

STANDARD MSX

LE MAGAZINE DU STANDARD INTERNATIONAL DE L'INFORMATIQUE GRAND PUBLIC

2 LOGICIELS
GRATUITS ...

EXCLUSIF :
164 LOGICIELS !



PRÉSENTATION DE 6 MICRO-ORDINATEURS COMPATIBLES :

CANON, SANYO, SPECTRAVIDEO, YAMAHA, ...

NOUVEAUX : **SONY** ET **MITSUBISHI**

16 LOGICIELS TESTÉS : GÉREZ-DESSINEZ-JOUEZ

LE PREMIER ROBOT **MSX** PILOTÉ PAR CARTOUCHE

LES CLIPS DU PROGRAMMEUR

LISTINGS, PRIX, PLEIN D'ADRESSES INDISPENSABLES...

N° 1

MAI JUIN 85
28 Francs

BIMESTRIEL

MSX: le premier réel standard pour ordinateur personnel. Développé par Microsoft sur un ordinateur Spectravideo. Adapté et utilisé par un nombre croissant de constructeurs.

MSX: résidé en un mot, compatibilité du hard et du software. Le Spectravideo SV 728 MSX répond entièrement à ce standard. Sous un aspect modeste, il dissimule une puissance énorme. D'aspect extérieur discret, sobre et fonctionnel, il s'intègre aisément au cadre de vie journalier. Son clavier type professionnel de 90 touches avec 'pavé numérique' séparé, comporte une touche spéciale pour la frappe des accents.

Le MSX Basic intégré avec plus de 140 commandes et instructions, complète le potentiel de cet ordinateur, qui sans difficultés peut être utilisé en gestion commerciale.

L'unité de disquette de 5 1/4" permet l'utilisation de programmes MSX-DOS et CP/M 2.2

Avec le Spectravideo SV 728 MSX prenez le bon départ pour l'avenir.

Caractéristiques

Microprocesseur	Z80A
Horloge	3,6 MHz
Mémoire	80K octets RAM (64K octets utilisables + 16K octets vidéo pour le graphisme) 32K octets ROM
Logiciel	Basic MSX intégré avec plus de 140 commandes et instructions. 10 touches de fonctions programmables. Compatibilité aux systèmes MSX-DOS et CP/M.
Clavier	mécanique de 90 touches, inclus les fonctions spéciales et 'pavé numérique'
Affichage	maximum de 256*192 points en résolution graphique. 40 colonnes x 24 lignes en mode texte 32 sprites (lutins) indépendants et programmables 16 couleurs.
Son	3 voies avec 8 octaves par voie.
Documentation complète sur demande.	



SPECTRAVIDEO SV 728 MSX

SVI™

Importateur

Electronics Nederland bv Tijnmuiden 15/17/19, 1046 AK Amsterdam. Tél. (020) 139960. Télex 13406 elne nl.

Electronics Belgium nv Brixtonlaan 1H, 1930 Zaventem. Tél. (2) 7208945. Télex 62712 elbel b.

Serepe Sarl. 103/115, Rue Charles Michels, 93200 Zac de Saint-Denis. Tél. (01) 2433622. Télex 620310 lectron f.

EDITORIAL	p. 5
RUBRIQUES :	
Listings	p. 6
Actualités	p. 9
Les clips du programmeur	p. 14
Hard magazine : 6 micro-ordinateurs : SANYO PHC 28, SPECTRAVIDEO SVI 728, MITSUBISHI ML-F80, YAMAHA YIS 503 F, CANON V20 Tableaux des ordinateurs et périphériques MSX disponibles en France. Le ROBOT MOVIT 2 II 9505	p. 17
Soft magazine : 164 logiciels MSX Panorama du logiciel et des éditeurs MSX Tableaux des 164 logiciels	p. 27
Logiciels à la loupe Une atmosphère angoissante avec intérieur Dessinez avec EDDY-2 Faites vos comptes avec BANCO-GEST	p. 36
Flash logiciels : 13 logiciels visualisés Turboat, Pitfall II, Tennis, Beamrider, Time Bandit, Bomberman, Turmoil, Sprites Man, Picture Puzzle, Humphrey, Punchy, Calcul et Challenger.	p. 45
Super répertoire : Importateurs, Fabricants, Editeurs, Associations...	p. 41
Répertoire boutiques : Quelques adresses de boutiques	p. 42
Petites annonces	p. 42
Sondage standard MSX : Gagnez 5 cartouches de jeux KONAMI	p. 43
Abonnement : Recevez gratuitement 2 logiciels MSX par abonnement Offre limitée dans le temps	p. 44

Index des annonceurs : Serepe (Spectravideo) p.2 - Maubert E. (Konami, Hal) p. 4, p. 16, p. 37, Sony p. 10 et 11, Canon p. 12 et 13, Sanyo p. 24 et 25, Microsoft p. 26, Activision p. 40, CLJ Industries/PSS p. 47, Infogrames p. 48

Comité de rédaction : Véronique MINSKY-KRAVETZ,
Daniel MARTIN, Eric MINSKY-KRAVETZ
Directeur de la publication : Eric MINSKY-KRAVETZ
Rédactrice en chef : Véronique MINSKY-KRAVETZ
Directeur technique : Daniel MARTIN
Secrétaire de rédaction : Corinne MONGUILLON
A collaboré à ce numéro : Ivan CHAGALL

Directeur des VENTES et de la PROMOTION :
Christophe CARGILL
Illustrations : couverture : Gérard MASSE et Alain
HUGUES ; pages intérieures : Antoine De CASTERAS
Maquette : Gérard CARON
Credit photo : E. M. K.
Imprimerie : I. G. C. 28190 Saint-Georges-sur-Eure
Tél. (37) 26.74.81



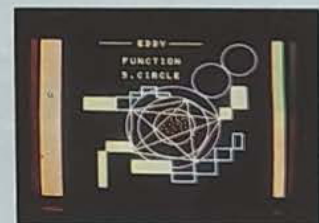
Notre couverture : puissance d'un standard



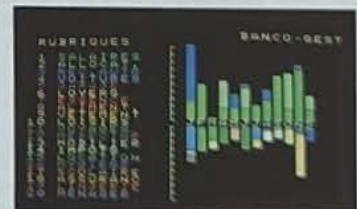
Intérieur, trouvez Natacha ?



Un robot MSX piloté par cartouche



EDDY-2, des réalisations graphiques surprenantes



BANCO-GEST, vos comptes sur graphes

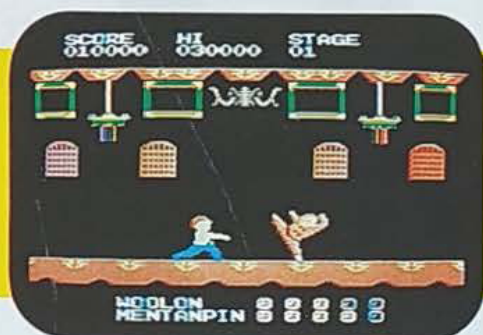
Mieva Presse,
S.A.R.L. de presse au capital de 2000 Frs
n° de siret en cours
Standard MSX n'a aucun lien avec
la société Microsoft
Dépôt légal : Mai 1985
Commission paritaire au cours
Abonnement : 5 numéros, tarif France : 188 Frs
Etranger : 210 Frs
MIEVA PRESSE :
Micro Image Electronique Vidéo Actualité Presse
15, rue d'Asstorg 75006 PARIS

LES SIX DERNIERES NOUVEAUTES DE MSX

Konami®

6 Hit Parade en perspective !

YIE-AR-KUNG-FU



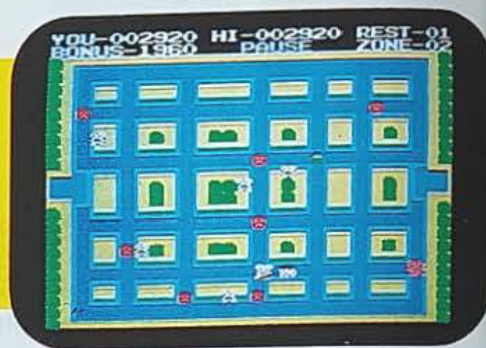
Les poings d'acier de LEE, le maître incontesté en l'art du Kung-Fu, défient les experts démoniaques en art martiaux du redoutable gang Chop Suey Triad.

KING'S VALLEY



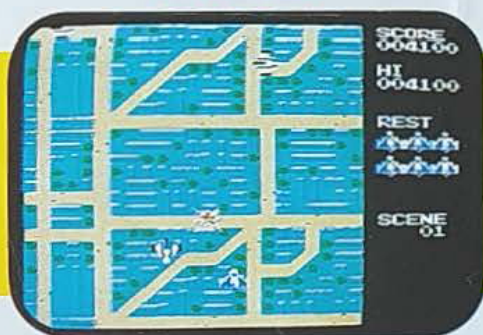
Percez le grand mystère de la Vallée des Rois égyptiens, en pénétrant dans les tombes. Vous devrez parcourir les multiples souterrains et labyrinthes obscures, et découvrir les trésors inestimables des anciens Pharaons. Une aventure inoubliable !

MOPIRANGER



L'invasion des ennemis Razons dans le pays paisible des poupées calines, les Mopiras ! Notre héros, Mopiranger, est heureusement là pour sauver les jeunes Moplits Kidnappés par les pernecieux Razons.

SKY JAGUAR



Le ciel des jaguars ! Reflet d'un des plus grands combats aériens de notre siècle. Attaquez et éliminez les bases et avions ennemis afin de protéger notre planète et réinstaller la paix.

MAGICAL TREE



Un petit apache aventureux a fait le pari qu'il arriverait au sommet de l'arbre magique. Mais que se passera-t-il une fois grimpé en haut de cet arbre mystérieux...

KONAMI HYPER RALLY



C'est la plus grande course automobile du siècle : «Hyper Rally». Grimpez au volant, attachez votre ceinture de sécurité, contact, à vous d'être le premier !

**Soyez encore plus "pros",
utilisez du matériel de
compétition avec HYPER SHOT
de Konami**

• Hyper Shot • est un super accessoire, beaucoup plus performant que le clavier ou une simple manette. Il donnera une autre dimension à votre partie et vous comblera dans les jeux • Hyper Sports et Track & Fields •.



**Grossistes et distributeurs régionaux
France, Monaco, Andorre,
contactez-nous!**

**IMPORTATEUR-DISTRIBUTEUR
MAUBERT ELECTRONIC
49, Bd Saint Germain
75005 PARIS
(1) 329.35.89
Telex : 203939F**

**CARTOUCHES STANDARD
MSX**

KONAMI SOFTWARE est une TRADE MARK de KONAMI INC.

**CARTOUCHES R.O.M.
COMPATIBLES SUR ORDINATEURS
FAMILIAUX STANDARD M.S.X. DE
sanyo • canon • yamaha • sony •
paxon • hitachi • pioneer • national
mitsubishi • casio • toshiba • etc...**

MSX est une marque déposée par Micromaster U.S.A.

La standardisation de la micro-informatique grand public, n'est plus un désir ou un rêve depuis l'adoption de la norme MSX par plus de vingt constructeurs ; c'est une **réalité** sur le marché mondial. Les adeptes de cette norme parlent maintenant le même langage au delà des frontières contraignantes de tant d'autres systèmes atteints d'un virus inguérissable : l'incompatibilité.

Dans le même esprit, notre rédaction adhère à ce concept. Les réticences de tous et l'incompréhension du public face à un marché aussi diversifié ne peut surprendre. L'avènement d'un outil standard apporte enfin à chacun la logique et la réponse certaine à un besoin existant mais souvent troublé et mis de côté face aux nombreux ordinateurs familiaux dotés de langages différents, de logiciels et périphériques non compatibles. Vous aviez la crainte d'être possesseur d'un outil sans moyen, sans logiciels d'application. Notre volonté est de vous aider et vous conseiller pour éviter le conflit homme-machine et pour vous permettre de mieux comprendre son utilité. Nous avons résolu le plus grand problème, celui de l'incompatibilité en portant notre choix sur l'universalité de la norme. Maintenant notre second souci est de sélectionner, critiquer, tester et donner le meilleur reflet des applications que vous pourriez utiliser. Telle est notre vocation pour vous.

Chacun sait que depuis quelques temps, on cherche à démystifier l'informatique ; c'est à la mode. On parle d'ordinateurs comme de trieuses postales ou de machines à laver des informations. Nous avons besoin de rêves et de contes pour vivre. Bien que la télévision ou la vidéo soit devenue un objet banal de l'équipement du foyer, la magie de l'image est restée intacte. Cessons de vouloir chasser les bonnes fées et les sorcières. Conservons l'équilibre des éléments naturels et surnaturels. Taper quelques touches d'un clavier, c'est aussi utiliser une baguette magique. Notre but n'est pas de briser la fameuse baguette, mais à terme, de vous en faire la passation des pouvoirs.

Ce premier numéro se définit comme un panorama général du MSX : ordinateurs, périphériques et logiciels disponibles.

Pour que Standard MSX devienne votre magazine, nous sommes persuadés qu'il doit évoluer en fonction d'un dialogue permanent avec ses lecteurs. Retournez-nous notre questionnaire de sondage, envoyez-nous vos courriers, vos questions, vos suggestions, vos programmes... Evoluons ensemble !

Eric MINSKY-KRAVETZ
Directeur de la publication

Ne manquez pas notre prochain numéro de STANDARD MSX

**Sortie le
15 juillet**

*Spécial
vacances!!!*

Notre numéro 2 «Spécial Vacances» pour se détendre :

Plein de jeux, de programmes sur listings,... et des supers concours
Présentation du micro-ordinateur PIONEER PX-7 et de ses fantastiques soft sur vidéodisque
Test de plus de vingt logiciels et nos fameux clips du programmeur
Interview exclusive de jeunes concepteurs de logiciels...

Le meilleur moyen de ne pas le manquer, c'est de s'abonner. Des conditions exceptionnelles d'abonnement à la page 44.



LISTINGS



Pour ce premier numéro, nous avons choisi de vous offrir un programme de jeu passionnant. Il s'agit d'une aventure dont le listing compte plus de 300 lignes.

«La revanche du KGB»

Pour ceux qui ne les connaissent pas encore, voici en quelques mots les principes d'un jeu d'aventure :
— le joueur évolue sur un terrain peuplé d'obstacles et de dangers divers en vue d'atteindre un but défini au départ. L'ordinateur regarde, écoute et renseigne le joueur sur tout ce qu'il perçoit. Grâce à lui, le joueur peut décider de ses actes, avancer, reculer, prendre un objet, ouvrir une porte,...

Le but de notre jeu est de découvrir un rubis volé par les agents du KGB et caché dans un immeuble commercial qui sert de façade aux activités clandestines des espions.

Le joueur devient l'agent 008 du MI5 (service de contre-espionnage britannique). Un autre agent du MI5 l'a précédé dans cette mission et a placé des messages qu'il faudra découvrir.

Pour communiquer des ordres à l'ordinateur, il suffit de taper au clavier de petites phrases composées de deux mots : un verbe et un nom. Par exemple : ouvrir porte, couper corde, etc...

Cette première aventure n'est pas trop compliquée, elle vous permettra de vous familiariser avec ce type de jeu.

Attendez vous à un déroulement logique. En effet, lorsque vous vous dirigez vers le sud après vous être dirigés vers le nord, vous revenez à votre point de départ.

Voici quelques trucs utiles :

- 1 - ALLER EST, ALLER NORD, ALLER SUD, ALLER OUEST peuvent être abrégés respectivement par : E, N, S et O.
- 2 - La commande I ou INV vous donne l'inventaire de tous les objets que vous transportez.
- 3 - L'ordinateur ne considère que les trois premières lettres de chaque mot. Ainsi, «démarrer magnétoscope» pourra s'écrire «DEM MAG».

Remarque : Le listing du programme est très pauvre en commentaires, car la présence de nombreux commentaires vous fournirait trop de renseignements sur la façon de résoudre l'énigme et d'atteindre rapidement le but.

BONNE CHANCE

MONEY PENNY

Lecteurs envoyez nous vos programmes MSX. Les meilleurs seront publiés et sélectionnés pour la finale du prochain concours du programmeur organisé par Standard MSX.

```

1 REM COPYRIGHT 1985 Daniel MARTIN
2 REM ADAPTATION ET DIALOGUE D. MARTIN
3 REM BASE SUR UNE AVENTURE DE H. LAMPERT
4 REM FREE ACCESS FROM CLOAD MAGAZINE
10 CLS: CLEAR 258: DEFINT A-Z: X=RND(-TIME): KEY OFF: OUT 171: 12: POKE &HFCAB, 255
11 GOTO 40
20 IZ=0: FOR R=1 TO 58: IF V1$=N$(R) AND (N(R)=LO OR N(R)=-1) THEN IZ=1: RE
TURN
30 NEXT I: PRINT "Je ne vois pas ce sci": IZ=2: RETURN
40 PRINT "La revanche du K.G.B."
50 DIM N1$(50), N$(50), N(50), V$(18), LO(30:4), L0*(30): FL=1: DR=0: DG=-1: T=0: IEL=
0: IBU=0: DO=0: CA=0: BA=0: TE=0: GL=0
60 PA=0: RO=0: RI=RND(1)+1: DO00: CO$=STR$(RI): LO=1: A9$=">>>"+STRING$(35, "-")+"<<
70 R=LEN(CO$): CO$=RIGHT$(CO$, R-1)
80 FOR R=1 TO 58: READ N1$(R), N$(R), N(R): NEXT
90 FOR R=1 TO 30: READ L0*(R), L0(R,1), L0(R,2), L0(R,3), L0(R,4): NEXT
100 FOR R=1 TO 18: READ V$(R): NEXT
110 CLS
120 PRINT "VOUS ETES "JLO$(LO):"."
130 FOR R=1 TO 46: IF N(R)=LO THEN PRINT "JE VOIS "N1$(R):"."
140 NEXT I: DO=0: FOR R=1 TO 4: IF L0*(LO, R) > 0 THEN B=1
150 NEXT I: IF B=0 THEN 200
160 PRINT "DIRECTION(S) POSSIBLE(S) "": IF L0*(LO, 1) > 0 THEN PRINT "NORD "
170 IF L0*(LO, 2) > 0 THEN PRINT "SUD "
180 IF L0*(LO, 3) > 0 THEN PRINT "EST "
190 IF L0*(LO, 4) > 0 THEN PRINT "OUEST "
200 PRINT: PRINT A9$
210 T=T+1: IF DG=0 THEN DG=DG-1
220 IF NN=0 THEN GOSUB 6000
230 GOTO 1760
240 N=0: FOR R=1 TO 46: IF N(R)=-1 THEN N=N+1
250 NEXT
260 PRINT: INPUT "VOTRE COMMANDE " : A$
270 GOSUB 1890: V$=LEFT$(A$, 3): GOSUB 1950: FOR R=1 TO 18: IF V$=V$(R) THEN 300
ELSE NEXT
290 PRINT "JE NE COMPRENDS PAS LE PREMIER MOT": GOTO 260
300 IF V$="GUI" THEN GOTO 1650
310 V=R: FOR R=1 TO LEN(A$): IF MID$(A$, R, 1)="" THEN 360 ELSE NEXT
320 IF V$="REG" THEN GOTO 110
330 IF V$="BON" THEN GOTO 1670
340 IF V$="INV" THEN GOTO 1690
350 PRINT "UTILISEZ 2 MOTS S.V.P.": GOTO 260
360 V1$=MID$(A$, R, 1:3): FOR R=1 TO 58: IF V1$=N$(R) THEN 390 ELSE NEXT
370 IF V1$="NOR" OR V1$="SUD" OR V1$="EST" OR V1$="OUE" THEN 390
380 PRINT "JE NE COMPRENDS PAS LE SECOND MOT": GOTO 260
390 ON V GOTO 400, 530, 620, 680, 800, 840, 1040, 1140, 1300, 1320, 1360, 1450, 1490, 15
40, 1600, 1650, 1670, 1690
400 IF V1$="NOR" AND L0*(LO, 1) > 0 THEN L0=LO*(LO, 1): GOTO 110
410 IF V1$="SUD" AND L0*(LO, 2) > 0 THEN L0=LO*(LO, 2): GOTO 110
420 IF V1$="EST" AND L0*(LO, 3) > 0 THEN L0=LO*(LO, 3): GOTO 110
430 IF V1$="OUE" AND L0*(LO, 4) > 0 THEN L0=LO*(LO, 4): GOTO 110
440 IF V1$="NOR" OR V1$="SUD" OR V1$="EST" OR V1$="OUE" THEN 520
450 GOSUB 20: IF IZ=2 THEN 210
460 IFR=0 THEN L0=5: GOTO 110
470 IFR=37 AND RO=1 AND LO=20 THEN L0=21: GOTO 110
480 IFR=10 THEN L0=11: GOTO 110
490 IFR=14 THEN L0=13: GOTO 110
500 IFR=33 THEN L0=3: GOTO 110
510 IFR=34 AND DO=1 THEN L0=9: GOTO 110
520 PRINT "IMPOSSIBLE POUR L'INSTANT": GOTO 210
530 GOSUB 20: IF IZ=2 THEN 210
540 IF R=2 OR R=3 OR R=4 OR R=6 OR R=15 OR R=16 OR R=20 OR R=21 OR R=22 OR
R=23 OR R=25 OR R=26 OR R=27 OR R=28 OR R=30 OR R=31 OR R=37 OR R=39 O
R=40 OR R=42 OR R=44 OR R=45 OR R=46 THEN 560
550 PRINT "JE NE PEUX PAS PRENDRE CA": GOTO 210
560 IF N(R)=-1 THEN PRINT "JE L'AI DEJA IDIOT": GOTO 210
570 IF N>=5 THEN PRINT "DESOLE JE NE PEUX TRANSPORTER PLUS": GOTO 210
580 PRINT "D'ACCORD": N(R)=-1
590 IF V1$="REI" AND PA=0 THEN PRINT "QUELQUE CHOSE TOMBE DE LA PEINTURE": N(3
1)=LO: PA=1
600 IF V1$="TEL" THEN TE=0
610 GOTO 210
620 FOR R=1 TO 46: IF V1$=N$(R) AND N(R)=-1 THEN 640 ELSE NEXT
630 PRINT "JE NE TRANSPORTE PAS CA": GOTO 210
640 IF R=30 THEN PRINT "JE DEPOSE LA TASSE... MALADROIT ELLE SE CASSE EN MOR
CEAUX": N(30)=0: DR=0: GOTO 210
650 IF R=45 THEN GL=0
660 IF R=31 AND N(30)=-1 THEN PRINT "OK JE LA LACHE DANS LE CAFE": N(31)=0: DR
=1: GOTO 210
670 PRINT "OK JE DEPOSE": N(R)=LO: GOTO 210
680 IF V1$="BOU" AND L0=3 AND DO=0 THEN PRINT "LA PORTE S'OUVRE": DO=1: GOTO 2
10
690 IF N(46)=-1 AND V1$="BOU" THEN PRINT "JE POUSSE LE BOUTON SUR LA BOITE E
T": GOTO 770
700 GOSUB 20
710 IF IZ=2 THEN 210
720 IF R=17 AND GL<>1 THEN PRINT "LE CERCLE EST ELECTRIQUE": PRINT "JE SUIS
ELECTROCUTE": GOTO 8000
730 IF R=35 AND BU=0 THEN PRINT "LE BOUTON S'ENFONCE": PRINT "CLICK .... QUELQ
UE CHOSE A CHANGE": BU=1: GOTO 210
740 IF R=47 AND FL<>1 THEN L0(9,1)=3: FL=1: GOTO 790
750 IF R=48 AND FL<>2 THEN L0(9,1)=8: FL=2: GOTO 790
760 IF R=49 AND FL<>3 THEN L0(9,1)=10: FL=3: GOTO 790
770 IF N(46)=-1 AND (L0=6 OR L0=9) THEN PRINT "IL Y A UN FLASH BREF ....": IF
OR R=1 TO 4000: INEXT: L0=1: FL=1: L0(9,1)=3: GOTO 110
780 PRINT "RIEN NE SE PASSE": GOTO 210
790 PRINT "LA PORTE SE FERME, JE SENS LA PIECE TOURNER, ....": PRINT "LA PORT
E S'OUVRE DE NOUVEAU": FOR R=1 TO 4000: NEXT: GOTO 110
800 GOSUB 20: IF IZ=2 THEN 210
810 IF R=18 AND GL<>1 THEN PRINT "LE LEVIER EST ELECTRIQUE, ....": PRINT "JE MEUR
S ELECTROCUTE": GOTO 8000
820 IF R=18 AND EL=0 THEN PRINT "LE LEVIER SE DEPLACE, ....": PRINT "QUELQUE CHO
SE A CHANGE": TEL=1: GOTO 210
830 PRINT "RIEN NE SE PASSE": GOTO 210
840 REM EXAMINER OBJET
850 IF V1$="TIR" AND L0=5 THEN PRINT "IL PARAIT FRAGILE": GOTO 210
860 GOSUB 20: IF IZ=2 THEN 210
870 IF R=1 AND BA<>1 THEN PRINT "IL MANQUE UNE SOURCE D'ENERGIE"
880 IF R=1 AND TE<>1 THEN PRINT "IL N'Y A PAS DE TV POUR REGARDER"
885 IF R=1 THEN PRINT "IL FAUT LE DEMARRER": GOTO 210
890 IF R=6 THEN PRINT "CA PARAIT LOUD": GOTO 210
900 IF R=7 THEN PRINT "C'EST FERME": GOTO 210
910 IF R=13 THEN PRINT "C'EST UN SAC TRES SOLIDE": GOTO 210
920 IF R=19 THEN PRINT "JE VOIS UN TIROIR FERME": GOTO 210
930 IF R=22 OR R=27 THEN PRINT "IL Y A QUELQUE CHOSE D'ECRIT": GOTO 210
940 IF R=34 AND DO=1 THEN PRINT "LA PORTE EST OUVERTE": GOTO 210
950 IF R=24 THEN PRINT "JE VOIS UNE PIERRE A L'INTERIEUR": GOTO 210
960 IF R=9 THEN PRINT "IL Y A UNE FENTE PRES DE LA PORTE": GOTO 210

```




LISTINGS



```

978 IF R=34 THEN PRINT"IL Y A UN BOUTON A COTE DE LA PORTE":GOTO 210
980 IF R=41 AND BU=1 THEN PRINT"LE CRAN EST NOIR":GOTO 210
990 IF R=41 THEN PRINT"JE VOIS UN PUIT EN METAL TRES PROFOND DE L'AUTRE COTE
TE JE VOIS UN CROCHET":GOTO 210
1000 IF R=43 AND BU=1 THEN PRINT"LE CRAN EST NOIR":GOTO 210
1010 IF R=43 THEN PRINT"JE VOIS UNE PIECE AVEC UN PRESENTOIR SUR UN PIEDESTAL"
AL":GOTO 210
1020 IF R=44 THEN PRINT"C'EST LA REPRESENTATION D'UN CHACAL":GOTO 210
1030 PRINT"JE NE VOIS RIEN DE SPECIAL":GOTO 210
1040 GOSUB 201:IF Z#2 THEN 210
1050 IF R<3 AND R<2 AND R<4 AND R<28 THEN PRINT"JE NE PEUX PAS INSERER
CA":GOTO 210
1060 INPUT"DIITES MOI EN UN MOT DANS QUOI":A3:A3=LEFT$(A3,3)
1070 R1=R\15:A3=60SUB 20:IF Z#2 THEN 210
1080 IF R1=3 AND R=1 THEN PRINT"D'ACCORD":BA=N(3)=0:GOTO 210
1090 IF R1=4 AND R=50 AND DG<# THEN PRINT"LE GARDE NE ME LAISSE PAS AGIR":
GOTO 210
1100 IF R1=2 AND R=1 THEN PRINT"OK LA CASSETTE EST DANS LE MAGNETO":N(2)=0:
TA=1:GOTO 210
1110 IF R1=4 AND R=50 THEN PRINT"UN MORCEAU DU MUR S'OUVRE...":PRINT"C'EST
TRES INTERESSANT":N(4)=0:N(5)=0:GOTO 210
1120 IF R1=28 AND R=29 THEN PRINT"POUS UNE TASSE DE CAFE SORT DE LA MACH
INE A CAFE":N(20)=0:N(30)=0:GOTO 210
1130 PRINT"RIEN NE SE PASSE":GOTO 210
1140 REM OUVERTURE
1150 IF V1#="TIR" AND L=5 AND N(23)=0 THEN PRINT"C'EST BLOQUE":GOTO 210
1160 GOSUB 201:IF Z#2 THEN 210
1170 IF R=7 OR R=9 OR R=13 OR R=15 OR R=23 OR R=32 OR R=5 THEN 1190
1180 PRINT"IMPOSSIBLE D'OUVRIR CA":GOTO 210
1190 IF R=7 AND N(16)=1 THEN PRINT"OK J'OUVRE LA PORTE":N(7)=0:N(8)=4:GOTO
210
1200 IF R=9 THEN PRINT"IMPOSSIBLE DESOLE":GOTO 210
1210 IF R=13 AND N(16)=1 THEN PRINT"OK LE LOCAL EST OUVERT":N(13)=0:N(14)=
14:GOTO 210
1220 IF R=15 THEN PRINT"TROP DUR DESOLE":GOTO 210
1230 IF R=23 THEN PRINT"DESOLE":GOTO 210
1240 IF R=32 AND N(20)=0 AND N(4)=0 THEN PRINT"OK J'OUVRE LA SCULPTURE":PR
INT"QUELQUE CHOSE TOMBE DEHORS":N(28)=0:N(4)=0:GOTO 210
1250 IF R<5 THEN 1290
1260 INPUT"ENTREZ LA COMBINAISON":IC#
1270 IF C#<C0# THEN PRINT"LA PORTE S'OUVRE... GENIAL":N(5)=0:N(9)=0:N(10)=
10:GOTO 210
1280 PRINT"COMBINAISON INVALIDE":GOTO 210
1290 PRINT"C'EST UNE IDEE MAIS...":GOTO 210
1300 IF V1#="GAN" AND N(45)=1 THEN PRINT"D'ACCORD JE LES METS":GL=1:GOTO 2
10
1310 PRINT"JE NE PEUX REVETIR CA":GOTO 210
1320 IF V1#<"SIG" AND V1#<"BLO" THEN PRINT"IMPOSSIBLE DE LIRE CA":GOTO 21
0
1330 GOSUB 201:IF Z#2 THEN 210
1340 IF R=22 THEN PRINT"IL EST ECRIT":PRINT"NOUS AVONS DECOUVERT QUE LE M
OT
BOND=807 EMPLOYE SEUL VOUS AIDERA DANS LA CAFETERIA":GOTO 2
10
1350 IF R=27 THEN PRINT"ATTENTION DANGER DE MORT":GOTO 210
1360 IF V1#<"MAG" THEN PRINT"IMPOSSIBLE A FAIRE":GOTO 210
1370 GOSUB 201:IF Z#2 THEN 210
1380 IF BA<1 OR TE<1 OR TA<1 THEN 1440
1390 PRINT"LE MAGNETO SE MET EN MARCHE":PRINT"UN MESSAGE APPARAIT":
1400 PRINT"CE NOMBRE VOUS AIDERA":C0#

```

Pour nous envoyer vos programmes :
Mieva Presse, Standard MSX-Programmes
15, rue d'Astorg - 75008 Paris

```

1710 PRINTN$(R):IF R=45 AND GL=1 THEN PRINT" MIS" ELSE PRINT" "
1720 ZB=1
1730 NEXT
1740 IF ZB=0 THEN PRINT"RIEN DU TOUT"
1750 GOTO 210
1760 IF L=3 AND N(39)=1 THEN PRINT"LE GARDE A L'ENTREE ME JETTE DEHORS":L
0=1:FOR R=1 TO 6000:NEXT:GOTO 110
1770 IF L=10 AND N(42)<1 THEN PRINT"LE GARDE M'EXAMINE PUIS ME JETTE
DEHORS":FOR R=1 TO 4000:NEXT:L=0:GOTO 110
1780 IF L=6 AND BU<1 THEN PRINT"LES SIRENES SE DECLENCHENT, LES G
ARDES ARRIVENT ET ME TUE":GOTO 0000
1790 IF L=11 AND EL<1 THEN PRINT"LE SOL EST ELECTRIFIE JE MEURS...":GOT
0 0000
1800 IF L=10 AND N(30)=1 AND DR=1 THEN PRINT"LE GARDE PREND MON CAFE":PRIN
T"IL TOMBE ENDORMI (DROGUE)":DG=20:N(11)=0:N(12)=10:DR=0:N(30)=0:GOTO
240
1810 IF DG=0 THEN PRINT"J'ENTENDS UN BAILLEMENT, QUELQU'UN SE REVEILLE":N(1
1)=10:N(12)=0:GU=2:DG=-1:GOTO 240
1820 IF L=1 AND N(26)=1 THEN PRINT"BRAVO VOUS AVEZ REUSSI !!!":GOTO 1650
1830 IF T=375 THEN PRINT"J'ENTENDS DES PAS"
1840 IF T=400 THEN PRINT"OH NON JE TOMBE AUX MAINS DE L'ENNEMI,JE S
UIS MORT":GOTO 0000
1860 IF L=6 AND L(6,2)<0 THEN PRINT"UNE PORTE SECRETE SE FERME DERRIERE
MOI":L(6,2)=0:GOTO 240
1870 IF L=10 AND GU=2 THEN PRINT"LE GARDE SORT SON ARME ET ME TUE":GOTO 0
000
1880 GOTO 240
1890 IF LEFT$(A#,1)=" " THEN A#="RIGHT$(A#,LEN(A#)-1)":GOTO 1890
1895 IF A#="N" THEN A#="ALL NORD":RETURN
1900 IF A#="S" THEN A#="ALL SUD":RETURN
1910 IF A#="E" THEN A#="ALL EST":RETURN
1920 IF A#="O" THEN A#="ALL OUEST":RETURN
1930 IF A#="I" THEN A#="INV":RETURN
1940 RETURN
1950 IF A#="LAI" THEN A#="DEP":RETURN
1960 IF A#="EXA" THEN A#="REG":RETURN
1970 IF A#="BRI" THEN A#="CAS":RETURN
1975 IF V#="ENT" THEN V#="ALL":RETURN
1980 IF V#="ECO" THEN V#="DEM":RETURN
1982 IF V#="REV" THEN V#="MET":RETURN
1984 IF V#="JET" THEN V#="LAN":RETURN
1986 IF V#="CON" THEN V#="RAC":RETURN
1988 IF V#="DEC" THEN V#="COU"
1990 RETURN
3000 DATA un magnetoscope fixe au mur:MAG:2:une cassette video,CAS:0:un acc
usateur,RAC:0:une carte magnetique,CAR:0
3010 DATA un verrou electronique,VER:0:un cendrier massif,CEN:5:une porte e
n bois fermee,POR:4
3020 DATA une porte en bois ouverte,POR:0:une porte blindee fermee,POR:10
3030 DATA une porte ouverte,POR:0:un garde de securite,GAR:10:un garde endo
rmie,GAR:0
3040 DATA un local de maintenance ferme,LOC:14:un local de maintenance,LOC:
0:un sac en plastique,SAC:13
3050 DATA une clef,CLE:9:un petit cercle de metal sur le mur,CER:16
3060 DATA un levier dans le cercle,LEV:16:un vieux bureau,BUR:5:un balai,BA
L:13:une pelle a ordure,PEL:13
3070 DATA un blocnote,BLO:0:un tiroir,TIR:0:un presentoir sur un piedestal,
PRE:4
3080 DATA une lame de rasoir,LAM:27:un gros rubis,RUB:0:un signe dans le ce
rcle,SIG:16
3090 DATA une piece de 10 francs,PIE:0:une machine a cafe,MAC:0:une tasse d
e cafe bouillant,TAS:0
3100 DATA une petite capsule,CAP:0:une grande sculpture,SCU:3:un batiment a
ministratif,BAT:1
3110 DATA une porte coulissante,POR:3:un interrupteur sur le mur,INT:29
3120 DATA un panneau avec 3 boutons numerotes 1 2 et 3,PAN:9:une corde en n
ylon,COR:17
3130 DATA un grand crochet avec une corde,CRO:21:un badge du MIS,BAD:1:un
televiseur portable,TEL:7
3140 DATA une serie de moniteurs,MUN:7:un insigne du KGB,INS:30:une serie d
e moniteurs,MON:19:une peinture,PEI:23:des gants en caoutchouc,GAN:13
3150 DATA une boite avec un bouton,BOT:24:un 19:deux 21:9:trois 31:9:feinte,FE
N:10
4000 DATA DANS UNE RUE ANIMEE,0,0,0,0,DANS UNE SALLE D'ATTENTE,0,0,3,0
4010 DATA DANS LE COULOIR DE L'IMMEUBLE,1,0,4,2,DANS UNE SALLE MINABLE,0,0,
0,3
4020 DATA DANS LE BUREAU DU DIRECTEUR,0,0,0,4,DANS UN DORTOIR SILENCIEUX,0,
12,0,0
4030 DATA DANS LA SALLE DE SECURITE,0,0,0,0,DANS UN PETIT HALL,0,14,9,7,DAN
S UNE PETITE PIECE,3,0,0,0
4040 DATA DANS UN CORRIDOR,0,15,0,9,DANS UN SAS EN METAL,0,0,12,10
4050 DATA DANS UNE PIECE TRES CLAIRE,16,0,0,11
4060 DATA DANS UN LOCAL DE MAINTENANCE,0,0,14,0,DANS UNE CAFETERIA,0,0,0,0,
DANS UN CORRIDOR COURBE,10,0,16,0
4070 DATA DANS LA SALLE DU GENERATEUR,0,0,0,15,DANS UN SOUS BASSEMENT,0,0,1
0,0
4080 DATA A L'ENTREE DU COMPLEXE SECRET,0,20,19,17
4090 DATA DANS UNE SALLE DE SURVEILLANCE SECRETE ,0,0,0,18
4100 DATA SUR LE BORD D'UN PUIT TRES PROFOND ,10,0,0,0,DE L'AUTRE COTE DU P
UIT,0,0,22,0
4110 DATA DANS UN LONG CORRIDOR,0,25,23,21,DANS UNE GRANDE PIECE,0,26,0,22,
DANS UN LABORATOIRE SECRET,0,0,25,0
4120 DATA DANS UN CROISEMENT ETROIT,0,0,0,24,DANS UNE SALLE D'EXAMEN,23,20
,0,0,DANS UNE SALLE DE BAIN,0,0,20,0
4130 DATA DANS LE BUREAU DU CHEF DU KGB,26,30,0,27,DANS LA SALLE DE CONTROLE
DU KGB,0,0,30,0,PRES DE LA FIN DU COMPLEXE,20,0,0,29
5000 DATA ALL,PRE,DEP,POU,TIR,REG,INS,OUV,MET,LIR,DEM,CAS,COU,LAN,RAC,QUI,B
ON,INV
6000 PRINT"PRINT"VOTRE MISSION EST DE RECUPERER UN RUBIS UTILISE D
ANS LA CONSTRUCTION D'UN NOUVEAU LASER."
6010 PRINT"PRINT"APRES LES DERNIERS RENSEIGNEMENTS, LE RUBIS EST AU MAIN
S DU K.G.B."
6015 HW=1
6020 RETURN
0000 FOR R=1 TO 6000:NEXT:CLS
0010 PRINT"!!! JE SUIS MORT !!!"
0020 PRINT"PRINT"L'AVENTURE EST (MAL) TERMINEE"
0030 PRINT"INPUT"VOULEZ VOUS REJOUER "1#
0040 IF LEFT$(R#,1)="0" THEN RUN

```

Pour que vos programmes soient sélectionnés : ils doivent nous être envoyés sur cassette, sauvegardés par sécurité sur les deux faces, accompagnés d'une notice explicative en quelques lignes et si possible du listing correspondant pour les heureux possesseurs d'une imprimante.



LISTINGS



Voici un deuxième programme qui vous permettra d'exploiter les capacités sonores du Basic MSX. Vous disposez de trois voix, pouvant être composées en séquences de seize notes (y compris les pauses).

A la mise en route du programme, un clavier d'orgue s'affichera à l'écran, avec trois boutons de sélection pour les voix et trois potentiomètres pour les volumes respectifs des voix.

Pour enregistrer une note il suffit de placer le curseur marron sur la touche choisie du clavier musical et d'appuyer la barre d'espace.

Quand chaque séquence est complète, il faut valider en utilisant F4, cette fonction sert également à lancer la mélodie et à l'interrompre. F5 sert à régler la vitesse des séquences et F9 à revenir en mode Basic.

La variation du volume pour chaque voix, donne des effets surprenants. Au RUN final, les deux premiers menus afficheront la liste des instructions.

SEQUENCES MUSICALES

```

10 REM *
20 REM * Séquences musicales
30 REM *
40 STOP ON : ON STOP GOSUB 1190
50 L=24:IC=1:D1=1:D2=1:D3=1:KF=0:
KS=1
60 V1=5:V2=5:V3=5:C1=92:C2=92:C3=92
70 GOSUB 1210
80 SCREEN 2,0,0
90 DIM AP(16),BP(16),CP(16)
100 DIM PLOT(8,2),MT(30)
110 FOR I = 0 TO 29
120 READ A : MT(I)=A
130 NEXT
140 DATA 24,26,28,28,31,33,35,36,38,
40,41,43,45,47,48,50,52,53,55,57,59,
60,62,64,65,67,69,71,72,74
150 COLOR 15,4,4 : CLS
160 LINE (8,120)-(248,176),15,BF
170 LINE (4,116)-(252,178),15,B
180 FOR I = 16 TO 280 STEP 8
190 LINE (I,120)-(I,176),4
200 NEXT I
210 S=13 : K=0
220 FOR I=1 TO 4
230 FOR J = 1 TO 6
240 READ N : S=S+N
250 LINE (S,120)-(S+5,156),1,BF
260 K=K+1
270 NEXT J
280 RESTORE 300
290 NEXT I
300 DATA 0,9,15,8,8,16
310 LINE (4,64)-(252,112),15,BF
320 LINE (210,68)-(242,108),1,B
330 LINE (216,72)-(216,104),1,B
340 LINE (226,72)-(226,104),1
350 LINE (236,72)-(236,104),1
360 FOR I = 72 TO 192 STEP 8
370 FOR J = 68 TO 100 STEP 16
380 LINE (I,J)-(I+8,J+8),1,B
390 NEXT J
400 NEXT I
410 FOR I = 68 TO 100 STEP 16
420 LINE (20,I)-(40,I+8),8,B
430 NEXT I
440 RESTORE 500
450 FOR I = 1 TO 8
460 FOR J = 1 TO 2
470 READ N : PLOT(I,J)=N
480 NEXT J
490 NEXT I
500 DATA 0,-2,2,-2,2,0,2,2,0,2,-2,2,
-2,0,-2,-2
510 FOR I = 1 TO 8
520 S$ = S$ + CHR$(255)
530 NEXT I
540 SPRITE$(0) = S$ : S$=""
550 RESTORE 600
560 FOR I = 1 TO 8
570 READ A : S$ = S$ + CHR$(A)
580 NEXT I
590 SPRITE$(1)=S$
600 DATA 255,255,255,0,0,0,0,0
610 X=200 : Y = 170

```

```

620 PUT SPRITE 1,(212,C1),6,1
630 PUT SPRITE 2,(222,C2),6,1
640 PUT SPRITE 3,(232,C3),6,1
650 FOR I = 1 TO 9 : KEY(I) ON : NEX
T I
660 ON KEY GOSUB 880,900,920,940,100
0,1040,1090,1140,1200
670 STRIG(0) ON : ON STRIG GOSUB 780
680 PUT SPRITE 0,(X,Y),6,0
690 IF STICK(0)=(0) THEN 680
700 X=X+PLOT(STICK(0),1)
710 Y=Y+PLOT(STICK(0),2)
720 IF X<8 THEN X=8
730 IF X>244 THEN X=244
740 IF Y<122 THEN Y=122
750 IF Y>174 THEN Y=174
760 IF KF=1 THEN GOTO 960
770 GOTO 680
780 IF POINT(X,Y)=15 THEN M=MT(INT((X
-8)/8))
790 IF POINT(X,Y)=1 THEN M=MT(INT((X
-13)/8))+1
800 PLAY "V=V1:L=L1:N=N1:"
810 IF AF>0 THEN AP(AF)=M : AF=AF+1
:LINE (AF*8+58,70)-(AF*8+62,74),1,BF
: LINE ((AF-1)*8+58,70)-((AF-1)*8+62
,74),15,BF
820 IF AF>16 THEN AF=0 : LINE (194,7
0)-(198,74),15,BF : RETURN
830 IF BF>0 THEN BP(BF)=M : BF=BF+1
:LINE (BF*8+58,86)-(BF*8+62,90),1,BF
: LINE ((BF-1)*8+58,86)-((BF-1)*8+62
,90),15,BF
840 IF BF>16 THEN BF=0 : LINE (194,8
6)-(198,90),15,BF: RETURN
850 IF CF>0 THEN CP(CF)=M : CF=CF+1
:LINE (CF*8+58,102)-(CF*8+62,106),1,
BF: LINE ((CF-1)*8+58,102)-((CF-1)*8
+62,106),15,BF
860 IF CF>16 THEN CF=0 : LINE (194,1
02)-(198,106),15,BF:RETURN
870 RETURN
880 IF BF=1 OR CF=1 THEN RETURN
890 AF=1 : LINE (20,68)-(40,76),8,BF
:RETURN
900 IF AF=1 OR CF=1 THEN RETURN
910 BF=1 : LINE (20,84)-(40,92),8,BF
:RETURN
920 IF AF=1 OR BF=1 THEN RETURN
930 CF=1 : LINE (20,100)-(40,108),8,
BF:RETURN
940 SWAP KF,KS : RETURN 960
950 IF KF=0 THEN GOTO 760
960 FOR I = 1 TO 16
970 PLAY "L=L1:V=V1:N=AP(I):","L=L1:V=
V2:N=BP(I):","L=L1:V=V3:N=CP(I):"
980 NEXT I
990 GOTO 950
1000 L = L+ IC
1010 IF L>24 THEN L = 24 : IC = -1
1020 IF L<1 THEN L=1 : IC = 1
1030 RETURN
1040 V1=V1+D1
1050 IF V1>15 THEN V1=15: D1=-D1
1060 IF V1<0 THEN V1=0: D1=-D1

```

```

1070 C1=C1-(D1*2) : PUT SPRITE 1,(21
2,C1),6,1
1080 RETURN
1090 V2=V2+D2
1100 IF V2>15 THEN V2=15: D2=-D2
1110 IF V2<0 THEN V2=0: D2=-D2
1120 C2=C2-(D2*2) : PUT SPRITE 2,(22
2,C2),6,1
1130 RETURN
1140 V3=V3+D3
1150 IF V3>15 THEN V3=15: D3=-D3
1160 IF V3<0 THEN V3=0: D3=-D3
1170 C3=C3-(D3*2) : PUT SPRITE 3,(23
2,C3),6,1
1180 RETURN
1190 RETURN
1200 SCREEN 0,0:END

1210 REM INSTRUCTIONS
1220 SCREEN 0,0: KEY OFF
1230 COLOR1,6:PRINT"SEQUENCES MUSICALES"
1240 PRINT "-----"
1250 PRINT
1260 PRINT "Déplacer le curseur avec": PRINT
"Les touches fléchées"
1270 PRINT "Pour sélectionner la note, presser":
PRINT "La barre d'espace."
1280 PRINT
1290 PRINT "Les touches de fonction sont définies":
PRINT "comme suit": PRINT
1300 PRINT "F1 - Programme de la voix 1."
1310 PRINT "Composer une série de
16 notes": PRINT " pour la
voix 1."
1320 PRINT "F2 - Programme de la voix 2."
1330 PRINT "Composer une série de
16 notes": PRINT " pour la
voix 2."
1340 PRINT "F3 - Programme de la voix 3."
1350 PRINT "Composer une série de
16 notes": PRINT " pour la
voix 3."
1360 PRINT LOCATE 0,24:PRINT "Presser
n'importe quelle touche pour plus d'informations..."
1370 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 1370
1380 CLS
1390 PRINT "SEQUENCES MUSICALES"
1400 PRINT "-----"
1410 PRINT
1420 PRINT "F4 - Démarrer/arrêter séquences
musicales": PRINT " playback."
1430 PRINT "F5 - Augmenter/diminuer la
vitesse": PRINT " du playback."
1440 PRINT "F6 - Augmenter/diminuer le
volume": PRINT " de la voix 1."
1450 PRINT "F7 - Augmenter/diminuer le
volume": PRINT " de la voix 2."
1460 PRINT "F8 - Augmenter/diminuer le
volume": PRINT " de la voix 3."
1470 PRINT "F9 - Sortie en Basic."
1480 LOCATE 0,23:PRINT "Presser n'importe
quelle touche pour mettre en route le
programme."
1490 A$=INKEY$: A$="" THEN 1490
1500 RETURN

```


ACTUALITES

LES SALONS

Depuis le Sicob automne 1984, MSX est présent sur tous les salons. Quelques apparitions timides à ce dernier Sicob et au Vidcom 84, présent au Sippa (par la société Canon) et à Micro Expo du 16 au 19 février, l'artillerie lourde était déployée lors du Festival du Son, importante manifestation de l'électronique grand public. A cette occasion, nous avons pu découvrir le ML-F80 sur le stand Seiga-Mitsubishi (ne pas confondre avec Sega, la marque japonnaise), le HX-10 Pasopia sur le stand Toshiba, le PX-7 Palcom de Pioneer, une attraction de première grâce à sa liaison sur vidéodisque Laser et le Salora sur le stand Salora-Bisset (même modèle que le Toshiba). D'autres marques déjà implantées sur le marché du MSX, confirmaient leurs évolutions produits et logiciels : Canon avec son V-20, Yamaha et son YIS 503F, Spectravideo et le SVI-728 (stand Serepe-Audio Sonic) et enfin Sanyo avec son PHC 28 sur le stand Fisher.

Un stand collectif, démontrant les vertus du standard MSX, avait été organisé par le magazine Laser et la société Maubert Electronic (important les logiciels Konami et Hal). L'accueil du public était assuré par les membres du Groupe des Utilisateurs MSX. Malheureusement une certaine confusion se dégageait de ce stand, on y présentait des ordinateurs, un magazine, et on y vendait des livres, du logiciel et des adhésions au club des Utilisateurs MSX.

Les sociétés Canon, Serepe, Sanyo, Ségimex, ITMC, N.A.V.S., Maubert E., Olympia et Sony célèbreront ce printemps de l'informatique du 6 au 11 mai 1985 lors du 1^{er} Sicob de l'année (CNIT, Paris la Défense).

Nos photos : 1 - Stand Canon (à droite Frédéric Pinon, responsable commercial de la Société Canon France) ; 2 - Stand Yamaha ; 3 - Stand Laser magazine - Maubert E. ; 4 - Stand Serepe (Spectravideo SVI-728 et son lecteur de disquettes 5 1/4)



(1)



(2)



(3)



(4)

GROUPES DE TRAVAIL

Des Working Groups ou groupes de travail professionnels se sont créés pour organiser la promotion de la norme MSX en Grande Bretagne, en Suisse et en Allemagne. D'autres sont en formation en Belgique et dans les pays Scandinaves. Seule la France, après plusieurs réunions des importateurs, n'a pu décider à présent d'un terrain d'entente collectif entre les différentes sociétés concernées.

Un événement historique se prépare entre les différents groupements déjà constitués : la conférence internationale du MSX à Berlin, prévue fin août ou début septembre 1985. L'année 1985 est sans aucun doute l'année MSX.

DES ASSOCIATIONS D'UTILISATEURS

Des associations d'utilisateurs, est ce bien utile ? Oui, quand elles vous proposent un minimum d'activités : rencontres, débats, revues internes ou bulletin de liaison, concours, séances de formation et assistance sur tous vos problèmes techniques, créations de groupes, etc...

Les cotisations annuelles se situent de 200 à 300 Frs, des prix plus élevés nous paraissent démesurés en fonction des services rendus (cités ci-dessus). Il faut bien sûr se méfier de certaines associations qui ont tendance à exploiter les actes généreux et bénévoles de leurs adhérents, à des fins commerciales.

Nous avons relevé trois associations existantes pour nos lecteurs : Groupe des Utilisateurs MSX, Réseau MSX et Club Spectravideo Bondwell. N'ayant fait encore aucune enquête approfondie sur leur structure réelle et n'ayant obtenu de témoignage de leurs adhérents, nous resterons très impartial dans cette présentation (adresses et coordonnées présentes dans notre super répertoire, p. 41).

Groupe des Utilisateurs MSX, Président fondateur Daniel Ravez, est la plus ancienne des associations MSX créée vers le mois de septembre 1984, elle a tenté à plusieurs reprises de constituer le Working Group français.

Buts et activités : promouvoir le développement des ordinateurs compatibles MSX, assister les membres pour leur permettre de maîtriser leur matériel, centraliser les demandes et désirs des utilisateurs, favoriser le développement du logiciel, édition d'un bulletin de liaison, cours (... si professeurs volontaires), échange de programmes, création de programmes - interfaces - périphériques, groupage d'achat pour réduction des prix, et réunion bi-mensuelle. Prix de la cotisation : 250 F.



Réseau MSX, d'origine belge, créé en février 1985, est déjà très actif en Belgique. Son représentant bruxellois, Marc Lints, est à l'origine de la création du Working Group Belge entre les sociétés Philips, Sony et Spectravideo et a obtenu déjà plusieurs spots radio et télé sur les animations de son réseau, notamment pour annoncer un grand concours de programmeurs. Le réseau belge s'éclate. Il a décidé face à son succès belge de s'implanter dans tous les pays francophones ; deux centres d'accueil sont prévus en France, Lille et Paris.

Buts et activités : promouvoir le développement des clubs et associations d'utilisateurs MSX, représenter les membres auprès des fabricants de matériels et éditeurs, éditer une revue des utilisateurs (prévue mi-mai avec une cible scolaire), informer les membres des nouveautés (matériel et logiciels), assistance de l'utilisateur, organisation de colloques, rencontres et stages, assurer des contacts au niveau international (réseau MSX, l'a prévu avec notre magazine), promouvoir la création, la recherche et la diffusion de programmes en langue française, promouvoir la recherche d'une protection des auteurs de programmes. Cotisation 1985 : 1000 F belges, selon le change 150 F français.

Club Spectravideo Bondwell, club ou association récent spécialisé sur les ordinateurs Spectravideo (MSX et autres). Son président, Christian Crépin, a choisi une cible encore plus pointue, qui devrait donc convenir aux utilisateurs des différents ordinateurs Spectravideo.

Buts et activités : bulletin de liaison informant des nouveautés (matériel et logiciels), publiant des logiciels, conseillant (trucs et astuces), répondant aux courriers du lecteur, et reflétant la vie et l'animation des clubs, français et étrangers. Cotisation : 250 F

INDISCRETIONS

Quelques timides indiscretions, les firmes **Telefunken**, **Grundig** et **Siemens** seraient en cours de négociations pour signer la norme MSX. Un mystérieux fabricant espagnol l'a signé sans hésitation...

La distribution du Goldstar FC 200 a été reprise par ASN Diffusion.



Il est désormais là, le Hit Bit de Sony, tant attendu comme toute vedette qui se respecte.

Et la levée de rideau tient ses promesses, jugez plutôt :

— **le Hit Bit 75 F** dans sa livrée noire avec un design très Sony : pureté de lignes, harmonie des tons, finition irréprochable.

— **une gamme de périphériques complète** et disponible dès l'arrivée du produit, chez Sony on n'aime pas le play-back, tous les musiciens sont bien là pour que le show soit total.

Aux joysticks, deux types de manettes de jeux, l'un avec câbles, l'autre avec commande infra-rouge, avec pour chacun, luxe bien agréable, un connecteur qui convertit votre joystick en manette pour gaucher.

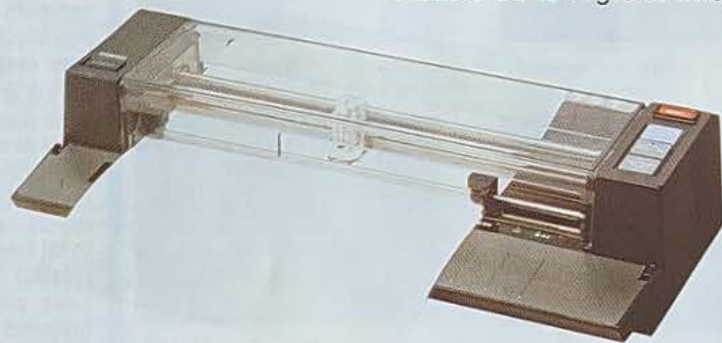
Au lecteur de disquettes, le fameux lecteur Sony 3 pouces et demi (une technologie maison qui devient le standard de toute la micro-informatique domestique et professionnelle).

A l'impression, une table traçante 4 couleurs fonctionnant sur le classique format A4 ou sur rouleau de papier, pour tirer vos graphiques ou imprimer des caractères alphanumériques.

Au lecteur enregistreur de programme, le lecteur Sony séduit par sa compacité, son design très Hit Bit et sa fiabilité exceptionnelle.

Ajoutez à l'ensemble le roller controller très utile pour manipuler avec dextérité la palette graphique de creative graphics, et vous disposez de tout le système Hit Bit pour plus de performance et de richesse d'applications.

Après un premier contact très agréable avec le clavier azerty du HB 75 F, on a tout de suite envie d'en savoir plus sur le système Hit Bit et la surprise est de taille. Dès que vous branchez le Hit Bit 75 F vous découvrez une page de menu vous laissant le choix entre le basic ou le logiciel intégré.



Pour que la fête soit totale, Sony introduit dès le lancement du Hit Bit une gamme de logiciels de très haute qualité allant de Lode Runner à Choplifter, en passant par Track and Fields 1 et 2, Chess, Backgammon, etc...

Tel est le programme que Sony France nous réserve avec le Hit Bit 75 F dont le design superbe nous cache bien des surprises.

Le logiciel intégré, complètement francisé (merci pour cette attention), a deux objectifs, l'un pratique, l'autre pédagogique. Pour l'aspect pratique, vous disposez d'un véritable logiciel de carnet d'adresse, d'agenda et de memorandum. Très rapide et très accessible, ce logiciel intégré satisfera les plus exigeants. Grâce à une cartouche Sony (mémoire vive statique alimentée par pile au

ordinateur signé SONY



Les périphériques Sony :

Cartouche de données HBI 55, lecteur enregistreur de programmes : SDC 500, lecteur de disquettes HBD 50, joysticks JS 55, joysticks infrarouges JS 75, table traçante PRN C41, track ball GB 7.

Accessoires : disquettes 3"5, crayons table traçante, cartouches d'encre fine PRK C41, cartouches d'encre épaisse PRK C 42.



lithium) connectable sur le port cartouche vous sauvegarderez vos fichiers d'adresses, agenda et memo. L'accès à cette cartouche de données est immédiat pour une meilleure exploitation du logiciel intégré.

Pour l'aspect pédagogique les néophytes pourront se familiariser avec la micro informatique et le clavier du Hit Bit en commençant par le logiciel intégré dont la

performance n'a d'égal que la simplicité d'utilisation.

Cette approche de la micro informatique nous semble très positive et l'on ne peut que se féliciter de telles initiatives et du souci de Sony d'ouvrir les portes de son Hit Bit aux débutants afin qu'ils puissent utiliser toute la puissance du HB 75 F.

Pour son entrée sur le marché Français, Sony propose un sys-

tème performant, complet, simple et très harmonieux. En ne négligeant aucun paramètre (sérieux du Hit Bit, qualité des périphériques, richesse du logiciel) Sony nous offre une approche séduisante de l'informatique domestique et nous réserve pour les mois à venir bien d'autres surprises.

Le show Sony ne fait que commencer.

Les logiciels Sony :

Alibaba, Alpha Squadron, Antarctic Adventure, Athletic Land, Backgammon, Chess, Choplifter, Computer Billards, Crazy Train, Dorodon, E.I., Lode Runner, Monkey Academy, Mouser, Scion, Senjo, Super Golf, Super Tennis, Track and Fields I et II, et Creative Graphics. Formation au basic et à l'assembleur Hit Bit.

Hit Bit HB 75 F

Fiche technique :

Processeur : Z 80

Mémoire : 32 K ROM (basic) + 16 KO ROM (logiciel intégré)
80 K RAM dont 16 K mémoire écran

Affichage : 39 colonnes de 24 lignes (jusqu'à 40 colonnes)

Résolution graphique : 256 x 192 points, 16 couleurs

Son : 3 canaux, 8 octaves

Transmission : 1200/1400 bauds

Sortie écran : par prise péritel

Interfaces : lecteur enregistreur, imprimante (parallèle centronics), 2 connecteurs joysticks, 2 ports cartouches

Le Hit Bit est livré avec : câble péritel, câble lecteur-enregistreur, manuels d'utilisation.



LE JOGGI DES NEUR



**ORDINATEUR
PERSONNEL
CANON V 20**

Le Canon V20, c'est l'aîné de la famille MSX. Une famille où tous les logiciels et les périphériques sont entièrement compa-

tibles entre eux, quelle que soit leur marque. La puissance : avec ses 64 Ko de RAM, son langage Basic, ses deux entrées cartouche, son clavier français, le Canon V20 est apte à faire tourner des logiciels de très haut niveau. Il peut fonctionner simultanément avec, par exemple, un lecteur de disquettes et une cartouche C.A.O.

La création : avec le Canon V20, les peintres de la nouvelle génération dessineront en 16 couleurs et 256 x 192 points. Quant aux nouveaux musiciens, ils composeront sur 8 octaves et des accords de 3 tonalités.

L'intelligence : doté de deux connecteurs joysticks sur sa face avant, le Canon V20 mêle judicieusement les fonctions classiques d'un ordinateur personnel (initiation à l'informatique, gestion, calculs) à celles des jeux. Des jeux minutieusement élaborés pour faire frissonner vos neurones!

NG
ONES.



Je souhaiterais recevoir votre documentation V20.

Nom _____

Société _____

N° _____ Rue _____

Ville _____

Code postal _____ Téléphone _____

Demande d'information à adresser à Canon France, département Calcul, 93154 Le Blanc-Mesnil Cedex.

Canon

Haute technicité, haute simplicité.

I - Formattage d'un listing

Si vous avez essayé d'imprimer un listing MSX sur une imprimante Standard, vous avez certainement rencontré des problèmes de saut de page ou de longueur de ligne.

Le petit programme suivant devrait vous aider à formater vos listings. Il vous demandera de lui communiquer :

- la taille, en nombre de lignes, d'une feuille de votre papier
- le nombre de lignes à imprimer par page
- le nombre de caractères à imprimer par ligne

Pour l'utiliser, il suffit de sauver au préalable ce programme sur cassette ou sur disque sous forme ASCII au moyen de la commande : SAVE «NOM», A ou SAVE «CAS : NOM», A.

Si vous avez sauvé le programme sur cassette, à la question «NOM DU PROGRAMME», il faudra répondre : CAS : NOM.

```

1 REM LISTING FORMATE SUR IMPRIMANTE
10 CLEAR 5000
20 CPT=1
30 INPUT "NOM DU PROGRAMME " ; N$
40 INPUT "TAILLE FEUILLE EN LIGNE " ; LT
50 INPUT "NOMBRE DE LIGNE PAR PAGE " ; LP
60 INPUT "NOMBRE DE CARACTERE PAR LIGNE " ; CL
70 OPEN N$ FOR INPUT AS #1
80 LINEINPUT #1, A$
90 IF EOF(1) THEN PRINT "TERMINE" ; STOP
100 IF LEN(A$) > CL THEN P$ = LEFT$(A$, CL) ; A$ = "
    + RIGHT$(A$,
    LEN(A$) - CL) ; FL = 1 ELSE FL = 0
110 CPT = CPT + 1
120 IF FL = 0 THEN LPRINT A$ ELSE LPRINT P$
130 IF CPT = LP THEN FOR I = 1 TO LT - LP : LPRINT "" ; NEXT I ; CPT = 1
140 IF FL = 1 THEN GOTO 100
    
```

II - Utilitaire permettant de fouiller la mémoire centrale

Ce petit utilitaire permet à l'utilisateur de localiser une suite de deux octets dans la mémoire centrale.

La mémoire centrale occupe les adresses

décimales de 0 à 65535, ou de 0000 à FFFF en hexadécimal. L'utilisateur du programme encode la suite de deux octets qu'il désire retrouver. Ensuite il encode les deux adresses mémoire entre lesquelles il désire que la recherche s'effectue. Dès lors, l'utilitaire fouille la mémoire centrale entre les adresses indiquées et donne toutes les adresses où il a rencontré la suite de deux octets recherchée.

Ce programme est très utile au programmeur en assembleur qui désire connaître les différents endroits où sont stockées les données qu'il voudrait utiliser.

Les deux octets à rechercher doivent être encodés dans l'ordre où l'on désire les retrouver.

Ils doivent être exprimés sous forme de deux chiffres hexadécimaux. Par exemple, si on désire rechercher l'octet EF suivi

```

10 CLEAR 200, &HD000
20 AD = &HD000
30 FOR I = &HD000 TO &HD01B
40 READ A$ : POKE I, VAL("&H" + A$) : NEXT I
50 DEFUSR = &HD004
60 DP = 0
65 FI = &H7FF0
70 CLS
80 INPUT "VALEUR EN HEXA" ; A$
90 INPUT "ADR DEBUT " ; DP
100 INPUT "ADR FIN " ; FI
110 C1$ = LEFT$(A$, 2)
120 C2$ = RIGHT$(A$, 2)
130 C1 = VAL("&H" + C1$)
140 C2 = VAL("&H" + C2$)
150 POKE AD + 2, C1
160 POKE AD + 3, C2
170 D1 = DP MOD 256
180 D2 = DP ÷ 256
190 IF D1 < 0 THEN D1 = D1 + 256
200 IF D2 < 0 THEN D2 = D2 + 256
210 POKE AD, D1
220 POKE AD + 1, D2
230 V0 = 0
240 L = USR(0)
250 V1 = PEEK(&HD000)
260 V2 = PEEK(&HD001)
270 V = V1 + V2 * 256 - 1
280 IF V0 >= V THEN GOTO 400
290 V0 = V
300 IF FI > 0 AND V > FI THEN GOTO 400
310 PRINT HEX$(V),
320 GOTO 240
400 PRINT : PRINT : PRINT "TERMINE"
420 DATA 0, 0, 0, 0, F3, 2A, 0, D0, 3A, 2, D0, BE, 2B, 03, 23, 1B
430 DATA FA, 3A, 3, D0, 23, BE, 20, F0, 22, 0, D0, C9
    
```


Trucs en vrac... Trucs en vrac...



de l'octet 5, il convient d'encoder : EF 05.
Les adresses entre lesquelles la recherche doit s'effectuer peuvent être exprimées en décimal ou en hexadécimal, précédées des signes & H.

L'adresse la plus basse doit être encodée en réponse à la question «adresse du début» et l'adresse la plus haute, en réponse à la question «adresse de fin».

III - Passage en majuscules

A - Forçage de la touche Majuscule :

encoder : OUT 171, 12
POKE &HFCAB, 255

La première ligne allumera le voyant lumineux de la touche CAPS et la deuxième positionnera le mode majuscule dans la table du clavier.

N.B. Cette séquence est utilisée à la ligne 10 du programme d'aventure (page 6 - Standard MSX). De cette façon, les différents ordres encodés par le joueur seront

automatiquement en majuscules même si celui-ci a oublié de verrouiller son clavier en mode majuscules.

B - Test d'une Lettre :

Si vous devez tester une lettre, qu'elle soit majuscule ou minuscule, la séquence suivante :

```
10 A$ = INPUT $(1)
20 IF A$ = «R» or A$ = «r» THEN...
30 IF A$ = «P» or A$ = «p» THEN...
```

peut s'écrire :

```
10 A$ = INPUT $(1)
20 A$ = CHR$(ASC(A$) AND 223)
30 IF A$ = «R» THEN...
40 IF A$ = «P» THEN...
```

La ligne 20 transforme les minuscules en majuscules, ce qui permet exclusivement de tester les majuscules par la suite.

IV - Lecture des cassettes

En voulant tenter de copier une cassette en langage machine (qui se charge par BLOAD), vous avez probablement rencontré quelques problèmes.

En effet, pour sauver sur cassette (BSAVE)

un programme en langage machine, il faut connaître :

- son adresse de début de chargement (AD)
- son adresse de fin de chargement (AF)
- son point d'entrée (PE)

L'ordre de sauvegarde devra s'écrire : BSAVE «NOM», AD, AF, PE.

Le programme suivant analyse le Header cassette et vous fournit tous les renseignements nécessaires en vue de la copie du programme.

REMARQUE : Si vous désirez lire un programme sur cassette en vue de le copier ensuite sur une autre cassette, il ne faut pas faire suivre l'indication BLOAD de chargement d'un R de lancement du programme.

Bien entendu, ce petit programme ne permet pas de copier les cassettes à chargeur multiple mais il vous permet de connaître l'emplacement du premier chargeur.

Le reste nécessitera patience et réflexion.

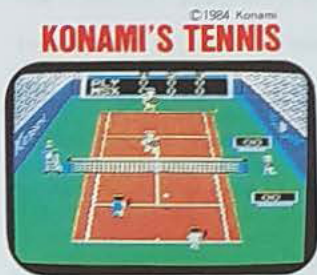
Daniel MARTIN

```
10 REM LECTURE DU HEADER CASSETTE
20 REM (C) DANIEL MARTIN 1985
30 REM
40 CLEAR 200,&H8FFF
50 CLS
60 PRINT"LECTURE DU HEADER CASSETTE"
70 PRINT:PRINT:PRINT
80 FOR I=&H9100 TO &H912B
90 READ A$
100 POKE I,VAL("&h"+A$)
110 NEXT I
120 DEFUSR=&H9100
130 DATAf3,0e,d0,cd,e9,72,06,0a,cd,d4,72,b9,20
140 DATAf5,10,f8,21,00,90,06,06,cd,d4,72,77,23
150 DATA10,f9,cd,e9,72,06,06,cd,d4,72,77,23,10,f9,cd,e7,00,cd
160 FOR I=&H9000 TO &H9020:POKEI,0:NEXT
170 L=USR(0)
180 N$=""
190 FOR I=&H9000 TO &H9005
200 N$=N$+CHR$(PEEK(I))
210 NEXT I
220 PRINT"NOM : ";N$
230 PRINT
240 I=&H9006
250 AD$=HEX$(PEEK(I)+256*PEEK(I+1))
260 PRINT"DEBUT : ";AD$
270 PRINT
280 AF$=HEX$(PEEK(I+2)+256*PEEK(I+3))
290 PRINT"FIN : ";AF$
300 PRINT
310 PE$=HEX$(PEEK(I+4)+256*PEEK(I+5))
320 PRINT"DEPART : ";PE$
330 PRINT
```


DEJA 12 LOGICIELS DISPONIBLES

Konami®

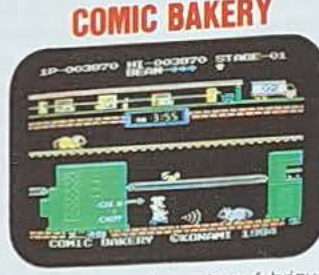
MSX



©1984 Konami
KONAMI'S TENNIS
Une vraie partie de tennis, avec des services percutants, des smashes puissants, et des volées déroutantes, digne des meilleurs matches de Roland-Garros.



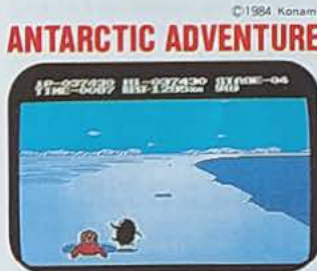
©1984 Konami
CIRCUS CHARLIE
Entrez, entrez. Mesdames et messieurs le spectacle va commencer, dans le grand cirque international de Charlie. Du jamais vu, des sauts dans la roue de feu, des numéros d'équilibre sur une corde et sur une balle, des figures impressionnantes au trapèze.



©1984 Konami
COMIC BAKERY
Une boulangerie comique fabrique avec des machines automatiques du pain industriel. Des rats laveurs envahissent la fabrique et, courant dans tous les sens, tentent de s'approprier de croustillants croissants. Aidez le pauvre mitron à sauver sa production.



©1983 Konami
SUPER COBRA
Le célèbre jeu d'arcade dont il n'est plus besoin de faire l'éloge. Protégez votre hélicoptère des bases militaires et avions ennemis. Des canons anti-aériens, des missiles et votre dextérité sont vos seuls atouts pour vous défendre contre ces nombreux assaillants.



©1984 Konami
ANTARCTIC ADVENTURE
Un joyeux pingouin entreprend de faire le tour de l'Antarctique sur des patins à glace, esquivant les phoques et attrapant les poissons volants. Il visitera à tour de rôle 10 camps d'exploration polaire internationale.



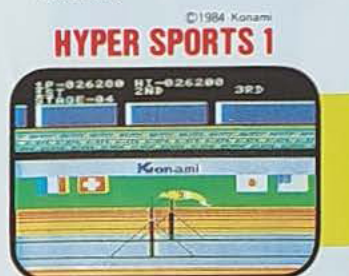
©1984 Konami
ATHLETIC LAND
Le travail, sans pouvoir jouer, rend triste le petit Jack. Alors! jouez avec lui dans Athletic Land!



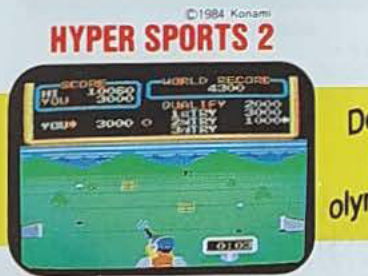
©1984 Konami
MONKEY ACADEMY
Monta est un génial petit singe en arithmétique. Combien de problèmes de calculs peut-il résoudre dans un temps limité? Jeux éducatif.



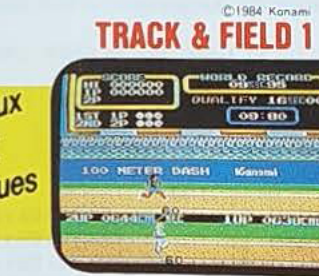
©1983 Konami
TIME PILOT
Votre avion de combat se livre à une grande bataille dans un ciel nuageux. Augmentez votre score, en réduisant à néant les avions ennemis qui surgissent de toutes les directions, d'ouest en est, et du nord au sud.



©1984 Konami
HYPER SPORTS 1
Faites une brillante démonstration de vos capacités sportives dans quatre disciplines: le plongeon, le cheval d'arçons, le tremplin, la barre fixe.



©1984 Konami
HYPER SPORTS 2
Soyez sport, mesurez-vous aux meilleurs athlètes dans les épreuves suivantes: le tir au pigeon, le tir à l'arc, et l'altérophilie. Épuisant!



©1984 Konami
TRACK & FIELD 1
Vous êtes sélectionné aux Jeux Olympiques. Soyez à la hauteur et digne des couleurs que vous portez face aux téléspectateurs du monde entier qui vous regardent dans les dures épreuves du 100 mètres, du saut en longueur, du lancé du marteau et dans la course des 400 mètres.



©1984 Konami
TRACK & FIELD 2
Vous ferez encore plus fort et surpasserez les records mondiaux dans ces nouveaux Jeux Olympiques du MSX. Accomplissez les 110 mètres haies, le lancer du javelot, le saut en hauteur, et la course de 1 500 mètres avec brio sous les applaudissements d'une foule déchaînée par vos résultats.

Des jeux
MSX
olympiques

**Soyez encore plus "pros",
utilisez du matériel de
compétition avec HYPER SHOT
de Konami**

« Hyper Shot » est un super accessoire, beaucoup plus performant que le clavier ou une simple manette. Il donnera une autre dimension à votre partie et vous comblera dans les jeux « Hyper Sports et Track & Fields ».



**Grossistes et distributeurs régionaux
France, Monaco, Andorre,
contactez-nous!**

**IMPORTATEUR-DISTRIBUTEUR
MAUBERT ELECTRONIC
49, Bd Saint Germain
75005 PARIS
(1) 329.35.89
Telex : 203939F**

CARTOUCHES STANDARD

MSX

**CARTOUCHES R.O.M.
COMPATIBLES SUR ODRINATEURS
FAMILIAUX STANDARD M.S.X. DE
sanyo • canon • yamaha • sony •
paxon • hitachi • pioneer • national
mitsubishi • casio • toshiba • etc...**

KONAMI SOFTWARE est une TRADE MARK de KONAMI INC.

MSX est une marque déposée par Microsoft U.S.A.



SANYO PHC 28 *Une évolution constante*

Pour ce premier Hard Magazine de Standard MSX, nous avons choisi de vous présenter cinq modèles de micro-ordinateurs MSX : les Sanyo PHC 28 S et L, le Spectravideo SVI 728, le Mitsubishi MLF-80 (en exclusivité), le Yamaha YIS 503F et le Canon V-20. Pour compléter cette présentation, vous trouverez, pages 22 et 23, un tableau reprenant les principales caractéristiques de tous les ordinateurs MSX disponibles en France. Dans nos futurs numéros de Standard MSX, nous testerons les autres modèles disponibles.

Nous n'avons pas cité les spécifications communes de chaque unité centrale puisqu'elles appartiennent à la norme MSX. Vous pouvez les consulter à la page 26.



Le PHC 28 possède de nombreuses interfaces. Sur la face clavier, on peut constater deux connecteurs de cartouches qui le singularisent avec la présentation des autres MSX. Ce deuxième port cartouches n'a pas empêché l'implantation d'un bus d'extension 50 contacts à l'arrière de l'ordinateur. Autre originalité, un poussoir RESET a été prévu, près des prises pour joysticks. Le Sanyo dispose de deux sorties écrans : la traditionnelle sortie péritel pour les modèles français et une sortie supplémentaire pour relier l'unité centrale à un moniteur monochrome. Les connecteurs imprimantes et lecteurs de K7 imposés par la norme sont bien sûr présents avec en supplément une sortie son pour la liaison d'un amplificateur stéréo.

Depuis sa première commercialisation en octobre 1984, le PHC 28 S a subi deux évolutions. Le premier modèle proposé en France était un 16 Ko RAM possédant un clavier Qwerty. Quelques mois plus tard, il passait en 32 Ko RAM, et dès le premier jour du Sicob, Sanyo France le présentait dans sa version 64 Ko RAM, clavier Azerty : le PHC 28 L (cf photo de l'unité centrale : une exclusivité Standard MSX).

Présentation : Un clavier nerveux

Le clavier du PHC 28, qu'il soit Qwerty ou Azerty, surprend par sa nervosité, son toucher étant très sensible. Il en résulte une frappe souple et rapide ce qui n'est pas le cas de tous les claviers mécaniques. Cet avantage se transforme en inconvénient pour les utilisateurs excités, car il doublera des lettres et des chiffres : «A clavier nerveux, Sage doigt!». Les touches sont clairement implantées sur la console. On retrouve les traditionnelles touches fléchées du curseur sur la gauche, avec un écartement idéal pour l'utilisation en jeux d'arcades. Les touches de fonction sont larges et suffisamment distantes de la rangée numérique, évitant ainsi des erreurs de frappe.

Sur la version Qwerty, une touche DEAD permet d'obtenir directement les caractères accentués sans chercher parmi les caractères générés par CODE. Sur la version Azerty, toutes les touches sont placées dans la position classique des machines à écrire françaises. La touche DEL a été remplacée par SUP (pour supprimer) et des flèches horizontales et verticales servent d'illustrations pour les anciennes touches BS, SHIFT et le blocage des majuscules. Pour travailler sur du traitement de texte français, nous conseillons bien sûr la version Azerty.

Mémoires : Des K en option

Comme nous l'avons signalé au début de notre présentation, Sanyo offre le choix des Ko RAM selon trois versions : 16 K, 32 K, 64 K. Sur la version 16 Ko, l'utilisateur ne disposera que de 12.431 Ko RAM, ce qui ne donne qu'une petite place mémoire et n'autorise pas le chargement de nombreux programmes sur cassettes.

Dès la mise sous tension, les versions 32 K et 64 K RAM offrent 28.815 Ko utilisateurs, mais seule la version 64 Ko trouvera sa pleine capacité sous MSX-DOS.

Périphériques : Un crayon optique

Sanyo France est le seul importateur à proposer un crayon optique qui a retenu tout notre intérêt et fera l'objet d'un banc d'essai ultérieurement (son prix : 1250 F).

Sous la marque Sanyo sont également disponibles : un lecteur de disquettes au format 5 1/4, 360 Ko de capacité, double face-double densité (4180 F), un data recorder DR 202 pour les K7 audio avec recherche automatique de programmes, changement de phase et monitoring sonore (700 F), une imprimante SMP 30, graphique en 4 couleurs, accompagnée d'un programme L Copie (copie écran), imprimant en 40 et 80 colonnes (1980 F), une imprimante à marguerite, qualité courrier, la Track-Ball Cat et des manettes de jeux.

Logiciels : révélation au Sicob

Sanyo, jusqu'ici, avait choisi de distribuer les logiciels Hal et Konami importés par Maubert Electronic. Une véritable révélation au Sicob, Sanyo France présentait un traitement de texte en français sur cartou-



che d'une configuration de 32 Ko. Ce logiciel aurait été conçu pour la firme française et sera disponible à un prix d'environ 600 Frs dès le mois de juin.

Depuis plusieurs mois, nous attendions un traitement de texte MSX, il était programmé avec la sortie du PHC 28 Azerty !



Conclusion :

Le PHC 28 est un ordinateur complet, proposant multiples applications et destinations grâce à l'abondance des interfaces, son choix de claviers et de capacité RAM. Pour quelques centaines de francs supplémentaires nous ne pouvons que conseiller le PHC 28 L, 64 Ko RAM et Azerty.



FICHE TECHNIQUE

Modèle : PHC 28
 Constructeur : Sanyo
 Importateur : S.F.C.E. (Sanyo France)
 Mémoire RAM : soit 16 Ko, soit 32 Ko, soit 64 Ko
 Mémoire utilisateur : 12,4 Ko ou 28,8 Ko
 Clavier : Qwerty accentué, Azerty accentué
 Sortie écran 0 : RGB, moniteur monochrome
 Alimentation : incorporée
 Prix : selon les versions : 2390, 2590, 2990 F
 Compris dans le prix : ordinateur, câbles péritel et K7



SPECTRAVIDEO SVI 728 le paradis des périphériques



Dès le premier jour du Sicob Printemps, la société Serepe commercialisant la marque Spectravideo en France, a décidé de baisser l'ensemble de ses prix sur la gamme MSX, ordinateur et périphériques.

Le SVI 728 est maintenant vendu 2965 F, comme plusieurs 64 Ko MSX. Seuls les modèles Sony, Yeno et Yamaha sont au-dessus de la barre des 3000 F qui pourtant paraît être à terme un mauvais positionnement du prix. Citons un peu d'histoire. La marque Spectravideo s'est d'abord fait connaître par l'édition de cartouches de jeux vidéo pour les consoles Atari. Puis au CES de Las Vegas au mois de janvier 1983, cette société présentait un premier modèle d'ordinateur au graphisme séduisant : le SVI 318. Lors de la conception du SVI 318, Spectravideo avait commandé son langage Basic à Microsoft. Un peu plus tard Microsoft s'est inspiré de ce fameux Basic pour élaborer le Basic MSX, à la demande des industriels japonais. Quelques rumeurs laissaient entendre que les SVI 318 et 328 étaient compatibles MSX. En fait, ils possèdent beaucoup de similitudes mais ne sont réellement pas compatibles. A cet effet, Spectravideo commercialise un lecteur de cartouches MSX adaptable sur ses premiers modèles.

La société d'origine américaine, fabriquait tous ses produits à Hong-Kong. En 1984, elle rencontra d'énormes difficultés financières face à un marché américain très perturbé par une forte concurrence du «Home computer». C'est le constructeur chinois qui sauva la marque en la rachetant. Maintenant Spectravideo a repris toute sa vigueur et propose de nombreux périphériques et applications.

Présentation : Un clavier consistant

Avec le SVI 728, on ne retrouve pas la présentation classique des consoles MSX : entre autres, le fameux dessin des touches fléchées, devenu un véritable symbole. Sa première originalité vient de l'insertion d'un clavier numérique provoquant un «look» professionnel. Il est très utile pour toutes les manipulations rapides de chiffres. Avec ce

clavier supplémentaire, l'ensemble comporte 89 touches, ce qui lui donne un aspect chargé, mais ne nuit pas au confort d'utilisation. La frappe est douce et précise. Les touches de fonction ne sont pas isolées du clavier alphanumérique, et bordent la rangée numérique. La touche de blocage des majuscules est astucieusement placée, parallèle à SHIFT et CTRL. Les touches de curseur sont implantées au-dessus du pavé numérique pour ne pas rompre avec l'harmonie du clavier mais leur utilisation n'est pas évidente avec les jeux d'arcades. Il sera toujours possible de remédier à ce petit problème en faisant l'acquisition de manettes de jeux. Spectravideo étant un spécialiste des joysticks. Le constructeur n'a pas choisi de franciser le clavier, il est de type Qwerty accentué.

Liaisons : Le choix des écrans

Le SVI 728 offre le choix des écrans. Sur le modèle que nous avons testé lors du festival du son, nous avons constaté trois sorties : une sortie RGB - Pétitel (rapportée pour les ordinateurs destinés au marché français), une sortie antenne PAL et une sortie vidéo composite pour moniteur monochrome. Toujours à l'arrière de l'unité centrale, on peut remarquer une sortie son, le connecteur imprimante aux normes MSX, la prise pour le lecteur de K7, et un connecteur prévu pour recevoir des extensions. Le connecteur de cartouches classique est situé au centre de la face clavier et les deux prises pour joysticks sont positionnées sur la gauche de l'appareil.

Mémoires : 64 Ko

Sur son emballage, le SVI 728 est annoncé en 80 Ko, mais comme les autres MSX en 64 Ko, il ne possède que 28.815 Ko utilisateurs dès la mise sous tension. Sous MSX DOS, il retrouvera sa pleine capacité. Dans les 80 Ko cités ci-dessus, 16 K sont destinés à la RAM vidéo, 32 K sont utilisés par les logiciels de base et le Basic MSX, et environ 3 K sont nécessaires pour le fonctionnement de l'unité centrale.

Périphériques : L'abondance

Il serait beaucoup trop long de vous présenter en détail chaque périphériques et accessoires de la marque Spectravideo, nous le réservons à nos prochains numéros.

Lecteur de disquettes 5"1/4 (3960 F), Quick-Disk MSX (1690 F), data recorder SVI 1300 et 1400 (516 F et 459 F), carte 80 colonnes SVI 727 (1497 F), Extension 64 K (1490 F), carte RS 232 C (980 F), tablette graphique MSX (1589 F), carte réseau local MSX (N.C.), Modem (en cours d'homologation), 3 moniteurs monochromes SVI 7600 - SVI 7700 - SVI 7500 (1200 F 1100 F - N.C.), moniteur couleur SVI 7900 (3490 F), imprimante marguerite SVI 3500 (4595 F), imprimante matricielle SVI 3000 (3248 F), 3 sortes de joysticks compatibles MSX,

SVI 101M - SVI 102M - SVI 106 (130 F - 150 F - 150 F) et tous les câbles utiles : audio, vidéo, lecteur K7, pétitel, centronics, etc...

Réseau local :

Spectravideo cherche toutes les exploitations possibles de ses ordinateurs et vient de mettre au point un réseau local, gérant un maximum d'une unité centrale et de 32 unités secondaires. Ce système permet sur un espace limité d'interroger par l'intermédiaire de n'importe quel ordinateur MSX (considéré comme un poste de travail secondaire), une mémoire centrale (disque dur). Les liaisons peuvent se faire par un simple fil téléphonique. L'unité centrale est équipée d'un disque dur de 10 millions d'octets et de différents périphériques (carte 80 col., lecteur de disquette, extension RAM 64 K, interface RS 232 et LAN RS 422, etc...). Elle est couplée avec un ordinateur non MSX : le SVI 328.

Ce réseau s'appelle L.A.N., Local Area Network. Il est déjà commercialisé au Pays-Bas, par Electronics Nederlands qui vise avec ce système l'équipement des écoles, des centres de formation et des entreprises qui n'ont pas l'utilité d'une installation multipostes de plus de 32 postes de travail. Comparativement à une installation du même type, ce réseau local se caractérise par 2 points importants : son prix défiant toutes concurrences, et la capacité de disposer d'une unité centrale autonome pour chaque utilisateur. Le réseau ne sert qu'à transférer les informations.

Nous ferons ultérieurement un reportage complet sur les premiers établissements scolaires belges équipés d'un tel système.

Conclusion :

Nos différents tests effectués sur le SVI 728 ont été très concluants ; clavier efficace et complet, mémoire maximum, design «Pro», multiples liaisons, avec un grand choix pour les écrans, abondance de périphériques, et surtout compatibilité CP/M par l'intermédiaire du lecteur de disquettes, donnant ainsi l'accès à de nombreux logiciels déjà disponibles sur le marché français, dont Multiplan.

FICHE TECHNIQUE

Modèle : SVI 728
Constructeur : Spectravideo
Importateur : Serepe
Mémoire RAM : 64 Ko
Mémoire utilisateur : 28,8 Ko
Clavier : Qwerty accentué + clavier numérique
Sortie écran : RGB, antenne PAL et moniteur
Alimentation : extérieure
Prix : 2965 F
Compris dans le prix : ordinateur, câbles pétitel, antenne et K7, lecteur de K7



MITSUBISHI MLF-80 : Autonomie et Efficacité



Mitsubishi, cité, il y a quelques années, par le figaro comme le 1^{er} groupe mondial au niveau de ses multiples activités industrielles et commerciales, fait parti des différents constructeurs qui ont choisi de signer la norme MSX, afin de pénétrer le marché de l'informatique familiale.

Mitsubishi automobiles, tracteurs, Mitsubishi hifi-vidéo, Mitsubishi ordinateurs, Mitsubishi banques, etc., ce n'est là qu'une petite partie des activités de ce groupe gigantesque, créé en 1923 et qui emploie 700 000 personnes à travers le monde.

Parmi les premiers, dès le mois d'octobre 1983, Mitsubishi introduisait le ML-8000 MSX sur le marché japonais. Quelques mois plus tard, ce modèle était fabriqué à la cadence de 5000 pièces mensuelles.

Des joysticks, un data recorder, une imprimante, une interface pour robots et deux autres unités centrales, le MLF-120 et le MLF-120D (en 32 Ko RAM) venaient constituer une gamme complète MSX.

La société Seiga, existant depuis 1980, et commercialisant en exclusivité tous les produits hifi-vidéo de Mitsubishi, décidait, au mois de mars 1985, d'implanter le MLF-80 en France.

Aujourd'hui, Seiga adopte une nouvelle stratégie commerciale et propose pour le prix de 4990 Frs un système complet et attractif : ordinateur, lecteur K7 et moniteur couleur.

Présentation : séduisante

Le MLF-80, racé, sobre, séduit dès le premier regard. Pas de fantaisie inutile dans les couleurs, son coffrage est gris métallisé, le clavier blanc et les touches de fonctions sont grises foncées. Son design est soigné, une forme extra-plat donc très stable en posi-

tion de travail. L'implantation des touches est bien équilibrée. Le connecteur cartouche est situé dans la partie supérieure droite du clavier. En résumé, son intégration dans n'importe quel environnement sera très facile.

Dans son emballage, l'unité centrale est accompagnée de câbles péritel et de raccordement au lecteur de K7.

Le moniteur couleur, de même référence MLF-80, possède un écran de 36 cm, avec la présence avantageuse d'un verre anti-reflets.

Le lecteur de cassettes est un data recorder classique, plus approprié aux chargements et sauvegardes de vos programmes, bien que tous les lecteurs de K7 audio fassent l'affaire, s'ils possèdent une prise écouteur, enregistrement et télécommande.

Clavier : Francisé

Le clavier du MLF-80 est francisé : Azerty accentué, ce qui permet des applications professionnelles pratiques tel le traitement de textes en français.

Nous avons pu constater lors des tests, que ce clavier de type mécanique offre une frappe confortable et précise. Les touches de fonctions sont de taille réduite mais distantes du clavier, évitant ainsi toute mauvaise manœuvre en utilisation rapide. Comme sur la plupart des MSX nous avons apprécié la touche de blocage des majuscules, agrémentée d'un témoin lumineux.

Les touches fléchées gérant les déplacements du curseur sont correctement espacées, facilitant l'utilisation du clavier pour les jeux d'actions.

Interfaces : Tout est prévu

Le MLF-80 autorise multiples connexions : un connecteur cartouche en face du clavier, deux entrées pour joysticks et les prises pour

le lecteur K7 à droite de l'appareil, et au dos une sortie son permettant le raccordement à l'amplificateur d'une chaîne stéréo, la sortie péritel destinée au moniteur ou à une télévision, la sortie classique imprimante (interface parallèle et connecteur 14 points), un deuxième connecteur de cartouches protégé par une petite trappe pouvant recevoir des extensions comme un lecteur de disquettes par exemple.

L'alimentation secteur est incorporée, ce qui évite la manipulation d'un transformateur extérieur, généralement encombrant.

Mémoire : Le choix maximum

Avec le MLF-80, vous avez le choix maximum des 64 Ko de mémoire vive. Pas de problèmes pour charger des programmes sophistiqués dont la configuration serait de 64 Ko.

Comme les autres MSX annoncés en 64 Ko RAM, on ne dispose que de 28,815 Ko utilisateur.

Conclusion

Le MLF-80 a tout pour plaire et s'accommode des différentes utilisations possibles : jeux, programmation et professionnelles.

L'originalité du «package», ordinateur, moniteur couleur et data recorder, en fait un système totalement autonome et évite la mobilisation de la sacro-sainte télévision familiale. De plus le prix de l'ensemble est très compétitif pour un matériel de qualité.

FICHE TECHNIQUE

Modèle : MLF-80
 Constructeur : Mitsubishi
 Importateur : Seiga
 Mémoire RAM : 64 Ko
 Mémoire utilisateur : 28,8 Ko
 Clavier : Azerty accentué
 Sortie écran : RGB
 Alimentation : incorporée
 Prix : 4990 Frs
 Compris dans le prix : ordinateur, câbles péritel et K7, moniteur couleur et data recorder.



CANON V-20 : l'ordin

Depuis sept mois, date de sa première commercialisation en France, le Canon V-20 est présent sur tous les salons. Publicité massive, concours, la société Canon est persuadée de la réussite du MSX en France. Elle propose un modèle de qualité et contribue efficacement au développement de logiciels utilitaires et de nouvelles applications.

Présentation : typique et personnelle

Comme beaucoup des produits Canon, le V-20 bénéficie d'une image professionnelle par son design sobre, sévère et carré. Des dégradés de gris ont été choisis pour distinguer le boîtier des touches de frappe et de certaines touches de fonction. Une taille réduite, un profil et des formes «soft», un dessin original des touches et une implantation du clavier équilibrée avec l'ensemble, lui donnent un caractère très personnel. Sa présentation générale nous a même inspiré le qualificatif de studieux.

Grâce au clavier francisé, Azerty accentué, l'utilisateur peut traiter des textes dans notre langue avec efficacité comme sur une machine à écrire. De plus, les réactions du clavier sont très bonnes lors de frappes rapides ; pas de lettre ni de chiffre oubliés à l'écran. Les touches de fonction sont larges, mais peut être un peu proche du clavier et sujet à erreurs lors de la manipulation de la rangée numérique. Même la traditionnelle touche DEL a été francisée : SUP (pour suppression). Canon ayant soigné le moindre détail, il n'a pas oublié de faciliter la vie aux programmeurs en alignant les touches CTRL et STOP, sur la main gauche. Les touches fléchées du curseur sont très étendues, légèrement déroutant au début, mais s'avérant efficace à l'utilisation de jeux d'arcades.

Liaisons : sans contrainte

Toutes les interfaces nécessaires sont présentes.

Deux prises pour joysticks sont situées sur la face avant, au dos on remarque le connecteur Amphérol 14 points pour l'imprimante, la prise pour le magnétophone à K7, une prise son permettant le branchement sur un amplificateur et la traditionnelle sortie pour le branchement péritel sur la télévision. Le constructeur a aménagé deux connecteurs cartouches : l'un en face du clavier pour les logiciels, l'autre sur le côté gauche pouvant servir à des extensions.



MSX Yamaha YIS 503 F : l'ordinateur - orchestre

Rien d'étonnant si Yamaha, fabricant de pianos depuis 1889, a choisi l'image musicale pour son MSX. La firme était, parmi les premières au Japon a signé MSX et faisait partie, il y a quelques mois, des quatre marques les plus répandues avec Sony, Toshiba et Panasonic. Yamaha commercialise au Japon trois modèles MSX : le CX-5 avec synthétiseur incorporé en 32 Ko, le YIS 303 en 16 Ko et le YIS 503. La société française Emka Systèmes commercialise en exclusivité pour la France le modèle Yamaha YIS 503.

Présentation : Une bonne ergonomie

Le «look» du YIS 503F est agréable et rassurant. Son boîtier est réalisé en matière plastique dans une harmonie de tons gris. Le pavé curseur se distingue du bloc de frappe et offre un confort appréciable par la largeur de ses touches ainsi que par les couleurs différentes affectées aux touches de fonction (blanc pour les touches de frappe, et bleu-gris pour les autres).

Cinq touches préprogrammées ou programmables (doublées), soit 10 au total permettent des choix rapides à partir des menus (F1/F6 à F5/F10). Le clavier de type Qwerty accentué autorise toutes les fonctions classiques notamment le traitement de textes en français. L'Azerty reste cependant plus facile à utiliser. Le clavier possède fort heureusement la touche de verrouillage en majuscule.

L'alimentation est extérieure, ce qui occasionne un encombrement supplémentaire mais évite la propagation de chaleur à l'intérieur de l'unité centrale au cours de longues utilisations.

Mémoire : Mi-mesure

Doté d'une mémoire de 32K, le YIS 503F peut recevoir une extension identique, ce qui dans bon nombre de cas est nécessaire. Il donne un accès de 28,815 Ko pour vos programmes.

Extensions : Multiples

Les extensions «Yamaha» transforment le YIS 503F en un véritable instrument de musique. Ces extensions méritent un banc d'essai plus complet dans un prochain numéro. Cependant, chaque micro-ordinateur MSX peut bénéficier de cet avantage en lui ajoutant la mystérieuse petite interface Yamaha UCN 01 (environ 450 Frs).

Périphériques : Le choix de la musique

Synthétiseur FM SFK101 (1490 Frs). Il peut générer 48 sonorités d'instruments différents.
 Cartouche de composition musicale «Musique Composer» (420 Frs)
 Cartouche de programme sonore «Voicing» YRM102 (420 Frs)
 Cartouche de macrolangage «Music macro» YRM104 (420 Frs)
 Petit clavier musical Yamaha YK01 (890 Frs)
 Grand clavier musical Yamaha (1700 Frs)
 Lecteur de cartes magnétiques graphiques UGA02 (780 Frs)
 Lecteur de cartes magnétiques CR01 (260 Frs)
 Cartouche mémoire Yamaha CA01 (650 Frs)
 Cartouche d'extension mémoire RAM 32K CA01 (690 Frs)
 Adaptateur pour cartouche additionnelle CA01 (200 Frs)

Conclusion

Les particularités les plus appréciables de cette machine sont le confort de son clavier et bien sûr ses extensions musicales, mais elles doublent son prix. Tous les autres critères du Yamaha YIS 503F sont parfaitement conformes au standard MSX.

20 - STANDARD MSX



FICHE TECHNIQUE

Modèle : YIS 503 F
 Constructeur : Yamaha
 Importateur : Emka Systèmes
 Mémoire RAM : 32 Ko
 Mémoire utilisateur : 28,8 Ko
 Clavier : Qwerty accentué
 Sortie écran : RGB
 Alimentation : extérieure
 Prix : 3200 à 3400 Frs
 Compris dans le prix : ordinateur, câbles péritel et K7



Atteur studieux

Mémoires : sans handicap

Le V-20 dispose de 64 Ko RAM, mais l'utilisateur ne pourra en profiter que sous MSX-DOS, car comme les autres ordinateurs MSX annoncés en 64 Ko le programmeur doit se satisfaire de 28,815 Ko en Basic.

Périphériques : une imprimante et des projets...

Les périphériques de marque Canon sont pour le moment peu nombreux : un joystick, classique avec bouton de tir sur la base et à l'extrémité du manche (environ 150 Frs), et une imprimante à un prix très abordable (1980 Frs), la T-22A (cf photo : V-20 et T-22A sur le stand Canon au Festival du Son).

Cette imprimante matricielle est à impression thermique. Sa petite taille permet une intégration pratique sur le plan de travail. Elle est relativement silencieuse et travaille soit en 80 colonnes, soit en 140 colonnes (caractères réduits), soit en 40 colonnes (caractères élargis). Elle peut aussi imprimer en mode graphique, 560 points par lignes ou en double densité, 1120 points par ligne. Sa vitesse d'impression est de 56 caractères par seconde (impression dans un seul sens), ce qui est largement suffisant pour une utilisation amateur. La tête thermique a huit points et les caractères sont réalisés en matrice 5 x 7. Le rouleau de papier thermique est placé à l'intérieur de l'imprimante. Elle utilise bien sûr un jeu de caractères MSX international.

Une tablette graphique et un lecteur de disquettes au format 3 1/2 sont en projet chez Canon France, mais nous n'avons pu obtenir de date précise de disponibilité. Par contre, la filiale française est en train de concevoir une interface qui permettra la liaison avantageuse avec le Canon X07 portable, une extension prometteuse... (environ 400 F).

Logiciels : initiative heureuse

La société Canon France a pris l'heureuse initiative de distribuer des logiciels utilitaires en français conçus par une jeune société d'édition, AP Soft. Ces logiciels permettent enfin des applications plus professionnelles sur MSX : MX Base, MX Stock, MX Calc, MX Stat et MX Graph, tous interactifs sous forme de chaîne comptable : gestion de stocks, gestion de fichiers, tableur électronique, statistiques et représentations graphiques des résultats.

Conclusion :

Le Canon V-20 permet d'envisager tous types d'utilisation : programmation, jeux, utilisation semi-professionnelle. Il bénéficie de la renommée de sa marque inspirant fiabilité et qualité de conception.



FICHE TECHNIQUE

Modèle : V-20
 Constructeur : Canon
 Importateur : Canon France
 Mémoire RAM : 64 Ko
 Mémoire utilisateur : 28,8 Ko
 Clavier : Azerty accentué
 Sortie écran : RGB
 Alimentation : incorporée
 Prix : 2900 Frs
 Compris dans le prix : ordinateur, câbles péritel et K7 : 250 Frs

MOVIT 2 9505, un robot piloté par cartouche

Robot de l'An 2000 ? Certes pas. Juste une ébauche pour se familiariser avec ces étranges créatures qui seront peut-être nos compagnons ou serveurs de demain.

Monté sur chenille, Movit 2 est un robot de petite taille, 16 cm de haut. Il possède deux moteurs (gauche et droite), un signal sonore (bip-bip) et trois lumières clignotantes (2 rouges, 1 blanche).

Son charme physique est particulier : une tête globuleuse transparente, exhibant sans pudeur l'anatomie de ses circuits intégrés, avec une large bouche équipée d'un connecteur pour avaler la cartouche programmée et un corps massif, gris métallisé. Son concepteur ne lui a pas donné de bras. Une trappe située dans son dos, laisse découvrir ses réserves d'énergie : 2 piles 1,5 V. et 1 pile 9 V.

Movit 2 ne passe pas l'aspirateur. Il ne va pas promener le chien ou chercher le journal. Il ne prépare pas un drink et ne chante pas « Happy Birthday » le jour des anniversaires. Il n'est qu'un jouet séduisant. Pour lui transmettre des ordres, il faut utiliser la cartouche vierge livrée dans l'emballage d'origine et la connecter sur un ordinateur MSX. Dès la mise sous tension, un menu apparaît avec trois fonctions : F1-Edit, F2-Charge et F3-Discodé (cf photo 2).

Edit permet l'affichage des ordres (cf photo 3). Six colonnes se distinguent à l'écran : Motor (moteur gauche), Motor (moteur droit), Beep (signal sonore), Light (lumières clignotantes), Count 000 (nombre et numérotations des lignes d'instructions), Motion (sens de déplacement, résultat des 2 moteurs).

Pour manipuler ce tableau, cinq fonctions sont disponibles en bas de l'écran : On (F1, mettre en action), Off (F2, laisser passif), Inst (F3, reproduire une ligne d'instructions), Del (F4, pour effacer une ligne) et Menu (F5, retour au menu).

L'évolution de ligne en ligne se fait par les touches de direction du curseur. Les colonnes 5 et 6 se remplissent automatiquement.

Exemple :

Moteur gauche = On, Motion = déplacement à droite
Moteur Gauche = On, Moteur droit = On, Motion = déplacement vers l'avant. Etc...

Ce système de pilotage par cartouche offre une large possibilité d'instructions : 256 lignes d'instructions, soit 1024 ordres différents.

Fabriqué au Japon, importé par CLJ Industries. Prix : environ 950 Frs.



Photo 2

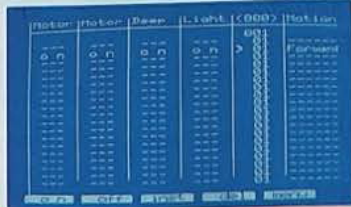
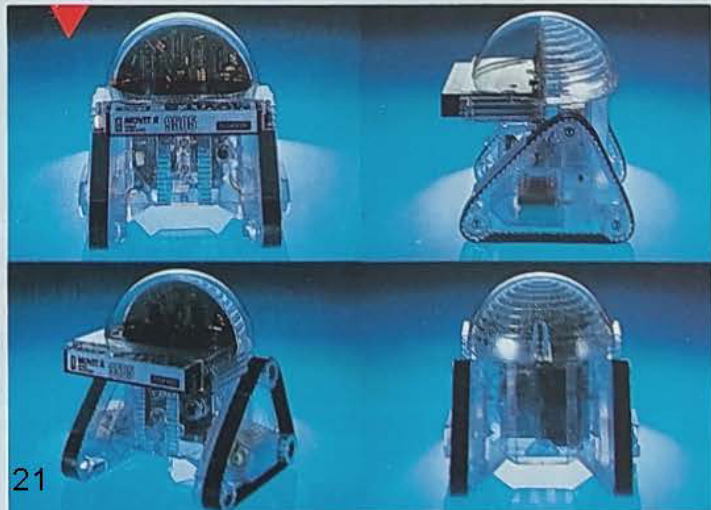


Photo 3



21

Douze micro-ordinateurs MSX disponibles en

Marques (constructeur)	Modèles	Origines	Distributeurs	Mém. vive RAM	Mém. dispo. SS basic	Claviers
Canon	V-20	Japon	Canon	64 Ko	28,815 Ko	Azerty
Goldstar	FC-200	Corée	ASN Diffusion	64 Ko	28,815 Ko	Qwerty
Mitsubishi	ML-F80	Japon	Seiga	64 Ko	28,815 Ko	Azerty
Pioneer	Palcom PX-7	Japon	M.D.F.	32 Ko	28,815 Ko	Qwerty
Salora (Toshiba)		Japon	Bisset	64 Ko	28,815 Ko	Qwerty
Sanyo	PHC-28	Japon	S.F.C.E et Olympia	16 Ko 32 Ko 64 Ko	12,431 Ko 28,815 Ko 28,815 Ko	Qwerty Qwerty Azerty
Sony	Hit Bit HB 75 F	Japon	Sony	64 Ko	28,815 Ko	Azerty
Spectravideo	SVI-728	Hong-Kong	Serepe	64 Ko	28,815 Ko	Qwerty
Toshiba	Pasopia IQ HX-10 DPN	Japon	N.A.V.S.	64 Ko	28,815 Ko	Qwerty
Yamaha	YIS 503F	Japon	Emka Syst.	32 Ko	28,815 Ko	Qwerty
Yashica (Kyocera)	YC-64	Japon	Segimex	64 Ko	28,815 Ko	Qwerty
Yeno	DPC-64	Corée	I.T.M.C.	64 Ko	28,815 Ko	Azerty

Remarques sur le tableau :

- **Mem. dispo. SS basic** correspond à la mémoire disponible dès la mise sous tension de l'ordinateur. Pour exploiter la configuration originale (RAM, mémoire vive), il faut travailler sur MSX-DOS.
- **Clavier, 2 types possibles** : le clavier Qwerty international ou le clavier Azerty francisé, utile par exemple pour faire du traitement de texte.
- **Sorties écran**, la première caractéristique des MSX vendus en France est la sortie RVB (prise péritel) excepté le Goldstar. D'autres sorties accessoires, mais utiles, ont pu être aménagées comme une prise Cinch pour moniteur monochrome.
- **Connecteurs** : connecteurs indiqués dans le tableau correspondent aux connecteurs de cartouche et au bus d'extension. Certains ordinateurs MSX possèdent 2 entrées cartouche et un bus d'extension, d'autres 2 entrées cartouche sans bus, ou encore une entrée cartouche et un bus d'extension. Le Yashica ne possède

quelques périphériques compatibles MSX

Types	Marques	Modèles	Distributeur	Caractéristiques
Lecteurs de programmes sur K7	Sony	HBI 55	Sony	Lecteur enregistreur de programmes mono (adaptateur secteur)
	Sanyo	DR 202	S.F.C.E	Lect. enregist. avec recherche rapide automat. des programmes
	Spectravideo	SVI 1400	Serepe	Lecteur enregistreur à multiple compatibilités
Lecteurs de disquettes	Yeno	Quick-Disk	I.T.M.C.	Disquettes 2''8, capacité 64 Ko par face, 2 faces
	Sony	HBD 50	Sony	Disquettes 3''1/2, capacité 500 Ko, vites. trans. 250 K b/sec.
	Sanyo	MSX	S.F.C.E.	Disquettes 5''1/4, capacité 360 Ko, compatible IBM/PC, double face
	Spectravideo	SVI 707	Serepe	Disquettes 5''1/4, capacité 320 Ko, compatible CP/M
Imprimantes	Canon	T-22 A	Canon	Thermique, 80-140 colonnes, 56 caractères/seconde
	Sanyo	SMP 30	S.F.C.E.	Imprimante graphique 4 couleurs, 40-80 colonnes fournie avec programme L. copie (copie d'écran couleur)
	Spectravideo	SVI 3000	Serepe	Matricielle, 80 caractères/seconde
	Sony	PRN C41	Sony	Table traçante, 80 ou 160 colonnes, 6 caractères/seconde vites. de traçage : 57 mm/sec. (axe X,Y) jusqu'à 85 mm/sec.



France : 9 Japonais, 2 Coréens et 1 Chinois...

Sorties écran	Connect. cart. extens.	Sorties son	Particularités	Prix unités centrales	Dispo.
prise péritel	2 (face/dos)	oui	présentation originale des touches de fonction	2900 F + câbles (250F)	10/84
prise péritel & prise vidéo composite	2 (face/dos)	non	porte crayon lumineux	2590 F	05/85
prise péritel	2 (face/dos)	oui	système complet livré av. moniteur et lect. K7	4990 F av. monit. + lect.	06/85
prise antenne PAL & prise vidéo composite moniteur PAL RVB	2 (face/dos)	oui	clavier indépendant, carte d'incrustation et connect. vidéodisque	7000 F	06/85
prise péritel & prise Cinch/monit. monochrome	2 (face/dos)	oui	clavier très coloré	N.C.	06/85
prise péritel & prise Cinch/monit. monochrome	3 (2 face, 1 dos)	oui	ses 2 connecteurs cart. + 1 bus d'extension, le choix en capac. RAM	2390 F 2590 F 2990 F	10/84 03/85 05/85
prise péritel	2 (face/dos)	oui	logiciel intégré av. cart. de sauvegarde	3390 F	05/85
prise péritel & prise antenne PAL prise monit. PAL vidéo composite	2 (face/dos)	oui	clavier numérique supplémentaire	2965 F	10/84
prise péritel & prise Cinch/monit. monochrome	2 (face/dos)	oui	clavier très coloré	de 3200 à 3400F	03/85
prise péritel	3 (face, côté et dos)	non	connecteur exclusif pour périph. musicaux	de 3200 à 3400F	11/84
prise péritel	1 (face)	oui	pas de témoin en blocage-majuscule	de 2600 à 2900F	11/84
prise péritel	2 (face/dos)	oui	signes graphiques illustrés sur les touches	de 3200 à 3400F	11/84

qu'une entrée cartouche. Le Yamaha possède un 3^e connecteur, mais exclusif à la liaison de ses périphériques musicaux (une interface Yamaha existe pour brancher ces périphériques sur tout MSX). Les connecteurs cartouche des micros Pioneer et Yeno possèdent un clips de sécurité permettant l'enfichage des cartouches sans éteindre l'unité centrale.

— **Prix** : les prix indiqués dans le tableau sont les prix TTC publics relevés sur la plupart des points de ventes. N.C. signifie que le prix conseillé de vente n'a pas encore été confirmé par l'importateur.

— **Dispo** : date de la première mise en commercialisation du modèle en France.

Tous les ordinateurs MSX possèdent au moins 2 connecteurs pour joysticks et une prise pour l'interface imprimante au standard MSX (parallèle, connecteur 14 points). Sur tous les claviers, les touches de fonction sont les mêmes et le blocage des majuscules est signalé par un témoin lumineux (excepté le Yashica). Rappel des spécifications de la norme MSX page 26 dans le communiqué Microsoft.

PRIX
650 F
690 F
459 F
2400 F
3690 F
4100 F
3960 F
1980 F
1980 F
3200 F
2750 F



Yashica YC-64

Toshiba HX-10 DPN



SANYO PHC 28

Polyvalence et standardisation



SG 26 La qualité de l'image avec le SG 26, un moniteur à l'usage des professionnels.



CRT 50 La richesse des couleurs avec l'écran haute définition du CRT 50.



SMP 30 Le tracé précis de vos courbes avec l'imprimante graphique SMP 30 en 4 couleurs.

SANYO
8, avenue Léon Ha
92160 ANTONY
Tél. : 666.21.62 Téléc

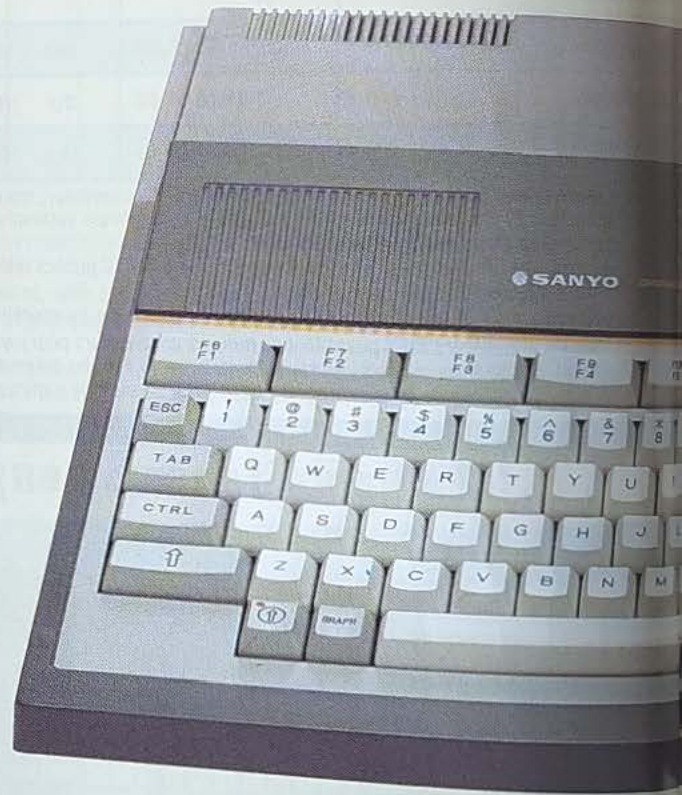


FLOPPY Le lecteur de disquette 5 1/4 multipliant par 20 vos possibilités de stockage à grande vitesse.



DR 202 L'outil idéal pour la sauvegarde en toute sécurité de vos programmes.

UN CLAVIER DE



UNE PROFUSION DE PROGRAMMES

Dès maintenant, une vaste bibliothèque de programmes est disponible. Ces logiciels réalisés par des spécialistes exploitent toute la puissance du PHC 28. Immense bienfait de la standardisation, le PHC 28 n'attend pas ses logiciels : ils sont déjà prêts.

C'est l'heure
QU'IL VOUS
pour vous initier
pour
pour tenir vos comptes

L'ordinateur familial

Initiation : les clés de la réussite

Le Sanyo PHC 28 est l'ordinateur familial par excellence

Son graphisme couleur très performant en fait le compagnon idéal de vos soirées de jeux électroniques.

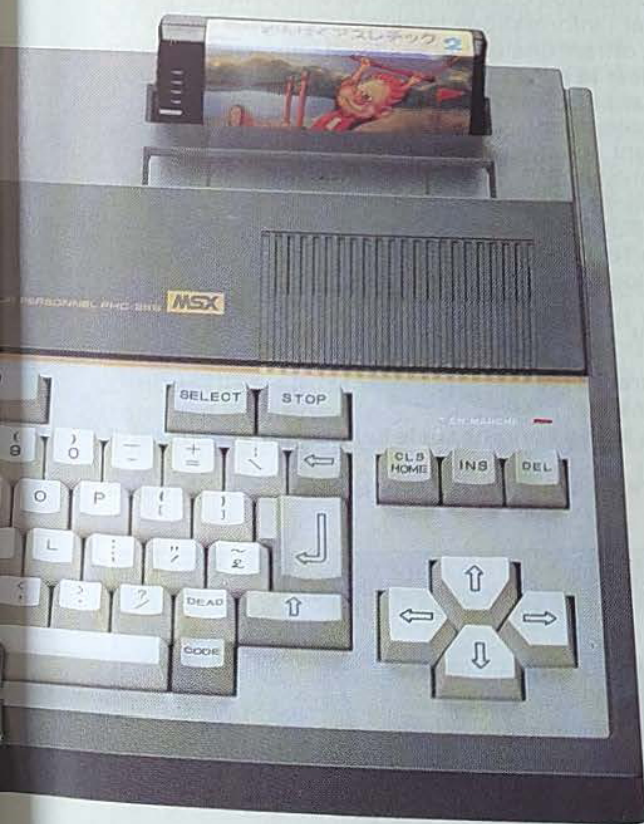
Son Basic évolué au standard Microsoft permet une réelle initiation à l'informatique personnelle et professionnelle.

Ses nombreuses options de mémoire de masse ainsi que le système d'exploitation très proche des possibilités des grands ordinateurs en fait un outil de travail professionnel pour les petites entreprises.

Conforme à 100 % au standard MSX utilisé par plusieurs dizaines de constructeurs de par le monde, votre PHC 28 aura le choix le plus large possible entre les logiciels et options de tous les fabricants MSX.

Quel avantage et quelle assurance pour la pérennité de votre investissement.

PROFESSIONNEL



ordinateur
US FAUT :
à l'informatique,
jouer,
(fichiers, paies, etc...).

LE CHOIX :

- 16 K RAM
- 32 K RAM
- 64 K RAM



Un manuel en français à l'usage de tous, clair, précis, avec des exemples commentés est livré avec chaque appareil.



CARTOUCHE 64 K L'extension mémoire qui donne accès aux grandes applications.



LIGHT PEN Le crayon optique pour augmenter le plaisir de utilisation.



JOYSTICK Score battu ! Grâce à nos manettes, vous deviendrez un crack aux jeux.

SANYO FRANCE au SICOB du 6 au 11 mai
CNIT, PARIS LA DEFENSE
Stand n° D 433 (allée D) Niveau 1

MICROSOFT

Microsoft leader mondial de l'industrie du logiciel

Après avoir développé le premier Basic pour micro-ordinateur en 1975, langage universellement reconnu, Microsoft a vécu une évolution sans cesse amplifiée par la création de nouveaux produits ou l'ouverture de nouveaux secteurs d'activité. En 1977, Microsoft crée son deuxième langage, le Fortran, puis en 1978 le Cobol, en 1980 Microsoft développe Xénix. Enfin, en 1982, le choix de MS-DOS effectué pour IBM est un évènement bouleversant. Il propulse le système d'exploitation de Microsoft au rang de Standard International.



Contrairement à la plupart des entreprises spécialisées dans l'industrie du logiciel, Microsoft n'a pas concentré ses activités sur un seul produit. La diversification lui permet de couvrir toute la surface du marché et de fournir aussi bien des systèmes d'exploitation, des langages, des logiciels d'application que des cartes ou des jeux. L'orientation a été prise dès 1982 pour les logiciels d'application. Déjà de grands titres tels : Word, File, Multiplan, Chart et Project.

Implanté sous forme de filiales dans de nombreux pays (en 1978 au Japon, en 1983 en France, Angleterre, Allemagne, Australie, Canada, Corée etc...). Microsoft reste ouvert sur l'ensemble de la gamme de la micro informatique et travaille avec tous les constructeurs qui lui permettent de fournir un service de qualité à l'utilisateur.

Couronnant son succès, Microsoft créait il y a un an, une maison d'édition : «Microsoft Press»! Puis annonçait en juin 1983 que quinze constructeurs japonais avait adopté la norme MSX. Ils furent dix sept à signer au Japon.

Possédant les compétences et la performance sur le marché de l'informatique professionnelle, Microsoft a conçu le Standard MSX pour être plus proche du Grand Public. Ainsi l'ordinateur domestique allait bénéficier du savoir faire d'une très grande entreprise et de nombreux constructeurs.

Une histoire MSX

Pour faire face à un parc très diversifié, notamment au Japon, soixante modèles non compatibles, Kazuhiko Nishi, PDG de Microsoft Japon a sensibilisé l'industrie japonaise au besoin de standardiser l'informatique familiale. Cet appel d'offre fut entendu au delà des frontières et l'élaboration d'un standard unifié, le MSX offrant une comptabilité de logiciels fut pris en charge par les adhérents. Une structure commune se constitua pour réaliser le projet. C'est

ainsi que la proposition de la filiale japonaise A S C II Microsoft fut retenue pour les spécificités suivantes : elle proposait un ordinateur familial 8 bits offrant une triple compatibilité entre l'unité centrale, le logiciel, les périphériques. Le concept adopté par les constructeurs était le premier standard pour micro-ordinateur domestique.

Dix sept constructeurs signèrent au Japon, devant respecter les spécifications d'ordre Hardware pour obtenir la compatibilité intégrale : Brother, Canon, Casio, Fujitso, Hitachi, J.V.C., Mitsubitshi, Nec, Panasonic, Pioneer, Sanyo, Sharp, Sony, Toshiba, Yamaha, Général et Kyocera pour le Japon. Trois en Corée : Daewoo, Goldstar, Sumsung. Et une société pour les USA devenant depuis une société chinoise : Spectravideo. Les premières machines furent livrées en 1983 au Japon et firent leur apparition à partir de septembre 1984 en Europe.

D'un rapport qualité-prix performant, MSX est à la fois séduisant et rassurant pour les futurs acquéreurs. La norme simplifie le choix du consommateur et déjà 6 mois plus tard une importante bibliothèque de logiciels se constituait, axée à l'origine sur le ludique, puis l'éducatif et se développait sur les applications utilitaires.

La voie de l'informatique familiale est désormais ouverte à tous. La compétence, l'expérience et la puissance de nombreuses sociétés mettent enfin à la disposition du public un outil standard.



Spécifications d'un micro ordinateur MSX

Microprocesseur : Z80 à quartz à 3,58 Mhz ou équivalent de chez Zilog.

Vidéo : Microprocesseur Texas Instruments TMS 9929 ou 9129 A.

Ram vidéo 16 Ko (8 circuits 4116) séparé de la Rom utilisatrice du Basic.

Rom, mémoire morte : 32 Ko contenant le Basic MSX.

Ram, mémoire vive : 8, 16, 32 ou 64 Ko selon les constructeurs, 16 Ko de base extensibles à 16 pages de 64 Ko.

Gestion mémoire : par 4 slots principaux de 4 pages de 16 Ko, chaque slot extensible à 4 slots secondaires.

Ecran :

Mode texte 1 : 24 lignes de 40 caractères

Mode texte 2 : 24 lignes de 32 caractères

Mode graphique : 256 x 192 points

Couleurs : 16 utilisables en fond et en texte

Son : générateur de sons complexe AY3-8910 ou équivalent, synthétiseur 3 canaux, 8 octaves.

Interface cassette : vitesse variable 1220 ou 2400 bauds, circuit PPI 8255.

Clavier : 73 touches, 5 touches de fonction, les touches supportant plusieurs caractères et signes graphiques, la lecture du clavier est gérée par le circuit PPI 8255.

Cartouche Rom : 50 contacts, 1 ou 2 connecteurs.

Bus d'extension : 50 contacts, non obligatoires.

Interface imprimante : parallèle, connecteur AMP 14.

Interface manettes de jeux : un ou deux connecteurs, lecture assurée par le circuit AY3-8910.

Interface vidéo : RVB péritel ou moniteur monochrome, ou encore vidéo composite.

Interface son : un connecteur aux normes RCA.

PANORAMA DU LOGICIEL

Le poids du soft est très important pour la réussite commerciale d'un micro-ordinateur. Il devient primordial à l'annonce d'un standard. Désormais MSX a perdu définitivement sa mauvaise image de console de jeux vidéo pour devenir l'ordinateur familial attendu par le grand public. Dans un proche avenir, on lui trouvera toutes les applications professionnelles. Faisons un point rapide sur les éditeurs pour MSX.

Le Japon - Les principaux éditeurs japonais sont Hal Laboratory, Konami, Toshiba et ASCII Corporation. Konami était déjà renommé pour sa conception de jeux d'arcades, créateur des fameux titres Frogger, Super Cobra, Tutankham et Pooyan. ASCII Corporation, filiale japonaise de Microsoft, se réserve maintenant une notoriété mondiale pour avoir affiné le concept du standard MSX.

La Grande-Bretagne - Plus d'une centaine de titres édités par des sociétés anglaises sont actuellement disponibles en Grande-Bretagne. Ils offrent une proportion correcte entre les jeux d'arcades, les logiciels éducatifs et utilitaires. Ils se vendent en moyenne entre 70 et 200 Frs, exceptés certaines gestions financières, de stock et autres professionnels atteignant des prix de 1200 Frs. Les éditeurs anglais les plus connus en France sont PSS, Anirog, Virgin Games, Kuma, Aligata et Electric software.

U.S.A. - Comme on a pu le constater au CES de Las Vegas, les japonais n'ont pas décidé de mener la même offensive aux Etats-Unis qu'en Europe. Les deux sociétés américaines les mieux implantées en Europe, Activision (leader mondial du soft jeu) et Spinnaker ont projeté d'adapter leurs meilleurs titres sur MSX.

La France - Depuis l'arrivée des premiers ordinateurs MSX au mois d'octobre 1984, nos éditeurs n'ont pas chômé. Les premiers logiciels français pour MSX ont été disponibles au mois de janvier 1985, grâce aux sociétés Infogrames et Sprites. Vifi-Nathan prenait également la décision au mois de février d'adapter dix titres de son catalogue en six langues. Les éditeurs Logiciels, Ere Informatique et Cobra Soft ont aussi choisi la voie de la création. Ediciel adapte son logiciel «Les points Bac» sur MSX et certains jeunes indépendants comme AP Soft ont eu le génie de créer enfin des utilitaires français indispensables (interview dans notre prochain numéro).

Aujourd'hui la France représente pratiquement un tiers des logiciels adaptés au standard. Face à cet enthousiasme croissant de la part de nos éditeurs, nous pouvons espérer une production nationale prédominante par rapport au soft importé.

Les supports choisis pour le soft sont principalement la cartouche pour les japonais et la cassette pour les européens. Les différents fabricants proposent des lecteurs de disquettes au format 5"1/4 compatibles CP/M ou IBM PC, le 3"1/2 et le Quick Disc 2"8. Il est probable à terme que le format standard devienne le 3"1/2. Le 5"1/4 offre une grande fiabilité mais demeure cher par rapport au 3"1/2. Quant au Quick Disc, d'une fiabilité toute relative, il devrait remplacer le lecteur de cassette et serait commercialisé à des prix avoisinants 1000 Frs dans un proche avenir.

INTRODUCTION AUX TABLEAUX DES LOGICIELS

Exclusif, Standard MSX a référencé pour ses lecteurs, 164 logiciels MSX disponibles en France.

Ils ont été classés en trois catégories sur les huit pages de tableaux suivantes :

A - Logiciels de jeux (119) : Cette catégorie comprend tous les types de jeux : Arcades, Aventures, Rôles, Simulations, Réflexions et Wargames.

B - Logiciels d'initiations et éducatifs (21) : cette partie concerne les jeux éducatifs, les autres logiciels éducatifs et d'initiations (ex. : Basic, Musique, Dessin, Langues, Arithmétiques, etc...)

C - Logiciels utilitaires : dans cette catégorie, nous n'avons classé que des logiciels conçus pour une utilisation pratique ou spécifique : gestion de fichiers, gestion de portefeuilles, création graphique, traitement de texte, tableurs, etc...

Dans ces 3 catégories, les titres sont classés par ordre alphabétique, comme la plupart de nos tableaux, afin de faciliter vos recherches.

Chaque double page de tableau est constituée de douze colonnes, indiquant respectivement : titre, éditeur, origine, distributeur, type, config. Ko, support, prix, sujet, dispo.

Quelques précisions :

Distributeur : c'est en général l'importateur exclusif de la marque ou l'éditeur distribuant ses propres logiciels. Le marché du logiciel étant très ouvert aux importations et exportations, certains grossistes ou même boutiques nommés dans cette colonne importent directement des softs, et dans la pratique, sont les seuls à les avoir.

Config. Ko : configuration en Ko, capacité mémoire minimum de votre équipement pour charger le programme.

Support : on distingue 3 supports différents de logiciels : la cassette audio (K7), chargement par l'intermédiaire d'un lecteur ; la cartouche directement enfichable sur l'unité centrale ; la disquette (disk) encore peu répandue.

Prix : ce sont les prix moyens de ventes constatés en boutiques, sur catalogues, ou conseillés par les éditeurs et importateurs. Ces prix de base permettent de situer le coût du produit. N.C., prix encore non confirmé à la publication du magazine.

Dispo : tous les logiciels référencés sont disponibles sauf de rares exceptions. Pour ces exceptions, nous avons indiqué soit une date de sortie annoncée par l'éditeur, soit la mention N.C. (non confirmé).

27

Grâce à ces tableaux, nous avons pu constater que 29 % des logiciels édités, sont d'origine française, avec bien sûr la première place pour l'éducatif et l'utilitaire. Autres productions : 44 % pour le Japon, 19,5 % pour la Grande-Bretagne, 5 % pour les Etats-Unis et 2,5 % pour les Pays-Bas.

TITRE	EDITEUR	ORIGINE	DISTRIBUTEUR
A — DIVERS JEUX : ARCADES, AVENTURES,...			
727 Flight Simulator	Mirrorsoft	G. B.	Coconut
737 Flight Simulator	Salamander	G. B.	Innelec
Alibaba	ICM	Japon	Sony
Alpha Blaster	Aackosoft	Hollande	Divers import
Alpha Squadron	Ag. Corp.	Japon	Sony
Amiral Cup	Parallele	France	Vectron
Annaconda	Parallele	France	Vectron
Antartic Adventure	Konami	Japon	Maubert/Sony
Arsène Lapin	Infogrames	France	Vifi-Nathan
Athletic Land	Konami	Japon	Maubert/Sony
Autoroute	Infogrames	France	Vifi-Nathan
Backgammon	Tecno Soft	Japon	Sony
Banana	ASCII	Japon	Maubert E.
Battle for the Midway	P.S.S.	G.B.	CLJ Industrie
*Beamrider	Activision	U.S.A.	RCA France
Binary Land	Kuma	G.B.	Coconut
*Bomberman	Hudson Soft	Japon	Maubert E.
Buck Rogers	Electric Soft	G.B.	Philips
Butamaru	Hal	Japon	Maubert E.
Buzz of	Electric Soft	G.B.	Coconut
Candoo Ninja	ASCII	Japon	I.T.M.C.
*Challenger	Cobra Soft	France	Cobra Soft
Chess	B.U.G Inc	Japon	Sony
Choplifter	Broderbund	U.S.A.	Sony
Circus Charlie	Konami	Japon	Maubert E.
Comic Bakery	Konami	Japon	Maubert E.
Computer Billard	Konami	Japon	Sony
Condori	Ascii	Japon	Maubert E.
Congo Bongo	Electric Soft	G. B.	Philips
Crazy Train	Konami	Japon	Sony
Crazy Golf	Mr Micro	G.B.	Electron
Cubit	Mr Micro	G.B.	Electron
Decathlon	Activision	U.S.A.	RCA France
Dog Fighter	Kuma	G.B.	Coconut
Dorodon	UPL	Japon	Sony
Dragon Attack	Hal	Japon	Maubert E.
Driller Tanks	Kuma	G. B.	Coconut
E.I.	Programmers 3	Japon	Sony
Episode IV	ASCII	Japon	I.T.M.C.
Eric and the Floaters	Kuma	G.B.	Coconut
Exerion	Vifi-Nathan	France	Vifi-Nathan

* Les logiciels dont le titre porte un astérisque sont testés dans ce numéro : Beamrider, Bomberman, Challenger

TYPE	CONFIG. KO	SUPPORT	PRIX	S U J E T	DISPO
Simulation	32K	K 7	160 F	Simulateur de vol	oui
Simulation	32K	K 7	160 F	Simulateur de vol	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	250 F	Récupérer le fabuleux trésor d'Alibaba	oui
Jeu d'Arcades	64K	K 7	180 F	Aventures et combats interplanétaires	oui
Simulation	16K	cartouche	250 F	Au poste de pilotage d'un jet, décoller et éliminez les ennemis	oui
Jeu d'Arcades	32K	K 7	180 F	Régate	proch.
Jeu d'Arcades	32K	K 7	180 F	Une chasse au serpent dans un labyrinthe	proch.
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Le marathon d'un pingouin à la recherche des bases polaires	oui
Jeu d'Aventures	32K	K 7	180 F	Les aventures humoristiques d'un lapin voleur	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Parcours sportif... dans le style Pitfall	oui
Jeu d'Arcades	16K	K 7	150 F	Une nouvelle version de Frogger : Grenouille et autoroute	proch.
Stratégie	16K	cartouche	250 F	Le Backgammon pour débutants et initiés	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Aventures sous les tropiques	oui
Jeux de Guerre	32K	K 7	130 F	Revivez la grande bataille de Midway	oui
Jeu d'Arcades	32K	K 7	150 F	Combat spacial en 3 Dimensions	oui
Jeu d'Arcades	32K	K 7	120 F	Un couple cherche à se rejoindre dans un labyrinthe	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Posez des bombes dans un labyrinthe	oui
Jeu d'Arcades	32K	K 7	180 F	Combats aériens : jeu d'arcade aussi célèbre que Zaxxon	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Un petit cochon a bien du mal à faire son omelette...	oui
Jeu d'Arcades	32K	K 7	130 F	Une abeille butine des fruits dangereux	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	La plongée périlleuse d'un homme grenouille	oui
Othello	16K	K 7	130 F	Un jeu d'othello performant	oui
Échecs	64K	cartouche	250 F	Jeu d'échecs: on peut changer de camp, les niveaux et les données	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	290 F	Sauvetage héroïque en hélicoptère	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Jeux de cirque multiples	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Une boulangerie en folie, parasitée par des rats	oui
Stratégie	16 K	cartouche	240 F	Tous les espoirs de devenir un as du billard américain	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Une cigogne doit protéger sa couvée	oui
Jeu d'Arcades	32K	K 7	180 F	Une grande aventure au royaume des singes	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Jeu de pouce pouce alliant stratégie et réflexes	oui
Stratégie	32K	K 7	100 F	Parcours de golf plein d'obstacles : peu réaliste	oui
Jeu d'Arcades	32K	K 7	100 F	Jeu de logique en 3 dimensions avec des cubes	oui
Jeu de Sport	32K	K 7	150 F	Une grande simulation de compétition sportive	proch.
Jeu d'Arcades	16K	K 7	120 F	Combats aériens	oui
Jeu d'Arcades	64K	cartouche	250 F	Prenez garde aux portes récalcitrantes	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Combat contre un dragon	oui
Jeu d'Arcades	16K	K 7	120 F	Combat de tanks	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	250 F	Jeu de combats	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Aventures dans un labyrinthe en 3 dimensions	oui
Jeu d'Arcades	16K	K 7	120 F	Posez des bombes dans un labyrinthe	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	290 F	Combats aériens	oui

TITRE	EDITEUR	ORIGINE	DISTRIBUTEUR
Fairy	ASCII	Japon	Lutec France
Fire Rescue	Kuma	G. B.	Coconut
Fight Path 737	Anirog	G.B.	Infogrames
Flipper	Loriciels	France	Loriciels
Ghostbusters	Activision	U.S.A.	RCA France
Glider	ASCII	Japon	Lutec France
H.E.R.O.	Activision	U.S.A.	RCA France
Heavy Boxing	Hal	Japon	Maubert E.
Hell Tank	ASCII	Japon	Maubert E.
Hercule	Infogrames	France	Vifi-Nathan
Highway Stars	ASCII	Japon	Canon
Hole in One	Hal	Japon	Maubert E.
*Humphrey	Mr Micro	G.B.	Electron
Hustler	Bulbbe Bus	G.B.	Innelec
Hyper Sports I	Konami	Japon	Maubert E.
Hyper Sports II	Konami	Japon	Maubert E.
Hyper Viper	Kuma	G.B.	Innelec
*Intérieur	Sprites	France	Sprites
Kings' Valley	Konami	Japon	Maubert E.
Konami's Baseball	Konami	Japon	Maubert E.
Konami's Billard	Konami	Japon	Maubert E.
Konami's Golf	Konami	Japon	Maubert E.
Konami's Hyper Rally	Konami	Japon	Maubert E.
Konami's Pinball	Konami	Japon	Maubert E.
*Konami's Tennis	Konami	Japon	Maubert E.
Les Flics	P.S.S.	G.B.	CLJ Industries
Lode Runner	Broderbund	U.S.A.	Sony
Magical Tree	Konami	Japon	Maubert E.
Mandragore	Infogrames	France	Vifi-Nathan
Mappy	Namcot	Japon	Maubert E.
Maxima	P.S.S.	G.B.	CLJ Industries
Meurtre à grande vitesse	Cobra Soft	France	Cobra soft
Midnight Building	ASCII	Japon	I.T.M.C.
Mopiranger	Konami	Japon	Maubert E.
Mouser	UPL CO	Japon	Sony
Mr Chin	Hal	Japon	Maubert E.
Mr Wong's Loopy	Artic	G.B.	Electron
Neurone	Parallèle	France	Vectron
Pairs	ASCII	Japon	Canon
*Picture Puzzle	Hal	Japon	Maubert E.
Pilot	Infogrames	France	Vifi-Nathan
Pineapplin	ASCII	Japon	Canon

* Les logiciels dont le titre porte un astérisque sont testés dans ce numéro : Konami's tennis, Intérieur, Humphrey, Picture Puzzle.

TYPE	CONFIG. KO	SUPPORT	PRIX	SUJET	DISPO
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	220 F	Vous évoluez à travers un conte de fée japonais	proch.
Jeu d'Arcades	32K	K 7	120 F	Sauvez des souris d'un terrible incendie	oui
Simulation	32K	K 7	150 F	Simulateur de vol	oui
Jeu de Flipper	16K	K 7	140 F	Un flipper électronique qui fait TILT !	proch.
Jeu d'Arcades	32K	K 7	150 F	Retrouvez le scénario du film : SOS Fantômes	oui
Simulation	16K	cartouche	280 F	Simulateur de vol avec un planeur	proch.
Jeu d'Arcades	32K	K 7	150 F	Une périlleuse aventure dans des galeries souterraines	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Match de boxe	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Une bataille de tanks	oui
Jeu d'Arcades	64K	K 7	150 F	Jeu mythologique, 100 % langage machine	oui
Jeu d'Arcades	8K	cartouche	240 F	Une course folle pleine d'embûches	oui
Jeu de Golf	16K	cartouche	290 F	Un superbe parcours de golf	oui
Jeu d'Arcades	32K	K 7	120 F	Une interprétation du célèbre Q-Bert	oui
Jeu de Billard	16K	K 7	100 F	Une partie de billard américain	oui
Jeu de Sport	16K	cartouche	240 F	Compétition sportive : plongeon, tremplin, barre fixe...	oui
Jeu de Sport	16K	cartouche	240 F	Compétition sportive : tir aux pigeons, tir à l'arc, haltérophilie	oui
Jeu d'Arcades	16K	K 7	120 F	Jeu dans un labyrinthe avec une action très rapide	oui
Jeu d'Enquête	32K	K 7	100 F	Enquêtes et études psychologiques afin de découvrir l'histoire	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Trouvez les trésors des Pharaons dans la vallée des rois	oui
Jeu de Sport	16K	cartouche	240 F	Match de baseball	oui
Jeu de Billard	16K	cartouche	240 F	Billard Américain	oui
Jeu de Golf	16K	cartouche	240 F	Simulation d'une partie de golf en 3 dimensions	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Course automobile en 3 dimensions	oui
Jeu de Flipper	16K	cartouche	240 F	Flipper vidéo en un seul tableau	oui
Jeu de Sport	16K	cartouche	240 F	De superbes matchs de tennis en double, simple et mixte	oui
Jeu d'Arcades	32K	K 7	100 F	Vol et poursuites de la police dans les rues de Londres	oui
Jeu d'Arcades	16 K	cartouche	340 F	Un célèbre jeu d'arcades en 75 tableaux différents	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Les aventures d'un petit apache au sommet de l'arbre magique	oui
Jeu de Rôle	32K	K7/disq.	350 F	Etre à la fois un guerrier, un magicien, un voleur et un sage	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Poursuite entre chats et souris	oui
Jeu d'Arcades	32K	K 7	100 F	Jeu de tir dans les styles de Space Invaders ou Galaxian	oui
Jeu d'Enquête	64K	K 7	180 F	Enquête policière passionnante dans le TGV	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Poursuite dans un labyrinthe avec zoom de visualisation	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Opération de sauvetage sur des rapides	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	250 F	Jouez au chat et à la souris	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Un équilibriste d'assiettes en folie et une odieuse sorcière	oui
Jeu d'Arcades	32K	K 7	100 F	Beaucoup d'embûches dans le pressing de Mr Wong	oui
Jeu d'Aptitude	32K	K 7	180 F	Jeu du style des chiffres et des lettres	proch.
Jeu de Mémoire	8K	cartouche	240 F	Test de la mémoire avec un jeu de cartes	oui
Jeu de Puzzle	16K	cartouche	240 F	Puzzle vidéo en six tableau	oui
Simulation	32K	K 7	150 F	Une initiation au pilotage des avions	proch.
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Une aventure périlleuse sur l'île de Zap	oui

TITRE	EDITEUR	ORIGINE	DISTRIBUTEUR
*Pitfall II	Activision	U.S.A.	RCA France
*Punchy	Mr Micro	G. B.	Electron
Puzzle	Parallèle	France	Vectron
Rise Out	ASCII	Japon	Maubert E.
River Raid	Activision	U.S.A.	RCA France
Roller Ball	Hal	Japon	Maubert E.
Scion	Seibu Denshi	Japon	Sony
Senjyo	Tehkan	Japon	Sony
Shark Hunter	Electric S.	G.B.	Electron
Skramble	Aackosoft	Hollande	Divers import
Sky Jaguar	Konami	Japon	Maubert E.
Sorcery	Virgin	G.B.	Divers import
Space Trouble	Hal	Japon	Maubert E.
Space Maze Attack	Hal	Japon	Maubert E.
Special Options	Lothlorien	G.B.	MCC/Greensoft
*Sprites Man	Sprites	France	Sprites
Squish'Em	ASCII	Japon	Lutec France
Starship Simulator	ASCII	Japon	I.T.M.C.
Step up	Hal	Japon	Maubert E.
Super Billard	Hal	Japon	Maubert E.
Superchess	Kuma	G.B.	Innelec
Super Cobra	Konami	Japon	Maubert E.
Super Golf	Contec Co.	Japon	Sony
Super Snake	Hal	Japon	Maubert E.
Super Tennis	Takara Co.	Japon	Sony
Tawara	ASCII	Japon	Lutec France
Télé Bunnie	ASCII	Japon	Canon
Théâtre Europe	P.S.S.	G.B.	CLJ Industries
Time Pilot	Konami	Japon	Maubert E.
*Time Bandits	P.S.S.	G.B.	CLJ Industries
Track & Field I	Konami	Japon	Maubert/Sony
Track & Field II	Konami	Japon	Maubert/Sony
*Turmoil	Sirius	U.S.A.	I.T.M.C.
Vacuumania	P.S.S.	G.B.	CLJ Industries
Yie Ar Kung-Fu	Konami	Japon	Maubert E.
Zaxxon	Electric S.	G.B.	Philips
B — JEUX ET LOGICIELS ED			
Algos	Parallèle	France	Vectron
Anglais volume I	Vifi-Nathan	France	Vifi-Nathan
Anglais volume II	Vifi-Nathan	France	Vifi-Nathan
*Calcul	Hal	Japon	Maubert
Cartoon	Vifi-Nathan	France	Vifi-Nathan

*Les logiciels dont le titre porte un astérisque sont testés dans ce numéro : Calcul, Pitfall II, Punchy, Sprites Man, Time Bandits, Turmoil.

TYPE	CONFIG. KO	SUPPORT	PRIX	S U J E T	DISPO
Jeu d'Arcades	32K	K 7	150 F	Harry dans des cavernes obscures et dangereuses	oui
Jeu d'Arcades	32K	K 7	100 F	Un lutin a séquestré la belle Judy, aidez Bobby à la retrouver	oui
Puzzle	32K	K 7	180 F	Puzzle en 5 tableaux : le nombre de pièces est à déterminer	proch.
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Labyrinthes et échelles sur 20 tableaux	oui
Jeu d'Arcades	32K	K 7	150 F	Combats sanglants au dessus du fleuve de la mort	oui
Jeu de Flipper	16K	cartouche	290 F	Une superbe simulation de flipper électronique	oui
Jeu d'Arcades	64K	cartouche	250 F	Combats interplanétaires utilisant des rayons laser	oui.
Jeu d'Arcades	64K	cartouche	250 F	Autre jeu de combats utilisant les rayons laser	oui
Jeu d'Arcades	32K	K 7	120 F	Une tribu d'esquimaux défend ses réserves de poissons des requins	oui
Jeu d'Arcades	64K	K 7	180 F	Une très belle simulation de combats aériens	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Attaque aérienne	oui
Jeu d'Aventure	32K	K 7	130 F	Jeu d'aventure au pays des sorciers	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Bataille de l'espace	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Cherchez votre chemin dans un labyrinthe d'étoiles	oui
Wargames	32K	K 7	100 F	Jeu de stratégie guerrière	oui
Jeu d'Arcades	16/32K	K 7	100 F	Le thème classique du Pac-Man	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Ascension d'une tour en construction gardée par des créatures hostiles	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Mission interspatiale	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Ascension d'un immeuble infernal	oui
Jeu de Billard	16K	cartouche	240 F	Billard américain	oui
Jeu d'Échecs	32K	K 7	140 F	Jeu d'échecs	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Le célèbre jeu d'arcades : une mission dangereuse en hélicoptère	oui
Jeu de Golf	64K	cartouche	290 F	Une simulation de jeu de golf	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Un serpent affamé doit éviter de manger sa queue	oui
Jeu de Tennis	16K	cartouche	250 F	Simulation d'une partie de tennis, simple, double, mixte	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	220 F	Tawara est à la recherche de diamants dans un navire qui sombre	oui
Jeu d'Arcades	8 K	cartouche	240 F	Une nouvelle interprétation du Pac-Man, plus sophistiquée	oui
Jeu d'Aventure	32K	K 7	130 F	Simulation de la guerre atomique en Europe	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Combats aériens	oui
Jeu d'Arcades	32K	K 7	100 F	Combats aériens	oui
Jeu de Sport	16K	cartouche	240 F	Compétitions sportives : 100/400 m, lancer du marteau, saut...	oui
Jeu de Sport	16K	cartouche	240 F	Compétitions sportives : 110 m haies, 1500 m, javelot, saut...	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Jeu de tir extrêmement rapide, avec une multitude d'assaillants	oui
Jeu d'Arcades	32K	K 7	100 F	Une poursuite impitoyable entre balais et aspirateurs	oui
Jeu d'Arcades	16K	cartouche	240 F	Les aventures violentes de Lee, maître du Kung-fu	oui
Jeu d'Arcades	32K	K 7	180 F	Le célèbre jeu d'arcades pour MSX : combats aériens	oui
UCATIFS, D'INITIATIONS,...					
Jeu éducatif	32K	K 7	180 F	Jeu de rythmes destinés à éveiller l'attention	proch.
Initiation	24K	K 7	N.C.	Méthode interactive de révisions des temps simples et auxiliaires	oui
Initiation	24K	K 7	N.C.	Révision des temps, des possessifs, des adjectifs...	oui
Jeu éducatif	16K	cartouche	290 F	Exercices très rapides de calcul mental en jouant	oui
Initiation	24K	K 7	N.C.	Logiciel graphique d'animation, à partir de 6 ans	oui

TITRE	EDITEUR	ORIGINE	DISTRIBUTEUR
Cube Informatique	Infogrames	France	Vifi-Nathan
Dialogue avec sauterelle	Vifi-Nathan	France	Vifi-Nathan
Fruit Search	Hal	Japon	Maubert E.
Géo I	Parallèle	France	Vectron
Géo II	Parallèle	France	Vectron
Géo III	Parallèle	France	Vectron
Géographie	Vifi-Nathan	France	Vifi-Nathan
Initiation Basic I	Vifi-Nathan	France	Vifi-Nathan
Initiation Basic II	Vifi-Nathan	France	Vifi-Nathan
Introduction à la musique	Vifi-Nathan	France	Vifi-Nathan
Kuma Forth	Kuma	G.B.	Innelec
Lire vite et bien	Vifi-Nathan	France	Vifi-Nathan
Microprocesseur	Vifi-Nathan	France	Vifi-Nathan
Monkey Academy	Konami	Japon	Maubert/Sony
Mue	Hal	Japon	Maubert E.
Pluriel	Parallèle	France	Vectron
C — LOGICIELS UTILITAIRES, G			
Aackobase	Aackosoft	Hollande	Divers import
Aackotext	Aackosoft	Hollande	Divers import
Assdesass	Infogrames	France	Vifi-Nathan
*Banco-gest	Infogrames	France	Vifi-Nathan
Budget Familial	Sprites	France	Sprites
Carnet d'adresse	Sprites	France	Sprites
Champ	P.S.S.	G.B.	CLJ Industries
*Creative Graphics+ Cat	Hal	Japon	Sony
Dissert Phase I	Ap. Soft	France	Canon
Dissert Phase II	Ap Soft	France	Canon
Dissert Phase III	Ap Soft	France	Canon
*Eddy 2	Hal	Japon	Maubert E.
Gestion de fichier	Sprites	France	Sprites
Graphisto	Sprites	France	Sprites
MSX Fichiers	Electron S.	France	Vectron
MX Base	Ap Soft	France	Canon
MX Calc	Ap Soft	France	Canon
MX Graph	Ap Soft	France	Canon
MX Stat	Ap Soft	France	Canon
MX Stock	Ap Soft	France	Canon
Odin	Loriciels	France	Loriciels
T-Plan	Toshiba	Japon	I.T.M.C.
Tex	Infogrames	France	Vifi-Nathan
Zen Prob System	Kuma	G.B.	Innelec

*Les logiciels dont le titre porte un astérisque sont testés dans ce numéro : Eddy 2 ou Creative Graphics, Banco-Gest.

TYPE	CONFIG. KO	SUPPORT	PRIX	S U J E T	DISPO
Initiation	16K	4 x K7	295 F	Initiation au basic MSX en quatre cassettes	oui
Initiation	24K	K 7	N.C.	Executer ses premiers programmes en basic	oui
Master mind	16K	cartouche	240 F	Un Master Mind avec des fruits comme pions	oui
Educatif	32K	K 7	180 F	Apprendre la géographie de France	proch.
Educatif	32K	K 7	180 F	Apprendre la géographie d'Europe	proch.
Educatif	32K	K 7	180 F	Apprendre la géographie du monde	proch.
Educatif	24K	K 7	N.C.	Géographie de France, Suisse, Belgique et Luxembourg	oui
Initiation	24K	K 7	N.C.	Afficher, dessiner, jouer de la musique	oui
Initiation	24K	K 7	N.C.	Ecrire, afficher, exécuter et corriger	oui
Initiation	24K	K 7	N.C.	Solfège, dictée musicale et rythme	oui
Initiation	32K	K 7	160 F	Initiation au Forth	oui
Initiation	24K	K 7	N.C.	Apprentissage de la lecture rapide	oui
Educatif	24K	K 7	N.C.	Comprendre les microprocesseurs	oui
Educatif	16K	cartouche	240 F	Apprendre à compter en jouant	oui
Initiation	16K	cartouche	385 F	Initiation au solfège	oui
Initiation	32K	K 7	180 F	Initiation grammaticale pour CM1 et Préparatoires	proch.

GRAPHIQUES, GESTION, TEXTE....

Fichier	64K	K7/disq.	N.C.	Traitement de fichiers, bases de données	proch.
Texte	64K	K7/disq.	N.C.	Traitement de texte prévu en français	proch.
Assembleur	32K	K7/disq.	350 F	Editeur, assembleur, désassembleur double page	proch.
Gestion	32K	K 7	180 F	Gestion du budget familial	oui
Gestion	16/32K	K 7	100 F	Cahier des recettes et dépenses	oui
Fichier	16/32K	K 7	100 F	Gestion d'un carnet d'adresses	oui
Assembleur	32K	K 7	100 F	Assembleur, désassembleur	oui
Graphique	16K	cartouche	990 F	même logiciel que Eddy 2, voir plus bas. Prix avec le track-ball	oui
Texte	32K	K 7	N.C.	Assistance pour la rédaction d'une dissertation	06-85
Texte	32K	K 7	N.C.	Suite phase 1, constitution des paragraphes	06-85
Texte	32K	K 7	N.C.	Suite phase 1 et 2, rédaction de l'introduction et de la conclusion	06-85
Graphique	16K	cartouche	385 F	Conception graphique avec zoom	oui
Fichier	16/32K	K 7	100 F	Gestion de fichiers	oui
Graphique	32K	K 7	100 F	Conception graphique avec 15 fonctions	oui
Fichier	32K	K 7	180 F	Gestion de fichiers	oui
Fichier	32K	K 7	250 F	Gestion de fichiers, interactif avec la série MX	oui
Tableur	32K	K 7	250 F	Feuille électronique de calcul, interactif avec la série MX	oui
Graphique	32K	K 7	250 F	Interprétations sur graphes, interactif avec la série MX	oui
Statistique	32K	K 7	250 F	Gestion de stocks, interactif avec la série MX	oui
Gestion	32K	K 7	250 F	Traitement statistique des données avec graphiques, inter. série MX	oui
Assembleur	16K	K 7	295 F	Editeur, assembleur, et moniteur désassembleur	oui
Tableur	64K	cartouche	800 F	Tableur professionnel	oui
Texte	32K	K7/disq.	350 F	Traitement de texte en français	oui
Assembleur	32K	K 7	160 F	Editeur, assembleur	oui



Une atmosphère angoissante

CREATEUR : Von Aschenberg
POUR : ENAD
JAQUETTE : ★★
NOTICE : ★★
GRAPHISME : ★★★
SON : absent
DIFFICULTE : ★★★★★
ACTION/STRATEGIE :
 ★★★★★★★★★★
INTERET : ★★★★★
 éditeur, origine, distributeur, type, support, configuration et prix dans notre tableau de référencement.

Lettre froissée dans la corbeille :

«Silence. Tout est vide. Je suis seule. Je redoute ce silence, cette nuit intérieure. Pourtant, c'est la seule solution. Je ne crois pas que tes travaux puissent le sauver. Je ne crois plus en rien, ou plutôt si, je crois en la souffrance, douleur, maladie, intérieur, dégradation. J'écouterai ce que dira Johan à Boston puisque tu me l'as demandé, mais je suis toujours persuadée que si tu avais accepté les propositions de Bayler, il aurait eu une chance. Adieu, Natacha.»

Une aventure très particulière, une atmosphère angoissante, où l'on doit reconstituer les événements qui se sont produits dans cet appartement depuis la veille. Qu'est devenu Natacha ? Suicide, Overdose, fugue... Qui sont Johan et Bayler ? Quels sont ces travaux finaux ? A qui est cet appartement ? Beaucoup de questions peu de réponses !

Dans un intérieur très sobre, vous cherchez tous les indices possibles pour comprendre. Regardez le coin bureau (photo 1), tournez à droite, une cage et une malette (photo 2), encore à droite, le coin salon (photo 3), toujours à droite, la bibliothèque (photo 4), passez à la salle de bains (photo 5).

Pour poser vos questions, vous disposez de six mots, en plus de «je veux» qui est facultatif. Votre phrase doit comporter un verbe infinitif suivi d'un complément. Tous les objets vus à l'écran sont à la portée de la main. Le verbe aller ne sert à rien. Il en est de même pour les directions Nord, Sud, etc... Un tuyau, pour se déplacer, tapez «tourner droite» et «tourner gauche». Nous vous laisserons le plaisir de trouver l'ordre pour aller dans la salle de bains. N'ouvrez pas un tiroir sans avoir fermé celui qui le superpose. Lorsque vous prenez un objet, tirez-en toutes les conclusions, car vous ne pourrez le déposer afin de le revoir dans son contexte.



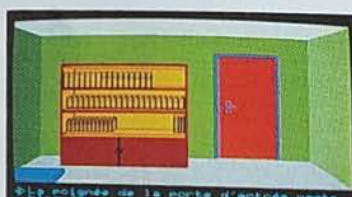
(1)



(2)



(3)



(4)



(5)



(6)

Quelques exemples :

Question : Ouvrir tiroir du haut
Réponse : «Il y a une feuille, une bague, un crayon» (photo 1)

Question : Voir corbeille
Réponse : «Il y a une lettre froissée»

Question : Ouvrir cage
Réponse : «Le pigeon se cogne contre la fenêtre et se tue» (photo 2)

Question : Téléphoner Johan
Réponse : «A quel numéro voulez-vous téléphoner»

Question : Ecouter répondeur
Réponse : «Ici Johan, tu ne m'as pas donné le code avant qu'on se quitte hier...» (photo 3)

Question : Ouvrir porte
Réponse : «La poignée de la porte d'entrée reste bloquée» (photo 4)

Question : ... dans la salle de bains
Réponse : «Vous avez des traces de piqûres sur les bras» (photo 5)

Question : Ouvrir armoire
Réponse : «Vous voyez une veste» (photo 6)

Question : Mettre veste
Réponse : «Elle vous va bien.»

Pour s'approcher d'un objet, tapez «Voir». Pour l'avoir en main, tapez «Prendre». Si l'acte est possible, l'ordinateur vous répondra «d'accord». Si il est en mauvaise condition, il vous dira «il n'y a rien de particulier».

Ne lui demandez pas de voir la chambre, vous toucheriez sa susceptibilité, réponse «elle est aménagée avec goût», ni de vous asseoir, réponse «restez debout. Sinon, vous risquez de vous endormir».

Ne lui dites pas dans un moment d'exaspération, je veux tout casser, imperturbable, sa réponse serait simplement «gardez votre calme !».

Si quelques pensées friponnes vous traversaient l'esprit, et que vous cherchiez à avoir certains gestes libertins avec Natacha, ne les concrétisez pas sur le clavier, par exemple :

Question : ...er Natacha
Réponse : «Je vous le déconseille»

Ne nous égarons plus et revenons au cœur de notre histoire. Non, ce mystère est vraiment trop insupportable, vous devez trouver ce qu'il s'est passé à l'intérieur de cet appartement !

Un jeu plein de suspense, qui développe votre sens de l'observation et vous donne une bonne leçon de patience. Nous le déconseillons vivement aux angoissés, grands nerveux et autres claustrophobes.

MAUBERT ELECTRONIC

présente La gamme de Logiciels **HAL**

CAT

Computer Aiding Trackball

Boule de commande, remplace le crayon sur écran, les boîtiers de commande, et autre « souris » permet de surpasser en vitesse et en précision les systèmes existants.



Les résultats sont extraordinaires avec les programmes Fruit search, Space trouble, Super billard, MUE et surtout EDDY 2.



EDDY 2



Programme évolué de conception graphique. Il offre avec la boule CAT les possibilités de D.A.O. (Dessin Assisté par Ordinateur) réservées aux systèmes professionnels : 16 couleurs, effet de zoom, rotation, effacement, etc...

*JEUX EDUCATIFS,
CREATIONS GRAPHIQUES,
MUSICALES, ETC ...*

CAT



FRUIT SEARCH

Devinez le nom des fruits. Cherchez bien les fruits préférés de vos amis. Excellent jeu éducatif.



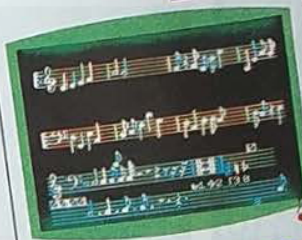
SPACE ATTACK

Bonjour les labyrinthes mortels. Cherchez votre chemin dans l'espace. 16 difficultés différentes. Un fantastique jeu d'adresse et de compétition.



SUPER BILLARD

Une très belle simulation du billard. Seul ou en équipe, choisissez parmi plusieurs forces de jeu. Attention aux fausses queues !



Music Editor

Programme d'enseignement musical : quel que soit votre niveau, même débutant devenez rapidement le compositeur ou l'interprète de vos airs préférés. L'ordinateur vous assiste.



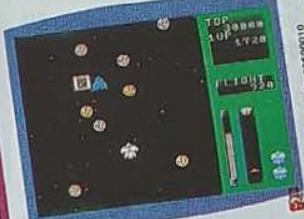
MR. CHIN

Faites tourner les assiettes en équilibre sur des bâtons ; une spécialité chinoise qui se complique avec l'apparition du méchant surveillant. Attention à la casse.



HOLE IN ONE (GOLF)

A vos clubs ! Pas besoin de trainer votre caddy pour pratiquer le golf ! Une saisissante réalité. Plusieurs degrés de difficulté. Un jeu stimulant et décontractant.



SPACE TROUBLE

L'hallucinant voyage dans l'espace. La lutte permanente entre votre vaisseau spatial, les chasseurs ennemis et les météorites. Bonne chance pour rejoindre la base.



ROLLER BALL

Enfin le flipper chez vous. Vous ferez tilt avec ce jeu électronique, très réaliste !

Distributeurs régionaux recherchés France-Monaco Andorre

CHEZ VOTRE REVENDEUR

IMPORTATEUR-DISTRIBUTEUR
MAUBERT ELECTRONIC
49, Bd Saint Germain
75005 PARIS
(1) 329.35.89
Telex : 203939F

DEJA PLUS DE 15 TITRES
CARTOUCHES STANDARD
MSX

H.A.L. Laboratory, inc. TOKYO-JAPAN

CARTOUCHES R.O.M.
COMPATIBLES SUR ORDINATEURS FAMILIAUX STANDARD M.S.X. DE sanyo • canon • yamaha • sony • paxon • hitachi • pioneer • national • mitsubishi • casio • toshiba • etc...

MSX est une marque déposée par Microsoft U.S.A.

● black

EDDY II OU CREATIVE GRAPHICS...

"tout le monde, il est artiste"

Créateur : HAL
 Pour : JE/EN/AD
 Jaquette : ★★ ★
 Notice : ★★ ★★
 Affichage : ★★ ★★ ★★
 Utilisation : ★★ ★★ ★★
 Rapport Qualité/Prix : ★★ ★★
 Intérêt : ★★ ★★ ★
 Chargement : Fonction F1 (malgré le support cartouche, il faut rappeler le programme)



(9)

Un crayon, des pinceaux, une palette et des tubes de peinture, une gomme, des ciseaux, un tube de colle, une règle, un compas, une équerre, une loupe, un aérographe, une planche de Letraset, des feuilles de calque... «Tout le monde, il est équipé».

Plus de papier gaché, de mine à tailler et de pinceaux à laver ! Uniquement la capacité de pouvoir créer à l'infini tous les dessins et illustration qui vous passent par la tête, avec la précision d'une main de maître. «Tout le monde, il est Artiste». Cela s'appelle du D.A.O., dessin assisté par ordinateur.

Pas besoin d'être programmeur, le logiciel traduit automatiquement vos coups de crayon ou vos touches de pinceau, dans le langage adapté à l'ordinateur.

Eddy II, c'est la simplicité et l'efficacité. Imaginez vous devant votre feuille de dessin, bien centrée sur le plan de travail, la trousse et la boîte à peinture situées tout proche de la main droite (si vous êtes gauché, il est possible de les placer à gauche).

L'écran devient la feuille de papier et l'équipement est représenté par de petits dessins stylisés sur une bande verticale à votre droite. Les dessins insérés dans des fenêtres, sont les différentes fonctions. La bande s'appelle un menu (cf photo 1). Pour saisir chaque outil, il suffit de placer un curseur violet sur la fenêtre correspondante. Le seul instrument pour travailler avec ce logiciel s'appelle le CAT (cf photo 9). Ce nom humoristique, «le chat», fait référence à la souris utilisée par différents ordinateurs professionnels, tel le Macintosh d'Apple. Ce n'est qu'un Track-Ball adapté sur MSX, une boule de commande pivotant sur 360° offrant une grande souplesse et rapidité d'exécution.

Plusieurs menus sont à la disposition de l'artiste (cf groupe photo 2).

Par exemple, sur le menu d'origine, vous disposez des fonctions suivantes : (partie gauche de la photo), dessin de ligne droite, marque de points, dessin d'une courbe, affichage de caractères, coloriage, choix des couleurs, dessin d'un rectangle vide ou coloré, réalisation d'un cercle ou d'un ovale, dessin de quart de cercle, d'une gomme, de l'impression sur listing, déplacement du menu de droite à gauche, changer la couleur de l'écran, changer le crayon-le pinceau-le pointeur, recopier le même dessin, éliminer tous les dessins réalisés, sélectionner la taille et la définition des traits, sauvegarder les images, réviser ou modifier plusieurs éléments dans l'image, stopper le programme. Sur notre photo 2, vous pouvez également visualiser de gauche à droite les menus correspondants à la sélection du trait (8 tailles et 4 définitions différentes), sélection des couleurs (les 16 couleurs d'origine pouvant être étendues à 120 par alternance des lignes), et les différents procédés de sauvegarde des images réalisées.

Une loupe, appelée Zoom dans la notice, permet de visualiser et de travailler le moindre détail : enchaînement des différents points, croisement des traits et des couleurs, etc... Il suffit de placer la pointe du crayon à l'aide d'une mire de repérage sur la partie à grossir et l'effet du zoom est immédiat (grossit d'environ 8 fois la partie repérée) (cf photo 3).

Deux indications très utiles s'affichent en haut et en bas à gauche de l'écran : la capacité de mémoire «Elfe» correspondant à la taille mémoire encore disponible lors de la réalisation de l'image (chaque point, chaque trait prennent une place en mémoire non négligeable) et la définition permise par le logiciel, très satisfaisante pour

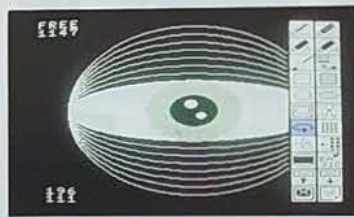
Eddy 2 : 256 x 192 points. Une numérotation des points en verticale et horizontale permet tous les repérages dans l'espace de l'écran, matérialisation de la traditionnelle règle graduée.

Le Menu Révisions (cf photo 4) permet : des «flash back» en mémoire autorisant toute modification et retouche de l'œuvre, la copie répétée d'une portion d'image délimitée au préalable, et l'animation des dessins en les faisant défiler horizontalement à l'écran (fonction Scrolling).

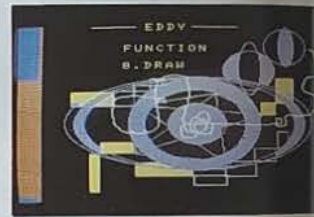
Eddy 2 (commercialisé également sous le titre de Créative graphics par Sony) est un outil puissant de création graphique, le plus complet à ce jour, comparativement à d'autres logiciels du même type pour ordinateurs familiaux. Les créateurs peuvent enfin exprimer par D.A.O., leurs délires et phantasmes artistiques. Les images créées peuvent servir de support et s'insérer dans la conception d'un jeu d'arcades ou d'aventures.

(Les photos 5, 6, 7, et 8 sont des images réalisées avec Eddy 2).

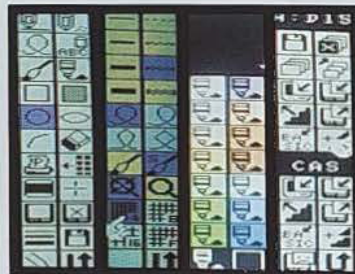
Ivan CHAGALL



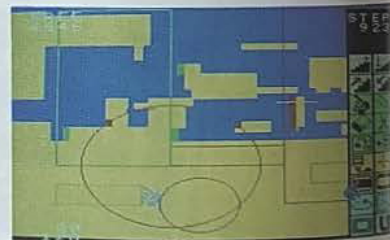
(1)



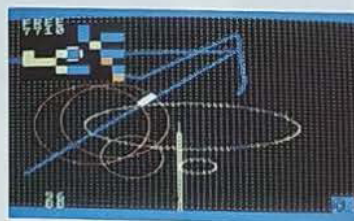
(5)



(2)



(4)



(3)



(6)



(7)



(8)

ACTIVISION

HOME COMPUTER SOFTWARE™

 Disquette

 Cartouche

 Cassette

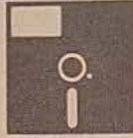
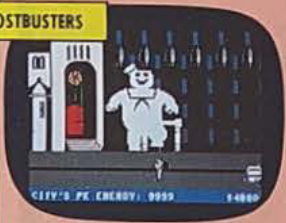
SINCLAIR

COMMODORE C 64

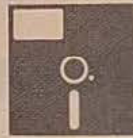
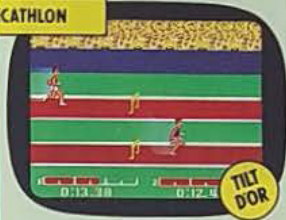
MSX

ATARI

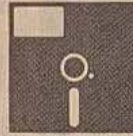
GHOSTBUSTERS



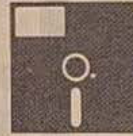
DÉCATHLON



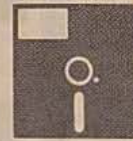
HERO



PITFALL II



DESIGNER'S PENCIL



ON COURT TENNIS



SPACE SHUTTLE



SUPER REPERTOIRE

Un répertoire performant à votre disposition ! Toutes les sociétés : importateurs, éditeurs et associations ayant une activité, des produits ou des projets MSX. Pratique : vous pouvez détacher cette page, et l'insérer dans votre carnet d'adresses personnel.

SOCIETES	MARQUES & MODELES	ADRESSES	TELEPHONE	ACTIVITES	AUTRES ACT. & PRODUITS
A — MICRO-ORDINATEURS, PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES (LOGICIELS EN COMPLEMENT)					
Bisset SA	SALORA	22, Quai de la Loire 75019 Paris	(1) 607.06.03	Importateur	BST, SALORA Télé, Hifi, Vidéo
Canon France	Canon V-20	Centre d'affaires Paris-Nord 93154 Le Blanc Mesnil cedex	(1) 865.42.23	Importateur Filiale	X07, calculatrices photocopieurs
CLJ Industries	Elehobby Robot movit 2	10, place de la Bastille 75011 Paris	(1) 287.78.54	Importateur Fabricant	Logiciels MSX jeu d'échecs élect.
Emka Systemes	Yamaha YIS 503	50, avenue Wagram 75017 Paris	(1) 763.06.69	Importateur	non
I.T.M.C.	Yeno DPC 64	86-108, rue Louis Roche 92230 Gennevilliers	(1) 798.00.57	Importateur	Jouets, micros, Sega
Lutec France	Interface yam. UCN01	58, rue de Rome 75008 Paris	(1) 522.92.90	Importateur	Logiciels ASCII, magasin
M.D.F.	Pioneer PS-7 Palcom	10, rue des Minimes 92270 Bois-Colombes	(1) 784.74.47	Importateur	Hifi, Vidéo Autoradios
N.A.V.S	Toshiba HX-10 Pasopia	Z.A. de Coutabœuf BP 62 91942 Les Ulis cedex	(6) 907.72.76	Importateur	Télé, Hifi, Vidéo
Olympia France SA	Olympia PHC 28	10, avenue Réaumur, B.P. 209 92142 Clamart cedex	(1) 630.21.42	Importateur Fabricant	Machines à écrire Calculatrices
Philips	Philips, série VG8000 à venir	50, avenue Montaigne 75380 Paris cedex 10	(1) 256.88.00	Fabricant	Télé, Hifi Vidéo, micros
Segimex	Yashica YC-64	140, boulevard Haussman 75008 Paris	(1) 562.03.30	Importateur	Objet publici., magasin
Seiga	Mitsubishi ML-M80II	Senia 530 94577 Rungis cedex	(1) 687.82.40	Importateur	Télé, Hifi, Vidéo
Serepe	Spectravideo SVI-728	103-115, rue Charles-Michels 93200 ZAC de Saint-Denis	(1) 243.35.22	Importateur	Télé, Hifi Vidéo, micros
S.F.C.E.	Sanyo PHC-28	8, avenue Léon Harmel 92160 Antony	(1) 666.21.62	Importateur	Micros, calculatrices Caisses enregistreuses
Sony France	Sony Hit Bit HB 75	33 bis, rue Madame de Sanzillon 92110 Clichy	(1) 739.32.06	Importateur Fabricant	Télé, Hifi Vidéo, micros

B — LOGICIELS ET LIVRES

+ Les sociétés citées dans le tableau ci-dessus commercialisant également des logiciels : Canon France, CLJ Industries, I.T.M.C., Lutec France, S.F.C.E. et Sony

A.R.G. Informatique	Cobra soft	5, avenue Monnot 71100 Chalon-sur-Saône	(85) 41.63.00	Editeur Concepteur	Logiciels divers
Electron	Electron software	117, avenue de Villiers 75017 Paris	(1) 766.11.77	Editeur Importateur	Magasin
Infogrames	Infogrames	79, rue Hippolyte Kahn 69100 Villeurbanne	(7) 803.18.46	Editeur Concepteur	Logiciels divers
Innelec	No man's land	110 bis, av. du Général-Leclerc 93506 Pantin cedex	(1) 840.24.31	Editeur Importateur	Logiciels divers
Loriciels	Loriciels	160, rue Legendre 75017 Paris	(1) 627.43.59	Editeur Concepteur	Logiciels divers
Maubert électronique	Hal et Konami	49, boulevard Saint Germain 75005 Paris	(1) 329.35.85	Importateur Distributeur	Accessoires magasin
Microsoft	Microsoft créat. MSX	n° 519 Local Québec 91946 Les Ulis cedex	(6) 446.61.36	Importateur Concepteur	Logiciels utilitaires OEM
Monaco computing Corporation	Bubble bus soft Lotlorten	31, avenue Princesse Grace 98000 Monaco	(93) 25.31.86 (93) 30.34.59	Importateur Distributeur	Logiciels Datasoft Magasins, V.P.C.
P.S.I. Editions	P.S.I.	5, place du Colonel-Fabien 75491 Paris cedex 10	(1) 240.22.01	Editeur Livres	Presse
R.C.A.	Activision	9, av. de la Croix Boisselière 91420 Morangis	(6) 934.20.50	Distributeur	Soft Vidéo, disques
Sprites	Sprites	23, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret	(1) 270.41.92	Editeur Concepteur	Logiciels divers
Sybex	Sybex	6-8, impasse du Curé 75881 Paris cedex 18	(1) 203.95.95	Editeur livres	Livres divers Informatique
Vifi-Nathan	Vifi-Nathan Infogrames	21, boulevard Poissonnière 75002 Paris	(1) 221.41.41	Editeur Distributeur	Logiciels divers Livres

ASSOCIATIONS ET CLUBS

NOM DE L'ASSOCIATION	NOM DU PRESIDENT ou du responsable	ADRESSE	TELEPHONE	PAYS
Groupe des utilisateur MSX	Daniel Ravez	12, rue Dupetit Thouars 75003 Paris	(1) 887.61.53	FRANCE
Réseau MSX	Patrick Wibaut	30-40, rue du buisson, entrée G 59800 Lille	(20) 55.73.70	FRANCE
Réseau MSX centre Bruxelles	Marc Lints	13-15, rue du Grand Veneur 1170 Bruxelles	02/672.89.63	BELGIQUE
Club spectravideo Bondwell	Christian Crépin	92, Cours de Vincennes 75012 Paris		FRANCE

* Pour téléphoner de FRANCE en BELGIQUE, faire le 19.32 et enlever le 1^{er} zéro du numéro de téléphone belge.

NOTRE REPERTOIRE BOUTIQUES

Où trouver ordinateurs, périphériques, livres, logiciels MSX et formation dans votre ville,

Départ.	Nom-adresses-téléphone	Marques des ordinateurs MSX distribués	Soft.	Périph.	Livres	Formation	activités
28	Librairie Legué - Tél. (37) 21.17.17 10, rue Noël Ballay 28000 Chartres	CANON	*	*	*		librairie-disquaire hifi-védo
69	Comptoir Informatique - Tél. (7) 838.32.97 11, rue Grolée 69002 Lyon	SANYO - YAMAHA	*	*	*	*	boutique ordinateurs domestiques
71	Micros et Robots - Tél. (85) 93.34.82 21, rue Fructidor 71100 Chalon-s-Saône	SANYO - YAMAHA	*	*	*		boutique ordinateurs domestiques
75	Vidéoshop - Tél. (1) 296.93.95 50, rue de Richelieu 75001 Paris	SANYO - YAMAHA - CANON	*	*	*	*	boutique ordinateurs domestiques
75	La règle à calcul - Tél. (1) 325.68.88 67, boulevard St Germain 75005 Paris	YAMAHA - YASHICA	*	*			
75	Maubert Electronic - Tél. (1) 329.40.04 49, boulevard St Germain 75005 Paris	CANON - SANYO	*	*			calculatrices, ordinateurs de poche
75	FNAC Montparnasse - Tél. (1) 544.39.12 136, rue de Rennes 75006 Paris	CANON - YAMAHA YASHICA - YENO	*	*	*		grande surface multi-spécialisée
75	Asphodel - Tél. (1) 522.14.37 80, rue de Rome 75008 Paris	SANYO - YAMAHA	*				boutique ordinateurs
75	Lutec France - Tél. (1) 522.92.90 58, rue de Rome 75008 Paris	YAMAHA - CANON - TOSHIBA YASHICA - SANYO - YENO	*	*	*	*	boutique ordinateurs domestiques-réparations
75	Multistore Hachette Opéra - Tél. (1) 265.83.52 6, boulevard des Capucines 75009 Paris	SANYO - YASHIMA YENO - YAMAHA	*	*	*		micro-védo-gadgets librairie, etc...
75	Ille - Tél. (1) 201.94.68 86, boulevard Magenta 75010 Paris	YENO - YASHICA	*	*			ordinateurs profes. hifi-védo
75	Coconut - Tél. (1) 355.63.00 13, boulevard Voltaire 75011 Paris		*	*	*		boutique ordinateurs domest. spécialisée logiciels
75	Videotroc - Tél. (1) 342.18.54 89 bis, rue de Charenton 75012 Paris	CANON	*	*	*		boutique ordinateurs domest. (dépot, vente matériel)
75	Run Informatique - Tél. (1) 581.51.44 62, rue Gérard 75013 Paris	YASHICA	*				boutique ordinateurs domestiques
75	Electron - Tél. (1) 541.41.63 163, avenue du Maine 75015 Paris	CANON - YAMAHA	*	*			boutique ordinateurs domestiques
75	Jeu électronique - Tél. (1) 874.43.20 35, rue Saint-Lazare 75019 Paris	CANON - SPECTRAVIDEO	*	*	*		boutique de jeux et micros
80	Club du Micro - Tél. (22) 92.33.85 2, rue Henry IV 80000 Amiens	SANYO	*	*			boutique ordinateurs domestiques - V.P.C.

REVENDEURS MSX, vous êtes plus de 600 en France !

Faites vous connaître auprès de notre rédaction afin d'être présent dans notre répertoire boutique, en nous faisant parvenir un courrier comportant les renseignements présents dans chaque colonne.

Correspondances

Standard MSX souhaite développer une rubrique courrier du lecteur.

Notre équipe répondra à toutes vos questions : techniques, logiciels, matériel, bidouilles, adresses, programmation, etc.

COMMENT NOUS ECRIRE ?

C'est très simple, il suffit de préciser le motif de votre courrier sur l'enveloppe, comme suit :

MIEVA PRESSE, Standard MSX-Correspondances, 15 rue d'Astorg 75008 Paris

Différents types de motifs : CORRESPONDANCE pour courriers du lecteur - LISTINGS pour vos envois de programmes - ANNONCES pour vos petites annonces - SONDAGE pour nos questionnaires de sondages - ABONNEMENT pour votre commande d'abonnement - BOUTIQUES pour répondre à notre répertoire boutiques.



PETITES ANNONCES

VENTES, ACHATS, ECHANGES, CREATIONS DE CLUB, COMMUNIQUE (non commerciaux). Envoyez nous vos petites annonces, leurs insertions sont gratuites.

ANNONCES MSX

— Cherche des possesseurs de MSX pour échanges de programmes ou création d'un club. Répondez vite et nombreux S.V.P. Merci d'avance. Noël GILLOAS, 6 avenue Marx-Dormoy 13560 Senas

— MSXiens à vos stylos, recherche programmes, Merci (réponse assurée). Grégory HEN, 1026 Domaine de la Salle, 13320 Bouc-Bel-Air.

— Désire fonder un club spécial MSX dans les environs de Marseille pour échange d'idées et de logiciels. Nicolas DANISE, 3 rue Clary, 13003 Marseille. Tél. (16) 62.36.43

— Si vous possédez un MSX et habitez Marseille, nous formons une petite association pour échanges de programmes... Eric ELKABACH PUIG, 31, rue Auphan 13003 Marseille.

— Vends Spectravédo SV 318 + magnéto + super Exp. + carte Centronic + câble + livres + imprim. MCP 40 et cherche programmes MSX pour SANYO PHC 28 S 64 K. Ecrire P. PAVAN, B.P. 1995, 25020 Besançon cedex.

— Cherche contacts utilisateurs MSX. Joindre S. PIQUET, 82 rue du Bois-Hardy, 44100 Nantes. Tél. (40) 43.22.00

— Recherche possesseurs de MSX pour former un club : échange et créations de jeux et de programmes, si possible dans la région parisienne. Ariel MALKA, 9, villa d'Este, apt 2085, Paris cedex 13. Tél. 583.96.14.

— Si tu bats tes scores, bravo ! Vectex : Flipper Pinball : 884 815 ; Webwarb : 3 837 319 ; Humanoïdes : PHC 28 SMSX ; Sanxo : Golf : +11, +18, +26. Vincent PLANCHON, 47, rue Nollet, 75017 Paris. Tél. (1) 627.07.160.

— Achète CBM 64, MSX, Spectrum, QL, mais surtout Apple 2e, 2, 2c. Vends Segal-Yeno SC 3000 + 3 cartouches +

lecteur de K7 + Joystick + Basic + manuel + prgs : 2090 F. Richard BURY, 34, avenue Gambetta 75020 Paris. Tél. 366.58.13.

— Vends Yeno DPC 64 MSX (sous garantie, acheté le 18.12.84) très peu servi + cordons magnéto et Péritel : 2900 Frs. Contactez M. KENPHILA au Tél. (1) 207.94.90.

— Cherche personne programmant en MSX, en vue de réaliser des logiciels. Ecrire à C. BONNAL, 11 bis, rue du Colisée 75008 Paris.

— Ingénieur inf. cherche spécif. MSX + traduct. danois ou hollandais + personnes intéressées par achat C sur CPC 64, MSX, Memotech, M2700, Newbrain, CP/M, Spectrum. Tél. au (6) 943.40.99 (ap. 18 h.).

— MSX : Cherche contacts pour échange programmes et astuces. Joindre H. CHARLE, 1, rue Paul-Demange 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. 976.46.84.

— Echange programmes MSX. Contactez Eric FRANKENBERG, 22 rue du Thuret, 80132 Drucat. Tél. (22) 24.24.59.

— Echange programmes MSX K7 ou ach. J.-P. GUILLE, 2, rue F.-Lepelletier, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. (1) 544.84.96 de 18 h. à 20 h.30.

— Echange K7 MSX (Hyper Olympic I) contre toutes cartouches (Time Pilot, High Wat Star...) ou contre 2 K7 sauf River Raid. Sébastien BARBIER, 22, rue de l'Archevêché, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. 368.78.91.

— MSX : Cherche personnes intéressées pour échanges programmes, idées, créations club réseau. Contactez P.-H. JACQUES, 10 avenue W.-Grisard, 49300 Chaudfontaine - Belgique.

Envoyez vos Petites Annonces à : MIEVA PRESSE, Standard MSX-Annonces, 15, rue d'Astorg, 75008 Paris. Standard MSX se réserve le droit de censurer toute annonce qu'il ne jugerait pas conforme.

SONDAGE STANDARD MSX

GAGNEZ 5 ou 2 CARTOUCHES MSX KONAMI

de votre choix en nous retournant notre questionnaire de sondage correctement rempli.
En effet un tirage au sort sera effectué sur deux questionnaires, le premier pourra choisir gratuitement 5 cartouches de jeux KONAMI, le deuxième tiré pourra choisir 2 cartouches de jeux KONAMI sur les titres suivants :

KONAMI'S TENNIS, CIRCUS CHARLIE, COMIC BAKERY, SUPER COBRA, ENTARTIC ADVENTURE, ATHLETIC LAND, MONKEY ACADEMY, TIME PILOT, HYPER SPORTS 1 ou 2, TRACK&FIELD 1 ou 2 et YIE AR KUNG-FU.

Date limite d'envoi : 25 juin 1985,
le cachet de la poste faisant foi.

A renvoyer à : SONDAGE STANDARD MSX :
MIEVA PRESSE 15, rue d'Astorg 75008 PARIS

Ce sondage nous permettra de réaliser avec plus de précision le magazine que vous souhaitez, votre participation est indispensable afin d'être toujours plus près de nos lecteurs.

NOM	PRENOM	COMBIEN DE LOGICIELS SOUHAITEZ VOUS ACQUERIR EN UNE ANNEE :
ADRESSE N°	RUE	QUEL BUDGET ATTRIBUEZ VOUS A VOTRE EQUIPEMENT INFORMATIQUE : environ : Frs par an soit % de mon budget loisir.
VILLE	CODE POSTAL	POUR QUEL TYPE D'ACTIVITE AVEZ VOUS CHOISI UN ORDINATEUR MSX : JEU <input type="checkbox"/> EDUCATIF <input type="checkbox"/> UTILITAIRE <input type="checkbox"/>
PAYS	PROFESSION	AGE
PROFESSION	AGE	SEXE
NIVEAU D'ETUDES	ETES-VOUS PLEINEMENT SATISFAIT DE VOTRE CHOIX :	
EQUIPEMENT EN GENERAL (HIFI, VIDEO, ORDINATEUR, etc)	COMMENTAIRES :	
VOTRE EQUIPEMENT MSX : UNITE CENTRALE :	(Précisez les marques et types de votre équipement MSX, pour les futurs acquéreurs indiquez également les modèles de votre choix).	
PERIPHERIQUES (imprimante, lecteurs disquettes-cassettes, crayon optique, etc) :		
COMBIEN DE LOGICIELS : JEUX :		
EDUCATIFS :	UTILITAIRES :	
QUEL TYPE DE LOGICIEL PREFEREZ VOUS UTILISER		

VOTRE AVIS POUR LES PROCHAINS NUMEROS DE STANDARD MSX

	inutile	intéressant	indispensable		inutile	intéressant	indispensable
SUPER REPERTOIRE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	INITIATION AU BASIC MSX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
REPERTOIRE BOUTIQUE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	INITIATION A L'ASSEMBLEUR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PETITES ANNONCES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	AUTRES INITIATIONS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RUBRIQUE DE LIAISON UTILISATEURS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	RUBRIQUE TRES TECHNIQUE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RUBRIQUE DES CLUBS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	REPORTAGES :			
MSX PRATIQUE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Régionaux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LISTINGS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sur la fabrication	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CONCOURS PROGRAMMEURS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sur les Editeurs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
HARD MAGAZINE :				Divers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mise à jour du tableau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	APPLICATIONS PROFESSIONNELLES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
test de chaque machine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	CONCOURS DE PERFORMANCES SUR LES JEUX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test des périphériques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	BANDES DESSINEES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SOFT MAGAZINE :				SUJETS HORS MSX DIVERS :			
Mise à jour du tableau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Vidéo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logiciels à la loupe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Musique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Flash logiciels	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Photo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RUBRIQUE LITTERAIRE MSX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Autres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				AUTRES SUGGESTIONS :			

* Afin de participer au tirage au sort, chaque question ou case doit être complétée.

A l'occasion du Sicob Printemps
et du lancement de Standard MSX,

profitez de conditions exceptionnelles
d'abonnement !

Vous recevrez gratuitement 2 logiciels MSX
Offre limitée dans le temps

**ABONNEZ-VOUS
A
STANDARD
MSX**

**SAVEZ-VOUS POURQUOI
JE M'ABONNE
A STANDARD MSX ?**

OUI ! Pour plusieurs raisons :

Standard MSX est le seul magazine qui me dit tout sur mon micro-ordinateur, il est son compagnon fidèle, et il nous informe tous les deux des dernières actualités, des nouveaux logiciels, des nouveaux périphériques et accessoires.

Standard MSX teste, explore, explique. Tous mes problèmes d'utilisateur seront enfin résolus, je peux lui écrire, lui poser des questions, il me répondra dans sa rubrique correspondance. Mon ordinateur et moi ne sommes plus isolés. Je peux aussi connaître d'autres utilisateurs et participer à des concours.

Pas à pas, Standard MSX suit mon évolution, il s'adapte à moi et je m'adapte à ses connaissances. Grâce à lui, je saurais exploiter au maximum les capacités de mon matériel.

Standard MSX, c'est une invitation dans le monde merveilleux et magique de l'informatique, et si aujourd'hui je n'ai pas encore de micro-ordinateur, en m'abonnant je suis sûr de pouvoir détenir le jour «J», toute la magie nécessaire à la meilleure utilisation de mon futur ordinateur.

Je m'abonne pour ne manquer aucun numéro.

Je m'abonne pour recevoir mon magazine préféré à la maison, et ne plus devoir courir à sa recherche.

Je m'abonne parce qu'INCROYABLE, mais vrai : il m'est offert gratuitement 2 LOGICIELS DE JEUX MSX

Est-ce possible ? OUI, c'est STANDARD MSX...

Vite, je m'empresse de poster mon bulletin.



CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT
EST LIMITEE DANS LE TEMPS.

Les abonnés qui nous auront fait parvenir leur bulletin et règlement avant le 25 juin 1985 (le cachet de la poste faisant foi), recevront 2 logiciels de jeu MSX gratuits simultanément à réception du numéro 2 de Standard MSX.

L'un des logiciels s'appelle VACUUMANIA (PSS), l'autre « ? » sera notre cadeau surprise.

BULLETIN D'ABONNEMENT :

Prière de détacher la page entière (et de remplir notre questionnaire de sondage afin de participer à notre tirage au sort). Joignez votre règlement à l'ordre de MIEVA PRESSE et retournez l'ensemble à :

MIEVA PRESSE, Standard MSX-Abonnement, 15, rue d'Astorg 75008 Paris

je désire m'abonner à Standard MSX pour 6 numéros
(1 an en périodicité bimestrielle) au prix de :

- 168 F pour la France
 210 F pour l'Etranger (avion nous consulter)

Je vous adresse ci-joint mon règlement par :

- Chèque bancaire
 Chèque postal
 Mandat

NOM PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL [] [] [] [] [] [] VILLE

PAYS

Date et signature :

BOMBERMAN

Graphisme : ★
 Son : ★
 Action/Stratégie : ★★★★★★
 Difficulté : ★★
 Intérêt : ★★



Malgré un graphisme très pauvre, Bomberman est un jeu intéressant. L'histoire est sans originalité, Bomberman doit chercher des trésors dans un labyrinthe étendu sur plusieurs tableaux dont les murs sont construits en briquettes rouges, mais l'action est amusante et prenante tout au long des parties. Votre équipement est constitué de bombes que vous pouvez faire exploser à tout endroit de votre choix. Attention, une fois la bombe amorcée vous ne disposez que de 3 secondes pour vous éloigner à une distance suffisante. Elles vous serviront à détruire les murs pour trouver les trésors recherchés et à découvrir les entrées des couloirs secrets. Vous pouvez aussi vous en servir pour détruire les ignobles créatures qui peuplent ce labyrinthe, et vous obtiendrez un honorable bonus, mais en contre partie leur mort donnera lieu à de multiples naissances de ces bêtes odieuses. Le clavier est beaucoup plus pratique que le joystick pour Bomberman.

PITFALL II

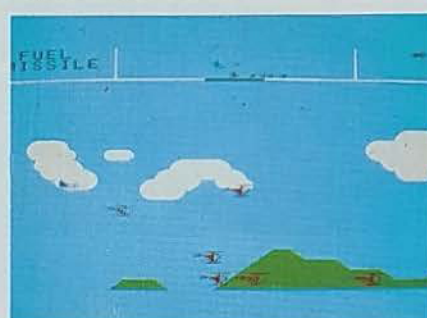
Graphisme : ★★★
 Son : ★★
 Action/Stratégie : ★★★★★★/★★★★
 Difficulté : ★★★
 Intérêt : ★★★



Pitfall Harry part à la recherche des trésors cachés sous terre, où il traversera d'innombrables grottes. Aucun équipement spécial n'est prévu pour cette expédition. Il devra éviter les araignées, les scorpions blancs, les chauves-souris, les crapauds vénéneux et les serpents aquatiques des fleuves souterrains. Il ramassera divers lingots d'or sur son chemin, mais cherchera avant tout, le diamant Raj, le rat préhistorique, le chat Quicklaw et la belle Rhonda, saine et sauve. Cette randonnée obscure comblera les passionnés de spéléologie. Elle se terminera au score parfait de 199 000 points, bon courage...

TIME BANDIT

Graphisme : ★★
 Son : ★★
 Action/Stratégie : ★★★★★★/★
 Difficulté : ★★★★★
 Intérêt : ★★★★★



Pilotant le dernier modèle des avions de chasse, vous aurez un rude combat à mener contre des hélicoptères, des biplans, des zeppelins et toutes machines volantes de notre siècle. Le but du jeu est de détruire tous ces ennemis pour protéger un convoi de trois camions en arrière-garde qui transportent de précieuses réserves de munitions. Vous disposerez d'un écran radar de grande précision pour localiser dans le ciel et sur terre tous les éléments mobiles, et d'un avion de ravitaillement en Kérosène pour recourir aux éventuelles pannes de carburant. Attention vous survolerez un paysage très montagneux, et il est formellement déconseillé de s'approcher des reliefs trop aigus. Un graphisme dépouillé mais très efficace, avec un éclatement impressionnant des cibles détruites, style Vectrex pour les connaisseurs.

KONAMI'S TENNIS

Graphisme : ★★★★★
 Son : ★★
 Action/Stratégie : ★★★★★★/★★★★
 Difficulté : ★★
 Intérêt : ★★★★★



Le tennis est un thème classique du logiciel de jeu. Konami nous propose une adaptation de qualité pour MSX, comprenant différentes variantes : un joueur contre l'ordinateur, deux joueurs, l'un contre l'autre, et un double, deux joueurs formant équipe contre l'ordinateur. On peut aussi sélectionner trois niveaux de difficulté. Une partie se joue en trois sets. On a le plaisir de retrouver toutes les finesses du tennis : lob, passing shot, smash et service percutant. Les commentaires de l'arbitre s'affichent à l'écran, «net», «out», «in», «deuce», et les points sont comptés en 15, 30 et 40.

Les concepteurs du jeu ont travaillé les moindres détails, ainsi il vous est même possible de faire des services nets, et des smashes out. Afin de se sentir dans l'atmosphère des grands matchs de tennis, le public ne manquera pas d'applaudir à chaque point gagné. Ne perdez pas le moral, car ce public est totalement impartial.

TURBOAT

Graphisme : ★★
 Son : ★★
 Action/Stratégie : ★/★★★★★
 Difficulté : ★★
 Intérêt : ★★



Ne cherchez plus, Turboat n'est qu'un aéroglisseur qui tente avec difficulté de remonter le fleuve contre-courant. Il est sans cesse agressé par des navires ennemis croisant dans le sens opposé selon le cours des eaux. Obus, torpilles et mines sont les principaux périls de cette croisière de la mort. Vous trouverez trois niveaux de difficulté, le dernier est un lac, qui sous l'apparence de ses eaux tranquilles, cache de multiples pièges...

Le manche du joystick permet de choisir les orientations de l'aéroglisseur, le bouton de tir sert à doser les accélérations.

Ce jeu n'apporte aucune innovation, la difficulté de gagner et la grande rapidité de l'action en font tout son intérêt. Il se joue à un ou deux joueurs et possède trois niveaux de difficultés.

PICTURE PUZZLE

Graphisme : ★★
 Son : ★
 Action/Stratégie : ★★/★★★★★
 Difficulté : ★★
 Intérêt : ★★

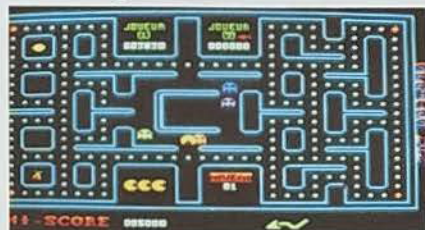


Picture Puzzle n'est pas un simple puzzle, c'est un véritable casse tête «japonais». Il faut d'abord choisir l'image à reconstituer. Le plus simple est un tableau de 16 chiffres. Les autres, véritable bal masqué, représentent un cheval, un éléphant, une chatte, une truie et un crocodile, tous habillés de leur plus beau costume. Lors de la reconstitution, vous pouvez demander dans un temps limité l'apparition de l'image originale (un maximum de 5 fois) comme aide mémoire.

Ce puzzle vidéo permet une compétition à deux joueurs, soit sur la même image répétée à l'écran, soit sur deux images différentes. Logique, réflexion, mémoire visuelle et patience sont les règles de ce jeu.

SPRITES MAN

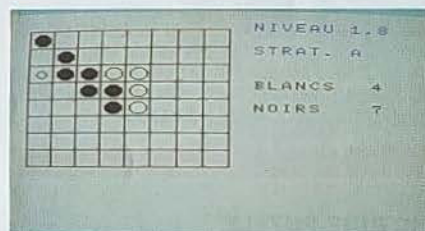
Graphisme : ★★★ Difficulté : ★★
 Son : ★★★ Intérêt : ★★★
 Action/Stratégie : ★★★★★★/★★★★



Sprites Man se veut la copie du célèbre Pac Man. Les couloirs ne sont pas dessinés de la même manière, mais on retrouve toute la logique de la star incontestée des jeux vidéo : une course poursuite d'un sympa petit glouton et de fantômes rigolos au sein d'un labyrinthe. Pac Man a toujours servi de modèle à de nombreux jeux similaires, mais son succès est resté unique.

CHALLENGER

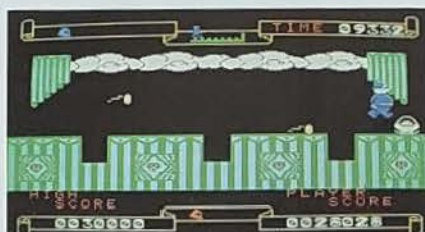
Graphisme : ★★ Difficulté : ★★★
 Son : ★ Intérêt : ★★★
 Action/Stratégie : ★/★★★★★/★★★★



Challenge pour une partie de Reversi. Le Reversi est à l'origine, un jeu de carte espagnole, où celui qui fait le moins de points et le moins de levées gagne la partie. Par exception, le coup qui consiste à faire toutes les levées, fait gagner la partie. Ce jeu de réflexion est écrit 100 % en langage machine, il comporte 12 niveaux, plusieurs stratégies possibles et donne le choix de la langue pour communiquer avec lui : Français ou Anglais. Son algorithme s'inspire des dernières recherches en matière d'intelligence artificielle.

PUNCHY

Graphisme : ★★★ Difficulté : ★★★
 Son : ★★★ Intérêt : ★★
 Action/Stratégie : ★★★★★★/★★★★

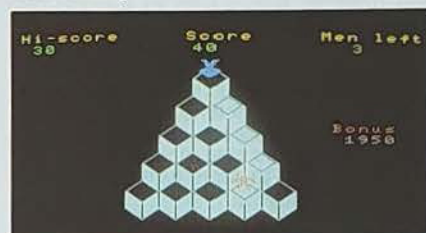


Un affreux lutin du nom de Punch a enlevé la belle Judy. Le brave Bobby, policier de profession, a entendu les appels au secours de la jolie demoiselle et se lance à sa recherche.

Rien de très original dans ce scénario, exceptée la voix cavernueuse de notre héros. Bobby parle : une voix synthétique mais très proche de la réalité. Tout au long de cette aventure, vous retrouverez les traditionnels obstacles des fosses, des bassins à crocodiles, des boules de feu et divers projectiles. Il y a 16 tableaux à effectuer et un score de 100 000 points pour triompher de ce lutin machiavélique. Nous sommes arrivés difficilement au cinquième tableau, où Punch nous pulvérisa d'un coup d'épée. Racontez nous la suite...

HUMPHREY

Graphisme : ★ Difficulté : ★★
 Son : ★ Intérêt : ★★
 Action/Stratégie : ★★★★★★/★★★★



Humphrey est une reprise du célèbre jeu Q-Bert : des cubes empilés forment une pyramide en trois dimensions, et notre personnage doit modifier leur couleur en sautant dessus. De temps en temps, une sorte de bombe élastique rebondit sur les escaliers formés par les cubes et écrase Humphrey. Plusieurs éléments d'animation présents dans Q-Bert sont absents de ce jeu, et le sauteur ne peut se déplacer qu'en diagonale. La coordination des sauts avec la commande par joystick est très mauvaise, nous recommandons l'utilisation du clavier.

BEAMRIDER

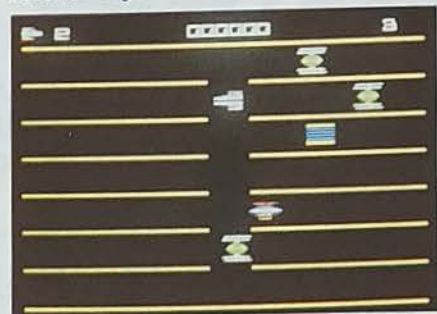
Graphisme : ★★★ Difficulté : ★★
 Son : ★★★ Intérêt : ★★★
 Action/Stratégie : ★★★★★★/★★★★



Une station spatiale, des soucoupes volantes, des torpilles, des lasso de laser, une guerre spatiale foudroyante ! Des faisceaux multicolores, des mines magnétiques en explosion, des bombes, des débris interactifs, un champ de destruction sous un tonnerre de feu et de grondements. Le roi du jeu d'action a mis tous ses talents dans Beamrider, autant dans la beauté du graphisme, dans la rapidité des tirs et surtout dans la diversification des bruitages qui sont très impressionnants.

TURMOIL

Graphisme : ★★ Difficulté : ★★★
 Son : ★★★ Intérêt : ★★★
 Action/Stratégie : ★★★★★★/★★★★



Le plus fou des jeux de tir, créé à l'origine par Sirius en plein cœur de la Silicone Valley et déjà adapté pour différents types d'ordinateur. Turmoil comblera les fans de records. Votre vaisseau équipé de rayons laser se trouve au centre de l'écran et se déplace dans un couloir vertical coupant sept autres couloirs horizontaux. Des projectiles bizarres, araignées électroniques, soucoupes, robots, hamburgers, flèches, cœurs frétilants, tanks, etc... sont projetés dans tous les sens, devant, derrière. Il est indispensable d'aborder les situations dans le bon sens. Certains objets ne sont destructibles que de dos, d'autres une fois touchés s'enfuient en mille morceaux. De temps en temps, une sorte d'étoile se met à clignoter dans un des couloirs, si vous ne la détruisez pas à temps, elle deviendra une véritable balle de tennis percutant à grande vitesse les deux extrémités de l'écran. Un graphisme sobre et précis, des effets sonores soignés, et une action particulièrement efficace. L'utilisation du joystick est conseillé, mais essayez par curiosité le track-ball (Cat), bonjour les dégâts...

CALCUL

Graphisme : ★★★ Difficulté : ★★★
 Son : ★ Intérêt : ★★★★★/JE/EN
 Action/Stratégie : ★★★★★★/★★★★



Train d'enfer, c'est aussi le second titre que l'on pourrait attribuer à ce jeu. Le conducteur de la locomotive est un kamikaze. Rétablir l'équilibre de la voie ferrée n'est pas un travail de forcené pour les champions du calcul mental. Au top player 1, la calculatrice est dans l'armoire, les chiffres dans la tête, le héros dans la locomotive ! Quand la règle frappe le tableau noir, la locomotive est proche du précipice. Un cocktail parfumé d'action, de suspense et d'une multitude de chiffres.

Des logiciels pour une nouvelle génération d'ordinateur.

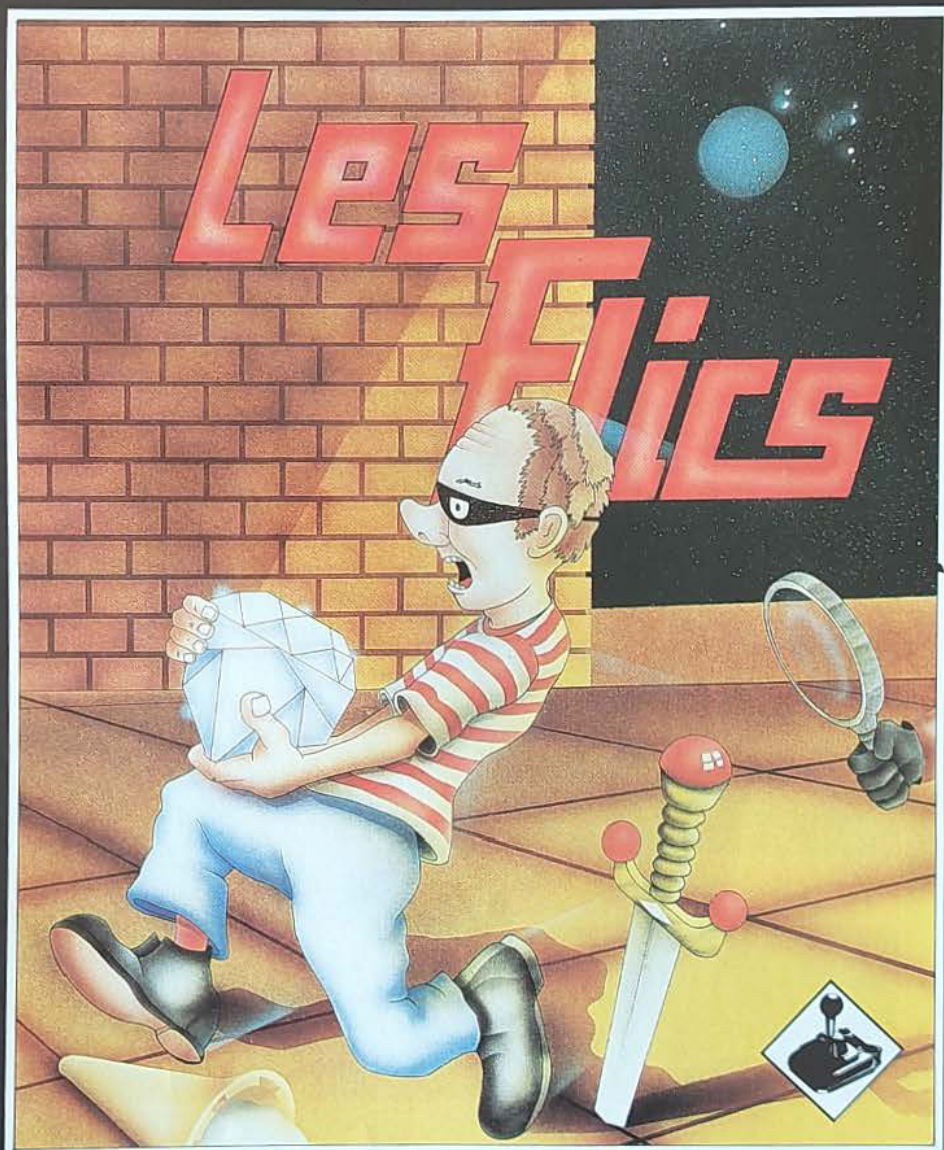
Chercher les MSX Star Games. Des garanties de qualité que seul PSS est capable de vous offrir. Ces jeux sont disponibles chez votre revendeur, SINON, écrivez à notre distributeur
C L J Industries

Pest... ! Viens voir ! tu veux acheter un diamant ? c'est un sacré morceau que je viens de me procurer. Tu veux jeter un coup d'œil ? C'est une bonne affaire à 4 briques mon pote.

Où est-ce que je l'ai trouvé ? Pose pas de questions ! Mais ça m'a demandé beaucoup de boulot. Il faut que tu saches que j'ai dû visiter des banques, des boulangers et même des égoûts pour mettre la main dessus. J'ai bouzillé ma bagnole en évitant les voitures de flics qui me poursuivaient. Tout ce que je veux, c'est m'en débarrasser. Quoi ? vous n'êtes pas intéressés par l'affaire de votre vie ? Là, file à l'anglaise, car il y a un flic qui s'approche de nous.

As-tu la trempe d'un cambrioleur professionnel ? Tu auras besoin de tous tes réflexes (et moyens) pour doubler tous ces messieurs de la police rangés contre toi. Evite les voitures de ronde et rentre dans les bâtiments, évite les flics, les détectives et leur chef fou.

Ramasse les objets quand tu les trouves, mais on te laisse le soin de découvrir leur utilité.



Dagger



Bag



Spanner



Knife & Fork



Key



Money



Disquise



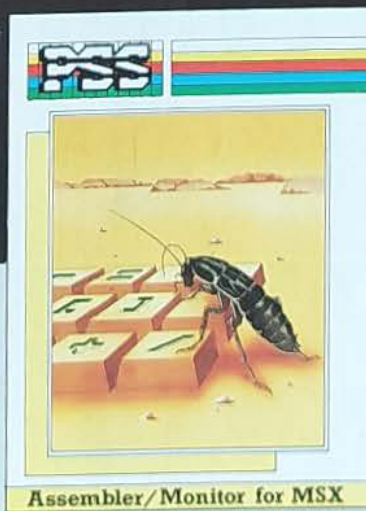
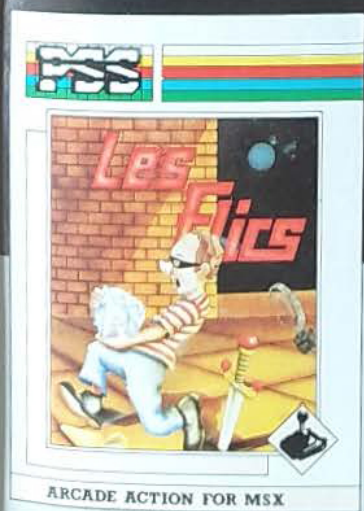
Mask



Diamond

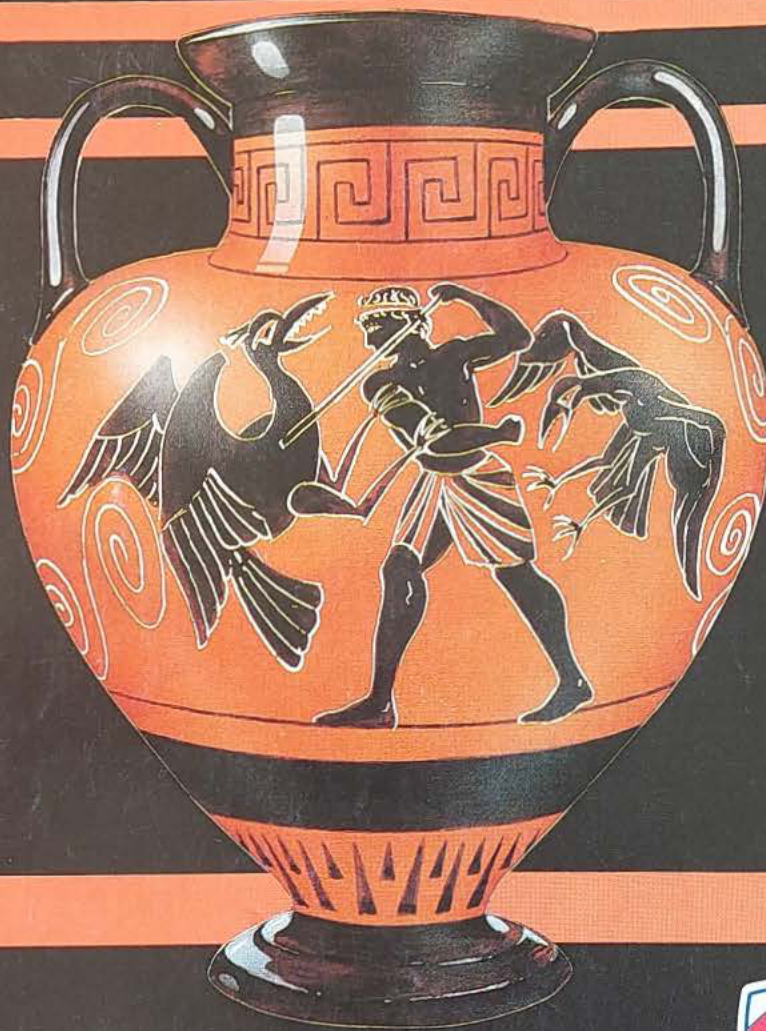


Importateur - distributeur exclusif
C L J Industries
10, place de la Bastille - 75011 Paris
Tél. (1) 287.78.54 - Télex : 231583 F



MYTHOLOGIQUE!

HERCULE



MSX 32K+

Des labyrinthes monstrueux aux oiseaux du Lac Stymphale, retrouvez les lieux héroïques des exploits d'Hercule. Jeux d'arcade 100% langage machine.



MSX 16K+
Objectif : traverser
Obstacle : circulation



MSX 32K+
Traitement de texte
performant qui
transforme votre MSX
en machine à écrire
électronique.



MSX 32K+
Gérez votre compte
grâce à une
visualisation graphique
de vos états bancaires.



MSX 16K+ Une initiation au basic MSX en 4 cassettes et 1 livret de 100 pages.

48

