



MSX1

Sans être parfaits, les micros M.S.X, soutenus par les plus grands constructeurs nippons, offrent d'indéniables qualités. Leur prix est, de plus, très attractif...

Les *M.S.X. 1* n'ont pas eu en France le succès réalisé à leur sortie au Japon. Pourtant malgré les critiques sérieuses de différents constructeurs, leurs avantages sont nombreux. Le fait qu'ils réalisent en permanence une émulation entre les différents constructeurs, le nombre des logiciels disponibles sur cette gamme est à lui seul un atout maître. Cependant, de nombreux constructeurs ont argué - non sans raison - du fait «essayer de fixer si rapidement un standard (la micro-informatique est en plein développement), c'était risquer de figer cette évolution. Les M.S.X présentent des caractéristiques communes: organisés pour la plupart autour d'un microprocesseur Z 80, ils offrent une capacité mémoire d'au moins 32 Ko, pour une mémoire morte de 16 Ko. Les claviers, de type professionnel, assurent généralement une frappe précise et rapide. Ils peuvent être indifféremment « azerty » ou « qwerty » et présentent des touches de direction plus ou moins heureusement disposées. Canon, par exemple, se distingue par la remarquable efficacité de ces touches, mais leurs dimensions sont telles qu'il ne reste plus de place pour un éventuel pavé numérique. Le langage M.S.X.-Basic est de Microsoft, ce qui est un gage de qualité. Il possède plusieurs instructions graphiques (circle, draw), la possibilité de créer soixante-quatre lutins (pour une gestion à l'écran de trente-deux) et des instructions musicales telles que

« play » ou « sound ». Les extensions sont très variées, mais les différents éléments ne sont pas forcément interchangeable entre toutes les machines, comme, par exemple, les câbles Péritel. De même, certaines routines en langage machine sont différentes, et l'on risque de voir un programme ne pas tourner sur n'importe quel MSX si de telles routines sont utilisées. Enfin un défaut commun: il n'y a pratiquement jamais d'intégration de périphériques à cause du manque de place. Généralement, deux modes textes sont proposés en trente-deux ou trente-neuf colonnes. De même, il existe deux modes graphiques: haute résolution, avec 256 x 192 points ou basse résolution avec 64 x 48 points.

CANON V-20 64 K

Esthétiquement le plus réussi de la gamme. Le clavier est de type « azerty » et les chiffres sont directement accessibles, en modes majuscule ou minuscule. Un effort a été fait en ce qui concerne les touches curseur qui sont surdimensionnées et d'un emploi agréable. Sur le devant on trouve une prise joystick (place rarement utilisée par les constructeurs mais qui reste néanmoins la plus logique). Le V-20 dispose également d'une prise magnétophone et télévision, ainsi que d'une sorbe audio. De plus, il peut, grâce à une interface, se connecter au **Canon X-07** et échanger des informations avec lui. Signalons enfin un manuel en français, présentation complète du M.S.X.-Basic.

YAMAHA YIS 503F Un clavier « qwerty » pour le *Yamaha*, toujours les Prises joystick, cette fois situées sur le côté droit de l'appareil, un port pour extensions placé à l'arrière rien ne le distingue des autres *M.S.X.*, si ce n'est une extension originale: un synthétiseur sur lequel se branche un clavier piano. Avec cette extension, et branché sur une chaîne haute fidélité, le *Yamaha* produit des sons que vous entendrez rarement. On

découvre que sont programmés quarante-six instruments. De plus, vous avez aussi la possibilité de programmer les vôtres, par intervention sur les différents paramètres des sons. La création peut s'effectuer sur huit voix. Un seul regret: la faible capacité mémoire (32 Ko) de la version de base.

SONY HIT BIT

Un succès esthétique pour le **Sony**, tout habillé de noir et de gris, carré, racé. Un clavier agréable, avec des touches curseur bien évidentes, placées à l'extérieur du clavier, largement dimensionnées et d'utilisation aisée. Une initiative qui mérite d'être connue: la touche « reset » est en rouge et est entourée d'un cache dur, empêchant ainsi son appui involontaire. Sur le côté sont situés les ports joysticks et à l'arrière de l'appareil, se trouvent les prises Péritel, magnétophone, imprimante ainsi qu'un port cartouche. Un autre pan cartouche se trouve sur le dessus malheureusement sans interrupteur automatique.

Cependant la principale originalité du *Hit Bit* est le logiciel intégré: c'est un gestionnaire de fichiers qui propose un carnet d'adresses, un planning et un bloc mémo. La gamme des périphériques est également complète et tout aussi originale: citons pour exemple une table traçante quatre couleurs et deux manettes de jeux dont une utilisant les infrarouges Le Sony Hit Bit par sa francisation totale, l'originalité des périphériques proposés et surtout par son **logiciel** intégré, se place au tout premier rang des ordinateurs de sa génération.

D. G.

RADIOSCOPIE

Origine : Japon, Corée, États-Unis
Microprocesseur : Z80 ou autres
Mémoire vive : 32 ou 64 Ko (plus 16 Ko vidéo)
Mémoire morte : 32 Ko (plus 16 pour Sony)
Affichage : 24 lignes de 32 ou 39 colonnes
Haute résolution : 256 x 192
Basse résolution : 64 x 48
Son : 3 voix sur 8 octaves
Couleurs : 16