



融通性?

Six mois déjà que toutes les oreilles résonnent du même mot, du même nom: MSX. Qu'est-ce que c'est MSX? MSX est l'abréviation de Microsoft Super Extended. MSX est un nouveau basic standard commandé par une dizaine de constructeurs japonais. MSX est un nouveau basic sensé devenir universel. MSX c'est le raz-de-marée japonais (ou Tsunami) qui doit amener la disparition de tous les autres basics. MSX c'est le basic qui doit permettre à tous les logiciels MSX de fonctionner sur toutes les machines MSX. Tout le monde en parle, on en dit tout, on en dit n'importe quoi. Les bruits les plus fous circulent à la vitesse des rumeurs, se répandant comme une tache de jaune d'oeuf sur votre cravate du dimanche. Qu'en est-il exactement, à qui se fier pour distinguer le vrai du faux? Hebdogiciel, ne reculant devant aucun sacrifice, s'est pris par la main et a joué les naïfs (sans difficulté, rassurez-vous) pour savoir ce qui était réellement disponible en France actuellement.

TAIAUT, TAIAUT!

Début de la chasse. Quelques numéros de téléphone et quelques adresses vont m'ouvrir les portes à des surprises... étonnantes. Le non-initié aura du mal à trouver son chemin dans cette jungle de "... il sera disponible incessamment... les unités centrales oui, mais les périphériques... nous en atten-

dons cent cinquante, mais nous en avons sept actuellement...". En un mot, le mirifique standard MSX n'a pas encore révolutionné autre chose que le vocabulaire! Pour ce qui est de s'imposer dans les foyers, le grand pas n'a pas encore été franchi (mais c'est en route, aux dires de certains).

Ko à la japonaise

Les Ko japonais sont bizarres, la Ram est encombrée de tas d'illitères style générateur de caractères, mémoire d'écran, etc., et les constructeurs ont une fâcheuse tendance à annoncer n'importe quoi comme capacité. Pour simplifier ce problème, les chiffres annoncés par Hebdogiciel sont les Ko utilisateur, c'est à dire la portion de Ram qui est réellement disponible pour écrire un programme.

Faisons les comptes

Quatorze modèles, conçus par autant de constructeurs, sont annoncés depuis septembre. Les machines largement distribuées aujourd'hui se comptent sur les doigts de la main. Le Canon V 20 (clavier AZERTY, 28 Ko de Ram utilisateur, deux connecteurs de cartouches), le Yashica YC 64 (clavier QWERTY, 28 Ko de RAM, un seul connecteur), le Yamaha YIS 503 (clavier QWERTY, 28 Ko de RAM, deux connecteurs), le Sanyo PHC 28 (clavier QWERTY, 12

Ko de RAM, deux connecteurs) et l'Olympia PHC 28 (qui n'est en fait que la version Olympia du précédent) se trouvent dans toutes les boutiques habituelles (grands distributeurs et petits importateurs). Le Yeno (clavier AZERTY, 28 Ko de RAM, deux connecteurs) paraît plus difficile à trouver, le Spectravideo (clavier QWERTY, 28 Ko de RAM,

rence irait au Yashica pour sa possibilité d'étendre sa mémoire à 48 Ko utilisateur et son clavier très confortable; mais le Canon se défend très bien (clavier français) avec sa mémoire extensible et ses deux ports cartouche. Toutes les machines coûtent environ 3.000 francs en région

ne devait fréquenter les rayons des magasins qu'à partir du deuxième trimestre 85 peut s'acheter à moins de 2800 francs dans une boutique du Centre Commercial "Les Trois Fontaines" de Cergy Pontoise, avec documentation française et clavier QWERTY. Un cas particulier est à signa-

Geneviève, Euromarché à Rosny 2, Cora à Wagny...) en plus des revendeurs habituels du matériel Olympia. Son prix est normalement de trois mille francs, mais allez savoir avec ces grandes surfaces!

Extensions? Vous avez dit extensions?

Avoir une unité centrale, rien de tel pour profiter pleinement des multitudes de jeux actuellement promis par tous les distributeurs et autres revendeurs.

Mais des personnes curieuses aimeraient écrire leurs propres softs, chez elles. Le programmeur moyen, lecteur d'Hebdogiciel, aime pouvoir disposer d'un confort minimum, tirer une liste du produit de son imagination et de son travail et, peut-être, utiliser comme périphérique de sauvegarde un lecteur de disquettes plutôt qu'un lecteur de cassette... Et que peut-on lui proposer dès maintenant? RIEN!

Eh oui, comme d'habitude le marché est envahi d'unités centrales à ne plus savoir qu'en faire, mais les périphériques se font tirer l'oreille pour accepter de suivre le mouvement. Ainsi, le lecteur de disquettes est annoncé dans de nombreuses boutiques, mais les importateurs ne savent pas eux-mêmes quand ils en disposeront. Seul un parallèle (Electron pour ne pas le citer) est parti cette semaine en Angleterre pour trouver des

Suite page 11



deux connecteurs) se cache sous les rayons, d'autres n'ont pas encore acquis leur passeport pour entrer dans notre doux pays. Bref, le choix est actuellement limité (dans l'absolu, bien sûr) en ce qui concerne les unités centrales. Personnellement, ma préfé-

rensienne, sauf le Yamaha qui atteint 3.500 francs, justifiant cette différence par la possibilité de branchement de son synthétiseur musical. La console de Philips VG 8000 (clavier QWERTY, 32 Ko de RAM, deux connecteurs) qui

ler, la machine qu'Olympia diffuse ne se trouve pas dans le réseau habituel des distributeurs de micro-informatique. Le PHC 28 se trouve dans des grandes surfaces (Auchan à Saint Jean de la Ruelle et à Dunkerque, Carrefour à Sainte

ET TROIS NOUVEAUX ORIC, TROIS !

Oui, oui, vous avez bien lu : trois nouvelles machines, d'un coup ! Oric France ne veut pas que cela se sache ? Il a peur de ne plus vendre les Atmos qu'il a en stock ? Bon, d'accord, ne lisez pas l'article page 10.

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique. Lire page 9, 10.

APPLE JUSQU'AU TROGNON

Nous avons croqué la pomme jusqu'au bout. Est-elle encore digeste ? Réponse page 8.

DISTRIBUTEUR AUTOMATIQUE

Judas a touché ses 30 deniers, il continue à trahir à la page 12.

CONCOURS PERMANENTS

Et toujours 10 000 francs de prix au meilleur programme de CHAQUE MOIS. 1 voyage en CALIFORNIE pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE (règlement en page intérieur).

Formation à l'assembleur

Vous l'avez voulu, vous l'avez eu ! Formation à l'assembleur sous deux formes, celle du professeur et celle du bidouilleur : pour tous les goûts ! Lire page 17.

**DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE
CANON X-07 . CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20 .
EXELVISION EXL 100 . HEWLETT PACKARD HP 41 . ORIC 1 ET
ATMOS . SHARP MZ ET PC . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM.
TANDY TRS 80. TEXAS TI-99/4A. THOMSON T07, T07 70, ET M05.**

En 1940, dans un désert torride et aride, vous devez diriger un Panzer et détruire le plus grand nombre d'ennemis que vous rencontrez. Mais attention, certains sont piégés.

```

034 FOR x=0 TO 7: READ rn: POKE
USR "I"+x,rn: NEXT x: DATA BIN
101000000: DATA BIN 11111111: DAT
A BIN 10100000: DATA BIN 0010000
0: DATA BIN 11100000: DATA BIN 0
1100000: DATA BIN 11100000: DATA
BIN 00000000
139 FOR x=0 TO 7: READ rn: POKE
USR "I"+x,rn: NEXT x: DATA BIN
100000000: DATA BIN 111000000: DAT
A BIN 11110000: DATA BIN 1111100
0: DATA BIN 11111100: DATA BIN 1
11111110: DATA BIN 11111110: DATA
BIN 11111111
140 FOR x=0 TO 7: READ rn: POKE
USR "M"+x,rn: NEXT x: DATA BIN
100000000: DATA BIN 110000001: DAT
A BIN 110000011: DATA BIN 1110001
1: DATA BIN 11100111: DATA BIN 1
1110111: DATA BIN 11110111: DATA
BIN 11111111: DATA BIN 11111111
141 LET as=""
142 LET bs=""
143 LET cs=""
144 LET ds=""
145 LET es=""
146 LET fs=""
147 LET gs=""
148 LET hs=""
151 FOR a=0 TO 9: PRINT INK 4;A
T INT (RND*11)+10,INT (RND*31);"
J": NEXT a
152 PRINT INK 4;:AT 12,27;"KL";
INK 0;:J"; INK 4;:AT 13,26;"K";
153 LET ff=INT (RND*8)+1
154 IF ff=1 THEN LET aa=4000
155 IF ff=2 THEN LET aa=4500
156 IF ff=3 THEN LET aa=5000
157 IF ff=4 THEN LET aa=4700
158 IF ff=5 THEN LET aa=4800
159 IF ff=6 THEN LET aa=4200
161 IF INKEY$="5" THEN LET aa=
1: LET fu=fu-1: LET as=as(26 TO
32)+as(1 TO 27): LET bs=bs(26 TO
32)+bs(1 TO 27): LET cs=cs(26 TO
32)+cs(1 TO 27): LET ds=ds(26 TO
32)+ds(1 TO 27): LET es=es(26 TO
32)+es(1 TO 27): LET fs=fs(26 TO
32)+fs(1 TO 27): LET gs=gs(26 TO
32)+gs(1 TO 27): LET hs=hs(26 TO
32)+hs(1 TO 27)
162 IF INKEY$="8" THEN LET a=a+
1: LET fu=fu-1: LET as=as(5 TO 1)
+as(1 TO 4): LET bs=bs(5 TO 1)+bs
(1 TO 4): LET cs=cs(5 TO 1)+cs(1
TO 4): LET ds=ds(5 TO 1)+ds(1 TO
4): LET es=es(5 TO 1)+es(1 TO 4):
LET fs=fs(5 TO 1)+fs(1 TO 4): LE
T gs=gs(5 TO 1)+gs(1 TO 4): LET h
s=hs(5 TO 1)+hs(1 TO 4)
163 IF INKEY$="1" THEN LET fu=f
u-10: GO SUB 1000
164 IF INKEY$="2" THEN LET fu=f
u-10: GO SUB 2000
165 IF INKEY$="3" THEN LET fu=f
u-10: GO SUB 3000
166 PRINT INK 4; BRIGHT 1;AT 7,
7;ha; INK 4; BRIGHT 1;AT 6,0;gs;
INK 4; BRIGHT 1;AT 5,0;fs; INK
4; BRIGHT 1;AT 4,0;es; INK 4; BR
IGHT 1;AT 3,0;ds; INK 4; BRIGHT
1;AT 2,0;cs; INK 4; BRIGHT 1;AT
1,0;bs; INK 4; BRIGHT 1;AT 0,0;a
s
167 PRINT INK 0;:AT b,a;" ";CHR$
z1;CHR$ z2;" "; INK 0;:AT b+1,a;
";CHR$ z3;CHR$ z4;" ";
174 GO SUB aa
175 PRINT INK 2;:AT 10,23;"score
"; INK 0;:AT 10,24;sc;" "; INK 2;
:AT 20,23;"vie"; INK 0;:vie;" ";
INK 2;:AT 21,23;"fuel"; INK 0;:fu;"
"
176 IF fu<=0 THEN GO SUB 4200
177 IF sc<=200 OR sc<=500 THEN LE
T fu=fu+100: LET vie=vie+1
178 IF sc<=0 THEN LET sc=0
179 IF vie<=0 THEN LET vie=0: GO
SUB 4300
181 IF a>=20 THEN PRINT AT b,a;
";:AT b+1,a;" "; LET a=0:
PRINT AT b,a;" ";CHR$ z1;CHR$
z2;" ";:AT b+1,a;" ";CHR$ z3;CHR$
z4;" ";
182 IF (a+1=by OR a+2=by) AND (
b=bx OR b+1=bx) THEN GO TO 4300
183 IF (a+1=jx OR a+2=jx) AND (
b=jy OR b+1=jy) THEN GO TO 4300
200 GO TO 161
999 REM #####
1000 REM #####
1001 LET z1=100: LET z2=100: LET
z3=100: LET z4=147: PRINT AT b,
a;" "; INK 0;CHR$ z1;CHR$ z2;" ";
:AT b+1,a;" "; INK 0;CHR$ z3;CHR$
z4;" ";:FOR t=1 TO 9
1002 PRINT INK 2;:AT b,a-t;"-";:AT
b,a-t+1;" "
1010 IF a-t=cx AND cy=b THEN GO
TO 1100
1011 IF a-t=by AND b=bx THEN GO
TO 1200
1012 IF a-t=jx AND b=jy THEN GO
TO 1300
1013 BEEP .1,t: BEEP .1,t*2
1014 NEXT t
1015 PRINT AT b,a-9;" "
1016 LET z1=144: LET z2=145: LET
z3=146: LET z4=147: RETURN
1100 REM #####destruction base###
1101 LET z1=144: LET z2=145: LET
z3=146: LET z4=147: LET sc=sc+1
0: LET fu=fu+1
1102 FOR z=0 TO 12: BEEP .01,z*4:
NEXT z
1103 PRINT INK 2;:AT cy,cx;"E": F
OR q=0 TO 10: NEXT q: PRINT INK
0;:AT cy,cx;" "
1104 PRINT AT b,a;" "
1105 LET cx=8: LET cy=11
1106 GO TO 103
1200 REM #####destruction base###
1201 LET z1=144: LET z2=145: LET
z3=146: LET z4=147: LET sc=sc+8
: LET fu=fu+100
1202 FOR z=0 TO 12: BEEP .1,z*4:
NEXT z
1203 PRINT INK 2;:AT bx,by;"E": F
OR q=0 TO 10: NEXT q: PRINT INK

```

```

1204 AT bx,by;" " " " ;AT b+1,
1205 PRINT AT b,a;" " " "
1206 LET bx=10: LET by=10
1207 GO TO 153
1208 REM ###destruction jeep###
1209 REM ###tir haut###
1210 LET z1=144: LET z2=145: LET
z3=146: LET z4=147: LET sc=sc+1
0: LET fu=fu+50
1212 FOR z=0 TO 12: BEEP .2,z+2:
NEXT z
1213 PRINT INK 2;AT jy,jx;"E": F
OR q=0 TO 10: NEXT q: PRINT AT j
y,jx; INK 6;" "
1214 PRINT AT b,a;" " " " ;AT b+1,
a,
1215 LET jx=10: LET jy=11
1216 GO TO 153
1217 REM #####
1218 REM #####
1219 REM #####
1220 FOR t=2 TO 7
1221 PRINT INK 2;AT b-t,a+1;"N";
INK 6;AT b-t+1,a+1;
1223 IF b-t=bx AND a+1=by THEN G
O TO 2100
1224 IF b-t=by AND a+1=bx THEN G
O TO 2200
1225 IF b-t=souy AND a+1=soux TH
EN GO TO 2300
1226 IF b-t=jy AND a+1=jx THEN G
O TO 2400
1227 IF b-t=oy AND a+1=ox THEN G
O TO 2500
1228 BEEP .1,t: BEEP .1,t+2+INT
(RND*20)
1229 NEXT t
1230 PRINT INK 6;AT b-7,a+1;" "
1231 RETURN
1232 REM #####
1233 REM ###destruction base###
1234 LET sc=sc+10: LET fu=fu+1
1235 FOR z=0 TO 12: BEEP .01,z+4
+2: NEXT z
1236 PRINT INK 2;AT bx,by;"E": F
OR q=0 TO 10: NEXT q: PRINT INK
6;AT bx,by;" " " "
1237 PRINT INK 6;AT b,a;" " " "
INK 6;AT b+1,a;
1238 GO TO 153
1239 REM #####
1240 REM ###destruction helico###
1241 LET sc=sc+50: LET fu=fu+10
1242 FOR z=0 TO 12: BEEP .01,z+4
+4: NEXT z
1243 PRINT INK 2;AT hy,hx;"E": F
OR q=0 TO 10: NEXT q: PRINT INK
6;AT hy,hx;" " " "
1244 LET hx=1: GO TO 153
1245 REM #####
1246 REM ###destruction I ###
1247 LET sc=sc+b0: LET fu=fu+100
: LET vie=vie+1
1248 FOR z=0 TO 12: BEEP .09,z/4
+1,5: NEXT z
1249 PRINT INK 2;AT souy,soux;"E
": FOR q=0 TO 10: NEXT q: PRINT
AT souy,soux; INK 6;" "
1250 PRINT INK 6;AT b,a;" " " " ;A
T b+1,a,
1251 LET soux=1: GO TO 153
1252 REM #####
1253 REM ###destruction T ###
1254 LET sc=sc+b0/2: LET fu=fu+b
0/100
1255 FOR z=0 TO 24 STEP 2-PI/4:
BEEP .004,-20+z: NEXT z
1256 PRINT INK 2;AT jy,jx;"E": F
OR q=0 TO 10: NEXT q: PRINT INK
6;AT jy,jx;" " " "
1257 LET jy=11: GO TO 153
1258 REM #####
1259 REM ###destruction G ###
1260 BEEP .7,0: BEEP .4,4: BEEP
.4,5: BEEP .7,2: BEEP .1,7: BEEP
.1,5: BEEP .1,7: BEEP .1,5: BEE
P .1,7
1261 LET sc=sc-100: LET vie=vie-
1
1262 LET oy=14: LET ox=27
1263 PRINT AT b-t,a+1;" " : GO TO
153
1264 REM #####
1265 REM ###tir droite###
1266 LET z1=150: LET z2=159: LET
z3=146: LET z4=161: PRINT AT b,
a;" " ; INK 0;CHR z1;CHR z2;" "
;AT b+1,a;" " ; INK 0;CHR z3;CHR
z4;" " : FOR t=4 TO 12
1268 PRINT INK 2;AT b,a+t;"_";AT
b,a+t-1;" "
1269 IF a+t=10 AND b=bx THEN GO
TO 3100
1270 IF a+t=jx AND b=jy THEN GO
TO 3200
1271 BEEP .1,t: BEEP .1,t+2
1272 NEXT t
1273 PRINT AT b,a+12;" " "
1274 LET z1=144: LET z2=145: LET
z3=146: LET z4=147: RETURN
1275 REM ###destruction base###
1276 LET z1=144: LET z2=145: LET
z3=146: LET z4=147: LET sc=sc+1
0: LET fu=fu+1
1278 FOR z=0 TO 12: BEEP .01,z+4
: NEXT z
1279 PRINT INK 2;AT bx,by;"E": F
OR q=0 TO 10: NEXT q: PRINT INK
6;AT bx,by;" " " "
1280 PRINT AT b,a;" " " " ;AT b+1,
a,
1281 LET bx=10: LET by=10
1282 GO TO 153
1283 REM #####
1284 REM ###deplacement base###
1285 LET bx=bx+1
1286 PRINT INK 3;AT bx,by;"F": I
NK 6;AT bx-1,by;" "
1287 IF bx=10 THEN LET sc=sc-10
: LET bx=10: PRINT AT 17,10;" "
;AT 10,10: GO TO 153
1288 RETURN
1289 REM ###deplacement soucoupe
###
1290 LET soux=soux+1
1291 PRINT INK 0;AT souy,soux;" "

```

```

4204 AT SOUV,SOUX-1; INK 6;"
4204 IF SOUX>=24 THEN PRINT AT 3
OUV,SOUX;" ": LET SOUX=1: LET sc
=sc-5: GO TO 153
4205 RETURN
4300 REM ###fin de jeu###
4301 BEEP .3,11; BEEP .3,7; BEEP
.3,2; BEEP .2,8; BEEP .2,7; BEEP
.2,9; BEEP .2,7; BEEP .2,6; BEEP
.2,7; BEEP .2,4; BEEP .3,2
4302 PRINT AT 13,13;"autre parti
e"
4303 IF INKEY$<"o" THEN GO TO 4
303
4304 IF INKEY$="n" THEN BEEP .5,
10; STOP
4305 RUN
4500 REM ###deplacement jet###
4501 LET ox=ox-1;
4502 PRINT INK 1;AT oy,ox;"O"; I
NK 6;AT oy,ox+1;
4503 IF ox<=0 THEN LET sc=sc+5:
PRINT AT oy,ox;" ": LET ox=27: G
O TO 153
4505 RETURN
4600 REM ###deplacement helicopte###
4601 LET hx=hx+1;
4702 PRINT INK 3;AT hy,hx;"S"; I
NK 6;AT hy,hx-1;
4703 IF hx>=24 THEN LET hx=1: LE
T hy=13: PRINT INK 6;AT hy,24;"
": LET sc=sc+1: GO TO 153
4704 RETURN
4799 REM ###deplacement jeep###
4800 LET jy=jy+1;
4802 PRINT INK 2;AT jy,jx;"T"; I
NK 6;AT jy-1,jx;
4803 IF jy>=20 THEN LET jy=11: L
ET sc=sc-10: PRINT INK 6;AT 20,j
x;" ": GO TO 153
4804 RETURN
4999 REM ###deplacement tank###
5000 LET cx=cx-1: LET cy=cy+1;
5002 PRINT INK 1;AT cy,cx;"H"; I
NK 6;AT cy-1,cx+1;
5003 IF cy<=19 AND cx<=0 THEN LE
T cx=6: LET cy=11: LET sc=sc-1:
PRINT INK 6;AT 19,0;" ": GO TO 1
53
5004 REM ###deplacement tir du tank###
5005 IF cy=b AND INKEY$<"1" THE
N PLOT 34,32: DRAW 60,0: PAUSE 1
0: DRAW INVERSE 1;-60,0: GO SUB
6000
5007 RETURN
5999 REM ###explosion du panzer###
6000 LET vie=vie-1;
6002 FOR k=0 TO 7;
6003 BORDER k: PAPER k: BEEP .01
-20: BORDER k: PAPER k: BEEP .0
1,20;
6004 NEXT k
6005 FOR w=40 TO 0 STEP -2;
6006 BEEP .001,w: BEEP .001,w/4;
6007 NEXT w
6008 PRINT AT cx,cy: INK 0;" ":
PAPER 6: BORDER 4: RETURN
6009 PRINT AT b,a;" ":AT b+1,
a;
7999 REM ###initialisation###
8000 LET x=140: LET a=7: LET b=1
7;
8002 LET y=140: LET z1=144: LET
z2=145: LET z3=146: LET z4=147
8003 LET jx=10: LET jy=11;
8004 LET soux=1: LET souy=14
8005 LET vie=4;
8006 LET sc=0;
8007 LET bo=1000;
8008 LET pa=200;
8009 LET fu=300;
8010 LET hx=1: LET hy=13;
8012 LET z1=144: LET z2=145: LET
z3=146: LET z4=147: LET z5=148;
8013 LET bx=10: LET by=10: LET o
x=27: LET oy=14: LET cx=0: LET c
y=11;
8015 LET aa=4500;
8016 RETURN
8017 REM tank--H H
8018 REM soucoupe--I I
8019 REM arbre--J J
8020 REM partie decor-K K
8021 REM partie decor-L L
8022 REM partie decor-M M
8023 REM AB partie panzer AB
8024 REM CD partie panzer CD
8025 REM E explosion E
8026 REM F base F
8027 REM G jet G
8030 REM N tir panzer N
8031 REM Oppartie panzer O P
8032 REM OD partie panzer O D
8033 REM
8034 REM OP partie panzer O P
8035 REM CR partie panzer C R
8036 REM T jeep T
8037 REM S helicoptere S
8999 REM ###representation###
9000 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L3;
9001 PRINT AT 1,4: FLASH 1;" PAN
ZER DIVISION"; FLASH 0; INK 6;A
T 2,7;"O A.FLORENT"
9002 PLOT 32,104: DRAW -16,-32:
PLOT 227,145: DRAW 0,8,P/2
9003 PLOT 32,104: DRAW 96,16: C
IRCLE 96,40,5: CIRCLE 120,40,5: C
IRCLE 160,40,5
9004 PLOT 156,72: DRAW 150,0: PLO
T 200,56: DRAW 0,6: DRAW 0,0: DR
AU 0,-8;
9005 PLOT 15,72: DRAW 0,-16: PLO
T 232,146: DRAW 17,-8: PLOT 232,
152: DRAW 17,6: PLOT 232,156: DR
AU 17,19;
9006 PLOT 0,56: DRAW 243,0: PLOT
120,74: DRAW 10,0: PLOT 120,76:
DRAW 10,0: PLOT 120,78: DRAW 10
0;
9007 PLOT 0,56: DRAW 0,-8: PLOT
64,56: DRAW 10,0: PLOT 64,60: DR
AU 10,0: PLOT 64,62: DRAW 10,0;
9008 PLOT 184,72: DRAW 70,-16: P
LOT 40,62: DRAW 3,0: PLOT 40,62:
DRAW 0,-8;
9009 PLOT 120,120: DRAW 19,-40:

```

Suite page 7

François ZIMMERLIN

[illegible]

Bon, d'accord, nous sommes des mauvais! Nous critiquons par plaisir, nous ne sommes pas objectifs, nous ne faisons pas la part des choses et il serait temps que nous rentrions dans le rang: beaucoup de jolies publicités, beaucoup de beaux compliments et tout le monde sera content.

L'embêtant c'est que, sans être philanthropes, nous préférons pouvoir dire merde à qui nous voulons et compter sur le nombre d'exemplaires vendus à nos lecteurs plutôt que de voir notre existence liée à nos ventes de publicité.

Comme ça, si nous sommes vraiment nuls, nous n'en avons plus pour longtemps et Messieurs les fabricants et les importateurs pourront recommencer à vivre sans angoisses et sans critiques.

De toutes façons, ce sont en général les mauvais qui nous agressent, les autres tiennent compte de nos suggestions et essayent normalement de prendre leur part de marché sans tricher.

Et pour prouver, si le besoin s'en fait encore sentir, que nous ne voulons pas être un journal comme les autres, nous vous demandons votre aide pour semer encore plus la zizanie: écrivez nous pour nous parler de tous les problèmes que vous rencontrez. Je dis bien TOUTS les problèmes, que ce soit sur les publicités trompeuses, sur l'achat de matériels ou de logiciels, sur les délais de livraison, sur la fiabilité des produits, sur le service après-vente, ou sur les prix.

Dès que vous estimez que l'on vous prend pour un gogo, il faut que les autres le sachent et Hebdogiciel est là pour le faire savoir.

Nous acceptons tout, même les ragots et les commérages! Nous vérifierons, bien entendu, vos affirmations et rien ne sera censuré.

Délateurs de France et de Navarre, à vos lettres anonymes!

Gerard CECCALDI



Celle de droite : "Pourquoi il plisse les yeux?"
Celle de gauche : "C'est le succès qui lui monte aux yeux!"
Loridan : "J'ai rien aux dents et je suis content"
Celle de droite : "Le succès? Pourquoi, c'est qui?"
Celle de gauche : "C'est Loridan, un des patrons de D & L, ceux qui importent Scrabble et Match Point"
Loridan : "J'ai gagné un oscar, euh... un Tilt d'or et je suis content."
Celle de droite : "Maaaaais alors, il est riche?"
Celle de gauche : "Ouais, et quand il ouvre les yeux, il est même beau."
Loridan : "Allez, hop, on y va, les filles?"





Des cubes, des cubes, toujours des cubes. Les déplacer, les détruire, il faut aligner les trois diamants. Mais attention aux monstres...

Patrice TRES

```
1 REM*****
2 REM*** CUBIX 1 ***
3 REMINITIALISATION
4 REM*****
100 PRINT "J'AI POKÉ 36878, 15
110 PRINT "PENDANT LE JEU NE PAS"
120 PRINT "ENFONCER UN STOP ET"
130 PRINT "RESTORE EN MEME TEMPS"
140 FOR I=1 TO 2500: NEXT
150 X="UN PETIT INSTANT S V P"
160 FOR I=1 TO 2500: PRINT "*****"; TAB(22-I); LEFT$(X, I)
170 FOR J=1 TO 2500: NEXT: POKE 36877, 250: POKE 36878, 0: NEXT
35999 REM CARACTERES
40000 POKE 33, 0: POKE 34, 20: POKE 35, 0: POKE 36, 20: CLR
40005 POKE 36859, PEEK(36859) AND 240 OR 15
40010 FOR I=0 TO 511: POKE 7168+I, PEEK(32768+I): NEXT
40015 A=7168+338: REM P. HAUT
40016 B=7168+358: REM MONSTRE
40017 C=7168+368: REM CUBE
40018 D=7168+378: REM BORD
40019 E=7168+388: REM DIAMANT
40020 F=7168+398: REM P. BAS
40021 G=7168+408: REM P. DROITE
40022 H=7168+418: REM P. GAUCHE
40023 J=7168+438: REM M.M. GAUCHE
40024 K=7168+428: REM M.M. DROIT
40025 L=7168+458: REM M.M. BAS
40026 M=7168+478: REM M.M. HAUT
40100 FOR I=0 TO 7: READ Z: POKE I+Z, NEXT
40102 FOR I=0 TO 7: READ Z: POKE I+Z, NEXT
40104 FOR I=0 TO 7: READ Z: POKE I+Z, NEXT
40106 FOR I=0 TO 7: READ Z: POKE I+Z, NEXT
40108 FOR I=0 TO 7: READ Z: POKE I+Z, NEXT
40110 FOR I=0 TO 7: READ Z: POKE I+Z, NEXT
40112 FOR I=0 TO 7: READ Z: POKE I+Z, NEXT
40114 FOR I=0 TO 7: READ Z: POKE I+Z, NEXT
40116 FOR I=0 TO 7: READ Z: POKE I+Z, NEXT
40118 FOR I=0 TO 7: READ Z: POKE I+Z, NEXT
40120 FOR I=0 TO 7: READ Z: POKE I+Z, NEXT
40122 FOR I=0 TO 7: READ Z: POKE I+Z, NEXT
40199 PRINT "J'
40200 PRINT "POUR LA SECONDE "
40205 PRINT "PARTIE APPUYEZ "
40207 PRINT "SUR "
40209 PRINT "SHIFT, RUN, STOP..."
41000 REM DATA
41002 DATA 231, 36, 68, 68, 126, 219, 219, 126
41004 DATA 24, 126, 98, 219, 255, 231, 231, 231
41006 DATA 255, 129, 189, 189, 189, 189, 129, 255
41008 DATA 255, 255, 255, 255, 255, 255, 255, 255
41010 DATA 255, 231, 195, 129, 129, 195, 231, 255
41012 DATA 126, 219, 219, 126, 68, 68, 36, 231
41014 DATA 97, 241, 159, 252, 252, 159, 241, 97
41016 DATA 134, 143, 249, 63, 63, 249, 143, 134
41018 DATA 7, 15, 15, 15, 15, 7, 3
41020 DATA 192, 224, 240, 240, 240, 224, 192
41022 DATA 255, 255, 126, 68, 68, 0, 0, 0
41024 DATA 0, 0, 0, 68, 126, 255, 255
```

```
0 SC=0: S2=36879: S3=36878: S4=36877: POKE 36878, 15: Z1=37137: Z2=37152
1 POKE 36879, 248: PRINT "J'AI POKÉ 36878, 15: Z1=37137: Z2=37152
2 C=36: PH=33: B=37: D=38: PB=39: PD=40: PG=41: E=32: M(1)=1+23: J(1)=J+23: M(2)=1+42: J(2)=J+42
3 M(3)=1+419: J(3)=J+419: M(4)=1+438: J(4)=J+438: NM=9: M=35: PP=I+208: PC=J+208: RESTOR
4 NP=3: FORK=0 TO 21: POKE I+K, 2: POKE J+K, 2: POKE I+K+440, 8: POKE J+K+440, 2: NEXT
5 FORK=0 TO 440 STEP 2: POKE I+K, 8: POKE J+K, 2: POKE I+K+21, 8: POKE J+K+21, 2: NEXT
6 FORK=0 TO 43: POKE I+K, 8: POKE J+K, 2: NEXT
7 FORK=0 TO 166: READ A: POKE I+A, C: POKE J+A, 6: NEXT
8 DATA 24, 26, 46, 48, 50, 52, 54, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64
9 DATA 68, 78, 72, 74, 76, 98, 92, 94, 96, 98, 100, 101, 102, 103, 104, 105
10 DATA 106, 107, 108, 112, 116, 118, 134, 136, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147
11 DATA 148, 149, 150, 151, 152, 156, 158, 160, 178, 180, 182, 184, 185, 186, 187, 188
12 DATA 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 200, 202, 204, 206, 222, 224, 226, 228
13 DATA 230, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 244, 248, 250, 252, 266, 268
14 DATA 270, 272, 274, 276, 277, 278, 279, 281, 282, 283, 288, 290, 292, 294, 296, 305
15 DATA 310, 312, 314, 316, 318, 320, 322, 324, 326, 328, 332, 334, 336, 338, 340, 342
16 DATA 344, 346, 348, 350, 354, 356, 358, 362, 370, 372, 376, 378, 388, 382, 384, 386
17 DATA 387, 388, 389, 390, 391, 392, 394, 398, 400, 402, 404, 406, 420, 422, 424, 426
18 DATA 428, 430, 432, 434, 435, 436, 437
19 POKE I(1), M: POKE J(1), 0: POKE I(2), M: POKE J(2), 0
20 POKE I(3), M: POKE J(3), 0: POKE I(4), M: POKE J(4), 0: POKE I(5), M: POKE J(5), 0: POKE I(6), M: POKE J(6), 0: POKE I(7), M: POKE J(7), 0
21 POKE 37154, 127
22 PRINT "*****SC*****"
23 PRINT "*****PARTIE APPUYEZ *****"
24 PRINT "*****"
25 X=(PEEK(Z1)+PEEK(Z2)-149): IFX=152 THEN R=22: T=152: S=PB: Q=45: GOT0200
26 IFX=156 THEN R=22: T=156: S=PH: Q=47: GOT0200
27 IFX=32 THEN R=1: S=PD: T=32: Q=42: GOT0300
28 IFX=144 THEN R=1: S=PG: T=144: Q=43: GOT0300
29 IFX(1)=PP OR X(3)=PP OR X(4)=PP THEN 1500
30 GOSUB 800: GOT020
31 FOR I=1 TO 3: RESTORE: X1=INT(RND(1)*154+2): FORT=0 TO X1: READ A: NEXT: POKE I+A(U), D
32 POKE J+A(U), 2: NEXT: IF A(1)=A(2) OR A(1)=A(3) OR A(2)=A(3) THEN 80
33 RETURN
200 P1=PP+208: C1=PC+208: POKEPP, S
201 IFX=T AND (PEEK(PP+R)=E OR PEEK(PP+R)=M) THEN 210
```



SPECTRUM

Suite de la page 2

```
PLOT 51,75: DRAW -3,0: PLOT 51,7
0: DRAW 0,6
0010 PLOT 128,120: DRAW 24,0: PL
OT 52,78: DRAW 5,0: PLOT 52,79:
DRAW 5,0: PLOT 52,80: DRAW 5,0
0011 PLOT 152,120: DRAW 16,-56:
PLOT 55,76: DRAW 3,0: PLOT 55,82
: DRAW 3,0: PLOT 55,82: DRAW 0,-
6
0012 PLOT 152,120: DRAW 32,-56:
PLOT 51,75: DRAW 5,3: PLOT 51,82
: DRAW 5,-3
0013 PLOT 184,72: DRAW 0,-16: PL
OT 40,102: PLOT 41,102: PLOT 50
105: PLOT 51,105: PLOT 00,100: P
LOT 51,100: PLOT 100,111: PLOT 1
01,112
0014 PLOT 255,50: DRAW -1,-8: PL
OT 16,48: DRAW 24,0: -PI/8
0015 PLOT 254,48: DRAW -40,-32:
PLOT 250,48: DRAW -24,0: -PI/8
0016 PLOT 214,16: DRAW -176,0
0017 PLOT 8,46: DRAW 0,0
0018 PLOT 16,48: DRAW 22,-32
0019 PLOT 120,120: DRAW 107,36
0020 PLOT 152,124: DRAW 75,24
0021 CIRCLE 45,30.5,4: CIRCLE 45
30.5,15
0022 CIRCLE 211,32,4: CIRCLE 211
32,15
0023 CIRCLE 82,20,3: CIRCLE 82,2
```

```
0,1
0024 CIRCLE 113,20,3: CIRCLE 113
20,1
0025 CIRCLE 175,20,3: CIRCLE 175
20,1
0026 CIRCLE 145,20,3: CIRCLE 145
20,1
0027 PLOT 80,80: DRAW 0,-8
0028 PLOT 80,80: DRAW 0,0
0029 PLOT 80,80: DRAW 0,0
0030 PLOT 80,80: DRAW -6,0
0031 PLOT 80,80: DRAW 0,4
0032 PLOT 80,80: DRAW 0,-4
0033 PLOT 80,80: DRAW 4,0
0034 PLOT 80,80: DRAW -4,0
0035 PLOT 170,80: DRAW 31,0
0036 PLOT 210,80: DRAW 10,-16
0037 PLOT 211,80: DRAW 13,-16,-P
I,7
0038 PLOT 66,110: DRAW 5,10
0039 PLOT 72,120: DRAW 10,0
0040 PLOT 82,120: DRAW 1,-14
0041 PLOT 72,120: DRAW -1,10
0042 PLOT 71,130: DRAW 6,3
0043 PLOT 77,141: DRAW 8,0
0044 PLOT 84,141: DRAW -1,-7
0045 PLOT 84,134: DRAW 1,0
0046 PLOT 85,134: DRAW 0,-1
0047 PLOT 85,134: DRAW 0,-2
0048 PLOT 85,132: DRAW -1,0
0049 PLOT 83,132: DRAW -1,-5
```

```
0050 PLOT 76,135: PLOT 76,136
0051 PLOT 73,128: DRAW -3,-14
0052 PLOT 73,128: DRAW 0,0
0053 PLOT 70,125: DRAW 0,-12
0054 BEEP .1,7: BEEP .1,0: BEEP
.1,11: BEEP .1,9: BEEP .1,11: BE
EEP .1,0: BEEP .1,7: BEEP .1,0:
EEP .1,11: BEEP .1,9: BEEP .1,11
: BEEP .1,0: BEEP .1,7: BEEP .1,
0: BEEP .1,11: BEEP .1,9: BEEP .1,
11: BEEP .1,7: FOR A=7 TO 20:
BEEP .1,3: NEXT A
0055 IF INKEYS="" THEN GO TO 006
0056 CLS: BORDER 0: PAPER 7: IN
K 4
0057 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: C
LS
0058 PRINT "-----"; FLASH
1;"regles"; FLASH 0;"-----"
0059 PRINT "dans un desert torid
e et aride"
0060 PRINT "vous devez diriger
un panzer"
0061 PRINT "et detruire le plus
grand nombre"
0062 PRINT "d'ennemis que vous r
encontreerez"
0063 PRINT "mais attention certa
in sont pieges"
```

```
0075 PRINT "tableau des points
I 1000 pts
T 100 pts
S 50 pts
M 10 pts
F 10 pts
O -1 vie
0076 PRINT "tableau des commande
s
5 gauche
0 droite
1 tir gauche
2 tir vertical
3 tir droit
pour commencer qd
pressez une touche"
0077 IF INKEYS="" THEN GO TO 007
0078 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
0079 FOR A=0 TO 12 STEP A=5 IN PI
-50R A
0080 BEEP .2,A: BEEP .2,A+2
0081 NEXT A
0082 RETURN
0083 REM procedure de sauvegarde
0084 SAVE "panzer0a"
0085 RUN
0086 REM fin de procedure
0087 REM *****
```

A POIL APPLE ! L'APPLE JUSQU'AU TROGNON

Ordinateur vedette, ordinateur passion, Apple est en passe de devenir le "Frigidaire" des réfrigérateurs. Voici la première partie de tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur ces nouveaux anciens engins dépassés à la pointe du progrès.

GARAGE, SWEET GARAGE

L'histoire d'Apple remonte à 1975. Steven Wozniak, son père spirituel, étudiait à l'université. Ce qui l'amusa le plus, c'était d'inventer des ordinateurs, une occupation comme une autre pour ce mauvais élève qui ne désirait qu'une chose: qu'on le laisse vaquer à cette occupation pour le moins bizarre.

C'est dans son garage que Wozniak créa son premier engin qui comportait un micro-processeur 8 bits 6502, 8K de RAM, pas de ROM (!) à part celle qui contenait les caractères affichables à l'écran et une interface cassette.

Cet Apple, qui ne s'appelait pas encore Apple I, n'était vendu que sous forme de carte électronique, mais on pouvait se procurer un clavier, des ROM Basic et un boîtier de protection. L'interpréteur Basic ainsi que le moniteur (programme contenant les routines nécessaires au fonctionnement de la machine) étaient écrits directement en langage machine et, pour 666 dollars de l'époque, vous possédiez quand même une pomme.

APPLE I

Steven Wozniak et son associé Steve Jobs trouveront immédiatement des capitaux énormes pour la fabrication en série de ce produit qui allait révolutionner le monde: ils vendirent leur mini-bus!

Mais les clubs d'informatique s'enthousiasmaient très vite pour leur machine et ils rencontrèrent ce à quoi tout américain digne de ce nom rêve toutes les nuits: le succès! Durant l'année 76 l'on assista à un développement spectaculaire de leur chiffre d'affaires et plusieurs centaines d'Apple I se vendirent tant aux clubs qu'aux particuliers.

HUIT PORTS

Fin 76, Wozniak améliora les capacités de l'Apple, qui prit alors le nom d'Apple II, en lui ajoutant de grandes possibilités: la haute-résolution couleur de 280 points sur 192 lignes, 48K de RAM, le Basic et le moniteur en ROM, une entrée/sortie cassette intégrée et huit ports d'extensions. Ces derniers feront la gloire de l'Apple jusqu'à nos jours, car ils permettent d'augmenter les capacités de la machine à l'infini en lui rajoutant des cartes électroniques aussi variées que nombreuses.

IL EST NE LE DIVIN APPLE

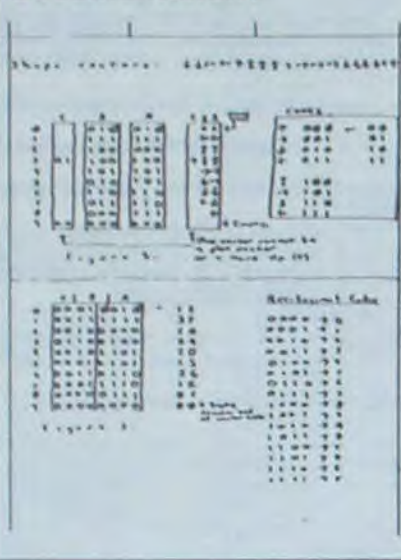
Apple Computer Inc. naquit officiellement en janvier 1977 et la compagnie sortit ses premiers Apple II en juin 1977. Depuis, les ventes n'ont cessé d'augmenter jusqu'à atteindre le chiffre fantastique de 1.800.000 exemplaires vendus à fin 84 (Toutes machines confondues).

Dès 1978 Apple fit son entrée sur le vieux continent et, aussi étonnant que cela puisse paraître, c'est en France qu'il recueillit le plus de suffrages favorables.

DRIVE ME CRAZY

Apple se rendit vite compte que développer une unité de disquette pour leur ordinateur était primordial. La lecture sur cassette était d'une lenteur sans nom et pas toujours sûre. Le drive fut donc conçu fin 1977 et son système d'exploitation, le DOS

L'ancienne et la nouvelle documentation!



version 3 apparut exactement le 29 juin 1978 à 12h 56. Les disquettes, au format 5 1/4 pouces, ne comportaient que 35 pistes de 13 secteurs, autorisant un stockage de 116480 octets. Le DOS 3.1 (20 juillet 1978 22h35), révision de son prédécesseur fut commercialisé jusqu'au 16 février 1979 à minuit (cachet de la poste faisant foi), date à laquelle une nouvelle version arriva sur le marché: le DOS 3.2, accompagnant le nouveau nué de chez Apple: l'Apple II Plus. (Zioup)

PLUS + QUE MOI TU MEURS

La grande différence entre l'Apple II et l'Apple II Plus était sans aucun doute la mémoire interne. La carrosserie n'avait pas changé et le moteur non plus, mais l'Apple II possédait le Basic Entier et le moniteur simple, alors que le II Plus roulait au Basic Applesoft. Ce basic permettait enfin de travailler sur des nombres flottants et le moniteur "auto-start" autorisait l'initialisation du Basic ainsi que le chargement automatique du DOS de la disquette dès l'allumage de l'appareil. La documentation était plus fournie (les Apple II étaient vendus avec quelques feuillets photocopiés) et la carte principale (supportant ROM et RAM) était modifiée de telle sorte que l'on puisse y placer des mémoires de 16K au lieu des 4K initiales.

CORK EN STOCK

L'arrivée en force d'Apple Europe en 1980, avec la construction de l'usine de Cork en Irlande, l'installation d'un grand centre de distribution en Hollande à Zeist (de citron!) et de ses quartiers généraux à Neuilly près de Paris permit à la compagnie de se frayer un chemin ou plutôt une autoroute vers l'importation massive de ses machines. Apple a maintenant un réseau de 16 importateurs qui commercialisent les ordinateurs en Autriche, au Bénélux, en Espagne, en Finlande, en Israël, et même en Turquie!

L'HONNEUR PERDU DE L'APPLE III

256K de RAM, meilleure définition graphique (560x192) que l'Apple II+, 80 colonnes et drive intégré font de l'Apple III un ordinateur semi-professionnel. Possédant un système d'émulation Apple II, il permet aussi bien aux chefs d'entreprises de jouer à Pac-Man pendant les réunions que de reprendre leurs calculs faits la veille au soir chez eux. L'Apple III possède seulement quatre ports d'extension, mais dispose de nombreuses interfaces inté-

grées (disque, RS232, couleur, manettes de jeu (!), imprimante, disquettes additionnelles, etc...). Un circuit tic horloge tac est même inclus tac dans tic l'appareil tac. Le clavier est complet et comporte les touches Pomme que nous retrouverons sur le IIe. L'Apple III roule au 6502B 1,4Mhz, qui permet un adressage sur 512K.

Le système d'exploitation n'est pas du tout basé sur le même principe que celui de l'Apple II. En l'appelant SOS (Sophisticated Operating System), les ingénieurs d'Apple ne croyaient pas si bien dire. L'architecture et les commandes du SOS, dont PRODOS tirera parti, sont assez impressionnantes et nécessitent quelques heures (ou quelques journées) d'apprentissage et de tirage de cheveux. Le Basic (Apple Business Basic) permet sans problèmes le trituration intensif de cervelle avec des instructions aussi éloignées du standard Microsoft que le café Pouchkine du Harry's bar.



▲ APPLE III

Nous avons failli assister à la sortie de l'Apple III+, (coucou, j'suis pas là!) mais Apple y a renoncé. Apparemment, il n'y a pas de grand changement à attendre en ce qui concerne cette machine, l'arrivée de nouveaux produits totalement différents devant à l'évidence intéresser plus les ingénieurs d'Apple que leurs anciennes inventions.

L'APPLE II ZEÜ

À la sortie de l'Apple IIe (enhanced -amélioré-), on s'attendait à voir une machine nouvelle. Raté!

En fait, ce qui distingue l'Apple II+ de l'Apple IIe est le clavier, plus "professionnel", donnant accès à toutes les touches comme le crochet droit, inaccessible sur l'Apple II+ et quatre touches supplémentaires: DEL, TAB, Pomme-ouverte et Pomme-fermée. Elles proviennent de l'Apple III mais peuvent faire office de touches de fonctions en particulier pour le traitement de texte ou les traitements de fichier. Deux positions de clavier

sont disponibles: le clavier AZERTY et le clavier QWERTY. Les touches ont un double marquage ce qui est assez agaçant, pour employer un mot correct. En fait c'est carrément emmerdant! Allez, je l'ai dit, ça fait du bien. Les minuscules sont accessibles au clavier et affichées à l'écran. Les flèches haut et bas ont été rajoutées, ce qui permet une édition plus simple malgré l'absence d'éditeur (!). L'innovation est la double-haute résolution.



▲ APPLE IIe

Ce nouveau mode graphique permet de travailler en 16 couleurs sur 280x192 points ou en noir et blanc sur 560x192 points.

L'interface cassette existe toujours (!) mais la carte mère de l'Apple IIe a été entièrement revue et modifiée. Lorsqu'on la compare à celle de l'Apple II+, on s'aperçoit qu'il ne reste plus grand chose: les RAM et les ROM ne sont plus que de grosses puces, le SLOT 0 n'existe plus mais sa disparition a été comblée par l'ajout d'un slot auxiliaire utilisé pour étendre la mémoire à 128K.

Le Basic n'a pas du tout été modifié et est toujours aussi lent et incomplet. Les ingénieurs de Microsoft, créateurs de l'Applesoft, auraient pu profiter de l'occasion pour y ajouter des commandes du type ELSE, PAINT ou SOUND, que l'on trouve maintenant sur pratiquement tous les ordinateurs, mais il faut croire qu'ils n'étaient pas en forme ou alors les japonais les ont achetés. Le moniteur a été réécrit pour accepter les minuscules et reconnaître une carte 80 colonnes.

Les logiciels professionnels se sont vite adaptés à cette nouvelle machine et les différentes cartes qui s'enfichaient dans les slots du II+ fonctionnent en général sur le IIe. Cette compatibilité a été nettement bénéfique au IIe, car elle lui a permis de démarrer avec un grand parc de logiciels et de cartes disponibles dès sa sortie.

ATTENTION CHUTE DE POMMES!

Pendant la période 1981-1983, Apple ne se sentait ni bien, ni mal. Les ventes tenaient bon mais les Apple IIe et III ne vendaient hélas pas comme des petits pains. Les acheteurs étaient des petites entreprises, des fans d'Apple mordus d'informatique ou de jeux américains. L'homo vulgair, qui avait peur de se sentir con sans ordinateur ne se dirigeait pas sur le matériel Apple mais plutôt sur Texas, Oric ou Commodore, le prix et les capacités voisines plaçant en leur faveur.

NDLR: Homo vulgaris? Et ta soeur? Qu'est ce qu'il a de plus, ton AAAAAApple, hé pomme! Tu as vu le basic du Texas, va-sans-else? Tu as entendu le synthé du Commodore, va-sans-beep! Tu as vu le graphisme de l'Oric, va-sans-couleurs!

Il est vrai qu'à environ 15.000 francs (système avec console, drive, moniteur), on hésitait à acheter un Apple dont on ne savait trop que faire lorsque l'on n'était pas passionné d'informatique.

NDLR: Et il insiste, voilà maintenant que la passion de l'informatique est réservée à Apple! N'importe quoi!

Vint ensuite la sortie de Lisa, machine révolutionnaire (entièrement pompée sur Xerox) dont le prix initial (80.000 Francs) était peut-être (peut-être) un peu exagéré et qui se vendit sûrement (sûrement) très mal. On trouve maintenant Lisa à environ 50.000 francs, avec un disque dur de 10 mégas et une unité de disquette de 400K, ce qui est peut-être (peut-être) déjà plus raisonnable.



▲ LISA

LE MAC

Le Macintosh, par son prix plus abordable mais encore élevé (environ 25.000 francs), sa technologie Lisa et son air sympa a tout de suite plu au public, surtout avec 650 briques de publicité pour la France. Ses avantages sont nombreux: une disquette intégrée de 400Ko, 128K de RAM, 64K de ROM, un écran presque aussi bon que celui de Lisa et la fameuse souris.

La dernière version du Mac possède 512K de RAM, mais le prix augmente de 10.000 francs. Bonjour le prix du Kilo (Ko bien sûr)!

II + 1 = C



▲ APPLE IIc

L'Apple IIc (compact) est apparu en avril 1984. C'est le dernier né de la famille. Il est d'un aspect totalement différent de ses prédécesseurs, petit et léger, avec une unité de disquette intégrée. Il fonctionne avec un dérivé du 6502: le 65C02 qui comporte des instructions et des modes d'adressages supplémentaires. À l'intérieur du petit monstre sont stockées sous forme de circuits intégrés une carte 80 colonnes étendue portant la mémoire à 128K et disposant de la couleur double-haute résolution, deux cartes super-séries (pour imprimante et modem), une carte contrôleur autorisant un drive supplémentaire et une carte souris. Le prix, s'il reste élevé (environ 12.000 francs), est tout de même beaucoup plus attirant que le IIe puisqu'il comprend les cartes dont nous venons de parler. Un Apple IIe, pour une configuration équivalente au IIc, demande une rallonge d'environ 5.000 francs.

Apple a annoncé un écran plat haute-résolution à cristaux liquides mais le prix (6000 francs environ) risque de faire fuir les utilisateurs qui espéraient faire du IIc un portable. De toute façon, l'encombrement et le poids de l'alimentation électrique séparée le rendent aussi portable qu'un éléphant adulte. Alimentation que l'on ne voit d'ailleurs pas beaucoup dans les publicités pour le portable IIc qui peut se porter à la main (850 bâtons, la campagne publicitaire de fin d'année!).

10000..16000.. 20000.. N'EN JETEZ PLUS!

Les premiers logiciels sur Apple étaient écrits pour la plupart en Basic entier et utilisaient mal les ressources graphiques de l'appareil, mais assez rapidement de nombreuses sociétés ont commencé à y regarder de

Suite de la page 12

TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LES DISQUETTES ET MEME PLUS

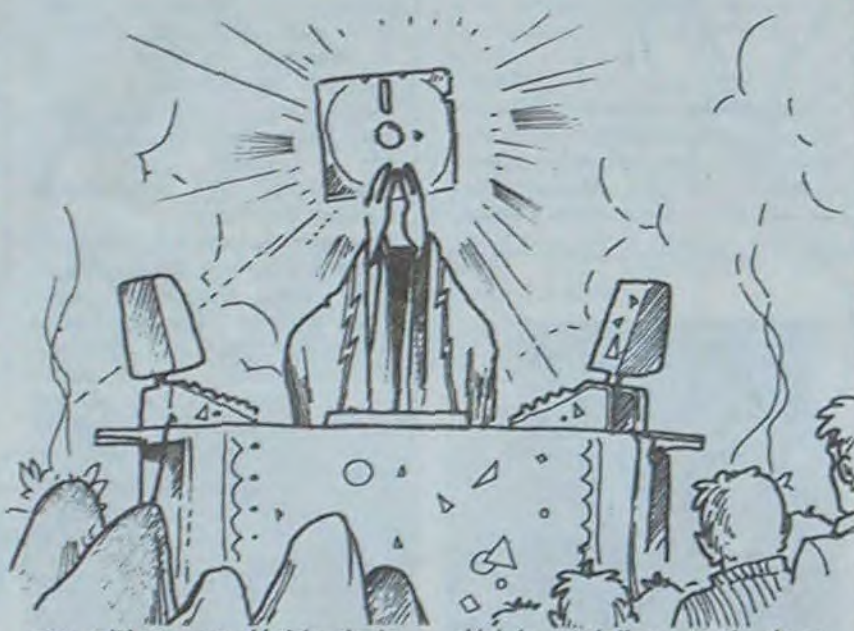
J'ai toujours pensé que les disquettes étaient trop chères. Plus j'y réfléchis, et plus j'en suis convaincu. Prenez le problème à l'envers: avez-vous déjà examiné une cassette de près? Vous remarquerez que c'est un objet assez complexe. Il y a des picots d'entraînement de la bande, un boîtier en plastique moulé, des vis et plein de petites pièces. Bon. Et malgré ça, on arrive à trouver des cassettes pour un prix dérisoire. Maintenant, regardons une disquette à la loupe. Merci professeur Burp. Que constatons-nous? C'est un simple disque magnétique coincé en sandwich entre deux feuilles de plastique dur. Alors quoi, merde, vous n'allez pas me dire que ça coûte plus cher de fabriquer une disquette qu'une cassette. Seulement voilà, la disquette, c'est "noble". Et un gars qui investit près de 4000 balles dans un drive est supposé lâcher 30 ou 40 francs pour s'acheter une disquette. OK. Mais celles-ci ne sont pas vendues à l'unité. Ou alors il faut pleurer auprès de son vendeur pour qu'il se décide à ouvrir une boîte. Donc, c'est 300 ou 400 francs qui se font la paire d'un seul coup. Dur pour votre porte-monnaie. Je vais peut-être passer pour un radin, mais j'ai fini par trouver moins cher. Dynamite computer, un petit magasin de la rue de Dunkerque, vend de la disquette Nashua au prix de 135 F la boîte de 10. Font très fort les p'tits gars. Bénéficiant de cette publicité entièrement gratuite, ils devraient épuiser leur stock à toute pompe. Au passage, je vous signale que Nashua était second au cash-box de la disquette paru dans la revue américaine Byte récemment. Simplement pour dire que malgré le prix, on ne vous vend pas du caca.

Je me suis toujours posé la question de savoir ce qui pouvait différencier une disquette "simple densité" d'une disquette "double densité". Et tels que je vous imagine, lecteurs attentifs et fébriles,

vous avez dû vous la poser également. Comme je m'y connais autant en fabrication de hard qu'en étude sur les mœurs des pygmées en Afrique équatoriale, je me suis rabattu sur un représentant d'une grande marque dont le nom commence par "MEMO" et se termine par "REX", mais que je ne veux pas citer ici. A ses dires, il semblerait que ce soit essentiellement une question de vérification qui fasse la qualité d'une disquette. On en prend une au hasard, et on la passe dans une énorme machine appelée "testeur". Celle-ci procède à des examens d'écriture et de lecture puis compare à des résultats standards. En fonction de

encoche sur le côté gauche de vos disquettes, de la même taille que celle qui se trouve sur le côté droit, vous pouvez l'utiliser sur la seconde face. Economie: 50%. Ca y est, on arrive à faire tomber les prix. Vous noterez cependant que certaines disquettes sont vendues "simple face" et d'autres "double face". On en revient à ce que je disais tout à l'heure et que vous avez entendu si vous ne dormiez pas: c'est encore une question de tests. Dans un cas on vérifie une seule face, et dans l'autre cas les deux. MAIS, car il y a un mais, je n'ai pas encore réussi à trouver une seule disquette qui ne fonctionne pas sur la seconde face. J'en

correctement, mais pas trop pour ne pas abîmer le disque. Enfin, tout cela réclame du doigté et de la patience. Mes copains turfistes ont réglé la question en utilisant leur pince à tiercé. Ca marche, mais ça fait des trous ronds, pas beaux, pas pros. Or, depuis quelques temps, on trouve sur le marché français des pinces à faire des trous carrés. Elles sont spécialement calibrées pour faire l'encoche à la distance exacte du bord de la disquette. Résultat impeccable garanti. Je ne vous dirai pas que j'ai trouvé la mienne dans le même magasin que tout à l'heure pour la somme de 69 F, parce qu'on finirait par croire que j'ai des actions chez eux. Hebdogiciel se doit d'informer le consommateur, c'est notre bible et notre règle de conduite. Alléluia. Et puisque vous voulez toujours en savoir plus, je vais conclure sur une éblouissante démonstration technique qui va vous couper le souffle: une disquette est formée d'un disque souple qui est lui-même un film en polystyrène. Ce film est recouvert d'une couche d'oxyde magnétique d'une composition aussi secrète que la formule de Coca Cola et d'une épaisseur uniforme de cent micropouces sur les deux faces. Les disques sont polis à l'aide d'un film traité au silicium, ce qui est, vous en conviendrez, plus performant que la toile émeri ou la paille de fer. Plus la couche est fine, moins il y a de friction. Et moins il y a de friction, moins il y a d'usure des têtes. CQFD. L'ensemble est placé dans une pochette de protection en vinyl doublée d'un revêtement synthétique non tissé et non pelucheux. La pochette est alors scellée, soudée ou collée selon le courage des fabricants, et ensuite roulez jeunesse, en piste pour le circuit commercial. Bien. Cette démonstration m'ayant littéralement épuisé, je m'en vais prendre un aspirine et me passer une disquette de Michael Jackson pour me requinquer.



ces critères, on décide de la qualité de la disquette, et vlan tiens, celle-là elle est bonne cong, je te vais la vendre plus cher. En fait, tout cela ne me paraît pas extrêmement probant, et vous avez toutes les chances d'obtenir les mêmes résultats avec de la simple ou de la double densité. C'est ce qui ressortirait d'une étude menée par le CNET, mais comme c'est confidentiel, je ne vous l'ai pas dit. Parlons maintenant du coup de la double face. Fûtes comme vous l'êtes, vous avez déjà remarqué qu'en faisant une

déduit qu'elles sont donc toutes de bonne qualité, par dessus, par dessous, par devant, par derrière, tristement comme toujours. Jusqu'à présent, j'ai donc toujours découpé mes disquettes à l'aide de la paire de ciseaux à ongles que j'ai subtilisée à ma femme qui depuis, la pauvre, a usé l'extrémité de toutes ses chaussures. La manoeuvre de découpage est cependant délicate. Il faut que l'encoche soit bien symétrique à celle existant déjà. Il faut qu'elle soit suffisamment profonde pour que l'écriture se fasse

GHOSTBUSTERS ils arrivent pour sauver vos micros!



Autrefois, quand un film sortait et avait du succès, des programmeurs audacieux mais néanmoins logiques adaptaient le scénario du film en logiciel, qui d'aventure, qui en jeu d'arcade... Ainsi naquirent des programmes tels que Dallas Quest (pour Commodore 64, Atari), The Hobbit (pour Spectrum, Oric, Commodore 64), Dark Crystal (pour Apple)... Mais une caractéristique se dégage de ce qui précède: autrefois, on écrivait les programmes après la sortie du film.

De nos jours, des programmeurs, publicistes, producteurs, cinéastes, que sais-je? ont eu l'idée proprement révolutionnaire de créer le jeu d'après le film bien sûr, mais de le commercialiser avant. Belle idée, me direz-vous, mais le soft doit être nullissime avec des délais de conception et de mise au

point aussi courts. Chers lecteurs, que je vous rassure! Les gens qui ont fabriqué le film ont aussi pensé à faire appel aux meilleurs programmeurs du coin. Ainsi, le produit fini dépasse-t-il bien des logiciels du marché en qualité. Tout a été exploité pour obtenir un résultat hors du commun: musique du film intégrée, et parfaitement s'il vous plaît Madame, graphismes plus que beaux, plutôt superbes, action rapide et jeu passionnant vous conduisant à la poursuite de ces vacheries de fantômes qui ne pensent qu'à raser votre ville en se regroupant pour former un gigantesque fantôme écraseur d'immeubles: le Marshmallow man... Et j'en oublie!

Ce logiciel existe actuellement en France uniquement par les distributeurs parallèles. La version Commodore (disquette ou cassette) se trouve déjà chez Electron (117 Avenue de Villiers, dans le XVIIIème), dans les boutiques et les rayons Objectif Micro. Une version pour MSX et une pour Spectrum doivent franchir nos frontières incessamment sous peu, suivies (d'ici trois semaines) d'une version pour Atari.

FANTOMAS



BIDOUILLE GRENOUILLE

Salut les bidouilleurs. Si vous continuez à m'envoyer toutes les solutions de tous les jeux, je vais finir par ne plus pouvoir jouer faute de scénarios originaux. Mais je me dévoue à votre cause, et cette semaine encore, des bidouilles, des solutions, des conseils...

Gilles Laroze nous envoie une bonne nouvelle et une mauvaise. Laquelle voulez-vous en premier? La bonne? Ok, c'est parti! Voici quelques renseignements sur Return to Pirate Island. Tout d'abord, prendre le livre, le lire et dire "Yoho". Lorsqu'on trouve une étroite fissure, jeter momentanément le livre, sinon on ne passe pas. Le pirate aime bien le rhum (moi aussi), n'hésitez pas à lui en donner (et à moi aussi). Les clés sont sous la carapette du début du jeu. Le pirate dort dans la pièce où on a pris les allumettes, l'équipage, c'est lui. La bouteille sert à emmener les poissons qui nourrissent les crocodiles. Pour prendre la mer, il faut jeter le livre qui est maudit. Pour le serpent, il faut le perroquet. Pour le perroquet, il faut les cacahuètes. Et pour les cacahuètes? Dites-leur, un peu à vous! La mauvaise nouvelle (toute relative): Gilles ne sait pas comment sortir de la pièce avec la ma-

nette et le tableau dans Strange Odyssey, et il ne sait pas trouver le mot de passe magique dans Ghost Town.

La Grenouille Bidouilleuse (à mon avis, c'est un pseudo) vous donne le moyen de supprimer tous les monstres dans Jet Set Willy. Rajoutez les lignes suivantes, puis tapez RUN.

```
1 INPUT "SUPPRESSION DES MONSTRES":AS:IF AS="N" THEN GOTO 40
2 FOR A=40000 TO 40191:POKE A,0:NEXT A
3 FOR A=43780 TO 46595:POKE A,0:NEXT A
4 FOR A=46845 TO 49845:POKE A,0:NEXT A
5 GOTO 40
```

Elle (la pré-citée grenouille) vous demande des trucs pour Manic Miner. A vous de jouer.

Minitel minimagouille, mais dans l'honnêteté la plus complète. Voici quelques centres serveurs sur lesquels vous pouvez aller vous ballader. Par le 614 91 66, tapez Clipp, puis graffiti. Faites ce que vous voulez, il y a plein de graphismes. Apparemment, c'est un serveur "gay". Ce n'est pas le seul: sur 615 91 77, tapez JT, puis mot de passe GAYTEL.



Une bonne nouvelle: le 734 10 10 ou 734 15 15 dont nous avons déjà eu l'occasion de vous parler remarque (il était en panne, à cause d'un incendie) le 3 Décembre au matin. Sur 615 91 77 encore (je sais, c'est cher, mais c'est là que sont les meilleurs services) au code CRAC il y a une messagerie publique à thèmes. Un numéro qui n'a rien à voir avec Minitel, mais je ne peux pas le garder pour moi: le 554 97 77. C'est Allo Rire, et ça dit bien ce que ça veut dire. Deux blagues par semaines, plus nul que ça tu meurs (une blague ça va, deux blagues...). Merci Marco. Et enfin une autre messagerie: par le 613 91 55, tapez 13100939, puis MELUN, puis 8, 2, 4, et suite autant de fois que vous voulez.

Vous pouvez intervenir, bien sûr. D'autres villes que Melun sont disponibles (Paris, Marseille...) mais comme "Envoi" nous a créé un forum spécial HHHebdo sur Melun... Dernière petite chose: sur STEL (615 91 77, code STEL ou 16 93 56 12 11), il n'y a pas que les discussions en privé. Lorsque vous êtes sur la page Guide, au lieu de taper "AMI", vous pouvez taper "FOR" ou "DIS" et vous avez accès aux conversations à plusieurs intervenants. Vous pourrez discuter ainsi avec - >ZORK< -, Marco, Envoi, Joli cœur, Day dream, Jonathan (attention aux imitations!), Looker depuis peu, Coucou et moi-même sous le nom "HEBDOGICIEL" ou "JOEYX".

A bientôt, où vous voulez, quand vous voulez.

Michel DESANGLES



ENCORE PLUS DE VERITE SUR L'AFFAIRE ORIC



Vous vous souvenez peut-être de l'article du n° 58 intitulé "Toute la vérité sur l'affaire Oric". Nous citions le directeur de Kemper Informatique, et ses propos étaient pour le moins déplai-

sants pour Oric France. Or, voici que brusquement tout d'un coup soudainement nous recevons un coup de fil de ce monsieur, au bord de l'apoplexie, nous reprochant d'avoir fait paraître notre conversation. La raison? Il a reçu un nombre incalculable de coups de téléphone émanant de possesseurs d'Oric inquiets pour leur service après-vente. De quoi se plaint-il? Cela lui fait un nombre incalculable de "coups de pub", et à l'oeil. Et nous allons jusqu'à le reciter cette semaine, en précisant qu'il assure lui-même le service après-vente et qu'il continue de plus à vendre des Oric (qu'il achète on ne sait où, il va être content!). Maintenant, il aurait bien mauvais gré de continuer à se plaindre. Et si il continue, on lache les chiens. Non mais!

HEBDOGICIEL VOUS OFFRE CINQ MINUTES DE RIRE

Regardez les émissions de Georges Leclerc sur TF1. Cela comprend Intox et Zoe et Tify. Et guettez le moment où il va parler de l'Amstrad. Il prononce le nom à l'allemande: "Amschtradt". Fou rire assuré, convient pour les noces et banquets. Merci l'HHHebdo.



NASA REMBOURSE LA DIFFERENCE

Preux chevalier et ardent défenseur des pauvres consommateurs, j'entends un jour à la TSF (la radio, c'est c'la, oui) une campagne de promotion pour un magasin que chacun d'entre nous connaît, ne serait-ce que par les pages de publicité que ce magasin passe dans les colonnes de nos estimés confrères: j'ai nommé NASA. Or donc, cette campagne portait sur un thème classique autant dans la forme que dans le fond: "Si vous trouvez moins cher ailleurs, nous remboursons la différence". Mon sang ne fit qu'un tour, et j'allai immédiatement acquiescer dans l'une des succursales du sus-dit magasin un logiciel ludique sous la forme d'une disquette. Je payai 400 francs en espèces, me fis remettre une facture en bonne

et due forme et m'en allai chercher galement le même article moins cher. Je le trouvais à la FNAC, où il était vendu pour la somme de 380 francs. Je remplis donc un petit formulaire que l'on avait eu la bonté de me remettre lors de mon achat et allai me faire rembourser. Ce que l'on fit immédiatement, sans discuter ni vérifier le moins du monde et fort aimablement. Je repartis donc avec 20 francs en poche, et allai au café le plus proche pour les dépenser aussitôt. Arrivé là, devant un cognac double, je me fis une réflexion. Et si quelqu'un s'aventurait à "y aller au bluff", pour utiliser une locution populaire, que se passerait-il? Puis je somnais dans un profond sommeil que j'imputais aussitôt au style ampoulé de cet article.

TOUJOURS PLUS DE VERITE SUR L'AFFAIRE ORIC

Sylvio Faure, Directeur des Editions Soracom, dont nous avons publié les propos voici deux semaines dans l'article "Toute la vérité sur l'affaire Oric", nous envoie quelques remarques sur l'article, que nous nous empressons de publier. Tout d'abord, nous avons malencontreusement gratifié Sylvio Faure du poste de Rédacteur en Chef, alors qu'il est Directeur de Publication. Le Rédacteur en Chef est... Denis Bonomo, premier gagnant du concours mensuel de l'HHHebdo. Toutes nos excuses à Denis, dont nous aurons l'occasion de reparler (*). Les éditions Soracom n'ont pas seulement assuré la commercialisation des premiers Micr'Oric, mais aussi sa fabrication. Les propos de Denis Taieb pouvant prêter à confusion, Sylvio Faure nous précise que les seuls problèmes de trésorerie qu'il peut rencontrer sont une croissance de 266% du chiffre d'affaires en 4 ans. C'est une maladie fort enviable.

Dernier détail confirmant l'action bénéfique d'HebdoGiciel-lave-plus-blanc: "Les utilisateurs d'Oric doivent être heureux de la position saine de Claude Taieb. Malheureusement, il aura du mal à remettre en place l'image de marque d'Oric France. Nous l'y aiderons car Oric (publicité gratuite) est un excellent appareil". A bientôt, chers amis lecteurs, pour un nouvel épisode de la Saga des Taieb.

(*) C'est mieux Directeur de la publication ou Rédacteur en chef? Moi, je suis les deux. Tralalère. (Gérard Cecaldi)



DE LA MUSIQUE PLEIN LES YEUX

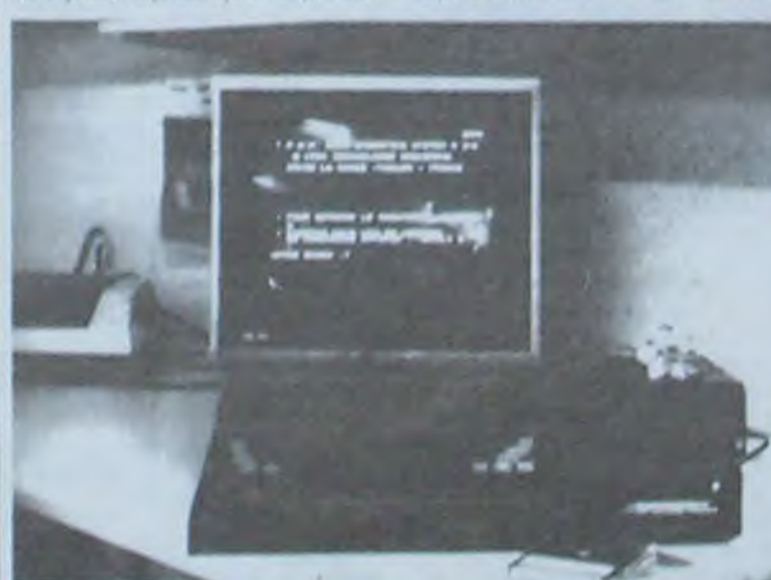
C'est le thème principal du numéro trois de notre collègue COMMODORE MAGAZINE qui s'adresse, comme c'est étrange, aux utilisateurs de Commodore Vic 20 et Commodore 64. On trouve également des articles sur Logo, sur les logiciels et les matériels et même quelques gentils petits programmes d'initiation. Très beau, très cher et on le trouve pas partout. Abonnement seulement au 19, rue des Parisiens 92000 Asnières.



TRAN: DU NOUVEAU

Du nouveau, d'une part pour Oric: le lecteur de disquettes Jasmin sera bientôt entouré d'un Calc, d'une base de données navigationnelle, d'un Forth, d'un Pascal, d'un assembleur trois passes et d'un traitement de texte, le tout sur disquettes. N'oublions pas un logiciel de gestion de vidéo-clubs ou d'artisans-commerçants. Le nouveau TDOS arrive aussi, et sa vitesse de chargement est 17 fois plus rapide que le préce-

exemple un lecteur de disquettes, un modem et un grille-pain) grâce à un amplificateur de signal qui permet aussi de charger un programme d'une cassette lorsque quelque chose est branché sur le bus d'extension. Ce qui n'était pas le cas jusqu'à présent, rappelons-le. Et cela au prix dérisoire de 300 francs environ. Et faisons une petite incursion chez Sinclair: fans du Spectrum, vous allez bientôt



65535 octets en 7 secondes! Ce Dos sera bien entendu échangé gratuitement contre l'ancien. Et attention: il est étudié pour les lecteurs double-tête, ce qui vous évitera d'avoir à retourner les disquettes. Restons sur Oric: Tran commercialise début décembre l'extension que tout le monde attendait: l'Amplibus, qui est un cordon permettant de relier trois appareils à l'unique bus de sortie (par

pouvoir disposer du lecteur Jasmin pour votre machine! Le TDOS Spectrum aura les mêmes fonctions que celui d'Oric, mais la structure des fichiers a été améliorée. Le prix sera sensiblement le même que la précédente version, aux alentours de 3600 francs. Dommage qu'il soit aussi cher que tous les autres.

RECORD BATTU

Le "Jeu Guinness des records" édité par Ediciel dont nous vous parlions la semaine dernière a fait un petit: "Le jeu mondial des inventions". Mais qu'est-ce? Bonne question! Réponse: ce sont des questions, justement. Un Quiz, si vous préférez. Et de la même veine que la quasi-totalité du catalogue de cet éditeur: complètement nuls. Sorcellerie sort pourtant de chez Ediciel? Sorcellerie est nul, on ne peut pas jouer seul contre l'ordinateur, les graphismes superbes qui tournent en démonstration chez les revendeurs ne sont pas présents dans le jeu lui-même. Les deux suites de sorcellerie, Le chevalier de truch et l'héritage de machin, ne sont pas accessibles aux joueurs qui n'ont pas atteint les niveaux supérieurs du premier jeu. Seuls les fanatiques des véritables donjons et dragons peuvent trouver plaisant ce logiciel à rebondissement, et encore! Pour quoi donc essayer de le vendre comme un jeu d'aventure? (Et malheureusement y arriver). Les jeux Spinnaker francisés sortent pourtant de chez Ediciel? Les Spinnaker sont nuls, surtout "Sur les traces du Deirdron" et "Profession: détective". Le détective est un vieux machin qui n'a jamais amusé personne et



qui serait refusé par le plus petit éditeur débutant du dernier des pays en voie de développement. Le Deirdron est un produit de Tom Snyder, dont tout le monde parle, qui a eu droit à des articles dans les journaux américains et français, et qui a quand même écrit un logiciel nul! Il faudrait peut-être regarder les logiciels avant de les éditer et ensuite se renseigner sur ce que font les petits copains, surtout quand il font mieux et moins cher. Il ne faut pas confondre les vrais logiciels avec les jeux de société qui sont probablement très bien dans leur boîte en carton et qui n'ont sans doute pas demandé à en sortir pour se retrouver sur un écran.

MAIS POUR QUI SONT CES STRATOS QUI SIFFLENT SUR NOS TETES?

Chose promise, chose due: malgré les réticences d'ASN Diffusion à l'avouer, le Stratos, nouvelle machine d'Oric Products International venant prendre la relève de l'Atmos sortira en Janvier en France, et en Mars en Grande-Bretagne. A noter que pour des raisons juridiques, le Stratos s'appellera IQ164 en Angleterre. Il sera vendu aux alentours de 3000 Francs, possèdera 64 Ko de RAM utilisateur, mais pas de ROM; en effet, celle-ci sera fournie sous la forme de cartouches enfichables, avec le Dr Logo de Digital Research. Le processeur sera toujours le 6502, ce qui permettra une compatibilité totale avec l'Atmos (selon Barry Muncaster, l'un des directeurs d'Oric). Il comprendra une interface Centronics pour une imprimante, une RS 232 pour une sortie Modem, et un contrôleur de disquettes intégré. Les deux autres machines dont la sortie est prévue dans le premier semestre 1985 seront des compatibles IBM. La première aura 128 Ko de RAM, plus 32 Ko de RAM vidéo. Il sera possible de connecter un disque dur ou un double lecteur de disquettes, et un moniteur cou-

leur pour en faire un rival des systèmes IBM. Tous les logiciels fonctionnant sous le système d'exploitation CP/M seront compatibles. Son prix? Il serait aux environs de 4800 francs dans la version de base.



La dernière est encore un compatible IBM, sera portable et coûtera 36000 francs, sous réserves bien entendu. Le seul renseignement que laisse filtrer le service de presse d'Oric est la présence d'une carte 80 colonnes résidente. Les prix donnés semblent pour le moins aléatoires, étant donné la fluctuation des cours du Dollar, et la fluctuation des prix chez Oric.

LOCATEL FAIT LE MAC

Le Macintosh d'Apple, vous connaissez? Locatel le loueur de télévision, vous connaissez? Et bien, le mariage est presque fait: si vous ne pouvez pas vous en payer un, priez pour que ça se fasse. Et louez le Seigneur et un Mac si ça se fait. Sachez quand même que pour six mois, la location vous coûtera 9,95 % du prix d'achat tous les mois, soit environ 2500 francs pour un Mac et son imprimante. Et, si vous vous engagez pour un contrat de location de trente six mois, le prix descendra à 4,92 % du prix d'achat, soit environ 1300 francs par mois. La maintenance et le dépannage sous 24 heures sont compris dans ces prix. A la fin de ce contrat longue durée, vous pourrez même racheter le micro auquel

vous devez vous être attaché. Cash, crédit, leasing et location, tout est bon pour avoir un Mac chez soi. A quand la donation?

MACINTOSH



CANAL PLUS EST PAS CONTENT

Vous le savez certainement, cela a fait assez de bruits: Radio-plan, journal d'électronique pratique a été "prié de surseoir à parution", ce qui revient à dire qu'il ne peut pas être diffusé en kiosques ou en librairies tant que la justice n'aura pas statué sur son cas. La raison? Il avait publié le schéma du décodeur Canal Plus. Décidément, cette chaîne attire les pirates. A Nantes, certains d'entre eux ont été jusqu'à inventer un système simple qui permet à tout un immeuble de recevoir les émissions avec un seul décodeur et un magnétoscope. Cette pratique tendrait à se répandre, malgré les avertis-

sements répétés de Canal Plus. Nous vous rappelons que toute tentative visant à capter les émissions sans payer est strictement interdite, et théoriquement répréhensible. Nous-mêmes, nous villipendons sévèrement ceux qui se livrent à ce genre d'exactions.



drives et des imprimantes MSX. En trouvera-t-il?

Ma qué extension ?

Pour vous dire jusqu'à quel point les extensions manquent à l'appel, je vais vous donner cet exemple en pâture: le MSX que nous propose la société Sanyo (le PHC 28 déjà cité) dispose de 12 Ko de mémoire vive dans sa version de base. Il existe bien entendu une extension mémoire de 16 Ko, en-fichable dans l'un des deux connecteurs de cartouches. Le problème, c'est qu'elle existe dans le catalogue de l'importateur mais elle n'est pas encore disponible et pour faire tourner les softs en cassette, tinton!

Encore une fois c'est d'Olympia que nous vient la surprise: dès maintenant, vous pouvez acquérir une extension 64 Ko (environ 720 francs) et une imprimante graphique ainsi que son câble (moins de 2500 francs), mais il faudra aller la chercher si vous n'avez pas un Olympia!

Piano Yamaha

Une machine possède une extension superbe que vous pouvez acquérir sans aucun problème. Il s'agit d'un synthétiseur, d'un clavier de trois octaves et demie et de cartouches pour la reprogrammation des instruments, l'aide à la conception musicale, l'apprentissage de la musique, etc... L'ensemble de ces extensions transforme votre MSX en un véritable synthétiseur professionnel. Vous pouvez stocker vos compositions sur cassettes ou disquettes (haha! Elle est bien bonne celle-là),

les recharger et modifier les paramètres de l'interprétation. En clair, vous pouvez devenir au choix Beethoven ou Bach, à moins que vous ne rêviez de devenir Jean-Michel Jarre. -- Et cette extension est bien sûr compatible avec l'ensemble du parc MSX?, me demanderez-vous. Cher lecteur, je m'étonne de votre question. Cela prouve deux choses: soit vous ne lisez que notre journal et c'est très bien; soit vous lisez AUSSI les journaux concurrents et vous n'êtes pas persuadé que ce qu'ils contiennent soit parole d'évangile et c'est encore mieux. Alors pour ce qui est de votre question, reportez-vous à la suite de l'article!

Compatible? Ah bon?

Cette magnifique extension dont à propos de laquelle que je vous causais pas plus tard que deux paragraphes plus tôt, eh bien elle est développée par Yamaha et c'est une (je vous donne le contenu de la documentation que j'ai sous les yeux): "option exclusive Yamaha". Ce qui veut dire, comme vous venez sans doute de le réaliser à l'instant, que déjà le roc immuable de la "compatibilité MSX" tressaille et tremble sous les coups redoublés des "options exclusives" et des manques de mémoire de certaines unités centrales.

En fait, comment agiriez-vous si vous désiriez pénétrer un marché en force, sachant que vous tout seul vous n'êtes qu'un constructeur parmi d'au-

tres? Un adage de la bonne vieille France profonde chère à nos cœurs dit "l'union fait la force". Les japonais, qui forment un peuple extrêmement subtil, ont adapté à leur usage le ci-devant proverbe. Résultat, le standard MSX naît de la collaboration d'une vingtaine de constructeurs. L'argument massue pour la vente du produit devient donc: "le moteur, c'est le même; mais alors pour la carrosserie, chacun fabrique celle qu'il désire".

Maintenant, il reste à savoir si vous choisissez un micro-ordinateur pour sa carrosserie ou pour ce qu'il contient. L'ensemble des personnes qui parlent de MSX (fabricants, importateurs, publicistes, distributeurs...) axent leur discours sur cet aspect: "Le Standard". Alors pourquoi un constructeur comme Yamaha, qui n'est pas le premier venu, se croit-il obligé de proposer une option propre à son micro? A mon avis, c'est pour la simple raison que si toutes les machines sont rigoureusement identiques, il n'y a aucune raison valable pour acheter l'une plutôt que l'autre (j'irais même jusqu'à dire qu'il suffirait de mettre les noms des constructeurs dans un chapeau et de tirer un papier pour connaître la marque de sa future acquisition).

Yamaha participe donc au standard MSX en fabriquant une machine correspondant au cahier des charges, mais il la complète en ajoutant un plus (le synthétiseur) qui en fait un MSX plus MSX que le MSX et donc plus intéressant que celui d'à côté.

Alors que va-t-il se passer par la suite?

Chacun va probablement développer dans son coin sa petite extension développée de chiffre d'affaires et, si vous n'avez pas la bonne console, il vous faudra attendre soit que votre fabricant copie l'extension du voisin, soit que le dit voisin sorte sa version MSX de la dite extension.

Utopie? Elucubration de journaliste hebdomadaire? Et les différences actuelles de taille mémoire? De clavier AZERTY et QWERTY? Du nombre de connecteurs?

Vous voyez d'ici le cercle vicieux pointer le bout de son nez: c'est là que l'on peut dire "bonsoir le standard!". Dernier point concernant les problèmes que provoqueraient ces options exclusives: si un éditeur de softs développe un logiciel tirant partie des possibilités de son extension, il ne sera pas compatible. Alors soit ces softs ne verront jamais le jour (pour cause de standard), soit ils voient le jour et le standard: poubelle!

Et les softs dans tout ça?

Pour les softs, dès le Sicob en septembre, on entendait parler des trois cents logiciels prêts à noyer l'acheteur dans un choix cornélien. En pratique, des softs j'ai pu en voir une petite quarantaine (allez voir la liste, elle n'est pas loin).

Bien entendu, les ROM en-fichables des fabricants japonais fonctionnent sur l'ensemble des MSX que j'ai pu tester. Les Hyper Olympic I et II, les Super Sport, Highway star, Dragon Attack et autres Antarctic Adventure vous permet-

tront de passer un bon moment, seul ou en famille. A quel prix? De ce point de vue-là, le standard est effectif: toutes les cartouches Konami se traitent au même prix (environ 250 francs). Les cartouches Hal sont un peu plus onéreuses, ainsi que les cartouches Canon. Malgré tout, les prix restent toujours abordables (maxi trois cents francs).



Mais vous n'avez peut-être pas 250 francs à mettre dans chacun de vos jeux. Vous risquez alors de vous laisser tenter par les softs en K7 proposés par Bubble Bus, Kuma, Electric Software ou Quick-silva. Leurs prix varient de 90 à 150 francs. Mais à moindre prix, on peut s'attendre à plus de surprises. Et votre attente de ce point de vue-là ne sera pas déçue! La preuve, j'ai déjà attiré votre attention sur le problème de l'extension mémoire du Sanyo. Eh bien n'achetez pas les cassettes de Kuma: elles sont réservées à ceux qui disposent de l'extension. Extension non disponible, comme je l'ai dit plus haut (sauf si vous allez dans les boutiques Olympia). Pire, vous tous qui avez acquis un Yeno, préparez-

vous à dégainer et à viser la belle cible! Des cinq cassettes que j'ai eu entre les mains, quatre contiennent des programmes en langage machine, la cinquième (Coco in the Castle de Kuma) est en Basic MSX. Surprise! Seul le programme Basic charge et fonctionne correctement sur le micro sus-cité. Pour ce qui est des quatre autres (Hustler de Bubble Bus, Shark Hunter et

Buzz Off d'Electric Software, Hyper Viper de Kuma) le Yeno ne fait pas le difficile: il charge les programmes, le bougre! Mais pour ce qui est de jouer, nique-douille et bisque bisque rage: pas un soft n'accepte de franchir le stade de la page de présentation, et encore celle-ci est méconnaissable une fois digérée par le micro. Puis, une fois le délire visuel admiré, vous n'avez plus droit à autre chose qu'à la page présentée lors de l'initialisation du système. Dur dur la compatibilité des softs en cassette avec le MSX. Yeno! Par contre, toutes les cartouches fonctionnent correctement. Ouf! il était moins une pour le standard.



MSX. LES SOFTS!

KONAMI TIRE SES PREMIERES CARTOUCHES (cartouches)

Si vous n'avez pas peur des modes d'emploi en japonais (ou si vous le lisez couramment)!

HYPER OLYMPIC I ET II

Fidèles au micron près au jeu de café Décathlon, chacun pourra passer des heures avant de se qualifier au lancer du marteau ou au saut en hauteur. Si vous ne possédez pas de joystick, jouez seul. Super!

HYPER SPORT I

Dans le même esprit que les précédents. Vous commencez par le plongeon pour aller ensuite dans un gymnase pour le saut de cheval, la barre fixe, le tremplin... Graphisme saisissant. Mêmes plaisirs que l'autre, mais en solitaire.

COMIC BAKERY

Les horribles ratons-laveurs vous empêchent de produire vos croissants. Méfiez-vous, car si vous ne pouvez servir tous vos clients, vous serez licencié! Rapidement lassant.

SUPER COBRA

Mauvaise adaptation du jeu de café du même nom. Le jeu est lent, peu maniable et les graphismes pas soignés.

MONKEY ACADEMY

Prenez un Donkey Kong et des opérations simples (additions ou soustractions), mélangez... Et vous obtiendrez un jeu éducatif et amusant, à pratiquer si vous avez moins de dix ans (de corps ou d'esprit).

CANON SE LANCE DANS LES SOFTS (cartouches)

HIGHWAY STAR

Très beau, mais très chiant. La chance rapporte plus que la stagnation.

PAIRS

Pac-Man contre E.T. pour réassembler les paires. Lent, sans intérêt, le soft est buggé: si les deux joueurs meurent et réapparaissent au même endroit, ils ne peuvent plus bouger.

PINEAPPLIN

Manger des ananas, ça va. Mais tous les empêchements de manger en rond montrent une agressivité qu'ils vous transmettent. On ne peut s'empêcher de jeter le joystick dans la télé.

TELE BUNNIE

La télépathie entre lapin et tortue, c'est pas au point: la preuve, une demi-heure de pratique n'a pas suffi à appliquer le mode d'emploi. Bref, la télépathie entre le soft et l'utilisateur, c'est pas au point.

ELECTRIC SOFTWARE RIEN QUE POUR LES 32 KO (cassettes)

SHARK HUNTER

Chasser le requin au harpon, il n'y a rien que les programmeurs anglais pour imaginer cela. Pas de quoi s'exciter sur son MSX.

BUZZ OFF

Un beau décor, complètement statique. Jeu sans aucun intérêt sinon la performance de rester calme le plus longtemps possible.

KUMA DU BASIC AU LANGAGE MACHINE (cassettes)

COCO IN THE CASTLE

Un remake atroce du célèbre Hunchback. Graphisme peu soigné et lentement assuré avec une programmation basic. Le soft n'est pas protégé et peut vous servir à apprendre à programmer sur MSX.

HYPER VIPER

Lorsqu'ils programment en machine, les concepteurs de Kuma ont de drôles d'idées: ils n'utilisent ni les joysticks, ni les touches curseur des MSX. Alors un jeu de labyrinthe avec chenilles et monstres à pratiquer avec des touches mal choisies... et pas indiquées dans le mode d'emploi!

HAL LABORATORIES LES PREMIERS UTILITAIRES (cartouches)

EDDY-2

Aide à la création graphique puissant (16 couleurs, zoom, rotations, effacement...). L'inconvénient majeur réside dans la nécessité de disposer d'une "Track Ball" pour l'exploiter pleinement.

MUE

Aide à la création musicale. Rien de tel qu'un bon disque... Ou le synthétiseur Yamaha.

STEP UP

Une mauvaise adaptation de Lode Runner autant pour le graphisme que pour l'intérêt. Les monstres vous aiment. Moi je ne les aime pas, mais alors vraiment pas.

PICTURE PUZZLE

Un jeu connu fort bien adapté sur MSX. Les dessins tiennent la route. Vos enfants et neveux prendront du plaisir à reconstituer les 16 puzzles, s'ils sont patients!

DRAGON ATTACK

Un Space Invaders revu et corrigé Extrême-Orient: les aliens ressemblent à des dragons... de papier. Lorsque vous touchez la tête, tout disparaît. Mais le gag s'épuise aussi vite que le jeu.

SUPER SNAKE

Serpent dans labyrinthe mourir de faim. Super vu, super revu, super nul. A moins que vous ayez moins de trois ans.

BUTAMARU

Un cochon, vous voyez à quoi ça ressemble. Des oeufs aussi. Mais un cochon collectionneur d'oeufs tombés du ciel, c'est plutôt étrange. Que des personnes s'intéressent à ce genre de pratique n'engagent qu'elles.

HEAVY BOXING

Ouf! J'ai failli croire qu'il n'y aurait pas un seul soft qui tienne la route. Le voilà! Bon graphisme, jeu seul contre l'ordinateur ou à deux, ambiance assurée sur l'écran et dans la salle.

FRUIT SEARCH

De mon temps, ça s'appelait Mastermind.

SUPER ATTACK

Heureusement que le nom est là pour nous le rappeler. Le graphisme n'est pas géant et le jeu se traîne. Qui me rendra Skyfox ou Axis Assassin?

SUPER BILLARD

Vous n'auriez pas de l'ordinaire S.V.P.? J'ai appris à jouer au billard avec quinze boules, pas avec six. Reproduction assez fidèle des mouvements et des chocs.

MR CHIN

Jeu d'adresse amusant et assez rapide (qui ne va pas sans rappeler Chinese Juggler). Les graphismes sont intéressants, le jeu peut se pratiquer quelques heures sans aucun ennui.

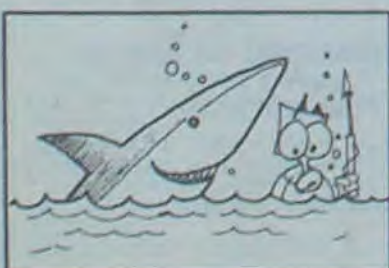
SPACE TROUBLE

Là encore, le jeu n'est pas à la hauteur de ses ambitions. Lent et graphismes pauvres assurés. J'ai pourtant vu des enfants y prendre plaisir. Je dois être trop vieux...

BUBBLE BUS LA GRENOUILLE QUI ENFLE... (cassette)

HUSTLER

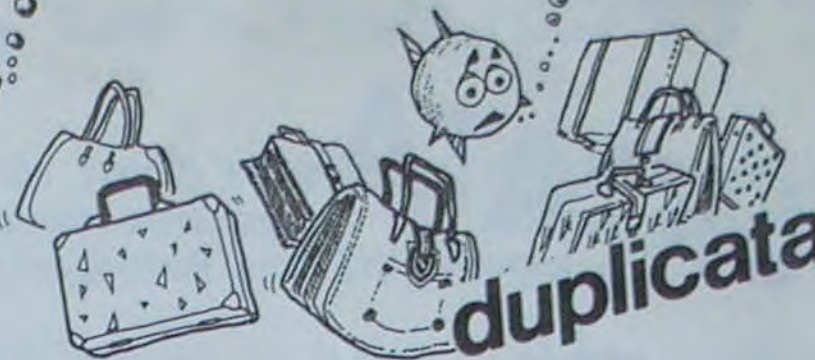
Qui a pompé sur l'autre? Je ne veux pas le savoir et je divise la note par deux. Hustler = super billard! Celui-là est en cassette, il coûte donc moins cher. Son seul avantage!



L'ASCENSEUR INFERNAL DUPLICATA



TI99 BASIC ETENDU



duplicata



```

100 : *****
110 : *
120 : * L'ASCENSEUR *
130 : * INFERNAL *
140 : * *** *
150 : * (C) B. TONELLI *
160 : * TI-99/4A B.E. *
170 : *
180 : *****
190 :
200 : TITRE
210 :
220 A$="L'ASCENSEUR INFERNAL" : CAL
L CLEAR : CALL SCREEN(2) : CALL COL
OR(1,16,
16,2,16,16) : CALL MAGNIFY(2)
230 CALL CHAR(33,RPT$("F",16),128,"0
3070F0D0A1E1F07",129,RPT$("0",16),13
0,"COE0F
0FB8F0E0F0",131,"606060203060E0")
240 CALL CHAR(132,"7F4040FF60606060"
,133,"603F3F3F3FFF3F3F",134,"FE0202F
F0606060
6",135,"06FCFCFCFCFFFCFC")
250 FOR I=1 TO LEN(A$) : CALL SPRITE
(1,ASC(SEG$(A$,I)),2,90-INT(70*SI
N(2*PI*I
/LEN(A$))),5+I*12) : CALL POSITION(1
,A,B) : CALL MUSIQUE(A,10,20) : NEX
T I
260 CALL SPRITE(21,128,16,94,180,0,
0,22,129,16,106,180,0,0,23,130,16,
94,196,0
,0,24,131,16,106,195,0,0)
270 CALL SPRITE(25,132,16,117,58,0,
0,26,133,16,133,58,0,0,27,134,16,1
17,73,0,
0,28,135,16,133,73,0,0)
280 CALL COLOR(1,13,16) : FOR J=21 T
O 24 : CALL COLOR(J,5) : NEXT J :
FOR J=2
5 TO 28 : CALL COLOR(J,7) : NEXT J
290 CALL COLOR(2,2,16)
300 FOR L=1 TO 5 : CALL HCHAR(L18
,1,33,32) : CALL VCHAR(L18,L18,33,26
-2*L18) :
CALL HCHAR(25-L18,1,33,32) : CALL
VCHAR(L18,33-L18,33,26-2*L18) : NEXT
L18
310 FOR C=2 TO 14 : CALL COLOR(C,2,
16) : NEXT C : DISPLAY AT(24,1)BEEP
:"VOULEZ
-VOUS LES REGLES ? O/N"
320 CALL KEY(O,K,S) : IF S=0 THEN 32
0 ELSE IF K<>ASC("O") THEN 550 ELSE C
ALL CLEA
R : CALL CHARSET
330 :
340 : REGLES DU JEU
350 :
360 CALL DELSPRITE(ALL) : CALL SCREE
N(16)
370 DATA . Le jeu consiste a amener
,des paquets circulant sur un tapis
roulant
au dernier,des 5 niveaux d'un immeub
le
380 DATA a l'aide d'un ascenseur et,
d'un bonhomme..- On ne peut command
er,l'asc
enseur que si le bon-homme est plac
e pres du
390 DATA conduit d'ascenseur..Il suf
fit alors d'indiquer,l'etage a attei
ndre (1
a 5),-2- Le bonhomme est commande
400 DATA par les fleches:touches SDE
X,-3- Ni l'ascenseur ni le,bonhomme
ne peuve
nt emporter,plus d'un paquets a la f
ois..
410 DATA 4- Il y a toujours 3 paquet
s,en jeu..SUITE TAPER UNE TOUCHE...
. Ils
peuvent etre sur,le tapis dans l'asc
enseur ou
420 DATA sur le bonhomme. Ils ne son
t,visibles que sur le tapis.Pour com
mencer u
ne manche
430 DATA taper <9>.3 paquets apparai
-t,tront alors aux trois pre-miers e
tages da
ns un ordre,aleatoire et le bonhomme
ira
440 DATA de lui-meme pres de l'ascen
-seur.Apres a vous de jouer !.. L
a partie
se joue en 5,manches determinees pa
r la
450 DATA perte d'un paquet.Le gain,e
st inversement proportion-nel aux p
aquets p
erdu..ATTENTION : il est bon d'an-
460 DATA ticiper un peu pour les mou
-vements du bonhomme et d'ap-puyer
une ou
deux secondes,sur les touches(temps
de re-
470 DATA action du programme)..POUR
JOUER TAPER UNE TOUCHE
480 FOR L=1 TO 23 : READ A$ : PRIN
T A$ : NEXT L
490 CALL KEY(O,K,S) : IF S=0 THEN 49

```

```

0
500 FOR L=1 TO 23 : READ A$ : PRIN
T A$ : NEXT L
510 CALL KEY(O,K,S) : IF S=0 THEN 51
0
520 :
530 : REINITIALISATION
540 :
550 RESTORE 580 : DISPLAY AT(24,1)B
EEP:"VOTRE NIVEAU(O A 3) : " : ACCEPT
AT(24,2
3)VALIDATE("0123") : VI
560 CALL DELSPRITE(ALL) : CALL CLEAR
: CALL CHARSET : CALL SCREEN(2) :
FOR C=1
TO 14 : CALL COLOR(C,2,2) : NEXT C
570 DIM BZ(90) : BZ(68)=3 : BZ(69)=
1 : BZ(83)=2 : BZ(88)=4
580 DATA 000000000000FFFF,FF7F3F1F0F
070301,FF7F3F1F0F07FFFF,C0C0C0C0C0C0
C0C0
590 DATA 0303030303030303,1818181818
181818,FF18,E018040402020101,8040201
00804020
1
600 DATA 0101010101010101,0000000003
0F3FFF,030F3FFFFFFFFFFFFF
610 DATA 00000000FFFFFFFF,C0F0FCFFFF
FFFFFF,00000000C0F0FCFF,FFFFFFFFFFFF
FFFF
620 DATA 4,4,40,4,5,41,3,6,40,3,7,41
,2,8,40,2,23,44,3,24,43,3,25,44,4,26
,43,4,27
,44
630 DATA 4,6,45,20,3,8,45,16,2,9,42,
14
640 DATA FFC0C0FF030303FF,FFC0C0C0C0
C0C0FF,FFC1C1C1C1C1C1FF,FFC1C1FFCC6
C6C7,FFC
0C0FBC0C0C0FF
650 CALL CHAR(60,"7F4040FF6060606060
3F3F3F3FFF3F3FFE0202FF0606060606FCFC
FCFCFFFC
FC")
660 CALL CHAR(64,"03070F1F1F0F070F06
06050D0918203BC0E0F0B0507BF8E0000000
0080B080
E0")
670 CALL CHAR(68,"03070F1F1F0F070F06
0606040C0C06070C0E0F0B0507BF8E0"&RPT$
("00",8)
)
680 CALL CHAR(72,"03070F0D0A1E1F0700
00000000010107C0E0F0FB8F0E0F06060A0
B0901804
1C")
690 CALL CHAR(76,"03070F0D0A1E1F07"&
RPT$("00",8)&"COE0F0FB8F0E0F0606060
20303060
E0")
700 CALL CHAR(80,"00000000F0F0F0F0F0
F0F0F0F0F0C1C80B080B0C0B0B000B0B0B0
E0E0E020
20")
710 CALL CHAR(84,"0303030307030F0303
070F0F0F03060EC0C0C0C0E0C0C0B0B0B0B0
C0C0C040
C0")
720 CALL CHAR(88,"070707070F1F070703
070F0F0F070C1C80B080B0C0B0B000B0B0B0
E0E0E020
20")
730 CALL CHAR(92,"070707070F1F070703
070F4F7F7F0000B0B0B0B0C0B0B000B0B0B0
E0E0E020
20")
740 CALL CHAR(96,"0103070F1F3F7FFF3B
3F3B3B3B3B1F0F0C0E0F0F8FCFEFF1CFC1C
1C1C1CFB
F0")
750 CALL CHAR(100,"00007050704747440
704"&RPT$("0",22)&"B0B0B0B2BA223222
22002")
760 CALL CHAR(112,"80C0E0F0FB8FCFEFF"
,113,RPT$("F",16),104,RPT$("F",16))
770 CALL CHAR(136,"030D1931494583FF"
,137,"C0B0B8BC92A2C1FF",138,"8181818
1818181F
F")
780 CALL CHAR(140,"0000030F1F183123"
,141,"0000C0F0FB8FCFC",142,"2327272
F2FFFFF
F",143,"FCFCFCFCFCFFFCFF")
790 T=168 : RA=175 : SC=1 : SX=5
: TI=100 : CALL CHAR(139,"",32,RPT
$("F",16
))
800 FOR L=1 TO 24 : CALL HCHAR(L,1,
139,32) : NEXT L
810 FOR C=1 TO 3 : CALL VCHAR(1,C,1
04,24) : CALL VCHAR(1,C+27,104,24) :
NEXT C
820 CALL VCHAR(1,32,104,24)
830 DISPLAY AT(22,3)SIZE(1) : "1" : D
ISPLAY AT(18,3)SIZE(1) : "2" : DISPLA
Y AT(14,
3)SIZE(1) : "3" : DISPLAY AT(10,3)SIZ
E(1) : "4" : DISPLAY AT(6,3)SIZE(1) :
"5"
840 FOR R=1 TO 4 : CALL HCHAR(R,1,1
04,32) : NEXT R
850 FOR I=1 TO 10 : READ A$ : CALL
CHAR(119+I,A$) : NEXT I : CALL HCH
AR(24,1,

```

```

120,32) : FOR I=20 TO 8 STEP -4 : C
ALL HCHAR(I,7,120,21) : NEXT I
860 FOR I=1 TO 4 : READ A$ : CALL
CHAR(39+I,A$) : NEXT I
870 FOR T=1 TO 10 : READ A,B,C : C
ALL HCHAR(A,B,C) : NEXT T
880 FOR T=1 TO 3 : READ A,B,C,D :
CALL HCHAR(A,B,C,D) : NEXT T
890 FOR I=23 TO 7 STEP -4 : CALL HC
HAR(1,7,126,13) : CALL HCHAR(1,20,12
7) : NEX
T I
900 I1=24 : I3=12 : FOR J=24 TO 22
STEP -1 : I1=I1-1 : I3=I3-1 : FO
R I=I1 T
O I3 STEP 4 : CALL HCHAR(I-1,I+1,I-1,
28) : CALL HCHAR(I,J,121) : CALL HCH
AR(I-1,J
,129) : NEXT I : NEXT J
910 FOR I=24 TO 12 STEP -4 : CALL H
CHAR(I,25,122) : CALL HCHAR(I-1,25,1
29) : NE
XT I
920 CALL VCHAR(5,28,123,16) : CALL V
CHAR(5,6,124,20) : CALL VCHAR(5,4,12
3,20)
930 FOR L=1 TO 23 : CALL HCHAR(L,29
,32,3) : NEXT L : CALL VCHAR(21,28,
32,3)
940 CALL HCHAR(1,28,40) : CALL HCHAR
(1,29,41) : CALL HCHAR(1,30,43) : CA
LL HCHAR
(1,31,44) : CALL VCHAR(2,28,123,3)
950 FOR SP=20 TO 23 : CALL SPRITE(1
,SP,96,2,14,17+(SP-19)*40) : NEXT SP
960 FOR I=34 TO 38 : READ D$ : CAL
L HCHAR(I,D$) : NEXT I
970 FOR Z=1 TO 5 : CALL HCHAR(1,5+2
*Z,33+Z) : NEXT Z
980 CALL HCHAR(22,21,140) : CALL HCH
AR(22,22,141) : CALL HCHAR(23,21,142
) : CALL
HCHAR(23,22,143)
990 FOR H=5 TO 21 STEP 4 : FOR L=8
TO 18 STEP 5 : CALL HCHAR(H,L,136) :
CALL H
CHAR(H,L+1,137) : CALL HCHAR(H+1,L,1
38,2) : CALL HCHAR(H+2,L,138,2) : NE
XT L :
NEXT H
1000 FOR H=7 TO 17 STEP 4 : CALL HC
HAR(H,29,136) : CALL HCHAR(H,30,137)
: CALL
HCHAR(H+1,29,138,2) : CALL HCHAR(H+2
,29,138,2) : NEXT H
1010 CALL SCREEN(13) : CALL COLOR(1,
16,13,2,13,3,2,16,4,2,16,10,13,16,
11,7,1,1
2,2,16,13,2,4,14,15,16)
1020 CALL COLOR(20,11,21,11,22,11
,23,11)
1030 CALL MAGNIFY(3) : CALL SPRITE(1
,27,6,5,175,200,1,60,7,168,30)
1040 :
1050 : AMORCE DU JEU
1060 :
1070 CALL KEY(O,K,S) : IF K<>ASC("9"
) THEN 1070
1080 RANDOMIZE : HAS=INT(6*RND) : I
F HAS=0 THEN P1=166 : P2=134 : P3=
102 ELSE
IF HAS=1 THEN P1=166 : P2=102 : P
3=134 ELSE IF HAS=2 THEN P1=102 : P
2=166 :
P3=134 : GOTO 1100
1090 IF HAS=3 THEN P1=102 : P2=134
: P3=166 ELSE IF HAS=4 THEN P1=134
: P2=16
6 : P3=102 ELSE P1=134 : P2=102 :
P3=166
1100 VI1=VI+2 : VI2=VI+2 : VI3=VI+
2
1110 CALL SPRITE(3,80,11,P1,140,0,-
VI1,4,80,11,P2,100,0,-VI2,4,80,11,
P3,60,0,
-VI3) : SA=0 : SB=0
1120 CALL MOTION(2,0,-40) : GOTO 13
10
1130 :
1140 : COMMANDES GENERALES
1150 :
1160 CALL KEY(O,K,S) : IF K>48 AND K
<54 THEN GOSUB 1700 : GOSUB 1660
1170 IF K<0 THEN GOSUB 1660 : GOTO
1160
1180 IF BZ(K)=0 THEN GOSUB 1660 : G
OTO 1160
1190 ON BZ(K) GOTO 1230,1310,1360,142
0
1200 :
1210 : MONTEE
1220 :
1230 CALL POSITION(2,RA,CO) : IF RA
<60 OR CO<148 THEN GOSUB 1660 : GO
TO 1160
ELSE CALL MOTION(2,0,30)
1240 CALL PATTERN(2,64) : CALL SOUN
D(20,-5,0) : CALL PATTERN(2,68) : C
ALL POSI
TION(2,RA,CO) : IF CO<187 THEN 1240
1250 CALL MOTION(2,0,0) : CALL LOCA
TE(2,RA,200) : CALL MOTION(2,-23,-
30)
1260 CALL PATTERN(2,72) : CALL SOUN

```

```

D(20,-5,0) : CALL PATTERN(2,76) : C
ALL POSI
TION(2,RA,CO) : IF CO>159 THEN 1
260
1270 CALL MOTION(2,0,0) : RA=RA-32
: CALL LOCATE(2,RA,148) : GOSUB 17
90 : GO
SUB 1660 : GOTO 1160
1280 :
1290 : A GAUCHE
1300 :
1310 CALL MOTION(2,0,-40)
1320 CALL PATTERN(2,72) : CALL SOUN
D(20,-1,0) : CALL PATTERN(2,76) : C
ALL POSI
TION(2,RA,CO) : IF CO<70 THEN CALL
SPRITE(2,76,5,RA,46,0,0) : GOSUB 16
60 : GO
TO 1160 ELSE 1320
1330 :
1340 : A DROITE
1350 :
1360 CALL MOTION(2,0,40)
1370 CALL PATTERN(2,64) : CALL SOUN
D(20,-1,0) : CALL PATTERN(2,68) : C
ALL POSI
TION(2,RA,CO)
1380 IF CO>125 THEN CALL MOTION(2,0
,0) : CALL LOCATE(2,RA,148) : GOSUB
1660 :
GOTO 1160 ELSE 1370
1390 :
1400 : DESCENTE
1410 :
1420 CALL POSITION(2,RA,CO)
1430 IF RA>170 OR CO<148 THEN GOSUB
1660 :
GOTO 1160 ELSE CALL MOTION(
2,23,30
) : CALL LOCATE(2,RA,160)
1440 CALL PATTERN(2,64) : CALL SOUN
D(20,-3,0) : CALL PATTERN(2,68) : C
ALL POSI
TION(2,RA,CO) : IF CO<196 THEN 1
440
1450 CALL MOTION(2,0,0) : CALL LOCA
TE(2,RA+32,200) : CALL MOTION(2,0,
-30)
1460 CALL PATTERN(2,72) : CALL SOUN
D(20,-3,0) : CALL PATTERN(2,76) : C
ALL POSI
TION(2,RA,CO) : IF CO<160 THEN 1470
ELSE 1460
1470 CALL MOTION(2,0,0) : CALL LOCA
TE(2,RA,148) : GOSUB 1790 : GOSUB
1660 :
GOTO 1160
1480 :
1490 : PERTE D'UN PAQUET
1500 :
1510 CALL COLOR(1,2) : CALL PATTERN
(1,100) : SX=SX-1 : CALL DELSPRITE
(3,4,0
5)
1520 CALL MUSIQUE(189,1,5) : FOR Y=1
TO 300 : NEXT Y : CALL PIEOCC :
RA=175 :
T=168 : SC=1 : SB=0 : SA=0
1530 IF SX>0 THEN 1030
1540 :
1550 : PERTE DU JEU
1560 :
1570 CALL DELSPRITE(ALL)
1580 CALL CLEAR : CALL CHARSET
1590 FOR I=1 TO 20 : CALL SOUND(-10
,110+I,1) : NEXT I
1600 FOR C=1 TO 14 : CALL COLOR(C,2
,16) : NEXT C
1610 DISPLAY AT(24,6) : "UNE AUTRE ? (
O/N)"
1620 ACCEPT AT(24,28)VALIDATE("ON") :
A$ : IF A$="O" THEN RUN 550 ELSE CA
LL CLEAR
: END
1630 :
1640 : TESTS PAQUETS
1650 :
1660 FOR I=3 TO 5 : CALL POSITION(1,
X,Y)
1670 IF Y<32 AND Y>1 THEN CALL COINC
(1,1,25,0) : IF 0 AND SA=0 THEN CA
LL DELSP
RITE(1) : CALL SOUND(-10,-2,0) : SA
=1 : GOTO 1690 ELSE GOTO 1510
1680 IF Y>145 AND Y<280 THEN CALL CO
INC(2,1,10,0) : IF 0 AND SB=0 THEN
CALL DE
LSPRITE(1) : CALL SOUND(-10,-2,0) :
SB=1 : CALL VIC(1,X,SX,SB,VI,VI1,V
I2,VI3)E
LSE GOTO 1510
1690 NEXT I : RETURN
1700 CALL POSITION(2,RI,CI) : IF CI
>46 THEN RETURN ELSE CALL POSITION(1
,R,CO2)
: T=168-(K-49)*32 : IF T<R THEN V=
-80 : GOTO 1710 ELSE IF T=R THEN RE
TURN ELS
E V=80
1710 CALL MOTION(1,V,0)
1720 :
1730 : DEPLACEMENT ASCENSEUR

```

Suite page 4

LA COURSE AUX MOTS

ORIC
1/ATMOS

Rangerez votre Scrabble et autres Boggle. Voici un jeu qui vous demandera un bon coup d'oeil et même de la stratégie si vous jouez à plusieurs.

Jean Edouard GERARD



```

5 REM *****
10 REM - LA COURSE AUX MOTS -
15 REM Jeu de lettres - éducatif
25 REM
30 REM ORIC-1 48 Ko
35 REM
40 REM
45 REM
50 REM GERARD Jean-Edouard
55 REM
60 REM L'Ermite 9e,
65 REM 1, Allée Rebrandt
70 REM 91940 LES ULIS
80 REM
85 REM Tel 907-20-22
90 REM
95 REM *****
100
110
115 W=ABS(PEEK(00000))=169
120 GOSUB 8000 " Initialisation
130 GOSUB 1000 " Présentation du Jeu
140 GOSUB 2000 " Nom des joueurs
150 GOSUB 3000 " Dessin de la grille
160 GOSUB 4000 " Introduction du mot,
  verification
170 GOSUB 6000 GOTO150 " Score final
180 END
190
200 REM *** Presentation du Jeu
210
220 PAPER3:INK0:AS=CHR$(27)
230 POKE48035,0
240 PRINTCHR$(17);CHR$(12)
250 PRINTCHR$(4);AS;"R";AS;"2"
260 PRINTAS;"J ***"
270 PRINTAS;"NLA COURSE AUX MOTS"
280
290 PRINTAS;"J ***";CHR$(4)
300 PRINT:PRINT:PRINTSPC(7);"*** REGL
  E DU JEU ***";PRINT
310 PRINTSPC(5);"Nombre illimité de j
  oueurs."
320 PRINTSPC(5);"Chacun votre tour, v
  ous avez 20"
330 PRINT"secondes Pour trouver un m
  ot, au"
340 PRINT"moins de 3 lettres, le plu
  s grand possible."
350 PRINTSPC(5);"Un mot peut être lu
  horizontale-"
360 PRINT"ment, verticalement ou en
  diagonale;"
370 PRINT"( l'endroit ou l'envers."
380
390 PRINTSPC(5);"Les mots doivent être
  e des noms"
400 PRINT"communs, adjectifs, adverb
  es, verbes"
410 PRINT"conjugués ( tous les temps
  )"
420 PRINTSPC(5);"Sont défendus les no
  ms propres."
430 PRINT"onomatopées et exclamation
  s."
440 PRINTSPC(5);"Les mots trouvés son
  t remplacés"
450 PRINT"Par des points qui sont 19
  norés pour"
460 PRINT"les mots suivants."
470 PRINT:PRINT"(Appuyer une touche
  Pour la suite.)"
480 GOSUB8500
490 CLS:PRINT:PRINTSPC(5);"Le Jeu peu
  t être arrêté ( tout"
500 PRINT"instant, d'un commun accord
  d, en"
510 PRINT"appuyant sur la touche \."
520 PRINTSPC(5);"Le Jeu se termine de
  lui-même si"
530 PRINT"aucun mot n'est entré pend
  ant un tour complet des joueurs."

```

```

1300 PRINTSPC(5);"Les Points sont cumu
  latifs sur"
1310 PRINT"plusieurs parties consécut
  ives."
1320 PRINT:PRINT"(C'est bien lu ? Alo
  rs appuyer une touche.)"
1330 PRINT:PRINT:PRINTSPC(5);"Le theme
  musical est une"
1340 PRINTCHR$(34);" Invention a 2 Vo
  ix ";CHR$(34);" de J-S BACH"
1350 GOSUB8500:RETURN
1360
1370
1380 REM *** Nom des joueurs
1390
1400 CLS:PAPER2:PRINT:PRINT
1410 PRINTSPC(5);"Combien êtes-vous de
  joueurs "
1420 INPUTNJ:PRINT
1430 DIM JS(NJ),NP(NJ)
1440 FORI=1TONJ
1450 PRINT"Nom du joueur ";I)
1460 INPUTJS(I):NEXT
1470 PRINT:PRINTSPC(5);"BONNE CHANCE !
  !"
1480 WAIT200:RETURN
1490
1500 REM *** Dessin de la grille
1510
1520 CLS:PAPER5:INK4
1530 POKE49040,21:POKE49041,0
1540 POKE49040,21:POKE49041,0
1550 FORY=1TONJ:FORX=1TONJ
1560 A=INT(10000*RND(1))+1
1570 FORI=1TO26:IFR=FR(I)GOTO3070
1580 NEXT
1590 AS=CHR$(I+64):TS(X,Y)=AS
1600 PLOT(2*X-1)+W,2*Y-2,AS
1610 NEXTX,Y:RETURN
1620
1630 REM *** Introduction du mot
1640
1650 Z=0:FORJ=1TONJ
1660 PING:B=0:PLOT1+W,25,M2$
1670 PLOT1+W,25,JS(J)+
1680 FORTP=20TO1STEP-1
1690 TP=STR$(TP)
1700 TP=RIGHT$(TP,LEN(TP)-1)
1710 PLOT1+W,26,TP$+
1720 FORDU=1TO91
1730 LS=KEY$:IFLS<>" "THEN4110
1740 NEXTDU,TP
1750 EXPLODE:PLOT1+W,26,M1$
1760 WAIT200:PLOT1+W,26,M2$:GOTO4530
1770 Z=1:IFLS=""THENRETURN
1780 IFASC(LS)=13GOTO4530
1790 IFASC(LS)=127THENLS=""
1800 B=B+LS
1810 PLOTLEN(JS(J))+4+W,25,B$+
1820 FORTP=1TO550
1830 LS=KEY$:IFLS<>" "GOTO4190
1840 NEXT:GOTO4090
1850 IFASC(LS)=13GOTO4260
1860 IFASC(LS)<>127GOTO4140
1870 IFB$=""GOTO4160
1880 B$=LEFT$(B$,LEN(B$)-1):GOTO4150
1890
1900 REM *** Verification du mot
1910
1920 L=LEN(B$):IFL>2GOTO4290
1930 ZAP:PLOT1+W,26,M3$
1940 WAIT200:PLOT1+W,26,M2$:GOTO4530
1950 L1$=LEFT$(B$,1)
1960 FORY=1TONJ:FORX=1TONJ
1970 IFT$(Y,X)<>L1$GOTO4420
1980 FORI=1TO8
1990 DX=DX(I):DY=DY(I):X1=X:Y1=Y:L1=0
2000 FORK=2TOL
2010 LS=MID$(B$,K,1)
2020 X1=X+DX:IFX1>NORX1GOTO4410
2030 Y1=Y+DY:IFY1>NYORY1<0GOTO4410
2040 IFT$(Y1,X1)<>LS THENL1=L1+1:GOTO4
  390
2050 IFT$(Y1,X1)<>LSGOTO4410

```

```

4400 NEXTX,Y
4410 NEXTJ
4420 NEXTX,Y
4430 SHOOT:PLOT1+W,26,M4$:WAIT200
4440 PLOT1+W,26,M2$:GOTO4530
4450 X2=X:Y2=Y
4460 FORL2=1TOL+L1
4470 TS(Y2,X2)=
4480 PLOT(2*X2-1)+W,2*Y2-2," "
4490 X2=X2+DX:Y2=Y2+DY:NEXTL2
4500 NP=2*L-1:NP(J)=NP(J)+NP
4502 NP$=STR$(NP):NP$=RIGHT$(NP$,LEN(
  NP$)-1)
4504 NQ$=STR$(NP(J)):NQ$=RIGHT$(NQ$,L
  EN(NQ$)-1)
4510 PLOT1+W,26,NP$+" POINTS. TOTAL =
  "+N0$
4520 WAIT200:PLOT1+W,26,M2$
4530 NEXTJ
4540 IFZ=0THENRETURNELSE4000
4550
4560 REM *** Score final
4570
4580 CLS:PRINT:PRINT:PRINTCHR$(4)
4590 PAPER5:INK4
4600 PRINTCHR$(27);"T";CHR$(27);"A";
4610 PRINTCHR$(27);"J ***"
4620 PRINTCHR$(27);"NS C O R E ";CHR$
  (27);"J***"
4630 PRINT:PRINTCHR$(4)
4640 L1=0:FORI=1TONJ
4650 L=LEN(JS(I))
4660 IFL<L1THENL1=L
4670 NEXT
4680 FORI=1TONJ
4690 PRINTJS(I),SPC(L1-LEN(JS(I))),
  "POINTS"
4700 NEXT
4710 PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS FAIRE UN
  E AUTRE PARTIE (O/N) ? "
4720 GOSUB8500
4730 IFR$="O"THEN RETURN
4740 IFR$<>"N"GOTO6150
4750 PRINT:PRINT"à LA PROCHAINE FOIS
  !!!"
4760
4770 WAIT200:CLS:PRINTCHR$(17):END
4780
4790 REM *** Initialisation
4800
4810 FORI=1TO670:READR:NEXT
4820 FORI=4680TO46815
4830 READR:POKEI,R:NEXT
4840 FORI=46824TO46831
4850 READR:POKEI,R:NEXT
4860 FORI=47064TO47071
4870 READR:POKEI,R:NEXT
4880 FORI=47080TO47087
4890 READR:POKEI,R:NEXT
4900 POKE46772,20
4910 NX=19:NY=13
4920 DIM FR(26),TK(NY,NX),DX(8),DY(8)
4930 FORI=1TO26:READFR(I):NEXT
4940 C1=1:C2=2:V=0:B=0:D=11:E=7:AT=0
4950 M1$="TROP TARD !!! AU SUIVANT !"
4960 M2$="
4970
4980 M3$="MOT TROP COURT. AU SUIVANT
  !"
4990
5000 M4$="CE MOT N'EXISTE PAS. AU SUI
  VANT !"
5010
5020 R=RND(1-DEEK(0276))
5030 FORI=1TO8:READR,AR:DX(I)=R:DY(I)
  =AR:NEXT
5040 RETURN
5050
5060 REM *** Execution theme musical
5070
5080 RESTORE:FORI=1TO134
5090 READN1,01,N2,02,T
5100 GOTO8550
5110
5120 MUSICC1,01,N1,V

```

```

8530 MUSICC2,02,N2,V
8540 PLAYT,B,E,AT
8550 AR=KEY$:IFAR<>" "THENPLAY0,0,0,0
  RETURN
8560 WAIT0:NEXT:PLAY0,0,0,0
8570 WAIT150:GOTO8500
9000 DATA 6,3,6,3,1,6,3,6,3,0 ' 1
9010 DATA 10,3,10,3,1,10,3,10,3,0 ' 2
9020 DATA 6,3,6,3,1,6,3,6,3,0 ' 3
9030 DATA 1,4,1,4,1,1,4,1,4,0 ' 4
9040 DATA 6,3,6,3,1,6,3,6,3,0 ' 5
9050 DATA 6,4,6,4,1,6,4,6,4,1 ' 6
9060 DATA 5,4,6,2,3,3,4,6,2,1 ' 7
9070 DATA 1,4,10,2,3,3,4,10,2,1 ' 8
9080 DATA 1,4,6,2,3,11,3,6,2,1 ' 9
9090 DATA 10,3,1,3,3,11,3,1,3,1 ' 10
9100 DATA 10,3,6,2,3,8,3,6,2,1 ' 11
9110 DATA 6,3,6,3,6,3,6,3,6,2 ' 12
9120 DATA 10,3,5,3,10,3,3,3,2 ' 13
9130 DATA 1,4,1,3,3,1,4,3,3,2 ' 14
9140 DATA 10,3,1,3,3,10,3,11,2,2 ' 15
9150 DATA 6,4,10,2,3,6,4,11,2,2 ' 16
9160 DATA 1,4,10,2,3,1,4,8,2,2 ' 17
9170 DATA 10,4,6,2,3,1,5,6,2,3 ' 18
9180 DATA 11,4,10,2,3,1,5,10,2,1 ' 19
9190 DATA 10,4,1,3,3,1,5,1,3,1 ' 20
9200 DATA 11,4,10,2,3,1,5,10,2,1 ' 21
9210 DATA 10,4,6,3,3,1,5,6,3,1 ' 22
9220 DATA 11,4,1,3,3,1,5,1,3,1 ' 23
9230 DATA 6,4,10,3,3,10,4,1,4,3 ' 24
9240 DATA 8,4,11,3,3,10,4,1,4,3 ' 25
9250 DATA 6,4,10,3,3,10,4,1,4,3 ' 26
9260 DATA 8,4,11,3,3,10,4,1,4,3 ' 27
9270 DATA 6,4,10,3,3,10,4,1,4,3 ' 28
9280 DATA 8,4,11,3,3,10,4,1,4,3 ' 29
9290 DATA 3,4,6,3,3,6,4,10,3,3 ' 30
9300 DATA 5,4,8,3,3,6,4,10,3,3 ' 31
9310 DATA 3,4,6,3,3,6,4,10,3,3 ' 32
9320 DATA 5,4,8,3,3,6,4,10,3,3 ' 33
9330 DATA 3,4,6,3,3,6,4,10,3,3 ' 34
9340 DATA 5,4,8,3,3,6,4,10,3,3 ' 35
9350 DATA 12,3,3,3,3,12,3,6,3,2 ' 36
9360 DATA 8,3,5,3,3,8,3,6,3,2 ' 37
9370 DATA 3,4,3,3,3,3,4,6,3,2 ' 38
9380 DATA 12,3,5,3,3,12,3,6,3,2 ' 39
9390 DATA 6,4,3,3,3,6,4,6,3,2 ' 40
9400 DATA 3,4,5,3,3,3,4,6,3,2 ' 41
9410 DATA 8,4,12,2,3,10,4,12,2,1 ' 42
9420 DATA 8,4,8,2,3,6,4,8,2,1 ' 43
9430 DATA 5,4,1,3,3,6,4,1,3,1 ' 44
9440 DATA 5,4,8,2,3,3,4,8,2,1 ' 45
9450 DATA 1,4,5,3,3,3,4,5,3,1 ' 46
9460 DATA 1,4,1,3,3,11,3,1,3,1 ' 47
9470 DATA 10,3,6,3,3,10,3,8,3,3 ' 48
9480 DATA 3,4,6,3,3,1,4,5,3,3 ' 49
9490 DATA 12,3,3,3,3,1,4,5,3,3 ' 50
9500 DATA 12,3,3,3,3,10,3,1,3,3 ' 51
9510 DATA 8,3,12,2,3,10,3,1,3,3 ' 52
9520 DATA 8,3,12,2,3,10,3,1,3,3 ' 53
9530 DATA 5,3,8,2,3,6,3,8,2,3 ' 54
9540 DATA 5,3,1,3,3,3,12,2,3 ' 55
9550 DATA 1,3,10,2,3,1,3,12,2,2 ' 56
9560 DATA 1,4,10,2,3,12,3,8,2,3 ' 57
9570 DATA 1,4,6,2,3,1,4,8,2,2 ' 58
9580 DATA 5,3,6,2,3,5,3,5,2,2 ' 59
9590 DATA 6,3,3,2,3,6,3,5,2,2 ' 60
9600 DATA 1,4,3,2,3,1,4,1,2,2 ' 61
9610 DATA 5,3,8,2,3,5,3,6,2,2 ' 62
9620 DATA 1,4,5,2,3,1,4,6,2,2 ' 63
9630 DATA 3,3,8,2,3,3,8,2,3 ' 64
9640 DATA 12,3,8,1,3,12,3,8,1,3 ' 65
9650 DATA 1,4,1,1,3,1,4,1,1,3 ' 66
9660 DATA 1,4,1,1,3,1,4,1,1,3 ' 67
9670 DATA 4,8,28,34,62,32,30,0
9680 DATA 16,8,28,34,62,32,30,0
9690 DATA 16,8,28,34,62,32,30,0
9700 DATA 767,847,1179,1539,3314,3420
9710 DATA 3530,3594,4316,4335,4339
9720 DATA 4928,5280,5968,6494,6818
9730 DATA 6952,7632,8454,9183,9788
9740 DATA 9915,9918,9972,9993,10000
9750 DATA 1,0,0,1,-1,0,0,-1,1,1,-1,1,
  -1,-1,1,-1

```

JEU DE L'OIE

Vous pouvez désormais participer jusqu'à 9 joueurs à une apatie acharnée du Jeu de l'Oie sur votre FX 702P. Sympa non!

Philippe MARCHAND

Mode d'emploi:
Comme dans l'original, des cases très méchantes vous font revenir en arrière ou passer des tours. Pressez une touche pour jouer votre tour. Vous verrez apparaître successivement, le résultat de votre lancer de dés, la case d'arrivée et... le résultat provoqué par cette case.



```

LIST
5 VAR :P=2000:S=5
6:X=1000:Z=65
10 WAIT 30:PRT "***
  JEU DE L'OIE**"
16:Z=0
15 PRT "RUEUR :";
  "PHILIPPE MARCH
  AND"
20 INP "N:JOUEURS
  49",A:IF A>9 TH
  EN 20
30 FOR I=1 TO A
35 IF A(I)=P THEN
  145
36 IF A(I)=X:A(I)=
  P:GOTO 150
40 B=INT (RAN#6)+

```

```

1:C=INT (RAN#6
  )+1:D=0+C
41 PRT "JOUEUR ";I
42 IF KEY="" THEN
  41
50 PRT "JOUEUR ";I
  ";B:C:FOR M
  =0 TO 60:NEXT M
55 IF A(I)>0 THEN
  100
60 IF D=7 THEN 100
80 IF D=7:IF B=5:A
  (I)=45:GOTO 130
81 IF D=7:IF C=5:A
  (I)=45:GOTO 130
82 IF D=7:A(I)=55:
  GOTO 125
100 A(I)=A(I)+D:PRT

```

```

)A(I)-3:RET
215 IF A(I)=12:PRT
  "ALLEZ EN ";A(
  I):24:RET
217 IF A(I)=35:A(I)
  =20:PRT "ET HOP
  !":RET
220 IF A(I)=P:PRT "
  VOUS ALLEZ EN P
  RISON":RET
225 IF A(I)=41:PRT
  "RETOURNEZ ";A
  (I):30:RET
230 IF A(I)=65:PRT
  "PASSEZ DEUX TO
  URS":A(I)=X:RET
235 IF A(I)=50:PRT
  "BRAVO, EN ";A

```

```

(1)=62:RET
237 IF A(I)=19:A(I)
  =43:PRT "RENDEZ
  -VOUS ":RET
240 IF A(I)=33:PRT
  "AVANCEZ DE 5 C
  ASE":A(I)=30:R
  ET
245 IF A(I)=30:PRT
  "TOUT VA BIEN "
  :RET
247 IF A(I)=9:A(I)=
  20:PRT "ALLEZ E
  N ";RET
250 IF A(I)=59:PRT
  "AU DEPART":A(
  I)=0:RET
253 IF A(I)=5:A(I)=

```


93AE:4C	3C	94	120	ER	JMP	ERR	
93B1:4C	46	94	121	DEK	JMP	DEEK	
93B4:4C	65	94	122	DOK	JMP	DOKE	
93B7:A9	05		123	SWR	LDA	##05	
93B9:4C	87	94	124		JMP	SWAPSP	
93BC:A9	02		125	SWI	LDA	##02	
93BE:4C	87	94	126		JMP	SWAPSP	
93C1:A9	03		127	SWC	LDA	##03	
93C3:4C	87	94	128		JMP	SWAPSP	
93C6:4C	AD	94	129	BP	JMP	BEEP	
93C9:4C	D1	94	130	SCT	JMP	SCRT	
93CC:			131	CMD	DS	1	
93CD:			132	ADRS	DS	1	
93CE:			133	RESTITPTR	DS	2	
93D0:			134	CMDTBL	EQU	*	
93D0:AB			135		DFB	##AB	*GOTO
93D1:00			136		BRK		
93D2:48	52		137		ASC	"HR"	
93D4:00			138		BRK		
93D5:89			139		DFB	##89	*TEXT
93D6:00			140		BRK		
93D7:45	52	52	141		ASC	"ERR"	
93DA:00			142		BRK		
93DB:44	45	45	143		ASC	"DEEK"	
93DE:4B							
93DF:00			144		BRK		
93E0:44	4F	4B	145		ASC	"DOKE"	
93E3:45							
93E4:00			146		BRK		
93E5:53	57	52	147		ASC	"SWR"	
93E8:00			148		BRK		
93E9:53	57	49	149		ASC	"SWI"	
93EC:00			150		BRK		
93ED:53	57	43	151		ASC	"SWC"	
93F0:00			152		BRK		
93F1:42	45	45	153		ASC	"BEEP"	
93F4:50							
93F5:00			154		BRK		
93F6:D7			155		DFB	##D7	*SCRNI
93F7:00			156		BRK		
93F8:FF			157		DFB	##FF	
93F9:			158	LASTIN	DS	1	
93FA:			159	GTOPRG	EQU	*	
93FA:20	67	DD	160		JSR	FRNMUM	
93FD:20	52	E7	161		JSR	GETADR	
9400:20	41	D9	162		JSR	##D941	*LISTER D93EL
9403:60			163		RTS		
9404:			164	HR	EQU	*	
9404:20	F8	E6	165		JSR	GETBYT	
9407:E0	03		166		CPX	##03	
9409:10	16		167		BPL	IQEHR	
940B:E0	00		168		CPX	##00	
940D:F0	12		169		BEG	IQEHR	
940F:CA			170		DEX		
9410:86	CE		171		STX	##CE	
9412:20	BE	DE	172		JSR	CHKCOM	
9415:20	F8	E6	173		JSR	GETBYT	
9418:E0	02		174		CPX	##02	
941A:10	05		175		BPL	IQEHR	
941C:86	CF		176		STX	##CF	
941E:4C	24	94	177		JMP	BR1HR	

Suite de la page 21

```
RINT = " ";
2610 NEXT X:NEXT Y
2620 SLIDEND
```



Suite de la page 20

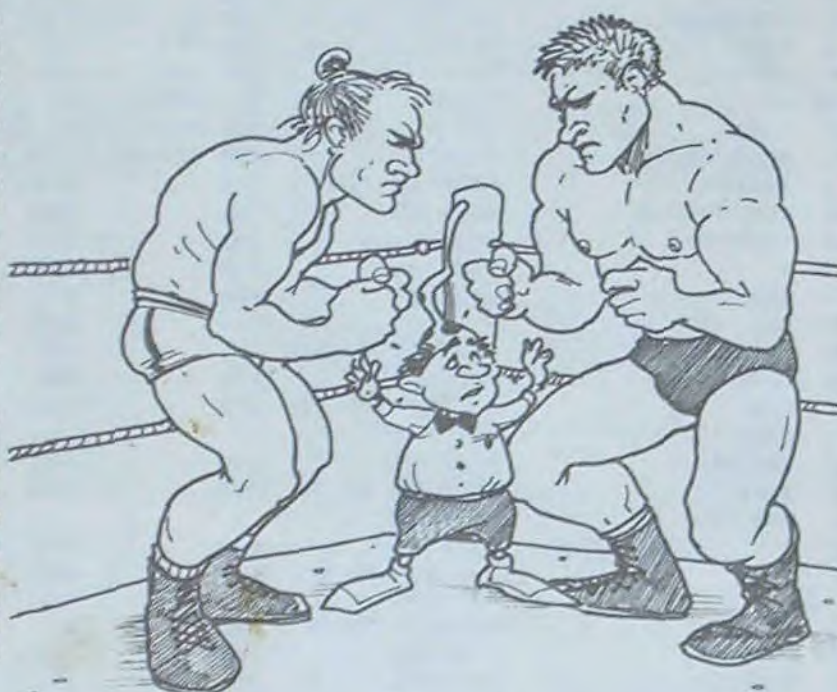
```

"Une autre p
artie ? ";A$
1650: IF A$="NON"
      THEN CLS :
      CALL &E33F
1670: IF A$="OUI"
      THEN S30
1680: GOTO 1650
1690: POKE &7150, &
      60, 3, &6A, 1, &
      40, 1, &4A, &A,
      &BE, &71, &6F,
      &62, &6E, &3C,
      &99, 0, &BE, &7
      1, &6F
1700: POKE &7163, &
      60, &6E, 0, &99
      , 0, &FD, &62, &
      6C, 0, &99, &1C
      , &9A, &FD, &A0
      , &FD, &00, &BE
      , &E0
1710: POKE &7175, &
1590: IF &C2LET VM
      =100000:H=4:
      GOTO 1630
1600: IF &C3LET VM
      =200000:H=5:
      GOTO 1630
1610: IF &C4LET VM
      =300000:H=7:
      GOTO 1630
1620: VM=1000000:H
      =10
1630: A=(D-INT (D
      ))*10502: VM=V
      M+A
1640: WAIT 100:
      CURSOR 0:
      PRINT USING
      "#####. ";
      "vitesse: ";
      VM;"Km/h"
      6F, &FD, &A, &F
      D, &2A, &9A
1720: RETURN

```

BIG BASTON DE SPRITES POUR ORIC

L'Ange Blanc et Joe Bazooka



GHOSTBUSTERS / ACTIVISION
pour **CBM 64**

[illegible]

融通性？

Dépêchez-vous, pour une fois que les parisiens ne sont pas avantagés!
(Précisez "Japoniaiseries" sur l'enveloppe de votre réponse.)



APPLE II	Swap
D. DENAUD	page 23
CANON X07	Fifine la tortue
Bruno ROULEAU	page 21
FX 702P	Jeu de l'oie
Philippe MARCHAND	page 15
COM. 64	Jumpy
François ZIMMERLIN	page 3
VIC 20	Cubix
Patrice TRES	page 7
HP 41	Grande aventure
Bruno TREDEZ	page 22
ORIC 1	Course aux mots
J.E. GERARD	page 19
MZ 80	Triolo
Bruno SAMIMI	page 4
PC 1500	Tunnel
M. SERRA	page 18
ZX 81	Hyper Cobra
Nicolas LAMBERT	page 20
SPECTRUM	Panzer
Laurent AINARDI	page 2
TRS 80	+ + Bas
J.F. OZBOLTZ	page 18
TI 99/4A(b.s.)	Lost planet
Ludovic CHEVRIERE	page 6
TI 99/4A(b.e.)	Saturne
TO 77	Roulette
Claude TEDESCHI	page 22
EXL 100	Barmar
P. BOUREAU	page 22

DULAC Imprimerie:
et JARDIN S.A.
Evreux

Livraison des produits disponibles sous 8 jours

Livraison des produits disponibles sous 8 jours