

Fanzine

Falconcontact

L'association des utilisateurs de Falcon



N°15 - Juin / Juillet 1996

Edito

Les Cevennes Pittoresques...
09-1149 - Baignade dans le Gardon

Voilà l'été,
voilà l'AG!

Un fanzine en retard
mais un fanzine quand
même!

Nous espérons vivement
vous voir nombreux
à cette troisième et
dernière AG de
l'association.



Bonnes vacances! Splash

Editions MERIDIONALES - B.P. 34430 ST JEAN DE VEDAS
Tél. : 67.27.65.89 - Reproduction interdite

Adhérents de FAUcontact

Partout dans le
MONDE

Directeur de la publication:
Julien "EdOX" Barret

Rédacteurs et collaborateurs:
Pascal "PSET" Martin, David "SPLASH" Carrère, Frank
"WORRAPS" Cathelain, Roland "SCT" TOMCZAK, Vincent
Lefevre et Ludovic Rousseau, a1234/unasc, et tout ceux qui
envoient leurs merveilleux articles.

Excellents dessins de:
Serge "PESTOUILLE" Tortet
Conseils Xpress de:
Stéphane "STEF30" Darras

Vous voulez nous joindre ? Pas de problème! De multiples
solutions s'offrent à vous:

Par courrier à l'adresse de l'association ci-contre. Mais
attention, le secrétaire étant débordé de courrier il met parfois
plus d'un mois à répondre.

Par minitel:

hal FAUCONTACT sur 3615 STMAC ou 3614 RTEL1.

Secte FAUCONTACT sur 3615 STMAC: tapez: *SL FAU

Club FAUCONTACT sur 3614 RTEL1:

tapez: *LCB FAUCONTACT le mot de passe étant FAU

Vous pouvez également nous contacter via e-mail: (à partir
de la rentrée... on va pas en fac l'été!)

Edox: ????????@brookes.ac.uk

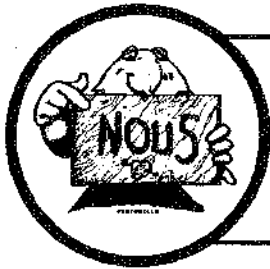
Splash: carrere@crit2.univ-montp2.fr

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
respectifs.

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,
F-30140 Boisset et Gaujac.



RUBRIK AG

SPECIAL ASSEMBLÉE GÉNÉRALE

VIENDEZ TOUS À L'AG

Oui, on je sais on vous prévient un peu tard, il faut le reconnaître. Le fanzine aurait dû vous parvenir mi-juin et on est le 21, et il n'est toujours pas fini... Mais que voulez vous, examens, partiels et stages sont notre lot quotidien, et je préfère avoir un fanzine en retard que de redoubler une année (et je suis sûr que vous me comprenez aisément). Mais faisons fi de ce retard, et... (roulements de tambour...) Oyez, Oyez, braves Fauconniers... En ces vacances (comprenez Week-End) du 20 et 21 Juillet de l'an de grâce 1996 (An 3 de l'ère Falcon), sa seigneurie l'Association FAUCONtact organise sa troisième assemblée générale en la ville d'Anduze dans le joli département du Gard. Et vous y êtes tous conviés accompagné de votre Falcon si celui ci souhaite venir y rencontrer des amis. Trêve de bavardages inutiles : Où c'est donc que ça se passe ?

SASSPASSOU ?

Pour ceux qui étaient à la première AG en 1994, c'est dans la même salle. Pour les autres j'explique : Anduze est une jolie ville très touristique (fréquentée par de nombreux hollandais), située à une quinzaine de kilomètres d'Alès, sous préfecture du Gard. Du côté des grandes villes, Anduze se situe à une soixantaine de kilomètres au nord de Montpellier et au nord-ouest de Nîmes (Voir la carte ci-joint). Maintenant que vous savez où c'est, nous allons voir comment y venir.

COMMENT ON VIENT

En voiture : C'est très simple, regardez votre carte! Bon pour ceux qui n'ont pas de carte... j'explique: Si vous arrivez du nord par Lyon et l'A7 sortez à Bollène, puis prenez direction Pont Saint Esprit, puis suivez Bagnols Sur Cèze et Alès. Arrivé à Alès direction Montpellier jusqu'à St Christol Les Alès. Là prenez direction Anduze.

Si vous arrivez par le sud ouest, prenez l'A9 jusqu'à Nîmes (Évitez de sortir à Montpellier car la signalisation n'est pas des plus claires)

Dans tous les cas n'oubliez pas la carte routière! Une fois à Anduze sachez que la salle se trouve à côté du temple (grand bâtiment avec des colonnes) qui est lui même à côté de la mairie. De toute façon si vous traversez Anduze, vous passerez devant.

Rassurez vous, comme la première année, on mettra des panneaux portant les deux lettres "AG" sur les routes avoisinantes pour vous indiquer le chemin. Une fois sur place, si vous avez peur pour votre voiture (au cas où celle ci soit remplie de lingots d'or) vous pourrez la garer en lieu sûr chez Splash à quelques kilomètres de la salle (nous vous y ramènerons) ou Doudoune (Beger allemand féroce) surveillera vos lingots d'or.

En train : C'est simple aussi : Il vous suffit de vous procurer un billet Chez-vous/ALES (il n'y a pas de gare à Anduze) et nous nous ferons une joie de venir vous chercher à la gare (et de vous y ramener pour votre départ). Mais pensez à nous communiquer votre heure d'arrivée... Pour ceux qui ne nous connaissent pas, nous serons assez facilement repérables grâce à nos T-shirts FAUCONtact. (De toutes façon, si vous descendez du train avec un carton "Atari Falcon030 - 32 bits computer" sous le bras, nous n'auront pas trop de difficultés à vous repérer. Tâchez d'arriver le vendredi après midi ou soir (à la limite le vendredi matin) ou le samedi matin (le plus tôt possible) parce qu'après on risque d'être un peu débordés. Note pour les parisiens: sachez qu'il existe un train "Paris-Clermont Ferrand-Marseille" (train dit "le cévenol") qui s'arrête à ALES ce qui vous évite les changements en cours de route.

En avion : à éviter ! Les aéroports de Nîmes et Montpellier sont loin et nous n'aurons pas le temps de venir vous chercher... Vous pouvez cependant prendre le train depuis Nîmes ou Montpellier jusqu'à Alès. (Dans ce cas suivre les indication

"En train"). Si toutefois vous avez votre brevet de pilote et un avion à disposition, vous pouvez vous rendre à ALES-DEAUX. (Là comme c'est prêt on pourra venir vous chercher, mais prévenez nous avant!)

ARRIVEZ AVANT, PARTEZ APRES

Dans tous les cas, sachez que si vous venez de loin (certains font plus de 800km pour venir...) vous avez la possibilité d'arriver le vendredi et de repartir le lundi matin. Cela permet à ceux qui viennent en train de ne pas arriver le samedi après-midi pour repartir le dimanche matin à cause des horaires capricieux de la SNCF et pour ceux qui viennent en voiture, cela leur évite de partir de chez eux à 4h du matin le samedi et ils peuvent se reposer dans la nuit de dimanche à lundi afin de partir tranquille.

Comme nous vous l'avions promis dans le numéro 14, vous trouverez dans ce fanzine les résultats du sondage, mais surtout "l'annuaire Falcon" qui vous permettra de savoir si il y a d'autres Fauconnistes dans votre ville, ou pas loin de chez vous. Vous pouvez essayer de les contacter afin de vous organiser pour venir.

C'EST QUOI DONC L'AG ?

Bien sûr l'a.g. est ouverte à tous, adhérents et non adhérents, mais au fait, qu'est ce que c'est l'a.g. ? Ben, oui ça fait un quart d'heure qu'on vous cause A.G., mais ceux qui ne sont jamais venu doivent se demander ce qu'est cette mystérieuse AG.

L'AG c'est L'Anti Gang, heu, non : c'est l'Assemblée Générale. J'explique : FAUCONtact est une association loi 1901 et à ce titre nous sommes tenus de faire chaque année une assemblée où sont conviés tous les adhérents afin de leurs présenter les comptes, les objectifs pour l'année à venir, etc... Bon c'est bien

gentil, mais c'est pas très passionnant et qui parmi vous serait prêt à faire des centaines de kilomètres pour nous écouter parler 10 minutes ?

En fait l'assemblée générale est suivie d'une Falcon Party et ça c'est nettement plus intéressant ! Pour les habitués des Parties, signalons tout de suite que l'AG n'est pas une Coding Party où chacun y va de son exploit en programmation assembleur. C'est plutôt une "Fun Party" où chacun vient pour le fun ! En effet on se marre pas mal, et les concours sont volontairement pas très techniques afin que chacun (quelque soit son niveau) puisse y participer. Pour exemple, les gagnants du concours programmation de l'an dernier (Messieurs Iehl et Lacassagne) avait réalisé un PONG (vous savez, le premier je vidéo) totalement délirant en... GFA Basic ! Le concours de dessins avait quant à lui pour sujet le design d'une brosse à dent futuriste. Personne ne se prend au sérieux, et c'est ça qui met une super ambiance. (Personne ne code caché sous un carton de peur que quelqu'un lui pique sa routine de morpho-shading-3D !).

LA SALLE

Grand progrès par rapport à l'an dernier : il y a des douches ! (Pour ceux qui n'étaient pas là : l'an dernier, suite à des problèmes municipaux nous avions du changer de salle à la dernière minute, et la seule salle que nous avions trouvé n'avait pas de douches...) En fait il s'agit de la même salle qu'il y a deux ans... à savoir la Salle Des Casernes d'Anduze. C'est une grande salle qui sert pour les spectacles genre "fêtes des écoles" et autres bals disco. C'est une salle municipale standard comme on en trouve dans toutes les villes et les villages....

Pour ce qui est de dormir vous avez plusieurs solutions : la plus simple et la plus courante: vous venez avec votre sac de couchage et vous dormez avec les autres sur la scène de la salle (ce n'est pas du carrelage mais du parquet, on a donc pas froid). Mais si pour une raison quelconque vous ne pouvez pas dormir par terre sachez qu'Anduze est une ville touristique et qu'il y a de nombreux hôtels. On ne peut pas vous en fournir la liste complète, mais les renseignements (ou le 11) vous communiqueront les téléphones des différents établissements de la

ville. Il est recommandé d'appeler avant et de réserver, car en été c'est la pleine saison.

C'EST OU DONC L'AG ?

C'EST LÀ:



LE BON À RENVOYER POUR S'INSCRIRE À L'AG

Bulletin à renvoyer accompagné de votre règlement (100FF) à l'ordre de FAUCONtact à FAUCONtact, Mas Du Crès, F-30140 BOISSET ET GAUJAC

Nom :

Prenom :

Adresse :

Tél:

J'arriverai le
vers heures.

Je partirai le
vers heures.

Je compte dormir:

- ☐ Dans la salle (pensez au duvet)
☐ À l'hôtel
☐ Au camping (payant)
☐ Dans le champ chez Splash pour y planter la tente!

Je suis:

- ☐ Adhérent
☐ Non Adhérent

J'arrive en:

☐ Voiture

☐ Train

☐ Autre:

Si j'arrive en train:

J'arrive en gare d'Alès à heures

le
Je repartirai de la gare d'Alès
à heures
le

Matériel

Je viens avec mon Falcon:

☐ Oui

☐ Non

AVEC MONITEUR!

Je pense aux prises multiples...
(et une ou deux rallonges)

QUESTIONS PRATIQUES ET FINANCIERES

La salle est équipée du téléphone, mais nous ne pourrions que recevoir les appels. Je n'ai pas le numéro de la salle sous la main, mais sachez que durant toute la durée de l'AG le répondeur de l'asso (66 60 52 76) vous indiquera le(s) numéro(s) où vous pourrez nous joindre en cas de problème. Le prix à payer

pour participer à l'AG (et oui, rien n'est gratuit) est de 100FFr pour toute la durée de l'AG. Ce prix comprend les boissons (jus de fruits et sodas, pas d'alcool) à volonté, mais PAS LA NOURRITURE ! (contrairement aux autres années) Donc cette année, soit vous amenez de quoi manger, soit vous vous approvisionnez sur place. Sachant que nous vous proposerons sandwiches et hots dogs à prix modique. Si vous n'aimez pas les sandwiches sachez qu'il y a une pizzeria juste à côté de la salle et que nous organiserons si nécessaire des raids sur le MacDo. Bien sûr si vous n'aimez ni les pizzas, ni le MacDo, il y a pleins d'autres choses (resto, etc...) C'est une petite ville comme une autre !

QUEL MAT ERIEL AMENER

Si vous venez avec votre Falcon sachez qu'il sera le bienvenu. Mais attention n'oubliez pas d'amener un écran (sans écran c'est dur), ainsi que des multiprises et éventuellement des rallonges. (Pensez bien aux multiprises, je n'en ai plus à prêter !) N'oubliez pas non plus votre sac de couchage et de quoi vous changer et vous laver. Si vous pouvez emmener un ventilateur, n'hésitez pas car dans le midi il a tendance à faire chaud en juillet ! Et évitez d'emmener un PC, ça fait mauvais genre... (sauf si vous souhaitez l'offrir en sacrifice au dieu Atari, ce qui serait bien, parce que nous n'avons pas d'offrandes cette année [Seuls ceux qui étaient là les années précédentes peuvent comprendre...])

Si vous avez des questions particulières qui n'ont pas été traitées dans cet article, n'hésitez pas à nous contacter soit par minitel en bal FAUCONTACT sur STMAG ou RTE1, soit par téléphone au 66 60 52 76 le samedi après midi (sinon répondeur)

Et vous pouvez passer faire un tour en secte FAUCONTACT sur le 3615 STMAG (tapez *SL FAU) ou en club FAUCONTACT sur 3615 RTE1 (tapez *LCB FAUCONTACT le mot de passe étant: FAU). Nous mettrons sur ces serveurs toutes les infos de dernière minute.

RENOVEZ LE BON !

Merci de bien vouloir renvoyer le bon ci

dessous accompagné de votre règlement (chèque à l'ordre de FAUCONTACT). Et si possible, renvoyez le nous au plus vite (je sais, chez FAUCONTACT on a tendance à être à la bourre, mais là pour une fois ce sera cool d'être en avance) car nous devons faire l'avance pour la location

de la salle et l'achat des boissons...

Vous pouvez également nous téléphoner et nous laisser un message sur le répondeur (66 60 52 76) ou sur minitel histoire de nous prévenir de venue, mais surtout du nombre de personnes venant avec vous (et du nombre de Falcons que vous amenez afin qu'on puisse s'organiser) mais également de votre horraire d'arrivée si vous venez en train.

En attendant de vous retrouver aussi nombreux que les années précédentes, bonne vacances et bonne AG !



GRAIN DE POUSSIERE



QUE C'EST IL PASSÉ PENDANT QUE VOUS DORMIEZ ?

CEN TEK: DU NEUF

Alors que Pepsi repeint le concorde en bleu pour une campagne de pub, Rodolphe Czuba (alias CENTAUR) a opté pour le rouge, couleur des produits de sa société, CENTEK qui nous propose quelques extensions fort sympathiques pour notre oiseau favori.

En premier lieu la carte CENTurbo qui commence à faire parler d'elle, même si son test définitif ne devrait être proposé que dans notre prochain numéro. (Le test qui se trouve quelques pages plus loin est celui de l'ancienne CENTurbo, qui a été améliorée et déboguée depuis).

Rappelons ses caractéristiques : c'est une petite carte qui se monte rapidement et assez facilement (si le fer à souder ne vous effraie pas) dans votre falcon et qui accélère votre oiseau à 40 MHz pour le CPU, COPRO et DSP, 20 MHz pour le bus et 50 MHz pour VIDÉL avec le logiciel CENTscreen qui propose des résolutions XGA 1024*768*16 ou encore 800*600*256, ou 640*480 true color. Des options telles que résolutions virtuelles ou économiseur d'écran compatible Energy Star (VESA DPMS) sont activables. Le tout, nous affirme t'on, dans un esprit de simplicité d'utilisation. Les gros points forts de cette carte sont la compatibilité CUBASE AUDIO, la possibilité de revenir à un Falcon 100% d'origine par un switch, les modes RVB et SM124 en TURBO et le prix de 890F TTC. (+pose 200F)

Rodolphe nous annonce aussi, un service de réparations, modifications, extensions rams très rapide pour toute la gamme Atari, y compris le FALCON 030 à des prix plus qu'intéressants et avec diagnostic gratuit. Des modifications audios du Falcon sont proposées, ainsi que des extensions mémoires, comme la Centram 14, qui comme son nom l'indique permet de passer votre Falcon à 14Mo à l'aide d'une barrette SIMM (les mêmes que celles utilisées dans les PC). La carte seule coute 390F et 1990F avec la barrette de 16Mo. A ce prix là, il n'y a plus de raison d'hésiter (c'est quand même moitié

moins cher qu'il y a 6 mois!) et j'espère que le nombre de Falcons équipés de 14 Mo de RAM va augmenter au même rythme que le prix de la mémoire va baisser.

Et si vous trouvez que 14 Mo c'est trop la CENTram 812 vous permettra d'étendre le Falcon à 8 ou 12 Mo de ram pour 590FF (carte nue sans RAM)

Quoi ? Vous trouvez que la CENTurbo I ne booste pas assez votre Falcon ? Alors dans ce cas la CENTurbo II est faite pour vous! Avec 68030 à 60 Mhz, support COPRO (pour utiliser l'ancien si version 33) à 60 MHz avec échanges synchros, bus à 20 Mhz, DSP à 40 Mhz, 1 support SIMM 32bits pour 4, 8, 16 ou 32 Mo de TT-ram, bus Falcon reporté et étendu en 32 bits (pour carte vidéo par exemple), le tout tenant dans le falcon d'origine et un prix autour des 2300 Frs TTC il ya de quoi satisfaire les affamés de vitesse.

Enfin, mais ils restent très discrets pour l'instant, CENTEK travaillerait sur la conception d'une nouvelle machine destinée au grand public mais permettant des applications dédiées pointues. Cette machine serait compatible Falcon en audio (cubase) et video et posséderait un nouveau système d'exploitation très loin des vieux TOS, mais compatible AES pour les programmes 'propres'.

Cette machine répondant au nom de CENT 30 serait la première expérience avant une version à base de 040/060 avec un hard plus innovateur et moins 'Falcon' (SCSI 2 wide). Au niveau hard, ce qui est sur c'est l'orientation pratique qui serait mis en avant avec l'utilisation des cartes PC pour les ports série, parallèle, floppy et IDE (ce dernier ne serait peut être pas supporté !), vidéo, réseaux ETHERNET type NE2000 et 3COM (un développement serait en cours avec une interface ISA-FALCON). Le DSP du Falcon serait toujours là mais dans une version 60 MHz et on retrouverait les caractéristiques de la CENTurbo II pour le reste de la machine, les deux développements étant menés de front. La carte mère serait au format BABY TOWER PC, permettant aux revendeurs de monter un CENT 30 en 10 minutes.

Le clavier serait de type PC ainsi que la souris (logitech 9600). Enfin des slots internes 32 bits, direct processeur seraient prévus et des développements hard comme une carte DSP TEXAS C44 (6 canaux DMA, calcul en flottant) serait déjà prévus sur cette machine. On parle même d'une carte MJPEG... La machine serait capable de parler grâce à un synthétiseur vocal mais aussi de comprendre avec la puissance de ses 2 DSP. Le système d'exploitation, dont le nom est encore secret, serait refait tout en assembleur (!) et serait installé sur dur avec un ROMBOOT en FLASH eprom pour mise à jour. Il offrirait quelques unes des caractéristiques suivantes en vrac : multitache intra application, information de fichiers étendue, menus contextuels, icônes de tailles et palettes variables, nouveaux drivers pour tous les périphériques, compatibilité ascendante AES, environnement graphique personnalisable (type COPLAND). Des développeurs et des distributeurs auraient déjà été sollicités par CENTEK. Pour ce qui est du support revendeur, un service de remplacement de carte mère serait proposé et un diagnostic à distance serait même à l'étude. Pour les développeurs, on nous promet que les erreurs du passée ne seront pas refaites (NDLR : suivez mon regard), un kit de dev étant fourni à très bas prix avec hotline soft et hard et la carte mère à prix usine pour tout développeur proposant un projet sérieux. Des prêts de machines seraient envisagés pour les développeurs acceptant de modifier leurs programmes incompatibles avec le nouveau système. Et pour finir, ils espèrent avoir fini un prototype pour juin ou juillet ... Si vous désirez recevoir des informations sur ce projet ou les autres produits, vous pouvez dors et déjà communiquer vos coordonnées soit (de préférence) par minitel sur le 3615 RTEL BAL CENTAUR, soit chez CENTEK de 14h à 19h du mardi au samedi

CEN TEK

28 Rue des Sorbiers

60290 LAIGNEVILLE

Tel: 44 71 55 04 (province)

OSONS ! La suite (le retour de la revanche de...)

Dans la série internet est à la mode, parlons en à la télé ça peut rapporter, MCM (la chaîne musicale) a lancé une émission "NetSurfeur", 5 minutes quotidienne et une demi heure hebdomadaire consacrée à l'internet (au vu du nom on pouvait s'en douter). Le seul problème c'est que si vous voulez retrouver les adresses citées dans l'émission, il faut passer par... leur serveur minitel à 2,19F la minute !! Bonjour l'arnaque... (Je rappelle pour les non initiés qu'une connexion à internet coûte environ 36 centimes la minute et est jusqu'à 24 fois plus rapide.) Bon ils ont quand même un e-mail: netsurfeur@plantete.net

Du côté de la radio, vous pouvez retrouver tous les soir sur RTL de 22h15 à 23h l'émission Plug In qui (à mon avis) est l'une des meilleures émissions consacrée à l'informatique et au multimédia. Deux animateurs vous bercent de multimédia avant de vous coucher le soir, Arnaud Chaudron très compétent en informatique chargé de répondre aux questions et problèmes des utilisateurs, et Fabrice Lundi plutôt "novice" chargé d'expliquer (ou de demander l'explication) en termes simples les mots barbares employés par Arnaud et qui pourraient échapper au non initié (genre: Disquette, Clavier... mais non je rigole:-). C'est très orienté micro (on y parle peu de consoles) et il y tous les soir un sujet différent (annoncé la veille). Cela va des imprimantes aux scanners en passant par les systèmes d'exploitation ou les cartes 3D, bref on y parle de tout et même si cela concerne quasiment tout le temps le PC (ou le Mac) l'utilisateur d'Atari peut y trouver des choses intéressantes puisque (faut il le rappeler ?) la plupart des périphériques PC (notamment les imprimantes et les disques durs) peuvent se brancher sur nos machines. De plus les mots Amiga et Atari sont régulièrement cités et lors d'une émission consacrée aux "vieux" ordinateurs, et aux bécasses peu courantes (BeBox, Atari et Amiga) on a même pu y entendre (brièvement) notre Godefroy De Maupéou favori parler de Médusa et d'Hades. Mais ce soir là c'était plutôt orienté Amiga car étaient invités deux responsables de Dream (le magazine Amiga). Espérons qu'il y aura un jour une émission ou le Falcon sera à l'honneur. Vous pouvez

les contacter par e-mail : plugin@axime.com (N'hésitez pas, ils sont très sympas) Hélas l'émission s'arrête pendant l'été, et il vous faudra attendre la rentrée pour en profiter...

ATARI ET LA DANCE MUSIC

Il existe sur Beziers (34) un studio d'enregistrement spécialisé dans la dance music qui tourne entièrement sur bécasses Atari (1040 et Falcon). Deux titres viennent de sortir en maxi vinyle (Pour les plus jeunes d'entre vous je rappelle qu'un vinyle est un gros CD tout noir). Ces deux titres sont "I CAN TELL YOU" de DEEPNESS et "Body" des NEW YORK GIRLS qui sont actuellement diffusés sur SUD RADIO et RMC. Ces titres ont été produits en majeure partie dans le studio de MARC OLIVIER, DJ TOP PRODUCER, et entièrement réalisés sur Falcon tant au niveau du son (avec Cubase Audio) que des pochettes (avec Calamus SL et Outline Art) Si vous désirez vous procurer les 2 titres I CAN TELL YOU et BODY, envoyez un chèque de 60F + 20F de frais de port à l'ordre de JANDELLI a:

JANDELLI DISC
5 rue du 4 Septembre
34500 BEZIERS.

Et si vous êtes compositeur de Dance Music et que vous souhaitez enregistrer dans un studio spécialisé n'hésitez pas à les contacter. D'autant plus qu'il peuvent réaliser le mix "à distance". Il suffit de leur envoyer une disquette avec votre séquence en Midifile ou arrangement Cubase et une cassette DAT avec les voix et sons spécifiques et il vous font le mix!

MINITEL: NOUVEAU 3615

Jusqu'à présent sur minitel il y avait d'un côté le 3615 entre 1,01F et 2,19F la minute (sans compter les 3617 et autres qui montent à 9F) qui rapportait de l'argent au serveur. D'un autre côté le 3614 était assez économique (Entre 36 centimes et 13 centimes la minute selon les réductions horaires) Mais le 3614 ne rapportait rien aux serveurs. Depuis peu il existe un intermédiaire: économique et qui rapporte un peu au serveur afin de lui permettre de vivre. Ce nouveau tarif (en 3615)

coûte entre 45 centimes et 16 centimes la minute selon l'heure à laquelle vous vous connectez. Le premier serveur (à ma connaissance) à utiliser ce nouveau tarif est RTEL. Désormais le 3614 RTEL disparaît au profit du 3615 RTEL aux tarifs avantageux. Et je vous rappelle qu'il existe un forum FAUCONTACT sur RTEL accessible par *LCB FAUCONTACT le mot de passe étant FAU.

DIGITAL TRACKER v1.9 ÇA TUE!

Digital Tracker n'est plus distribué par Frontier Software mais directement par l'auteur. Du coup le prix baisse, mais les changements vont bien au delà d'une baisse de prix puisque le logiciel passe de la version 1.2 à la 1.9 et voici quelques unes des améliorations (attention ça tue, on vous avait prévenus !)

Digital sait désormais gérer les instruments en direct to disc (d2d) comme les instruments classiques et les charge en temps réel depuis le disque dur.

Ainsi il est par exemple possible de jouer 10 sons à 25khz 16 bits en même temps à 50khz 16bits interpolés.

On peut enregistrer la séquence musicale en d2d même si elle est composée d'instruments d2d

On peut désormais choisir entre le tempo soundtracker et le tempo réel (en bpm). Le tempo est réglable au centième de beat près.

Un éditeur de texte intégré permet de rajouter des commentaires aux modules et donc de garder leurs nom aux instruments

Tous les effets soundtracker sont disponibles

Il y a moins de bugs

Le sampler offre de nouvelles fonctions comme l'écho, le renveloppement, etc...

On peut voir sa séquence sous forme de pistes et chaque pattern (et chaque) peut avoir un nom

Il est possible de régler le panoramique des voies

DT peut être maître dans une chaîne midi ou esclave

On peut relier 2 falcons et 2 digitals avec un esclave et un maître afin de pouvoir faire du 64 voies!

Combien pour ce truc dement: 9990F et il s'appelle Cubase Audio PRO ? He bien non... 2990F alors ? Non plus... 990F ? En bien non! Tournez la page et vous saurez...

Edité par l'auteur ce monstre de

l'audio coute 240FF Incroyable!
Pour le recevoir envoyez un cheque
à:

Emmanuel Jaccard
47200 Longueville

Vous recevrez 2 disquettes et une
doc sur papier de 80 pages
Pour ceux qui s'étaient enregistré à
la première version de DT (vers
shareware) le prix est de 190F
(l'auteur a gardé les noms de ceux
qui s'étaient enregistrés)
Pour ceux qui ont acheté chez
Frontier, il faut fournir une facture
afin de pouvoir bénéficier du tarif
de 190F
Si vous avez commandé votre DT
chez faucontact, et si vous n'avez pas
de facture contactez nous.

LA FRANCE AUX MOTS FRANCAIS

La langue Française sera bientôt
morte si on ne reagit pas vite! Telle
est l'idée maitresse des défenseurs de
la langue Française. En effet, après
avoir instauré des quotas musicaux
afin de priver EdOX de Techno à la
radio, ceux ci se plaignent du trop
petit nombre de site en Français sur
l'internet. (Qui est (est il utile de le
rappeler?) un reseau international)
et du trop grand nombre de mots
anglais utilisés en informatique.
Alors pour lutter (activement!)
contre le phénomène, les
académiciens ont décidé de franciser
certains mots anglais devenus trop
courants. C'est ainsi que CD ROM
entre dans le dictionnaire sous
l'orthographe de "Cédérom". Si
quelqu'un connaît un académicien, il
serait sympa de lui signaler que CD
ROM est une abreviation (d'un mot
anglais, certes, mais ça reste une
abreviation). C'est aussi stupide que
de prendre le Tégvé (de la
essénecéhé) et de se retrouver
coincé dans les grèves de la ératépé.
D'autant plus que Cédérom et
CDROM se prononcent exactement
de la même façon... Et quand les
networks computers remplaceront
les PC (Pécé), les providers seront il
obliger de sortir des listings avec les
nom des logins ayant un joystick
relié à l'interface SCSI (esséhéssi ?)
du scanner de leur discman ?

APPLICATION(S) SYSTEM(ES)

Applications System Paris change de
nom et devient Appliation Systemes
France. Certes le changement de
nom s'accompagne aussi de la

distribution de CD ROM... Pour PC,
MAC, PLAYSTATION et SATURN.
J'espere qu'il auront la bonne idée
de sortir des CD ROM sur Falcon,
dans la mesure ou le parc de lecteurs
augmente au fur et à mesure de la
baisse des prix des lecteurs (un IDE
quadruple vitesse se trouve à 400F).
Mais ASF n'en oublie pas pour
autant le monde Atari puisqu'ils
proposent quelques softs très
intéressants parmi eux: MagiC, le
super systeme multitache, est
disponible pour 699F (au lieu de
799F) et NVDI4 l'accélérateur
graphique vraiment indispensable à
599F Le couple infernal MagiC &
NVDI étant à 1199F

Les upgrades depuis NVDI 3.x ou
2.5 étant possible pour 199F et 249F
Le traitement de texte Script passe à
la version 5 et gere désormais les
fontes vectorielles sans avoir besoin
de les calculer auparavant (Ceux qui
connaissent Script savent de quoi je
parle) ainsi que la possibilité de
sélectionner des blocs discontinus à
la souris.

Proposé au prix de 699F vous
pouvez le toucher, si vous avez déjà
une
version de script, entre 149 et 549
selon la version
que vous possédez.

Pour tout savoir sur les prix des
upgrades, et leurs autres produits
contactez les.

APPLICATIONS SYSTEMES FRANCE

BP 37

39, Bld de la Muette

95142 Garges Les Gonesses

Tel: (1) 39 86 30 53

Fax: (1) 39 86 62 43

e-mail: danimo@club-internet.fr

VIVE MAO!

Sans aucun rapport avec le grand
timonier, la MAO (Musique Assistée
par Ordinateur) est l'une des terres
de chasse de notre rapace (mais
également de ses ancêtres ST) dont
le fers de lance sont Cubase et
Logic.

Et les MAOistes ont droit à leur
fanzine, en effet l'association
Synchro Scene édite un petit bulletin
à parution aléatoire (selon leur
propres termes) nommé "Musique &
TOS". Tout est dans le titre...

Ils vous proposent outre des infos
sur le club, un test de Cubase Audio
Falcon, des petits trucs sous cubase,
la manière de bien configurer votre
home studio, etc... ils offrent même
la possibilité à des stages de MAO

pour initier les debutants en
informatique musicale aux joies du
sequenceur

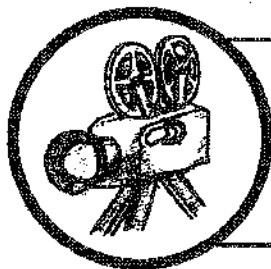
Situés dans la région de La Roche
Sur Yon, les membres du club se
reunissent tous les mois (en studio)
pour dissequer un aspect de la MAO.
La reunion de decembre (oui, bon
c'est pas recent, mais j'ai que le
fanzine de janvier...) était consacrée
à l'échantillonnage.

Synchro Scene
Martine Ouvrard
La Belle alouette
85420 MAILLEZAIS
Tel: 51 00 71 95

[NDEdOX: Au fait, personne ne
veux echanger mon D20 contre un
M1 ou un T3 ?]

DISQUETTES MICROSOFT™ WINDOWS™ 95™

Si vous n'avez pas WINDOWS 95
heu pardon, 95 chez vous (on vous
comprend) vous ne le savez peut être
pas mais il sait gerer les nom de
plus de 8+3 caracteres. Jusque là
rien d'anormal et c'est même une
bonne idée (A quand la même chose
sur Atari ?). Le problème c'est que
Windows 95 doit rester compatible
avec les vieux Windows 3.1 (Cela
voudrait il dire Windows 1931 ?) et
DOS. Donc quand on sauve sur
disquette les noms sont tronqués et
où diable Windows stocke-il le nom
complet ? Dans un fichier comme
Access PC sur Mac ? Ce serait trop
propre. Non, la methode utilisée par
Microsoft consiste à sauver tout ça
dans le directory sous une forme qui
rappelle celle des fichiers effacés.
(Vous savez, juste la premier lettre
est modifiée) Or comme la première
lettre de chaque "fichier" n'est pas
celle qui correspond au caractere
"effacé", lorsque vous demandez des
infos sur la place libre sur la
disquette, le GEM vous renvoie des
valeurs totalement delirantes
puisque il considere ses fichiers
fantomes comme existants. On
arrive ainsi à avoir des disquettes
avec 7Mo d'occupé et encore 800Ko
de libre! Mais jusqu'où iront ils.
(Tous les termes utilisés sont
déposée par Microsoft Corp)
(L'expression "Maitre Du Monde"
n'est pas encore déposée, mais ça ne
saurait tarder...)



VOLCANIC PARTY

Trois jours de feu !

"Quand on aime on ne compte pas"... Suivant l'un de ces bons vieux proverbes j'ai amené cette année encore mon Falcon prendre l'air de l'Auvergne. Impatient d'arriver, mais également inquiet à l'idée que le lieu où se déroule la party n'ait pas autant de charme que l'ex-salle de cinéma de l'année dernière... Sans plus attendre, j'ai pris titine (ma voiture, ou plutôt celle de ma chère moman) et j'ai accessoirement pris deux copains avec leur machine.

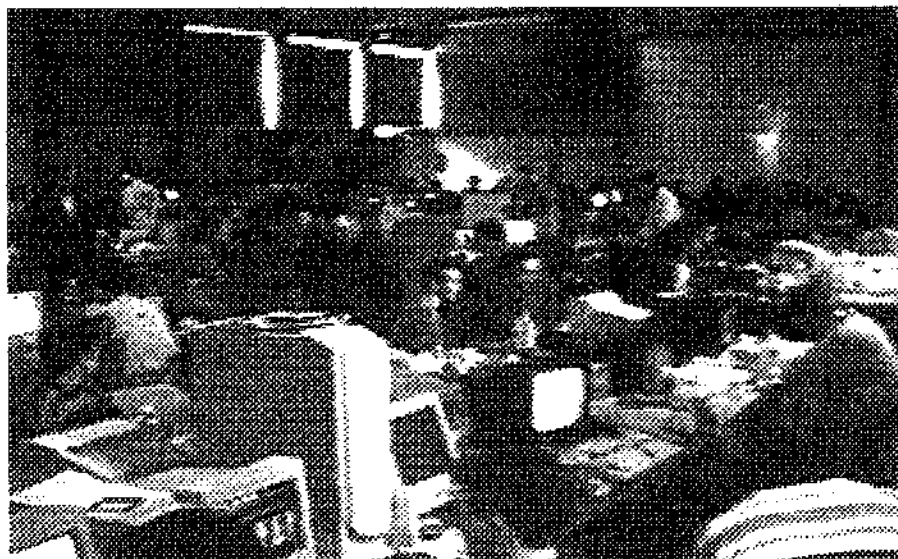
DEPART EN FANFARE

Dans la série "FAUCONtact bat tous les records" il faut absolument que je vous raconte l'état de la voiture au départ. Imaginez: Mon Falcon, Le Falcon en Tower d'un pote, un Amiga 1200, un Commodore 64 avec des dizaines de disquettes et un lecteur de disquettes monstrueux, trois écrans bien volumineux à souhait, sacs de couchages et couvertures, bouffe, des affaires de toilettes et trois humains. Le tout à faire rentrer dans une Opel Corsa... Après avoir pris toutes les positions possibles ("Non je ne m'assois pas sur le moniteur VGA", "David, pourrais-tu légèrement tirer mon Tower sur le volant, il frotte contre mes oreilles", "Non Mickael ton Falcon ne rentre pas sous les pédales", "Bon allez Mickael, fait pas le difficile, après tout le moniteur peut encore te servir d'appui tête", "Mickael, tu peux me changer la vitesse s'il te plaît ?") nous avons enfin trouvé une position acceptable. Et decollage pour Clermont-Ferrand ! Je vous laisse imaginer les vitesses de folie que nous avons atteint dans les côtes de l'A75... Aurions-nous battu le record de la Renault cinq de Mentasm bourée à mort, lors de l'AG 1995 ? Pas sur !

ARRIVEE EN PIPO

Bon voyage, si l'on excepte les caprices de titine, et deux ou trois plantages sur la direction à prendre. Arrivée à Pont du Château le Samedi en début d'après-midi. Grosse incruste dans la salle, on pique un magnifique chariot mis à disposition pour décharger le matériel (bonne idée), on écrase les gros vers étalés ça et là sur le sol (comprenez: des codeurs fous emmitoufflés dans leur sac de

l'immense porte de métal delimitant l'entrée qui rapellait un peu un hangard pour avions ! Au niveau équipement, encore une fois c'était très bien: Ecran géant avec retroprojecteur video tritube, plusieurs grosses enceintes réparties dans la salle, talkies-walkies reliant les différents organisateurs entre eux, gestions informatique des votes pour les concours, ... largement de quoi me faire palir quand je compare ça à l'organisation de l'Assemblée Générale de FAUCONtact !



couchage). Dieu merci, Edox avait pu nous garder une place à côté de lui (il était arrivé la veille). Et il y en avait besoin: la salle était bien remplie. 150 à 200 personnes à vue de nez. Ça roule ! [NDEdOX: Le journal local qui a publié un article sur la party annonçait 180 personnes (si je me souviens bien...)] A propos de la salle, elle n'était pas mal. Certes, elle n'avait pas autant de charme que celle de l'année dernière, mais cependant la pénombre et la zike de fond bien enrichie en basses donnaient une bonne ambiance. Il y avait aussi

ANECDOTE

Je suis désolé je ne peux pas résister à ce petit plaisir... C'était trop bon ! Si vous avez bien lu le début de l'article, vous avez vu que j'ai amené mon bon vieux Commodore 64 acheté récemment (!). A l'arrivée, je ne prends même pas le temps de déballer mon Falcon, j'attrape un organisateur et je squatte honteusement l'écran géant. Et j'y branche... sissi, le C64. Suspense dans l'assistance (dans la série "j'ai entendu dire que les

demons C64 tuent la mort, mais bon, a voir la tronche de la machine, je doute..."). Je prends tout de même le temps de marquer a l'écran du C64 (...donc aussi sur l'écran géant) "RAPPEL: Microprocesseur a 1 Mhz" pour les incultes... (D'ailleurs, je doute qu'ils aient pu lire, la projection sur l'écran géant n'étant pas super-nette et la fonte du BASIC C64 pas très grosse). Et là je lance la Mathematica, demo gagnante a la Party 5 de Décembre 1995. Un petit LOAD "**", 8,1 et c'est parti. En hors d'oeuvre on a droit a quelques modes graphiques étendus mais personne ne bronche (normal, ça a beau être très bien pour du C64 ça reste du C64 !). Puis des spheres remplies qui se passent les unes derriere les autres (Là, j'imagine les "incultes" en train de ricaner, et les "connaisseurs" qui commencent a halluciner sérieusement). Ce n'est que lorsque les tunnels psychedéliques en 3D sont arrivés, suivis par un tore avec éclairage (en plein écran, s'il vous plaît) le tout accompagné par une zike Trans avec une rythmique "comme pour de vrai" qu'un brouhaha a commencé a s'élever dans la salle, pour terminer carrément en applaudissements ! Je crois pouvoir dire que ça en a scié certains. Pas besoin de super matos pour faire de la bonne demo. CQFD.

LE RESTE

Premier constat: le grand nombre de Falcon. Ce n'est pas moi qui l'ait dit, ce sont des possesseurs d'Amiga et de PC qui me l'ont dit lors d'une conversation ! Vous savez, dans la série "Putain, pour des sous-développés vous êtes vachement nombreux !". Si on s'imagine que le Falcon est une machine enterée et plus que marginale, évidemment ça surprend. Un Falcon normal par là, un Tower par-ci, un autre Tower avec carte 40 Mhz et mega-écran multisync,... j'imagine les conversations "Tiens, t'as quoi sur ton PC ?"... "Moi ?! mais c'est pas un PC, c'est un Falcon..." "Ha heu je...". Le Falcon n'est peut être pas une machine super repandue, mais en tout cas tout le monde s'est donné le mot pour l'amener a la Volcanic. Bilan: a vue de nez, près d'un tiers de Falcons ! Vive la

France ! Il y avait aussi quelques RISC PC d'Acorn qui traînaient (Raahhh...lovely !) je n'ai pas pris le temps de tester, mais des potes ont essayé: le système est beau, mais il leur a planté a la figure pas mal de fois ! Peut être est-ce dû a la présence de la carte Intel qui cotoie le processeur RISC de la machine ?!

En passant, quelqu'un présentait un émulateur Amiga pour PC. Malheureusement les hurlements de rire (forcés) de certains possesseurs d'Amiga m'ont empêché de voir la chose. "Ca rame ! Ca rame ! Et c'est un Pentium ouah ah ah !". Et oui gros nain, mais ça marche. Et va émuler un Amiga sur PC tu m'en diras des nouvelles ! Donc dommage, je n'ai pas vu tourner la chose, mais j'aimerais bien la voir, si quelqu'un l'a qu'il me la fasse passer, j'irais squatter un pentium !

A PROPOS DES DEMOS

Il y avait du très bon, et du moins bon.

Commençons par ma petite crise personnelle: je ne suis pas programmeur de demo, mais ça ne m'empêche pas de les apprécier, et a ce titre, de les critiquer... Parlons donc mes frères des demos présentées sur Amiga (notez que ces critiques pourraient très bien s'adresser au Falcon si ce genre de demos était aussi fréquent sur ce dernier). Ce phénomène existe aussi sur PC, mais en moins marqué me semble-t-il (ils ont passé leur crise). Comme vous le savez, la course a la puissance des machines met a la disposition de n'importe qui aujourd'hui une certaine puissance de calcul (et comme dirait Dupont: "Je dirais même plus, une puissance certaine"). Ce n'est pas pour autant que les effets des demos sont simples a programmer, mais bon, ça arrange bien quand même ! Sur ce, les programmeurs se disent "Puissance de calcul = je fais pleins de calculs dans mes demos". Alors, évidemment lorsqu'on voit pour la première fois une demo qui vous balance a la figure des objets complexes, avec du mapping, de la reflexion, des effets de lumière a pleurer ce que c'est beau c'est sûr on aime. Au debut, seuls les PC pouvaient faire ça décemment. Puis les cartes accélératrices pour Amiga ont commencé a se repandre, a un

tel point qu'il a été possible aux programmeurs de se faire bigrement plaisir, en pompant allègrement ces effets. Si vous voulez c'est beau, mais on sent derriere les types nevrosés d'avoir bavé devant les demos PC pendant des mois en se disant "Qu'est-ce que j'aimerais pouvoir faire pareil!". On les comprend, hein. Mais je crois qu'ils ont atteint aujourd'hui un point critique de non créativité et de repompage mutuel actif... que je n'avais jamais vu sur Amiga. Oui c'est beau, mais chacun veut son tunnel, son bigonio rondouillard en mapping qui se dandinne a l'écran, son effet flaque d'eau, et finalement, on a l'impression de voir la même demo défiler sous nos yeux. L'Amiga m'a habitué a plus d'originalité, et visiblement je ne suis pas le seul a penser ça. La preuve: une demo qui n'était pourtant pas techniquement extraordinaire comparée aux autres (anims de surfers digits, avec deux ou trois petits effets, et une bonne zike...) est arrivée troisième du concours demos (multi machines). Explication: elle avait ce petit quelque chose en plus, le "design" peut être, l'idée, le fun, qui a fait l'effet d'un bol d'air frais au milieu des autres demos. Et toc ! Noter que la demo gagnante s'appelait "Magic Biniou" (pardonnez l'orthographe hasardeuse) du groupe EclipseTM sur PC, et qu'elle était justement relativement originale, avec une musique imprégnée de melodies traditionnelles bretonnes, et également quelques références culturelles visuelles (petits personnages en zolie 3D éclairée qui dansent la farandole sur fond d'étoiles mouvantes, ...). Tout ceci pour dire que je suis bien content qu'ils aient gagné. D'accord ils avaient eux aussi leurs bitonios poilus en 3D, mais bien exploités, na ! [NDEdOX: C'est la demo d'Anarchy qui aurait du gagner (C'est mon avis personnel, et le coder est mon binôme...) mais le sale PC qui passait les demos sur le grand écran n'est passé correctement en SuperVGA, ce qui fait qu'une partie de la demo n'a pas pu être correctement diffusée] Concernant les demos Falcon, mon avis se résumera en 3 lettres, que je vais même répéter trois fois: Bof, bof, bof... Deux demos étaient présentées, une par les gens de chez

Falconnexion (qu'on applaudit au passage !), qui calculait des fractales, bon c'était bien fait, et c'est déjà bien de participer, mais c'était pas vraiment original ni très varié. L'autre demo semblait déjà plus vaste, mais j'ai rien vu de transcendant, si ce n'est un effet de "roto- deformato- interpolo- zoom" plutôt sympa. [NDEdOX: Moi j'ai bien aimé la deuxième...]



Ensuite, le bon, c'était les demos "Wild" (Traduction littérale: "sauvages"). Je crois qu'on peut les définir comme des demos qui font appel à l'informatique pour leur réalisation, mais qui n'ont pas l'informatique pour support direct. On peut donc utiliser la video, la sono, les ombres chinoises (!), etc... Cette année à la Volcanic, les participants avaient fait TRES fort et s'étaient vraiment défoncés ! J'en ris encore ! Je commence par le groupe Saturne, qui a fait marrer toute la salle avec une video de plusieurs minutes. Le thème était simple: on prend une demo "comme sur Amiga", et on la refait en video avec trois bouts de papiers, un crayon gris, une théière, une baignoire, de l'eau, un canard en plastique, des figurants (pour le motion blur !), et la maison à momo. On mélange le tout pour finir en apothéose dans la baignoire. La crise, j'en ai encore mal aux mâchoires ! Ils ont bien mérité leur première place ! D'autres (dont j'ai oublié le nom, désolé) présentaient une video tout aussi poilante et qui m'a semblée plus construite au niveau scénario et mise en scène. L'histoire d'un type

qui aurait mieux fait de rester couché, et à qui il arrive un tas de m... que vous n'imaginez même pas. Entre le lavage de dents bien crade et les gamelles, notre gars a été assaisonné comme il faut ! Si je me souviens bien, ils sont arrivés en seconde position. Et j'ai gardé le plus (rayer les mentions inutiles): delirant, extravagant, surprenant, original, un peu dingue quand

tétines animées. Le plus drôle était le prix offert au gagnant: une monstrueuse tétine au moins de la taille d'un Falcon ! Un concours top, avec un prix top, j'en redemande.

LE CAFE

Pas mal, pas mal. Cette année SHK s'était surpassé, et ne nous a pas servi du pétrole en guise de café ! Non non, il s'est mis aux normes européennes, c'était du Sans Plomb 98 ! Bon, je déconne il était pas mal le café et puis en plus c'était pas toujours lui qui l'avait fait. Rendez vous l'année prochaine pour la suite de la saga.

LE CONDOR DU WEEK-END

Autant j'ai apprécié la Wild de Saturne, autant je les ai maudits jusqu'à la septième génération... pour la Saturne Party. L'année dernière il y a eu des problèmes et la party n'a pas pu se faire. Cette année elle se fait, et des tracts étaient diffusés pour l'occasion. Super, je lis... "Concours de demos Amiga"... "Concours de demos PC"... Bon, et Atari, c'est où ?... Je relis le papier, pour finalement trouver en vrac, dans la liste des concours Wild "Demo Falcon". QUOI ? ! Le Falcon relegué au placard, avec tout ce qui est inclassable. Oui, oui, vous savez, le caca qui s'est vendu à trois exemplaires. La merde d'Atari, là. Le machin qui ne sait pas faire des bitonios à poils verts en 3D à l'écran sans carte accélératrice. Et puis, le constructeur l'a abandonné depuis le début, c'est sûr... ben voyons. Donc un grand MERCI aux organisateurs de la Saturne Party pour soutenir grandement la diversité du parc micro-informatique. Rendez-vous dans dix ans à la Saturne-Party pour participer tous en chœur à l'unique concours "Programmation d'un jeu de taquin en COBOL". Je critique, je critique, mais je pourrais proposer des solutions. Par exemple, il aurait été si facile de faire un concours demos Falcon, avec des prix. Et d'avertir que dans le cas où il y a trop peu de demos, alors à ce moment là on les passe en Wild. Ou alors, on diminue les prix. Ou encore on cesse de séparer les machines, et on mélange tout le monde, sauf qu'il y a des prix jusqu'à la neuvième place. Avoir trois fois trois vainqueurs, ou neuf

vainqueurs c'est pareil, mais là y'a le fun en plus car la différence se fait au niveau de l'imagination des auteurs, et non pas au niveau de la vitesse du microprocesseur. J'en ai discuté avec les organisateurs de la Saturne party, qui ne trouvaient pas cela particulièrement deshonorable pour le Falcon et après quelques explications, nous en sommes restés sur ce point: Attendons voir l'avis des possesseurs d'Atari après la party, là on pourra juger si ça a plu ou non. Problème: aux dernières nouvelles le nombre de Falcons à la Saturne party était ridicule ! Je ne sais donc pas quoi vous dire, je me demande seulement pourquoi le nombre de Falcons était si faible... [NDEdOX: Boycott ??] Je pense que si dans les party on commence à plus ou moins ignorer le Falcon, les programmeurs ne vont pas être encouragés. Et tous les utilisateurs Falcon d'ailleurs, car les demos sont la vitrine technologique d'une

machine me semble-t-il. Je me demande d'ailleurs ce qu'attendent les organisateurs pour proposer aussi des concours de demos sur RISC PC. "nianiania...y'en a pas beaucoup". ET ALORS ? C'est pas en les laissant dans leur coin qu'on va les sortir de la marginalité. Il faut prendre exemple sur la Symposium'96 qui (en théorie, je n'y étais pas pour vérifier) proposait des concours: PC, Amiga, RiscPC, Falcon, ST, et C64. Là c'est varié.

AU FINAL

C'était très bien. Je suis party (ouf ouf) avec le sentiment de ne pas être venu pour rien. L'ambiance était au rendez-vous, les surprises, tous les habitués qu'on aime bien, la zike, l'organisation, ... Une party FRANCAISE, oui madame, qui ne faisait pas "usine à gaz", qui était bien sympa, bien remplie et bien

distrayante (nb: Je crois aussi que pour s'éclater dans ce genre de trucs, il faut venir à plusieurs, en petite équipe où on se connaît bien, après ça roule tout seul). Et une mention aux sympathiques hostesses de l'organisation qui ont apporté une agréable touche de fraîcheur et de féminité.

Splash.

Merci à Logitron pour les photos. Eclipse™ est une marque déposée (pour de vrai) de Régis V. (NDEdOX: Je ne met pas son nom en entier, quelle honte ce serait pour lui de voir son nom dans un magazine Falcon... ;-)



LES LOGICIELS PARX ? VOTRE ATARI LES ADORE !

D2M 2.50

La référence en matière de dessin bitmap sous GEM. Du ST au Falcon030, mais aussi GEMulator et MagiCMac, dans toutes les résolutions avec 1Mo de mémoire minimum. Plus de 100 modules d'import / export, pilotage de scanners, impression couleur, digitalisation vidéo ...

D2M 2.50 690 F
Mise à jour D2M 2.0a ⇨ D2M 2.50 100 F
avec nouvelle documentation.

EDC

Compresser les données du disque dur en temps réel pour gagner en place et optimiser les accès aux fichiers. Très simple d'installation il devient rapidement un outil indispensable, qui redonne une jeunesse à votre périphérique.

EDC compresse les fichiers et non les secteurs, ce qui permet de préserver l'intégrité des documents, même en cas d'incident (coupure de courant etc.)

EDC 421,95 F

CD-RECORDER

Réalisez vos CD-ROM informatiques, backup de sauvegarde définitifs, stockages de fichiers volumineux etc. Un logiciel indispensable pour les petites productions de CD-Audio & Masters ! Fonctionne sur ATARI TT030 et Falcon030 compatibles CubaseAudio.

CD-Recorder 2 532,60 F
Philips CDD2000 + CD-Recorder 9 534,64 F
Yamaha CDR100 + CD Recorder 17 185,50 F
Yamaha CDR102 + CD Recorder 10 528,40 F
CD Vierge Kodak 74" 48 F

MODULES D'IMPRESSION COULEUR

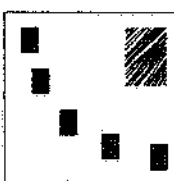
BJC 600, Epson Stylus Color 211,05 F
BJC 4000, HP500C, 550C, 560C 180,90 F
BJC 70 144,75 F

Drivers WIM fournis avec PICCOLO permettant : choix du papier, sortie couleur ou N&B, séparation quadri, tramage, zoom optimisé, placement du document...

SCANNERS (ST/TT/FALCON)

Scanner Mustek 600 dpi A4 16M coul. 3290 F
Scanner Mustek 600SP dpi A4 16M coul. 3790 F
Scanner Mustek 1200 dpi A4 16M coul. 3990 F
Scanner à main 990 F

PARX



PARX

9, rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél. 43 56 92 76
Fax 43 56 80 47
BBS 43 53 57 70

PICCOLO est une version réduite de D2M 2.50
Les pilotes des périphériques sont également disponibles séparément (nous contacter)
Frais de port : 30 F, logiciel / 100 F, scanner - imprimante & graveur de CD-ROM
Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis



CENTurbo I

890 F.

LA carte accélératrice du Falcon !

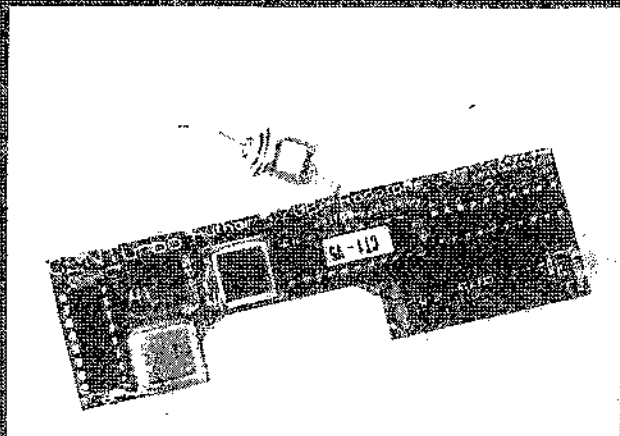
Redécouvrez CUBASE Audio et STUDIO SON en TURBO !

La puissance globale est multipliée par 2 avec le BUS à 20 MHz, les CPU, FPU et DSP à 40 MHz et le VIDEL à 50 MHz.

Un commutateur matériel permet de choisir à tout moment entre le mode NORMAL (Falcon d'origine à 100%) et le mode TURBO. Le mode TURBO est utilisable avec les moniteurs SM124.5 et RVB/TV.

La quasi totalité des logiciels fonctionnent en TURBO, y compris la plupart des jeux.

La CENTurbo s'intègre discrètement dans le boîtier d'origine et ne gêne aucune autre carte.



Conçue et fabriquée par CENTEK, elle a été pensée pour une installation très simple (13 fils à souder) et rapide (30 minutes). Une notice permet à tous ceux qui savent tenir un fer à souder, une installation sans risque et une Hotline technique reste à votre disposition en cas de doute... ou de problème.

Fournie avec les logiciels CENTscreen et CENTvidel.

Le logiciel CENTscreen permet de travailler dans des résolutions et modes comme, par exemple, 896*672*16 à 60Hz, 1024*768*16 à 99Hz (entrelacé) ou encore 640*480*16 à 52Hz. CENTscreen intègre un économiseur d'écran compatible ENERGY-STAR et les modes Virtuels qui fonctionnent avec CUBASE Audio ! Imaginez une partition de 4000*2000 qui seroit (en hard) à droite et en bas ! Avec le logiciel CENTvidel, vous pouvez modifier ou créer vos propres modes video avec la plus grande simplicité.

Logiciels gratuits pour les possesseurs d'une CENTurbo d'OXO. Prix spécial de 600 Frs pour les développeurs, contactez nous !

Pose en 48 heures

200 F

Pose immédiate sur RDV300 F

CENTurbo II

Cette carte réunit tout ce qu'il manque au Falcon !

Elle reprend toutes les caractéristiques de sa petite sœur avec en plus :

Un nouveau CPU 68030 32 BITS à 60 MHz

Un support COPRO 68882 vous permet de réutiliser votre COPRO 33MHz à 60 MHz et en 32 BITS !

Un support de SIMMs 32 Bits standard vous permet, enfin, d'avoir de la TT-RAM (4, 8, 16 ou 32 Mo) accédée 20% plus vite que sur un TT !

Superbement dessinée, la CENTurbo II s'intègre DANS LE BOÎTIER D'ORIGINE en s'enfichant dans le SLOT BUS et ne nécessitant que 14 soudures. Le Slot BUS est reporté pour vos anciennes cartes et étendu en 32 Bits Data. Adresse et signaux du 030 (dés disponible pour les développeurs !)

Du mardi au samedi, de 12 à 19 heures

(Province) 44 20 20 20

Rue de la...

60290...

sur RDV...

La CENTurbo II est capable de piloter 2 cartes... un cable adaptateur au bout duquel se trouvent... ces slots seront bientôt proposés une carte... ETHERNET.

Enfin la CENTurbo II possède un emplacement... EPROM de 64 Ko qui intégrera le BIOS d'exploitation prévu pour les ordinateurs...

CENTurbo II sans ram

+ 4 Mo

+ 16 Mo

Adaptateur ISA

Fourni avec drivers pour carte VIDEO (type...

ETHERNET (type NE2000)

Prix spécial pour les développeurs

RAM

CENTram 14 nue

La plus célèbre des cartes mémoire.

Passez à 14 Mo avec une SIMM 32bits

CENTram 14 équipée

CENTram 812 nue

Pour passer votre F030 à 60 MHz

avec une SIMM 32bits standard

CENTram 812 avec 4 Mo

CENTram 812 avec 8 Mo

CENTram ST4 nue (non...

Pour passer votre STF à 60 MHz

avec une SIMM 32bits standard

CENTram ST4 équipée

STE à 2 Mo (2 SIMMs)

STE à 4 Mo (4 SIMMs)

MST2 à 4 Mo (16 chips)

TT030 2Mo ST-Ram

TT030 Carte TT-Ram nue

REPARATIONS de toute la gamme...

Pièces détachées. Des autres...

Testez nous ! Devis GRATUIT

Forfait hors pièces 48H

Forfait IMMEDIAT sur RDV

TOS (avec notice de montage)

TOS 2.6 pour STE/MST

BITOS 1.62/2.6 pour STE/MST

MODE 2.6

Petit circuit pour utiliser un TOS 2.6 sur STF

Fonction BITOS avec l'ancien TOS en 2 boîtiers (mode 2.6 + TOS 2.6)

MODE HD

Petit adaptateur pour utiliser un lecteur 1.44 Mo sur

STF/E et MST. Avec notice de montage.

Contrôleur AJAX

Lecteur 1.44

COPRO 68882-33

Ces modèles supportent les fréquences des cartes...

COMPO Micro Video BEIGQUE +328261451 sur FALCON

CENTURBO

CENT

ATTENTION: ANCIENNE VERSION !
Test de la nouvelle version (beaucoup plus compatible
notamment au niveau du DSP et livrée avec de meilleurs
softs) dans le prochain fanzine.
BIEN LIRE L'ADDENDUM EN FIN D'ARTICLE!

Pour de ne pas faillir à la réputation Faucontactienne, voici, trois mois après tout le monde le test de la Centurbo d'OXO Concept, [NDLR: A l'heure actuelle ce n'est plus OXO, mais CENTEK qui distribue (pour le même prix) la nouvelle version de la carte, lire l'addendum en fin d'article] carte accélératrice qui allie un prix imbattable à des caractéristiques fort correctes. En plus, moi au moins, j'ai du recul, et j'ai eu le temps de bien la tester, hein, moi au moins...

NB: Dans tous ce qui suit, CT est l'abréviation de Centurbo.

PRÉSENTATION:

Il y a, en fait, sur Falcon, deux types de cartes accélératrices: Les "Turbos" (HRC, CT1), et celles qui rajoutent un 680x0, de la TT RAM, ... (Barracuda, CT2, Afterburner, ...). La Centurbo 1, ou CT1 pour les intimes, se contente de "Booster" votre falcon, son DSP et son son copro à 40 Mhz, le bus passant lui à 20 Mhz et le Vidéol jusqu'à 50Mhz(cela nécessite une soudure plus difficile, mais indispensable pour pouvoir utiliser la Carte sur TV). Elle se branche assez simplement(à ce que m'a dit mon revendeur) à l'intérieur de votre oiseau, et s'active ou se désactive par un interrupteur que vous placez où bon vous chante (si vous voulez savoir, je l'ai mis derrière, m'enfin...). En gros, elle peut être assimilée au mode Turbo de certains PC. Vous pouvez switcher en théorie n'importe quand, mais il faut tout de même éviter de s'amuser avec l'interrupteur quand l'ordinateur fonctionne, car, surtout si le programme utilise le DSP, il y a des risques de plantages.

LA THÉORIE:

Voici les résultats théoriques que j'ai obtenus avec un logiciel vieux comme le monde passé sur un Start Micro Mag il y a quelques temps (La base 100 est un ST): En mode normal: Mémoire: 410%, Register: 406%, Divide: 507%, Shifts: 1737%(!), Bios Text: 94% (je n'étais pas en résolution ST compatible), String: 111%, Scroll: 40%, GEM: 175%. En mode turbo, ça donne: Mémoire: 780%, Register: 1024%, divide: 1268%, Shifts: 4457%(!!!), Bios Text: 134%, String: 160%, Scroll: 53%, Gem: 244%. Les résultats sont très jolis, mais il ne faut souvent pas trop se fier à ce genre de tests. M'enfin c'est une coutume, alors...

LA PRATIQUE:

Alors là j'ai passé du temps dessus, suffisamment pour vous faire un compte rendu de mon expérience... Pour mesurer les pourcentages, j'ai pris pour 100% une vitesse doublée: Ainsi, par exemple, si un calcul prend 150 s au lieu de 200, je fais $(200-150)/(200/2)=50/100=50\%$ d'accélération. Une autre chose à signaler, c'est les plantages: Evidemment, il y en a, dus certains à la carte, d'autres aux logiciels qui ne l'apprécient pas. Mais rappelez-vous bien que, dans le pire des cas (genre la carte qui brûle (c'est une blague)), VOUS N'AUREZ RIEN DE PIRE QU'UN FALCON NORMAL. Ainsi, si un logiciel ne fonctionne pas du tout en mode turbo, il vous suffit de le lancer en mode non turbo, et ça roule (lorsque le Falcon est en mode non Turbo, la carte est ignorée). Encore deux petites choses à signaler: D'une part, à cause de "petits problèmes techniques bien indépendants de ma volonté" je n'ai pas pu voir ce que cela donnait sur TV, mais juste sur VGA. D'autre part, je ne suis malheureusement

pas multimilliardaire, ce qui veut dire que je me suis contenté souvent des démos des logiciels. Pour préciser quand je parle d'une démo, il y a un (D). Enfin, la carte n'est fournie qu'avec 2 logiciels: Ext-cloc, pour l'utiliser sur TV, et l'étendeur de résolution, qui n'est autre que... Vidéol Inside !

C'EST PARTI POUR LES TESTS...

Studio Photo Pro(D): Il est bien car il m'a permis de faire des tests à la fois avec le DSP, à la fois sans. En mode normal, une rotation de 10 sans DSP prend 204 s, et 130 s en turbo, soit une accélération de 72%, c'est très cool. Avec le DSP, les chiffres sont de 11s sans à 7s avec, d'où une accélération de 72%. Je n'ai eu à déplorer aucun plantage. Mais malgré tout, j'utilise régulièrement Studio Photo (la vieille version), et je le trouve lent même avec la carte (je me demande comment il peut bien faire pour mettre 30 secondes à charger une image TGA en True Color). POV 2.0: Un calcul de 1520s n'en prend plus que 1040s, soit une accélération de 63%. Cependant, je vous conseille de calculer vos images avec Faster Than Pov, qui m'a laissé sans voix.

XENOMORPHE (D:PHOENIX): Phoenix m'a donné une accélération de 68%, un calcul prenant 116s au lieu de 176s.

DOOMINO: La démo de moins de 96 Ko (Un Doom dans le metro) m'a agréablement bien surpris: Jusqu'au retour au bureau habituel, en non accéléré, la démo dure 1 min 38 s. En Turbo, elle dure tout juste 1 min. Cela donne une accélération de 60%, et le résultat est tout à fait perceptible, c'est vraiment très bien. Mais n'oubliez pas que c'est sur moniteur. Sur Tv, le jeu étant déjà plus rapide, l'accélération serait moins

importante.

BOMB SQUAD(D): Ce logiciel (diffusé par FauconTact dans la rubrique DP il y a peu), fonctionne très bien, même si il faut couper la musique. Cependant, lancé, on ne semble pas voir de différence... Mais dès qu'on tue trois ou quatre monstres, le jeu devient deux fois plus rapide, et carrément injouable, comme quoi..

PLAYER MPEGS. Je possède 3 players MPEG: Un non-DSP, et deux DSP, dont la version noir et blanc de M.Griffils (désolé pour l'orthographe). Pour boucler 3 fois une animation de 95 imgs, le player DSP couleur me donne 23 s au lieu de 36s(72%), celui de Griffils 21s au lieu de 32s(68%). Pour jouer une fois cette même animation, le player non-Dsp prend(soupir) 93s au lieu de 146s (72%). Le resultat est visible aussi à l'oeil nu. On apprecie une fois de plus cependant la presence du DSP..

MOONSPEEDER: Pas de problème, il plante lamentablement en accéléré, même en choisissant le mode "accéléré" au démarrage.

De CRAC toujours, Cloen-Versus-Moonspeeder. plante à peu près autant, ce qui peu laisser planer des doutes sur la comptabilité de MoonGames (si il sort), qui reprend ces deux phases. Cependant, don't panic, en mode normal ca marche très bien, pas de problème..

KILLING IMPACT(D): Je n'ai que la démo(hé oui), mais le logiciel n'a pas voulu fonctionner correctement: Il y avait des "interferences" sur l'écran, et ca plantait. Ca m'étonne car les magazines parlent d'une gestion très fine des cartes accélératrice, mais c'est peut-être juste la demo.

DIGITAL-TRAKER(D): En turbo, il plante tout autant que Moonspeeder, m'affichant des problèmes de communications avec le DSP. M'enfin, ce n'est que la démo, donc...

GRAOUMF TRACKER:Il fonctionne lui sans aucun problème, et je n'ai eu à deplore aucun plantage de la part de cet excellent soundtracker, sur toute la durée du test.

FLIGHT: La démo de vol fractale

fonctionne très bien, et le vol met 60 s au lieu 90s, soit 66% d'accélération.

TOWER II:Il plante en turbo, et c'est bien dommage..

DES LAZER ET DES HOMMES II: Il plante aléatoirement au cour du jeu, qui est quand même accéléré.

FIREFORCE:Il fonctionne très bien tant qu'on utilise la version avec les bruitages, et le jeu est énormément accéléré(là encore, ça devient injouable lorsqu'il n'y a qu'une fenêtre, mais il y a une option pour le ralentir).

BAD MOOD:DOOM fonctionne très bien avec la carte et est bien accéléré. Au fait, les personnes qui ne l'ont jamais vu peuvent être amener à l'imaginer comme horriblement lent.

Vous devez savoir que les vitesses données sont mesurées en plein écran avec niveau de détail maximum, ce qui explique des vitesses de l'ordre de 5 img/s quand les scènes sont compliquées (genre 4eme niveau de la version démo d'Hérétique).

Cependant, on peut baisser les détails et/ou la taille de la fenetre, et le jeu tourne

alors tout à fait convenablement (Par exemple, on peut jouer en plein écran avec les niveaux de détail max aux alentours de 20 img/s sur un VGA accéléré (enfin dans les niveaux de Doom, car ceux d'Hérétique sont beaucoup plus compliqués...)). En plus, BAD MOOD ne tourne pas en 256 couleurs comme sur Pécé mais en 65536(=TC). De toute façon procurez-le vous vite, vous ne le regretterait pas.

MEGAPLAYER:Il ne fonctionne malheureusement pas avec la carte.

RADICAL RACE:La démo de ce futur Hit (il est vraiment génial) rencontre malheureusement des problèmes avec la carte au niveau des rou-tines sonores. Il faut donc booter en Off.

VIDEL INSIDE: Comme je l'ai dis un peu plus haut, il est fourni avec la carte comme extenseur de résolutions. Ce logiciel se présente comme un petit programme à

mettre dans le dossier auto, et qui permet d'obtenir des résolutions bien supérieures à celles en standart. Deux surprises: D'une part, il sagit de la version 1. 1 (alors que la 1. 2 vient de sortir). D'autre part, il n'y a que 3 résolutions spécifiques aux Cartes accélératrices, permettant d'atteindre, sur VGA, du 1024*768 en entrelacé en 4, 16 et 256 couleurs (ca jette, et l'entrelacement ne se voit plus vraiment, vu la finesse des lignes..) les résolutions spécifiques aux Falcons standards allant jusqu'au 1664*592(!) en entrelacé sur TV, ou 868*656 non entrelacé ou 880*768 entrelacé sur VGA(en 256 couleurs). De toute façon, la version 1. 2 n'apporte pas de nouvelles résolutions spécifiques à la Centurbo, ceci dit elle apporte de nouveaux modes Truecolor. Allez, je suis gentil et je vous les donne (les taper dans VLDAT, et spécifiques aux VGA).

320x200, True Color, 50 Hz 3, 320, 200, 16, \$114, \$100, \$7E, \$40, \$F, \$7E, \$D1, \$4DB, \$3FD, \$DD, \$DD, \$3FD, \$4D5, \$140, \$5, \$182

384x240, True Color, 50 Hz 3, 384, 240, 16, \$114, \$100, \$A3, \$25, \$2F6, \$A3, \$D1, \$4DB, \$457, \$97, \$97, \$457, \$4D5, \$180, \$5, \$182

400x288, True Color, 56.4 Hz 3, 400, 288, 16, \$114, \$EF, \$B8, \$19, \$2D9, \$B8, \$CO, \$49D, \$497, \$17, \$17, \$497, \$497, \$190, \$5, \$182

416x296, True Color, 50 Hz 3, 416, 296, 16, \$114, \$100, \$B3, \$15, \$2E6, \$B3, \$D1, \$4DB, \$4CB, \$2B, \$2B, \$4CB, \$4D5, \$1AO, \$5, \$182

448x368, True Color, 81.8 Hz 3, 448, 368, 16, \$14, \$FF, \$C7, \$8, \$2D8, \$C7, \$DO, \$2F8, \$2F5, \$15, \$15, \$2F5, \$2F5, \$1CO, \$4, \$182

400x576i, True Color, 56.4 Hz 3, 400, 576, 16, \$14, \$EF, \$B8, \$19, \$2D9, \$B8, \$CO, \$49D, \$497, \$17, \$17, \$497, \$497, \$190, \$4, \$182

448x736i, True Color, 80.1 Hz 3, 448, 736, 16, \$14, \$FF, \$C7, \$8, \$2D8, \$C7, \$DO, \$30A, \$2FF, \$1E, \$1E, \$2FE, \$305, \$1CO, \$6, \$18A

Autre développement du groupe Trisomic Development, le merveilleux Dirty Sound Studio, qui atteint sa version 1. 12, et passe en shareware à 80Fr (ce qui honnetement est quasiment donné pour un Multipiste Numérique). Je n'ai pas eu le temps d'essayer cette version, mais la 1. 11 ne fonctionnait



pas avec la Centurbo. Une dernière chose: La pub pour la Centurbo fait part de résolutions incroyables, telle le 640*480 sur VGA, ou le 1600*1200 entrelacé 16 couleur sur Multisync. Vidél Inside ne permet malheureusement pas d'atteindre ces résolutions, qui exploitent les 50Mhz du Vidél, mais je crois qu'un logiciel est en préparation par l'équipe d'OXO pour exploiter ces résolutions (de même qu'un "Netscape" sur Atari qui sera normalement sorti quand vous lirez ces lignes).

En fait, les programmes qui posent le plus de problèmes sont les logiciels utilisant le DSP, et programmés de manières un peu bizarre. Remarquez, ceci dépend surtout du logiciel, comme le prouve l'exemple des soundtracker Graoumf et Digital, le premier marchant et pas le second. Mais ne vous affolez pas, la grande majorité des programmes marchent en accéléré. Dans le pire des cas, et bien il suffit de rebooter avec le Switch en Off. En fait, si votre programme DSP plante en cour de route, vous pouvez toujours essayer d'enlever la musique, si c'est un jeu, par exemple, car certaines routines semblent allergiques à la carte (par exemple celle de Nullos/DNT Crew). Il faut donc éviter les players sous le bureau, même si je pense que tous ne

plantent pas. Ne possédant pas Cubase, Calamus, ou Apex, je ne peux pas vous dire si ils marchent. Cependant, la pub affirme que Cubase Audio fonctionne, quand à Calamus et Apex, je ne vois pas les problèmes qu'ils pourraient avoir (peut-être Apex, car il exploite à fond le DSP, mais comme BadMood, du même auteur, fonctionne..) mais on ne sait jamais, donc renseignez-vous. Mais tant que votre programme reste en GEM, il n'y aura, je pense, aucun problème (ou presque). Evidemment, il reste quelques plantages isolés, mais, bon, on s'y fait très vite, et d'une part ils sont très rares, d'autre part pour les éviter il suffit de passer en mode normal. En plus, je peux vous assurer que le temps perdu à cause d'un plantage (très rare je le répète quand on a isolé les programmes qui l'engendre), est vite récupéré grâce à la rapidité des calculs, et déjà même du GEM.

L'INTERET:

Ce genre de carte possède de multiples interets: D'une part, le GEM est accéléré, et c'est bien agréable. D'autre part, pratiquement tout les programmes fonctionnent, et je peux vous affirmer qu'on s'habitue très facilement aux facilités que procurent ce genre de

carte. Un interet possible est par exemple pour les programmeurs, qui, s'ils programment un logiciel RVB sur VGA, peuvent voir le résultat final sans changer de Moniteur(notamment grace aux résolutions type 320*200*50 Hz de VIDEL INSIDE)

Enfin, l'auteur propose, je crois, une reprise de la CT1 (pas beaucoup cependant) pour l'achat d'une Ct2, qui annonce des caractéristiques assez incroyables(TT RAM jusqu'à 32 Mo en 32 Bits, CPU à 60-80 Mhz, et les mêmes caractéristiques que la Ct1 pour le DSP, Bus et Vidél, avec toujours l'interrupteur mécanique).

Voilà, ce test est fini, j'espère qu'il aura un peu éclairé votre lanterne. Je tiens à remercier ARTIFICE-Z-MAGE, 97 bis rue de la Libération, 44230 St-Sebastien-sur-Loire (tel:40 34 79 99), grâce à qui vous pouvez lire ce test (Malheureusement, je crois qu'ils ont fermés depuis). A la prochaine,

Roland TOMCZAK(SCT)

— ADDENDUM

De dernière minute... C'est un peu le bazar, excusez nous!

La centurbo testée dans cet article est l'ancienne Centurbo, celle qui était distribuée par OXO Concept. Or depuis la redaction de l'article les choses ont changé, et la Centurbo est désormais distribuée par CENTEK. Mais le changement de distributeur n'est pas la seule différence, au passage la carte a été revue et corrigée.

Corrigée notamment au niveau de la communication avec le DSP ce qui la rend beaucoup plus compatible (la carte est désormais 100% compatible Cubase Audio, ce qui n'était pas le cas de la précédente) en des améliorations hard, les logiciels ont aussi évolués. Ainsi la carte n'est plus livrée avec Vidél Inside, mais

avec deux logiciels spécifiques: CENTscreen et CENTvidel.

Comme la carte accélère le vidél à 50Mhz, ces logiciels permettent d'avoir de nouvelles résolutions à la manière des cartes ScreenBlaster ou BlowUp.

Je n'ai pas (encore) de Centurbo, et je vais donc faire un rapide test de ces soft, puisqu'ils fonctionnent même sans Centurbo (mais de manière limitée puisqu'il n'y a pas de carte accélératrice...)

Centscreen s'installe très rapidement, puisqu'il suffit de le copier dans le dossier AUTO.

La principale différence avec la Screenblaster réside dans la sélection des résolutions puisque le sélecteur de résolutions s'installe à la place de la boîte de dialogue "Mode Video"

du bureau GEM.

Parmi les autres innovations, Centscreen offre un écran virtuel qui permet de garder son écran en 640x480, et d'avoir un bureau en 1280x960. Lorsqu'on approche la souris du bord de l'écran, celui-ci scrolle et on peut ainsi avoir un super grand bureau ce qui est très pratique pour faire de la PAO ou du dessin (sous GEM). Seul "inconvenient": il faut un accélérateur de souris, parce que aller d'un bout à l'autre est assez long vu sa taille... Mais travailler avec un écran virtuel est assez sympathique, jetez donc un oeil à la photo d'écran à droite... Les deux fenêtres ouvertes avec les icônes sont en dehors de l'écran physique... Dernière innovation (mais de taille): L'économie d'énergie. En effet CENTscreen est le seul logiciel à

402 1998
CENTEK

Couleurs

2 4 16 256 TC

Colonnes **double ligne**

40 80

oui non

ST Basse

ST Medium

ST Haute

OK

largeur:1024

hauteur:0768

ECONOMISEUR

delai:0240s

ENERGYSTAR

0896*0672

1280*0960

0768*0512

1024*0768

↑

↓

sauver

Annuler

36.7 KHz - 62 Hz

NORMAL

La boîte de dialogue de CENTscreen qui remplace la traditionnelle "Mode Vidéo" du bureau GEM

Heu bon l'article est fini et comme il reste de la place, je voulais mettre une image... mais heu bon j'ai plus assez de mémoire... donc je met rien :—)

gerer les écrans Energy Star. La norme Energy Star est la norme qui équipe la plupart des moniteurs récents et qui leur permet de se mettre en veille sur un simple ordre de l'ordinateur. En clair, lorsque vous n'utilisez pas votre ordinateur, plutôt que d'afficher des scrollings d'étoiles ou des grilles pains volant, votre écran s'éteint comme si vous aviez appuyé sur le bouton Marche/Arrêt. Ainsi un moniteur 17 pouces consommant 140 Watts en marche normale, ne consomme plus que 8 Watts en mode de veille!

Sans carte accélératrice, CENTscreen se comporte à la manière de FalconScreen ou de Videt Inside. On peut donc avoir des résolutions étendues en jouant sur la vitesse de balayage de l'écran.

Apparemment CENTscreen ne reconnaît pas la ScreenBlaster, je dit bien "apparemment", puisque n'ayant eu que quelques jour pour tester le soft, je n'ai pas pu l'explorer à fond. Quant à CENTVidel il permet de rajouter ses propres résolutions à la liste de celles proposées par CENTscreen. Il est très simple à utiliser et beaucoup plus accessible que celui, par exemple, de la screenblaster qui permet certes de régler beaucoup de paramètres, mais de ce fait est réservé aux experts en la matière.

Comme je ne peux pas en deux jours tester ces logiciels à fond et finir le fanzine, je vous donne rendez-vous dans le prochain numéro, où je testerai non seulement la Centrubo 1 nouvelle version, mais également plus en profondeur ces deux logiciels.

EdOX

CENTEK

résolution

LARGEUR

- 8640 +

HAUTEUR

- 8480 +

horloge

25 MHz

32 / 40 MHz

EXTERNE (50)

fréquence

- 25 +

fréquences

horizontal

31786

vertical

860

ENTRELACER

hstart

- 0150 +

vstart

- 1045 +

undo

ANNULER

help

AIDE

return

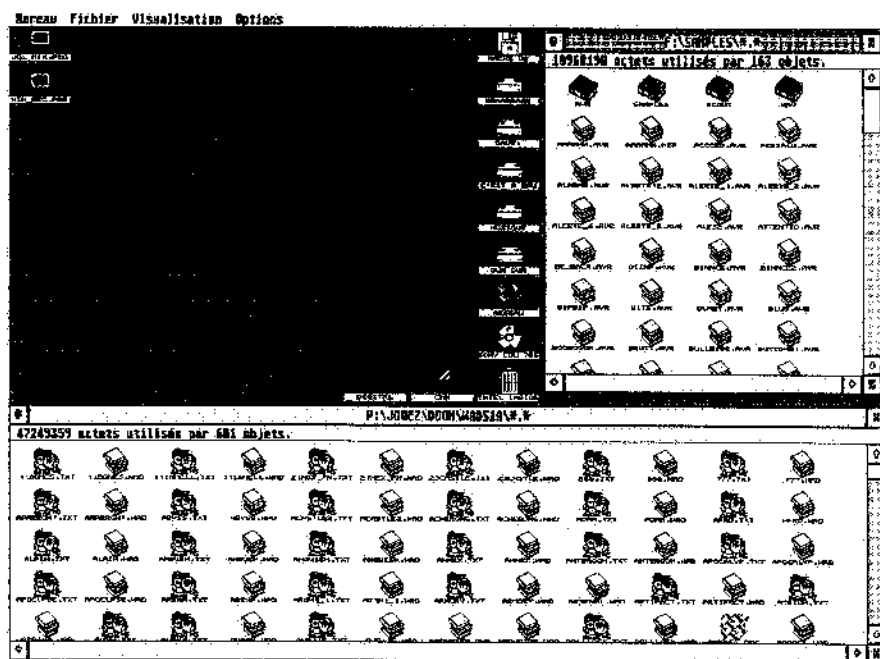
VALIDER

SAUVER

QUITTER

INFO1

La fenêtre de creation de résolutions de CENTVidel



Mon écran virtuel... Les icones delimites la surface de l'écran visible

EDC



SI OCTETI TOUT RIKIKI, ONA MAOUSS DISKDURI

Quelle que soit la taille d'un disque dur, il est toujours trop petit. Qu'il fasse 65Mo ou 1,2Go, il n'y a jamais assez de place pour y mettre la toute dernière demo extra super démentiellement cool qu'on vient de vous filer. Certes à y regarder de près il y a sûrement des tas de choses que vous pourriez jeter pour faire un peu de place, mais vous êtes comme ça, vous gardez tout, on ne sait jamais... ça peut servir... La première solution qui vient à l'esprit consiste à acheter un nouveau disque dur. Certes si le gain de place sera immédiat sur votre disque dur, il le sera aussi pour votre compte en banque. Il existe toutefois autre solution : Utiliser un logiciel de compression temps réel de disque dur, ce qui va avoir pour effet de "doubler" taille de celui-ci.

LE PRINCIPE

Il existe (à ma connaissance) deux logiciels permettant de réaliser ceci sur nos machines : DATALITE et EDC. Personnellement j'ai eu l'occasion de tester Datalite l'an dernier, et effectivement j'ai gagné de la place puisque il n'a apparemment pas aimé mon disque de 560Mo et m'a détruit le contenu d'une partition (128Mo de perdus, dont 40Mo de fontes Calamus, les boules...). Autant dire que j'étais plutôt inquiet à l'idée de tester EDC. Inquiétudes non fondées, puisque avec EDC il n'y a aucun risque de plantage. Pourquoi aucun risque ? Parce que leurs techniques de compressions sont différentes. J'explique.

LES CLUSTERS

Si vous savez ce que c'est, passez au paragraphe suivant. Pour reprendre les explication de la doc d'EDC (très bien faites, voir plus loin) voilà le principe : Imaginez que votre disque dur est un cahier, et que lorsque vous sauvez un fichier, vous écrivez dans le cahier. Or les impératifs techniques veulent qu'il est impossible d'écrire deux fichiers sur la même page, ainsi un fichier même si il ne contient qu'une seule lettre, occupera forcément une page entière. Et un fichier qui fait une page et demi occupera deux pages dans le cahier puisque la moitié de page restant libre ne pourra pas être utilisée pour écrire un autre fichier. Dans les deux phrases précédentes, remplacez le mot "page" par le mot "cluster", et miracle vous avez tout compris. (enfin j'espère) Pour en revenir aux détails techniques, l'atari ne peut gérer que 65532 clusters par partitions, donc la taille des clusters varie selon la taille de votre partition. Si celle ci fait entre 32 et 64Mo ils seront de 1Ko, si elle fait entre 64 et 128Mo ils seront de 2Ko, entre 128 et 256Mo ils seront de 4Ko, entre 256 et 512Mo ils seront de 8Ko et entre 512Mo et 1Go il feront 16Ko. Cela veut dire que si vous avez une partition de 127Mo, les fichiers occupent l'espace du disque par pas de 2Ko et que, même si un fichier fait 10 octets, il en occupera 2048 sur le disque.

COMPRESSION

Les logiciels de compression de disque vont compresser vos fichiers pour qu'ils occupent moins de place sur le disque dur, mais si vos clusters font 2Ko et que vous avez que des fichiers de 1Ko sur votre disque, les compresser de servira à rien puisque de toutes façon ils occuperont un cluster. Pour éviter cela la solution, adoptée par

DATALITE, consiste à créer un gros fichier dans lequel on stocke les petits fichier bout à bout. L'idée est intéressante car prenons l'exemple de 20 fichiers de 1Ko sur un disque ayant des clusters de 2Ko : Non compressé, ces fichiers occupent 20 clusters, compressée en 20 fichier de 0,5Ko ils occuperont 20 clusters (aucun gain de place effectif) mais compressée en un seul fichier à 10Ko ils occuperont 5 clusters sur le disque. On a alors un gain de place maximum. Mais, car il y a un mais, un tel système à un inconvénient majeur : si vous perdez le "gros fichier" (suite à un crash de disque dur, un effacement accidentel, etc...) vous perdez tous les fichiers qu'il contient. J'en ai déjà fait l'expérience, et croyez moi ce n'est très joyeux, puisque les fichiers effacés sont irrécupérables... L'autre solution, utilisée par EDC, consiste à compresser les fichiers tout simplement, sans les regrouper. Le principe est très simple : lorsque un programme veut sauvegarder quelque chose sur le disque dur EDC l'intercepte, le compresse et le sauve. Et lorsque un programme veut charger un fichier, EDC décompresse le fichier et le transmet au programme. Et figurez vous que le programme en question ne s'est même aperçu qu'EDC était là, et il est persuadé d'avoir sauvé et chargé un fichier "normal" i.e. non compressé. Et c'est l'avantage de sa méthode : même en cas de plantage, vous perdez, au pire, le fichier que vous étiez en train de sauvegarder. En fait il arriverait exactement la même chose en temps normal et tout se passe comme si EDC était pas là.

TRANSPARENCE

On touche là le point fort d'EDC : La transparence totale. Figurez vous qu'il est pratiquement impossible de s'apercevoir si EDC est actif ou

non, tellement il est discret et efficace ! Il est tellement transparent d'utilisation qu'on en vient à l'oublier, d'ailleurs telle est la devise d'EDC : "l'installer et l'oublier". Je me suis même surpris à démarrer avec la touche CONTROL appuyée pour vérifier qu'il avait bien compressé mes fichiers ! En fait cette transparence en devient même un défaut, enfin façon de parler. En effet il est possible de configurer EDC pour qu'il affiche la taille compressée ou non compressée des fichiers. Mais prenons un exemple, ce sera plus clair : Imaginez que vous avez tapé un texte (un article pour Faucontact par exemple) sur le PC qui est sur le lieu de votre travail et ce texte fait 8000 octets sur une disquette. Vous l'avez ensuite chargé sous votre éditeur de texte (sur Atari) et vous l'avez modifié. Votre texte modifié fait désormais 10000 octets. Mais comme vous l'avez sauvé sur une partition où EDC était actif, votre document a été compressé à la sauvegarde et n'occupe plus que 5000 octets sur le disque. Vous laissez votre texte de côté quelques temps, puis vous décidez de vous y remettre et là vous voyez un fichier 8000 octets sur votre disquette et un autre de 5000 sur votre disque dur. Comme EDC est totalement transparent, et que vous avez oublié qu'il était installé et vous vous dites : "La version la plus grosse est la plus récente" (logique en temps normal) et vous effacez le fichier de 5000 octets. (Enfer et Dame Nation ! Vous avez détruit la version la plus récente !). Heureusement EDC est paramétrable de telle sorte que vous voyez soit la taille compressée soit la taille non compressée de vos fichiers. Mais, revers de la médaille, afficher les valeurs non compressées empêche de se rendre compte de l'efficacité d'EDC. Qui plus est afficher les tailles non compressées permet d'éviter quelques problèmes avec Kobold, voir le paragraphe à ce sujet pour plus de détails. Par contre, afficher les tailles non compressées a un inconvénient majeur : EDC étant obligé de lire chaque fichier cela ralentit la lecture du catalogue. Et chose étrange, le ralentissement a lieu sur tous les lecteurs, y compris ceux sur lesquels EDC n'est pas actif. Pour vous donner un ordre d'idée, un repertoire contenant 160

fichier met 3 secondes pour s'ouvrir, mais ce n'est aussi lent que sous le bureau ! Avec selectric cette perte de temps disparaît et il ne faut que 2 secondes pour lire un repertoire de 700 fichiers... soit a peu près le même temps que sans EDC.

INSTALLATION

La documentation d'une quinzaine de page accompagnant le logiciel est vraiment bien faite, et s'adresse à tous les ataristes, du débutant qui n'y connaît rien jusqu'au développeur, chacun y trouvera son compte. La méthode utilisée est très simple : La documentation générale concernant EDC (que tout le monde doit lire) est rédigée en caractères normaux, les explications (très claires) destinées aux néophytes sont en italiques, et les explications techniques en gras. Tout est fait pour que tout le monde comprenne et même si vous ne captez rien à l'informatique, le doc vous permettra d'installer sans problèmes EDC. L'installation est très rapide : on copie le programme résident en tête du dossier AUTO (et si vous ne savez pas comment faire, la doc vous l'explique), et on redémarre. Enfantin non ? Il faut ensuite configurer EDC pour lui indiquer la manière dont il doit fonctionner.

PARAMETRAGE

EDC propose deux modes de fonctionnement : Décompresse et Comprime/Décompresse. Dans le mode Comprime/Décompresse EDC va compresser les fichiers que vous sauvez, et va décompresser les fichiers que vous chargez. C'est la mode de fonctionnement normal d'EDC. Mais il présente un défaut : En effet si la décompression d'un fichier est très rapide, la compression prends du temps, et si vous ne voulez pas perdre de temps à la sauvegarde le mode Décompresse est fait pour vous. Dans ce mode EDC se contente de décompresser les fichiers lors du chargement. Et là le lecteur attentif se dit que ce mode ne sert à rien puisque vu qu'on ne compresse pas, il n'y aura jamais de fichier compressés, et donc jamais rien à

décompresser. Et il a raison le bougre de lecteur ! Mais il a tort aussi... En effet le programme de configuration d'EDC propose un mode maintenance qui permet de compresser les fichiers du disque : On lance la maintenance sur une partition et EDC va compresser tous les fichiers du disque. Et on peut aller se chercher un café et on peut même le moudre car cela prend du temps... en effet EDC va parcourir tout les fichiers de la partition et les compresser. Mais quand je dis que ça prends du temps, je parle en heures ! Je l'ai lancé sur une de mes partition (128Mo) et EDC a bossé dessus pendant 3 heures. Et encore, heureusement que le programme permet d'arrêter la maintenance à tout moment. Quand je l'ai stoppé au bout de 3 heures EDC m'avait quand même analysé plus de 2000 fichiers et j'ai gagné 30Mo sur une partition sur laquelle il me EDC propose plusieurs niveaux de compressions, de 1 à 9. Le niveau 9 étant le plus efficace mais le plus lent et le niveau 1 le plus rapide, mais le moins efficace. (Jetez un oeil au tableau en fin d'article pour vous rendre compte des résultats.) Comme ça prends beaucoup de temps, le plus simple consiste à lancer EDC avant de partir au boulot et de le laisser tourner tout seul comme un grand. En fait EDC ne compresse pas tous les fichiers : Il vérifie l'extension de chaque fichier, et si elle correspond à une extension interdite, il passe au fichier suivant. Ces extensions interdites sont celles des exécutables (PRG, TOS, TTP, ACC, etc.) et des fichiers déjà compactes (ZIP, GIF, JPG, etc...), mais vous pouvez ajouter 10 autres extensions personnalisées. (C'est ce qui explique que je n'ai gagné que 30Mo sur une partition de 127Mo. En effet celle ci contient beaucoup d'images GIF ou JPG, de Mpegs et autres fichiers déjà compressés). Mais une fois cette longue épreuve de la compression passée, quelle joie... De l'espace libre en plus sur le disque dur et pratiquement aucun au chargement puisque la décompression est presque instantanée.

Si vous avez tout compris au sujet des clusters, vous savez qu'il est inutile de compresser les fichiers dont la taille est inférieure à celle

des clusters. EDC permet donc de configurer cette taille. Un regret toutefois, on aurait aimé pouvoir définir une taille minimale différente pour chaque partition puisque si les partitions n'ont pas la même taille, la taille minimale d'un fichier à compresser peut varier d'une partition à l'autre. Autre point important : les fichiers sont compressés et décompressés en mémoire, il faut donc réserver une partie de la mémoire pour EDC, et la taille de cette partie réservée conditionne la taille maximale des fichiers à compresser. Vous devez donc indiquer à EDC la taille mémoire qu'il occupera.

KOBOLD

Il n'y a qu'un seul point sur lequel la doc n'est pas très détaillée, c'est sur l'utilisation de Kobold. En fait c'est assez simple: En mode kobold les fichiers sont copiés tels quels, comprenez que si ils sont compressés il le resteront. Cela n'est pas gênant tant que cela reste sur votre disque dur puisque vous avez EDC d'installé. Mais si vous voulez copier un fichier sur une disquette ou sur un disque dur destiné à une personne qui n'a pas EDC, il faut décompresser les fichiers. Si depuis le bureau cela est automatique et totalement transparent, sous Kobold il faut impérativement que la partition source (celle où se trouvent les fichiers compressés que vous voulez copier) soit en mode GEMDOS. Et autre point très important il faut que la taille des fichiers soit sur "Non compressée", car dans le cas contraire les fichiers seront bien décompressés mais il garderont leur taille compressés. Ils seront donc tronqués et il vous manquera la fin des fichiers. A propos de copie de fichiers compressés, sachez qu'un petit programme livré avec EDC vous permet de compresser ou de décompresser des fichiers "à la main". Cela vous permet de décompresser ou de compresser des fichiers sur une machine sur laquelle EDC n'est pas installé.

DES CHIFFRES

Bon jusqu'à présent j'ai été plutôt

théorique. Passons aux choses sérieuses... Comme je vous l'ai dit, compresser tout une partition avec le taux maximum prend beaucoup de temps, mais qu'en est-il pour un fichier ? Voici les résultats obtenus avec EDC au taux minimum (0), au taux maximum (9) et à un taux intermédiaire (5). Il y a aussi les résultats de la compression du même fichier avec STZip en mode compression maximum. J'ai pris un document calamus (les 3 pages de "grains de poussière" de ce fanzine) et un image IMG en 16 couleurs. N'oubliez pas que la taille maximum des fichiers compressibles est limitée en fonction de la taille mémoire que vous affectez à EDC... Les fichiers donnés ici sont donc des fichiers de taille assez importante (j'ai configuré mon EDC à 350Ko) et la plupart du temps vos fichiers seront plus petits, donc plus rapides à compresser. Je n'ai pas mis de fichier son, car EDC s'est révélé assez peu efficace sur les samples (comme la plupart des compresseurs) et de plus les samples sont souvent plus gros (enfin en ce qui me concerne... 350Ko ce n'est que 1 seconde et demi de son qualité CD). Notez toutefois que EDC fonctionne parfaitement avec Digital Tracker et ce en chargement comme en sauvegarde. (les tailles sont en octets)

Document calamus de 165830

Taux 0:	83515	en 22s
Taux 5:	66356	en 51s
Taux 9:	65272	en 2mn50
STZip:	51014	en 23s

Image IMG de 321343 octets

Taux 0:	224231	en 19s
Taux 5:	215675	en 33s
Taux 9:	215343	en 1mn21
STZIP:	20750	en 26s

A un niveau plus global (moyenne des 2000 fichiers de ma partition) EDC permet de réduire la taille des fichiers de moitié.

AU FINAL

Malgré ses quelques petits défauts, on s'habitue très vite à la présence d'EDC et il devient carrément impossible de s'en passer. Je vous conseille de n'activer EDC qu'en décompression et de lancer de

temps en temps une maintenance. Cela à l'avantage de vous offrir tous les avantages d'EDC sans ses inconvénients. Parmi les améliorations possibles, ce serait sympa si au démarrage EDC était un peu plus locale, car le message "EDC 270Ko Actif" est un peu bref à mon goût et pourrait être agrémenté de toutes les informations concernant la configuration d'EDC, de plus il pourrait être intéressant de pouvoir paramétrer de manière plus poussée le programme, notamment pour lui indiquer une taille minimale des fichiers à compresser différente pour chaque partition. De plus si on peut configurer sur quelle partition EDC est actif en compression, EDC semble actif en décompression sur toutes les partitions. Cela est intéressant dans la mesure où on peut charger un fichier compressé quelque soit la partition sur laquelle il se trouve, mais cela ralentit les accès disques. Au boot de mon Falcon, le programme de ma screen blaster met presque 30 secondes pour lire les 222 fichiers de résolutions... La solution consiste à démarrer EDC après la Screen Blaster, mais cela peut être gênant si la partition C est compressée. Dernière chose, petit délire personnel: Imaginez que un fichier TOTO.ZIP qui contienne trois fichiers: PIM, PAM et POUM. Ce serait le pied intégral si EDC décompressait le ZIP en temps réel affichant dans le sélecteur de fichier, au lieu d'un fichier afficherait un dossier TOTO.ZIP qui contiendrait les 3 fichiers. Ils deviendraient alors directement accessibles, et il ne serait plus nécessaire de passer par STZip, le rêve....

BILAN

Les plus: La place gagnée sur disque dur, la transparence totale, la rapidité de décompression, la simplicité d'utilisation, la documentation.

Les moins: Ralentissement en mode "afficher tailles normales", pas de compression de fichiers exécutables. EDC est disponible pour 421,95F chez:

PARX 9, Rue de pin Doré
F-53000 LAVAL
Tel: 43-56-92-76 (province)



RETOUR VERS LE FUTUR 2

COMMODORE FUT FONDÉ PAR SAM TRAMIEL...

David, dans sa longue quête archéologique - informatique nous initie aujourd'hui à la résurrection des momies, à savoir l'émulation C64. Leçon d'émulation:

RETOUR VERS LE PASSE

Bienvenue pour le second article de cette série. Si vous avez lu le précédent numéro, vous savez que je devais vous parler aujourd'hui de l'émulation d'un C64 sur notre Falcon. Allons-y !

LE C64

Avant de démarrer comme des fous en se jettant sur notre assembleur, prenons le temps d'étudier le problème à résoudre. Je rappelle que nous désirons faire une émulation partielle d'un Commodore 64. Notez que les principes abordés pourront évidemment servir à faire une émulation totale...

Le C64 était composé essentiellement des éléments suivants (si l'on se place du point de vue du programmeur) :

- Un microprocesseur 6510 (une version du 6502 mais avec une ruse pour adresser plus de 64Ko avec un bus d'adresses de 16 bits)
- Un coprocesseur graphique VIC 6567 (= VIC 2)
- Un coprocesseur sonore SID 6581
- Deux coprocesseurs CIA 6526 (Des timers en quelque sorte)
- 64 Ko de RAM, 20 Ko de ROM (Basic + Système d'exploitation + Caractères) et 4 Ko d'espace d'adressage réservé aux périphériques (dont les coprocesseurs sus-mentionnés).

LE 6510

J'adore ce microprocesseur (vous me permettrez de dire "processeur" ça va un peu plus vite !). Du moins son langage. Simple, concis, rapide. Les trois mots magiques. Je ne vous cache pas que ce processeur me rappelle parfois un peu certains DSP ou RISC (un peu "tiers-mondiste", mais RISC quand même) ! Et pour cause: Aucune instruction de

multiplication, pas même de division (!), la majeure partie des accès à la mémoire se faisant par DEUX instruction : LDx (LOAD) et STx (STORE), des instructions rapides (2 à 5 cycles machine le plus souvent), un code assemblé non fixe en taille mais tout de même simple (1 octet de code, 0 à 2 octets de paramètre ce qui signifie qu'il existe des modes d'adressage "inhérents" i.e. que l'instruction n'a pas besoin de paramètre, elle fait référence implicitement à certains registres), et peu de sources d'interruption: l'IRQ et la NMI (Interruption non masquable) la seconde étant prioritaire sur la première (Il faut gérer les priorités d'interruption par un petit bout de programme, si je me souviens bien, demandez aux possesseurs d'Archimedes ils vous expliqueront !). Attention, je n'ai pas dit que c'est du RISC... Mais je pense que ceux qui ont déjà touché du RISC ou le DSP du Falcon verront quand même quelques ressemblances. Les mnémoniques de l'assembleur sont simples (3 lettres) et ressemblent bigrement à celles de Motorola, on ne sera donc pas du tout dépaycé !

Le 6510 est un processeur 8 bits. Ben oui. Faites pas cette tête, on s'éclate quand même. Lorsque je vais vous parler du nombre impressionnant de registres vous allez criser:

- Un compteur programme PC, seul registre de 16 bits, 64Ko accessibles donc.
- Un accumulateur 8 bits nommé A (mais oui, 8 bits ! Hihi ! Rassurez vous, dans la pratique pour manipuler des nombres 16 ou 32 bits, c'est pas compliqué).
- Deux registres généraux X et Y de 8 bits chacun, pouvant servir d'index dans certains modes d'adressages.
- Un pointeur de pile S de 8 bits (La pile est obligatoirement en \$100+\$, donc elle se trouve forcément de \$100 à \$1FF)
- Un registre d'état P de 8 bits.

Et voilà. Du côté du code, on a en vrac: Deux instructions arithmétiques: ADC (Addition à l'accumulateur avec retenue), SBC (soustraction, idem). En fait, ces instructions peuvent fonctionner en

binaire ou en BCD (Binaire Codé Décimal) selon la position d'un bit du registre d'état. Intelligent, on économise ainsi des instructions. Puis INC, INX, INY (Incrementation de un de A, X ou Y), Idem pour DEC, DEX, DEY sauf qu'on soustrait un.

Des instructions logiques classiques: AND, EOR, ORA

Des instructions de comparaison: CMP, CPX, CPY

Deux instructions de saut: JSR, JMP

Des instructions de transfert mémoire: STA, STX, STY (écriture), LDA, LDX, LDY (chargement) Diverses babioles: ROR, ROL, LSR, ASL, et des instructions de transfert inter-registre (TXA: Transfère X dans A, etc...)

Ce qu'il faut bien voir, c'est qu'ici les instructions fonctionnent (pour la majorité) dans un seul sens en même temps: mémoire vers 6510 ou le contraire. Ça se traduit par le fait que vous n'avez qu'un paramètre qui suit l'instruction et non pas deux (contrairement au 68030 où on a souvent deux paramètres). Le second paramètre est implicite: C'est l'Accumulateur (A) si rien n'est précisé dans le nom de l'instruction (ADC, INC, CMP, AND, ...) ou un registre X ou Y (CPX, INX, ...). En gros, cela veut dire que les opérations qu'on était habitués à faire en une instruction sur 68030, vont quelque peu grossir en 6510:

Exemple:

```
cmpi.b #$ff,$100
;Compare le contenu de l'adresse
$100 à la valeur $ff
beq ... ;Branche selon
resultats
```

deviendra en assembleur 6510:

```
LDA $100 ;Charge le
;contenu de
;l'adresse $100
;dans l'Accu
CMP #$FF ;Compare à la
;valeur
;immédiate
;$FF
BEQ ... ;Branche selon
resultats
```

Dans le même ordre d'idées, un

EOR, un AND ou un OR ne peuvent se faire QUE dans le sens mémoire vers accumulateur. si vous voulez faire un AND au contenu d'une adresse en RAM (ex: \$100), il faudra faire:

```
LDA $100 ;A reçoit le
           contenu de
           l'adresse $100
AND  #$FF ;AND #$FF
           avec l'accu
STA $100 ;Sauve resultat à
           l'emplacement
           source.
```

En fait, on prend vite l'habitude de ces limites, et on organise ses programmes de manière à simplifier ces opérations. De plus, une chose très importante à noter, c'est que l'on peut beaucoup optimiser les programmes assembleur en utilisant du code automodifié. Et sur 6510, le code automodifié, c'est comme les Pissenlits dans les prés: ça fleurit partout !

EMULONS

Je pourrais vous parler des autres processeurs du C64, mais je crois que je m'égarerai. Il vaut mieux d'abord penser à émuler le cœur de la machine, et après y greffer la gestion des autres organes.

Comment qu'on émule ? Ben, après y avoir réfléchi, je ne crois pas qu'il y ait trente-six mille solutions: Il faut lire le code instruction, trouver à quelle opération il fait référence, lire les éventuels paramètres de l'instruction, et exécuter une routine dans le langage du microprocesseur émulant (le 68030 ici) qui fait évidemment strictement la même chose que le microprocesseur émulé. Pas de miracles donc, un émulateur n'est qu'un interpréteur. Il faut donc que le microprocesseur émulant "bastonne" bien plus que le microprocesseur émulé pour que la vitesse d'émulation soit correcte. Notez qu'en fait l'émulation du 6510 est sans doute ce qui prend le moins de temps ! L'émulation des coprocesseurs bouffe un temps monstrueux en comparaison, car il faut convertir en temps réel leur paramètres en paramètres compréhensibles pour les coprocesseurs de la machine émulée ! Si vous voulez faire un émulateur, c'est surtout ça qui vous ralentira (exemple: l'émulation du copro video du C64, le VIC 2).

L'algorithme d'émulation que j'ai retenu vaut ce qu'il vaut. Mais, ayant pu consulter le source d'autres émulateurs que le mien, je peux vous dire que je n'ai pas été le seul à y penser, et qu'à ce titre cet algo doit

donc être relativement valable ! L'algo se base sur la constatation suivante: le code instruction du 6510 est de taille fixe (8 bits) et autorise donc peu de combinaisons (256 opérations différentes). Nous pouvons donc avoir 256 routines en assembleur 68030, faisant exactement la même chose que les 256 instructions 6510. Puis, on se construit une petite table, contenant les 256 adresses des 256 routines. Et... en se servant des modes d'adressage de feu du 68030, on utilise tout bêtement le numéro de code instruction 6510 comme d'un pointeur sur la bonne routine ! (en fait comme d'un pointeur sur le pointeur de la bonne routine, mais je ne voudrais pas vous embrouiller, regardez le bout de listing plus loin). Nb: Attention, ne confondez pas le code instruction fixe en taille (8 bits) avec les paramètres le suivant qui peuvent avoir une taille de 0, 1 ou 2 octets (selon le code instruction choisi).

Chaque routine doit complètement émuler le fonctionnement de l'instruction 6510, à savoir:

- Lecture du paramètre associé à l'instruction (si besoin)
- Calcul du mode d'adressage & accès mémoire (si besoin)
- Execution de l'instruction proprement dite
- Eventuelle mise à jour des codes condition (registre P)
- Entretien du compteur programme (PC)
- Saut au début de l'émulateur pour émuler l'instruction suivante

On imagine mal les routines ne faisant pas tout cela. On pourrait par exemple releguer la gestion de l'incrémentation du PC à une routine commune (située juste au début de l'émulateur) pour gagner de la mémoire, mais cela rajouterait des tests, et ralentirait l'émulateur. Et en plus les gains mémoire... je pouffe ! La taille de mon émulateur assemblé est inférieure à 10Kilo-octets, alors le gain mémoire... haha ! Cette méthode est à mon avis la plus simple et la plus rapide. Chaque routine est complètement indépendante de l'autre permettant des optimisations spécifiques. Avec des bonnes macros ça se programme assez vite (...notez que je n'ai quasiment pas utilisé de macros, et j'avoue que ça a été parfois un peu galère !).

Il ne reste plus qu'à réserver une zone de 64Ko en RAM Falcon, et à fournir son adresse à l'émulateur (pour le moment on ignore la gestion de la ROM, et des Entrées/Sorties). Il faut aussi fournir l'adresse de base de la liste qui contient les 256 pointeurs sur les 256

routines. Et il faut penser à initialiser le compteur programme 6510 pour qu'il pointe sur la routine à exécuter (pour un émulateur complet, on le fera pointer sur la routine de RESET de la machine émulée). Et hop ! C'est parti !

En clair ça donne ça:

```
section TEXT
PC16 equ d3;Pour lisibilité,
           d3 correspond
           à "PC16" i.e.
           PC du 6510
```

émulateur:

```
move.l adr-MEM-6510,a5
      ;a5=Base
      ;memoire 6510
```

```
lea.l FIN-EMUL,a6
      ;charge adresse
      ;de bouclage de
      ;l'émulateur
      ;dans a6
```

```
lea.l Table-routines,a3
      ;a3=adresse de
      ;base de la table
      ;des routines
      ;d'émulation
```

START:

```
clr.l d1
move.b (0,PC16,l,a5),d1
      ;Lis numéro de
      ;l'instruction
      ;pointé par le
      ;PC du 6510
```

```
jmp ([0,a3,d1,*4],0)
      ;saute à la
      ;routine
      ;d'émulation
      ;adéquate
```

---- Routines d'émulation ----

```
INST-00: ;Instruction 00
(emule l'instruction)
      jmp (a6) ;Fin, on saute
               ;en fin
               ;d'émulateur
```

```
INST-01: ;Instruction 01
(emule l'instruction)
      jmp (a6) ;Fin, on saute
               ;en fin
               ;d'émulateur
```

etc...

```
INST-FF: ;Instruction 255
(emule l'instruction)
```

```
FIN-EMUL:
      bra START ;Instruction
               ;suivante
```

section DATA
---- Table de pointeurs ----

```
Table-routines:
dc.l INST-00
dc.l INST-01
etc...
dc.l INST-FE
dc.l INST-FF
```

Notez l'utilisation d'un mode

d'adressage vraiment sympa du 68030 (bien que très lent selon certains... ça demande vérification): `jmp ([0,a3,d1,*4],0)` On prend l'adresse de la liste de pointeurs sur les routines d'émulation (a3), on lui ajoute le numéro de l'instruction multiplié par 4 (car chaque pointeur de la table est codé sur 4 octets), on lit le pointeur situé à cette adresse, et on saute à l'adresse donnée par ce pointeur. Ça s'appelle de "l'adressage indirect par mémoire preindexé". A vos souhaits.

EMULONS (bis)

L'essentiel est vu. Mais, il manque deux ou trois petits trucs... A savoir l'émulation de la ROM et des Entrées/Sorties. Comme je vous l'ai dit au début de l'article, le 6510 possède un petit truc en plus par rapport au 6502: Il possède une MMU préprogrammée qui lui permet de modifier les zones de mémoire auxquelles il accède. Cette MMU se paramètre par les octets situés à l'adresse 0 et 1. Il y a un peu moins d'une dizaine de configs. Selon la config de la MMU, certaines zones de mémoire parmi les 64Ko adressables ne représentent plus la RAM, mais la ROM ou la zone d'E/S. Ainsi, pour la config No 1, on a de la RAM seulement dans les zones \$0000-\$9FFF et \$C000-\$CFFF. La zone \$D000-\$DFFF contient tous les registres des coprocesseurs en lecture comme en écriture. Les autres zones contiennent la ROM, accessible en lecture. Que se passe-t-il si on écrit à une adresse ROM ? Pas comme la puce, elle ira écrire à l'adresse RAM correspondante ! Comme ça, si l'on voulait copier les ROMs en RAM pour les bidouiller, il suffisait de faire l'équivalent d'un "move.b (a0),(a0)+", en assembleur 68030 ! Comment émuler ça ? Plusieurs solutions:

1- Dans chaque routine d'émulation, on rajoute le test des octets de l'adresse 0 et 1, et en fonction de ça on modifie la source/destination. Pour cette méthode prévoir un Pentium 160 pour émuler un C64 à 1% de sa vitesse !

2- On se fait autant de tables de pointeurs sur les routines d'émulation qu'il y a de config mémoire. Dans chaque table, certaines routines d'émulation seront remplacées par d'autres spécifiques de la config mémoire choisie. Après chaque instruction émulée, on vérifie les adresses 0 et 1, et on pointe sur la table correspondante. C'est le mieux, le plus rapide. Oui, ça bouffe de la mémoire... votre émulateur prendra 20Ko de mémoire à tout casser, soit 0.5% de vos 4Mo de RAM... cessez de pleurnicher, l'assembleur c'est hyper

compact !

3- On utilise les outils mis à notre disposition, à savoir la PMMU. Ça se fait les doigts dans le nez. Bon en fait je frime, j'en ai un peu ch... On crée une table PMMU segmentant la RAM Falcon en pages de 4096Ko. On demande une zone de 64Ko de RAM. On repère les pages PMMU lui correspondant. Et après chaque instruction émulée, on modifie ces pointeurs de page sur la ROM, les E/S ou la RAM. C'est sûrement plus lent que la méthode No 2 car la PMMU ralentit le 68030, et puis c'est moyennement compatible avec le système du Falcon. Mais bon, c'est marrant de se dire qu'on fait presque de "l'émulation hard" et que le Falcon fonctionne **PHYSIQUEMENT** comme un C64 !

De plus ça permet (comme c'est souvent le cas) de découvrir des trucs pas possibles à côté. Y'a des ruses vraiment sympa avec cette PMMU, je les tiens à la disposition de qui veut. Je ne voudrais pas radoter, mais je suis sûr qu'on peut faire des trucs de feu avec ça. Mais vraiment des MACHINS affreux que même Billou il n'a pas pensé à les mettre sous Fenêtres 95. Non mais des BIDOUILLES à faire peter les plombs à Dave Small. A NOUS LES PMMU-Glenz- rubber-mapped-blittered-DSP- prout-machin- vectors ! ...Mais je m'empare.

J'ai un faible pour la seconde option. Mais vous faites ce que vous voulez ! Et pis il y en a peut être d'autres...

EMULONS (Ter)

Bon, ça y est on émule notre 6510. Maintenant, yapluka. Et oui, yapluka émule le SID. Yapluka émule le CIA-IRQ. Si vous voulez faire un émulateur total, yapluka émule le VIC 2 (bon courage !). Comment qu'on émule ça ? Bon, là ça devient une question pointue et complexe. Tout dépend du niveau de compatibilité voulu, de la vitesse d'émulation désirée et du coprocesseur que l'on considère. Posons la règle empirique suivante: Plus on veut être compatible, plus il faut gérer les coprocesseurs souvent, plus ça ralentit l'émulation finale.

L'émulation d'un coprocesseur en soi n'est pas le plus difficile. On lit les paramètres lui étant destinés, on les convertit tant bien que mal en quelque chose de compréhensible pour le Falcon (ex: Conversion des paramètres pour le VIC en paramètres pour le VIDEL). Le plus dur est de faire ça vite. Oui, car on n'a qu'un seul microprocesseur (le 68030) pour émuler tout ça. Il devra donc interrompre régulièrement l'émulation du 6510 pour émuler les

coprocesseurs.

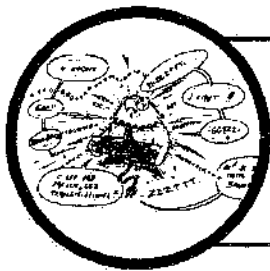
Si l'on se donne un objectif raisonnable, par exemple on s'occupe des coprocesseurs tous les 50èmes de seconde (donc la VBL sur un moniteur RVB, une télé quoi, qui correspond à la fréquence de balayage du VIC 2 du C64, mais aussi à la fréquence d'appel de beaucoup de routines musicales). Pendant 1/50ème de seconde, le 68030 émule le 6510. Puis, il va lire successivement tous les paramètres de la zone d'E/S du C64 et les convertir pour le Falcon. Et c'est reparti. Avec cette méthode pas mal d'applications "gentilles" passeront. Déjà, vous pourrez lancer les ROMs, avoir le BASIC, lancer quelques utilitaires, et pourquoi pas des jeux. Le problème, c'est pour les applications "méchantes": demos et jeux géniaux le plus souvent. Là, je ne peux que vous donner la réplique du petit garçon au grand joueur de basket dans une pub pour Pepsi: "Don't even think about it" (n'y pense même pas). On ne peut pas émuler toutes les bidouilles qui sont trop proches de la machine émulée. Certaines passent (c'est le cas de Frodo, un émulateur C64 pour Amiga, qui graphiquement émule des trucs vraiment impressionnants) mais ça ralentit l'émulation car les registres des copros sont lus beaucoup plus souvent (Sur 68030 à 50Mhz, Frodo ne tourne pas tout à fait à la vitesse d'un C64 me semble-t-il).

Nous ce qu'on veut c'est émuler le SID. Que fait PlaySID sur Amiga ? Ben, l'Amiga n'a qu'un microprocesseur. Donc, PlaySID fait un peu la méthode expliquée plus haut, à savoir qu'il lit et rafraîchit régulièrement les registres du SID, et génère des samples pour Paula (copro sonore de l'Amiga). Et ça marche super bien. Mais sur Falcon, on n'a pas un seul microprocesseur. Ben non, niak niak. On en a DEUX, avec leur zone mémoire et qui tournent en parallèle. Et là notre 68030 commence à se frotter les mains, car c'est autant de boulot en moins pour lui. De plus on a la précision. Car le DSP a suffisamment de répondant pour avoir une précision de quelques cycles 6510. Donc, ça signifie qu'il émule le SID en rafraîchissant ses registres extrêmement rapidement. Donc que certains effets d'application musicales "méchantes" DEVRAIENT passer. Je dis "devraient" car je n'ai pas testé à l'heure actuelle. Or comme chacun le sait, entre théorie et réalité... il y a un parfois un léger précipice.

Nous nous retrouvons dans deux mois pour aborder le point qui me tient le plus à coeur, à savoir la synthèse sonore. Ça va être fffuuuuuunnn !

Splash.

-24-



SCSI: LES REGLES

RESPECTONS LES REGLES DU JEU

Comme vous l'avez sûrement remarqué, le Falcon est équipé en standard d'un connecteur SCSI2, vous savez le petit truc avec 50 broches situé entre l'entrée micro et la sortie vidéo. Sur ce port SCSI on peut y connecter des mémoires de masse de tous types (Disque dur, Disques amovible JAZ ou EZ135 et autres) mais également des scanners ou des streamers. Voici quelques règles à connaître quand on veut jouer "au grand jeu scsi". Cet article est adapté d'un texte (en anglais) de Gary Field que vous pouvez retrouver sur l'internet sur [ftp.wang.com/gary/scsi](http://www.wang.com/gary/scsi). Dans tout ce qui suit, je considère le SCSI en général, vous pourrez donc le faire lire à vos amis (mal)heureux possesseurs de PC qui seraient intéressés par la chose.

QU'EST CE QUE C'EST

Pour les néophytes, SCSI est l'acronyme de Small Computer System Interface et que "The right way to pronounce SCSI is Scuzzy", pourquoi ai je laissé la phase en anglais ? Parce que il faut prononcer "Scuzzy" à l'anglaise ce qui donne (en français) "Skeuzi" et non pas "scuzi" façon excuses italienne. Si vous avez eu un ST, vous connaissez le ACSI, qui était le nom de l'interface disque dur du ST. Le ACSI (Atari Computer System Interface) à un nom presque identique au SCSI et ses caractéristiques sont assez proches (suffisamment pour qu'il existe des adaptateurs ACSI/SCSI bon marché). Le SCSI se trouve surtout du côté de machines "comme on aime", à savoir Falcon (of course), Amiga mais surtout Mac chez qui il existe depuis les débuts ou presque. Passée les présentation, passons aux choses sérieuses.

CONNEXION LOGIQUE

Sur un bus SCSI, chaque appareil doit avoir un numéro

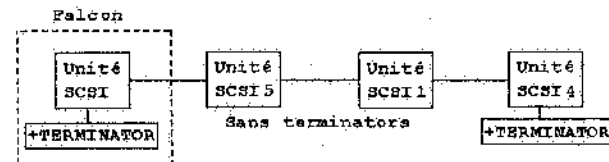
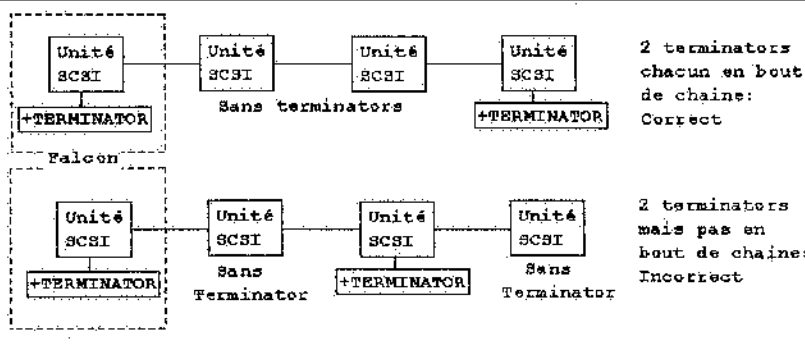
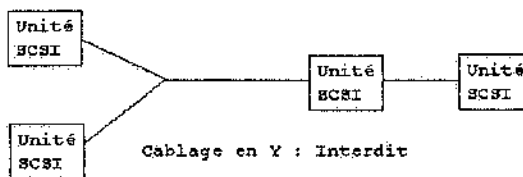
d'identification entre 0 et 7. Si vous savez compter vous vous rendez compte que cela permet la connexion de 8 appareils. Or tout le monde dit qu'on ne peut connecter que 7 périphériques... En fait le terme appareil désigne indifféremment les disques durs, les streamers, les scanners que les interfaces. Et oui l'interface SCSI à elle aussi un numéro (généralement 7), ce qui nous laisse donc 7 périphériques connectable à l'interface. Mais parmi ces 7 périphériques vous pouvez également y mettre des interfaces !

Ce qui rend possible la connexion de plusieurs ordinateurs sur le même bus SCSI, à la condition que les interfaces des différents ordinateurs ait un numéro différent. Hélas sur Falcon il est impossible de modifier le numéro de l'interface interne... Donc ce genre de connexion reste réservé aux PC...

CONNEXION PHYSIQUE

Rien de très compliqué : il suffit de connecter chaque périphérique au

Cablage en ligne: correct



L'ordre logique des unités est sans importance.

Mais il est interdit d'avoir deux fois le même numéro dans la chaîne...

Chaque Unité SCSI peut être un périphérique (Disque dur, CDROM, etc...) ou une interface (un ordinateur). L'unité dans le cadre représente le Falcon

bus SCSI, la seule condition d'avoir un bus en ligne. Autrement dit il est INTERDIT de faire une connexion en Y ! Pensez y si vous mettez votre Falcon en tower: ne mettez pas un connecteur pour un disque externe en plein milieu de votre nappe sous prétexte qu'à cet endroit elle passe près du bord ! La figure ci contre vous montre ce qu'il ne faut pas faire, et ce qu'il faut faire. Dernier point : l'ordre de connexion des appareils n'est pas important, et vous n'êtes pas obligé de respecter l'ordre des numéros d'identification. Vous pouvez très bien brancher dans l'ordre les périphériques 4, 5, 2, 0 puis 6. Il suffit de bien veiller à ne pas avoir deux périphériques avec le même numéro.

TERMINATORS

Un Terminator n'est pas un robot futuriste plus ou moins liquide et méchant comme le prétendent certains films, mais un "bouchon" qui indique la fin du bus SCSI. Il court de nombreux bruits à leurs sujet, et il y a notamment une polémique permanente qui prétend soit que le bus SCSI marche mieux sans, soit qu'il marche mieux avec 1, 2 voire 3 terminators. Mettons les choses au clair : il faut impérativement 2 (deux) terminators dans la chaîne SCSI, ni plus ni moins : Un à chaque extrémité du bus.

Je suis sûr qu'il y a plein de gens qui se disent "Pourquoi 2 ? un seul suffit". En effet la plupart des gens ne mettent qu'un seul terminator et tout marche très bien... Et c'est vrai, en fait la raison est très simple : Quand l'interface se trouve en extrémité de bus (comme c'est le cas sur Falcon) le terminator est intégré, et l'utilisateur n'a besoin que d'un seul terminator, à l'autre extrémité de la chaîne.

Mais que dire à tous ceux qui (comme moi) n'ont pas installé de terminator, et qui pourtant ont une installation qui fonctionne parfaitement ? Et bien il suffit d'aller regarder les périphériques connectés : La plupart proposent un terminator interne débrayable. Si vous n'avez qu'un seul périphérique le terminator interne de celui-ci doit être activée, mais si vous achetez un deuxième périphérique, méfiez-vous de bien débrayer un des deux terminators interne (généralement il y a un petit switche prévu à cet effet, ou un jeu de résistances à enlever) Et veillez à bien

respecter la règle qui veut que le terminator soit en BOUT de bus.

Ceci ne concerne bien évidemment que les périphériques intégrant un terminator. Si vous n'avez pas la chance d'avoir un tel matériel, il vous faudra acheter un terminator externe qui se branche sur le connecteur SCSI du dernier périphérique de la chaîne. Ce genre de matériel coûte environ 100F (Du vol quand on sait qu'il ne s'agit que d'une trentaine de résistances à 20 centimes pièce). Il existe également des terminators actifs avec plein de petites lumières clignotantes (Très jolies) qui sont plus cher (Compter dans les 300F) et qui en sont obligatoires que si vous avez une installation FAST SCSI, ce qui n'est pas le cas du Falcon.

J'espère que ces quelques explications vous permettront de mettre en fuite tous les trolls malveillants qui tenteront de vous faire croire moult sottises et billevesées sous prétexte qu'ils ont un ami gnome qui a vu la femme du patron de la taverne ou travaille son cousin raconter que...

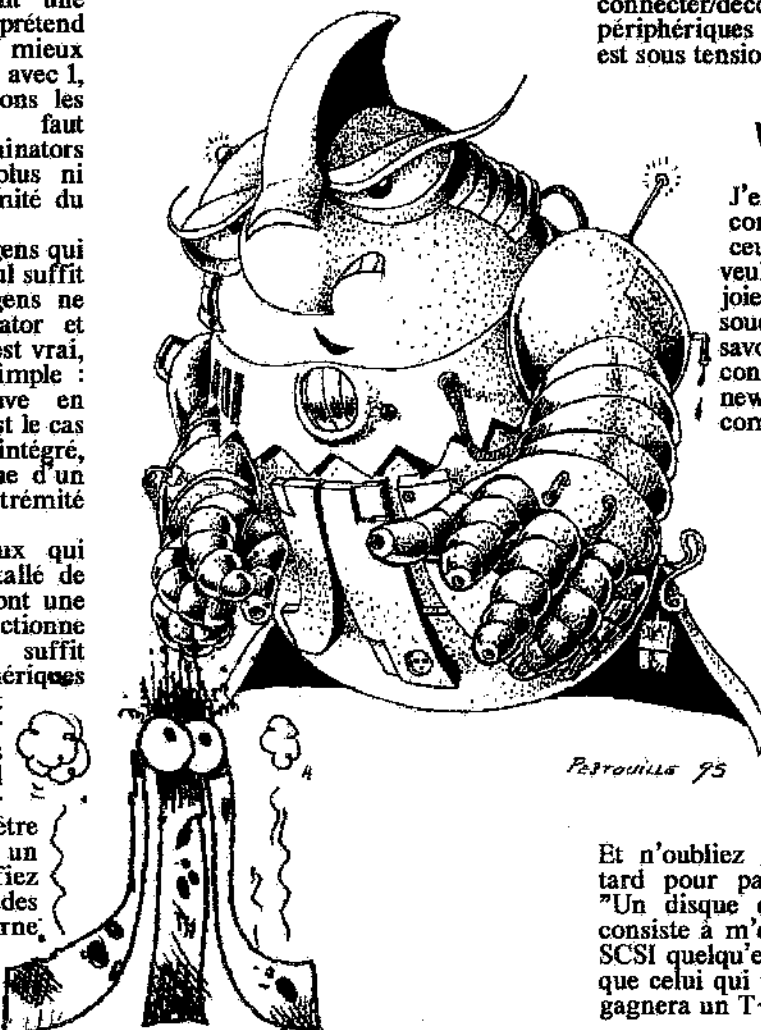
CONNECTIQUE

Vous pouvez utiliser n'importe quel type de câble, en nappe ou non. La seule condition étant d'avoir du câble dont l'impédance est entre 90 et 130 Ohm, quand à la longueur : plus ils sont courts, mieux c'est ! (tachez d'avoir moins de 60 cm entre chaque périphériques, vous réduirez le risque de problèmes et par la même vos risques de calvitie précoce due à un arrachage de cheveux). Et sachez que le bus SCSI ne peut en aucun cas dépasser 6 mètres. (Sauf dans certains cas particuliers ou on peut aller jusqu'à 25 mètres, mais cela ne nous concerne pas) Dans le cas où vos périphériques sont à l'extérieur de votre ordinateur, veillez à utiliser des câbles blindés afin d'éviter les interférences radio qui pourraient provoquer les signaux SCSI et dans tous les cas, si vous le pouvez, choisissez du câble en paire torsadée c'est mieux, mais c'est optionnel (Sauf pour le FAST SCSI) Dernière chose : Il est fortement déconseillé (et même totalement interdit) de connecter/déconnecter des périphériques alors que le système est sous tension

VOILA

J'espère que ces quelques conseils pourront aider ceux d'entre vous qui veulent se lancer dans les joies du SCSI sans trop de souci. Si vous voulez en savoir plus je vous conseille l'internet et les newsgroups notamment comp.periphs.scsi.

EdOX



Un terminator en action...

Et n'oubliez pas, il n'est pas trop tard pour participer à l'opération "Un disque dur pour Julien" qui consiste à m'envoyer un disque dur SCSI quelqu'en soit la taille sachant que celui qui m'enverra la plus gros gagnera un T-shirt de l'association.



STOOP

VOUS CONNAISSEZ XBOOT? ALORS LISEZ!

Je mets la main au clavier pour vous présenter Stoop, joli logiciel nous venant d'outre-Manche, bravant les embargos divers et variés qui sévissent dans ces pays ces jours derniers... et c'est tant mieux ! Jugez plutôt...

MAIS QUE FAIT IL?

Stoop (se baisser, en Anglais! rapport plus qu'obscur avec ledit soft ... tentative d'explication: ça serait plutôt un stop ! un peu prononcé...) est en effet une alternative, shareware, au célèbre XBOOT. Les plus avertis auront donc compris qu'il s'agit d'un gestionnaire de Boot, destiné à freiner notre rapace dans sa course à toutes les bonnes choses dont recèlent son dossier auto, ou son répertoire racine du disque de boot.

ET COMMENT?

Stoop se compose de deux éléments: -Un programme nommé launcher (pour les anglophobes: un lanceur automatique de programme), qui se chargera de lancer pour vous les logiciels que vous aurez choisis grâce à...

-Stoop lui-même! interface et logiciel. Tout ceci se range automatiquement sur votre disque, via un programme d'installation (qui se charge également de faire la mise à jour de votre configuration, à chaque nouvelle mouture du log. appréciable!).

Stoop, une fois installé, sera donc le premier logiciel que chargera votre falcon. Le principe est simple: à vous de définir vos configurations de boot, que vous appellerez par pression des touches de fonctions, combinées ou non à CONTROL ou SHIFT. 27 combinaisons sont ainsi possibles (F10 n'est pas utilisée), ou que vous pourrez définir librement, à chaque utilisation. Une configuration par défaut pourra être lancée après un délai paramétrable,

pendant lequel stoop surveille vos actions sur le clavier ou la souris. Ces configurations permettent de préciser: les programmes dont l'extension est à changer (par ex. : prx-> prg, cpz->cpx); ceci se fait par l'affichage dans 4 (à 8, selon leur hauteur) colonnes des noms de fichiers d'un dossier, dont l'extension est soit la forme vive, soit morte que vous aurez au préalable définies (par ex.: déclarez: dans le dossier auto: ext. morte PRX, vive PRG) au travers d'une boîte de dialogue.

Reste alors à cliquer sur les noms pour(dé)selectionner les fichiers désirés. Les fichiers correspondants à la forme active apparaissent sur fond bleu. C'est tout ! Vous pourrez aussi renommer complètement un fichier: sauver autant de bureaux que vous le désirez, et rebaptiser les newdesk.inf en des vocables expressifs, autant que le permet votre imagination débridée... Vous disposerez ainsi de bureaux les mieux adaptés à vos désirs les plus variés.

La sélection des programmes des différentes fenêtres peut également se faire en définissant des groupes. Idée sympa... (ex.: vous voulez n'utiliser despic que quand vous n'avez pas un besoin vital d'espace mémoire maximal. Définissez donc un groupe despic, englobant despic.prg du dossier auto, despic.acc de votre niveau racine, et pourquoi pas un fichier despic.inf standard: un simple clic sur le nom du groupe sélectionnera, ou désélectionnera en une seule fois les trois programmes). Il ne vous reste plus alors qu'à sauver tout ça dans une des 27 cases sus-mentionnées, qui n'attendaient que ça. Vous pourrez alors définir si vous désirez qu'un programme soit exécuté automatiquement après que stoop aura renommé les fichiers de la façon évoquée (suivent alors pas mal de paramètres d'environnement que vous pourrez passer directement à votre programme). Vous pourrez librement copier, échanger, modifier la disposition ainsi que le contenu de ces cases (ou "boutons"): simple, mais efficace.

A chaque configuration pourra aussi être associée une résolution du falcon, prioritaire par rapport à celle

du fichier newdesk, réglable également à la souris. Mieux encore: définissez directement, si vous possédez une blow up, ou une screen blaster, la résolution désirée en rangeant tout cela dans un tableau. Toute votre configuration vous est ainsi directement placée à portée de main...

Une fois que les configurations ont été définies, lancez tout ça! A chaque fois que vous solliciterez votre oiseau, un simple clic de souris vous amènera exactement dans la résolution souhaitée, avec le bureau que vous aurez peaufiné tout particulièrement pour Cette application, en évitant toutes les petites nuisances, du style: oubli de fptach pour un programme venant du ST, lancement d'un logiciel dans une résolution qui visiblement ne lui plaît pas, tiens, nvdi interfère sérieusement avec... et autres ennuis domestiques...

LA CERISE SUR LE GATEAU

Dans stoop, presque tout est configurable. Couleurs, options d'affichage, actions par défaut, configuration des caches, HP interne (pour ceux qui ne l'ont pas encore fait taire!), volume sonore, balance, ordre des fichiers dans le dossier auto, opérations diverses sur les fichiers (renommer, effacer,...), possibilité d'en cacher certains (dont on a tout le temps besoin, comme fpatch, par exemple), qui n'alourdiront pas ainsi inutilement l'affichage dans les tableaux, que sais-je encore?! tout est cependant bien vu, et bien pensé.

LA NOTICE...

Là, un très bon point pour l'auteur. Dans le dossier stoop, vous trouverez les doc au format TXT, ... mais aussi RTF! A vous les joies d'une lecture confortable sous papyrus (même démo.), avec numéros de page, titres, table des matières précise, et le cas échéant,

qualité optimale d'impression. De plus, l'auteur offre, sur simple demande, à tous ceux qui préfèrent Voltaire à Shakespeare la traduction intégrale du manuel en Français ! Un grand merci à son traducteur, qui a également adapté l'interface du logiciel pour notre langue, et qui plus est, de très belle façon ! Celle-ci renferme une description détaillée et exhaustive de toutes les fonctionnalités du logiciel, et tout ce qu'il faut pour ne pas être perdu, et ne pas faire n'importe quoi. et puisqu'il faut conclure...

...ENREGISTREZ VOUS!

Stoop représente, comme tout bon utilitaire de gestion de boot, un gain de temps, ainsi qu'un confort d'utilisation tout à fait considérables. Extrêmement puissant et bien pensé, il satisfait les besoins des plus exigeants; seule petite ombre au

tableau: l'affichage des divers éléments est un petit peu lent, sur un falcon de base (j'utilise le mien à 40 Mhz), mais le gain en temps est très très largement positif, et la purée de neurones évitée justifie tout. On eût pu aussi souhaité qu'une simple pression sur entrée puisse valider la configuration en cours, sans avoir à sélectionner le bouton "Go !" (ou Allez-y, suivant la version!) à la souris. Mais ce ne sont que des détails mineurs.

Phil Hodgkins, l'auteur, étant de plus très attentif à toute suggestion, il fait évoluer son soft déjà splendide à mes yeux, et la rétribution du shareware (100FF) ne pourra que l'encourager dans ce sens. Ajoutez à cela que stoop est implantable, et vous n'hésitez plus! A très bientôt, et bonne lecture.

PS: la version ici testée est la 1.05b, datant de quelques mois déjà. Elle devrait être disponible sur tous les

bbs, et peut-être bientôt dans la banque de dp de faucontact. Si vous préférez contacter directement l'auteur, voici ses coordonnées:

Phil Hodgkins

106, Knighton Fields Road East,
Leicester, LE2 6DQ

e-mail: phodgkins@cix.compulink.co.uk

Nest 90:100/404.0

et si vous voulez me contacter, utilisez votre minitel:

stmag: a1324

rtel: unase

Voilà. a++ !

LES LOGICIELS PARX ? VOTRE ATARI LES ADORE !



DFORM

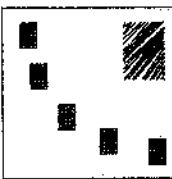
Morphing – Warping
et la citrouille devient carrosse!

DFORM allie puissance des modules ME : plus de 100 modules d'import / export d'images, impression couleur etc. et souplesse d'exécution. Logiciel de Morphing: transformation, et de Warping: déformation, adapté de façon optimale au matériel ATARI. Images travaillées en 16 Millions de couleurs, pour un rendu parfait. Déformations réalisées à haute vitesse. Rendus pouvant être directement exploités sous forme d'animations ou de succession d'images.

DFORM est un logiciel 100% GEM, adapté à toutes les configurations graphiques, pour toutes les machines de la gamme équipée de 2 Mo minimum.

Son Prix ? **450 F**

PARX



PARX

9, rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél. 43 56 92 76
Fax 43 56 80 47
BBS 43 53 57 70

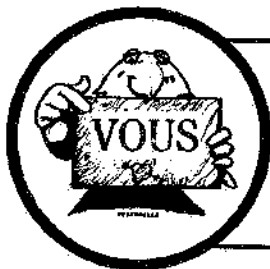
PARX BBS

Serveur relié aux réseaux AtariNet, NeST, FidoNet.
Des dizaines de conférences dédiées à ATARI.
Rejoignez-nous vite sur nos deux accès :

43 53 57 70 et (1) 42 51 11 35

Frais de port : 30 F

Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis



L'ANNUAIRE FALCON

FALCON BIEN SOUS TOUS RAPPORTS, CHERCHE COMPAGNE

Voici la liste des adresses des adhérents de l'association. Bien sûr, seuls ceux qui nous ont donné leur autorisation lors du sondage y figurent. Nous demandons cependant aux personnes de n'écrire à ces gens qu'à titre personnel, et de ne pas les inclure dans des listes d'adresses pourries qui ont pour conséquence de remplir d'ordures (i.e. de publicités) nos boîtes à lettres (La Redoute, Les 3 Suisses, etc...). L'exception me paraissant être les publicités en rapport avec le Falcon... Les personnes recevant des listes de softs Atari piratés, sont priées de nous expédier la liste ainsi que l'adresse de l'expéditeur, on le soignera aux petits oignons, vous verrez...

Chaque adresse est précédée d'une étrange suite de caractères en majuscule. Que signifient-ils ? Ils représentent les activités informatiques pratiquées par ces personnes. Voici la signification de chaque lettre:

G- Graphisme
S- musique Soundtrack
M- musique Midi
B- Bureautique
P- PAO
V- Vidéo
A- Audio (Mixage, D2D, ...)
J- Jeux
C- Comptabilité perso.
Pr - Programmation
H- Hardware
Med- Informatique & Médecine

Voilà, faites bon usage de ces adresses ! Nous espérons qu'elles serviront à créer des contacts entre possesseurs de Falcons, afin que plus personne sur Atari ne soit isolé !

Splash.

02-Aisne

GVJPr
Philippe FRANCK,
6, Résidence du Bosquet,
02170 LE NOUVION EN
THIERACHE.

03-Allier

GMBJPr
David CORTES,
10, Rue du Berry,
03500 SAINT POURCAIN sur
SIOULE.

13-Bouches du Rhône

SBJPr
Frédéric JAUME,
3, Rue Despieds,
13003 MARSEILLE.

GSBPr
Fabien BARGOIN,
5, Imp. Joseph ROUMANILLE,
13220 LA MEDE.

22-Côtes d'Armor

BJPr
Yann LE FLANCHEC,
La Villeneuve,
22140 PRAT.

26-Drôme

BJPr
Nicolas MOITRIER,
7, Rue Paul SABATIER,
26700 PIERRELATTE.

27-Eure

SBJPr
Laurent RENAULT,
127, Rue Guy de Maupassant,
27130 VERNEUIL-SUR-AVRE.

28-Eure et Loir

GSMBJPr
Christophe BRAY,
7, Rue de Voves,
Le Gord,
28000 CHARTRES.

29-Finistère

SBJ
Yann LOSSOUARN,
KERNANVEZ,
29270 PLOUNEVEZEL.

30-Gard

GSBJPr
Thierry GEBELIN,
278, Chemin du Cade,
30380 St CHRISTOL LES ALES.

GBJPr
Eric LOMBARD,
Cave coopérative,
Chemin de la Gandolle,
30470 AIMARGUES.

31-Haute Garonne

GBJPr
Jean-Christophe BARTHE,
31 Allée d'Ancely,
31300 TOULOUSE.

SBJ
Alexandre GARCIA,
Averanede,
31390 MARQUEFAVE.

BPPr
Jerome FARINAS
157, Chemin de la Salade Ponsan,
Appt 221, Bat G,
31400 TOULOUSE.

BJPr
Vincent LEFEVRE,
24, Rue Louis Blanc,
31400 TOULOUSE.

PPr
Alain GAUTHEROT,
4, Rue de Lanoul,
31650 SAINT-Orens.

38-Isère

GSJPr
Guillaume DEFLACHE,
Les Bleuets B,
38780 PONT-EVEQUE.

42-Loire

GSBAJPr
Laurent MONTAGNE,
c/o PAUL Sonia,
17, Rue de Tardy,
42000 St ETIENNE.

44-Loire Atlantique

GSBJPr
Roland TOMCZAK,
13, Rue des déportés résistants,
44110 CHATEAUBRIANT.

50-Manche

B
Michel DANIS,
121, Av. de l'Epinay,
50460 QUERQUEVILLE.

BPPr
Vincent GODEFROY,
20, Rue de Bel Air,
50560 GOUVILLE sur mer.

51-Marne

GSBJPr
Dominique BUTEZ,
38, Rue Perseval,
Appt. 116, 3eme Etage,
51100 REIMS.

57-Moselle

JPr
Olivier PARROT,
65, Rue des Frenes,
57069 METZ.

GSBJ
Frederick EVERHARDT,
2, Rue des Calvaires,
57370 PHALSBOURG.

GSBJPr
Thierry LADAM,
29, Rue de Novéans,
57680 GORZE.

58-Nièvre

GSBPPrMed
François JACQUEMIN,
52, Rue des Hotelleries,
58400 LA CHARITE SUR LOIRE.

63-Puy de Dôme

B
Jeremy BRIANT,
13, imp. des Servieres,
63000 CLERMONT-FERRAND.

64-Pyrénées Atlantiques

Pr
Frédéric POEYDOMENGE,
38, Lot. Oyhanto,
64990 LAHONCE.

65-Hautes Pyrénées

Pr
Jean-Claude IEHL,
Chemin des Allées,
65400 BAZET.

SMJPr
David LACASSAGNE,
7, Rue des Pyrenées,
65690 ANGOS.

68-Haut Rhin

GSJPr
Denis GARTNER,
6, Cours Valentinien,
68180 HORBOURG-WIHR.

69-Rhône

GSBJHPPr
Olivier CHARVET,
336 Rue Garibaldi,
69007 LYON.

GBJPr
Olivier QUINET,
653, Route de St ABDON,
69390 CHARLY.

70-Haute Saône

GJPr
John DIOT,
Rue du Coteau,
70400 ERREVET.

72-Sarthe

GJPr
Sébastien KOENIG,
8 Rue Dorée,
72300 SABLE sur SARTHE.

74-Haute Savoie

GBJPr
Remi VANEL,
15, Rue de la Donzière,
74600 SEYNOD.

75-Paris

JPr
Antoine CALANDO,
4, Av. Peterhof,
75017 PARIS.

76-Seine Maritime

BJPr
Ludovic ROUSSEAU,
83, Rue Martainville,
76000 ROUEN.

77-Seine et Marne

GBJPr
Remi SUINOT,
2, Rue des Loriots,
77360 VAIRES SUR MARNE.

GSBJPr
Philippe ABEL,
17, Rue Jean Moulin,
77510 REBAIS.

GSMJPr
Claude LACAMBRE,
18, Rue Josquin des Prés,
77600 BUSSY St GEORGES.

78-Yvelines

GBJPr
Florent LAFABRIE,
13, Bd Mozart,
78000 MONTIGNY LE
BRETONNEUX.

80-Somme

GSPr
Pierre-Denis GEISEN,
77, Bld du CANGE,
80000 AMIENS.

82-Tarn et Garonne

GSJCP
Laurent COUDERC,
"Les Jauberts",
82210 ANGEVILLE.

86-Vienne

GPr
Mathieu LAROCHE,
34, Route de la Gare,
86240 ITEUIL.

91-Essonne

GMBJPr
Aurelien CORNUET,
La Prairie C6,
91290 ARPAJON.

BPP
Pierre-Yves MOREAU,
8, Rue Alfred Dubois,
91460 MARCOUSSIS.

92-Hauts de Seine

GBAJPr
David LESIMPLE,
57, Rue Victor Hugo,
Appt 50,
92400 COURBEVOIE.

93-Seine St Denis

GPVPr
Bertrand MARNE,
13, Rue du 4eme Zouaves,
93110 ROSNY SOUS BOIS.

GSPBPr
Patrick PALATIN,
39, Av. de Napée,
93420 VILLEPINTE.

95-Val d'Oise

GSJHP
Sylvain TERTOIS,
7, Rue de l'amiral,
95000 CERGY.

971-Guadeloupe

BAJPr
Steve HELDIRE,
Section Moringlane,
97112 GRAND BOURG M/G,
Guadeloupe.

974-Reunion

GSJPr
Pascal BERJOLA,
5, Allée des Serpents,
No 1086,
97400 St DENIS REUNION.

Belgique

BJ
Sylvain JONAS,
332, Chaussée de Tournai,
7812 LIGNE,
BELGIQUE.

SDF

GSBJPr
Mr Denis BONNEFILLE,
Ha zut il a demenagé,
et j'ai pas son adresse là,
DESOLE DENIS.

SONDAGE: Résultats partiels

Nous avons reçu un peu plus de 60 reponses et nous n'avons pas eu le temps (!) de dépouiller totalement. Pour le moment nous n'avons que les résultats concernant les configurations matérielles (les cases à cocher du recto du questionnaire).

J'ai arrondi les chiffres afin de vous éviter les 17,74%. Quand il y avait plusieurs reponses possibles, le total dépasse les 100%. Alors voilà:

La mémoire:

4Mo: 82 %

14Mo: 18 %

Personne n'a 1Mo (le contraire aurait été étonnant).

Et vous êtes 20% à utiliser de la

mémoire virtuelle sur disque dur.

Au niveau du TOS:

4.01: 5%

4.02: 39%

4.04: 48%

54% ont un copro arithmétique.

Au niveau des disques dur, cela va de 60 Mo à 2060 Mo avec une moyenne de 405 Mo. 95% ont un disque IDE et 36% un disque SCSI.

Pour les écrans 37% ont un moniteur RVB, 22% utilisent leur télé, 13% ont un écran monochrome. 51% ont un VGA et 20% ont un multisynchrone.

Donc au final:

VGA: 71%

RBV: 79%

[NDEdOX (qui a un VGA): Plus personne n'a de raison de ne pas programmer des trucs qui ne marchent pas sur VGA sous prétexte que personne n'en a...]

Pour les jeux:

Joystick: 83%

joypad: 37%

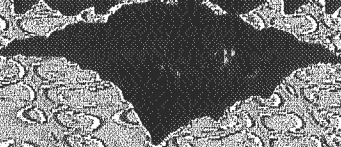
Les périphériques:

Lecteur de CD-ROM: 25%

Les imprimantes: 48% ont une jet d'encre; 23% une matricielle et 2% une laser.

Tous les résultats dans le prochain fanzine.

la terre du milieu



216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES
tel 50 54 59 41 / fax 50 54 49 94

Vous trouviez qu'il manquait certains logiciels sur Atari ? Ne cherchez plus, La Terre du Milieu les importe pour vous. Que ce soit dans le multimédia avec RAINBOW II et la gamme de cd roms interactifs Atari Cd Master, dans le graphisme/PAO avec l'incontournable PHOTO LINE qui se veut un concurrent du standard sur MAC et sur PC, ou encore en musique avec les JAM qui permettent d'enregistrer et de sortir huit pistes audio simultanément sur votre FALCON.

RAINBOW II MULTIMEDIA (290.000 F / Falcon uniquement)

Vous êtes d'un logiciel qui vous permette de dessiner avec de vrais outils graphiques (pointes à traits, courbes...) de faire de la retouche photo Ultra-rapide, de réaliser des animations, de travailler le son et de monter le tout sous forme de présentation multimédia pour un prix dérisoire ? Ce n'est pas un rêve, ce logiciel existe. Il a pour nom RAINBOW II MULTIMEDIA. Pour être franc, on n'aurait pas de recevoir des témoignages de satisfaction et d'acquiescement de la part de ceux qui l'ont acheté.

PHOTO LINE (290.000 F / toutes machines)

Sur ATARI en PAO, on reproduit les autres systèmes avec CALAMUS II, mais on reproduit photo, on est à la hauteur. Ici, il n'y a pas de photo, mais on reproduit photo, on est à la hauteur. Ici, il n'y a pas de photo, mais on reproduit photo, on est à la hauteur. Ici, il n'y a pas de photo, mais on reproduit photo, on est à la hauteur.

JAM (JAM 8 OUT : 260.000 F, JAM 8 IN : 260.000 F, JAM 8 OUT PRO : 290.000 F, JAM 8 IN FOR PRO : 290.000 F, JAM FAST CARD : 350.000 F, JAM SAMPLE CLOCK : 290.000 F / Falcon uniquement)

JAM, c'est le nom d'une série de produits éblouissants à prix Atari. Le premier est le JAM 8 OUT qui permet d'avoir 8 sorties audio professionnelles sur le port DSP du FALCON, de quoi faire travailler votre imagination (mélange externe, utilisation d'effets externes dans votre programme de DTD, sous groupes...)

Le second c'est JAM 8 IN qui permet d'enregistrer 8 pistes audio en même temps dans votre logiciel multipistes. A vous les pistes live remplies par la suite... Ces deux produits fonctionnent avec AUDIO TRACKER, LOGIC AUDIO et CUBASE AUDIO pour le JAM OUT, AUDIO TRACKER et très

prochainement CUBASE AUDIO pour le JAM IN. Les JAM 8 IN et OUT existent aussi en version monostéré JAM PD. Les deux JAM s'insèrent dans le même rack et sont activables séparément. Il y a même une version avec 2 IN ou 2 OUT pour ceux qui se suffisent de deux entrées.

Mais ce n'est pas tout. JAM a en plus JAM FAST CARD, une sorte de port cartouche qui mémorise votre cartouche (vous pouvez même l'enlever lorsque le FALCON tourne), les JAM SAMPLE CLOCK qui se branchent sur le port DSP du Falcon et lui offrent l'échantillonnage à 44,1 KHz ou 48 KHz pour le direct le disque.

RAICHIE (290.000 F / toutes machines)

Vous amenez votre Atari sur scène pour lancer vos séquences et diriger bien pouvoir lancer vos morceaux sans vous préoccuper du programme ou de la configuration MIDI de vos instruments. RAICHIE est là pour cela. Il n'y a plus qu'une touche à appuyer à chaque morceau. Difficile de faire plus simple.

ATARI CD MASTER (à partir de 250.000 F / toutes machines)

Sur Atari, il n'y a pas de cd rom interactif comme sur PC ou MAC. Ici, faut l'interactif. Ici, il y a la série des ATARI CD MASTER qui permet de relever toute une série de cd rom PC sur Atari. C'est ainsi que l'on trouve une encyclopédie (ENCYPEDIA), les almanachs du Time (TIME ALMANACH '90, TIME ALMANACH '95), la conquête spatiale (SPACE MISSION), les ovnis (UFO II), la santé (PHARMASSIST TRIAL BODY)... bref de quoi se régaler des heures durant.

LE GUIDE L'ATARI (60.000 F / Livre)

Vous vous posez des tas de questions sur votre Atari. LE GUIDE DE L'ATARI est fait pour vous. Vous en avez besoin plus. LE GUIDE DE L'ATARI est fait pour vous car il recèle des tas d'infos qui dépasseront les novices et colleront les spécialistes.

On en apprend tous les jours.

**DERNIERE MINUTE :
l'HADES est dispo depuis le 6 Mai!!!**

La Terre du Milieu, c'est aussi un magasin intégralement dédié à l'univers ATARI. Vente par correspondance dans toute la France et à l'étranger. Démonstration complète sur simple rendez-vous. Catalogue contre deux timbres au tarif normal. N'hésitez pas à nous contacter.

La Terre du Milieu :

216 rue de l'Essert BP 13 74310 Les Houches / Tel: (16) 50.54.59.41 / Fax: (16) 50.54.49.94

