

IIC
IIE
IIGS

AVRIL 93

LA POMME ILLUSTRÉE

10

A.D.N. Azébulon Doume Nibble

HA ! LE IIE, LE IIGS,
C'ÉTAIT LE BON
TEMPS...

* JIHAILDE PARTY 92

* les effets IAMPs sous NOISE TRACKER

* Bidouillez PLATINIUM PAINT



* CARTES ACCÉLÉRATRICES pour GS

* NDAs, CDAs, CDEUs, INITS et campagne

* SYNCRHO, SYNCRHO quand tu nous tiens

* OUT OF THIS WORLD la solution

* KANGAROO - Tout savoir





SOMMAIRE NUMÉRO 10 :

PAGES :

ARTICLES :

1.....	ÉDITO
2.....	NOISE TRACKER et les effets VAMPS
6.....	JIHAILDE PARTY 92
8.....	Bulletin d'abonnement
9.....	Bidouillez votre PLATINIUM PAINT
12.....	LANGUE D'OCs SPÉCIAL GS
13.....	Les cartes accélératrices - Comparatifs
19.....	NDA's, CDAs, CDEUs, INITs; la suite
20.....	NEXT, c'est fini...
21.....	KANGAROO - Connaissez-vous tout ?
25.....	SYNCHRO SYNCHRO - Un peu d'assembleur
29.....	Purger une Stylewriter ; remplacer le rouleau de l'Imagewriter
30.....	Solution complète de OUT OF THIS WORLD

REMERCIEMENTS :

La rédaction de LA POMME ILLUSTRÉE remercie PERFECT BUGS, LO44, GALU, GSTOOLS, RJP, Ronald A. LEROUX, pour leurs articles présents dans ce numéro.

Les numéros 9 et 10 ont été tirés à 200 exemplaires.

Nombre d'abonnés au 18/03/93 : 91

Coût d'un exemplaire : 13F en moyenne (7F la couverture couleur + 6F de photocopies N & B (30 pages à 0,20F)).

LA POMME ILLUSTRÉE est fabriquée grâce à la passion de Azébulon, Nibble et Doume.

Imprimé sur LASERWRITER NTX



ÉH, DITES HAUT !

Bonjour, chers lecteurs de LA POMME ILLUSTRÉE !

Nous voici à nouveau réunis pour ce nouveau numéro, qu'est le 10. La rédaction est fière et heureuse de vous présenter donc cette nouvelle mouture. Nous espérons que vous prendrez plaisir à parcourir ces lignes...

Vous pourrez apprendre, au fil des mots, comment bidouiller votre Platinum Paint, ce que sont les effets Vamps de Noise Tracker. Vous pourrez, enfin, faire votre choix parmi les cartes accélératrices pour votre GS et tout connaître sur d'autres NDAs, CDAs et CEDVs. Un peu de technique concernant l'entretien de vos Stylewriter et Imagewriter vous ravira, j'en suis sûr !

Rien de particulier concernant le GS si ce n'est l'abandon officiel de la ZIP CHIP 14MHz par ZIP Technologie, car, selon eux, trop de problèmes surviennent. Peut-être qu'un jour ...

Vous avez constaté évidemment que le "LOGO" (hou le vilain mot), de LA POMME ILLUSTRÉE change. Le titre de la couverture, tout en rondeur, nous semble moins agressif. Et puis, dix numéros, c'est le moment de se "relooker" (hou le vilain mot-bis-). J'espère que cela vous conviendra.

Continuez à parler de nous à vos connaissances et aux possesseurs de GS qui sont isolés. Nous en sommes à 91 abonnés et nous voulons que ce chiffre augmente. Plus vous serez nombreux à nous aider financièrement, plus nous vous ferons un journal sympa.

Continuez (ou commencez) à nous écrire quelques lignes; ce sont trop souvent les mêmes qui font ce geste. Nous allons finir par être à cours d'articles. Attention, vous tendez le bâton pour vous faire battre. N'allez pas vous plaindre lorsque nous mettrons la clef sous la porte... Nous comptons donc sur vos articles, même petits. Si vous êtes nombreux à écrire quelques lignes, nous arriverons à boucler un numéro supplémentaire.

Rendez-vous à la réunion de Beauvais 92, le 19 Juin prochain, à laquelle vous pourrez vous procurer TOUS les anciens numéros de LA POMME ILLUSTRÉE (à partir du numéro 0); un tirage exceptionnel a été fait à cette occasion. Vous pourrez également admirer sur notre stand un GS (le mien !) pilotant un laser au fil de la musique.

BON VENT À TOUS...

A.D.N.

PERFECT BUGS
nous a concocté
cet article sur
NOISE TRACKER
V1.0 d avec effets
Vamps inclus.
Merci PERFECT
BUG!

Depuis quelques temps, un nouveau type de démo sonore a fleuri sur GS, démos utilisant généralement une version légèrement modifiée du player PS de Noise Tracker. Puis vient de sortir une version spéciale de Noise Tracker, dédiée, selon l'auteur à l'implantation des effets Vamps. Alors là je vois le lecteur qui s'arrête et qui se demande ce que peut bien signifier Vamps. Et ben en fait, je n'en sais encore trop rien. *N.D.L.D. je croyais que cela venait des deux comédiennes qui se sont séparées récemment non ??*

Laissez-moi m'expliquer :

Si on se base sur le contenu des fichiers textes fournis avec les disks, on se retrouve confrontés à un bla-bla utilisant un jargon que l'on pourrait qualifier de scientifique si je n'avais pas l'intime conviction que ce n'est que du bla-bla, justement. Je ne peux résister à l'envie de vous en donner un avant-goût (j'ai renoncé à traduire) :

"I wanted to see a method devised that would allow

me to save my finished Vamps music via NoisTracker v1.0 as a module file and retain the Vamps encoding, that gave the Psychoacoustic and 3D (Virtual Studio - Vortex) 360 degrees global Stereo sound localization/spatial enhancement binaural/transaural effects. I also wanted to imaging without excessive low frequency phase differences. The music on this disk also exhibits an element of precedence effect and introduce a degree of decorrelation between the channel which is good for the subjective quantity of spaciousness. << new enhancement has also been added to simulate the illusion of near-perfect pinna effects and sound shadowing effects, which are responsible for accurate front-back and vertical perception.>>

Avouez quand même que c'est gratiné !, d'autant que ce type de phrase se retrouve un peu partout dans tous les textes d'accompagnement. Au bout du compte, on devine (vaguement et à condition d'avoir pu tout lire) que les effets Vamps sont des effets sonores en partie dûs à la différence de phase d'un même son dans chaque oreille. Je sais, c'est pas très clair, mais vu que je n'ai, moi-même, pas compris grand-chose... Mais il faut reconnaître que les musiques fournies sur les disques sont d'une qualité sonore (je ne parle pas de la qualité musicale, car là

c'est une autre histoire) exceptionnelle, et que l'on a parfois vraiment l'impression d'un son qui tourne autour de l'auditeur. Alors, arnaque ou effet bien réel ? Sans compter le fait qu'il existe actuellement dans le commerce un ou peut-être des compacts disks utilisant une technique similaire (ce cher AZÉBULON en possède un, rempli de sons bizarres et variés, comme par exemple une abeille qui tourne dans la pièce); compacts apparemment produits en France et basés sur des recherches effectuées à l'INSA de LYON. Bon, revenons donc aux effets Vamps. Un fichier d'explication sur la méthode utilisée accompagne le disk Vamps numéro 1, explications qui permettraient en théorie à tout un chacun de faire ses propres musiques Vamps. Malheureusement, ce texte est lui aussi d'une opacité insondable, et il ne ressort de tout ça que c'est essentiellement de la magouille et, je cite (approximativement) l'auteur : Je vous donnerai d'autres trucs dans les prochains numéros des disks Vamp", sachant que les astuces déjà fournies sont assez... amusantes (genre : "If I don't like one and/or more sound/samples, I'll replace them, with others, until I like what I hear. If I decide a sound/sample needs more special affects, such a (dubbing/layering, echo, reverb, decay, delay, trimbe, fade-in or fade-out,



phasing, etc... then I'll load it into one of the sound editor programs and work whit it, until I've got it the way I want it to sound then save it as a new file, with a new game, for future use". Hum !!! Bon, ne jetons pas la première pierre. Il faut quand même bien dire que l'auteur précise que tous les effets Vamps ne peuvent être faits sur un GS de base et nécessite un travail spécial des sons par l'intermédiaire de processeurs DSP spécialisés (ouf, enfin une info dans tout ce bazar !). En revanche, tous les sons que vous trouverez sur les disks Vamps ont justement été retraités (il suffit de les charger dans un éditeur sonore pour constater leur grande pureté, (pratiquement sans parasites) et sont donc d'une très grande qualité. Bon, et NoiseTracker, dans tout ça me direz-vous ? Et bien, c'est assez marrant. Je résume un peu l'historique de cette version. Dr TOM (l'auteur des effets Vamps,) est ingénieur du son aux States a demandé au Gog's la permission de modifier NoiseTracker pour inclure les effets Vamps, permission accordée (chouette, Dieu à répondu à ce pauvre mortel !). Et voici donc Dr Tom en possession des sources de NoiseTracker. Malheureusement pour lui, il ne sait pas programmer.... Il fait donc appel aux programmeurs (par l'intermédiaire du European Imports Vamps Disk) et leur confie la dure

tâche de modifier le programme. Bon, jusque là, tout roule. Sort donc quelques temps après, la version 1.0D de NoiseTracker, qui est censé implémenter les effets sonores Vamps. Je télécharge ce truc sur Internet Je rentre chez moi tout frémissant de joie et je lance le programme : Page de présentation vantant les mérites de cette nouvelle version (avec Featuring qui fait tout l'écran), belle musique, il faut bien l'avouer, avec des effets sympas, et puis c'est tout. Le programme en lui-même est en apparence semblable à sa version 1.0. Même en chargeant des musiques Vamps, qui sont censées contenir des effets, aucun code nouveau n'apparaît dans la colonne "effets". (Je rappelle que seuls étaient implémentés les effets de volume, de tempo et le nxt). Bon, je lis donc la doc en espérant en apprendre plus. Et là, surprise, je constate que la seule modification qui a été apportée au programme en lui même est la possibilité d'affecter tous le instruments à la fois sur la voie de droite et la voie de gauche, option déjà présente dans la 1.0 mais valable à l'époque uniquement pour les instruments d'une certaine mémoire (la GSram ou l'Ensonic, je ne sais plus trop). Et selon l'auteur, il suffit autant vous dire que ça fait un drôle d'effet. Ah, je ne doute pas que l'on puisse faire des effets Vamps avec le soft, mais à

condition d'avoir un sacré bagage et si possible d'avoir fait des études dans le domaine de prédilection de ce Dr Tom. Parce que sinon, franchement, je ne vois pas. Sans compter que ce bonhomme a la délicatesse de ne citer aucun de ceux qui ont réellement modifiés le programme, et qui s'attribue ainsi tout le mérite(quoique dans une ligne perdue au fin fond des textes, il écrive texto "I'm not a programmer, just a sound engineer"). Et de surcroît, on a l'impression qu'il a franchement attraper la grosse tête (le nombre de fois où il répète qu'il est le premier à faire ce truc là, tous ordinateurs confondus, où il redonne la définition des Vamps - 4 lignes au moins - avec tout plein de bla-bla...aaargh, ce que ça peut énerver. Au bout du compte, que rest-t-il : une version de NoiseTracker avec, certes une petite option supplémentaire, des sons d'une grande pureté, des musiques plutôt sympa, et surtout beaucoup de bruit pour pas grand chose...En fait, à mon avis, l'auteur est réellement un ingénieur du son et a réellement travaillé sur les effets VAMPS (il propose d'ailleurs à tous ceux qui le désirent de lui envoyer un disk avec les sons digitalisés qui pourraient être retraités à l'aide de leur DSP - Digital Signal Processor - , permettant ainsi à chacun de récupérer ses propres sons aussi purs que possibles, que ce soit sur GS ou dans son labo. Il a

possibles, que ce soit sur GS ou dans son labo. Il a ainsi simplement eu l'idée de l'éditer sur GS et en a tiré une mégalomanie pas possible d'où des textes incompréhensibles pour le profane et surtout beaucoup de mystère autour de ces effets somme tout impressionnants mais de peu d'utilité pour les utilisateurs si personne n'arrive à les générer lui-même. Bon, je m'arrête là, car je crois que c'est tout ce que j'ai à dire. Ah., si : normalement, le disk numéro 6 des Vamps aurait dû sortir au moment où vous lirez ces lignes. Je vous tiendrai au courant. En revanche, n'oubliez pas de récupérer les sons inclus dans les modules et sur les disks Vamps, ceux-ci peuvent toujours servir.

PERFECT BUGS

Voici une petite liste de ce que j'a pu télécharger sur Internet concernant les Vamps :

-European Imports : La première musique est très bonne, les autres sont à mon avis sans intérêt (musical), sauf la troisième ou quatrième qui a des effets particulièrement impressionnants.

-Vamps Space Fox : les musiques de SpaceFox retravaillées à la VAMPS.

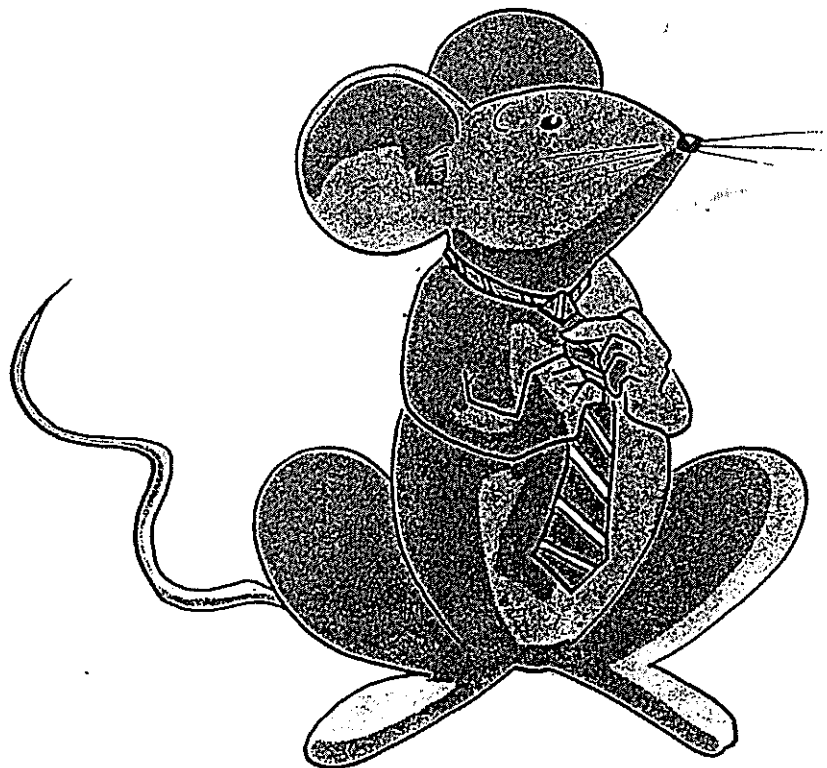
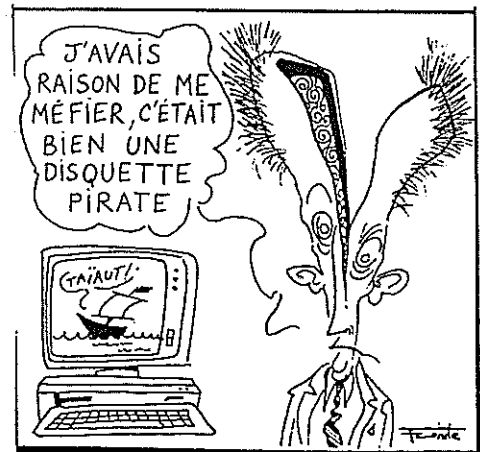
- Vamps disk numéro 5 : Une version longue de la musique de Modulae, retravaillée. Le reste est plus standard.

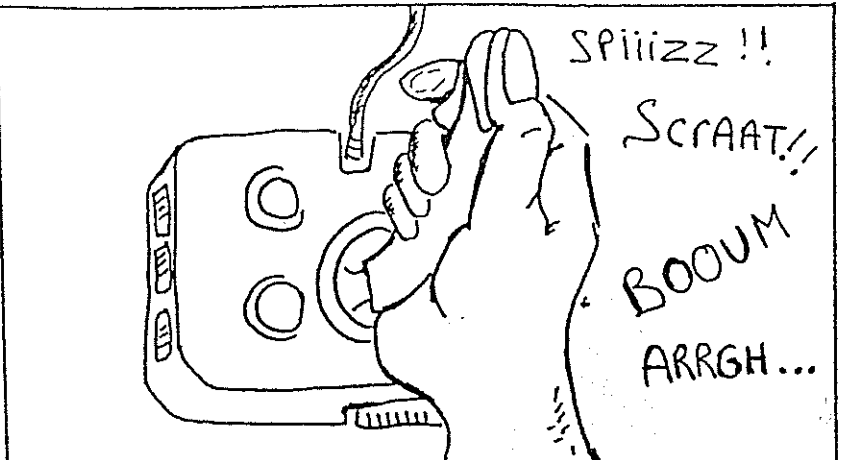
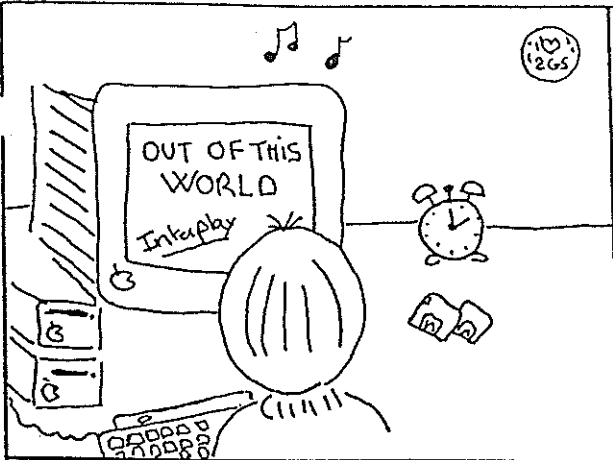
- **NOISE**tracker 1.0d: 4 modules plus le programme en lui-même. Ce que j'ai dit précédemment devrait vous éclairer.

Enfin, et c'est une précision importante : les effets Vamps ne peuvent être pleinement appréciés qu'avec une bonne carte stéréo et un casque : **PAS DE HAUT PARLEUR**. Pourquoi ? Tout bêtement parcequ'il faut égaliser au maximum le chemin que l'onde sonore doit parcourir avant de nous parvenir à chaque oreille, chose très difficile à obtenir avec des enceintes. De plus, il vaut mieux s'isoler de tout son parasite. Quand à la carte stéréo, elle est bien sûr indispensable à cause des effets droite/gauche nécessaires aux Vamps.

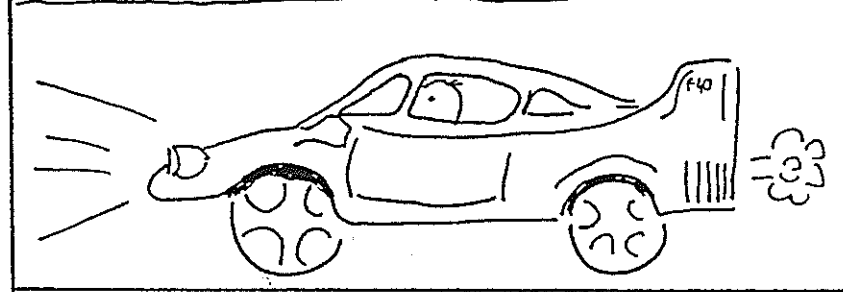
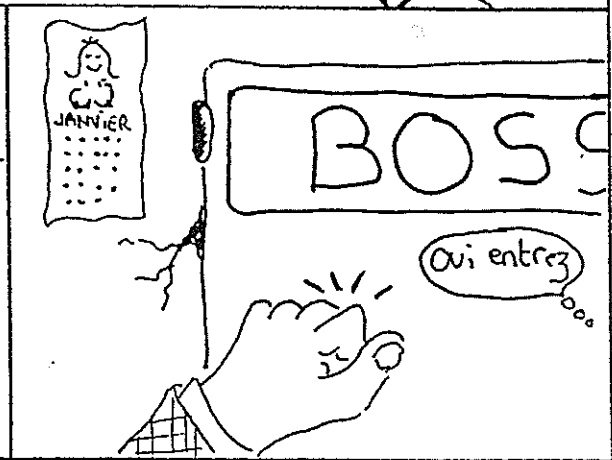
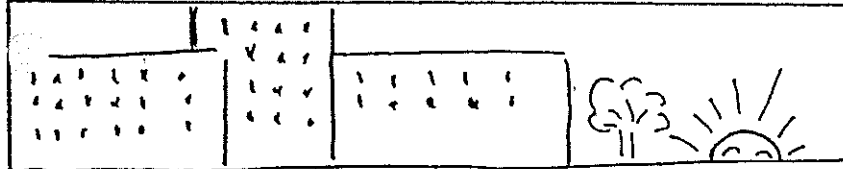


MAGIC LINE - Like radar.
this one-liner scans your tokenized screen.
10 POKE-16299,0: TEXT:
GOTO 10





DRIIIIIING!!



Alors on est en retard ce matin...!!!

Gloups!! oui Madame la directrice...



COMPTE-RENDU
de la
JIHAILDE
PARTY qui
s'est déroulé
en Janvier
dernier.

Par AZÉBULON.

Première fois que je participais à une JIHAILDE PARTY. Tout excité, je me fis emmener en voiture par un ami (JEANAIPAS sur RTEL), car mes faibles revenus ne me permettent pas encore de m'offrir une voiture.

Arrivé là-bas à 14H environ on déballa le GS de JEANAIPAS qui l'avait apporté afin de présenter OUT OF THIS WORLD et un montage "maison" avec un ex-profile; mais nous y reviendrons plus loin.

Première personne rencontrée : JIHAILDE bien sûr, qui nous remet un badge portant nos nom et pseudo (dommage que ces badges aient été fait sur MAC ...).

On s'installe puis le tour de la salle commence.

Premier regard : ben y a beaucoup de MAC ! On comptera une dizaine de MAC et seulement trois GS. Enfin, c'est pas grave. On s'y

attendait un peu depuis que JIHAILDE avait viré de bord... Côté GS, donc, pas grandes nouveautés. OUT OF THIS WORLD que tout le monde connaît déjà et puis et surtout les conseils avisés des plus grands du monde GS à savoir BANDIT II, ZARDOS, TEASER

etc... JEANAIPAS a bidouillé un disque dur PROFILE en démontant le disque de la carcasse et en ne gardant que l'alimentation. Il a placé à l'intérieur un lecteur de disques Bernoulli. Le tout est encombrant mais bien réalisé et donne une seconde jeunesse au PROFILE. À côté de ce GS se trouvait les frères LACAZE et leurs NEXT inoubliables. Décidemment je ne me ferai jamais à l'idée de ne pouvoir me payer une telle machine. Je le redis encore une fois : NEXT, quand allez-vous penser au grand public et nous vendre des NEXT à des prix abordables ? Tout ce qu'on a pu admirer dessus était de toute façon génial comme d'habitude.

Sur un autre GS, on a pu voir la présentation de la disquette que vous aurez bientôt entre les mains et contenant les anciens numéros de LA POMME ILLUSTRÉE.

Deux autres softs nous ont également été présentés. Je ne vous en dirai pas plus pour l'instant. Qui vivra, verra...

Côté MAC, on a revu VIC (avec plaisir ?) qui copiait à tour de bras, ou plutôt à tour de disks 128 Mo comme tous les MACmens d'ailleurs. L'après-midi a été passée, pour eux à copier avec DISK COPY. C'en était trop et à la limite du ridicule. On ne participe pas à ce genre de réunion pour copier mais pour se parler de vive voix (et non plus par l'intermédiaire de RTEL) et s'échanger des infos de vive voix. Pour le reste, LA POSTE est là !

L'heure du repas arrivée, nous nous attendons à des chips comme les années passées. Que nenni ! Un superbe repas (froid) nous est servi. Des entrées variées et à profusion, du poulet, des rillettes, du vin, ha du vin...!, et des tartes (aux pommes bien sûr) au dessert. Tout se passe dans une ambiance très sympa où, bien sûr, les GSMens et les MACmens se sont regroupé en "clans". Le repas terminé, la JIHAILDE COPY reprend pour les uns, l'amitié et le partage d'infos,



reprend pour les uns, l'amitié et le partage d'infos, pour les autres. Cherchez l'erreur !

La fin de la réunion se termina comme elle a commencé. Les cris de **CASTAFIOR** se firent une fois de plus entendre, puis chacun commença à rentrer chez soi. Fatigué mais heureux, je décidai de rentrer avec **ZARDOS**, **JEANAIPAS**, **BANDIT II** et **GRANDSOT** dans la même voiture ; (mais non on n'était pas serré; heureusement que je suis maigre).

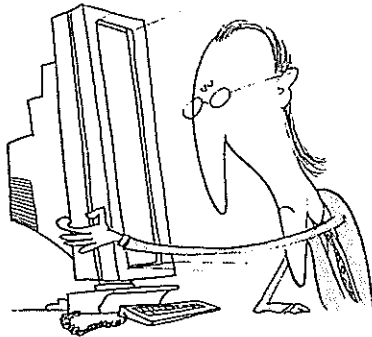
GRAND SOT et **BANDIT II** furent reconduits chez eux grâce au dévouement de **JEANAIPAS**, puis **ZARDOS** fut conduit chez moi où il passa la nuit bien au chaud (!!!???!! sic).

La tête pleine de bons souvenirs, la **JIHAILDE PARTY** mérite d'être vue ne serait-ce que pour rencontrer les **GSmens** que l'on ne voit jamais en 3D comme dirait certain. Dommage que le **GS** ne soit pas plus présent. Enfin, encore quelques efforts de notre part et ce sera bon.

À bientôt pour la prochaine **JIHAILDE PARTY** et avant, à **BEAUBAIS 93** le 19 Juin.

AZÉBULON

Clic



L'EQUIPE SYSTEME
VOUS SOUHAITE UNE
BONNE ET
HEUREUSE
ANNEE 1993

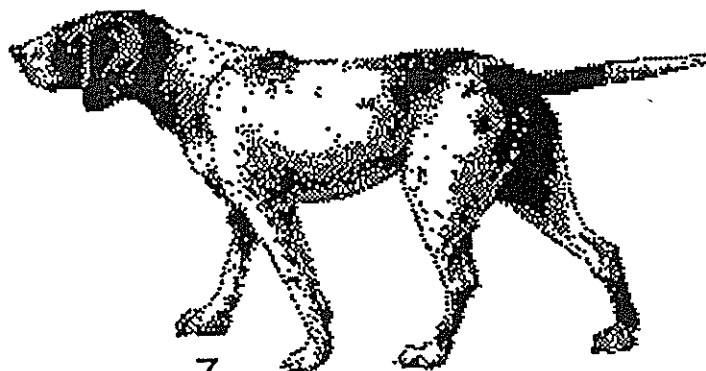
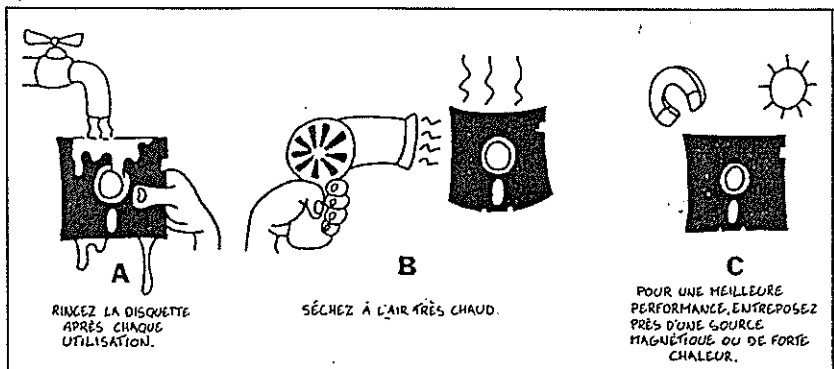
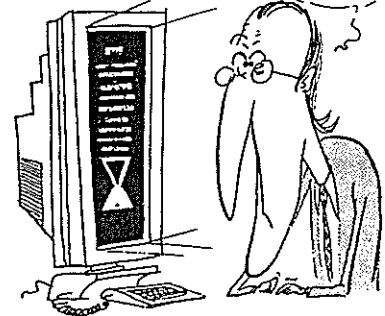


L'ANNEE DERNIERE, VOUS
AVEZ ETE CONNECTE
87.543 MINUTES
ET 13 SECONDES
NOUS ESPERONS QUE
VOUS FEREZ MIEUX
CETTE ANNEE.



NOTRE COMPTE A REBOURS
POUR VOUS AIDER
A BATTRE VOTRE RECORD:
>PLUS QUE 87.542 MINUTES
ET 43 SECONDES
>PLUS QUE 87.542 MINUTES
ET 13 SECONDES
>PLUS QUE 87.541 MINUTES
ET 43 SECONDES

NE PAS
S'ENERVER.
SURTOUT
NE PAS
S'ENERVER.
PENSER
A TOUS CEUX
QUI SONT AU
CHÔMAGE.



BULLETIN D'ABONNEMENT À LA POMME ILLUSTRÉE :

Afin de recevoir LA POMME ILLUSTRÉE dès sa parution et sans intervention de votre part, nous vous invitons à remplir ce bulletin d'abonnement. Cet abonnement est libre. C'est-à-dire que vous demandez un nombre d'exemplaires compris entre 4 et 10. Le prix du numéro est fixé à 25F en fonction du prix de LA POSTE et du prix de revient des photocopies.

Voui, je désire m'abonner à LA POMME ILLUSTRÉE pour ____ numéros à partir du numéro ____ inclus.

Je joins un chèque de 25F multiplié par le nombre d'exemplaires désiré.

Je souhaite soutenir LA POMME ILLUSTRÉE est ajoute un don de ____ F.

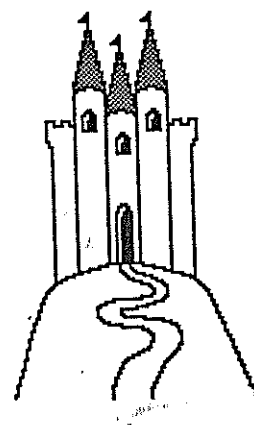
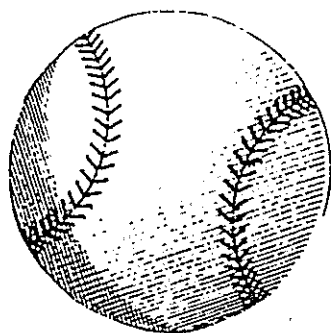
Voici donc un chèque total de ____ F.

Envoyez ce bulletin à **ROUYER Gérard**
20 Impasse sous les Près
94110 ARCUEIL

RTEL : AZÉBULON
CALVACOM: GR72

Mes coordonnées :

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :



Bidouillez Votre Platinum Paint V.f.

par Galu™



Platinum Paint™ est un excellent programme de dessin sur notre bon vieux GS (je dirais même plus, le meilleur), malheureusement bien qu'il existe plusieurs versions françaises (de provenances plus ou moins avouables), il reste un certain nombre de problèmes non résolus pour les joyeux graphistes francophones.

En effet, un des intérêts de ce logiciel réside dans le très grand nombre d'équivalents-clavier qui permettent de pratiquement tout faire sans bouger la souris

Or si l'on utilise régulièrement un clavier AZERTY et non QWERTY, sans parler de la traduction clavier française du célèbre init indispensable d'Yvan Kœnig, on ne peut pas accéder à bon nombre de commandes utiles. Essayez donc de taper -# ou -@, par exemple... sans parler de ou de ... et en plus les touches ne sont plus à la bonne place pour une utilisation pratique.

Comme cette situation commençait à m'énerver, je me précipite donc sur mon Genesys™ favori pour bidouiller les ressources: quoi de plus facile que de changer dans une "resource menu" -# par -E ou -@ par -à et même de rajouter comme second caractère -Ø pour ne pas devoir se préoccuper (qu'il me pardonne...) du Capslock.

On peut même rajouter des commandes comme supplémentaires comme -Y pour

faire clignoter le masque sans devoir passer par le menu.

Facile, pour le moment, mais après cette intense activité on s'aperçoit avec horreur qu'il reste encore plein de commandes qui correspondent à une seule touche du clavier, et qui, elles, ne se trouvent pas dans la "resource fork"!

Là, il faut aller voir dans la "data fork" avec un éditeur de secteurs (par exemple: Zap de ProSel 16™ ou Spy Edit™).

En m'usant la vue sur ces mignons petits octets, je finis par découvrir sur le huitième bloc de programme (sur ma version 1.05 francisée) une suite hexa qui me semble être la bonne, ça commence par " l m h a f ", et les octets sont disposés de cette façon: des listes de caractères ASCII™ suivies par des suites de 00, de 02 ou de 01, les premiers octets correspondent aux caractères des commandes et les seconds aux touches modificatrices qu'il faut appuyer en même temps que le caractère des commandes:

- 00 touche seule
- 01 avec
- 02 avec
- 03 avec -
- 09 avec -
- 20 du pavé numérique

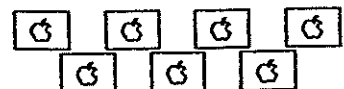
Après divers essais de changements, voici donc en détail, à la page suivante, les diverses modifications que je vous propose d'effectuer sur votre copie de Platinum Paint™.

La première partie de cette page montre les patches à faire sur le bloc du programme qui contient ces commandes, la seconde, le tableau, détaille les fonctions de chaque paramètre avec les codes des touches à taper et ceux des touches modificatrices.

Attention il faut se reporter à la partie du haut si l'on veut faire des modifications personnelles, en effet, les codes des touches modificatrices ne suivent pas ceux des touches des commandes dans le bloc, mais sont rangés par séries successives, contrairement à ce qui est écrit dans le tableau récapitulatif...

Pour les modifications des commandes avec pomme par Genesys™, on peut se reporter à la liste des références de chaque menu, fournie à la page qui suit. Et tant qu'à éditer les ressources, profitons en pour remplacer dans les boîtes de dialogues quelques #1 ou #3 par Oui ou par Non, pour éviter les quelques Yes et No qui traînent encore dans les versions françaises. On peut aussi rajouter entre parenthèses dans les textes des items des menus les caractères des autres équivalents - clavier, pour éviter de les rechercher trop souvent...

Amusez-vous bien et longue vie au GS!



Comment procéder ?

Sur une copie de votre version française de Platinum Paint, vers le 8ème bloc de la data.fork (pour la version 1.05, ces suites peuvent changer légèrement de place dans d'autres versions)

Rechercher et remplacer la suite d'octets:

6C 6D 68 61 66 2A 2C 2E 2F 65 62 62 72 72 6F 6F 75 75 71 71 70 70 21 (Touches caractères)
 00 00 00 00 00 02 00 00 00 00 02 00 02 00 02 00 02 00 02 00 02 00 02 (Touches modificatrices)
 5B 5D 5B 5D 2D 3D 3B 27 7B 7D YY (valeur?) (Touches caractères)
 01 01 00 00 00 00 00 00 01 01 (Touches modificatrices)

par la suite suivante:

6C 6D 68 61 66 2A 77 76 2F 65 62 62 72 72 6F 6F 75 75 71 71 70 70 6A (Touches caractères)
 00 00 00 00 00 20 00 00 20 00 02 00 02 00 02 00 02 00 02 00 02 00 02 00 00 (Touches modificatrices)
 36 39 36 39 2D 2B 35 38 8E 8F YY (laisser valeur) (Touches caractères)
 21 21 20 20 20 20 20 01 01 (Touches modificatrices)

Puis, environ 24 octets plus loin, remplacer cette autre suite:

7F 18 6E 3C 3E 78 79 64 64 73 3F 72 70 40 6B 63 67 09 7C 66 3D 25 74 69 73 23 2B 20 20 31 32 33 34 35 (Touches caractères)
 36 37 38 39 30 31 32 33 34 60 7E XX (valeur?) (Touches caractères)
 00 20 00 02 02 00 00 00 02 02 02 02 02 02 00 00 00 00 03 02 20 03 00 00 00 02 02 01 09 00 00 00 00 00 (Touches modificatrices)
 00 00 00 00 20 20 20 20 00 02

par celle ci:

7F 18 6E 3C 3E 78 79 64 64 65 67 74 7A 88 6B 63 67 09 78 66 3D 25 74 69 73 A3 2B 20 20 31 32 33 34 35 (Touches caractères)
 36 37 38 39 30 31 32 33 34 6D 6E XX (laisser valeur) (Touches caractères)
 00 20 00 02 02 00 00 00 02 02 02 02 02 00 00 00 00 00 02 02 20 03 00 00 00 00 02 01 09 00 00 00 00 00 (Touches modificatrices)
 00 00 00 00 20 20 20 20 02 02

Vers. US	Action	Nlle Version	Vers. US	Action	Nlle Version
6C 00	l L	Lasso	6C 00	l L	Lasso
6D 00	m M	Marqueur	6D 00	m M	Marqueur
68 00	h H	Main	68 00	h H	Main
61 00	a A	Texte	61 00	a A	Texte
66 00	f F	Pot de peinture	66 00	f F	Pot de peinture
2A 02	shift-* 8	Aérographe	2A 20	p.num.*	Aérographe
2C 00	, <	Brosse	77 00	w W	Brosse
2E 00	. >	Crayon	76 00	v V	Crayon
2F 00	/ ?	Lignes	2F 20	p.num./	Lignes
65 00	e E	Gomme	65 00	e E	Gomme
62 02	shift-b B	Rectangle plein	62 02	shift-b B	Rectangle plein
62 00	b B	Rectangle vide	62 00	b B	Rectangle vide
72 02	shift-r R	Rect. arrondi plein	72 02	shift-r R	Rect. arrondi plein
72 00	r R	Rect. arrondi vide	72 00	r R	Rect. arrondi vide
6F 02	shift-o O	Ovale plein	6F 02	shift-o O	Ovale plein
6F 00	o O	Ovale vide	6F 00	o O	Ovale vide
75 02	shift-u U	Courbe pleine	75 02	shift-u U	Courbe pleine
75 00	u U	Courbe vide	75 00	u U	Courbe vide
71 02	shift-q Q	Forme libre pleine	71 02	shift-q Q	Forme libre pleine
71 00	q Q	Forme libre vide	71 00	q Q	Forme libre vide
70 02	shift-p P	Polygone plein	70 02	shift-p P	Polygone plein
70 00	p P	Polygone vide	70 00	p P	Polygone vide
21 02	shift-! i	Pipette	6A 00	j J	Pipette
5B 01	←-[Couleur précédente	36 21	←-p.num.6	Couleur précédente
5D 01	←-]	Couleur suivante	39 21	←-p.num.9	Couleur suivante
5B 00	[{	Couleur précédente	36 20	p.num.6	Couleur précédente
5D 00] }	Couleur suivante	39 20	p.num.9	Couleur suivante
2D 00	- _	Taille ligne précédente	2D 20	p.num.-	Taille ligne précédente
3D 00	= +	Taille ligne suivante	2B 20	p.num.+	Taille ligne suivante
3B 00	; :	Brosse précédente	35 20	p.num.5	Brosse précédente
27 00	' "	Brosse suivante	38 20	p.num.8	Brosse suivante
7B 01	←-[Taille font précédente	8E 01	←-é	Taille font précédente
7D 01	←-]	Taille font suivante	8F 01	←-è	Taille font suivante
7F 00	del	Effacer sélection	7F 00	del	Effacer sélection
18 20	clear	Effacer sélection	18 20	clear	Effacer sélection
6E 00	n N	Négatif	6E 00	n N	Négatif
3C 02	shift-<	Enlever couleur	3C 02	shift-<	Enlever couleur
3E 02	shift->	Remplacer couleur	3E 02	shift->	Remplacer couleur
78 00	x X	Flip horizontal	78 00	x X	Flip horizontal
79 00	y Y	Flip Vertical	79 00	y Y	Flip Vertical
64 00	d D	Doubler	64 00	d D	Doubler
64 02	shift-d D	Réduire de moitié	64 02	shift-d D	Réduire de moitié
73 02	shift-s S	Etirer	65 02	shift-e E	Etirer
3F 02	shift-? /	Distordre	67 02	shift-g G	Distordre
72 02	shift-r R	Faire tourner	74 02	shift-t T	Faire tourner
70 02	shift-p P	Perspective	7A 02	shift-z Z	Perspective
40 02	shift-@ 2	Appliquer une ombre	88 00	±	Appliquer une ombre
6B 00	k K	Ajuster un lasso	6B 00	k K	Ajuster un lasso
63 00	c C	Connecter les brosses	63 00	c C	Connecter les brosses
67 00	g G	Grille	67 00	g G	Grille
09 00	tab	Animer les couleurs	09 00	tab	Animer les couleurs
7C 03	shift-←-]	Miroirs	78 02	shift-x X	Miroirs
66 02	shift-f F	Remplir avec	66 02	shift-f F	Remplir avec
3D 20	p.num.=	Voir la page	3D 20	p.num.=	Voir la page
25 03	shift-←-%	Motifs	25 03	shift-←-%	Motifs
74 00	t T	Barre de titre	74 00	t T	Barre de titre
69 00	i I	Barre Infos	69 00	i I	Barre Infos
73 00	s S	Barres de défilement	73 00	s S	Barres de défilement
23 02	shift-# 3	Coordonnées	A3 00	E	Coordonnées
2B 02	shift+=	Alignements	2B 02	shift+=	Alignements
20 01	←-space	Pleine page	20 01	←-space	Pleine page
20 09	←-opt.-sp. ?		20 09	←-optionSpace	
31 00	1	Normal	31 00	1	Normal
32 00	2	Tel quel	32 00	2	Tel quel
33 00	3	Etaie	33 00	3	Etaie
34 00	4	Glisse	34 00	4	Glisse
35 00	5	Fuzain	35 00	5	Fuzain
36 00	6	Nuance	36 00	6	Nuance
37 00	7	Lave	37 00	7	Lave
38 00	8	Adoucit	38 00	8	Adoucit
39 00	9	Cycle	39 00	9	Cycle
30 20	p.num.0	Copier	30 20	p.num.0	Copier
31 20	p.num.1	OR	31 20	p.num.1	OR
32 20	p.num.2	XOR	32 20	p.num.2	XOR
33 20	p.num.3	BIC	33 20	p.num.3	BIC
34 20	p.num.4	Mélange	34 20	p.num.4	Mélange
60 00	~	Masque	6D 02	shift-m M	Masque
7E 02	shift-~	Inverser masque	6E 02	shift-n N	Inverser masque

REFERENCE des MENUS et des EQUIVALENTS CLAVIER de PLATINUM PAINT MODIFIE

menu: Fich

Nouveau [Ctrl] N
 Ouvrir [Ctrl] O
 Sauver [Ctrl] S
 Sauver sous...
 Reprendre
 Charger brosse...
 Sauver brosse...
 Importer...
 Animer...
 Mise en page...
 Imprimer... [Ctrl] P
 Quitter [Ctrl] Q

menu: Edit

Annuler [Ctrl] Z
 Couper [Ctrl] X
 Copier [Ctrl] C
 Coller [Ctrl] V
 Effacer [Clear] ou [Delete]
 Fermer [Ctrl] W
 Palette de la brosse
 Adapter la palette
 Adapter le document [Ctrl] .
 Appliquer la brosse [Ctrl] ,
 Mettre en négatif N
 Eclaircir
 Assombrir
 Nuancer
 Laver
 Adoucir
 Enlever une couleur <
 Remplacer une couleur >
 Flip Horizontal X
 Flip Vertical Y
 Miroir Horizontal
 Miroir Vertical
 Réduire de moitié D
 Doubler [Shift] D
 Etirer [Shift] E
 Distordre [Shift] G
 Faire tourner [Shift] T
 Perspective [Shift] Z
 Appliquer une ombre à
 Décalquer
 Ajuster un lasso K

menu: Divers

Dithering actif [Ctrl] D
 Centrer les formes
 Connecter les brosses C
 Grille magnétique G
 Loupe [Ctrl] F
 Animer les couleurs Tab
 Choisir une brosse... [Ctrl] ; .
 Miroirs à brosse... [Shift] X
 Remplir avec... [Shift] F
 Aérographe... [Ctrl] * \$
 Courbes... [Ctrl]) °
 Ombres... [Ctrl] à Ø
 Taille de la grille... [Ctrl] G
 Voir la page... [Ctrl] = ou = pavé
 Palette [Ctrl] E
 Motifs... [Ctrl] ¤ ù
 Préférences...
 menu: Fenêtre
 Barre de titre T
 Barre infos I
 Barrés de défilement S
 Coordonnées [Ctrl] E `.
 Alignements [Ctrl] +
 Change Mode
 Cacher le document
 Cacher les outils [Ctrl] H
 Plein écran [Ctrl]
 Nettoyer [Ctrl] K
 Empiler

menu: Mode

Normal 1
 Tel quel 2
 Etale 3
 Glisse 4
 Fusain 5
 Nuance 6
 Lave 7
 Adoucit 8
 Cycle 9
 Copier Ø pavé
 OR 1 pavé
 XOR 2 pavé
 BIC 3 pavé
 Mélange 4 pavé

menu: Masque

Masquer [Shift] M
 Seulement la sélection
 Ajouter une sélection
 Enlever une sélection
 Seulement une couleur
 Ajouter une couleur
 Enlever une couleur
 Masquer des couleurs... [Ctrl] (4
 Inverser le masque [Shift] N
 Flasher le masque [Ctrl] Y
 Supprimer le masque
 Ouvrir page de réserve
 Afficher réserve [Ctrl] - _
 Copie doc sur réserve [Ctrl] >
 Copie réserve sur doc [Ctrl] <
 menus: Font / Style
 Attributs... [Ctrl] A
 Arrière-plan
 Standard [Ctrl] T
 Gras [Ctrl] B
 Italique [Ctrl] I
 Souligné [Ctrl] U
 Relief
 Ombré
 Aligner à gauche [Ctrl] L
 Centrer [Ctrl] M
 Aligner à droite [Ctrl] R

Autres Commandes

Cacher le curseur [esc]
 Cacher barre de menu [Ctrl] [esc]
 Annulation impression [Ctrl] .
 Brosse suivante 8 pavé
 Brosse précédente 5 pavé
 Couleur suivante ([Ctrl]) 9 pavé
 Couleur précédente ([Ctrl]) 6 pavé
 Taille Ligne suivante + pavé
 Taille Ligne précédente - pavé
 Taille Font précédente [Ctrl] é
 Taille Font suivante [Ctrl] è
 Document 1 à 4 1 à 4
 souris: ← → ↓ ↑
 ou [Option] ← → ↓ ↑
 cliquer souris: Return

Editeur de Palette:

Assortir [Ctrl] B

Défaire

[Ctrl] Z
 Plus clair [Ctrl] L

Copier

[Ctrl] C
 Plus foncé [Ctrl] D

Outils:

Pot de Peinture F
 Lignes / pavé
 Rectangle vide B
 Ovale vide O
 Polygone vide P
 Courbe vide U
 Pipette J

Lasso

L
 Texte A
 Crayon Y
 Rectangle plein [Shift] B
 Ovale plein [Shift] O
 Polygone plein [Shift] P
 Courbe pleine [Shift] U
 Gomme E

Marqueur

M
 Aérographe * pavé
 Brosse W
 Rectangle arrondi vide R
 Rectangle arrondi plein [Shift] R
 Forme libre vide Q
 Forme libre pleine [Shift] Q
 Main H

LA POMME PUR PUB !

PARTICIPEZ À LANGUE D'OCS GS ... !!!

- V**ous cherchez une doc depuis des mois...
- V**ous possédez des docs récentes jamais diffusées sur disks...
- V**ous êtes fachés avec l'anglais et ne comprenez rien à votre doc...
- V**ous voulez vous servir d'un ancien soft oublié et pourtant génial...
- V**ous avez trois mètres cube de docs originales et vous n'êtes pas égoïste :
- V**ous désirez en faire participer tout le monde...
- V**ous avez traduit une ou plusieurs docs...
- V**ous avez la solution d'un jeu...
- V**ous avez des codes...
- V**ous avez des fixes...

Bref, vous voulez retrouver l'esprit **APPLE II...** alors, participez à **LANGUE D'OCS GS...**

Si vous êtes l'un d'eux ou si voulez des renseignements, contactez-moi sur **3614 RTEL1** ou **2** en **BAL LO44** pour que **LANGUE D'OCS GS** fasse le plein de nouvoooooos numéros.

LO44

☆☆

AZÉBULON a visionné LANGUE D'OCS GS numéro 1 pour vous :

Dès l'annonce sur **RTEL** de la sortie de **LANGUE D'OCS GS** numéro **1**, je piaffais d'impatience dans l'attente de mon exemplaire envoyé par **LO44**.

Surtout que, pour cette première, **LO44** s'est associé au **BRUTAL DELUXE** (vous savez, **BILLART..**). Connaissant déjà les productions de **LO44** dans le monde **IIE**, je vous en ai déjà présenté certains dans ce journal, je m'attends à une certaine qualité. Dès réception, donc je boote et attends. Une belle page graphique s'affiche que je vous laisserai découvrir ! suivit d'une zolie musique. Puis le menu principal apparaît et l'on peut voir que ce numéro est consacré à **HARMONIE** et à **GS NUMÉRICS**. Grâce à l'excellent menu du **BRUTAL DELUXE**, il est aisé de sélectionner le chapitre désiré. D'avant en arrière, on se balade dans la doc très complète de **HARMONIE** ou de **GS NUMÉRICS**.


Plus besoin de papier, les docs sont toujours prêtent à être consultées et plus est, d'agréable manière.

J'ai beaucoup aimé ce premier numéro de **LANGUE D'OCS GS** et j'ai apprécié le travail que fournit **LO44** et **BRUTAL DELUXE** pour soutenir le **GS**.

Je vous invite donc à contacter **LO44** sur **RTEL** comme indiqué ci-dessus. Vous lui enverrez une disquette 3 1/5 accompagné du port en timbre et vous aurez la joie de recevoir cette nouvelle produc.

QUI A DIT QUE LE **GS** était mort ?

AZÉBULON



LES CARTES, ACCÉLÉ- RATRICES :

PAR GSTOOLS

Parlons vitesse (Ca n'est pas dépassé et autorisé sur nos II GS !!)

L'Apple II GS standard (ROM 01 ou ROM 03) est livré avec un micro processeur 16 bits cadencé par une horloge à 2,8 MHz. La plupart des gens à qui l'on parle de cette fréquence d'horloge, rigolent doucement, car la plupart du temps leur propre machine (qui n'est pas un GS) fait du 25 MHz et plus. Ceci m'amène à faire tout de suite une mise au point, car s'il est vrai que la fréquence d'horloge influe sur la vitesse, l'architecture du microprocesseur et de celle de l'ordinateur, jouent, eux aussi, un grand rôle. Ainsi à l'époque de notre vénérable ancêtre l'Apple IIe avec son microprocesseur 6502 (8 bits) cadencé à 1 MHz, il fallait un microprocesseur 8080 (8 bits également) cadencé à 2,5 MHz pour obtenir des résultats équivalents en vitesse. Pourquoi cette différence ? Tout simplement parce que le 6502 fait plus d'opérations en 1 cycle d'horloge que le 8080. Il

faut donc rester très prudent lorsque l'on veut comparer 2 machines ayant des processeurs différents. Il n'en demeure pas moins vrai que de toute manière notre 65816 (16 bits) à 2,8 MHz ne concurrencera jamais un 68030 (32 bits) à 25 MHz. Mais restons en famille sur notre GS, qui a lui tout seul est déjà une bien belle aventure !!....

Accélérons notre Apple IIGS.

Si lors d'un travail sur votre machine préférée, vous vous dites: "Mais qu'est-ce quelle rame !!" ou "Bon je vais aller boire un café en attendant qu'elle ait terminé son tri !!", c'est que le besoin de vitesse se fait sentir pour l'application sur laquelle vous travaillez.

En général la vitesse est nécessaire pour travailler le graphisme, car une grande quantité d'opérations machine sont nécessaires. Il en est de même pour le développement lors de la compilation de programmes. Pratiquement toutes les applications sur l'Apple IIGS utilisent le graphisme, à commencer par le Finder, AppleWorks GS, Platinum Paint etc... et toutes les applications de développement qui réalisent des compilations : ORCA/M, ORCA/C, ORCA Pascal, Micol Advanced BASIC

etc...

Bien que pas toujours nécessaire, il vous arrivera toujours à un moment ou à un autre d'avoir besoin de vitesse. Comme vous ne pouvez pas toucher à l'horloge de votre Apple IIGS pour l'accélérer, vous devez donc avoir recours à une carte accélératrice, qui remplira avec bonheur l'un de vos slots. Il existe sur le marché, 2 cartes pour notre IIGS :

- La TransWarp d'Applied Engineering
- La Zip GSX de Zip Technology

Ces deux cartes sont toutes les deux construites autour d'un 65816, donc le même microprocesseur que notre IIGS, ce qui jusque là est normal. Par contre ces microprocesseurs ont été boostés (accélérés) à une cadence d'horloge plus rapide. Nous verrons plus loin les caractéristiques techniques de ces cartes. Il faut cependant savoir que l'on ne peut pas booster un microprocesseur indéfiniment. En effet plus on accélère l'horloge, plus le processeur chauffe, plus il chauffe, plus sa durée de vie se réduit. Ainsi la limite théorique du 65816 actuelle est fixée à 14 MHz. Je précise théorique, car on peut bien sur pratiquement aller au delà (par la bidouille), mais on risque aussi de voir griller son microprocesseur plus rapidement





!! Pour imager, cela équivaldrait à mettre de l'éther dans le moteur d'une mobilette, whoua!! qu'est ce que ca dépose !!, mais après, bonjour les dégâts sur le moteur et il faut pas 107 ans pour les avoir ces dégâts !!

Descriptions des cartes:

Présentation sommaire:

La **TransWarp** est une carte de conception plus ancienne que la **Zip GSX**. On s'en rend compte au premier coup d'oeil. Sur la **TransWarp** on ne compte pas moins de 47 circuits intégrés (Quartz compris) alors que sur la **Zip GSX** on trouve au maximum 9 circuits intégrés (Quartz compris). Cette différence se traduit par une moindre consommation électrique et un échauffement moindre.

La ZipGSX:

La carte se décompose en trois parties essentielles:

- Un microprocesseur **65C816** grande vitesse qui a l'aspect d'un gros carré de chocolat. Il est monté sur un support ce qui permet un remplacement éventuel plus aisé. La vitesse maximum de ce microprocesseur varie entre 7 et 14 MHz, en fonction de la configuration de base choisie.

- La mémoire cache. Cette mémoire fonctionne comme une

zone de travail accélérée pour le microprocesseur. Cette mémoire est d'accès plus rapide que celle à la mémoire centrale de l'**Apple IIGS**. Elle est nécessaire car le microprocesseur est plus rapide et celui-ci serait incapable d'aller lire les informations en mémoire centrale directement (Perte d'informations). La mémoire cache est chargée à partir de la mémoire centrale. Plus cette zone de travail est grande, moins la carte est obligée d'aller rechercher des informations dans la mémoire lente et plus l'accélération est importante. Sur la **ZipGSX** cette mémoire cache varie entre 8 et 64 Ko en fonction du modèle de carte choisie. La RAM cache est montée sur support.

- Le circuit **ASIC** (Application Specific Integrated Circuit) qui est un gros pavé noir, un peu plus gros, d'un tiers environ, que le microprocesseur de la carte. Ce circuit gère toutes les opérations nécessaires à la **ZipGSX** pour conserver une vitesse optimum. Ce gros circuit intégré comporte près de 3000 "portes" logiques ce qui équivaut à 350 circuits intégrés ordinaires. Ce "pavé" n'est pas monté sur support contrairement aux autres composants.

On trouve aussi d'autres petits composants comme :

- L'**oscillateur**, qui fournit la fréquence de base et qui après division permet d'obtenir les fréquences de base de 7 à 14 MHz.

- Deux **LED** (Light Emitting Diode) une rouge pour indiquer que la Zip est sous tension, et une verte qui indique l'utilisation de la mémoire cache.

- Deux **DIP** switchs (Dual In-line Package) qui permettent de configurer les paramètres de la carte par défaut à la mise sous tension et qui seront évoqués plus loin.

Installation

La carte s'installe rapidement (Une dizaine de minutes). Il suffit de retirer le microprocesseur d'origine du support de la carte mère de l'**Apple IIGS** avec l'outil livré avec la carte. De mettre le microprocesseur ainsi retiré sur un support spécialement aménagé sur la carte **ZipGSX**. Ce support ne sert bien sûr qu'au stockage du composant et n'intervient en aucune manière sur le fonctionnement de la carte. Ce petit détail est cependant bien pratique et évite de laisser trainer le **65C816** n'importe où dans un tiroir. Il reste ensuite à mettre la carte dans le slot 2 ou le slot 3 (Le 3 à ma préférence) et de relier la **ZIPGSX** à la



carte mère par un cordon plat souple dont l'une des extrémité vient se placer dans le support laissé libre par l'ex-65816 sur la carte mère. Est-il utile de préciser que cette opération se fait avec le II GS éteint, et en ayant pris soin de se décharger de l'électricité statique en touchant l'alimentation du II GS dont le câble d'alimentation doit toujours rester branché. Une pile HyperStudio avec un run time sont livrés sur une disquette avec la carte. La pile hyperstudio vous explique par le détail comment installer votre carte dans le II GS. Elle explique aussi le rôle des différents composant de la carte, ainsi que le rôle de chacun des switches. Il est à noter certains détails croustillant dans le déroulement de la pile. En effet après avoir déroulé la pile, le programme vous félicite en vous indiquant que vous avez installé avec succès la carte, alors qu'en réalité il n'en n'a rien été physiquement !! Ou alors, à un moment donné, le programme vous demande si votre IIGS a démarré normalement ??? ce qui semble assez surprenant, car soit il a démarré normalement et on se demande pourquoi on nous pose cette question, soit il n'a pas démarré et alors on a plus de question affiché, le IIGS ne pouvant pas fonctionner !!. Mis à part ces petits



détails, le principe de la pile est très bon, et cette formule de mode d'emploi serait intéressante à étendre à d'autres applications.

La notice d'emploi papier, reste tout de même un peu en dessous de ce à quoi on pourrait s'attendre. Quelques feuilles mal reproduites sur lesquelles les photos de la carte sont presque uniformément noires, le tout agrafé. Heureusement la pile hyperstudio gomme ce petit défaut.

Les Switchs de la ZipGSX

Ils sont au nombre de 16, répartis sur deux blocs. Ils assure la gestion de la mémoire cache (Shadowing), le délais du Joystick, le délais pour la liaison AppleTalk, l'inhibition de certains tests lorsqu'on les exécute par (Pomme-Option-Ctrl-Reset), le ralentissement de l'horloge à 1MHz pour l'écriture sur les floppy 5.25, le passage de la ZipGS en vitesse lente avant l'arrêt du GS (?), le réglage de la taille du cache (en fonction de la RAM cache disponible), le réglage de la vitesse d'accession à chacun des slots et le réglage de la vitesse pour le haut parleur.

Ces switchs permettent la configuration de la carte par défaut. Mais ces valeurs peuvent être modifiées de plusieurs

manières :

- Par un NDA
- Par un CDA
- Par un Init



Le NDA:

Le NDA permet de reconfigurer la ZipGSX. Cependant cette reconfiguration ne reste valable que pendant la cession de travail avec votre IIGS. Au prochain redémarrage de votre Apple IIGS (Arrêt-Marche), celle-ci reprend les valeurs par défaut fixé par les Switchs. Cet utilitaire est accessible à partir de tout programme en mode Desktop.

Le CDA:

Elle a les même faculté et les même effets que le NDA. La seule différence réside dans le fait que cet utilitaire est accessible aussi bien avec un programme non écrit en mode desktop, qu'avec des programmes écrits en mode 8 bits.

L'Init:

C'est pour schématiser les switchs à la manière soft. En effet l'Init permet de configurer votre carte dès le démarrage de votre Apple IIGS. Il s'affranchit des paramètres fixés par les switchs "hard" de la carte. Cet init peu voir ses paramètres modifiés par un programme S16.



L'utilisateur peu à partir de ce programme configurer sa carte par défaut sans avoir à ouvrir le capot de son GS. Ceci apporte un grand confort d'utilisation.

Essais de la Zip GSX 9MHz - 32Ko de cache:

Cette carte permet d'obtenir des gains en vitesse variant en fonction des logiciels utilisés. Cependant on peut dire que l'accélération obtenue varie entre 100 et 320%. Les logiciels comme **Platinum Paint** ou **AppleWorks** GS travaillent deux fois plus vite. Bien sûr les logiciels faisant de fréquents appels au lecteur de disque demandant des accès à 1MHz sont plus ralentis. **PointLess** est également plus agréable à utiliser. Les logiciels 8 bits décoiffent littéralement. Le **NDA**, ou le **CDA**, ou l'**Init** permettent de régler la vitesse de la carte de 6% à 100% (par pas de 6%) de la vitesse maximale, soit de la mettre sur off (vitesse réglée à 2.8 MHz), ce qui permet de moduler la vitesse de la carte à sa guise. Quelques essais comparatifs sont donnés à la fin de cet article. La carte 9 MHz peut être mise à niveau à tout moment à 10 MHz et être montée à 64 Ko de cache (Pour la mise à niveau à 14 MHz, je ne sais pas

encore car cette fréquence d'horloge est toute récente). Elle bénéficie d'une garantie d'un an, et si au bout de 30 jours d'essais vous n'êtes pas satisfait **Zip Technology** vous rembourse votre carte.

Où trouver la ZipGSX?

À ma connaissance cette carte ne peut pas être achetée en France, **Bréjoux** ne la commercialisant pas. Par contre vous pourrez vous la procurer aux USA. Je vous donne ici l'adresse du fabricant, mais sachez qu'il existe aussi d'autres revendeurs aux USA qui pourront vous proposer des prix intéressants.

Zip Technology
5601 West Slauson
Avenue
Suite 190
Culver City, CA 90230
Tel : 19 1 310 337 1313

Pour fixer les idées la carte :

9 MHz / 32 Ko de cache coûte environ : 260\$ (environ 1.430F HT)
9 MHz / 64 Ko de cache coûte environ : 310\$ (environ 1.700F HT)
N'oubliez pas les frais de douane et de port qui augmenteront de façon notable les prix indiqués plus haut.

La TransWarp GS

C'est la carte la plus connue sur notre **Apple IIGS**, c'est aussi la plus ancienne et la

plus répandue (au vu du sondage). Elle est vendue en standard dans deux configurations :

- 7 MHz avec 8 Ko de cache
- 7 MHz avec 32 Ko de cache

La **TransWarp** se compose, à la différence du nombre de composant près, des mêmes éléments fondamentaux que la **Zip GSX**, puisqu'elle dispose d'un microprocesseur rapide (gros carré de chocolat), d'un circuit spécifique à la carte elle même (gros pavé noir), et d'un CI (Circuit Intégré) pour le cache. On trouve aussi un certain nombre de petits CI permettant les divers adaptations. Il n'y a ni led, ni Dip Switch de configuration, ce qui simplifie la vie. Les remarques faites sur la **ZipGSX** restent valables aussi pour la **TransWarp**.

Installation, Utilisation & Essais

Elle se fait de la même manière que la **ZipGSX** et avec les mêmes précautions. La carte ne disposant pas de Switchs à régler, le démarrage se fait instantanément. La carte a deux modes de fonctionnement soit la vitesse rapide (7 MHz), soit la vitesse normale (2.8 MHz). La vitesse se règle par un **CDA**, qui permet de choisir l'un des deux modes de fonctionnement. Le **CDA** permet aussi de valider



ou non un petit démarrage visuel et sonore assez spectaculaire. La carte **TransWarp** peut être mise à niveau avec 32 Ko de cache si vous ne disposez que de 8 Ko de cache. Attention cette opération est irréversible, en effet il faut gratter un peu de circuit imprimé. (Peut être est-il cependant possible de récupérer cette coupure par une soudure adéquate si l'on souhaite revenir à 8 Ko de cache ??)

Cette carte peut être "bidouillée", certains d'entre vous l'on peut être déjà fait, le sondage l'indique, puisque vous êtes près de 16% à l'avoir accélérée à 8 MHz et plus (12 MHz), cependant vos remarques à ce sujet semble parfois éloquentes puisque vous indiquez un dégagement de chaleur important amenant certains d'entre-vous à travailler capot ouvert. La carte **TransWarp** donne cependant satisfaction, du moins dans sa version 7/8.

Où trouver la TransWarp

Cette carte est commercialisée par Bréjoux, elle bénéficie d'un an de garantie. Bien sûr vous pouvez commander aux USA, mais il est plus facile d'avoir un service après vente en France qu'aux USA, le prix des communications

téléphonique s'en ressent très vite, et le temps des réponses aussi. L'adresse de Bréjoux est :

Société Bréjoux
29A, rue de Montriblound
69009 LYON

Tel : 78 36 52 69

Pour fixer les idées la carte :

7 MHz / 8 Ko de cache coûte environ : 260\$ (environ 1.430F HT)
7 MHz / 32 Ko de cache coûte environ : 310\$ (environ 1.700F HT)

Quelques remarques sur l'accélération:

Attention à certains jeux d'arcades où vous n'avez presque plus de temps de réaction. Autre recommandation pour les fans de **TransRtel**, si vous téléchargez un fichier, mettez la vitesse normale (2.8 MHz) sinon votre texte sera haché (Trop de débit).

Essais comparatifs

Classement de 1300 articles par ordre alphabétique sous **ApwGS** :

65816 ordinaire : 45s
Zip Chip 9/32 : 9s
TransWarp 7/8: 14s
Remplacement de la lettre "a" par la lettre "b" dans un texte de 10425 caractères sous **ApwGS**:
65816 ordinaire : 8s
Zip Chip 9/32 : 2s
TransWarp 7/8: 3s

Chargement d'un tableur ApwGS de 197 Ko

65816 ordinaire : 4 minutes 10s
Zip Chip 9/32 : 57s
TransWarp 7/8: 1 minutes 20s

Temps de calcul de ce même tableur :

65816 ordinaire : 11s
Zip Chip 9/32 : 3s
TransWarp 7/8: 5s

Chargement d'une police "Bookman" par PointLess :

65816 ordinaire : 26s
Zip Chip 9/32 : 9s
TransWarp 7/8: 14s

Test d'une boucle FOR I=1 TO 100000 : NEXT I

65816 ordinaire : 53s
Zip Chip 9/32 : 20s
TransWarp 7/8: 25s

Transfert d'un dossier de 475 Ko comportant 4 fichiers sur un lecteur 3.5" (A partir d'un Vulcan 40 Mo) :

65816 ordinaire : 47s
Zip Chip 9/32 : 45s
TransWarp 7/8: Non testé

Mini Sondage

Pour terminer, voici les résultats du mini sondage sur les cartes accélératrices sur **IIGS**. Vous avez été 54 pseudos à me répondre et je vous



remercie de votre participation.

Répartition globale :

TransWarp : 64% Note globale : 7/10
Zip GSX : 27% Note globale : 9/10
Sans Carte : 9%

Les configurations TransWarp se répartissent comme suit :

TransWarp X/Y
(X=MHz, Y=KRam de cache) :

TransWarp 6.25/8	: 8%
TransWarp 7/0	: 12%
TransWarp 7/8	: 41%
TransWarp 7/32	: 12%
TransWarp 8/8	: 13%
TransWarp 9/32	: 1%
TransWarp 10/8	: 2%

Les configurations Zip GSX se répartissent comme suit :

Zip GSX 7/8	: 10%
Zip GSX 8/16	: 10%
Zip GSX 9/32	: 20%
Zip GSX 9/64	: 30%
Zip GSX 10/64	: 30%

Les cartes accélératrices TransWarp ou Zip GSX fonctionnent aussi bien sur ROM 01 que sur ROM 03.

Elles sont placées :

En slot 3	: 75%
En slot 4	: 21%
En Slot 2	: 4%

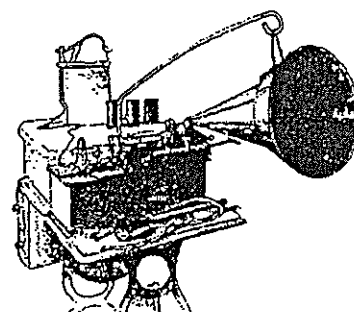
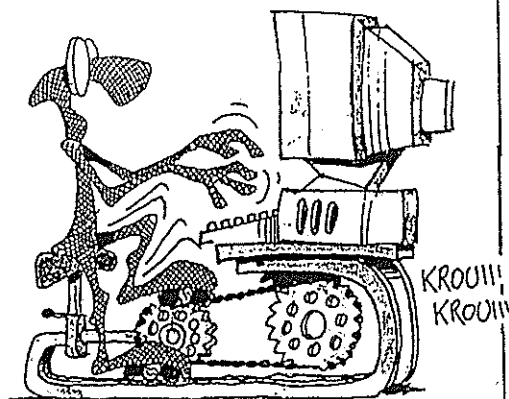
Les remarques suivantes ont été réalisées :

Si la Zip GSX donne satisfaction à pratique-

ment tous ses possesseurs, la TransWarp elle, obtient un bilan plus mitigé. Soit les utilisateurs en sont très satisfaits, soit ils ne le sont pas du tout. Les critiques sur la TransWarp (Sur la Zip je n'en ai pas eu, sauf le fait qu'il faudrait qu'elle aille plus vite encore!) sont le dégagement de chaleur important, des perturbations de fonctionnement de l'UC mystérieuses et aléatoires (Plus de Pomme-Ctrl-Reset actif par exemple).

Observations :

Globalement, la TransWarp avec 32K de cache semble causer plus d'ennuis que la version avec 8K de cache. Les cartes accélératrices (Tous types) en slot 3 semble apporter plus de fiabilité au système. Sur la TransWarp un réglage de la vitesse à 6.25 MHz semble apporter une meilleur fiabilité de fonctionnement sur les systèmes où de fréquents plantages sont observés à vitesse nominale.



POUR LES VIEUWERIES,
C'EST BIEN ICI ?

MÉMÉ: MÉMOIRE:
2 OCTETS



NDAs, CDAs, CDevs, Inits et cie...

Par RJP

Voici donc la deuxième série d'articles sur les petits utilitaires peuplant notre bon vieux dossier **System**. Cette fois-ci, je vais vous parler principalement de **Finder-View v3.0** et de **File-A-Trix v1.0**, mais aussi de quelques autres un peu moins utiles.

Finder-View est un fichier **Init** très volumineux de **63Ko**, destiné au **Finder**, donc à mettre normalement dans le dossier **FinderExtras**. Mais je vous conseille comme d'habitude de le mettre dans le dossier **System.Setup**, pour pouvoir en bénéficier hors du **Finder** grâce au **NDA OpenAny** (cf **Pomme Illustrée n.8**). **Finder-View**, comme son nom l'indique, permet d'afficher n'importe quel type d'image sur le bel écran de votre **GS**, et cela grâce à un simple double-clic si vous êtes sous **Finder**. Si plusieurs images sont sélectionnées, vous aurez droit à un **SlideShow**, ceci étant

paramétrable grâce au menu **Extras** du **Finder**. Les différents types d'images visualisables regroupent à peu près tout ce qui se fait sur **GS** : images et animations **PainWorks**, images **SHR** compactées ou non, images au format **Apple Preferred**, images **Print Shop GS**, et même images **3200 couleurs** ! (formats **Brooks**, **French** ou **APF**). Diverses touches sont disponibles pendant l'affichage des images, notamment pour les slides, tout ceci vous étant expliqué dans l'aide en-ligne.

File-A-Trix est un **CDA** de **26Ko**. C'est un utilitaire du type **TCQVA EEDFSUASABD RAF** ! (Tout Ce Que Vous Avez Eu Envie De Faire Sous Une Application Sans Avoir Besoin De Revenir Au Finder). Ainsi, on peut avoir un **Catalog**, copier, effacer, renommer ou changer les attributs des fichiers, voir un fichier texte (**TXT**, **AppleWorks** ou **Teach**), créer un répertoire et initialiser des disquettes. À noter : la copie de fichier peut se faire avec un seul lecteur sur des disquettes différentes, ce qui peut être bien pratique pour ceux qui n'ont qu'un drive. Comme c'est un **CDA**, **File-A-Trix** est accessible sous **GS/OS** sous n'importe quelle application (desktop ou pas), mais aussi sous **ProDOS 8** (où vous ne pourrez toucher qu'aux fichiers n'ayant pas de

ressources). Ainsi il surpasse certains **NDA** comme **DFC** (**Desktop File Control**) ou **FileManager**, qui de plus occupent une vingtaine de **Ko** supplémentaires. Je le trouve aussi plus ergonomique que le **CDA Disk.Witch**, qui a la même taille et presque les mêmes fonctions.

Voici maintenant une petite liste de quelques petits utilitaires ainsi que leur petite fonction :

Close-All v1.0 :

FinderExtras de **4.5 Ko**, permettant sous **Finder** de fermer toutes les fenêtres sauf celle qui est active. (Pratique en cas de tempêtes !)

DeskTracker v1.0 :

FinderExtras de **17.5 Ko**, permettant de jouer des musiques **SoundSmith** sous **Finder**.

FolderJump1 v1.0 :

FinderExtras assez intéressant : il permet d'ouvrir un dossier en passant par un menu **standard**. Vous choisissez un fichier du dossier et celui-ci s'ouvre instantanément... Ainsi vous n'avez plus besoin d'ouvrir, de déplacer, de refermer, des fenêtres intermédiaires pour accéder à un dossier particulier ! **FolderJump** affiche une icône dans la fenêtre du **Finder** (en fait c'est un fichier), et un double-clic sur cette



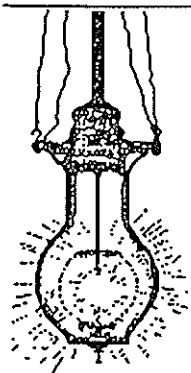
icône affichera le dialog standard ... FolderJump contient 3 fichiers et fait en tout 10 Ko.

ScrollIcons v1.1 :

Voilà une Init qui va servir à ceux qui ont un dossier système rempli de PIFs et de TIFs qui affichent leurs icônes au boot : en effet, quand toute la ligne est remplie d'icônes, GS/OS doit l'effacer pour pouvoir en afficher d'autres (il paraît ! moi j'ai pas encore assez d'inits dans mon system pour le vérifier !). Hé bien ScrollIcons lui, fera scroller ces icônes, si bien que vous pourrez continuer à les admirer lors du boot, même si vous en avez une cinquantaine ! Précisons aussi que ScrollIcons possède sa propre icône, qu'il ne fait que 2 Ko, et qu'il occupe (selon son auteur) 48 octets en mémoire.

Bon allez, c'est tout pour cette fois ... À la prochaine, pour de nouvelles aventures, et que les NCCI soient avec vous !

RJP



LA FIN DES STATIONS NEXT :

D'après S.V.M. 103 de mars 93.
Retranscription AZÉBULON.

STEVE JOBS passe l'éponge. **NEXT** cesse son activité de constructeur et se recentre dans le développement de son système d'exploitation **NextStep**.

C'est la fin des stations noires au logo multicolore. **Next**, la société que **Steve Jobs** a créée après son départ d'**APPLE** en 1985, cesse ses activités de constructeur de matériel informatique. Elle ne s'occupera plus que du développement de son système d'exploitation **Nextstep**, qui fonctionnera bientôt sur les ordinateurs à base de 486 (*N. D. L. D. BEUKR !*). La décision à été prise rapidement. "Nous n'avons pas d'autre choix que d'accélérer le mouvement", explique **Steve Jobs**. "Nextstep sera prochainement disponible pour les processeurs Intel et les prix des matériels ne cessent de baisser". Impossible, pour la petite firme, de suivre la guerre des prix avec des stations de travail sophistiquées et coûteuses qui, en plus, se vendent mal.

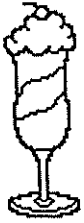
En spécialisant sa société dans le logiciel, **Steve Jobs** souhaite surtout profiter de son avance technologique dans le domaine des environnements graphiques à objets, avant

l'an prochain, où d'autres acteurs comme **APPLE** et **IBM** ou **Microsoft** entreront dans le jeu. Mais aussi, maintenant que la société est libérée de ses activités de constructeur, signer des accords avec plusieurs fabricants de matériel informatique. Conséquence logique de la mauvaise santé de **Next**, qui n'a jamais dégagé de bénéfices, cette décision oblige **Steve Jobs** à procéder à une restructuration et à réduire ses effectifs de 530 à 200 personnes. Son activité de constructeur pourrait être vendue à **CANON**, l'un de ses principaux actionnaires aux côtés de **Steve Jobs**, des salariés et de l'ancien candidat à la Maison Blanche, **Ross Perot**.

Arrivé trop tard (*N.D.L.D. Et surtout bien trop cher !*) sur un marché dominé par **Sun**; **Hewlett-Packard**, **Dec** et **IBM**, **Next** a joué les francs tireurs sans chercher à profiter d'un standard. L'ancien fondateur d'**Apple** n'a pas su rééditer les "coups" de l'**APPLE II** et du **Macintosh**. Il a dû se rendre à l'évidence. Trop tard peut-être. Difficile d'être génial deux fois.



Kangaroo
v1.3 US au
banc d'essai
par Ronald
A. Leroux
(Canada)



Kangaroo est un utilitaire créé par Brainstorm Software en France et Seven Hills Software aux USA. Il permet à l'utilisateur de passer d'un fichier, d'un dossier ou d'un disque sans effort, en utilisant un sous menu. Kangaroo effectue aussi des opérations d'organisation de disquettes.

Installation

Kangaroo veut connaître le nom de son nouveau propriétaire avant qu'il ne saute dans le dossier System Setup en utilisant l'installer d'Apple. La disquette 800Ko contient quatre fichiers qui peuvent être installés de deux manières:

- Installation minimale de Kangaroo.
- Installation complète de Kangaroo.

L'installation minimale de Kangaroo nécessite un minimum de 105 Ko de libre sur la disquette de démarrage ou sur la partition de démarrage sur le disque dur. Cet animal n'aura pas assez de place sur une

disquette de 800 Ko standard : Il faudra retirer tous les fichiers non utiles. Le script d'installation copie deux modules d'initialisation nommés "Kangaroo" et "Hierarchic" ainsi qu'un fichier "icône". Un dossier "Preferences" est créé dans le dossier System.

L'installation maximale de Kangaroo nécessite 150Ko de libre sur la disquette de démarrage ou sur la partition de démarrage sur le disque dur. Un fichier de 38 Ko nommé Kangaroo.Rez et un petit programme GS/OS sont installés en plus des fichiers copiés lors de l'installation minimale.

Le module d'initialisation de Kangaroo réalise la gestion des fichiers qui sont installés dans le sous-menu "Ouvrir". Kangaroo ajoute aussi un CDA qui permet de le désactiver si l'on en n'a pas besoin après l'avoir chargé. Lorsque Kangaroo est désactivé de la sorte, tous les menus sont également désactivés. Cela n'est pas très gênant, mis à part le fait que la barre de menu n'est pas mise à jour et qu'aucun menu ne fonctionne. Ce problème sera corrigé dans une prochaine mise à jour.

Le module d'initialisation

"Hierarchic" ajoute le sous menu à l'application qui est utilisée. Ce module ajoute aussi le CDA Hierarchic Settings qui contrôle la manière dont est affiché le sous menu. C'est utile si le sous menu vous apparaît vite.

Sur les traces du Kangaroo

On peut empêcher Kangaroo de travailler en utilisant deux méthodes (pour le moment) sur les trois possibles :

- En utilisant le CDA Kangaroo.

- En tapant une commande définie par l'utilisateur.

- En cochant la boîte "Inactive" de la fenêtre de dialogue de Kangaroo.

Seul les deux dernières méthodes fonctionnent. (Zéro fonctionne sur le pavé numérique). Le fichier "Hierarchic" devrait aussi être désactivé si Kangaroo ne fonctionne pas.

Un petit nouveau dans le voisinage

Les sous-menu sont disponibles sur le Macintosh depuis quelques années déjà. World Perfect Corporation fut le premier à utiliser les menu hiérarchiques sur l'Apple IIGS. BrainStorm et Seven Hills ont développé un utilitaire qui ajoute, dans le menu "Fichier" d'une



application, un second "Ouvrir" qui par l'intermédiaire d'un Pop Up menu permet de contenir les noms de tous les fichiers et dossiers actuellement ouverts. Un menu hiérarchique se caractérise par une flèche pointant à droite en lieu et place de la touche d'équivalence clavier. Un programme peut ainsi avoir de la sorte plusieurs commandes dans un minimum d'espace.

Et Hop!

Kangaroo est des plus utile lorsque le sous menu "Ouvrir" de Kangaroo apparaît sous le sous menu "Ouvrir" régulier de l'application. Cette facilité est activée en cochant le carré approprié dans le dialogue "Preference" de Kangaroo. Le sous menu créé par Kangaroo se caractérise de l'"Ouvrir" régulier par sa couleur rouge, il permet d'ouvrir n'importe quel programme GS/OS ainsi que des documents une fois que Kangaroo a mémorisé leurs chemins d'accès. Kangaroo permet aussi de charger directement des documents sans avoir à sélectionner le chemin d'accès ou de fenêtres.

Kangaroo doit apprendre à sauter dans les répertoires les plus souvent utilisés. En appuyant sur Pomme-

O vous obtiendrez une fenêtre de dialogue où les fichiers sont sélectionnés. Choisissez les selon la méthode habituelle. Déroulez le menu "Kangaroo" comme si vous dérouliez le menu "Pomme". Descendez jusqu'à "Option" pour ouvrir le pop up menu. Choisissez "Ajouter fichier". Le fichier sélectionné apparaîtra alors la prochaine fois dans le sous menu "Ouvrir" (Rouge) du menu "Fichier" de l'application sélectionnée. L'apprentissage de Kangaroo exige une telle fréquence de la fonction "Option" que celle-ci devrait être placée en tête dans le menu de sélection.

Les fichiers, les dossiers et les volumes que vous souhaitez conserver en permanence dans votre sélection seront mémorisés en pressant la touche "Pomme" tout en les sélectionnant. La sélection de "Purger les fichiers" ou "Purger les dossiers" efface les éléments sélectionnés de la liste de Kangaroo, cela n'affecte en rien le fichier ou le dossier réel sur le disque.

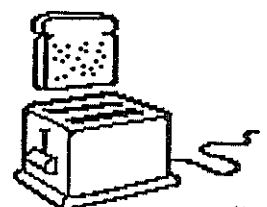
Cette bête laisse des traces partout où elle va. Ces traces peuvent cependant être retirées de votre disque en utilisant le programme "KRemove". Ce programme peut

également effacer tous les fichiers "Finder.Data" sur le disque sélectionné.

Travaillons en groupe.

Le nombre de fichiers et de dossiers affichés sous le sous menu rouge "Ouvrir" peut être grandement réduit en plaçant les programmes de traitement de texte, graphismes, musicaux etc dans des groupes spécifiques. Lorsqu'un programme est affecté à un groupe, Kangaroo n'affichera que les documents que cette application pourra ouvrir. La méthode d'affectation des groupes est lourde : Chaque application doit être démarrée et affectée à un groupe. Ceci fait, Kangaroo devient plus utile.

Le gros avantage du regroupement est que Kangaroo mémorisera les éléments qui ont été rajoutés à "Ouvrir" (Rouge). Ainsi si l'application Teach est dans le groupe "Universel" et qu'un élément ait été rajouté à "Ouvrir", une fois cette application quittée, ce élément sera perdu. Mais si Teach a été mis dans le groupe des traitement de texte, cet élément sera mémorisé dans ce groupe lors des prochains lancements de l'application.



Utilitaires de fichiers

Kangaroo peut faire des opérations sur des fichiers qui permettent notamment d'effectuer des recherches rapides de fichiers, de création de dossiers, d'effacement de fichiers et de formattage de disquettes. Cet accessoire serait plus facile à utiliser s'il était sous forme d'un NDA. Cet utilitaire devient inutile et gênant à la rigueur pour quiconque possède déjà l'utilitaire Disk Access de Seven Hills ou un utilitaire NAB qui a des possibilités similaires.

Les préférences d'un Kangourou

Ce marsupiau sauteur électronique peut être configuré en utilisant deux tableaux de bord :

- Un CDA
- Un dialogue de préférences.

Il serait plus pratique d'avoir la configuration de Kangaroo dans un seul tableau de bord. Les configurations sont sauvegardés dans un dossier "Preferences" dans le dossier System. Les autres développeurs devrait en faire autant.

La vitesse à laquelle apparaissent les sous-menus peut être contrôlé en utilisant le **CDA Hierarchic Settings**.

Le délai initial contrôle le sous menu affiché et le délai de

déplacement contrôle le temps durant lequel le menu sera visible. Curieusement, ce CDA apparaît toujours en mode 80 colonnes, même si l'ordinateur est en mode 40 colonnes. Cela pourrait faire l'objet d'une modification dans une version future.

Le manuel

Beaucoup d'utilisateur de IIGS n'aiment pas lire les manuels, mais celui-ci devra être lu pour tirer pleinement avantage de toutes les possibilités de Kangaroo. Le premier tiers effectue une visite guidé de Kangaroo et explique les principales caractéristiques du logiciel. La dernière partie, présente la référence de Kangaroo et liste toutes les fonctions de ce sauteur électronique de grand chemin. Le manuel, illustré, comporte 44 pages bien écrites, mais qui pourrait être amélioré. Un index couvre les sujets importants.

Skippy à l'aide !!

L'aide direct apportée par Kangaroo est affichée dans un long rectangle vertical, ce qui rend le texte difficile à lire, car les lignes sont trop courtes. De plus, le texte fournit est tout simplement copié du

manuel. Une boîte "A propos de" est affiché en lieu et place d'un message indiquant que l'aide n'est pas disponible, ce qui n'aide rien.

Soutient technique

Le personnel de Seven Hills est courtois et bien préparé à répondre à vos questions. Une réponse vous est donné habituellement en moins de 72 heures et vous avez aussi accès à GENie ou América

Online.

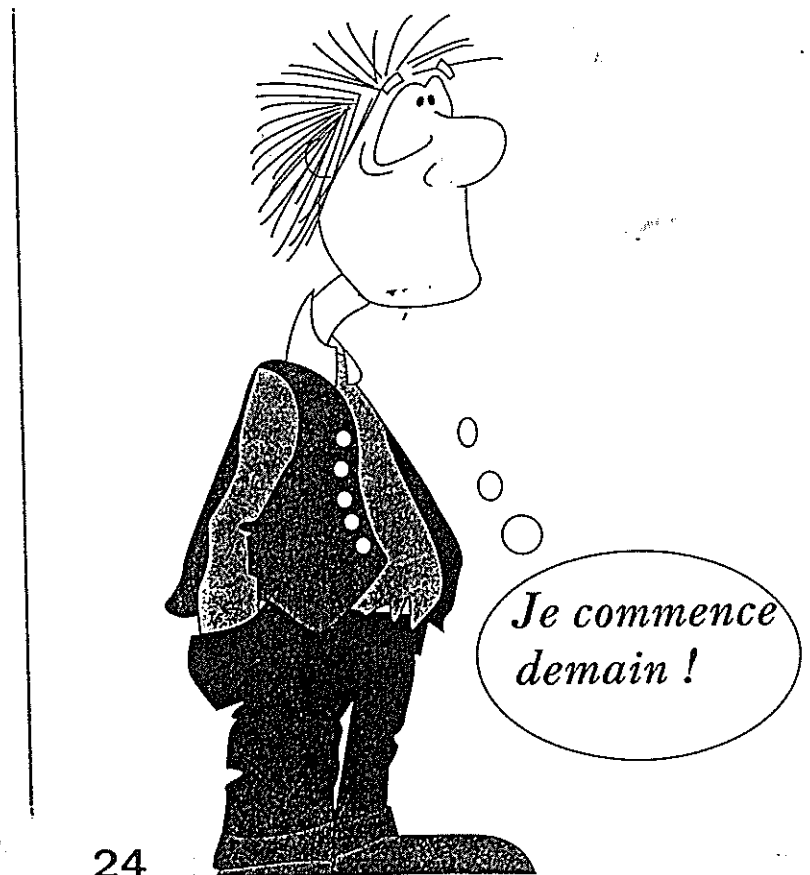
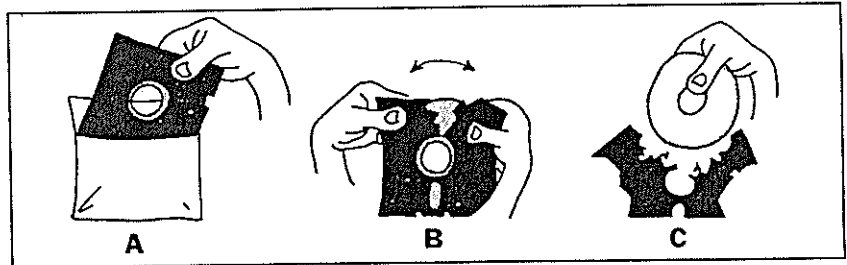
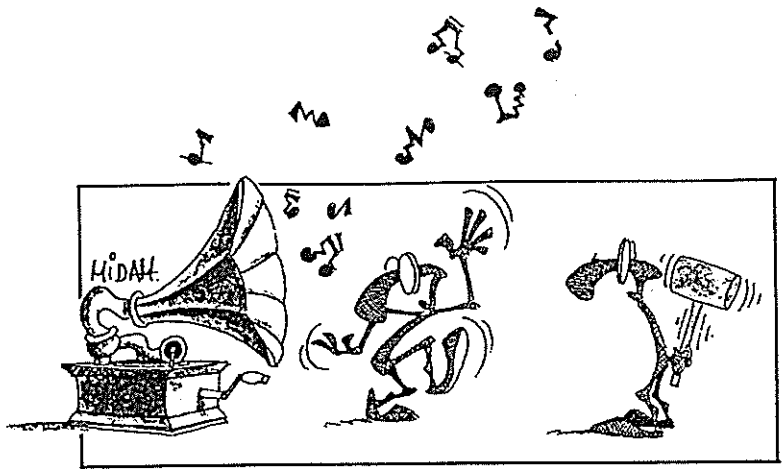
Ouille! Ma patte. Kangaroo souffre de plusieurs petits problèmes mineurs ennuyant. Le menu **Hierarchique** de Kangaroo est mal conçu, car vous devez y avoir accès constamment pour lui indiquer où sauter pour ouvrir les documents. Kangaroo a aussi des problèmes avec le numériseur Quickie et WordPerfect. Ces problèmes mis à part, Kangaroo saute comme il faut. Brainstorm et Seven Hills sont au courant de ces problèmes.

Kangaroo a chargé la critique et le fichier de recommandation avec facilité. Il a permis de passer d'un fichier à l'autre comme si l'application Teach avait son propre menu de sélection. Kangaroo

ne s'est jamais emmêlé les pattes lorsque les fichiers nécessaires étaient en ligne ou hors ligne. Kangaroo est beaucoup plus confortable d'utilisation avec un disque dur. D'autres applications furent aussi testées avec lui sans problèmes.

Tout compte fait cet utilitaire est des plus utiles lorsque l'on travaille sur plusieurs documents en utilisant la même application. L'idée d'utiliser un sous menu contenant les noms des documents les plus utilisés est géniale. Une fois notre Kangourou bien entraîné et en dépit de tous les petits problèmes évoqués plus haut, il devient un puissant outil de travail, mais il faut du temps pour dresser cette bête là !!

Nota : La version Française diffère légèrement de la version Américaine.



SYNCHRO...SYN SYNSYNCHCHC RORO. SYNCHRO

Par NIBBLE;

Vous avez peut-être remarqué que dans la Pomme, il manque une partie consacrée à l'assembleur...; Eh ben, en voilà une...bon il ne s'agit pas de faire un cours d'assembleur, çà n'intéresse presque plus personne, puis c'est pas avec un cours d'assembleur tapoté, et papoté par moi et par mois que vous pourrez programmer...Tiens au fait y'a ZARDOS, qui m'a dit qu'y'en a qui code sur GS, eh ben y pourrait faire un petit passage de temps en temps...Hein ZARDOS. Enfin bon, ZARDOS y fait des passages chez nous, mais on oublie toujours de mettre son nom, qu'est-ce qu'on est con ! Bon, allez GO ! Aujourd'hui je vais tacher, de vous présenter une routine ou deux, sympas ou pas. Tout d'abord ne vous inquiétez pas, si vous n'avez jamais touché à l'assembleur, vous pouvez taper les routines, j'ai tapé un p'tit guide pour suivre Merlin de l'EXcellent Glen Bredon, le Dieu de Bandit II (il a pas l'air comme ça Bandit II, mais avec la Pomme il est très médiatique, pourtant il ne fait rien pour se faire remarquer... Quoique... Donc je disais pour les néophytes : "Don't

Worry"... Et puis toujours pour vous, si vous avez réussi à me lire, me comprendre jusque là, vous pourrez comprendre la routine...ATTENTION : J'ai totalement arrêté de programmer en assembleur depuis 2 ans. Bon il m'arrive 1 fois par an de repianoter dessus, mais c'est uniquement par curiosité... ;alors il se peut que je puisse commettre des maladroitures dans les commentaires du premier source. De même pour le Troisième source, il est possible que ma programmation ne soit pas malicieuse.

Que fait cette petite routine ???? Bon elle affiche, une page text... Oh ! Mais, bon d'abord l'écran est totalement noir (jusque là rien de surprenant...). Pour afficher la page texte, il y a une petite synchro. Donc l'affichage ne se fait pas brutalement, mais doucement, comme on dit dans le jargon : Smooth...?= Je m'explok... Bon un caractère texte à l'écran est composé de 8 lignes... donc une ligne texte comporte 8 lignes ! eh ben la routine synchro, affiche la page texte ligne par ligne... Sympa... mais c'est pas tout, elle affiche tout çà à partir du centre de l'écran. Ainsi, la première ligne de la page texte est celle du milieu puis ainsi de suite...le scrolling vous dévoile le reste de la page... Vous me suivez ? Bon vous avez un exemple plus frappant dans la disquette SPY Utilities du Spy Network, c'est plus précisément dans

Spy Edit... Allez assez blablaté, tapez toujours cette routine qui n'est vraiment pas longue, et puis vous verrez bien...

Synchro 11 By Ferox
Copyright y'a longtemps
Commenté par Nibble

ORG \$1000

XC ;Propre à Merlin, permet l'emulation du 65816.

SEI ;on met à 1 le bit d'interruption (un truc comme ca ...), en fait çà interdit les interruptions possibles provenant de l'IRQ. En Bref pas d'interruptions provenant de IRQ. C'est Clair .

LDA \$C036 ; Cette adresse contrôle la vitesse. Bon et alors ? . ben voyons voir plus loin (je suis lourd dans mes commentaires)

PHA ; Ici on met dans la pile

\$C036 AND #\$7F ; le bit 7 de \$C036 est mis a zero, le reste on y touche pas...

STA \$C036 ; on stocke le résultat dans \$C036; Le bit 7 de \$C036 est mis a zéro, pour être en vitesse lente.

LDA \$C034

PHA ; on stocke \$C034 dans la pile.

LDA #\$0F ;

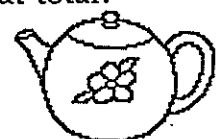
TRB \$C034 ; Bon si je me souviens bien, ca fait en sorte que dans \$C034 y'aura xxxx0000... Donc les 4 premiers 42bits seront a 0, parce que les 4 premiers bits de l'accumulateur seront a 1 ; conclusion : Bord noir...

LDA \$C0220

PHA ;

\$C022 go to dans la Pile...

STZ \$C022 ; \$C022 a pour valeur #0, Black out total?



\$C022 ho mais c'est presque un piège à con ! Ici on met la couleur du fond en noir, et le texte en noir !!
Mort de rire.
LDA # \$AF
STA \$6
INC STA \$7 ; 00/06 :
AFB0 (oh? WHY ?)
Loop0
JSR
Loop1 ; Allons voir en Loop1!
JSR Loop1 ; Encore
DEC \$6
INC \$7
LDA \$6
CMP # \$80 ; Après les 2 dernières opérations x-tra complexes, voici une comparaison.
BCS Loop0 ; Si \$6 est plus grand ou égal à # \$80 on boucle en Loop
LDA # \$F0 ; Donc ici STA \$C022 ; Tout est blanc; Loop LDA \$C000 ; Pour sortir du système il faut appuyer sur une touche. Rien de sorcier...
BPL Loop
STA \$C010
STA \$C022
STA \$C034
STA \$C036 ; On restore les données empilés. Attention l'ordre est très important. Pas de fausses frayeurs...;
CLI ; les interruptions IRQ sont autorisées
RTS ; Vous avez la Main :
THE END-
Loop1
LDA \$C02E ; Dans \$C02E, y la ligne où le contrôleur video lit CMP \$6 ;
BNE
Loop1 ; Si l'adresse contenu dans \$C02E n'est pas la même, alors on attends qu'elle le soit. Simple.
LDA # \$F0 ; elle l'est... la

couleur du texte est en blanc... \$C022:F0, équivaut à fond noir, text blanc
STA \$C022-
Loop2
LDA \$C02E ; Re-appelle de \$C02E
CMP \$7%£
BNE Loop2 ; égal à \$7 ???
LDA # \$00 ; Ben quand ce sera oui, alors on écrit de nouveau en fond noir bord noir...
STA \$C022
RTS ; On rentre à la maison... END ;
Voilà Fini; EXPLICATIONS
: Bon maintenant que vous avez lu le source, vous devez comprendre son effet sur vos yeux...
Grossomodo, on stock deux adresses dans \$6 et \$7, respectivement AF et B0 qui sont des numéros de lignes... au cours de l'exécution du programme, la valeur contenu dans \$6 sera de plus en plus petite, et celle de \$7 sera de plus en plus grande. La routine s'arrêtera lorsque \$6 aura pour valeur \$80. Heu pour les comateux \$6 et \$7 sont des adresses mémoires. Un petit retour dans le passé (lorsque vous lisiez le source) au départ l'écart entre \$6 et \$7 était de 1 (#\$B0 - =; # \$AF = # \$1), cet écart ne cesse d'augmenter... et alors ? eh ben entre les valeurs (qui sont des numéros de lignes) contenues dans \$6 et \$7, eh ben (ca fait le deuxième 'eh ben') le texte est affiché en blanc...et plus l'écart entre les deux lignes est important, eh ben (le 3ème) y a plus de lignes écrits en blanc... Bon on va peut-être faire un peu plus

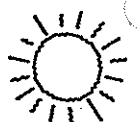
dans le vent ? Cause, ce que l'on vient de voir existe déjà sur nos bons vieux Iie, avec bien sûr une programmation différente mais le résultat est le même ... Bon allez va, affichez une page super hires tsointsoin (je sais plus la fin)... Ici on ne présente plus une page texte mais une page SHGR-Voilalala...

Ferox - Copyright en Avril 1990, chez moi après une réunion Hyperpomme, et 7 heures avant un contrôle de bio.

ORG \$800
Start LDA # \$B8 ; nb de lignes pour \$C02E

STA \$6
LDA # \$B9
STA \$7
Loop1
LDA \$C02E
CMP \$6
BNE :Loop1
LDA # \$80
TSB \$C029 ; On met à 1 le bit 7 de \$C029, afin que l'on puisse écrire sur la page SHGR, et puis la voir... haha rusé comme un renard ou comme un sioux... Il semble qu'ici on veuille la regarder uniquement...

Loop2
LDA \$C02E
CMP \$7
BNE :Loop2
LDA # \$80;9
TRB \$C029 ; Là on ne veut plus la voir, la page SHGR. Ceci fait parti des complexes...une fois oui une fois non...
INC \$786
DEC \$6 ; Là ça ressemble étrangement à la routine précédente, comme le reste ...



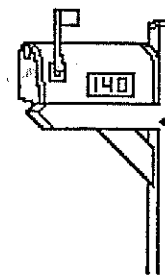
BMI
 Loop1=;
 TSB \$C029 ; Autre ruse de sioux de Férox, avec le ;BMI on sait que le bit N est à 0 donc que le bit 7 est à 1.Enfin bref on a le bit 7 de \$C029 qui est à 1, donc on voit à l'image...
 KeyWait LDY \$C000 ; en attendant une touche
 BPL :KeyWait
 STA \$C01075
 TRB \$C029 ; inverse de TSB, on a la page texte...
 c e s t
 WWWWWWWIIIIIIIIZZZZ
 ZZZZZZZZZZ !!!!!!!!
 RTS Bon là ce qui change profondément c'est le fait qu'au lieu de tripoter la couleur du fond de l'écran et le texte, on switch sur 'on regarde la page SHGR/on la regarde pas'. On regarde la page graphique entre les lignes qui sont dans \$6 et \$7, hep, mefiance... le nb de ligne contenu dans \$6 et \$7, ne correspond pas du tout avec les nb de lignes graphique....hé ouais... on va un peu tripoter les bords.

Synchro By Nibble

ORG \$1000
 SEI ; Interdit d'interrompre via IRQ. Je sens qu'il y a un little bit déjà vu...
 STZ \$08 ; \$08 à zero
 LDA \$C022
 PHA
 LDA \$C034
 PHA
 LDA \$C036
 PHA
 LDA #\$80
 TRB \$C036 ; on va a

1.025 megaHertz (en fait si le Gs n'a pas eu beaucoup de succès c'est p'être parce qu'un 916 bits qui va 1.025 megaHertz ou 2.8 est c e r t a i n e m e n t bizzard...hein pourquoi pas); non mais sans déconner c'est pour l'affichage vidéo qui va un 1 Megamachin...-Start
 LDA #\$7D ; Ligne de départ qui servira avec le \$C02E (encore lui)
 STA \$6:8
 LDA #\$E ; nb de couleur pour la barre qui se déplacera, la couleur c'est aquarine...
 STA \$7
 Loop1
 LDA \$C019
 BMI :Loop1:Synchro2
 LDA \$C019
 BMI :Synchro2 ; Une petite synchro....Loop
 LDA \$C02E
 CMP \$64
 BNE Loop ; Même topo qu'au-dessus...
 LDA \$7 ; Pas même topo qu'au-dessus. Ici on met de la couleur dans le bord et le fond... le numéro de couleur contenu dans \$7, tout les bit a 1 de \$7 seront a 1 dans \$C034 et \$C022
 TSB \$C034
 TSB \$C022
 Loop1
 LDA \$C02E
 CMP \$6
 BNE Loop1
 LDA #\$F ; ICI on met du noir dans le bord et le fond...
 TRB \$C034
 TRB \$C022
 LDA \$C000
 BPL
 Move ; Pas de touche comprimée sur le clavier alors on va voir

Move BIT \$C010
 CMP #\$9B ; Est-ce Escape ?
 BNE :Color? OUI
 PLA STA \$C036 ; état Initial de \$C036,
 PLA STA \$C034
 PLA STA \$C022
 CLI\$
 RTS ; Casse -toi:
 Color? CMP #" " ; Est peut être la couleur...
 BNE :Move
 DEC \$7 ; Ouais alors on change la couleur du bord...
 BNE :Move
 LDA #\$F
 STA \$7
 Move LDA \$8 ; Est-ce que la barre monte ou descend...
 BNE :Up:Down
 INC \$6 ; On incremente la ligne ou on veut biduller le truc, genre la barre...
 LDA \$6,
 CMP #\$E2 ; Est-elle en #\$E2 ?
 BNE :Loop1
 INC \$8 ; Oui, alors désormais elle montera...
 DEC \$6 ; On décrémente
 LDA \$6 ; C'est l'inverse de Down
 CMP #\$7D
 BNE :Loop1
 STZ \$8
 BRA :Loop1-
 END ; FINI



Explications

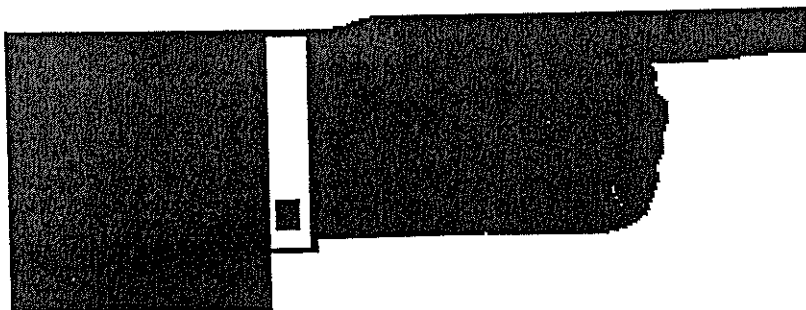
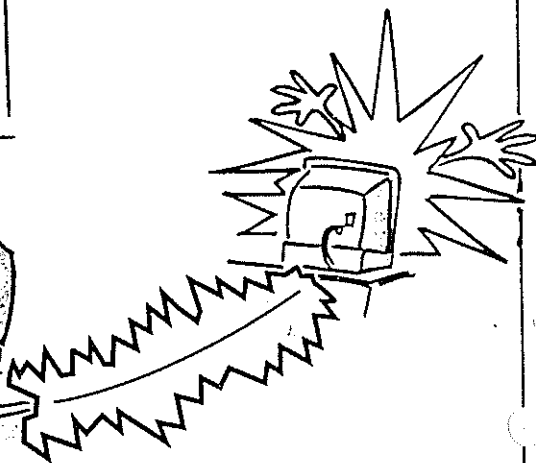
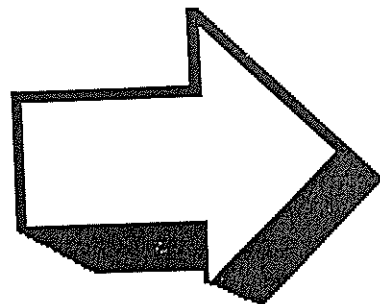
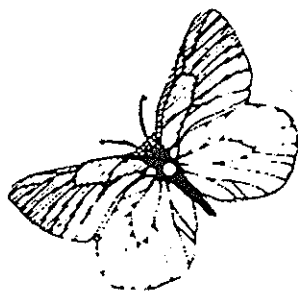
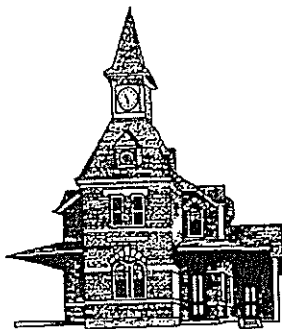
Premièrement la routine n'est pas tres nette... m'enfin, on fait ce qu'on peut... la routine a peut-être plus d'effet lorsque la page texte est pleine de blabla, parce que... Il s'agit de deux lignes disons



graphiques, qui n'arrêtent pas de faire un va et vient du bas vers le haut. Cette barre (les 2 lignes) occupe les bords et le fond. Ainsi on a l'impression que la barre passe sous le texte. Mais ceci n'est qu'une impression, car, c'est de l'informatique, comme au cimena les gentils y crèvent c'est uniquement du ketchup. Sinon, sur le source y a pas grand chose à dire. Le numéro de la ligne où se trouve la barre est dans \$6. \$8 contient la direction de la barre, c'est à dire, que lorsque celui-ci est à 1, la barre monte; à 0 elle descend, c'est tout con...La barre bouge entre les numéros de lignes \$7D et \$E2. Dans \$7 y'a la couleur de la barre, 15 couleurs, et pas 16; barre noir bord et fond noir, ça donne pas trop dans le showing...- Quelques modifications : L'avantage dans ces petites routines, c'est que l'on peut, modifier facilement un petit truc ... Par exemple, si vous voulez que la barre passe sur les textes. ben faut mettre LDA \$7, STA \$C02 et LDA #\$F0 ; Si la couleur du texte est blanc STA \$C022 au lieu de TSB \$C022 et TRB \$C02. Enfin bon ça c'est simple mais y'a plus délirant...; Dans un prochain numéro, y'aura peut-être une routine, qui vous permet au moment du reboot, de mettre votre Pseudo, au lieu, d' APPLE IIgs, ça aussi c'est WWWIIIIZZ, et mais pas de fausse frayeur, c'est pas définitif, on va pas rebidouiller la ROM... Puis peut-être le listing

commenté du Boot 0...-

Nibblik from Acide
DesoxyriboNucleiqueEroti
k. Septembre 1992



COMMENT PURGER
UNE IMPRIMANTE
À JET D'ENCRE
COMME LA
STYLEWRITER ?

Par AZÉBULON

L'entretien d'une imprimante à jet d'encre Stylewriter est des plus réduits. Le mode de stockage des cartouches d'encre a son importance. Celles-ci doivent être stockées à une température comprise entre -30 et +40 degrés. Il est également recommandé de les tenir à l'abri des chocs excessifs, des ultraviolets et des brusques changements de température. Lorsque l'on procède l'installation d'une cartouche d'encre neuve, il se peut qu'il y ait des gouttes d'encre engorgées les buses de la tête d'impression. Il faut donc procéder à la purge de cette dernière. Pour ce faire, après installation de la cartouche neuve, il suffit d'appuyer sur le bouton READY durant toute la phase d'allumage de l'imprimante pour que cette purge s'effectue automatiquement et en quelques secondes. Qu'il s'agisse d'une imprimante Laser, d'une Stylewriter

ou d'une Imagewriter, l'entretien de la carrosserie se fera à l'aide de produits de nettoyage courants, pour surfaces plastique, à l'exclusion de tout solvant, acétone ou trichloréthylène, qui risquent de faire fondre le boîtier. Enfin, la présence de produits contenant de l'ammoniac à proximité de ces appareils est à proscrire.

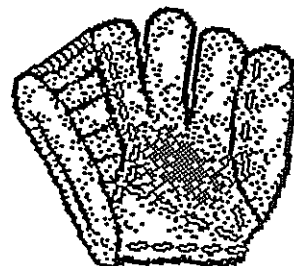
COMMENT
REEMPLACER LE
ROULEAU
ENCREUR DE
VOTRE
IMAGEWRITER ?

Le choix du rouleau encreur est d'une grande importance dans l'utilisation d'un Imagewriter. Si le ruban présente une encre trop poisseuse, un dépôt risque de se former à la surface de la tête d'impression. Cela a pour effet principal d'empêcher les aiguilles de jouer correctement. La qualité de l'impression s'en trouve fortement diminuée, la tête s'encrasse et peut même se détériorer. Si la tête d'impression est trop encrassée, il convient de porter l'imprimante à un revendeur agréé APPLE

(N.D.L.D. Évitez p'têtre de dire que vous l'utilisez avec un GS !), procède à son nettoyage ou à son remplacement. Il se peut qu'une impression soit lancée malencontreusement alors qu'aucune feuille de papier n'a encore été insérée dans l'imprimante. De ce fait, la tête d'impression vient frapper directement la surface du rouleau, sur lequel de l'encre se dépose. Si cela se renouvelle trop souvent, une pellicule d'encre recouvre la surface du rouleau, ce qui entraîne des problèmes pour l'entraînement du papier. Il faut alors nettoyer le rouleau avec de l'alcool à brûler, ce qui a pour effet de dissoudre les dépôts d'encre. Comme tous les autres modèles d'imprimantes, il est fortement recommandé d'apporter l'Imagewriter chez un revendeur environ une fois par an pour révision complète. Ce conseil s'adresse à tous les possesseurs d'Imagewriter I, II ou IQ.

Faites bonne impression avec une imprimante toute propre !

AZÉBULON



LA SOLUTION D'OUT OF THIS WORLD en avant première pour ceux qui ne s'en sortent pas.

Introduction de AZÉBULON, Texte de LO44

Voici pour ceux qui restent coincés dans le nième tableau d'OUT OF THIS WORLD, la solution pour terminer ce jeu. Encore des remerciements à ANTONIO pour son dévouement lors de l'achat groupé de ce jeu. Je ne sais pas combien d'entre vous ont terminé le jeu en deux ou trois heures comme moi, mais je pense que vous ne devez pas être trop nombreux à rester coincés.



Pour ceux qui sont resté coincés dans les méandres de ce jeu très sympa qu'est la version GS de ANOTHER WORLD. Je ne vais pas vous refilez les différents codes pour accéder aux niveaux suivants, because les bons jeux sont suffisamment rares, même si vous êtes un crispé du Joystick et que le drive risque de dégager par la fenêtre !!! Faites comme moi, un chtic canon de

muscadet, un petit pipi et on reprend en synchronisant bien les mouvements. Il m'a fallu une petite semaine pour en venir à bout. Si vraiment vous n'y arrivez pas, ben avec un simple éditeur de secteurs vous pouvez aller s'yeuter les codes, mais à mon avis, vous allez perdre quelque chose. Pour avoir parcouru ce jeu pratiquement simultanément sur Amiga 600 (j'en profite pour faire un appel du pied aux utilisateurs de cette bécane, que je cherche des contacts sympas sur cette machine : 3614 RTEL bal LO44) et sur le , GS, il y a quelques petites différences : la version IIGS est plus complète un chtio rab dans la cité , elle débute d'une façon plus facile (moins de sangsues et elles ne vous tombent pas sur la tronche) mais la suite est plus difficile (un peu plus de bestioles, des gazs mortels, plus de gardes), mais elle reste parfaitement jouable. Comme l'a indiqué AZÉBULON on regrette que la musique ne soit pas vraiment à la hauteur du jeu et moins complète que sur l'Amiga !!! De plus, j'ai l'impression qu'il supporte mal la carte stéréo (plante quand elle est branchée). Bref si vous parcourez cet article, c'est pour la solution, alors mes états d'âmes, vous en

avez rien à foutre. Une dernière petite chose, malgré une haine ancestrale à l'encontre d'ANTONIO , je tiens à lui dire un grand merci pour nous avoir fourni ce jeu. Je passe la présentation (voir LA POMME ILLUSTRÉE numéro 9) et vous retrouve directement dans la piscine, joystick vers le haut pour monter et ne pas se faire reprendre par une espèce de plante aquatique, après avoir repris votre souffle, partez sur la droite. Écrabouillez l'ensemble des sangsues des deux écrans qui suivent d'un coup de pied (debout ou accroupi) et continuez votre ballade. Là, si vous avez monté le son à fond, vous allez faire un bond de dix mètres à l'apparition d'un "Loup Garou). Ne prenez pas la temps de regarder dans les yeux et tirez vous vers la gauche en courant jusqu'à la corniche, sauter et accrochez-vous à la liane. Sautez par dessus le Loup Garou et reprenez votre course effrénée poursuivi par le monstre jusqu'à ce qu'un homme tire et tue le monstre. Merci Monsieur ! Damned, il vous a sauvé juste pour vous faire prisonnier. Fin de la première partie et cela ne fait que commencer !!! C'est à moitié grogui, que vous vous réveillez dans une cage en compagnie d'un



autre personnage qui va devenir votre compagnon et aide tout au long de votre aventure (il me semble avoir lu dans une revue que son petit nom est Lester) et que nous apprendrons plus à le connaître si Interplay nous offre la suite qui se concocte). Faites balancer la cage de gauche à droite jusqu'à ce que la cage tombe et écrase un garde. Votre compagnon vous fait part de son intention de vous filer un coup de main et part devant. Baissez-vous pour ramasser l'arme du garde transformé en cassoulet et prenez le chemin de votre compagnon. Petite explication concernant le fonctionnement du pistolet. Trois positions :

- 1- Tir normal en appuyant un coup.
- 2- Protection en laissant appuyer la gachette ; apparition d'une lueur, relâchez, devant vous se crée un mur de protection qui a une durée limitée.
- 3- Tir Laser en laissant appuyer sur la gachette jusqu'à l'apparition d'une boule accompagnée d'un son spécifique. Relâchez et, là, rien ne résiste (portes, protections etc...). Maintenant vous savez vous servir de votre arme, alors allons-y, elle va nous servir !!! Vous allez recroiser votre ami qui fuit devant un garde, abattez-le et continuez, vous allez couvrir votre ami, faites

une protection, attendez qu'un garde arrive et même sort qu'au précédent, si vous avez aimé, vous pouvez attendre d'autres gardes !! sinon rejoignez votre compagnon qui trifouille l'ouverture des portes, couvrez-le jusqu'à ce qu'il parvienne à ouvrir. Dès qu'il a ouvert courez à droite et prenez l'ascenseur. En haut vue imprenable sur l'autre monde. Descendez tout en bas, tuez le garde et faites sauter "le fil d'énergie" en tirant dessus. Remontez d'un étage. Là en position Laser, détruisez la porte et foncez à gauche (attention votre pistolet est vide). Votre compagnon va vous ouvrir une trappe, baissez votre Joystick vers le bas pour descendre avant l'arrivée des gardes. Votre compagnon ne vous accompagne pas, je pense que s'il mangeait moins de purée boudin, il pourrait vous suivre!!! Mais ne vous faites pas trop de mouron, vos routes se croiseront à nouveau !! Encore un bonne partie de faite, nous allons passer à la partie galeries... Vous vous retrouvez dans un labyrinthe de conduites parsemées de jets de gaz, qui, lorsqu'il vous rentre dans les poumons a une facheuse tendance à vous donner le teint cadavérique. La route à suivre : roulez dans les

directions suivantes : gauche, droite, (chemin en pente), droite, gauche et voilà vous tombez dans une salle. Dirigez-vous à gauche; entrez dans le rechargeur de pistolet, la décharge vous décoiffe mais votre arme a fait le plein d'énergie, la preuve, vous allez péter les trois portes de droite avec la position Laser et suivez le chemin. Tuez le garde et continuez jusqu'au bout du pont détruit. Ne vous restez plus qu'à montrer que vous savez sauter, si vous ne voulez pas vous éclater la tronche en bas. Si votre saut est suffisamment majestueux, vous avez la chance de retomber sur une petite corniche en contre bas. Un coup de Laser dans le mur vous dégage une ouverture pour pénétrer dans les galeries sous la cité. Laissez-vous tomber dans le premier trou, puis le second. À droite toute, sautez par dessus les stalagmites, si vous ne voulez pas vous empaler. Les deux écrans suivants demandent beaucoup de synchro et de patience. Regardez bien comment et à quel moment tombent les éboullis. À chacun sa méthode, mais il faut passer sans se faire écrabouiller, attention à la sortie du deuxième écran, une charmante bestiole pendue au plafond va se faire un plaisir de vous machouiller si vous ne passez pas en courant !



Les deux écrans suivants sont tapissés de ces charmantes bestioles, au plafond passez en courant à terre, sauter par dessus, car là, c'est vos coucougnettes qu'elles vont becqueter. Pour le deuxième écran de bestiolles, vous pouvez détruire les trois grappes de tentacules collés au plafond avec votre laser, ne reste plus qu'à ajuster vos sauts pour celles du sol. Attention à l'arrivée du troisième écran, il y a un trou ! et encore une bestiole. Et bien si vous avez passé tout cela, vous avez fait déjà un bout de chemin...allez à droite, détruisez la porte, vous voilà dans une salle vide sans plafond, c'est pour plus tard. Vous avez aimé ce bout de chemin ? Non ? Et bien tant pis pour vous, fooo le refaire dans l'autre sens. Rahhhh ! Encore des petits sauts et des petites courses au milieu des mollusques carnivores. Arrivé aux éboulis, prenez le chemin qui monte, mais là, bande de gatés, les éboulis ne vous atteignent plus. Tirez sur la chauve souris rouge, allez au bout de la corniche et attendez que la chauve-souris se fasse sucer la cervelle par une charmante grappe de tentacules. La bestiole est temporairement rassasiée, sautez de stalagtiques en stalactiques en montant le

plus haut possible à chaque fois. Sautez sur le rocher à gauche. Direction gauche, laissez vous tomber à gauche complètement et un coup de Laser dans le socle du gros rocher, crac, il bascule, remontez. Vous revoilà dans un coin connu, partez à droite, sautez les différents trous, vous arrivez sous une 'cuvette' d'eau. Restez à l'entrée, tirez un coup de Laser, l'eau s'engouffre et si vous l'avez regardé, vous êtes noyé ! donc, dès le coup de Laser, à fond la caisse sur la gauche en synchronisant les sauts par dessus les trous; l'eau arrive très vite, la moindre erreur ou arrêt sont fatales. Placez vous sur la pierre grise, la pression de l'eau vous remonte. À droite, détruisez la porte, montez les escaliers, puis à droite. Si vous vous êtes balladé dans ce coin là avant la solution vous avez pu remarquer qu'à cet emplacement coulait un mur d'eau qui a maintenant disparu. Ben oui banane, c'est toi qui l'a vidé !! Encore un gros morceau de passé, mais maintenant direction la base. Vous entrez dans la base, et voyez avec plaisir votre compagnon qui lui y entre mais par un tuyau d'aération ou une bouche d'égout, bref il est coincé par l'attache d'un lampadaire qui se trouve dans une pièce en dessous. Pas de temps à

perdre, de toute façon, vous ne pouvez pas l'aider. Par ici, alors, courez vers la droite, descendez l'escalier et le garde en bas ! Descendez les escaliers sans vous soucier du garde en bas (c'est un gros con, on s'occupera de lui plus tard). En bas, vous allez découvrir une nouvelle machine, l'ascenseur/téléporteur ultra rapide. Essayez le un coup de joystick en bas et en haut, rapide hein ? Bonjour la digestion ! Bon c'est pas fini de faire mumuse, faudrait voir à continuer, donc à l'aide de ce que je viens d'appeler téléporteur, descendez en bas, faites deux ou trois pas à gauche et faites vous une protection, un garde arrive immédiatement, alors à vous de jouer de la protection et du tir pour faire péter son squelette. Une fois le travail accompli dirigez-vous à droite, un garde vous à chopé par le collet et a viré votre pistolet au milieu de la pièce, pas de quartier, un coup de pied là où ça fait mal, courez ramassez votre arme et dans une superbe roulade, vous lui collez une balle en les deux yeux. À gauche, montez les escaliers, retournez vous, un coup de pistolet dans le lampadaire central. Vous avez libéré votre copain ! À droite, retournez là où l'autre



vous avait mis le grappin dessus et là, il va falloir jouer habilement de la protection et du tir pour venir à bout des deux gardes, un de chaque coté (pas facile mais avec un peu de méthode, on finit par les griller tous les deux). À droite, vous arrivez devant une piscine. Plongez et descendez à gauche (ben oui vous êtes dans la salle sans plafond de tout à l'heure que vous avez remplie). Le plus vite possible, au deuxième écran il y a trois galerie, deux montantes et une descendante. Montez dans celle de gauche pour reprendre de l'air, respirez un grand coup et redescendez dans la galerie descendante, montez sur la plate forme en faisant attention aux bestioles qui tapissent la paroi. Tirez sur le fil d'énergie, replongez et revenez en suivant le même parcours. Sortez de la piscine à droite. À droite, le garde est le plus coriace de tous, il va falloir jouer de tactic pour lui faire sauter le carafon !! Pour compliquer la chose, il a une protection infinie ! Quand vous entrez, il vous tire dessus au laser (carrément le bougre !) et dès que vous faites une protection il vous jette des grenades au sol qui vous pettent dans les étiquettes. Pas de panique, fort de ces constatations nous allons

lui tendre un piège; au fait si vous faites une protection, que vous ressortez et rentrez, votre protection est toujours là. Vous pouvez jouer de l'écran, mais celà n'est pas la meilleure solution. Voilà ma méthode qui en vooo certainement d'autres. Entrez rapidement jusqu'au milieu de l'écran, accroupi, faire une protection; là il vous jette une grenade, faites mine de vous tirer, lui va avancer et se dégager de sa protection infinie. Faites volte face, sautez par dessus la grenade et là vous êtes à arme égale pour engager le combat protection/tir jusqu'à sa mort ! Cela demande de bien calculer son coup mais c'est efficace, j'ai tout essayé et il n'y a que comme celà que j'arrive à le buter. Repartez à gauche, montez les escaliers, tuez le garde en haut et partez à droite pour affronter l'autre con (voir plus en haut). Il se planque derrière trois portes, surtout dans votre entousiasme, ne pétez pas les portes car il vous pétera à coup de grenades, encore. Mais là, cela va être du gâteau car c'est un gros con. Faites simplement une protection devant les portes, avancez, les portes s'ouvrent l'autre va bêtement lancer ses grenades, il suffit de reculer et les portes se

referment, les grenades rebondissent sur la porte et reviennent sur le garde qui va très vite se retrouver en chaussettes ha ha ha !! allez soyons modeste, ce n'est pas le seul gros con, il y en a un autre plus loin. Détruisez la porte, prendre le téléporteur pour recharger votre arme qui commence à en avoir bien besoin. Tirez sur le lustre et repartez dans l'autre sens. Redescendez l'escalier, retournez à la piscine, replongez et traversez; là, (vous qui étiez sec !). À droite, il va falloir allez très vite, laissez vous tomber dans le trou, détruire la porte à droite et prenez vos jambes à votre cou, vous êtes poursuivi ! Pendant quatre écrans, courir sans relâche, arrêtez-vous sous la trappe, faites une protection; la trappe s'ouvre, une main se tend vers vous, c'est votre compagnon. Joystick vers le haut, vous allez entrer dans la cité accessible qu'aux versions Nitendo 16 bits, et bien sûr, sur l'APPLE GS. Hé oui, bande de veinards, nous allons laisser là les Amigas et autres pour les retrouver plus tard. Vous vous retrouvez dehors dans la cité; des gardes vous tirent dessus par le trou, à droite, une maison où votre ami va entrer pour faire diversion, vous, vous planquez derrière le petit escalier à gauche,



quand votre ami est à l'intérieur, à droite en courant, vous passez derrière la maison des gardes en courant à l'intérieur vous avez vu votre compagnon les mains en l'air face à deux gardes. Vous entrez doucement par derrière, lorsque vous êtes à l'intérieur faites une protection et tuez le garde à coup de laser; pendant ce temps votre ami s'est jeté, sur l'autre garde et l'a étranglé !!! Ressortez tous les deux. À droite, vous êtes sur les toits; votre ami vous arrête et vous explique sa tactique, simple mais efficace, avancez au bord du toit, il vous choppe par le fond de la culotte et vous jette sur le store en face, petit rétablissement, digne de votre dernier entraînement de trampolino et vous voilà sur le toit d'en face; à son tour, votre ami saute, mais lui visiblement la captivité n'a pas eu raison de sa bedaine Il pète le store et reste suspendu à celui-là, m'enfin il a dû maigrir quand même car le store a résisté !!! Cela vous donne une idée à votre tour sautez et accrochez-vous à un autre store en contrebas qui vous balance à l'entrée d'un couloir; là, très rapidement, un pas en arrière, une protection et tuez deux gardes (pas facile). Allez complètement à gauche,

trois gardes non armés se sauvent devant vous, deux passent à temps sous une grille qui se referme, mais le troisième est coincé ; avancez jusqu'à l'ouverture de la porte et, bon prince, ne le tuez pas; contentez vous de le menacer de votre arme, il va lever les mains en l'air et appuyez sur un bouton orange qui bloque l'ouverture automatique des portes. Repartez à droite, montez l'escalier sous le feu nourri d'un canon laser. En haut à droite, se mettre à fond à droite. Là vous vous retournez face au deuxième gros con, je vous l'avais promis !! Faire une protection, exploser la porte devant le garde au laser, ne le tuez pas tout de suite, laissez le jeter ses grenades dans l'escalier le temps que votre protection s'estompe et abattez-le après quatre ou cinq grenades. Prendre le télé-porteur, tout de suite une protection, sa porte étant bloquée par celui du bas, il va donc tirer au laser pour pêter la porte, faites en de même dès qu'il a tiré son laser, envoyez lui en un pour griller sa protection et une balle pour le finir, aucune difficulté; prendre le téléporteur du lieu, descendre et saboter le fil d'énergie. Remontez les deux téléporteurs. À droite, descendre l'escalier, les grenades de

l'autre con ont faits le travail, un gros trou dans le trou. Très rapide, courir à droite sans s'arrêter, vous vous retrouvez dans le noir, pas de panique, courez, le tir des gardes à travers les grilles vous éclaire et à l'entrée du deuxième écran, sautez car il y a un trou et si vous tombez dedans, ben il y a du monde !! À droite jusqu'au fond de la grotte, placez vous sur le levier, abaissez le levier pour ouvrir les grilles des cages de 'loups garous' qui se trouvent en dessous. Gauche, laissez vous tomber dans le trou; là c'est l'angoisse, les lous garous sont libres et bouffent les gardes. ça tire dans tous les sens, un groupe de gardes en renfort arrive de la gauche. Alors là, il foouoo faire très très vite. Donc on reprend, vous vous laissez tomber dans le trou et sans réfléchir vous courez à brides abattues à travers les cadavres vers la droite. Vous placez sous téléporteur, joystick vers le haut. À gauche, vous allez libérer un sol sous les pieds de votre zami qui était toujours suspendu , retrouvailles; ne reste plus qu'à le suivre. Voilà, nous retrouvons nos amis **(N.D.L.D. Amis ? Pas si sûr !)** Amiga. Votre compagnon vous entraîne vers un vaisseau. Montez dedans et vous voilà au



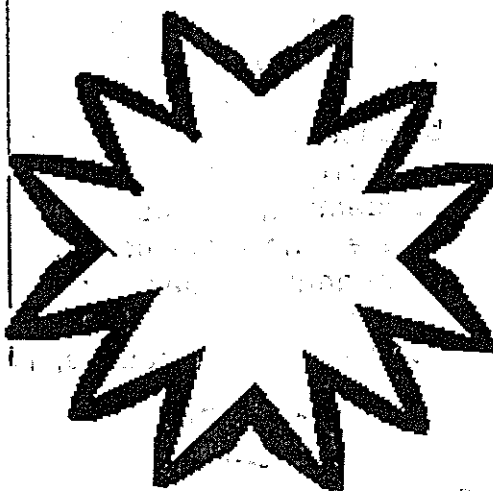
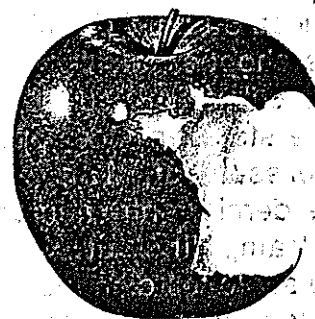
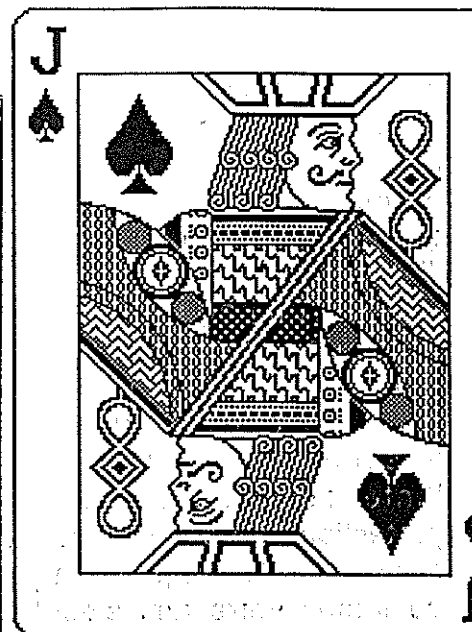
beau milieu d'une arène 'romaine' contenant au moins 45000 personnes et criant allez canaries !!! Reste plus qu'à piloter cet engin. Là, je ne vous serai d'aucune utilité, il foood pianoter tous les boutons pour trouver le bon, si vous vous gourez, vous jetez des missiles dans le public, vous faites des gros trous sur la pelouse ! et si vous n'allez pas assez vite, les gardes vont transformer votre engin en vulgaire boîte de cassoulet cuit au laser. Si vous trouvez la bonne combinaison, les deux bulles où vous vous trouvez vont être éjectées. Nous voilà au beau milieu du harem ! Et avec le bol que vous avez, votre bulle se plante en plein milieu, Hiiiiii !!! Pas le temps de draguer, foncez vite à droite, tuez les 4 gardes (maintenant vous êtes entrain, vous ne faites pas dans le détail)? Droite, votre ami lui a moins de chance, il arrive à travers un vitrail. Droite. Un tir de canon vous déséquilibre et vous tombez dans l'abîme !! Quelle impression vertigineuse, allez vous vous scratchez dans le fond, si fond il y a ? Mais non, une main vient de vous attraper; c'est un garde ! Et plutôt méchant, il préfère vous finir à coup de lattes. Mais une fois de plus, votre ami arrive à votre secours et se jette sur le garde catcheur. Vous êtes

épuisés (on ne le serait pas moins) mais il foood faire vite, vous devez ramper jusqu'au levier à droite (bien synchroniser le joystick avec le mouvement des bras du héros, un peu comme les patineurs dans Winter Games). Là, attendez que le garde, qui a eu raison de votre ami, revienne sur vous. Dès qu'il se trouve au milieu de l'écran, poussez le joystick vers le haut qui actionne le levier, pour déclencher un laser qui vous débarrassera une bonne fois pour toute de cette brute. Tout de suite, réagissez le levier qui laissera apparaître un rayon bleu. Reculez le plus vite possible sous ce rayon, avant l'arrivée d'autres gardes qui vous tirent dessus. Le rayon bleu est un téléporteur, prenez-le et hissez vous en haut. Voilà l'aventure s'arrête là. Je laisse découvrir aux vaillants users du GS qui sont arrivés là, la scène finale. Un vol vers d'autres aventures ?

Sniiiiiiiiiffff, c'est déjà fini.. Delphine software vient de sortir un jeu tout aussi passionnant **FLASH BACK**. Une merveille d'animation. Prions pour le retrouver sur GS.

Amitiés de LO44.

Petite annonce en passant : je cherche un disque dur pour mon GS pas cher. Merci



C.

d.

C.

B.

C.

C.