

M

!

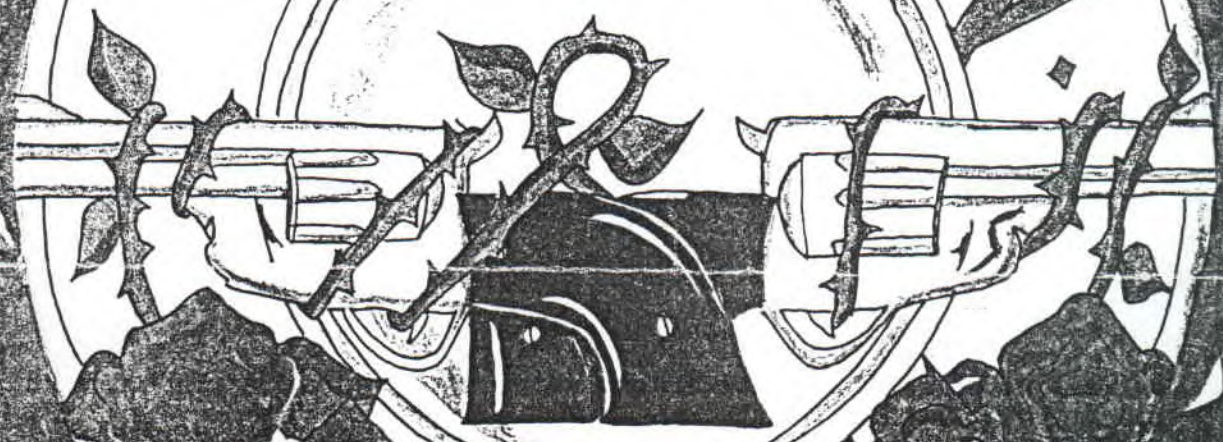
&

9115-16

C

GUNS.

VI



ROSEAU

N° 11

0 - cabinet  
M  
S



## FICHE SIGNALÉTIQUE DE QUELQUES CONSOLES :

NOM : MEGADRIVE  
PROCESSEUR : 68000 de Motorola cadencé à 7,6 Mhz et Z80 pour la compatibilité avec la MASTER-SYSTEM. C'est un 16/32 Bits.  
RESOLUTION : 320 X 224 points, 512 couleurs, dont 32 affichables simultanément et 80 sprites de 32 points de côté qui peuvent être gérés indépendamment à l'écran.  
MEM. VIVE : 72 Ko.  
MEM. VIDEO : 64 Ko.  
SON : stéréo, 3 types de synthèse (classique, FM et numérique pour les digitalisations), gestion de 10 voies sonores.  
AVIS : bonne console avec toutes sortes de jeux mais qui commence à être limitée.

---

NOM : MEGA-CD I et II  
PROCESSEUR : MC 68000 cadencé à 12,5 Mhz  
RAM : ram CD : 756 Ko  
: ram PCM (son) : 64 Ko  
: ram cache : 16 Ko  
: back up ram : 8 Ko  
GRAPHISMES : V ram : 8 Ko  
: 2 écrans  
: accès direct au CPU ou à la ram.  
: effets spéciaux (déformation/ondulation du fond, animation 3D, rotation, zoom...)  
: 80 sprites  
SON : 8 voix stéréo PCM  
: 6 voix FM  
CD AUDIO : échantillonnage 16 Bits  
: chargement frontal  
AVIS : que ce soit le I ou le II il n'y a que le look (prononcez louke) qui change. Pas de jeux qui démontrent la puissance du MEGA-CD; attendons SONIC...

---

NOM : SUPER NINTENDO  
PROCESSEUR : 68016 architecturé 8/16 Bits (eh ouais). Il est épaulé par 5 coprocesseurs qui se chargent des animations, rotations et effets de zoom (mode 7 (quelle bête)).  
RESOLUTION : 512 X 448 points. 256 couleurs affichables simultanément parmi 32768. 128 sprites de 64 points de côté (pixels) gérés par le monstre.(ou 256 X 244)  
MEM. VIVE : 128 Ko  
MEM. VIDEO : 64 Ko  
SON : stéréo et 8 voix.  
AVIS : très bonne console mais tous les jeux sont du même lot; une console qui me laisse sceptique et perplexe.

---

NOM : PC-ENGINE  
PROCESSEUR : 6502 cadencé à 7,2 Mhz. Utilise un microprocesseur 8 Bits avec des coprocesseurs 16 Bits (ça pullule là-dedans).  
RESOLUTION : 256 X 216 points et 512 couleurs  
SON : 6 voix stéréo sur 8 octaves dont un mode de synthèse (FM).  
AVIS : une console qui n'a jamais su démarrer dans notre beau pays, à conseiller aux jeunes.

---

NOM : NEO-GEO (la vraie bête)  
PROCESSEUR : 68000 à 12 Mhz associé à un Z80 à 4 Mhz (8 Bits)  
RESOLUTION : 4096 couleurs sur 65536, 380 sprites et scrolling "cablé"  
RAM VIDEO : 1 Mo c'est à dire 13 fois plus que la MEGADRIVE.  
SON : 13 voix sonores en numérique.  
AVIS : si vous avez le pognon (3000 F console + jeu, et 1000 F un bon jeu) achetez la sans hésitation !

---

NOM : NES  
PROCESSEUR : PP2A03 cadencé à 1,9 Mhz (8 Bits)  
RESOLUTION : 256 X 240 et 52 couleurs  
SON : mono sur 3 voies  
MEM. VIDEO : 32 Ko  
AVIS : trop vieille...

---

NOM : MASTER-SYSTEM  
PROCESSEUR : Z80 cadencé à 3,6 Mhz  
RESOLUTION : 256 X 192 et 16 couleurs  
SON : 3 voix sur 6 octaves + 1 voix de bruit blanc  
MEM. VIDEO : 64 Ko  
AVIS : elle aussi trop vieille (plus d'actualité).

---

NOM : GAME BOY  
PROCESSEUR : CMOS à 1,5 Mhz (8 Bits)  
ECRAN : monochrome, non rétroéclairé (3 nuances de gris)  
RESOLUTION : 144 X 160  
SON : stéréo  
MEM. VIDEO : 64 Ko  
AVIS : elle commence à fatiguer la petite

---

NOM : GAME-GEAR  
PROCESSEUR : Z80 cadencé à 3,58 Mhz (8 Bits contre certains qui disent le contraire)  
ECRAN : LCD couleur de 8,3 cm de diagonale  
RESOLUTION : 160 X 146 points, 4096 couleurs dont 32 affichables simultanément  
SON : stéréo, avec casque  
MEM. VIDEO : 16 Ko  
AVIS : l'écran rétroéclairé bouffe énormément de piles et les jeux ne sont que très moyens

---

NOM : LYNX  
PROCESSEUR : 65C02 cadencé à 15 Mhz épaulé de 2 coprocesseurs graphiques  
ECRAN : LCD en couleur, rétroéclairé de 9 cm de diagonale  
RESOLUTION : 160 X 102 points, 4096 couleurs dont 16 affichables simultanément  
ANIMATION : effets spéciaux par câblage  
SON : technologie d'une 32 Bits avec 4 canaux  
AVIS : très bonne console malgré les piles mais qui elle (au même titre que la PC ENGINE et compagnie) n'a pas su continuer sa course

---

Ceci n'est pas un numéro comme les autres :

- Pas de FULL-SCREEN (ouahh eh uh l'autre eh)

- Pas d'édito, sommaire ou remerciements

Pourquoi ? Simplement pour faire patienter jusqu'au N° 13 (ahahah). En attendant lisez bien l'article concernant la famille SIMPSONS. BYE :



RAPPEL DE CANON :

M&C

38, rue Francis de Pressensé  
94500 CHAMPIGNY SUR MARNE

CANON

EXPXSIXLXOXNXEXTXMX&XCXVXOXUXRXEXSXEXRXVXEXUXNXEXSXUXRXPXRXIXSXEX.X.X.X  
(enlevez les grands X et vous pourrez peut-être lire ce message)

### LES SIMPSONS :

Cette famille de barj' est censée vous montrer la vie quotidienne d'une bande sociale moyenne (famille). Pourtant des différences sont apparentes (très), comme HOMER, le père, toujours à manger ses beignets (donuts roses) sur son lieu de travail quotidien (heureusement), c'est-à-dire la centrale nucléaire. On pourrait dire que son principe est : dodo, manger, pognon, dodo, etc... Passons à la mère; toujours une heure pour se coiffer, normal, puisque la hauteur de ses cheveux est comparable à une tour Eiffel miniature. Cette mère modèle essaie d'inculquer aux morveux que sont ses enfants, les bonnes règles de la vie pas toujours suivies comme elle le voudrait ! LISA, petite sainte nitouche car on lui donnerait le bon Dieu sans confession... Elle joue du saxo (si t'appelles ça jouer) et est de loin celle qui obéit le mieux à ses vieux (traduisez parents). Elle tient toujours un rôle très sentimental dans certains épisodes... MAGGI, la dernière née du génie j'ai nommé MATT GROENING. Disons que pour son âge elle sait faire pas mal de choses comme copier sur son abruti de frère (je sens que je vais me faire des ennemis) qui lui ne sait faire que des..., ..., conneries !!! BART, je le mets en dernier car c'est LE personnage à souligner dans la série. Entre rendre des services, qu'il s'occupe de déformer, par exemple avec un aspirateur il te fait un TERMINATOR 3 en attaquant la grand-mère, qui le récompense en lui donnant du réglisse et en disant "et mon C.. c'est du réglisse". Il est aussi l'as des canulars téléphoniques (son endroit habituel étant le bar de MOE), en demandant si Mr Albain de pied est là et MOE de répondre que s'il le retrouve, il grave son nom sur son C.. avec un pic à glace.

Cela n'est rien tant qu'il ne vend pas les livres de l'école ou écrit sur ses murs (entendez par là ceux de l'école), ou encore quand il décapite la statue du fondateur de la ville.

Voilà pour la pensée de ce numéro très spécial...



PJ (petit jeu) : Voici une petite formule magique:

```
PROG : (Q BASIC)
CLS
PRINT"Choisissez un nombre entre 0 et 127"
r$=INPUT$(1)
CLS
FOR n=0 TO 6
  v=2^n
  nc=-1
  FOR t=0 TO 63
    nc=(nc+1) OR v
    LOCATE(t MOD 16)+2,INT(t/16)*6+10
    PRINT USING"###";nc;
  NEXT
  LOCATE 20,10:PRINT"Votre nombre est-il dans ce tableau ? (O,N)"; || à 1,
  BEEP;r$=UCASE$(INPUT$(1))
  IF r$="O" THEN nombre=nombre+v
NEXT
CLS
PRINT"Votre nombre est :";nombre
```

Ce programme devine le nombre auquel vous avez pensé (entre 0 et 127). En base 2, les chiffres 0 à 127 sont en effet représentés sur sept bits au maximum. La macro affiche d'abord le tableau de tous les nombres dont le premier bit est à 1, puis celui des nombres dont le deuxième bit est à 1, etc. Lorsque vous indiquez que votre choix figure dans le énième tableau, la macro retient que le énième bit de votre nombre est à 1. Sinon il est à 0.

Mettons que vous ayez opté pour 97, ce chiffre n'apparaît que dans les tableaux 1, 6 et 7. Additionnez le premier élément de chaque tableau, respectivement 1, 32 et 64 : vous obtiendrez 97 !

Une âme généreuse peut-elle se dévouer pour modifier ce programme en Basic V1.1 pour CPC et GFA Basic V3.00 sur Amiga ? Envoyez votre réponse à M&C; voir adresse ci-dessus. Merci.

