

Falcon ^{Fanzine} contact

L'association des utilisateurs de Falcon



PESTOUILLE 95

N°9 - Janvier / Février 1995

RIP Atari ?

" Atari est mort... Le Falcon c'est de la merde ! C'est vrai ça, c'est quoi cette machine pourrie sur laquelle il n'y a aucun logiciel, aucun truc moderne et qui est juste bonne à faire tourner des jeux ST d'il y a 5 ans... Quelle merde, faut être con pour acheter ça! Un bon PC 486 DX4 99 avec une carte Power Sound Ultra Wave Pro +, un CD ROM, 300 Mo de disque dur et dans une belle tour (pas comme ces boîtiers ST tout nazes...) voilà ce que j'appelle un micro !". Voilà le genre de trucs que l'on entend tout le temps dès que l'on prononce "Ma machine ? C'est un Atari Falcon", et il faut dire qu'à force on fini par le croire ! Moi même, si je n'utilisais pas mon Falcon pour faire de la sono (Merci MC Benny et LOGITRON pour Jingle Mix) je l'aurai déjà revendu [Arg!!!] pour me payer un PC [Re-Arg! ! Trahison !][NDLR: EMPLOYÉ BARRET ! Votre grade va s'en ressentir !] , enfin ça c'était avant l'Atari Paris Show, car si avant je regardais à combien me reviendrait de me monter un PC, maintenant je regarde combien coûtent les extension et les softs pour Atari! CD ROM, boîtier tower super design, booster video pour copie sur magnéscope, softs MIDI, jeux, softs de dessins, répondeur téléphonique logiciel, etc... il y a désormais de tout sur Atari ! Plus besoin de se faire ch... avec un PC, l'XMS, l'EMS, les cartes pas compatibles entre elles, pas compatibles avec elles-même (!!!), les .BAT, .SYS et autres .INI qui rendent fous !

Je l'avoue, il m'est arrivé de regretter d'avoir acheté un Falcon, mais ça m'est (définitivement) passé après le salon de Paris. Alors si vous aussi vous connaissez la déprime, l'envie de jeter votre Falcon, n'en faites rien! Dites vous bien que votre bécane est formidable, qu'elle est bourrée de ressources que l'on commence à peine à exploiter et que le meilleur reste à venir. J'en connais pas mal qui avaient un ST (ou un Amiga) et qui ont tout vendu pour se payer un beau PC dernier cri. Aujourd'hui leur PC fait figure de bas de gamme et ils regrettent le temps où il suffisait de brancher et d'allumer pour que ça marche.

Atari c'est marginal mais c'est très fun ! C'est un peu comme dans les sports d'Hiver. Si je vous dis "sports d'Hiver", vous me répondez "ski" et pourtant si les skieurs (à ski) sont les plus nombreux, les plus rapides, il existe autre chose que le ski: le snowboard. C'était autrefois marginal et considéré comme une mode qui ne durerait pas, mais peu à peu le snowboard s'installe: le surf ça va moins vite que le ski, c'est moins pratique (quoique depuis quelques années...), mais qu'est ce que l'on s'amuse !

Vive le fun, vive le Falcon, vive le snowboard ! Et bonne année 95 !

EdOX

RUBRIKASSO	3
VITE!	
REPORTAGE	4
PARIS SHOW	
HARD	10
DUR, DUR D'ETRE UN DD	
INITIATION DSP	12
DIODE SOUPLE AU POIREAUX	
ROUTINES	14
C'EST BON LES MÉLANGES	
TEST	15
APEX	
SOUNDTRACK	18
UN FROMAGE PAS TROP FAIT	
T-SHIRT	20
ACHETEZ EN	
TEST	21
UN JEU! SII SII	
SENSATIONS	22
MOON-SPEEDER	
COURRIER	23
BIEN	
LES DPS	26
TOP	

EN VRAC LES BULLETINS

RESERVATION DE CLOE	24
ACHAT DE SOFTS	22
INSCRIPTION	27
COMMANDE DE DPS	27

Directeur de la publication:

Frank "WORRAPS" Cathelain

Rédacteurs et collaborateurs:

Pascal "PSET" Martin, David "SPASH" Carrère, Julien "EDOX" Barret, Nicolas "BESTBUG" Perret, Gilles "CRAC" Audoly, Christian "ENITALP" Huaux, CASUS, Emmanuel "MC JEE / KAMIKAZES" Jaccard, Jean Claude IEHL, Pascal "YAG ALONE" Champion, Stéphane "FALCON X" Marchand, François "EROSTRATE" Jacquemin, Antoine "LUCKY LOOK (LLK)" Martin, Thierry "TBTB" Gébelin, Bertrand "TLCP" Marne, "MEGAMOI".

Excellents dessins de:

Serge "PESTOUILLE" Tortet

Conseils Xpress de:

Stéphane "STEF30" Darras

Pour nous contacter écrivez à l'adresse ci-dessous, ou laissez un message sur l'exceptionnel RTC de l'asso, au numéro suivant: 66-60-52-76 ,ou en bal FAUCONtact sur 3615 STMAG ou 3614 RTELI. Secte FAUCONtact sur 3615 STMAG *SL FAU

L'envoi de textes, photos ou documents quelconques implique l'acceptation par leur auteur de leur libre publication dans le fanzine. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.

Toutes les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif. Ce fanzine a été entièrement réalisé sous Calamus sur un Falcon 030.

FAUCONtact fanzine est édité par

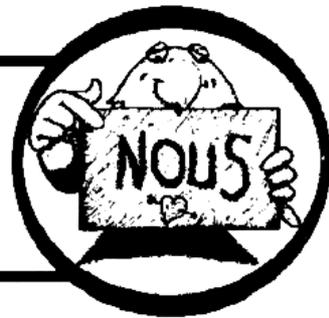
l'association FAUCONtact (JO du 17/08/1993)

FAUCONtact,

Mas du Crès,

30140 Boisset et Gaujac.

RUBRIKASSO



MEILLEURS VŒUX

Tat tat tattala ... tat tat...

Oups, pardon ! J'étais en train d'écouter de la musique ! En ce début d'année 95 j'ai envie de chanter (surtout du Jester of Sanity en fait ! Je suis un fan...). Allez savoir pourquoi ! Peut être est-ce à cause de la couverture couleur ?? ça vous en bouche un coin, avouez ! C'est le but recherché ! Notez par contre que l'agrafage a changé, ceci pour des raisons de commodité (on n'a plus le pliage et l'agrafage de 200 fanzines à se taper à la main !). Dites nous ce que vous en pensez ! Notez que cette couverture couleur reste au stade expérimental pour l'instant !

Peut être est-ce car nous avons eu l'occasion de nous rendre compte que le monde de l'Atari est plein de bonnes volontés, et de gens dynamiques qui ne se laissent pas abattre parce que la société mère se porte mal ! Le salon Atari Show à Paris est une totale réussite sur ce point là : Non seulement il y a eu deux fois plus de monde qu'espéré, mais en plus les exposants étaient nombreux, et présentaient des produits bien sympas.

Ou bien peut être est-ce à cause d'un bruit (vu les personnes qui l'ont lancé, ça a de fortes chances d'être qu'un bruit !) comme quoi Atari France va réouvrir ses portes d'ici quelques mois ! Ce serait une chouette idée, à condition de bien définir la ligne directrice de ce "nouvel" Atari. Car maintenant sur le plan micro, les erreurs ne sont plus permises. Je me permets de lancer un message aux éventuels futurs dirigeants d'Atari France en espérant qu'il l'écouteront : Faites attention à ne pas négliger les utilisateurs ! On nous répondra qu'Atari a toujours soigné ses utilisateurs... certes mais est-ce qu'Atari a déjà ÉCOUTÉ ses utilisateurs ? La première des choses

est de rétablir le contact avec eux. On nous parle de "veille technologique" dans les entreprises, mais la meilleure des veilles technologiques n'est-elle pas de surveiller les désirs des acheteurs ? Concepteurs de machines, tenez compte de leur avis ! Ayez le courage de lancer quelque chose de complètement nouveau ! Mais lancer quelque chose de nouveau engendre bien sur des risques importants : est-ce que la machine va plaire et se vendre ? Si vous vous étiez plutôt posé la question "Est-ce que nos clients ont confiance en nous ?" il y a quelques années vous pourriez sans doute aujourd'hui sans aucun problème vous permettre cette fantaisie ! Je suis personnellement partisan du "il n'est jamais trop tard..."

Qu'attendons nous de cette année 1995 ? Pascal attend toujours sa Ferrari (courage vieux, on a 0.1% du prix d'achat dans les caisses !), Frank recevant de nombreuses lettres d'admiratrices continue d'aller remuer son popotin dans les boîtes de nuit (au grand dam de Pascal), bien que ces dernières regrettent son ancien look à la Corbier, aujourd'hui remplacé par un look à la Fabrice bien plus seyant selon lui (car le canard, c'est bon le canard... non laissez tomber, private joke !). Julien est en très très bon termes avec certains éditeurs dont nous taïrons le nom, ses éditos ayant suscité une vague d'hystérie et de rire à l'Atari Show qui a failli se terminer en salutations à la russe, mais Dieu merci, Pascal s'est interposé (et a tout reçu !). Bon allez ... Julien descend du fauteuil, y'a Pascal qui attend pour s'y remettre ! Stef a décidé d'aller habiter encore plus près de la mer, car "Voici" aurait noté une certaine propension de Jean Michel Jarre à tremper son gros orteil droit dans la méditerranée l'été. Bon Stef, attends moi ! Personnellement les études commencent de plus en plus à m'interpeller quelque part, mais malheureusement pas au bon endroit. On vous dit qu'il faut des diplômes pour avoir un métier, mais quand vous

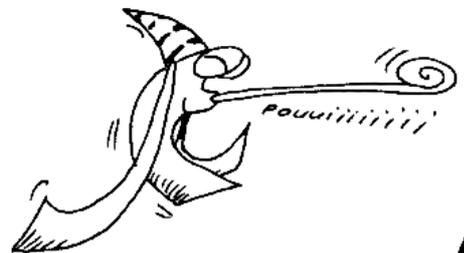
arrivez, il n'y a plus de place ! Chiienne de vie ! Qu'est-ce qu'il ne faut pas faire pour arriver à ses fins ! Heureusement mon Falcon est là pour me distraire quand il faut [NDLFrank: chacun se distrait où il peut!] (distraction relativement masochiste lorsqu'il s'agit de corriger les lacunes de conception du Falcon par de la programmation !). Enfin, Serge est en train d'user ses crayons pour FAUCONtact, bravo Serge, c'est bien de faire de l'action humanitaire !! On est tous très reconnaissants !

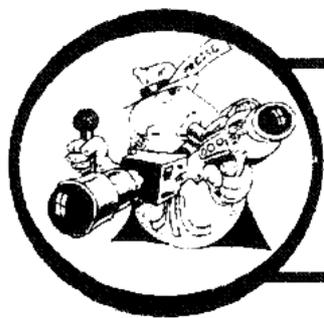
Je tiens à m'excuser auprès des adhérents qui commandent des anciens numeros et qui attendent, pour certains, depuis TRES longtemps (Frank va me tuer quand il verra la date sur les chèques...hum hum). Je n'ai vraiment plus le temps nécessaire pour rephotocopier les numeros un, deux, trois, quatre, ou sept. Il est inutile de les commander, on ne les a plus ! Ce que l'on fera je pense, car la demande de ces anciens numeros est assez forte, c'est que dès qu'on a le temps, on les fera rephotocopier en plus grande quantité et en plus grande qualité (tant qu'a y être). Maintenant, vous dire quand je n'en sais rien.[NDLR: il en est de même pour les How To Code 3, on a pas oublié les commandes mais il n'est pas encore sorti.]

Enfin, pas de grains de poussières ce mois-ci, car nos principales news sont dans l'article sur le salon de Paris !

Nous espérons que 1995 vous sera favorable tant pour le côté informatique que pour le côté extra-informatique. Amusez vous bien, n'avez aucun regret, regardez l'avenir pas le passé !

Splash.





ATARI PARIS SHOW

CHAUD, TRÈS CHAUD!

Enfin un salon Atari digne de ce nom ! Si l'on veut bien oublier les quelques détails thermiques, l'ambiance était super, un peu style sardines en boîtes. Le nouveau concept de "Slim Fast Salon" est une réussite totale !

Non, la je suis méchant. On s'est bien amusé, et on a vu pas mal de choses. Nous ne regrettons pas notre argent ! (le stand aux frais de l'association, tous les autres frais [transports, nourriture, etc...] à nos propres frais). Nous avons pu également rencontrer des adhérents, ce qui nous a fait très plaisir. Nous avons aussi pu distribuer des Domaines Publics gratuitement et montrer des préversions de jeux, des demos, etc... A noter que les demos ont rencontré un franc succès lorsqu'elles passaient à l'écran ! (donnant lieu à quelques commentaires du style: "Ouah ! le glenz-rubber-scroll-shade blob-3D-mapped object !"). Moralité, programmeurs de demos, continuez ! Les gens apprécient votre travail (mais pas vos conflits internes...). Encore une fois, tout comme je l'ai dit pour l'article sur le salon de Freiburg, cet article ne se veut PAS EXHAUSTIF (je le répète, car on a vu des durs d'oreille à Paris). Je vais parler ici des choses qui nous ont plu ou marqué. Ça ne veut pas dire que ceux dont on ne parle pas sont des tares... l'oubli existe !

UN PEU D'HISTOIRE

Comme à mon habitude, permettez moi de vous raconter un peu la chronologie des événements, ça ne fait pas les news, mais c'est tellement épique que je ne peux m'empêcher de vous en parler ! Et puis, ça vaut autant son pesant de cacahuètes que les news !

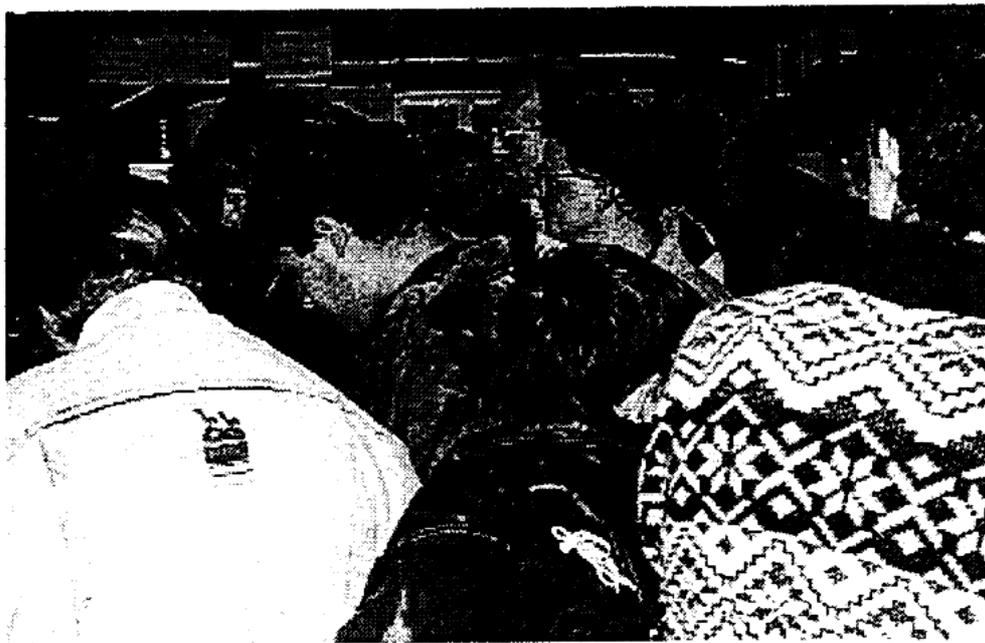
Quel voyage mes enfants ! Dois-je vous épargner le coup du train de nuit, pris à la sortie de la fac pour certains, ou la sortie du boulot pour d'autres ?

Evidemment, en grands prévoyants que nous sommes, nous nous sommes dits qu'on pourrait très bien se passer de couchettes. Hein Pascal que t'as bien dormi de deux heures à deux heures et demi du mat ?! Ben moi aussi, une excellente demi-heure de sommeil ! Je vous laisse imaginer les zombies qui ont débarqué à Paris, avec le Falcon dans un sac, les fanzines et T-shirts dans un autre. Finalement, un coup de métro, et allez hop ! à Crét... heu Pigalle ! Le coin est ma foi charmant, et très .. heu... dynamique, dirai-je ! Moi qui croyait que Pigalle c'était le cliché classique pour touristes japonais en manque de sensations, tu parles ! C'est l'Atari Porno Show qu'on va là ou quoi ?! Ayant réussi à éviter les deux ou trois brésiliennes qui jonchaient les trottoirs çà et là, ainsi que les divers emmerdeurs de service ("Sisi, rentrez voir, elle est magnifique ! Vous n'avez jamais vu ça !"...), que Stef prenait un malin plaisir à envoyer chier ("Ouioui, mais ce soir c'est moi qui le fait le strip-tease !"... le pauvre type l'air un peu bête: "ha heu...mais.."). Veuillez m'excuser ma vulgarité, c'est

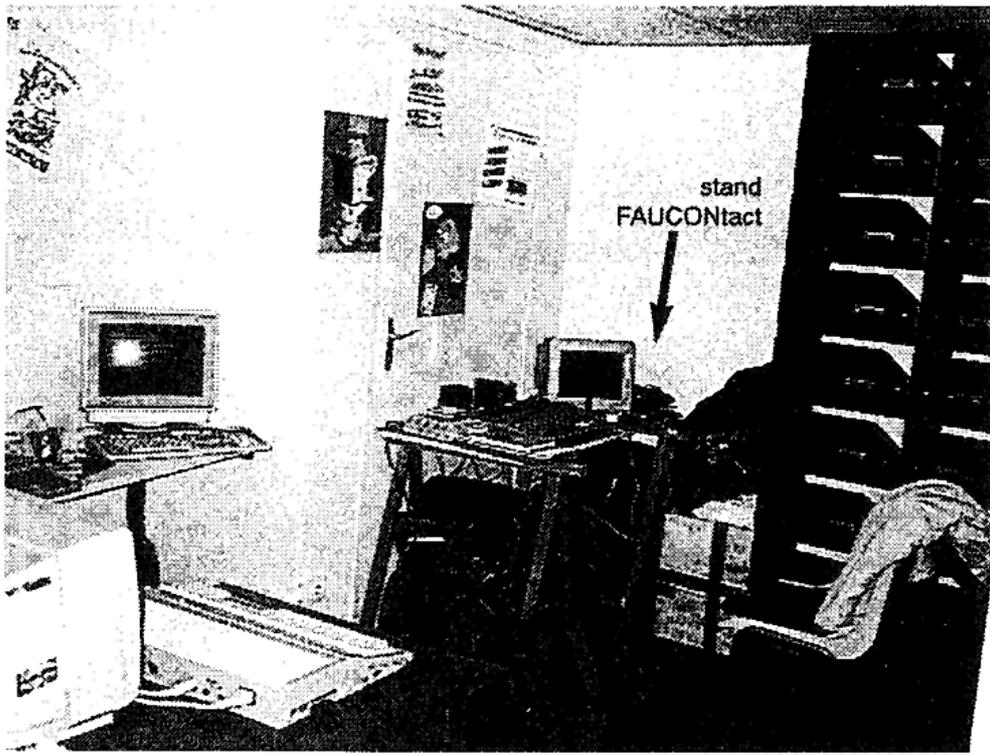
l'influence des lieux. Je redeviens correct tout de suite. Enfin bon, après ces péripéties, nous voilà rendus devant un bâtiment de plusieurs étages avec une banderole Atari sur la façade. "Tout ça pour Atari ?" pensons-nous ... Que nenni ! Juste le sous sol, il ne faut pas trop en demander ! Atari est en convalescence ! D'ailleurs, c'est CompoScan France qui a organisé ce salon, et non pas Atari, c'est donc une superbe initiative assez osée, on peut applaudir généreusement.

ENTREE EN SCENE

Nous arrivons vers 8 heures 30 du matin (rappelons que nous sommes Samedi) en bon premiers. D'ailleurs... mais... HE ! Y'A QUELQU'UN ?!... ha oui, UNE personne nous ouvre et nous accueille... "Holala ! vous êtes en avance je viens juste d'arriver... il n'y a personne encore". Nous nous regardons ébahis: "Heu... mais le salon ouvre à dix heures, non ?". Stupeur. Et là, on descend au sous-sol, premier choc: Des



Pardon! Excusez-moi! LAISSEZ-MOI PASSER!!



Le stand avant l'Apocalypse

monticules de cartons et de cannettes de Coca partout ! Un boxon ! Fou rire: Super l'image de sérieux du monde Atari ! Nous apprenons alors que certains revendeur sont arrivés la veille à une heure du matin au lieu de 10 heures du soir (ils se reconnaîtront ! petits farceurs !). Second choc: notre stand. Le monsieur nous indique notre emplacement: Monsieur: « Bon vous êtes là ». Nous: « Quoi ? le... le tabouret là... heu... au milieu du couloir ?! » Le monsieur: « Non, non vous c'est le local vide-ordures là bas ! »

Encore une de mes infâmes plaisanteries, mais disons que la place nous a semblé un peu exigüe quand nous avons vu que nous disposions en tout de deux tables d'écoliers et de trois ou quatre chaises ! Evidemment les trois moniteurs amenés, les deux Falcons ainsi que le DX2 de Christian (pour CLOE) faisaient grise mine. Sans parler de nos sacs volumineux avec T-shirts et fanzines.

C'EST PARTI !

Que les organisateurs se rassurent, contrairement aux apparences, ces petits détails techniques ne nous ont pas vraiment dérangés, étant donné que ça rappelle quelque part l'organisation de FAUCONtact ! Finalement tout le monde arrive,

FAUCONtact se change, Christian (Huaux) arrive déguisé en PDG, mais... où est David Virembay (Mr CLOE numéro 2) ? Mystère... Par la suite, il s'avérera qu'il était retenu prisonnier par une bande de Jean Pierre Coffe, qui lui faisaient la cuisine des mousquetaires tout le temps ! Enfin, vers dix heures moins dix, les

revendeurs arrivent (j'exagère à peine !) pouf, pouf, un coup de bidouille par-ci, un coup de balai par là. Et vers les dix heures fatidiques, ON OUUVRE !

Et alors là mes enfants, croyez moi, on a compris notre douleur ! Quand on a vu la foule que vomissaient les escaliers sans interruption... Le salon a accueilli deux fois plus de monde que prévu ! Un beau succès qui ravissait les organisateurs, et tous les exposants par la même occasion.

La suite du salon s'est bien déroulée, je ne vous la raconte pas car il y a tellement d'anecdotes qu'il faudrait écrire un bouquin, mais croyez bien qu'on s'est follement amusés.

LES NEWS ! LES NEWS !

Du calme. J'y viens. Par quoi commencer ? J'aurais bien commencé par Lexicor, mais les notes prises par Pascal s'apparentant plus à de la compression de données JPEG qu'à autre chose, ça risque d'être difficile... bon ben on va commencer par OXO Concept, ça a l'air moins JPEGgué...

Oxo concept avait pas mal de produits, dont une bibliothèque impressionnante de CD (dont le contenu n'était pas toujours d'une utilité sans failles mais ne nous plaignons pas trop !). Entre



Pascal et Gilles en extase devant un super jeu!



Turtle Bay ne fait pas dans la dentelle !

autres produits, leur Réseau LocalTalk du nom d' ITOS LAN nous a bien plu. Enfin on exploite le port LAN des Falcons, TT et Méga STe ! Ce réseau transfère ses données au standard TCP IP (ça ne vous dit rien ?...). Les possibilités sont en vrac: L'envoi de courrier entre chaque poste, le partage d'imprimante, l'accès aux prises MIDI d'un poste B depuis un poste A, la possibilité d'interdire certaines manipulations depuis d'autres postes que le votre (finit la bonne blague du voisin qui efface votre disque dur sans que vous vous en aperceviez !), si les machines reliées sont dans la même résolution, possibilité d'importer un snap de l'écran du poste B sur le poste A. Evidemment, on partage les disques durs et autres disquettes, et si je me souviens bien, on peut lancer une application sur un poste B depuis un poste A ! C'est donc un truc très bien, malheureusement incompatible MultiTOS (mais bon, la question est: qui utilise Mint régulièrement ?!). Le soft de gestion du réseau est livré avec. Le prix du kit "Starter Pack" comprenant 2 licences (i.e. pour deux machines à relier), un manuel, boîtier et câbles coûte 1400 à 1500 francs. A ce prix, ce serait dommage de s'en priver ! Autre produit Oxo, le "Booster Video030", une interface très amusante: la majorité des Falcons dispose d'une sortie antenne à l'arrière

pour brancher l'oiseau sur un téléviseur, magnétoscope, four micro ondes, etc... mais le problème est que le signal émis par l'oiseau est pourri. Cette interface re synchronise donc le signal vidéo PAL de 30 à 80%. Le réglage se fait en trois parties: luminosité, saturation, synchro. Cette interface gèrera bientôt les standards SVHS, AV8, Betacam, et coûte 250 francs environ. Enfin terminons avec AdaptaKey, qui permet de connecter

un clavier PC, et de gérer ses touches mortes grâce à un patch logiciel à mettre dans le dossier AUTO (donc fini les touches inutilisables !). Il existe deux versions: boîtier externe et boîtier interne. Prix: 390 à 350 francs.

Lexicor présentait surtout des extensions hardware. Une interface clavier (intégrée pour l'occasion dans leur Falcon en tour avec aussi leur carte 40 Mhz) permettant de brancher des claviers PC (et peut être autre chose, mais Pascal a JPEGgué !). Des CD-ROM quadruple vitesse, la carte Chili (aux possibilités très sympa, on a vu la demo), une carte graphique PC 32 bits en 16 millions de couleurs qui court-circuite le VIDEL du Falcon (ça c'est de la bidouille !).

Composcan présentait en grande pompe Apex Media, ou Chroma 24 version définitive si vous préférez, avec une interface très belle (non GEM, donc rapide), et des fonctions béton. Loïc Duval ne doit plus avoir de salive vu le nombre d'heures où il a parlé sans interruptions de ce logiciel, espérons que cela aura été fructueux ! Reportez vous au test qui ne doit pas être loin. Moonspeeder était aussi présenté dans sa version finale [NDA: Bon Pascal, arrête, ça y est j'en parle !] malheureusement un sale gosse se l'est accaparé et il était accro du paddle ! On retiendra de ce logiciel sa réalisation superbe, sa boîte "spécial salon" relativement pourrie puisqu'elle



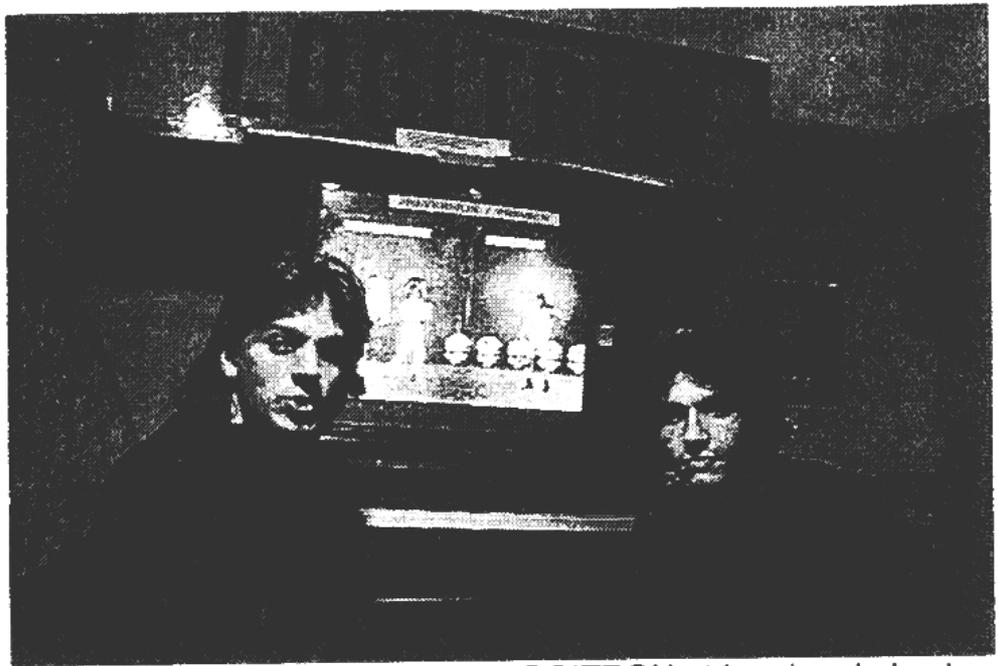
Encore un Tower :l'Elan

n'existait pas (pas encore terminée), son prix sinusoidal, et les annonces incessantes afin d'inciter à l'acheter ! Composcan présentait aussi des logiciels sonores tels que Studio Son (logiciel dit de mastering), Musicom 2, Fdrums (Boîtes à rythmes), etc... On a également pu voir un CD-ROM/ROM qui est une carte se branchant sur le port cartouche et qui permet d'utiliser un CD ROM interne de PC de marque Mitsumi.

Frontier Software était là, avec un magnifique Digital Tracker virtuel... comprenez qu'il n'était pas disponible et qu'on présentait fierement sa boîte... vide ! Dommage ! Digital tracker devrait être disponible à l'heure actuelle (en principe ...). Pinball Obsession s'est bien vendu, ce n'était là que la version STE (très bien faite), en attendant la version Falcon qui devrait arriver aux alentours d'Avril (non non, pas le premier !).

Etilde était présent, notre "Rédacteur National" avait visiblement pas mal de produits, mais manque de temps, on n'a pas pu leur demander ce qu'ils avaient de beau... mais ils ont l'air assez dynamiques. Brainstorm était là, mais bon on n'a pas eu le temps ! désolé...

Logif... heu Logitron Software présentait un jeu de baston "Honk Honk ! Paf ! Bim ! poum !". Assez bien réalisé sur le plan graphique (voir photo), je n'ai pas le souvenir de bruitages puisque non installés ! Le jeu gère les joypads, la version définitive aura des musiques soundtracks, des décors digitalisés, etc... et il sera modulaire, ce qui est le plus sympa. Par exemple vous pourrez vous battre contre votre voisin, on se défoule comme on peut !! Logitron a des projets si ce jeu marche bien (comprenez: si des andouilles de pirates ne viennent pas mettre leur nez là où il ne faut pas). D'abord des extensions pour ce jeu (personnages, décors, etc...). Ensuite un projet d'un Shoot them up est en cours. Le jeu sera en True Color avec un scrolling multidirectionnel, d'ailleurs les auteurs recherchent un...scenariste (!), si vous avez des idées écrivez nous on transmettra. D'autres projets aussi, si la boîte ne coule pas, tel qu'un jeu d'aventure style Maupity Island. L'auteur s'excuse mais il n'aura plus le temps d'améliorer son soft "Jingle Mix" !!

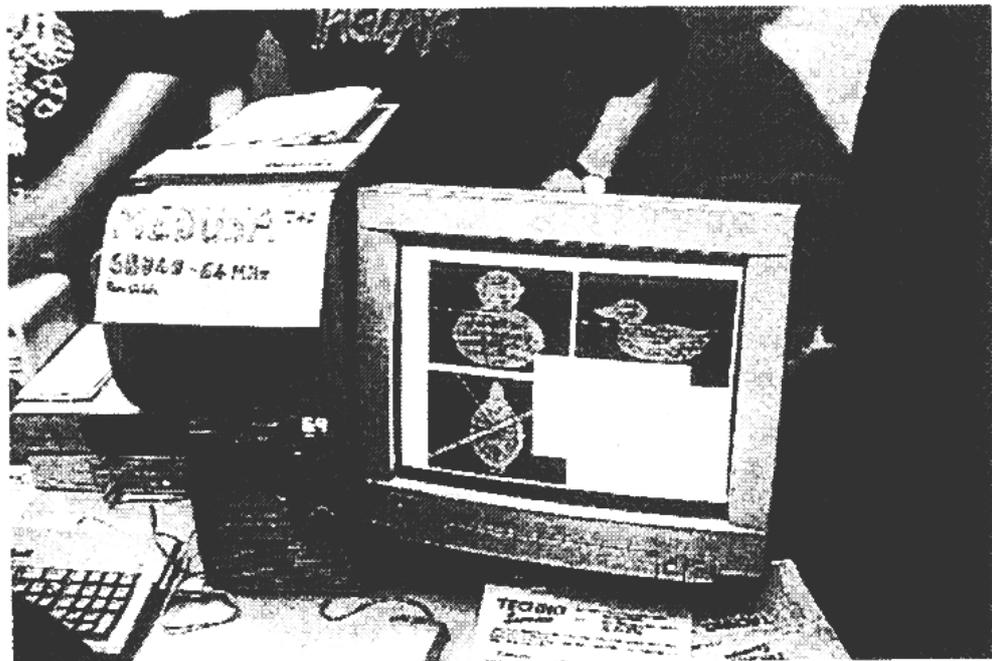


Messieurs LOGITRON et leur jeu de baston

Alias (Informatique et Nature) présentait un logiciel de dessin appelé Vision fonctionnant entièrement au DSP. Les fonctions étaient évidemment terriblement rapides, mais peut-être pas très très originales (du moins au vu de la démo faite)... Nous devrions en avoir une démo très rapidement, comme ça vous pourrez juger. Rapidement: compatible avec Outside, NVDI, Speedo GDOS, palette gérée sur 24 bits, interface relief, 9 niveaux

d'UNDO ! Impression puissante (tramage automatique, position image sur la page, centrage, ...), filtres définissables par matrices ou prédéfinis, etc...

Compo Software Allemagne présentait NEON, un logiciel d'image de synthèse, et si il permet de faire sur Falcon ce que la vidéo de démonstration présentait, ça risque d'être assez génial (mais on n'a pas vu le soft.). Et puis de toute façon, on est



C.L.O.E sur MEDUSA

payés par Mr X pour dire du bien de CLOE, alors franchement, on va pas trop en parler... MAIS NON, ON PLAISANNNTÉE ! Allez Christian fais pas la tronche on t'en veut pas pour le logo ! C'est pour rire, quoi !

LES ASSOS !

Nous n'étions pas seuls, CONTACT'ST était présent, on a bien sympathisé d'ailleurs. RSC et ST&Co étaient là, on se connaissait déjà, donc aucun blème on s'est encore mieux connus. FAUCONTACT était là, sur un stand pourri servant de consigne aux sacs des visiteurs et au vestes (vous en faire la liste serait trop long), et comme par hasard devant la porte accédant aux fusibles, et comme les fusibles ont péte deux fois, on vous laisse imaginer la suite..

Un fanzine du nom de Power Falcon était présenté. Heu... l'auteur avait une belle chemise... non, bon, le contenu est bien mais il faudrait une mise en page un peu plus travaillée quoi ! Notre Frank national abatant un boulot monstre au niveaux mise en page, c'est sur qu'on est exigeants. (...Bon alors Frank, tu restes ?! Hein ? On t'a fait un compliment là, hein ? Bon tu restes alors ?)

LES REVENDEUR & EDITEURS

Oui, bon on a déjà parlé de Logitron, mais y'en avait d'autres...

Commençons par parler de Turtle Bay (ils nous ont offert le champagne, ils nous devaient bien ça, on a déménagé tous leur cartons le matin !) qui avait carrément amené la boutique avec eux, ce qui est très bien, comme ça tout le monde a pu s'approvisionner en softs ! Leur Tower Elan était aussi là, il n'est pas mal du tout. Ensuite, on a bavardé avec PARX Software. Sympa aussi [NDA: désolés pour le rendez-vous pour discuter de vos softs, on était débordés !] on a vu Epilepsie un zoli jeu

d'arcade fluide, avec un personnage poilant (smiley) et une musique sympa. On a bien aimé. Le jeu tourne en 60 images secondes sur VGA, ça méritait d'être signalé. Tiens, on a aussi bavé sur leur magnifique joypad gris avec les touches bleues, privilège des développeurs Atari ! D'autres softs étaient présentés (Gaston, D2M dernière version, etc..). Divers autres étaient là (Techno service avec le medusa T40, DOOM sur Jaguar et un monstro-stick) mais bon on n'a plus la place là ! Concept Informatique était là, reportez vous à l'encadré qui traîne pas loin d'ici !

TOUT A UNE FIN

Le salon s'est terminé Lundi soir, c'est avec regret que nous l'avons quitté. Nous en gardons des souvenirs bien délirants. Le retour à notre bonne vieille campagne s'est très bien déroulé, moi même et Pascal étions écroulés de rire sur l'Agenda secret de Jacques Chirac (surtout le coup du Golf et du désanusseur de Porc !), tandis que Frank offusqué tentait de nous ramener à la raison, l'ensemble du wagon commençant à chercher ses bannes de base ball et autres bombes lacrymogènes dans leur sacs !

L'Atari Paris Show est une réussite, vivement le prochain (car il y en aura d'autres) mais avec un peu plus d'espace (le CNIT quoi !). Merci aux organisateurs, aux visiteurs, et à nos familles qui nous ont hébergé à Paris ! Splash. Complicité de PSET.

TANT QUE J'Y SUIS

On vous l'avait dit, mais on l'a pas fait. Le RTC n'est toujours pas en état de fonctionner (Enfin surtout la salle!). Pour palier à cela un répondeur va être acheté et laissé en marche toute la semaine, la Hot Line sera assurée le samedi de 14 à 16 heures puis le RTC sera lancé après la Hot Line jusqu'au Dimanche après midi (extinction des feux vers 15 heures. Voilà, Worraps n'a plus qu'à acheter un répondeur!

Falcon : nouvelles machines. En fait de nouvelles machine se sont des évolutions pro du Falcon 030 qui sont prévues. Tout d'abord dès le début 95 le Syllab Falcon MkII (prononcez Mark 2). C'est une évolution (semi) pro de l'actuel Falcon: Prenez un Falcon 030 à 14Mo, améliorez les entrées et sortie sons et changez le disque dur interne IDE par un SCSI plus rapide et vous optenez le Falcon MkII. Il résulte d'un accord entre Atari et Emagic (éditeur de Notator) et est destiné aux musiciens utilisant Notator Logic ou Cubase Audio. Son prix serait aux alentours de 15000FF

Puis devrait apparaître avant l'été (juin 95) un Falcon Audio. Celui ci est destiné plus particulièrement aux studio d'enregistrement. Construit autour d'un 68040 ou 68060, avec plus de RAM (32Mo ?) il serait équipé d'entrées sortie professionnelle : XLR pour le son, 8 sorties audio, entrée-sortie son numérique et, mais ce n'est pas sur, de connexion pour la synchro SMPTE. Le

tout étant dans un rack au format 19" qui peut être transformé en tower par simple rotation du boîtier. Il devrait être présenté à l'EPRS de Londres en juin pour un prix supérieur à 20000 FF et à pour objectif de concurrencer les Macs dans les studios.

Deux évolutions de la machine qui montrent bien que Atari sait faire des machines très pro. Peut être que dans le prochain album de Ace Of Base il remplaceront "[Thanks to] (...) the inventors of macintosh, cubase, pro-tools and soundtracks" par "the inventors of falcon, cubase audio, and faucontact" qui sait...

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS

Je commande le(s) numéro(s) suivant de FAUCONTACT fanzine au prix de 15 francs le fanzine (port compris). Je joins mon règlement par chèque à l'ordre de:

Association Faucontact
-Mas du Crès- 30140 Boisset et Gaujac.

3

4

5

6

7

8

9

Nom:

Prénom:

Adresse:

Cp:

Ville:

Entretien avec Stéphane Boyeau (Concept Informatique)

C'est avec plaisir que nous avons retrouvé le SEUL revendeur Atari étant venu à l'AG de Juillet ! Et en plus, il soigne bien Pestouille aux petits oignons !

La HighSpeed 40, la carte accélératrice Falcon a bien évolué depuis sa première mouture de Juillet: Désormais elle est compatible avec les premiers Falcons (les plus vieux), et elle a un patch qui permet maintenant d'accélérer le DSP à 40 Mhz, qui rejoint donc le 68030 et FPU au niveau vitesse (ceci même avec les anciennes cartes).

Bientôt une nouvelle carte qui va faire crever de jalousie toute la concurrence, elle s'appellera la Power Speed, c'est une grosse carte qui se déclinera en 3 versions:

- Une qui laisse le 68030 en place (boosté entre 40Mhz et 50 Mhz), qui booste le copro. mathématique à une vitesse que vous n'i-m-a-g-i-n-e-z pas (mais vraiment pas), et le DSP à une vitesse que vous ne pouvez même pas imaginer ! (mais alors là, pas du tout du tout !). On nous a demandé de ne pas communiquer les chiffres mais on n'en revient pas. Cette carte pourra s'adapter à tous les Falcons. (Hé, psss... Mr Stéphane, on pourra la tester ? hein ? Merci.) - L'autre version est professionnelle: le 68030 est échangé contre un 68030 plus résistant (pour aller plus vite). - Une troisième version dont je ne me souviens plus !

Possesseurs de la HighSpeed 40, ne désespérez pas, grâce à sa structure modulaire vous pourrez bénéficier d'une mise à jour à moindre frais ! Génial, non ?

Ensuite, une carte Ethernet transférant

10 Mbits par seconde (sa vitesse pourra varier selon les Falcons), elle se branchera sur le port cartouche du Falcon.

D'autre part des écrans étaient présentés en exclu mondiale (nous sommes le deuxième magazine à en parler, le premier étant un fanzine PC !... ou peut être le contraire heu...). Accrochez vous: ce sont des écrans 15, 17 ou 21 pouces au choix pour Falcon. Le 21 pouces: Tube Diamond Tron (meilleur que Trinitron), monte en 1600*1200 à 72 Hz, le pied est

tombez c'est quand vous avez le prix: le 21 pouces... MOINS DE 12000 francs ! Si ! Et c'est l'exclu mondiale de ce salon Atari.

Plus terre à terre, une carte clavier/souris sans logiciel (EPROM), qui s'adapte automatiquement au clavier, dès qu'on le branche, elle est prévue pour être branchée en interne. Prix: 390 francs. Pour continuer, des Desktops et Towers compatibles ST et Falcon, avec bouton turbo en façade pour les cartes HighSpeed, verrouillage de la machine par clef, emplacement pour DD 3 pouces 1/2 en interne, ...

Enfin, Stéphane Boyeau voudrait s'exprimer un peu sur certaines choses qu'il a sur le coeur:

D'une part il faut savoir que les Falcons 030 sont tous différents les uns des autres. Si certaines installations foirent ça vient du Falcon produit à la légère. Donc LORSQUE la carte HighSpeed est installée, si jamais: -Vous avez des problèmes avec les disques durs SCSI ou IDE - Vous avez le Falcon qui plante au bout de quelques minutes -Vous avez des problèmes d'image et de couleur (cas très rare) Contactez Stéphane Boyeau, n'écoutez pas les rumeurs, la carte a sûrement été mal installée (preuve à l'appui). Sachez aussi que les nouvelles cartes auront des documentations explicatives avec des photos afin que la seule connaissance du soudage permette de les installer.

Enfin, petite citation: « Certains revendeurs ont une mentalité décevante

(ils se tirent dans les pattes: style X qui dit au fabricant que Y est nul pour lui piquer le marché) cela a beaucoup déçu les Allemands. D'autres revendeurs se trompent parfois dans l'installation de la carte... un label de qualité va être mis en place par Concept Informatique. »

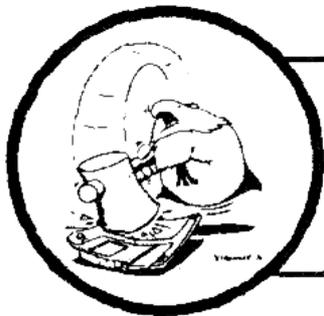
Des conventions Atari ont été annoncées lors de ce salon. Nous avons fait ce rajout en dernière minute excusez donc l'emplacement pas génial !! Allez hop on commence:

Convention Atari: Organisée par ASGARD et le C.I.A en Belgique. Convention Atari exclusivement (c'est à dire: ST, STE, TT, Mega STE, Falcon, Jaguar). Se déroulera du **18 Mars 1995 au 19 Mars 1995** au 50 Rue St Pierre, à MOUSCRON. Pour tout contact ou renseignements vous pouvez contacter après 19 heures Mr Debonnet au:
Tel: (France) 19.32.56.34.94.98
(Belgique) 056.34.94.98
Fax: (France) 19.32.56.34.46.25
(Belgique) 056.34.46.25

La Saturne Party III: Party très généraliste acceptant Amiga, PC, Falcon, C64 (sisi ! génial !), VIDEO VHS. (Bon et si on emmène son CPC, on ne criera pas, hein ?). Elle se déroule à Paris au Parc Floral, parking important et gratuit, salle prévue pour 8000 personnes (!) Un salon informatique se déroulera simultanément juste à côté, on pourra y trouver du matériel, des périphériques, etc... Au niveau miam, un bar sera ouvert 24 heures sur 24. Les dates sont du **Samedi 15 Avril 1995** à partir de 10 heures du matin, au **Lundi 17 Avril** à 14 heures. Selon les organisateurs, cette party se veut la plus grosse du monde, les medias seront présents (la doc mentionne: Presse, Radio, Télévision, PSET, etc...). Des professionnels seront aux aguets des jeunes talents. Des tonnes de concours sont organisés avec plus de 200 000 francs de prix ! Pour tout renseignements contactez: Saturne Party III, 23 Rue des Beaux-Regards, 77450 ESBLY FRANCE.
Tel: (France) +33 (1) 60.04.05.52,
(étranger) +33(1) 69.05.37.11

Amusez vous bien !

motorisé (car ça pèse 40 Kg ce truc !) avec télécommande, menus déroulants à l'écran pour régler le moniteur qui mémorise automatiquement les réglages correspondants à une résolution, vous pouvez revenir dix ans plus tard, il aura toujours gardé les réglages ! (il se fie à la bande passante). A propos, il est capable de s'autoregler, c'est assez impressionnant, il se met tout seul comme un grand comme il faut ! (Autosizing). Et là ou vous



HARD

D-DUR

De la sale bidouille dans FAUCONTact, j'en ai rêvé, MEGAMO l'a fait ! Réservé exclusivement aux connaisseurs ou aux gens ayant un minimum d'expérience en électronique ! FAUCONTact, dans son habituel courage, vous précise que les propos n'engagent que leur auteur !!

Hello la foule, Arrêtez les applaudissements ! J'ai l'impression d'être à Sacré soirée (beurk...). Au sommaire ce soir / ce matin / ce midi / autre (biffer les mentions inutiles), l'explosion d'un Falcon. Non, ne tournez pas la page, de toute façon, c'est du mien qu'il s'agit.

Un peu d'histoire.

2 mars 1993 : un bo chèque, et j'ai mon oiseau 4Mo et DD 65Mo (d'accord, sans sortie TV et avec TOS 4.01, rien sur le DD, merci le vendeur!). Rentré chez moi, je le branche, et là: Alléluia, QUE C'EST BO ! Six mois plus tard, je commence à trouver le disque un peu petit. La mémoire aussi, mais Outside est bien pratique. Donc l'envie de mettre un disque dur plus grand s'impose petit à petit à mon esprit. Commence un parcours de combattant, car pour trouver un disque pas trop cher, il faut jeter un oeil dans les revues PC (rebeurk). Mais toutes les pubs décrivent des disques 3 pouces 1/2, et donc, inlogables dans le Falcon. Il y a bien quelques vendeurs dans le monde Atari qui proposent l'installation d'un disque 3 1/2 mais à quel prix, et surtout comment? Ouvrez votre Falcon, et vous verrez la place disponible! Puis arriva le jour où je trouvai un disque 3 1/2, 210 Mo, à un prix plus que raisonnable (4 F 714 le Mo). Mais l'installation pose problème. Et puis zut, je me lance. Me voilà donc le tournevis à la main.

ATTENTION: ce que je vais décrire annule la garantie. Si vous essayez de faire pareil, vous serez prévenu !

Premièrement, se procurer le matériel:

-un disque dur 3 pouces 1/2 990f TTC (pour 210Mo)

-un connecteur pour son alimentation 20f TTC

-un câble nappe 2" sur 3" 44 pts -> 40pts

120f TTC

total 1130f TTC

Je ne compte pas la visserie ni les outils;

Deuxièmement: être à jeun, pas de verre (même d'eau) près du plan de travail, avoir une table propre, libre, et bien stable, et récupérer 2 ou 3 bocaux pour mettre les diverses vis que l'on va enlever (pour ne pas les perdre, et plusieurs pots pour placer les vis en fonction de l'avancement du démontage);

Troisièmement: enlever TOUS les câbles, surtout le câble 220v;

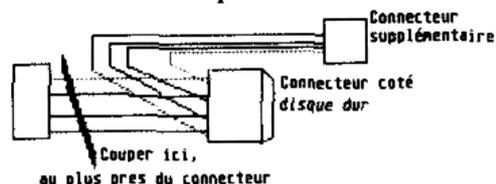
Quatrièmement: prendre votre courage à deux mains, on y va !

Pour l'ouverture du Falcon, pas difficile, retournez-le, il y a six vis à enlever. Trois petites et trois grandes, que j'ai noté au crayon sur la carrosserie pour ne pas me tromper au remontage. Ensuite, retournez encore, et le dessus doit s'enlever, en résistant un peu sur les côtés. Vous voilà avec le clavier au dessus et un capot en métal qui recouvre tout le reste. Celui-ci tient avec 15 vis à mettre dans un autre pot au fur et à mesure du démontage. Ce capot, une fois dévissé, s'enlève en tordant 1 patte de centrage sur le coté gauche (coté alim). Soulever en faisant attention au haut parleur interne, et profitez en pour l'enlever complètement [NDSplash: facile, le câble aboutit à un petit

connecteur, tirez délicatement la petite prise... mais pas son support!]. Vous voilà avec le lecteur à droite, et l'alim à gauche, le DD au milieu. Pour l'enlever, 4 vis à défaire, et hop, on vire tout (DD + support). Attention en enlevant le câble en nappe (au niveau de la carte mère), de ne pas tordre les pattes du connecteur. On continue en enlevant les 4 vis de l'alim [NDSplash: ici attention: dévissez les 4 vis qui relient le SUPPORT de l'alim à la carte mère... et non pas les 4 vis qui solidarisent l'alimentation à ce fameux support... sinon vous allez vous compliquer la vie...!]

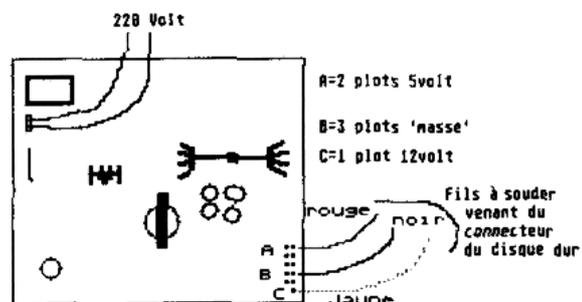
Donc, au total, vous avez: les capots, métal et plastique d'un coté, le disque d'origine à coté, de préférence à l'abri de la poussière et de l'humidité, plus 3 boîtes avec des vis dedans.

On va continuer en plaçant le connecteur d'alim du DD. Pour cela, vous devrez faire un peu de soudure: le câble d'alim se présente comme cela:

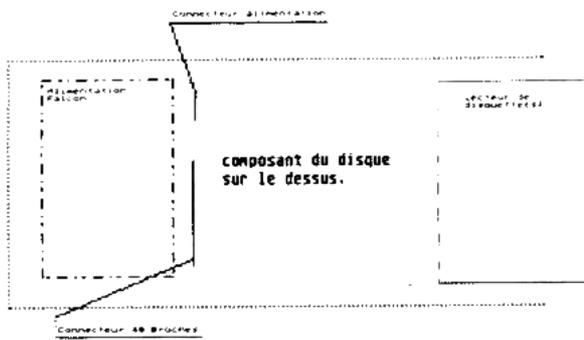


dessin 1

et l'alim (par dessus) comme ceci:



Dessin 2



Dessin 3

Il faut donc couper une partie du câble (au plus près de la prise 'A' (dessin 1), et souder les fils sur la platine d'alim, en dessous, côté soudure : fil rouge pour le '+', noir pour la masse (dessin 2). Et voilà, l'alim du disque est prête.

Pour le câble en nappe, il y a possibilité de se tromper, mais cela génère seulement un écran vert (chez moi) et pas d'initialisation, c'est tout. Si c'est le cas, coupez tout, attendez 2 minutes (pour décharge des condensateurs) puis enlevez le connecteur d'un côté et changez de sens. Le DD est placé côté composants

sur le dessus, et côté connecteur vers l'alimentation (dessin 3). Allumez à nouveau,

cela doit marcher et faire un boot normal, sans disque dur puisqu'il n'est pas encore reconnu, mais sur une disquette de boot (copie du disque 1 'Language Disque' d'origine). Il ne reste plus qu'à formater, partitionner... Pour cela, voyez la doc de votre Falcon.

Un lecteur: -C'est tout?

Moi: - non, bien sur, il faut refermer le tout, et pas forcer à coup de masse de 20Kg

Voilà comment j'ai procédé.

J'ai commencé par faire un gabarit du nouveau disque, puis recopié le disque sur l'envers du capot en métal, afin de fixer le DD dessus. De cette manière, celui-ci ne repose pas sur la carte mère. Par contre, mon disque

dur avait des trou pour vis au pas américain... Dur dur d'en trouver, mais j'ai eu du bol, car un de mes frères en avait (merci Alain). Et ainsi, on peut reposer le capot. Reposez le tout,

revissez et avant de remettre la protection plastique, essayez...

Normalement, le lecteur (de disquettes, pas vous) devrait faire un drôle de bruit, du genre TGV à 900 Km/h, et ne pas être reconnu. Pour pallier à ceci, très

simple: démontez le lecteur de disquette, en dévissant 3 vis par le dessous. Attention, car

en enlevant le lecteur, vous trouverez 3 supports plastiques plus un support métallique faisant usage de centrage du lecteur. Prenez ces 3 supports, et coupez environ 1 mm du côté le plus large (dessin 4)



dessin 4

De cette façon, le DD n'appuie pas sur le lecteur, et n'engendre pas de contraintes sur celui ci. Vous pouvez remonter le lecteur, mais sans remettre le support métallique, car il est à présent trop grand (ou alors, trouvez un tour, et enlevez aussi 1mm!).

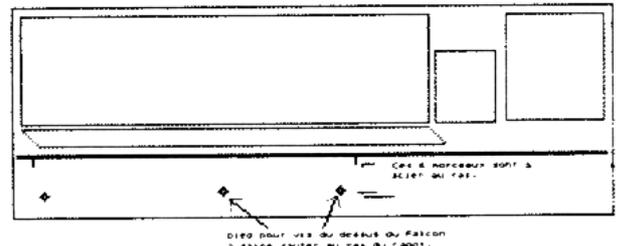
Reste la protection plastique (dessin 5) Celui ci comporte un certain nombre de choses à enlever. D'abord, les 2 supports en plastique, normalement pour visser par en dessous. A présent le DD gêne le passage, donc on scie les deux plots au ras de leur pied. Ensuite, il y a des marques de moulage à faire sauter (pas à la dynamite... trop tard!). Hop un coup de scie. Et voilà, vous pouvez remonter le tout. Il doit vous rester quelques vis, mettez les de côté, avec les pièces en trop (centrage du lecteur, ressort du HP interne et celui-ci...). Je n'ai pas remonté le haut parleur interne, car il me pompait, mais on aurait pu faire un câble pour le remonter ailleurs (au dessus de l'alim ?). Bref, cela marche depuis 6 mois, sans problème, l'alim tient bon, seul le DD a planté quelque fois, avant d'utiliser FOLDERxxx.PRGM!

Si l'aventure vous tente, il n'y a donc pas de problème. Cela ne remplace pas un 'tower' (une tour) ou un 'desktop' (un sur le bureau ?), mais c'est mieux que de laisser à l'air libre tout l'intérieur de votre Oiseau sans protection (ça vous dit de vivre les intestins à l'air?). J'espère que mon expérience vous sera bénéfique. Vous pouvez me joindre sur le serveur, et nous faire participer à votre propre expérience. Une dernière chose: je ne suis pas responsable de la destruction de votre machine si vous ne

réussissez pas votre adaptation. Soyez sûr de vous, et n'hésitez pas à demander conseil à un spécialiste, si besoin.

Merci à : Techno service (boutique à Paris), pour leurs conseils, et pour ne pas m'avoir envoyé balader (d'autre comprendront ! Sc... par exemple), ainsi que Komelec pour les câbles, ainsi que ma femme pour sa patience. A la prochaine.

Mégamoi.



dessin 5





PROGRAMMATION

DU SUPER PROCESSEUR V

Continuons (si Dieu le veut bien !) notre saga sur le DSP ! Encore quelques instructions pour ce mois-ci après cela, application de la théorie en pratique, n'oubliez pas de me communiquer vos idées !

(Encore) des instructions...

Le DSP en contient beaucoup en effet, s'effectuant toutes sur 2 cycles de base si l'on ne compte pas les accès externes (mémoires externes). Pendant ce temps, le 68030 à 16 Mhz n'a pas le temps d'effectuer un quart de son instruction !! Autant dire que si ce petit bijou de DSP n'était pas dans notre oiseau, celui-ci n'aurait jamais eu les ailes nécessaires pour s'envoler !

PM : Parallel Move possible pendant l'instruction !

- CLR A (PM)

Efface le contenu d'un accumulateur

- CMP X0,B (PM)

Compare X0 (ou Y0,X1,Y1) à l'accumulateur

- CPM X0,B (PM)

Compare en VALEUR ABSOLUE X0 à l'accumulateur

- DIV X0,A

Je me suis assez étendu sur cette instruction non ? (Voir ancien Faucontact)

- DO cpt,FIN-DE-BOUCLE

Effectue CPT fois les instructions entre DO et FIN-DE-BOUCLE

où cpt peut être n'importe quel registre, une constante ou une valeur mémoire (X;Y)

FIN-DE-BOUCLE est un LABEL.

Exemple :

```
DO #12,FIN
ADD X0,A
```

FIN

...

Je reviendrais plus en détail sur cette instruction dans un prochain article !

- ENDDO

Met fin à la boucle DO où se trouve cette instruction.

- EOR X0,A (PM)

Effectue un OU EXCLUSIF entre X0 et A, résultat dans A.

- ILLEGAL

Effectue l'appel de l'exception : INSTRUCTION ILLEGALE

Sert essentiellement au logiciels de debugage !!

- Jcc Adresse

Lorsque la condition cc est vraie, saute à Adresse où Adresse peut être une valeur immédiate (LABEL) ou une adresse effective (Rx)

Voici les conditions cc :

CC : Carry Clear

CS : Carry Set

EC : Extension Clear (8 bits fort des accus)

ES : Extension Set

EQ : Equal

NE : Euh ? Not Equal !

GE : Greater Than ou equal >=

GT : Greater Than >

LC,LS : Limit Clear,Set

LE : Less Than ou equal <=

LT : Less Than <

MI : Minus <0

PL : Plus >=0

NR,NN : Normalisé, non normalisé

- JCLR #n,Val,Adresse

Saute à Adresse si le BIT n de Val est à

zero !

où n est compris de 0..23

Val peut être n'importe quel registre ou une adresse effective
Adresse est un LABEL.

Cette instruction est vraiment pratique !

- JMP Adresse

Saute a Adresse

- JSec Adresse

Saute à la Sous-Routine Adresse si cc est vérifiée

- JSCLR #n,Val,Adresse

Idem que JCLR sauf que Adresse désigne une Sous-Routine (RTS)

- JSET #n,Val,Adresse

Saute à Adresse si le bit n de Val est positionné.

- JSR Adresse

Saute à la Sous-Routine Adresse

- JSSET #n,Val,Adresse

Idem que JSET sauf que Adresse désigne une Sous-Routine (RTS)

- LSL A (PM)

Décale d'un bit vers la gauche les 24 bits fort l'accumulateur, le bit en sortie est dans C. Ici l'on voit que une multiplication est souvent plus souhaitable pour faire des décalages !!

- LSR A (PM)

Décale d'un bit vers la droite

- LUA EA,Rx

Correspond à notre LEA international, l'adresse effective est chargée dans le

registre Rx.

LUA (R1)+N1,R2 (R2=R1+N1)

- MAC X0,Y0,A (PM)

Multiplication de X0,Y0 le résultat est ajouté à A.

- MACR X1,Y1,A (PM)

Idem que MAC mais un arrondi est effectué sur le résultat

- MOVE S,D

D reçoit la valeur de S, où S et D peuvent être n'importe quel registre du DSP

En effet votre assembleur traduira automatiquement votre MOVE en MOVE,MOVEC,MOVEM.

- MOVEP x:RX,x0

Transfert de/vers une adresse I/O

- MPY X0,Y0,A (PM)

Multiplication de X0 par Y0, résultat dans l'accumulateur

- MPYR X0,Y0,B (PM)

Idem que MPY mais avec un résultat arrondi.

- NEG A (PM)

Négation d'un accumulateur

- NOP

No Operation !

- NORM Rx,A

Normalisation du nombre réel dans l'accumulateur

- NOT B (PM)

Pas de commentaires !

- OR Y1,A (PM)

Ou logique, résultat dans l'accumulateur

- ORI #xx,A

Idem mais avec une donnée immédiate

- REP Val

Répète Val fois l'instruction suivante (en HARD) où Val peut être un registre, une valeur immédiate ou une location mémoire Les instructions changeant le PC ne sont pas autorisées.

- RESET

Software RESET

- RND A (PM)

Arrondi l'accumulateur

- ROL,ROR A (PM)

Effectue sur les 24 bits de poids fort une rotation avec le CARRY

- RTI

ReTurn from Interrup

- RTS

ReTurn from Subroutine

- SBC X0,A (PM)

Effectue la soustraction de X0 et du Carry sur A

- STOP

Mise en veille du processeur jusqu'à un événement RESET ou IRQA

- SUB X0,B (PM)

Soustraction de X0 à B

- SUBL X0,B (PM)

$B=2*B-X0!$

- SUBR X0,B (PM)

$B=B/2-X0!$

- SWI

Déclenche l'exception SWI

- Tcc (PM)

Où cc est une condition

Effectue le Parallel Move si cc est vérifiée

TST A

TEQ X0,B R2,R3

Dans cet exemple, le transfert est effectué si A est nul !

- TFR A,X0 (PM)

Transfère directement X0 dans A. Aucune opération d'ajustement des données n'est effectuée comme dans un MOVE. En effet, dans un MOVE A,X0 la valeur de A aurait été ajustée afin que X0 reflète au maximum la valeur exacte de l'accumulateur.

- TST A (PM)

Test de l'accumulateur

- WAIT

Suspend l'activité du processeur jusqu'à une réception d'interruption se fasse sentir...

ILF (Intruction Liste Fin)

WAIT est la dernière instruction du DSP 56001, vous possédez maintenant la liste d'instruction de ce cher processeur, je vous rassure, vous n'en utiliserez pas la moitié !!! La prochaine fois, nous n'auront droit qu'à de la pratique exclusivement, en attendant, je vous conseille si le sujet vous intéresse de debugger vos petits programmes DSP car on est jamais mieux servi que par soi-même !

MC JEE / KAMIKAZES





ROUTINES

LA BONNE SOUPLETTE

COMMENT UTILISER DES ROUTINES ASSEMBLEUR DANS DES PROGRAMMES EN C OU EN GFA BASIC.

Ayant commencé une série d'articles sur les routines graphiques, je me suis dit, qu'il serait intéressant pour vous de savoir comment inclure des routines en assembleur dans des programmes en langages plus évolués. Malgré la qualité de l'assembleur 68030, de la rapidité d'un assemblage par rapport à une compilation,

il se peut que vous vouliez quand même programmer le corps de votre programme en C ou en GFA basic. Tout comme le C et le GFA basic, l'assembleur a les défauts de ses avantages, c'est pourquoi le meilleur compromis pour des utilitaires ou des programmes travaillant avec le GEM est de mélanger.

1) Passage des paramètres:

1.a) Mode classique

Il est sûrement le mode que vous utiliserez. Vous ne devez passer que des entiers, et vous ne devez pas sélectionner d'optimisation sur le passage des paramètres dans votre compilateur. Dans ce cas de figure, il n'y a pas le moindre problème, il suffit de les récupérer dans la pile. Ils sont rangés dans l'ordre de l'appel. Voici un petit exemple:

```
;appel de RET=func(A,B,C,D)
;A: WORD, B: LONG, C: LONG, D: WORD
;RET LONG
```

func:
;Il faut sauvegarder ce que l'on va
;modifier. Là, vous avez de la marge.

```
movem.l d0-a6, -(sp)
move.w 64(sp), d1 ;A
move.l 66(sp), d2 ;B
move.l 70(sp), d3 ;C
move.w 74(sp), d4 ;D
```

; ici on fait ce que l'on veut
; --

```
movem.l (sp)+, d0-a6
move.l #$19101973, d0 ;RET
rts
```

Pour bien savoir où prendre vos variables dans la pile, il faut bien comprendre ce qui se passe avec elle (la pile, pas votre petite amie). Il vous faut d'abord savoir que les paramètres sont empilés dans l'ordre inverse à l'appel, pour pouvoir les prendre dans l'ordre. Voici comment cela se passe:

On empile D (SP ← SP-2)
On empile C (SP ← SP-4)
On empile B (SP ← SP-4)
On empile A (SP ← SP-2)
On appelle la fonction, avec un jsr ou bsr. L'adresse de retour est empilée (SP ← SP-4 (et oui, on est pas sur 80x86 et leurs adresses sur 16bits et autres magouilles pour arriver à adresser 32bits)).

On arrive dans la fonction qui sauvegarde 15 registres (SP ← SP-60) Voilà donc ce que contient la pile après avoir sauvegarder les registres, dans la fonction:

```
SP+00: d0-a6
SP+60: adresse de retour
SP+64: A
SP+66: B
SP+70: C
SP+74: D
SP+76: (plus rien à nous)
```

Si vous programmez en GFA basic, c'est cette méthode la qu'il faut utiliser. Je ne pense pas qu'il soit possible de passer en paramètre des valeurs réelles. Ce que l'on appelle, en médiocre jargon informatique, des flottants.

1.b) Avec passage de paramètres "optimisé"

Ce mode, ainsi baptisé, est celui de pure C. Le passage d'autre chose que des INTs ou des LONGs sera peut-être vu

ultérieurement. La seule différence est que dans ce mode, les 3 premiers paramètres sont mis dans les registres D0/D1/D2.

2) Utilisation

2.a) En GFA basic

Il vous faudra commencer par assembler votre routine avec votre assembleur favori (français de préférence) avec pour format de destination : DRI linkable. Ensuite, vous relèverez avec précision la taille du fichier ainsi généré. Voici alors le squelette du programme en GFA basic:

```
--
INLINE fonction%,taille-du-fichier
--
RET%=c:fonction%(w:A&,l:B%,l:C%,w:D&)
--
Ensuite, vous presserez HELP, avec votre curseur sur INLINE, pour inclure votre fichier.
Inutile de vous dire qu'il vous faudra sauvegarder en ".gfa" et pas en ".lst".
```

2.B) en C

Juste avant le début de la fonction, vous aurez à insérer cette ligne:

```
XDEF fonction
Voilà le squelette du programme en C:
--
LONG fonction(int A, long B, long C, int D);
--
RET=fonction(A,B,C,D);
--
```

Pour que votre code en assembleur soit inséré, vous avez 2 solutions: vous mettez directement le nom de votre fichier source, avec les autres modules en C dans votre projet.

– vous assemblez en DRI linkable votre programme, et vous mettez le nom du fichier objet dans votre liste de librairies à inclure.

CASUS

APEX MÉDIA



TOUT POUR LE DESSIN

Nous attendions tous ce logiciel avec une impatience folle, j'ai souvent entendu dire que sur Falcon il n'y avait rien pour dessiner... La demo d'Apex Media, Chroma studio 24 bits sous son ancien nom, avait alléché beaucoup de gens. L'Atari Show de Paris devait donc dévoiler aux français la bombe du graphisme sur Falcon. Le logiciel tient-il ses promesses ?

PACKAGING.

N'en déplaise à Mr Toubon, l'emballage, que l'on appellera «packaging» de la version distribuée à l'Atari Show de Paris, laisse franchement à désirer : Un classeur dans un film plastique, à l'intérieur on trouve une enveloppe contenant deux disquettes (Installation et exemples) et une carte d'enregistrement. La documentation est assez détaillée, cependant l'ajout de photos d'écrans (pour repérer les boutons) n'aurait pas été un luxe. Par contre la traduction en français est très très médiocre si bien que l'on retrouve çà et là des morceaux du texte original, en anglais... Sans doute que Composcan (le distributeur) n'a pas eu le temps de faire une traduction correcte de la doc pour l'Atari Show de Paris. Espérons cependant que cette traduction sera améliorée dans la version aujourd'hui disponible chez les commerçants. Somme toute, ceci n'est pas bien gênant et l'on embraye sans difficulté sur l'installation.

INSTALL.PRG

Si la doc n'est pas jolie jolie et que subsiste de nombreuses fautes, elle est toutefois très bien organisée et assez claire, je dirait même assez pédagogique. Ceci en particulier pour l'installation. Après nous avoir mis en

garde contre le piratage (il serait réellement dommage qu'un soft d'une pareille qualité souffre du piratage !), et nous avoir expliqué comment nous enregistrer (mettre son nom dans le logiciel quoi), la doc nous explique simplement ce que l'on doit mettre dans le disque dur (très très fortement conseillé). Par ailleurs on découvre dans la disquette d'exemple, outre de jolies images et films, toute une panoplie de viewers (TGA, GIF, FLC) très rapides qui vous permettront de consulter vos images directement depuis le bureau et ce en 24 bits (oui 24 bits soit 16 millions de couleurs affichées sur Falcon ! [NDLR: hein ?]), il en est de même pour vos films FLI, FLC ou autres FLH... On trouve également deux CPX, l'un pour gérer la mémoire d'APEX MEDIA, l'autre pour transformer des GIF et TGA en JPEG (et réciproquement). Bref tout ceci est très complet. Après avoir installé tout ça sur le disque dur on peut passer à la suite.

QUOI ?

Dès que l'on lance APEX on se trouve en 320*200 True Color (quel que soit le moniteur). Il faut savoir qu'APEX accepte également de travailler en 320*400, 640*200 et 640*400 et cela, soit en 256 niveaux de gris (très bien pour la PAO), en 256 couleurs (parmi 262144 couleurs (18 bits) ou parmi 16 millions de couleurs (eh oui 24 bits sur Falcon !)), ou enfin en True Color (attention toutefois c'est en 16 bits (faut pas rêver non plus !) soit 65536 couleurs et selon la résolution ce n'est pas possible en VGA (jusqu'à 640*200 seulement). Pas d'affolement cependant en ce qui concerne la taille de l'image, à l'aide d'un système de recentrage-scrolling il est heureusement possible de charger des images de grande taille. Par ailleurs, APEX possède une fonction de «Supersampling» qui permet de redimensionner l'image à la taille de l'écran (avec perte ou non des proportions, au choix) sans perdre de

détail [NDLR: ou presque !], ce qui marche très bien. Cependant il y a un hic à tout ça : la mémoire ! En effet APEX possède de très bons algorithmes de compression-décompression en temps réel qui permettent de charger en 320*200 True Color jusqu'à 200 (!) images d'une animation dans 4 Megas de mémoire. Cependant en 640*400 True Color la musique est bien différente, et stocker 40 images c'est déjà bien (en fait il semble qu'un des modes de compactage ne charge en mémoire que les différences entre les écrans d'une animation, ce qui permet un gain de place considérable). Enfin si l'on veut stocker une grosse image (15 cm sur 15 cm en 400 DPI ce qui fait environ 1600*1600) en True Color (quelle que soit la résolution) ça n'est plus possible (déjà APEX refuse une ordonnée de 1600 (trop grand !)) avec 4 Megas et l'on regrette de ne pas avoir acheté 16 Mo à 3500 Frs à l'Atari Show ! Cependant, une dizaine d'images de 640*400 en True Color cela reste très possible et très suffisant ! Plus généralement APEX comprend une interface qui occupe 3 cotés sur 4 de l'écran (recouvre 10 à 15 % de l'image), permettant de travailler soit en présence de l'interface soit sans (habile compromis entre Neo (interface à l'écran) et Degas (interface et écran séparés) les deux dinosaures du graphisme sur ST). Par ailleurs, dans le cas où l'on travaille avec l'interface, ou sur une image plus grande que la résolution, un mode de scrolling permet de se déplacer dans l'image ou encore on peut, en appuyant sur ESPACE, recentrer l'image sur la souris.

VITE ?

On parle sans cesse de la rapidité d'APEX, et c'est vrai, APEX va vite voire très vite et c'est réellement époustouflant. Ce logiciel va si vite que

la plupart des options sont en temps réel. Que ce soit la loupe (jusqu'à 8 fois) en temps réel avec tous les outils accessibles ou les différentes fonctions de dégradé (entre autre l'interpolation qui permet des dégradés entre 4 couleurs présentes à l'écran, en temps réel, SUPERBE.) et même les fonctions de bloc (rotations autour de X, Y et Z !, Zooms etc...), sachant que le tout est cumulable : rotation de bloc en temps réel zoomé, que l'on dézoomer tout en faisant tourner... (ça fait beaucoup de «zou» non ?). En bref c'est très impressionnant. Il est intéressant de noter qu'en 256 couleurs ça va plus vite qu'en True Color et en 256 niveaux de gris ça va encore plus vite !. Quant au fameux morphing, il est également très rapide, mais toutefois pas en temps réel (faut pas pousser !)...

DESSINER C'EST GAGNER.

Nous y voici, je ne vais pas décrire ici toutes les fonctions d'APEX (le fanzine n'y suffirait pas et puis je ne les ai pas toutes vues !) cependant je me contenterais de résumer les plus marquantes. En effet APEX possède bien sur toutes les fonctions de base: les crayons, les formes, les remplissages, et tout ! En fait toutes ces fonctions classiques sont bien rangées dans un module: le module dessin. Apex possède 8 modules ou stations comme ils disent dans la doc («Actuellement 8 Stations sont disponibles» on notera le «Actuellement» qui laisse présager l'arrivée de nouvelles stations !). L'une pour le dessin qui contient toutes les fonctions classiques, l'une pour les blocs, l'une pour les couleurs, l'une pour la vidéo, une pour les outils «non linéaires» (exclusivement TC), une pour le traitement de l'image, une pour le morphing (TC aussi) et l'une pour les fontes. En ce qui concerne le dessin on signalera les superbes fonctions de dégradé en temps réel qui permettent de créer des formes avec de splendides dégradés (en TC comme en 256 couleurs ou niveaux de gris !) mais aussi les fonctions de dessin vectoriel, en temps réel qui permettent de faire des splines et autres courbes de Bézier avec une déconcertante ergonomie. Les blocs aussi proposent des fonctions classiques, auxquelles s'ajoutent les

rotations (avec effet de perspective ou non) autour des TROIS axes en temps réel. Ainsi qu'une fonction intéressante et trop rare : le coller en dessous, qui permet de coller une image sous une autre ! Le module couleur est plus que succins. Il faut dire qu'en plus des 200 (ou 400) pixels de haut une vingtaine sont réservés aux 256 couleurs de palette (même en TC). Ces couleurs sont éditables grâce à ce module qui présente de classiques fonctions de dégradé automatique. Par contre le choix des couleurs peut se faire en RGB (classique), CYM (très bien pour la PAO) et même en HSB (Nuance, Saturation, Luminosité, système très intuitif quand on a l'habitude de travailler sur papier !). Le module d'outils «non-linéaires» s'adresse uniquement au True Color et permet de travailler sur un groupe de couleurs «proches». Ainsi on pourra changer la couleur d'une voiture rouge en bleu (avec toutes les nuances d'ombre et de lumière) en quelques manipulations seulement. De même on peut choisir de travailler uniquement sur un «type» de couleurs précises. Enfin on peut utiliser un aérographe True Color très réaliste !. Il existe aussi un module de traitement d'images digitalisées assez incomplet d'ailleurs qui permet d'éliminer le bruit d'une image ou l'effet de vitesse ou encore de faire une sorte d'antialiasing. Le module de gestion des textes permet d'utiliser les fontes Calamus (et uniquement Calamus, les fontes Speedo n'auraient pas été de trop !). Dommage que ce module ne permette pas d'écrire sur une courbe ou d'autres délires vectoriels !

APEX !

La spécificité d'APEX reste quand même la création d'animations en tout genre, il est d'ailleurs écrit en titre de la notice : «ANIMATION GRAPHIQUE». En effet, en plus de gérer les formats FL? en entrée comme en sortie, et de pouvoir charger de (très) nombreuses images en mémoire, APEX possède un studio de Morphing complet. Et quel talent cet APEX ! Ce studio est très simple à utiliser, il suffit de placer les lignes forces du dessin de départ, de dire où elles arrivent sur le dessin d'arrivée et hop c'est fini, APEX fait le reste ! Qu'il s'agisse de passer de Cindy Crawford à

Claudia Schiffer ou d'un Perroquet à un bébé c'est aussi facile !. Cependant ce module demandera un certain entraînement, car si l'on est très satisfait de ses premiers morphings, après un petit entraînement on arrive à faire des choses tout à fait sensationnelles... Ce studio permet également de faire des distorsions d'images, toujours en utilisant les lignes de forces d'un dessin que l'on déplace. Allonger le nez de votre belle mère devient d'une simplicité enfantine. La documentation est très claire en ce qui concerne le morphing et propose même un exemple complet avec son «kit» de montage.

MEDIA ?

En plus de tout ça, APEX est multimédia (je haïs ce mot tellement il est mal utilisé, sauf cette fois !). Il est dommage que je n'ai pas pu tester cette fonction mais avec une carte Screen Eyes (de Matrix) ou la carte Expose (de Titan designs (éditeurs d'APEX) et disponible «le plus tôt possible» en France) on peut digitaliser des séquences vidéo depuis APEX (si !). D'après la notice il y'a même une fonction qui permet d'afficher l'image digitalisée en temps réel dans un coin de l'écran sans que cela empêche de continuer à travailler ! (j'en pleure de joie !)... [NDSplash: oui, j'ai vu tourner: on a l'animation qui tourne en haut à droite de l'écran, on travaille pendant ce temps, et si on veut capturer l'image, aucun problème !]. Ainsi on peut digitaliser une séquence, la retravailler et la sauver sur disque. Ou alors, et là c'est l'ultime joie, utiliser la fonction genlock (à condition d'avoir le genlock hard bien sûr) d'APEX qui permet de travailler sur l'écran de télé et donc d'enregistrer votre film sur magnétoscope. A nous les montages, à nous le titrage, à nous la retouche, à nous le multimédia !!!!

CONCURRENCE ?

Un graphiste normal, quand il lit ce genre d'article, ce qu'il aime savoir c'est «Est-ce qu'APEX est mieux que...?». J'ai pu utiliser de nombreux softs de dessin sur Falcon (D2M, True Paint, Vision, Rainbow, Rembrandt, Dgraph, Papillon...) et il y'en a certains

que j'ai gommé définitivement du lot des softs de dessin : True Paint (Beurk !), Rembrant (Pas assez avancé !), Dgraph (idem)... Par contre les autres restent toujours en course. On peut distinguer deux catégories: les GEM (Papillon, D2M, Vision), les non-GEM (Apex Media, Rainbow). Avantage des GEM ils sont compatibles avec toute la gamme (du ST au Falcon en passant par les TT, Medusa et autres Eagle), par contre les non-GEM ne fonctionnent QUE sur Falcon. Cependant APEX est non-GEM pour l'interface mais pas pour la compatibilité (contrairement à Rainbow), puisqu'il permet d'utiliser les accessoires, et même fonctionnerait sous MultiTOS (Je n'ai pas essayé car je n'en vois absolument pas l'utilité !); il semblerait également qu'APEX fonctionne en présence de cartes accélératrices (il existe une fonction de compatibilité), n'en ayant pas, je n'ai pas pu tester. Les logiciels GEM souffrent d'une lenteur exceptionnelle due à l'interface GEM (lente), et ils sont souvent assez peu ergonomiques car le GEM n'autorise pas à faire n'importe quoi non plus. Les non-GEM n'ont pas ces restrictions ce qui leur permet d'avoir des interfaces complètement farfelues (trop à mon goût dans le cas de Rainbow) et très rapides. Des deux non-GEM : Apex et Rainbow, c'est Apex le plus rapide et le plus pratique (l'ergonomie de l'interface est je pense meilleure mais ça c'est assez subjectif !). Au niveau fonctionnalités, il se trouve que les softs GEM sont plus souvent orientés vers la retouche photo, ce qu'Apex n'est pas, ni Rainbow. Donc Apex est un logiciel agréable d'utilisation et RAPIDE destiné à la création graphique sur ordinateur plus qu'à la retouche. Si je devais le comparer à un soft ST je le comparerais à Crack Art logiciel inspiré (et seulement inspiré) de Degas Elite et d'une puissance extraordinaire ; Apex est un peu fait du même Métal. Toutefois le choix d'un logiciel pour un graphiste est assez difficile et il faut l'essayer pour l'adopter !. Je conseillerai donc deux softs Apex et Rainbow (je pense que les softs sous GEM, si ils proposent de nombreuses fonctions, sont trop lents pour le graphiste, qui n'a pas que ça à faire non plus !), cependant Apex passe devant car il est plus fonctionnel, plus rapide, et enfin plus multimédia (à vérifier avec Rainbow 2 qui devrait sortir très prochainement !).

ALORS PARFAIT !

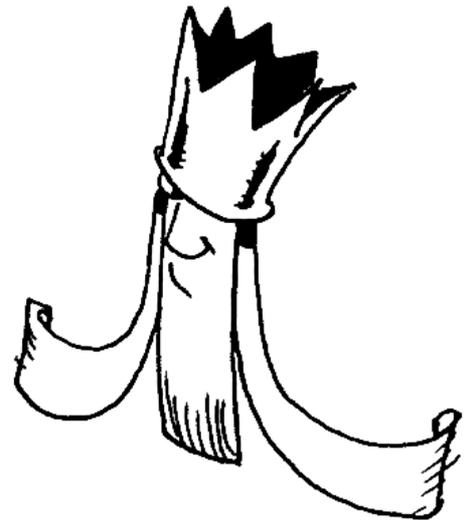
Hélas non pas parfait, même si c'est celui qui s'approche le plus de la perfection, Apex possède quelques défauts. Les bugs, il n'y en a pas des masses mais j'ai réussi à faire planter Apex deux fois, sans pouvoir reproduire l'incident. Ce qui est frustrant c'est de voir s'inscrire à l'écran «Oh mon dieu ! Apex vient de subir un plantage, sauvez et quittez.

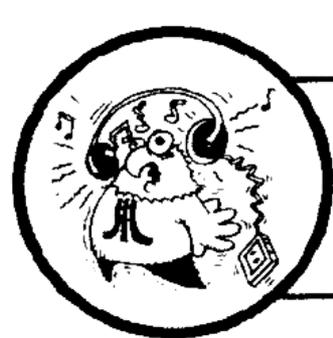
[ACCEPTER]-[REJETER]» et après avoir cliqué sur ACCEPTER se rendre compte que tout est bloqué et que l'on ne peut rien sauver !. Cependant deux fois planté en comparaison du nombre d'heures d'utilisation, c'est peu ! Par contre la gestion des fichiers est un peu légère, il n'y a pas de gestion des IMG qui sont quand même standards sur Atari, et Apex gère assez peu de formats, c'est dommage qu'il faille utiliser Apex ET un visualisateur-transformateur d'images (Gernview, BV 3 ou autre...), et là D2M l'emporte haut la main !. En plus, pour un logiciel qui se dit d'animation graphique, ne pas gérer le MPEG, ni en chargement ni en sauvegarde, c'est léger ! Il manque également une option qui permette de connaître la taille d'une image sur le disque et de charger l'image à sa taille réelle en mémoire (sans la redimensionner systématiquement). Par ailleurs on peut regretter la limitation de taille de l'image quelque soit la capacité de mémoire : si l'on veut retoucher une image destinée à être imprimée en 400 DPI, cette image fera au moins 1500*1500, ce qui n'est pas possible avec Apex... D'ailleurs il n'est pas possible non plus d'imprimer depuis Apex. Et puis si l'on avait pu charger des images de 1500*1500 TC, il aurait fallu 14 Megs. Ce qui est dommage c'est qu'Apex ne fonctionne pas avec Outside (logiciel de mémoire virtuelle), même si cela ralentirait considérablement le soft, ça resterait très pratique... De même, si il est précisé dans la doc qu'Apex est compatible avec Blow Up, Screen Blaster et Falcon Screen, il n'en profite absolument pas ! (il est vrai qu'il faudrait énormément de mémoire pour faire une animation en 800*600 TC...); dommage !

DONC ?

Donc Apex est un logiciel ciblé sur l'animation graphique, qu'elle soit sur ordinateur ou sur support vidéo, il possède des résolutions adaptées. Cependant il reste le meilleur soft de dessin sur Falcon et c'est bien celui que les graphistes attendaient : il est le digne descendant de Crack Art et Neo Master en passant par Deluxe Paint Amiga, et permet tout ce qu'un graphiste peut vouloir et même plus, à un prix tout à fait convenable (il est même inférieur à ce qui était prévu !). Cependant si il est très fort dans l'animation et dans le graphisme pour ordinateur, il est assez faible dans la retouche photo destinée à la PAO, domaine pour lequel je conseillerai plutôt D2M et DA's Picture. Cependant l'extensibilité supposable d'APEX (rappelez vous du «Actuellement 8 Stations sont disponibles») laisse penser que dans le futur les fonctions de retouche photo deviendront plus conséquentes et que d'autres apparaîtront...

Bertrand Marne (TLCP)





MUSIQUE

FROMAGES DU SOUNDTRACK III

Nous revoilou pour la troisième partie de cette grande saga, suivie par des millions de lecteurs, vécue en direct live par un milliard de téléspectateurs à travers les plus grandes chaînes télévisées du monde entier... Que demande-t-on de plus ? (Que l'on te mette à l'asile !) Ce mois-ci, nous allons expliquer le très obscur format du Soundtracker **Scream Tracker 3.00** sur PC car notre **Splash mondial aadoore** les modules **S3M**. Rendons lui grâce pour ce pêche...

Glurp !

Ceci est le puissant cri que j'ai poussé (oui je parle !) lorsque après des heures de tentatives et d'essais infructueux je me suis mis à vouloir manger mon ordinateur afin de voir si la petite doc S3M que je possédais allait entrer en fusion directe avec mes milliards de neurones inactifs. Je vous rassure, cela n'a pas marché ! Tout cela pour dire que la doc sur le format est quasi inexistante et qu'il est immmpooooosible de réussir à comprendre le format de ce soundtrack mystérieux par voyance. S'agissant d'une production d'un groupe de demo sur PC, les informations ont été diffusées à dose minimir et en temps stellaire ! Ouaih !

Venons en aux faits : Entête du fichier

Les explications pour plus tard, voici le format d'un fichier S3M

28 octets pour le nom du module

1 octet = \$1A

1 octet pour le type (16=module, 17=song)

2 octets pour...rien !

2 octets pour le nombre de position (NBPOS)

2 octets pour le nombre d'instrument (sauvés) (NBINST)

2 octets pour le nombre de pattern (sauvés) (NBPATT)

2 octets pour le Flags

(en direct live de la doc :)

= +1: st2vibrato

+2: st2tempo

+4: amigaslides

+8: 0vol optimizations

+16:amiga limits

+32:enable filter/sfx

2 octets pour le numéro de version

2 octets pour la version du fichier (1=original,2=original mais sample non signé)

4 octets = "SCRM"

1 octet pour le volume général

1 octet pour la vitesse initiale

1 octet pour le tempo initial

1 octet pour le "master multiplier" ???

12 octets pour rien

32 octets décrivant le nombre de voies utilisées

pour chaque octet: =255 inutilisé, =128 nulle

NBPOS octets : cette partie décrit la séquence des patterns

NBINST*2 octets : Parapointeurs sur les instruments

NBPATT*2 octets : Parapointeurs sur les patterns

Vous avez suivi ? Si vous êtes encore là, voici quelques explications. Pour le Flag l'Amiga limits correspond aux

limites que fixe l'amiga pour les notes (C-3 à C-5). Les flags +1+2+4+32 ne sont plus supportés !

Pour la séquence, vous devez ajouter 1 à toutes ses valeurs, ensuite en partant de la fin, tester chaque valeur par rapport à zéro, chaque fois que vous trouvez une valeur nulle, décrémenter le nombre de positions sinon arrêter le traitement. Ce qui est très bizarre, c'est que ce genre de traitement est aussi effectué par les concepteurs du tracker !!! Et comme vous, je me demande pourquoi faire si...simple !!

Les para pointeurs sont des mots qui pour chaque instrument indiquent l'offset/16 par rapport au début du fichier du dit instrument dans euh...le fichier ! Pareil pour les patterns !

Il faut donc charger ces para pointeurs afin de charger les instruments et les patterns.

Venons en aux faits LE RETOUR : Les instruments

Le Scream Tracker mélange deux types d'instruments, les instruments numériques et ceux de l'ADLIB une carte de synthèse FM. La synthèse revient à la mode en ce moment, son avantage : elle ne prend pas de place ! Ne vous inquiétez pas, vous verrez sûrement sur votre moineau des jeux utilisant la synthèse (Road riot, Killing Impact) et des logiciels pouvant en faire, c'est moi qui vous le dis ! Megatracker permet semble-t-il de rejouer les instruments ADLIB. Je n'en suis pas sûr mais c'est faisable, pour ma part, cela ne sera sûrement pas fait (pour la version 2 de DT) mais il y aura de la synthèse au dessert !

1 octet pour le type (1=sample)

12 octets pour le nom DOS

3 octets pour valeur segment (nous intéresse pas)

4 octets pour la longueur LEN

4 octets pour le loop begin

4 octets pour le loop end
 1 octet pour le volume 0..64
 1 octet pour rien
 1 octet = 0 non packé, =1 packé
 1 octet
 =+1 loop on
 =+2 stéréo
 =+4 16 bit sample

4 octets pour la fréquence du DO 4
 12 octets ne nous concernent pas (carte sonore)
 28 octets pour le nom du sample
 LEN octets pour les données

Ce format décrit donc assez bien un sample, on y trouve la fréquence du Do moyen, la stéréo et la précision (16 bits). Manque seulement la note de l'instrument maintenant devenue indispensable pour les accords. Pourtant dans les docs que l'on a pu obtenir, on nous précise que les instruments stéréo et de précision 16 bits ne sont pas supportés ! Un problème aussi, les instruments ont une longueur de 64000 octets au maxi, semble-t-il pour cause de segmentation...

Venons en aux faits DERNIER VOLET : Les patterns

Au fait, n'oubliez pas que vous êtes chez INTEL. Donc toutes les valeurs sur 2 ou 4 octets sont à transformer !

Chez Scream Tracker, toutes les patterns sont sur 64 lignes. Il existe deux formats de sauvegarde des patterns, un format compacté et un autre...

pas compacté !

En pratique voici le format d'une pattern compactée :

2 octets pour la longueur de la pattern

Ensuite vous devez lire 1 octet que l'on appelle OC :

=0 Fin de ligne

OC & 31 = No de voie

SI OC & 32 alors suit une note sur 1 octet, un numéro d'it sur 1 octet

SI OC & 64 alors suit un volume sur 1 octet

SI OC & 128 alors suit une commande sur 1 octet, 1 paramètre sur 1 octet

Format d'une pattern non compactée :

320 octets pour chaque voie, 5 octets pour chaque note

1er octet = Note. 4 bits de poids fort pour l'octave, 4 bits poids faible pour la note

2eme octet= No instrument

3eme octet= Volume

4eme octet= Commande

5eme octet= Paramètre

Malheureusement pour nous, les No de commandes ne sont pas les mêmes que ceux habituels, c'est pas très malin ! Je sais bien que les commandes Amigas ne sont pas parfaites mais pourquoi renuméroter ces commandes !!!!

Voici les correspondances :

Commande

1 = F

2 = B

3 = D

4 = EB ou EA ou A !!

5 = E2 ou 2

6 = E1 ou 1

7 = 3

8 = 4

10 = 0

11 = 6

12 = 5

13 = 7

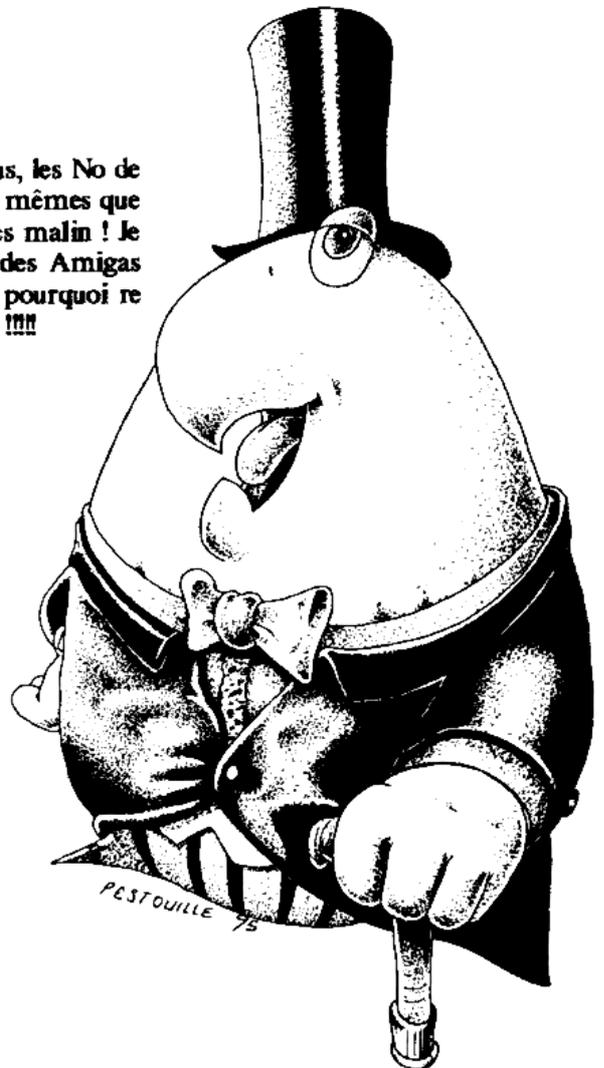
15 = 9

Scream Tracker supporte 255 commandes, est-ce nécessaire ? (Sachant que 80 % des modules n'utilisent que quelques commandes) et 255 instruments !

Dur dur !

Pas évident le format S3M eh ? Ingénieur sur le format compacté d'une pattern, il déçoit par sa complexité et quelques incohérences (volume de l'instruments 0..64 et volume dans pattern 0..255 !!!). Il est assez compliqué à mettre en oeuvre (on s'y casse les dents !!). Mais peut-être que votre serveur diffusera une version du source d'ici quelques mois mais rien n'est moins sûr !

MC JEE / KAMIKAZES



FAITES VOUS PLAISIR !!! OFFREZ VOUS UN T-SHIRT

60 Frs
+15 Frs de frais de port.



Bon de commande

Nom :

Prénom :

Adresse :

Je commande....T-Shirt au prix unitaire de 75 Frs soit....Frs au total.

Bon à renvoyer à l'association.

KILLING IMPACT



TIENS UN JEU!

AU COMMENCEMENT...

...Il y avait l'Assemblée Générale de Juillet, où une petite équipe de je ne sais plus combien de personnes (on va dire trois) présentait son travail: il s'agissait d'un jeu originellement prévu pour le ST, mais que les auteurs ont préféré adapter au Falcon en cours de route (on comprend pourquoi !). On a ainsi pu voir un très beau scrolling multidirectionnel en 256 couleurs (et en hardscroll) et aussi un éditeur de niveaux très bien fait, avec des fenêtres maison partout. Du travail très prometteur.

... ET PUIS UN JOUR

De ce mois de Décembre 1994 le téléphone sonne: ce sont les auteurs qui ont suffisamment avancé leur jeu pour en diffuser une version de demo. Nous avons présenté une préversion de ce jeu à l'Atari Paris Show, mais malheureusement, nous n'avons pas pu la diffuser. De retour de Paris, re-téléphone, cette fois-ci c'est un entretien qui nous attend avec les auteurs. Allez hop, Pascal et moi même nous rendons dans la région de Marseille, après s'être méchamment incrusté chez Enitalp, et après que j'aie vu toute la matinée des demos Commodore 64 absolument géniales, ce que Pascal n'arrive pas à s'expliquer ("Putain, les deux David [NDA: Moi même et David Virembrey] sont en train de s'extasier devant du bipbip alors que l'un a un A1200 et l'autre un Falcon !").

PIOU ! PAF ! TACATAC !

D'abord de quel type de jeu s'agit-il ? Ce n'est pas un "pète-les-tous" contrairement à ce que sous entend

le titre. En fait, c'est un mélange de Joust et de plates-formes. Vous dirigez un petit personnage assis sur un espèce de siège à réacteurs. Lorsque vous appuyez sur le bouton de tir, les réacteurs donnent une poussée qui fait léviter le personnage. Mais cela ne dure pas, la gravité intervient, et il faut aussitôt ré-appuyer pour maintenir l'altitude ! Vous pouvez aussi marcher sur le sol, mais les obstacles gênent vite votre progression. Les tableaux sont jonchés de monstres très variés, et sont divisés en plusieurs sections, séparées par une porte. Pour ouvrir cette dernière vous devez tuer suffisamment de monstres (Ha ben, c'est peut être un "pète-les-tous" alors !). Pour tuer les monstres vous devez leur tomber dessus. Par la suite certains pouvoirs vous permettront des extras comme le tir de projectiles divers, ou la paralysie des monstres.

ET COMMENT C'EST FOUTU ?

Les graphismes sont vraiment très beaux. Les décors sont très travaillés, allant du végétal à l'aquatique, en passant par l'antique. Les sprites sont assez petits (et pas encore tout à fait terminés dans la version que j'ai vu) mais ils sont nombreux à l'écran. Les monstres sont variés et beaux, il y a des schmurtz à pattes, des dragons volants, des cloportes bondissantes, des singes violets (!), et plein d'autres encore. L'ambiance graphique fait un peu conte de fées et en ce sens réussit à créer une atmosphère originale. Un snapshot est disponible en couleur sur la page prévue à cet effet (fin du fanzine en principe). Mais là où j'ai surtout craqué, c'est pour les musiques [NDLR: j'en étais sûr de ça, si david devient sourd il se tirera une balle!]. Car elles sont en partie en sons digitalisés (classique) et en partie en synthèse additive (moins classique). Je trouve le résultat magnifique. Le DSP crache des sons qu'on n'a pas l'habitude d'entendre, des sortes de

nappes étranges ou de bruits assez clairs et très agréables à l'oreille. J'ai adoré les musiques: avec la folie du soundtrack et des sons digitalisés depuis quelques années j'en avais oublié combien le son synthétique peut donner de bons résultats. Les goûts étant variables, ce sera à vous de juger, mais moi j'adore. Les animations sont fluides comme de l'huile puisque le jeu tourne en 50 images par secondes sur moniteur RVB (télé, quoi) et en 60 images par secondes sur moniteur VGA. Parfois quelques ralentissements sont apparus, quand il commence à y avoir vraiment du monde à l'écran (une bonne douzaine de sprites ainsi qu'un gros monstre au milieu), mais cela n'est arrivé qu'une fois pendant tout le test du jeu. Les monstres sont bien animés, certains bondissent, d'autres tirent, ou encore volent. A noter que les monstres ne sont pas "bêtes". Lorsque vous jouez, la plupart d'entre eux, même si ils sont éloignés de vous, continuent à bouger, à être attirés par vous, à vous chercher. Certains monstres vous tombent dessus, d'autres vous tirent des missiles à tête chercheuse, et le seul moyen de les détruire est... d'attirer leur propre missile sur eux ! Sueurs froides en perspective mais très original comme technique ! La jouabilité n'est pas mauvaise, mais c'est vrai que le maniement du personnage n'est pas évident au début, et qu'il faut s'y habituer. La gravité vous joue des tours, et en plus la densité des milieux étant gerée, votre inertie sera différente dans l'eau de ce qu'elle est dans l'air par exemple. On a parfois du mal à léviter, on a le pouce qui fatigue à force d'appuyer sur le bouton.

ALORS ?

Les avis sont partagés à l'asso sur l'intérêt du soft. Personnellement j'aime beaucoup, car j'ai toujours été fan des jeux de plates-formes, surtout quand ils

COURRIER



POUET ! ...L'année commence en fanfare!

Pourquoi un sous titre aussi bidon ? Heu... parce que, voilà tout ! Bon, repondonx a vos questionx:

**J'aimerais savoir si cela vaudra le coup d'acheter une carte Afterburner 040/66 Mhz quand elle sera disponible, ou si le rapport qualité/prix est désastreux ?*

Heu... une colle de plus ! Je ne sais absolument pas a quel prix sera proposée la carte Afterburner... A mon avis, une carte accélératrice digne de ce nom devrait pouvoir être désactivable a tout moment par l'utilisateur, afin que la machine revienne a ses performances de base permettant ainsi de lancer les applications non compatibles en mode accéléré. Après, pour la vitesse a vous de juger: si vraiment il vous faut un Falcon qui bastonne à 66 Mhz (Raytracing par exemple) pourquoi ne pas se faire plaisir ! Ne connaissant pas les caractéristiques de cette carte je ne peux pas dire son rapport qualité/prix... je vous conseille avant d'acheter n'importe quelle carte d'essayer les applications à lancer en accéléré pour voir si elle fonctionnent correctement surtout si le prix de la carte est conséquent ! Mais bon, entre nous une carte à 40 Mhz c'est déjà bien ! D'autant plus que certaines cartes sont évolutives (cf. article sur Atari Show) c'est à dire qu'on vous soude le support de base, et si une nouvelle version sort, vous pouvez l'installer a moindres frais ! Or des version TRES TRES TRES rapides de ces cartes sont prévues !! (mais alors, on se demande comment le Falcon ne fondra pas !). A mon avis, l'achat d'une carte accélératrice est quand même quelque chose d'important, d'une part par son prix (même s'il est vrai que ces prix sont raisonnables en général) et d'autre part car on fait subir des modifications physiques à votre oiseau, et le retour en arrière pour l'installation d'une autre carte n'est pas garanti ! Donc il faut choisir sans se

presser... mortalité: attendez les test de l'Afterburner 040/66 dans la presse qui a les moyens de la tester (i.e. STMag et Start Micro !) et demandez aux revendeurs leur conseils (au passage, vous nous dites lesquels ont été accueillants et lesquels n'ont pas été sympa... comme ça on tient a jour notre petite liste héhé). Bon évidemment si l'Afterburner doit sortir dans dix ans moi si j'étais vous...

**J'aimerais que quelqu'un puisse me parler de Raystart 3 comparatif vitesse/qualité avec Inshape.*

N'ayant aucun des deux logiciels susmentionnés, adhérents... a vous de jouer !

**Une revue Falcon n'est pas à jeter, d'autres y ont pensé, cf. couverture du numéro 8.*

Quand une plante est pourrie, plutôt que de la regarder chaque jour en songeant à l'époque de sa splendeur, il vaut mieux la couper au ras, afin de la faire repousser encore mieux et dans de meilleures conditions. Jeter un numéro de STMAG a la poubelle ne signifie pas qu'on jette tous les numéros passés et a venir. Mais celui-ci était trop nul, et avait quelque chose de malsain qui nous a révoltés.

**(extrait d'une lettre de réabonnement):
...« En me réabonnant, je forme le vœux de trouver plus de trucs et astuces sur la façon de se servir du Falcon ou des logiciels existants déjà ou a venir. Une couverture en couleur, plein de photos (mille excuses le maquettiste PAO qui est en moi rêve).»*

Bon, ben alors là, vous devez être en

train d'halluciner à la vue de ce numéro 9, non ?! Concernant les trucs et astuces, on va essayer de faire ça.

**Avec Publishing Partner Master 2.2 [NDLR: c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures confitures ...] je désire imprimer des documents au format image couleur, genre GIFPRT, je n'ai que des monochromes IMG.PRT et IFFPRT. Avez-vous une idée ?*

Le message n'est pas très clair, mais bon il me semble comprendre que ce qu'il vous faut ce sont des drivers couleur au format PRT pour PPM 2.2 ? Nous n'en avons pas, mais nous pouvons toujours lancer l'appel à nos millions de lecteurs (non j'exagère, milliards) afin que dans un élan de générosité il se bougent le popotin afin de vous trouver ce qu'il vous manque ! [Non, Frank je disais pas ça pour toi... mais non !...mais aïe ! enfin !] Donc écrivez à l'AR... non à l'asso.

**(...) Enfin un petit mot pour CRAC [NDLR: Gilles Audoly]: la demo non jouable de Moonspedder m'a impressionné si ce n'est le niveau sonore, c'est un beau jeu, et ils sont trop rares sur Falcon pour qu'on puisse les descendre en flammes.*

Votre compliment lui fait tellement plaisir que Gilles est actuellement en lévitation à deux mètres au dessus du sol et en rotation sur lui même, il commence même à rebondir à travers sa chambre en emmetant de curieux bruits avec un scrolltext qui commence a partir sous lui, et ho ! Une musique et des shades bobs qui s'ajoutent, et puis... mais je m'égare. Notez que si on se fie a votre dernière phrase et qu'on l'adapte à la Jaguar: "Les jeux sont trop

rare sur Jaguar pour qu'on puisse les descendre en flammes"... hum... quand on a joué à Checkered Flag sur Jaguar, qu'on se dit que c'est une 64 bits qui vous fait une daube pareille... hem... enfin quoi qu'il en soit, on a compris ce que vous voulez dire !

**Je suis abonnée depuis 2 mois, j'ai bien reçu le numéro 7 de la revue, mais pas le numéro 8 ! "A pu numéro 8 ?!"*

Vraiment désolés, en plus d'avoir eu du retard, nous avons eu pas mal de numéros perdus... c'est la première fois que ça nous arrive, et on ne sait pas pourquoi. Notez aussi que nous avons informatisé la banque de données des adhérents, et autant on en a oublié quelques uns au passage... N'hésitez donc pas à nous signaler cela. Nous nous en excusons, le fanzine 8 vous est renvoyé gratuitement (Note pour les autres: n'en profitez pas petits malins !).

**Nous avons essayé d'utiliser DUET, non seulement nous avons quelques problèmes de compréhension de la langue de nos amis germains, mais en plus l'utilisation de ce soft semble s'apparenter à de la sorcellerie? Savez vous comment faire, hein ?*

A propos de nos amis germains, il faudrait qu'ils se rendent compte que l'Allemand c'est marrant cinq minutes, mais quand on n'en parle pas un mot, on s'en lasse vite. Je n'ai pas vu énormément de logiciels DP's ou Shareware français qui ne soient pas bilingues (français et anglais) ou qui ne proposent pas dans leur doc un petit récapitulatif pour les anglophones. Ça serait sympa de faire de même envers les autres. Même si on n'en a pas une maîtrise parfaite, un grand nombre de personnes comprennent déjà mieux l'anglais que l'allemand. Cette remarque me paraît d'autant plus pertinente que ces logiciels étant du domaine public (sauf les sharewares, mais leur versions de démonstration sont du domaine public) ils vont être amenés à circuler à travers le monde. Et c'est dommage de restreindre le

parc d'utilisateurs, car comme beaucoup de gens le savent, l'Allemagne est le pays d'Atari ! Mais encore une fois je m'égare... DUET possède des BUGS, notamment dans la gestion du port LAN du Falcon. On est désolé ! Pour le récapitulatif de son fonctionnement, c'est à Doc PSET qu'il faut le demander, si il a le temps il vous fera un petit discours là-dessus.

**Serait-il possible d'envisager un transfert via le port parallèle, celui-ci étant en principe bidirectionnel et offrant à première vue le taux de transfert le plus élevé ?*

Pouf ! Le port parallèle j'y connais RIEN ! Faut que je demande aux autres ! Heu les autres... au secours ! me laissez pas seul ! Là je ne sais pas, si il y a des gens dans l'assistance qui peuvent répondre faites-le, toute l'humanité vous en sera reconnaissante !



PROCHAINEMENT
DISPONIBLE

Reservation de CLOE

Je réserve dès aujourd'hui ————exemplaire(s) de C.L.O.E. version Falcon au prix de 650 Frs (Port compris) l'unité. Soit un total de ———— Frs

Je n'envoie pas d'argent maintenant, je serai informé par courrier de la disponibilité de ce logiciel. J'indique mes coordonnées:

Bulletin à renvoyer à l'association.

FALCONtact

Vous Souhaite une

BONNE
ANNÉE



PESTOUILLE 95



DOMPUBS

Bonne santé a tous,

Après le fantastique salon, la rubrique DP pèse plus de 100 Mo, encore 400 Mo et on vous prépare un CD, vos réaction sur le 3617 PSET.

Suite des mesaventures d'un utilisateur de PC, donc après le boot je lance fenêtres "ERREUR 068" Heeeiin... c'est pas vrai, bon je re-installe Windaube trois fois avant que celui-ci daigne fonctionner.

PSET

LA PETITE ANNONCE DE LA RUBRIQUE DP

Membre important (Moi.) de Faucontact cède PC pour pas cher.

NOUVELLES VERSIONS :

FCT-S14:

GRAOUMF TRACKER : Cette nouvelle version fait de ce soundtracker le meilleur player de .S3M à l'heure actuelle (si on lui excepte quelques petits bugs sur certains effets).

FCT-U2:

VCB-2.7 : Une nouvelle version encore plus puissante, les versions antérieures sont toujours présentes sur la disquette.

FCT-G12:

PLAYMPEG v. 0.7: Rejoue certaines images qu'il ne jouait pas avant, la résolution des fichiers MPEG jouables a été augmentée (320*480 TC), possibilité d'agrandir les images, d'avoir des infos sur un fichier MPEG, etc...

NOUVELLES REFERENCES :

FCT-U20:

AVENA SCREEN ADJUSTER : Un

soft qui permet de faire des essais de résolutions mais 'Gaffe au moniteur...

VIDEL INSIDE : Un extenseur de résolution, un de plus me direz vous, certes mais celui-ci est très simple d'utilisation, et en plus il possède une option d'écran virtuel.

BIRD'S WINGS : Un autre extenseur de résolution, celui-ci permet de créer toutes les résolutions qui vous passe par la tête.

OVERCADRE : Un accessoire qui permet de re-centrer l'écran, idéal pour les moniteurs qui ne peuvent afficher l'overscan.

FCT-J17:

PONG 2000 : Une version Falcon du plus vieux des jeux vidéos, oui vous savez il y a une raquette de chaque côté et une balle. Cette version est toutefois nettement améliorée sur le point de vue graphique et sonore (mais vous savez les allemands et la musique...).

TAUTOLOGY: Putaing oh ! encore un Shangai ! Celui-ci a la patate, un peu comme moi le mois dernier, il possède des variantes, on peut jouer a deux en même temps (super !) en concurrence, la musique est sympa mais un peu répétitive peut être...

FCT-DFUN-33:

X.PERIENGE : Je l'ai oubliée dans le précédent numéro, voici la demo qui a terminé seconde à la Place To Be. Again, elle est excellente et a fait couler beaucoup d'encre et d'unités Teletel.

CAMERA : Zoom sur un paysage, cet effet est vraiment génial car avec une image en 2D, on a l'impression que le paysage est... en 3D ! Impressionnant

FCT-DFUN-34:

JADE : Un module plus une superbe image. [NDSplash: un SUPER module, voyons, il y a des sons dements dedans ! Un peu court cependant...]

WELTSCHMERZ : Un clip violent sur les horreurs de la guerre, c'est une production d'AVENA.

FCT-S15:

FATSOUND : Un player de .MOD, plus une série de modules au format .MOD.

FCT-S16:

Six modules au format .S3M .669 .MTM.

FCT-S17:

Une tonne de modules au format .S3M.

FCT-S18:

Et encore une tonne de musiques au format .S3M.

FCT-G14:

EB-EDPOV : La version finale du modèleur pour POV, gestion des CSG etc...

POV devient ENFIN accessible à tous, j'en ai rêvé... et ça existe ! dément.

MOV-POV : Un générateur d'animation pour POV.

EASY-POV : Un nouveau shell pour POV, crée par l'auteur de FATSOUND, celui-ci gère POV-1 et POV-2.

FCT-G15:

MPEG : Voici 3 fichiers MPEG, ALIEN.MPG, BIRDWALK.MPG, EGGCLOCK.MPG.

FCT-G16:

SIRD : Vous aimez les stéréogrammes, voici un soft qui en génère. POV indispensable.

FCT-DSFT16:

APEX-MEDIA : Voici la version demo de l'événement du salon ATARI SHOW, ce soft est génial je le veux...

FCT-DSFT17:

KILLING IMPACT : La version de demo du jeu beta-testé dans ce numéro.

Bulletin d'inscription.

Si vous desirez adhérer à l'association FAUCONTact renvoyez ce bulletin (ou une photocopie) correctement rempli (en lettres capitales afin qu'on n'écriche pas votre nom !!)

NOM: _____

Prénom: _____

Adresse: _____

N° téléphone (facultatif) : _____

Quelles sont vos activités informatique principales ?

- GRAPHISMES PROGRAMMATION
 MUSIQUE MIDI
 JEUX P.A.O./BUREAUTIQUE
 AUTRES: _____

Quelles machines et quelle configuration possédez-vous (mémoire, périphériques, etc...)?

Inscriptions au RTC:

Chaque adhérent a droit à une Boîte A Lettres (BAL) sur le serveur minitel de l'association (66 60 52 76). Afin que nous puissions créer votre BAL et que vous puissiez accéder à tous les services du RTC, indiquez nous:

Le PSEUDO sous lequel vous desirez être inscrit: _____

Le CODE D'ACCES à affecter à votre BAL: _____

OUI, j'adhère à l'association FAUCONTact pour une durée de ...

- 6 mois. Ci-joint un chèque de 45 Francs (50 Francs pour les autres pays de la C.E.E.) à l'ordre de: Association FAUCONTACT.
 1 an. Ci-joint un chèque de 90 Francs (100 Francs pour les autres pays de la C.E.E.) à l'ordre de: Association FAUCONTACT.
 Indiquez s'il s'agit d'un réabonnement.

Cette collation me permettra de recevoir le fanzine bimestriel de l'association. De plus, mes questions seront prioritaires et j'aurai accès à la banque de Domaines Publics et de démos de l'association.

En m'inscrivant, j'autorise l'association FAUCONTact, à m'envoyer tous documents comportant mon nom (carte de membre, facture, etc...)

Si vous avez des suggestions concernant l'association, n'hésitez pas:

Renvoyez ce bulletin ainsi que le chèque à l'adresse suivante:

Association FAUCONTact,

Mas du Crès,

30140 Boisset et Gaujac. FRANCE.

Nom et Référence

Nombre de disquettes

BON DE COMMANDE DES DP

Les disquettes Domaine Public (DP) sont facturées 15 Francs Français, le port et l'emballage étant compris. Les disquettes sont des disquettes de marque (Haute densité pour la plupart) sans virus. Le catalogue complet des DP peut vous être rajouté sur une disquette de votre commande sur simple demande. Dans le cas d'une commande groupé (avec par exemple une adhésion), vous pouvez faire des chèques séparés afin d'accélérer votre commande.

Dans le cas ou vous ne commandez que des DP, et seulement dans ce cas, veuillez indiquer "RUBRIQUE DP" sur l'enveloppe.

Nom: _____

Prénom: _____

Pseudo (En cas de problème): _____

Adresse: _____

Le total ma commande :

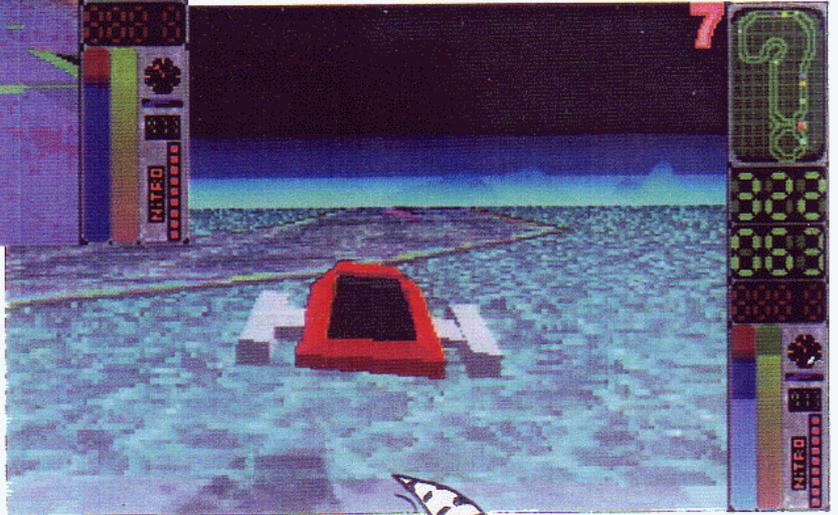
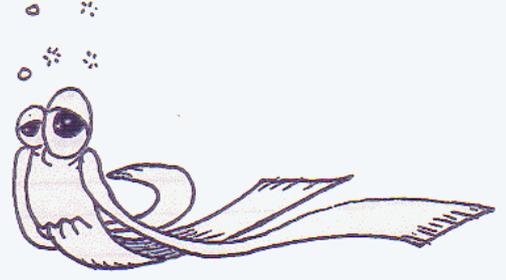
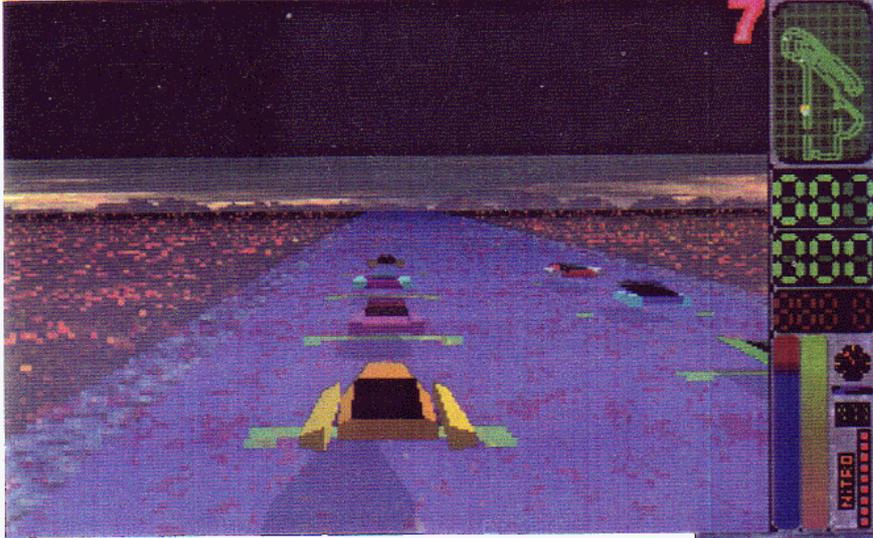
Disquettes x 15 F = F

Renvoyez ce bulletin ainsi qu'un cheque à l'ordre de ASSOCIATION FAUCONTact à l'adresse suivante:

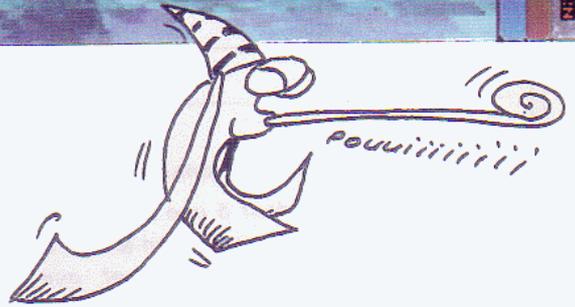
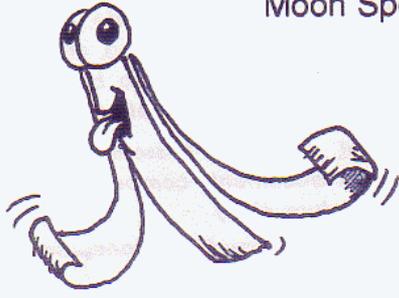
Association FAUCONTact

Mas Du Crès

30140 Boisset Et Gaujac



Moon Speeder



Killing Impact



Aazohm - Krypt

