



I'm proud to present : **RCAP magazine**

Number 23 - Monthly - March 1988

Price : \$00.00 - 00 Fr.

Editorial

Actuellement, la P.A.O (publication Assistée par Ordinateur) est à la mode. On peut même dire que 1988 sera l'année P.A.O. Articles divers dans les magazines spécialisés (il y a même un numéro H.S. qui lui est consacré), logiciels se multipliant (on en arrive à 6 sur Amiga), matériel "bas de gamme" avec le Mega ST et son imprimante laser (attention, quand j'entends bas de gamme, c'est rapport à son prix, pas à ses performances qui sont plus qu'honnêtes) qui permet de connaître les joies de la P.A.O. professionnelles sans ce ruiner (mais je parlerais un peu plus loin des prix), ect...

Notez que chez RCAP, on s'y est mis plutôt en avance (début 86) avec un simili-P.A.O. sur C.64 (Newsroom).

Mais une tache noire reste : il manque une littérature consacrée à la P.A.O. Il existe bien un ouvrage mais il coûte 300 Frs et en plus il est introuvable (bonjour la distribution).

Il faut quand même dire que le Desktop-publishing (terme US) est une belle invention. Bien plus intéressant que le traitement de texte, il permet de connaître les joies de la création et peut servir à la publication de notes de services, de publicités, de fanzines et même de magazines professionnels. Pour l'utilisateur pro, c'est une économie réelle qu'il fait sur les

frais d'édition et pour l'amateur éclairé, c'est un nouveau champs d'intérêt.

Car il est aussi intéressant de mettre en page des textes que de faire un dessin ou une animation graphique ou d'écrire une musique, ect... Et c'est cet aspect création qui explique en partie, pour moi, le "Boum" que connaît et que va connaître la P.A.O. dans le monde.

Malheureusement, pour le petit amateur, sa passion est vite freinée par l'escalade du matériel. Un exemple : Professional Page (Amiga) vient de sortir sur Amiga. Il paraît que c'est le meilleur dans le genre. Ah ! ah ! intéressant. Mais il demande 2 Mo de mémoire et une imprimante laser postscript (couleur de préférence car le logiciel est couleur lui!). Coût total des frais 60.000 Frs (10.000 Frs d'ordinateur, 5000 Frs de logiciel, 3.500 Frs d'extension, 40.000 Frs d'imprimante monochrome, la couleur c'est vraiment trop cher). Ajoutez à cela un scanner très pratique et 10.000 Frs et on arrive à une somme qui fait abandonner l'amateur même (très) fortuné.

On pourrait se contenter d'un Mega ST et de sa laser. Les résultats sont vraiment très bons et présente un bon rapport prix-qualité. Mais si le résultat est "pro", le prix l'est aussi : 30.000 Frs, ça reste cher.

Maintenant, pas de panique, dans deux ou trois ans, on en aura plus que pour 15.000 Frs. Patience.

B.Str

Redaction

*Directeur de la
publication*

*Rédacteur en chef
B.Str*

*Rédacteur en chef-
adjoint
LTF*

*Directeur artistique
The Rhaï*

*Directeur section ST
DF*

*Editeur
GB*

Sommaire

Page 1 :

Editorial par B.Str
Rédaction- sommaire

Pages 2 & 3 :

Etude : La protection
juridique du logiciel
(ludique) par B.Str

Pages 4 & 5 :

Solution de Police
Quest par Han Solo

Page 6 :

Section C.64 par
C.I.A.

Page 7 :

Section Amiga par
B.Str

Page 8 :

Section ST par DF et
LTF

Etude : La protection juridique du logiciel (ludique).

par B.Str

Quand on parle de protection à propos des programmes, on pense toujours à la protection logicielle, le "plombage" et le "déplombage", la protection par la programmation et la virtuosité des "crackers", mais on ne parle que très rarement de la protection juridique des logiciels alors que c'est cette protection qui rend illégale l'activité du pirate. Et c'est pour pallier à cette lacune que je

vais m'efforcer de faire un article de vulgarisation du droit des logiciels (à ne pas confondre avec le droit de l'informatique ou l'informatique juridique). Article intéressant mais qui risque d'en barber plus d'un lecteur mais cela aura l'avantage de faire durer plus longtemps la lecture de RCAP magazine et vous aurez ainsi l'impression d'en avoir pour votre argent. Et puis un article sérieux de temps en temps ne fait pas de mal et remonte le niveau du fanzine (déjà que certains pensent qu'on l'est trop, sérieux).

Pour étudier la protection juridique du logiciel, nous allons partir de la nature juridique d'un programme informatique pour étudier ensuite les différents types de protections qui se sont (ou sont) offertes à lui puis étudier brièvement la législation actuelle, voir le rôle de l'APP et je vous incite à lire Saisie-contrefaçon, un chapitre sur les méthodes employées pour vous faire cesser votre activité répréhensible au vu de la loi. Dense, non ?

Une dernière chose, nous verrons principalement la protection du logiciel de vidéo-jeux comme l'appellent les juristes car c'est ce qui nous concerne tous.

Bien, vous n'avez pas encore abandonné la lecture de cet article ? Mes félicitations et accrochez vous car on attaque.

La nature juridique du logiciel.

Je vais vous faire un petit historique des différentes analyses qui ont déterminées la nature actuelle du software. Les logiciels sont le produit d'un travail qualifié et ils constituent un savoir-faire. Mais sont-ce une oeuvre d'art (comme je cause bien) ? Toute la question fut là pour déterminer la protection juridique la mieux appropriée, le brevet étant interdit à cause de l'immatérialité du programme (stupide, mais tant pis pour eux).

Il y avait deux courants de pensées, l'un d'origine pénaliste et l'autre de source civiliste. Les juges du pénal ne considéraient pas le programme informatique comme une oeuvre d'art car "l'effort intellectuel accompli par le technicien qui l'a élaboré n'apparaît pas de même nature que l'effort créatif protégé par cette loi (le juge fait allusion à la loi du 11 mars 1957 sur le droit d'auteur)". Pour eux, le jeu résultant manque d'un caractère suffisant d'originalité. On voit bien qu'ils n'y connaissent rien car c'est d'ailleurs coton de programmer un jeu, surtout un bon et c'est une véritable création du même genre qu'un roman ou un film. Les juges s'en sont rendu compte et on pris un argument encore plus bancal : c'est banal, donc copiable. Et un livre alors ?

Les juges civilistes, un peu moins cons, ont de suite considéré les logiciels comme des oeuvres de l'esprit, un effort intellectuel suffisamment individualisé pour tomber sous la loi du 11 mars 1957.

Mais aux Etats-Unis, en 1980, les logiciels furent admis comme oeuvres étant couvertes par le copyright, l'équivalent américain de notre droit d'auteur.

Il était donc évident que le droit d'auteur était la protection qui correspondait le mieux à la nature juridique du logiciel et une loi allait intervenir en 1985 (loi du 3 juillet).

Les différentes protections.

Il y a deux grandes voies de protection : la voie pénale : la contrefaçon (brevet -ne concerne pas le jeu-, droit d'auteur, marque, dessin et modèle) et la voie civile : délictuelle (dommages-intérêts pour compenser les dommages subis par le piratage -fondé sur l'enrichissement sans cause-).

On fait aussi la distinction entre la protection privatiste (droit d'auteur, ...) et la protection non-privatiste (contractuelle avec engagement de non-piratage, ne concerne pas les jeux, ou délictuelle avec une protection réparatrice).

Le problème est donc de choisir la bonne protection. Il faut considérer trois éléments de choix :

- Caractéristiques techniques et de l'objet du programme (originalité du programme, jeu ou progiciel, ...)

- Positionnement commercial du programme (destiné à une utilisation au sein d'une entreprise ou commercialisation restreinte, programme destiné à être vendu d'une manière publique)

- Du type de piratage à craindre (employé, concurrent, utilisateurs)

Pour le cas du jeu, nous allons voir les différentes protections selon l'élément du programme :

- Idée : Si elle est générale, pas de protection possible, si l'idée est originale, protection par l'action en concurrence déloyale.

- L'algorithme et l'organigramme ne sont pas protégés (on ne peut pas vous poursuivre si vous avez repris un algorithme de scrolling).

- Programme : On utilisera la protection par le droit d'auteur, tout ou partie du programme : les musiques sont protégées).

- Représentation télévisuelle : Dans le cas des jeux, protégée par le droit d'auteur et au titre des dessins et modèles (protection complémentaire).

- Produit réalisé par le programme : Le brevet, ne concerne pas les jeux.

- Nom : Le titre est protégé par le droit d'auteur en cas d'un jeu (si caractère suffisant d'originalité) ou sinon protection par le dépôt du nom à titre de marque.

- Ensemble du programme : Droit civil (contrat, concurrence déloyale, enrichissement sans cause), droit pénal (vol, abus de confiance, ...).

Nous voyons que le logiciel bénéficie d'une protection multiple, mais que la principale, surtout en matière de jeu, est le droit d'auteur.

Le droit d'auteur.

Tout le monde connaît peu ou prou le principe du droit d'auteur et je ne vais pas l'exposer ici car cela ne nous avancera pas beaucoup. Nous allons plutôt nous intéresser au principe de la "copie privée" contenu dans le droit d'auteur.

C'est un droit de reproduction d'une oeuvre sans paiement de redevances qui est accordé aux particuliers. Il ne peut être interdit (art. 41-2 L. 11 mars 1957) et les copies ou reproductions sont strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective. Dans le cas des jeux, si on y joue avec plusieurs amis, on ne peut utiliser la copie ? NON, et notamment, la copie dans le cadre d'un club ou d'une association n'est pas une "copie privée" car elle est destinée à un "usage collectif". On ne doit pas dépasser le cadre familial.

Mais retenez surtout que l'on ne peut interdire contractuellement la copie (hormis le cas de la diffusion restreinte et contrôlée) et que toute note dans la notice du logiciel vous défendant de faire la moindre copie est réputée non-écrite. Cela explique l'existence de logiciels de copies qui sont vendus en toute légalité. De même, vous avez le droit de débloquer le soft mais ne devez en avoir qu'un exemplaire (restriction apportée par la loi de 1985 concernant les logiciels car dans les cas des autres oeuvres, il n'y a pas de nombre limite aux copies).

Pour en finir avec le droit d'auteur, voici les principales raisons qui ont conduit à ce choix de protection :

- Le droit d'auteur est facile à mettre en oeuvre et d'un coût faible.
- Il a une certaine souplesse face à l'évolution technique (un seul critère : l'originalité ou la marque personnelle de l'auteur, c'est-à-dire un acte de création).
- Il se concilie avec les droits étrangers.

Une dernière chose : La protection dure 25 ans, ce qui est largement suffisant.

Comment se protéger.

Il y a quelques procédures simples et peu onéreuses qui permettent au simple particulier comme au professionnel de se protéger simplement. Futurs auteurs de logiciels, lisez bien cette section.

La plus simple consiste à s'envoyer sous pli sellé et en recommandé le listing de son propre logiciel, ce qui vous donnera un commencement de preuve par écrit en cas de litige avec un éditeur indélicat. Une autre solution consiste à utiliser les services de la S.C.A.M ou de l'I.N.P.I. Sinon, devenez membre de l'A.P.P. qui s'occupera de vous.

Parlons un peu de l'A.P.P.

Et voici le grand méchant loup craint par tous les pirates (à juste titre ?). Il s'agit, comme vous le savez tous, d'une association qui a pour but de défendre les auteurs de programmes informatiques.

ses agissements sont :

- L'information des créateurs et la sensibilisation du public.
- La prévention avec le dépôt des programmes de ses membres.
- Intervention en cas de problèmes de contrefaçon (lire chasse aux pirates).
- Règlement à l'amiable des litiges intervenant entre ses déposants.

Le dépôt à l'A.P.P. n'a pas de valeur officielle mais a un grand intérêt car il permet d'avoir une présomption de paternité, de la date de création d'un programme et tout autre moyen de preuves.

Les poursuites.

Vous êtes le piraté, vous avez deux types de poursuites à votre disposition :

- L'action civile en responsabilité délictuelle ou pour enrichissement sans cause si vous bénéficiez dans le cas d'une protection non privatiste. Exemple d'enrichissement sans cause : la vente de programmes pirates. Je ne rentre pas dans le détail des différentes responsabilités car cela n'apporterait pas grand'chose aux non-juristes.
- L'action en contrefaçon si vous avez une protection privatiste. Voici la définition de la contrefaçon : c'est un équivalent du vol. En matière de droit d'auteur, il s'agit de "toute reproduction, représentation ou diffusion, par quelque moyen que ce soit, d'une oeuvre de l'esprit en violation des droits de l'auteur". Voyez en encadré la procédure suivie en saisie-contrefaçon de logiciels pirates.

La piraterie.

La piraterie est la reproduction illicite, d'une manière mécanique, des programmes. Il s'agit en fait de l'acte de copie et non du déplombage.

C'est plus qu'une simple contrefaçon, c'est aussi une concurrence déloyale, aussi attendez-vous (je parle aux pirates) à subir une action civile et pénale si un jour vous vous faisez prendre.

Par contre, le plagiat habile est inattaquable, résultat : à vous les belles routines, mais il faut suffisamment les modifier.

Mais le piratage ne concerne pas que les jeux ou les progiciels, demandez à Rob Hubbard par exemple. Il y a aussi le piratage des musiques d'ambiance des logiciels qui sont une proie pour les pirates. En matière musicale, le droit d'auteur protège aussi la mélodie, l'harmonie et le rythme. Ne soyez pas surpris si on vous reproche d'utiliser les musiques de Rob pour faire vos intros.

La bibliographie.

Bien, nous en avons fini avec cet article, vous de le lire, moi de l'écrire et pour conclure, voici une bibliographie sommaire pour ceux qui aimeraient approfondir le sujet.

- Protections juridiques du logiciel par André Bertrand, ed. des Parques. 1984.
- Le logiciel, protection juridique par Michel Kessler, ed. Tec & Doc Lavoisier. 1986.
- Le logiciel, analyse juridique par Frédérique Toubol, ed. LGDJ. 1986.

La saisie-contrefaçon.

La procédure à suivre est celle-ci : Vous devez saisir votre Tribunal de Grande Instance afin que le Président du tribunal délivre une ordonnance qui permettra au commissaire de police de faire la saisie-contrefaçon. Comme nous l'avons déjà vu, il y a deux voies d'action en justice, la voie civile et la voie pénale. La voie civile à la préférence car si elle ne débouche pas sur une sanction, elle donne droit à des dommages-intérêts très importants, ce qui intéresse le plus l'auteur et l'éditeur. De plus, la voie pénale est plus difficile à mettre en oeuvre (devant le tribunal correctionnel) et est réservée aux cas de piratages sur grande échelle. Notez que l'on peut combiner les deux.

Une saisie-contrefaçon se passe de la manière suivante : Le commissaire de police, accompagné d'un expert (souvent membre de l'APP), ce dernier recherchant les analogies entre les copies et l'original qu'il aura en sa possession. Un fois constatée la contrefaçon, il peut y avoir confiscation des copies (toujours), du matériel ayant servi à la contrefaçon ainsi que la recette du contrefacteur (difficile).

Seul le commissaire avec une ordonnance du juge peut effectuer la saisie-contrefaçon, sinon, il ne peut effectuer qu'une saisie-descriptive (très difficile à réaliser) et il ne peut rentrer dans le domicile qu'avec votre autorisation.

Et voilà pour la saisie-contrefaçon, comme cela, vous saurez que faire en tant que piraté et en tant que pirate. Ca se résume ainsi : Pirates, exigez l'ordonnance ! Piratés, allez chercher votre ordonnance !



HAN SOLO

Police Quest sol.#5 by Han Solo in feb.1988

Aller en bas a droite, "open locker" ; "take weapon" ; "takeloader" ; "take case" ; "open case" ; "take pencil" ; "take book" ; "take ticket book" ; "close case" ; "close locker" ; sortir ; aller en haut a droite ; "take newspaper" ; "read paper" ; "drop paper" ; apres briefing ; "look in pigeonhole" ; sortir ; "take key" ; "take radio" ; W ; W ; faire le tour de la voiture placee en bas a gauche ; "open door" ; F4 ; "close door" ; F4 ; "take nightstick" ; patrouiller, apres l'annonce de l'accident se rendre sur les lieux ; F4 ; "look car" ; "look man" ; "help man" ; "talk man" ; Ctr-D ; attendre l'arrivee des flics ; patrouiller, puis aller au Carol's cafeine cafe ; F4 ; "sit" ; "drink coffee" ; attendre le coup de fil ; "rise" ; "use phone" ; sortir, remonter dans la voiture et patrouiller ; attendre qu'une voiture rouge grille le feu ; F8 ; sortir, aller pres de la femme ; "talk woman" ; "look woman" ; "ask ID" ; "use ticket book" ; "give ID to woman" ; "give ticket to woman" ; "leave" ; remonter dans la voiture, repatrouiller ; attendre un message ; aller au Carole's Cafe ; rentrer dans le cafe a droite de celui de Carol ; "move motorcycle" ; "use nightstick" ; ressortir patrouiller ; attendre de voir l'ivrogne, le poursuivre(F8) ; "look man" ; "smell breath" ; "go out" ; "administer FST" ; "handcuff man" ; "in back" ; "open door" ; "close door" ; l'amener a la prison ; "open locker" ; "put gun" ; "close locker" ; "push button" ; entrer ; "book drunk" ; "drunk when drive" ; "take handcuff" ; ressortir ; "open locker" ; "take gun" ; "close locker" ; patrouiller ; attendre message de voiture volee ; F8 ; s'arreter ; "load gun" ; "open door" ; Ctr-D ; attendre la voiture ; F4 ; "draw gun" ; "get out" ; "hands up" ; "get down" ; "handcuff man" ; "search man" ; "get up" ; "go car" ; "open door" ; "close door" ; "open trunk" ; "close trunk" ; "open compartment" ; (line) ; "close compartment" ; aller a la prison (laisser son colt dans le 'locker') ; "drug" ; "take handcuff" ; retourner au poste de police ; "drop stick" ; aller dans le bureau du chef ; retourner dans les vestiaires ; "open locker" ; "take towel" ; F10 ; F10 ; "open locker" ; "take clothes" ; "take key" ; "close locker" ; sortir ; "put patrol key car" ; "put radio" ; aller a la corvette, l'inspecter ; monter dedans ; aller au cafe Blue Room ; "sit" ; "get up" ; retourner au poste ; se changer dans les vestiaires ; aller au briefing puis aller voir le chef ; "read memo" ; aller se changer ; aller voir le Lt du Narcotic Bureau ; aller dans le bureau a droite ; "open drawer" ; "take hoffman file" ; "close drawer" ; "look clipboard" ; "drop clipboard" ; "take key" ; prendre la cadillac grise et aller au tribunal ; "open door" ; "pres de l'homme a droite" ; "want to see Judge" ; "it is important" ; entrer ; "give Hoffman file" ; retourner au poste ; aller ensuite au parc (a gauche sur la carte) ; "load gun" ; se mettre derriere les branchages a droite ; Ctr-D ; Cil ne faut que rien ne depasse) ; Ctr-D ; "draw gun" ; attendre l'arrivee des deux dealers puis qu'ils se disputent pour une raison d'argent ; Ctr-D ; laisser depasser le bout du colt ; "hands up" ; Ctr-D ; "hands up" ; "handcuff man" ; "search man" ; "look ID" ; "read rights" ; "go car" ; aller en prison ; Ctr-D ; (comme au debut pour la prison, motif d'inculpation : "drug") ; retourner au poste déposer Laura ; aller au Blue Room ; "talk Jack" ; revenir au bureau de Morgan ; sortir a droite ; "give me black book" ; "drop book" ; retourner voir Morgan ; "look phone" ; sortir et aller a la prison... "help me in operation" ; retour au poste où l'on est dévié vers le bas a droite de la carte ; Ctr-D ; "pull blanket" ; "examine tattoo" ; retour au poste ; aller voir le chef ; retour au vestiaire ; aller a la douche en passant d'abord par le 'locker' ; F10 ; "use bleach" ; "rinse" ; retour au locker ; "take white suit" ; "put radio" ; aller voir Morgan ; sortir ; aller a l'hotel ; "buy chamber" ; "pay chamber" ; aller au bar ; "buy drink" ; "beer" ; "talk woman" ; "pay man" ; "get up" ; "talk bartender" ; monter dans sa chambre ; "use phone" ; taper le numero du chef ; use phone ; "0" ; "use phone" ; "411" ; "taxi" ; "use phone" ; (No du taxi) ; "hotel" ; redescendre ; "play card"... "sit" ; "play card" ; (pour rejouer : "deal") ; il faut attendre de gagner 1000\$; retourner a sa chambre ; attendre ; "take transmitter" ; redescendre ; "play card" ; rejouer jusqu'a gagner 1500\$; suivre 'Death Angel' ; devans sa chambre ; "use transmitter" ; the E-N-D

résolu par Han Solo avec pour score final 191/245.

Abonnez vous à RCAP magazine.

1 an = 12 Nos

Simple, non ?

Vos coordonnées dans notre BAL :
RCAPMAG (T3, SM1) et le tour est
joué.

On vous recontactera.

Vous avez aimé ce numéro, vous adorerez le prochain. En effet, le numéro 24 est un numéro anniversaire et on veut marquer le coup pour nos deux années d'existences. Pour cela, 14 pages et des articles tels que :

- Solutions de King Quest III et de Shadowgate.

- Solutions de Platoon et de Terramex.

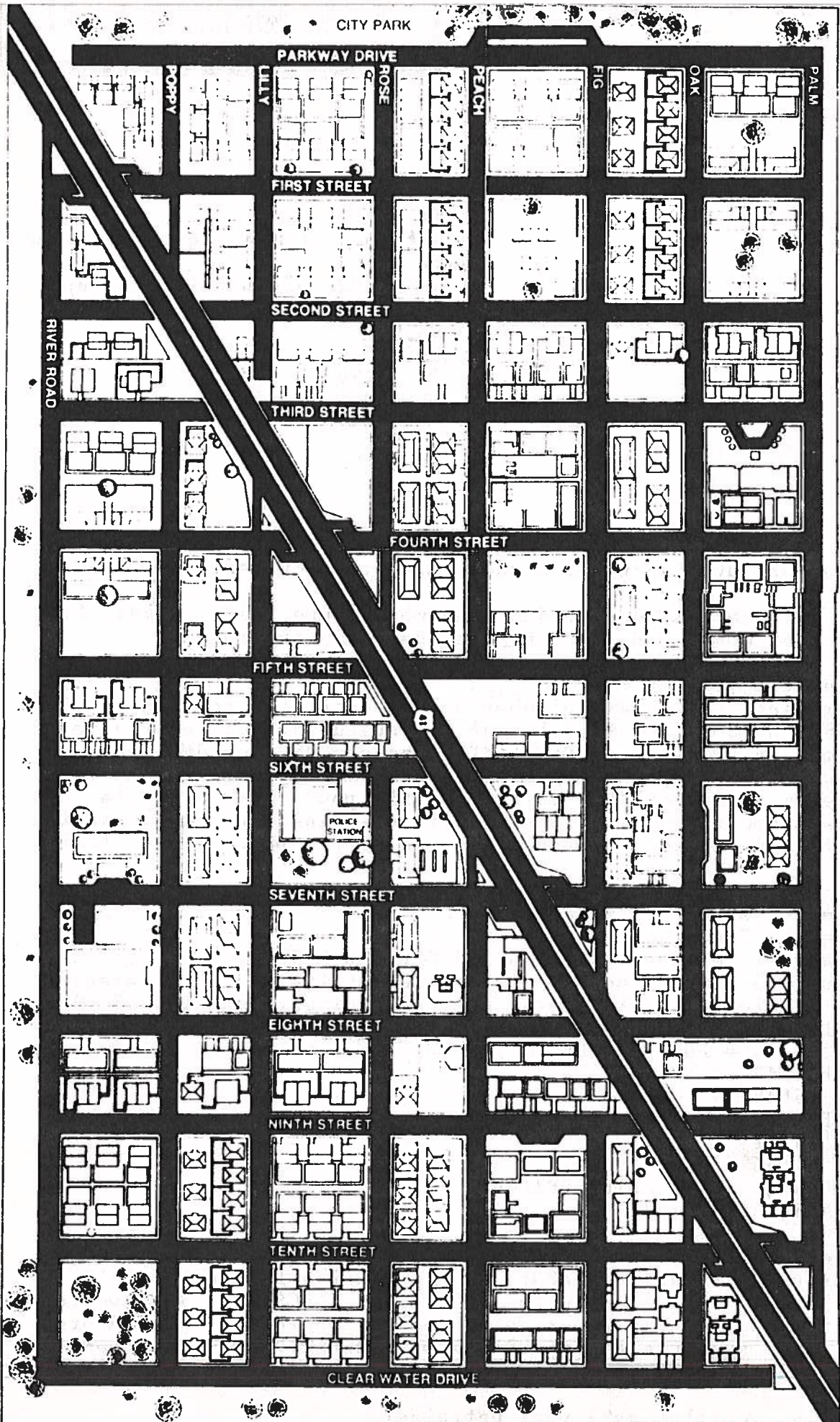
- Liste COMPLETE des softs Amiga.

- Une nouvelle de The Rha!

- Les sections C.64, Amiga et ST.

Et toutes vos rubriques habituelles, ect...

Plan de Police Quest



Ripage de musiques (2e partie) par CLA

Section commodore

4

II) Cas Particuliers.

1) Exemple de routines pour faire fonctionner une musique :

ROUTINE (avec musique de Commando) :
\$0A00 LDA# \$37 = \$37 ROM ON, \$36 BASIC
OFF, \$35 KERNAL OFF.

```
STA $01
LDA# $00
JSR $5000
LDA# $37
STA $01
SEI
LDA# $27
STA $0314
LDA# $0A
STA $0315
LDA# $00
STA $DC0E
LDA# $F1
STA $D0FA
```

```
$0A27 LDA# $01
STA $D019
LDA# $37 = Le même que pour $0A00
STA $01
JSR $5012 = Pointeur interruption
LDA# $37
STA $01
LDA# $D40F
STA $D020
JMP $EA31
```

2) Certains auteurs utilisent des astuces bien particulières comme Rob Hubbard.

En général, ses musiques commencent dans une zone comme \$C000, \$F000, \$1000, \$5000 ou \$8000. Ce sont comme vous le remarquez des adresses rondes.

Je vous conseille de commencer par des musiques de Rob Hubbard car elles sont faciles à reprendre et à repérer.

Il utilise des adresses simples et au début de celle-ci, se trouvent le plus souvent quelques JSR\$ ou JMP\$ qui initialisent les musiques, ect. et l'adresse de l'interruption par un INC\$XXXX ou DEC\$XXXX. Dans ces JSR\$ ou JMP\$ vous trouverez une adresse assez importante, et en désassemblant à partir de cette adresse vous trouverez après le RTS l'adresse de fin pour sauvegarder la musique. Les autres compositeurs sont plus compliqués dans leur programmation, mais avec de l'entraînement, cela devient plus que facile pour repérer toutes les musiques.

3) Exemple précis (Avec Expert-cartridge).

Un grand cmessique : Commando.

Chargez le jeu, démarrez le puis faites un RESTORE (ou RESET pour d'autres). Cherchez la zone musique avec la commande 'H' unt en utilisant les pointeurs musiques (voir 1ère partie). Vous trouverez que celle-ci est dans les \$5000 environ. Désassemblons pour trouver finalement les adresses suivantes :

```
$5000 JMP$5F0C = INI MUSIQUE
$5003 JMP$5F42
$5006 JMP$5F48
$5009 JMP$5F4E
$500C JMP$53CF
$500F JMP$5F56
$5012 INC$5525 = INI INTERRUPTION
$5015 BIT$5519
```

La musique commence en \$5000 avec comme pointeur ini musique \$5000, puis cherchez un INC\$ ou un DEC\$ dans le début ... ok, c'est à l'adresse \$5012. Voilà, il ne reste plus qu'à mettre cette instruction (INC\$5525) dans votre routine. En plus, vous pouvez remarquer qu'on peut entendre 3 thèmes. Alors, avant d'initialiser vos musiques faites LDA\$00 puis JSR\$5000 pour le thème 1, le LDA\$ allant de 00 à 02.

Et voilà, vous n'avez plus qu'à vous entraîner.

On nous communique :

DAN's Amiga News:

- Tout le monde sait que l'Amiga a un son supérieur à celui de l'Atari ST mais que jusqu'à présent si on voulait disposer d'une interface MIDI sur son Amiga il fallait sortir de sa poche jusqu'à 1500 Frs. Power Products a sorti il y a quelques temps déjà, un interface MIDI à un prix très intéressant. En effet, cette interface dénommée POWER MIDI MASTER ne coûte que 395 Frs. Attention, cette interface est compatible avec tous les logiciels MIDI actuellement commercialisés mais il vous faut dire si vous possédez un Amiga 1000, ou un Amiga 500/2000 car la prise est différente selon le modèle.

- Selon Commodore France; la plupart des imprimantes laser fonctionnent avec l'Amiga. Ont été testées les imprimantes laser de marque HP, CANON, TEXAS et CITIZEN. Si vous voulez en acheter une d'une autre marque, il vaut mieux l'avoir vue fonctionner avec un Amiga.

- Vous avez peut-être remarqué que depuis quelques semaines l'Amiga n'est plus vendu avec le moniteur couleur A 1081 mais avec un nouveau moniteur nommé A 1084. Celui-ci n'est en fait qu'un A 1081 modifié. L'écran est traité anti-reflet et l'A 1084 dispose de trois connecteurs différents sur sa face arrière. Sinon, les composants et les performances de ce moniteur restent strictement identiques à ceux de l'A 1081.

SEVIE nous donne ces petits trucs :

- Le branchement d'une imprimante série se fera en reliant les broches ainsi :

DB 25 Femelle		Micro-Din 9 Mâle
2	←→	3
3	←→	5
7	←→	4

On réglera Préférences en mode série, avec un protocole XON- XOFF, un vitesse 9600 bauds, 8 bits de données, 1 bit d'arrêt et pas de parité.

- Déplacer plusieurs icônes à la fois : Simple, il suffit de sélectionner le groupe d'icônes en cliquant dessus tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT et vous pourrez déplacer le groupe en déplaçant un des icônes de ce groupe.

Amigados en bref ! par B.Str

Nous allons voir, pour les pauvres utilisateurs qui ne possèdent aucun manuel sur l'Amigados, l'indispensable pour pouvoir se servir du CLI.

Recopie des commandes CLI en RAM

Pour ceux qui ne possèdent qu'un seul drive, utiliser le CLI est une galère. En effet, les commandes Amigados ne sont pas en ROM mais sur disk et chargée lors de leur utilisation (comme le MSdos) d'où de nombreuses permutation de diskettes voir même l'impossibilité d'utiliser la commande.

Nous allons voir comment recopier les principales commandes CLI dans un disk virtuel (RAM DISK) ce qui permettra de les avoir à notre disposition pour n'importe quelle diskette.

Inserez votre disk Workbench et passez sous CLI (CTRL- D pour interrompre le startup). Tapez ensuite :

MAKEDIR ram;c

COPY df0:c ram;c *recopie toutes les commandes CLI, mais vous pouvez n'en recopier que quelques-unes.*

CD ram;c

ASSIGN c: ram;c

Et voilà, la chose est jouée.

Nota : La commande FORMAT se trouve dans le directory SYSTEM et que vous pourrez recopier ainsi :
COPY system:format ram;c

Syntaxe des principales commandes

- ASSIGN [disk] directory: [disk2]:directory où disk est le nom d'une diskette.

Assigne un directory à une autre diskette.

- CD [drive]directory où drive est le nom du drive.
Sélectionne un directory.

- COPY [drive]nom [drive] [nom] où nom est le nom du fichier.

Copie par fichier.

- DELETE [drive]nom
Efface un programme.

- ECHO "texte"
Imprime à l'écran le texte entre guillemets.

- ENDCLI
Ferme la fenêtre CLI.

- FORMAT DRIVE drive NAME "nom"
Formate une diskette.

- INFO
Donne des informations sur les diskettes.

- INSTALL drive
Pour permettre à une diskette d'être bootable.

- MAKEDIR "directory"
Pour créer un nouveau directory.

- RELABEL drive "nom"
Pour renommer une diskette.

- RENAME nom TO nom2
Pour changer le nom d'un fichier.

- RUN nom
Lance un programme à partir d'un CLI2.

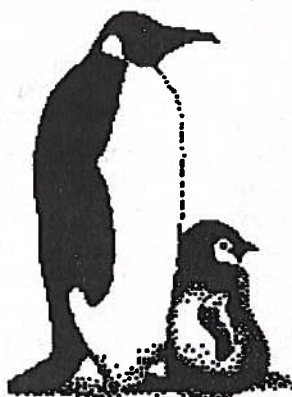
- TYPE nom
Affiche le contenu d'un fichier ASCII.

Et voilà. Vous avez les principales commandes CLI pour pouvoir vous en sortir. Attention, ceci s'adresse à une utilisation peu poussée et pour des débutants. Le mois prochain, nous verrons les fonctions ED, et EXECUTE en profondeur car elles sont assez compliquées.

DUR DUR !!!

POUR

LES



MANCHOTS

SUR

ST

Editorial :

Le renouveau du jeu a plateforme:

1986 a vu naître l'ère du shoot'em up, avec le célèbre URIDIUM sur C-64. 1987 aura été l'année du casse briques en ressent encore quelques séquelles. Il semblerait que 1988 sera l'année du plateforme. Les trop rares arcades labiales se font de plus en plus nombreux, et qui plus est de mieux en mieux. En fait, c'est la révolution classique du niveau des programmeurs: débutants en 1985, ils se sont aguerris avec de petits jeux de lrs (Star raiders et autres), puis la technique s'est affirmée, les graphismes devinrent corrects. 1986-87 aura vu toute une flopée de jeux corrects du point de vue programmation, mais il manquait la flamme nécessaire à un grand jeu: les programmeurs ne se balladaient pas trop quand même. Mais en 1988, ils semblent avoir enfin pris la mesure du ST, et peuvent donner libre court à leurs pulsions. Ils peuvent s'attaquer au jeu de plateforme si dur à doser. En effet, trop dur - aucun intérêt, trop facile - idem, trop beau - l'animation souffre (cas de BARBARIAN), trop moche - non non... vaut mieux pas en parler. Or donc, le jeu a plateforme fait une entrée en force: SOLOMON KEY tout d'abord, superbe graphiquement, bien qu'un peu difficile, LIVINGSTONE, très réussi (dommage pour les commandes clavier), et bien d'autres... Dernièrement, ils se sont encore améliorés: Firebird nous a offert le superbe BLACK LAMP, irréprochable graphiquement, très maniable (sauf pour se tourner devant une échelle). En dernière minute, BEYOND THE ICE CASTLE se taille la part du lion: il pourrait se faire rabiller GHOST'N GOBLINS (de bar) lui-même. Largement inspiré, il serait un ton en dessous graphiquement, mais l'intérêt semble rivaliser. Attendons les critiques.

A QUI EST LA FAUTE?

Au sujet des nouvelles Roms, on critique les éditeurs et on les accuse de ne pas avoir respecté les recommandations d'Atari.

Je dis que cela est injuste. Comment pourrait-on en vouloir aux éditeurs d'avoir exploité à fond les ressources du ST afin de nous concocter de bons jeux? Il y a quand même certains cas où il faut admettre la faute de ceux-ci: les protections sont souvent cause d'incompatibilité.

Exemple Super Sprint: l'original plante sur les nouveaux ST, alors que la version crackée marche parfaitement. Cela dit, il est légitime que les éditeurs protègent leur progéniture. Atari est pour moi en faute: on ne change pas un système d'exploitation plus de deux ans après la sortie de celui-ci.

Se laver les mains des problèmes des éditeurs, alors que sans ceux-ci le ST aurait connu quelques problèmes. Accuser un programmeur d'avoir bidouillé certaines adresses afin de créer un scrolling, ou un effet spécial: c'est gros! Dans ce cas Atari n'avait pas prévu que le Blitter sortirait. Atari comble certaines lacunes du ST au détriment des possesseurs et éditeurs du ST.

Trami n'a pas fait fort: on ne peut pas toujours être génial. (PS: cela m'a fait du bien de dire du mal de Trami, après tout ce que je suis forcé de reconnaître.....)

PITIE!!!!

De grâce, arrêtez la connerie!!! La polémique sur l'Amiga et le ST a assez duré.

Quand on lit le numéro spécial TILT, on se flanque un coup sur la tête: à supposer que vous lisiez ce torchon. A chaque page on trouve à redire. Pourquoi me direz-vous?

Eh bien parce qu'une comparaison entre les deux est impossible.

Comparer le son est inutile: l'Amiga a le meilleur, mais le ST avec sa midi a la préférence des professionnels de la musique. Le graphisme est excellent sur les deux, l'un est plus performant, mais ne l'exploite pas vraiment à fond. Il y a du pour et du contre. Le mieux c'est encore d'avoir les deux.

Les allumes du jeu ont toutes les nouveautés d'abord sur ST, mais les "restes" sur Amiga sont classieux. Personne n'est déçu d'avoir l'une ou l'autre des deux machines.

La fois prochaine, la partie ST vous fera un comparatif des émulateurs PC:

PC Ditto sur ST, et Transformer PC sur Amiga. Tests de rapidité, inconvénients, bugs, avantages, conclusions. Il y aura aussi une première estimation des dégâts engendrés par le changement des Roms: une liste des softs ne fonctionnant pas ou ayant des bugs sérieux.

Un bon repère pour éviter d'acheter un jeu pour rien, car même si on peut le faire changer, cela occasionne parfois des surprises.