOUT, DC, #4 09
SADDRIN, DC, #4 09
SADDROUT, DC, #4 09
DS, #4 69
HANDLE, DS, #4 19
GR_HANDLE, DS, #4 19
GR_HCHAR, DS, #4 19
GR_HCHAR, DS, #4 19
GR_HBOX, DS, #4 19
GR_HBOX, DS, #4 19
INTIN, DS, #4 1209
PTSin, DS, #4 2569
INTOUT, DS, #4 1209
PTSOUT, DS, #4 1209
ADDRIN, DS, #4 1209
ADDROUT, DS, #4 1209
WORK_OUT, DS, #4 579
TAMPON, #9
LOADER, DS, L, 29
SERIE, DS, L, 19
BPS, DS, L, 19
FAT, DS, L, 19
DIR, DS, L, 19
SEC, DS, L, 19
RESTE, DS, L, 16519
END9

```


SUISSE

● Cherche contacts (sérieux ou pauvres) pour échanges (cherche news). Gregorio Paolo. 1356, Les Clees (Suisse).
 ● Recherche contact sur Atari ST, jeux et utilitaires ainsi que livres. Corday Yves, 40, av. Tir Fédéral, 1024 Ecublens Suisse (VD).
 ● Atariste cherche contacts, échanges. Schweizer Michel, Platane 3, CH-1008, Prilly, tél.: 021.24.38.48.

14 — Calvados

● Vds digitaliseur pro 87 + caméra + objectif macro 90 mm + statif + inverseur vidéo valeur 6500 vendu 3 500 à débattre. Tél.: 31.85.63.43, Herbert Eric, 51, rue Saint Martin, 1400 Caen.

30 — Gard

● Atari 520 STF cherche contacts dans toute la France, pour échange, trucs, astuces et logiciels. Vandenheksen Frédéric chez M. Yamashita — 4, rue Archimède 30900 Nîmes. Tél.: 66.23.62.61.

31 — Haute-Garonne

● Vends sons synthé studio sur disk Atari — K7: D50, D650, D10, 20, 110, Juno 1, 2, MKS50, DX7, II, S, TX7, DX11, TX81Z, DX21, 27, 100, — 230 F. Vends logiciels musicaux neufs originaux (bien sûr) avec clé et mode d'emploi. Studio 24 — 800 F. — Nombreux jeux originaux 100 F pièce — Séquenceur QX5 Yamaha neuf (8 pistes) 2 500 F. Tél.: 61.55.17.11.
 ● 1040 ST ch. contacts pour éch. softs et surtout musicaux. Stéphane Frutos, 5, rue Rivals 31000 Toulouse.

31 — Haute-Garonne

● Echange emul. PC Ditto (même copie), contre autre logiciel inter. Tél.: 61.80.70.98.
 ● Echange softs sur 1040 divers. Stéphane Frutos — 5, rue Rivals 31000 Toulouse. Tél.: 61.21.65.18.

33 — Gironde

● 520 STF (DF) échange prog. utilitaire + jeux. Demandez Eric. Tél.: 56.98.96.21. Après 18 heures.

34 — Hérault

● 520 STF échange jeux et utilitaires. Cherche utilitaires graphiques. Tél.: 67.59.92.70.

● Ch. contacts Atariste et autre pour création clubs 34. Demander M. Sobiecki. Tél.: 67.62.01.51. Après 18 h. Réponse assurée.
 ● Cherche Mega ST2 + SH 205 plan hard — contact — Tél.: 67.27.66.28.

50 — Manche

● Vends épave C 64 + lecteur K7 + logiciel + Atari 500 XL + moniteur vert + VG 5000 + 1 K7, le tout en épave ou échange contre logiciel Atari ST. Faire offre. Réponse assurée. Cholez Cyrille — Le Val Sinot St Joseph 50700 Valognes. Tél.: 33.95.09.50.
 ● Atari 520 ST SF cherche contacts pour échange logiciels, jeux et utilitaires. Tél.: 33.53.12.29.
 ● Cherche contacts sur 520 (DF), possède de nbx softs. Réponse assurée. Troupel Frédéric — 1, Place du Vermandois 60130 Océville. Tél.: 33.43.31.37.

51 — Marne

● Vds Atari 130XE + drive + jeux + tablette. Harile. 1 000 F. Tél.: 26.74.61.53. Hr.

● Vends ou échange softs sur ST. Originaux Buggy Boy, Space Racer, Ter-

rorpods, Viart Lionel — 13, avenue du Mont-Henry 51000 Châlons/Marne.

52 — Haute-Marne

● Asaisir. Vds Atari 130XE (128 K) + cartouches, compatible avec les séries XE, XL etc + lect. de disk + joysticks + 26 jeux originaux + disks vierges + console de jeu vidéo Atari avec jeu. Le tout vaut 4 100 F. Vends 2 900 F (Tbe). Tél.: 23.02.77.88. H.R.

54 — Meurthe-et-Moselle

● Recherche Hard Copier 192. Faire offre — Bertin 52, Grande Rue 54000 Nancy. Tél.: 83.32.89.82.
 ● Echange jeux sur Atari 520 STF et sur Amstrad 6128 (Double Dragon, Thunder Blade). Tél.: 83.45.10.45. Demander Eric.

57 — Moselle

● Rech. contacts sur Atari 520 STF dans toute la France. Butel Bernard — 6 Jacoby 57200 Sarreguemines.
 ● Atari 520 ST DF cherche contacts pour échanges. Cherche Lattice C. Jean Demol — 9, rue St Paul 57158 Mqntigny-les-Metz.

59 — Nord

● Vends 520 STF + nombreux logiciels util. et jeux 3500. Tél.: 20.91.44.72. Recherche 1040. Faire offre. Georges Roma — 47/14 Chemin des Chaumières 59650 Villeneuve d'Ascq.
 Vends le livre de First-Word plus 200 F trucs et astuces en GFA 150 F Tbe. Tél.: 20.85.66.17.

● Cherche contacts sur Dunkerque pour échanges sur 520 STF. Tél.: 28.60.08.03. Le soir.

● Cherche contacts pour échanges docs softs ou truc. France entière pour Atari 1040 ou Amiga. Magne Pierre — 120 Route d'Estaires 59480 La Bassée (Nord).

● 520 ST cherche contacts rapides surtout utilitaires-simulations. Rép. ass. Wyckaert Sylvain — 47, rue de Mons 59300 Valenciennes.

● 520 ST cherche cont. nbx jeux et utilitaires. Pour échange sérieux. Tél.: 27.67.34.84.

60 — Oise

● Rech. toute documentation sur Db. Man contre échanges. Réponse assurée. Selloume Dominique — 1, rue Pablo Picasso 60100 Creil. Tél.: 44.24.31.05.

62 — Pas-de-Calais

● 1040 ST cherche contacts sérieux pour aide et trucs en basic ST et C. Foubé-Dupont Stéphane — 202 rue J.F. et M. Delannoy 62100 Calais.

● Vends vidéo computer système 2600 + 2 manettes + 2 manettes Paddle pour Super Break + Walords 9 jeux avec l'autre paire de manette. Prix: 1 900 F seulement. Prix à débattre. Tél.: 21.58.26.79.

63 — Puy-de-Dôme

● Pour mordu de l'informatique, débutants et confirmés. Club Micros Data: informatique, électronique, robotique, télématique. Micros Data — 5 Av. Joseph Clausat 63400 Chamalières. Tél.: 73.36.88.65.

68 — Haut-Rhin

● Vends Stos Basic non débailé 500 F et cherche contacts sérieux. Vends kit ou schéma pour horloge sans soft. Tél.: 89.70.74.49.

● Pour 100 F qu'est-ce qu'on a ? Tai-Pan ou Leader Board ou les magazines suivants: 1ST n° 2-3-9-12 ST Magazine n°11-13-21-22-24 et gé-

nération n°41 (ou 15 F un magazine). Haenni Vincent — 7, rue de la Forêt Feldkirch 68540 Bollwiller. Tél.: 89.48.05.96.

● Vds lecteur 5 1/4 double face avec câble et alim. et Free Boot pour Atari ST 1 400 F. Tél.: 88.84.92.17. Ap. 18 h.

● Vds Ecran SM 124: 1 000 F. Et achète écran SC 1425 pas cher. Tél.: 89.40.04.00.

69 — Rhône

● Disque dur SH 205 20 Mo + drive Cumana 5 1/4 Avril 88. et neuf. 4 000 F. Tél.: 78.89.03.55.

● Vds CAD 3D. Cyber Control, Cyber Paint, Human + fonts + future + archi., Degas, GFA, Artist, Plus Paint originaux avec doc. Tél.: 78.30.82.86. Soir.

● Vds T09 + nbx softs (50) dont nouveautés. Prix: 2 500 F + crayon Rouchon Laurent — 8, rue Maréchal Juin 69330 Meyzieu.

● Vous possédez un D10 ou D20 alors téléphonez-moi. Tél.: 78.70.47.90. Après 19 h.

● Vds Mega ST4 couleur + DD 20 Mo SH 205: 17 000 F à débattre. Nbx logiciels. Tél.: 78.47.76.08. Horaires bureau.

● Vds 50 jeux originaux dont Cpt Blood, Predator, F15, Star Trek avec doc.: 70 F pièce. Tél.: 78.53.71.79. Soir.

● Cherche contacts 520 STF même pauvre uniquement sur Lyon. Tél.: 78.93.88.11. Marcel.

● Gagnez du temps. Nous tapons les listings GFA Basic à votre place. Ecrire pour renseignements. Paris-Cadet Christian — 93, rue Cours Emile Zola 69100 Villeurbanne.

● Apple IIe: Recherche et achète tous prgs et notamment des prgs d'Astrolgies. Envoyez vos listes. Réponse assurée. Gayte Raymond — 12, av. Beauregard 69150 Decines.

73 — Savoie

● 520 DF cherche contacts sérieux pour échanges. Envoyez vos listes. Puccio Jean-Marie — 105 rue Costa de Beauregard 73000 Chambéry.

● 520 STF cherche contacts (débutant s'abstenir). Possède news. Envoyez vos listes. Puccio Jean-Marie — 105, rue Costa de Beauregard 73000 Chambéry.

74 — Haute-Savoie

● 520 (DF) cherche contacts sérieux et rapides. Réponse assurée. News, éducatifs recherchés. Envoyer liste. Curien Claude — 127 Rte des Combats 74400 Chamonix.

75 — Paris

● Vends synthé programmable HT 700 Casio. Valeur 4 000 F vend 2 500 F. (Donne programme). Tél.: 42.25.02.94. Le tout garantie.

● Vds drive 5 1/4 DF. Cumana neuf: 1 400 F — Moniteur ambre: 350 F. Tél.: 43.79.42.50. Le soir.

● Vds 520 STF gonflé + imp. couleur + HD 20 Mo + mon. couleur et mono: 9 000 F. Tél.: 46.27.65.66.

● Vds Apple IIe 64 K + moniteur couleur + logiciels et de nombreux jeux et programmes. Prix: 3 500 F — 4 500 F. ● Cherche contacts pour programmation GN GFA ou 68000, de préf. 5^e ou 13^e arrond. Raverdy Christophe — 7, rue Geoffroy Saint Hilaire 75005 Paris.

● Vds Sega + Hang-On + Ninja + World Soccer + Rocky + Out Run + Chopfilter: 900 F. Ecrire uniquement merci. Meyer Alain — 45, rue Claude Bernard 75005 Paris.

● Achète les dernières news sur ST ou vends des jeux news à bas prix possibles échange. Tél.: 42.39.31.21. à 19 h.

● Vds 520 STF + extension 512 Ko 3 950 F + écran SM 124 1 200 F + lecteur Cumana 5 1/4 1 700 F + 20 revues Atari 300 + livre Bask GFA 50 F. Tous en très bon état. Pour le tout 6 800 F. Tél.: 43.66.66.40.

● Toute ma tirelire est passée dans l'achat d'un 520 STF tout neuf alors aidez-moi à l'alimenter: musique, Graphiques langages, Emulation PC etc... D'avance merci pour lui. Tél.: 45.67.06.37. Demander François (le soir).

● Vds imprimante 40 colonnes Thomson avec câble, papier. Prix: 400 F valeur: 1 000 F. Tél. entre 18 h et 19 h 30 au 43.40.47.42. (Atari).

● Vds Amstrad 6128 couleur + disks (Tbe) 2 600 F. Tél.: 47.66.10.55. (région Paris.) Après 18 h 30.

● Vds 520 ST 1 drive DF. Sous garantie + logiciels jeux et utilitaires. Vends 2 400 F. Très bon état. Ecrire si possible. Cette machine est utilisable sur TV couleur Péritel. Meyer Alain — 45, rue Claude Bernard 75005 Paris.

88 — Vosges

● Echange soft sur 520 STF et achète livres ST, envoyez listes à Reynette André, 10, rue Thiers, 88100 St Dié.

91 — Essonne

● Vends 520 STF dble face couleur + nbx périphériques prix très intéressant. Tél. 64.93.08.11.

● Vds Atari 1030 STF + moniteur monochrome SM 124 + disquettes (jeux + traitement de texte) 4 500 F tout tdt. 69.04.55.84.

● Vends disquettes vierge 3 1/2 emballé DDF à la boîte de 10 disks, px 65 F. Tél. 69.38.70.78.

94 — Val-de-Marne

● Vds digitaliseur Realiser (avril 88): 1 300 F. Tél. 45.76.53.90. demander Xavier.

● Vds 1040 STF + monoch. SM 125 + lecteur 5 1/4 free boot 6 000 F. Tél. 46.82.57.20 ap. 20h.

● Vends Amstrad 6128 couleur, oct. 87, 1 joystick (speedking), 25 disquettes Off Shore Warriors, Street Fighter, Arkanoïd II, Target Renegade, Beyond the Ice Palace, Gauntlet II et III. Pablo Pica — 45.97.04.68 après 18h.

● Achète ST (520 - 1040) + moniteur + périphériques. Etude absolument toutes les propositions honnêtes. Jaucourt Cédric, 38, av. Gallié, 94100 St Maur. Tél. 42.83.50.16.

● Vends Amstrad CPC 6128 couleur (état neuf) + manette + une centaine de jeux. prix 2 500 F. Tél. 48.99.30.06.

● Vds C64 + lect. K7 + 50 jeux + 1 manette + 1 000 F. Tél. 48.52.00.34.

95 — Val d'Oise

● Vds Atari 520 STDF + imprimante SMM 804 + moniteur monochrome SM 124 + disquettes 5 500 F. Cherche contacts sur ST. Lumina Franck, 20, rue des Sarments 95000 Vaureal.

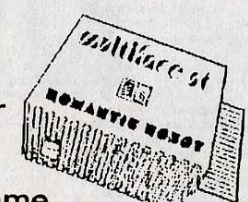
● Achète 520 STF pour 2 000 F ou C64 pour 1 500 F. Tél. J. Philippe, 34.12.37.65.

● Vends écran couleur Péritel, très bon état: 1 600 F. Tél. 30.34.41.70 après 20h.

● Vds originaux: Final Word 250 F, Fast Basic 250 F, DFT (ST-IBM) 150 F, Hd-Base 250 F, Silent-Service 100 F, Degas 100 F, cherche contacts, vds lecteur interne SF 3 1/2 250 F. Tél. 50.49.09.04. après 18h30.

POWER PRODUCTS & ROMANTIC ROBOT

présentent

POWER **multiface st**

COPIEUR

POUR SAUVEGARDE PERSONNELLE

pour la gamme Atari ST
SUPERBE MAGIQUE pour 695 F

- 1) LOAD et RUN un programme
- 2) FREEZE avec le bouton MAGIQUE
- 3) POWER MULTIFACE ST prend le contrôle et offre le choix entre:

MULTI-TOOLKIT
 qui permet:

SAUVEGARDE
 et qui permet:

- 1) INSPECTER/MODIFIER mémoire (POKER des vies infinies, etc.)
- 2) INSPECTER/MODIFIER registres
- 3) Affichage HEX/DEC/ASCII
- 4) CHERCHER/REPLACER chaîne
- 5) REMPLIR un bloc mémoire
- 6) SAUVER un bloc mémoire
- 7) IMPRIMER un bloc mémoire

- 1) SAUVER vers FLOPPY/HARD ou RAM - 15 lecteurs/partitions
- 2) Sauver PROGRAMME ou ECRAN
- 3) FORMATER disquettes 410/820K
- 4) SAUVEGARDE AUTOMATIQUE
- 5) Sauvegardes MULTIPLES
- 6) COMPRIMER - Rapide/puissant
- 7) DUMP d'écran HI-RES

Convivial, gestion par menu avec instructions à l'écran Unique - Tout disponible par la pression d'un bouton. Le logiciel complet se trouve sur un ROM de 64K. POWER MULTIFACE ST se branche sur le port cartouche. Il doit être en place pour CHARGER des programmes sauvegardés.

Et bientôt un plus

Disponible en février 1989
Un DESASSEMBLEUR MULTIFACE ST sur ROM
 (A utiliser uniquement ensemble avec le Power Multiface ST)

pour seulement 250 F

multiface st ULTIME COPIEUR PERSONNEL

1ST 02/89

Veuillez m'envoyer un POWER MULTIFACE ST à 695 F + 25 F de port.

Nom et adresse:

Ci-joint un Chèque/CCP/Mandat pour la somme de F

Débitez ma carte bancaire.

No.

Date d'expiration

Signature

POWER PRODUCTS FRANCE Sarl Cour de la Gare 60200 COMPIEGNE Tel: (16) 44 83 48 48

PETITES ANNONCES

- 01 — Ain**
● Atari 1040 STF cherche contacts sur bourg ou l'Ain Joly PO, 5, rue du 23^e RI, 01000 Bourg-en-Bresse
- 03 — Allier**
● Vds des supers jeux sur STF à moins de 110 F. Tél. : 70.34.02.82 de mercredi à samedi.
● Vds 130XE Atari + 1 Joystick + lecteur disquettes. Cherche contact avec 520 ST pour échanges. Tél. : 70.56.52.05. Rougeron Philippe, Au Bourg d'Espinasse - Vozelle, 03110 Escurolles (Allier)
- 06 — Alpes-Maritimes**
● Cherche contacts Atari 520 ST dans toute la France échange nombreux softs. Ranson Fabrice, 5, rue Traverse du Montfleury, 06600 Antibes.
● Atari 520 STF cherche contacts pour échanges. Didier Guillemin domaine de val Riant, allée des Mimosas, 06330 Roquefort les Pins.
● Cherche contacts pour échanges news (Jeanne d'Arc, Opération Woolf, Super Hang On), tél. : 93.55.93.90 (soir).
● Cherche contacts pour échanges, région seulement. Bernard B., 1, av. des Anglais/Central Parc, 06400 Cannes.
● Cherche contacts sérieux et rapides pour Atari 520 ST. Tél. : 93.74.68.64.
● 520 ST cherche contacts pour échanges logiciels + divers (jeux, util., éducatifs...). Réponse assurée. Peirache Thierry, 5, bd P. Semard, 06300 Nice.
- 08 — Ardennes**
● Sons DX7 D50 HT32, 120 FF un disque avec plus de 2000 sons et bank loader pour Atari 4 disques 250 FF. Jordi Serra Cornet, Balmes 448 ??, 08022 Barcelona Espana.
- 10 — Aube**
● Cherche contacts sur ST (ventes, achats, échanges) Renault Fabrice, 9, rue du pont des champs, 10000 Troyes. Tél. : 25.75.27.90
- 12 — Aveyron**
● Achète 520 ST en bon état. Tél. : 65.42.19.42 après 19 h. Privat Bruno, rue des Vanniers, 12000 Rodez.
- 13 — Bouches-du-Rhône**
● ST vds mes originaux, achète moniteur monoch. Halimi Roland, 6, rue Vincent Leblanc, 13002 Marseille.
● Vds originaux Textomat (200) jet (150) Dongeon Master, Elite, Manoir Mortevielle, Freedom (100 chacun), Joe Blade, Arkanoïd, Pawn (70 chacun) ou échange contre moniteur mono. Marie-Laure Muracciole, 59, bd Gillibert, 13009 Marseille, tél. : 91.75.63.96 (le soir).
- 17 — Charente-Maritime**
● Vds pour Atari ST lecteur supplémentaire externe 3"1/2 double face peu servi, tél. : 46.34.18.89 après 19 h00.
- 19 — Corrèze**
● Vds lecteur 5"1/4 pour Apple IIc ou IIgs. Très bon état. Prix 800 F (à débattre). Tél. : 55.92.92.29. Gayraud Richard, Hermitage de Monchal, 19360 Malemort.
- 22 — Côtes-d'Or**
● Zlot à tous ! Echange tout Soft sur 1040. Stan Renan « Le Colombier » 22700 Perros-Guirec, tél. : 96.23.21.70 1
- 25 — Doubs**
● Vds TI 99/4A : 250 F + interface pal/rvb. Oscar pour C64 : 200 F + jeux & livres C64/128 : 150 F. Cherche contacts 520 STF (df), tél. : 81.93.40.65 après 19 h.
- 27 — Eure**
● Cherche contacts sur Atari 520 ST, nbx news, tél. : 32.23.10.79. Langevin Jacques, rue Maurice, 27000 Eureux.
● Vds synth. Yamaha + expander et programmeur Roland + prog. musique Atari 7 000 Fval. 10 000 F. Marc Forfait, 33, rue du Gal de Gaulle, 27910 Perriers/Andelle, tél. : 32.49.34.61.
● développeur, recherche programmeur en assembleur ou graphiste pour développement sérieux. Safar Eric, 5, rue du Pré-Feray, 27180 Arnières s/ton, tél. : 32.39.28.03.
- 28 — Eure-et-Loir**
● Vds pour CPC 6128 lecteur 5 puce 1/4 + 200 dks (800 programmes) + boîtes + livres et doc : 2 500 F pour Atari 520, vds logiciels originaux, Emulcom : 500, cherche contact pour échanges et achat de logiciels par téléphone uniquement le lundi, tél. : 37.25.80.11, M. Chaillois, av. Ambroise Parc, 28800 Chartres.
- 29 — Finistère**
● 520 STF cherche contact sérieux, possède nombreux soft + news. Valteau Philippe, 4, Cité Montgocier, 29200 Brest.
● 520 ST 1mg cherche listes de tous genres pour échanges rapides et sérieux. Poss Docs-Jeux (Oldies, News) et utilitaires (qu'il faut avoir). Réponse possib. dans serveur cheops bal cdan, tél. : 98.55.70.05. Corcuff Daniel, Lot. Beligne Cidex 110 B, 29128 Tregunc, tél. : 98.50.21.72 (dim 10 à 12 h).
- 37 — Indre-et-Loire**
● Vends T07/70 (1986) + carte Basic + L.E.P. + interface joysticks + 4 joysticks + nbx jeux en K7 + Color Paint + cube informatique + manuels. Prix à débattre. Lagnitire Franck — 59, allée de la Chesnaie 37320 Esvres.
- 38 — Isère**
● Vends lecteur S.F. (kit interne) 3"1/2. Prix : 400 F (avec frais de port). « Age : 14 mois ». Tél. : 76.35.37.45.
● Vds au plus offrant séquenceur Roland PR 100 neuf cause double emploi. Tél. : 76.22.43.58. Après midi.
● Vos images préférées sur disc ? Super ! Tél. : 76.35.44.08. Week-end heure repas.
- 39 — Jura**
● Cherche contacts avec Ataristes. Tél. : 84.37.00.39.
- 42 — Loire**
● Cherche contacts sur Atari ST réponse assurée. Lagrevol Ludovic — 140A rue de la Montat 42100 St Etienne. Tél. : 77.21.36.38.
- 44 — Loire-Atlantique**
● 520 ST échange softs dont news contact dans la région. Echange aussi docs et trucs. Réponse assurée. Bail Sylvain 4 rue des Fresnes 44730 Tharon Plage.
● Vends micro ordinateur Atari 1040 ST + imprimante laser SLM 804. Logiciel traitement de texte « Le Rédacteur » — Maintenance 1 an moniteur monochrome. Lacaille Marie-Christine 54, bd alexandre Martin 45000 Orléans. Tél. : 38.69.55.55.
● Vends originaux Obliterator, Terrorpods, Blood, Deatstrike et autres (moins de 100 F). Cherche aussi contacts sympas. Minassian Alban — La Colle Marsac/Don 44170 Nozay. Tél. : 40.87.53.92.
● Ech. console de jeux + jeux (Pac-man, Billard) + mini chaîne Radiola contre Atari ST. Bail Sylvain — 4, rue des Fresnes 44730 Tharon Plage. Tél. : 40.27.86.57.
- 45 — Loiret**
● Vends 520 STF cause Mega ST extension 1040. Lecteur DF et SF 3.5 lecteur DF Golem avec affichage piste et faces. Tél. : 74.33.60.92. Après 19 h.
● Vends Atari 520 ST + 50 logiciels environ 3 500 F et lecteur 5 pouces 1/4 pour ST et disk 2 000 F. Barodine Alex — 25 bis Fbg Madeleine 45000 Orléans.
- 46 — Lot**
● Vends CPC 464, Tbe Décembre 87 + joystick Speed — Kinf + nombreux jeux : Tél. : 65.34.45.07.
- 92 Hauts-de-Seine**
● Vends originaux : Deep Space : 40 F. Barbarian (psy), Gauntlet, Rogue, Silent Service, Starglider : 50 F chacun. Chimera, Wargame construction set : 60 F chacun. Arkanoïd II, Carrier Command : 70 F chacun ou le tout 500 F + vends « Livre du GFA Basic » tbe : 100 F à débattre. Vends livres « Bien débuter avec votre Atari 520 STF et 1040 », « Graphismes et sons sur Atari ST », 100 F les deux à débattre. Tél. 47.90.25.27.
● Atari 520 STF échange nbx logiciels (Degas, 1ST, Word Plus, etc.) à Paris et proche banlieue. Envoyez liste. Pelletan Hervé, 54, rue du Bournard, 92700 Colombes.
● Vends moniteur couleur pour Atari ST ou Amiga, état neuf 1000 F et échange ou vends news sur Atari ST. Tél. 47.81.87.09 de 20h à 21h.
● Vds Karaté 290 F, Goldrunner 90 F, Time Band 80 F, Starwars 65 F, Pack 5 (Barb., Wizball...) 180 F, Turlough 80 F pour ST. Canava Fabrice, 20, place des Martyrs, 92110 Clichy. Tél. 47.39.44.07.
● Vends Atari 520 STF (SF) sous emballage d'origine, très bon état, encore six mois de garantie, cause Amiga. Vends 2 000 F. Bellouti Mohamed, 270, bd Charles-de-Gaulle, 92390 V-L-G. Tél. 47.99.22.60.
● Vends Mega 4 ST + disque dur SH 205 s/s garanti (07/88) 10 000 F + scanner Spat garanti, 6 000 F. Tél. 47.99.22.60.
● Vds Atari 520 STF + doc + Périel et souris + logiciels (Superbase...). 2 000 F. Tél. 47.59.98.61.
● Vends softs Atari 1ST, vends Free Boot lecture interne 150 F. Faites faire vos tirage sur imprimante laser. Colman Philippe, 17, rue Pierre Brossette, 92220 Bagneux. Tél. 46.64.66.74.
● Rachète bon prix ancien 520 ST ou STF en panne pour pièces. Tél. 45.06.15.16 (après 20h).
- 93 — Seine-Saint-Denis**
● Vds digitaliseur vidéo pro 1 500 F. Péricard Jean-Louis, 4, square de Franche Comté, 93800 Epinay-sur-Seine.

PETITES ANNONCES GRATUITES

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

Bon à renvoyer à :
1ST
5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

Nom

Adresse

C.P.

.....

.....

.....

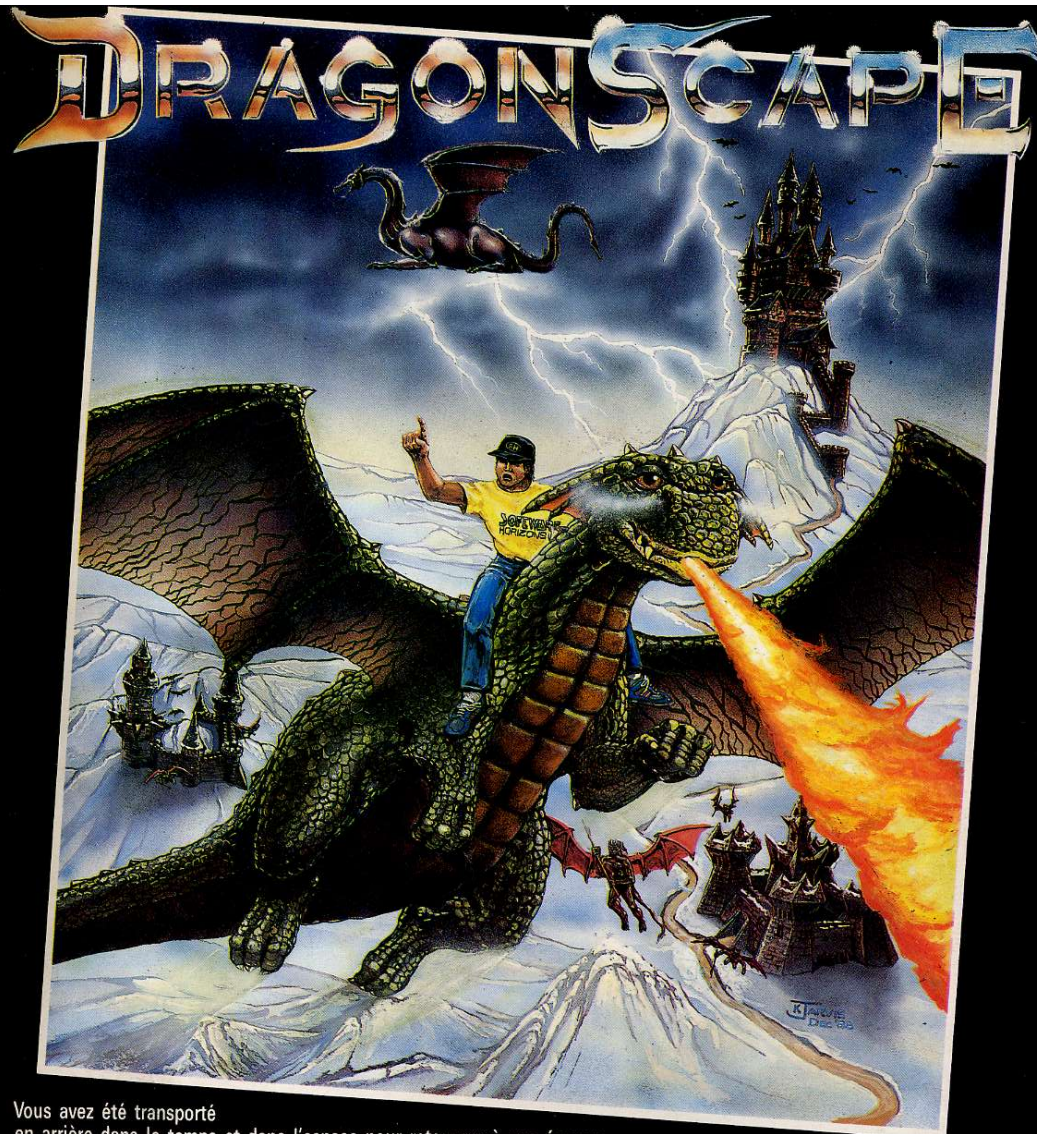
.....

.....

.....

.....

.....



Vous avez été transporté en arrière dans le temps et dans l'espace pour retourner à une époque inconnue. Vous devez libérer le pays de Tuvain naguère si beau, d'un fléau. Vous êtes accompagné de votre fidèle dragon Carvan : vous êtes le seul espoir du malheureux pays. Un terrain de jeu qui se déroule sans saccades en 8 sens différents. Il faut chercher des objets cachés et éviter des pièges. Un fond qui réagit contre vous pendant que vous le survolez. Action rapide et frénétique à 5 niveaux de difficulté. Des personnes bizarres qui vous aideront ou qui lutteront contre vous pendant que vous chercherez à accomplir votre tâche.

Un jeu passionnant, riche en aventures insolites.
Pour ST ou Amiga. 200 F seulement.
Adressez-vous dès maintenant à votre revendeur.

SOFTWARE
HORIZONS LTD
5 OAKLEIGH MEWS, LONDON N20 9QH
Telephone : 01-446-9146



ESPIONNAGE CHARME ACTION

POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC



SIMULATION AVENTURE ACTION

POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC
IBM PC ET
COMPATIBLES

