IIC
IIE
IIGS

10F

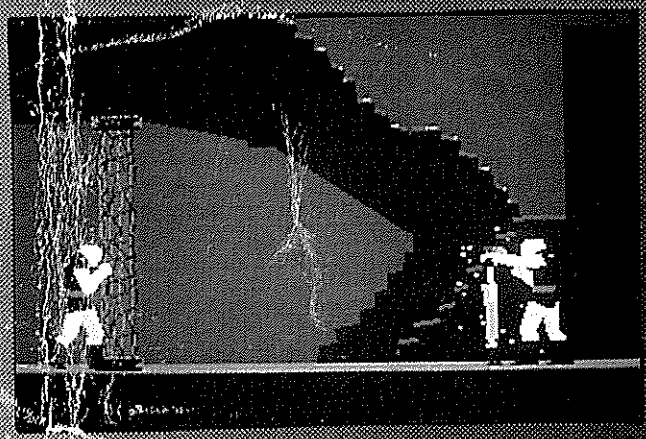
JUIN 93

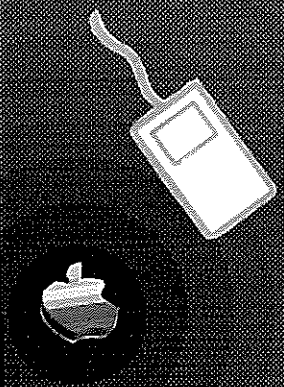
LA POMME ILLUSTREE 11

A.D.N. Azébulon Doume Nibble

PROSEL GS

Solutions : PRINCE OF PERSIA
SPACE ACE et KING QUEST IV





EMPRUNTS ET INTÉRÊTS

INTERVIEW : Paul LAFONTA
TWILIGHT II : Banc d'essai complet
Toutes les productions LANGUES D'OCS

AZÉBULON

SOMMAIRE 11 :

PAGES : **ARTICLES :**

1.....Édito par AZÉBULON

2.....J'ai 8 bits ...par LO44

11.....Les notes de lectures de FOXX

12.....PROSEL sur GS par FOXX

14.....Bulletin d'abonnement (à diffuser largement)

15.....La solution complète de PRINCE OF PERSIA

20.....Banc d'essai de "EMPRUNTS ET INTÉRÊTS

21.....Interview de Paul LAFONTA (tant attendue)

24.....APPLE II the time zone par FOXX (encore lui !?)

25.....LA POMME ILLUSTRÉE ... par NIBBLE

29.....Les vrais programmeurs au travail

30.....Les solutions de SPACE ACE et de KING QUEST IV

31.....Les vrais programmeurs (n'utilisent pas Pascal)

32.....Banc d'essai de TWILIGHT II

36.....Un hebdomadaire en difficulté...

LA POMME ILLUSTRÉE remercie pour leur participation active à ce numéro :

LO44, BOZO, ELRICK, DECKARD, LOGO, STAR42, ENGLISH MAN, FOXX, Paul LAFONTA, NIBBLE, PROF ZAP, KAMEL, notre correcteur orthographique Pierre TAREL.....et GSBACH

Ce numéro à été tiré sur LASERWRITER NTX et distribué à 200 exemplaires.

ÉDITO numéro 11:

Que dire, que dire ? Bof ... Ha ben si, tiens : je suis content.

Nous en sommes à 115 **abonnés** et ça marche bien pour nous merci.

Ce numéro 11 est consacré en majorité à l'**APPLE 11** contrairement aux numéros précédents. Plus d'articles, plus de solutions de jeux pour **11E** et **11c** pour répondre aux demandes de ces utilisateurs. On ne laisse pas tomber le **GS** bien sûr, il a sa dose d'articles z'ossi. Mais nous ferons un effort de temps en temps pour les FANS des 11.

Vous recevrez ce numéro à l'occasion de la réunion annuelle de **BEAUVAIS**. Ceux qui viendront me voir à notre stand pourront retirer cet exemplaire. Aux autres, je leur posterai vite fait. Un compte rendu complet dans le numéro 12.

Plus d'un an déjà que notre ami de toujours, **GSBACH**, nous a quitté. En cet anniversaire, (peut-on parler d'anniversaire ?), ce numéro 11 t'es dédié de nouveau Michel.

Continuez (je ne le répèterai jamais assez) à nous faire parvenir vos articles. Un effort a été fait. Faut pas s'arrêter. La moindre petite ligne nous intéresse. Et puis, si vous avez trop de sous ou si vous voulez nous prouver votre sympathie, envoyez-nous quelques écus, ça fait toujours plaisir. Vous avez la possibilité de nous faire des photocopies "noir et blanc" gratis, des photocopies "couleur" pas chères, vous pouvez nous obtenir des feuilles plastiques pour couverture très peu chères ou gratis, alors faites-nous le savoir. On a besoin de vous...

AZÉBULON from A.D.N.

J'AI 8 BITS MAIS ÇA M'EMPECHE PAS DE MARCHER...!!! hi hi

Par LO44

Slt' les vieux trognons, les bouches du cidre, les dingues de la pomme de reinette... Écartez bien grand vos pépins desséchés, par tant de larmes de désespoir, de ne plus voir un seul article dans un canard informatique causant de votre vieille compagne " mamie IIe ".Cela remonte peut-être au dernier Pom's 50!!! Et encore parlait-il de nous dans ce numéro??? Et bien oui la **POMME ILLUSTRÉE** nous ouvre ses colonnes. De plus elle est venue nous secouer sur le pommier, pour nous décider à venir causer du dernier carré d'users de l'**Apple IIe and IIc**. Alors voilà un article concernant la vie du 8 bits et ces 31 dernières product's...Mais oui il y a encore des développeurs sur le IIe!!! Alors pour allécher les utilisateurs du **IIGS** qui n'ont pas peur d'entrer un 5'25 dans leur grille pain (promis on vous collera pas de boutons!!! et votre Apple ne retombera pas en enfance, la preuve c'est sans risque, le Mac LC possède une carte pour émuler nos programmes...les cons...!!!),les users IIe qui n'ont pas accès au minitel bref les lecteurs de la **P.I.**–Comment mieux parler des dernières productions qu'en laissant s'exprimer leurs auteurs. Je vous livre donc les intros, délires, début de docs, présentations des derniers freeware et shareware du **IIe**...–Pour tout contact concernant ces softs ou autres sur le IIe, joignez moi au **3615 RTEL1** bal **LO44.**

****

À LA RECHERCHE DE KARINE V.3.0 *(jeu de rôle)–BOZO–*

L'illustre cité de **GRISYMAZE** est entre les mains du tyran **ZÉBUS**. Il retient prisonnière la princesse **Karine** dans un endroit caché de la ville. Votre mission consiste à délivrer la Princesse, après avoir anéanti Zébus et toutes ses troupes. Au début de l'aventure, vous devez créer les 4 personnages qui vont constituer votre équipe. Au cours de votre aventure, la fenêtre graphique, située à droite de votre écran, vous montre la route que vous allez parcourir. La cité de Grisymaze est dotée d'une quinzaine d'édifices 5 différents que vous devez, bien entendu, visiter...Lire la suite dans la doc sur le disk...

MURYADEN II *(jeu de role)– (C) 1990-1991 BY ELRIK AND DECKARD.*

Remember: Muryaden II is a SHAREWARE!!–CONCEPTION DE MURYADEN VOLUME 2 by DECKARD— LOGO –Membre clef d'Hackerforce (programmeur, bidouilleur, et déplombeur). Responsable de l'introduction- Conception de windows maker et printer en DHGR, Modification du player ELECTRIC DUET pour insertion anims. Mise sous RDOS type 3- Routine de print DHGR,- Intégration musiques MAX A GAZ,- Smooth scroll DHGR.–ELRIK. Spécialiste des jeux de role "réels" et sur micro .Responsable de toutes les données relatives au monde de Muryaden soit un bon paquet de Kilo octets! Entre autres Caractéristiques du personnage (Création),- Caractéristiques des monstres (et leurs attitudes), Datas armes, armures, potions, objets divers,... (et utilisations contrôles) Conception du système de combat, gestion des marchands. Ecriture doc. –Programmation basic.––**DECKARD** Responsable technique Programmation de tools (éditeur de sprites, de maps,...!)- Création intégrale du monde de Muryaden II (!)- Graphismes (présentation, sprites, cadres,...)- Interface BASIC/LM- Routines de jeux (casino, jeu ombre/lumière,...)- Gestion de la ram aux/banks 1 & 2- Menus,- Animations diverses;Sons.Gestion des déplacements, des rencontres aléatoires. Conception/ écriture de la doc.–Programmation basic et assembleur (surtout!). **DIABOLIK**, Graphiste reconnu. (Auteur de la série à son nom et d'autres disks d'anims).Est passé sur ATARI STE ***(N.D.L.D. Ben le po'v gars !)*** en 1989.- Création originale de sprites divers avec éditeur de DCKD.–SUITE SUR LE DISK...

COMMENT COMMENCER A JOUER ? *by DECKARD*

QUE MOI NON QUE PAS CONNAITRE N'APPLE...–Vous venez de recevoir de votre correspondant favori le jeu **MURYADEN II**. La première chose à faire est d'écrire sur les étiquettes: DISK 1 , DISK 2 DISK 3 – **Face 1** : BOOT **Face 3** : DONJONS . **Face 5** :EXTERIEUR /DONJONS; **Face 2** : PLAYER; **Face 4** : VILLES ; **Face 6** : SCENARIO–DISK 4–**Faces 1 et 2** : MURYADEN II/La Doc Et pour les généreux donateurs:**DISK 5** ;**Faces 1 et 2** : doc complémentaire ;**DISK 6 Face 1**: Update Game en fonction des bugs trouvés–Voici le contenu grosso modo du disk 5:–-GLOSSAIRE (référence des dieux et persos)-LISTE COMPLÈTE DES OBJETS (catégories respectives et détails pour magie)- BARATIN DONJONS (tout ce que vous désirez savoir s'y trouve...)- TOUTES LES CARTES- SAGA MURYADEN (ou l'origine de la création des MURYADENs); VOS QUESTIONS (sur quoi vous avez buté);SCÉNARIO (comment finir le jeu); Le PLAYER est la face qui contient les caractéristiques de votre personnage,l'état du jeu laissé lors de la dernière sauvegarde ainsi que les programmes principaux nécessaires au bon déroulement de MURYADEN II. Pour lancer le jeu, placez votre disquette MURYADEN II dans le lecteur 1, la face de boot vers le haut (!). Puis appuyez simultanément sur les touches CTRL-Pomme ouverte-RESET (!!). Le drive se mettra à tourner (!!!) et la première partie se chargera (Présentation). Si vous voulez sauter l'introduction, appuyez sur ESC dès le boot. Vous aboutirez alors sur la page TEXT contenant l'adresse où vous DEVEZ envoyer vos brouzoufs! (Non, c'est vrai quoi! Faudrait pas qu'on en ait chier pour 3F50!!). Pour passer à la suite,enfoncez la touche <SPACE>. Le menu principal s'affiche alors vous pouvez CRÉER UN PERSONNAGE. ENTRER DANS UN MENU D'UTILITAIRES. COMMENCER UNE PARTIE. POURSUIVRE UNE PARTIE. Le déplacement sur l'option désirée se fait en utilisant les touches définies à cet usage et présentées sur la droite de l'écran. Ce système d'aide a été largement plus exploité dans le premier volet....–SUITE SUR LE DISK...

INTRODUCTION HISTORIQUE *by ELRIK.*

Chers informatomanciens de tous poils, j'ai l'immense privilège de vous présenter la fabuleuse trilogie qui vous sera épargnée WAR OF THE STONE BELTRIK STRIKES BACK– RETURN OF THE SQUATOMANCER-(L'épisode inédit THE WRATH OF BELTRIK ne retracera pas les débuts de votre archimage favori dans l'univers impitoyable êdes nécromants). Bref, BELTRIK n'est pas de retour et il est très content de pourrir dans son donjon. Je précise d'ailleurs que ses disciples, ses neveux, le reste de sa famille et son poisson rouge se sont reconvertis dans le tricotage des porte-jarretelles. De plus sa mort n'a pas été suivie du moindre tremblement de terre ou de la plus petite invasion extraterrestre. En clair, vous n'avez plus eu un adversaire valable à vous mettre sous la dent depuis une éternité et vous vous emmerdez profondément. De plus, vous commencez à ressentir le poids de la virilité éternelle. Rien ne peut plus vous satisfaire du rut le plus bestial aux perversions les plus sophistiquées. Vous avez tout vu, tout fait, tout sauté. La vie est devenue une maédiction pour vous. Heureusement, une puissante sorcière trouva un jour une solution à votre problème. En échange de vos faveurs, elle draina l'énergie de la pierre de beauté puis l'utilisa pour vous téléporter dans une autre dimension. Ainsi libéré de votre fardeau, vous retrouvates immédiatement le goût de vivre ;malheureusement, la population locale, endoctrinée par des prêtres de la loi, se montra particulièrement étroite d'esprit. C'est ainsi qu'après avoir fait des avances à un jeune prêtre du nom d'ERECTUS vous vous êtes retrouvé en cachot sous les chefs d'accusation de Proxénétisme, détournement de mineurs,

voyeurisme, pédophilie, exhibitionisme, sodomie publique aggravée par zoophilie et tapage nocturne, violation de sépultures et fellations nécrophiles.La grande prêtresse de MORDUK, FOUNAX, vous condamna en conséquence à être Roué vif, empalé sur un pieu de mithril rouillé fouetté à mort, écorché, crucifié, éviscéré et emmailloté dans votre tripaille, castré, privé de dessert!!!(**N.D.L.D.** *Ho nooon pas ça !)*. (Les enfoirés!)–Aprés cela, votre corps décapité sera donné aux vautours, en supposant qu'il leur reste quelque chose à bouffer; En attendant l'exécution de la sentence, vous croupissez à TEREBAND où le gardien chef THUK l'équarisseur s'emploie à occuper vos derniers jours de la façon la plus désagréable possible. Votre compagnon de cellule étant paralysé suite aux traitements infligés par le très délicat THUK, il vous confie les rares outils et objets personnels qu'il a pu glaner au cours de ses années d'emprisonnement et vous indique qu'il existe un passage secret dans un des murs du cachot. Méfiance cependant car les couloirs de la prison ne sont peut-être pas uniquement fréquentés par des gardes, les prisonniers ou les malades mentaux. P.S.: Elrik vous avertit solennellement que si vous voyez dans ce jeu le moindre encouragement à l'adoration de divinités sataniques, aux sacrifices humains, aux cérémonies occultes, à l'usage de drogues, au génocide ou à l'écoute de GUY BEART, vous avez bien sûr parfaitement raison! (Ok! Ok! Vous pouvez laisser tomber GUY BEART!)! May ARIOCH be with you...**NOTE DE DCKD:** L'Office Catholique des Moeurs (Section Informatique) a délégué son représentant asiatique SAYNO PORNO auprès du ministre de la Culture pour s'indigner des propos tenus dans ce jeu. Malheureusment, pour des raisons purement techniques, la présence (voulue par l'OCMSI) d'un carré blanc destiné à prévenir que ce logiciel est destiné à un public averti n'a pu être assuré.

TIPS DHGR

volume 1 & 2 HELLFIRE CLUB - DECKARD

Hello!–Hè oui j'avais promis que la prochaine fois que vous me liriez, ce serait dans l'intro d'un nouveau jeu DHGR (ref: boot de MURYADEN II)... comme quoi, il y a toujours des imprévus...La réalisation de ce disk me permet de faire une petite pause dans la création des tools du futur BRAZIL qui s'annonce giga...L'idée de ce soft me trottait dans la tête depuis un bon bout de temps déjà...Elle provenait d'une constatation sur les progs utilisant la double haute résolution. La quasi-totalité de ces disks affiche des écrans figés ou apparaissant suivant un décompactage type EXTASIE. (Le dernier en date que j'ai reçu: LANGUE D'OCS HS 2 spécial MERLIN 16+ par nos collègues RJP et LO44). Il est indéniable que c'est avant tout le contenu du disk qui importe (pour Langue D'ocs HS 2, il n'y a vraiment rien à redire, c'est intéressant et inédit...) mais une présentation avec des fioritures fait toujours plaisir à voir...Même à l'époque du BRAIN TRUST les innovations étaient très rares! Combien de fois nous ont-ils ressorti la routine faisant découvrir l'image bit à bit?? La seule fois à ma connaissance où on peut voir de chouettes scrolls, c'est en bootant des slides show DAZZLE DRAW! Bref, il semblerait que la DHGR ait une très mauvaise réputation et dès que l'on veut faire un intro à base d'images en 16 couleurs, c'est le calme plat... Le plus étonnant, c'est que personne n'a eu l'idée d'entreprendre ce que j'ai réalisé : UTILISER les productions de ce cher QTIPS pour adapter tous un tas de scrolls plus fous les uns que les autres qui n'attendent que notre bon vouloir. Et en plus, la plupart de ces routines sont ultra simples à adapter .Dans ce premier volet, je me suis contenté de modifier les routines qui utilisent uniquement des datas n'apparaissant pas à l'écran. (Au passage si vous trouvez l'utilisation de WTPRINC et WTAUX hérétique, vous pouvez toujours échanger ces switchs par les 2 commutateurs $C054 ET $C055...). Dans le prochain numéro, vous trouverez une multitude de (scrollings classiques ligne à ligne...Je vous laisse pour le moment vous amuser avec ce premier numéro pour nous concocter de belles présentations. J'ai déjà commencé à adapter plusieurs routines qui sortiront dès que j'en aurai un nombre correct. Si de

votre coté vous voulez vous y mettre de manière à ce que l'on produise la suite ensemble, no problem! Les routines inédites sont bien sûr les bienvenues. Have fun, amicalement, **DECKARD.**

RDOS.SYSTEM - DOCUMENTATION -

HELLFIRE CLUB/DECKARD - JANVIER 1992
RDOS.SYSTEM version 2.0 (3 août 1992).
RDOS.DOC version 2.0 (3 août 1992).

Des améliorations corrections sont envisageables. Renseignez-vous pour avoir toujours la dernière version. (Voir contacts en fin de fichier).
Le RDOS.SYSTEM est le dernier né des utilitaires du HELLFIRE CLUB. La programmation de ce logiciel est due à ma décision d'adopter définitivement le PRODOS d'APPLE. (Toutes mes nouvelles productions sortiront donc sous ce système d'exploitation). Jusqu'à présent, j'ai surtout travaillé sous DOS 3.x et RDOS. Ce dernier était adopté systématiquement lorsque j'avais affaire à de longs programmes BASIC. En effet, que ce soit sous DOS 3.x ou PRODOS, le HIMEM: =;$9500 / $9600 est plus que problématique. Le RDOS a toujours apporté une solution, HIMEM: $B100 oblige. C'est avec ce DOS que j'ai sorti la saga MURYADEN et c'est avec lui que la réalisation du soft de BOZO, À LA RECHERCHE DE KARINE a été possible. LOGO a également utilisé ce DOS à plusieurs occasions. Si le RDOS ne vous dit rien, apprenez qu'il a été créé par ROLAND GUSTAFSSON en 1981 suite à la demande de l'éditeur SSI pour ses jeux de rôle et wargames. Il y a donc un bon paquet de softs l'utilisant dont: PHANTASIE I à III, QUESTRON I et II, THE SHARD OF SPRING, DEMON'S WINTER, WAR OF THE LANCE, OVER RUN EUROPE, POOL OF RADIANCE, CHAMPIONS OF KRYNN, WIZARD'S CROWN, THE ETERNAL DAGGER, plus un bon paquet d'autres jeux qui ne me viennent pas à l'esprit dans l'immédiat. La dernière version mise à jour est la v3.3 de 1986. Malgré cet avantage considérable (exit le message OUT OF MEMORY ERROR du DOS 3.3 ou PRODOS!), le RDOS reste isolé: Il n'est pas question de mettre les applications sur disquette 3 pouces 1/2 ni même sur disque dur. Quand on a comme moi des correspondants / amis sur **GS** et sur MAC LC équipés de carte d'émulation, ça devient vite gênant. Le PRODOS reste la seule alternative possible. Compte tenu de la facilité de programmation du MLI (que j'ai 'découvert' il y a une semaine seulement!), il aurait été dommage de se limiter à l'utilisation du BASIC.SYSTEM. Les 2 banks étant utilisés par PRODOS, il fallait que l'interface PRODOS mange moins de mémoire. Ayant l'habitude des structures RDOS, leur adaptation sous PRODOS a été bien sûr mon premier réflexe. J'ai donc réécrit (90%) les commandes fondamentales et voici le résultat. J'ai laissé de coté (du noyau principal) les commandes &AT, &GOTO, &LEN, &D, &S, &NEW et &USR. (Compte tenu de la capacité de stockage des supports que l'on peut utiliser à présent, &Slot et &Drive ne sont plus indispendables - un jeu balaise tenant sur une disquette ou un répertoire du disque dur)....La suite en lisant la doc complète sur le disk.

ROLEMASTER *(tools part I)*

INTRODUCTION DE DECKARD 23.08.1992

Salut les derniers Applemaniacs de la vieille garde APPLE II!
Ben voilà une nouvelle série de programmes (sous Prodos) dont la sortie devrait s'enchainer assez rapidement...Pourquoi ROLEMASTER me direz-vous. Et bien c'est tout simple: une fois que tous les numéros seront sortis, vous aurez tous (je dis bien TOUS) les éléments pour faire vos propres jeux de rôle HGR sans trop avoir à vous prendre la tête. Que diriez-vous des Aventures de PIP II' (c)RJP ou de 'KARINE II' (c)BOZO?; L'an dernier, lorsque le HELLFIRE CLUB avait sorti son jeu de rôle MURYADEN II, j'avais reçu plusieurs messages demandant s'il était possible d'avoir les sources et les tools de ce jeu pour un adaptation **GS** et pour aider ceux qui veulent créer leur propre jeu sans avoir à

tout se taper. Je suis sûr qu'il y a encore plusieurs personnes intéressées par ces sources (n'est-ce pas BOZO, MAGMA et LOGO?). J'ai donc décidé de retravailler un peu la présentation de ces tools/ sources et de vous les filer. (Sympa, non???). Avec bien sûr l'espoir que cela permettra la sortie de nouveaux freewares/sharewares remplaçant le manque de softs commerciaux. Dans ce premier volume, vous trouverez un éditeur de sprites HGR utilisant la souris avec une bibliothèque de sprites totalement giga! (Tout simplement la plus grande existante dans le domaine freeware. Des centaines de sprites triées par catégorie). Un mot sur cet éditeur. Il comprend un programme de sélection de noms, VIEW.SEEKER. Ce dernier utilise une adresse spécifique du prodos 2.0.1.; Si ce prodos ne marche pas sur votre **APPLE II**, et si par contre prodos 1.9 fonctionne, regardez en catalog: il faut utiliser VIEW.SEEKER.1.9. Renommer le VIEW.SEEKER actuel en VIEW.SEEKER.2.1 et le VIEW.SEEKER.1.9 en VIEW.SEEKER. Pour les versions à venir de prodos, regarder le source. L'adresse a modifier est indiquée au début. Vous trouverez les sources dans le répertoire de même nom. J'y ai bien sûr placé une routine d'affichage de sprite au format de cet éditeur. Voici ce que vous trouverez dans les volumes ROLEMASTER suivants (Il faut compter un minimum de 5 disquettes pleines, sources complets compris). En tant qu'outils un programme regroupant des sprites par catégorie (MAKELIB) pour en faire des bibliothèques de référence. Livré avec: les bibliothèques de référence correspondant aux disquettes 5,25p ou disquettes 3,5p de sprites filées avec le présent éditeur. Un programme permettant de se constituer une bibliothèque d'objets de 256 sprites (taille normalisée) à partir de plusieurs bibliothèques de référence, c'est à dire une bibliothèque directement intégrable au jeu. Livré avec les bibliothèques de MURYADEN I et MURYADEN II (extérieur, Téréband, Ilmlokini, Sanctum Anima, Bar-Bzlikana, New-Sodoma, Crypte, Egout, Caverne, Sous sol Lord Brutish, Libéria, Foonglow, Kirgaer, Clitania, Circum Draknir, Cymril) et la tour du château de Lord Brutish). Un éditeur de cartes avec gestion des bordures. Un éditeur de cartes complémentaire avec switch pour saisie des valeurs de cases. Livré avec: les cartes de MURYADEN I et II (pour illustration). Aide à la programmation: une routine d'affichage écran d'une portion de carte (suivant la norme Ultima/Muryaden) utilisant une carte créée avec l'éditeur et une bibliothèque objet. Un programme pour afficher du texte sur l'écran. Ce texte pouvant scroller. Un programme de gestion ombre/lumière pour avoir une vue logique. Exemple: le perso ne voit pas à travers les murs. Les sources complets du jeu Muryaden II (basic et assembleur). Des aides à la programmation (commutation mémoire principale/mémoire auxiliaire, fonctions diverses: musiques, GOTO/GOSUB tag, ...) réponses à vos questions si vous en avez. Pour le fun: la réalisation des premiers sprites de Muryaden II avec take one par feu Diabolik. (Séquences animées). Si j'ai le temps (de finir) Muryaden II version prodos (qui est à moitié fait).

Abientot,
Amicalement, Deckard. Je vous rappelle mon adresse:

Jean-Marc BOUTILLON
18 avenue Lavoisier
92500 RUEIL-MALMAISON
FRANCE

ProREADER

v3.00 1992 LoGo.

Vous êtes en train de lire la documentation qui accompagne la venue au monde du lecteur de fichiers textes (sous le système d'exploitation proDOS. Ce lecteur de fichiers a été programmé pour pouvoir fonctionner sur les Apple // munis de 128ko de mémoire vive. En effet l'utilisation de l'affichage double haute-résolution implique cette taille mémoire.Ce lecteur est une évolution du lecteur programmé en Zbasic par Max Headroom, malheureusement ce dernier lecteur ne fonctionne que sur les **Apple** // dits mis à niveau, dont le microprocesseur est un 65c02. Or, de nombreux utilisateurs n'ont qu'un 6502 dans leur machine (moi aussi à part le **GS**), d'où

m'est venue l'idée de programmer un lecteur de fichiers textes qui fonctionnerait sur les Apple 6502 et 65c02. Le voici... Le lecteur proREADER (c'est son nom de code !!) a de nombreux avantages par rapport à ses concurrents: - Possibilité de lecture de 100 fichiers, - Reconnaissance de 100 faces, - Incorporation d'images dhgr accompagnant les textes, - Quit proDOS 8 normal, - Compatibilité Apple 6502, 65c02, - Relecture du dernier fichier chargé, - Création d'un disque de documentation intégrée, - Lecture de pages de présentation dhgr au départ, - Transfert 5.25 vers 3.5 sans modification, - Utilisation de proDOS... Toutes ces fonctions seront expliquées plus loin...

EXTRAIT DE LA DOC...

APPLETHON LO44 & LOGO.

Le 09.02.1992 Un Dimanche matin, juste avant la descente homme des J.O 92!!! Alors je vais me magner de vous écrire une petite bafouille avant de m'installer face au tube cathodique de ma TV colors!!!; Alors quoi vous dire, si ce n'est que l'on compte sur vous pour nous aider à vous fournir encore quelques news pour faire ronronner, craquer, entendre le doux bruit de la désynchro, le disk qui s'affole, le drive qui fume!!! Attention c'est pas une disquette que tu essayes de lire mais c'est ton croque-monsieur que tu as collé dans ton lecteur!!! Ben cela fait desordre le gruyère fondu avec le bras de lecture!!! m'enfin c'est pas parcequ'on l'appelle vulgairement votre toaster qu'il faut vraiment le prendre pour un grille pain!! Vous êtes pas raisonnable aussi. C'est vrai que l'on peut faire des milliers d'applications mais de la à le convertir en cuisine integrée! Bon je m'emporte dans mes délires, c'est tellement doux de savoir que l'on écrit et que l'on sera lu par des 75Millions d'users (Bon des dizaines si cela vous fait plaisir, j'ai bien le droit de rêver). Et puis cela dépend de vous!!! Alors prenez une petite heure et imprimer la liste de vos contacts sur Apple et investissez dans une boite de disquettes et quelques timbres et envoyez à tous vos contacts ce disk afin qu'il se répande au plus profond des chaumieres françaises et de Patagonie où brille a la lueur d'une bougie un écran de IIe ou IIc relié a une dynamo de vélo...!!

EXTRAIT DE L'INTRO...

FLASH BACK VOL1 et VOL2–

STAR42 1992

Je me présente, certains me connaissent par l'intermédiaire du minitel sur le serveur **RTEL**. J'ai 29 ans et j'habite dans la région de SAINT-ETIENNE. L'informatique je l'ai découvert en 1983 grâce à un copain qui est passionné d'électronique et qui, à l'époque, avait acheté un micro nommé ORIC. Quand un jour, mon pote me fit découvrir les fantastiques possibilités qu'offrait une petite boîte en plastique remplie d'électronique... Je me suis précipité chez moi, j'ai récupéré le plus gros marteau disponible... Et direction ma chambre, pour casser ma tirelire. Après un an et demi de passé avec cette merveilleuse machine, nous décidons mon copain TIDJI et moi-même de faire l'achat de la machine la plus révolutionnaire à l'époque un **APPLE IIe**. En 1984 un Apple vaut une petite fortune.. Et nous prenons la sérieuse décision de faire le casse du siècle pour se procurer notre superbe ordinateur(..enfin presque..hi!!) .Fin 84 nous voilà avec notre cher **APPLE IIe,** et depuis j'y suis resté fidèle.... Ce n'est pas le cas d'APPLE FRANCE qui a laissé tomber les utilisateurs de **IIe,c,GS** comme des vieilles chaussettes... Enfin, ne parlons pas de chose qui fâche....

SUITE INTRO FLASH BACK VOL.1

Salut les gars... et me revoilà pour un volume supplémentaire dans la saga de L'HISTOIRE DE L'INFORMATIQUE ET DE L'**APPLE II**... Après avoir raconté la folle histoire de l'informatique, je vous invite à parcourir l'histoire de notre cher **Apple II**...
Disponible: FLASH BACK volume 1 (histoire de l'informatique)-
FLASH BACK volume 2

(histoire de l'apple II,III et compatibles).
Bientôt - FLASH BACK PUB (pour rire...un tipeu).
Et peut-être FLASH BACK volume 3 (sur l'apple **IIGS** et sur le MAC). Si vous avez des infos, des anecdotes sur l'informatique en général ou sur APPLE, vous pouvez me contacter sur minitel 3615 RTEL ou 3614 RTEL1,RTEL2... bal:**STAR42**.

ADVENTURE SOLVE DISK

THE LONESOME CROIS-TU QUE L'ON VIVE ETERNELLEMENT ? Par CROM !!!

Ce maudit chien de THE LONESOME se décide enfin à éditer ses parchemins concernant les jeux d'aventure. Maudit soit-il, pour avoir attendu si longtemps. Que les Diables et les Démons l'emportent pour ce retard... Mais TOI pauvre mortel qui possède un exemplaire de ce grimoire, prends garde à toi, en évitant de réveiller les forces maléfiques qui sont liées à ce recueil. Pour ce faire, un seul moyen est à ta disposition : copier ce disk puis transmettre la copie à un tiers tout en conservant la diskette originale. Ainsi, le Mal sera transféré vers la disquette copiée, et toi, tu pourras disposer librement de ce programme. Encore un dernier conseil avant de te laisser en paix: chaque parchemin présent sur ce disk est unique. De plus, ils sont protégés par une rune spéciale. La Rune de Protection qui est la mark des DIEUX. Aussi, manipule-les avec soin et sous aucun prétexte, ils ne doivent être modifiés ni détruits. Sinon prépare-toi à tater l'acier de mon épée...par Crom !! Un jour viendra, ou toi, NELLY LA PUCELLE, ma future compagne, tu deviendras ma Princesse des Royaumes Interdits. Et ce jour là, je déposerai mon épée pour l'Eternité à tes pieds...ADVENTURE SOLVE DISK a été réalisé en 40 colonnes pour permettre à tous les possesseurs de ce programme de pouvoir l'utiliser sans le souci de devoir posséder la 80 colonnes. Oh la !! NELLY LA PUCELLE approche-toi donc et viens m'embrasser par CROM !!! Texte retranscrit par THE LONESOME le 17 janvier 1991 tendres pensées à ma bien aimée: NELLY LA PUCELLE alias NELLY B.

ADVENTURE SOLVE DISK II THE WARRIORS OF CHAOS

(THE LONESOME & THE ENGLISH MAN)

An de Grâce 92 . Salut bande de nases, THE LONESOME au clavier, en attendant le bon vouloir de THE ENGLISH MAN... Qu'est-ce que je pourrais bien vous dire ? Que le chien des Fowler a levé la patte sur la jambe de bois du vieux...(dixit Kurdy dans JEREMIAH vol.7). Ou alors,plus sérieusement... Au sommaire de ce fichier introductif, le pourquoi de cette série qui a un air de déjà vu. Également, le récit de la rencontre entre THE LONESOME et THE ENGLISH MAN, et les conséquences que cela entraînera pour le reste du monde .Et tout le reste...(au moment où j'écris ces lignes, j'sais pas trop de quoi je vais bien pouvoir parler; et c'est d'autant plus difficile que je ne peux pas compter sur l'aide de mon second : tel que je le connais, il doit être entrain de cuver son vin. C'est pas toi, **LO44** qui me contredira!!!).Pour commencer, j'vais me plier aux traditionnels remerciements.Ils seront courts car c'est pas le genre des Guerriers Du Chaos (on aurait plutôt tendance à amasser les cadavres de nos ennemis à nos pieds, plutôt que le contraire!). Pêle-mêle, ma gratitude à **DECKARD** pour son Prodoc Reader, et pour sa patience et gentillesse alors que je devais le gonfler avec tous mes messages dans sa Bal. Également, ma sympathie à LO44 co-créateur (avec **THE ENGLISH MAN**, aux dires de ce dernier) de la saga des **LANGUE D'OCS**. Merci à **LOGO** et **THE WHITE MAN** du HackerForce. À **LOGO**, pour avoir bien voulu me copier (sans contrepartie) des semaines durant, des dizaines de disquettes. Merci a **TWM** (et non pas **TEM**) pour m'avoir copié très rapidement (à l'inverse de TEM) des "centaines" de disquettes.Un remerciement tout spécial à **W.COMTE** (de THE PHOENIX CORPORATION) pour la présentation démente qui se trouve sur KNIGHTS

OF LEGEND (l'une des plus belles qu'il m'ait été donnée de voir!!!. Et CROM seul sait si j'en ai vu un max!!!. Il faut vraiment la voir pour comprendre!!!). Et un remerciement tout particulier aux membres de feu THE BRAIN TRUST pour l'ensemble de leur oeuvre. Il m'a fallu du temps pour me rendre compte de la marque indélébile qu'ils ont laissé sur l'Apple II... c'étaient des grands, des très grands. Du même niveau qu'Aldo RESET et Laurent RUEIL du CCB, LE SHADOCK, THE SOFTMAN from CES, etc...Voilà, c'est fini!!!...pas trop long ??? Deux raisons m'ont poussé à faire cette série, alors qu'il en existe déjà, comme ADVENTURE TEACHER, ADVENTURE SOLVER, THE KIT OF ADVENTURE MASTER (pour ce dernier, j'ai jamais vu, seulement entendu!). La première est personnelle. J'ai sur papier un bon nombre de soluces que j'avais glané à gauche à droite, j'ai voulu les réunir sur disk pour qu'il y ait moins de bordel dans mes papiers (un computer ça sert à organiser, pas vrai ??). Chose faite avec le premier volet, que je n'ai jamais diffusé, et que je gardais bien rangé dans mes bacs. Un an plus tard (j'avais prévu de faire la suite dans la foulée (j'avais fait la présentation des 2 numéros simultanément) mais plusieurs problèmes m'ont retardé) je refonds tout le programme (je jette aux oubliettes la première version d'AVENTURE SOLVE DISK II qui était achevée). Entre temps, je fais la connaissance de THE ENGLISH MAN qui tombe par hasard (il a tendance à fouiller là où il ne faut pas!!) sur ADVENTURE SOLVE DISK et je lui montre les divers éléments qui doivent composer le second volet. Aussi sec, il me tient un discours du genre : "Pourquoi tu le diffuserais pas ?" et moi "Tu sais j'fais ça c'est pour mon usage personnel..." sans me laisser finir, de rajouter "C'est pas grave" et moi de continuer "En plus, ça existe déjà..." et à lui de conclure "Tu t'en fous, les productions sont si rares, que ça peut pas faire de mal". Voyant TEM insister à ce point, je cédais, et voici le résultat!!!. La seconde raison réside dans le fait que les solutions que l'on trouve dans les autres disks du genre comportent des erreurs. J'ai voulu y remédier, d'où ce slogan : "ADVENTURESOLVE DISK certifié 100% sans erreur". Parlons un peu d'ADVENTURE SOLVE DISK I & II...

LE DÉLIRE COMPLET DES GUERRIERS DU LANGUE D'OCS *LO44 PRODUCT (92)*

Un des nôtres nous a quittés, en ce jour maudit ou la bêtise humaine a encore frappé sur un terrain de football. Voilà un an que **MICHEL VIVARELLI** alias **GS BACH** grand défenseur de l'**Apple II** et surtout du **GS** est resté sous cette tribune. Les mots ne me viennent pas en regardant ton courrier, mais je te remercie de l'envoi de la doc de Harmonie et te promets sa sortie dans Langue d'ocs 11.Amities et A+.... Laurent

---

Langue d'ocs 10 au soleil...!!!

Hé oui "la dream team" de Langue d'ocs se dore la pilule sur nos plages, ou se grille les mirettes devant l'écran TV branché en permanence sur Canal + vibrant aux performances de nos athlètes.. Du coup la sortie de ce numéro 10 en a pris un coup sur sa date de sortie..!!! Mais il fera la joie de vos drives à la rentrée prochaine, quand votre Apple aura repris la place de vos bouées et autres accessoires de plage... Numéro 10...!!!! plus d'un n'aurait pas parié un kopeck il y a deux ans sur l'avenir de LANGUE D'OCS, alors que sortait le N.10 de ARCHIVES de mon ami Heddie Hawk se pointait le N.1 de Langue d'ocs... Les numéros se sont suivis à une vitesse infernale, présentant maintenant dix numéros plus trois hors série... Un énorme remerciement à tous ceux qui ont contribué à son succès... La liste serait trop longue pour citer tout le monde et j'aurais trop peur d'oublier quelqu'un... Alors je vous laisse les découvrir dans l'ensemble des Langues d'ocs... N'hésitez pas à me demander le numéro manquant de cette série de docs, fidèle à mes premiers engagements des documentations entièrement traduites en Francais, des images DHGR ...etc. Comme indiqué dans Langue d'ocs Hors série 3 nos colonnes

s'ouvrent à cette merveilleuse machine qu'est l'**Apple IIGS**. Avec pour ce **N.10** les documentations de **SIGNATURE GS** et **2088 THE CRYLLAN MISSION** second scénario. Ces docs sont accessibles également sur la version 5.25 **Apple IIe** en **face 3** pour ceux qui veulent jeter un oeil sur les softs **GS**. Sur la version 3.5 je complète le disk avec un fichier QWICKIE avec des scans en 320...

EXTRAIT DE L'INTRO...

Bén la moisson n'est pas si mauvaise que cela. Et boudiou qu'elles sont chouettes et imprégnées de l'esprit Apple toutes ces producs!!! J'espère qu'à la lecture de tous ces délires, vous est revenu en images, tous ces disks que vous avez bootés ces dernières années. Et bien oui le monde du 8 bits n'a pas changé. On se balance toujours de superbes Big Shit et de belles Big Kiss, mais c'est et ce sera toujours cela en Rub APP!!! Si cet article vous a intéressés, alors faites-le nous savoir. Je suis prêt à vous présenter les prochaines productions du IIe!!! Je ne vous présente qu'une partie de l'ensemble des sorties de cette année,il y en a bien d'autres, ainsi que des softs via les USA...!!! Juste un petit aperçu des disks qui sont venus compléter nos boîtes... PUSSY, CHAVAL SHOW IIe, THE PRINT SHOP GS (N/B) ,Vol.1, LANGUE D'OCS 9 et HS 3, HYPERSCREEN V2.0, ROLE SHOW, ;FIRST DRAFT, PELICAN GRAPHICS CONVERTER, SUPER PRINT II, PICK'S N PILS, IN AMERICA PAST CARMEN.S.DIEGO, PUBLISH IT , APPLEWORKS 3.1, BANNERMANIA ....etc...Amitiés à l'ensemble des utilisateurs de la gamme **Apple II**–LO44.

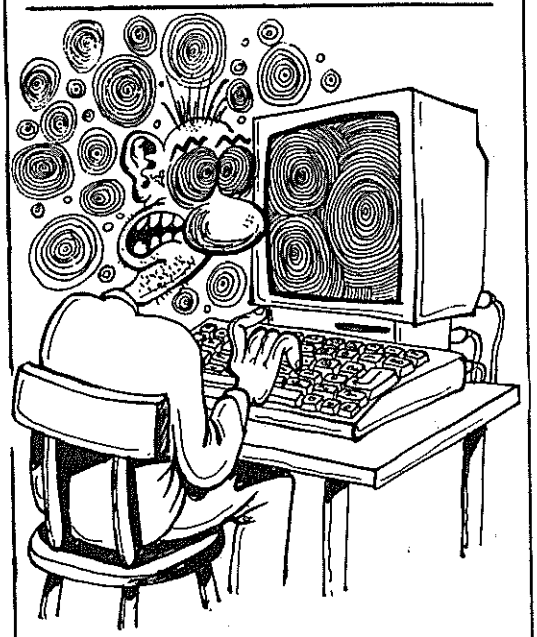
Note de **AZÉBULON** : Je remercie (et c'est reparti...) LO44 et toute sa bande pour les efforts dépensés sans compter afin de nous fournir matière première pour **LA POMME ILLUSTRÉE**. Et puis tiens aussi je me remercie moi-même pour ma générosité, ma bonté, mes talents divers, ma beauté etc.. Merci **AZÉBULON** également pour ta modestie sans borne).

TRUCS ET ASTUCE POUR OUT OF THIS WORLD :

Un copain du sud (merci Frédéric !), m'a écrit afin de nous faire part d'une astuce ; je lui laisse la parole:

Pour tuer le con à droite de la piscine, il n'y a rien de plus facile. Tu montes là ou il y a les lustres, tu attends qu'il s'arrête dessous (tu en vois le reflet de ce con !) et pan !, une bastos dans le lustre, un cri rauque (aargh !) et fini...plus de gardien.

Et bien merci Frédéric d'avoir fait avancer les joueurs de ce magnifique jeu qu'est ***OUT OF THIS WORLD.***



Les NOTES DE LECTURE de Foxx

CARALI n'est pas à son premier coup de maître. Vous vous souvenez sûrement de feu Hebdocigiel, où il exerçait son trait de crayon ravageur à persque chaque page. Collaborateur et pilier du mensuel Psikopat, il a rapidement réalisé ses propres albums, dont "René Flapahoga: accro de micro", que la Pomme Illustrée vous propose de découvrir aujourd'hui.

45 pages pour narrer les aventures de ce héros des temps modernes, qui ne pense et n'agit qu'en fonction de sa passion pour son micro. Evidemment, dans le style de Carali, ça donne des pages carrément délirantes et qui sautent à la gueule. Les accros s'y retrouveront même par endroits. Le pauvre René apparaît à la fois comme un martyr de la technologie, condamné à faire toujours plus avec sa bécane, et comme un imbécile dont on aurait greffé une unité centrale dans le cortex inférieur.

René, c'est vrai, a pourtant choisi la compatibilité Zlika: son micro préféré est le Zlika 212 avec disque dur 120 Mo (le 210 est complètement dépassé, dit-il, qu'en pensez-vous?), mais il utilise aussi le PC 792 MégaHoga pour ses capacités musicales. Il a pas été foutu de gagner le Mac II mis en jeu au "ni oui ni grazbxtbliba" !! Pas doué pour les jeux d'esprit, c'est pourtant un génie qui a inventé le plus petit ordinateur du monde. Malheureusement, son invention ne suscite pas l'enthousiasme...

Mais plus qu'une longue exégète de cette œuvre majeure, quelques extraits vous en donneront un aperçu. Courez ventre à terre vous procurer:

"René Flapahoga: accro de micro"
Editions Glénat - BP 177 - 38008 Grenoble Cedex

Et comme le style de Carali vous tordra, les lecteurs plus avertis apprécieront le **"Quand est-ce qu'on baise?"** du même auteur.

FOXX

ProSel

Avec le 6.0, la généralisation de l'extension mémoire à 2, 4 ou 6 Mo et celle des cartes accélératrices, le Finder a enfin trouvé sa place au démarrage de notre GS. D'autant plus que les FinderExtras se multiplient, au détriment des NDA, voire des CDA accessibles de partout.

Mais bon... le Finder est bien lourd et incomplet. J'ai adopté ProSel quand je n'étais encore qu'à 2,8 MHz et 1,2 Mo, sans disque dur, et... j'y suis resté fidèle, malgré la multitude de launchers disponibles. Pourquoi? Lisez donc...

ProSel est un PROgram SELector (arf.), dont je n'évoquerai ici que la version 16, réservée aux GS. Il existe également une version 8 pour les][e et //c, déjà fort utile à la place de l'antique Mousedesk.

Alors pourquoi ce plaidoyer pour ProSel 16? Mais parce que c'est à mon avis le package essentiel pour tout GS ! Et puis, j'aime pas attendre à l'allumage de ma bécane: quand l'écran se réveille, le menu principal de ProSel est déjà là! Il fait tout ce que fait le Finder (ah oui, sans le look!) en plus efficace et fiable, et il va beaucoup plus loin. Jugez-en:

Sélecteur

- Passage de paramètres au lancement de programme: purge mémoire, changement de préfixe, désactivation de la TransWarp, passage en mode 1Mhz...
- Lancement direct de tous les types de programmes: ProDos-8 (SYS), ProDos-16 (S16), EXE, EXEC, BAS.
- Ecrans de sélection en texte couleur paramétrables: changement de couleurs, insertion de caractères Mousetext...
- Possibilité de lier des écrans de sélection (un pour les jeux, un pour les applis graphiques, un autre pour les traitements de texte, etc.) au menu principal.
- Fonctionnement souris (bien sûr) avec des raccourcis clavier partout.
- Accès direct à un écran "desktop" pour le menu pomme.
- Boot direct sur slots 5, 6, 7.
- Extincteur d'écran paramétrable (temps d'activation, moirages, slide show) et avec possibilité de parquer les têtes du disque dur (automatique au shutdown).
- Accès par ESC au menu des utilitaires.
- Lecture du disque en slot x drive y simplement en tapant xy.
- Protection d'applications par mot de passe.
- Détection automatique des virus Screen Blanker et Load Runner.
- Option pour sauvegarder automatiquement les blocks 2 à 5 d'un volume: la meilleure protection en cas de désastre sur le répertoire principal !
- Support de la ZipChip et de la TransWarp.
- Editeur de texte intégré ultra-complet (macros, support du clavier étendu, gestion de l'imprimante, etc.), notamment pour l'écriture de scripts ou d'EXEC: sauve en TXT, mais charge les fichiers SRC, TXT, AWP. Il permet même de récupérer des fichiers AWP vérolés qu'AppleWorks ne veut plus charger.
- Calculatrice multi-modes: fait l'objet d'un manuel séparé...!

Utilitaires

- **FIND FILE** sur volume.
- **GESTIONNAIRE DE FICHIERS** évolué avec notamment: activation/désactivation des fichiers système, cache/décache, transfert, dump, récupération d'effacés, vérification, tri de répertoires, comparaison de fichiers et de répertoires, localisation de chaînes de caractères, copie de volumes, etc.
- **INFORMATION DESK** sur écran ou sur imprimante: catalog, arborescence, répartition des blocks par

fichiers, des fichiers par blocks, bitmap texte ou graphique, rapport de fragmentation.

• **BACKUP/RESTORE** gère les sauvegardes selon plusieurs modes: cumulé, incrémental, avec ou sans mise à jour du "backup bit". En plus: reconnaissance de plusieurs drives, support des drives 1.6 Mo, vérification facultative, option de formatage automatique des disques-cibles, vitesse de 3 à 4 Mo / mn., récupération d'erreurs, compression, définition de scripts contenant les fichiers à sauvegarder. En effet, le module de backup/restore accepte le passage de paramètres: on peut donc définir sur le menu principal une option "backup" qui, d'un clic, sauvegardera les fichiers que l'on souhaite. De plus, on peut paramétrer globalement les types de fichiers à sauvegarder.

• **ZAP** ("Block Warden") est un éditeur de block avec affichage texte/ascii, recherche de chaîne, traçage d'un fichier, désassemblage, dump sur imprimante, accès au catalog...

• **OPTIMIZER** est probablement le module le plus performant de ProSel pour le disque dur: il permet de défragmenter et de regrouper les fichiers sur des blocks contigüs pour optimiser le temps d'accès aux données. Contrairement à Renaissance et aux autres utilitaires du genre, il est 3 fois plus rapide (2 à 5 Mo par mn.) et surtout, il place les répertoires en tête de volume, ce qui accélère encore plus l'accès à leurs fichiers.

• **VOLUME REPAIR**: libération de blocks marqués used, réparation de la bitmap, des pointeurs de fichiers, récupération de fichiers perdus, scan et marquage des "bad blocks", etc. Pour plus de sécurité, Volume Repair force un reboot (comme Optimizer et Sort catalog) si l'on agit sur le volume de démarrage. On trouve dans ce module une option "Statistics on disk access" qui donne la performance de l'ensemble carte SCSI-disque dur: à titre d'exemple, les valeurs que j'ai relevées (en ms) avec mon dur Fujitsu 42 Mo couplé à une RamFast 2.01.D

◇ Linear read:
1,51 (TEMPS D'ACCÈS INTERPISTES)
◇ RANDOM READ:
19,37 (TEMPS MOYEN D'ACCÈS)
◇ OS OVERHEAD:
Ø,88 (TEMPS DE POSITIONNEMENT)

• Le **SHELL** permet d'effectuer des commandes manuelles ou par scripts EXEC enregistrables: une cinquantaine de commandes internes sont utilisables, avec aide intégrée. Par exemple, on peut utiliser cette facilité pour créer un fichier EXEC destiné à automatiser le transfert de fichiers en /RAM5 au boot, voire à booter directement sur /RAM5.

• **APPOINTMENT CALENDAR** est, comme son nom ne l'indique pas aux anglophobes, un calendrier de rendez-vous méchamment complet (plus de 3 pages de manuel rien que pour lui!), lié à un CDA.

ProSel est peu gourmand en mémoire (100 Ko environ), d'où sa rapidité de chargement. Un boot minimal (No inits/DAs) sur mon système s'exécute en 4,5 sec., de l'apparition de l'écran GS/OS "Bienvenue" à celui du menu principal de ProSel.

Enfin, le plus agréable dans ProSel, c'est cette orientation constante vers l'utilisateur: une centaine de paramètres généraux à disposition concernent le noyau de ProSel et chaque module, de la définition des couleurs des écrans à la fixation des préfixes au boot, en passant par les 11 paramètres du backup!

Bref, quand vous aurez vraiment essayé **ProSel**, vous ne vous en passrez plus et laisserez de côté nombre d'utilitaires !

ProSel n'est hélas plus distribué par Bréjoux .Il peut être commandé directement ($90) auprès de l'auteur, le fameux

Glen Bredon
521 State Rd.
Princeton, NJ 08540

BULLETIN D'ABONNEMENT À LA POMME ILLUSTRÉE :

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

Voui, je désire m'abonner à **LA POMME ILLUSTRÉE** pour____ numéros à partir du numéro ____ inclus.
Je joins un chèque de 25F multiplié par le nombre d'exemplaires désiré.

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

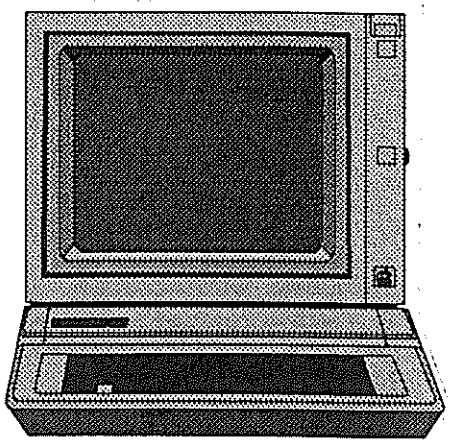
Voici donc un chèque total de ____ F.

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

RTEL : AZÉBULON
CALVACOM: GR72

Mes coordonnées :

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :



by PROF ZAP : LA SOLUTION COMPLETE DE PRINCE OF PERSIA

Doc aimablement fournie par **MV CAMILLO** traduite, complète et vérifiée avec amour par **SHEHERAZADE** pour l'adorable **LO44** et son irremplaçable muscadet (hips!!) ENCORE UN SUPERBE CADEAU DU **IIE** pour le **IIGS**... Issue de **LANGUE D'OCS 4** et offert à la **POMME ILLUSTRÉE** de la part de la dream team langue d'ocs! **LANGUE D'OCS** est une production **LO44 PRODUCT.**

Le jeu se décompose en 12niveaux tous plus durs les uns que les autres. <<Pour réussir à sauver la princesse il faut finir chaque niveau en 4 1/2minutes en moyenne. UTILISEZ CETTE SOLUTION UNIQUEMENT LORSQUE VOUS ETES FRUSTRÉ DE NE PAS FINIR VOTRE NIVEAU. Ce jeu est trop bien pour le finir du premier coup. Jordan Mechner est le créateur du meilleur jeu qui ait jamais existé sur votre **Apple IIe, IIc.,GS** . Tous les mots en majuscule sont expliqués à la fin de l'appendix. Un petit tuyau : si vous avez des difficultés à tuer certains gardes (particulièrement le gros garde et Jaffar qui ne sont pas des enfants de choeur) appuyer sur ESC dès le début du combat, puis pressez ESC plusieurs fois, les mouvements seront ainsi ralentis ce qui vous permet de parer dès que votre adversaire attaque puis de contrer. Deux autres trucs, au cas où vraiment vous n'arriviez pas à passer certains niveaux. Si vous tapez 'SKIP' au cours d'un des 4 premiers niveaux, vous passerez directement au niveau suivant, cependant, il ne vous restera plus qu'un temps de 15 minutes. Vous pouvez également faire un fix du jeu (sur la version 2 drives) . Piste 17, Secteur 00, Octet 00 => Niveau: 01 => Nb de pts de vie... Mais, un bon conseil : finissez-le vous-même ce jeu ! Il est vraiment trop bien !

NIVEAU 1 : Vous découvrez comment vous déplacer, vous prenez l'épée et tuez deux gardes.

Les pas : COURIR À DROITE (à genoux, entre la dalle instable et le mur), DESCENDRE PRUDEMMENT (cf Appendix) à travers le trou (si vous le faites correctement, vous ne perdrez pas de points de vie), COURIR À GAUCHE, HAUT <<NE>>, COURIR À GAUCHE (une potion cicatrisante se trouve au dessus de la 5ème dalle du plafond à partir de la droite), COURIR ET SAUTER LA FOSSE (cf Appendix), rester sur la marche (dalle légèrement plus haute ou plus basse que les autres), COURIR À GAUCHE <<NE>>, GAUCHE, BAS, DROITE vers la marche, COURIR ET SAUTER LA FOSSE, GAUCHE, HAUT <<NE>>, COURIR À GAUCHE (sur les dalles instables), BAS (potion en bas, à gauche), GAUCHE <<NE>>, COURIR ET SAUTER LA FOSSE en touchant la première marche, pas la seconde, HAUT <<NE>>, SAUTER LA FOSSE, allez à GAUCHE (deux dalles du sol vont tomber), BAS, GAUCHE <<NE>>, GAUCHE, BAS, pressez le bouton pour ramasser l'épée, DROITE, HAUT, DROITE <<NE>>, DROITE, HAUT, SAUTER PRUDEMMENT LAOÕ FOSSE (cf Appendix), cogner avec la tête la seconde (à partir de la droite) dalle du plafond et faire un pas en avant (si vous le faites correctement, vous ne perdrez pas de point), un pas en arrière, GRIMPER <<NE>>, DROITE (potion à gauche et en haut) <<NE>>, DROITE, HAUT, DROITE <<NE>>, DROITE (potion en-dessous), HAUT, DROITE <<NE>>, STOP, TUER LE GARDE DU 1er TYPE (cf Appendix), DROITE <<NE>>, COURIR À DROITE (sur la marche, travers la porte, sur la seconde marche), SAUTER LA FOSSE) (potion en dessous), DROITE <<NE>> Vous êtes maintenant de retour au point de départ. COURIR À DROITE (à genoux à la fosse), DESCENDRE PRUDEMMENT, COURIR A DROITE <<NE>>, STOP, TUER LE GARDE DU 1er TYPE, DROITE <<NE>>, SAUTER en haut et attraper la dalle (la porte s'ouvre), BAS, rester devant la porte ouverte et appuyer le joystick vers le HAUT .

NIVEAU 2 : Vous prenez votre première "Potion de Force", sautez une grande fosse et combattez un garde du 2ème type.

Les pas : GAUCHE <<NE>>, COURIR À GAUCHE sur deux dalles instables, et STOP pour attendre le garde, TUER LE GARDE DU 2ème TYPE (cf Appendix), GAUCHE <<NE>>, GAUCHE sur la dalle instable (potion en dessous), STOP quand vous traversez les pointes, HAUT (potion au-dessus de la seconde dalle du plafond), GAUCHE <<NE>>, pour traversez la première grande fosse faites un SAUT EN COURANT, ou SAUTER PRUDEMMENT et ATTRAPER (vous aurez besoin d'apprendre les deux techniques), HAUT <<NE>>, HAUT, HAUT, GAUCHE <<NE>>, TUER LE GARDE DU 2ème TYPE, GAUCHE sur la marche, HAUT <<NE>>, GAUCHE sur la marche (potion en-dessous), PAS PRUDENT sur la dalle de gauche, SAUTER et peut-être ATTRAPER, SAUTER au-dessus de la 2ème marche, GAUCHE <<NE>>, GAUCHE, BAS, TUER LE GARDE DU 2ème TYPE, GAUCHE <<NE>>, la première potion est bonne, la seconde mauvaise (notez la couleur des bulles, si vous avez un moniteur couleur : rouge pour les bonnes potions, bleu pour les mauvaises), GAUCHE, HAUT, GAUCHE <<NE>>, 2 potions au-dessus de la 2ème dalle, PAS PRUDENT vers la fosse, SAUTER à gauche, TUER LE GARDE DU 2ème TYPE, GAUCHE <<NE>>, GAUCHE, HAUT, demi-tour, HAUT <<NE>>, PAS PRUDENT, demi-tour, HAUT, pressez le bouton (boire la "Potion de Force" vous donne 4 pts de vie), DROITE, DESCENDRE PRUDEMMENT, GAUCHE, BAS <<NE>>, DROITE, BAS, GAUCHE <<NE>>, GAUCHE, STOP sur les pointes, GAUCHE <<NE>>, GAUCHE,O SAUTER LA FOSSE, HAUT, GAUCHE <<NE>>, GAUCHE, enlever la dalle de gauche du plafond, HAUT <<NE>>, un PAS PRUDENT à gauche, demi-tour, HAUT, demi-tour, SAUTER PRUDEMMENT et ATTRAPER la dalle, HAUT, demi-tour, SAUTER PRUDEMMENT et ATTRAPER la dalle, HAUT, DROITE (le deuxième chemin est HAUT après le garde vers la droite) <<NE>>, DROITE, STOP devant la porte ouverte, HAUT <<NE ET FIN DU

NIVEAU>> Il doit vous rester plus de 50 minutes. Dans le cas contraire, rejouer le NIVEAU. Vous prenez une "Potion de Force", faites .

NIVEAU 3 : un difficile parcours en cinq sauts, et supplantez un invincible squelette. À partir de maintenant vous pouvez sauvez votre partie au début de votre NIVEAU (ctrl-G = save game, ctrl-L = restore game -après le boot-).

Les pas : DROITE <<NE>>, DROITE, demi-tour, HAUT, HAUT, demi-tour, SAUTER, un pas à DROITE, un pas à DROITE, demi-tour, HAUT <<NE>>, HAUT, HAUT, demi-tour, PAS PRUDENT vers la fosse, SAUTER <<NE>>, PAS PRUDENT vers le prochain abîme, SAUTER, SAUTER, vous entendez une porte s'ouvrir, (la suite est optionnelle, elle vous permet d'obtenir de la force supplémentaire, si vous le voulez), PAS PRUDENT vers l'abime, SAUTER à droite <<NE>>, DROITE, détacher la 5ème (en partant de la droite) dalle du plafond, HAUT <<NE>>, DROITE <<NE>>, trois fois TRAVERSER COUPERET2, HAUT, HAUT, boire la " Potion de Force ", DESCENDRE PRUDEMMENT, BAS, trois fois TRAVERSER COUPERET2, GAUCHE <<NE>>, GAUCHE, BAS <<NS>>, PAS PRUDENT vers le bord à gauche, SAUTER <<NE>>, vous entendez une porte s'ouvrir, vous devez l'atteindre avant qu'elle ne se ferme, (si vous avez sauté la partie optionnelle, continuez à partir d'ici), PAS PRUDENT vers le bord gauche. La séquence suivante doit être faite rapidement, et correctement à 100%. Ce parcours en cinq sauts est coriace (sautez la partie optionelle pour vous entrainer) SAUTER, SAUTER, COURIR un pas, un PAS PRUDENT vers le bord gauche, SAUTER <<NE>>, COURIR A GAUCHE <<NE>>, COURIR et SAUTER LA FOSSE (pendant le saut mettez le joystick à gauche pour courir), COURIR À GAUCHE <<NE>>, COURIR et SAUTER et ATTRAPER, après avoir accrocher la dalle, poussez le joystick vers le haut à plusieurs reprises <<NE>>. Ici se termine le passage difficile. Si vous mourrez après ce point vous retournerez là COURIR À GAUCHE (potion ici), <<NE>>, COURIR À GAUCHE, BAS (le squelette est là), GAUCHE, HAUT, GAUCHE <<NE>>, GAUCHE, TRAVERSER COUPERET1, GAUCHE, BAS, DROITE, BAS, GAUCHE, BAS <<NE>>, COURIR À DROITE vers la marche (la porte de sortie s'ouvre), COURIR À GAUCHE, HAUT <<NE>>, DROITE, HAUT, GAUCHE, HAUT, TRAVERSER COUPERET1, DROITE <<NE>>. Lorsque vous descendez le squelette devient vivant. Vous ne pouvez tuer un squelette, alors faites le reculer vers le bord droit avec des TUER GARDE DU 2ème TYPE. Avancer vers lui, uniquement lorsque vous entendez le bruit sourd de sa blessure. Prenez votre temps ici. DESCENDEZ PRUDEMMENT, DESCENDEZ PRUDEMMENT <<NE>> Faites reculer le squelette vers le bord gauche comme précédemment,« SAUTER LA FOSSE, GAUCHE <<NE>>, GAUCHE, HAUT <<NE ET FIN DU NIVEAU>> Il doit vous rester plus de 43 minutes. Dans le cas contraire, rejouer le NIVEAU. Vous prenez de la "Potion de Force", résolvez .

NIVEAU 4 : le mystère du miroir, et utilisez seulement 3 ou 4 minutes de votre temps.

Les pas : DROITE vers la marche, COURIR À GAUCHE <<NE>>, GAUCHE, BAS, GAUCHE, HAUT <<NE>>, COURIR À GAUCHE, et sauter sur la seconde marche (commencer le saut à la cinquième case en partant de la gauche), COURIR À GAUCHE <<NE>>, COURIR À GAUCHE en faisant tomber deux dalles du sol, HAUT <<NE>>, TRAVERSER COUPERET1, boire la " Potion de Force ", TRAVERSER COUPERET <<NE>>, SAUTER la première fosse, DROITE jusqu'à une case de la seconde fosse, SAUTER et peut-être ATTRAPER (PAS PRUDENT si nécessaire) <<NE>>, SAUTER, COURIR À DROITE <<NE>>, COURIR À DROITE, BAS <<NE>>, DROITE à travers la porte ouverte <<NE>>, COURIR et SAUTER (potion en-dessous)O <<NE>>, DROITE, BAS (potion), HAUT, TRAVERSER COUPERET1, STOP, TUER GARDE DU 2ème TYPE <<NE>>, DROITE, HAUT <<NE>>, HAUT, demi-tour, SAUTEROÕ PRUDEMMENT, DROITE <<NE>>, COURIR À DROITE, STOP sur les pointes, COURIR A DROITE <<NE>>, STOP, TUER GARDE DU 2ème TYPE, COURIR À DROITE sur marche <<NE>>, DROITE sur dalle instable (potion en dessous) <<NE>>, DROITE, HAUT, DROITE <<NE>>, DROITE, BAS, TRAVERSER COUPERET <<NE>>, GAUCHE sur marche (la porte de sortie s'ouvre), PAS PRUDENT à droite <<NE>>, TRAVERSER COUPERET1, HAUT, COURIR À GAUCHE <<NE>>, COURIR À GAUCHE et sauter à travers le miroir (votre ombre, votre double maléfique par sur la droite, vous perdez tous vos points de vie sauf un), GAUCHE <<NE>>, COURIR et SAUTER, GAUCHE <<NE>>, GAUCHE vers la porte, HAUT <<NE>> ET FIN DU NIVEAU>> Il doit vous rester plus de 39 minutes. Dans le cas contraire rejouer le NIVEAU.

NIVEAU 5 : Vous voyez votre ombre, et utilisez seulement 3 ou 4 minutes de votre temps.

Les pas : GAUCHE vers la marche, COURIR À DROITE <<NE>>, DROITE, HAUT, TUER GARDE DU 3ème TYPE (cf Appendix), DROITE, HAUT, HAUT <<NE>>, HAUT, DROITE <<NE>>, BAS, DROITE, HAUT, deux fois TRAVERSER COUPERET2, DROITE, votre double va boire la "Potion de Force", HAUT, GAUCHE <<NE>>, GAUCHE, BAS, GAUCHE <<NE>>, DESCENDRE PRUDEMMENT <<NE>>, potion ici, SAUT PRUDENT et ATTRAPER, GAUCHE <<NE>>, TUER GARDE DU 2ème TYPE (deux potions cachées en-dessous), BAS, GAUCHE <<NE>>, TUER GARDE DU 2ème TYPE, COURIR À GAUCHE <<NE>>, SAUTER FOSSÉ (deux potions en-dessous), GAUCHE <<NE>>, PAS PRUDENT vers la fosse, SAUTER, TUER GARDE DU 2ème TYPE, rester sur la marche, COURIR À GAUCHE <<NE>>, COURIR et SAUTER LA FOSSE, GAUCHE <<NE>>, GAUCHE sur la marche vers la porte, HAUT <<NE ET FIN DU NIVEAU>>. Il doit vous rester plus de 35 minutes. Dans le cas contraire, rejouer le NIVEAU. Vous tuez un gros garde, rattrapez le temps perdu en finissant le NIVEAU en seulement une minute, et voyez encore votre ombre.

NIVEAU 6 :

Les pas : DROITE vers la marche, COURIR À GAUCHE <<NE>>, STOP sur les pointes, À GAUCHE <<NE>>, PAS PRUDENT vers la fosse, SAUTER, PAS PRUDENT sur les À pointes, COURIR À GAUCHE <<NE>>, STOP après la fosse, TUER GROS GARDE (cf Appendix), COURIR À GAUCHE <<NE>>, COURIR et SAUTER LA FOSSE <<NE>>, COURIR À GAUCHE (vous voyez votre ombre de l'autre coté de la fosse), BAS <<NE ET FIN DU NIVEAU>>. Il doit vous rester plus de 34

minutes. Dans le cas contraire, rejouer le NIVEAU. Ce niveau comporte de nombreux pièges.

NIVEAU 7 : "Potion de Force" à la fin, si vous avez du temps en trop pour réussir à l'obtenir.

Les pas : PRESSER LE BOUTON, HAUT, COURIR À GAUCHE <<NE>>, STOP sur le bord, COURIR À DROITE <<NE>>, COURIR et SAUTER, DROITE <<NE>>, STOP, TUER GARDE DU 2ème TYPE, TRAVERSER COUPERET1 <<NE>>, SAUTER la 5ème dalle à partir de la gauche (si elle tombe vous ne pouvez gagner), DROITE <<NE>>, faites tomber la seconde dalle du plafond, HAUT <<NE>>, TRAVERSER COUPERET1 <<NE>>, TUER GARDE DU 2ème TYPE, COURIR A DROITE <<NE>>, BAS (potion ici) <<NE>>, COURIR À DROITE sur la marche <<NE>>, STOP sur la première marche, PAS PRUDENT vers le bord de la seconde marche, SAUTER, DROITE <<NE>>, DESCENDRE PRUDEMMENT, presser bouton plus d'une seconde, DESCENDRE PRUDEMMENT <<NE>>, presser bouton, HAUT, GAUCHE <<NE>>, SAUTER PRUDEMMENT et ATTRAPER (vous passez au-dessus de la colonne du milieu), HAUT, GAUCHE <<NE>>, PAS PRUDENTS à travers toutes les pointes, GAUCHE <<NE>>, GAUCHE– " Répéter le Chemin " commence ici, HAUT, HAUT <<NE>>, PAS PRUDENT, demi-tour, HAUT, DROITE, HAUT, TUER GARDE DU 2ème TYPE, COURIR À GAUCHE sur deux dalles instables <<NE>>, GAUCHE, BAS, DROITE, BAS, deux fois TRAVERSER COUPERET2, GAUCHE <<NE>>, STOP sur la première marche, PAS PRUDENT sur 2 dalles vers la gauche, SAUTER la 2ème marche, GAUCHE <<NE>>, GAUCHE <<NE>>, potion spéciale ici (si vous la buvez, vous ne serez pas blessé lors de la prochaine chute, mais ce n'est pas indispensable), DESCENDRE PRUDEMMENT <<NE>>, GAUCHE vers la marche, si vous êtes juste en temps, finissez le NIVEAU avec DROITE sur la marche, GAUCHE vers la porte, HAUT <<NE ET FIN DU NIVEAU... Pour obtenir la "Potion de Force" supplémentaire faites ce qui suit: DROITE <<NE>>, DROITE <<NE>>, boire la "Potion de Force", GAUCHE <<NE>>, GAUCHE, HAUT, DROITE <<NE>>, DROITE sur 2 dalles instables <<NE>>, SAUTER, HAUT, SAUTER PRUDEMMENT et ATTRAPER <<NE>> "Répéter le Chemin" ici, mais SAUTER PRUDEMMENT au-dessus du trou en haut <<NE ET FIN DU NIVEAU>> Remarquez la souris que lâche la princesse après ce niveau. Il doit vous rester plus de 28 minutes. Dans le cas contraire, rejouer le NIVEAU. Vous tuez le plus coriace garde du donjon.

NIVEAU 8 : le Garde Sans Mouvements. Ce NIVEAU contient de nombreux pièges. La souris intervient.

Les pas : GAUCHE (mauvaise potion à droite), HAUT, COURIR À GAUCHE, STOP à la fin de l'écran, TUER GARDE SANS MOUVEMENT (cf Appendix), SAUTER PRUDEMMENT et ATTRAPER <<NE>>, GAUCHE, BAS (potion ici), SAUTER PRUDEMMENT et ATTRAPER, BAS, BAS <<NE>>, BAS, BAS, TRAVERSER COUPERET1 <<NE>>, PAS PRUDENT sur pointes, DROITE <<NE>>, BAS, DROITE <<NE>>, PAS PRUDENT sur 2 pointes, DROITE <<NE>>, DROITE <<NE>>, DROITE <<NE>>, PAS PRUDENT sur pointes, DROITE <<NE>>, TUER GARDE DU 2ème TYPE, DROITE <<NE>>, PAS PRUDENT sur pointes (potion au-dessus, COURIR À DROITE <<NE>>, COURIR A DROITE <<NE>>, COURIR et SAUTER, et ATTRAPER, HAUT, HAUT, SAUTER PRUDEMMENT et ATTRAPER (potion en-dessous), rester à une dalle du bord gauche, PAS PRUDENTS à gauche, STOP quand vous sortez de l'écran <<NE>>, TUER GARDE DU 2ème TYPE, rester sur marche. La séquence suivante doit être faite rapidement, et correctement à 100%. COURIR À DROITE jusqu'en dehors de l'écran <<NE>>, COURIR À GAUCHE <<NE>>, COURIR et SAUTER (en l'air appuyer le joystick sur la gauche), COURIR À GAUCHE <<NE>>, COURIR À GAUCHE (ignorer tout ce qui se trouve sur l'écran) <<NE>>, COURIR et SAUTER <<NE>>, STOP sur la marche (potion au-dessus), DROITE jusqu'en dehors de l'écran <<NE>>, se mettre face à la porte, COURIR À GAUCHE <<NE>>, COURIR et SAUTER LA FOSSE, GAUCHE <<NE>>, TRAVERSER COUPERET1, TUER GARDE DU 2ème TYPE, DROITE, TRAVERSER COUPERET1, rester sur la marche, TRAVERSER COUPERET1, GAUCHE, SAUTER PRUDEMMENT la marche à gauche <<NE>>, SAUTER PRUDEMMENT et ATTRAPER, GAUCHE (ignorer la porte qui se ferme) <<NE>>, deux fois TRAVERSER COUPERET2 <<NE>>, STOP sur la marche, PAS PRUDENT à droite <<NE>>, deux fois TRAVERSER COUPERET2, DROITE, attendre la souris à coté de la porte (elle vient vous ouvrir), DESCENDRE PRUDEMMENT <<NE>>, GAUCHE, PAS PRUDENT sur 2 séries de pointes, GAUCHE <<NE>>, STOP à la porte, HAUT <<NE ET FIN DU NIVEAU>>. Il doit vous rester plus de 24 minutes. Dans le cas contraire, rejouer le NIVEAU.

NIVEAU 9 : Une autre "Potion de Force", plus deux "Potions Inverses".–

Les pas : GAUCHE <<NE>>, GAUCHE sur la marche, TRAVERSER COUPERET2, SAUTER la seconde marche <<NE>>, GAUCHE, HAUT, HAUT <<NE>>, demi-tour, SAUTER, DROITE <<NE>>, DROITE <<NE>>, TRAVERSER COUPERET, TUER GARDE DU 2ème TYPE, DROITE <<NE>>, HAUT, HAUT (potion), HAUT <<NE>>, HAUT, GAUCHE, HAUT, PAS PRUDENT, SAUT PRUDENT et ATTRAPER, HAUT, DROITE <<NE>>, TUER GARDE DU 2ème TYPE, SAUTER, demi-tour, PAS PRUDENT, SAUTER, COURIR et SAUTER en dehors de l'écran <<NE>>, GAUCHE, BAS, SAUTER la marche de la dernière dalle <<NE>>, SAUTER, BAS, BAS <<NE>>, COURIR A GAUCHE (relâcher le joystick après avoir quitté l'écran) <<NE>>, presser le bouton (pour être sauf), dalle tombe, SAUTER à droite <<NE>>, DROITE, HAUT <<NE>>, HAUT, HAUT, HAUT <<NE>>, HAUT, SAUTER à droite, SAUTER à gauche, GAUCHE sur la marche, relâcher le joystick après avoir quitté l'écran, SAUTER la 4ème dalle, TUER GARDE DU 2ème TYPE, GAUCHE <<NE>>, COURIR et SAUTER (potion en-dessous, difficile à prendre), HAUT, COURIR À GAUCHE <<NE>>, COURIR et SAUTER et ATTRAPER, DESCENDRE PRUDEMMENT, GAUCHE <<NE>>, SAUTER, HAUT, enlever dalle du plafond, HAUT ("Potion Inverse" à droite), GAUCHE <<NE>>, boire "Potion de Force" (" Potion Inverse " en-dessous), DROITE <<NE>>, BAS, DESCENDRE PRUDEMMENT <<NE>>, GAUCHE, BAS (potion à droite), BAS, BAS <<NE>>, BAS, TRAVERSER COUPERET1 vers marche, TRAVERSER COUPERET1, GAUCHE vers marche, DROITE, HAUT, DROITE

<<NE>>, DROITE vers marche, TRAVERSER COUPERET1, DROITE <<NE>>, TUER GARDE DU 2ème TYPE, DROITE <<NE>>, DROITE sur marche, BAS, HAUT à la porte <<NE ET FIN DU NIVEAU>>. Il doit vous rester plus de 19 minutes. Dans le cas contraire, rejouer le NIVEAU.

NIVEAU 10 : Un écran difficile avec deux séries de couperets, et deux marches proches à traverser.

Les pas : GAUCHE, BAS, DROITE sur la marche <<NE>>, (dalle tombe) STOP, TUER GARDE DU 2ème TYPE, DROITE <<NE>>, DROITE sur dalles instables et marche <<NE>>, DROITE vers marche, HAUT, TRAVERSER COUPERET2, 2 PAS PRUDENTS, SAUTER au-dessus des 2 marches, et traverser couperets une seconde après que le couperet de droite se soit ouvert <<NE>>, HAUT (potion droite et haut), enlever dalle du plafond, HAUT <<NE>>, SAUTER <<NE>>, COURIR A GAUCHE <<NE>>, COURIR A GAUCHE sur dalles instables, tourner à la fin <<NE>>, TUER GARDE DU 2ème TYPE, GAUCHE <<NE>>, GAUCHE sur marche (potion ici), COURIR À GAUCHE sur marche <<NE>>, GAUCHE sur dalle instable, BAS, GAUCHE, HAUT, GAUCHE <<NE>>, TUER GARDE DU 2ème TYPE, enlever la dalle de gauche du plafond, HAUT <<NE>>, BAS <<NE>>, GAUCHE sur dalle instable vers marche, DROITE vers trou, DESCENDRE PRUDEMMENT, TUER GARDE DU 2ème TYPE, HAUT à la porte <<NE ET FIN DU NIVEAU>>. Il doit vous rester plus de 14 minutes. Dans le cas contraire , rejouer le NIVEAU. D'autres "Potions de Force", plus 3 courses;

NIVEAU 11 : des dalles instables. Si vous n'avez pas le temps, passez les "Potions de Force".

Les pas : HAUT, COURIR À DROITE <<NE>>, COURIR et SAUTER et ATTRAPER (potion en-dessous, dur à prendre), enlever 3 dalles du plafond à partir de la droite, HAUT <<NE>>, COURIR À GAUCHE sur les dalles instables <<NE>>, COURIR et SAUTER les deux dernières dalles <<NE>>, boire "Potions de Force", PAS PRUDENT vers le bord, SAUTER PRUDEMMENT et ATTRAPER, HAUT, DROITE, HAUT, DROITE <<NE>>, COURIR et SAUTER et ATTRAPER, HAUT, DROITE <<NE>>, enlever la 2ème (en partant de la gauche) dalle du plafond, HAUT <<NE>>, potion ici, COURIR À DROITE sur les dalles instables <<NE>>, COURIR À DROITE vers le mur, DESCENDRE PRUDEMMENT <<NE>>, COURIR et SAUTER à gauche sur dalle, un PAS PRUDENT à droite, SAUTER, COURIR A DROITE <<NE>>, COURIR A DROITE sur les dalles instables et à travers la porte <<NE>>, HAUT, COURIR A DROITE sur 2 dalles instables, STOP, TUER GARDE DU 2ème TYPE (potion au-dessus), COURIR et SAUTER et ATTRAPER <<NE>>, presser bouton de nouveau pendant que les dalles tombent, HAUT, DROITE <<NE>>, DROITE, HAUT, TUER GARDE DU 2ème TYPE, DROITE <<NE>>, DROITE, BAS, GAUCHE vers marche, DROITE, HAUT, GAUCHE <<NE>>, GAUCHE, BAS, GAUCHE <<NE>>, HAUT, devant la porte <<NE ET FIN DU NIVEAU>> Il doit vous rester plus de 11 minutes. Dans le cas contraire rejouer le NIVEAU.

NIVEAU 12 : Vous ferez un surprenant saut en trois parties, et devez affronter votre ombre et Jaffar. Le **NIVEAU 13** prend seulement une minute, donc tout le reste de votre temps peut être utilisé à ce NIVEAU.

Les pas : DROITE <<NE>>, HAUT, HAUT, DROITE à travers les piliers, HAUT <<NE>>, HAUT, HAUT, GAUCHE vers pointes, COURIR À GAUCHE sur les dalles instables <<NE>>, commencer à SAUTER aussitôt que l'écran apparait, presser le bouton, HAUT, HAUT <<NE>>, HAUT, GAUCHE jusqu'à ce que vous disparaissiez, demi-tour La séquence suivante doit être faite rapidement, et correctement à 100%. Ce saut en trois parties est dur. Avec de la pratique vous pourrez le faire. COURIR et SAUTER (commencer le saut à deux dalles du bord), pendant le saut appuyer le joystick vers la droite pour commencer à COURIR, au moment où vous atterrissez pressez diagonalement en haut pour commencer à SAUTER <<NE>>, pendant le saut appuyer le joystick à droite pour commencer à COURIR, pressez diagonalement en haut deux pas dans la prochaine course, pendant le saut appuyer le joystick à droite pour commencer à COURIR <<NE>>, HAUT, demi-tour, HAUT pour casser le plafond, demi-tour, HAUT <<NE>>, HAUT, COURIR et SAUTER quand vous quittez l'écran <<NE>>, HAUT, COURIR À GAUCHE sur les dalles instables <<NE>>, COURIR et SAUTER LA FOSSE, HAUT <<NE>>, HAUT, HAUT, HAUT <<NE>>, rester sur la marche (vous voyez une épée au-dessus), DESCENDRE PRUDEMMENT <<NE>>, GAUCHE vers marche, GAUCHE <<NE>>, GAUCHE vers bord, COURIR À DROITE <<NE>>, à deux dalles du bord COURIR et SAUTER et ATTRAPER, HAUT, COURIR À DROITE <<NE>>, COURIR À DROITE sur les dalles instables, STOP à la tour, HAUT <<NE>>, enlever la 5ème dalle en partant de la droite, HAUT sur le coté droit <<NE>>, PAS PRUDENT 3 dalles à droite, demi-tour, COURIR et SAUTER, appuyer à gauche pendant le saut pour COURIR À GAUCHE <<NE>>, HAUT, COURIR À GAUCHE sur deux dalles instables, votre double descend, protégez-vous en donnant une séquence de coups, appuyer en BAS ou vers l'arrière pour ranger votre épée, appuyer en BAS pour vous accroupir, presser diagonalement en bas pour vous confondre avec votre double et gagner des points de vie, COURIR À GAUCHE <<NE>>, COURIR À GAUCHE (des dalles apparraissent sous vos pieds au-dessus du vide) <<NE>>, COURIR À GAUCHE, DESCENDRE PRUDEMMENT, HAUT (si vous mourrez après ce point vous reviendrez là, GAUCHE <<NE>>, STOP (des dalles tombent), COURIR À GAUCHE <<NE>>, STOP (des dalles tombent), SAUTER LA FOSSE, COURIR À GAUCHE <<NE>>, HAUT, HAUT <<NE>>, HAUT, GAUCHE, HAUT, SAUTER <<NE>>, COURIR À DROITE sur des dalles instables, STOP, tuer Jaffar (utiliser TUER GARDE DU 3ème TYPE), SAUTER LA FOSSE sur la gauche, PAS PRUDENT à gauche en dehors de l'écran <<NE>>, SAUTER LA FOSSE (et la colonne), HAUT à la porte <<NE ET FIN DU NIVEAU>>. Même s'il ne vous reste que 30 secondes, vous pouvez terminer le jeu.

NIVEAU 13 Juste vous et la princesse ici.

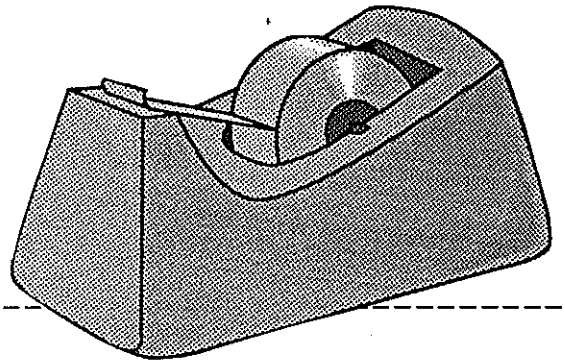
Les pas : DROITE vers la marche, COURIR À GAUCHE <<NE>>, COURIR À GAUCHE sur la marche <<NE>>, COURIR À GAUCHE sur la marche <<NE>>, COURIR À GAUCHE sur la marche <<NE>>. Vous trouvez la princesse (qui se jette dans vos bras) : vous vivrez heureux ensemble. Fin romantique très sage... trop sage...

APPENDIX DES MOTS EN MAJUSCULE :

<<NE>> : un nouvel écran apparaît sur votre moniteur.
BAS : COURIR vers le bord pour descendre en tombant.HAUT : Appuyez le joystick vers le haut, ou GRIMPER.
GRIMPER : Pressez le bouton et appuyez le joystick vers le haut.
COURIR À DROITE : Appuyez le joystick vers la droite. COURIR À DROITE, ou PAS PRUDENT vers la droite.
COURIR À GAUCHE : Appuyez le joystick vers la gauche.GAUCHE : COURIR À GAUCHE, ou PAS PRUDENT vers la gauche.
STOP : Relachez le joystick assez doucement afin que le prince s'arrête sans repartir en arrière.SAUTER : Appuyez le joystick vers le haut, ou diagonalement vers le haut suivant le lieu.
SAUTER LA FOSSE : faites soit COURIR et SAUTER, soit un SAUT PRUDENT.
COURIR et SAUTER : Appuyer le joystick vers la gauche, ou la droite pour courir. Quand vous êtes entre une et demi et deux dalles de la fosse appuyez diagonalement vers le haut. **COURIR et SAUTER et ATTRAPER** : COURIR et SAUTER, pendant le saut, relacher le joystick et pressez le bouton, ensuite grimper sur la dalle en appuyant le joystick vers le haut.
PAS PRUDENT : Pressez le bouton et bouger le joystick à plusieurs reprises vers la droite ou la gauche.
DESCENDRE PRUDEMMENT : PAS PRUDENT vers le trou afin que vos orteils touchent le bord. Demi-tour. Maintenez le bouton du joystick pressez pendant que vous appuyez le joystick vers le bas.(Relâchez le bouton.
SAUTER PRUDEMMENT : PAS PRUDENT vers le trou afin que vos orteils touchent le bord. Appuyez le joystick diagonalement en haut. SAUTER PRUDEMMENT et **ATTRAPER** : SAUTER PRUDEMMENT et maintenez le bouton) pressé.
TRAVERSER COUPERET1 : PAS PRUDENT vers le premier couperet, immédiatement après qu'il se soit fermé, courez à travers tous les couperets.
TRAVERSER COUPERET2 : PAS PRUDENT vers le couperet, immédiatement après qu'il se soit fermé, PAS PRUDENT à travers le couperet.
TUER GARDE DU 1er TYPE : À chaque fois qu'il y a des coups d'épées pressez le bouton.
TUER GARDE DU 2ème TYPE : À chaque fois qu'il y a des coups d'épées, appuyez le joystick vers le haut (parade), puis pressez le bouton deux fois. Après avoir blessé le garde, avancez immédiatement légèrement vers lui, et pressez le bouton de nouveau.
TUER GARDE DU 3ème TYPE : À chaque fois qu'il y a des coups d'épées, alternez entre appuyer le joystick vers le haut et presser le bouton. Après avoir blessé le garde, avancez légèrement vers lui immédiatement, et pressez le bouton de nouveau.
TUER GROS GARDE : Juste avant qu'il attaque, pressez le bouton, appuyez en haut, pressez le bouton, etc, et continuez jusqu'à ce qu 'il arrête d'attaquer. Finissez toujours en pressant le bouton, afin de ne pas reculer. Après le bruit de sa blessure, avancer rapidement, et essayez une 2ème attaque. Plus de la moitié de ses blessures proviennent de la première pression sur le bouton.
TUER GARDE SANS MOUVEMENT : Ce garde n'avance pas à moins que vous ne bougiez en avant ou en arrière. Avec des mouvements distincts, séparés, appuyez le joystick vers la gauche, puis vers le haut, et pressez le bouton deux fois. Alternez entre HAUT et bouton jusqu'à ce qu'il s'arrête de combattre. Après le bruit de sa blessure, avancez rapidement, et essayez une 2ème attaque. Quand les coups d'épées sont trop croisés, il est capable de vous blesser.

ANNONCE :

LA POMME ILLUSTRÉE numéro 12 paraîtra aux alentours du 15 Août (***N.D.L.D. Ha la mer, les vagues, les filles, le soleil...; Mais qu'est-ce que je fait en région Parisienne moi ?***).



QUESTIONS - RÉPONSES :

Qui peut me dire s'il est possible de brancher un écran à cristaux liquides provenant de l'Apple IIc en parallèle (ou à la place) de l'écran du IIGS. Je désire avoir une "image" de moniteur GS sur cet écran en monochrome.

Merci de me répondre en BAL AZÉBULON sur 3615 RTEL.

BANC D'ESSAI DU NOUVEAU LOGICIEL POUR APPLE II GS : EMPRUNTS ET INTÉRÊTS PAR GÉGÉAPPLE2

Depuis quelques temps est disponible sur RTEL en bal GÉGÉAPPLE2, un nouveau soft : EMPRUNTS ET INTÉRÊTS. Par les temps difficiles actuels (ça va changer avec la Droite !), ce logiciel va en aider plus d'un. Je vous conseille fortement de demander ce soft et d'encourager GÉGÉAPPLE2 en lui envoyant quelques sous, en payant le Shareware demandé. Surtout que ce logiciel ne manque pas d'intérêt (jeu de mot !)...

Je tiens à remercier **GÉGÉAPPLE2** pour m'avoir envoyé gratuitement une version de son soft.

Ce logiciel, très bien fait est digne d'un soft professionnel. Lors du lancement du soft, une petite page de présentation apparaît, puis vous vous trouvez face à une sorte de tableau composé de plusieures fenêtres. On se rend tout de suite compte, que ce logiciel permet de connaître entre autre le coût d'un emprunt.

Il vous suffit d'indiquer la somme que vous voulez emprunter, le taux d'intérêt annuel (*en pourcentage*), la durée de l'emprunt (*en mois*) ainsi que le montant de chaque traite (*en francs*). Après quelques fractions de seconde de calcul, vous pouvez lire dans trois fenêtres, le coût de l'opération (*ce que le banquier se fourre in the pocket*), le dernier mois de versement si vous lui avez indiqué le premier mois de versement.

Des fenêtres de calcul permettent de calculer le montant de chaque traite, la somme empruntée, la durée de l'emprunt et le taux d'intérêt annuel.

Vous avez également la possibilité d'imprimer tous ces résultats (en totalité ou en partie seulement).

Très complet et bien documenté, ce soft est digne d'un professionnel. J'ai aimé l'humour de ci de là (terminé les fenêtres "OK", nous avons droit ici à des "DACCODAC", ce qui change un peu).

Je vous laisse découvrir toutes les options de cet utilitaire. Votre banquier ne pourra plus tricher. Vous pouvez faire vos calculs avant d'aller le trouver.

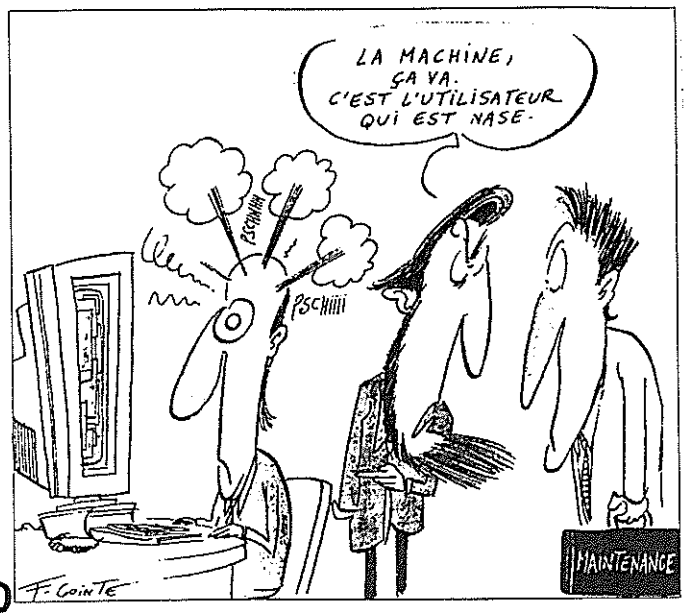
Pour programmer ce logiciel spécialement pour GS, **GÉGÉAPPLE2** a bien sûr été obligé de se frotter pas mal à la **Toolbox**.
Bien qu'il reconnaisse que la programmation n'est pas parfaite il a tout de même pris le temps de commenter en détail le source que vous trouverez joint avec la programme. C'est très sympa de sa part. Cela permettra d'aider ceux qui débutent en programmation.

Comme il le dit si bien lui-même, encore queqlues Sharewares et **GÉGÉAPPLE2** pourra se payer une Transwarp ou une ZIP, il compilera plus vite et fera plus de programmes, il gagnera plus d'argent, plein d'argent même, il sera riche, il achètera plein de trucs pour son GS qui marchera encore mieux, il fera encore davantage de programmes, il deviendra encore plus riche, il deviendra le maître du monde, et alors...

À là là, ces jeunes ....

Blague à part, je vous convie fortement à demander **EMPRUNTS et INTÉRÊTS** en **BAL GÉGÉAPPLE2** sur **RTEL**. N'oubliez pas de lui payer le Shareware et encouragez-le à produire d'autres softs. Le GS, mort !! Tiens tiens....c'est pas demain la veille!

AZÉBULON



INTERVIEW DE Paul LAFONTA par et pour LA POMME ILLUSTRÉE

Interrogé par nos deux reporters de chocs : **AZÉBULON**et **PERFECT BUGS.**

LA PI ; Bonjour Paul , Pouvez-vous vous présenter rapidement ? (travail, loisirs etc...)

P.LAFONTA; : Électronique, physique et petite informatique sont mes loisirs, mon travail et mes drogues !

LA PI ; Depuis combien de temps connaissez-vous l'**APPLE II** ?

P.LAFONTA : Depuis 1977... II, II+, IIE, IIC, III, IIGS, MAC 128 (15 jours, puis la fenêtre...). J'utilise aussi le monde PC, soyons francs, et je possède un MAC IICI et un SE30.

LA PI ; Vous en servez-vous dans votre travail ?

P.LAFONTA ; Oui, pour pratiquement toutes les gestions de processus, pilotage d'appareillages divers et fonctions de mesure : oscilloscopes, générateurs de signaux etc...

LA PI ; Vous êtes célèbre parmi les possesseurs d'Apple II pour être un bidouilleur de haut vol, mais peu de personne ont eu le privilège de voir vos créations. Pouvez-vous nous en dire plus ? (Quelles ont été vos principales réalisations etc ...).

P.LAFONTA : La plupart de mes développements sont "verticaux", donc d'un intérêt généralement faible pour le non spécialiste ou bien maintenus discrets à la demande de mes clients. Vous n'imaginez pas le nombre de personnes qui dissimulent soigneusement leur honte à utiliser l'**APPLE II.**

LA PI ; Ceux qui étaient à BEAUVAIS l'année dernière ont pu voir un système de lunettes en trois dimensions. Qu'en est-il exactement et sur quoi celà se base-t-il ? Pouvez-vous nous donner de plus amples détails ? (À quoi cela sert-il, comment se les fabriquer et surtout quel en est le fonctionnement et en particulier, les utilisateurs de **GS** peuvent-ils espérer se procurer le circuit afin d'obtenir le même résultat chez eux comme chez vous)?

P.LAFONTA ; Il s'agit de présenter séquentiellement à chaque oeil de l'observateur une image qui contient des informations de latéralité ou de parallaxe gauche droite, à chaque oeil concerné.. L'aiguillage de ces informations destinées spécifiquement à chaque oeil s'effectue dans le procédé que j'utilise grâce à des commutateurs électroniques, qui se présentent concrètement sous la forme de lunettes, dont chaque oculaire est opaque quand l'autre est transparent, à une cadence régulière synchrone de la présentation alternée des images dites "gauche" ou "droite". Le cerveau assure la fusion des deux et procure une sensation stéréoscopique de relief, de profondeur....

LA PI ; Pourquoi ne publiez-vous pas plus vos réalisations (par exemple dans **L A POMME ILLUSTRÉE**).

P.LAFONTA : Il n'y a que 24h par jour...toutefois, comme le disait un de mes anciens professeurs, il reste heureusement la nuit !!

LA PI ; D'autre part, vous devez être la seule personne à posséder une collection quasi exhaustive de toutes les cartes existantes sur la gamme **APPLE II.** En utilisez-vous beaucoup ou est-ce dans un but de collection?

P.LAFONTA : Au cours d'une année je branche au moins une fois le tiers de ma "collection", et bien sûr en général, pas la même fraction d'une année à l'autre. L'importance de la dite collection tient au fait que, professionnelement, je m'arrange pour avoir de quoi dépanner au moins temporairement mes clients qui sont très diversifiés. Par ailleurs, pour mes propres travaux, 70 % de mes installations utilisent ce merveilleux et irremplaçable système de développement qu'est l'**APPLE II**, qui est en fait un homologue des jeux de type "Méccano" d'il y a cinquante ans.

LA PI : Y en a-t-il certaines dont la fonction est vraiment particulière (exceptionnelle); laquelle affectionnez-vous particulièrement ?

P.LAFONTA : J'ai étudié il y a queqlues années une carte interface captant les mouvements oculaires et les rythmes cérébraux : il était possible de commander directement des appareillages extérieurs sans effectuer de "manoeuvres" au sens éthymologique du terme.

LA PI : Pourquoi vous êtes-vous passionné par le **GS** et non pas pour une autre machine ? Qu'est-ce qui vous a séduit dans le **GS** ?

P.LAFONTA : Je dirais plutôt l'**Apple II** en général, le **GS** n'est qu'un "moindre mal", car on peut considérer que c'est un appareil "bridé" par son constructeur (je n'oserai pas trancher entre "par incompétence, bêtise ou machiavélisme commercial...)

LA PI : Connaissez-vous **LA POMME ILLUSTRÉE** ? La trouvez-vous intéressante ? Avez-vous des critiques à lui faire (**N.D.L.D.** : *Ce serait étonnant mais on ne sait jamais ...*).

P.LAFONTA : C'est une pomme acidulée et appétissante, toutefois ne serait-il pas possible de vérifier au moins un petit peu "l'aurtografe" et la syntaxe. (**N.D.L.D.** : *Sans commentaire...*).

LA PI : Quel montage manque t-il au **IIE** ou **IIGS** à vos yeux et qui n'exiqte pas encore ?

P.LAFONTA : Si au moins la mémoire était normalement adressable DMA sur 8 Mégaoctets (ou 16, rêvons !) et si le processeur fonctionnait à 8MHz vrais sans cycles de resynchronisation, je serais bien content; par ailleurs et dans un autre ordre d'idée, j'ai utilisé des cartes mémoires à bulles magnétiques sur **APPLE IIGS**, c'était formidable.

LA P.I : On a longtemps parlé de la **DSP**, on parle plus récemment de la **TURBO REZ**, pensez-vous qu'il existe un marché pour les développeurs, alors que les prix de ces produits ne sont pas à la portée de toutes les bourses. En particulier, l'arrêt de DSP, est-il significatif d'un certain malaise chez les passionnés du **GS**.
La sortie de **GNO** ainsi que du **SYSTÈME 6** a provoqué un regain d'activité aux U.S.A. en ce qui concerne les produits **GS** (la preuve étant la sortie imminente de **HARD PRESSED, ANIMASIA 3D, UNIVERSE MASTER** etc...), pensez-vous qu'il s'agit du dernier sursaut d'un moribond ou bien est-ce le signe que le **GS** a encore un avenir dans le monde de la Micro Informatique.

P.LAFONTA : Il y a des individus, dont je fais partie qui travaillent pour leur propre plaisir et qui "pondent" incidemment des choses intéressantes pour des tiers. Les "mordus" produisent même quand le marché n'est pas assuré... En ce qui concerne le système 6, je pense que sa sortie tient à ce qu'Apple ne peut pas faire n'importe quoi légalement et est tenu par des obligations vis à vis des utilisateurs dont, au moins aux U.S.A. , les fabricants ne peuvent pas inopinément bafouer les droits. Le prolongement d'une certaine activité minimale a donc permis d'une part de ne pas encourir de procès pour abondon abusif de suivi de la clientèle, et d'autre part provient d'un fantasme permanent chez **APPLE** : une croyance en la possibilité de transformer un utilisateur de "profil Apple II" en un gentil col blanc vache à lait d'un lucratif marché informatique et bêtement conditionnable à l'achat périodique d'un nouveau matériel jetable tous les "6,4,3,2...mois".
Je me demande ce que donnerait une telle politique pour les voitures : vous aurez votre moteur le mois prochain, un cylindre supplémentaire dans deux mois, les bougies se changent toutes les deux semaines et on remanie le code de la route deux fois par an etc....
J'ai une définition personnelle du bon ordinateur :

- Il fait ce que je veux, quand je veux

- Il est "débogué" raisonnablement des points de vue systèmes, logiciels et appareillages.

- Il n'est pas fermé sur les périphériques de la marque.

- Je ne suis pas prisonnier du fabricant pour les composants de rechange....et s'il se trouve que d'aucun le jugent "obsolète", périmé et dépassé : JE N'EN AI RIEN À @!^°% (Censuré).

LA PI : Ayant récemment assisté à une réunion du **GS CLUB**, je me suis aperçu que la moyenne d'âge était relativement élevée (très élevée si on inclut PAPI dans le lot); ces personnes ont donc pour la plupart des revenus réguliers et malgré tout le niveau de piratage est encore très important (et d'ailleurs, ils ne s'abonnent pas à **LA POMME ILLUSTRÉE** !). Quel en est d'après vous la raison ?

P.LAFONTA : Je ne pense pas que vous puissiez, sauf exceptions exécrables, corréler le fait d'être membre du **GS CLUB** avoir des revenus importants et pirater. Par ailleurs, je ne suis pas en mesure d'évaluer les apports de votre revue à des personnes de profils assez dispersés, quant à la technicité en tout cas. Personnellement, je trouve le ton sympathique et distrayant.

LA PI : Quel est le prochain montage que vous nous réservez pour BEAUVAIS 93 qui aura lieu, je le rappelle, le 19 juin prochain) ?)

P.LAFONTA : Je ne sais pas si je disposerai du temps nécessaire à ce que j'envisage,

aussi resterais-je muet sur ce point. J'espère cependant faire une surprise.

LA PI : Pensez-vous que le **GS** va encore durer longtemps dans l'esprit des passionnés actuels ?

P.LAFONTA : Non, tout le monde n'est pas masochiste ni intoxiqué. Il faut vraiment une dose maximale d'endurance pour supporter les impératifs "commerciaux" du fabriquant.

LA PI : La rédaction, pour sa part, se refuse à croire à la disparition rapide du **GS**. Que suggérierez-vous afin de retarder le plus longtemps possible la mort de cette "bécane" ? (suggestion hard, soft ou autre)

P.LAFONTA : Ressérer les liens entre groupes et clubs au moins sur le territoire national, assurer des "liaisons" et "boîtes" par modem. Maintenir le contact avec les groupes U.S. Il existe, je parle en connaissance de cause, des mines d'informations, mais leur diffusion se heurte à des problèmes de droit...

LA PI : Merci Paul de nous avoir accordé un peu de votre temps. Merci d'avoir répondu aussi aimablement et d'avoir développé aussi franchement vos pensées. Avez-vous quelque chose à ajouter pour terminer cette interview ?

P.LAFONTA : Je regrette de ne pas disposer d'un temps suffisant pour produire une analyse du phénomène **APPLE II** qui en fait me paraît lié à un certain type de profil psychologique individuel (indépendance, ouverture d'esprit, une "certaine tendance à l'anarchie...) et "bien sûr non rentable". Il y a eu un malentendu certain entre la firme et ses premiers "clients" : l'**APPLE II** ne se vendait pas, il s'achetait, ce qui fait toute la différence. Je ne veux pas minimiser le rôle de la firme, mais il ne faut pas confondre en une assimilation forcée : profit, chiffre de vente; scoutisme et culture des valeurs personnelles, quels que puissent être les fantasmes commerciaux d'individus d'ailleurs très capables dans leur sphère, qui n'est pas la mienne ! Au fait, savez-vous que si les civilisations sont mortelles, il semblerait que des multinationales, elles, puissent être paranoïaques .?

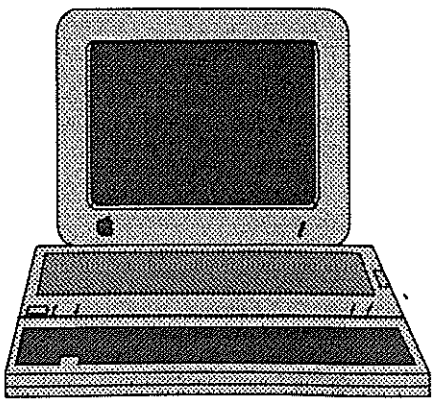
ANNONCE...

Nous voudrions mettre en place, d'après une idée de **STEPH95** qui nous semble très bonne, une sorte d'An-nuaire Indispen-sable de **La POMME ILLUSTRÉE** où l'on pourrait trouver toutes sortes d'adresses, télé-phones, Fax des boîtes vendant du matériel pour les **APPLE IIE, IIC** et **IIGS** et ceci en **France** comme aux **U.S.**
Nous voudrions également y inclure les coordonnées d'associations, de clubs, de services minitel, des dates de Manifestations et coordonnées d'organisateurs.

Nous vous demandons donc, de nous aider à établir un tel annuaire en nous communiquant toutes les adresses concernant ce que j'ai mentionné plus haut soit en m'écrivant par courrier, soit en me laissant un message dans ma **BAL** sur **RTEL.**
Toute information doit nous être transmise.

Merci de votre collaboration.

AZÉBULON



APPLE //

THE TIME ZONE*

Sans doute

n'aurais-je jamais pris le gène Apple II si, par un soir de janvier 1981, un enfoiré n'avait grillé ce maudit feu rouge alors que j'arrivais en péteuse...

2 ans auparavant, j'avais été fasciné par ces étranges boîtes beiges qui trônaient dans une salle aux portes blindées, dans la fac où je commençais mes études supérieures: des Apple II (même pas Plus), 16k Ram, avec cassettes pour tout stockage.

...car c'est avec le fric de l'assurance que j'ai pu réaliser le rêve inaccessible en novembre 1982: un Apple II+ 64k pour 12.800 F. !!

Mais personne dans mon entourage n'a vraiment compris pourquoi je claquais tant de fric pour une sorte de machine à écrire avec écran: je ne poursuivais pas d'études mathématiques ou informatiques, je n'avais pas besoin de traitement de texte, bref, in-ex-pli-ca-ble.

Et je passai mes nuits sur Lode Runner ou Choplifter, ou je m'essayai à VisiCalc, conscient d'être déconnecté, mais horriblement branché...

Dès le début, je me demandai moi-même à quoi cet engin pouvait bien me servir... Car le syndrome de l'usage utile et rentable reste quand même une tare largement répandue... The show must go on... je continuai d'investir en électronique pour avoir un peu plus de mémoire, la couleur Chat Mauve, les 80 colonnes, passer au //e (quitte à emprunter!), puis au GS.

Me sachant possesseur d'un ordinateur, on m'interrogeait: "Quelle machine acheter, combien faut-il y mettre ?". Je répondais invariablement: "Un ordinateur à la maison, pour quoi faire, ça ne sert à rien. Une console de jeux, à la rigueur, une calculette, oui, mais un ordinateur... ne vous laissez pas piéger par la pub!" Vous savez, c'était dans ces années 83-86, où les Noëls étaient sous le signe du micro dit "familial", ère inaugurée par l'éphémère TI 99/4A...

Alors... depuis 10 ans que je possède ce genre d'engin, j'en suis arrivé à la conclusion que je ne peux pas justifier pourquoi mon Apple reste indispensable. Bien sûr, je bidouille quelques spreadsheets, je joue un brin, je tiens mon budget familial, je zique un chouïa, mais qui peut VRAIMENT justifier l'achat d'un Apple pour un usage personnel, surtout un GS à prix neuf ??

Bien sûr, pour beaucoup de possesseurs d'Apple // et surtout ceux de GS, le côté nostalgique tient la route. Nombreux je pense sont ceux parmi nous, parmi vous, lecteurs de la PI, pour qui APPLE // reste synonyme d'une époque "bénie": jeunesse, insouciance...

Beaucoup tient finalement là-dedans: le souvenir de l'enthousiasme devant Mystery House, ou des nuits passées à chercher quoi faire dans la cabine téléphonique de l'hôtel dans Masquerade...

Mais la nostalgie est celle d'une passion qui persiste, à un degré fonction du temps que l'on peut y consacrer et selon un état d'esprit qui a évolué avec le passage à l'âge adulte: les journées sur Olympic Decathlon avec quelques copains sont révolues.

De temps en temps, on se replonge dans le passé, il paraît que ces périodes sont le reflet d'une crise devant un avenir incertain. Alors devant celui de l'Apple IIGS, j'ai ressorti quelques documents pour la Pomme Illustrée, extraits de Micro-Systèmes, l'Ordinateur Individuel et Pom's, entre 1978 et 1983.

Foxx

* jeu d'aventures en 12 disquettes (!!) 140k de Sierra OnLine (1981).

LA POMME ILLUSTRÉE

ou itinéraire d'un journal gâté Coin!Coin! ,pour un début j'aurais pu mieux faire. Voilà, la raison pour laquelle je commence à tapoter un article sur les canards... Figurez-vous que ce matin, tout en me lavant les dents, je me suis dit pourquoi ne pas écrire un article sur les journaux. Ceci prouve que même le matin je suis un excellent multitâche (je ne me suis même pas taché). Il se trouve aussi que nous en sommes au numéro...pfff. (en fait vous lisez l'article en léger différé, pour ma part je suis en Septembre)... disons au moins au numéro 8, le numéro 7 venant d'être vomi par le delicieux **Perfect Bugs**, ce même numéro aurait pu être baptisé OUF! ou alors 'Ben c'est tant mieux, parc'que j'ferai pas ça tous les jours'... Tiens ça je n'aurai peut-être pas dû le mettre .... Si soyons ParistroÏkaien... Le duel qu'il y eût entre **Perfect Bugs** et **AppleWorks Gs**, est fréquent... Mais rassurez-vous tout de suite, cet article ne va pas me servir de papier de lamentations... J'ai tenté de rester objectif. Clairement, imaginez **Perfect Bugs**, tranquille pénard, en train de mettre le point final à la Pomme 7, je crois qu'il lui restait 3 pages, à mettre en boîte... Alors, il est là très cool, sifflotant, une main sur la souris, l'autre sur le clavier, une paille reliée au coca et à sa bouche, quand subitot... y'a un truc, qui a fait très désordre. Un truc dans le genre, Disk destroy, enfin son disk griiii-lléé (***N.D.L.D. AZÉBULON à été mort de rire durant trois jours !***)... Et c'est là, que l'on repère les mecs qui font du zen... Il en fait, puisqu'il la refait...; je ne sais quels sont les couilles que ce sont pris **Azèb** et **Doume**, m'enfin moi dans le genre j'ai eu ça avec un clavier qui ne veut pas cohabiter avec une souris... Bref Galère... Normalement vous vous dites : MAIS POURQUOI ILS CONTINUENT ??? Ben, heu... procédons par éliminitation. C'est pas pour le fric que ca rapporte ... C'est pas pour les congratulations que l'on ne reçoit pas ou peu... ? C'est pas pour les sévères critiques que l'on reçoit. (Rien que cette remarque, ça va gueuler chez nous). C'est pas pour en faire notre métier... respectivement : Informatique - je sais pas - Deugien d'éco - Centralien...? C'est pas pour attirer les gonzesses, enfin je sais pas ce que vous en pensez les **ADN**, mais non stimulis, c'est plutôt , mon joujou extra qui fait crackboumheuu... C'est pas pour vous. C'est peut-être pour éviter de regarder la télé...<C'est peut-être pour éviter d'être passif sur notre GS, tous les moyens sont bons... C'est peut-être pour rendre plus agile nos petits doigts... C'est peut-être pour jouer la secrétaire... C'est peut-être pour rien... tout bêtement... Bon peu importe...Il semble que la PAO, a un aspect trompeur. Expliquons nous...lorsque vous regardez une belle animation faite à tout hasard par le **FTA**, vous êtes pour la plupart en plein orgasme informatique (voyons), vous essayez d'imaginer le boulot qu'il y a derriere, la masse d'instructions tapées, et tout ça dans le bon ordre puisque ça marche !!! Et bien pour revenir à **La Pomme Illustrée**, qui paraît généralement tous les deux mois...Ben figurez-vous, les mecs et les gonzesses, que s'il ne paraît que tous les deux mois, c'est uniquement parce qu'il faut deux mois pour réaliser de A a Z, une **Pomme Illustrée** de 28 pages... . Bon vous me direz que les deux mois en question n'ont rien avoir avec le temps de réalisation propre au Canard. Il y a une différence entre bosser à temps très partiel sur la

Pomme (c.a.d. x secondes par jour, c'est ce que je fais le plus souvent, les x secondes sont le temps mis pour booter Appleworks, charger cet article, puis taper une lettre, sauver... Je fais durer le plaisir) et puis (revenons à nos moutons) bosser à temps plein, ce que fait souvent **Azébulon** (***N.D.L.D. Ho oui, ho oui ...***), Quand il rentre chez lui, un seul mot d'ordre : ***POMME ILLUSTRÉE***, ça fait deux... Il s'agit pour nous (nous = toute la bande =surtout **Azébulon** ?!?!(***RE N.D.LD. Meu non...***) de trouver des idées d'articles, si on en trouve, on les tape, faut ensuite, les mettre en page, sortir le premier numéro, le faire imprimer, distribuer, et puis (m'enfin ça commence à être passé de mode) perdre de l'argent...LES SOUS, j'en parlerai plus tard; pour l'instant, restons- en à l'aspect purement édition, l'aspect suicide suivra, l'inverse aurait été difficile... . La batterie de verbes que je viens de taper... est une version compactée, et bien soit, développons... Le plus cool serait de dresser un organigramme de notre laborieuse organisation... le plus plus cool est de le taper, vu que ce papier taché en noir, est un journal, restons un peu textuel (bon à la verité, ça me prend vraiment la tête, de galérer pour un organigramme qui reflète une superbe désorganisation... qu'est-ce que je bave...) Soyons sérieux (cet imperatif s'adresse surtout à moi) . Voici l'ORGANISATION RÉVÉe que nous essayons de suivre à la lettre... mais bref. GO. Lorsque le journal est fini, il faut en tirer les conclusions, afin de ne pas récidiver dans les erreurs, d'optimiser tel ou tel projet... Le bilan réalisé, passons à l'ouvrage futur... n'oublions pas que la conscience est l'expérience, donc l'héritage de nos expériences pour mieux bondir dans l'avenir... Donc notre conscience va exploiter notre passé pour une nouvelle suite.... La suite, elle est logiquement séquentielle. Y-a-t-il des articles en stock ? Est-ce que l'on attend des articles promis ? Avons-nous des projets d'articles ? Bref tout ça sera le maillon du prochain tirage... Que ces trois interrogations soient positives ou non, il faut... chercher des rédacteurs potentiels, peut-être quelque chose de nouveau vient de sortir... Ou bien se trouve-t-il quelqu'un qui a quelque chose d'intéressant à dire par exemple **Lafonta**, **Jihailde**... cette demande se termine souvent par une interview... Pour ma part ne pouvant passer tous mes loisirs sur le **GS**, eh j'équilibre !!!, ma plus grande participation se fait dans la recherche de rédacteurs... comme ça je n'ai pas à parler de choses dont je suis peu au courant... en général quand on parle moins on dit moins de conneries... Demander à tout hasard, si quelqu'un a une idée d'article, une solution de jeux, une remarque à faire en rubrique **RTEL** ou à **HyperPomme** ceci a rarement porté ses fruits, tout de même nous avons eu récemment la proposition de **LO44**... Toute cette excitation permet de faire du stock...Cette partie que l'on vient de voir fonctionne par ordre, mais parallèment à La Mise en Page qui se réalise souvent de la main d'**Azébulon**.. à chaque article fini à envoyer au destinataire, la mise en page est faite... cette mise en page est longue... essayez un jour... il faut non seulement choisir la fonte et la taille standard pour le texte, mais galérissime pour les titres. Jouer avec la taille de l'article afin d'éviter de grand blanc, donc insérer des illustrations donc avoir des illustrations en stock. Faire des essais.... Le tout se fait en commun avec AppleWorks qui est bien gentil quand il ne plante

pas...; Toujours pour rester en multitâche, il ne faut pas rester isolé, et donc être à l'affût de l'article toujours possible d' un tiers... Toujours et encore pour rester à l'épreuve du multitâche, il faut prévoir le tirage et sa distribution, comme ça lorsque la mise en page sera terminée, le tirage pourra commencer sans attendre...? Pour ça il faut trouver des bénévoles, giga sympa, afin de pouvoir nous tirer quelques numéros en temps voulu... Ensuite, il faut aller chercher les kilos de papier. Assembler la page couleur préalablement tirée. Pour lancer un avis à la population dans le style :Oyez,Oyez braves gens, **la pomme illustrée** Nouvelle vient de sortir... Vous me direz ça c'est une organisation, mais il manque la stratégie pour y mettre un peu de piment... Bon, grosso modo, la nôtre est très très simple... Heureusement d'ailleurs, mais elles (les stratégies) sont toutes extrêmement fragiles, car elles dépendent de nombreux facteurs... Il faut de la volonté, et la volonté dépend aussi de nombreux points qui sont souvent difficiles à équilibrer. Il faut des moyens, des moyens disons 'matériels' qui permettent d'entrer en contact avec d'autres personnes, de rencontrer du monde... . Il faut énormément de temps, et la plupart d'entre nous sommes beaucoup occupés...Il ne faut pas être débordé par notre organisation, sans quoi nous laissons tomber momentanément la stratégie pour parer au plus pressé...la réalisation du Canard. Il faut aussi de l'argent, pas beaucoup mais juste ce qu'il faut pour alimenter la machine infernale. Il faut arrêter de mettre des 'il faut' parce que ça lasse le lecteur, il laissera donc tomber son soutien à cette **Pomme**. Et puis, ce n'est pas tout. Même une stratégie aussi simple que la nôtre est remplie de paradoxes...enfin j'abuse un peu.– La voici : D'abord "**No WC Tools**", ceci pour eviter que la Pomme "finisse ces vieux jours dans les chiottes...". Afin d'enrayer ce mal, je propose en guise de cadeau, pour la **Pomme** une feuille de papier a toilette afin d'utiliser uniquement celle-ci pour votre dure tâche quotidienne, soyez économe. Ensuite "Avoir une distribution la plus large possible, sans s'endetter", quoi de plus normal... MAIS, paradoxe... Si l'on veut une distribution large, disons 200 exemplaires, chose réalisable il faut 6000 photocopies pour un numéros à 30 pages...; Alors est-ce que nos bénévols de la photocopie gratuite pourront suivre... non ! Alors il faut faire payer le prix réel d'un numéro... qui doit coûter 12F (à partir du moment ou l'on fait photocopier toutes ces pages). Dans ce cas est-ce qu'il y aura 200 personnes d'accord pour acheter un numéro a 12frs, en plus du port a 11frs ? non ! enfin pas pour l'instant. À ce moment-là nous aurons un excédent de numéros et un déficit monétaire... D'autant plus que pour que la stratégie suive il faut avoir de la volonté, difficile d'en avoir avec un trou dans le porte-feuille, et puis un peu d'argent pour pouvoir investir dans le prochain numéro, j'entends par là payer les photocopies couleurs du numéro suivant. Vu les problèmes découlants de cette mini-stratégie, pourquoi ne pas avoir une politique spéciale fric ? Vous savez, lorsque vous donnez 10 frs, vous faites un don et un don ce n'est pas un prix...Ainsi le plafond n'existe pas, vous pouvez donc nous faire un chèque d' un 1 million.... de livres par exemple. Ainsi par temps de grosses crises on peut faire une distribution de la Pomme Illustrée en fonction de la valeur des dons... C'est pas très cool... Mais récupérer

l'argent investi c'est un droit des plus Humains. Eh faut pas déconner. Bon dans d'autres conditions, bien meilleures, on peut penser au PARRAINAGE. Si vous nous trouvez deux acheteurs de **Pomme Illustrée**, alors pour vous 5 F au lieu de 10 F suffiront. Dans un sens vous gagnerez 5 F et vous pourrez vous achetez des malabars et nous aurons une augmentation de la demande sans perdre de l'argent pour notre Pomme.

La distribution: C'est vrai que la distribution est en étroit rapport avec la valeur de la **Pomme Illustrée**. Tout le monde sait que la Pomme est à 80% distribuée par le biais de **RTEL**. C'est donc une distribution indirecte à travers le minitel... Et présenter la **Pomme Illustrée** avec ses 10 F en **Rubrique GS** est bien moins attrayant que face a une assemblée d'une quinzaine de personnes... Du moins les résultats au niveau du fric sont bien meilleurs... Pour plusieurs raisons que vous devinez j'espère pour vous. Et puis les 11 F de port PTT peuvent devenir 11 F de soutien en plus... De plus la Pomme Illustrée va bientot fêter ses 2 ans... Elle fêtera aussi ses deux années de **RTEL**. Bref, la plupart des personnes traînant sur minitel et interessées par La Pomme Illustrée y sont passées... Alors il reste maintenant à toucher les GSiens sans minitel... Par le biais de **HyperPomme** Par exemple HyperPomme Paris où nous sommes à chaque fois bien reçus... Alors tous les Parisiens GSiens, allez faire un tour à HyperPomme...Il y a pas mal de club GSiens en France... alors pourquoi ne pas tenter le coup... . Seconde solution la Disquette. Un poil de c..ille près et en septembre 91 il sortait une **Pomme Illustrée** sur Octet. Comprenant deux numéros avec leur Mise en Page et quelques articles inédits. C'est pas sorti uniquement parce que ça s'est terminé en queue de poisson... Allez tiens, encore un petit paradoxe, c'est à croire que je les aime... hum, mes amours...plus haut j'ai dit que 80% des demandes de **La Pomme Illustrée** proviennent du **RTEL**, OOORRRR c'est précisèment **RTEL** qui veut notre peau, j'abuse encore. **RTEL** est le lieu de rencontres de références, je n'oublie pas les **Hyperpomme** mais quantitativement c'est vrai. Qui dit lieu de rencontres dit lieu d'informations, alors quand on passe son temps sur **RTEL** on a accès à la plupart des news on the rocks, alors (encore un) à quoi bon commander La **Pomme** ?? Ainsi pour être plus clair, s'il n'existait aucun serveur **GS** sur minitel, un des seuls lieux de rendez-vous national des Gsiens serait La **Pomme Illustrée** qui aurait été connue grâce à ses disquettes de preview... . Entre nous, comme dirait **Perfect Bugs**, 'ce numéro de la **Pomme illustrée** marquera un tournant', car on met le paquet pour toucher pas mal de gens ne fréquentant pas **RTEL**. Vous allez me dire qu'à force de tourner la Pomme illustrée.... Petit scoop : La Pomme Illustrée est même connue aux **ULIS**, le célèbre QG d'Apple France...d'ailleurs c'est étonnant qu'ils ne nous aient pas collé un procès pour avoir mis pas mal de fois le logo d'Apple sur la couverture ?? Seraient-ils si méchants que ça ??? En fait il y a deux images... celle que donne et doit donner toute grande société qui se respecte c'est à dire la rigueur et pas mal de morale...; puis il y a la face cachée, les employés qui eux sont comme tout le monde... C'est pas parce que la direction a décidé telle ou telle chose, que la majorité des employés y prennent part... . Il paraît qu'Apple a interdit aux Apple Center de faire figurer le Logo d'Apple...et puis je ne sais plus la fin, mais ça

n'a rien à voir avec l'informatique... Pour plus de renseignement vous pouvez nous écrire 36.14 code RTEL1 à partir de 18h00 BAL : POMME ILLUSTRÉE .Voilà, Repos, vous pouvez dire OUF !

Merci, Nibble from Acide DesoxyriboNucléique

Les vrais Programmeurs au travail :

Où le Vrai Programmeur travaille-t-il ? Quels genres de programmes bénéficient des efforts d'un individu si talentueux ?

Le vrai Programmeur ne veut que des tâches d'importance cruciale :

- Les Vrais Programmeurs travaillent pour le Los Alamos National Laboratory, écrivant des simulations d'explosion de bombes atomitiques qui tournent sur super-calculateur CRAY 2.
- Les Vrais Programmeurs travaillent pour la National Security Agency au décodage des transmissions irakiennes.
- Les Vrais Programmeurs travaillent chez Boeing à la conception de systèmes d'exploitation pour missiles de croisière.

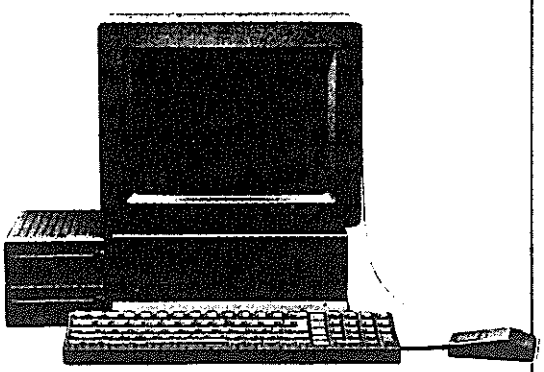
Quelques uns des plus impressionnants sont au Jet Prolpulsion laboratory en Californie. La plupart d'entre eux connaissent par coeur les systèmes des vaisseaux Pionner et Voyager. Grâce à une combinaison subtile de programmes FORTRAN et de programmes assembleur, ils ont produit des programmes ayant des capacités invraisemblables de navigation et d'improvisation atteignant Saturne avec une précision de 10 kilomètres après six années de voyage, réparant ou supprimant les appareils endommagés, senseurs, radios ou batteries.

À ce qu'on prétend, un Vrai Programmeur s'est débrouillé pour caser un programme de reconnaissance dans quelques dizaines d'octets inutilisés d'un Voyager. Ce programme a recherché repéré puis photographié une nouvelle lune de Jupiter.

Comme vous pouvez le constater, la majorité des Vrais Programmeurs travaillent pour le gouvernement U.S. et principalement pour le département de la Défense. C'est parfait.

Récemment pourtant, un nuage noir s'est formé à l'horizon des Vrais Programmeurs. Il semble que quelques Mangeurs de Quiche haut placés au Département de la Défense aient décidé que tous les programmes de la Défense devraient être écrits dans une sorte de grand langage unifié appelé "ADA".

Pendant un temps, il a semblé qu'ADA était destiné à aller à l'encontre de tous les principes du Vrai Programmeur : c'est un langage structuré, fortement typé, avec des points-virgules. En bref, un langage fait pour paralyser la créativité du Vrai Programmeur. Heureusement, le langage adopté par le DOD a suffisamment de qualités pour le rendre digne d'intérêt: incroyablement complexe il inclut des méthodes pour mettre un désorde fou dans le système d'exploitation et dans les données, et par ailleurs DIJKSTRA ne l'aime pas (DISJKSTRA, comme vous le savez, est l'auteur du fameux article " LES GOTOs sont dangereux", texte phare des années 70, applaudi par les programmeurs Pascal et tous les Mangeurs de Quiche, et suivi quelques années plus tard par le non moins fameux article "DIJKSTRA est dangereux").



LES SOLUTIONS DE SPACE ACE, et KING QUEST IV

J'ai reçu cet article d'un passionné de GS qui a voulu participer à l'évolution de LA POMME ILLUSTRÉE en nous envoyant ces deux solutions. Un grand merci à lui et suivez son exemple....

Merci KAMEL.

Il y a cinq ans, j'ai fait l'acquisition d'un **APPLE II GS** et ça a tout de suite été le coup de foudre. Je me suis essayé un peu à la programmation (très modestement) en Pascal et en Basic, mais à l'époque ce qui m'interressait le plus, étaient les jeux (j'avais une petite ludothèque de jeux 8 bits).
Maintenant, je m'essaye au dessin mais je reste toujours accros des jeux. Comme **AZÉBULON**, j'ai beaucoup apprécié Neuromancer mais je n'ai pas été réellement très loin. Les jeux sur lesquels je suis branché actuellement sont DUNGON MASTER, BARD'S TALE et PIRATES. parfois, il m'arrive de trouver dans les canards des soluces de jeux sur PC (**N.D.L.D.** *De quoi, de quoi; des provocations ??*), AMIGA (**N.D.L.D.** *GAGA...*) ou ST (**N.D.L.D.** *N comment...*) dont une version GS a été faite. Ainsi, je me ferai la joie de vous envoyer quelques solutions de temps en temps. Pour commencer, voici celles de SPACE ACE et de KING QUEST IV :

SPACE ACE :

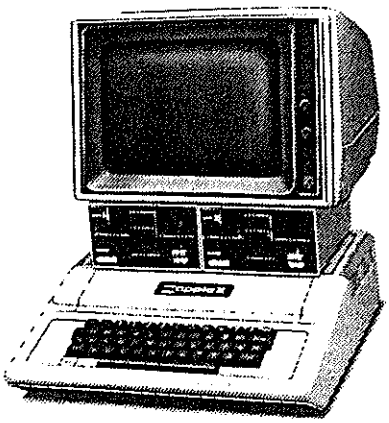
Scène 1 : 6 4 2
Scène 2 : 2 8
Scène 3 : 6 4 4 4 4
Scène 4 : 8
Scène 5 : 0
Scène 6 : 6 8
Scène 7 : 6 6
Scène 8 : 2 6
Scène 9 : 2 4
Scène 10 : 0
Scène 11 : 8
Scène 12 : 8
Scène 13 : 6
Scène 14 : 8
Scène 15 : 6
Scène 16 : 4
Scène 17 : 4
Scène 18 : 6
Scène 19 : 8
Scène 20 : 0
Scène 21 : 0
Scène 22 : 0 6
Scène 23 : 0 2
Scène 24 : 0
Scène 25 : 8 2
Scène 26 : 6 2
Scène 27 : /
Scène 28 : 4
Scène 29 : 6
Scène 30 : 0
Scène 31 : 6
Scène 32 : 4
Scène 33 : 6
Scène 34 : 4 6

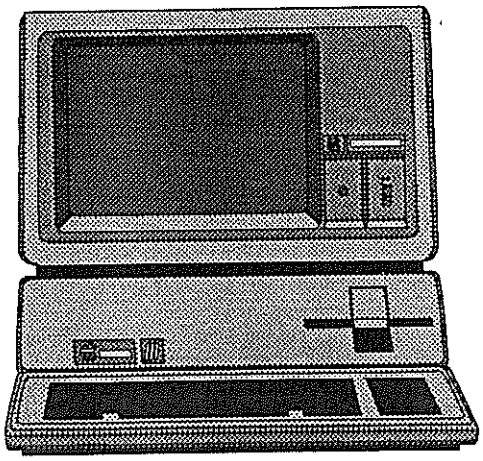
KING QUEST IV :

Paré pour cette grande épopée ? Alors, allons-y ! Commencez par aller chercher la plume de paon qui se trouve sur l'île de GENESTA. Ensuite, entrez dans la maison des nains et faites-y le ménage. Il faut bien sûr prendre la sacoche pleine de diamants laquelle se trouve sur la table, pour la porter aux nains, dans la mine. En échange, ces derniers vous donneront une lanterne, le premier objet important de la quête... Derrière la mine, vous attraperez un ver de terre...de quoi faire une bonne prise sur le ponton ! Lorsque l'on possède un poisson, il faut aller nager pour rencontrer la baleine qui vous gobera comme un oeuf. Ch atouillé par la plume, le gros mammifère vous crachera bientôt sur une île, lieu de rencontre avec le paon...C'est lui qui mangera alors votre poisson, en échange d'un sifflet. Avant d'utiliser ce dernier indice, une visite au fond de la barque pour trouver un objet important. Ensuite, le dauphin appelé par votre coup de sifflet vous ramènera à bon port. Petite visite à la piscine. L'arc de CUPIDON découvert, il vous permet bientôt de combattre la licorne, non pas pour la tuer, mais pour le convaincre de votre amour ! Cette magnifique monture vous mène à nouveau chez Lolotte, puis sous le pont. La balle que l'on découvre alors rappelle une ancienne légende. Un plouf dans la mare, et voici qu'une grenouille apparaît , charmante grenouille aux cuisses si tendres qu'il faut bien sûr embrasser.. L'aventurier ressort de cette manoeuvre riche d'une superbe couronne. Maintenant, il s'agit de découvrir un livre du grand Shakespeare (dans la maison hantée) et de l'offrir au troubadour, en échange de son luth. Cet instrument doit enfin être échangé contre une flûte de Pan. Vous voici maintenant devant la cascade. La tête couronnée, et du même coup transformé en grenouille, vous n'aurez aucun mal à traverser la chute d'eau, prendre la planche et allumer la lanterne. Dans les marécages, la lutte est plus délicate... Mais même ce serpent, au venin mortel sans doute, ne résistera pas à un petit air de musique ! Vous ressortirez de cette grotte avec, en poche, un fruit et un os. Il faut alors vous rendre dans la maison de l'ogre. Le chien est affamé...mais il vous laisse parvenir au deuxième étage. Là, prenez la hache. Redescendez ensuite pour vous cacher dans la remise. Un oeil sur le trou de la serrure, vous attendez que le sinistre gardien des lieux s'endorme d'un sommeil profond. Au voleur ! Vous venez de vous enfuir avec, sous le bras, une poule... Après une nouvelle visite à Lolotte, vous voici maintenant dans la forêt. Les arbres y sont effrayants mais qu'importe, votre hache les tiendra en respect. Plus loin, c'est la maison des sorcières cruelles. Il faudra pourtant leur dérober un oeil magique (ce sont les deux sorcières du fond qui les détiennent), puis sortire de la maison, y retourner et prendre cette fois le scarabée, quitte à leur rendre le premier objet. La nuit tombe maintenant sur la contrée. il faut se rendre au plus vite à la maison hantée. Inspection minutieuse des lieux, la bibliothèque possède un mur secret. Après quelques recherches, vous découvrez une pelle, l'engin idéal

pour creuser les tombes qui se trouvent non loin de là et faire plaisir à chaque fantôme ! Dans le coffre du dernier spectre, une partition de musique réveille vos talents de mélomane. L'orgue qui se trouve en haut de l'escalier de la salle secrète découverte plus avant sonne très bien. Riche d'un nouvel indice, une clef, après cette phase harmonique, vous vous dirigez vers la crypte. À l'intérieur de celle-ci, ne vous occupez pas de la momie. Utilisez plutôt la corde et prenez avec vous la Pendora's Box. Il faut désormais retourner chez la célèbre Lolotte, puis attendre, dans la chambre d'Edgar, que ce dernier vous donne une rose. Dans la fleur, une nouvelle clef qui ouvre la porte... On peut alors descendre jusqu'à la cuisine, ouvrir le placard de droite et y reprendre tous les objets. Il faut alors en finir avec la maitresse de maison, maintenant que l'on possède tous les indices. L'arc de Cupidon viendra à bout de Lolotte. Le talisman fera quant à lui le bonheur de Génesta. La fin d'une belle aventure !

KAMEL





LES VRAIS PROGRAMMEURS (N'UTILSENT PAS PASCAL)...

Un peu de pilosophie pour se récurer les dents ;

Dans le bon vieux temps, l'âge d'or des ordinateurs, il était facile de différencier les Hommes des gosses; En ce temps-là, les Vrais Hommes étaient ceux qui comprenaient la programmation, et les Mangeurs de Quiche étaient les autres.

Un vrai programmeur disait des choses comme "**DO 10 I=1, 10**" et "**ABEND**" (ils parlaient en lettres capitales), alors que le reste du monde déclarait simplement "les ordinateurs sont trop compliqués pour moi". Depuis, bien entendu, les temps ont changé. Nous vivons aujourd'hui dans un monde où les vieilles dames ont un ordinateur dans leur four à micro-ondes, où les mômes de 10 ans balaient les Vrais Hommes lorsqu'ils jouent à Pac-Man ou à Astéroïd, et où n'importe qui peut acheter et même utiliser un ordinateur personnel. La race du Vrai Programmeur est en grand danger d'extinction, du fait du grignotement, lent mais inéxorable, de son piédestal par de jeunes ingénieurs et universitaires frais émoulus de leurs écoles.

Il faut bien différencier le jeune joueur de Pac-Man encore imberbe et le Vrai Programmeur. Une fois cette différence clairement établie, les mômes auront un but dans la vie, une sorte de Graal à conquérir. Et les responsables comprendront pourquoi cela serait une erreur de remplacer les Vrais Programmeurs de leur équipe par de joueurs de Pac-Man de 10 ans (...en faisant de substantielles économies !).

C'était la pensée du jour...à méditer.

Twilight II au banc d'essais

Par KING

Tout d'abord pourquoi utiliser un extincteur d'écran sur votre GS...
Lorsque vous affichez trop longtemps une image vidéo fixe, vous risquez de "brûler" votre écran. Au bout de combien de temps, me direz-vous, une image fixe devient-elle dangereuse pour la bonne santé de mon écran?... Réponse: un certain temps! Par exemple, ceux d'entre vous qui, il y a quelques années, ont utilisé les premiers jeux vidéo, ont sans doute encore sur leur téléviseur la trace des lignes de fond de cour et ligne médiane du jeu de tennis, ou encore la trace de la ligne inférieure du casse-briques.... C'est d'ailleurs le recours à ces images (ou portion d'image) fixes sur les premiers jeux vidéo qui ont répandu l'idée que ces jeux endommagent les écrans de télé. Aujourd'hui, les SuperMario et autres Jungle Queens n'ont plus un pixel immobile...

Bref le but de **Twilight II** (comme **Phantasm**, ou d'autres utilitaires de même genre) est d'économiser votre écran en prenant le relais au bout d'un certain temps de non utilisation du **GS**. Prendre le relais, ça signifie, pour les extincteurs d'écran les plus simples, tout simplement éteindre l'écran. Pour **Twilight**, on peut prendre le relais de différentes manières: soit en éteignant l'écran tout en laissant l'application en cours active, soit en prenant complètement la main et en affichant une animation choisie parmi une trentaine (dans ce cas, l'application en cours passe en stand by).

Installation du soft.

Twilight est livré sur 2 disquettes et est accompagné d'un manuel d'une trentaine de pages, bien présenté, clair, bien qu'en américain... Cela dit, pour les non anglophiles, l'utilisation de **Twilight** est suffisament simple pour se passer de la lecture du manuel.... Tout ce qu'il faut savoir c'est que vous devez disposer de **GS/OS 6.0** (mais qui ne l'a pas aujourd'hui), et d'un minimum de Ram... **1,2 Mo** fera l'affaire bien qu'aujourd'hui on soit vite à l'étroit avec une tel config! Autre chose, si vous avez déjà un économiseur d'écran actif dans votre système, désactivez- le pour éviter les conflits avec **Twilight**!

L'installation est simple, puisqu'il suffit de lancer l'**INSTALLER** de la diquette **Install** et de choisir le script qui vous semble le plus approprié. Le plus simple (si vous avez un disk dur avec suffisament de place), est de choisir le premier script qui chargera **Twilight** dans le system du disk de boot avec tous ses modules. Sinon, vous avez la possibilité de charger **Twilight** sans module, puis les modules un à un. Enfin un script vous permet de charger **Twilight** sur un autre disk que le disk de boot (si celui-ci est surchargé). Par contre ce disk devra être présent chaque fois que **Twilight** voudra s'activer...

Autre script intéressant: celui qui permet de récupérer dans **Twilght II**, les modules d'animation de **Phantasm** (l'économiseur d'écran des utilitaires Signature de Q-Labs). Seul impératif: avoir une disquette **ORIGINALE** de Signature....

Voilà, maintenant que **Twilight** est installé, découvrons la

bête.

En premier lieu, je conseille de lancer le petit utilitaire **Sound.Patcher**. Ceci aura pour effet de patcher le **Cdev Sound** de **GS/OS 6.0** et permettra alors de sonoriser l'activation et la désactivation de **Twilight**... ces 2 événements apparaissant désormais dans la liste des actions sonorisables du **Cdev**.

Cette fois ça y est, **Twilight** peut être testé!

Présentation

Après installation, si l'on va se promener dans les dossiers de son disk dur, on découvrira un fichier **T2.Icons**, un **Cdev Twilight**, et divers dossiers créés par l'Installer dans lesquels sont sauvegardés les divers modules d'animation.
Dans le tableau de bord (ou Control Panel), on retrouve bien ce nouveau **Cdev** mais aussi un **NDA** dans le menu Pomme (**NDA** qui peut être activé ou non, on verra ça plus loin). De toute façon, où qu'il se trouve, le plus simple pour ouvrir la fenêtre de configuration de **Twilight**, c'est le raccourci clavier **Pomme-Ctrl-T**.

Une fois cette fenêtre ouverte, vous pouvez retrouver la liste des modules d'animation disponibles, et divers boutons de configuration.

Ainsi, vous allez pouvoir choisir l'animation à utiliser lorsque **Twilight** s'active, le temps de non utilisation du **GS** au bout duquel **Twilight** prend la main, l'installation ou non d'un **NDA Twilight** dans le menu Pomme (**NDA** dont je ne vois pas bien l'intérêt, puisque si le menu pomme est accessible, le **Cdev** l'est également... un **CDA** aurait été plus judicieux), etc...

Notons notamment le rôle particulier que l'on peut faire jouer aux divers coins de l'écran lorsque l'on y placera le curseur souris:
4 configurations possibles: Inactif (le déplacement du curseur dans cet angle n'aura aucun effet))
Twilight jamais actif (en plaçant la souris dans le coin défini ainsi, une icône barrée apparaîtra, et **Twilight** ne prendra pas la main... ce qui permet de forcer l'écran de rester en permanence allumé, fort utile si vous êtes en train de regarder une démo).
Extinction immédiate (comme son nom l'indique, le curseur étant glissé dans ce coin d'écran, **Twilight** prend immédiatement la main, et l'animation choisie s'affiche). En fait, comparé à **Phantasm**, **Twilight** nous laisse une petite seconde de répit ce qui évite que l'écran ne s'éteigne dès que la souris s'approche trop de l'angle en question. A l'usage, c'est bien agréable.
Foreground Blanck (littéralement extinction du premier plan). Dans ce cas, l'écran devient tout noir, MAIS l'application en cours reste ACTIVE! Donc si vous êtes en train de recevoir un fichier avec **VS Com**, ou si **Appleworks** est en train d'imprimer un texte un peu long, l'écran s'éteindra mais par contre l'action en cours ne sera pas interrompue inopinément.....

Autre option de configuration, vous aurez à définir le mode d'extinction à activer lorsque le curseur est sous forme de montre ... Je conseille dans ce cas l'extinction de premier plan.... car si le curseur est sous forme de montre, c'est que l'application en cours travaille.... donc inutile de l'interrompre par Twilight!

Voilà, que dire

d'autre des configurations si ce n'est que la plupart des modules sont également configurables individuellement, que l'on peut choisir d'utiliser ou non le son (certains modules sont sonores), que l'on peut définir quelle action doit être faite lorsque le GS bip....

Et les modules?

Je vous les laisse découvrir, mais j'ai bien aimé y découvrir un module **3D** qui reprend les animations **3D** en fil de fer d'une des démos du **FTA**... On y voit en particulier outre le logo du **FTA**, une carte de France avec une flèche pointant sur **DIJON**!!! Dijonnais d'origine, je suis heureux de penser que cette carte s'anime régulièrement sur des écrans de **GS** quelque part aux USA.... J'ai aimé aussi le feu d'artifice, très réaliste mais un peu bruyant....

4modules particuliers: tout d'abord 2 modules apparaissent en italique dans la liste. Ce sont 2 modules internes au **Çdev** correspondant à l'extinction totale d'écran avec stand by de l'application en cours (module utilisé lorsque l'on est dans une application en mode texte, style **Appleworks 1.4** ou **3.0**), et l'extinction de premier plan (décrite plus haut). Ensuite 1 module **Phantom** permet l'utilisation de modules issus de **Phantasm**; même si vous n'en avez pas à récupérer because vous n'avez pas **Phantasm**, vous trouverez quelques nouveaux modules **Phantasm** fournis avec **Twilight**. Attention, il faut configurer ce module pour indiquer où se trouvent les modules **Phantasm** à utiliser. Enfin un module permet l'affichage d'animations graphiques de type **$C2**... ces fichiers sont créés par exemple avec **Platinum Paint**, et un fichier exemple est fourni sur la disquette **Twilight Extras** sous forme auto-décompressable. Pour ce module également, il faudra indiquer le chemin d'accès aux animations graphiques.

Un mot encore pour signaler que vous pourrez vous même créer de nouvelles animations avec le module **You Draw It**.... Ces animations consistent à afficher, par exemple une pomme qui tourne sur elle même et se déplace sur tout l'écran en changeant de direction chaque fois qu'elle rencontre un bord.... 2 fichiers d'animation You Draw It (Blank.YDI et Blank2.YDI) sont vierges et permettent d'y créer vos propres animations. Pensez à configurer ce module en indiquant le chemin d'accès aux animations YDI.

Enfin, si vous n'arrivez pas à vous décider pour l'utilisation d'un module plutôt qu'un autre, cochez la case **RANDOM**, sélectionnez dans la liste des modules les diverses animations qui vous plaisent (toutes si vous voulez), et **TWILIGHT** ira choisir pour vous dans cette liste de façon aléatoire chaque fois qu'il s'activera.

Quelques regrets

Twilight II permet de récupérer les modules **Phantasm**, les animations **$C2**.... En revanche rien n'est prévu pour récupérer les animations de la première version de **Twilight**, c'est un comble.....
Lorsque **TWILIGHT** prend la main, si **EXPRESS** est en train d'imprimer un document en tâche de fond, l'impression est interrompue pour ne reprendre qu'à la désactivation de **Twilight**...Cet inconvénient est signalé dans la doc de **Twilight** avec le conseil suivant : **Seven Hills** a été informé de cela. Ils n'ont qu'un très petit fix à faire à **Express** pour

que l'impression en tâche de fond continue lors de l'activation de **Twilight**, mais cette correction est semble-t-il trop minime pour que **Seven Hills** diffuse une nouvelle version de son utilitaire. Si vous souhaitez que ce fix soit réalisé, contactez **Seven Hills** !
Pour la France, je pense que l'on peut essayer de contacter **Brainstorm Software** qui diffuse **Express** chez nous...

Certaines animations sont sonores, mais on ne peut pas régler le niveau sonore de façon individuelle.... Le feu d'artifice par exemple est très bruyant.... mais on ne peut que supprimer complètement le son, ou baisser le niveau sonore général dans le tableau de bord du GS...

Certains modules **Phantasm** disponibles sur la disquette **Twilight**, présentent un affichage curieux lorsque la **Transwarp** est en vitesse rapide comme s'il y avait des problèmes de synchronisation vidéo..... Cela dit ce sont des modules sans grand intérêt

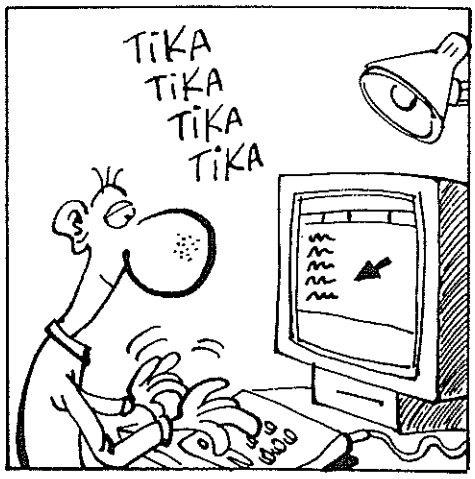
Un TRÈS bon point

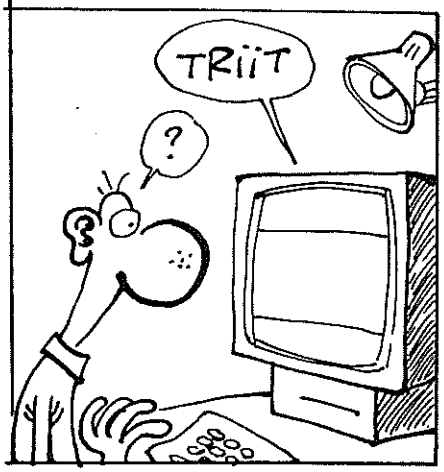
La version 1.1 de **Twilight II** que j'ai testée, ne pose aucun problème avec **The Manager**.... je n'ai pas réussi à causer de plantage, alors qu'avec **Phantasm**, par exemple, le plantage est assuré ...

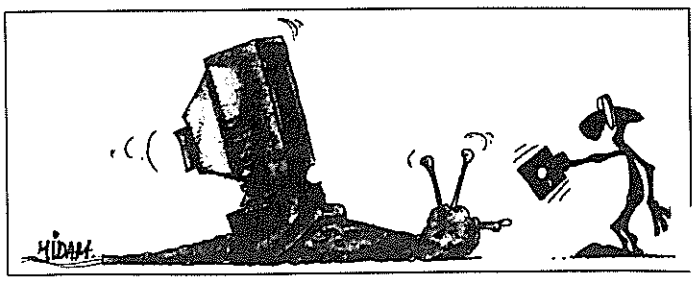
Voilà, dernière chose, le prix: **44,95$** chez **Digisoft Innovation - PO Box 380 - Trumbull CT 06611 - USA**

KING

PILULE







UN HEBDOMADAIRE EN DIFFICULTÉ :

Il est rare que je prenne partie en faisant de la pub pour un produit quelconque mais je vais faire une exception aujourd'hui.

En effet, je me suis abonné il y a quelque temps à un hebdomadaire appelé **MICRO à MICRO.**

Cet hebdo qui rappelle feu HEBDOGICIEL par son format traite de toutes les nouveautés informatiques du moment concernant autant les **PÉCÉbeurk** que les **MAC** (beurk ?).

Les infos contenues dans ce magazine nous intéressent nous aussi, possesseurs de **GS**, car les nouveaux produits peuvent être adaptables sur notre bécane.

Il y a presque une année déjà que cet hebdo existe et contre vents et marées commence à se trouver en difficulté.

MICRO à MICRO change de formule pour être bi-mensuel. La crise secoue tout le monde.

Je veux soutenir cette revue car je la trouve très sympathique. Son rédacteur en chef qui n'est autre que **PÉPÉ LOUIS** dira certainement quelque chose à certains d'entre vous...

Décapant, le ton de ce journal est très agréable et change du ton austère des autres mensuels. Les journalistes n'hésitent pas à dire ce qu'ils pensent en mal ou en bien et je trouve cela très bien. D'autre part, l'humour est présent assez souvent ce qui en fait une revue très sympa et très agréable à lire. C'est une mine d'infos en tous genres ce qui valorise le fait de conserver tous les numéros.

Je pousse ce cri d'alarme afin qu'un de nos confrères ne soit pas victime de la crise une fois de plus et puisse continuer à vivre.

Alors, je vous demande de vous **abonner** à **MICRO à MICRO** d'autant que leurs tarifs ne sont pas très élevés.

Achetez **MICRO à MICRO** en kiosque pour juger et vous serez convaincus.

ADRESSE DE MICRO à Micro :

MICRO à MICRO
38, Rue René Boulanger
75010 PARIS
Téléphone :
(16)-1-40-03-94-40

Ne laissez pas disparaître un magazine où la langue de bois est interdite, ce qui est très rare.

AZÉBULON

LANGUE D'OCS A ENCORE FRAPPÉ :

LANGUE D'OCS GS, nouvelle production de **LO44** est toujours aussi de bonne qualité que les autres. Dans **LANGUE D'OCS GS**, vous trouverez une documentation complète de **HARMONIE** et DE **GSNUMERICS**. Demandez **LANGUE D' OCS GS** en **BAL LO44** sur **RTEL**.

Quand à **LANGUE D'OCS 11**, dernière production en date, c'est l'apothéose. Présentation du **BRUTAL DELUXE**, où un cerain **AZÉBULON** est secoué dans tous les sens, (merci **LO44** pour la pub), vous trouverez les docs très complètes et très agréables à lire concernant les jeux **OREGON TRAIL**, **MIND PURSUIT**, la fiction intéractive **VOODOD ISLAND**, le jeu de questions réponses **SCRUPLES** ainsi que de ARCHITECTURE (**DESIGN YOUR HOME**) et **HYPERSCREEN**. **Indispensables** et très agréables à consulter, les **LANGUES D'OCS** sont disponibles en **BAL LO44** sur **3615 RTEL**, **3614 RTEL1** (à partir de 18h) ou en **3614 RTEL2**.

AZÉBULON