

Banking Times

mai 82 N°

editorial:
La Nouvelle pomme'

dossier:
I've got the power

interview:
Mister Z



NOUVEAU ARTICLE:
What's of
Dax

STIK
BY CHAPES

EDITORIAL

LA NOUVELLE POMME

REDACTION

DOUME, AZEBULON,
JIHAILDE, PERFECT
BUGS, PCI, BANDIT II
.ELECTRON, Lien RAG,
NIBBLE.

COUVERTURE

Shape(modèle), Nibble

DIFFUSION

DOUME (l'homme qui
distribue plus vite
que son ombre), et
VOUS

IMPRESSION

PI, TIB... (The
control of Xerox
power)

PUBLICITE

Le Pommier illustré
(branche complètement
dépendante de la
Pomme Illustrée (et
pourrie?).

ILLUSTRATIONS

NIBBLE (alias, la
mano tremblante)

PHOTOGARPHIES

inconnues ou perdues
(x'cusez nous aimable
clientèle)

CAPITAL

Un super boulier
(reste non divulgué
sans aucune raison!)

SIEGE SOCIAL

Minitel, 36.14, code:
RTEL1 (ou 2), Bal:
POMME ILLUSTRÉE

SPONSORISE PAR

Les chocolats Lindt.
Les cigarettes LUCKY
STRIKE. Les cocktails
en tout genre. La
ligue officiel des
supporters a deux
pattes de la Pomme
Illustrée, (Merci).

Ami(e)s aux pattes bonjour !

C'est sur un humour noir et
corrosif, que je me lance dans
cette prose, pour vous appeler, et
vous faire lire la POMME ILLUSTRÉE
N°2. Ouais c'est sans limite, et
pour être plus précis, je vous
dévoile La Nouvelle POMME Illustrée
(-< ça fait commercial, glups!).
Mais qu'est-ce que la Nouvelle
Pomme ? Question logique et pas con
! Le PHOENIX corporation voit
s'organiser la Pomme Illustrée.
Maintenant dans la Pomme, il y a
les pépins : PHX, et la chair le
sang, le Groupe Rédacteurs ! c'est
un groupe, concrètement, ce sont des
rédacteurs engagés pour rédiger des
articles dans ce canard, pour
distribuer le "truc", pour
photocopier le "machin" (ici, truc
machin et canard sont synonymes de
Pomme Illustrée), la puissance est
dans leurs mains ! Alors toi, qui
découvres ce nouveau réseau
surprenant et original, tu
découvras dans ce micro-monde,
une ambiance moins garage des
précédentes, avec prochainement la
disquette contenant les articles.
C'est clair le Phoenix n'a plus
beaucoup de pouvoirs sur la POMME
Illustrée (idéologie Nibbleienne
!).

Pour rendre un peu plus concret ce
groupe tout frais, je vais vous
donner des noms !

A la technique de reproduction
légale et rapide sur papier (format
A4, encre noire) : TIB. Pour la
distribution dans notre comos en
tripporteur jaune nous avons DOUME.
Pour la présentation sur support
magnétique 3 pouces 1/2 est
réalisée par le Merlinterissime,
WEAKY. Pour cette prose aussi
étrange que l'intersection de deux
bissectrices éloignées représentant
le temps c'est moi, suivit de près
par une interface: Apple IIgs et le
pauvre correcteur orthographique
qui fait ce qu'il peut pour
supprimer tous les mots mal
orthographiés et les remplacer par
leur équivalent qu'on a plus de

chance de trouver dans un
dictionnaire, c'est Lien RAG.
Les rédacteurs de ce numéro
sont : DOUME, AZEBULON, PCI,
JIHAILDE, ELECTRON, BANDIT II,
NIBBLE.

Je passe bestialement à la
séquence moraliste (Mais de
quoi s'agit-il?... (Je profite
de cette parenthèse pour
répondre à une question souvent
posée: Pourquoi le nom, La
Pomme Illustrée ? Ben parce que
le journal traite de l'Apple
(=Pomme) et illustrée
simplement pour faire sympa,
non ?! ? (J'en profite encore
pour dire que les initiales
sont PI) (Anecdote paradoxale et
amusante PI, sont les initiales
de mon arrière-grand-tante
Ardéchoise.) voici la séquence
qui devrait être traitée : Si
vous trouvez ce canard
intéressant, faites le savoir
(ça fait "straight" comme
demande!), même si nous sommes
mieux organisés nous ne pouvons
assurer une grande distribution
(Ce journal est tiré à plus de
250 exemplaires !!! et nous
espérons qu'ils seront
épuisés.). Par ailleurs nous
nous excusons du possible délai
d'attente (et puis tant que
j'y suis, nous nous excusons
pour les délais des
n°3,4,5,6,7,8...). Voilà j'ai
presque fini la morale, nous
avons besoin de vous pour des
articles, des idées, pour la
distribution (sinon on a l'air
bête, et l'air Weak). AH! Je me
marre intérieurement de ma
vanne démente.
Et maintenant ...heu... Une
séquence Frisson... le pré-
sommaire, le sommaire et pour
finir le fin-sommaire. Les
articles de ce nouveau numéro
sont : Game over, Play it
Again, Le dossier "I've got the
power", Bricolage, Jihailde
party, Who's who et quelques
pubs vous guiderons lors de
votre quête.

SOMMAIRE DE CE NOUVEAU NUMERO :

| | |
|---------------------------------|-----------------------------|
| Who's Who, Brainstorm Soft...2 | Interview de Mister Z....20 |
| L'Apple IIgs un robot...4 | Jihailde Party....24 |
| Game Over, The Immortals....6 | What's Up Doc ?....18 |
| Dossier, I've Got the Power...9 | |

WHO'S WHO BRAINSTORM SOFTWARE

Interview de BrainStorm Software
(représenté par Thierry Méchain)
par Nibble pour le magazine La Pomme
Illustrée

<prologue de présentation par Nibble>

- LPI: Salut le BrainStorm. Alors comme ça vous décidez de créer une société... Mais avant tout racontez nous votre histoire: quand le premier Apple? Comment êtes vous venus à la programmation? Combien êtes vous? Bref, la totale.

-BS: Eh bien notre équipe est constituée de passionnés qui font partie de cette génération qui a vécu son adolescence en même temps que la naissance de la micro. Pour certains d'entre nous, la découverte de l'Apple remonte à 1978, et nous avons tous derrière nous près de 10 ans de pratique intensive. Bien sûr, on ne peut pas ne pas tomber amoureux de cette merveilleuse machine, et la programmation fait partie de cette passion, de cette soif de mieux connaître ce nouvel ami. Très vite, nous avons ressenti le désir de faire vivre cette passion plus intensément encore, et de la concrétiser à travers des réalisations dignes de notre cher Apple.

Pour la plupart, nous nous connaissons depuis plusieurs années, ce qui facilite encore la communication interne et un travail d'équipe optimal. En effet, l'amitié qui nous lie est un facteur très important de réussite, selon nous.

BrainStorm compte 8 personnes et l'âge moyen de notre équipe est de 24 ans.

Bien sûr, ces 8 personnes ne représentent que le noyau de BrainStorm, mais nous regroupons autour de nous de nombreuses autres compétences et éventuellement de développeurs indépendants, attirés par "l'esprit Apple II" dont nous faisons preuve afin de respecter notre but premier: la qualité sans faille.

- LPI: Comment s'organise votre société? Avez-vous mûrement réfléchi avant de partir dans ce défi?

-BS: Eh bien BrainStorm est une S.A., je ne vais pas rentrer dans les détails techniques, mais nous avons choisi cette forme de société

puisque c'est celle qui nous offre la plus grande souplesse et les meilleures possibilités d'évolution: en effet, nous avons voulu disposer dès le départ d'une structure juridique nous permettant une large marge de manœuvre notamment pour pénétrer le marché Américain.

Oui, bien sûr, cette décision résulte d'une longue période de réflexion et de préparation au cours de laquelle nous avons réalisé que la complémentarité de nos connaissances et le fait que nous maîtrisons chacun parfaitement notre domaine, associé à notre travail d'équipe nous permettaient de réaliser des produits de très grande qualité. C'est ainsi que le projet BrainStorm a pris forme début 1990 pour enfin se concrétiser à la fin de cette même année.

En outre, nous avons démarré avec déjà plusieurs projets bien avancés, ce qui était un gage de nos capacités.

- LPI: Justement, il y a du concret? Vous avez déjà des logiciels développés chez vous?

- BS: Bien sûr, nous sommes partis sur des bases on ne peut plus concrètes... Nous laissons les élucubrations en "technico-merchandising" aux "commerciaux" prétentieux. En effet, une telle entreprise ne peut se baser que sur des individus et des softs, point à la ligne. L'Apple IIgs a besoin de logiciels, il souffre depuis sa sortie d'une absence totale de politique commerciale cohérente de la part d'Apple décourageant ainsi de nombreux éditeurs. Hors la communauté des utilisateurs de l'Apple II tient à sa machine et si nous voulons que nos enfants aient un jour un Apple IIxx il faut montrer à Apple qu'il y a une forte demande en Apple II et surtout redynamiser l'industrie du logiciel car c'est à travers elle que vit une machine.

Bien sûr, notre premier produit est l'oeuvre de François Urich (alias Maître Urich, dans un certain journal) est le fameux TransProg, dans sa version 2.1. Nous estimons que ce shareware, de par sa qualité et l'attention qui lui est apportée (à travers les mises à jour aussi fréquentes que nécessaires) est un excellent ambassadeur du label BrainStorm.

En outre, nous avons déjà deux projets en phase finale de développement.

Le premier pourrait s'appeler Multifinder, mais pour des raisons évidentes, nous ne lui donnerons pas ce nom et il s'appellera The Manager. Ce logiciel a été développé par Jean-Jacques Leclerc, il fonctionne exactement comme le Multifinder du Macintosh. De plus cette application permet d'imprimer en tâche de fond quelque soit le type d'imprimante (ce que le Macintosh ne fait que pour les imprimantes laser). The Manager est un magnifique produit totalement compatible avec le disque système GS/OS 5.04 et suivant. Le seul problème est que certaines applications sur l'Apple IIGS ne sont pas bien écrites et ne respectent pas les règles de programmation données par Apple.

Néanmoins, des applications comme AppleWorks GS, Beagle Write, Deluxe Paint, Graphic Writer "marchent" sans problèmes avec l'environnement de The Manager.

La seconde application que nous allons publier s'appelle MultiSwitch et a été développé par Vincent Hemeury. Ce programme permet de lancer des applications qui sont gardées en mémoire quand on les quitte, ce qui permet de les relancer très rapidement. Ainsi, on peut passer d'une application à l'autre presque instantanément ce qui apporte un sérieux confort. Par exemple le passage de DeluxePaint à BeagleWrite demande moins de 3 secondes ! et chose importante, avec 1,2Mo de mémoire on peut par exemple faire fonctionner simultanément MultiScribe (ou BeagleWrite), DeluxePaint et BeagleDraw ! Ce logiciel est un bon compromis avec The Manager puisque les applications qui ne seront pas compatibles avec ce dernier, fonctionneront avec MultiSwitch et vice-versa.

De plus, quand The Manager ou MultiSwitch résident en mémoire, chacun reconnaît la présence de l'autre ce qui permet de travailler de manière efficace.

Il y a une autre application livrée avec MultiSwitch et qui se nomme l' AUA Manager. C'est un nouveau concept de programmation qui permet aux développeurs de créer des applications qui utiliseront tous ses avantages, à savoir la possibilité de travailler en pseudo multitâche, l'utilisation de routines en tâche de fond, des pipelines interapplications et beaucoup d'autres concepts qui n'existent pas actuellement sur les logiciels système de l'Apple II GS et qui seront les bienvenus.

Nous espérons pouvoir sortir MultiSwitch dans le premier semestre 91 et The Manager

devrait suivre peu de temps après si toutefois nous pouvons nous mettre à l'abri de problèmes juridiques susceptibles de venir d'Apple.

- LPI: Comment peut-on se les procurer?

- BS: Eh bien, c'est très simple, il suffit de nous contacter à l'adresse suivante: BrainStorm Software / 7, allée Murat / Bois Impérial / 54630 Richardmenil / Fax: (33) 83-57-57-65. Nous acceptons les paiements par carte bancaire, ce qui est un "plus" pour nos clients. Bien sûr, pour l'instant, notre seul produit disponible est TransProg, mais ses acheteurs seront bien entendu prévenus des activités de BrainStorm qui pourraient les intéresser, et de ses mises à jour. Mais on peut aussi nous écrire pour demander des renseignements ou même proposer un soft, puisque nous nous proposons d'éditer tout logiciel qui serait de qualité.

- LPI: Et vous avez de l'avenir? Des projets?

- BS: De l'avenir? Mais nous sommes l'avenir!.. Plus sérieusement, si nous nous sommes lancés dans cette aventure, c'est, bien préparés, et en mettant toutes les chances de notre côté. En effet, non seulement nous avons déjà les produits que je viens de vous décrire, mais aussi de nombreux projets: un jeu d'aventure-arcade qui devrait marquer son genre, un jeu d'arcade du style "Mario bros", un shoot-em-up, un logiciel de musique, et beaucoup d'autres...

Nous prévoyons aussi la sortie du Tarot (de "maître Urich") dans sa version américaine et aussi sur d'autres machines, en raison de son succès.

-LPI: J'y pense, si vous en êtes arrivés là, vous devez avoir quelques bonnes adresses, des tuyaux? Allez, ça reste entre nous...

-BS: Et bien non, il n'y a pas de bonnes adresses ou de bons tuyaux. En fait si nous avons créés cette entreprise c'est parce que nous voulions partager et vivre ensemble notre passion. Le reste c'est

purement administratif.

- LPI: Si vous avez de bons tuyaux, il doit y avoir des plans galère? quels sont les pièges?

-BS: Je dirai simplement que nous avons appris une chose: ne jamais faire confiance à quelqu'un qui dit qu'il ne veut que votre bien et qu'il va s'occuper de tout pour vous, et surtout pas à un "commercial" boutonneux... Et puis aussi ne pas se fier aux apparences d'honnêteté: ne se fier qu'à un véritable ami. En effet, nous avons appris avec surprise que nos démos confidentielles avaient servi à quelqu'un d'autre pour vanter SES "mérites"... Incroyable mais vrai, comme dit l'autre. Alors les pièges, en fait, ce sont ceux dans lesquels nous voulons bien tomber, nous en avons tiré les leçons, et nous ne pouvons que souhaiter sincèrement aux autres de ne pas tomber dans les mêmes pièges.

(Nibble) :Bon j'espère que vous connaissez mieux cette société, avec tous ses projets, nous ne pouvons qu'être heureux...

(Lien RAG) : Il est dommage que certains se voient obligés de régler leurs comptes avec d'autres personnes autrement que face à face mais plutôt par l'intermédiaire d'une feuille de choux qui se veut d'une diffusion la plus élargie possible. Je met donc en garde le lecteur que les propos ci-dessus ont été reproduits sans aucune censure, mais qu'ils n'engagent que leur auteur.

LE GS UN ROBOT ?

Allo? le Gs peut nous faire du café,

Une carte 64 Entrées/Sortie et le IIgs devient "Le Manager de la Domotique"

L'Apple IIgs a déjà été mis à toutes les sauces, il ne lui restait qu'à devenir un Manager de la Domotique. Depuis un peu plus d'un an et demi, cela est chose possible grâce à une carte 64 Entrées/Sorties de ma réalisation.

Le but de cette carte est de permettre à l'Apple II de s'ouvrir vers le monde extérieur. Et oui, le pauvre, on ne le laisse discuter qu'avec ses lecteurs, son écran, son clavier, et éventuellement avec une petite imprimante. Maintenant, mon IIgs communique avec tout un tas d'appareils électriques qui ainsi deviennent des périphériques standards (la cafetière, le poste de télévision, le magnétoscope, la chaîne HI FI, la lampe de bureau, . . .) Pour ceux qui étaient à la JIHAILDE Party, la démonstration n'est plus à faire, pour les autres, il ne leur reste plus qu'à imaginer.

Le but premier de cette carte est réellement d'ouvrir l'ordinateur vers l'extérieur, les applications de cette carte sont variées à l'extrême, le tout est d'avoir des idées. La première idée qui vient à l'esprit est de commander la cafetière. On pourrait croire que les possesseurs d'Apple II boivent beaucoup de café ?? La deuxième, est généralement de piloter le Grille-Pain, (Heu! là, si c'est pour le foie gras, désolé, mais après l'achat du GS, il ne reste plus grand chose).

Dans les idées d'applications, nous avons, les alarmes domestiques et industrielles, la gestion du ou des systèmes de chauffage (Pompe à chaleur, Fioul, EDF avec ses tarifs hyper intéressants sauf quelques jours dans l'année, . . .), gestion de plusieurs imprimantes parallèles, les spots, les lasers (pour imiter Jean-Michel Jarre), le train électrique, le programmeur d'EPROM, etc . . .

Cette carte est prévue pour fonctionner sur la lignée des APPLE // possédant des slots d'entrées/sorties intégrés 8 bits, plus spécialement sur APPLE //e et IIgs.

En fonction du slot d'entrées/sorties intégré sur lequel, la carte sera disposée, les entrées/sorties de la carte ne se situeront pas aux mêmes adresses mémoires.

Il est à noter que la disposition des cartes est seulement liée au choix de l'utilisateur .

Bien que dans un GS, avec une TRANSWARP, une SONIC BLASTER, une carte parallèle, une SCSI et une PC

TRANSPORTER, (pour ceux qui auraient tout cela), c'est plutôt selon ... les possibilités !

Il est aussi à noter que pour que le GS ROM 01 reconnaisse la carte, il faudra lui en signaler l'existence dans le tableau de bord (Your Card).

Comment l'utiliser ?

Cette carte fonctionne autour de quatre PIA 6821 et de quelques composants annexes. Elle utilise sur l'APPLE //, les 16 adresses du Slot dans lequel elle va venir s'insérer.

La carte ne demande pour fonctionner qu'une brève initialisation, ensuite il ne suffit que d'écrire, ou de lire les adresses de la carte pour changer l'état des sorties, comme on le fait en mémoire. Pour les programmeurs qui travaillent en Assembleur, toutes les instructions utilisant une case mémoire sont des instructions d'Entrées/Sorties (LDA, STA, MVN, OR, AND, ...)

Pour ceux qui travaillent en Basic Applesoft, il y a PEEK et POKE, et pour ceux qui ne revent que du Pascal ou du C, il leur faudra déclarer un pointeur à une adresse fixe (Attention avec le Memory Manager) et travailler avec ce pointeur. Tableau des adresses d'entrées/sorties de base de l'Apple //e et du GS ROM01 :

Slot 1 Slot 2 Slot 3 Slot 4
de \$C090 de \$C0A0 de \$C0B0 de \$C0C0
à \$C09F à \$C0AF à \$C0BF à \$C0CF

Slot 5 Slot 6 Slot 7
de \$C0D0 de \$C0E0 de \$C0F0
à \$C0DF à \$C0EF à \$C0FF

Donc, Si par exemple, la carte est utilisée en slot 2, les adresses utilisées seront comprises entre \$C0A0 et \$C0AF.

Comment sont décomposées ces adresses ?

Sachant qu'il y a 16 adresses par slots et qu'il y a 4 PIAs par carte 64 I/O.

Vous pouvez donc vous rendre compte qu'il y a 4 adresses par PIA .

Les 4 premières seront attribuées au PIA 0, les 4 suivantes au PIA 1, les 4 d'après au PIA 2 et les 4 dernières, au PIA 3.

En suivant notre exemple, avec la carte en slot 2, nous avons donc :

\$C0A0 à \$C0A3 : PIA 0
\$C0A4 à \$C0A7 : PIA 1
\$C0A8 à \$C0AB : PIA 2

\$C0AC à \$C0AF : PIA 3

Sans trop rentrer dans les détails, il faut que vous sachiez que ces adresses auront différentes actions sur le PIA. Dans ce cas précis, en fonction de la valeur mise dans \$C0A1, la valeur mise dans \$C0A0 n'aura PAS DU TOUT la même signification. Il est intéressant de noter que la carte peut être gérée sous interruption ... Pour information, il y a 16 sources d'interruptions (IRQ ou NMI au choix) sur la carte, soit 2 par ports

Quelques mots sur le PIA

Le PIA MC6821 (Motorola) technologie NMOS est constitué de 6 registres internes, 2 ports 8 bits d'Entrées/Sorties, 4 lignes d'interruptions ou 2 lignes d'interruptions et 2 lignes d'HandShake. Les signaux qui transitent sur les ports des PIAs sont au "format" TTL (soit 0 - > 5v 1mA), il faut donc bufferriser les sorties et faire une isolation galvanique des Entrées et des Sorties pour protéger la carte et l'ordinateur. En effet chaque application nécessite une carte d'interface spécifique entre la carte 64 E/S et l'application proprement dite. On ne commande pas la cafetière qui consomme 800w et l'entrée de télécommande du magnétoscope avec le même type de relais. Pour les fortes puissances il y a les relais de puissance, les thyristors, les triacs, et pour les faibles puissances, nous pouvons utiliser les transistors et les petits relais.

Pour ceux qui auraient des idées d'applications, mais qui ne se sentiraient pas les épaules assez large pour créer une interface entre leurs applications et la carte 64 E/S, ils peuvent toujours me demander conseil je suis toujours prêt à aider les personnes intéressées par le Hard, ou même leur réaliser un proto.

Pour des aides à la programmation de cette carte vous pouvez contacter AragorN GS, qui a réalisé la démo ("Domotic 2000"), présenté à la JIHAILDE Party.

A suivre ...

PCI 91

GAME OVER

the Immortals by Electron

Le bouton 0 du joystick sélectionnable par le manche et le bouton 1 sert au jeu (tir ou sélection).

Au départ donc, vous lisez le message de MORDAMIR. A noter que, comme vous reviendrez certainement au départ et que les mêmes messages vous taperont sur le système, vous pouvez faire défiler rapidement en appuyant sur un bouton, très rapidement sur les 2 en même temps. Passez ensuite à la pièce suivante, et se diriger de suite sur l'homme armuré à terre pour lui prendre ce qu'il a, notamment les 3 SHOTS et la BAGUE DUNRIC. Les 3 SHOTS vont servir à tuer les monstres en vert. Pour cela, sélectionner les 3 shots dans votre inventaire, se placer dans la direction des monstres et tirer. Vous n'avez que 3 tirs pour 3 monstres (que 2 dans cette salle), donc pas de droit à l'erreur sinon il faut combattre au joystick. Au fait, si vous avez le fix pour être invulnérable, le sélectionner par CTRL-POMME ESCAPE. Se diriger ensuite vers le gars aux cheveux longs ; ne pas le tuer puisqu'il doit nous fournir la clé pour ouvrir le coffre. Il disparaîtra tout seul. Ouvrir le coffre et prendre tout ce

qu'il y a. Revenir dans la salle où était l'homme à terre et passer la porte du fond. Là combattre le 3ème monstre en vert et lui piquer tout ce qu'il a. Prendre aussi les 30 écus d'or qu'il y a à côté. Passer la porte toute proche, essayer d'éviter les flèches (sauf si vous avez le fix), et prendre la porte du haut au fond de la salle. Là, évitez de passer au milieu de la salle (se repérer avec la carte. Les trappes sont en rouge) sinon vous tombez dans une trappe et retour à la case départ. Si c'était le cas, vous pouvez remonter quelquefois en manipulant le manche à balai. Passer la porte.

On arrive dans une salle où vous aurez peut-être à combattre des bestioles invisibles. Longer le mur par la droite, se repérer également avec la carte. Ramasser le CHARM, puis plus loin l'AMULET. Passer la porte. Dernière salle ensuite du niveau : allez vous reposer sur la litière pour récupérer des points de vie, et aller se placer ensuite sur le rayon lumineux. Sélectionner l'AMULET dans l'inventaire, à la première question, répondez OUI ; à la 2ème NON. Une trappe s'ouvre, c'est l'accès au niveau suivant.

Le code du premier niveau est
CDDFF10006F70.

Pour éviter le niveau 0, il faut se faire tuer (sans mettre le fix) puis mettre le code approprié.

Niveau -1

S'orienter de suite sur le GEM au sol et refuser de le prendre sinon les alimes (bestioles rampantes vertes) vous sautent dessus ; aller ensuite au tas osseux, prendre l'épée et passer la porte toute proche. Prendre de nouveau la porte en face, tuer éventuellement le monstre et rechercher la porte dans le fond de la pièce. Une fois passé celle-ci, pour éviter les boules lumineuses il faut lire 1 fois le CHARM trouvé dans le niveau précédent ; elles vont suivre le personnage sans le tuer. Prendre la pierre au sol. Aller vers la salle du roi, qui est à l'opposé du mendiant, tuer les gardes avant d'entrer, les fouiller et prendre le DUST. Tuer dans la salle du roi les autres gardes et lire une 2ème fois le CHARM. S'approcher de la paille et planter les champignons à l'aide de SPORES. Donner de l'eau au roi. Aller voir le mendiant, refuser sa lère proposition, retourner le voir ensuite pour acheter l'huile. Partir dans la salle à coté

pour récupérer le GEM
laissé au départ dans la
première salle des slimes.
Aller voir le vieux nain
qui vous donnera son GEM
au moyen de DUST. Prendre
la porte à l'opposé du
couloir pour aller dans la
2ème salle de slimes.
Allez sur la litière pour
récupérer, prendre vite la
potion d'HUILE pour
traverser les slimes dès
que vous êtes entrés.
Mettre la pierre au sol
afin que les slimes la
fasse devenir GEM.
Aller ensuite dans la
salle des 3 pentacles où
vous devez déposer les 3
GEM sur chacun des
triangles. Faire CTRL-S
pour éteindre le son
puisque les Gem doivent
être déposées là ou le son
est le plus aigü :

- pour le triangle du haut, il faut le placer à droite
- pour celui du milieu, en haut
- pour celui du bas, le placer au milieu du triangle.

La trappe s'ouvre, le code
suivant est :
F47EF21000E10

Niveau -2

Descendre à l'échelle la
plus proche, 2 monstres se
battent. Descendre à
nouveau à l'autre niveau,
tuer le garde et prendre
tout ce qu'il y a dans le
coffre, remonter.
Prendre la bouteille dans
la salle et combattre le
monstre : lui piquer
PROTEAN.

Remonter et prendre l'autre
échelle, aller dans le
coffre, prendre tout.
Sélectionner ensuite 2SHOTS
et tuer le monstre qui
n'est pas en vert, lui

piquer l'épée.

Le monstre en vert est parti
dans la pièce à côté et nous a
donc ouvert la porte. Passer
celle-ci et aller voir le roi.
Prendre ensuite l'échelle,
prendre le GEM (il y a un
passage et un moment donné),
descendre l'échelle.

Tuer un des deux monstres
pour passer dans l'une ou
l'autre des portes, tuer les 2
monstres dans la pièce voisine,
récupérer la potion.
Une fois dans la salle où se
trouve la litière et la
flamme, il faut poser le GEM
lorsque celle-ci est de
couleur bleutée. Il s'ensuit
une téléportation vers
l'extérieur.

Fin du niveau code :
B5FFFF31001EBO

Niveau -3

Aller voir le mec pour avoir
le CARPET (tapis volant).
Passer dans l'autre salle,
sélectionner de suite le
CARPET. Il faut passer bien au
milieu des lances-flammes pour
ne pas se faire cramer. Aller
jusqu'au bout (il y a une
porte mais continuer), tourner
à gauche, encore à gauche
(faire un U) pour aller
chercher ANNA'S, puis revenir
à la porte où on est passé.
Pour passer la porte, il faut
se débarrasser de CARPET, mais
le reprendre à nouveau dans
l'autre salle (hé oui ce n'est
pas fini...).

Longer le mur par la droite,
faire le U ; au milieu de
celui-ci, il doit y avoir
CAPE. S'arrêter à la porte
suivante à droite. Ouf !!
Rentrer dans la salle, aller
sur la litière, descendre
encore, tuer les 2 gardes,
descendre à nouveau, aller
vers ANNA, lui donner la bague
; en contrepartie elle en
donnera une autre (GIFT).
Arrivé à la salle du bas, ne

pas poser les bagues ;
faire trois tours dans le
sens des aiguilles d'une
montre autour du triangle
et la trappe s'ouvrira.

Code D630F43000EBO

Niveau -4

Prendre l'oeuf dans la
salle, passer dans l'autre
pièce, tout droit, prendre
la porte en face, acheter
la potion, revenir dans la
salle et aller voir les
monstres verts qui
proposeront un plan.
Il faut ensuite avaler la
potion, qui va nous
réduire pour pouvoir
passer dans le petit trou
dans le mur derrière les
monstres verts.

De l'autre côté, attendre
que la potion ne fasse
plus effet, tuer les 2
gardes, vider le coffre,
prendre aussi le SENSOR.
Dans la pièce suivante, se
servir du FIRREBALL pour
tuer les oiseaux et leur
prendre la clé ; passer la
porte.
Se servir ici du SENSOR
pour se diriger par le son
du chemin à prendre. Il
faut faire à la poignée du
joystick :

- Gauche, bas, droite,
- bas, gauche, bas, droite,
- haut, droite, bas

Si le son devient aigü,
c'est qu'il faut changer
de direction.

Dans la pièce suivante, se
diriger rapidement vers
le bas de la pièce, au
centre du triangle, et y
déposer BAIL. Eviter le
slime. Le but est de faire
manger l'oiseau bien au
milieu du triangle de
façon à ce que son poids
bloque la trappe

d'ouverture pendant
que l'on descendra.

Code niveau
C65FF53010B41

Niveau -5

Rentrer dans un trou
d'araignée dès que
celle-ci apparaît dans
l'autre trou.
On se retrouve face à
une araignée qu'il faut
contre-attaquer dès
qu'elle a fini de
cracher sa toile sur
nous.
Descendre, verser la
bouteille d'alcool sur
le coffre et vider
celui-ci. En bas, se
servir de LEVITATE pour
survoler les toiles ou
autres oeufs d'araignées
qui sont à éviter.
Pas de problèmes majeurs
pour la suite. Ne pas
oublier la litière pour
se reposer.

code : C250F63010AC1

Niveau -6

Tuer le garde et aller
voir DUNRIC, lui donner
la bague.
Descendre et tuer le
mec. aller à la litière
et descendre prendre le
tonneau.
En haut on remonte vers
le dragon, en bas on va
vers le tourbillon dans
lequel il faudra
entraîner le monstre.
Aller jusqu'au dragon.
Le but est de
s'approcher de lui de
façon à ce qu'il nous
poursuive et de
l'entraîner avec nous
dans le tourbillon,
avant de se faire
prendre bien sûr.
Prendre les virages à la
corde.

code : E011F730178C 1

Niveau -7 (dernier)

Aller ouvrir le coffre, prendre
tout.

A la salle du bas, se laisser
tomber dans la trappe située au
milieu de la pièce.

Combattre alors le dragon avec
les sorts appropriés suivants.
Faire dans l'ordre :

- 6 BLINKS, pour disparaître au
dernier moment en évitant la
flamme du dragon
- FIRE PROTECTION, contre une
flamme de longue durée
- AMULET pour faire venir le
vieux
- 3STATUES
- SONIC BLASTER, contre le son
- 3 STATUES de nouveau
- MAGNETIC HAND pour éviter de
se faire piquer l'amulet.

FIN

I ' VE GOT THE POWER

Et voici comme d'habitude (et plus souvent qu'à l'accoutumé, Le dossier la partie les premiers pas de l'Apple est faite par Azebulon la partie de 81-87 de l'apple IIe est faite par Azebulon (again) et le reste par Nibble Bonne lecture.

INTRODUCTION

Il y en a certains qui se font plaisir, en se disant : "J'ai le pouvoir". Humm, ca les fait bandes quelque part... Mais les mégalos, on s'en fout, ce n'est pas notre thème. Qui sont ceux qui ont le pouvoir (sont-ils mégalos...?. On s'en fout toujours)?. Voici la raison pour laquelle je vous dérange en ce moment : Imaginons nous possesseur d'un Apple IIgs sous le fait du hasard et ayant pour seul contact un ami de son père... (plan galère). Il reçoit de temps en temps quelques jeux, utilitaires dont il en est tout excité... Plus tard il comprend timidement comment fonctionne un tel réseau. Voici ce que pourraient être ses raisonnements:

- Si Dieu n'est pas. Alors qui m'apporte des Jeux honoreux tout les jours ?
- Alors, réfléchissons (vous pouvez prendre des notes), TOTAL interdit le piratage, Dollars achète le dernier né de TOTAL avec l'argent de la société générale (publicité, hé il faut bien vivre...), car un autre personnage, Defi veut l'acheter (?), (la

durée de l'opération, les carottes sont achetées, dure au maximum 2 heures pour l'achat dans un magasin et quelques jours pour une commande directe chez le revendeur, cette solution est certainement la plus intéressante). Ce dernier né est arrivé dans les mains de Espion qui enlève la protection du soft 'inviolable' (la durée de l'opération : les carottes sont cuites, est tenue secrète par les protagonistes), ce terroriste masqué en cavale agissant sous le nom de code : Espion , passe le soft (=les carottes) à son cousin germain, Moving qui nous trafique une belle animation bien chiadée (inutile de dire que cette opération : garniture des carottes, a été planifiée avant ou pendant l'achat des carottes et quelle est composée d'une merde (Big SHIT to Defi, un autre personnage obscur de la scène ayant échoué dans cette aventure). Ceci dit il (Moving) doit installer la garniture sur les carottes, il a un contrôle d'économie sur le thème : l'exportation des carottes française en conserve, il ne le potassera PAS ! (car la garniture n'attend pas, de plus il faut les protéger des 'piques assiettes'). Puis un membre du groupe mais pas de la famille, appelé POSTE, (chargé de l'opération distribution des carottes garnies d'une durée variable suivant le salaire et les ampoules de l'employé des

PTT, syndiqué CGT). Les carottes 'est' désormais dans la boîte à chaussures de notre 'beauf' de base siciologue (vous?) ... C'est en fait la réflexion d'un possesseur d'un GS névropattes de la complexité (peut être moi ?), et maintenant voici son problème :

- Pourquoi les carottes sont garnies d'une merde ?
- Pourquoi le jeu est signé avec une animation ?
- Pourquoi Moving a protégé le jeu déprotégé par Espion ?
- Pourquoi Moving est prêt a sacrifier son contrôle sur les carottes ?
- Pourquoi Dollars a acheté le soft alors que Défi voulait l'acheter ?
- Pourquoi Total est prêt a poursuivre en justice POSTE, ESPION, DOLLARS... alors qu'ils leurs font une superbe publicité dans tout le réseau Apple ?

Ah, et vous vous dites, merde, le journal il pue ,c'est un dossier nul, je connais tout ! Et là je fais le coup de théâtre ! (nous ne répondrons pas à ces questions, quoique... (heu c'est une plaisanterie ou une méchanceté légère) . Nous allons faire un peu d'histoire, en regardant l'évolution des différents groupes, leurs ambitions, leurs situations approximative dans cette Jungle. Ce dossier est aussi la base, le noyau d'un immense sujet qui s'appelle l'APPLE IIGS,

c'est la première partie en somme, nous approfondirons dans le prochain numéro. (Y'a mieux comme coup de théâtre).

Ça c'était l'introduction, maintenant passons à l'attaque.

Bon, avant de rentrer dans le vif du sujet, quelques articles ou livres:

* STEVE JOBS un destin fulgurant chez Micro Application. toute la vie d'Apple

* Danger pirates infomaues par le CHAOS COMPUTER CLUB chez PLON
Allez à toi Azebulon

L'histoire de l'APPLE ou comment l'APPLE II à changé le cours de l'informatique.

En 1976, après 6 mois de travail acharné dans un garage, Steve JOBS (21 ans) et Steve WOZNIACK (26 ans) achèvent de réaliser le prototype de l'APPLE I. Il est présenté pour la première fois au Honebrew Compute Club à Palo Alto, état de Californie.

Mis en vente en juillet au prix de 666.66 dollars, la machine est architecturée autour d'un 6502 de chez MOS Technologie. Elle comprend 4Ko de mémoire vive extensible à 8Ko. On peut lui connecter un écran et un clavier. Son affichage est de 24 lignes de 40 caractères et sa mémoire écran est indépendante. Une sauvegarde sur cassette

est possible avec une vitesse de transfert de 4Ko en 20 secondes.

POURQUOI UN 6502 ???

En 1975, les microprocesseurs, tel le 8080 d'Intel, coûtaient 179 dollars, et Wozniak ne pouvait se permettre de les acheter. Il avait appris que la succursale Hewlett-Packard du Colorado expérimentait le Motorola 6800, un microprocesseur introduit à peu près un an après l'Intel 8080, et qu'elle offrait à ses employés une remise importante sur cet article, ainsi que sur quelques autres pièces. Wozniak passa une commande, tandis que son collègue Myron Tuttle se précipitait chez un libraire spécialisé pour acheter un manuel technique expliquant les subtilités de la puce. Le choix du microprocesseur était essentiel dans la conception d'un ordinateur. Le Motorola 6800 choisi par Wozniak fut une cause de frustrations et d'exaspération, puis une source de plaisir et de satisfaction; c'est lui qui détermina le concept de base de la machine. Cet été-là, au club Honebrew, l'Intel 8080 était au centre de toutes les discussions. L'Altair, construit autour du microprocesseur 8080 avait remporté un grand succès, et ce succès avait donné naissance à de petites entreprises. À ce moment

là Wozniak découvrit un nouveau microprocesseur, le MOS Technologie 6502, fabriqué à Costa Mesa en Californie. Les ingénieurs de MOS Technologie destinaient le 6502 au vaste marché des photocopieurs, des imprimantes, des feux de circulation et des flippers, plutôt qu'au marché réduit des informaticiens amateurs. Le 6502 était pratiquement identique au Motorola 6800, et les vendeurs de MOS Technologie reconnaissaient ouvertement que leur société avait voulu créer une version réduite et simplifiée de la puce ancien modèle. Les ressemblances étaient tellement éclatantes qu'elles finirent par entraîner un contentieux entre les deux sociétés. Mais pour les informaticiens amateurs, et parmi eux Wozniak, les différents juridiques étaient loin de leurs préoccupations. Leur souci essentiel était le prix. Le Motorola 6800 coûtait 175 dollars et le modèle de chez MOS Technologie coûtait 25 dollars. Wozniak abandonna alors le 6800 et décida d'écrire une version du langage BASIC pour le 6502. En décidant d'écrire un langage informatique et de construire ensuite seulement l'ordinateur, Wozniak reconnaissait tacitement la prépondérance du logiciel. Il envisageait d'utiliser l'ordinateur

pour jouer aux jeux auxquels il avait joué avec des machines plus importantes. Ces jeux consistaient en une suite de commandes tapées au clavier et des réponses, qui apparaissaient sur un télécriteur ou sur un écran de TV. Le jeu le plus populaire avait le joli nom de Chasse au Wumpus. Dans ce jeu, les joueurs voyageaient à travers un labyrinthe rempli de monstres. Lors des réunions du Club, le BASIC s'était révélé être le langage le plus utilisé pour l'Altair et pour le microprocesseur 8080. Après avoir terminé sa version de BASIC il commença à dessiner l'ordinateur et reprit les schémas qu'il avait réalisés pour le microprocesseur 6800. Il compara le 6800 avec le 6502 et le 6501. Wozniak s'aperçut qu'en modifiant les quelques signaux électroniques qui perturbaient la synchronisation de la puce, il pouvait conserver son premier projet. « Je n'ai pas changé un seul câble ni une seule fiche sur mon schéma ». Il mit en œuvre certaines techniques qu'il avait précédemment utilisées pour concevoir le terminal Computer Conversor, et ses schémas s'améliorèrent considérablement par rapport à ses dessins antérieurs, comme ceux de l'ordinateur Cream Soda. La présence du

microprocesseur était, bien sûr, la différence essentielle. Mais d'autres progrès contribuaient également à faciliter l'emploi de l'ordinateur. Au lieu de disposer de commutateurs pour entrer des instructions dans l'ordinateur, Wozniak installa un clavier de machine à écrire. Il utilisa également quelques puces appelées PROM (Programmable Read Only Memories), qui ne peuvent être que lues, mais sur lesquelles on peut « écrire », c'est-à-dire qu'elles sont programmables. Il était précis sur la manière dont les puces devaient être disposées sur la carte mère de son ordinateur. Il passait des heures à chercher la meilleure disposition des puces avant d'agencer les semi-conducteurs dans la carte mère. Wozniak était extrêmement méticuleux quand il s'agissait d'effectuer les connexions électriques entre les pattes de semi-conducteurs. Il n'aimait guère les « soudures-bidouilles » traditionnelles, qui transformaient les cartes de support en une jungle de câbles, et préférait la soudure « point par point », méthode qui nécessite un découpage soigneux des fils, lesquels sont ensuite soudés entre les pattes. Les avantages de cette technique fastidieuse se révélaient en cas de

panne: il était alors beaucoup plus facile de repérer les pattes endommagées et de localiser les connexions défectueuses. Quand Wozniak présenta son ordinateur, qu'il n'avait pas encore baptisé, au Club Homebrew, il reçut encore un accueil très réservé. Ce n'était guère surprenant puisqu'il vote, lors d'une réunion du Club en octobre 1975, avait révélé que sur les 38 ordinateurs appartenant aux membres, 25 étaient des Altairs ou étaient construits autour d'un microprocesseur 8080, tandis que 9 seulement utilisaient un microprocesseur 6502. Wozniak connecta son ordinateur à une télévision en noir et blanc, à une extension mémoire de 4K et tapa en BASIC. L'assistance montra une certaine surprise à l'idée que le BASIC fonctionnait sur une machine comportant si peu de composants, mais la majorité des membres du club ne prirent même pas la peine d'examiner l'ordinateur. Wozniak passa les schémas aux rares personnes qui s'y intéressaient et, plus tard, il relativisait son échec en ces termes: « J'ai rencontré beaucoup plus de difficultés avec quelques autres modèles de ma fabrication ».

La date de la première foire informatique de la côte ouest approchait, et il n'en devenait que plus urgent d'achever le successeur de l'ordinateur Apple. Les premières publicités pour la foire-exposition étaient assez agressives. En septembre 76, Jobs fut l'un des premiers à faire une demande de stand. Cette exposition, par son importance, le nombre d'exposants et le programme des conférences, était l'occasion rêvée pour présenter un nouvel ordinateur. «Je pris la décision ferme que mon ordinateur aurait un boîtier en plastique». Aucune autre société d'électronique n'avait fait ce choix. On estimait en général qu'un boîtier en plastique était une dépense inutile puisque le métal laminé était moins cher et plus facile à travailler. Jobs rencontra un ancien employé d'ATARI (NDLD: ciel ! mais qu'est ce que je suis en train d'écrire là !) et l'associé d'Apple, Ron Wayne. Il leur demanda de lui dessiner des esquisses de boîtier. Son collègue de chez ATARI (collègue !.....enfin passons) lui envoya quelques-unes, mais compliquées, pleines d'angles et de courbes (ça ça ne m'étonne pas; tordus comme ils sont !). Le dessin de Ron Wayne aurait pu sortir du garage. Le boîtier en bois avait un couvercle en plexiglas fixé par des jointures métalliques. Pour protéger l'ordinateur, Wayne avait conçu une porte-tambour qui glissait au-dessus du clavier

comme le couvercle d'un bureau à cylindre. Quand cette porte entraînait un mouvement, elle entraînait un commutateur commandant la mise en route ou l'arrêt de l'ordinateur. Un collègue de chez HEWLETT-PACKARD lui parla d'un magicien en la matière de design, Jerry Mannock. Jobs le rencontra et lui fit part de ses desiderata. Le dessin du boîtier dépendait en grande partie de son contenu. Il fallait que son couvercle soit amovible, qu'il soit suffisamment haut pour loger les diverses cartes qui seraient connectées à la carte principale, et suffisamment vaste pour éviter la concentration de chaleur émise par l'alimentation. Mannock termina les dessins en 3 semaines. Il supprima par la suite 2 poignées latérales, car le boîtier était suffisamment léger pour être attrapé d'une seule main. Le choix de l'appellation de l'ordinateur en couleurs d'Apple avait été inspiré par les memes principes qui guidaient les autres sociétés d'informatique, plus importantes. Apple avait appelé sa machine l'Apple II. L'ordinateur qui faisait son entrée à la foire-exposition informatique de la côte ouest était bel et bien le fruit d'un travail d'équipe.

L'ERE GODFATHER, ACS

Ah voici la période presque aussi connue que l'âge d'or du IIe...Je la pense très importante, pour plusieurs raisons.

GodFather, voici un jeune lycéen de 17 ans qui n'a peur de rien, a 18-19 ans c'est le DIEU, a 20 ans c'est le dictateur détroné. !.Voici son histoire:

Habitant dans la banlieue Ouest de Paris (Versailles) mais ça on s'en fout, plein d'ambition et possédant un minitel, il fera connaissance sur un serveur 35.15 (HG, Hebdogiciel, le fameux journal informatique (RIP)) de quelques Bidouilleurs comme SAM,xxx qui lui indiqueront des bidouilles sur le fix, ainsi que sur l'assembleur. Il sortira sa 1ere série de productions (en solo), fixant des jeux (BASIC).1986, apres avoir noté plusieurs Patchs (afin de faire une copie de sauvegarde !), Il sortira une nouvelle série de productions DEPLOMBAGE MODE D'EMPLOI, c'est la phase charnière d'une grande carrière, les contacts arrivent, notamment MISTER Z, qui participera largement au Déplombage Mode d'emploi II, le succès est grandissant, tout le monde s'intéresse à lui, Il apparait peu à peu sur tout les boots de softs, Il sort Bidouillage mode d'emploi avec Patchman, Docs on the Rock avec Qtips (pour les présentations), Miami Sound Machine, il y a même des producs calquées sur les siennes comme Rock'n'Doc, Crack disk . Bref voila pourquoi l'ère GDF est célèbre, grâce à ces productions qui ont relancé

l'activité du réseau Apple qui était suffoquante, c'était tout con mais il l'a fait correctement . Mais pourquoi "il l'a fait", simplement parce qu'il arrivait à foutre son pseudo de partout en se réservant les fichiers les plus juteux, (Combien de thanks,kisses,big hello to Godfather sans aucune raison si ce n'est celle de l'image qu'il donnait ?, C'était le plus grand de tous, la référence, l'Immortel).

Parallèlement arrivent Music By ACS, un groupe Dijonais, (ce n'est pas pour passer du cirage, mais leur truc était en avance par rapport au GDF) 1987, GDF & ACS sortent Doc on the Rock 14 sous un nom de groupe : HIGHLANDERS team. Logique après le crack commun des derniers softs, de la présence lors de la création du Black Chest, GDF veut sortir son DEPME 9, vers L'Apple Expo 88, Il sortira été 89 ! Pourquoi ? (la réponse est pour plus tard...) Que pouvons nous en tirer de cette période? Je pense qu'elle a apporté beaucoup a l'Apple II, même si Gdf n'était pas très propre (ses cours), même s'il se faisait passer pour le meilleur, même si ce n'est pas lui qui a fait les 1ère producs de l'Apple, il a quand même intéressé et inspiré un bon nombre d'entre nous (Fixs, Cracking, Minitel...) .Son défaut, l'esprit solitaire, contrairement a l'ACS qui était déjà un groupe organisé comme le Brain Trust...

L'ERE BRAIN TRUST.

Résumons-nous, un groupe est né durant l'ère HIGHLANDER ou GODFATHER-ACS ou ABAT la GERONTOCRATIE !. Ce groupe

c'est THE BRAIN TRUST, le bras droit de GDF (mais était-il droitier?), il s'occupait du fameux Black Chest et subissait les magouilles du GDF. Le Brain Trust achetait les news avec le fric du Black Chest, puis les news allaient directement chez GDF !. Dur à croire qu'un groupe aussi musclé acceptait d'acheter, de regarder la protection du soft, et SURTOUT de ne pas le Distribuer ! (mais pour combien de temps ?).

Rappelons-le, le groupe est formé de LOOKHEED, JOKERSOFT, COPPERFIELD et CAPTAIN CRACK. Jokersoft touche correctement bien comme Captain Crack mais lui n'a pas le temps Jokersoft est en TD. LOOKHEED et COPPERFIELD eux sont en 2nd, le premier se fait les dents méchamment sur les news du Black Chest, COPPERFIELD lui s'occupe plus de la stratégie que de la programmation faisant tout de même les deux. Il rentre en opération début 88 fin février (même que COOLWARE leur 1ère production est commencée à Pâques). Strike Fleet premier grand crack (Juillet 88) Electronic Art ! 15heures de déplombe par Lookheed ("Laissez pas moi, vous n'y arriverez pas" dicit GDF (<- 1ère erreur)). Août 88, Art of Noise (excellent, musiques extraites, animations DHGR). Les softs passaient de moins en moins bien entre les griffes du TBT (The Brain Trust). Plus tard le TBT veut déplomber xxx .Voici approximativement la Phrase Terrifiante de GDF qui l'a tué genre "Ecoutez, vous déplombez xxx, vous m'envoyez l'original, j'en fais un cours et la pub "déplombez avant tout le monde xxx" , mes pigeons vont acheter ce cours (100frs) pour le déplomber avant tout le monde, et vous

pendant ce temps vous le distribuez* s'en est trop. Ils se font la guerre .Le progrès (le minitel) nous fera découvrir le premier face a face, Le Combat, pour prendre le Pouvoir. Longue guerre, le TBT vaincra (nouveau arrivé Oliver Twist), dernier 'push' de GDF un pseudo Black Chest pour avoir des news, echec. Et la on découvre un groupe dynamique, avec de vraies animes, avec Patchman, Captain crack sera remercié. Le groupe est à son appogé, Il s'arrêtera Fin-sept 89 (Apple Expo) avec CRACK-WARE (excellent, un déplombage mode d'emploi clean 3 faces).

Le TBT part, la place est libre, Vive les Mégalos. Et les mégalos sont là, et dans le bordel, sort le Phoenix Corporation (Apple Seed - Dead Man - Jack Reset - Nibble - William COMTE), (cf: Flaming Bird, animes)

PETITES HISTOIRES DU SOIR

Comment se faire un salaire de SMICARD ?

Reponse : minitel 36.15
code : RTEL, BAL :
GODFATHER, merci pour lui. Et oui le célèbre Gdf, se faisait un petit salaire de smicard à la fin de sa carrière, avec bien sur ces fameux cours de déplombage genre, Comment cracker Rad Warrior ? ... Réponse après les 150 balles (disquette double face comprise)

Comment se casser les dents sur un soft ?

Réponse : La Bête du Gévaudan ou Hero (revue

et corrigé par Mister Z) ou encore Dongon Master. Pour la Bête du Gévaudan c'était vraiment la protection bestiale même Numero 6, c'était gamel(la dessus !, faut que c'était un soft Français fait par la Compagnie Informatique Ludique (?) et pour finir c'était plombé par des Français, que vous connaissez certainement sous les pseudos (...) a tel point que ces gens là nous avaient découvert certains 18 secteurs par piste dont quelques drives ne suivaient pas ! (Au fait le savez-vous, le pseudo : Numero 6 du film le Prisonnier)

Tomeno Box ?

Tiens qui c'est lui ? alors là moi personnellement je ni crois pas, je vois ça comme l'histoire à raconter aux enfants m'enfin c'est parait une boîte permettant de trafiquer des trucs sur minitel, censurer des messages par exemple. Y parait même que c'est fait par un professeur chirurgien de Paris... m'enfin je n'irai pas plus loin.

C'est à la fin de l'année 1986 que l'APPLE II GS est arrivé. Et une bonne partie des GS Users actuels l'ont acheté à cette période, lors de la première année. Pourtant l'APPLE II GS de cette époque n'était pas le plus attrayant. En effet, il était très cher (une configuration complète revenait à près de 20000 FF). Et puis il n'existait pas beaucoup de logiciels spécifiques. Mais la plupart de ceux qui ont choisis l'APPLE II GS avaient auparavant un Apple II, et ils en connaissaient les qualités. Après tout et avant tout, l'APPLE II GS est un APPLE II. On a entendu pas mal de bêtises à cette époque, notamment le fait que le processeur de l'APPLE II GS était très lent avec ses 2.8 Mhz, des applications performantes ne pouvait pas exister et que le 68000 était de loin le meilleur. La cause de cette bêtise (diffusé par des personnes ne connaissant ni le 68000, ni le 65816 le plus souvent) est probablement Prodos 16. Celui-ci n'était en effet qu'un Prodos 8 sur lequel on avait ajouté une couche qui simulait un OS 16 bits. Le système était prometteur mais comme en plus les tools étaient loin d'être optimisés, on assistait à un système prometteur mais dans l'instant aux performances catastrophiques pouvant faire penser que la cause était hard et non soft. Evidemment, le système

d'exploitation n'était pas la seule cause, des applications très mal écrites ont aussi causé beaucoup de tort, comme l'attireux GS/WRITE, sans cesse retardé et toujours buggé. Mais aussi des programmes de jeux comme GAUNTLET, on aurait pu croire là aussi qu'un APPLE II GS n'était pas capable de faire des animations rapides et de qualité. Il fallait sûrement de l'intuition ou une bonne connaissance du GS pour penser que les choses allaient s'améliorer sensiblement, mais pour ceux qui avaient déjà eu un APPLE II depuis des années, c'était naturel de penser que les possibilités de l'APPLE II GS restaient inexplorées. Les premiers programmes sortis pour l'APPLE II GS n'étaient pas protégés et concernaient tous les domaines. Pour les US, le domaine de prédilection de l'APPLE II GS était l'éducation. En France, on a pris le GS à sa sortie pour un petit MAC couleur pas très cher. D'où peut-être la confusion de certains qui ont cru acheter un MAC en achetant un GS et ont mis des années à s'en apercevoir. Il n'était pourtant pas très dur de prévoir qu'il ne sortirait pas de SGBD sur GS, ni d'autres applications professionnelles 'lourdes'. Le GS est avant tout un APPLE II GS même s'il a aussi la légendaire convivialité du MAC. Mais si on a un APPLE II GS, c'est avant

tout pour son plaisir. Ce qui n'empêche pas une utilisation professionnelle du GS, elle ne peut toutefois dominer car l'utilisation d'un GS ne peut être réduite à l'exécution de tâches obligatoires. Ceux qui ont fait cette confusion sont probablement passés sur MAC à moins qu'il aient élargis leur conception de l'informatique et dans ce cas, même s'ils ont un MAC, ils ont dû garder leur GS. Les GS USERS ne sont pas que des pousseurs de souris. A l'opposé, ceux qui ont pris le GS pour une console de jeux en ont été pour leurs frais, le GS permet de faire de très bon jeux mais ce n'est pas un AMIGA. Et si les seuls périphériques qu'on connaît sont le joystick et le lecteur de disquette (pour copier les dernières news), on ne va pas très loin, le GS préfère la qualité à la quantité. Bref, le GS est apparu comme une machine polyvalente capable de satisfaire la plupart des besoins pour les esprits n'étant pas bornés. Son potentiel évolutif énorme laissait présager le meilleur. Le premier soft protégé de l'Apple II GS était GraphicWriter. Une protection minable en fait, mais on manquait vraiment d'outils à l'époque. Mais grâce à Apple qui a créé le GS/BUG et le manque de documentation sur le 3*5 (empêchant certaines protections plus audacieuses), le problème a vite été résolu. Le LSD

été créé peu de temps après. C'était le premier groupe pirate sur APPLE II GS. Bien sûr, les pirates existaient bien tout au début du GS, mais le LSD était le premier groupe bien formé. En fait, on pouvait penser que les protections sur APPLE II GS seraient bien plus terribles que celles de l'Apple IIe car les programmes font des centaines de Ko, utilisent un nouveau système d'exploitation, sont faits avec des langages compilés (C, PASCAL), et le GS est beaucoup plus mystérieux que son ancêtre. Il n'en a rien été car la méconnaissance de cette machine a joué dans les 2 sens: les programmeurs ne savaient pas protéger correctement leurs softs. Et puis, Apple est toujours là pour aider les pirates dans leur tâche: le VISIT MONITOR en ROM et le GS Bug. Le résultat de tout ça était que les protections se limitaient à quelques vérifications sur des blocks. Le LSD a largement dominé cette époque en lançant également la série des GS ON THE ROCKS et des 'pièges à cons' qui donneront des idées à certaines personnes quand viendra l'époque des virus. En fait, la notion de 'Groupe Pirate' s'est élargie avec l'APPLE IIGS (mais ce mouvement avait commencé avant). Ce ne sont plus seulement des softs déplombés que l'on fait circuler mais des docs, des démos, des utilitaires. Le LSD a fait des docs et quelques utilitaires. D'autres

groupes (comme le SPY NETWORK) ont fait peu de cracks mais surtout des utilitaires. C'est pour cela qu'on a parlé de tels 'groupes' sans préciser le qualificatif pirate. A partir du crack d'ALIEN MIND, cracké par le FUCK, on s'est aperçu que le niveau des softs avait augmenté. Les programmeurs savaient maintenant mieux exploiter l'APPLE II GS, ils faisaient de meilleurs programmes et de meilleures protections. L'Apple II GS, début 88 possédait peu de démos. Au départ, il ne s'agissait que de Slide Show qui peu à peu ont augmenté en qualité avec l'apparition de l'animation et du mouvement. Ceci surtout grâce au FUCK qui a été le premier à les introduire (CANAL FUCK, HOT SHOOT MOVIE). Les démos ne servent pas à grand chose. Mais elles ont été très utiles pour montrer de quoi le GS est réellement capable. Les personnes connaissant peu le GS pensaient que faire des animations sur GS était impossible à cause de la vitesse du microprocesseur, de la page graphique en mémoire lente et des résultats obtenus avec les tools. MISTER Z et ACS ont sortis les premières démos en 88. Toutes leurs démos sont largement inspirées de ce qui existe sur d'autres machines et notamment l'AMIGA. Et la dernière démo écrasait la précédente en repoussant toujours les limites du GS. On croyait toujours

avoir eu le maximum jusqu'à ce qu'une nouvelle démo sorte. Mais le plus important dans ces démos est qu'elles ont montré la polyvalence du GS et rappelé que le GS est un Apple II avant d'être un Mac. Car bien sûr, pour ce genre de choses, on ne peut pas utiliser les tools et on doit avoir une maîtrise du GS au ras du métal. Ces démos montraient avant tout une autre façon de voir le GS et de programmer. La programmation NO TOOLS s'est étendue progressivement à d'autres domaines que les démos. Le 'NO TOOLS' a montré qu'on pouvait avoir un GS rapide avec le graphisme, le son, les accès disques et en relativement peu de place mémoire. Mais il n'y a pas que des avantages au 'NO TOOLS'. Ainsi, du fait du chargement rapide, on ne peut pas installer ce genre de programme sur un autre type de support que l'original, pas plus qu'on ne peut le lancer de GS/OS et encore moins en revenir même si on a assez de place pour cela. Par nature ce sont des logiciels fermés. Ainsi, ils ne sont pas capables de tirer partis d'une configuration plus puissante que celle pour laquelle ils ont été conçus (généralement la plus faible: un GS rom 01, 1280 Ko (et même 1152 Ko à cause des ROMs 03), un lecteur 3*5). Le problème vient du fait que la programmation 'NO TOOLS' est faite d'une façon exclusive, alors

qu'une programmation 'mixte' (TOOLS et NO TOOLS seulement quand on peut pas faire autrement) aurait été plus appropriée. La totalite de ces programmes auraient aussi pu être faits sous GS/OS. Mais peut-être au prix de ne plus toujours tourner sous 1.25 Mo et de charger un peu plus lentement a partir d'un disque 3*5 (quoique ...). L'exécutable aurait été aussi un peu plus important. Mais si les auteurs ont fait ainsi, ce n'est pas seulement parce qu'ils avaient une 'petite' configuration GS, n'avaient pas envie d'apprendre les tools ou encore connaissaient bien le milieu AMIGA mais surtout que pour une démo, il est indispensable qu'elle puisse tourner sur toutes les configurations. Et tant pis pour ceux qui ont plus. La lenteur de Prodos 16 puis la consommation mémoire de GS/OS ont d'ailleurs été le prétexte de quelques éditeurs pour sortir leurs programmes sous Prodos 8. Et comme ils se basaient sur le marché américain, les programmes devaient fonctionner sous 512 Ko. Cela élimine d'office GS/OS. Et c'est une des raisons pour laquelle on a vu des programmes Prodos 16 sortir bien longtemps après la sortie de Prodos 16. Bien sûr, ils étaient le plus souvent tellement mal écrits qu'ils n'étaient pas compatibles GS/OS. Le GS a un des systèmes d'exploitation parmi les plus puissants sur tous les micro-ordinateurs. Malheureusement, ce nivellement par le bas persiste. Pour qu'une application ne pénalise pas ses utilisateurs, elle doit tourner sous GS/OS. Le problème est de faire tourner cette application sur de petites configuration. Mais GS/OS n'est pas si gourmand que ça en mémoire, une configuration GS/OS minimum doit laisser environ 800 Ko de mémoire sur une machine de 1.25 Mo ce qui est presque toujours suffisant. Les raisons pour se passer de GS/OS et développer sous Prodos 8 ou encore sans système autre que le sien sont très rares. Il est certain que GS/OS est plutôt fait pour les possesseurs de disque dur car le disque système doit rester en ligne en permanence ou être réinstallé à chaque demande. Et on pourrait comprendre les programmeurs refusant GS/OS à cause des utilisateurs 1 Mo et 1 3*5 si le prix de 2, 3, 4 Mo n'avait pas tant baissé qu'acheter la carte Apple pleine revienne plus cher.

WHAT ' S UP DOC ???

Et ouais voici un nouvel article qui donne style quelques informations. Moi je suis mort de rire, cause mec dans ce numéro, je n'ai rien à dire genre que je peux démentir l'information de sources sûres comme quoi je doute mais ceci est à mettre au conditionnel...

M'enfin on va essayer d'être sérieux clair précis et concis (Rime).

Que pourrait-il y avoir dans cette baby-rubrique ?

D'abord What's up doc, n'a rien avoir avoir les docteurs ni Bugs Bunny, mais le GS.

prochainement, quelques informations en provenance d'Italie, par notre coorespondant DADOPADO, si tout va bien, elles seront en anglais dans l'article. Ce qui nous force a lancer un appel : voici l'appel : Nous recherchons tout correspondant dans tout les pays, alors si vous avez quelques correspondants à l'étranger disposés à nous rédiger quelques blablas sur la vie de l'Apple IIgs chez eux . Ce serait cool.

Tiens vous-êtes toujours là ??, a croire que vous voulez lire la suite, ouais ben la suite elle suit, fabuleuse transition (c'était une transition).

Bon je vais aller vite :

Il paraît que FTA, nous trafique un jeu genre Marble Madness. Toujours pas de démentis c'est donc toujours un jeu qui est en projet. La démo, heu non x'cusez le jeu sortira soon.

Tiens pendant que j'y pense le FTA et le GSA ont sorti la X-MAS demo, de 1990, bon c'est vrai que c'est un peu tard pour vous le dire, m'enfin. Comme dirait le Petit Larousse : Mieux vaut tard que jamais (haa, c'est "bo"...)

LePHoenIX coporation va bientôt sortir un disk d'amins, pour fin-Mars, il sortira donc en fin-Août, si on pense à la faire...

Vous jouez aux Ultimas ? (réponse affirmative obligatoire pour pouvoir lire la suite) OR et DARK LORD vous ont concocté the ULTIMA SOLVER, c'est sûr il faut avoir Ultima, mais c'est bien cool, en plus il y a une anime, eh faut pas déconner.

Toujours du PHoenIX coporation (ben dis donc en plus de la Pomme Illustrée) un

utilitaire fait par BANDIT II (the Busy-man, maybe the lazy-man) vient de finir un programme pouvant installer n'importe quels logiciels sur le disk dur, bestial...

Vous qui me lisez (oui c'est bien vous), et si par le hasard de la vie vous préparez quoi que ce soit (anim, nouvelle version, en fait un truc pour l'Apple) Minitel, RTELE 36 15, bal : POMME ILLUSTRÉE.

BRAIN STROM SOFTWARE, vous connaissez, c'est une société de programmations pour APPLE II GS, Française, ayant déjà produit : THE MANAGER et MULTI SWITCH ...

Adresse : BrainStrom Software S.A.

7, allée Murat, Bois Imperial

54630 Richardmenil

FRANCE

tel:83.25.87.29/fax:83.57.57.65

ABONNEMENT ?

Tiens y a du neuf docteur dans la POMME Illustrée, tout les terriens peuvent désormais s'abonner (il doit trainer dans le canard, une enveloppe à découper), en envoyant simplement une enveloppe format A4, avec votre adresse puis x enveloppe format A4 et x fois 4frs pour les frais de port. Et cako le jour ou le mag est prêt vous recevrez le numéro, vous perdez moins de temps puis nous, cela nous sert pour nos prévisions....

WANTED ...

plutôt alive, cause c'est de rédacteurs que je recherche... Minitel.

Un Gs au Cinema ?

Ouais il se pourrait que dans le film brute et tendre de Schazen... (putain le nom) Un flic a la maternelle il y a des GS. Ouais pour Schazen-machin HIP HIP HIP... HOURRA

Je me marre doucement

Cigarettes Cheignon (?), On vient de me signaler que Jhonny Haliday est Heureux que Cheignon fasse des cigarettes : " AH QU'A OUAIS QUE J'EN AVAIS MARRE DE FUMER DES BLOUSONS...", Bon j'suis peut-être à la masse, mais on s'aperçoit que les blagues Belges se font rares alors que pour notre Johnny...Au faite Johnny est Belge !!!
George Bush veut divorcer. Il ne veut pas se faire baiser par sa dame (bon j'arrête avec mes calembourgs).

POURQUOI LE JOURNAL GRATUIT ? ET POUR COMBIEN DE TEMPS ?

Aie, aie, aie un petit sujet délicat... Bon

Glups ! ...allez attaquons

C'est gratuit parce que :

- La Pomme Illustrée est une co-production Groupe Pomme Illustrée & PHoeniX coporation. Et les GS-users ont rarement eu à sortir leur fric pour obtenir une production, alors pourquoi cette production devrait être payante et pas l'autre ?

- Au départ dans ma petite tête, la Pomme Illustrée devait être faite d'une manière artisanale, tournant autour des 50 exemplaires, sur ImageWriter avec ruban grillé. Alors pourquoi le faire payant ?

- Imaginons que la Pomme soit payante, le tirage en serait correctement réduit, la Pomme profiterait ainsi à moins de personnes, donc moins de communications moins d'échanges, tout ça pour quoi ? pour gagner 1,50 frs par numéro.

- Et puis je ne voulais pas avoir une image de marque à la Godfather...

C'est payant parce que :

- Les photocopies qui les faits quand nos potes ne peuvent plus suivre, je pense que cet argument est suffisant...

- Il y a aussi le "A quoi ça sert que Ducros se décarcasse ?", mais ça tout le monde peut le dire.

M'enfin dans l'histoire que je vous conte il y a un point noir... (moi-même je l'ai appris hier). Le nombre d'exemplaires demandés grandit un peu trop vite, la bande de photocopieurs commence à faire la geule... la seule solution, se faire un peu de fric pour pouvoir faire quelques photocopies de notre côté avec le blé récolté.

Comment ? Très bonne question (puisque c'est moi qui me la pose (Eh pas con le mec!)), il est clair que plus il y a de pages plus les photocopies sont nombreuses (si, si), donc les pubs, ça prend de la place ça, ouais mec. Donc dans le prochain numéro, vous verrez beaucoup moins de pubs, et s'il y en a tant mieux.

Autre technique: Il est aujourd'hui autorisé de nous envoyer un peu d'argent soi en mains propre (!) ou par la poste (Adresse: Lebas Dominique, 33 rue Joseph Noize, 93190 LIVRY-GARGAN, merci, ou acceptons les frs, les dollars, la lire, la livre... et le franc du Burundi) Encore une autre technique je vais essayer de mettre la Pomme sur serveur, en 36 16, le kiosque, vous pourrez ainsi consulter la Pomme sur le minitel, ainsi que le télécharger, de plus nous gagnerons 0,70 frs/mn de connections certes vous serez très peu....

NIBBLE

INTERVIEW DE MISTER Z

Tiens! voici une nouvelle rubrique dans ce canard. Les Interviews ! ha, et pour bien commencer, Mister Z réponds a nos questions... Ah! nos questions, certaines sont très classiques à la Foucault mais il en faut bien de temps en temps. Je vous raconte comment s'est déroulée l'interview: L'histoire se passe le 19 Janvier à la Jihailde Party, je lui proposait une interview, okay il était, les questions à poser je cherchais, tout en faisant le tour dans la salle, pour savoir si certaines personnes auraient une question à lui poser, voilà pourquoi vous retrouverez à l'entête des questions le pseudonyme la personne posant la question. Mister Z, répondra chez lui.

Mister Z, membre du GS Alliance, il est notement l'auteur de Colors Colors Colors, cyclo synchro démo de California Démo, et plus récemment il a participé à la X-MAS démo avec le FTA.

(NIBBLE) Comment es-tu venu sur l'Apple II ?

J'ai eu un Apple II+ très tôt, en 1982 pour être précis, juste après un ZX-81.... Au début je bricolais un peu, programmait un peu en BASIC, puis je me suis mis à l'assembleur en 1983-84... Tout de suite fasciné par le drive, je me suis mis à déprotéger les softs les plus faciles.. puis je rencontrais Aldo Peset, qui a en quelque sorte terminé mon apprentissage, m'expliquant certaines techniques particulières et me donnant la plupart de ses sources, ceci juste avant la fin du CCB en 1984. Ce n'est réellement qu'en 1985-86 que je commençais à être connu, c'était tout d'abord l'époque de Chip Select, puis celle de Numéro 6, deux pirates avec lesquels j'étais très ami... Puis survint l'ère de Godfather-ACS, pendant laquelle j'incarnais une sorte de 'résistance', avant mon passage sur GS, en 1988. En fait, je n'ai jamais eu ni de IIe ni de IIc, sautant directement du II+ au IIgs. Avec 8 années de recul, je pense que l'Apple II est la machine qui a suscité le plus de passion chez les programmeurs/utilisateurs. Tout d'abord parce que l'Apple II fût le premier ordinateur grand public nanti de performances convenables, mais surtout parce qu'à cette époque, les possesseurs de machines les utilisaient vraiment, étaient désireux d'apprendre avec elles...

De nos jours, tout le monde a un PC ou un MAC, plus personne ne programme, et les gens entassent des softs qu'ils ne savent même pas faire marcher...

(NIBBLE) Comment s'est déroulé le lancement de GSA ? Qui composent ce groupe ? Quelle vocation ?

Le GSA est né un peu par hasard. J'ai rencontré GOLDPOM, il m'a fourni des originaux à déplomber, et on est devenu bon amis comme ça... Puis un jour, en cherchant un nom de groupe, on est tombé sur GSA, rien de plus compliqué... Au moment de la création, nous étions trois, à savoir : GOLDPOM, OPAL, et moi-même.. . Puis est entré CHIP SELECT, à nouveau parce que nous sommes amis, et que je voyais là un bon moyen de le relancer sur GS, pour qu'il nous réitère les prodiges dont il avait le secret sur IIe...

Le nombre de cracks augmentant, nous avons besoin d'un graphiste, ce fut tout d'abord KAM, qui devint membre de de GSA pendant qq mois, puis Dark Wizard, graphiste de l'Alliance depuis décembre 1989 environ...

La vocation première du groupe est le déplombage, donc une activité pas très légale... Les premières animations réalisées étaient des intros de cracks, puis la pénurie de programmes se faisant sentir, n'ayant plus rien à déplomber, j'ai commencé à écrire des animations graphiques de plus en plus complexes (l'apprentissage de nouvelles techniques y est également pour quelque chose...)... Tout ça pour rappeler que ma vocation première est le déplombage, et non la programmation, qui requiert trop de patience à mon goût... mais il faut savoir s'adapter au marché...

(LIEN RAG) Où trouves-tu de l'inspiration ?

Pour les anims, l'inspiration vient principalement d'autres machines (Amiga, C64, ST...) Sur ces machines, la programmation de certains effets graphiques est beaucoup plus aisée que sur GS, c'est donc souvent un challenge pour nous que de réaliser une adaptation sur GS d'un effet vu par exemple sur Amiga... De même, une partie des fontes utilisées dans les animations proviennent d'autres machines. La connaissance des techniques de programmation du CBM 64, aussi bizarre que cela puisse paraître, m'a beaucoup aidé au début de mes réalisations sur GS.

(NIBBLE) Possèdes-tu d'autres ordinateurs ?

Oui, un Apple II+ (il commence à dater celui-là...) et un Amiga 1000 (qui date aussi, d'ailleurs...). Le II+ me sert à booter des softs anciens, qui ne marchent plus sur GS, l'Amiga me sert de console de jeu et de donneur d'idées, je pense qu'il est impossible de bosser convenablement sur cette machine, rien n'y est fiable (système, drives...). Je l'allume d'ailleurs de moins en moins souvent...

(NIBBLE) As-tu des contacts aux US ?

Qu'as-tu appris de ton dernier voyage en Californie ?

Aux US, on assiste à une desertion de l'Apple IIgs, tout d'abord de nombreuses compagnies (BRODERBUND, ELECTRONIC ARTS, ACCOLADE... et même ORIGIN SYSTEMS) ont cessé de développer en standard sur Apple IIgs... Plusieurs programmeurs vedettes (JOHN BROOKS, ROBIN KAR, MATT CRYSDALE... etc...) ne s'intéressent plus au GS, privilégiant le MAC ou alors les consoles de jeu (LYNX, SEGA, ou carrément la nouvelle console NINTENDO, basée sur un 65816 !) ... Le même vide se fait sentir au niveau des groupes pirates, à part le CLUB 96, USA Alliance et E.C.C, plus personne ne fait grand chose (il n'y a plus de softs à cracker !). FACTUS, un des groupes leaders, est en train de disparaître... L'avenir du GS repose entre les mains des quelques programmeurs restant, distribuant souvent leurs produits en Shareware (il est intéressant de noter que cette voie de distribution rapporte parfois plus d'argent que la vente directe, certainement pour des raisons de mise à jour...), ou essayant de créer de petites sociétés, dont le temps de survie est souvent limité....

La position d'Apple Computer vis à vis du GS est ambiguë... Beaucoup de monde parle du 'remplacement' du GS par le MAC LC, mais qu'en est-il réellement ? La sortie d'Hypercard GS et de la carte Overlay semblent être des éléments positifs, pourquoi auraient-ils achevé Hypercard si la fin du GS était prévue pour maintenant ? Il faut aussi savoir que la division développement Apple Cupertino a environ 12 mois d'avance sur la sortie des produits en France, ce qui peut signifier que si le développement a été arrêté il y a 6 mois, on devra encore attendre 6 mois avant la débacle totale....

La chose regrettable dans tout cela, c'est que plus personne (entendons les compagnies de soft bien placées) ne veut prendre le risque de

publier de softs pour le GS... A mon sens, c'est une erreur, non seulement une adaptation GS d'un jeu ne coûterait pas cher en pub (surtout si les programmeurs sont payés uniquement au pourcentage des ventes), mais surtout, je suis sûr que bon nombre de gens sont prêts à payer pour des softs de qualité, j'ai eu des échos quant au nombre de copies vendues de programmes comme Arkanoid, Rastan, ou même les Print Shop GS/Print Shop Companion GS, et c'est tout bonnement incroyable....

(JIHAILDE) A quand un programme utilitaire (copieur ?) ?

Question épineuse... Le marché du copieur rapide de disquettes entières est saturé, Photonix II et ZZcopy se partageant le marché... D'un point de vue technique, il est quasiment impossible de copier plus vite qu'eux... alors à quoi bon investir un temps de programmation aussi considérable pour réaliser quelque chose qui existe déjà... Quelques options pourraient être intéressantes à rajouter, mais dans ce cas, il suffit de contacter les auteurs, et il est fort probable qu'elles figureront au menu des versions futures....

Un programme plus intéressant à écrire, serait un copieur de fichiers rapide, qui manque cruellement sur GS... Copy II+ est beaucoup trop lent, Prosel est ok, mais long à charger, le Finder reste (malheureusement) la meilleure solution.

Un tel programme est en fait devenu fastidieux à écrire depuis l'avènement des Ressources... Structures compliquées, qui sont sensées améliorer le confort de programmation, dont je ne connais pas grand chose (je sais, je ne lis pas assez les technotes de chez Apple...) J'ai donc bien peur qu'un utilitaire de copie ne soit pas près de sortir de chez nous....

(NIBBLE) Y a-t-il quelque chose de prévu pour le GSA ? La X-MAS est une co-production GSA-FTA, pourquoi ?

Comme je le faisais remarquer il y a un instant, notre vocation première est le déplombage, le GSA continuera donc à 'sortir' tous les softs commerciaux... Certains vont me dire (à juste titre) que ces derniers se font de plus en plus rares... C'est pourquoi la réalisation d'animations graphiques risque de continuer...

En ce qui concerne la X-MAS DEMO, disons simplement que durant l'automne 90, je me suis rapproché un peu du FTA, et que nous avons décidé, avec GOG'S et 'EL MATHOS', de sortir

quelques-unes des routines qui traînaient dans nos tiroirs, et d'en faire une sorte de cadeau de Noël, puis l'ambition augmenta, le nombre d'anims aussi. et la X-MAS Démo fut créée. avec un menu, une fastloader etc... Le but a été atteint, à savoir réunir un maximum de graphiques, musiques, animations etc... sur un seul disque...

(MISTER Z) Quels sont les informaticiens de l'histoire de l'Apple II/IIgs que tu admires le plus ?

Commençons par le début, soit Steve Wozniak lui-même...

Ce type est génial à tous les niveaux, non seulement son hardware était révolutionnaire pour l'époque, mais le peu de software qu'il a écrit (BASIC, RWTS, ROM contrôleur) est parfait... Beaucoup de programmeurs actuels devrait prendre ces merveilles comme exemple...

Ensuite, il y a ROLAND GUSTAFSSON, un californien qui a protégé les softs BRODERBUND entre 1981 et 1986... Il a écrit le RDOS SSI en 1980-1981, à l'âge de 17 ans !

Toutes ses protections témoignent de sa passion farouche pour la machine, passion qui est un peu passée maintenant.. il avoue d'ailleurs volontiers qu'il ne pourrait pas réécrire le même code que dans sa jeunesse... Il est également l'auteur du Print Shop Companion II/IIgs et le co-auteur du Print Shop IIgs...

BILL BASHAM est à classer dans le même panier, sa maîtrise de l'assembleur est incroyable, que ce soit pour écrire une protection, un utilitaire disque, un jeu... De lui, on retiendra : Dogfight, les Protect-o-Disk, Diversi Dos, Diversi Copy, Diversi Cache, Diversi Tune...

Parmi les programmeurs, je citerai encore en vrac : Jordan Mechner (Karateka, Prince of Persia), Will Harvey (Music Construction set, Zany Golf, The Immortal...), Jim Nitchals (Bug Attack, Microwave, Archon I et II, Zany Golf...), Bill Heineman (Mindshadow, Trace Sanction, Tass Times, Bard's Tale I,II,III, Dragon Wars..), Doug Smith (Lode Runner), Beny Ngo (Gamma Goblins, Bandits, Drol !), Nasir Gebelli....

Du côté des déplombeurs, le plus impressionnant des américains était certainement Apple Bandit et sa 'Pirate's Guild', il a déplombé proprement les meilleures protections jamais réalisées... Ses concurrents français de l'époque étaient bien sur ALDO RESET & LAURENT RUEIL et leur 'Clean Crack Band', là aussi, chapeau...

La génération suivante fut BLACK BAG aux U.S, et CHIP SELECT + Numéro 6 en France... De grands crackeurs eux aussi, bien que les bonnes protections commençaient à se faire rares... Une mention particulière pour Numéro 6 : il ne laissait jamais partir un soft sans l'avoir presque entièrement désassemblé, pour être sûr que tout était ok...

(FEROX) Comment se fait-il que JOE HACK ait fait certaines anims avant toi (BORDER SCROLL) ?

Cette affaire de border scroll est quelque chose dont je n'aime pas parler, mais je vais tenter d'expliquer son déroulement en détail, une fois pour toutes. Un scroll dans la bordure est un effet que tout le monde cherchait à réaliser depuis longtemps, une seule chose nous manquait : une routine de synchronisation vraiment fiable, le reste des timings (nb de cycles par ligne, etc..) nous étant déjà acquis... Début octobre 1990, je décidais de me livrer à quelques essais de synchros horizontales, et j'arrivais très vite (par hasard ?) à construire une routine (empirique) de synchronisation fonctionnelle... C'est à cette époque que débuta la programmation de la Split Demo... Mi novembre, la Split Demo étant quasiment achevée (Border Scroll inclus), je discutais avec Jason (Joe Hack), lorsqu'il me demanda sur quoi je travaille... Je lui dis deux mots au sujet de la synchro horizontale, ainsi que du Border Scroll. Le sujet ayant l'air de l'intéresser, il me pose 1001 questions sur la façon de procéder. Naïvement, je lui donne toutes les informations nécessaires, allant jusqu'à lui lire des morceaux de mon source... 1er Décembre : démonstration de la Split Demo à Mulhouse, premier Border Scroll sur GS... Une semaine plus tard, 15 jours avant la sortie de la X-MAS DEMO, Joe Hack sort son ECC demo, avec un Border Scroll en vedette... Réponse immédiate de ma part : coups de téléphone, ainsi que mise en domaine public de ma routine (reprise ensuite par 816...)... Maintenant, avec du recul, que penser de tout cela ?

Tout d'abord, Joe Hack n'est pas un mauvais programmeur, il a écrit 95% des routines de son border scroll lui-même, mais sans mon aide, jamais il n'aurait imaginé les 5% manquants... En fait, en connaissant cette astuce, beaucoup de programmeurs auraient pu réaliser ce border scroll, gageons d'ailleurs que des animations

similaires ne vont pas tarder à fleurir sur le IIgs...

Il est également évident que l'empressement de Joe Hack à sortir sa démo n'était motivé que par l'espoir d'arriver à terminer son scroll avant la sortie de la X-MAS... Mentalité détestable....

Ce qui est le plus navrant, c'est que Joe Hack utilise ce scroll pour insulter bon nombre d'américains... et que sans ce coup de chance (coup de fil avec moi), sa démo aurait été bien pauvre... De même, certaines rumeurs insistantes aux US, nous apprennent que Jason est un spécialiste du vol d'idées et de programmes à moitié faits... après ce qui s'est passé avec ce scroll, je suis tenté de les croire... Le seul résultat ici, est qu'il n'obtiendra plus rien de nous... Pour finir de répondre à la question, j'ajoute que ce border scroll est certainement la seule anim que Jason ait 'sorti' avant nous....

(NIBBLE) As-tu des tentations sur MAC ? Pas pour l'instant, bien que le mac est certainement la machine qui me plairait le plus si je devais abandonner le GS....

(BANDIT II) Quand termines-tu tes études de médecine ? Dans 3 années (début 1994), je serai médecin si tout va pour le mieux...

(SPK) Est-ce que tu penses que le fait de ne pas avoir accompli ton devoir militaire va affecter ta vie privée ? Le fait d'être réformé de l'armée a ses avantages, surtout en ce qui concerne le temps 'libre'... Bien sûr, vous n'aurez pas le plaisir de me voir dans un bel uniforme de l'armée Suisse....

(SPK) Est-ce que le phone phreaking peut nuire à la libido ? Non, je ne pense pas, sauf si cette activité te fait passer toute tes soirées et tes nuits devant un téléphone....

J'ajoute que le phreaking peut être stimulant si par exemple tu phantasmes sur les voies anglo-saxonnes et suaves des opératrices teenagers d'AT&T...

(NIBBLE) Je vais te donner des mots, dis-moi ce qu'ils t'évoquent....

-GODFATHER

Un ex concurrent, déplombeur maladroit mais habile commerçant (entendez arnaqueur).

-GOG'S

Président et Leader du FTA, un ami....

-\$FC58

L'appel à la routine ClearScreen du moniteur, rien de métaphysique là-dedans...

-HERO

Un bon souvenir : un jeu que j'ai déplombé en 1985 et replombé avec un système personnalisé en 1986, pour m'amuser..

-CHEWING-GUM

A macher quand on programme....

(NIBBLE) Que penses-tu de la Pomme Illustrée ?

Un journal qui soutient l'Apple IIgs ne peut être que positif, et je pense que son contenu est adapté à tous les utilisateurs d'Apples IIgs, ce qui est louable...

SECONDE ETAPPE:

La conclusion. Que pensez-vous de l'individu interrogé ?, rayez les mentions inutiles, bien élevé - bien comme il faut - mignon - marginal - intéressant - bon dessinateur dans le GS Alliance - créatif - normal - anormal - intelligent - bon orateur - nuisible à l'association protectrice des manches à balai - curieux - quand passe-t-il sur GS ? - qui est-ce ? - Vous pouvez repetez la question ?

voilà j'espère que cette petite lecture vous a fait connaître ce monsieur Z à travers une autre vision, différente des anims. A la prochaine ...

NIBBLE from the PHOENIX corporation

MESSAGE A TITRE D'UNE' INFORMATION : INFORMATION

Nous souhaitons que ce journal ne te soit pas destiné à une lecture dans les toilettes, pour t'aider à ta dure tâche quotidienne (Cause on ne l'a pas parfumé à la froideur printemps de décembre).

Merci ami(e)s des Pommes , Nibble

Pomme Illustrée P.23

JIHAILDE PARTY

LA SATURDAY NIGHT FEVER PAR JIHAILDE

Et si on se faisait une petite réunion?
En voilà une idée qu'elle est bonne comme dirait l'autre... mais tiens donc qui est l'autre? CASTAFIOR évidemment! Pour sa venue en métropole, tout le monde sait qu'elle habite l'île de la réunion, CASTAFIOR voulait rencontrer ses contacts sur Minitel. Alors, ne faisant ni une ni deux, on se met d'accord sur la date, vers la mi-janvier, durant son passage en région parisienne.

A partir de là, plus de problème, il suffit de tout organiser... Mais, bien qu'ayant déjà organisé des réunions de 30 ou 40 personnes chez moi, je n'ai jamais essayé de trouver une salle pour ce genre de chose. Pas de problème, un petit coup de 11 sur le minitel pour récupérer des adresses d'hôtels/restaurants susceptibles de louer des salles et de faire le repas du soir, et allons-y pour les questions :

- Bonjour, je voudrais organiser une réunion ayant pour thème l'informatique, louez vous une salle?

- Oui pas de problème

- Très bien, jusqu'à quelle heure pouvons nous garder la salle?

Alors là, déjà, ça commence à aller moins bien, 18h pour les uns, 22h pour les autres ou un petit effort, 23h pour les derniers, mais il ne faut pas faire de bruit pour les clients de l'hôtel... Tiens, celui-là accepte n'importe quelle heure, ca y est j'ai trouvé...

- Et pour les prix, pouvez vous m'indiquer un ordre de grandeur?

- Non, je ne peux pas par téléphone, passez nous voir, nous discuterons...

- Non, je ne peux pas passer, donnez moi en gros le prix...

- Vous êtes combien?

- Eh bien, on peut dire à peu près entre 10 et 100..., allez mettons 50...

- Bon, pour 50, il faut compter la location de la salle à environ 6000F, sans le repas évidemment... Si vous désirez diner, et si nous organisons le repas, il faut compter, si vous êtes 50, entre 290 et 450f par personne suivant le type de repas...

- Oui oui oui, je vois, merci bien, je vais vous rappeler...

Inutile de dire que je n'ai jamais rappelé et que j'ai commencé à changer mon fusil d'épaule. Pour le repas, tout d'abord, j'ai téléphoné à un traiteur, là les prix deviennent plus raisonnables, 50f par personne, mais juste pour le plat chaud, donc il faut rajouter les boissons dans la journée, les boissons le soir, les entrées, les fromages, le dessert etc etc... sans compter que je n'ais pas encore de salle... Je commence donc à m'orienter tout doucement vers la solution MADE IT YOURSELF, ce qui ne me tente quand même qu'à moitié.

Pour la salle, en parlant à

gauche et à droite, j'ai appris que la mairie louait 2 salles. Une juste à côté de la gare (ce qui aurait évité à CAPSLOCK toutes les ampoules aux pieds qu'il a attrapés en boycottant les charters organisés pour les piétons...), mais dans laquelle on ne peut pas organiser de repas, et l'autre dans les locaux du Centre Aéré, tout en haut de la ville.

Un nouveau coup de téléphone, ce coup ci à la mairie, les prix deviennent raisonnables, environ 3000f, mais attention, il faut une assurance responsabilité civile organisateur, il faut faire une lettre au maire pour demander l'autorisation d'avoir la salle, il faut réserver la date.

Autre problème que celui de la salle, combien de personnes serons-nous? Sur RTEL, je passe pas mal de temps à envoyer des messages en rubrique, ainsi qu'à tous mes correspondants, les réponses arrivent petit à petit, allant du OUI franc et massif, au NON catégorique en passant par le JE VAIS VOIR, ou le OUI SI..., bref, je table sur 60 personnes, je fais les comptes, la location de la salle, l'assurance, le nettoyage, le dépassement d'horaire après 2h du matin qui augmente la facture de 80F/Heure, avec 150F par personne, je devrais pouvoir m'en tirer...

Entre temps, CASTAFIOR a une copine qui s'occupe à CREIL (super pour SHEHERAZADE...) des spectacles avec la mairie, elle lui demande pour avoir la salle des fêtes, mais il y a

un mais, la salle ne peut contenir que 50 personnes et l'installation électrique est faible faible, en plus CREIL est quand même plus loin de PARIS que CORMEILLES qui est très bien desservi par les transports en commun. Alors, ce coup ci plus d'hésitation, ce sera la salle du haut de CORMEILLES.

Je vais à la mairie, je réserve la salle pour le 19 janvier 91 et je passe en rubrique un nouveau message en indiquant la date et le lieu. J'en profite pour relancer mes correspondants, j'essaye la commande *MAIL au passage, mais elle n'est pas d'humeur, ce sera pour la prochaine fois... Après la mairie, un nouveau coup de téléphone à un copain assureur qui me donne quelques ficelles, à savoir déjà si la mairie prend ou non en charge les dommages incendie/dégats des eaux? Alors là, honnetement, j'en sais rien! Re coup de téléphone à la mairie pour me renseigner, et même demande sur la lettre adressée au maire, ça ne coute rien avec Appleworks de rajouter quelques lignes.

Alors à présent, voyons voir où j'en suis? J'ai trouvé une salle pas trop cher, le nettoyage est assuré, je passe chez l'assureur souscrire l'assurance responsabilité civile organisateur, j'écris un maximum de messages en rubrique et en bal (après au moins 10 messages en rubrique, certains me disent ne pas être au courant...) reste la question du matériel et du repas du soir.

Coté matériel, comme je

m'occupe d'un club informatique, je suis sûr de disposer d'au moins 3 IIGS plus le mien, soit 4 au total, des cartes de digitalisation du club, de la fameuse carte OVERLAY, bref de pas mal de matériel, sans compter celui des proches copains, quickie et autre computer eyes. Tiens, aussi pour le matériel, penser à aller voir le directeur des services techniques pour avoir accès au garage et surtout que les vigiles ne m'arrêtent pas comme un voleur quand je vais sortir tout le matériel!

Reste le point qui me plaît le moins, le repas du soir... Traiteur or not traiteur? Heureusement, Belou et Pierre tiennent un café/restaurant et me proposent un coup de main pour faire les courses et s'occuper de préparer le buffet. Ouf, ça s'arrange.

La date approche à grand pas, j'ai demandé les chèques de 150F pour tout payer, mais ça n'arrive pas très vite, pourvu que je ne me plante pas... Il faut aussi aller voir la salle (quand même), y a-t-il suffisamment de prises de courant? Le compteur est-il assez fort? Combien peut-on avoir de tables, de chaises? Aragorn GS me demande même une prise d'antenne, de toutes façons il me faut une antenne intérieure, j'irais l'acheter avant le 19, ça devrait suffire. Je continue à passer des messages en rubrique, mais surtout en bal, certains ne m'ont jamais répondu... alors qu'un *KAN indiquait la date de leur passage, bof tant pis. Les chèques arrivent petit à petit, tiens ça y est, la salle est payée,

c'est déjà ça de moins comme soucis, tout le reste sera pour la nourriture.

Nouvelle visite à la salle pour m'assurer que tout est bien comme prévu, je reçois une confirmation de la mairie qui demande l'attestation d'assurance, visite à l'assureur, visite à la mairie pour donner l'attestation, un tour par RTEL, un tour par ma boîte à lettre, un moment pour remplir les papiers de remise de chèque en banque, un tour par la banque pour déposer les chèques, un tour par la poste pour envoyer l'adresse de la salle, je cavale, je cavale... Le soir, le téléphone n'arrête pas de sonner, les retardataires me demandent d'urgence l'adresse et s'il est encore temps de s'inscrire. la date approche, approche, ça y est, on est jeudi, le vendredi et le samedi matin ne vont pas être tristes!

Vendredi donc, journée très très chargée! Départ en voiture de cormeilles à 06h pour éviter les bouchons. Chargement de tout le matériel dans les cartons, puis dans le coffre (merci au passage au collègue qui m'a aidé à tout transporter). Retour chez moi pour tout décharger dans la maison. Et c'est reparti pour Paris, direction chez Belou et Pierre pour aller avec eux faire les courses à METRO (libre service de gros pour les commerçants). Après 2h dans le magasin, une constatation, je n'ai jamais autant acheté de nourriture à la fois! Est-ce que ça va rentrer dans la voiture? Oui, c'est bon, mais je ne vous raconte pas le peu de place qu'il me restait coincé entre les charlottes au poires et

petites cuillères en plastique (vaisselle en plastique = pas de vaisselle), les pieds sur les bouteilles de coca... Comme il est tard, on se paye les bouchons, on arrive chez moi, on décharge tout dans la cuisine, reste à ranger au froid tout ce qui doit l'être.

Ca y est tout tient, une partie dans le garage, ça tombe bien on est en hiver, une partie au frigo, le reste là où il avait été posé.

Mais au fait, c'est vrai que je voulais aussi diffuser quelques logiciels demain... Tiens Point Point, il reste un truc à modifier, l'horloge parlante également, Moulisons aussi, bon pas grave, je modifie, je recompile, je link, ça tourne, ça tourne, l'horloge aussi, il est 22h et je n'ai pas encore dîné, mais au moins j'ai corrigé les plus gros bugs connus.

Samedi le grand jour! J'ai donné rendez vous à 10h à la salle à tous ceux qui voulaient installer du matériel, les autres devant arriver vers 14h. Réveil à 07h, le temps de démonter mon GS, de charger la voiture, heureusement, SLG arrive vers 09h30, il a du tomber du lit car c'est en général l'heure à laquelle il se couche... Tiens voilà aussi LIEN RAG, @ nous trois on charge 3 voitures, ça évitera de faire deux voyages pour le matériel.

On débarque à la salle à 10h05, heureusement personne n'attend, la gardienne m'ouvre les locaux, reste à placer les tables et les chaises, installer tout le matériel sur les tables, ranger la nourriture dans les réfrigérateurs. Tiens, voilà JCBP39, WORM, et ça installe

et ça installe. Jusqu'à présent tout à l'air de bien se passer, mais il faut aussi penser au repas du midi pour tous ceux qui sont venus en avance. Je passe chez moi récupérer les poulets cuits pour cette occasion, je passe chez le boulanger chercher les 30 baguettes prévues, au passage une quinzaine de gateaux pour le midi et des chips pour aller avec le poulet. De retour à la salle, Zubrowka est arrivé avec Belou et dans sa voiture une partie de la nourriture du soir (viandes et charcuteries préparées par Belou et Pierre).

Déjà 13H, j'ai l'impression de n'avoir rien fait, pourtant j'ai réceptionné VIC à la gare, je lui ai montré son hotel pour qu'il dépose ses bagages, nous sommes repartis à la gare chercher sa fille arrivée par un train après. Allez tiens, un petit break, on déjeune, sinon on n'aura jamais le temps! On s'installe, débarquent ARAGORN GS et ses copains, je les coyais perdus, ils devaient être là à 10h, ils n'ont pas déjeuné, ils se joignent à nous, heureusement, j'ai prévu assez de gateaux héhéhé!

14h, il est temps d'organiser le premier Charter pour la gare. On y va avec 3 voitures pensant trouver un monde fou : personne! Du coup on reste à discuter en attendant jusqu'à 14h35, heure du charter suivant, résultat 4 personnes chartérisées, ce n'est pas beaucoup... (eh caps t'étais où???)

14h40, j'arrive dans la salle et là je constate que ça se remplit, tant mieux, Belou m'aide un maximum, elle réceptionne les gens, leur donne les badges (fabriqués sur une page A4 avec un MAC,

puis les feuilles entières plastifiées recto verso, puis chaque badge découpé et rajout d'une épingle pour tenir le tout sur les pulls) récupère au passage les chèques de ceux qui n'ont pas envoyé.

CASTAFIOR est là, heureusement car c'est pour elle que la réunion a été organisée (goto début si vous n'avez pas bien suivi). Redépart pour la conduire aussi à son hotel déposer les bagages, retour à la salle, il y a de plus en plus de monde, au total nous serons une cinquantaine.

Le reste vous l'avez vécu si vous étiez à la réunion, une ambiance sympa, des tas de démos sur les GS, les IIE ou le MAC 31, des échanges d'idées.

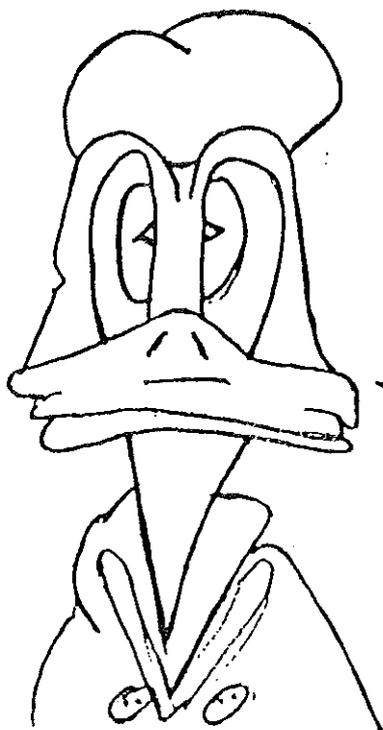
Pour le repas du soir, encore merci à Belou et Pierre qui ont préparé le buffet, préparé l'apéritif etc etc...

Enfin, après que tout le monde ait remballé, vers 04h, restait à tout remballer pour moi aussi, ranger la salle (remettre les tables et les chaises, ramasser tous les papiers, assiettes etc, faire le peu de vaisselle salie) et aller voir la concierge pour lui régler le dépassement d'horaire et lui permettre de fermer la salle.

Domage, c'est déjà terminé, Ouf, c'est enfin terminé... Après avoir cavallé de plus en plus vite au fur et à mesure que la date se rapprochait, je suis content que tout se soit bien passé, seul regret, n'avoir pratiquement rien vu de la journée car il fallait toujours s'occuper de quelque chose, aller chercher la petite chose qui manquait, mais dans l'ensemble c'est positif et je vous donne rendez vous à la prochaine réunion, ici ou ailleurs...

EN BIEN TRES CHERS AMIS, VOICI LETRESSAGE DE LA FIN...
LA FIN ... CELI DIT, SUSTE POUR FAIRE PERORE ENCORE UN PEU DE
TETIKS, VOILI QUELQUES DEDICA DES,
DE LA PART DE PERFECT BOSS: TIPHAINE
DE LA PART (Nibble): NATHALIE, MARYELLE, FABIEN, CHRISTELLE,
VIRGINIE, ANNG-SO, GERALDINE, GERONE, LUDO, RACHEL, CARINE (F
VALENCE CITY)
FREDERIQUE, CHRISTELLE, MARIÉ-CAREME, FANNY, ANNE-OLIVIA, PE
NATHALIE (Another one), ARNAUD, GILLES, ALEXANDRE, FABIEN, ALEXIS,
(Les frères perards, Striker Agaim), Samuel (Le Poete), Sophie...
(FROM PARIS BEACH)
JE VEDICACE CE CANARD EGALEMENT: A LA SAUCE DES SPAGHETTIS DOREUE
(JE VOUS AIME), AUX PRITES TRES GRASSES DU RESTO SITUÉ DUALES PISTES,
(C'EST S'ECOUTE), LA MUSIQUE (QUE TON VOISIN DE PALIER ECOUTE, ~~FOUR~~)
ET POUR PRES QUE FINIR ON TIASTER DIEGA SVP ANATHALIE

HYPOCRISIE BIS! (DANS LE GENRE, SE RESENS SEUL, SAN
DOOTE, WEAKY, ELB & P.S.S, AZER SOLON, ELECTROW, PCI, BRAINS
WARE, PHOENIX CORPORATION, WILLIAM WOTTE, NISTER Z, DARK WIZARD, DA OOF
PI, Lo Zg, CRIS, THIEF, LES POISSONS DE RA COPINE, FANNY, Le chien
Voilà c'est la fin, et si c'est fini, C'EST TERMINÉ!



LABORATOIRE NIBBLE, DOOTE & AZER
2000