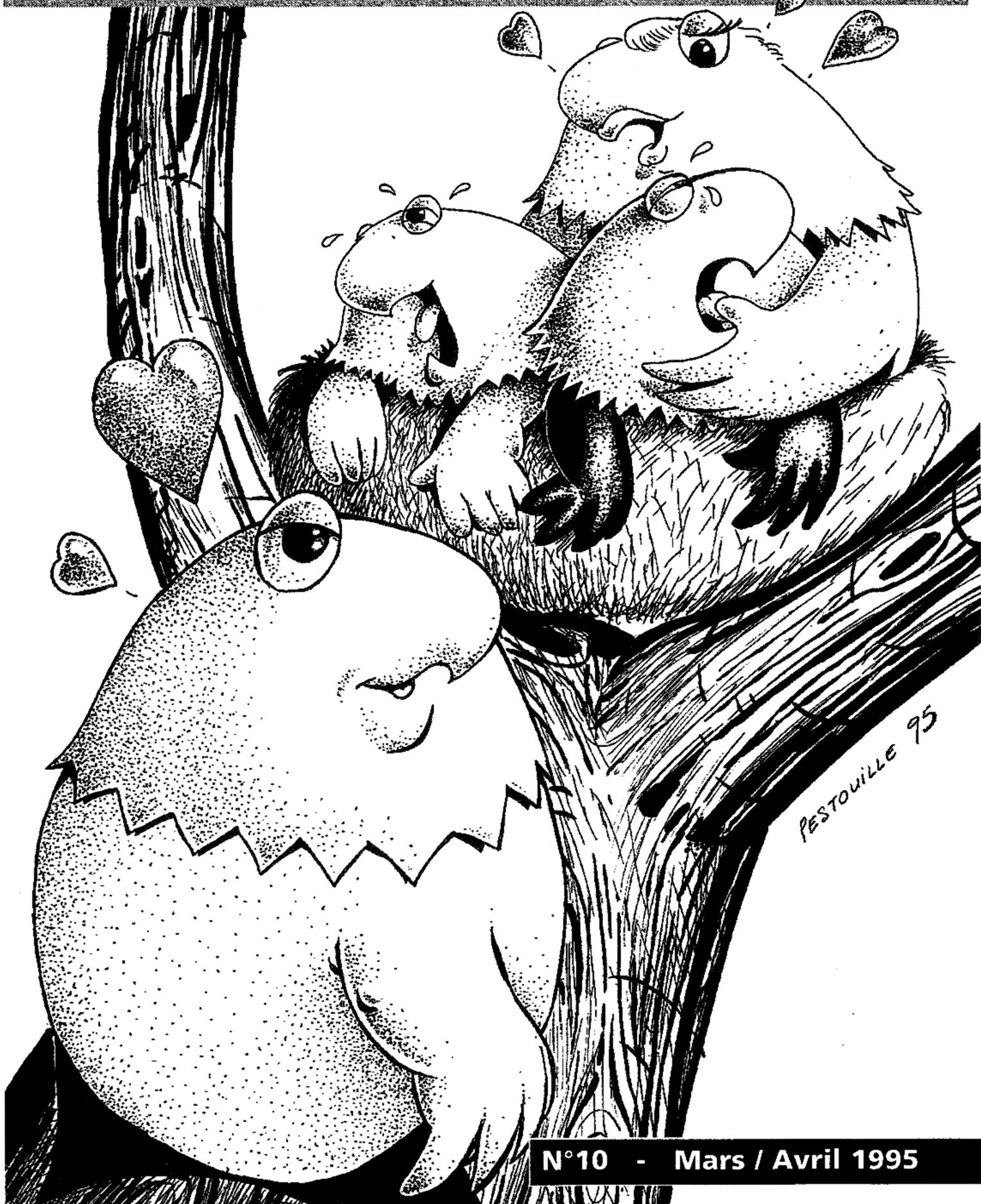


# FALCONcontact

Fanzine

L'association des utilisateurs de Falcon



N°10 - Mars / Avril 1995

# Edito

L'informatique après avoir connu une extension formidable est désormais en proie à une regression toute aussi formidable. Il y a deux numeros de cela je vous parlais des PC, et de leur bande streamer, future cassette de nos TO7/(DX2)70 du futur. Hélas s'il n'y avait que cela... Récemment, à la télé, j'ai vu un truc génial qui va complètement révolutionner le monde de la micro ! Figurez-vous que les souris sont obsolètes, en effet celles-ci ne sont pas très bien adaptées à l'utilisateur multimédia lambda, rendez-vous compte: sur le bureau, l'écran est complètement à gauche et la souris complètement à droite (et vice-versa pour les gauchers) donc votre main se ballade à droite alors que votre tête regarde à gauche, or cela demande une concentration extrême et une coordination de mouvement à laquelle l'homme moderne (et multimédia) n'est pas habitué. Heureusement votre calvaire est désormais fini, car de brillants ingénieurs ont mis au point un nouveau système qui permet de cliquer directement à l'endroit où l'on regarde, à savoir sur l'écran: le crayon optique ! Et dire que nous, les français, propositions, dès 1983, cette technologie de pointe en série sur le TO7 et le MO5... Et comme le dit très justement un chroniqueur sur Canal Jimmy "A très bientôt pour des nouvelles du front de la connerie, un front où nul n'est à l'abri, ni vous, ni moi..." et je rajouterai "que Dieu vous garde du multimédia !".

Edox.

---

Directeur de la publication:

Frank "WORRAPS" Cathelain

Rédacteurs et collaborateurs:

Pascal "PSET" Martin, David "SPLASH" Carrère, Julien "EDOX" Barret, Nicolas "BESTBUG" Perret, Gilles "CRAC" Audoly, Christian "ENTIALP" Huaux, Emmanuel "MC JEE / KAMIKAZES" Jaccard, "SHIRIU", David Soubre, Denis Méline.

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,

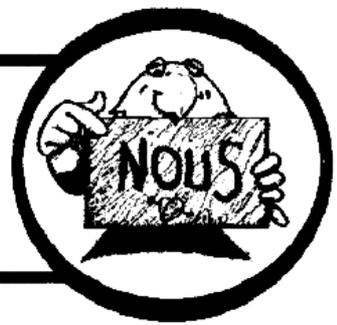
Mas du Crès,

30140 Boisset et Gaujac.

# Sommaire

<b>RUBRIKASSO</b> <b>ATA HOGLO HULUI</b>	3
<b>SONDAGE</b> <b>AG EN VUE</b>	4
<b>GRAINS DE POUSSIERE</b> <b>C'EST NEEEEWWWSSS!</b>	5
<b>REPORTAGE</b> <b>VOLCANIC PARTY</b>	6
<b>T-SHIRT</b> <b>TOUJOURS EN VENTE</b>	8
<b>REPORTAGE</b> <b>IMAGINA</b>	9
<b>INITIATION DSP</b> <b>TROUVE TA FORCE</b>	10
<b>UNLEADISH</b> <b>DUR, TRÈS DUR</b>	14
<b>PROGRAMMATION</b> <b>030 MEGA MIX</b>	16
<b>SOUNDTRACK</b> <b>FONDU CET ARTICLE!</b>	21
<b>TEST</b> <b>REDACTEUR3+</b>	22
<b>COURRIER</b> <b>POUR TOUT LES GOÛTS</b>	23
<b>TEST</b> <b>LLAMAZAP</b>	24
<b>FLABBERGASTED</b> <b>ISHAR III</b>	25
<b>DOMPUBS</b> <b>GARE EN D'SOUS!</b>	26
<b>EN VRAC LES BULLETINS</b>	
<b>ACHAT DE SOFTS (CLOE ET DIGITAL)</b>	27
<b>INSCRIPTION</b>	28
<b>COMMANDE DE DPS</b>	28

# RUBRIKASSO



## TOUTES LES OCCASIONS SONT BONNES!

**Hé oui, toujours quelque chose à fêter chez FAUCONtact. Que voulez vous, c'est l'esprit méditerranéen, la fête, l'Espagne, le taureau, les cornes... heu, non pas les cornes... En septembre, nous avons fêté notre premier anniversaire en vous offrant une disquette. En Janvier, nous avons fêté l'année en vous offrant la couleur, alors pour ce numéro 10, qu'allons nous vous offrir ?**

C'est là que vous commencez à vous poser des questions. Que diable vont bien pouvoir nous offrir ces joyeux lurons parfois vulgaires mais tellement attachants si proches de nos préoccupations quotidiennes ("Qu'est-ce qu'on mange ce soir ?") que l'on en vient à les vénérer à grands coups de Ata Hoglo Hulu non sans ra peller certaines soirées d'été mais non laissez tomber vous ne pouvez pas connaître et dont on attend patiemment l'excellent travail bimestriel qu'il nous envoient en ecopli car comme chacun le sait, c'est moins cher l'ecopli, et ... oui, enfin bon, que va-t-on pouvoir encore inventer à cette occasion ?

...Notre réponse sera digne d'Harpagon: RIEN ! Brossez vous ! Etant une association à but non lucratif, nous re investissons les bénéfices dans des petites surprises, style couverture couleur. Mais, tout a une limite, et quand on n'a plus de bénéfices (mais alors plus du tout), on est obligé de revenir sur Terre ! C'est le cas aujourd'hui et pour fêter ce numéro 10 vous avez droit à une luxueuse couverture en Noir et Blanc !

Changeons de sujet, je crois que je dois, encore une fois, ra peller deux ou trois choses pour les nouveaux adhérents (ça devient un peu lassant, mais il faut penser aux nouveaux). Je vais être bref:

1- On est hyper lentos, on met deux ans à répondre au courrier.

2- Pour les anciens numéros, d'ici que vous les receviez, vous aurez le temps d'acheter une carte Vermeil.

3- Le fanzine est sensé sortir le 15 tous les deux mois, mais à chaque fois on a trois semaines de retard.

4- Nous avons un humour très lourd, nous sommes parfois maladroits, mais jamais méchants. Ne prenez jamais au pied de la lettre ce que nous disons.

5- Pestouille est génial.

6- Le RTC ouvre le Samedi à 16 heures et ferme le Dimanche soir. Pour la semaine... surprise !

7- Nous acceptons bras ouverts les articles des adhérents, le fanzine est là pour ça. Nous demandons juste que l'article respecte un minimum de cohérence.

9- Frank raccroches. Ha mais zut, il a raccroché depuis un moment

10- La puce sonore du commodore 64 est une bête

11- Pascal dit que c'est moi la bête

Bonne nouvelle, si il n'y a pas de RTC durant la semaine, il y a désormais un répondeur téléphonique ! Vous pourrez même nous laisser des messages si vous voulez. Inouï ce truc ! Le numéro est toujours le même, à savoir le 66-60-52-76 en province.

Les DP's subissent à partir de ce jour une mutation de taille: étant donné des délais parfois un peu... loooooooooooooooooonngs, nous avons décidé de court circuiter le siège de l'asso UNIQUEMENT pour les DP's. Ainsi, votre commande de DP's arrivera directement chez PSET, et comme ça il évite les affreux intermédiaires lentos et qui oublient tout (en clair, moi !). Mais alors pitié, RIEN que des DP's à cette adresse. Si jamais vous nous faites le coup d'envoyer là bas des réabonnement, des réclamations, ou des articles, on ferme la baraque ! C'est très bien ainsi, comme ça vous serez enfin OBLIGES de séparer les lettres de DP's des autres lettres (ce que certains font depuis quelques temps déjà, c'est très bien ils auront un bon point), cela nous simplifie la vie.

Et a part ça ? Et bien, CompoScan France récidive, en faisant cette fois-ci l'Atari Paris Show International, le 1er et 2 Avril (non, non c'est pas un gag). Après le succès du premier salon, on pouvait s'attendre à ce qu'il fasse des petits. C'est fait ! Sauf que cette fois-ci la salle fait 1000 mètres carrés, et elle est CLIMATISEE ! sisi ! De plus les stands sont plus spacieux qu'avant. Donc du tout bon, par contre la mauvaise nouvelle, c'est que FAUCONtact n'y sera pas, d'une part pour des raisons d'emploi du temps (le salon tombe en plein milieu de période scolaire), d'autre part pour des raisons financières (Nous devons penser dès maintenant à financer l'Assemblée Générale). D'autres raisons plus marginales existent, par exemple nous trouvons que ce salon est un peu rapproché du précédent, et la quantité de nouveautés (même si les nouveautés ne sont pas tout) risque d'être un peu juste, ou encore certains d'entre nous ont une petite envie d'aller à la Saturne Party histoire de voir la tête que ça a, et que voulez-vous il faut faire un choix. Mais nous n'avons pas la prétention d'être la seule attraction Atari de France et d'Europe, donc foncez à ce salon, ça DOIT être un autre succès !

Si on parlait AG ? Il est déjà temps de songer à la prochaine assemblée générale. Il nous faut décider de tout, et vite. La première préoccupation est la date et la durée de l'assemblée. Deux jours nous semble correct comme durée. Au niveau date, le mois de Juillet nous semble le mieux indiqué (après les partiels, et avant la session de Septembre... vous vous en fichez ? Pas moi !). Reste à décider d'une date. Ce sera sûrement un week-end, car figurez vous que pas mal d'adhérents travaillent, et qu'on veut aussi penser à eux ! En fait, comme date, il reste les: le 22 et 23 Juillet, ou le 29 et 30 Juillet. Dites nous vos préférences (évitez les justifications du style "Car le 29 je travaille", nous on veut bien, mais à

tous les coups y'en aura un autre qui dira "Car le 22 je travaille", etc...!). Au niveau activités, proposez ! Nous avons déjà quelques idées sympa. Si vous avez envie qu'on fasse un concours, allez-y ! proposez ! Si vous voulez en être le responsable, contactez nous, on pourra faire quelque chose. Notez que nous n'assurerons pas la "tambouille

familiale" comme nous le faisons l'année dernière, pour des questions de colossal boulot que ça prend (surtout à la maman de Frank en fait !). Nous allons essayer d'avoir des revendeurs cette fois-ci. D'autant plus que vous êtes à présent plus de 200 (le double de l'année dernière), donc il y a des chances pour qu'il y ait plus de monde

cette année !

Voilà, comme vous le constatez nous sommes encore "à la bourre" pour la date de sortie du fanzine, il faudra peut-être qu'un de ces jours on s'y prenne plus tôt. C'est marrant, plus ça va, plus le temps passe vite... on doit vieillir !

Splash

## SONDAGE

Voici le premier sondage concernant l'Assemblée Générale (AG).

Il sera suivi dans le prochain numéro du bulletin d'inscription définitif, à renvoyer AVANT le déroulement de l'AG. Nous rappelons pour les adhérents non inscrits l'année dernière (ils sont nombreux !) qu'une association Loi 1901 doit, au moins une fois par an, faire son AG afin de discuter de ses orientations et de son bilan. Nous en profitons pour faire une petite "party", tant qu'a y être (on en a déjà fait, et on sait combien c'est amusant !).

\*Nous vous proposons DEUX dates pour le déroulement de l'Assemblée générale. Parmi ces deux dates, indiquez celle qui vous convient le mieux. Notez que notre préférence va au week-end du 22 et 23 Juillet.

Week-end du 22 et 23 Juillet

Week-end du 29 et 30 Juillet

\*Comptez-vous amener une ou plusieurs machines ? Combien ?

\*Avez-vous l'intention de venir avec des personnes n'appartenant pas à l'association ? Si Oui, combien ?

\*Voici comment nous prévoyons d'organiser l'intendance: Un petit bar sera ouvert et vendra des boissons non alcoolisées, et des sandwiches sommaires (pâté ou jambon, quoi !). Nous assureront aussi et gratuitement les petits déjeuners (prix compris dans l'entrée). Ce bar n'aura donc pas pour vocation d'assurer des repas complets "traditionnels" (déjeuner et dîner) mais de permettre une restauration minimale. Pour faire un repas complet, des restaurants et des boulangeries sont juste à côté de la salle, à vous de juger. D'éventuels aménagements pourront être effectués, mais notez que nous ne pourrions pas tout chambouler (cause: emploi du temps).

Qu'en pensez-vous ? Avez-vous des suggestions ?

\*Comptez-vous dormir dans la salle (un espace sera aménagé), dans un hôtel ou bien dans un camping ?

\*Avez-vous des idées de concours ? Si oui, lesquelles ? Souhaiteriez-vous le gérer (modalités à discuter) ?

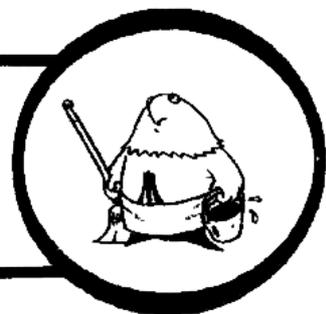
\*Et vous ? Qui sait ce que vous voulez quand vous aurez gagné ? Dites-le ! Si vous avez des conseils concernant les lots des concours.

\*Par quel moyen de transport comptez-vous venir ?

\*Pourrez-vous vous rendre à la salle (se situant à Anduze (50 Km au N/O de NIMES)) par vos propres moyens ? (Nous pourrions aller chercher des gens à la gare d'Alès)

\*Bien que les dates soient du Samedi matin au Lundi matin, certains d'entre vous ne pourront pas faire autrement qu'arriver dans la journée du Vendredi. Nous devons donc nous organiser en conséquence. Notez que ceci DOIT rester une mesure d'exception. Donc, pensez-vous arriver le Samedi ou le Vendredi ?

# GRAINS DE POUSSIÈRE



## WHAT'S NEWS DOC?

### FRAPPEZ-PAS !

Aïe ! Mais non, je... aïe ! Bon, arrêtez de... aïe ! taper quoi ! Bon, bon, on a oublié de parler de la Volcanic Party, une "kodinge party" qui se déroulait à Clermont-Ferrand vers fin Février. Bon vous me direz que c'est trop tard, mais peu importe. Un malheureux concours de circonstances a fait qu'on a parlé de deux autres party, et pas de la Volcanic. N'y voyez aucune rancœur, dans la précipitation, on a oublié. Et puis pour se faire pardonner, j'y suis allé, et c'était extrasuper (cf. article plus loin).

### COMPOSCAN VOUS GATE

Sympa CompoScan, tout plein de réductions démentes sur leur produits (Apex Média et Moonspedder compris) rien que pour les adhérents de l'asso ! Si je retrouve les prix, promis je vous les donne !! Ha, ben justement les voilà !

Mais la liste est longue et comme il nous faut régler encore quelques détails sur les tarifs, tout ceux qui sont intéressés par des réduction sur ces softs, nous écrivent et nous leur renversons toutes les infos qu'ils désirent (promis) mais on est trop à la bourre pour vous les donner.

### CLOE EST LA !!

Non ! Vous ne rêvez pas ! CLOE est disponible ! Ha magnifique, formidable, beau, rapide, les mots me manquent pour décrire ce soft de raytracing. C'est dans un magnifique classeur avec trois disquettes et la doc (très bien faite, si on excepte les quelques fautes d'orthographe ! Mais bon, chez FAUCONtact ...). Je vous rappelle que les adhérents peuvent le commander au prix défiant toute concurrence de 650 francs port compris. Notez adhérents, que ceux qui avaient réservé le soft, ont été les PREMIERS à être informés de la disponibilité de CLOE et à être livrés. Je vous le dis, chez FAUCONtact on est toujours lents, mais on n'oublie (presque) jamais. Pour les autres, CLOE est distribué par Oxo Concept, et est en principe disponible chez votre revendeur le plus proche.

### DIGITAL TRACKER: C'EST PARTI

Une bonne dizaine d'exemplaires ont été commandés à l'asso, ils sont partis voilà près d'un mois. Si l'un d'entre vous qui l'avait commandé ne l'a pas reçu, qu'il nous prévienne.

### VIVE LES BELGES !!

Holala, bien bien ces belges ! Encore une fois, c'est grâce à un belge qui a lu un magazine anglais, et qui nous envoie deux ou trois extraits pour le moins intéressants que nous pouvons vous dire que:

\*Team est un jeu de football en 256 couleurs, avec son 16 bits et graphisme haute résolution (je suppose que ça veut dire 640\*400 ??). Son prix ? 24.95 Livres Sterling (aux alentours de 200 francs français).

\*Towers II est une autre jeu, en shareware cette fois-ci, en True Color avec zike et sons en stéréo (ce qui ne veut absolument rien dire, mais bon...). C'est un jeu de donjons (amusant ! qu'est-ce qu'un jeu de donjons ?? ... c'est marrant mais j'ai déjà rencontré ce cas de figure quelque part...) Son prix est de 19.95 Livres sterling (en gros, 170 francs français). Toutes ces infos ont été honteusement re pompées sur le magazine Anglais ST Format, qui a l'air de trouver pas mal de trucs. Normal, ils sont fortiches ces anglais ! Tenez, il y a trois ans, ils éditaient encore des jeux Spectrum, alors dans dix ans, on aura encore des jeux Falcons chez eux !

## 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.

5

~~6~~  
Épuisé

~~7~~  
Épuisé

~~8~~  
Épuisé

9

10

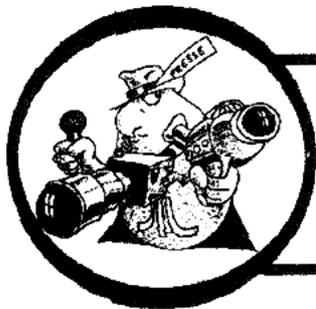
Nom:

Prénom:

Adresse:

Cp:

Ville:



# VOLCANIC PARTY

## UNE EXPLOSION DE F...

### ...de Falcons !

**Et hop ! En ce Vendredi 24 Février, nous voilà sur les bonnes vieilles routes des Cévennes et du Massif Central, direction Clermont-Ferrand. Nous c'est moi (David alias Splash) et Myself (un pote de la Fac, adhérent). Malgré cet amusant jeu de mots (Moi et Myself... heu.. Myself, ça veut dire moi-même en anglais... hahaha ... non ?.. ha bon.) le voyage s'est très bien déroulé, si ce n'est quelques côtes où la pauvre Corsa tirait la langue (elle va bien, merci pour elle).**

Et enfin, c'est avec deux bonnes heures de retard que nous arrivons dans la ville du Pneu (hé oui, c'est Michelin City là-bas). D'ailleurs, je ne félicite pas le maire pour la signalisation dans sa ville: On a failli se tuer par dix fois au moins ! J'ai jamais vu ça ! Et des Stop n'importe où, et des feux tricolores camouflés, des carrefours complètement bidons, ... enfin bref, tout ceci confirme le vieil adage: qui pneu le plus, pneu le moins.

### ETAT DES LIEUX

J'ai trouvé que la salle était idéale pour une party. Imaginez: un ancien cinéma, sans les sièges, avec un écran géant et une scène, une forêt de tables, un lac d'Amigas, un champ de PC et une montagne de Falcons. Merveilleux pays. Je me rappellerai un bon bout de temps l'entrée dans la salle: d'abord un préambule somme toute assez austère et froid, où on nous prend en charge, nous fiche sur ordinateur (super organisation, cf plus loin). Et puis, enfin on ouvre la porte qui ne laissait jusqu'à présent filtrer que quelques sons en sourdine... Et là, le P-I-E-D : Imaginez que vous rentrez dans une boîte de nuit façon an 2000, avec une démo super qui se dandine

sur écran géant, la zike extra qui vous entraîne dans son rythme d'enfer, une odeur d'électronique, et lorsque vous baissez les yeux, une constellation d'écrans vidéos qui scintillent de mille feux ! Ha ! j'en deviens poète ! Putain, mais c'est géniaaal ! ça grouille de machines, de fanas d'ordinateurs qui discutent, programment, dessinent dans tous les sens et pendant des jours et des nuits ! Enfin des gens normaux !

Il me serait difficile de vous relater la party en elle même, car en tant que participants... ben nous avons participé ! On s'est donc baladé, on a regardé des demos, on a piqué des modules, on a programmé, on a discuté informatique, etc... Néanmoins, j'ai quelques petits trucs à vous dire...

### A PROPOS DES DEMOS...

Heu, je me rappelle une interview d'un groupe de demos qui s'appelaient Naos je crois, c'était dans STMAG quelques mois avant la sortie du Falcon. Ces braves gens disaient en gros que jusqu'à présent c'était les mecs sur Atari ST qui galéraient pour adapter les effets Amiga, et que maintenant avec le Falcon, ce seraient les mecs sur Amiga qui galéreraient pour adapter les effets Falcon... Alors là, permettez moi de sourire. Si vous aviez vu les demos Amiga1200 sur écran géant, il y avait de quoi faire damner un possesseur de Falcon ou de PC ! En matière de demos, les possesseurs d'Amiga ont montré qu'ils étaient les maîtres incontestés du design, et les demos Falcon faisaient pour beaucoup pâle figure à côté, malgré une technique totalement irréprochable. Je suis sûr que certaines choses gagneraient à évoluer sur Falcon.

Bien sur, ces effets déments ne sont que de la poudre aux yeux: les programmeurs utilisent des capacités de leur très bon (il faut le reconnaître) coprocesseur graphique. Ces effets sont pour beaucoup innapliquables dans des

jeux ou autres, car pré calculés ou utilisant des changements de palettes (style Spectrum 512, quoi !), mais peu importe, dans une démo l'important est ce qu'on voit, pas ce que la machine fait en arrière plan ! Et je crois que, si le calcul au DSP en temps réel est un des points fort du Falcon, il y a peut être d'autres méthodes beaucoup plus simples qui pourraient donner des résultats absolument surprenants.

### CONCOURS

Des concours de graphismes, de musiques et de demos étaient organisés. J'ai pu admirer au passage la fabuleuse technique de dessin de certains graphistes (c'était très impressionnant, j'en ai pris plein les mirettes !), ainsi que le fabuleux Apex Média (Qui, dixit un graphiste, est super mais il lui manque encore deux ou trois trucs). Malheureusement, nous sommes partis le Samedi soir, et les concours se déroulaient plus tard (excepté le concours de modules pour lequel nous avons voté... bon j'avoue, j'ai voté pour Pulse Combination !). D'après ce qu'on m'a dit, il y a eu des choses très sympa, et ce sur toutes les machines.

### ORGANISATION

Là, bravo, j'ai trouvé ça bien. Ils avaient l'air de rien comme ça, mais nous n'avons quasiment jamais eu à aller trouver les organisateurs afin de leur demander un truc ou un autre, ce qui est la meilleure preuve de la qualité de l'organisation. Les demos défilaient toutes seules sur écran, le bar était ouvert un peu tout le temps, et pour voter c'était encore plus simple, jugez: A l'entrée notre identité a été mise dans une petite base de données maison, qui donnait en sortie un code. Par la suite, lorsqu'il fallait voter, on se dirigeait vers des PC qui entouraient la salle, on entrait son code (dans une interface très zolie) et on donnait son classement.

Simple, rapide et efficace. On n'a eu a dénombrer qu'un plantage de la base de données qui a obligé les organisateurs à redemander à tout le monde son code (Hé oui que voulez vous, ça avait beau être convivial ça restait des PC ! Humour...). Seule petite ombre au tableau, le café que nous a concocté SHK, plus proche du pétrole que de la traditionnelle boisson des îles !

## SURPRISES

RedWood, un revendeur lyonnais, présentait un RiscPC d'Acorn. Il n'y a rien à dire, a voir c'était bien séduisant. D'ailleurs la moitié de la salle est partie avec sa petite doc, chacun disant haut et fort qu'il allait s'en payer un ! ..tu parles ! C'est vrai que le système d'exploitation était bien beau et bien

rapide. Quand vous savez qu'il y a un processeur RISC à 33 Mhz dedans, et que vous voyez du FullMotionVideo (ou du MPEG, je ne sais plus) avec son qui défile en tâche de fond pendant que vous faites de la retouche d'image par dessus c'est certain, on se dit que le RISC bastonne fort, très fort même ! D'autant plus que cette machine propose des idées très futées, comme le bus multiprocesseurs (si vous voulez mettre deux RISC en même temps, ou un RISC et un INTEL, aucun problème, ils auront accès aux même zones mémoire et en même temps !), ou le boîtier évolutif (vous pouvez réhausser le boîtier grâce à des modules que vous n'avez qu'a poser sur la base !). Evidemment, le prix de la machine est encore un poil élevé, mais cela nous a donné un aperçu de ce que pouvait faire un processeur RISC, et nous a montré autre chose qu' Amiga,

Atari ou PC.

## CONCLUSION

Cette party m'a personnellement donné une rafraichissante image de l'informatique, où tout le monde partage ses trucs, s'échange ses idées, et cela indépendamment des machines que possède chacun ... L'informatique comme elle devrait toujours être. Un très bon moment, qui je l'espère se renouvellera avec une aussi bonne ambiance à chaque fois.

Splash.

(ceci est une pub pour le photocopieur officiel FAUCONtact)

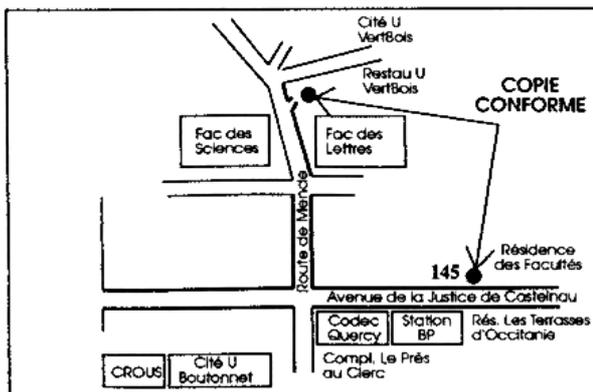
*La Qualité a désormais deux domiciles fixes*

# COPIE CONFORME

## 2 Adresses pour vous satisfaire

145 Avenue de la Justice  
Face à la Station BP,  
près Banque Populaire  
Tél : 67 52 28 64

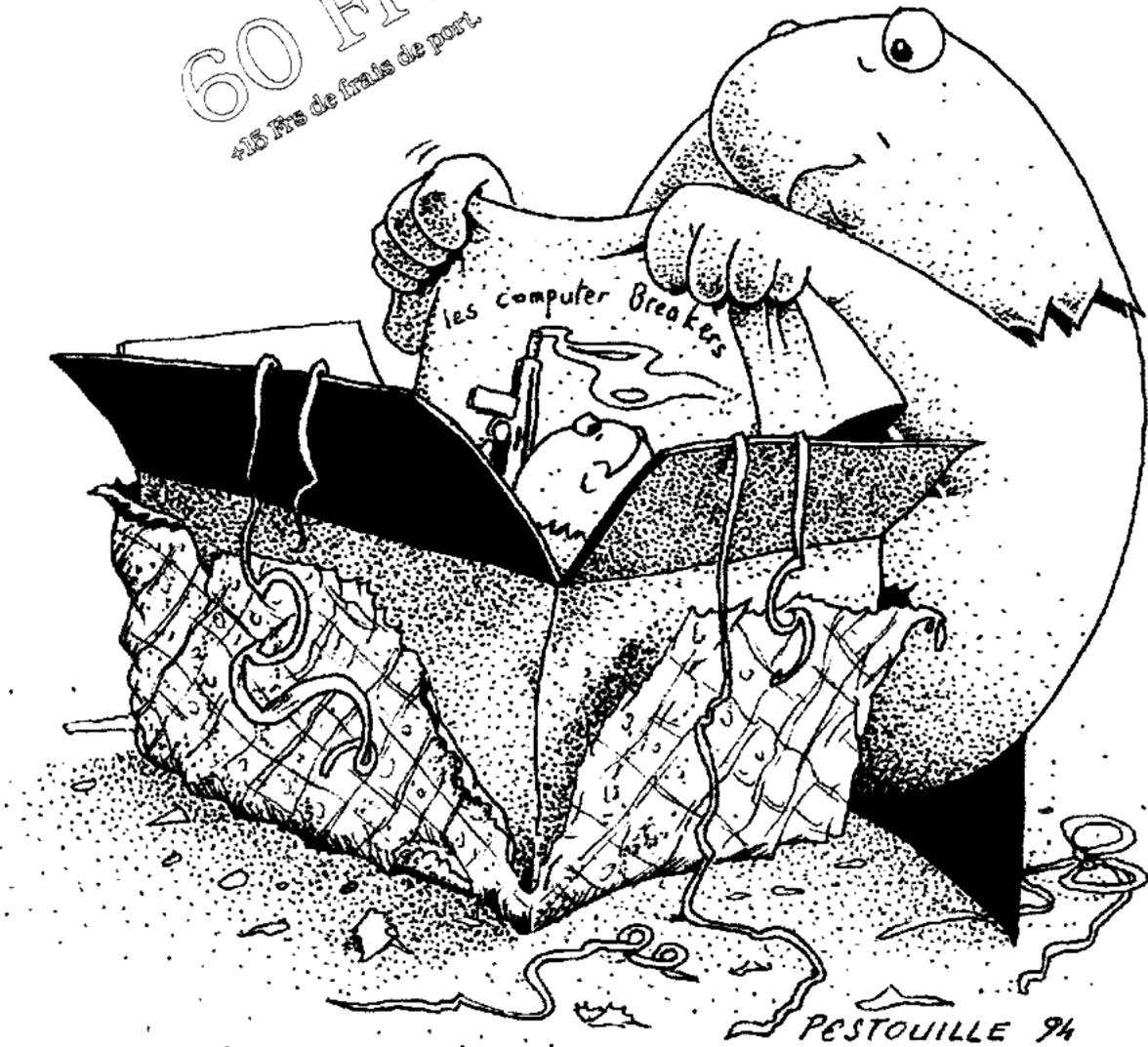
Le Parc des Graves  
1444 Route de Mende  
Près Cité U VertBois  
Tél : 67 54 14 16  
Fax : 67 52 75 39



- Photocopies de qualité
- Rapports, Thèses, Mémoires
- Reliures spirales, thermocollées
- Papeterie, Carterie, Cartes de visite
- Copies Laser couleur
- Abonnements photocopies - Etudiants

# 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.

# IMAGINA



## VOUS ARRIVEZ DANS UN MONDE VIRTUEL!

Grâce à la générosité d'un adhérent, voici un rapide résumé d'Imagina 95 !

**Je reviens d'Imagina'95, c'était moins bien que 94, le salon était plus grand mais avec autant de monde (Interdit au - de 20 ans, et seulement les étudiants entre 20 et 36 ans).**

Alias, IBM, SGI, ... ils étaient tous là. Les nouveaux logiciels présentés au salon n'ont que quelques améliorations. Pour Wavefront, lumière plus réaliste et module de sonorisation plus complet mais pas très simple il faut 3 ou 4 manip pour faire un écho (C'est plus simple et plus rapide sur le Falcon). Pas de nouveauté chez SGI, pas de baisse de prix. Personnellement je regrette l'absence de Liberty Software qui avait présenté l'année passée un logiciel complet (Comme tous les autres (Modelage,Raytrace,Texture,Anim, Montage, Effects)) mais avec un module de montage fabuleux, super simple avec des icônes très explicites et un module effect impressionnant permettant par exemple de "peindre" en transparent sur une image TC avec un spray (style spray TC d'Apex). Seul Softimage/Microsoft (Putain encore eux!), [NDA:En juin 94 Softimage est devenu une filiale de Microsoft], présentait un logiciel pour "faire" des dessins animés, je ne l'ai pas vu mais pour ma part je pense que Tic-Tac-TOONS est très bien. Virtual Présence présentait encore WorldToolKit pour PC et SGI et une sorte de DOOM sur SGI ou l'on se promenait gentiment dans un château mais sans buter tout le monde juste pour le fun (Y avait même quelques tableaux de grand maître en mapping). C'était mieux que DOOM (pas de pixelisation) mais ce n'est pas vraiment une nouveauté.

Dans les jeux, signalons que C+ va diffuser une émission interactive où vous devrez diriger un livreur de pizza dans une ville grâce à votre téléphone (Merde la facture!). C'est très toons, très beau, très fun et le scooter se dirige plutôt facilement et il n'y a pas

de chemin fixe (Vous pouvez vous prendre une vielle ou un mur sans problème, si,si, j'ai testé). Les décors ont été réalisés avec le logiciel de WaveFront et le moteur d'anim avec le logiciel maison de MediLab (Donc on verra peut-être fleurir ce genre de jeux sur C+). Encore dans les jeux, cette fois plus d'interface, une camera capture et analyse vos mouvements, et vous "dirigez" une plate forme à travers un décor futuriste avec vos bras (les autres vous prennent pour un moulin à vent !). Bref c'est plus ou moins nouveau, ça marche bien mais a première vue il faut savoir "piloter" avec les mouvements. Si vous levez le bras droit vous allez à droite, idem pour la gauche; vous vous baissez, votre plate-forme va vers le bas. Vous restez "normal" elle remonte.

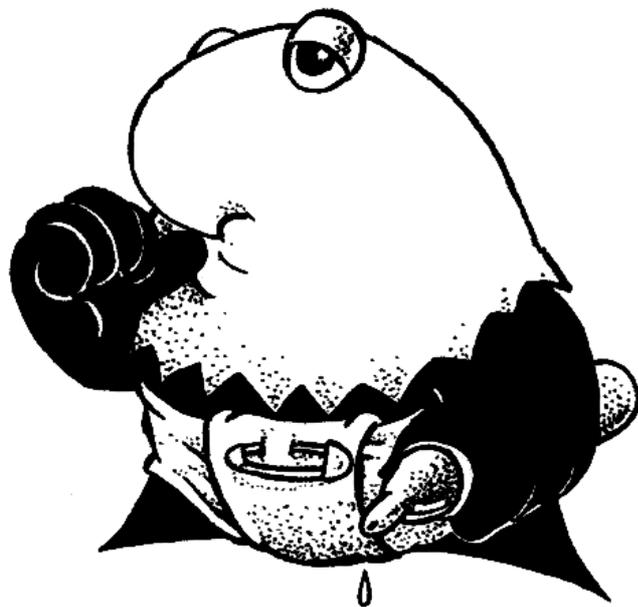
Quelques prix: la SGI Indigo2 moyen de gamme avec mini caméra pour vidéo conférence et acquisition d'image ou de vidéo est à 55 000 Frs (pas de baisse par rapport à l'an dernier). WaveFront n'a pas voulu me dire le prix de son logiciel (deuxième râteau en 2 ans ! Je fais si jeune ?). Mais SGI m'a dit la même chose que l'année dernière "il faut compter le

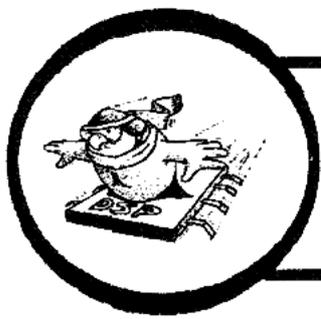
double de la machine ... en fait c'est le logiciel qui fait la machine". Ok, le nombre de logiciels de qualité sur SGI étant ce qu'il est (super cette phrase quand on a la flemme de compter) SGI ne va pas baisser ses prix. Dommage car des PC à 33 000Frs font de la VR (sans mapping) et un PowerPC peut faire autant si il a des logiciels (Il y en avait mais ils étaient plus ou moins cachés).

### Conclusion:

Cette édition 95 n'est que moyenne, pas de grande innovation mais plutôt de nouvelles utilisations des images de synthèses et de la VR ainsi qu'une amélioration de l'ergonomie des certains logiciels. Je passe sous silence la visite virtuelle d'une pyramide, le CD de l'INA, les nouveaux Ride et les outils pour PC. Je pense que ça vous donne une petite idée de l'édition '95. Dans l'espoir utopique que quelqu'un ait le courage de développer un logiciel de montage d'images de synthèses, je suis preneur jusqu'à 10 000Frs !

Denis Méline.





# PROGRAMMATION

## DU SUPER PROCESSEUR VI

Voilà un MC JEE qui s'en alla voir un JC. Ils se racontent des histoires de MC JEE et de JC qui pourraient aller voir des EKO. Pendant ce temps là, le JC dit : "Teh, je me suis mis au DSP !" et MC JEE rétorque : "t'as fait quoi ?". Le JC montre au MC JEE le PRG DSP qu'il a fait et MC JEE se dit : "touin, ça me ferait un bon article pour FCT !!"

### Un programme ben pratique.

Etant donné que vous ne m'avez pas communiqué d'idées (y'a quelqu'un qui suit l'article au moins ?) j'ai utilisé un programme DSP de TAL. Donc ne vous plaignez pas que vous ne possédez pas les articles désirés... Ce programme DSP permet de calculer la projection de points 3D en 2D. Le source 68030 est disponible chez Faucontact pour tous ceux qui le désirent! [NDLR: Il est même dans ce 'zine en page 12.] IL est intéressant par le fait qu'il contient beaucoup d'instructions DSP différentes et qu'il communique dans les deux sens vers/ depuis ce cher 68030.

Mais il me permet aussi d'aborder le très intéressant problème des Parallel Move.

### PM PM (Preparation Militaire du Parallel Move)

Le PM est un des atouts majeurs du DSP 56001 mais on doit savoir l'utiliser correctement car sinon gare aux bugs et messages d'erreurs. Le Parallel Move désigne les transferts que l'on peut effectuer pendant une instruction DSP. Le codage de l'instruction se faisant sur un mot de 24 bits, il reste un peu de place pour coder les Parallels Move (16 bits en fait)

### Les PM simples

Ce type de Parallel Move ne pose pas de problème. Ce sont tous les cas où il n'existe qu'un seul transfert pendant l'instruction.

\*Transfert de registre

Tous les registres peuvent être utilisés !

ex : Mac -x0,y0,a r0,b

\*Transfert vers/de X ou Y

Vous pouvez là aussi transférer tout ce que vous voulez avec les modes d'adressages que vous voulez concernant l'adresse effective X ou Y

ex : Mpy +x0,y0,a x:(r1)+x0

: Mpy -x0,y0,a a,y:(r4+n4)

### Les PM plus dur...

Il s'agit simplement de double transfert. Un transfert de mémoire à registre et un de registre à registre. 16 bits pour coder les PM c'est beaucoup mais quand même pas assez pour autoriser tous les types de transferts... Il existe donc deux classes de transferts identiques pour X et Y.

\*Classe I

On autorise pour le transfert des registres A,x0;A,x1;B,x0;B,x1 dans le cas d'un transfert mémoire X sinon A,y0;A,y1;B,y0;B,y1 dans le cas de Y

Et ea,R ou R,ea avec ea équivalent à n'importe quel mode d'adressage et R équivaut à X0,X1,A,B pour un transfert X et Y0,Y1,A,B pour Y

\*Classe II

Ici on autorise un transfert de registre tel que X0,A;X0,B pour X et Y0,A;Y0,B pour un transfert en Y MAIS le transfert vers la mémoire doit être A,ea si on a R,A ou B,ea si on a R,B

ex : MAC X0Y0,A Y0,B BY:(r4)+  
MAC X0,Y0,B A,X:(R4)+ X0,A

### Les PM encore plus dur !!!

La dernière catégorie autorise un transfert X et Y simultané !! Très cool, mais on ne peut pas tout faire...

ea1,R1;R1,ea1 ea2,R2;R2,ea2

Avec ea1 = (rn)+Nn;(rn);(rn)+;(rn-) avec rn=r0..r7

ea2 = (rn)+Nn;(rn);(rn)+;(rn-) avec

rn=r0..r3 ou r4..r7 mais dans

la banque opposée à celle utilisée en

ea1 (si on utilise R0 dans ea1 on

prendra la banque R4..R7)

R1 = X0,X1,A,B

R2 = Y0,Y1,A,B

Et là, on se dit qu'un (petit) tableau (en largeur) serait le bienvenu !!!

où

- signifie : "pas de transfert"

\* signifie : "tout registre autorisé"

I : donnée immédiate

\*I signifie : "tout registre + donnée immédiate"

ea : "toutes adresses effectives"

X : x0 ou x1

Y : y0 ou y1

CC : A ou B

CCX : A,B,X0 ou X1

CCY : A,B,Y0 ou Y1

PMX	PMY
*I, *	-
X:ea, *	-
-	Y:ea, *
-	*Y:ea
Y0,A	A,Y:ea
Y0,B	B,Y:ea
I,CCX	CCY
X:ea,CCX	CCY
X:ea,CCX	CCY:ea2
CC,X	CCY:ea
CCX,X:ea	CCY
CC,X	I,CCY
CC,X	Y:ea,CCY
CCX,X:ea1	Y:ea2,CCY
A,X:ea	X0,A
B,X:ea	X0,B
*X:ea	-

## REVENONS AU SUJET

C'est à dire à notre programme de calcul de point 3D, il n'a pas l'intention d'être rapide, seulement de marcher. Comme vous pouvez le voir, le listing possède pas mal de commentaires qui vous aideront à bien comprendre le fonctionnement de ce programme.

Il y a deux étapes dans le programme. Première étape, le 68030 envoie au DSP le nombre de points à stocker. Après cela, le 68030 envoie les x,y et z de chaque point tandis que le DSP les stocke tous à l'adresse "datapoints" pointés par R0 (je rappelle que le terme "pointés" ne se rapporte pas à la pétanque mais aux "pointeurs", c'est à dire une valeur (adresse) désignant une autre valeur (adresse ou valeur))

Pour comprendre la transmission du 68030 au DSP, vous pouvez vous reporter au Faucontact No...euh Splash aide moi ! [NDSplash: numéro 4 ! revois tes classiques !]. Deuxième étape, le programme calcule pour chaque VBL la projection 2D suivant l'angle de rotation Y. Vous me direz, comment se synchroniser à la VBL ?

En effet, le DSP ne se synchronise pas à la VBL mais il peut toujours se synchroniser à l'envoi d'une donnée du 68030. Le 68030 envoie le nouvel angle de rotation Y au DSP à chaque VBL et le DSP est donc synchronisé au 68030 lui même synchronisé à la VBL...Ainsi, pas de problème, on sait que le calcul des points côté DSP se fera à chaque VBL, celui-ci renvoyant les offset écran calculés au 68030 qui n'attend que de les recevoir...

Toutes les instructions difficiles ont été déjà vues (DIV,...). Donc, vous ne devriez pas avoir de problème à la compréhension. N'oubliez pas que dans le DSP, le mode d'adressage (x0+n0) prend la donnée pointée par x0+n0 mais que (x0)+n0 incrémente le registre x0 de n0, toutes les adresses sont en mot DSP. Si r0 contient 10, vous pointez le dixième mot donc le trentième octet...

Voilà, c'est tout pour ce mois-ci, amusez vous bien avec le listing, faites du parallèle et vous serez aussi convaincu que moi que le DSP, c'est génial !!!

MC JEE / KAMIKAZES / CYBERLINE

```
;Fichier POINTS.ASM
; some points with dsp
; TAL 94
; tab=16
```

```
BCR EQU $FFFE ; Port A Bus Control Register
PBC EQU $FFE0 ; Port B Control Register
HCR EQU $FFE8 ; Host Control Register
HSR EQU $FFE9 ; Host Status Register
HRX EQU $FFEB ; Host Receive Data Register
HTX EQU $FFEB ; Host Transmit Data Register
```

```
d equ 200 ;distance observateur
f equ 200 ;focale
```

```
org p:0
jmp $40

org p:$40
movep #1,X:PBC ;port b = host interface

;reception nb de points
jclr #0,X:HSR, *
movep X:HRX,x0 ;nb de points à recevoir
move x0,X:nb-points

;reception des points
move #ffff,m0 ;pas de modulo
move #datapoints,r0 ;buffer

do x0,fin-recpoints
jclr #0,X:HSR, *
movep X:HRX,X:(r0)+ ;reçoit x

jclr #0,X:HSR, *
movep X:HRX,X:(r0)+ ;y

jclr #0,X:HSR, *
movep X:HRX,X:(r0)+ ;z
fin-recpoints

;inits
ori #4,omr ;DE=1; maps sine table on Y:
move #256+64,r4
move #255,m4 ;sinus table
move #256,r5
move m4,m5 ;cosinus table

move #0,n4 ;rotation alpha/y

loop move n4,n5
move #datapoints,r0 ;buffer

do X:nb-points,end-loop
;alpha est compris entre 0 et 255, donc c'est
;l'incrément direct sur le
;registre d'adresse de la table de sinus/cosinus

move #2,n0 ;accès à z sans incrémenter r0

;calcul des rotations
; x1=x*cos(a)-z*sin(a)
; z1=x*sin(a)+z*cos(a)
move X:(r0),x0 ;x0: x
move Y:(r5+n5),y0 ;y0: cos(a)
mpy x0,y0,a Y:(r4+n4),y1 ;a: x*cos(a)*2^23,y1: sin(a)

move X:(r0+n0),x1 ;x1: z
mac -x1,y1,a ;a: 2*x1= -z*sin(a)*2^23 + x*cos(a)*2^23

mpy x0,y1,b ;b: x*sin(a)*2^23
mac x1,y0,b ;b: 2*z1= x*sin(a)*2^23 + z*cos(a)*2^23

asr b #d,x0 ;b: z1
sub x0,b
neg b ;b: d-z1
```

```

;projection perspective  a: x*2^23, b: z*2^23
;   xe= fx/z et ye= fy/z
move a1,y0  ;y0: x*2
move t1f,x1  ;x1: focale
mpy y0,x1,a  b1,y1 ;a: 2x*focale,y1:z

; xe= x*focale/z + 160 (centrage ecran)
;-160< x <160
; 0< xe<320
; donc xe= (x*focale + 160*z)/z et plus la peine de faire une
division signee

;idem pour 0<ye<240
; ye= y*focale/z + 120
; = (y*focale+120*z)/z

move b1,x0  ;x0: z
move t1160,y0
mac x0,y0,a t11,n0 ;a: 2x*focale + 2*160*z

andi t1$fe,ccr
rep t124 ;division 24 bits
div x0,a
add x0,a t1f,x1 ;xe= x*focale/z + 160

move X:(r0+n0),x0 ;x0: y
mpy x1,x0,b t1120,x0 ;b: y*focale*2

mac x0,y1,b a0,x1 ;b: y*focale*2 + 2*120*z

andi t1$fe,ccr
rep t124
div y1,b
add y1,b t1160,x0 ;b: ye=y*focale/z + 120

clr a b0,y0 ;y0: ye
mpy x0,y0,b ;b: ye*320
move b0,a
add x1,a t13,n0 ;b: ye*320+xe

jclr t1,X:HSR, *
movep a1,X:HTX ;envoye offset ecran

lua (r0)+n0,r0 ;point suivant
end--loop

;recupere la nouvelle rotation y
jclr t0,X:HSR, *
movep X:HRX,n4
jmp loop ;image suivante

-----
;
org x:0

nb--points ds 1
datapoints ds 3*10 ;10 points max

end

```

```

;Fichier POINT1.S
; some points with dsp
; TAL 94
; tab=16

```

text

```

move.l 4(sp),a0
move.l $c(a0),d0
add.l $14(a0),d0
add.l $1c(a0),d0
add.l t1256,d0

```

```

move.l d0,-(sp)
pea (a0)
clr.w -(sp)
move.w t1$4a,-(sp);mshrink
trap t1
lea 12(sp),sp

```

;Fonction 113 : Dsp-RequestUniqueAbility

;-----  
;int Dsp-RequestUniqueAbility(void)

```

move.w t1113,-(sp)
trap t114
addq.w t12,sp ;d0.w: ability
move.w d0,d4

```

;Fonction 109 : Dsp-ExecProg

;-----  
;Dsp-ExecProg(char \*codeptr,long codesize,int ability)

```

move.w d4,-(sp)
move.l t1dpsize,-(sp) ;mots dsp
pea dspprog
move.w t1109,-(sp)
trap t114
lea 12(sp),sp

```

```

pea main
move.w t1$26,-(sp)
trap t114
addq.w t16,sp

```

```

clr.w -(sp)
trap t1

```

;-----  
main bsr save  
bsr initdemo  
bsr init

```

waitvbl move.w newvbl,d0
;add.w t110,d0
.wait cmp.b t1$39,$ffffc02.w
beq out

```

```

cmp.w newvbl,d0
beq.s .wait
;bgt.s .wait

```

;-----  
;efface l'ecran

```

move.l screenbase,a0
move.w #320*240/2/8,d0

clr rept 8
  clr.l (a0)+
  endr
  dbf d0,clr
;-----
;c'est la que ça se passe ...
go move.w #ffff,d1 ;point en bleu
  move.l screenbase,a0 ;ecran
  moveq #0,d0 ;offset point
  move.w #nb-points-1,d2 ;nb de points

aff-points btst #0,$ffffa202.w ;attente dsp
  beq.s aff-points

  move.w $ffffa206.w,d0 ;recoit offset point
  move.w d1,(a0,d0.l*2) ;affiche le point en bleu
  lsr.w #1,d1
  dbf d2,aff-points ;la suite

  addq.w #1,roty
  moveq #0,d0
  move.b roty+1,d0 ;roty mod 256

.wait btst #1,$ffffa202.w
  beq.s .wait

  move.w d0,$ffffa206.w ;envoie rotation 0<=y<=255
  bra.s waitvbl
;-----
out bsr restore
  rts
;-----
initdemo lea datapoints,a0
  move.w #nb-points,d0

.wait btst #1,$ffffa202.w
  beq.s .wait

  move.w d0,$ffffa206.w ;envoie nb de points
  subq.w #1,d0

.send move.l (a0)+,$ffffa204.w
  move.l (a0)+,$ffffa204.w
  move.l (a0)+,$ffffa204.w
  dbf d0,.send

;move.w #0,rotx ;init rotations
;move.w #0,roty
;move.w #0,rotz

rts
;-----
vbl addq.w #1,newvbl
  rte

include init5.s

```

```

;-----
data
; 876543210
; fsopv8nnn
vmodes dc.w %000000000 ;sm124, pas de mode
dc.w %000000100 ;rgb, 40+tc
dc.w %100010100 ;vga, vga+40+tc+240 lignes
dc.w %000000100 ;tv, 40+tc
;on vire le bit pal, il sera fixe en fonction du moniteur
; NDLR: Vous pouvez aussi taper le fichier POINT.ASM
;l'assembler
;(P56) et l'inclure à la place des données brutes ci-dessous !
dspprog DC.l $0,$0,$10C0040,$0,$400000
DC.l $5308F4A0,$10A,$A9800000
DC.l $4208442B,$44700000,$5F4
DC.l $2000FFFF,$60F40000,$106C4,$55
DC.l $AA98000,$4D0858,$AB0AA980
DC.l $5008,$58AB0AA9,$80000053
DC.l $858AB00,$4FA64F4,$140,$5FFA465
DC.l $F4000001,$465A4,$3C000023
DC.l $9D0060F4,$1,$6000000,$8E3802
DC.l $44E000,$4EED004E,$ECD045E8
DC.l $2000F6,$2000C820,$EA44F4
DC.l $2A0000C8,$20004C20,$3E2186,$45F400
DC.l $C821,$A7E021A4,$46F400,$A070
DC.l $F4D20000,$100FEB9,$618A001
DC.l $804045F4,$400000C8,$44E80044
DC.l $F4A80000,$782105CA,$FEB906
DC.l $18A00180,$7844F478,$A021
DC.l $26132000,$D8212E00,$70F46000,$30AA9
DC.l $8100008B,$8CC2B04,$48100AA9
DC.l $8000008E,$85C2B0C,$5E0018

dspsize equ (*-dspprog)/3

even
cote equ 150
datapoints ;incbin points.dat
dc.l -50,-50,cote/2 ;1
dc.l -50,50,cote/2 ;2
dc.l -50,50,-cote/2 ;3
dc.l -50,-50,-cote/2 ;4
dc.l 50,-50,cote/2 ;5
dc.l 50,-50,-cote/2 ;6
dc.l 50,50,-cote/2 ;7
dc.l 50,50,cote/2 ;8
dc.l 0,0,0 ;9 centre

nb-points equ (*-datapoints)/12
;point x 1L
; y 1L
; z 1L
; = 12B
;-----
bss

;rotx ds.w 1 ;rotation sur x
;roty ds.w 1 ;rotation sur y
;rotz ds.w 1 ;rotation sur z
;pour le moment on va se contenter ;d'une rotation sur y
end

```



# AUTOMATIK UNLEADISH

## UN TRUC QUI FAIT MAL!

**AUTOMATIK UNLEADISH Un déplomber automatique! C'est une exclusivité FAUCONtact, on vient de recevoir ça et ça nous a mis vraiment sur le cul... Test, résultats et inquiétudes...**

Automatik Unleadish, en français: Déplombeur Automatique, est un logiciel qui nous viens du Danemark, pays où le piratage informatique n'est pas puni par la loi. Ce qui explique le fait qu'il est légalement édité et qu'il ne s'agit pas d'un domaine public, ce qui est quand même assez en contradiction avec l'objectif de ce programme qui est la déprotection (je vous rassure, Automatic Unleadish interdit son propre déplombage !! Tout de même !). Car pour ceux qui l'ignoraient ce que l'on nomme 'déplombage' c'est tout simplement le fait de rendre librement copiable un programme qui est normalement protégé et donc incopiable.

## DEPLOMBONS

Personnellement je ne croyais pas trop en l'efficacité de ce logiciel, car déplomber un programme est très compliqué et nécessite de désassembler et de «tracer» le code assembleur. Et pour ma part, déjà que tracer mes propres programmes de IKo c'est à devenir fou alors un gros programme qui, en plus, est prévu pour ne pas pouvoir être tracé.... Je me décidais donc à passer à un essai concret... Je me suis procuré un Cubase et je l'ai lancé sans avoir installé la clé de protection, réponse de mon Falcon: "No Key, Good Bye". Automatik Unleadish en arrivera-t-il au bout ?

## INTERFACE

Au lancement, l'interface est plutôt déroutante et en Danois de surcroît. Le programme tourne sous TOS, mais

pas sous MultiTOS (l'explication du manuel invoque dans un anglais plus qu'approximatif, que certaines ruses de déplombage utilisées par le programme ne seraient absolument pas appréciées par MultiTOS). Un petit drapeau Anglais permet de passer le logiciel dans la langue de Shaekspeare ce qui le rend un peu plus compréhensible.

## LES OPTIONS

Parmi les options, A.U. (Plus simple à écrire que Automatik Unleadish) propose le choix de divers types de protections: Protection par numéro de série, par nom de l'utilisateur, par formatage ou cryptage (pour les disquettes) et enfin pour les protections hardware, comme dans le cas de notre Cubase. On indique à A.U. sur quel type de support est enregistré le logiciel: Disque dur, disquette en fichiers, disquette en secteurs. D'autres options permettant de configurer le logiciel pour ses besoins personnels sont disponibles (A.U. nécessite un buffer sur disque dur d'au moins 4 méga, et parfois, il faudra déconnecter certains périphériques). Les options ne sont pas énormément nombreuses, dans la mesure où A.U. suppose que vous n'avez aucune connaissance de la protection utilisée et donc, c'est lui qui choisit les options !

Je choisis donc la dernière option, le programme me demande alors si je possède ou non la clé. En effet il peut lire le contenu de la clé et le mémoriser afin d'émuler la présence de celle-ci plus tard, ou bien analyser le programme afin de trouver les parties qui font appel à la cartouche et les supprimer. Possédant l'original (Donc avec la cartouche) j'ai pu tester les deux méthodes. Pour ce qui est des protections par numéro de série, j'ai fait le test avec des fontes que Calamus refusait de charger en me répondant "Mauvais numéro de serin, La fonte ... n'est pas licenciée pour ce Calamus", là encore deux options: soit on modifie

le fichier fontes afin que son numéro de série soit le même que celui du Calamus (auquel cas A.U. demande le numéro de série du programme) ou bien le numéro correspondant aux fontes DP, soit on modifie le Calamus pour qu'il charge les fontes quelque soit leur numéro de série...

## LE MODE OPERATOIRE

Le mode opératoire n'est pas complexe. Bien qu'indiquer le type de protection à A.U. ne soit pas tout. Sur ce, je clique sur l'option "GO !". A.U. me demande alors si ce programme est sur le disque dur, ou sur disquette. Je choisis disque dur, et un sélecteur me demande le répertoire où est sauvé le programme exécutable.

A ce moment là, A.U. propose un choix d'où il tire toute sa puissance: Soit il tente "au pif", en analysant le programme, de le déplomber, soit alors il lance ledit programme sous vos yeux et ce sera à vous de lui indiquer le moment où la protection se met en action (demande de mot de passe, blocage de la machine, ...). Cette seconde possibilité nécessite un petit montage électronique assez simple, afin de déclencher une interruption de niveau 7 sur le 68030. Ne possédant pas ce montage, je lui demande de déplomber comme il peut.

Une fenêtre s'affiche alors, m'indiquant succinctement l'opération en cours (désassemblage du programme, détection d'adresses illégaux, détection de protections contenues dans sa bibliothèque interne, branchements illégaux sur condition, etc...). Il m'a fallu attendre près de deux heures pour me voir afficher une boîte de dialogue me disant que tout s'était bien déroulé, et que le programme avait environ 60% des chances d'être déplombé (d'ailleurs l'évaluation de son succès de déplombage reste pour moi un mystère, l'erreur sur ce chiffre est probablement très grande).

## RESULTATS

Déjà ce qui m'a surpris: Dans tous les cas ça marche !! Cubase tourne sans cartouche et Calamus ne se fait plus prier pour charger les fontes. Mais il est à noter que lorsque les modifications ont eu lieu sur le programme lui même celui-ci s'en trouve modifié et ne fonctionne plus toujours correctement. Par exemple pour Cubase, le tempo se mettait parfois à délirer en se bloquant à 255 Bpm, quant à Calamus, les erreurs système fatales sont plus que courantes... Donc si le patch du programme lui permet de tourner, il n'est plus très fiable... Par contre dans le cas d'une modification externe (Retouche des fichiers fontes ou émulation de la présence de clé) il n'y a aucun problème et tout marche à la perfection. L'émulation de clé est même tellement poussée qu'il serait possible (D'après la doc, en Anglais) de simuler la présence de la cartouche SPECTRE d'émulation Mac avec un ralentissement qui ne serait que de l'ordre de 15% ! N'ayant pu me procurer cette cartouche je n'ai pu le vérifier, mais le programme ayant une option de mémorisation de cartouche, et avec la PMMU du 68030, cela ne m'étonnerait point que ça marche.

## CONCLUSION

Ce genre de programme semble être redoutablement efficace avec toute sorte de softs, y compris avec les sharewares dont A.U. est capable de trouver tout seul les codes d'enregistrement... (il a une bibliothèque recensant quelques sharewares connus dont Gemview par exemple). Or vous n'êtes pas sans savoir que le principal fléau qui menace le Falcon est le piratage et si ce genre de soft est largement diffusé, plus aucun soft ne sortira ni commercial ni shareware, car ce ne sera plus rentable... Ce genre de soft est carrément un danger pour l'informatique en général car pour l'instant il n'existe que sur Atari mais une adaptation est prévue sur Amiga, puis sur PC [NDLR: plutôt sur PC !]. Si cela se concrétise, l'informatique commerciale est condamnée et d'ici quelques mois, il n'y aura que du freeware! Certains vont s'en féliciter

mais c'est sans compter des milliers de chômeurs que va engendrer ce revirement de situation. Mais je suis sûr qu'ils retrouveront tous leur emploi dès que ce poisson d'avril aura rejoint la rivière...

Edox

## LA LIGNE DIRECTE FAUCONTACT

Voilà déjà un an que le RTC de votre asso chérie devrait être en place. Mais pris d'une flemme olympique, le local qui devait l'accueillir n'est toujours pas fini. Donc pour éviter au RTC des désagréments météorologiques dus à la mauvaise étanchéité de la salle, nous ne le faisons tourner que les week-end, du Samedi 16h au Dimanche soir quand splash part pour la fac à Montpellier.

Pour le reste, la Hot Line est toujours en place de 14h à 16h le Samedi donc si ça vous dit le Samedi moi ça me dit, appelez nous. Pour le reste de la semaine, Faucontact a fait les frais en achetant un répondeur téléphonique, sur lequel vous pouvez laisser un message, auquel nous répondrons (mais pas forcément par téléphone car si vous êtes 200 à appeler bonjour la note de téléphone pour vous répondre !).

DONC RÉCAPÉPÉTONS:

RTC DE 16 HEURES LE SAMEDI AU DIMANCHE SOIR.

HOT LINE DE 14 À 16 HEURES LE SAMEDI.

REPONDEUR LE RESTE DE LA SEMAINE.

ET LE NUMÉRO EST 66-60-52-76

Nous espérons travailler dans le local pour les vacances d'Avril sous réserve d'une nouvelle crise de flemme.

"Pierre offre un bonbon à Jeannine: elle le suce (sous réserves)". (LES NULS).

## BON DE COMMANDE DES ANCIENS DIRIGEANTS

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

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

**EDOX** **WORRAPS**  
**SPLASH** **PSET**  
**STEF30**

Nom:

Prénom:

Adresse:

Cp:

Ville:



# PROGRAMMATION

## INITIALISATION DU FALCON

**Ce listing permet d'initialiser proprement votre Falcon (avant ou après une demo par exemple). Il est utilisé par le source 68030 de rotation de point page 12. Pour ceux qui ont la fièvre les listing vous sont envoyés sur demande avec une commande de DP ou contre 15 Frs.**

```
; init030.s
; TAL 94

;tab 16

; supporte nvgi
; cartes graphiques
; resolutions etendues (falcon screen ...)
; erreur bus
; init programme (definir NOT-A-DEMO)
; init demo
; double buffering

text

-----
; sauve le registre de controle et de donnees d'un timer
;
; \1: timer control register
; \2: save control register
; \3: timer data register
; \4: save data register
; \5: decalage pour l'isolation du control
;register des timers c et d.
save-timer macro
  move.b \1,d0
  move.b d0,\2 ;save control register

  ifeq NARG-5 ;timer c ou d
  ifne \5
  lsr.b #\5,d0 ;timer d
  endc
  andi.b #7,d0 ;timer c ou d
  endc

  beq.s .next\@ ;timer stoppe, suivant

  ifeq NARG-4 ;timer a ou b
  cmpi.b #8,d0 ;event count?
  bne.s .wtimer\@ ;non, recupere data register

  move.b \3,d0 ;data register = 0
  bra.s .next\@
  endc

.wtimer\@ move.b \3,d0 ;data register
```

```
cmpi.b #1,d0 ;fin de cycle?
bne.s .wtimer\@

.rtimer\@ move.b \3,d0
cmpi.b #1,d0
beq.s .rtimer\@

.next\@ move.b d0,\4 ;sauve compteur timer
endm

-----
;recupere l'appel en rom du trap correspondant au vecteur \1
;en parcourant la chaine XBRA (si elle existe)
;sauve l'ancien vecteur en \2

;dis monsieur atari, pourquoi le gemdos a une id xbra -DOS
et pas le xbios?
;et pas le bios?
save-trap macro
  move.l \1,w\2
  move.l \1,a0
  move.l a0,a1

xbra\@ move.l a0,d0
beq.s svtrap\@

  cmpi.l #'XBRA',-12(a0)
  bne.s svtrap\@

nextxbra\@ move.l a0,a1
  move.l -4(a0),a0
  bra.s xbra\@

svtrap\@ bne.s endxbra\@

  move.l a1,a0
endxbra\@ move.l a0,\1
endm

-----
;vire NVDI du vecteur \1
; sauve le gestionnaire nvgi en \2
; l'adresse du pointeur à modifier en \3
clrngdi macro
  move.l \1,w,a0
  move.l #\1,a1 ;adresse du pointeur
  move.l a0,\2 ;adresse gestionnaire
  move.l a1,\3 ;adresse du pointeur

xbra\@ move.l a0,d0
beq.s notfound\@

  cmpi.l #'XBRA',-12(a0)
  bne.s notfound\@
```

```

cmpi.l #'NVDI',-8(a0)
beq.s found\@

lea -4(a0),a1
move.l -4(a0),a0
bra.s xbra\@

found\@ move.l a0,2
move.l a1,3
lea -4(a0),a0
move.l (a0),(a1)
notfound\@
endm

;-----
; attends que les routines vbl systeme soient executees
wait-sys macro
move.w sr,-(sp)
andi.w #$bff,sr

wait-sys\@ move.l $466.w,d0
cmp.l $466.w,d0
beq.s wait-sys\@

move.w (sp)+,sr
endm

;-----
save movem.l d0-a6,-(sp)
move.w sr,oldsr ; sauve le sr

movec vbr,d0
move.l d0,oldvbr ;vbr
moveq.l #0,d0
movec d0,vbr

movec cacr,d0
move.l d0,oldcacr ;cacr
move.l #$3111,d0
movec d0,cacr

move.b $ffff8007.w,d0
move.b d0,oldconf
or.b #%101,d0
move.b d0,$ffff8007.w ;16Mhz, 030, blitter

savetrap clrnvdi $b8,oldxbios,oldxbios+4
clrnvdi $b4,oldbios,oldbios+4
clrnvdi $84,oldgemdos,oldgemdos+4
clrnvdi $88,oldgem,oldgem+4

ifd NOT-A-DEMO
clrnvdi $70,oldvblq,oldvblq+4
endc

lea $ffff8240.w,a0
lea oldstpal,a1
move.w #15,d0
savestpal move.w (a0)+,(a1)+
dbf d0,savestpal

lea $ffff9800.w,a0
lea oldfpal,a1

move.w #255,d0
savefpal move.l (a0)+,(a1)+
dbf d0,savefpal

savevidel move.w #2,-(sp)
trap #14 ;physbase
addq.w #2,sp
move.l d0,oldphysbase

move.w #3,-(sp)
trap #14 ;logbase
addq.w #2,sp
move.l d0,oldlogbase

move.w #1,-(sp)
move.w #88,-(sp)
trap #14 ;vsetmode(-1)
addq.w #4,sp
move.w d0,oldmode

initvidel move.w #89,-(sp)
trap #14
addq.w #2,sp ;mon-type

lea vmodes,a0
move.w (a0,d0.w*2),d6 ;video mode
beq nomode

move.b $ffff820a.w,d0 ;recupere pal/ntsc
and.w #2,d0
lsl.w #4,d0
or.w d0,d6 ;fixe le bit pal

lea scr+4,a0 ;adresse du buffer
move.l a0,d0
and.l #~3,d0 ;d0.l: adresse multiple de 4
move.l d0,screenbase ;on sauve

ifnd NOT-A-DEMO
lea scr2+4,a0 ;adresse du buffer
move.l a0,d1
and.l #~3,d1 ;d1.l: adresse multiple de 4
move.l d1,screenbase2 ;on sauve
endc

move.w d6,-(sp) ;mode
move.w #3,-(sp)
move.l d0,-(sp) ;buffer ecran

ifd NOT-A-DEMO
move.l d0,-(sp) ;idem
else
move.l d1,-(sp) ;pas idem
endc

move.w #5,-(sp)
trap #14 ;setscreen, installe le mode video de la demo
add.w #14,sp

wait-sys ;attente

savevec ifnd NOT-A-DEMO

```

```
move.w #$2700,sr ;on bloque toutes les it
move.l 8.w,oldberr ;vecteur erreur bus
```

```
move.l $70.w,oldvbl ;vecteur vbl
move.l $134.w,oldtima ;vecteurs des timers
move.l $120.w,oldtimb
move.l $114.w,oldtime
move.l $110.w,oldtimd
```

```
savemfp lea $ffffa00.w,a0 ;registres du mfp
lea mfpbuf,a1
move.b 7(a0),(a1)+ ;iera
move.b 9(a0),(a1)+ ;ierb
move.b $b(a0),(a1)+
move.b $d(a0),(a1)+
move.b $f(a0),(a1)+
move.b $11(a0),(a1)+
move.b $13(a0),(a1)+
move.b $15(a0),(a1)+
move.b $17(a0),(a1)+ ;vr
```

```
save-timer $19(a0),(a1)+,$1f(a0),(a1)+ ;timer a
save-timer $1b(a0),(a1)+,$21(a0),(a1)+ ;timer b
save-timer $1d(a0),(a1)+,$23(a0),(a1)+,0 ;timer c
save-timer $1d(a0),(a1)+,$25(a0),(a1)+,4 ;timer d
```

```
;move.w #$2300,sr
endc
```

```
movem.l (sp)+,d0-a6
rts
```

```
-----
;init movem.l d0-a6,-(sp) ;nouveaux vecteurs
```

```
initvec ifnd NOT-A-DEMO
```

```
move.w #$2700,sr
```

```
ifd BUS-ERROR
move.l #exrestore,8.w ;erreur bus
endc
```

```
ifd vbl
move.l #vbl,$70.w ;vbl
else
move.l #nullit,$70.w
endc
```

```
maska set 0
maskb set 0
```

```
ifd tima ;timer a
move.l #tima,$134.w
maska set maska or %00100000
else
move.l #nullit,$134.w
endc
```

```
ifd timb ;timer b
move.l #timb,$120.w
maska set maska or %00000001
else
move.l #nullit,$120.w
endc
```

```
ifd time ;timer c
move.l #timv,$114.w
maskb set maskb or %00100000
else
move.l #nullit,$114.w
endc
```



```

ifd timd ;timer d
maskb set maskb or %00010000
move.l #timd,$110.w
else
move.l #nullit,$110.w
endc

initmfp lea $ffffa00.w,a0
move.b #maska,7(a0) ;bloque les it du mfp
move.b #maskb,9(a0)
clr.b $b(a0)
clr.b $d(a0)
clr.b $f(a0)
clr.b $11(a0)
move.b #maska,$13(a0)
move.b #maskb,$15(a0)
bclr #3,$17(a0) ;automatic end

endc ;NOT-A-DEMO

move.w #2300,sr ;debut de la demo
movem.l (sp)+,d0-a6
rts

;-----
waitspace move.l d0,-(sp)

cmp.b #39,$ffffc02.w ;attente espace
bne.s waitspace

.clearkey btst #0,$ffffc00.w ;vide le buffer clavier
beq.s .nomorekey

move.b $ffffc02.w,d0
bra.s .clearkey

.nomorekey move.l (sp)+,d0
rts

;-----
;reprise lors d'une erreur bus...
exrestore bsr restore ;restore le systeme

pea berr(pc) ;coucou ...
move.w #9,-(sp)
trap #1
add.w #6,sp

bsr waitspace ;attente clavier

clr.w -(sp) ;cassos violent
trap #1

;-----
berr dc.b 'Bus Error',$d,$a
dc.b 'press the spacebar ...',$a,$d,0

;-----
restore movem.l d0-a6,-(sp)

clearkey btst #0,$ffffc00.w ;vide le buffer clavier
beq.s nomorekey
move.b $ffffc02.w,d0
bra.s clearkey

```

```

move.w #2700,sr

nomorekey
ifnd NOT-A-DEMO

restoremfp lea mfpbuf,a0 ;restore le mfp
lea $ffffa00.w,a1
move.b (a0)+,7(a1) ;iera
move.b (a0)+,9(a1) ;ierb
move.b (a0)+,$b(a1)
move.b (a0)+,$d(a1)
move.b (a0)+,$f(a1)
move.b (a0)+,$11(a1)
move.b (a0)+,$13(a1)
move.b (a0)+,$15(a1)
move.b (a0)+,$17(a1) ;vr

move.b (a0)+,$19(a1) ;timer a, control register
move.b (a0)+,$1f(a1) ;timer a, data register
move.b (a0)+,$1b(a1) ;timer b, cr
move.b (a0)+,$21(a1) ;timer b, dr
move.b (a0)+,$1d(a1) ;timer c, cr
move.b (a0)+,$23(a1) ;timer c, dr
move.b (a0)+,$1d(a1) ;timer d, cr
move.b (a0)+,$25(a1) ;timer d, dr
endc ;NOT-A-DEMO

restorevec ifnd NOT-A-DEMO
move.l oldberr,8.w ;erreur bus

move.l oldvbl,$70.w ;ancien vecteurs, vbl
move.l oldtima,$134.w ;timer a
move.l oldtimb,$120.w ;timer b
move.l oldtime,$114.w ;timer c
move.l oldtimd,$110.w ;timer d
endc

move.l oldvbr,d0
movec d0,vbr ;vbr
move.l oldcacr,d0
movec d0,cacr ;cacr
move.b oldconf,$fff8007.w ;config falcon

move.w #2300,sr ;appel xbios, ipl 3
wait-sys ;attente

move.w oldmode,-(sp)
move.w #3,-(sp)
move.l oldphysbase,-(sp)
move.l oldlogbase,-(sp)
move.w #5,-(sp)
trap #14 ;setscreen, restitue le mode video
add.w #14,sp

lea $ffff8240.w,a1
lea oldstpal,a0
move.w #15,d0
restpal move.w (a0)+,(a1)+
dbf d0,restpal

lea $ffff9800.w,a1

```

```

lea oldfpal,a0
move.w #255,d0
refpal move.l (a0)+,(a1)+
dbf d0,refpal

restoretrap move.l oldxbios+4,a0
move.l oldxbios,(a0)
move.l oldbios+4,a0
move.l oldbios,(a0)
move.l oldgem+4,a0
move.l oldgem,(a0)
move.l oldgemdos+4,a0
move.l oldgemdos,(a0)

ifd NOT-A-DEMO
move.l oldvblq+4,a0
move.l oldvblq,(a0)
endc

;move.w oldsr,sr
movem.l (sp)+,d0-a6
rts

;-----
nomode pea sorry
move.w #9,-(sp)
trap #1
addq.w #6,sp

move.w #1,-(sp)
trap #1
addq.w #2+4,sp ;+4: rts -> supexec

rts

;-----
nullit rte

;-----
swapscr movem.l d0-d1,-(sp)

move.l screenbase,d0
move.l screenbase2,d1
move.l d1,screenbase
move.l d0,screenbase2 ;permuter les ecrans

lsl.l #8,d1
rol.l #8,d1
move.b d1,$fff8201.w
rol.l #8,d1
move.b d1,$fff8203.w
rol.l #8,d1
move.b d1,$fff820d.w

movem.l (sp)+,d0-d1
rts

swapscreen bsr swapscr

move.l d0,-(sp)

move.w newvbl,d0

```

```

.waitvbl cmp.w newvbl,d0
beq.s .waitvbl ;attente effective

clr.w newvbl
move.l (sp)+,d0
rts

;-----
vblswap add.w #1,newvbl
rte

;-----
data

sorry dc.b $1b,'E',$a,$d
dc.b 'Sorry, but nothing can run on your SM124?!',$a,$d
dc.b 'Connect your TV and enjoy ...',0

;-----
bss

mfplib ds.b 32

oldsr ds.w 1
oldvbr ds.l 1
oldcacr ds.l 1
oldconf ds.w 1
oldberr ds.l 1
oldvbl ds.l 1

oldtima ds.l 1
oldtimb ds.l 1
oldtime ds.l 1
oldtimd ds.l 1

oldgemdos ds.l 2
oldgem ds.l 2
oldbios ds.l 2
oldxbios ds.l 2

ifd NOT-A-DEMO
oldvblq ds.l 2
endc

oldphysbase ds.l 1
oldlogbase ds.l 1
oldmode ds.w 1
oldstpal ds.w 16
oldfpal ds.l 256

newvbl ds.w 1
screenbase ds.l 1
screenbase2 ds.l 1
scr ds.w 320*240+2

ifnd NOT-A-DEMO
scr2 ds.w 320*240+2
endc

```

# MUSIQUE



## FROMAGES DU SOUNDTRACK VI

**Continuons notre enquête sur les formats des soundtrackers avec ce mois-ci, le format 669 d'un soundtracker nommé euh...669, possédant euh...669 effets et dont les modules prenent à chaque coup 669 octets !!!!**

### Je plaisante...

Sans blague, c'est une blague ? (Emmanuel arrête...). Bon, le format de ce soundtrack m'est parvenu sur fichier texte, fichier texte écrit par Simplet qui comme son nom ne l'indique pas est très loin d'être "simplet". C'est à la Volcanic Party (excellente party, meilleure que la Place to Be (avis personnel)) que j'ai pu discuter avec Simplet et Skynet (très sympa aussi) sur tout et rien...et le soundtrack. Je rappelle que Simplet est le programmeur de la routine de replay de MegaTracker (mais il n'a pas codé l'interface...). Donc, on a discuté, et en parlant de choses et d'autres je suis tombé sur le code (presque le même) de ma routine de soundtrack (que Skynet utilisait pour tout autre chose !!). Du coup, Simplet va appliquer cette idée sur sa routine (il connaissait la technique mais il n'avait pas vu que l'on pouvait l'utiliser pour le Soundtrack) et moi j'ai été éclairé sur une optimisation que j'aurais pu découvrir tout seul mais mon faible cerveau n'avait pas vu le coup venir. Tous cela, pour vous dire que Simplet nous passera son format et que la communication, ça sert à quelque chose... Je vous parlerais d'ailleurs de ces optimisations temps du code 68030 dans un autre article lorsque j'aurais effectué des tests plus poussés.

### Le 669.

Venons en à notre fromage 669 [NDLR: Ha ben, quand même !].

Voici l'entête d'un fichier.

2 octets header = \$6669 (format intel)  
108 octets = nom du mod  
1 octet pour le nombre d'instruments SAUVES (NOS)  
1 " " pour le nombre de patterns SAUVES (NOP)  
1 " " pour la répétition en séquence  
128 octets pour la séquence  
128 " " pour la liste des tempos  
128 " " pour la liste des breaks dans les patterns  
NOS\*25 octets pour la structure sample  
NOP\*1536 pour les patterns  
Structure d'info sur un sample:  
13 octets pour le nom  
4 " " pour la longueur (format Intel)  
4 " " pour le début du repeat (format Intel)  
4 " " pour la fin du repeat (format Intel)  
Structure d'une pattern  
Une pattern est ici composée de 8 voies

64 lignes avec 3 octets de description pour chaque note.

Octet 0 : nnnnnnii

Octet 1 : iiiivvvv

Octet 2 : cccccpppp

où nnnnnn = No de note sous le format MIDI, c'est à dire 12\*octave+note

où iiiiii = No de l'instrument de 0 à 63

où vvvv = Volume de 0 à 15

où cccc = Commande

où pppp = Paramètre de la commande...

Dans le cas où l'octet 0 est égal à \$FE, on n'a pas de changement de note mais seulement de volume, si cet octet est égal à \$FF, il n'y a rien à faire...

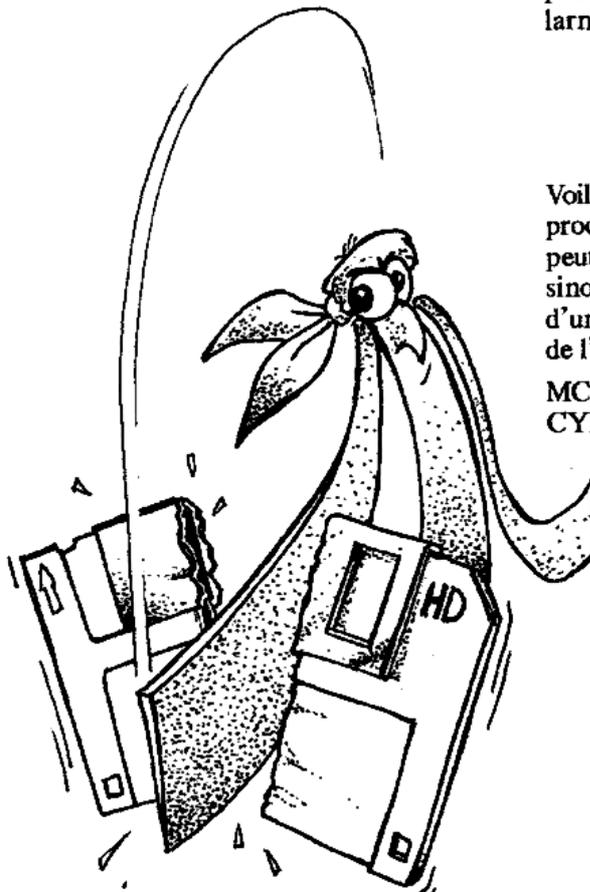
Pour l'octet 2, l'octet \$FF indique aussi une absence de commande.

Voilà le format 669, qui fait tout de même un peu vieillot. Je ne pense pas que ce tracker soit très utilisé (le S3M ne l'est pas beaucoup aussi en fait...). Donc, on ne devrait plus le voir pendant longtemps...Snif...Versons une larme pour lui !

### C'est triste.

Voilà pour ce mois-ci, le mois prochain, si tout va bien, l'on parlera peut-être du format de MegaTracker sinon je trouverais sûrement à parler d'un autre format, par exemple celui de l'Ultra Tracker !

MC JEE / KAMIKAZES / CYBERLINE





# REDACTEUR 3+

## PLUS UNE FAUTE.

**Ayant acheté le Rédacteur 3+ il y a de cela quelques semaines, je me devais de faire part de mes impressions aux autres membres de l'association. D'autant plus que je me sentais de plus en plus coupable de laisser en permanence la charge de la rédaction du fanzine aux mêmes personnes. [NDLR: ho oui ! merci ! merci !]**

## UN PEU D'HISTOIRE.

Depuis la version 3, le Rédacteur possède l'un des meilleurs correcteurs orthographiques dédiés à la langue française, ce qui en faisait un logiciel phare sur la gamme Atari, et même toutes plates-formes confondues (souvenez-vous, à cette époque Windows en était à sa version 2...). Depuis, la situation a évolué et de nombreux TdT [NDLR: Traitements de textes] performants sont apparus sur PC, avec... des correcteurs grammaticaux.

Parfois pratiques, souvent hilarant à l'usage (On devrait faire un bêtisier des corrections de Word et d'Ami Pro), ces correcteurs avaient au moins le mérite d'exister. Mais malgré les apparences, l'équipe de développement du Rédacteur travaillait durement, pour sortir il y a quelques mois le correcteur grammatical du Rédacteur.

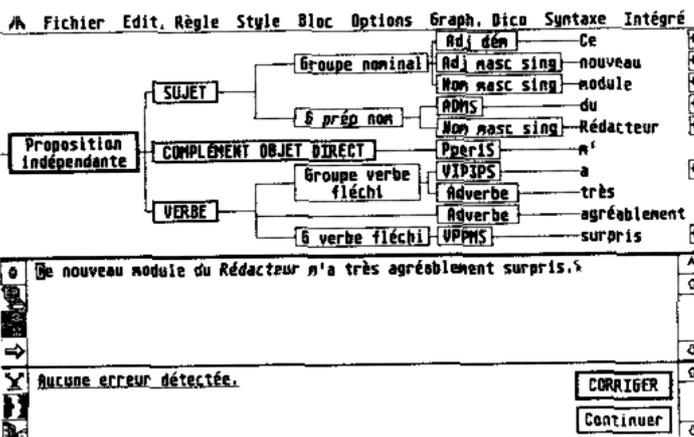
## INSTALLATION.

Livré sur 11 disquettes DD, le Rédacteur 3+ occupera environ 5 Mo sur votre Disque dur après une installation simple et ma foi relativement rapide si on la compare à certains logiciels sur d'autres machines... Il est vrai que cette

nouvelle version est plus gourmande que la précédente, si l'on peut l'utiliser avec 2Mo, 4Mo seront indispensables pour pouvoir rédiger des documents de taille respectable.

## CORRECTION GRAMMATICALE.

Notre attente n'aura pas été vaine, en effet, plutôt que de faire une simple correction basée sur la proximité des mots (comme le font les logiciels sus cités), le correcteur du Rédacteur fait une analyse grammaticale de la



phrase.

Il décompose chaque phrase en sous ensembles, qu'il redécompose jusqu'à arriver aux éléments élémentaires. Le résultat de cette décomposition est affichable lors de la correction sous la forme d'un arbre. Ceci permet en cas de doute sur une correction de savoir si l'analyse du Rédacteur est correcte. Ce nouveau module du Rédacteur m'a très agréablement surpris.

Ayant saisi plusieurs textes sur PC à l'aide de TdT très connu, j'avais l'habitude de leur correcteur à réponse aléatoire alors que celui du Rédacteur est très performant. De plus, il est, comme le reste du programme, très rapide.

L'adjonction du correcteur grammatical a été l'occasion pour les développeurs du Rédacteur de rajouter plusieurs options originales basées en

partie sur celui-ci.

## STATISTIQUES GRAMMATICALES.

Cette option vous donne une liste d'indications sur votre texte: pourcentage de noms propres, de noms communs, d'adjectifs, les temps utilisés, etc. Ceci lui permet de calculer un coefficient de lisibilité qui est très proche de la réalité. Par exemple, il vous indiquera que ce texte a un niveau seconde à terminale.

## RECHERCHE DE MOTS-CLES ET PHRASES-CLES.

Sous ce nom se cache une nouveauté très intéressante, par exemple pour générer un index automatiquement ou pour savoir de quoi parle un long texte sans vous plonger dans une lecture de plusieurs minutes. La recherche de mots-clés est très puissante puisque lancé sur ce texte, elle trouve dans l'ordre pour les noms communs: correction, correcteur, grammatical et pour seul nom propre clé: Rédacteur. Il est de plus possible de demander au Rédacteur de recopier les n mots les plus intéressants du texte dans l'index. La recherche de phrase clé est elle aussi assez impressionnante. Après plusieurs essais, je n'ai jamais été déçu. Pour "Huit clos" de Sartre, elle affiche comme première proposition "L'enfer, c'est les autres" !!!

## NOUVEAUTES DIVERSES.

Le correcteur grammatical et les nouveautés qu'il apporte ne doivent pas masquer les autres améliorations du Rédacteur. La correction orthographique a encore été améliorée, suite page 27

# COURRIER



## JE SUIS MINISTRE DE LA CULTURE: QUE DOIS-JE FAIRE?

*\*Je suis musicien et pas informaticien, et je viens d'acheter un Falcon 030 tout neuf qui provient d'un magasin qui a fait faillite. Premier petit problème je n'ai pas la notice d'utilisation. Deuxième problème (...) je possède les programmes Crazy Music Machine ainsi que Clarity 16, tous deux utilisent le DSP du Falcon. Chaque fois que l'un de ces deux programmes a besoin du DSP mon ordinateur plante donc il doit y avoir un problème avec ce DSP de malheur !*

D'abord il faudrait savoir la provenance de votre Falcon: Si il est neuf, et même si il provient d'un magasin qui a fait faillite, normalement vous devriez avoir la doc et un bulletin de garantie d'un an. Ce n'est pas indispensable, mais bon, ça peut aider ! Je rappelle que c'est à l'utilisateur de vérifier la présence de ces éléments lorsqu'il achète la machine ! Et après il faut aller se plaindre auprès de celui qui vous l'a vendu ! Pour votre problème avec le DSP, un peu de calme. Ce n'est pas parce que deux softs plantent que votre DSP est foutu. Avant de dire ça, il y a quelques tests élémentaires à faire: D'une part, bootez votre Falcon sans AUCUN accessoire ou programme dans le dossier AUTO. Comment faire ? Simple, au démarrage (dès que vous avez le logo Atari qui apparaît à l'écran) gardez la touche CONTROL appuyée jusqu'à arriver au bureau GEM (qui sera tout moche, puisque aucune des préférences n'aura été chargée en mémoire). Ensuite, avec l'option "modes videos", passez dans la résolution qui convient à ces deux logiciels (640\*400 en principe, c'est à dire 80 colonnes, entrelacé si vous avez un moniteur RVB ou NON double ligne si vous avez un VGA), et très important, enfoncez la touche CONTROL juste avant de confirmer le changement de résolution, et gardez-la appuyée jusqu'à voir le bureau GEM re-apparaître. Voilà, maintenant, lancez les logiciels susmentionnés. Si ça marche, alors c'est qu'un de vos programmes en AUTO ou un de vos

accessoires est mal programmé et dérègle le système sonore de votre Falcon. Procédez par essais successifs en ne chargeant que certains accessoires ou programmes du dossier AUTO (pour cela, renommez les .ACC en .ACX, par exemple, ils ne seront pas chargés, idem pour les PRG en PRX) jusqu'à identifier le (les) coupable(s). Vous n'y comprenez rien ? Vous habitez à Montpellier ? Bon, bougez pas, j'arrive !

*\*Existe-t-il un environnement Unix sous Falcon ? Si oui où se le procurer ?*

Le seul environnement Unix pour Atari que je connaisse est Linux (ha non, en fait il y a peut être aussi Minix). Le pack est composé de Linux (incroyable !) et de X-Windows (version DP). Et ça marche super. Pour se les procurer, par InterNet ça se trouve assez vite, sinon, ben PSET va chercher pour vous le trouver.

*\*Les cartes accélératrices sont-elles fournies avec un copro ?*

Ca dépend des configurations de la carte (il existe plusieurs versions) et de la capacité de votre coprocesseur à augmenter sa fréquence (si il n'est pas assez costaud, il faut en mettre un autre plus puissant).

*\*Y-a-t-il un réel développement du CD-ROM sur Falcon ? L'achat d'un CD-ROM est il un bon investissement ?*

Tout dépend de ce que vous comptez en faire. Oui, les possesseurs de CD-ROM sur Falcon augmentent. J'ignore le chiffre ! Un CD-ROM peut être très utile si vous faites de la PAO pour avoir un énorme stock de fontes ou de

documents sous la main (de plus, certains photograpeurs proposent le stockage sur CD-ROM des travaux que vous leur avez confiés, comme Pays d'OC à Montpellier, petit coup de pub pour LE photograpeur du coin, on leur doit bien ça !), ou si vous êtes fanas d'images, de modules, ... D'un point de vue données brutes (images, sons...) vous pouvez profiter de l'immense logithèque des PC en la matière, et vous ne serez pas déçu. Par contre d'un point de vue programmes exécutable, là c'est un peu le désert, si on excepte Oxyd (jeu) et deux ou trois CD bourrés de domaines publics pour Atari (très intéressants, d'ailleurs). Ha oui, il paraîtrait aussi que Silmarils a mis la version Falcon sur les versions CD-ROM d'Ishar 3! A confirmer toutefois, mais si ils l'ont fait, alors là on leur offre un.. une.. heu.., enfin on leur offre quoi !

*\*Les DD 3"5 pouces vendus actuellement en remplacement des 2"5 sont ils plus rapides ?*

Je ne pense pas, a moins d'y mettre le prix. Leur vitesse doit être sensiblement équivalente à celle des IDE 2"5 je pense, voir même inférieure (si je me trompe, les adhérents peuvent rectifier !). Par contre, ils sont plus bruyants !

*\*Peut-on relier le Falcon au réseau Ethernet ?*

Pas pour le moment. Mais peut être que Concept Informatique va arranger les choses d'ici peu...

*\*Quels sont les meilleurs logiciels d'animation 2D/3D sur Falcon ?*

Là c'est subjectif, mais pour l'animation 2D, je crois qu' Apex Media est le mieux placé. Pour l'animation 3D, je ne sais pas trop. Je crois que Neon (soft de raytracing) a un module d'animation. CLOE aussi peut faire de l'animation, mais pour l'instant il faut faire un script (fichier texte), ce n'est pas encore inclus dans le modeleur 3D. EBDPOV est un modeleur pour POV et je crois bien qu'il permet de faire de l'animation. Mais bon, ne vous attendez pas à trouver un 3D Studio sur Falcon ! Mais avec de la patience, par contre, vous pouvez faire aussi bien que lui avec les softs que j'ai mentionné.

*\*Qu'est devenu l'intégré Integuer d'Unicorn Technologies ?*

On leur a écrit, en leur demandant une version de demo... on attend toujours !! Nous ne savons pas.

*\*Où peut-on trouver les modems par le port DSP annoncés par atari ?*

Nulle part pour le moment !

*\*A-t-on des nouvelles de Studio Photo DSP ?*

Non.

*\*J'ai jamais trouvé l'adaptateur qui se branche sur le port imprimante quand j'ai acheté Mini F1 à FAUCONtact !*

Tiens, nous aussi on ne l'a jamais trouvé ! Des problèmes techniques et financiers ont empêché la réalisation de la promesse, la honte pour nous bien que nous n'y soyons pour rien !

Splash



# LLAMAZAP

UN JEU POUR HERBIVORE...

ENFIN !

Voici le shoot'em up de Jeff Minter officiellement sur nos machines. Ce jeu édité par 16/32 Systems, qui date tout de même de deux ans, nous propose à nous pauvre humain de nous incarner dans un llama qui a pour mission de sauver tous les herbivores de toutes les planètes (ça fait du boulot !!!) et de détruire les envahisseurs qui apparemment vous en veulent (on se demande pourquoi !!!).

Tout d'abord, lisez la doc qui ne manque pas d'humour...et avant de jouer, choisissez l'option "Test-Fly" car il est vrai que le vaisseau n'est pas facile à manier... Le jeu est horizontal, en 256 couleurs avec des scrollings parallaxe un peu partout. Les musiques sont géniales même si la qualité n'est pas vraiment au rendez-vous, et l'action ne se laisse pas désirer...Des envahisseurs vous arrivent dans tous les sens, heureusement, vous disposez d'un radar pour détecter les ennemis qui n'hésitent pas à jouer les kamikazes... Vos ennemis, ce sont des dromadaires ou chameaux suréquipés en armes (avec des missiles qui vous suivent à la trace). D'ailleurs, je vous conseille au level 1 mission 1 de canarder la tête des llamas pour avoir le maximum de points et d'armes...car la mission 2 est déjà plus costaud (ne parlons pas de la 3 !!). Dans la mission

2 vous devez empêcher les OVNI de capturer les pauvres moutons car sinon ils seront transformés en moutons à réacteur qui n'hésiteront pas à vous foncer dessus !!!

Des options sont à votre disposition et sont différentes suivant le vaisseau que vous choisissez. En effet, vous disposez de trois vaisseaux dont les caractéristiques sont différentes: vitesse, force ou tir rapide, etc... Il existe aussi des armes que le ciel vous donne (amen !). C'est à dire la pluie (elle permet de détruire les installation électriques) ou des poids de 16 tonnes qui écrasent sans regret vos ennemis.

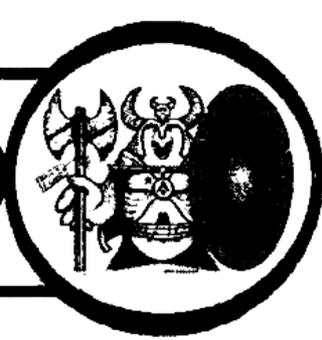
## CONCLUSION

La première fois, le jeu laisse à désirer, il est tout de même un peu dépassé techniquement (il est excellent pour l'époque) et la maniabilité du vaisseau est difficile. Mais on s'habitue (il faut !!!) et on commence à prendre plaisir à jouer. Je ne dirais pas comme mes confrères ( vous voyez de qui je veux parler..) que ce jeu est extraordinaire, mais en étant honnête, on peut dire que Llamazap est un jeu sympa et c'est le seul shoot sur Falcon !!!

MC JEE / KAMIKAZES / CYBERLINE



# FLABBERGASTED



## ISHAR III

Me revollou, pour le fameux Flabbergasted, la rubrique du bidouillage de jeu pour s'éviter des misères. Et ce coup ci pour ne pas faillir à la tradition voilà en exclusivité mondiale les grands, les beaux patch pour ISHAR III.

### ATTENTION!

L'abus d'ISHAR est dangereux pour la santé.

Pour la bidouille référez vous au tableau ci- contre (merci SHIRIU). Bon pour les patchs c'est fini mais j'ai encore un truc à dire.

### LE TRUC A DIRE

Vous l'avez sûrement remarqué, Silmarils nous a gaté, mais Ishar comme Robinson, ne sont pas d'une simplicité notoire. Donc je vous propose, oui oui, à vous, de bosser un peu, en nous envoyant des solutions, des plans, des astuces, pour ces deux jeux. Par exemple j'aimerais savoir quels sont les différentes choses à faire pour passer la première ville (oui je l'avoue, je coince lamentablement, je vais voir le buveur de liqueur, puis son pote le magicien qui lui me propose un petit voyage dans le temps mais quand je veux passer la porte temporelle, le jeu plante, cela vient peut être d'une omission de ma part, mais voilà, je ne sais pas quoi). Bien sur vous pouvez proposer des solutions pour d'autres jeux, et Dieu seul sait qu'il y en a sur Falcon (oui seul Dieu le sait), mais ne désespérons pas.

### LA FIN

Et non car c'est à vous de jouer. Peut être que dans deux mois un courageux chevalier nous sauvera des abîmes, et nous montrera la voie à suivre. Je

souhaite aussi voir de nombreux princes charmant qui créeront de magnifiques softs et notamment de

jeux, parceque si ils ne le font pas je crée JAGUAR'tact. Et c'est pas des paroles en l'air. A bon entendeur, salut.

WORRAPS

Hello,

J'ai pas pu resister d'aller regarder dans ISHAR3 avec Mutil2.1. Voici ce que j'ai trouvé:

	Perso1	Perso2	Perso3	Perso4	Perso5	Valeur
VITALITE	\$313	\$315	\$317	\$319	\$31B	7F00
PHYSIQUE	\$45D	\$45E	\$45F	\$460	\$461	64
PSYCHIQUE	\$458	\$459	\$45A	\$45B	\$45C	64
COHESION	??	??	??	??	??	**

\*\* La cohésion doit dépendre de chaque personnage

FORCE	\$43F	\$440	\$441	\$442	\$443	28
CONSTIT.	\$444	\$445	\$446	\$447	\$448	28
AGILITE	\$44E	\$44F	\$450	\$451	\$452	28
INTELLI.	\$453	\$454	\$455	\$456	\$457	28
SAGESSE	\$449	\$44A	\$44B	\$44C	\$44D	28

pour les compétences :

CROCHET.	\$1CBD	\$1CBE	\$1CBF	\$1CC0	\$1CC1	64
PERCEPT.	\$1D60	\$1D61	\$1D62	\$1D63	\$1D64	64
1er SOINS	\$1CC2	\$1CC3	\$1CC4	\$1CC5	\$1CC6	64
A 1 MAIN	\$1CA9	\$1CAA	\$1CAB	\$1CAC	\$1CAD	64
A 2 MAIN	\$1CAE	\$1CAF	\$1CB0	\$1CBI	\$1CB2	64
A DE JET	\$1CB3	\$1CB4	\$1CB5	\$1CB6	\$1CB7	64
TIR	\$1CB8	\$1CB9	\$1CBA	\$1CBB	\$1CBC	64
NIVEAU	\$43A	\$43B	\$43C	\$43D	\$43E	7F
OR	\$31D	\$31F	\$321	\$323	\$325	7FEE

SHIRIU



# DOMPUBS

Salut a tous,

Pour ce 10eme numéro, deux changements dans la rubrique DomPub.

1- Le traitement acceleré des commandes, par le changement d'adresse de la rubrique, ainsi plus d'intermediaire. Si vous desirez commander ou envoyer des Dp, une seule adresse :

Pascal MARTIN  
(Rubrique DP)  
24 rue de Brésis  
30100 ALES

2- L'envoi rapide, c'est simple, lors de votre commande cochez la case Rapide, ajoutez 20Fr au montant de votre commande, et elle sera envoyée au tarif normal au lieu du tarif Ecopli.

Je vous fais confiance pas de question ou autre commande dans votre courrier, du DP et uniquement du DP

Sur ce je vous quitte, en m'excusant pour les retards passés et à venir.

PSET

## NOUVELLES VERSIONS :

FCT-S5:

DIGITAL TRACKER : V.1.1 qui charge maintenant correctement tout les format de modules, même les compactés.

FCT-S14:

GRAOUMF TRACKER : Une nouvelle version par mois, décidément l'auteur de ce soft est très productif.

FCT-J11:

TERTRHEX : Dernière mouture de ce génial mais difficile tétris hexagonal.

FCT-U19:

STATFOOT : V.2.17 de cet utilitaire, vous permettant de gerer vos grille IN2.

FCT-J5:

DES LASERS ET DES HOMMES : V.2.0 l'écran de jeu et plus grand, les sprites enfin complets et le jeu est plus rapide.

FCT-U8:

Zini : Dernière version de ce shell pour divers décompacteur.

## NOUVELLES REFERENCES :

FCT-DFUN35:

DC-BIO : Au menu de cette demo, fractales, tunnel, 3D gouraud et mapping en Z-buffer, montagnes fractales, cette demo est vraiment très bien faite.

CLOEN vs MOONSPEEDOR : Un dédale de couloirs à la DOOM dans lequel apparait une animation réalisée avec CLOE.

FCT-G17:

24-VIEW : Vous permet de visualiser vos image NTC en 16 millions de couleurs.

DIVINE NEO : Version Falcon de neochrome master, gestion True Color et multi resolutions.

KANDISKY : Vous l'avez réclamé le voici, c'est un soft de dessin vectoriel.

FCT-DSFT18:

DIGIT II : Demo d'un studio

d'enregistrement pro, édité par COMPOSCAN.

FDRUM : Demo d'une boîte à rythmes, également édité par COMPOSCAN.

FCT-DSFT19:

NEON : Le raytraceur présenté à l'Atari Paris Show, plus une animation. VGA conseillé mais indispensable pour l'anim.

BILLY RENDER : Logiciel de rendu 3D comme 3D studio, édité par lexicor.

VISION 1.5 : SOFT de dessin bitmap.

FCT-S19:

BOBTRACKER : Player de modules réalisé par les auteurs d'APEX, entièrement sous GEM, l'interface est sympa.

DNT-PLAY : Un player de .MOD avec le source.

DSP-32 : Permet de nombreux effets, grâce au DSP

M-analyz : Pour analyser votre système audio. enfin je crois...[NDSplash: ça serait pas plutôt pour faire des effets graphiques en fonction du son arrivant par la prise micro, heiiin ?]

STEREO 1.0 : Permet de réaliser de la vraie stereo sur les modules .MOD, ne fonctionne pas avec tous les soutrackers.

WD2D-PRO : Player de .TRK en direct to disk.

FCT-J18:

SBM : Super un clone de bomberman, c'est un shareware.

FCT-U21:

BOOTNAME : Selecteur de fichiers au boot, permet plusieurs config, mais il ne possède pas d'interface graphique.

MENU-5 : Le favori de cette sélection, il reprend la même interface

que XBOOT, et quasiment les mêmes options.

**STOOP** : Celui-ci possède une interface quelque peu déroutante mais puissante, entrelacé uniquement.

**SOFT PC** : Un émulateur DOS, je n'ai pas pu l'utiliser puisqu'il demande un MSDOS 3.20 ou inférieur.

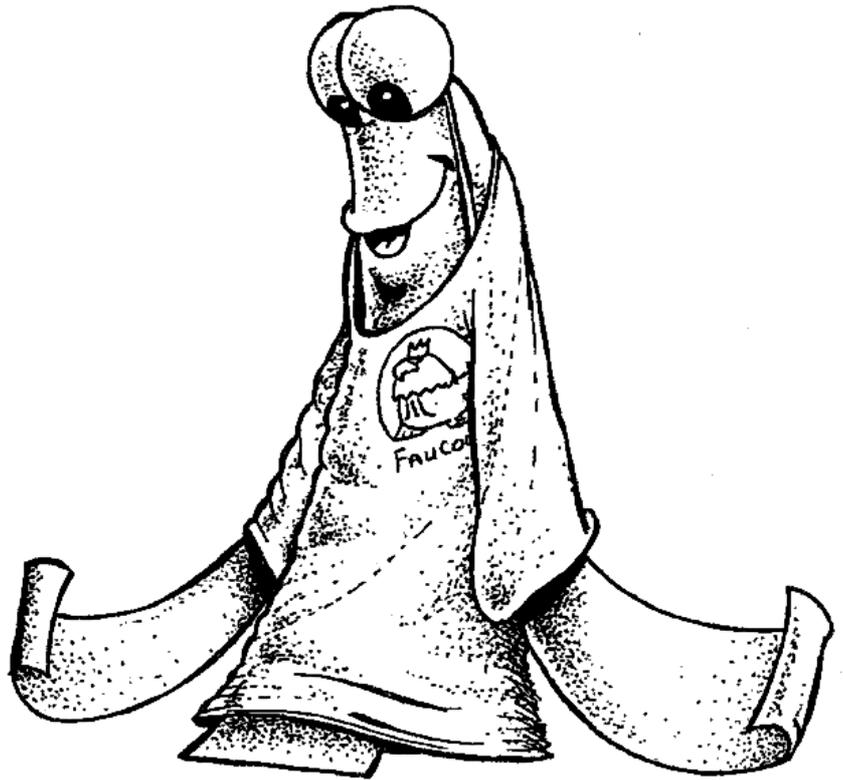
**FCT-U22**:(prix special 40Fr)

**GNU** : Le gnu et un C en domaine public. Là je vous file le pack de trois disquettes, contenant tout ce qu'il faut pour débiter plus **BIG**. Un éditeur de textes est indispensable.

## COMMANDE DE LOGICIELS

Vous pouvez dès aujourd'hui nous commander, **DIGITAL TRACKER** pour 295 francs port compris, ainsi que **CLOE** pour 650 francs (port toujours compris). Donc pour acquérir ces softs vous faites un beau chèque du montant désiré vous précisez votre commande sur une feuille et vous envoyez tout ça au siège de l'asso.

Association **FAUCONCT**  
Mas du Crès  
30140 Boisset et Gaujac



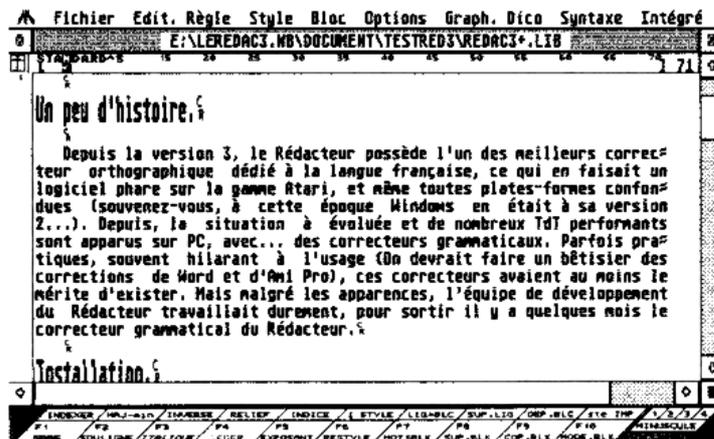
## REDACTEUR3+

jusqu'à proposer la bonne solution dans 80% des cas. Un dictionnaire des noms propres (plus volumineux que celui du Petit Larousse) a été rajouté, ainsi qu'un dictionnaire des abréviations. Un générateur d'idée a été ajouté permettant de replier certains paragraphes afin de bien avoir en vue le plan de son texte. La numérotation automatique des paragraphes est elle aussi au rendez-vous avec cette

nouvelle version. Le paramétrage du logiciel (dont les développeurs sont visiblement très fiers) est encore plus souple et plus complet. L'ensemble m'a paru plus stable que le Rédacteur 3 (et de toute façon, il y a toujours la sauvegarde automatique en cas de problème). Evidemment, toutes les fonctionnalités du Rédacteur 3, comme l'éditeur de formule mathématique, le publipostage, les macros-commandes sont toujours présentes.

son nouveau correcteur est fiable et très rapide. De plus, l'éditeur met à votre disposition une assistance téléphonique 6 jours sur 7. J'y ai eu recours plusieurs fois, j'ai toujours eu une personne compétente au bout du fil. Alors si vous avez besoin d'un TdT, n'hésitez pas, une telle audace a besoin d'être récompensée d'autant que le prix de 1590F est plus qu'honnête (avec d'ailleurs une offre à 1290F pour l'envoi d'un TdT original à la commande).

David Soubre



## CONCLUSION.

Il est vraiment très encourageant de voir que tout le monde n'abandonne pas nos machines. Le Rédacteur 3+ est actuellement le meilleur traitement de texte que je connaisse (j'en ai pourtant essayé de nombreux),

