E MAGAZINE DE LA MICRO PASSION

MICRO Y.O

DOSSIER

UN COMPATIBLE PC A LA MAISON POURQUOI PAS ?

Neuf compatibles sûrs et pas chers

ESSAI

LE NOUVEL APPLE II GS



MODERNE

L'ART DE DECIDER

CAHIER SPECIAL : 32 PAGES DE PROGRAMMES

N° 11 OCTOBRE 86 20 FF M 2249 - 11 - 20 FF Belgique 154 FB - Suisse 7 F

MSX

TICO



BRUNO RATAJCZAK GAGNE UN SVI 728

Machine : MSX
Langage : Basic

Bruno Ratajczack a quarante et un ans. Il enseigne la technologie dans un collège et anime également un club informatique. Prenant son rôle au sérieux, il suit actuellement un stage d'animateur de site informatique.

Tico doit ramener huit diamants disséminés au gré de 19 tableaux en se déplaçant avec le joystick ou avec le clavier. Des animaux du style effrayant tentent de lui barrer le passage et des pierres sont disposées là où il ne faut pas, comme de bien entendu. Il suffit de les déplacer pour passer, mais vite car les animaux ci-dessus mentionnés sont à l'affût. Tico perd des forces à mesure que le temps passe et plus encore s'il entre en contact avec un animal. Mais, il peut remonter son potentiel de force en absorbant des fruits, placés judicieusement à cet effet.

Bruno RATAJCZAK

```
10 '************************
20 '********* TIKI *********
30 '*** PAR RATAJCZAK B. ***
40 '*** C. JUILLET 1987  ***
50 KEYOFF:CLS
60 SCREEN1,2:COLOR11,1,1:CLEAR800:DEFINT
 A-Y:WIDTH31
70 'REDEFINITION CARACTERES
80 PP=BASE(5):PC=BASE(6):C=1:DIM DA(20),
FR(20)
90 PD=96:FORI=0TO7:READA:VPOKEPD#8+I,A:N
EXT
100 DATA16,16,56,124,124,124,56,0
110 VPOKEPC+12,128+C
120 PD=120:FORI=0TO55:READA:VPOKEPD#8+I,
A:NEXT
130 DATA0,0,0,24,126,255,255,255
140 DATA16,16,84,84,84,84,56,16
150 DATA0,0,0,0,16,16,84,56
160 DATA0,0,0,0,0,1,3,7
170 DATA0,0,0,0,0,128,192,224
180 DATA224,192,128,0,0,0,0,0
190 DATA7,3,1,0,0,0,0,0
200 VPOKEPC+15,32+C
210 PD=128:FORI=0TO31:READA:VPOKEPD#8+I,
A:NEXT
220 DATA0,0,0,1,1,3,7,15
230 DATA0,0,0,128,128,192,224,240
240 DATA240,224,192,128,128,0,0,0
250 DATA15,7,3,1,1,0,0,0
260 VPOKEPC+16,208+C
270 PD=136:FORI=0TO23:READA:VPOKEPD#8+I,
A:NEXT
280 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
290 DATA224,112,56,28,15,7,3,1
300 DATA7,14,28,56,240,224,192,128
310 VPOKEPC+17,96+C
320 PD=151:FORI=0TO15:READA:VPOKEPD#8+I,
A:NEXT
330 DATA255,66,66,66,255,66,66,66
340 DATA20,26,16,16,16,16,80,176
350 VPOKEPC+18,96+C
360 VPOKEPC+19,176+C
370 PD=160:FORI=0TO7:READA:VPOKEPD#8+I,A
:NEXT
380 DATA20,26,16,16,16,16,80,176
390 VPOKEPC+20,176+2
400 PD=168:FORI=0TO7:READA:VPOKEPD#8+I,A
:NEXT
410 DATA247,255,255,255,254,127,255,239
420 VPOKEPC+21,32+12
430 PD=176:FORI=0TO31:READA:VPOKEPD#8+I,
A:NEXT
440 DATA31,63,127,127,127,255,255,255
450 DATA240,252,254,254,254,255,255,255
460 DATA255,255,255,127,127,127,63,31
470 DATA255,255,255,254,254,254,252,248
480 VPOKEPC+22,32+C
490 PD=184:FORI=0TO7:READA:VPOKEPD#8+I,A
:NEXT
500 DATA0,16,40,76,254,76,40,16
510 VPOKEPC+23,112+C
520 PD=216:FORI=0TO7:READA:VPOKEPD#8+I,A
:NEXT
530 DATA247,255,255,255,254,127,255,239
540 VPOKEPC+27,208+C
550 PD=228:FORI=0TO39:READA:VPOKEPD#8+I,
A:NEXT
560 DATA31,63,127,127,127,255,255,255
570 DATA240,252,254,254,254,255,255,255
580 DATA255,255,255,127,127,127,63,31
590 DATA255,255,255,254,254,254,252,248
600 DATA60,126,254,255,255,126,124,60
610 VPOKEPC+28,208+C
620 VPOKEPC+29,208+C
630 PD=240:FORI=0TO7:READA:VPOKEPD#8+I,A
:NEXT
640 DATA255,128,128,128,255,16,16,16
650 VPOKEPC+30,138
660 VPOKEPC,144+C:VPOKEPC+1,144+C
670 'KEY1,"y":KEY2,"z":KEY3,"ê":KEY4,"è"
:KEY5,"é"
680 'KEY6,"(":KEY7,"!":KEY8,")":KEY9,"'"
:KEY10,"x"
690 'KEY1,"ù":KEY2,"ÿ":KEY3,"à":KEY4,"ë"
:KEY5,"ï"
700 'KEY6,"¿":KEY7,"Ä":KEY8,"Ü":KEY9,"Ï"
:KEY10,"Ë"
710 'KEY1,"ä":KEY2,"Ç":KEY3,"ù":KEY4,"è"
:KEY5,"à"
720 'KEY6,"Ï":KEY7,"ë":KEY8,"µ":KEY9,"ï"
:KEY10,"ë"
730 D(1)=395:D(2)=405:D(3)=364:D(4)=372:
D(5)=333:D(6)=339:D(7)=302:D(8)=306
740 GOSUB3180:DI=8:GO=184:GOSUB3640
750 BEEP:PLAY"M20000S1T130L10O4B12A.A12G
.G12A.F12G.E12A.A12G.A12A.B12A.A12G.G12A
.F12G.E12A.A12G.A12A.A12G.E12A.A12G.B12A
.R12G.D12A.R12G.B12A.B12G.A12A"
760 'DATALUTINS
770 DATA60,126,90,126,60,24,126,189,153,
189,126,102,102,102,102,231
780 A=16:GOSUB4060:B$(2)=SP$
790 DATA60,126,123,126,60,24,61,127,216,
152,30,62,54,103,192,224
800 A=16:GOSUB4060:A$(3)=SP$
810 DATA60,126,123,126,60,24,60,127,248,
184,56,24,24,24,24,28
820 A=16:GOSUB4060:B$(3)=SP$
830 DATA60,126,222,126,60,24,188,254,27,
25,120,124,102,230,3,7
840 A=16::GOSUB4060:A$(1)=SP$
850 DATA60,126,222,126,60,24,60,254,31,2
9,28,24,24,24,24,56
860 A=16:GOSUB4060:B$(1)=SP$
870 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,12,148,255,15,2
55,3,0,1,0,0,0,0,0,120,254,143,3,3,255,2
55,254,142,195,196
880 A=32:GOSUB4060:CG$=SP$
890 DATA0,0,0,0,0,0,0,1,12,148,255,15,25
5,3,6,12,0,0,0,0,0,120,254,143,3,3,255,2
55,254,12,24,48
900 A=32:GOSUB4060:CL$=SP$
910 DATA0,0,0,0,0,30,127,241,192,192,255
```

```
,255,127,113,195,97,0,0,0,0,0,0,0,128,48
,41,255,240,255,192,0,128
920 A=32:GOSUB4060:CO$=SP$
930 DATA0,0,0,0,0,30,127,241,192,192,255
,255,127,48,24,12,0,0,0,0,0,0,0,128,48,4
1,255,240,255,192,96,48
940 A=32:GOSUB4060:CR$=SP$
950 DATA0,0,4,10,1,3,5,103,154,131,133,2
6,34,36,4,2,0,0,32,80,128,192,160,230,89
,193,161,88,68,36,32,64
960 A=32:GOSUB4060:RA$=SP$
970 DATA0,0,4,10,1,99,149,23,26,3,29,34,
68,152,32,0,0,0,32,80,128,198,169,232,88
,192,184,68,34,25,4
980 A=31:GOSUB4060:RB$=SP$
990 DATA0,0,0,0,0,1,27,39,77,23,38,45,40
,14,4,6,0,0,26,114,216,128,176,200,100,2
08,200,104,40,224,64,192
1000 A=32:GOSUB4060:SA$=SP$
1010 DATA0,0,0,0,113,11,199,173,23,6,29,
16,28,8,12,0,14,59,108,192,156,160,198,1
06,208,192,112,16,112,32,96
1020 A=31:GOSUB4060:SB$=SP$
1030 DATA0,0,0,0,48,32,32,63,63,31,31,12
,24,16,16,8,0,0,0,0,0,0,8,14,250,255,244,2
46,224,96,48,16,32
1040 A=32:GOSUB4060:JD$=SP$
1050 DATA0,0,48,32,32,63,63,31,31,56,112
,64,64,64,0,0,0,0,0,0,8,14,250,255,244,246
,224,96,48,28,4
1060 A=30:GOSUB4060:JR$=SP$
1070 DATA0,0,0,0,0,16,48,95,255,47,111,7
,6,12,8,4,0,0,0,0,12,4,4,252,252,248,248
,48,24,8,8,16
1080 A=32:GOSUB4060:JG$=SP$
1090 DATA0,0,0,16,48,95,255,47,111,7,6,1
2,56,32,0,0,0,0,12,4,4,252,252,248,248,2
8,14,2,2,2
1100 A=30:GOSUB4060:JL$=SP$
1110 DATA0,0,0,0,0,1,1,1,27,47,63,67,1,2
,12,2,8,24,48,112,240,224,224,128,255,24
8,224,192
1120 A=28:GOSUB4060:DA$=SP$
1130 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,27,47,63,67,1,2
,12,2,0,0,0,0,0,0,0,0,255,248,224,192
1140 A=28:GOSUB4060:DB$=SP$
1150 DATA1,65,33,19,15,15,31,255,31,15,1
5,19,33,65,1,0,0,4,8,144,224,224,240,255
,240,224,224,144,8,4
1160 A=30:GOSUB4060:SO$=SP$
1170 DATA0,0,66,165,24,126,189,60
1180 A=8:GOSUB4060:TI$=SP$
1190 'PRESENTATION
1200 SPRITE$(2)=B$(2):CB=9:PUTSPRITE2,(1
28,56),CB:RESTORE1270
1210 PLAY"T255S8O1V15AV14AV13AV12AV11AV1
0AV9AV7AV5AV3AV2AO4"
1220 XP=-16:YP=24:SPRITE$(3)=SO$:NL=106:
T=0
1230 XP=XP+2:IFXP>248THENXP=-16:YP=YP+8:
IFYP=56THEN1200
1240 NO=(YP/8)*32+(XP/8):PUTSPRITE3,(XP,
YP-4),9
1250 O=O+1:IF O=5THENO=1:IF NO=NL THEN R
EAON$:VPOKEPP+NO,15:NL=VAL(N$):BEEP
1260 GOTO1230
1270 DATA107,108,110,112,113,114,116,117
,118,139,142,144,148,150,171,174,176,180
,182,203,206,208,209,210,212,213,214,999
1280 PUTSPRITE3,(XP,209)
1290 LOCATE7,1,0:PRINT"#PAR RATAJCZAK B.
#"
1300 FOR I=1TO6000:NEXT
1310 LOCATE1,1,0:PRINT"POUR DEVENIR ROI
DU PAYS INCA":FORI=1TO6000:NEXT
1320 LOCATE1,1,0:PRINT"      TICO DOIT RE
TROUVER     ":FORI=1TO6000:NEXT
1330 LOCATE1,1,0:PRINT"   LES HUIT DIAMA
NTS SACRES  ":FORI=1TO6000:NEXT
1340 OO=32:GOSUB3640
1350 LOCATE1,1,0:PRINT"  #1-CLAVIER    #
2-JOYSTICK   "
1360 X$=INPUT$(1)
1370 IF X$<>"1"ANDX$<>"2"THEN1360
1380 IF X$="1"THEN JT=0ELSE JT=1
1390 LOCATE0,1,0:PRINT"#A-FACILE #B-MOYE
N #C-DIFFICILE"
1400 X$=INPUT$(1)
1410 IFX$<>"A"ANDX$<>"B"ANDX$<>"C"ANDX$<
>"a"ANDX$<>"b"ANDX$<>"c"THEN1400
1420 IFX$="A"ORX$="a"THENVC=-5:VJ=-6:VA=
6:VS=5:VO=-6:GOTO1450
1430 IFX$="B"ORX$="b"THENVC=-6:VJ=-8:VA=
7:VS=6:VO=-7:GOTO1450
1440 VC=-7:VJ=-10:VA=8:VS=7:VO=-8
1450 LOCATE0,1,0:PRINT"
                    "
1460 'INTIALISATION
1470 FO=12:DI=0:SC=0:TA=15:CB=9
1480 LOCATE4,0,0:PRINT"FORCES:"
1490 LOCATE0,1,0:PRINT"SCORE:"
1500 LOCATE13,1,0:PRINT"-DIAMANTS:"
1510 FORI=1TOFO:VPOKEPP+11+I,3:NEXT:FORI
=1TO8:VPOKEPP+55+I,33:NEXT
1520 A=2:SPRITE$(2)=B$(2):X=128:Y=56
1530 ONSTRIG GOSUB3770,3770
1540 ON SPRITE GOSUB3900'GOTO3191
1550 FORI=1TO20:DA(I)=1:FR(I)=1:NEXT
1560 ONINTERVAL=3000GOSUB4010
1570 ON TA GOSUB2180,2260,2330,2400,2480
,2550,2620,2700,2770,,2850,2940,3020,310
0,3180,3250,3330,3410,3490,3560
1580 XI=X:YI=Y
1590 STRIG(JT)ON:SPRITEON:INTERVALON
1600 'BOUCLE
1610 PB=(Y/8)*32+(X/8)+PP:KX=0:KY=0
1620 IF VPEEK(PB+32)<151ANDVPEEK(PB)<151
THENKY=4:GOTO1790
1630 IFSTICK(JT)=0THEN1790ELSEONSTICK(JT
)GOTO1640,1660,1680,1700,1720,1740,1760,
1780
1640 A=2:IFVPEEK(PB-64)<168THENKY=-4
1650 GOTO1790
1660 A=3:IFVPEEK(PB-31)<168ANDVPEEK(PB-6
3)<168THENKX=4:KY=-4:GOTO1800
1670 GOTO1790
1680 A=3:IFVPEEK(PB+1)<168ANDVPEEK(PB-31
)<168THENKX=4:GOTO1800
1690 GOTO1790
1700 A=3:IFVPEEK(PB+33)<168ANDVPEEK(PB+6
5)<168THENKX=4:KY=4:GOTO1800
1710 GOTO1790
1720 A=2:IFVPEEK(PB+32)<168THENKY=4
1730 GOTO1790
1740 A=1:IFVPEEK(PB+31)<168ANDVPEEK(PB+6
3)<168THENKX=-4:KY=4:GOTO1800
1750 GOTO1790
1760 A=1:IFVPEEK(PB-1)<168ANDVPEEK(PB-33
)<168THENKX=-4:GOTO1800
1770 GOTO1790
1780 A=1:IFVPEEK(PB-33)<168ANDVPEEK(PB-6
5)<168THENKX=-4:KY=-4:GOTO1800
1790 Y=Y+KY*2:PUTSPRITE2,(X-KX,Y-KY-8),C
B:GOTO1810
1800 X=X+KX*2:Y=Y+KY*2:SPRITE$(2)=A$(A):
PUTSPRITE2,(X-KX,Y-KY-8),CB
1810 ON AN GOTO1820,1840,1860
1820 SWAPAG$,AL$:SPRITE$(1)=AG$:XA=XA+VX
:IFXA>LOORXA<L6THENVX=-VX:SWAPAG$,AD$:SW
APAL$,AR$
1830 GOTO1870
1840 SWAPAV$,AW$:SPRITE$(1)=AV$:XA=XA+VX
:IFXA>LOORXA<L6THENVX=-VX
1850 GOTO1870
1860 SWAPAV$,AW$:SPRITE$(1)=AV$:XA=XA+VX
:IFXA<-16THENXA=255:T=T+1:YA=Y0:IFT=3THE
NT=0:YA=Y
1870 PUTSPRITE1,(XA,YA-8),CA
1880 SPRITE$(2)=B$(A):PUTSPRITE2,(X,Y-8)
,CB
1890 IFX<160RX>240ORY<32ORY>168ORFO=0THE
N1900ELSEGOTO1600
1900 INTERVALOFF:STRIG(JT)OFF:SPRITEOFF
1910 IFX<16THENTA=TA-1:X=240:GOTO1950
1920 IFX>240THENTA=TA+1:X=16:GOTO1950
1930 IFY<32THENTA=TA+10:Y=168:GOTO1950
1940 IFY>168THENTA=TA-10:Y=32
1950 PUTSPRITE1,(XA,209):PUTSPRITE2,(X,2
09)
1960 IF FO=0THEN2070
1970 IFTA=15AND DI=8THEN1980ELSEGOTO1570
1980 CLS:GOSUB3180
1990 SPRITE$(2)=B$(2):CB=9:PUTSPRITE2,(1
28,56),9
2000 DI=8:OO=184:GOSUB3640
2010 PLAY"T255S8O1V15AV14AV13AV12AV11AV1
0AV9AV7AV5AV3AV2AO4"
2020 SPRITE$(3)=TI$:PUTSPRITE3,(128,48),
11
2030 LOCATE10,2,0:PRINT"## BRAVO ##":LOC
ATE10,4,0:PRINT"BONUS:";100*(-VJ):SC=SC+
(100*(-VJ))
2040 FOR I=1TO70:VPOKEPC+8,128+C:VPOKEPC
+9,128+C:VPOKEPC+10,128+C
2050 FOR U=1TO90:NEXT:VPOKEPC+8,176+C:VP
OKEPC+9,176+C:VPOKEPC+10,176+C:NEXT:FORI
=1TO3000:NEXT
2060 PUTSPRITE2,(0,209):PUTSPRITE3,(48,2
09)
```

```
2070 CLS:LOCATE13,6,0:PRINT"FIN"
2080 IF FO=0THENPLAY"ABABA":LOCATE2,8,0:
PRINT"VOUS N'AVEZ PLUS DE FORCES"
2090 LOCATE10,10,0:PRINT"SCORE:";SC
2100 IFSC>RETHENRE=SC
2110 LOCATE10,12,0:PRINT"RECORD:";RE
2120 LOCATE10,16,0:PRINT"ENCORE?(O/N)"
2130 X$=INPUT$(1)
2140 IFX$<>"O"ANDX$<>"o"ANDX$<>"N"ANDX$<
>"n"THEN2130
2150 IFX$="O"ORX$="o"THEN2160ELSEGOTO217
0
2160 GOSUB3180:GOTO1200
2170 CLS:END
2180 'T1
2190 LOCATE0,2:PRINT"ààààààààààà";
2200 PRINT"ààààÿààààààààààààààààààààààààà
ààààààÿààààààààààààààààààààààààààààààÿàà
àààààààààààààààààààààààààààààTÿààààààààààè
    àè                  ÿàààààààààà      à
      ";
2210 PRINT"      ÿàààààààààà         à
     ÿàààààààààà   Ìàà  Ìààààààààààààà
ààààààà  Ìààà ùààààààààààààààààààààààààà
ùàààà ùààààààààààààààààààààààà ùàààà ùàà
ààààààààààààààààààààààà ùàààà ùµàààààààààà
ààààààààààT ùàààà ù           ";
2220 PRINT"                   ùàààà ù
              ùàààà ù              Ï
        ùàààà ù            ÏÏÏ
ùààààùù          ÏÏ ÏÏ          ùàààààààà
àààààààààààààààààààààààààààààààààààààààà
àààààààààààààààààààààààààààààààààààààààà
àààààààà";
2230 IFDA(TA)=1THENVPOKEPP+592,184
2240 XA=104:YA=144:LG=24:LD=208:GOSUB373
0
2250 RETURN
2260 'T2
2270 LOCATE0,2:PRINT"ààààààààààà";
2280 PRINT"ààààààààààààààààààààààààààààààà
àààààààààààààààààààààààààààààààààààààààà
ààààààààààààà      àààààààààààààààààààààààà
è        àààààààààààààààààààààà           Ç
àààààà";
2290 PRINT"àààààààààààààààà      ààààùàààà
àààààààààààààààààààù Ìààààùàè
       àààùàààààààù                      à
ùààààààà                        ààùàààààààà
ù  ÏÏÏ     ÏÏÏ  Çàààààààààùàààààààà
à ùààààààààùààààùàààààùààààùààààà";
2300 PRINT"àààà ùàààààààààùàààùàààààààùàààà
ààààààù ùàààààààààùàààààùààààààùàààùàààààààààù ùà
ààààààùààààùàààààèù  ùàààààààààù ùàààààààààù
ùàààà ù  ùààààààààù ùààààààààù   ù àààùù
ùàààààààù ùàààààààà   ùÇàààààààààààààààà
àààààààààààààààààààààààààààààààààààààààà
àààààààà";
2310 XA=120:YA=96:LG=64:LD=192:GOSUB3710
2320 RETURN
2330 'T3
2340 LOCATE0,2:PRINT"ààààààààààà";
2350 PRINT"ààààààààààààààààààààààààààààààà
àààààààààààààààààààààààààààààààààààààààà
àààààààààààà                 àààààààààààààè
                    àààààààààààà
    Çè";
2360 PRINT"ààààààààààù           ààààààààù
ààààààààààààùàààààààààààààààààààùààààààààà
ààààùàààààààààààààààààùàààààààààààààààààùàààà
ààààààààààààùààààààààààààààùàààààààààààààà
àààùàààààààààààààààùàààààààààààààààààààùààààà
ààààààààùàààààààààààààààààààààùàà";
2370 PRINT"àààààààààààùàààààààààààààààààààù
àààààààààààààùàààààààààààààààààùààààààààà
ààààùààààààààààè        ù             ù
 ààààà          ù            ù        àààà
                          àààààù            Ï
 Ï               Çààààààààààààààààààààààààà
àààààààà";
2380 XA=104:YA=160:LG=32:LD=216:GOSUB371
0
2390 RETURN
2400 'T4
2410 LOCATE0,2:PRINT"ààààààààààà";
2420 PRINT"ààààààààààààààààààààààààààààààà
àààààààààààààààààààààààààààààààààààààààà
àè                    àààààààààààà
           ÏÏ ààààààààààààùÏ Ï Ï           Ï
ÏÇàààà";
2430 PRINT"ààààààààààààààààààùààààùàààààà
àààààààààààààààààààùààààùààààààààààààààà
ààààààààààùààààùàààààààààààààààààààààààà
àùàààààùààààààààààààààààààààààààààùàààààùàà
àààààààààààààààààààààààààààùààààèù
                    ùààà ù           ";
2440 PRINT"                      ù àà ù
                    ù àà ù               ÏÏÏ
        ù àà ù              ÏÏÏ
 ù ààùù       Ï           ÏÏÏ           ùÇàààààà
àààààààààààààààààààààààààààààààààààààààà
àààààààààààààààààààààààààààààààààààààààà
àààààààà";
2450 IFDA(TA)=1THENVPOKEPP+496,184
2460 XA=104:YA=144:LG=24:LD=224:GOSUB373
0
2470 RETURN
2480 'T5
2490 LOCATE0,2:PRINT"ààààààààààà";
2500 PRINT"àààààààààààààààààààààààààààààà
ààààààààààààààààààààà
       àààààààà                          ààà
àààà                           Çààààààààààà
àààààà";
2510 PRINT"ààààààààààùàààààààààààààààààà
àààààààààààààùààààààààààààààààààààààààààààà
ààààùààààààààè                         ù
  ààà                         ù          àà
                     ù          ààù         Ï
 Ï  Ï   ù         Çàààààààààààùàà";
2520 PRINT"àààààààààààààààààààààààààààààù
àààààààààààààààààààààààààààààùààààààààààà
ààààààààààààààààààààèù
     àààààà ù                          ààààà
àààù                            ààààààààààààà
àààààààààààààààààààààààààààààààààààààààà
àààààààà";
2530 XA=128:YA=104:LG=24:LD=222:GOSUB371
0
2540 RETURN
2550 'T6
2560 LOCATE0,2:PRINT"ààààààààààà";
2570 PRINT"ààààààààààààà ÿ Ìààààààààààà
ààààààààààààààà ÿ ààààààààààààààààààààà
ààààààT ÿ µàààààààààààà                    ÿ
    ààààààààààà                    ÿ      ààààà
àààà  ";
2580 PRINT"                      ÿ     ààààààààà
ààùàààààààààààààààààT ùààààààààààààùàààààà
ààÌààààààà ùààààààààààààùààààààààè
  ùàààààààààààùàààààààà                ùàààààà
ààààààùààààààààà  Ìààààààùàààè          ù
               ùàààù                 ";
2590 PRINT"ù                        ùààààààT  ÌT
 ÌT  ÌT  ÌT  ÌT  Ìàààààààààààààààààààà
àààààààààààà

                                àààààààààààààà
àààààààààààààààààààààààààààààààààààààààà
àààààààà";
2600 XA=136:YA=112:LG=32:LD=224:GOSUB371
0
2610 RETURN
2620 'T7
2630 LOCATE0,2:PRINT"ààààààààààà";
2640 PRINT"ààààààààààààààààààààààààààààààà
àààààààààààààààààààààààààààààààààààààè    à
àààààààààààà      àààààà      àààààààè
            ààààààT    àààààà
 µàààà";
2650 PRINT"àà     ààààààT      àT        à
àààà    Çààààè      ÌààààT      ààààààùàà
àààà     ÌàààààààT    ÏÇààààààùààààààù  Ì
ààààààààùààààààààààùàààààààààùààààààà
ù          ù        ù  ààà  ù
 ù         ù   àààùÏ  ù       ";
2660 PRINT"Ï  ù            ù ÏÇààààààààààà
àààààààààààààààààààààààààààààààààààààààà
àààààààààààà

                                àààààààààààààà
àààààààààààààààààààààààààààààààààààààààà
àààààààà";
2670 IFDA(TA)=1THENVPOKEPP+173,184
2680 XA=176:YA=112:LG=24:LD=216:GOSUB371
0
2690 RETURN
2700 'T8
2710 LOCATE0,2:PRINT"ààààààààààà";
2720 PRINT"àààààààààààààààààààààààààààààààà
àààààààààààààààààààààààààààààààààààààààà
àààààààè                àààààààààààààààààà
           ààààààààààààààààà
 àààà";
2730 PRINT"ààààààààààààà     ÌààààT    àà
àààààààààààààT     Ìàààààà           àààà
ààààè     àààààà                   àààààà
Ìàààààà               Çàààààààù  Ìàààààààààà
àààààààùààààààààààùàààààààààààààààààààààà
```

```
ááááááááùááááááááááááááááááááá";
2740 PRINT"ááùááááááááááùáááááááááááááááá
ááááùááááááááááùááááááááááááááááááááùáááá
ááááùáááááá    ‡      ù       ù
 ááá  ‡‡‡       ù        ù      áá  ‡‡
‡      ù       ù    Çááááááááááááááá
áááááááááááááááááááááááááááááááááááááááá
ááááááá";
2750 XA=168:YA=152:LG=56:LD=216:GOSUB371
0
2760 RETURN
2770 'T9
2780 LOCATE0,2:PRINT"áááááááááá";
2790 PRINT"áááááááááááááááù  ááááááááá
ááááááááááááááááááù  á     âáááááááááááá
è        ù  á      µáááááááááá
ù‡Çá        µááááááááá   Iááááááááááár
    â";
2800 PRINT"ááááááè  Iáááááááááááá
  µáááá  Iááááááááááááár
              âááááááár
 ‡ áááááááár             ‡‡ ‡‡   ‡Çáááááá
áááá ùáááááááááááááááááùááááááááááá ùááá
áááááááááááááùááááááááááá ù";
2810 PRINT"áááááááááááááááùáááááááááááááá
 ù                ùâáááááááááá ù
         ù ááááè âááár ù
ù áááá   ‡‡   ù                 ù áááù
‡‡    ù                ùÇáááááááááááááá
áááááááááááááááááááááááááááááááááááááááá
ááááááá";
2820 IFDA(TA)=1THENVPOKEPP+612,184
2830 XA=176:YA=152:LG=72:LD=216:GOSUB373
0
2840 RETURN
2850 'T11
2860 LOCATE0,2:PRINT"                    ";
2870 PRINT"                          áár
                              áár
                  áááár
   áááár             (x)                 áááá
ár     ";
2880 PRINT"     (X¿â)                  ááe    á
     (X¿¿¿â)              áá    á       (X¿¿¿
¿¿â)          áá   Iá         X¿¿¿¿¿¿¿â
   ááùáááár             ÿ è                áùáá
ááá        ÿ è              áùááááá
 ÿ è              ááùáááá     ";
2890 PRINT"  I¿â¿¿¿¿¿I              áùááááár
  "Iâ¿¿¿¿I)         yz áàù     áár      ÿèè
è          Iáááááù              ÿ è           I
áááááù                 ÿ è        Iáááááááááá
ár    zzz ÿ è zzzz Iáááááááááááááááááááá
áÿáááááááááááááááááááááááááááááááÿáááááá
ááááááá";
2900 IF DA(TA)=1THENVPOKEPP+294,184
2910 IF FR(TA)=1THENVPOKEPP+373,96
2920 XA=104:YA=152:LG=72:LD=184:GOSUB369
0
2930 RETURN
2940 'T12
2950 LOCATE0,2:PRINT"                  ";
2960 PRINT"
        (x)                 (x)           X¿â
          (x)          X¿â           X¿¿¿â        X¿
â       (X¿¿¿â)            ÿ è          (X¿¿¿â)   X¿¿¿
¿¿â      ";
2970 PRINT"      ÿ è         X¿¿¿¿¿â           è ÿ
    ÿ è           ÿ è              è ÿ       Xâ¿¿¿
¿â        ÿ è            è ÿ       X¿â¿¿¿¿¿â      ÿ è
   ¿¿¿¿¿â¿         ÿ è            ¿â¿¿¿¿¿      I¿¿¿
¿âI        ÿ è           Iâ¿¿¿¿I         è ÿ
ÿ è          ÿ è              è ÿ
2980 PRINT" I¿â¿¿¿¿¿I          ÿ è      yzz è ÿ
   "Iâ¿¿¿¿I)          ÿ è      ááááár             ÿèèè
      ÿáárz  ááááár               ÿ è          ÿáá
áryyááááár              ÿ è           ÿáááááááááá
áÿzzz  zzz è zzzzzzÿáááááááááááááááááááá
áááááááááááááááááááááááááááááááááááááááá
ááááááá"
2990 IF FR(TA)=1THENVPOKEPP+211,96
3000 XA=136:YA=152:LG=64:LD=184:GOSUB369
0
3010 RETURN
3020 'T13
3030 LOCATE0,2:PRINT"                     ";
3040 PRINT"       ==
      ====                                    ==   =
=                                ==        ==
                     ==       ==
        =";
3050 PRINT"===              ==
=====ùù=====                             ==      ùù
    ==                     ==       ùù         ==
                 ==             ==
==‡                    ‡==                ===ùùù ù=
=====ù ù=ù===                   =  ù=ù";
3060 PRINT" ù======ù ù=ù    =            == ù
=ù ù======ù ù=ù   ==                    ==ù ù=====
=ù ù==                       ===ù ù======ù ù===
   áár   ====================    Iáááááá
áááááááááááááááááááááááááááááááááááááááá
áááááááááááááááááááááááááááááááááááááááá
ááááááá";
3070 IFDA(TA)=1THENVPOKEPP+206,184
3080 XA=128:YA=96:LG=72:LD=184:GOSUB3710
3090 RETURN
3100 'T14
3110 LOCATE0,2:PRINT"                  ";
3120 PRINT"           (X¿â)
            X¿¿¿â                                  (X
¿¿¿¿¿â)                    (x)        X¿¿¿¿¿¿¿â
                (X¿â)   X¿¿¿¿¿¿¿¿â
   X¿¿";
3130 PRINT"¿â               ÿ èè                X¿
¿¿¿¿â        ÿ è                      X¿¿¿¿¿I
ÿ è                          ÿè          ÿ è
                  ÿè       I¿¿â¿¿¿¿¿¿I
       ÿè      "I¿â¿¿¿¿¿I)              I¿¿â¿¿¿¿
I "Iâ¿¿¿¿I)                     "I¿â¿";
3140 PRINT"¿¿I          ÿèèè                         I
â¿¿I)           ÿ è                         ÿèè
ÿ è                yzz            ÿè           ÿ è
zzyáár            ÿè            è        Iááááár
 zz  è zz‡zz     è   zz Iááááááááááááááá
áááááááááááááááááááááááááááááááááááááááá
ááááááá";
3150 IF FR(TA)=1THENVPOKEPP+328,96
3160 XA=184:YA=152:LD=192:LG=48:GOSUB367
0
3170 RETURN
3180 'TEMPLE15
3190 LOCATE0,2:PRINT"                    ";
3200 PRINT"


          ";
3210 PRINT"
                                                ===
                 (x)                 =====
(x) (X¿â)          =======           (X¿â)X¿¿¿â
   =========           X¿¿¿â¿¿¿¿¿           ====
=======        ¿¿¿¿¿I¿¿¿I     ===";
3220 PRINT"============      I¿¿¿I  èè     ==
==============      eè      è    ===========
=======   è  yzèz ==================
zèzyáááááááááááááááááááááááááááááááááááá
áááááááááááááááááááááááááááááááááááááááá
áááááááááááááááááááááááááááááááááááááááá
ááááááá";
3230 YA=32:GOSUB3750
3240 RETURN
3250 'T16
3260 LOCATE0,2:PRINT"                ";
3270 PRINT"        -
            (x)
   (X¿â)                              (X¿¿¿â)
           (x)            X¿¿¿¿¿â
   X¿â";
3280 PRINT"          (X¿¿¿¿¿¿¿â)              (X¿
¿¿â)      X¿¿¿¿¿¿¿¿â             X¿¿¿¿¿â         ¿
¿¿¿¿¿¿¿¿¿            X¿¿¿¿¿¿¿â      I¿¿¿¿¿¿¿¿
I              è ÿ             ÿ  è       ÿ
      è ÿ              ÿ      è      I                  è ÿ
      ÿ     è   ÿ             I¿¿¿¿¿I";
3290 PRINT"â¿I        ÿI¿¿¿¿¿Iÿ                I¿¿
¿¿âI        ÿ"I¿¿¿I)ÿ   yz                 è ÿ
ÿ  èèè  ÿ Iááyz               è ÿ              ÿ   è   ÿ
Iáááár               è              è    ÿááááááár
```



```
3200 IF FR(TA)=1THENVPOKEPP+359,96
3310 XA=166:YA=152:LG=48:LD=192:GOSUB369
0
3320 RETURN
3330 'T17
3340 LOCATE0,2:PRINT"          ";
3350 PRINT"
3360 PRINT"
3370 PRINT"
3380 IFDA(TA)=1THENVPOKEPP+343,184
3390 YA=24:GOSUB3750
3400 RETURN
3410 'T18
3420 LOCATE0,2:PRINT"
3430 PRINT"
3440 PRINT"
3450 PRINT"
3460 IF FR(TA)=1THENVPOKEPP+272,96
3470 XA=208:YA=152:LG=88:LD=224:GOSUB367
0
3480 RETURN
3490 'T19
3500 LOCATE0,2:PRINT"
3510 PRINT"
3520 PRINT"
3530 PRINT"
3540 XA=168:YA=160:LG=72:LD=184:GOSUB367
0
3550 RETURN
3560 'T20
3570 LOCATE0,2:PRINT"
3580 PRINT"
3590 PRINT"
3600 PRINT"
3610 IFDA(TA)=1THENVPOKEPP+510,184
3620 XA=160:YA=160:LG=72:LD=176:GOSUB369
0
3630 RETURN
3640 'DIAMANTS
3650 FORI=1TODI:VPOKEPP+D(I),DD:NEXT
3660 RETURN
3670 'CAIMAN
3680 AN=1:AG$=CG$:AL$=CL$:AD$=CD$:AR$=CR
$:VX=VC:CA=12:RETURN
3690 'JAGUAR
3700 AN=1:AG$=JG$:AL$=JL$:AD$=JD$:AR$=JR
$:VX=VJ:CA=10:RETURN
3710 'ARAIGNEE
3720 AN=2:AV$=RA$:AW$=RB$:VX=VA:CA=7:RET
URN
3730 'SCORPION
3740 AN=2:AV$=SA$:AW$=SB$:VX=VS:CA=8:RET
URN
3750 'AIGLE
3760 AN=3:AV$=OA$:AW$=OB$:VX=VO:CA=4:XA=
255:YO=YA:RETURN
3770 'SAISIE
3780 PT=A-2
3790 INTERVALOFF: STRIG(JT)OFF:SPRITEOFF
:IFCB=8THEN3870
3800 IFVPEEK(PB+PT-32)=232AND(VPEEK(PB+P
T-64)<>232ANDVPEEK(PB+PT-64)<>184)THENBE
EP:VPOKEPB+PT-32,32:CB=8:GOTO3890
3810 IFVPEEK(PB+PT)=232AND(VPEEK(PB+PT-3
2)<>232ANDVPEEK(PB+PT-32)<>184)THENBEEP:
VPOKEPB+PT,32:CB=8:GOTO3890
3820 IFVPEEK(PB+PT-32)=96 THENFO=FO+1:PL
AY"V13L64D3A04A03A":VPOKEPB+PT-32,32:FR(
TA)=0:VPOKEPP+11+FO,3:GOTO3890
3830 IFVPEEK(PB+PT)=96 THENFO=FO+1:PLAY"
V13L64D3A04A03A":VPOKEPB+PT,32:FR(TA)=0:
VPOKEPP+11+FO,3:GOTO3890
3840 IFVPEEK(PB+PT-32)=184ANDVPEEK(PB+PT
-64)<>232THENDI=DI+1:DA(TA)=0:PLAY"V13L6
4D3A04A03A":VPOKEPB+PT-32,32:VPOKEPP+55+
DI,184:SC=SC+100+FO*5*(-VJ):LOCATE6,1,0:
PRINTSC.GOTO3890
3850 IFVPEEK(PB+PT)=184ANDVPEEK(PB+PT-32
)<>232THENDI=DI+1:DA(TA)=0:PLAY"V13L64D3
A04A03A":VPOKEPB+PT,32:VPOKEPP+55+DI,184
:SC=SC+100+FO*5*(-VJ):LOCATE6,1,0:PRINTS
C:GOTO3890
3860 GOTO3890
3870 IFVPEEK(PB+PT-32)<130ANDVPEEK(PB+PT
)>215THENVPOKEPB+PT-32,232:BEEP:CB=9:GOT
O3890
3880 IFVPEEK(PB+PT)<130ANDVPEEK(PB+PT+32
)>215THENVPOKEPB+PT,232:BEEP:CB=9
3890 STRIG(JT)ON:SPRITEON:INTERVALON:RET
URN
3900 'CONTACT
3910 STRIG(JT)OFF:SPRITEOFF:INTERVALOFF
3920 BEEP:SOUND6,15:SOUND7,7
3930 SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUN
D12,16:SOUND13,0
3940 FORI=1TO13:SOUNDI,0:NEXT:BEEP:SOUND
8,13
3950 FORI=1TO250STEP3:FORU=3TO250STEPI
3960 SOUND0,U:NEXT:NEXT
3970 FO=FO-1:IF FO<0THENFO=0
3980 VPOKEPP+12+FO,32
3990 X=XI:Y=YI:PUTSPRITE2,(XI,YI-8),CB:I
F AN=3THENYA=YO:PUTSPRITE1,(XA,YA-8),CB
4000 STRIG(JT)ON:SPRITEON:INTERVALON:RET
URN
4010 'TEMPS
4020 STRIG(JT)OFF:SPRITEOFF
4030 FO=FO-1:IF FO<0THENFO=0
4040 VPOKEPP+12+FO,32
4050 STRIG(JT)ON:SPRITEON:RETURN
4060 'CREATION LUTINS
4070 SP$="":FORI=1TOA:READA$:SP$=SP$+CHR
$(VAL("&"+A$)):NEXT:RETURN
```



MSX

LES HYBRIDES

Sony, fidèle à sa promesse, met à la disposition des petits Français son tout dernier MSX2, le **HB-F700F.** Extérieurement, il ressemble comme un frère jumeau au HB-500 : même unité centrale et même clavier. Il possède, outre la RAM Vidéo de 128 Ko et une ROM de 64 Ko, une mémoire centrale gonflée à 256 Ko et un lecteur de disquettes 3" 1/2 intégré double face d'une capacité de 720 Ko formatées. Sa particularité est la souris, qui est livrée avec la machine et qui permet d'utiliser directement le logiciel ***Hibrid,*** livré lui aussi avec le HB-700.

Hibrid, malgré son nom, n'a rien de japonais. C'est un logiciel de gestion de l'écran par icônes (ou pictogrammes). La souris permet de se déplacer sur l'écran pour choisir, tout à fait comme un GEM. Il est écrit en six langues : anglais, français, allemand, néerlandais, espagnol et italien. Il faut choisir dès le début la langue que l'on désire. A tout moment, à condition d'être sous *Hibrid*, on peut obtenir à l'écran une calculatrice, une horloge, un calendrier ou le tableau de bord, puis revenir à l'application en cours à l'endroit où on l'avait quittée.

Hibrid donne accès à quatre utilitaires qui sont, eux aussi, gérés par la souris : ***Hi-Text*** est un traitement de texte 80 colonnes. ***Hi-Base*** un fichier base de données. ***Hi-Calc*** un tableur qui est composé de deux feuilles de calcul et ***Hi-Graph*** permet de représenter sous forme graphique (15 graphiques différents) des séries de données.

Dès que la bécane sera dans notre laboratoire, elle sera disséquée en profondeur par notre chirurgien en chef qui donnera un avis plus conséquent.

Le prix ttc du HB-F700F est de 5 000 F.

• Le **SMUG** de Montréal est un club canadien d'utilisateurs de MSX et Spectravidéo qui offre des services d'échanges et édite un bulletin mensuel avec des infos, des ficelles, du courrier. Il semble avoir des correspondants à travers le monde entier. Il faut débourser 30 $ US pour être membre. (443, bd Roche - Vaudreuil (Québec) - Canada J7V 2N4).

PERIPHERIQUES ET CIE

Philips s'intéresse à la musique et propose aux amateurs un synthé bon marché (1 390 F ttc). Ce synthétiseur, appelé **Music Module**, s'adresse au « grand public », c'est-à-dire aux gens qui n'ont pas de formation spécifique à la musique, mais qui aiment ça et voudraient bien s'y mettre.

Tout le monde a droit à sa souris. Philips propose la sienne pour 490 F.

On me souffle à l'oreille que Philips – encore – pourrait bien faire un effort promotionnel concernant les moniteurs. Il est vrai qu'un MXS2 sans un bon moniteur, c'est comme une formule 1 sans roues.

Toujours chez Philips – quel souffle ! – une tablette graphique permettra bientôt aux dessinateurs de s'exprimer pleinement. Son prix : 900 F.

Sony – tout de même – a fixé le prix de son imprimante qualité courrier, prénommée PRN-MO9, à 2 700 F.

CASSETTES, DISQUETTES

Les jeux spécifiques au MSX2, qui étaient quasiment introuvables, arrivent enfin. Allez consulter la rubrique jeux pour en savoir plus.

Mais MSX2 n'est pas réservé qu'aux jeux :

Sony met à la disposition des programmeurs une série de disquettes de langages pour qu'ils puissent développer plus aisément. Pascal, Cobol ou Fortran, ils pourront choisir le langage qui leur est le plus familier. Chaque langage sur disquette coûte 1 450 F.

Philips est plus branché utilitaires et distribue certains logiciels de Micropro. Le premier, ***Pocket Wordstar,*** une adaptation du célèbre *Wordstar*, est déjà disponible pour 790 F sur disquette. Les logiciels ***Pocket Calc*** et ***Pocket Base*** devraient l'être courant octobre.

Philips a mis directement la main à la pâte pour élaborer une ***Gestion de stock*** que vous pouvez vous procurer contre 490 F.

Infogrames, toujours dans le domaine des utilitaires, a adapté pour MSX2 son logiciel de communication avec le Minitel, ***Telkit.*** Accompagnée d'un câble de raccordement, la disquette coûte 300 F.

BONNES FICELLES

Notre magicien-maison, Abdul Alafrez, sait tout faire. Il a concoté ce petit programme de cryptologie, baptisé **Transducteur,** qui vous étonnera avant d'étonner vos amis. Chargez le programme, tapez ce que vous voulez, puis regardez. Surprise !

```
10 DEFINTA-Z:SCREEN0:SCREEN1:VDP
(0)=VDP(0)OR2:VDP(1)=VDP(1)AND&H
E7:VDP(3)=&H9F:VDP(4)=3:FORI=0TO
1024:VPOKE4096+I,PEEK(&H1B8F-8+I
):VPOKE8192+I,&H21:NEXT:FOR I=0T
07:VPOKE4088+I,255:VPOKE6136+I,2
55:VPOKE4352+I,0:NEXT:BEEP
20 WIDTH16:A$="LE TRANSDUCTEUR E
ST PRES A CODER,DECODER,EMBROUIL
LER VOS TEXTES.C'EST A VOUS    M
AINTENANT....":LOCATE0,18:FORI=1
TO93:PRINTMID$(A$,I,1);:BEEP:FOR
TP=1TO500:NEXT:NEXT:FORI=1TO8:PR
INT:FORTP=1TO1000:NEXT:BEEP:NEXT
```

Al Khawarismi





Red Nights of Amsterdam (Eaglesoft). Un strip-poker acharné pour entrer dans l'ambiance des « quartiers réservés » du grand port hollandais.

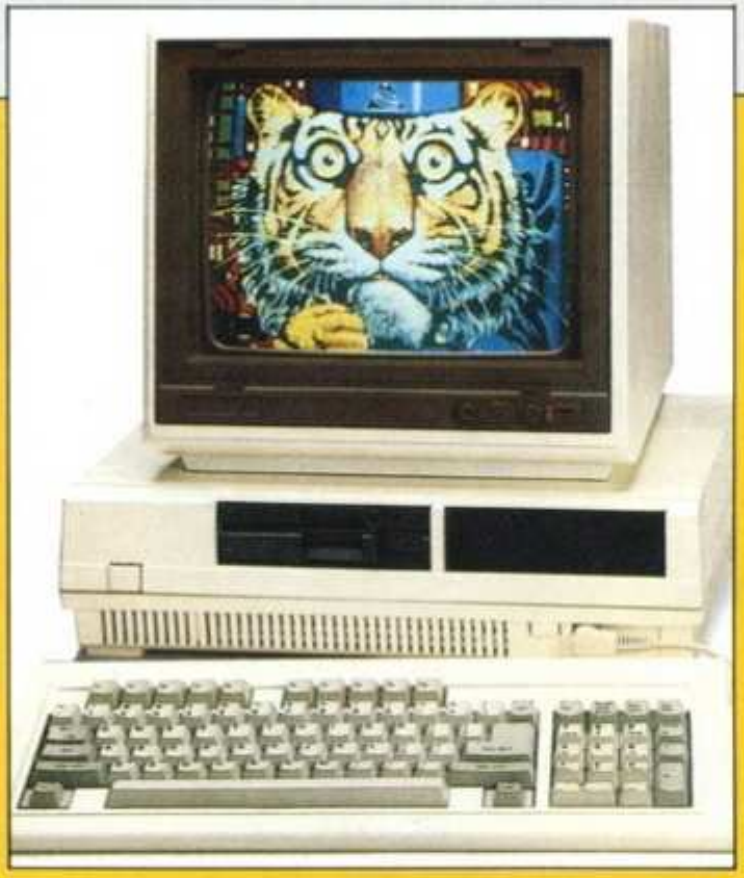
SPECTRAVIDEO SVI-838
UN HYBRIDE PC-MSX

Dans le monde MSX européen, Spectravidéo a tenu dès le début une place bien à part. Sa nouvelle machine, le modèle **SVI-838,** se devait d'être quelque chose d'exceptionnel. N'ayant pas encore eu l'occasion de l'essayer, je ne peux que communiquer des indiscrétions. En gros, le SVI-838 serait un compatible PC avec quelques possibilités réservées jusqu'ici aux MSX.

- **Microprocesseur :** 8088 à 4,77 Mhz (slot pour module turbo 8 Mhz).
- **RAM :** 256 Ko extensible à 640 Ko.
- **VRAM :** 512 couleurs.
  - Mode PC, 16 Ko (mono ou couleur).
  - Mode AVDP, 128 Ko (graphique étendu haute résolution). Deux modes de résolution possibles : 256 × 212 en 256 couleurs et 512 × 212 en 16 couleurs.

  Ces deux modes peuvent être combinés et superposés. 32 sprites multicolores peuvent apparaître simultanément à l'écran.
- **Clavier :** détachable, compatible PC, 83 touches, pavé numérique.
- **Son :** 3 voies - 8 octaves et mode enveloppe.
- **Drive :** 5" 1/4 double face double densité de 360 Ko. Un emplacement est prévu pour un deuxième lecteur ou un disque dur.
- **Interfaces :** centronics, souris ou stylo optique, joystick.
- **Sortie vidéo :** RGBI digitale, RGB, vidéocomposite.
- **Sortie audio.**

Le SVI-838 sera livré avec une manette de jeu (SVI-110P), les câbles vidéo et audio, le MS-DOS, le GW Basic étendu et un manuel utilisateur. Le prix annoncé est **7 990 F ttc.** Des extensions sont prévues. Dont un adaptateur pour cartouches qui permettra d'utiliser directement toutes les cartouches MSX. Sa référence est SVI-811. Prix non pas encore communiqué.

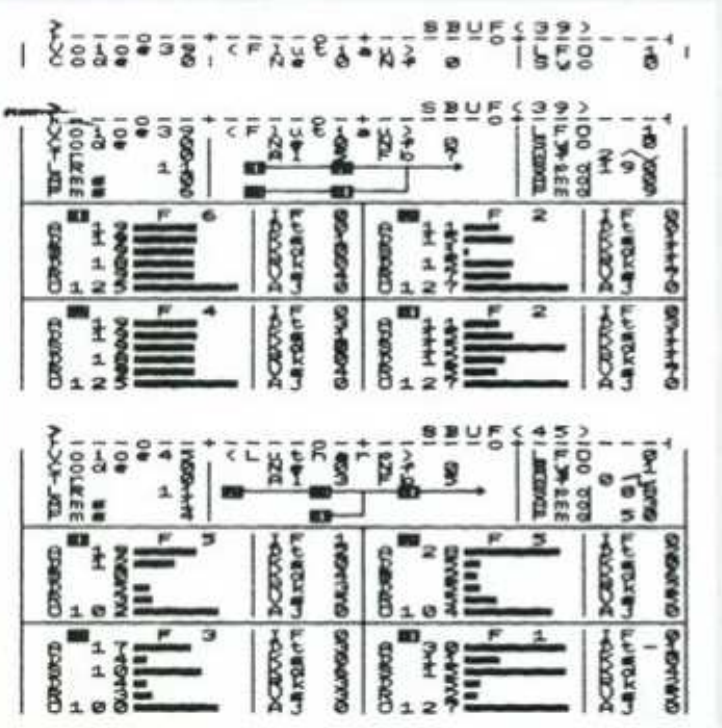


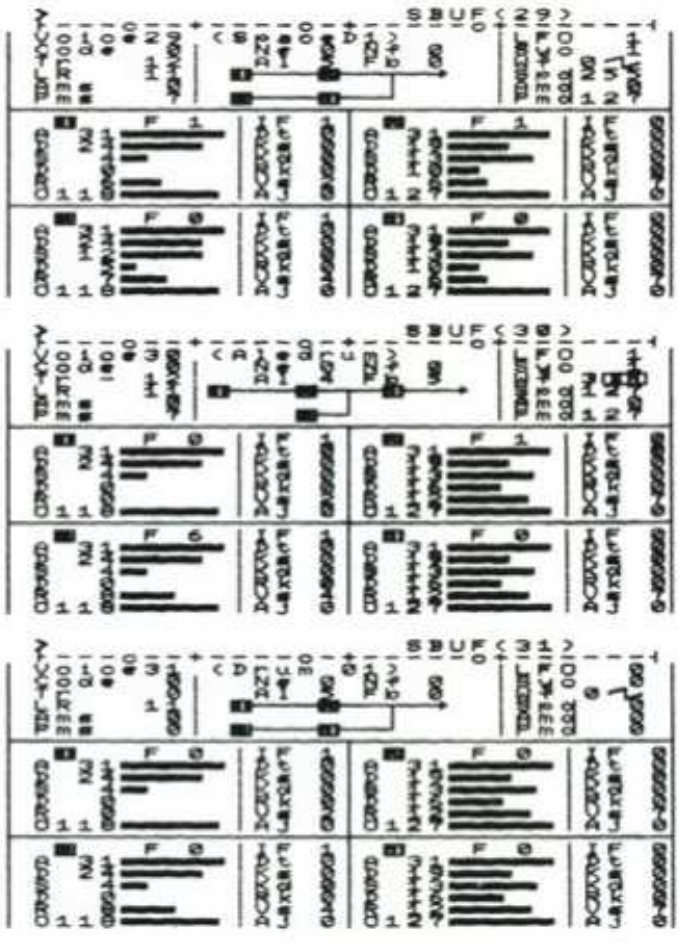
Le SVI-838, alias X Press 16, de Spectravidéo : compatible MSX 2 qui se cache sous un compatible PC, ou comment lier l'utile à l'agréable.

FM VOICING

Pour les amateurs de sons et de surprises musicales, voici un petit programme qui tourne sur **Yamaha CX5M** ou **YIS 503.**
Bons sons ne sauraient mentir.

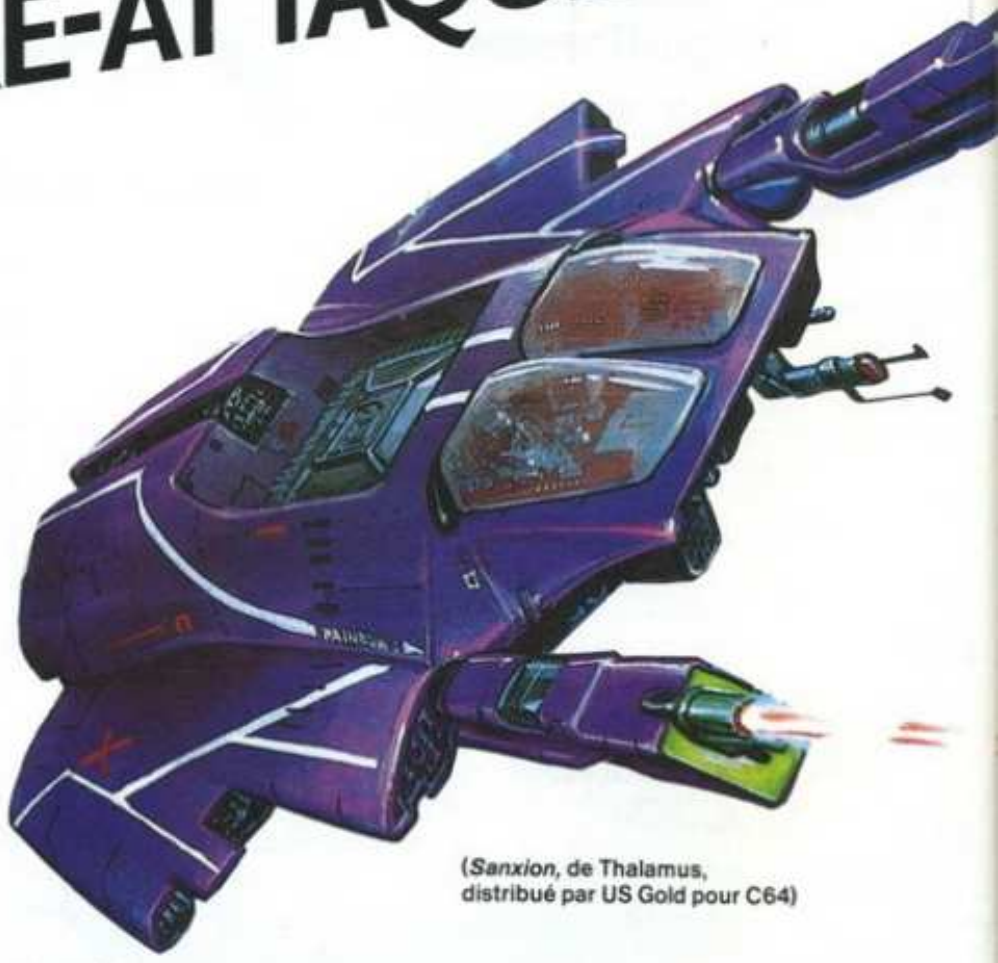
C. et B. Mavalet





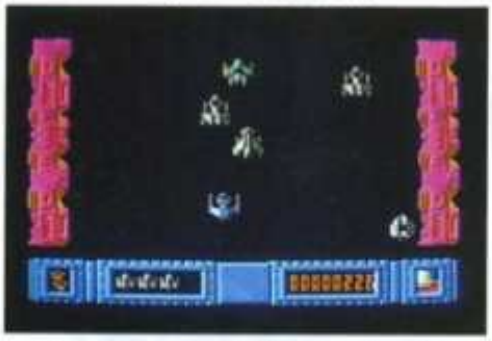
LA TERRE CONTRE-ATTAQUE

Les humains sont si peu de chose face à ces maudits Aliens qui n'ont de cesse que la terre ne soit vaincue! Heureusement, les savants terriens travaillent d'arrache-pied à la conception de robots et de vaisseaux toujours plus performants qui leur prêteront main forte...



(*Sanxion*, de Thalamus, distribué par US Gold pour C64)

I.C.U.P.S.
(Commodore 64)



Un élève aspirant à l'entrée dans la sacro-sainte Commission Internationale pour la Résolution des Problèmes Universels (expirez!) participe à une simulation exigeant habileté et adresse. Cette simulation s'effectue aux commandes d'un IEE (aucun rapport avec le port IEEE). L'IEE est un engin d'escorte interstellaire. *I.C.U.P.S.* est la réplique presque exacte de *Major Motion*. Les voitures sont ici remplacées par des robots et la route par un tunnel! Une seconde partie consiste à retrouver divers éléments d'une bombe cachée dans les soutes d'un vaisseau spatial aux commandes d'un DEEN MarkII (voir Office des Brevets, rue d'Amsterdam - Paris - France...). C'est en couleur, mais cela n'est pas suffisant, et il coûte tout de même 130 F. Thor Computer.

N.O.M.A.D.
(Commodore 64)



Après *I.C.U.P.S.*, c'est au tour de *N.O.M.A.D.* Les A.N.G.L.O.-S.A.X.O.N.S. se gavent d'initiales. N.O.M.A.D. signifie Némésis Organization Mobile Attack Droid. Bon, je traduis: androide d'attaque mobile de l'organisation Némésis. « Némésis » est un groupe de maraudeurs humanoïdes. Le N.O.M.A.D. est un robot ultra-perfectionné ayant un soupçon d'intelligence. Il ira rarement se brûler les « ailes » sur des barrières de rayons laser placées en travers de son chemin. Mais au fait, à quoi sert N.O.M.A.D. ? Et bien tout simplement à détruire le gros méchant Cyrius.T.Gross en pénétrant dans les quatre sections de la capitale (sanctuaire de ce dernier). Ocean, 99 F.

NEMESIS
(MSX)

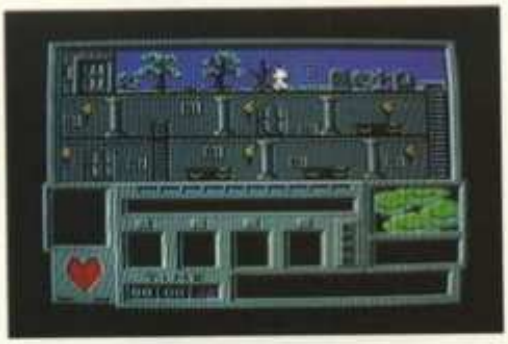


Continuons avec Némésis. Cette fois-ci, c'est le nom d'une planète. C'était une si paisible contrée avant que les terribles Bactérions ne l'attaquent. « Dis, papa, keskecé les Bactérions ? » « Les Bactérions sont des créatures amiboïdes provenant d'un groupe d'étoiles d'un espace secondaire, mon fils. Pour les amiboïdes et l'espace secondaire, tu regardes dans le dictionnaire. » Bref, la population de Némésis, en grand danger, ne peut être sauvée que par le *Warp Battler* (prototype de combat hyper-spatial). Ce prototype court détruire Xaerous, la super-forteresse des Bactérions. Ce jeu d'arcade possède de nombreux tableaux extrêmement variés. Cartouche Konami, 230 F. Vu chez MSX Video Center.

TIME TRAX
(Commodore 64)



Bon, les après-apocalyspe ne sont pas si terribles que ça après tout. Un bon abri, de la lumière, des fayots et l'eau courante, que souhaiter de plus ? Et pourtant, certains jours rien ne va... *Time Trax* est une quête pour la paix dans le temps présent. Alors que l'horloge avance à l'écran, des passages s'ouvrent sur d'autres directions temporelles. Pour remettre de l'ordre et vaincre les forces du mal générées par l'apocalypse, il est indispensable de les emprunter. D'ailleurs, tout l'intérêt du jeu réside dans ces transports. Non seulement, ces passages donnent accès à de nouveaux tableaux aux décors changeants, mais ils permettent de trouver de nouveaux objets (runes, clefs, potions, gèmes, etc.) *Time Trax* est un Sorcery puissance quatre. Certainement un logiciel dont on parlera longtemps. Mind Games, 130 F. Vu chez Coconut.



EMPIRE
(Commodore 64)



Cet *Empire* n'a rien à voir avec la simulation géopolitique et économique de Loriciels. C'est plutôt une suite à *Elite*. L'objectif est de construire un immense empire galactique réunissant de nombreux systèmes solaires. Pour y parvenir, les innombrables Aliens qui infestent une multitude de planètes doivent être anéantis. A propos d'Aliens, depuis le temps que nous en dégommons, je me demande comment il en existe encore... Enfin, et seulement après avoir nettoyé la galaxie, le héros entreprendra de construire un vaste bouclier protecteur du fragile empire! Voilà, c'est une simulation spatiale un peu chère pour ce qu'elle offre. Firebird, 120 F.

MISSION OMEGA
(Amstrad)



Mission Oméga est une mission impossible. Une seule petite heure est dévolue à cette course d'artificiers. L'objet extra-terrestre dont il s'agit est connu sous le nom d'Oméga. Dans trois quarts d'heure, un missile sortira de ses entrailles. La mission consiste à détruire ou à désactiver les quatre réacteurs qui lui fournissent de l'énergie. Pour ce faire, des robots vous assistent. Chaque robot est unique et possède ses propres caractéristiques. C'est vous qui les composez et les assemblez en choisissant leur armement, leur système de détection, leur propulsion, etc. La mission se déroule dans des salles et des couloirs. Un système d'icônes gère le jeu. Mind Games, 135 F. Vu chez Coconut.

PARALLAX
(Commodore 64)



Ah! L'ennemi que l'équipe de *Micro V.O.* est amené à détruire n'est pas Alien mais tout bonnement Ordinateur. Pensez donc si on connaît! Même s'il est intelligent et tout puissant, au moins, c'est du concret. L'étoile de la Mort, quoique monde étranger, ne nous fait pas peur. Un vaisseau spatial, dont j'ai oublié le nom, nous a transporté F. Dupin, J.L. Renault, Pépé Louis, la belle Catherine et moi-même sur un monde artificiel divisé en cinq zones (Alpha, Béta, Bonux, Delta et Epsilon). Le rédac-chef a préféré rester sur terre pour « superviser la mission », comme il dit. Les habitants nous ont accueillis avec bienveillance jusqu'à ce que nous découvrions un trafic d'informations transmises d'une zone à l'autre par l'Ordinateur pervers. Je contacte mes acolytes et les récupère sur Ibis et nous détruisons le monstre informatique. La terre a ainsi une nouvelle fois été sauvée. Non, ne nous envoyez ni fleur ni chocolat, après tout, nous n'avons fait que notre devoir. La présentation, la musique, les décors et l'animation méritent tous une palme. Ocean peut sans problème en augmenter le prix, 99 F. Vu chez Coconut.

JEUX

LA SELECTION DU MOIS

SAPIENS



TOUCHDOWN
NEXUS
HOLE IN ONE
TSUSHIMA
HACKER II
THE ROCKY HORROR SHOW

SAPIENS
(Amstrad)



L'aventure commence il y a plusieurs millénaires à l'époque de l'homme de Néanderthal. « Ma tribu, celle des Pieds Agiles, vient de subir l'attaque des Hyènes Folles, tribu fanatique et avide de sang. Les territoires de chasse ne suffisent plus à la subsistance de tous. C'est pourquoi nous sommes en but à leurs attaques répétées. La mort dans l'âme, je me décide à partir à la recherche de nouveaux gibiers plus au loin. Ainsi, vont commencer les épreuves qui feront de moi un brave guerrier, un chasseur émérite ou un Homo Sapiens mort... Pour survivre, il va me falloir apprendre à tailler les silex pour les armes, à reconnaître les régions où abonde le gibier, à découvrir les points d'eau, etc., et seulement en me repérant grâce au soleil. » Les denrées sont périssables et la fatigue guette cet homme préhistorique. *Sapiens* est un véritable jeu de rôle et d'aventure. Les menus déroulants permettent toutes les actions possibles et imaginables. L'éditeur annonce plus de trois millions de lieux, j'avoue ne pas les avoir tous visités. Loriciels, 180 F.

TOUCHDOWN
(Commodore 64)



Après *Hardall* (baseball, *Micro V.O.* n°7), voici un autre sport typique du nouveau monde. *Touchdown* est un jeu de football américain (à ne pas confondre avec le soccer de Platini). Pour qui ne possède pas les bases du football d'outre-Atlantique, c'est un soft très ardu. Il est recommandé de se plonger directement dans le fascicule des règles accompagnant le coffret avant de commencer à jouer. Ensuite cela devient plus « simple ». Le but du jeu est de mettre le ballon dans l'enbut adverse. Il n'y a pas de but mais des poteaux de rugby. D'ailleurs, le ballon circule essentiellement à la main. De plus, il y a des tenus comme au jeu à XIII. Alors, de football, ce jeu n'en a vraiment que le nom. Avant chaque remise en jeu le choix d'une tactique d'attaque ou de défense est demandé par l'ordinateur. C'est l'expérience qui vous fera faire le bon choix de la tactique à utiliser. Electronic Arts, 190 F. Vu chez Coconut.

NEXUS
(CPC*, CBM)



Nexus est un logiciel qui allie les qualités de *Impossible Mission* (déplacements du personnage, décors et nombreuses salles), de *Yie ar Kung Fu* (phases de combats rehaussées de l'emploi de mitraillettes ou grenades) et de *Back to the future* (fenêtre dans laquelle s'inscrit un visage digitalisé). Ces visages sont ceux des membres du groupe Nexus infiltrés chez l'ennemi.

Des aides précieux! Le héros est un journaliste à la recherche d'un ami disparu en Colombie et probablement enlevé par des trafiquants de drogues... Nexus Production, 120 F. Vu chez Coconut.

HOLE IN ONE

(CBM*, MSX)



Si nous parlons ici de la version de *Hole in One*, pour Commodore, c'est parce qu'elle est totalement différente de celle du MSX. Alors qu'avec ces derniers, les « pars » étaient vus de dessus, les décors sont ici en perspective. Le décor est redessiné après chaque coup en fonction de la nouvelle situation du joueur par rapport au trou. La vision du terrain change ainsi constamment. Le réalisme du jeu sort grandi de ces images. Néanmoins, le soft possède un petit défaut qui a son importance. Si, au départ de chaque « par », l'écran affiche la distance séparant la balle du drapeau, une fois le premier coup joué la distance affichée reste la même. Cela peut poser de temps à autres des problèmes quant au choix des clubs. Pour 50 F, il ne faut pas trop en demander. Le rapport qualité/prix est de toute façon au-dessus de la moyenne. Mastertronic, vu chez Coconut.

TSUSHIMA

(Commodore 64)



Tsushima est un wargame qui recrée le climat de la guerre (navale) Russo-Japonaise entre 1904 et 1905. Cet épisode des batailles navales à travers le monde fut l'un des plus dramatiques de l'histoire. Les Russes, ne possédant pas ou peu de bâtiments sur leurs côtes Pacifique pour faire face à la terrible armada japonaise, le Tsar se résolut à envoyer sa flotte stationner en mer Baltique (de Saint-Pétersbourg à Vladivostok). L'épopée de ce périple à travers le monde d'une flotte vieille et sous-armée fut le feuilleton le plus lu à travers la presse de l'époque. Le jeu commence quand l'escadre russe pénètre en mer de Chine pour probablement courir à sa perte... Avalon Hill, 490 F. Vu chez Coconut.

HACKER II

(CBM*, Amiga, ST, Apple II, Mac, PC)



Hacker suite... L'expérience continue! Vous êtes le seul à pouvoir « cracker » le plus important complexe informatique soviétique (après vos exploits sur celui du Pentagone). Cette petite faveur que vous allez faire aux services de la CIA peut sauver les Etats-Unis (d'Amérique bien sûr!). La configuration du système pour réussir est assez simple. Votre ordinateur est branché sur le central de la CIA. De là, un petit coup de satellite pour commander sur le territoire soviétique un MFSM (Multi-Function Switching Matrix). M... la police politique frappe chez le voisin! C'est sûrement pour moi. Pour en savoir plus, regarder le volume 1 du manuel d'opération. Toc, toc! Oui, oui, j'arrive... Activision, 180 F.

THE ROCKY HORROR SHOW

(CBM C128*)



Que vient faire *The Rocky Horror Show* dans la sélection du mois? Ce soft est déjà un ancêtre, non? Eh bien, oui et non. La version présentée ce moi-ci est celle du Commodore 128. CRL a profité des quelques Ko supplémentaires du C128 pour produire une version très améliorée. Le scénario reste le même. Le joueur a la possibilité d'être Brad ou Janet. Brad (ou Janet) a été kidnappé(e) par le démoniaque docteur Frank pour le (ou la) transformer en pierre. Un petit conseil: ne déambulez pas à proximité de la chambre quand Frank y est. Vous n'avez qu'une vie, alors gardez-là pour admirer les décors... CRL, 119 F. Vu chez Ultima.

* Les machines suivies d'un astérisque sont celles sur lesquelles ont été réalisées les photos d'écran.

SAPIENS

Graphisme : ****
Bruitage : **
Intérêt : *****

TOUCHDOWN

Graphisme : ***
Bruitage : **
Intérêt : ****

NEXUS

Graphisme : *****
Bruitage : ***
Intérêt : ****

HOLE IN ONE

Graphisme : ****
Bruitage : **
Intérêt : ****

TSUSHIMA

Graphisme : ****
Bruitage : **
Intérêt : *****

HACKER II

Graphisme : *****
Bruitage : ***
Intérêt : *****

THE ROCKY HORROR SHOW C128

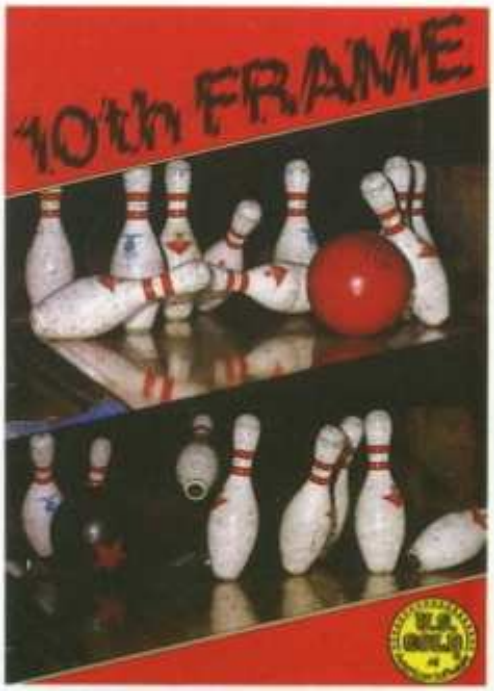
Graphisme : *****
Bruitage : **
Intérêt : ****

Rubrique réalisée par Yves Huitric

JEUX

NOUVEAUTES EN DIRECT DU PCWs

Le neuvième salon des ordinateurs personnels (PCWs) s'est tenu à Londres, début septembre. A cette occasion, les éditeurs anglo-saxons ont présenté leurs dernières créations. Outre ceux présentés ici, CRL, Maetech, Durell, Red Rat Software et tant d'autres participaient à ce grand show.



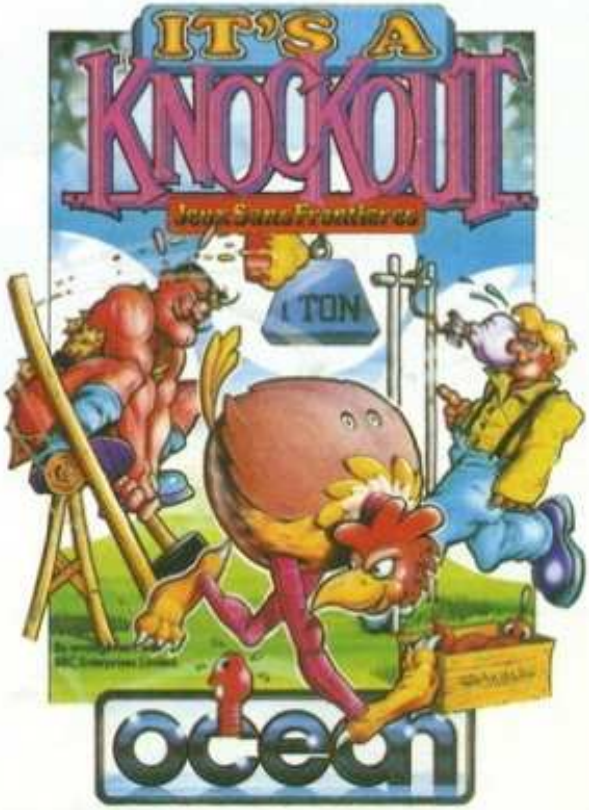
U.S. Gold, présent avec Leader Golf *et* 10th Frame *(bowling ci-dessus), proposait également sur son stand des softs plus anciens tels :* Beach Head I *et* II *ou* Raid Over Moscow. *A quand l'adaptation de Gaunlet sur Micro ?*



Mastertronic, le numéro 1 des éditeurs bon marché en France, présentait ses nouveautés. Parmi elles, on pouvait distinguer Ninja *(ci-contre),* Universal Hero *et* Hollywood or Bust.



Océan, très prolifique ces derniers mois, sort, après Miami Vice, Night Rider *et* Parallax, *un logiciel tiré des « Jeux sans Frontières » de Guy Lux (ci-dessous) ainsi que* Highlander *et* Cobra Stallone, *tirés de films.*



Chez Gremlin, nous avons aperçu un foot (Footballer of the Year), *un karaté* (Advenger), Trailblazer *et* Futur Night. *Ils couvrent la gamme complète des machines : CBM, CPC, Spectrum, MSX, Atari, mais aussi BBC (non importées).*



A part un adaptateur joystick pour le PCW d'Amstrad, Cascade Games ne croulait pas sous le poids des nouveautés. Ace *reste leur best-seller.*



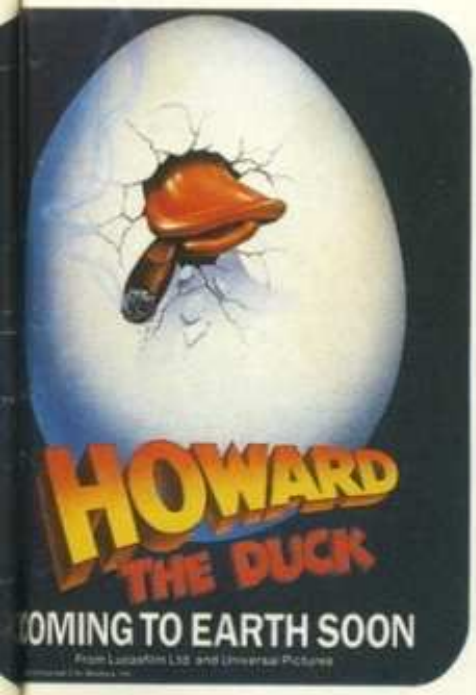




Les softs pour MSX2 arrivent. Aackosoft propose The Chess Game *et* Red Lights of Amsterdam *(streap-pocker) ci-dessus. Ainsi que:* Thunderbal, Chopper, Leather Skirts... *Sony dispose de* Kinnetic connection, World Golf, Hidlide... *et Imperial soft offre* Bad Max.

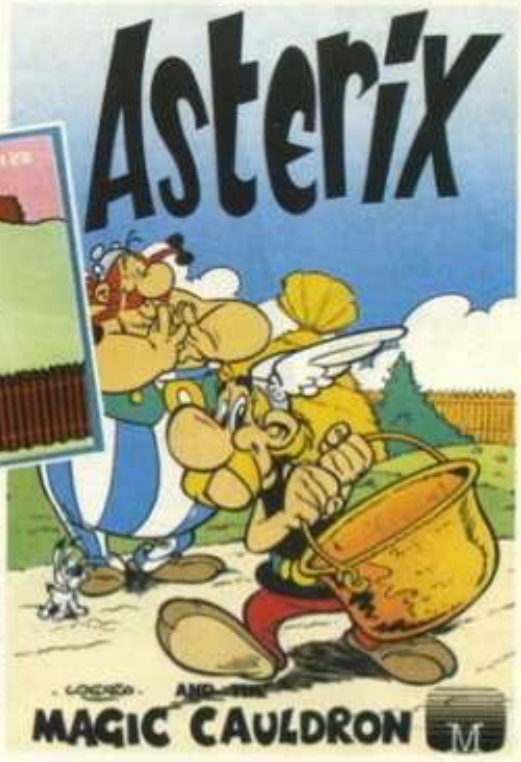
Elite passe du bistro au salon avec Airwolf *(ci-dessous). Nous trouvons également* Ikari, Paper boy, Space Harrier, 1942...





Activision, le grand pourvoyeur de softs inspirés de films (cf. Electric Dreams), *propose une liste impressionnante. En tête, sorti le 4 septembre sur les écrans,* Les Aventures de Jack Burton. *Suivent* Alien II, Labyrinthe, Howard the Duck *(ci-contre) et* Transformers, *tiré de la série des dessins animés japonais.*





Way of the exploding fist *a une suite. Melbourne House publie en effet* Fist II. *Ci-contre, une autre nouveauté,* Astérix et le chaudron. *Obélix ayant fait exploser la marmite de potion magique, retrouvez donc les morceaux en attendant* Knuklebusters *et* Bazooka Bill.







Après Brataccas, *Psygnosis propose deux nouveaux jeux pour le ST:* Arena *(100m, javelot, saut en hauteur et en longueur, saut à la perche) avec des bulles de BD à l'écran, et* Deep Space, *un simulateur de vol spatial.*
Sur le ST d'Atari, Rainbird publie Starglider, *une simulation stratégique 3D.*