



SICOB-SICOB-SICOB-SICOB-SICOB

ATARI, JACK A UN NOUVEAU COPAIN

Sicob, 15 heures. C'est l'heure où les hommes d'affaires ont débouffonné leurs quatre derniers boutons de gilet et où ils rotent de satisfaction en pensant au bon déjeuner et à la bonne

J'ai aussi très chaud mais ce n'est rien à côté des animateurs du stand de Micro-Application qui exposent une des vedettes de ce salon. J'ai nommé l'inné-

table Atari 520 ST. Le stand est



affaire qu'ils viennent de conclure. L'aération est détournée, les ringards qui poireautent et qui suent sur leurs stands déserts regardent passer avec envie les beaux, les riches et la foule qui se précipite vers les stands intéressants.

bourré de curieux, de hobbyistes, de revendeurs et de journalistes qui écarquillent les yeux devant les démonstrations spectaculaires du Jackintosh. Car il est bien là, le monstre dévoreur de chiffre d'affaires, l'écraseur de

Suite page 9

LASER ECRABOUILLE LES PRIX



128 KRAM 600x200
16 COULEURS

Amstrad a naguère semé une jolie pagaille avec son ordinateur au rapport qualité/prix révolutionnaire. Ce n'est rien à côté de ce que prépare Vidéo Technologie avec son nouveau Laser 500. Pour moins de 3.000 francs cet engin propose 32 Ko de Rom avec un basic microsoft très proche du MSX, 128 Ko de Ram et un lecteur de disquettes 5 pouces 1/4. J'ai bien dit moins de 3.000 francs et le lecteur de disquettes est bien compris dans ce prix ! Allez, je vous fais un petit descriptif, il ne sera disponible qu'à partir du mois de septembre, mais comme il risque

Suite page 9

DEULIGNEURS

Les fainéants, page 16.

CINOCHÉ page

TELOCHÉ 14 et 15.

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent à la page 19.

COMMODORE : LET'S JETER UN COUP D'ŒIL AT THE FRANCE

Un événement est passé inaperçu au Sicob : la présence d'un stand nommé fort à propos "Commodore", suite à la création d'une filiale française de la société américaine.

Procep est donc déchu de son titre d'importateur exclusif de Commodore. Pas sur la touche cependant, du moins pas encore, puisque c'est à cette société qu'incombera la tâche de lancer le PC 10 et le PC 20, les deux nouveaux compatibles IBM. C'est par contre Commodore France qui lancera le Plus 4 sur le marché français.

Procep est donc condamné à ne devenir qu'un distributeur comme les autres, puisque l'exclusivité de cette distribution (ardue, les PC ne sont pas un

Suite page 9



▲ COMMODORE PLUS 4

THOMSON : L'ORDINATEUR INVISIBLE

Si vous êtes allé au Sicob, vous avez peut-être remarqué que l'un des stands de Thomson était hermétiquement clos. Et pour cause : il renfermait le TO9, qui, je vous le rappelle, n'existe pas. Enfin, n'existait pas



le mois dernier. Mais qui n'existe toujours pas, sauf qu'il était au Sicob. C'est un peu compliqué, mais rassurez-vous : je suis aussi paumé que vous. Le TO9, donc. On sait peu de choses : il sera lancé fin Septembre dans les boutiques mais les journaux spécialisés pourront faire un banc d'essai en Juin. Il

coûtera moins de 10.000 francs. Et il sera compatible avec ses petits frères.

Dans le bunker : gardes à l'entrée, impossible de rentrer avec un appareil photo, on me confisque le mien. Deux appareils sont là, et une floppée d'écrans qui annoncent "Thomson TO9, Ram 128K, 1-Traitement de textes, A-Autochargement, 2-Basic Microsoft 2.6, 3-Gestion de fichiers, 4-Tableur". Je demande si je peux appuyer sur n'importe quelle touche : le directeur de Thomson Informatique me rit au nez comme si j'avais prononcé une incongruité. Apparemment, il n'y a pas encore de Rom.

Il y a une souris (beige avec deux boutons jaunes) qui traîne négligemment à côté de l'engin lui-même : clavier détachable avec pavé numérique, curseurs

Suite page 9

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! Lire page 9.

APPLE : LES POMMES NOUS PRENNENT POUR DES POIRES

Voir page 9



J'AI LANSAY LA PREMIÈRE PIERRE

Le Lansay 64 baisse de 40 %. Solde page 10.

GASSÉE AGACÉ

Le PDG d'Apple France va-t-il abandonner ses 150.000 fils spirituels ? Réponse page 10.

ALICE, C'EST FINI

Matra abandonne la fabrication de ses petites boîtes rouges. Voir page 10.

FAIS-MOI UN ORIC DANS LE DOS

Et toujours des rebondissements dans la saga oricienne. Roman page 10.

FUTURSYS : LA MACHINE DE L'ÉLITE EST AVANCÉE

Le premier ordinateur grosse tête réfléchit page 10.

AMSTRAD : EN VENTE PARTOUT

Le nouveau 664 est en bas de chez vous et à la page 10.

CONCOURS PERMANENTS

Votre programme, non content de vous rapporter 1.000 francs par page publiée, peut vous rapporter 20.000 francs chaque mois ou un voyage en Californie pour deux chaque trimestre. Règlement en page intérieure.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :
AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . CANON X-07 . CASIO FX 702-P.
COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR .
MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM.
SHARP PC 1500 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07, T07/70, ET M05.

Où les ressources exceptionnelles de zézette, seront utiles à l'accomplissement de sa pénétrante destinée.

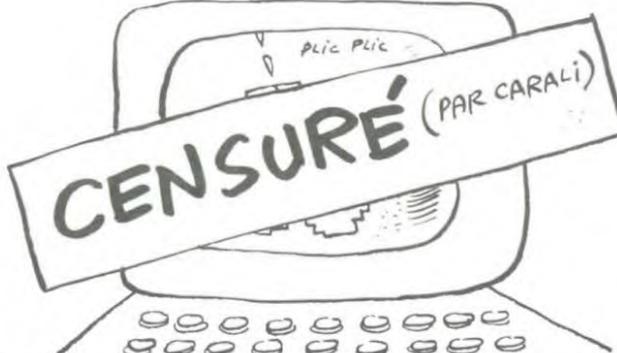
Christiane MECARY

Mode d'emploi : Validez votre choix clavier ou joystick par ESPACE. Zézette la vaillante, doit retarder sa noyade par quelques éjaculés judicieux. La lubrique récompense finale, sera proportionnelle au score obtenu.

CARACTERES GRAPHIQUES

- @ -> GRPH+U
^ -> GRPH+I
B -> GRPH+O
L -> GRPH+P
J -> GRPH+SHIFT+J

```
10 SCREEN2:COLOR2,1,1:CLS
20 LINE(0,18)-(256,102),4,BF
22 LINE(0,17)-(256,17),8:LINE(0,10
3)-(256,103),8
30 DRAW*BM80,20C1R20F30E30R20G40F4
0L20H30G30L20E40H40*
40 PAINT(85,22),1
50 OPEN*GRP:* FOR OUTPUTAS #1
55 LINE(0,125)-(256,125),6:LINE(0,
149)-(256,149),6:LINE(0,178)-(256,
178),6
60 PRESET(50,135):PRINT#1,"1 JOUEU
R AVEC LE CLAVIER"
70 PRESET(50,160):PRINT#1,"1 JOUEU
R AVEC UN JOYSTICK"
80 SPRITE(0)=CHR(0)+CHR(0)+CHR(0)+CHR(
31)+CHR(63)+CHR(127)+CHR(127)+
CHR(255)+CHR(244)
90 SPRITE(1)=CHR(0)+CHR(0)+CHR(0)+CHR(
255)+CHR(255)+CHR(255)+CHR(255)
+CHR(255)+CHR(0)
100 SPRITE(2)=CHR(0)+CHR(128)+C
HR(160)+CHR(176)+CHR(160)+CHR(
176)+CHR(160)+CHR(128)
110 SPRITE(3)=CHR(190)+CHR(254)
+CHR(239)+CHR(255)+CHR(118)+CHR
(60)+CHR(0)+CHR(0)
200 Y=132:XB=""
210 XB=INKEY$
220 IFXB=CHR(31)ANDY<150THENY=Y+2
6
230 IFXB=CHR(30)ANDY>132THENY=Y-2
6
240 IFXB="" THEN300
250 PUT SPRITE0,(20,Y),13,0
260 PUT SPRITE1,(28,Y),13,1
270 PUT SPRITE2,(36,Y),9,2
280 PUT SPRITE3,(20,Y+8),13,3
290 GOT0210
300 IFY=132THENN=OELSEN=1
1000 SCREEN2,2,0:COLOR8,1,1:CLS
1010 DRAW*BM10,160C14U70R20U40R20U
19R170D19R18D40R22D70L12U60L20U40L
20U20L150D20L20D40L20D60*
1020 LINE(10,150)-(40,199),6,BF
1030 LINE(230,150)-(256,199),6,BF
1040 LINE(230,150)-(256,199),6,BF
1050 LINE(90,150)-(180,151),6,BF
1060 LINE(90,152)-(180,154),8,BF
1070 LINE(90,155)-(180,157),6,BF
1080 LINE(90,158)-(180,163),8,BF
1090 LINE(90,164)-(180,170),9,BF
1100 LINE(90,171)-(180,173),8,BF
1110 LINE(90,174)-(180,199),9,BF
1111 LINE(40,190)-(89,199),5,BF:LI
NE(180,190)-(229,199),5,BF
1120 A$="C12R4D1L4R4U2R7F1D2R5U5H
3L9R4U1C2U2L1R4L1D2"
1130 DRAW*BM59,43XA$*
1140 DRAW*BM39,73XA$*
1150 A$="C12L4D1R4L4U3L*01D2L5U5E
3R9L4U1C2U2R1L4R1D2"
1160 DRAW*BM208,43XA$*
1170 DRAW*BM228,73XA$*
1180 PRESET(50,15):PRINT#1,"VIES:"
1190 VIE=2:B=105:T=0:M=30:SC=0
1195 LINE(10,5)-(256,5),4:LINE(10,
30)-(256,30),4
1200 FORA=1TOVIE
1210 DRAW*BM*B1,7C10D14H3L2G4D5F3R
4E3R3F3R4E3U5H4L2G3U14H1L3G1D3L1R7
*
1211 PAINT(B+2,25),10
1212 PSET(B-4,23),13:PSET(B+2,7),1
5
1214 PSET(B+7,27),13:PSET(B+2,7),1
5
1215 LINE(B+28,7)-(B+60,29),1,BF
1220 B=B+28
1230 NEXT
1300 SPRITE(0)=CHR(0)+CHR(1)+CH
R(2)+CHR(7)+CHR(15)+CHR(15)+CH
R(31)+CHR(62)
1310 SPRITE(1)=CHR(0)+CHR(192)+
CHR(160)+CHR(96)+CHR(160)+CHR(
192)+CHR(0)+CHR(0)
1320 SPRITE(2)=CHR(126)+CHR(124
)+CHR(222)+CHR(255)+CHR(245)+CH
R(223)+CHR(111)+CHR(62)
1330 SPRITE(3)=CHR(0)+CHR(0)+CH
R(128)+CHR(64)+CHR(64)+CHR(64)
+CHR(64)+CHR(128)
1340 SPRITE(4)=CHR(0)+CHR(3)+CH
R(5)+CHR(6)+CHR(15)+CHR(3)+CHR(
0)+CHR(0)
1350 SPRITE(5)=CHR(0)+CHR(128)+
CHR(64)+CHR(224)+CHR(240)+CHR(
240)+CHR(248)+CHR(124)
1360 SPRITE(6)=CHR(0)+CHR(0)+CH
R(1)+CHR(2)+CHR(2)+CHR(2)+CHR(
2)+CHR(1)
1370 SPRITE(7)=CHR(126)+CHR(62)
+CHR(123)+CHR(255)+CHR(175)+CHR
(251)+CHR(246)+CHR(124)
1390 SPRITE(9)=CHR(16)+CHR(24)+
CHR(24)+CHR(60)+CHR(50)+CHR(50
)+CHR(36)+CHR(24)
1400 SPRITE(10)=CHR(0)+CHR(4)+C
HR(20)+CHR(56)+CHR(32)+CHR(8)+
CHR(64)+CHR(0)
1410 SPRITE(11)=CHR(0)+CHR(32)+
CHR(40)+CHR(28)+CHR(4)+CHR(16)
+CHR(2)+CHR(0)
1420 SPRITE(20)=CHR(56)+CHR(127
)+CHR(255)+CHR(223)+CHR(255)+CH
R(239)+CHR(123)+CHR(51)
1430 SPRITE(21)=CHR(28)+CHR(254
)+CHR(255)+CHR(239)+CHR(253)+CH
R(255)+CHR(222)+CHR(204)
1440 SPRITE(22)=CHR(3)+CHR(3)+C
HR(3)+CHR(3)+CHR(7)+CHR(0)+CHR
(3)+CHR(1)
1450 SPRITE(23)=CHR(192)+CHR(19
2)+CHR(192)+CHR(192)+CHR(224)+C
HR(0)+CHR(192)+CHR(128)
1460 SPRITE(24)=CHR(0)+CHR(0)+C
HR(0)+CHR(3)+CHR(11)+CHR(31)+C
HR(127)+CHR(247)
1470 SPRITE(25)=CHR(0)+CHR(0)+C
HR(192)+CHR(224)+CHR(240)+CHR(
116)+CHR(252)+CHR(254)
1490 X=130:T=0:PRO=190:ZB=INT(RND(
1):84):OKL=190:PO=10
1997 REM
1998 REM DEPLACEMENT >
1999 REM
2000 PUTSPRITE4,(0,0),0,4:PUTSPRI
TE5,(0,0),0,5:PUTSPRITE6,(0,0),0,6:
PUTSPRITE7,(0,0),0,7
2004 G=0
2005 A=STICK(N):B=STRIG(N)
2006 LINE(208,47)-(208,52),14
2010 IFA=20RA=30RA=4THENX=X+5
2015 IFX>175THEN9500
2020 IFA=60RA=70RA=8THEN2500
2030 PUTSPRITE0,(X,133),13,0
2040 PUTSPRITE1,(X+8,133),13,1
2050 PUTSPRITE2,(X,141),13,2
2060 PUTSPRITE3,(X+8,141),6,3
2070 IFZB=1THENGOSUB4000
2080 IFZB=2THENGOSUB5000
2090 IFZB=3THENGOSUB6000
2100 IFZB=0THENGOSUB7000
2110 IFB=-1THEN3000
2120 GOT02005
2497 REM
2498 REM DEPLACEMENT <
2499 REM
2500 PUTSPRITE0,(0,0),0,0:PUTSPRI
TE1,(0,0),0,1:PUTSPRITE2,(0,0),0,2:
PUTSPRITE3,(0,0),0,3
2504 G=1
2505 A=STICK(N):B=STRIG(N)
2506 LINE(208,47)-(208,52),14
2510 IFA=20RA=30RA=4THEN2000
2515 IFX<79THEN9500
2520 IFA=60RA=70RA=8THENX=X-5
2530 PUTSPRITE4,(X,133),13,4
2540 PUTSPRITE5,(X+8,133),13,5
2550 PUTSPRITE6,(X,141),6,6
2560 PUTSPRITE7,(X+8,141),13,7
2570 IFZB=1THENGOSUB4000
2580 IFZB=2THENGOSUB5000
2590 IFZB=3THENGOSUB6000
2600 IFZB=0THENGOSUB7000
2610 IFB=-1THEN3500
2620 GOT02505
2997 REM
2998 REM TIR GAUCHE
2999 REM
3000 O=128:I=X+9
3005 FORS=1TO257STEP2
3007 IFPOINT(S+4,0-1)=7THEN9000
3010 PUT SPRITEB,(S,0),15,10
3020 O=O-2
3030 NEXT
3040 GOT02000
3497 REM
3498 REM TIR DROIT
3499 REM
3500 O=128:I=X
3505 FORS=1TO257STEP-2
3510 PUT SPRITEB,(S,0),15,11
3515 IFPOINT(S+2,0-1)=7THEN9000
3520 O=O-2
3530 NEXT
3540 GOT02500
3999 REM ROBINET 1
4000 LINE(33,75)-(36,80),7,BF
4010 V=50:H=80:RO=1
4020 T=T+1:IFT=MTHEN8000
4030 RETURN
4999 REM ROBINET 2
5000 LINE(53,47)-(56,52),7,BF
5010 V=70:H=45:RO=2
5020 T=T+1:IFT=MTHEN8000
5030 RETURN
5999 REM ROBINET 3
6000 LINE(213,47)-(216,52),7,BF
6010 V=191:H=45:RO=3
6020 T=T+1:IFT=MTHEN8000
6030 RETURN
6500 PLAY*ABC":XB=INPUT$(3)
6999 REM
7000 LINE(232,74)-(235,79),7,BF
7010 V=211:H=80:RO=4
7020 T=T+1:IFT=MTHEN8000
7030 RETURN
7997 REM
7998 REM EAU
8000 IFOKL>PROTHENPRO=OKL
8005 FORQ=HTOPROSTEP2
8010 PUTSPRITE9,(V,0),5,9
8020 NEXT
8030 IFZB=10RZB=2THEN8200
8040 IFZB=30RZB=0THEN8400
8060 ZB=INT(RND(1)*4):T=0:M=M+1
8061 IFRO=1THENLINE(33,75)-(36,80
),1,BF
8062 IFRO=2THENLINE(53,47)-(56,52
),1,BF
8063 IFRO=3THENLINE(213,47)-(216,5
2),1,BF
8064 IFRO=4THENLINE(232,74)-(235,7
9),1,BF
8070 IFG=1THEN2500ELSE2000
8200 OKL=OKL-2
8210 LINE(40,OKL)-(89,OKL+1),5,BF
8215 PLAY*D*
8216 IFOKL<150THEN9800
8220 GOT08060
8400 PRO=PRO-2
8410 LINE(180,PRO)-(229,PRO+1),5,B
F
8415 PLAY*D*
8416 IFPRO<150THEN9800
8420 GOT08060
9000 SC=SC+3
9010 PLAY*05D*
9020 IFRO=1THENLINE(33,75)-(36,80
),1,BF
9030 IFRO=2THENLINE(53,47)-(56,52
),1,BF
9040 IFRO=3THENLINE(213,47)-(216,5
2),1,BF
9050 IFRO=4THENLINE(232,74)-(235,7
9),1,BF
9055 PUTSPRITEB,(0,0),0,10:PUTSPRI
TEB,(0,0),11
9057 ZB=INT(RND(1)*4):T=0:M=M-1
9060 IFG=1THEN2500ELSE2000
9500 REM B*BI VIES [B*E
9510 VIE=VIE-1
9515 PRO=PRO+6:OKL=OKL+6:M=M+4
9520 IFVIE=0THENLINE(190,61)-(133,30
),1,BF
9530 IFVIE=1THENLINE(120,61)-(147,3
0),1,BF
9531 FOREA=0TO7:PUT SPRITEEA,(0,0
),0,EA:NEXT
9532 FORIO=133TO180STEP2.2
9533 PUT SPRITE20,(X,10),13,20:PUT
SPRITE21,(X+8,10),13,21:PUT SPRIT
E22,(X,10+8),13,22:PUT SPRITE23,(X
+8,10+8),13,23
9534 NEXT
9535 PUT SPRITE20,(0,0),0,20:PUT S
PRITE21,(0,0),0,21:PUT SPRITE22,(0
,0),0,22:PUT SPRITE23,(0,0),0,23
9536 PUT SPRITE24,(X,10),13,24:PUT
SPRITE25,(X+8,10),13,25
9540 PLAY*V1004L10ABCDEFGRGFEDCBC*
9552 FORTEM=0TO1800:NEXTTEM:BEPP
9555 PUT SPRITE24,(0,0),0,24:PUT S
PRITE25,(0,0),0,25
9558 IFVIE=-1THENY=172:GOT(9:85
9560 X=130:GOT02000
9800 LINE(40,150)-(89,199),5,BF
9810 LINE(180,150)-(229,199),5,BF
9820 LINE(52,86)-(55,160),5,BF
9830 LINE(72,55)-(75,160),5,BF
9840 LINE(192,55)-(195,160),5,BF
9850 LINE(212,85)-(215,160),5,BF
9855 FORA=1TO300:NEXTA
9860 FORA=150TO40STEP-5
9870 LINE(10,A)-(256,A-5),5,BF
9875 PLAY*03L64A":FORB=1TO65:NEXTB
9880 NEXTA
9885 FORA=1TO400:NEXTA
9890 PLAY*V10L6404ABCDEFGBGDEFGDE
FGDEF*
9895 FORA=1TO1000:NEXTA
9900 FORA=0TO7:PUT SPRITEA,(0,0),0
,A:NEXT
9910 SPRITE(25)=CHR(24)+CHR(24)
+CHR(24)+CHR(255)+CHR(24)+CHR(
24)+CHR(24)+CHR(25)
9920 SPRITE(26)=CHR(24)+CHR(24)
+CHR(24)+CHR(24)+CHR(60)+CHR(1
26)+CHR(255)+CHR(255)
9930 PUT SPRITE25,(X+4,Y+3),15,25:
PUT SPRITE26,(X+4,Y+11),15,26
9940 PLAY*V10L6404ABCDEFGBGDEFGDE
FGDEF*
9950 PLAY*V10L6403ABCDEFGBGDEFGDE
FGDEF*
9960 FOR A=1TO1000:NEXTA
9970 LINE(85,80)-(185,90),1,BF:PRE
SET(100,81):PRINT#1,"Game Over"
9980 FORA=1TO2000:NEXT
10000 REM *****
10010 REM * INTERDIT - 18 ANS
*
10020 REM *****
*
10025 NI=172
10030 SCREEN2,2,2:COLOR9,1,1:CLS
10040 LINE(68,64)-(32,152),5:LINE-
STEP(176,0),5:LINE-STEP(-36,-88),5
10050 LINE-STEP(-15,0),5:LINE(68,6
4)-(80,64),5
10060 LINE(32,152)-(208,172),4,BF:
LINE(40,173)-(45,180),10,BF:LINE(1
96,173)-(201,180),10,BF
10070 DRAW*BM68,64C5U3E8R8B8D3JL
3U30H4L90G4D30L3":PAINT(70,62),5
10080 SPRITE(1)=CHR(2)+CHR(73)+
CHR(13)+CHR(42)+CHR(4)+CHR(19)
+CHR(138)+CHR(4)
10090 SPRITE(2)=CHR(64)+CHR(8)+
CHR(100)+CHR(136)+CHR(32)+CHR(
80)+CHR(132)+CHR(160)
10100 SPRITE(3)=CHR(3)+CHR(3)+C
HR(2)+CHR(2)+CHR(2)+CHR(2)+CH
R(38)+CHR(66)
10110 SPRITE(4)=CHR(0)+CHR(0)+C
HR(128)+CHR(128)+CHR(128)+CHR(
152)+CHR(228)+CHR(66)
10111 SPRITE(5)=CHR(0)+CHR(0)+C
HR(12)+CHR(18)+CHR(13)+CHR(29)
+CHR(26)+CHR(4)
10114 SPRITE(8)=CHR(0)+CHR(0)+C
HR(12)+CHR(18)+CHR(16)+CHR(44)+CHR(46)
+CHR(22)+CHR(8)
10115 SPRITE(9)=CHR(0)+CHR(44)+
CHR(126)+CHR(0)+CHR(126)+CHR(16
0)+CHR(60)+CHR(60)
10116 SPRITE(10)=CHR(60)+CHR(60)
+CHR(60)+CHR(60)+CHR(60)+CHR(
60)+CHR(60)+CHR(60)
10117 SPRITE(11)=CHR(3)+CHR(7)+
CHR(15)+CHR(14)+CHR(15)+CHR(15
)+CHR(6)+CHR(3)
10118 SPRITE(12)=CHR(60)+CHR(25
5)+CHR(253)+CHR(255)+CHR(223)+C
HR(255)+CHR(231)+CHR(195)
10119 SPRITE(13)=CHR(192)+CHR(2
24)+CHR(240)+CHR(176)+CHR(240)+
CHR(240)+CHR(96)+CHR(192)
10120 REM JJJ JAMBE DROITE JJJ
10130 LINE(116,96)-(104,84):LINE-S
TEP(-16,-12):LINE-STEP(-4,0)
10140 LINE-STEP(-4,2):LINE-STEP(-1
8,36):LINE-STEP(-4,4):LINE-STEP(-2
,4)
10150 LINE-STEP(-6,8):LINE-STEP(-2
,6):LINE-STEP(4,2):LINE-STEP(4,-4)
10160 LINE-STEP(2,-4):LINE-STEP(8,
-4):LINE-STEP(0,-4):LINE-STEP(18,-
14)
10170 LINE-STEP(0,-6):LINE-STEP(8,
-18):LINE-STEP(9,8):LINE-STEP(4,0):
LINE-STEP(5,-7)
10175 IFSC<50THEN10601
10180 REM JJJ JAMBE GAUCHE JJJ
10190 LINE(120,96)-(159,72):LINE-S
TEP(4,2):LINE-STEP(4,6):LINE-STEP(
10,32)
10200 LINE-STEP(3,8):LINE-STEP(8,1
6):LINE-STEP(-4,6):LINE-STEP(-6,-1
2)
10210 LINE-STEP(-6,-6):LINE-STEP(0
,-6):LINE-STEP(-8,-12):LINE-STEP(-
4,-8)
10220 LINE-STEP(0,-5):LINE-STEP(-1
2,18):LINE-STEP(-12,11):LINE-STEP(
-6,0):LINE-STEP(-6,-6)
10229 IFSC<100THEN10601
10230 REM JJJ CORPS JJJ
10240 LINE(108,88)-(106,80):LINE-S
TEP(5,0):LINE-STEP(2,-3):LINE-STEP
(2,-6)
10250 LINE-STEP(-10,9),1:LINE-STEP
(-2,-1):LINE-STEP(-2,-3):LINE-STEP
(-1,-9)
10260 LINE-STEP(-18,2):LINE-STEP(-
12,-18)
10270 LINE-STEP(3,-4),1:LINE-STEP(
14,12):LINE-STEP(20,-4):LINE-STEP(
4,1):LINE-STEP(1,-4)
10280 LINE-STEP(13,0),1:LINE-STEP(
1,4):LINE-STEP(8,1):LINE-STEP(18,-
1)
10290 LINE-STEP(11,-15):LINE-STEP(
3,1),1:LINE-STEP(-7,16):LINE-STEP(
-4,4)
10300 LINE-STEP(-22,4):LINE-STEP(1
,10):LINE-STEP(-4,4):LINE-STEP(-5,
0)
10310 LINE-STEP(-4,-3):LINE-STEP(-
3,-5):LINE(132,81)-(131,88)
10315 PUT SPRITE5,(101,71),9,5:PUT
SPRITEB,(127,71),9,8
10319 IFSC<120THEN10601
10320 REM JJJ TETE JJJ
10330 PRESET(113,51):LINE-STEP(-2,
-5):LINE-STEP(0,-4):LINE-STEP(6,-6
)
10340 LINE-STEP(4,-2):LINE-STEP(4,
0):LINE-STEP(4,2):LINE-STEP(2,10)
10350 LINE-STEP(0,11)
10360 PRESET(116,40):LINE-STEP(0,-
2):LINE-STEP(3,-1)
10370 PSET(123,39):PSET(124,40)
10380 PSET(128,46):DRAW*D5*
10399 IFSC<170THEN10601
10400 PUT SPRITE1,(110,100),14,1:P
UT SPRITE2,(118,100),14,2:PUT SPRI
TE3,(110,108),9,3:PUT SPRITE4,(118
,108),9,4
10405 PSET(114,43):PSET(115,43)
10410 REM JJJ TENTOMETRES JJJ
10420 FOR A=30TO180STEP10
10430 DRAW*BM224,=AIC12R8U10*
10440 NEXT
10450 PRESET(200,7):PRINT#1,"SCORE
:15C
10460 PRESET(200,10):PRINT#1,"TENS
ION"
10469 IFSC<220THEN10601
10500 FOR A=1TO16
10510 FORB=112TO104STEP-1
10520 PUT SPRITE9,(114,8),6,9:PUT
SPRITE10,(114,B+8),9,10:PUT SPRI
TE12,(114,B+16),9,12
10530 PUT SPRITE11,(106,B+16),9,11
:PUT SPRITE13,(122,B+16),9,13
10540 NEXTB
10542 PLAY*02L64D01EFO2D*
10550 FOR C=104TO112
10560 PUT SPRITE9,(114,C),6,9:PUT
SPRITE10,(114,C+8),9,10:PUT SPRI
TE12,(114,C+16),9,12
10570 PUT SPRITE11,(106,C+16),9,11
:PUT SPRITE13,(122,C+16),9,13
10580 NEXTC
10582 PLAY*02D*
10590 GOSUB11000
10591 NEXTA
10595 PLAY*03L20ABCBCD":FORA=1TO50
0:NEXTA
10600 CLOSE#1:GOTO10
10601 FOR A=30TO180STEP10
10602 DRAW*BM224,=AIC12R8U10*
10603 NEXT
10604 PRESET(20,7):PRINT#1,"SCORE
:15C
10605 PRESET(200,10):PRINT#1,"TENS
ION"
10606 FOR A=1TO16:GOSUB11000:PLAY*
05L50A":FORB=1TO100:NEXTB:NEXTA
10608 PLAY*03L20ABCBCD":FORA=1TO50
0:NEXTA
10610 CLOSE#1
10620 GOT010
11000 LINE(225,NI)-(229,NI+6),6,BF
11010 NI=NI-10
11020 RETURN
```



HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 420 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 10 = 520 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS : 220 FRANCS. Pour l'étranger: + 80 F. pour 1 AN + 40 F. pour 6 MOIS.

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
BUREAU DISTRIBUTEUR :

MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :
REGLEMENT JOINT : [] CHEQUE [] CCP

DOCTEUR JONES

Jones est de retour et une fois encore, la recherche d'une "idole" sera prétexte à de multiples aventures, pour notre plus grand bonheur.

Stéphane BAUDET

Mode d'emploi :

Ce programme occupe 9442 octets. Vous évoluez dans une caverne truffée de serpents, trous, fosses, araignées et pièges inattendus. Votre but est de récupérer une idole située au fond du niveau inférieur et bien sûr, de ressortir indemne.

Les actions de votre personnage sont les suivantes :

↑ : pour sauter

→ : pour aller vers la droite

← : pour aller vers la gauche

Quelques remarques concernant les différents pièges :

DALLES : la dernière position des araignées du tableau précédent, vous renseignera sur le danger que représente votre position sur une dalle blanche ou noire (à partir du 4ème tableau).

DESCENTE : un trou repéré par un détail du décor, vous permettra d'atteindre le niveau inférieur (et de remonter).

IDOLE : l'idole en votre possession, les pièges se feront plus nombreux et il vous faudra être très rapide pour atteindre la sortie.

Appuyez sur "E" pour rejouer. Si la musique du générique ne vous satisfait pas, essayez les modifications indiquées.

CANON X07



```
6720 FORI=1TO38:READA,B:BEEPA,B:NE
XTI
6800 DATA10,6,11,3,13,6,18,12,8,6,
10,3,11,34,13,6,15,3,17,6,23,12
6810 DATA15,6,17,3,18,8,20,8,22,3,
0,5,10,6,11,3,13,6,18,12,20,6,22,3
6820 DATA23,24,13,3,13,3,13,3,13,3,
22,9,20,6,13,3,22,9,20,6,13,3
6830 DATA23,9,22,6,20,3,18,3
```

```
1 ' *****
2 ' *INDIANA JONES*
3 ' *****
4 ' ** COPYRIGHT **
5 ' BAUDET STEPHANE
6 ' *****
7 '
8 ' INTRODUCTION &
9 ' GRAPHISMES....
10 CLS:GOSUB6000
15 CLEAR200
99 ' CREATION CARACTERES
100 FONT$(128)="0,48,120,48,124,17
6,40,72"
110 FONT$(129)="0,48,120,48,248,52
,80,72"
120 FONT$(130)="0,24,60,24,60,112,
160,64"
130 FONT$(131)="0,48,120,48,240,56
,20,8"
140 FONT$(132)="0,0,0,0,0,0,80,40"
150 FONT$(133)="0,0,0,0,0,0,40,80"
160 FONT$(134)="252,252,252,252,25
2,56,16,0
170 FONT$(135)="252,252,252,124,60
,40,0,0"
180 FONT$(136)="252,248,112,48,32,
0,0,0"
190 FONT$(137)="136,220,252,248,25
2,252,252,248"
200 FONT$(138)="60,124,252,252,252
,124,252,252"
210 FONT$(139)="140,220,252,252,25
2,252,252,252"
220 FONT$(140)="252,252,252,252,25
2,252,252,252"
230 FONT$(141)="252,252,188,56,48,
16,16,16"
240 FONT$(142)="16,16,16,32,32,32,
64,64"
250 FONT$(143)="16,104,248,104,120
,100,124,4"
260 FONT$(144)="16,84,84,56,124,40
,68,68"
270 FONT$(145)="16,16,16,16,16,16,
16,16"
280 FONT$(146)="252,0,252,252,252,
252,252,252"
290 FONT$(148)="16,16,16,8,8,8,4,4
"
300 FONT$(150)="16,16,16,32,32,32,
64,64"
310 FONT$(149)="16,104,248,104,120
,100,124,4"
320 FONT$(147)="0,0,96,240,96,120,
100,124"
330 FONT$(224)="252,252,108,16,16,
42,16,16"
340 FONT$(225)="128,128,192,224,24
0,248,252,252"
350 FONT$(226)="0,4,4,0,4,12,4,4"
360 FONT$(227)="0,128,128,128,128,
192,128,128"
370 FONT$(228)="4,4,12,28,60,124,2
52,252"
380 FONT$(229)="0,0,12,16,32,64,12
8,128"
390 FONT$(230)="0,0,192,32,16,8,4,
4"
400 FONT$(231)="128,128,64,32,16,1
2,0,0"
410 FONT$(232)="4,4,8,16,32,192,0,
0"
500 ' CREATION DECOR
510 FORP=0TO19:READPL:P=P+CHR$(P
L):NEXTP
550 T=CHR$(137)+" "+CHR$(138)
560 F=CHR$(137)+" "+CHR$(138)
570 S=CHR$(140)+CHR$(139)+CHR$(14
0)+CHR$(140)
580 D=CHR$(140)+CHR$(146)+CHR$(14
```

```
0)+CHR$(146)
690 SOL$(0)=CHR$(140)+CHR$(140)+T$
+S$+S$+T$+T$
700 SOL$(1)=S$+T$+S$+S$+T$+CHR$(13
9)
710 SOL$(2)=S$+T$+T$+CHR$(139)+F$+
CHR$(140)+CHR$(139)
720 SOL$(3)=T$+S$+S$+T$+CHR$(140)+
CHR$(139)+T$
730 SOL$(4)=S$+T$+T$+CHR$(140)+CHR
$(139)+D$+T$
740 SOL$(5)=S$+D$+CHR$(139)+D$+S$+
CHR$(139)+CHR$(140)
900 DATA 134,135,135,136,134,136,1
41,141,134,135,224,136,141,141
910 DATA 141,141,134,134,135,136
1000 ' =====
1001 ' .AFFICH. TABL.
1002 ' =====
1003 '
1010 CLS:T=1:H$=CHR$(128):X=1:RE=1
1011 CA=1:M=1:N=1
1012 TIME$="00:00:00"
1100 CLS:LOCATE0,0:PRINTP$;
1150 DE=INT(RND(1)*4+1):RU=INT(RND
(DE)*4+1)
1200 IFT<1ANDET=0THENIFID=1THEN700
ELSE1010
1210 LOCATE0,3:PRINTSOL$(T);
1220 IFDE=RUANDET=0ANDT<>1THENLOCA
TE10,3:PRINT " ";
1250 FORI=1TO6:LINE(113+I,24)-(113
+I,31):NEXTI
1500 ' =====
1501 ' =DEPLACEMENT=
1502 ' =====
1503 '
1520 GOSUB1900:GOSUB1910:LOCATEX,2
:PRINTH$;
1550 T$=INKEY$
1600 IFTT$=CHR$(28)ANDX<20THENS=C
C+RE:GOTO2100
1650 IFTT$=CHR$(29)ANDX<0THENS=C
C-RE:GOTO2200
1660 IFTT$=CHR$(30)THEN2300
1800 GOSUB3000:GOSUB4000:GOTO1520
1900 IFX<19ANDH$=CHR$(128)THENT=T
+1:PRINT " ";X=0:GOTO1100ELSERETUR
N
1910 IFX<=0ANDH$=CHR$(129)THENT=T-
1:X=18:GOTO1100ELSERETURN
2000 ' =====
2001 ' RESULT. DEPL.
2002 ' =====
2003 '
2100 LOCATEX,2:PRINT " ";X=X+1:H$=
CHR$(128):GOSUB3000:GOTO1520
2200 LOCATEX,2:PRINT " ";X=X-1:H$=
CHR$(129):GOSUB3000:GOTO1500
2300 IFH$=CHR$(129)THEN2400
2350 LOCATEX,2:PRINT " ";LOCATEX+1
,1:PRINTCHR$(130);FORI=1TO50:NEXT
2355 SC=SC+(RE*5)
2360 LOCATEX+1,1:PRINT " ";X=X+2:I
FX>18THENX=0:T=T+1:GOTO1100:ELSEGO
SUB3000
2370 GOTO1500
2400 LOCATEX,2:PRINT " ";LOCATEX-1
,1:PRINTCHR$(131);FORI=1TO50:NEXT
2420 SC=SC-(RE*5)
2450 LOCATEX-1,1:PRINT " ";X=X-2:I
FX<0THENX=19:T=T-1:GOTO1100:ELSEGO
SUB3000
2500 GOTO1500
3000 ' =====
3001 ' == PIEGES ==
3002 ' =====
3004 '
3100 IFID=1ANDT<>0THENGOSUB3700
3150 ONT+1GOSUB3170,3200,3300,3400
,3500,3600
3160 GOTO3900
3165 IFID=1THENGOSUB3700
3170 ' DESCENTE
3180 IFX<2THENX=2
3190 RETURN
3200 ' SERPENTS
3210 IFX=(15+SE)ORX=(5-SE)THENS=D=1
:GOTO5000
3220 IFID=1ANDX<16ANDX>=(18-BO)THE
N5000
3290 RETURN
3300 ' FOSSE
```

```
3310 IFX>11ANDX<16ANDX=(-M*1+(12+(
M*LI)))THEN4320
3390 RETURN
3400 ' ARAIGNEES
3410 IFX=6ANDAA=1THENS=D=1:GOTO5000
3420 IFX=7ANDAA=0THENS=D=1:GOTO5000
3490 RETURN
3500 ' DALES
3510 FORD=0TO2STEP2:IFX=(12+(AA+D)
)THEN4120ELSENEXTD
3520 IFX>18ANDET=0THENT=INT(RND(1)
*3+1)
3590 RETURN
3600 ' IDOLE
3610 IFX>13THENFONT$(128)="0,48,12
0,48,252,240,40,72":H$=CHR$(129):E
LSE3640
3620 FONT$(129)="0,48,120,48,252,6
0,80,72":FONT$(227)="0,0,0,0,0,192
,128,128"
3630 FONT$(226)="0,0,0,0,0,12,4,4"
:X=14:ID=1:RE=-1:RETURN
3640 IFID=1AND(X=6+AORX=12+AA)THE
N4120
3650 RETURN
3700 ' RIEN A VOIR
3710 ZZ=ZZ+.04:IFZZ>20THENZZ=20
3715 LINE(21,24)-(21,24-ZZ)
3720 IFX=3ANDZZ>5THENX=X+1:LOCATE3
,2:PRINT " ";
3721 IFX=2ANDZZ>12THENX=X+2
3730 RETURN
3900 '
3910 IFX>0ANDX<19ANDX<>10THENIFSCR
EEN(X,3)=32THENGOTO5000
3915 IFX=10ANDSCREEN(10,3)=32THEN8
000
3920 RETURN
4000 ' =====
4001 ' ==ACTION(P)==
4002 ' =====
4003 '
4010 ONT+1GOTO4500,4400,4300,4200,
4100,4050
4050 ' @@ IDOLE@@
4060 LOCATE15,2:PRINTCHR$(226);:LO
CATE16,2:PRINTCHR$(227);
4075 LOCATE19,1:PRINTCHR$(228);:LO
CATE18,2:PRINTCHR$(228);:LOCATE19,
2:PRINTCHR$(140);
4090 RETURN
4100 ' @@ DALES@@
4110 RETURN
4120 LOCATEX,2:PRINTH$
4121 IFINKEY$<"*"THEN1550
4122 FORI=2TO20:PRESET(X*6+3,I):PS
ET(X*6+3,I+1):PSET(X*6+3,I+2):BEEP
I,1:NEXTI
4130 SD=1:GOTO5000
4200 ' @@ ARAIGNEES@@
4210 LOCATE6,1:PRINTCHR$(144+AA);:
LOCATE6,2:PRINTCHR$(145-AA);
4220 LOCATE7,1:PRINTCHR$(145-AA);:
LOCATE7,2:PRINTCHR$(144+AA);
4225 TE=TE+1
4230 IFTE=3THENTE=0::BEEP(RND(1)*10
,1):IFAA=0THENA=1ELSEIFAA=1THENA=
0
4290 RETURN
4300 ' @@ FOSSE @@
4310 GOSUB4370:RETURN
4320 CA=0
4321 BEEP(RND(1)*10),1:GOSUB4370
4322 IFINKEY$=""THEN4321ELSE4325
4325 IF((-M+(12+(M*LI)))=12ANDX=15
)OR((-M+(12+(M*LI)))=15ANDX=12)THE
N4330
4326 GOTO4395
4330 IFX<15THENX=16:CA=-1ELSEX=11:
CA=1
4340 LOCATE12+(M*LI)-M,2:PRINTCH
R$(149+CA);:CA=-CA:GOTO1520
4370 LOCATE12,1:PRINT " ";:LOCAT
E12,2:PRINT " ";
4375 LOCATE12+(M*LI),1:PRINTCHR$(1
45);:LOCATE12+(M*LI),2:PRINTCHR$(1
49+CA);
4380 LI=LI+1:CA=-CA:IF(M*LI)>20R(M
*LI)<1THENLI=-LI:M=-M
4390 RETURN
4395 LOCATE12,2:PRINT " ";:GOTO5
000
4400 ' @@ SERPENT @@
```

```
4405 LOCATE15+SE,2:PRINTCHR$(132)+
" ";SE=SE-1
4406 LOCATE4-SE,2:PRINT " "+CHR$(13
3);:FORI=1TO5:NEXTI
4410 IFSE=-10THENSE=0:LOCATE6,2:PR
INT " ";
4420 IFID=1ANDET=0ANDX<16THEN4430E
LSE4490
4425 IFX>16THEN4490
4430 LOCATE18-BO,1:PRINT " ";:LOCA
TE18-BO,2:PRINT " ";
4440 BO=BO+1:CIRCLE((18-BO)*6+6,18
),5
4490 RETURN
4500 ' @@ DESCENTE@@
4505 IFX=10 THEN8200
4510 LOCATE10,0:PRINTCHR$(145);:LO
CATE10,1:PRINTCHR$(145);
4520 LOCATE0,1:PRINTCHR$(225);:LOC
ATE0,2:PRINTCHR$(140);
4530 LOCATE1,2:PRINTCHR$(225);
4900 RETURN
5000 ' =====
5001 ' == MORT. ==
5002 ' =====
5003 '
5010 FORM=45TO35STEP-1:BEEPM,1:NEX
TM
5100 IFSCREEN(X,3)=32THENLOCATEX,3
:PRINTCHR$(147);ELSELOCATEX,2:PRIN
TCHR$(147);
5200 MO$="GAME OVER"
5210 FORI=1TO4:LOCATE6,1:PRINTLEFT
$(MO$,I);:BEEPI,1
5220 LOCATE12,1:PRINTRIGHT$(MO$,I)
;:BEEPI+4,2:NEXTI
5500 GOSUB9000
5800 IFINKEY$<"E"THEN5800ELSERUNI
5
6000 ' =====
6001 ' =CARACTERES=
6002 ' =PRESENT.=
6128 FONT$(128)="0,0,0,12,124,124,
252,252"
6129 FONT$(129)="0,0,0,252,252,248
,248,192
6130 FONT$(130)="0,0,0,0,48,112,11
2,240
6131 FONT$(131)="0,0,0,0,116,116,1
00,228
6132 FONT$(132)="0,0,0,0,248,252,2
04,204"
6133 FONT$(133)="0,0,0,0,28,28,184
,184
6134 FONT$(134)="0,0,0,0,28,60,124
,120
6135 FONT$(135)="0,0,0,0,0,112,116
,116
6136 FONT$(136)="0,0,0,0,228,196,2
04,156
6137 FONT$(137)="0,0,0,0,196,196,1
92,128"
6138 FONT$(138)="0,0,0,252,252,252
,228,236
6139 FONT$(139)="0,0,0,0,112,248,1
56,28
6140 FONT$(140)="0,0,0,0,64,200,21
6,240
6141 FONT$(141)="0,0,0,0,120,244,1
96,252
6142 FONT$(142)="0,0,0,0,192,192,1
28,0
6143 FONT$(143)="60,60,124,124,124
,248,248,248
6144 FONT$(144)="192,132,132,12,12
,28,28,60"
6145 FONT$(145)="240,244,252,252,2
52,124,124,60"
6146 FONT$(146)="204,204,204,156,1
56,28,60,60"
6147 FONT$(147)="140,140,24,24,48,
244,224,128
6148 FONT$(148)="48,116,108,252,24
8,240,112,0"
6149 FONT$(149)="216,152,244,252,6
0,48,0,0"
6150 FONT$(150)="252,252,252,188,1
40,0,0,0"
6224 FONT$(224)="180,252,252,204,1
40,0,4,4"

```


BIDOUILLE GRENOUILLE

Voici la solution du grand jeu d'aventure "Bidouille grenouille". Tout d'abord, lorsque le garde vous demande la solution du Sceptre d'Anubis sur Oric, prononcez les noms de Gaby Loustic et de Stéphane Sarlande, puis tapez :

"O, prends lampe, e, n, prends boîte, allume allumette (si elle casse, recommencer), allume lampe, pose torche, pose fusil, pose décrypteur, n, prends épée, s, s, e, monte escalier, tranche toile, pose épée, pose boîte, prends clef, descends escalier, o, o, o, n, appuie soleil, n, n, prends bottes, enfle bottes, s, o, ouvre coffre, prends vert, s, vide sac, prends sac, n, e, s, e, prends corde, s, e, n, pose corde, prends décrypteur, e, n, décrypte hiéroglyphes (retenir la couleur), s, o, pose décrypteur, pose bottes, prends corde, n, descends escalier, attache corde, franchit fosse, n, n, offre vert, n, ouvre (la couleur indiquée par les hiéroglyphes), prends sceptre, grimpe escalier, appuie oeil, n, s.

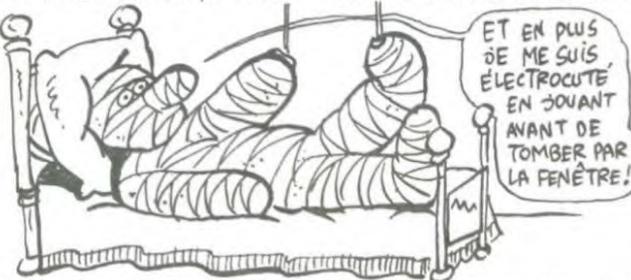
Une fois cela fait, allez à gauche après le tournant, tout en évitant les flaques d'acide sulfurique qui parsèment le chemin. Allez devant l'Oric géant qui barre le chemin, prosternez-vous devant lui et donnez-lui la solution de Jean-Marc Lombardo pour Terminus :

"Prends épingle, m, n, insère épingle, n, m, m, pose laisser-passer, d, d, o, prends balle, casse balle, prends clé, pose balle, o, prends lampe, e, n, d, n, prends pile, branche pile, m, o, o, allume lampe, prends masque, e, prends grenade, e, éteindre lampe, d, mettre masque, e, d, allume lampe, prends pêche, mettre crampons, m, o, dégoupille grenade, o, lance grenade, d, o, s, e, s, o, prends récipient, mange pêche, o, n, remplis récipient, s, e, e, m, e, prends rouleau, éteins lampe, o, s, e, m, m, insère clé, huile porte, ouvre porte, pose récipient, prends carte, prends laisser-passer, d, prendre tôle, d, o, n, d, d, allume lampe, prends

poignée, m, n, e, prends fer, d, n, branche fer, soude micro, répare machine, insère carte, compose 0548, n, n, mettre poignée, ouvre fenêtre, prendre dossier, d, donner laisser-passer."

Puis lire les dossiers pour découvrir les plans ultra-secrets du fil à couper le beurre électronique.

Une fois arrivé devant la caverne maudite et infernale, appuyez sur l'oeil de la statue du grand sorcier. A ce moment-là, une trappe va pivoter et donner accès à un souterrain sombre et humide. Il faut vous glisser dans ce passage sans hésiter. Lorsque vous êtes plongé jusqu'au cou dans la vase et le limon, dites "Au secours !" et vous vous trouverez transporté par une faille du continuum spatio-temporel. Vous atterrissez dans un immense lac rempli de vase



et de limon. Prenez une forte inspiration et bouchez-vous le nez : vous n'allez pas tarder à être pris dans un tourbillon qui vous entraîne irrémédiablement vers le fond du lac. Vous êtes aspiré par un conduit étroit, bien entendu plein de vase et de limon.

Un détail très important : il faut gratter les parois du conduit afin de recueillir le maximum de vase et de limon sous vos ongles, cela sera utile par la suite. Au bout d'un moment, vous émergez à l'air libre. Aussitôt, un hélicoptère fonce sur vous avec sa sirène hurlante et vous lance une corde que vous devez attraper. Hissez-vous jusqu'à la cabine, et là, lorsque le

pilote vous demande comment sortir de la première image de Jewels Of Babylon, répondez : "Climb down ladder, row north, get out of boat, go east, take plank, go west, up."

Dites-lui ensuite de ramasser la bouteille, de trouver deux chaussures sinon on boite, de donner la montre aux cannibales et demandez-lui de lancer un appel radio pour avoir la solution complète. Il vous donne alors un morceau de papier où est inscrit :

Pour effectuer des copies anti-café sur Spectrum, il suffit, comme le fait Alain Camerano, de brancher un magnétophone contenant le programme à copier sur la prise "Ear", un autre contenant une cassette vierge sur la prise "Mic" et de faire LOAD".

Puis il vous largue au-dessus d'une forêt amazone sans

parachute. Heureusement, votre chute est tout de même parée par un arbre, vous ne vous cassez que deux côtes. Vous vous mettez à ramper, au passage notez bien les inscriptions maya que vous voyez sur les roches autour de vous, elles serviront :

"Pokes pour Spectrum. Tutunkhamun, POKE 27279,x (x < 0 < 11) pour accéder aux nouveaux écrans, POKE 27883,0 pour un nombre de vies infini. Horace and the spiders, POKE 27680,0 : POKE 24960,0 pour nombre de vies infini. Kosmic Kanga : POKE 23994,x pour x vies (0-255), POKE 36212,0 pour vies infinies et POKE 35136,x pour x hauteur dans le saut. Jet Pac : POKE 25015,62 :

POKE 25016,5 : POKE 25017,0 : POKE 25018,0 pour nombre de vies infini. Cookie, POKE 28695,62 : POKE 28696,5 : POKE 28697,0 :

POKE 28698,0. Frank N Stein : POKE 34124,0 si votre version a un SCREEN\$ ou POKE 28277,0 : POKE 28278,0 si il n'y en a pas. Ah Diddums : POKE 24942,250 pour 250 vies. Defenda : POKE 37531,0 pour nombre de vies infini, POKE 34163,0 pour nombre de bombes infini. Moon Alert, POKE 39754,0 pour nombre de vies infini, POKE 42654,195 pour une invincibilité absolue. Buck the Crackman aime Polo."

En rampant vers l'ouest, vous arrivez au bout d'un moment à un temple maya. Entrez, allez directement à la crypte. Prenez le pieu, faites bouger la bougie sur son candélabre, ce qui fait pivoter la bibliothèque. Entrez par le passage ainsi libéré, avancez jusqu'au cercueil et enfoncez le pieu dans le coeur du vampire. Aussitôt, un éclair jaillit et vous vous retrouvez sur la planète Mars. Allez au nord (deux fois), prenez la clé, ouest, ouvrez l'armoire avec la clé, prenez la boîte, poussez le bouton et un second éclair jaillit. Vous vous retrouvez sur cette bonne vieille terre, devant un minitel.

Appuyez sur le bouton, appelez le 613 91 55 et composez les codes suivants : 175040978, puis 50101645, D'HE, 169001672P, commandez un catalogue, 159000645 puis JEUX (Mots croisés et arche de Noé), 191040421, ICE, CT33 puis MUL puis choix 6 (savoie si vous devez appeler le Samu après des libations).

Tentez ensuite de contacter le couillon qui m'a envoyé ça sans ses coordonnées. Puis éteignez le minitel, allez au sud (deux fois), ouvrez le coffre, prenez le journal, il y a un grand éclair. Lisez le titre : Hebdogiciel. Après, débrouillez-vous, je vous ai assez maché le travail comme ça.

LES POMMES NOUS PRENNENT POUR DES POIRES

Suite de la page 1

Alors que tous les constructeurs se sont donné le mot pour présenter leurs nouveautés au Sicob, Apple n'a surtout pas envisagé de révéler le moindre soupçon de début de commencement de révolution dans sa gamme de produits. Que nous reste-t-il à nous mettre sous la dent ? Tout d'abord le nouveau bloc alimentation du //c qui dispose maintenant d'un interrupteur et de deux diodes, une verte une rouge.

Un autre aspect du stand Apple : la Boutique Apple, où comment donner de l'argent pour faire de la pub à ces gens. Du T-shirt au sac de voyage en passant par le jogging et le parapluie, vous débourserez de 50 à 400 balles pour exhiber la pomme multicolore de votre marque préférée. Si avec ça vous n'avez pas l'impression de combler les trous de caisse d'Apple, c'est que déjà vous êtes accros.

Si les appleistes se refusent à toute déclaration concernant les produits futurs, il paraît certain que la maison-mère a décidé de mettre la pédale douce en ce qui concerne le Macintosh (la fabrication du XL est définitivement abandonnée), et de s'intéresser à nouveau à son micro prodigue le //e. Deux nouveautés remarquables, pour celui-ci, semblent à peu près certaines de voir le jour : une carte d'extension mémoire de 256 Ko qui est déjà prête et quand je dis 256 Ko c'est pas 8 fois 32 Ko, 2 fois 128 Ko ou 4 fois 64 Ko mais 256 Ko adressables directement, en Main Memory quoi ! Mais ce n'est pas tout pour cette nouveauté : cette carte sera extensible jusqu'à 1.024 Ko, en quatre pages de 256 Ko. Vous voyez un peu l'ambiance de votre vieux //e tout pourri avec 1 Méga ?

Déjà je sens que vous avez l'eau à la bouche, que vous re-

grettez d'avoir acheté un Mac plutôt qu'un //e. Alors préparez-vous à revendre le Mac... Apple va proposer un lecteur de disquettes au standard Sony (c'est à dire 3 pouces et demi) d'une capacité de 800 Ko formaté. Ne riez pas ! Vous n'aurez que le drive à acheter puisqu'il se laisse conduire par le contrôleur que vous avez actuellement dans le slot 6 de votre bécanne. Seul inconvénient : il ne fonctionne pour le moment que sous Prodos, mais les p'tits gars de chez Apple nous concoctent la version Dos 3.3 pour très bientôt. Une absence remarquée sur le stand : le kit //c du //e n'était pas présenté. Alors est-ce un oubli ou le kit n'est-il prêt que dans les déclarations des responsables de chez Apple ? La suite au prochain salon...



Dans la catégorie des rumeurs non confirmées, nous avons deux objets à vous proposer : un Mac en couleur qui fonctionnerait déjà dans le bureau de Steve Jobs, malheureusement pas question de le sortir tant que les quelques dizaines de milliers de Mac en stock ne seront pas vendus à de braves gogos prêts à raquer plus de 25.000 francs pour cette machine révolutionnaire mais dépassée. D'autre part nous aurons bientôt en rayon un nouvel Apple // (x, alpha ou oméga ?) couplé au nouveau drive 3,5 pouces et compatible à 50% avec les micros de la série //. Mais ce ne sont que des rumeurs, alors patience !

THOMSON : L'ORDINATEUR INVISIBLE



Suite de la page 1
séparés et une touche Entrée jaune, une unité centrale comprenant deux lecteurs de disquettes 5 pouces un quart (légèrement plus petite qu'un attaché-case) et un moniteur couleur assez encombrant.

Là, nous avons droit à un speech sur les buts de Thomson, sur l'ouverture vers l'étranger et sur les objectifs atteints (ils ont décidé de taire un ordinateur en Septembre 1979. Les cent premières machines étaient présentées en Septembre



MO5 avec QDV et extension

1982, quelle rapidité !). Malgré les pièges subtils que nous tendons ("c'est pas un peu dommage d'équiper cette machine d'un 6809 ? -Je n'ai pas dit qu'il était équipé d'un 6809. -C'est un 16 bits, alors ? -Je n'ai pas dit ça non plus."), aucune information ne nous sera donnée en pâture. Mais l'ombre du 6809 plane tout de même dans la salle : nous n'avons pas besoin d'un 16

bits pour adresser plus de 64 Ko." Voudrait-ce dire qu'ils adressent 128 Ko avec un 8 bits, donc que la machine comporte un 8 bits, donc puisque elle est compatible avec le TO7 et le MO5 qu'elle est équipée d'un 6809 ?

Mmmmmhhh ? Voudrait-ce ? Vous suivez mon raisonnement, mmmmmhhh ? Sur un plan radicalement différent, Thomson commercialise au mois de Septembre (ça coïncide avec la rentrée, ben tiens) un Quick Disk Drive classique -2 pouces 8, 50 Ko par face-au prix de 1500 balles pour MO5 et 2200 pour TO7 (avec extension mémoire incluse).

COMMODORE : LET'S JETER UN COUP D'OEIL AT THE FRANCE

Suite de la page 1
produit grand public) ne durera que jusqu'à la fin de l'année.

Il est tout de même étrange que les problèmes qui affectent la filiale britannique n'aient pas empêché Commodore de venir s'implanter en France.

Quelques infos techniques bien juteuses comme il faut : le PC 10, pour 18.000 balles, propose un 8088 (processeur 16 bits tournant à 4,77 Mhz et un co-processeur arithmétique 8087, une Ram de 256 Ko, une Rom de 8 Ko, le MS-DOS d'IBM, le Basic A d'IBM, des connecteurs IBM, 2 lecteurs de disquettes 5 1/4 pouces, une interface parallèle, une série et un moniteur monochrome. Le PC 20 vaut 11.000 francs de plus, possède un disque dur de 10 Mo en plus, un lecteur de disquettes en moins et pas de 8087 (sauf en option).

Assez pour le pro, voyons l'amateur, avec le Plus 4 : un processeur 7501 de Commodore (compatible 6502, quand même), 64 Ko de Ram, 32 Ko de Rom, quatre programmes intégrés (d'où le nom) et tout

pleins de connecteurs compatibles avec rien du tout sinon avec le standard Commodore, qui n'en est pas un. Même la RS 232 a une tête bizarre. Prix prévu avant le Sicob : 3150 francs. Prix pendant : 1990 francs, en Pal, rajoutez le prix de l'interface Secam. Attendez la fermeture, ça peut encore baisser.



Le C16 ne sera pas vendu en France, et c'est tant mieux. Pendant ce temps-là, le CBM64 vaut toujours 2790 balles, 800 de plus que le Plus 4. C'est rationnel, vous croyez ?

Suite de la page 1
d'être compatible MSX, ça vaut le coup !

Un Z 80 à 3,7 Mhz anime le LASER 500. Le clavier mécanique à 74 touches comporte 74 touches dont 8 touches de

fonction, 8 touches de gestion de curseur et 4 touches de gestion d'écran. L'affichage se fait en 40 ou 80 colonnes en majuscules, minuscules ou caractères semi-graphiques. 16 couleurs sont disponibles ainsi que 5 résolutions graphiques : 160 x 96 pixels jusqu'à 640 x

ATARI, JACK A UN NOUVEAU COPAIN

Suite de la page 1

gammes périmées, le killer de technologie poussive, il nargue les détracteurs et les optimistes qui pensaient que Tramiel était fini et qu'ils pourraient continuer à vendre cher la 37ème version de leur basse quinquagénaire. Il est bien là avec son écran couleur, son Gem intégré, sa mémoire d'enfer et sa belle gueule. La chaleur et le sandwich horrible que j'ai ingurgité deux heures plus tôt m'empêchent de réfléchir mais pas au point de ne pas me demander ce que je fous là. Pourquoi suis-je en train d'admirer le nouvel Atari sur le stand d'un fabricant de logiciel au lieu de faire la même chose sur le stand Atari ? Pourquoi ? Ben, parce que le stand Atari, y en a pas ! Atari France n'ayant pour l'instant pas grand chose à vendre n'a pas jugé bon de venir nous montrer les joyaux de sa nouvelle collection. Ils ne voulaient d'ailleurs même pas montrer les deux machines qu'ils gardaient dans un placard en France.

Léo Britain, un des dirigeants de Micro-Application, avait fait ami-ami avec Tramiel lors de

son passage à Hanovre. Profitant de cette relation pour le moins intéressante, il a téléphoné à son ami Jack pour pouvoir le montrer sur son stand et miracle : Jack a dit oui. Du coup tout le monde est content : Micro Application récupère un 520 ST pour développer des programmes et se fait sa petite publicité, Jack fait plaisir à son nouveau petit copain, Atari France montre sa machine sur le Sicob sans déboursier un rond et les français peuvent commencer à baver !



Et la deuxième machine, où kelle est ? Ben, c'est Millant, l'ancien caïd d'Atari d'avant Tramiel qui l'a récupéré pour son stand Galaxie que c'est un scandale d'avoir un stand si petit quand on veut devenir le premier grossiste de France et de Navarre.

Putain d'aération, qu'est-ce qu'il pouvait faire chaud.

LASER ECRABOUILLE LES PRIX

192. La zizique ? une voie sur six octaves. Interface ? Centronics, disquette et cassette intégrées. RS 232, joystick, crayon optique, convertisseur analogique-digital et digital-analogique en option. Le système d'exploitation des disquettes est un

CP/M 2.2 compatible avec le formatage du CP/M d'Apple. Il faudra attendre le Sicob de Septembre pour connaître les caractéristiques définitives. En attendant, les prix annoncés officiellement adoptent une philosophie idéale : ça baisse dur !

FUTURSYS : LA MACHINE DE L'ÉLITE EST AVANCÉE

Elle est française, elle tient dans la majorité des attachés-cases standards, elle fonctionne sur piles ou secteur, elle tourne sur un 65C02 (comme l'Apple //c), elle dispose de 48 Ko utilisateur (mieux qu'un Oric ou qu'un Commodore), elle vaut moins de 4500 francs (pas cher), elle nécessite une licence d'informatique ou de maths pour être programmée.

Comme d'habitude l'idée est française à son origine, reste à savoir si elle le restera. Toujours est-il que le premier micro-ordinateur (relativement) grand public basé sur les principes de programmation de l'Intelligence Artificielle (I.A. pour les câblés) existe, et il se nomme **Futursys**. Techniquement, rien de terriblement novateur dans cet engin : un écran à cristaux liquides de deux lignes de 40 caractères, un 65C02 à 2 MHz, une Ram de base de 8 Ko extensible par incréments de 8 Ko jusqu'à 48 Ko (sans augmenter pour autant la taille de la machine), une interface cassette pour la sauvegarde des programmes, un clavier digital de 48 touches multi-fonctions, deux ports d'entrée/sorties pour le branchement de périphériques non encore développés, moins d'un kilogramme (batteries incluses), un mode d'emploi plus lourd que la machine (mais complet!).

Il ne ressemble à aucun ordinateur connu et il fonctionne comme aucun ordinateur connu : pas de Basic, ni de Logo, encore moins d'assembleur ou de Forth. En fait, ne cherchez pas, il n'offre aucun des langages de programmation connus : ce micro n'est pas destiné aux bricoleurs de Pac-Man du dimanche. Un langage et un seul : **Futurlog**. Avec un nom pareil, ça ne peut pas être simple, allez-vous me dire. Perdu ! Ce langage comporte en tout et pour tout... quatre instructions (appelées **Méta caractères** par leurs créateurs) ! Mais ces quatre instructions vous don-

nent la possibilité de créer votre propre jeu d'instructions (actuellement 256 au maximum). Futurlog répond en fait à deux impératifs de base : supprimer la syntaxe rigide des langages de programmation actuels en vous permettant d'installer dans la machine votre propre syntaxe et donner l'opportunité du calcul paramétré (calculs algorithmiques et recherches multiples propres à l'I.A.).



La programmation de la bête se passe en deux temps : préparation d'un ensemble ordonné d'expressions (structures) pour l'analyse de celles-ci et préparation d'un ensemble ordonné d'expressions déjà analysées (faits) prêtes à être digérées par calcul. Un concept se décompose en un ensemble de structures et de faits. Là où Futursys devient vraiment très impressionnant, c'est que différents concepts peuvent être implantés simultanément en mémoire, coexister et communiquer. Conclusion : avec un minimum de rigueur mathématique et en reniant toutes vos connaissances en programmation classique, vous vous retrouvez à la tête d'une machine qui vous ouvre des voies jusqu'ici inexplorées, non par ignorance mais par impossibilité d'accès. Vous pouvez, grâce à ce micro, créer votre système expert personnel, tout comme vous pouvez résoudre des problèmes de théorie des langages ou d'analyse chimique par la manipulation d'un vocabulaire quotidien. Fabuleux, mais inaccessible à qui n'a pas la tournure d'esprit nécessaire à la programmation de ce micro. Il compte l'outil idéal de l'étudiant en sciences de deuxième ou troisième cycle.

GASSÉE AGACÉ

"-Bonjour, (serrage de mains) je suis journaliste à Hebdomociel (desserrage de mains).

-Oui ?
-Je viens vous voir entre autres pour que vous me disiez si les bruits qui courent sur votre démission sont fondés.

-C'est encore une des conneries que vous imprimez dans votre torche-balle.

-Mais non, justement je viens vous voir pour avoir une confirmation.

-Oui, je vous dis dans le genre de ce que vous imprimez dans votre torche-balle.

-Écoutez, si vous nous donniez plus d'informations...

-Écoutez, j'en ai marre de vous, de votre torche-balle. Alors, imprimez-le. Allez-y, imprimez-le, c'est très bien.

-Vous êtes un peu agressif, là, non ?

-Écoutez, si j'étais aussi agressif que vous, je vous aurais déjà mis mon poing dans la gueule. Allez, disparaissiez, je veux plus vous voir."

(il disparaît à l'intérieur du stand.)
C'est la retranscription intégrale de l'interview que j'ai réalisée pour vous de Jean-Louis Gassée, Président Directeur Général d'Apple France sur son stand au Sicob.

Malgré le peu d'informations qui ressortent de ce dialogue, on peut tout même en tirer un grand nombre de conclusions. Monsieur Gassée est très poli. Au lieu de dire "torche-cul" comme vous et moi, il dit "torche-balle". Dommage qu'il se laisse aller à des excès avec "mon poing dans la gueule". Ceci dit, on comprend qu'il soit énervé.

Bon. Il s'en va : c'est à peu près certain. Son manque d'empressement à le confirmer

et l'agressivité de son attitude tendent même à laisser penser que la date est plus proche qu'on ne le pense. Deux problèmes restent posés : où va-t-il et qui le remplace ?

Premier problème, deux bruits circulent. Tel un rat, il quitterait le navire avant le naufrage. La situation d'Apple n'est pas des plus brillantes, la moitié du staff d'Apple Etats-Unis est déjà partie : suivra-t-il le mouvement ?

Deuxième hypothèse : il irait à Cupertino rejoindre la maison-mère. Pourquoi faire ? Pour combler les trous causés par la fuite des responsables ? Prendre la place de Steve Jobs, aussi, non ?



Deuxième problème : qui le remplacera ? On ne sait pas. Certains disent que ce sera une femme, mais que le machisme des dirigeants d'Apple freine le mouvement. D'autres disent qu'il s'agit de l'actuel responsable du Marketing.

De toutes façons, on s'en fout. Soit Apple décide de changer radicalement sa politique et sa gamme, soit il coule dans l'anée qui vient.

J'ai dit.

FAIS-MOI UN ORIC DANS LE DOS

Ben voilà qu'ASN se met dans l'affaire Oric aussi. Remarque, c'est un peu normal : c'est tout de même l'importateur exclusif. Mais de là à proposer des Stratos en commande, il y a un pas. Qu'ils ont franchi, vous l'allez voir.



Dans Mic'Oric est paru un bon de commande proposant une réservation du Stratos. Mais, vous le savez autant que moi, Oric Products a déposé son bilan, nul ne sait qui se portera acquéreur de la société en difficulté et les chaînes de production sont arrêtées. Alors ?

Alors, Claude Taieb, directeur d'ASN vient de s'apercevoir qu'il était propriétaire de la licence d'exploitation des produits Oric et des noms Atmos et Stratos pour cinq ans. Donc, quel que soit l'acquéreur, il devra passer par lui. Et si l'acquéreur en question décide de changer le nom des produits, par une habile ruse ? Il y aura de toutes façons un Stratos, qui fonctionnera avec un 6502, qui ressemblera fort à celui prévu par Oric. Qui sera peut-être même compatible, qui sait ? Et qui sera peut-être fabriqué par Goldstar, avec qui Claude Taieb vient de

signer des accords de distribution sur un MSX, pourquoi pas ? Les voies du seigneur sont impénétrables et nul ne saurait préjuger de l'avenir.

De toutes façons, le futur d'Oric semble s'apaiser quelque peu. ASN a signé un accord de distribution (ils n'arrêtent pas !) avec le diffuseur de Jasmin, le lecteur de disquettes. C'est une bonne nouvelle, puisque les usines britanniques ne fournissent plus de lecteur Oric et que le Jasmin 2 (il s'appelle comme ça parce que c'est le deuxième modèle, entièrement fabriqué en France et plus au Portugal) est plus performant (quoique l'XL DOS... bref). Prix prévu du lecteur (livré en double tête double densité) : 3490 francs. Pas révolutionnaire, c'est le coût classique de ce genre d'appareils. Dernier point sur ASN : l'objectif de vente du MSX Goldstar est de 25.000 machines en 1985. Pour ce faire, ils proposent de prendre des parts chez les revendeurs, en leur garantissant l'exclusivité par ville. Ça va si mal que ça ? Non, mais c'est en attendant les MSX 16 bits. Ah bon...

ALICE, A PU!

Matra n'a pas récupéré de zoulies commandes sur le contrat que le Président il a fait. Tu sais, c'est le plan "120.000 micros" du petit Laurent que son père il est plus fort que le tien, d'abord. C'est même pas juste passé que Thomson il a eu beaucoup de commandes et Exelvision il a eu aussi un peu des commandes mais moins. Matra il bisque et il dit qu'il est français aussi et il dit aussi que puisque c'est comme ça il arrête la gamme Alice, la belle, celle qui est toute rouge. Il dit aussi comme ça qu'il vend ce qui reste et après il fabrique plus, na ! Et puis son papa Lagardère il est allé chercher des sous chez le président mais le



président il a pas voulu et il lui a donné une subvention à la place. Je crois que c'est aussi des sous mais j'en suis pas sûr, en tout cas c'est pour le consolider et pour pouvoir faire des nouveaux ordinateurs blancs, des vrais qui marchent et qu'ils s'appelleront "Matra datas systems", ou quelque chose comme ça. Celuikidilé.

ALGORITHMES ÉCHEVELÉS

Il n'y a aucune raison pour que vous échappiez à la règle : vous avez un micro et vous ne savez absolument pas quoi en faire. Bien sûr, vous avez envie de programmer, mais quoi ?

Un livre vient d'être édité par ETSF : Listes et tableaux numériques en basic. C'est un recueil d'algorithmes sous forme d'organigrammes, sans listings. Avantage : c'est à vous de décider de quelle façon vous allez rentrer cet algorithme dans votre machine, en tirant profit de ses caractéristiques. Et ça vous permet de savoir enfin ce que vous allez faire avec votre bécanne.

Vous pourrez découvrir de nombreuses façons d'effectuer un tri, de classer, de rechercher des éléments, d'extraire, de concaténer, de sauvegarder et d'opérer des moyennes sur n'importe quelle liste. Ce bouquin peut vous permettre enfin

de programmer efficacement une gestion familiale ou un superbe carnet d'adresses dont vous ne vous servirez jamais, mais quel pied de l'écrire ! Tarif ? 85 petits francs, soit 66 centimes la page, soit 33 centimes la demi-page. Très bien quand on a pas d'imagination.



L'auteur s'appelle Hunic. Et vous savez comment il est, son bouquin ? Unique, oui, vous aviez deviné.

J'AI LANSAY LA PREMIÈRE PIERRE

Le Lansay 64, plus connu sous le nom de Enterprise 64, plus connu sous le nom de Flan 64, plus connu sous le nom de Elan 64 baisse de prix. Il passe de 5000 balles (en fait, 4990) à 3000 (en fait, 2990). Cela signifie qu'il vaut désormais moins cher (de 2000 balles très exactement) et que Lansay doit avoir de sérieux problèmes. A moins que ce ne soit les soldes de printemps ?



AMSTRAD : EN VENTE PARTOUT

Bien sûr, Amstrad était au Sicob ! Et avec son CPC 664, comme il se doit. Il était temps de l'annoncer : il est déjà dans



les magasins. La différence avec leur stand à Micro-Expo ? Leurs placards regorgeaient de softs, de revues, de bouquins,

tous consacrés à cette machine pourtant récente. Une foison d'éditeurs et de diffuseurs se sont jetés sur le créneau et proposent des ouvrages techniques, des cassettes, des disquettes à ne plus savoir qu'en faire. Ceux qui ont réussi à toucher le 664 ont bien de la chance : la foule se pressait en permanence pour le voir, le toucher, vérifier que PRINT FRE (0) donnait bien 42 Ko utilisateur. Vous rigolez, ou quoi ? Déjà qu'ils annoncent la machine une semaine avant la sortie en boutiques, ils ne vont pas annoncer des chiffres faux !

HANOVRE RETOUR DE MANIVELLE

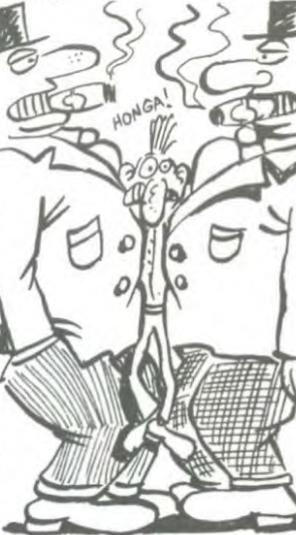
Est-ce à cause du départ de l'innéable Jack Tramiel, est-ce à cause de la récession générale que subit le marché anglais (et mondial), est-ce à cause d'une politique de prix suicidaire, toujours est-il que Commodore est en passe de voir sa filiale anglaise déposer son bilan.

Le Plus 4 a été ramené au prix du C64 voici un mois. Résultat (prévisible) : le C64 ne se vend plus, n'étant plus compétitif. Étonnamment, le Plus 4 ne se vend pas non plus : c'est un appareil bâtarde, qui n'a pas encore fait ses preuves.

Le C16 ne se vend plus non plus, faute de combattants : il est descendu à 800 francs, mais à ce prix-là, les revendeurs n'ont plus de marge, et arrêtent de le vendre. Plus de C16 en boutique.

Le C128 n'est pas encore là, et semble freiner sensiblement les ventes de l'ensemble de la gamme. Il a été présenté comme un concurrent sérieux du prochain Atari : les acheteurs potentiels attendent de voir ce qu'il vaut vraiment. Si il est vendu au prix annoncé, il est bien plus intéressant que tout le reste de la gamme. En passant, il n'est toujours pas prévu en France. Et l'écran à cristaux liquides qui devait équiper l'un de ses avatars a été abandonné définitivement. Apparemment, Commodore est hors-jeu. Ce n'est pas le cas d'Atari et d'Amstrad. Ce dernier vient de présenter son CPC 664 et a la ferme intention de le mettre en vente d'ici une semaine. Les revendeurs qui rejettent maintenant la gamme Commodore se battent pour être les premiers à avoir le 664. Atari est, ô combien, dans la course puisque le 130 XE est un concurrent direct de l'Amstrad et que le 520 ST est un concurrent direct de pratiquement toutes les machines.

Atari nous a confié son intention de délaissier la version 128 Ko de sa nouvelle série au profit de la version 512 Ko. Une politique qui semble suivie par les revendeurs anglais : ils n'ont pas commandé de 128 Ko (pourtant disponible en pré-commandes), mais ont déjà des options pour le 512 Ko. "C'est la machine que nous attendions. Elle est la seule à pouvoir faire évoluer la situation", a déclaré le responsable commercial de Lasky, un des plus gros revendeurs londoniens.



Seul franc-tireur : Boots. C'est LE plus gros revendeur en micro en Grande-Bretagne. Il a décidé de ne pas revendre le CPC 664 et n'est plus en pourparlers qu'avec Atari. Apparemment, c'est le seul ordinateur qui sera disponible dans les succursales de sa chaîne prochainement. Dites, vous avez remarqué quelque chose ? Le QL, il ne serait pas un petit peu sur la touche, par hasard ?

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS ou échange logiciels pour Amstrad. François Marty, 87 rue Pierre Mourgues, 81000 Albi.

CHERCHE contact Amstrad pour trucs et astuces. Vends 60 numéros de l'HHHHebdo : 150f. M. Thibaud, Résidence Karine, BAT G4 APP61, 17440 AYTRE.

CHERCHE quelqu'un qui ne cherche pas un possesseur d'Amstrad. Ecrire à NDG au journal.

POSSESSEUR Amstrad échangez logiciels. Tel : (76) 36 78 68.

VENDS ou échange de nombreux logiciels pour Amstrad. Rodolphe Paschini, 32 bis rue du 8 Mai, 76300 Sotteville les Rouen. Tel : (35) 72 35 08.

VENDS Amstrad, moniteur couleur. Février 85, prix 3800f. 28 programmes jeux et éducatifs 700f, liste sur demande. René Suire, 68 rue Archereau, 75019 Paris. Tel : 201 18 31.

VENDS Amstrad couleur, imprimante DMP1, 2 joysticks neufs sous garantie, divers jeux, 2 livres "Amstrad 56 programmes" et "Premiers pas en basic". Valeur totale neuf : 7700f, vendu 6500f. Vends aussi les 59 premiers numéros d'ABC informatique (manque 2 numéros) : 400f. Tel : 594 85 32 après 20 heures.

APPLE

VENDS Apple II+ , 64 Ko, 2 drives, Z80, rub, langage, super-série, coffret, clavier programmable IBM : 9700f. Tel : 038 96 65.

VENDS Apple IIc, souris, joystick, 30 logiciels (utilitaires et jeux), livres, de février 1985 : 11.000f. Tel : (6) 944 39 04 ou (6) 048 16 33. NDG : T'en as déjà marre ?

URGENT : A VENDRE DIRECTEUR GENERAL de société d'importation d'ordinateurs américains. Garantie terminée mais excellent état. Prévoir révision du langage résident. Ecrire au journal qui transmettra.

VENDS Apple II+ , 1 drive, joystick, carte langage, moniteur vert, livres, programmes. Région Languedoc. Tel : (67) 65 95 34 en soirée.

VENDS pour Apple IIe programmes de chauffage - climatisation - économies d'énergie. calcul G et B, sélection matériel - dessins à l'écran de chaufferies et de niche avec encombrement - calculs apports solaires chauffage ECS piscine - sélection cellules photo-voltaïques suivant région et besoins. JH Fave, 1 place du 8 mai 1945, 06510 Carros. Tel : (93) 08 70 17. NDG : Vends programme d'élimination de scatières tétrahydrocannabiniques avec calcul des moyennes, des reflux cosmiques et représentation graphique du tout. en couleurs. Balèze, hein ?

VENDS Apple IIe comprenant unité centrale, moniteur vert, disk II avec contrôleur, carte 80 colonnes étendue, manuels et DOS 3.3, ProDOS, Appleworks en français (traitement de texte, tableur, gestion de fichiers), multiplan en français, Lode Runner, utilitaires pour la programmation basic et machine. Matériel acheté en Avril 1984, très peu utilisé et parfait état (emballage d'origine). 12.000 francs. G. Cambianica, Bureau : 947 09 54 ou domicile : 387 99 81.

ATARI

PON PON PON POUUUUUUU : La galaxie est sur l'escalope milanaise.

VENDS Atari 600 XL + lecteur de cassettes + moniteur + 2 jeux (Super cobra et Star raiders) : 3000f. B. Blanc-Potard, 3 allée des hêtres verts, 77200 Lognes. Tel : 005 03 24 après 18h.

VENDS VCS Atari 2600 + 2 paddles + Donkey Kong + Breakout + Pac man + Space invaders + Combat + Circus Atari + Jungle hunt, le tout en très bon état : 1800f, à débattre. Joël Bergdoll, 40 av. du maréchal Leclerc, 08000 Charleville-mézières. Tel : (24) 59 28 89 aux heures de repas. NDG : "Allo ouich, echcujez-moi, je chuis en train de manger".

VENDS Atari 800 XL sous garantie + lecteur de cassettes + interface Secam péritel + livre basic Atari : 2200f. Moniteur couleur Oscar : 2300f. 2 manettes Spectravideo : 150f. Simulateur de vol Solo flight, Spitfire ace, Jungle hunt, Donkey kong, Decathlon : 80f chaque. Tel : 011 40 61 après 19h. NDG : "Onano flight ?"

VENDS Atari 600 XL, état neuf, encore sous garantie pendant 4 mois : 1300f. Franck Pagé, 24 route de lavant, 37220 Ile-Bouchard. Tel : (47) 58 53 36 après 18h.

CANON

CHERCHE HHHHebdos entre le 76 et le 81. Cherche imprimante thermique X 711 ou imprimante graphique 4 couleurs X 710 + dispositif d'extension + cartes de mémoire XM 101 + fichiers XP 110 + table de calcul XP 120 + graphes XP 130 + système RS232C + programmes utilitaires de préférence sur cassette. Faire offre à : Laurent Burg, 14 rue des roses, 67800 Bischheim. NDG : XX ?

CASIO

Vends FX-702 P, bon état (Casio) + Imprimante Casio FP-10 + 7 rouleaux de recharge + livres de programmation basic + nombreux programmes (environ 150) de jeu, de maths... Le tout 890 francs. F BIGOT. Tel : (3) 050 97 65. Le week-end et l'après-midi.

Cherche FX 602-P pour 300 francs maximum ou FX 602P + FA 2 (et ou) FP 10 pour 600 francs maximum. Tel : 066 12 55. Eric SIMON, 6 rue des Molières à Saint-Sauveur sur Ecole, 77930 PERTHES.

COMMODORE

VENDS Commodore 64 RVB Péritel + Lecteur de disquettes 1541 + Lect K7 + Nombreux programmes (une centaine) + Joysticks (Quick Shot II, Atari) + Livres et revues : 6500 francs à débattre. Tel : (1) 348 18 61, Corinne.

VENDS Commodore 64 + Péritel + Lecteur de disquettes 1541 + Nombreux jeux sur disquettes. Le tout 4000 francs. Tel : 791 47 71.

Pour Commodore 64 échange ou vends (dans leur emballage) : Corman (100 fr), Pancho (95 fr) Tic Tac Toe (95 fr, 100% langage machine). Achète entre 5 et 20 francs tous jeux, envoyez-moi vos listes ! Laurent POUPIN-FRAUDEAU, 312 route des Landes de la Plée, 44115 BASSE-GOULAINNE. Tel : (40) 34 26 55.

Vends Commodore 64 + 400 logiciels (copies, Busicalc I et II, Decathlon, Xper, Ultima 1, 2 et 3, Ghostbusters, Summergames 1 et 2...) + unité de Disk 1541 + Magnéto + nombreuses docs + bouquins (psi, hebdo, tilt) + interface Pal Secam : Prix à débattre. Demander Michaël au (1) 376 90 56.

Pour Commodore 64 échange jeux : Zaxxon, Fort Apocalypse, Jeep, Ghostbuster, Raid Over Moscow, Bruce Lee, Pooyan... (en tout une quarantaine) contre d'autres jeux uniquement en K7 (Pole Position, Spy Hunter, Pit-fall II, On Court Tennis... ou d'autres !). Envoyez vos listes à Gwenaël ROPERT, 24 rue de Touraine, 56300 PONTIVY. Tel : (97) 25 34 16.

Pour Commodore 64, grand choix de programmes à échanger, réponse assurée. Contactez David GRODWOHL, 5 Maison Blanches, Gaironeville, 76700 HARFLEUR. Tel : (35) 20 49 39.

VENDS Commodore 64 RVB Péritel + Lecteur de disquettes 1541 + Lect K7 + Vic Plotter 1520 + 3 manettes + Super Base 64 + Easy Script + Xper + Tool 64 + Extra Tool + Auto-formation Basic + Assembleur + Nombreux jeux : Lode Runner, Flight Simulator II, Zaxxon, Grandmaster... Matériel sous garantie. 13.000 francs à débattre. Tel : (6) 046 48 77.

HECTOR

Vends Hector 16 Ko BR sous garantie + 12 K7 (Edu-basic, Micro chess, Goofy Golf, Régates, Sous-marin...) + Livres, 300 francs. Ecrire ou téléphoner (après 18h00) à Jean-François MOURIER, 32 rue Jules Guesde, 42800 Rive de Gier. Tel : (77) 83 87 66.

MSX

ECHANGE jeux MSX (j'en possède environ 20) : Decathlon, Hero, Time Bandits, Pacman... S'adresser à Emmanuel GONZALEZ. Tel : (93) 61 30 18. Après 18h00.

CHERCHE à être le seul. Ecrire à tous les distributeurs MSX.

ORIC

VENDS Oric 1 48 K + magnéto + interface NB ou péritel + synthétiseur de voix + carte mère + 8 livres + 7 Théoric et Micro-ric + 90 logiciels en tous genres. Valeur 6500f, vendu 2500. Tel (94) 75 45 72.

VENDS Oric Atmos 2000f avec prise péritel (alim comprise) + lecteur de cassette + 1 adaptateur joystick + 1 joystick + adaptateur secam UHF + 7 K7 de jeu (Super Jeep, Zargon's Revenge, Ultima Zone, Harrier Attack, Citadelle...) + 3 guides différents de l'Oric Atmos. Valeur réelle 3000f. Axel Calvet, 722 43 75 après 19h30. Neuilly Sur Seine. NDG : pourquoi tu ne cites que 5 jeux sur les 7 ? Les deux autres sont si pourris que ça ?

CHERCHE imprimante pour Oric Atmos. Faire propositions. Christian Dutilh, les traversées, Louey, 65290 JUILLAN. Tel (62) 35 40 19.

VENDS Atmos, alimentation, péritel, modulateur NB, lecteur de disquettes, modem, télé NB 31 cm, livres, 450 logiciels, éventuellement séparément. Prix à débattre. Michel Potier, 42 rue Voltaire, 94190 Villeneuve St Georges. Tel : 389 62 44.

A VENDRE, usine d'ordinateurs presque neuve. Ecrire à l'usine ou à Denis Taïeb ou à ASN ou à JC Talar ou...

VENDS Oric Atmos 48K, alimentation, magnétophone Harvard (tous deux encore sous garantie), péritel, câble NB, manuel de l'Oric, Cahiers du basic sur OA, 50 programmes : 2200f. Tel : 658 57 89.

VENDS Oric Atmos 48K (décembre 84), péritel, alimentation, 4 K7, nombreux listings : 1500f. François Devaluez, 13 avenue de la libération, 86000 Poitiers. Tel : (49) 58 39 28. NDG : Mais neuf, ça vaut 1579 francs !!!

VENDS Oric 1 48K avec cables, plusieurs jeux. Le tout 1100f. Tel : 241 34 27 (Paris).

VENDS Oric Atmos, 35 programmes, adaptateur péritel, livres : 2100f. Thierry, 805 97 08.

VENDS Oric 1 48K, cordon péritel, alim péritel, modulateur NB, manuel, K7 démo, interface joystick, jeux : 1300f. Jean-Marie Gautier, (47) 51 30 43.

VIDEOTROC

2000 jeux!

NOUS PRIX NEUFS!

MSX CANON V26 + 1 jeu, cartouche + câble	2 980 F	MONITEUR ZENITH	950 F
IMPRIMANTE MSX CANON	1 990 F	MONITEUR COULEUR FIDELY CM15	2 590 F
COMMODORE 64 PAL + 1 jeu	2 290 F	MAGNETO ORDINATEURS	299 F
COMMODORE 64 PERITEL + 1 jeu	2 590 F	DISQUETTES PAR 10	139 F
FLOPPY DISK 1541 + 1 jeu	2 590 F	QUICKSHOT II	120 F
AMSTRAD CPC 464		CONSOLE CBS	1 190 F
• moniteur vert + 8 jeux	2 290 F	JOYSTICK HIGH SCORE	295 F
• moniteur couleurs + 12 jeux	4 490 F	+ ATARI, SPECTRUM, ORIC, Etc.	

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h A 19 h

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
tél. : 342.18.54
métro : gare de Lyon et Ledru-Rollin

BLANC BERNARD

INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON

**AMSTRAD - SINCLAIR - ORIC
SHARP - THOMSON - SANYO
LEANORD - LOGYSTEM**

9, rue Salomon Reinach. 69007 Lyon
Tél. : (7) 872.25.48 (près facultés)

ASSISTANCE TECHNIQUE - LOGICIEL - FORMATION

VIDEO SHOP

L'espace le plus micro de Paris

VIDEO SHOP, c'est le plus grand choix de logiciels au m². C'est aussi de très nombreuses marques :

- ATARI
- AMSTRAD
- SINCLAIR
- LANSAY
- MSX
- ADAM
- COMMODORE
- THOMSON
- EXELVISION

Passez nous voir nombreux A LA FOIRE DE PARIS STAND 2L26, nous vous y attendons jusqu'au 8 mai.

50, rue de Richelieu 75001 PARIS. 296.93.95
251, bd Raspail 75014 PARIS.

VISMO

Vente informatique service micro ordinateurs

ORIC, SINCLAIR, AMSTRAD
Moniteurs couleur et N/B.
Tous périphériques

ASSEMBLEUR MONAMS
Recommandé par Hebdogiciel

84, bd Beaumarchais 75011 PARIS
12, bd de Reuilly 75012 PARIS
338.60.00

VIDÉO 107 INFORMATIQUE

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

PLACE DES FÊTES
75019 PARIS

SINCLAIR QL	5 490 F
SPECTRUM +	1 900 F
CBM64 + Lect. K7	2 990 F
ORIC ATMOS	1 690 F
AMSTRAD VERT	2 990 F

Tél. : 201.22.34 - 201.46.09

GENERAL

le temple d'AMSTRAD

Initiés d'HEBDOGICIEL, venez, en pèlerinage, visiter le plus fabuleux monument consacré à AMSTRAD en France.

CADEAU DE BIENVENUE
à tous les fidèles munis de cette annonce

10, boulevard de Strasbourg
75010 Paris ☎ 206.50.50

Heures de culte : 9 h 45 à 13 heures - 14 à 19 heures
tous les jours sauf dimanche

DIVORCE A HOLLYWOOD

de Charles SHYER



Avec Ryan O'NEAL (berk ! berk ! berk !), Shelley LONG (bof ! bof ! bof !) et Drew BARRYMORE (ouais...), 1H53. USA. 11/20.

Ca commence avec un mec détrempé sur le bord d'une route qui ressemble très étonnamment au Spielberg des débuts : barbe blonde et raide, petites lunettes d'écaillés et conversation émaillée (pavée même) de références à des films que personne n'a vu. L'histoire n'est pas si nulle que ça : un couple dont les partenaires sont alternativement au sommet de la gloire ou dans la déconfiture la plus crasse, et dans cette tourmente oublient totalement de s'occuper de la gosse qui attaque ses parents en justice pour "non-assistance-à-mineure-en-danger-de-devenir-une-dangereuse-inadaptée-sociale, style-droguee, ou-autre délinquante-de-cet-acabit". Bref, le genre de truc qui ne pourrait arriver qu'aux States.

Donc, a priori, on a un scénario de mélo qui tient la route. Mais les acteurs ? Mais la mise en scène ? En effet, là, il y a matière à réflexion. Ryan O'Neal est plat, trouver de la finesse dans son jeu, c'est comme chercher une bouteille de whisky à 4 plombs du mat ! C'est dire ! Shelley Long, pour son premier grand rôle, est pas mal, mais elle n'a pas la carrure suffisante pour relever le niveau du jeu de son collègue. Sinon, eh ben, on s'ennuie assez dur, car le moins qu'on puisse dire c'est que c'est très lent, toujours le montage à revoir.

La seule chose que l'on peut regretter c'est que l'on ne voit pas suffisamment la petite Drew Barrymore, qui a tout ce qu'il faut pour devenir une des grandes actrices du 21ème siècle (elle a 8 ans !). Voilà. Encore un film dont vous pouvez vous passer.

MICKI ET MAUDE

de Blake Edwards.



Avec Dudley Moore, Amy Irving, Ann Reinking, Richard Mulligan, Georges Gaynes. 1H55. USA. 12/20.

Marié depuis sept ans avec la même femme (un record en Californie), un journaliste de télé regarderait paterner ; las, Maude, qui vient d'être nommée juge au Tribunal de Grande Instance, repousse ad vitam eternam le projet. Il désespère d'être père lorsqu'une partenaire occasionnelle, Micki, lui annonce sa grossesse. Alléluia ! Patatras, Maude renonce à sa carrière et programme elle aussi une gestation.

Blake Edwards, c'est la série des Panthères Roses, Victor Victoria, la Party, bref des comédies alertes au comique dévastateur. Horreur, malheur, ce film est poussif et sirupeux. Parfumé à l'eau de rose, les dialogues sont affligeants et Dudley Moore ne croit pas un mot des absurdités qu'il doit débiter. C'est alors que la lumière vient. Blake a fait deux flops successifs et il a très durement attaqué la faune Hollywoodienne (S.O.B.), en conséquence il prostitute son talent pour se faire pardonner. T'as pas intérêt à recommencer, son of a bitch.

CINOCHE !

édito

Salut les aminches !
Quoi de neuf par chez vous ? Tout va comme vous voulez ? Les enfants, les bêtes, la femme ?
Bon, du mien, bhof ! A part un petit festival dans le sud, à Cannes, je crois bien...
Et qu'y trouve-t-on de bien cette année ?
En ce qui concerne la sélection française, 3 films qui seront tous sortis au 15 mai : Poulet au Vinaigre (C.Chabrol), Rendez-Vous (A.Téchiné) et Détective (J.L.Godard). C'est à dire, du prestigieux, du connu. Je ne sais pas ce qu'ils valent tous, car je n'ai vu que le premier, donc, faudra attendre avant que mes ires destructrices ne s'éveillent !

De mon côté, cette semaine, rien de particulièrement palpitant : un film rigolo et bien fagoté, Le Retour Des Morts-Vivants, et un autre qu'est pas mal, mais sans plus : Split Image. Pas de quoi casser des briques en sautant au plafond. De toutes manières, ces manifestations exubérantes de joie et de satisfaction sont fortement déconseillées par le Ministère de la Santé, qui invoque, pour ce faire, le caractère éminemment dangeureux de casser des briques en sautant au plafond. On a pu observer des troubles mentaux chez certains fans de cinéma qui sautaient au plafond d'enthousiasme.....
- Mais faites-le taire, quel-
qu'un. Plize !

CLOU, le bavard.

LE PACTOLE

de Jean-Pierre Mocky



Avec Richard BOHRINGER (True West), Pauline LAFONT (la fille), Patrick SEBASTIEN, Marie LAFORET, Roland BLANCHE (True West) et Bernadette LAFONT (la maman). 1H35. FRA.

Jean-Pierre MOCKY est soit-disant le réalisateur maudit du cinéma français. Pourquoi pas ? Moi j'aurais plutôt dit Raul Ruiz (dont j'va bientôt vous causer) m'enfin à chacun son avis.

Faut dire que "maudit" est quand même un adjectif traître : ou bien ça signifie que

c'est un réalisateur génial à qui on a jamais donné une véritable occasion de démontrer son savoir-faire, ou bien ça peut vouloir dire que c'est un mec qui a une vision du cinéma tellement tordue qu'on ne lui file que rarement un budget.

Après avoir vu Le Pactole, je pencherais très nettement pour la deuxième version, à moins que je sois incurablement crétin, et que je n'aie rien compris à la profondeur de l'art mockyien, le contraire n'étant pas prouvé, sauf que lui décroche des budgets à la pelle. J'ai trouvé ce film débile. Je sais, d'aucuns prétendent que c'est le retour du grand Mocky, et que c'est géniaaaal, mais moi pas.

N'allez pas croire que les comédiens soient mauvais, non, mais disons qu'ils ont un jeu pour le moins creux. Ce jeu est indubitablement imposé par Mocky, je crois connaître relativement bien le jeu de Bohringer (par exemple), à travers moult films et pièces de théâtre, eh ben là, j'ai pas retenu.

LE RETOUR DES MORTS-VIVANTS

de Dan O'Bannon



Avec Clu CULAGER (non, non, c'est pas moi !), Don CALFA, James CAREN et Tom MATHEWS. 1H50. USA.

Dan O'Bannon c'est pas n'importe qui : c'était le scénariste d'Alien et de Dark Star. Ca vous place un homme, non ?
Donc voilà :

- Bonjour, je roule des mécaniques, filez-moi de la thune que je vous ponde un film où que je serai non seulement scénariste, mais aussi réalisateur, non mais, faut pas voir à voir non plus !
- Ouuh làaaa ! Du calme, gros. C'est pas comme ça que ça se passe d'habitude. On n'arrive pas comme ça la gueule enfarinée pour demander un budget.

Faut avoir une histoire...
- Mais ch'li déjà écrite !
- Aaah bon ! Mais fallait le dire. Faites-moi -voir ça, un peu, qu'on rigole.

.....
- Ah ben ouais, c'est pas mal, P'têt même qu'on arriverait à faire de la thune avec ça. Mais dites-moi, réaliser, c'est bien joli mais vous avez fait autre chose avant ?
- Euuuuuh, ben, non. Mais j'ai déjà fait le scryboard, comme ça vous aurez une idée de ce

que ça pourrait donner...

(Parenthèse pour vous expliquer ce qu'est un storyboard. Pétilon, le mec qui dessine les aventures de Jack Palmer disait que l'avantage de la BD sur le cinéma, c'est qu'on peut s'amuser à détruire la Tour Eiffel sans dépenser un rond, si ce n'est le crayon et la gomme. Un storyboard c'est ça : une BD du film avant que celui-ci soit tourné, on économise ainsi et du temps et de l'argent. Par exemple, Manara a fait le storyboard du Délic, ce qui lui permettait d'avoir indirectement son mot à dire sur la mise en scène.)

- Très bien. Faites voir... Evidemment... Ecoutez, je veux bien vous donner le fric, si vous me garantissez que le film ressemblera de très près à ce storyboard, OK ?
- Ca marche !

Et voilà comment notre ami O'Bannon se retrouva avec plusieurs millions de dollars pour faire son film.

Le Retour Des Morts-Vivants, ça vous rappelle quelque chose, non ? Un film de George Romero, par hasard ? Qui date de '69 et qui s'appelle La Nuit Des Morts-Vivants ? Gagné !

Mais attendez, ce n'est pas parce que les titres se ressemblent qu'il existe un rapport entre les deux, si ? Si !

Eh oui, disons même que le rapport entre les deux films est carrément essentiel, puisque celui-ci fait directement et ouvertement référence au premier, hé, hé !
"Faut que je vous raconte un peu l'histoire.

On est en '84 dans le Kentucky. Un jeune mec qui bosse dans un entrepôt de fournitures pour laboratoires et fads de médecine (cadavres en gros, squelettes indiens, demi-chiens, papillons punaisés et autres acides chlorhydriques ou non), apprend par son chef preuves à l'appui que La Nuit

box office

1) APRES LA REPETITION	18 20
2) BRAZIL	17 20
3) PERIL EN LA DEMEURE	17 20
4) LA VIE DE FAMILLE	16 20
5) LA MAISON ET LE MONDE	16 20
6) AU-DELA DES MURS	16 20
7) BLANCHE ET MARIE	16 20
8) SUBWAY	15 20
9) NUIT PORTE JARRETTES	15 20
10) LA BALADE INOUBLIABLE	15 20
11) ADIEU BONAPARTE	15 20
12) PIANOFORTE	15 20
13) REPO MAN	15 20
14) RETOUR MORTS-VIVANTS	15 20
15) SAC DE NOEUDS	15 20
16) LES SAISONS DU COEUR	15 20
17) ELECTRIC DREAMS	15 20
18) FASTER PUSSYCAT	15 20
19) LA DECHIRURE	14 20
20) LOUISE L'INSOUMISE	14 20
21) 2010	14 20
22) POULET AU VINAIGRE	14 20
23) LES SPECIALISTES	14 20
24) MOJADO POWER	14 20
25) LE JEU DU FAUCON	14 20
26) FLIC DE BEVERLY HILLS	14 20
27) THE BOSTONIANS	14 20
28) LA ROUTE DES INDES	14 20

LIBERTE, EGALITE, CHOUROUTE

de Jean Yanne



Avec M.SERRAULT, D.PREVOST, J.POIRET, J.YANNE, M.COUTELIER, U.ANDRESS, C.ALRIC, C.CLAVIER, P.PREBOIST, D.COWL, O.DeKERSAUZON et plein d'autres mecs qu'on vu de la lumière et qui sont rentrés, comme ça, un peu par hasard ! 2H00. FRA. 11/20.

Bon, ça va, je sais, la photo n'est pas autrement représentative du film : Jean Yanne au téléphone... C'aurait aussi bien pu être une photo prise à son bureau, qu'autre chose. En fait, j'aurai dû vous prendre une photo de Mimi Coutelier, parce que c'est une actrice qu'est tellement pas bonne que les seuls films qu'elle tourne sont ceux réalisés par son mec, rusée !
Mais, d'un autre côté, elle est pas si mal la photo. Non, j'veux pas dire au niveau de sa qualité artistique, parce que là, franchement, y'a pas de quoi grimper aux rideaux. Nan, c'que j'essaie de dire c'est que Jean Yanne y ressemble étonnamment à notre vénéré patron, seul vrai maître de la religion (ou de la secte au choix) hebdoïcienne, j'ai nommé...Bwana Patron Chef Ceccaldi !

Et n'allez pas croire que cette comparaison soit fortuite, non mais, ho, faudrait pas pousser quand même ! En effet, Jean Yanne joue le rôle de Marat, directeur du quotidien "L'Ami du Peuple Ciel", encore plus despotique que notre patron à nous, tellement qu'une certaine Charlotte Corday essaie de lui enlever son surin dans la panse, c'est dire ! Alors que nous, on en est à peine à lui enlever des mousses dans la panse ! (Avis aux porteurs du badge "touche pas à mon pote, touche à mes couilles" : en arabe marocain, "mouss" ça veut dire "couteau", vous voyez un peu comment que j'veux donner des tas de renseignements, que comme ça vous allez être hach'ment plus culturés ?)

Si vous voulez que je vous parle du film, je vous répondrai ceci : mais quel film ? Une bouillie, un minestrone, un patchwork, du fric foutu en l'air, d'accord ! Mais, un film !!! Ca non ! Certainement pas ! Faut pas croire qu'en mettant des tas d'acteurs sur de la peluche ça fait un film ! Ni non plus parce qu'il y a 8 minutes drôles.

On est pas des boeufs, tout de même !

SPLIT IMAGE, L'ENVOUITEMENT

de Ted KOTCHEFF



Avec Michael O'KEEFE, Karen ALLEN (Les Aventuriers De L'Arche Perdue), James WOOD (à suivre) et Peter FONDA (génial). 1H45. USA. 1982. 13/20.

Ted Kotcheff est un réalisateur curieux parce qu'à chaque film il change de style et de genre : Rambo, film d'action, Un Colt Pour Une Corde, western et enfin Split Image, drame psychologique, tourné juste après Rambo, d'ailleurs.

Vous remarquez que le film date de '82 et qu'il n'est distribué que maintenant en France : il aura fallu plus de 2 ans pour que ce film trouve un acheteur, c'est finalement un petit distributeur qui a jeté son dévolu sur le film.

Un jeune athlète se laisse embarquer dans une secte tout ce qu'il y a de plus classique. Il est au début réticent à cette ambiance particulière (on s'aime tous, pisse and love petit frère, on ne bouffe que ce que l'on produit de végétal), puis se laisse prendre au jeu après une tentative d'évasion. Il n'obtient plus qu'au grand chef de la secte : Peter Fonda. Ses parents ne sont pas du tout d'accord avec cette idée et se payent (cher) un kamikaze (James Wood) chargé de déprogrammer le fils.

Ce n'est pas le premier film qu'on nous sert sur les sectes et leurs méfaits. Celui-ci a l'avantage de prendre le contre-pied de pas mal des stéréotypes du genre : le jeune athlète n'est pas du tout une âme en peine, délinquant et tout le tralala, au contraire tout va bien pour lui, ses parents ont de la thune et c'est un très bon athlète. En plus de ça, il ne se rend pas au village de la secte à la recherche de quelque idéal pseudo-hippie de vie en communauté, non, non, non : son truc c'est qu'il a envie de rester près d'une gonzesse dont il est tombé amoureux, simple et compréhensible.

Evidemment, il se laisse prendre au jeu au bout d'un certain moment, il est sûr qu'étant dans un environnement où tout le monde est gentil (en apparence) et où on se décharge de tous les problèmes quotidiens, on peut se laisser tenter, en particulier lorsque le "patron" a un charme irrésistible.

Déconnez pas, la secte c'est pas tout rose non plus : pas le droit de baiser, pas le droit d'être contre quelque chose, pas le droit, pas le droit, pas le droit, juste le droit de fermer la gueule et de faire ce qu'on te dit de faire sous peine d'ecchy-moses.

Encore faut-il dire que la secte du film m'a l'air bien soft par rapport à ce qu'on rapporte sur les vraies sectes, ils m'ont l'air vraiment trop gentils, même si c'est que de la frime.

Autre originalité du film, la fin (pas le dénouement) : le héros, après avoir été déprogrammé, ne rejette pas en bloc tout ce que la secte représentait, il essaie autant que possible d'en conserver des éléments positifs : l'amour, le fictif des autres, et le réel de la gonzesse après laquelle il courait. Il y a une chose qui me gêne cependant : lors de la déprogrammation, jamais n'est dénoncée la méthode employée, forte, éprouvante, tout à fait semblable à la programmation, ni les motivations du déprogrammeur, c'est dommage. Reste un film pas mal, mais qui ne va pas au fond du problème.

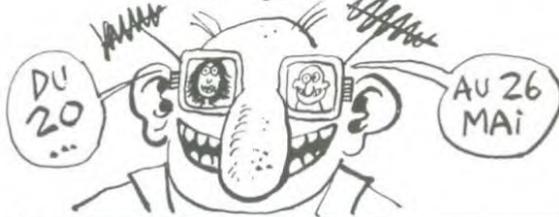
EDITO

L'été est là, si si j'en ai la preuve. Démentant la météo et le calendrier, la télévision française vient de commencer ses programmes estivaux (comprendre diffuser les émissions les plus ringardes). L'armistice de Cannes a permis de constater l'étendue des dégâts télévisuels. Ces dernières semaines, on affichait complet au niveau de la qualité des films pour cause de

sondages d'écoute. Quand vient l'heure des fonds de tiroirs, le résultat est affligeant. Excepté un Hitchcock multidiffusé (TF 1) c'est le néant côté films. Encore une bonne note à TF 1 pour la série historique sur l'an mil, mais c'est A2 qui domine de la tête et des épaules avec une série, un téléfilm, un magazine et un document inclassable.

BOMBYX

PROGRAMMES TELE



Lundi 20 mai

- 20h30 C+ : **LES MOTS POUR LE DIRE** (flippant)
- 20h35 FR3 : **LES TONTONS FLINGUEURS** (le dialogue qui tue)
- 20h35 TF1 : **QUAND PASSENT LES CIGOGNES** (film russe sur le retour des colombes de la paix)
- 20h35 A2 : **LE GRAND ECHIQUIER** : Alexis Weissenberg
- 22h20 TF1 : **ETOILES ET TOILES** (Freddy en post-Cannes)
- 23h00 FR3 : **THALASSA** (à l'abordage)

Mardi 21 mai

- 20h00 C+ : **COUPE DE FRANCE** : Lille-St-Etienne
- 20h35 FR3 : **LA DERNIERE SEANCE** : Robert Mitchum
- 20h35 TF1 : **LE COMMISSAIRE MOULIN** : La bavure
- 20h35 A2 : **LA PUCE ET LE PRIVE** avec Bruno Cremer et Charles Vanel
- 21h50 C+ : **HISTOIRE A LA UNE** : Yasser Arafat
- 22h05 TF1 : **LES TROIS JOURS DU CONDOR**
- 22h30 A2 : **LIRE C'EST VIVRE** : Les nuits chaudes du Cap Français
- 22h30 TF1 : **TINTAM'ARTS** (variétés)

Mercredi 22 mai

- 20h30 TF1 : **DALLAS**
- 20h35 FR3 : **CADENCE 3**
- 20h35 A2 : **LE DEUXIEME COUTEAU** (voir article)
- 21h00 C+ : **LEGITIME VIOLENCE** (connerie à l'étalage)
- 21h30 TF1 : **PETROLE n° 3**
- 22h10 A2 : **MOI...JE** (voir CURIOSITES)
- 22h25 FR3 : **LE PANTIN IMMOBILE** (manip foirée)
- 22h25 TF1 : **COTE D'AMOUR** (La bourse qui rocke)
- 22h35 C+ : **NOTRE HISTOIRE** (voir CURIOSITES 82)

Jeudi 23 mai

- 20h30 C+ : **ERENDIRA** (voir CURIOSITES)
- 20h35 FR3 : **LA PERLE DE LA COURONNE** (épopee des mineurs silésiens)
- 20h35 TF1 : **LES MISERABLES** (fin)
- 20h35 A2 : **ARRIVA SABATA** (western spaghetti)
- 21h30 TF1 : **QUESTIONS A DOMICILE** : M. Rocard
- 21h55 A2 : **DECAUX** : CLEMENCEAU
- 22h20 C+ : **SCUM**

Vendredi 24 mai

- 20h35 A2 : **CHATEAUVALLON**
- 20h35 FR3 : **AGATHA CHRISTIE** : La mort à domicile
- 20h35 TF1 : **LA GRANDE SUITE** (variétés)
- 21h35 A2 : **APOSTROPHES** : Les journalistes
- 21h35 FR3 : **FACE A LA TROIS** : Jacques Chirac
- 21h45 TF1 : **MULTIFOOT**
- 22h20 C+ : **MISSISSIPPI BLUES** (1984), documentaire de R. Parrish et B. Tavernier
- 23h00 A2 : **AFRIQUE SUR SEINE** de Jean Rouch (1968)

Samedi 25 mai

- 20h35 TF1 : **PAS DE VIEUX OS** (série noire vieux jeu)
- 20h35 A2 : **FINALE CHAMPIONNAT DE FRANCE DE RUGBY**
- 20h35 FR3 : **DISNEY CHANNEL**
- 22h10 TF1 : **DROIT DE REPONSE**
- 22h15 A2 : **LES ENFANTS DU ROCK**
- 22h15 FR3 : **DYNASTIE**
- 22h50 C+ : **MAUSOLEUM** (1981), (enfin un bon film fantastique)

Dimanche 26 mai

- 18h00 C+ : **LE CADEAU** (voir CURIOSITES)
- 19h00 A2 : **ET LA VIE CONTINUE n° 3** (voir article)
- 20h35 FR3 : **LAISSEZ PASSER LA CHANSON**
- 20h35 A2 : **LE GRAND RAID**
- 20h35 TF1 : **LA MAIN AU COLLET** (voir article)
- 21h00 C+ : **GORKY PARK** (mauvais mais avec Lee Marvin et William Hurt)
- 21h35 A2 : **IT'S ALL TRUE** (voir article)
- 22h30 FR3 : **AN AMERICAIN ROMANCE** (document sur la sidérurgie)

A CHAT PERCHE la main au collet

HE! ON A DIT AU COLLET

Film de Alfred Hitchcock (1956) avec Cary Grant, Grace Kelly et Charles Vanel.

Sur la Côte d'Azur, en pleine saison touristique, un rat d'hôtel nocturne vole des bijoux. La police soupçonne John Robie (Cary Grant), alias Le Chat, cambrioleur célèbre avant-guerre. Ce dernier miaule son innocence (la nuit tous les chats sont gris), puis pris à rebrousse-poil, décide de coincer ce matou. Après avoir demandé de l'aide à des anciens copains, apparemment rangés, l'ex-félin pose sa patte sur un minou en chaleur, Frances (Grace Kelly). Il dîne avec elle (repas lèche-babines pour minet collet monté), fait patte de velours avec sa mère et finit dans la tanière (au Carlton : panière * * * *) où, ronronnant de plaisir, la minette lui montre une parure chatoyante. John se poste en embuscade afin de griffer le mistigri qui ne manque pas de venir. Las, le matois matou réussit à s'emparer du collier, puis à s'enfuir au ras des moustaches de John. Chat alors!

C'est le dernier film de Grace Kelly qui, prenant goût aux bijoux, décida de troquer les faux pour des vrais. Le tournage fut relativement dangeureux, les scènes sur les toits étant peu doublées. De plus,



Vous prendrez bien une langue de chat ?

Grace Kelly étant très myope, le tournage de la séquence où, lancée à pleine vitesse, elle s'arrête au dernier moment au bord de la corniche, causa de nombreuses frayeurs. Rétrospectivement, sa sortie de scène définitive est cinéphilique.

Diffusion le 26 à 20h30 sur TF1

LA VIE EN BOITE it's all true

CONFORTABLE, MAIS PAS TRÈS VARIÉE

Emission de Julian Temple (BBC) avec des apparitions d'Orson Welles, Mel Brooks, Grace Jones, Mari Wilson et Akio Morita (Pdg de Sony).

Mr A, vieux grincheux et Mme B, retraitée algérienne, sont enfermés dans des postes de télévision à travers desquels ils observent le monde. Ils se voient, se parlent et se disputent au sujet du programme à regarder sur le mur d'images, placé devant eux, leur seule vision de l'extérieur. Ils passent de l'Angleterre à l'URSS, au Japon, à l'Inde...

secours cathodique est là pour vous aider (bon c'était dans Vidéodrome, le film D. Cronenberg, mais ça aurait pu être dans ce bazar médiatique).

Je passe sur la vidéo-justice (témoins, aveux et jugements cathodiques) pour en venir au fin du fin : la vie après la mort. Visite d'un cimetière de célébrités. Les stèles sont équipées d'écrans qui permettent de revoir nos chers disparus. Très chers même puisque Mel Brooks exige X dollars à la minute pour tout dire sur le sens de la vie. Quel peut-il être pour nos deux personnages dans leur bocal ? Demandez la réponse à votre poisson rouge. Le sujet de l'émission est vous l'avez compris la vidéo dans la vie, demain. Revu et corrigé par un humour british à mi-chemin entre le non-sens et les Monty Pythons (les bébé-tent qui montent au box-office), c'est Alice au pays des merveilles à l'âge électronique. Un regal pour les amateurs.

Diffusion le 26 à 21h35 sur A2

que ruines et cendres. Furieuse, Mamie Nova condamne petite fleur à rembourser avec son corps la maison. Dont acte, la pauvre petite expose son académie sur la voie publique (version enfantine : elle fait de la pub pour de la crème fraîche; version adulte : elle fait la pute). Elle rencontre alors Ulysse, ex-grenouille et présentement prince charmant, qu'elle oblige à tuer la mère-grand (vas-y Ithaque, Ithaque !). Ils vécurent heureux et eurent beaucoup de petits suisses



"Je m'appelle Mamie Nova et j'aime la pub"

Ce conte moral pour adultes ne ressemble à rien de connu.

C'est démesuré, grandiose, lyrique. Si on n'accepte pas le parti-pris baroque, ça devient hermétique et ennuyeux.

Diffusion le 23 à 20h30 sur C+

LE CADEAU

Film de Michel Lang (1983) avec Cléo Goldsmith, Pierre Mondy et Jacques François.

Un cadre prend sa retraite. Ses collègues lui offrent un cadeau : une rencontre avec Barbara, call-girl de luxe. Il en tombe amoureux, son ex-patron aussi, sa femme idem (stop, pas de ça dans une comédie légère, on retire l'épouse). C'est vif, parfois drôle. Là où je suis plus d'accord, c'est l'horaire de la programmation. A la même heure, sur A2, passe la série italienne avec la pulpeuse créature de mes rêves. Bande de sadiques.



Diffusion le 26 à 18h00 sur C

VERSION LATINE et la vie continue

Série italienne de Dino Risi avec Virna Lisi, Jean-Pierre Marielle, Cléo Goldsmith, Sylva Koscina et Philippe Leroy.

Je prends le train en route, mais c'est pas grave parce qu'il y a huit épisodes qui vont nous conduire à travers l'Italie (la Lombardie, Milan, Rome), la Suisse, la France (Paris, la Côte d'Azur). Ce périple touristique sert de toile de fond aux aventures de la famille Bettocchi et de leurs collatéraux de 1945 à nos jours. C'est une bonne série avec un scénario honnête; pour une fois les personnages ne ressemblent pas à des caricatures (Dallas ou Dynasty) et le dialogue n'est pas qu'un ramassis de poncifs (Chateaubillon). Quoi d'autre ? Le casting est excellent. Cléo Goldsmith irradie chaque épisode de sa pulpeuse académie, ne la manquez pas.

mari de Giulia, qui était réfugié en Suisse lors de la République de Salò, Saviero (Cittorio Mezzogiorno), le fils aîné engagé dans l'armée, et Arturo, un autre fils, prisonnier en Afrique.



Résumé du premier épisode : dans une grande maison à Brianza, Giulia (Virna Lisi) a vécu les années de guerre avec son père Edouard (Tino Scotti), un vieillard despotique, sa soeur Evelina, timide et romantique, et deux de ses plus jeunes enfants : Aldo et Silvia (Cléo Goldsmith), belle et intelligente. Peu à peu la famille se reconstruit. Revient Elio, le fils qui était dans la résistance, Arnaldo (Jean-Pierre Marielle), le

Les retrouvailles entre Giulia et Arnaldo manquent de chaleur, le docteur Fasoli (Philippe Leroy) ayant pris la place du mari absent. Arnaldo se consacre à l'entreprise familiale, une vieille papeterie, mais Saviero, ambitieux et sans scrupule lui enlève le contrôle de l'usine. Pendant ce temps, Silvia tombe amoureuse d'Antonio, un journaliste de Milan. Ouf !

Tous les dimanches à 19h00.

ECRITS VAINS ET PIQUES le deuxième couteau

Téléfilm de José Dayan avec François Marthouret, Alexandra Stewart, Michel Constantin, Hélène Vincent et Patrick Bouchitey.

Sandra Gamelin, auteur d'un best-seller, est assassinée lors d'un déjeuner à la Closerie des Lilas (fast-food parigot où le Tout-Paris littéraire se goinfre de ragots). Elle avait rendez-vous avec Jérôme Bernotte, conseiller littéraire des éditions Cooper, à qui elle devait proposer son nouveau roman (Mémé Louise contre le gang des pluches). Quelques jours plus tard, on retrouve le corps de l'éditrice Gaston Cooper au bois de Boulogne.



Le monde littéraire est en émoi (et moi, et moi ...) après ces deux crimes. Le commissaire Bartillot et le journaliste Yvan Brique (à l'oeuf) mènent chacun leur enquête. Alors que Bartillot travaille au corps Michèle Tessier, celle qui a publié le précédent ouvrage de S. Gamelin, Yvan Brique (la goélette) cherche du côté des auteurs ratés.

Excellente adaptation d'un bon polar. Le portrait du milieu littéraire est dévastateur à souhait. Les personnages cruels, mesquins et solitaires vont jusqu'au bout de leurs passions et de leur désespoir. La mise en image est très sophistiquée, les couleurs glacées, les angles de prise de vue originaux. Avec en prime un humour un peu distancé. Une seule fausse note : qui a écrit le 3ème roman ?

Diffusion le 22 sur A2 à 20h30

curiosités :

MOI...JE

Magazine réalisé par Bernard Bouthier.

A boire et à manger comme d'habitude. Deux bons sujets mal traités : SAUVE QUI PEUT sur la solidarité et BANCO A L'EST sur les capitalistes marxistes. Un classique SUPER DEMERDS et deux merveilles LE GUEULOIR et MADAME EST SERVIE.

LE GUEULOIR : une minute

pour cracher tout ce qu'on a sur le coeur. La colère, la haine, le désespoir à l'état brut. Au programme : un immigré, un patron, un coursier, une prostituée, un anti-catho, un prêtre intégriste...Souvent drôle, toujours poignant.

MADAME EST SERVIE : le "personnel de maison" en gros sur la patate. D'origine humble, ils sont confrontés à l'opulence des nantis, à leurs exigences croissantes (au

beurre). Tranches de vies (pain) bis. Reportage incisif et caustique sur ceux qui passent l'encastrique.



Diffusion le 22 à 22h10 sur A2.

ERENDIRA

Film de Ruy Guerra (1983) avec Irène Papas, Michaël Lonsdale et Rufus.

Erendira (petite fleur), une jeune et belle orpheline, vit chez sa grand-mère (Mamie Nova), qui l'exploite au maximum (et je te bats le beurre, et je te fabrique le yaourt). Un soir, épuisée, elle oublie de souffler les bougies. A l'aube, la somptueuse villa n'est plus

PUB

by the great
H. LABIANO

UNE PUB POUR UN ORDINATEUR... TU TE RENDS COOMPTTE : UN OORDINATEUR !!!!!!! UNE PROMOTION POUR TOI, NON ?!

FINIES LES LESSIVES... FINIS LES SHAM-POINGS... LES...

ON RECONNAIT ENFIN MES CAPACITES... C'EST TOUT!

BIEN SUR BIEN SUR

SUIS MOI, COCO !

CRAIGNOS PRODUCTIONS

FRANCIS OPEL TOMBOLA REALISSEUR

ALLES LOUIS!

LOGE de L'ARTISTE.

TRAVAILLE PARTIS!

TU VOIS, COCO... C'EST CAMPAGNE EST UN PEU BASEE SUR LA SIMPLICITE D'LA BECANE EN QUESTION, HEIN... C'EST UN PEU L'ORDINATEUR A LA PORTEE DE TOUS, TU VOIS... L'ORDINATEUR DU PEUPLE, HEIN... TU VOIS, QUOI ?!

LE BASILIC SIMPLEX XYZ C'EST SON NOM... EST POUR TOUT LE MONDE, TU VOIS... PLUS BESOIN D'ETRE UN CRACK OU D'AVOIR UNE TETE BIEN REMPLIE... MEME UN MINISTRE DOIT POUVOIR S'EN SERVIR TOUT SEUL... C'EST POUR TE DIRE, HEIN !

COSTUMES

AAH... JE SENS QUE TU VAS ETRE GRANDIOOSE DANS CE ROLE, COCO !

VOILA TON COSTUME !

ET GROUILLE TOI... LA MAQUILLEUSE NOUS ATTEND !

MAGNIFIQUE... C'EST TANT DE VERITE... ON EN MANGERAIT D'JA DONC !

MIAM

SUIS MOI COCO !

QUELQUE CHOSE M'ECHAPPE MOI DANS TOUT CA !

VOILA RiTA, LA MAQUILLEUSE ! J'ESPERE QUE VOUS FEREZ AMLAMI !

AAAH

VAS-Y, RiTA !

TOUM

BNOM

TOUM ?

BNOM ?

CE SERA UN ROLE DE COMPOSITION BIEN SUR, COCO... POUR TOI QUI POSSÈDES DEUX MAITRISES, TROIS DOCTORATS, UN DIPLOME D'UCLA ET LA MEDAILLE D'OR DE DONNEUR DE SANG DU VAL DE MARNE !

MAIS NE SONT-CE PAS LA LES PLUS BEUX ROLE ?

HEIN ?

NON TOUM

AAHHA TOUM ? OUIE

RAF! RE-RAF!

J'EN FREMIS D'AVANCE !

AAH... L'ARTISTE EST PRET... SUPERBEUUU... ON VA POUVOIR TOURNER... TOUT L'MONDE EN PLACE !

RiTA... TU PEUX RETOURNER DANS TA CAGE MAINTENANT !

CHARGE

SUIS MOI COCO ! TU TE SOUVIENS DU TEXTE AU MOINS, HEIN ?

AAAGAAA

AA BAVILIC FIMPLECFF... F'EST L'ORDINATEUR QUIL VOUS FAUT !... F'EST PLUS FIMPLE... F'EST FAFILE !... MEME MOI VE VAIS POUVOIR M'EN SERVIR MAINTENANT... MERCI BAAAAVILIC FIMPLECFF !

AVEC "BASILIC SIMPLEX" FINIS LES COMPLEXES!

YV7

H. LABIANO

FIN

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

Déjà des mois que vous planchez, les uns grâce au cours pratique, les autres sur les connaissances plutôt théoriques (et rhétoriques ?) de l'informatique en général et de la programmation en assembleur en particulier.

Pour cette semaine un grand mouvement de réflexion du côté du 6502 de l'Apple. Mais les fanatiques du 6809 du TO7 ne perdent rien pour attendre : la semaine prochaine sera pour eux !

Depuis le début nous avons eu les cours suivants :

- No 55 ----> ZX 81
- No 56 ----> ZX 81
- No 57 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 58 ----> APPLE

- No 59 ----> TO7, TO7 70
- No 60 ----> COMMODORE 64
- No 61 ----> ZX 81
- No 62 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 63 ----> APPLE
- No 64 ----> TO7, TO7 70
- No 65 ----> COMMODORE 64
- No 66 ----> ZX 81
- No 67 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 68 ----> APPLE
- No 69 ----> TO7, TO7 70
- No 70 ----> COMMODORE 64
- No 71 ----> ZX 81
- No 72 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 73 ----> APPLE
- No 74 ----> TO7, TO7 70
- No 75 ----> COMMODORE 64
- No 76 ----> ZX 81
- No 77 ----> ORIC 1, ATMOS
- No 78 ----> APPLE
- No 79 ----> TO7, TO7 70
- No 80 ----> COMMODORE 64
- No 81 ----> ZX81
- No 82 ----> ORIC 1, ATMOS

GENERALITES SUR LES ROUTINES

Lorsque vous écrivez un programme en Basic, vous avez sans doute pris l'habitude d'effectuer certains travaux répétitifs à l'aide de sous-programmes, que vous les appelez par un Gosub ou par un Call. Cette bonne habitude, vous n'avez pas besoin de la perdre lorsque vous travaillez en assembleur, mais vous devez veiller à certains détails qui étaient automatiquement gérés par le Basic.

Reprenons à la base nos connaissances de programmation et tentons d'y voir plus clair quant à la gestion des sous-programmes. Imaginons la structure de programme suivante :

Programme

1. PAS 1
2. ALLER AU SOUS-PROGRAMME a
3. AFFICHER LES RESULTATS
4. FIN

Sous-programme a

1. PAS 1
2. PAS 2
3. ALLER AU SOUS-PROGRAMME b
4. PAS 3
5. RETOUR

Sous-programme b

1. PAS 1
2. PAS 2
3. RETOUR

A chaque fois que la linéarité du déroulement du programme se brise, deux possibilités s'offrent au micro-processeur :

- a. il s'agit d'un saut inconditionnel et le PC (ou compteur ordinal) s'occupe de la nouvelle adresse, sans autre.
- b. il s'agit d'un appel à un sous-programme et l'adresse à partir de laquelle l'appel a eu lieu doit être mémorisée.

Lors de l'étape 2 du programme ci-dessus, nous appelons un sous-programme. Lorsque la routine a est exécutée, nous devons revenir à l'endroit suivant immédiatement celui où a eu lieu l'appel à la routine a. Ce qui signifie en clair que nous devons, à chaque appel à une routine, mémoriser dans un endroit précis de la mémoire les adresses de retour de sous-programme.

Dans l'exemple que j'ai donné ci-dessus, vous avez pu voir qu'au sein de la routine a, on trouve un appel à la routine b. Nous allons donc avoir deux adresses de retour à stocker et à ne pas mélanger. Autrefois, on utilisait un registre de seize bits pour stocker une adresse de retour, ce qui signifiait qu'il était impossible de réaliser un appel de routine à partir d'un sous-programme sans partir dans des complications infernales. Au-

jourd'hui, le micro-processeur utilise une pile système de type FILO (First In Last Out, ou premier rentré dernier sorti) dans laquelle il entasse les adresses de retour comme des assiettes dans le buffet de la salle à manger.

Lorsque le sous-programme sort de la routine b, il retrouve sans peine l'endroit d'où venait l'appel et redémarre donc à l'étape 4 du sous-programme a. Une fois celui-ci arrivé à son terme, le micro-processeur prend l'adresse de retour dans la pile système et revient à l'étape 3 du programme principal.

Vous voyez donc que l'assembleur n'est pas aussi limité qu'il en a l'air, mais les routines que vous créez sont malgré tout limitées par un certain nombre de critères et de règles, fort simples à assimiler d'ailleurs.

Première règle fondamentale et totalement inévitable : une routine ne peut et ne doit pas s'appeler elle-même. Pourquoi ? Tout s'explique, mais rien ne parle autant à l'imagination qu'un bon exemple. Ecrivez donc, à l'aide de votre programme d'assemblage préféré, un programme du type suivant :

Programme

- 10 Aller à la routine a
- 20 Afficher les résultats
- 30 Fin

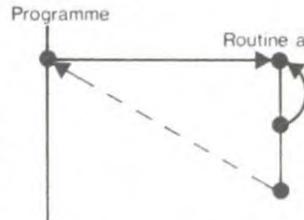
Routine a

- 100 Afficher coucou
- 110 Aller à la routine a
- 120 Retour

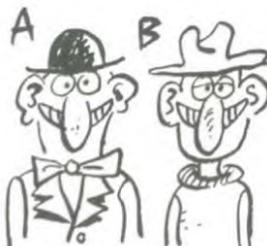
Que va-t-il se passer ? Le micro-processeur va lire la première instruction. C'est un appel à une routine. Il stocke donc dans sa pile système l'adresse 20 (qui correspond effectivement à l'endroit où il devra revenir une fois la routine exécutée). Il arrive donc dans la routine, il affiche coucou et tombe ensuite sur un appel de routine. Il mémorise l'adresse de retour (en l'occurrence 120) en la stockant dans sa pile système au-dessus de la précédente (20) et part exécuter la routine. Il arrive donc dans la routine, il affiche coucou et il tombe ensuite sur un appel de routine. Il mémorise l'adresse de retour...

Illustrons par un schéma relativement simple le travail exécuté par le micro-processeur lors de l'exécution de ce programme.

Boucle infernale



L'UN DE CES DEUX CRÉTINS N'A PAS LE MÊME CHAPEAU QUE L'AUTRE. SAVEZ-VOUS LEQUEL ?



SOLUTION : LE B BIEN SÛR.

Comme vous vous en êtes inévitablement rendu compte, le micro-processeur ne pourra jamais atteindre l'instruction de retour. Il continuera donc à empiler soigneusement les adresses de retour successives, jusqu'à un certain point. C'est ce point que nous allons déterminer, qui nous donnera par la même occasion une autre limitation concernant l'usage des routines. En théorie, la seule limitation que peut connaître le micro-processeur dans l'exécution de ce programme se situe au niveau de la dimension de sa pile système. En effet, si la pile système a été conçue pour recevoir N adresses de retour, lorsque le micro-processeur fera appel pour la N + 1^{ème} fois à la routine a, il n'aura plus la place de stocker l'adresse de retour.

C'est à ce stade du raisonnement que la pratique distingue deux possibilités de résoudre le problème. Suivant l'époque de conception du micro-ordinateur (et en fonction du micro-processeur qu'il a dans les entrailles), la solution apportée sera plus ou moins catastrophique pour le programmeur.

a. *Méthode antique* : le micro-processeur ignorait le fait qu'il dépassait la capacité de sa pile, et il continuait à empiler des valeurs jusqu'au remplissage total de la mémoire, ou jusqu'au moment où il touchait à une partie de la mémoire utile pour l'exécution du programme. Le programmeur devait donc éviter à tout prix des erreurs de ce genre, car il devait à ce moment-là éteindre le micro pour reprendre son travail et il avait par la même occasion perdu tout ce qu'il avait réalisé jusqu'à ce moment.

b. *Méthode actuelle* : cette solution n'est malheureusement pas encore systématiquement implantée sur les petits systèmes informatiques tels que les micro-ordinateurs familiaux. En voici le principe : des que l'on parle de pile, on sous-entend l'existence d'un *pointeur de pile*. Ce pointeur contient l'adresse de la première case vide dans la pile. Lorsque l'on range une valeur dans la pile, ce pointeur est incrémenté, et lorsque l'on retire une valeur de la pile ce pointeur est décrémenté. Dans le cas qui nous préoccupe, lorsque le pointeur atteint une valeur limite correspondant au sommet de la pile, le micro-processeur gère automatiquement ce "sur-remplissage" de la pile en rendant la main à l'utilisateur et en signalant à celui-ci un dépassement de la capacité de la pile.



L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... APPLE

Vous êtes créateur de programmes, et comme tout le monde vous avez fait vos premières armes avec le BASIC. C'est bien, c'est chouette, on se marre, mais c'est quasiment aussi lent que l'escargot de Carali, qui a mis 80 numéros avant d'arriver à se glisser dans le journal. Lorsque j'ai moi-même démarré l'assembleur, je me suis posé la question suivante : comment adapter le mini-programme BASIC suivant ?

```
10 HOME
20 PRINT "SALUT LES MECS"
30 PRINT "CE PROGRAMME
   INUTILE EST VACHEMENT
   BALEZE"
```

Je vous vois venir, la tête enfurcée et les yeux pleins d'un courroux d'enfer. Quel est l'intérêt de l'assembleur pour des programmes aussi cons ? Alors là, je dis "stop, halte, Zoll". L'impression de chaînes de caractères à l'écran est la base de tout bon programme. Il n'existe pas un seul bon jeu qui se respecte sans cette désormais célèbre routine de PRINT que nous allons décortiquer un peu plus loin.

Auparavant, histoire de vous laisser mariner dans votre jus d'anxiété, je vais vous faire repasser quelques notions en revue. A mon commandement, présentez armes.

Inutile de revenir sur la sous-routine COUT (adresse \$ FDED). Quelqu'un a crié "SI!!" ?? Ok, j'y reviens. En deux mots, ce sous-programme fixe dans le moniteur de l'Apple se tape tout le boulot d'affichage des caractères. Pour l'utiliser, on place dans l'accumulateur le code ASCII de la lettre à afficher. Ensuite, c'est tout bénéfice pour nous autres feignants, car COUT s'occupe de gérer la position du curseur sur l'écran, de placer la lettre et tutti quanti, ça baigne.

Bien. En résumé voici comment j'affiche un Q sur l'écran. (J'aurais pu prendre un A, mais un peu de scato n'a jamais fait de mal à personne).

```
ORG $ 300
LDA # $ D1
JMP $ FDED
```

Equivalent hexadécimal :

```
300 :A9 D1 4C ED FD
```

On vous a tellement seriné ce principe dans divers cours d'assembleur que ce doit être du gâteau pour vous, mes petits bichons. Des lors, comment afficher une chaîne de caractères ? Rien de plus simple, reportez-vous au cours du numéro 78.

Pourtant, ce que je veux faire aujourd'hui (et je vais y arriver) c'est écrire un sous-programme d'affichage utilisable à n'importe quel moment à l'intérieur d'un autre programme. En PASCAL, on appellerait ça une Procédure, en assembleur une sous-routine, mais ce ne sont que des mots. Pour cette recette du jour, que nous allons intituler PRINT (vachement original comme nom), nous avons besoin d'un pointeur, du sous-programme COUT, et de la pile. Accrochez-vous à vos basquettes, voilà le source :

```
ORG $ 300
PTR = $ 46
COUT = $ FDED
DEBUT JSR PRINT
ECRIT ASC "SALUT LES MECS"
HEX 8D00
JSR PRINT
ENCORE ASC "CE PROGRAMME
EST VACHEMENT BALEZE"
HEX 8D00
STOP RTS
```

```
PRINT PLA
STA PTR
PLA
STA PTR + 1
LDY # $ 01
SUITE LDA (PTR),Y
BEQ FIN
JSR COUT
INY
BNE SUITE
FIN CLC
TYA
ADC PTR
STA PTR
LDA PTR + 1
ADC # $ 00
PHA
LDA PTR
PHA
RTS
```

Et maintenant la même chose en hexadécimal :

```
300 :20 3A 03 D3 C1 CC D5 D4
308 :A0 CC C5 D3 A0 CD C5 C3
310 :D3 8D 00 20 3A 03 C5 C5
318 :A0 D0 D2 CF C7 D2 C1 CD
320 :CD C5 A0 C5 D3 D4 A0 D6
328 :C1 C3 C8 C5 CD C5 CE D4
330 :A0 C2 C1 CC C5 DA C5 8D
338 :00 60 68 85 46 68 85 47
340 :A0 01 B1 46 F0 06 20 ED
348 :FD C8 D0 F6 18 98 65 46
350 :85 46 A5 47 69 00 48 A5
358 :46 48 60
```

Ceci nécessite quelques commentaires. Les outils tout d'abord : PTR est un pointeur temporaire, c'est à dire une case qui nous permettra de stocker des valeurs et de les retrouver facilement car nous sommes très brouillons.

Dès le début du programme, nous sautons en sous-routine PRINT, et là (God bless us) que se passe-t-il ?

Nous tirons de la pile (PLA) l'adresse de départ de la chaîne à afficher. Ici, c'est l'adresse de ECRIT-1. Nous stockons cette adresse dans le pointeur. Comme une adresse comporte toujours deux octets, cette opération est répétée deux fois de suite. Pour résumer ce point de brume, l'adresse de ECRIT-1 se trouvera en PTR et PTR + 1 (\$ 46 et \$ 47).

Suite à cela, j'utilise le registre Y en lui donnant la valeur 01. Ce registre va me servir de compteur de chaîne. Je pénètre alors dans l'intéressante boucle ci-dessus nommée SUITE. Ici, par le principe de l'adressage indirect indexé, je vais chercher une à une les lettres de ma phrase. Comment se peut-il que cela se fasse-t-il, tabernacle ? C'est simple.

L'adressage indirect indexé en page zéro met dans l'accumulateur la valeur se trouvant à l'adresse indiquée par le pointeur (PTR) plus la valeur de Y. En l'occurrence, j'ai mis dans le pointeur l'adresse \$ 302. Sachant que Y = 1, la valeur chargée dans l'accumulateur sera celle se trouvant en \$ 302 + Y soit \$ 303. Et là, merveille vermeil, que trouve-t-on sous mes yeux ébahis et mes paupières esbaubies ????? La première lettre (sous forme de code ASCII) de ma phrase à afficher. Etant prudent de nature, je vérifie si cette valeur ne serait pas (par hasard) un zéro, (BEQ FIN). Auquel cas, je m'empresse de filer en sortie de programme. En effet, vous noterez que j'ai pris soin de faire suivre chacune de mes phrases des valeurs suivantes : 8D 00. Le 8D est le code ASCII du retour chariot. Ce qui signifie qu'on va à la ligne, et le 00 annonce la fin de la phrase. Tant qu'il n'y a pas de 00 dans l'accumulateur, la boucle SUITE affiche tout ce qui lui tombe sous la main.

Après chaque affichage de caractère, j'incrémente Y et je retourne en SUITE. Par conséquent je placerais dans l'accumulateur la prochaine lettre de ma phrase. Prenez trois

aspros et relisez tout ça au calme.

Vous noterez que ce principe me limite à un affichage maximum de 255 caractères. En effet, si Y atteint la valeur 255, en l'incrémentant encore, il prendra la valeur 00. Dans ce cas, la routine recommencerait à afficher la chaîne sans s'arrêter. Pour éviter cela, je compare Y à 00 (BNE SUITE). Si Y prend cette valeur de 00, le programme va automatiquement en FIN.

Voyons maintenant ce qui se passe dans cette partie FIN qui est aussi mystérieuse que la chambre royale dans la grande Pyramide du Nil.



En premier lieu, je mets la retenue à zéro, ce qui laisse présager une addition proche. Je transfère ensuite la valeur de Y dans l'accumulateur. A ce moment-là, Y est égal au nombre de signes de ma phrase + 1. Dans mon pointeur, j'ai toujours l'adresse de départ de ma phrase (ECRIT-1). En ajoutant à cette adresse la valeur de Y, je vais automatiquement trouver l'adresse de la fin de ma phrase. Ce que je veux obtenir, c'est qu'après l'affichage, le programme reprenne son cours non pas à la suite de mon JSR PRINT, mais à la suite de la fin de ma phrase.

Après un JSR, le micro-processeur va chercher sur la pile l'adresse de retour. C'est donc en falsifiant cette adresse que je peux le piéger. En l'occurrence je vais lui donner l'adresse de fin de phrase. Pour cela je mets sur la pile les deux valeurs du pointeur incrémentées de la longueur de la chaîne. C'est à la fois simple, compliqué et vachement rusé.

L'intérêt de cette routine PRINT est qu'elle est relogable très facilement et utilisable à n'importe quel moment dans n'importe quel programme. La règle à respecter pour afficher une phrase sera donc la suivante :

- JSR PRINT
- ASC "LA CHAÎNE A AFFICHER"
- HEX 8D00

La chaîne doit IMPERATIVEMENT se terminer par un 00, sinon c'est le plantage assuré, bonjour l'ambiance.

Vous pourrez utiliser PRINT dans tous vos programmes nécessitant de l'affichage. Mais si vous pensez que c'est son seul avantage, vous vous mettez le connecteur dans l'oeil jusqu'au lecteur de disquettes. En effet, cette routine est également utilisable avec les commandes du DOS 3.3. Ce qui est fort excitant, convencez-zan. Vous pourrez donc envoyer des commandes en simulatant le PRINT CTRL-D du BASIC suivi de l'énoncé de la commande en n'oubliant pas d'ajouter un retour chariot et un zéro.

Ne vous réjouissez pas trop vite, possesseur de PRODOS. Cette façon de faire ne lui plaît pas du tout, et il se plantera en beauté. Sachez tout de même que l'appel de commandes PRODOS est très simple, mais nous verrons ça quand j'aurai moi-même compris. Nantis de ce fabuleux outil de travail qu'est la routine PRINT, vous allez pouvoir nous concocter d'inoubliables programmes qui nous feront pendre la mâchoire sur la moquette. Messieurs, je n'ai qu'un mot à dire : à vos disquettes !

DEMANDEZ LE PROGRAMME

Achetez vos logiciels les yeux fermés, nous les avons testés pour vous !

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels actuellement disponibles en France. Nous ne prétendons pas que cette liste est complète et définitive et il est évident que nous y rajouterons régulièrement des programmes. Pourtant, vous chercherez en vain certains programmes qui jouissent d'une bonne réputation et qui se vendent surtout grâce à la publicité et aux conseils des vendeurs qui ne peuvent pas connaître tous les logiciels disponibles.

Les prix sont, nous l'espérons, les meilleurs du marché et les abonnés - anciens ou nouveaux - bénéficient en plus d'une remise de 10 %. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrions rapidement arriver à faire baisser les tarifs des fournisseurs pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé: ramener les prix à une plus juste valeur !

Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne t'ennent pas compte des prix, c'est à vous de juger de l'opportunité de la dépense. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualité/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page !

nouveau

KRYSTAL OF ZONG

De l'action et de l'arcade, le tout dans un même programme. Incroyable mais... (merci les chœurs). A ne rater sous aucun prétexte (sauf avis médical contraire).

UP'N DOWN

Jamais vu de route pareille, et pourtant ça monte et ça descend comme les montagnes russes de la Foire du Trône.

TAPPER

Un p'tit coup à servir, facile. Cent grands coups ? Dur, très dur et pourtant on y arrive !

SORCERY

Voilà un jeu d'aventures qu'il est bon ! Pas de problème de vocabulaire : tout au joystick. Et il est beau...

MACADAM BUMPER

Le meilleur simulateur de flipper et avec un éditeur de flippers. Pourquoi aller au café ?

DEFEND OR DIE

Le plus dingue des jeux d'arcade, chez vous, et en stéréo !

MEURTRE A GRANDE VITESSE

Une enquête à 260 Km/h à mener tambour battant, en vous basant sur les indices fournis avec le soft.

SÉRIE NOIRE

Un véritable jeu de meurtre (Killer) entre 165 différents joueurs. Qui embrasserez-vous, tuerez-vous ou volerez-vous ?

SURVIVOR

De l'aventure, vite et bien servie, en couleur et haute résolution, sans problème complexe à résoudre : survivre sera votre seul mot d'ordre.

MESSAGE FROM ANDROMEDA

En voilà un super jeu d'aventure, largement plus beau qu'un camion et encore plus largement passionnant.

FOREST AT WORLD'S END

Le bout du monde à vos portes, juste après le troisième arbre à gauche. Un dédale d'aventures rocambolesques ou angoissantes.

HOUSE OF USHER

Claustrophobes éloignez-vous, cette aventure s'adresse exclusivement aux agoraphobes.

BC'S QUEST FOR TIRES

La course à l'échalotte préhistorique, rien de tel pour rester en jambe !

LUNAR LEEPER

Des tonnes de ferraille vous sautent dessus, sachez les éviter pour mieux servir votre natale planète.

JAW BREAKER II

Comme vous n'avez pas peur des plus gros que vous, défonchez ces dents qui vous guettent.

AQUATRON

Défendre la Terre passe encore, mais nettoyer en plus les océans, faut pas pousser... A moins que vous ne soyez plus baléze que baléze !

LE CRIME DU PARKING

Résoudre une affaire aussi sordide et crapuleuse que le meurtre d'Odile Conchoux nécessite un sang-froid et un esprit déductif acérés. Senez-vous la réincarnation de Sherlock Holmes ?

SPY HUNTER

Vous passez de la voiture de James Bond au bateau de 007. Un must du jeu d'arcade.

DARK STAR

Partez à la rescousse de la Galaxie, sans peur et sans reproche. Votre écran n'y verra que du feu en plongeant de planète en trou noir et de combat spatial en hyperspace.

ZAXXON

De l'arcade comme au café... Et largement plus abordable ! Un classique qui manquait au Spectrumiste averti.

PSY WARRIOR

Des combats à coups d'énergie psychique, des ballades en skate antigravité, des dizaines d'heures de recherches avant d'atteindre la Source de tout le Mal. Génial...

SPY VS SPY

Retrouvez tous les documents secrets, placez des bombes et partez le premier de ce pays surpeuplé par les espions. Un must pour deux joueurs.

BOULDER DASH

Depuis Lode Runner, les jeux d'arcade vous ennuyaient ? Ce problème ne se pose plus dorénavant : vingt tableaux et cinq niveaux pour passer des heures uniques.

MEURTRE A GRANDE VITESSE

De l'aventure, du suspense et de la réflexion. Un vrai polar d'Agatha Christie où vous devenez Hercule Poirot. Extraordinaire de subtilité et d'ingéniosité.

XAVIOR

Plus vite, toujours plus vite ! Des kilomètres de pièces à fond les manettes. Heureusement, pas de radar à l'horizon et le compteur qui s'envole. Waow, c'est le pied d'acier.

FBI

Une bonne enquête vaut mieux que deux gangsters dans le dos, dans une impasse avec un réverbère en panne. Un vrai bon polar.

3D FONGUS

Le Paris-Dakar en avion, ça vous dit ? C'est tout pareil, on perd la piste, on s'emplafonne des rhinocéros, mais on se marre bien.

INVASION

Des Aliens comme s'il en pleuvait, des dangers à tous les coins de la galaxie, de l'action et du sang-froid : voilà ce qui vous guette dès que vous prenez les commandes de votre vaisseau.

COBRA PINBALL

"Beau comme un camion" vous connaissez. "Splendide comme un flipper" vous allez l'apprendre avec ce super soft de course. Du massage et du bourrage en quantité, d'accord, mais aussi en qualité.

BATTLE FOR MIDWAY

Si vous avez la mégalo galopante, précipitez-vous : l'Amiral Fletcher, c'est vous ! A votre casquette...

FRELON

Bande de petit salopards, vous n'êtes pas là pour frimer ! C'est la guerre, et malgré les ennemis qui nous canardent, il faut aller réparer ce sacré pont ! Le premier qui crie "Maman" a mon pied aux iveses !

A logiciel en anglais
F logiciel en français
V jeu d'aventure
R jeu de réflexion
J jeu d'arcade rapide
E éducatif
L langage
M manette de jeu nécessaire
* nouveauté

APPLE

1 CONAN	DISK	A J *	350
2 CRIME DU PARKING	DISK	F V *	190
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BRUCE LEE	DISK	A J M *	265
5 SKYFOX	DISK	A J M *	395
6 PARANOIAK	DISK	F V R *	350
7 DALLAS	DISK	A V R *	265
8 EPIDEMIE	DISK	F V R *	350
9 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M	380
10 BC'S QUEST FORTIRES	DISK	A J *	190
11 LUNAR LEEPER	DISK	A J *	190
12 AQUATRON	DISK	A J *	190
13 JAW BREAKER II	DISK	A J *	190
14 ONE-ON-ONE	DISK	A R M	380
15 AZTEC	DISK	A J M	350
16 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	F J R	380
17 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	380
18 CHOPLIFTER	DISK	A J M	300
19 HARD HAT MACK	DISK	A J M	380

AMSTRAD

1 SORCERY	K7	A J M *	110
2 DEFEND OR DIE	K7	A J *	110
3 MACADAM BUMPER	K7	F J *	180
4 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F J *	180
5 SURVIVOR	K7	A J *	110
6 BATTLE FOR MIDWAY	K7	A J M *	150
7 HOUSE OF USHER	K7	A V *	110
8 FOREST AT WORLD'S END	K7	A V *	95
9 MESSAGE FROM ANDROMEDA	K7	A J *	95
10 SERIE NOIRE	K7	A J *	145

ZENJI

Pas mal, les jeux de réflexion. Bien, les jeux d'arcade. Super, les tableaux speeds. Alors, le mélange des trois, qu'en dites-vous ?

RIGEL

Explorez, cartographiez ce monde encore inconnu pour en préparer la défense avant que les pirates ne s'y incrustent ! Puis défendez-le...

SCORPIRUS

"Argh !", pensez-vous ; "ça va vraiment mal...". Bien pensé, car guider cette fichue bestiole dans ces sacrés labyrinthes, ce n'est pas de la tarte !

AIRBUS

Plus vrai que nature le pilotage de cet Airbus. A vous de démontrer que vous en êtes digne !

HOVER BOVVER

Imaginez une belle pelouse, mais alors vraiment super belle. Et imaginez que personne ne la tonde et que vous pouvez subrepticement utiliser une superbe tondeuse de course...

SOFT-PARADE ©

COMMODORE 64

1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	A V M *	380
2 LODE RUNNER	MODULE	A J M	380
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BOULDER DASH	K7	A J M *	125
5 PSI WARRIOR	K7	A F J M *	140
6 UP'N DOWN	K7	A J M *	160
7 TAPPER	K7	A J M *	160
8 SPY HUNTER	K7	A J M *	160
9 SPY VS SPY	K7	A J M *	140
10 CONAN	DISK	A J *	330
11 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M *	380
12 TOURNAMENT TENNIS	DISK	A J M *	150
13 RAID OVER MOSCOW	K7	A J M *	135
14 SUMMER GAMES	DISK/2 K7	A J M *	280/200
15 KRYSTAL OF ZONG	K7	A V J M *	60
16 BATTLE FOR MIDWAY	DISK/K7	F J R M *	200/150
17 GHOSTBUSTERS	DISK/K7	A J M *	250/149
18 BRUCE LEE	DISK ou K7	A J M *	230/140
19 SPELUNKER	DISK	A J M *	275
20 HYPER BIKER	K7	F J M *	90
21 WHISTLER'S BROTHER	DISK	A J M *	275
22 MR ROBOT	K7	A J M *	160
23 DECATHLON	DISK/K7	A J M *	230/130
24 BEACH HEAD	K7	A J M *	125
25 BLUE MAX	K7	A J M *	380
26 PSYTRON	K7	A R J *	140
27 MASK OF THE SUN	DISK	A V R *	340
28 VOYAGEUR	K7	F V *	145
29 CHINESE JUGGLER	K7	A J M *	95
30 DALLAS	DISK	A V R *	220
31 HOBBIT	K7	A V R *	210
33 HOVER BOVVER	K7	A J M *	120
34 KILLER WATT	K7	A J M *	120
35 ZENJI	K7	A J R M *	120
36 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M	380
37 ONE-ON-ONE	DISK	A J M *	380
38 ARABIAN NIGHTS	K7	A J M *	85
39 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	380
40 CHOPLIFTER	MODULE	A J M	380
41 HARD HAT MACK	DISK	A J M	380
42 ARCHON	DISK	A J M	380

ORIC 1 / ATMOS

1 3D FONGUS	K7	F J *	140
2 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V *	180
3 AIGLE D'OR	K7	F V R	180
4 MR WIMPY	K7	F J *	95
5 DOGGY	K7	F J *	120
6 SUPER JEEP	K7	F J *	140
7 HOBBIT	K7	A V R	210
8 COBRA PINBALL	K7	F J *	140
9 FRELON	K7	F J *	120
10 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V *	160
11 BIG BASTON	K7	F J *	120
12 PSYCHIATRIC	K7	F J *	120
13 TENDRE POULET	K7	F V R	120
14 LANCELOT	K7	F J *	150
15 TERMINUS	K7	F J *	120
16 ULTIMA ZONE	K7	A J *	95
17 MISSION DELTA	K7	F J H	95

SPECTRUM

1 DARK STAR	K7	A J *	95
2 XAVIOR	K7	F J *	70
3 BRUCE LEE	K7	A J *	110
4 ZAXXON	K7	A J *	110
5 MATCH POINT	K7	A J M *	95
6 SABRE WULF	K7	A J *	140
7 UNDERWORLDE	K7	A V *	135
8 BEACH HEAD	K7	A J *	150
9 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V *	100
10 ATIC ATAC	K7	A J M *	95
11 PSYTRON	K7	A R J *	125
12 HOBBIT	K7	A V R *	210
13 PAINTING JOE	K7	F J *	75
14 LOMBRIX	K7	F J *	95
15 VOX	K7	F L *	180
16 3D MOVER	K7	F L *	180
17 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R	95
18 MANOIR Dr GENIUS	K7	F A R	140

TEXAS TI/99

1 LUNAR LANDER	K7	F J M	95
2 DRIVING DEMON	MODULE	A J M	110
3 AMBULANCE	MODULE	A J M	110
4 RABBIT RAIL	MODULE	A J M	110

THOMSON

SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TOUS CES LOGICIELS SONT COMPATIBLES MOS, T07 AVEC EXTENSION 16K ET T07, 70

1 AIGLE D'OR	K7	F V *	180
2 FBI	K7	A J M *	190
3 INVASION	K7	F J *	155
4 AIRBUS	Module	F J M *	475
5 ELIMINATOR	K7	F J M *	120
6 PULSAR II	K7	F J M *	140
7 STANLEY M05	K7	J M *	140
8 SPACE SHUTTLE SIMULATOR M05	K7	F R J *	260
9 VOX M05	K7	F L *	180
10 YETI	K7	J M *	140
11 LABYRINTHE SURVIE	K7	F V M *	190
12 BACKGAMMON	K7	R *	170

ZX 81

1 RIGEL	K7	F J *	95
2 SCORPIRUS	K7	F J *	75
3 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F R	95
4 CROCKY	K7	A J	85
5 COBRA	K7	F J *	80

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER :
SHIFT EDITIONS, 27, rue du Gal Foy 75008 PARIS.

Nom/Prénom
Adresse
Ville Code postal

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant
TOTAL				
Participation aux frais de port en recommandé				+ 15,00
REDUCTION 10% SPECIAL ABONNES A DEDUIRE				
N° ABONNE (obligatoire)				
MONTANT à payer				

date de la commande :

Les chèques reçus ne seront en aucun cas encaissés avant la livraison des logiciels commandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

si vous êtes
ABONNÉS
déduisez VOUS-MÊMES
vos 10 %
de remise sur
le bon de commande

10 % de remise pour
les abonnés !

PC MUSIC et EDITEUR

PC 1500



Une occasion à ne pas manquer ! Pour le même prix nous vous offrons un piano de poche et un éditeur qui satisferont sans nul doute, vos dons de musicien et de programmeur.

Jean MARTINON

Mode d'emploi :

PC MUSIC : ce programme en MACHINE, transforme votre PC en piano de poche. Tapez soigneusement le programme (attention aux DATA) et faites DEF (space). Entrez l'adresse d'implantation (& 7150 par défaut), si une erreur est détectée : ERREUR (1), lignes 2000-2040 ERREUR (2), " 2050-2070 Faites ensuite DEF (A), et entrez la durée des notes à produire. Le changement d'octave s'effectue avec les 3 premières touches du pavé numérique. Pressez "SPACE" pour retour au BASIC.

EDITEUR : permet d'entrer des octets sous forme exclusivement HEXADÉCIMALE (sans préfixe &) dans la mémoire du PC (HH désigne un nombre HEXA non précédé de &). Après RUN, le menu s'affiche sur imprimante : DEF A; entrée (2 formules), après avoir entré l'adresse de départ, le programme demande : OCTET & HHHH : > ? Répondre par un nombre HEXA compris entre 00 et FF. OCTETS & HHHH : > ? Répondre par une chaîne HHH...H (nombre pair de caractères, le programme affiche le check sum), comme pour un affichage graphique. Pour stopper entrez "S". DEF S; vérification, tapez BREAK pour arrêter. DEF D; sauvegarde d'un bloc. DEF F; chargement d'un bloc. DEF G; 2 formats de sortie sur imprimante : 1, HHHH : HH HH HH HH 2, HHHH : HHHHHHHH : check sum (en décimal) Ces 2 formats de sortie, correspondent aux 2 formats d'entrée.



LISTING 1

```

1:"=====
2:" PC MUSIC
3:"
4:" SHARP
5:" PC-1500
6:"
7:" (C)-1985
8:" Jean MARTINON
9:" &
10:" HEBDOGICIEL
11:"=====
12:"
13:"
1000:" "A=&7150:B
=&7180:D=&1B
84:E=&102B:
INPUT "Adres
se depart : "
;A:B=A+&30
1010:S=0:RESTORE
2000:FOR N=0
TO 75:READ C
:S=S+C:POKE
B+N,C:NEXT N
:IF S<>DBEEP
3:PRINT " **
ERREUR (1) "
:END
1020:S=0:RESTORE
2050:FOR N=0
TO 47:READ C
:S=S+C:POKE
A+N,C:NEXT N
:IF S<>EBEEP
3:PRINT " **
    
```

```

11:"=====
12:"
13:"
10000:TEXT :CSIZE
3:COLOR 3:LF
2:LPRINT " *
* MENU * " :
COLOR 0:LF 2
:CSIZE 2
10010:LPRINT "DEF
A:Entree":
LPRINT "DEF
S:Verificati
on":LPRINT "
DEF D:Sauveg
arde
10020:LPRINT "DEF
G:Changement
":LPRINT "DE
F G:Sortie I
mp.":LF 5:
CLS:END
10200:"A"CLS:WAIT
0:INPUT "Form
at (1/2) : "
;A:GOSUB 125
00:GOSUB 135
00:C=K:ON A
GOTO 10210,1
0230
10210:O=C:H=13500:
GOSUB 14000:
PRINT "OCTET
&";B%;C%;
> &";:INPUT
K$:IF LEFT$
(K$,1)=""S"
END
10220:GOSUB H:POKE
    
```

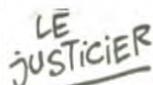
LISTING 2

```

1:"=====
2:"CHARGEUR HEXA
3:" EDITEUR
4:"
5:"SHARP PC-1500
6:"
7:" (C)-1985
8:" Jean MARTINON
9:" &
10:" HEBDOGICIEL
    
```

```

1:"=====
2:"CHARGEUR HEXA
3:" EDITEUR
4:"
5:"SHARP PC-1500
6:"
7:" (C)-1985
8:" Jean MARTINON
9:" &
10:" HEBDOGICIEL
    
```



OPERATION PUPINESKOF

FX 702P

Connaisant votre goût du sacrifice, voici cher pilote de la "LATOR AIR FORCE", une mission des plus périlleuse à la mesure de votre héroïsme.

Frédéric LEMARCHAND

Mode d'emploi :

Votre but est de détruire un objectif ennemi, en évitant si possible les tirs de D.C.A, les attaques ennemies et sans oublier de vous ravitailler par deux fois. Lancez le programme par F1 P0. A gauche apparaissent les coordonnées de votre appareil, à droite les unités de fuel restant (30 au départ). Tapez un chiffre entre 1 et 9 pour indiquer votre nouvelle position. Ces chiffres figurent les directions possibles, le chiffre 5 permet le vol stationnaire. Si vos coordonnées sont impossibles, l'ordinateur vous supprime des unités de fuel et vous choisit aléatoirement de nouvelles coordonnées. Avant de survoler votre objectif, il sera nécessaire de vous ravitailler deux fois. Placé sur la bonne case d'abscisse 5, vous recevrez 20 unités de fuel et sur la bonne case de la zone de ravitaillement 2, vous recevrez 30 unités de fuel. Si les obus de D.C.A éclatent à proximité de votre avion, le fait de devoir accélérer vous fera perdre quelques unités de fuel. Si vous survolez des appareils ennemis, ils se lanceront à votre poursuite en essayant d'atteindre votre altitude (500 unités). Vous verrez apparaître votre viseur ainsi que l'altitude de l'avion ennemi, celle-ci supérieure ou égale à 495, le signe central du viseur sera emplacé par un "B" (but), tirez en appuyant sur une touche quelconque (20 ennemis sont en permanence sur le théâtre des opérations). Vainqueur du combat, dirigez-vous vers les zones

dangereuses et tentez de trouver la position du but de votre mission. L'ordinateur bombardera avec un totale réussite l'objectif découvert. Voici la liste des différents messages : Nouvelle position ? : rentrez un chiffre entre 1 et 9, appuyez quelques secondes sans EXE. Navigation error ! : à la suite d'une erreur, l'ordinateur calcule de nouvelles coordonnées. Ravitail (1) OK ! : premier ravitaillement, vous bénéficiez de 25 unités de fuel. Ravitail (2) OK ! : Deuxième ravitaillement, vous bénéficiez de 30 unités de fuel. Réservoir vide : à sec, vous avez perdu. Crash... ! : plus de fuel, abattu par la D.C.A ou un appareil ennemi. OK...j'exécute ! : calcul de nouvelles coordonnées et de leurs implications. Attention D.C.A ! : un obus vient d'éclater à proximité, vous perdez un peu de fuel. On doit combattre ! : appuyez sur une touche pendant quelques secondes sans faire EXE. Objectif détruit ! : vous avez abattu l'avion ennemi. Nous sommes touchés ! : par la D.C.A ou un appareil. Zone dangereuse ! : vous perdez un peu de fuel. Mission accomplie ! : vous êtes un AS ! Unités de fuel perdues : Déplacement, 1 unité. Erreur, 6 unités. Tir de D.C.A manqué, 6 unités. Combat-vainqueur, 5 unités. Zone dangereuse, 4 unités.



```

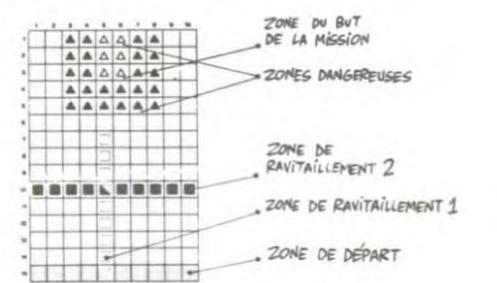
10 YAC :WAIT 0:D=2
40:K=.1:FOR A=0
TO 19:GSB #2
TO 19:GSB #2
20 A(A)=R:GSB #3:A
(A+20)=Q:NEXT A
30 GSB #3:0=Q:IF 0
>3 THEN 30
40 GSB #2:P=R:IF P
>4:IF P<7 THEN
60
50 GOTO 40
60 GSB #2:X=R:Y=15
:Z=30
70 GSB #2:N=R
80 GSB #3:L=Q:IF L
<7 THEN 80
90 GSB #2:J=R:GSB
#3:I=Q:GSB #2:H
=R:GSB #3:G=Q
100 WAIT 100:PRT "(
):X;":Y;":Z;":
    
```

```

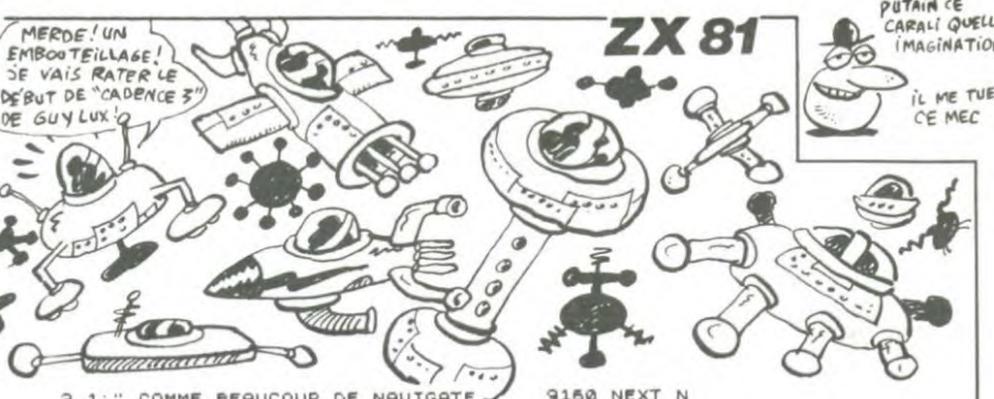
IF (INT W)*1:W=
M+1:PRT "RAVITA
IL (2) OK!" :Z=Z
+30
280 IF X=P:IF Y=0:I
F W=1:GSB #9
290 Z=Z-1:IF Z<0:PR
T "RESERVOIR VI
DE :":GOTO #1
300 GOTO 90
P1: 75 STEPS
10 WAIT 30:C=10:FO
R B=11 TO 19:C=
C-1
20 PRT CSR C;":C
SR 10:"":CSR B
:"":NEXT B
30 PRT CSR 5:"CRAS
H...!":END
P2: 24 STEPS
    
```

```

;WAIT 45:GOTO
#7
60 GOTO 20
70 WAIT 45:PRT "OB
JECTIF DETRUIT
!":RET
P7: 30 STEPS
10 PRT "NOUS SOMME
S TOUCHES!" :GOT
O #1
10 WAIT 90:PRT "MI
SSION PUPINESKO
F","ACCOMPLIE !
":END
    
```



METEOR MISSION



Vide spatial, mon œil ! L'espace aujourd'hui n'a jamais été aussi encombré.

Jérôme PASCHEL

Mode d'emploi : Réservez une REM de 583 caractères et avant lancement, faites GOTO 9500 pour l'implantation des codes MACHINE. Pour le reste, les règles sont incluses.

```
ECRIURE EN VIDEO NORMALE DES
CARACTERES EN VIDEO INVERSEE.
10...SCORE 0000 TIR 900
25...ENERGIE -----
    VAISSEAU AAA
107...*
160...A
7020...1
9070...0
9130...0
9140...0
9990...M
1 REM (Y?
00 .O.
COPY CLEAR S AND( RANDU
74 PRUSE ERAND(6 UANDRND(7 UN
PLOT URAND RETURN GOSUB ?
3UARND RETURN RUN C RETURN TO C
E UAND RETURN 10 UAND RETU
RN C GOSUB ? ANDERND ) GOS
UB ? RND(6 UANDRND RETURN YAS*
YU?FUERND???)5 ?F?F?UANDRND RET
URN CLEAR 4 UANDRND RETURN C?ERND
D)1 ? Y MAND 700( CLS /EX?/
00F /STEP ERND(5 /LEN GOSUB
?URAND RETURN C?0.274 UNPLOT 0
LEN ( FOR ERND)? FAST 57(
CLEAR FAST SGN LPRINT )584 PRN
T LN GPI ? RETURN IK PLOT ERND
D)? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
IACS ZU RETURN *K?URAND GOSUB ?
ERND? FOR 53 ) ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
ANDURANDRNDLN GPI? ERND(
) ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
L
DAD OMS ANDURND RETURN ?COS )
? ( CLEAR ) ERND( GOSUB ? ERND(
) ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
ANDRASN ABS RND RETURN ASN ABS
RND GOSUB ? ANDRASN ABS RNDTAN
ERND) LLIST * ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
ABS RNDSSRND?ANTAN
2 REM (C)1985 PAR J.PASCHEL
3 REM METEOR MISSION SUR ZX 8
1
4 GOTO 9000
5 LET V1=0
6 POKE 16410,0
8 LET V=3
10 PRINT "SCORE 000000"
TIR 900
25 PRINT AT 22,0:"ENERGIE
VAISSEAU A
30 LET A=USR 16580
35 IF PEEK 16523=15 THEN GOTO
```

```
7000
40 LET V=V-1
100 LET P=33+PEEK 16518+256+PEE
K 16519
105 FOR F=0 TO 20
107 POKE P,CODE " "
108 POKE P,CODE "A"
109 NEXT F
110 LET T=PEEK 16523
120 IF T>=5 AND V1<10 THEN LET V
=V+2
123 IF T>=5 AND V1<10 THEN LET
V1=5
125 IF T>=10 AND V1<10 THEN LE
T V=V+3
130 IF T>=10 THEN LET V1=10
134 IF U=0 THEN PRINT AT 23,11;
"
142 IF U=0 THEN GOTO 8000
150 FOR F=1 TO U
160 PRINT AT 23,10+F," "
170 NEXT F
180 GOTO 30
4000 REM INITIALISATION
4010 FOR F=16524 TO 16530
4020 POKE F,0
4030 NEXT F
4040 POKE 16523,1
4050 POKE 16528,27
4060 POKE 16522,1
4070 POKE 16520,0
4080 PRUSE 4E4
4090 CLS
4100 GOTO 5
7010 LET AS="LE COURAGE,LA FORCE
LES DIEUX SONT AVEC VOU
S VOUS AVEZ REUSSEI O
U NUL HUMAIN N'A ETE A LA H
AUTEUR "
7020 LET AS=AS+" VOUS AVEZ
LE CHOIX ENTRE: RETROUVER
VOTRE FAMILLE RETOURNER
DANS L'ESPACE"
7030 LET X=0
7040 LET Y=0
7050 FOR F=1 TO LEN AS
7060 PRINT AT X,Y,AS(F)
7070 LET Y=Y+1
7080 IF Y>31 THEN LET X=X+1
7090 IF Y>31 THEN LET Y=0
7100 NEXT F
7110 IF INKEY$="1" THEN PRINT AT
10,2:"PRUDENCE EST MERE DE SURE
TE";ARRET
7120 IF INKEY$="2" THEN PRINT AT
10,2:"VOTRE COURAGE VOUS HONORE"
7130 IF INKEY$="2" THEN GOTO 400
0
7140 GOTO 7110
8000 PRINT AT 10,10;"HELAS";AT 1
```

```
2,1;" COMME BEAUCOUP DE NAVIGATE
UR, PERDUS VOUS AVEZ ECHOUÉ ET U
OUS ETES CONDAMNÉ A ERRE
POUR TOUJOURS DANS L'UNI
VERS"
8020 GOTO 4000
9000 PRINT "
DR. AETE
IN
missi
9020 PRINT AT 16,2;"...PERDU DAN
S L'UNIVERS"
9030 PRINT " A BORD DU METEOR
VOUS DEVEZ REGAGNER LA
TERRE EN AFFRONTANT MILLE
"OBSTACLES"
9040 FOR N=0 TO 200
9042 NEXT N
9050 CLS
9060 PRINT AT 3,0;"*****
*****COMMANDE
S DE L'ASTRONEF*****
*****"
9070 PRINT AT 9,0; " A
DROITE
PO
UR TIRER "
9080 PRINT " VOUS DEVEZ VOUS RAU
ITAILLER EN TOUCHANT LES RESEAU
OIRS "X"
ST A ZERO L'ASTRONEF S
"IMMOBILISE "
9100 PRINT AT 17,7;"...ATTENTIO
N... LES MISSILES SONT L
IMITES A 900 ET SONT UTILISABL
ES "AVEC UN ASTRONEF QUI TRAV
ERSE UNE ZONE <<<< BLANCH
E >>>>
9101 PRINT AT 17,7;"...ATTENTIO
N... LES MISSILES, LIM
ITES A 900 NE SONT UTILISABLE
S "AVEC UN ASTRONEF QUI TRAV
ERSE UNE ZONE <<<< BLANCH
E >>>>
9110 PAUSE 4E4
9120 FOR N=15 TO 0 STEP -1
9130 PRINT AT 1,0;" DEPART
DANS "N;" S
9140 PRINT AT 1,0;" DEPART
DANS "N;" S
```

```
9160 NEXT N
9170 CLS
9200 GOTO 5
9500 REM *****
-----CHARGEMENT DU JEU-----
*****
9510 FAST
9550 LET AS="00000500A0453D00010
20000000018000000000100001700170
00000343400001B34180000858906808
0845084880808480808080808080808
08A8A88800780"
9552 LET AS=AS+"07888096889688808
8988898880929C933A88403C06FF0CFD
21004010F9FE0F20F22A0C4011220019
0620388040772310 C3A8840FE08ED4E
8240281F3A2640FE"
9554 LET AS=AS+"F72806FEDF280C18
1238E440FE1D28080318083A3440FE0
28010BED4384402A0C4001120209E408
8440092238403A8840FE173E2638023E
A677283A8D407723"
9556 LET AS=AS+"2377112100197728
772877233A2640FEFD204F3A8A40FE00
2842A0C40111000197E9E9C2816FE00
200E3E00328A40060323369C10FB182A
3D77180536A52618"
9558 LET AS=AS+"E02A885401121000E
00050AC600ED523A8D40FE80280C360E
0C720CF3600C00010E82A0C40117202
19E506212310FE5D1E10E1206217E12
182810FA0C20F5CD"
9560 LET AS=AS+"B64206004FFt.330
F62A0C4011430019096503118E421A77
231310FA2A8840CDB842C83F3CFE3D30
173A8C40E0580C4021430019E8211F
001311F72810FA"
9562 LET AS=AS+"2A0C40110F00197E
FEA528043C7718083E9C77287E3C77FE
A623F52A0C40110F00197EFA520582FE
7EFA5205287EFA520073A88403C32
8B403A8D40328940"
9564 LET AS=AS+"CDB8424F05002A0C
400911430019363D2A0C4011E202197E
FE95280CFE08200532834018052318FE
36802187403A8840FE0FC81105004719
10FD118C40010500"
9566 LET AS=AS+"E0B02A88407EFE3D
2816ED488940B9CAD240FE00CAD240E
488D40B9CAD240C92A0C4011E202190E
1136952310FB328840C3D24021214034
6E26087E1FCB2FCB"
9568 LET AS=AS+"3FC90000"
9600 FOR F=1 TO LEN AS-1 STEP 2
9610 POKE 16514+(F-1)/2,16+CODE
AS(F)+CODE AS(F+1)-476
9620 NEXT F
9630 SLOW
9640 STOP
9990 SAVE "METEOR "
9999 RUN
```



RUNES

Au gré de votre fantaisie, l'emploi de cet utilitaire permettra d'enrichir vos programmes par quelques beaux ou vilains caractères.

Jacques CATTELAINE

```
130 MODE 1:SYMBOL HFTER 32
140 DEFSTR P,R DIM enr(223,9):sym=
0
150 INK 2,1,20:INK 3,17:PAPER 0:PE
N 1
160 GOSUB 1530
170 IF ch=1 THEN GOSUB 2030
180 IF ch=1 GOTO 320
200 MODE 1
210 DEFINT c,e,l,s,x,y:DEFSTR b,k:
DIM tot(8)
220 WINDOW#1,3,8,8,12:WINDOW#2,3,4
0,18,25
230 enc=2:x=1:y=1:Pnt=CHR$(255):be
1=CHR$(7)
240 SYMBOL 255,255,129,0,0,0,129
,255
250 ORIGIN 156,156
260 DRAW# 0,134,3:DRAW# 134,0,3:DR
AW# 0,-134,3:DRAW# -134,0,3
280 GOSUB 530
290 GOSUB 1030
300 GOSUB 2030
320 IF INKEY(18)=0 THEN CLS:END EL
SE GOTO 320
530 LOCATE 13,2:PRINT "DESSIN SYMB
OLE"
540 CLS#2:PEN#2,3
550 LOCATE#2,3,1:PRINT#2,"L":CHR$(
240):" ":CHR$(241):" ":CHR$(242):"
"
560 PRINT#2,CHR$(243):"] Pour dep1
ac, curseur"
570 LOCATE#2,3,3:PRINT#2,"[COPY]
marque le Point"
580 LOCATE#2,3,5:PRINT#2,"[DEL]
efface le Point"
590 LOCATE#2,3,7:PRINT#2,"[F]
quand c'est fini !"
600 WINDOW#0,11,19,8,16:PRINT CHR$(
22)+CHR$(1)
610 PEN enc:LOCATE x,y:PRINT Pnt:G
OSUB 760
620 enc=2:PEN enc:Pnt=CHR$(255)
630 ke1=INKEY$:IF ke1="" GOTO 630
640 enc=0:LOCATE x,y:PEN enc:PRINT
Pnt:enc=2
650 x=x+1 AND ke1=CHR$(243):-1 A ND
ke1=CHR$(242)
660 IF x>8 THEN x=8:PRINT bel
670 IF x=0 THEN x=1:PRINT bel
680 x=x+1 AND ke1=CHR$(241):-1 A ND
ke1=CHR$(240)
690 IF y>8 THEN y=8:PRINT bel
700 IF y=0 THEN y=1:PRINT bel
710 IF ke1=CHR$(224) THEN enc=1:Pn
```

```
t=CHR$(233)
720 IF ke1=CHR$(127) THEN enc=0:Pn
t=CHR$(233)
730 IF ke1=CHR$(102) THEN RETURN
740 GOTO 610
760 PRINT#1, CHR$(22)+CHR$(0)
770 LOCATE#1,1,1:PEN#1,1:PRINT#1,"
col",x
780 LOCATE#1,1,3:PEN#1,1:PRINT#1,"
lign",y
790 ORIGIN 80,192
800 IF enc=2 GOTO 820
810 PLOT 2*x-1,1-2*y,enc
820 RETURN
1030 WINDOW#0,1,40,1,25:PRINT CHR$(
22)+CHR$(0)
1040 PAPER 0:PEN 1
1050 LOCATE 10,2:PRINT "MEMORISATI
ON SYMBOLE"
1060 CLS#2:PEN#2,1:CLS#1
1070 ORIGIN 167,167
1080 LOCATE 6,5:PEN 3:PRINT "totau
x l19nes: dec hex"
1090 FOR l19=1 TO 8
1100 FOR col=0 TO 7
1110 x=16*col:y=16*(l19-1):MOVE x,
y
1120 et=TEST(x,y)
1130 tot(l19)=tot(l19)+et#2*(7-col)
1140 NEXT col
1150 LOCATE 22,16-119:PRINT USING
"###";tot(l19)
1160 LOCATE 27,16-119:PRINT "&"+HE
X$(tot(l19),2)
1170 NEXT l19
1190 WINDOW SWAP 0,2:PEN 1
1200 LOCATE 5,1:PRINT "affect. dir
ecte touche (o/n):rep1=INKEY$
1210 IF rep1="o" THEN LOCATE 6,3:P
RINT "Presser cette touche ";GOT
O 1340
1220 IF rep1="n" GOTO 1240
1230 GOTO 1200
1240 LOCATE 5,3:PRINT "affect. num
ero caract. (o/n):rep2=INKEY$
1250 IF rep2="o" GOTO 1280
1260 IF rep2="n" GOTO 1300
1270 GOTO 1240
1280 LOCATE 2,5:INPUT "num. du car
act. (>31 & <256)";tou
1290 IF tou<32 OR tou>255 GOTO 128
0 ELSE GOTO 1360
1300 LOCATE 9,7:PRINT "un autre de
ssin (o/n):rep3=INKEY$
1310 IF rep3="o" THEN ERASE tot:GO
```

AMSTRAD



```
1750 LOCATE 4,21:PRINT "Pouvoir ma
914ue,d'ou leur nom qui"
1770 LOCATE 4,23:PRINT "signifie:
'mystere,secret'."
1780 PEN 1:LOCATE 13,25:PRINT "pre
sser [ENTER]"
1790 IF INKEY(18)=0 GOTO 1800 ELSE
GOTO 1790
1800 CLS:PEN 3
1810 LOCATE 2,2:PRINT "Ce Program
e Permet de dessiner de"
1820 LOCATE 2,4:PRINT "nouveaux ca
racteres."
1830 LOCATE 2,6:PRINT "La memorisa
tion se fait en donnant le"
1840 LOCATE 2,8:PRINT "code du car
actere (entre 33 et 255) ou"
1850 LOCATE 2,10:PRINT "en Pressan
t la touche desiree."
1860 LOCATE 2,12:PRINT "Les caract
eres definis Peuvent alors"
1870 LOCATE 2,14:PRINT "etre affec
tes ou sauvegardes sur"
1880 LOCATE 2,16:PRINT "cassette,d
ans un fichier choisi."
1890 PEN 1:LOCATE 12,21:PRINT "x x
option x x x"
1900 LOCATE 3,23:PRINT "dessin (d)
ou chargement fichier (c)";
1910 rep=INKEY$
1920 IF rep="d" THEN RETURN
1930 IF rep="c" THEN ch=1:RETURN
1940 GOTO 1900
2030 IF ch=1 GOTO 2330
2040 MODE 1:PEN 1:LOCATE 14,2:PRN
T "SAUVEGARDE"
2050 IF sym=0 GOTO 2280
2060 PEN 3:LOCATE 5,4:PRINT "Liste
des caracteres redefinis"
2070 LOCATE 1,7
2080 FOR e=1 TO sym
2090 PEN 1:PRINT USING "###";enr(e
1);PRINT " ";
2100 NEXT e
2110 LOCATE 8,19:PEN 1:PRINT"sauve
garde cassette (o/n):rep5=INKEY$
2120 IF rep5="o" GOTO 2180
2130 IF rep5="n" GOTO 2150
2140 GOTO 2110
2150 LOCATE 7,21:PRINT "x x caract
eres affectes x x"
2160 FOR e=1 TO sym GOSUB 2300:HEX
T e
2170 GOTO 2490
2180 LOCATE 2,21:INPUT "nom du fic
hier (<16 c)";rec
```

```
2190 rec="!"+rec:lo=LEN(rec):IF lo
>16 GOTO 2180
2200 LOCATE 3,23:PRINT "presser ER
EC] & [PLAY] puis [ENTER]"
2210 IF INKEY(18)=0 GOTO 2220 ELSE
2210
2220 LOCATE 1,23:PRINT CHR$(20):OP
ENOUT rec
2230 FOR e=1 TO sym
2240 FOR c=1 TO 9:PRINT#9,enr(e,c)
:NEXT c
2250 NEXT e
2260 CLOSEOUT
2270 LOCATE 2,23:PRINT "fichier "
;RIGHT$(rec,lo-1);" sauvegarde"
GOTO 2490
2280 LOCATE 7,8:PEN 3:PRINT "Pas d
e caracteres redefinis"
2290 LOCATE 14,15:PEN 1:PRINT "A B
IENTOT !!!";GOTO 2490
2300 SYMBOL enr(e,1),enr(e,2),enr(
e,3),enr(e,4),enr(e,5),enr(e,6),en
r(e,7),enr(e,8),enr(e,9)
2310 RETURN
2330 CLS:LOCATE 15,1:PRINT CHR$(15
0);STRING$(7,CHR$(154));CHR$(156)
2340 LOCATE 15,2:PRINT CHR$(149);"
RUNES ";CHR$(149)
2350 LOCATE 15,3:PRINT CHR$(147);S
TRING$(7,CHR$(154));CHR$(153)
2360 LOCATE 15,5:PRINT "CHARGEMENT"
"
2370 LOCATE 2,7:INPUT "nom du fich
ier (<16 c)";rec
2380 rec="!"+rec:lo=LEN(rec):IF lo
>16 GOTO 2370
2390 LOCATE 7,9:PRINT "Presser EPL
AY] puis [ENTER]"
2400 IF INKEY(18)=0 GOTO 2410 ELSE
GOTO 2400
2410 LOCATE 1,7:PRINT CHR$(20):OPE
NIN rec
2420 LOCATE 4,21:PRINT "fichier "
;RIGHT$(rec,lo-1);" recharge"
2430 LOCATE 7,23:PRINT "x x caract
eres affectes x x"
2440 LOCATE 10,25:PEN 1:PRINT "pre
sser [ENTER] ==>FIN":LOCATE 3,8
2450 WHILE EOF<-1
2460 FOR c=1 TO 9:INPUT#9,enr(e,c)
:NEXT c:GOSUB 2300
2470 PEN 1:PRINT CHR$(enr(e,1));"
";:MEND
2480 CLOSEIN:RETURN
2490 LOCATE 10,25:PEN 1:PRINT "pre
sser [ENTER] ==>FIN" RETURN
```


SUPER PUZZLE

DÉPÊCHEZ-VOUS!
Y A DES COURANTS
D'AIR!

HECTOR



Prenez grand plaisir à reconstituer ce magnifique puzzle, il ravira vos mirettes.

Chantal GUILLOT

Mode d'emploi :
les indications nécessaires sont dans le programme.

A suivre :
En raison de la longueur
inhabituelle du listing,
nous passerons ce pro-
gramme en deux fois.



```

2 * PUZZLE COUCHER SOLEIL
5 *****
6 *
7 * PUZZLE
8 *
10 * 01/1985
11 *****
20 wipe
30 gosub4200
40 gosub4000
50 F=0:T1=0:restore5010
60 dimV(3,12),CH(105),T(110)
100 poke&FF10,1:color0,6,3,1
120 X=20:Y=200
130 gosub150
140 goto200
150 * *** GRILLE ***
152 plot20,200,100,160,0
154 for I=0to8:line20+12*I,200,20+12*I,44,3:next
155 for I=0to13:line20,200-12*I,114,200-12*I,3:next
156 for I=0to30:line21+I*3,200,21+I*3,40,0:next
157 for I=0to51:line19,201-3*I,116,201-3*I,0:next
158 N=8:for I=1to13:output I,N,210-12*I,2:if I=9then N=
N-6
159 next
160 for I=1to8:outputchr$(64+I),12+12*I,210,2:next
165 return
200 * MENU
205 screen130,150,110,60
210 color0,0,3,1:plot120,90,110,84,1:plot122,88,106
,80,0:plot27,40,80,35,1:plot28,39,78,33,3
212 line27,30,106,30,1
213 for I=1to4:line27+16*I,30,27+16*I,6,1:next
214 plot142,210,80,40,1:plot143,209,78,38,0
215 line177,210,177,170,1
216 color0,6,3,1
220 output"* MENU *",148,85,2
230 output"TIRAGE 1",124,66,1
232 output"POSE PUZZLE 2",124,56,1
234 output"POSE RESERVE 3",124,46,1
236 output"REPRISE PUZZLE 4",124,36,1
238 output"REPRISE RESERVE 5",124,26,1
240 output"MODELE 6",124,16,1
250 output"RESERVE",48,38,2
255 for I=1to5:output I,15+16*I,14,2:next
260 output"PIECE",182,205,2:output"EN",190,195,2:ou
tput"MAIN",185,185,2
270 output"EFF P U Z Z L E EFF",50,230,1
275 cls:print"A VOUS DE JOUER"
280 tone97,300:tone131,150:tone110,150:tone97,300:t
one131,150:tone110,150:tone97,300:tone131,150:tone1
0,150:tone97,215
300 * =====OPTIION=====
310 OP$=instr$(1):OP=val(OP$):if OP<1or OP>6thengoto3
10
312 if MD=1thengosub150:MD=0:gosub1300
313 if V=1thengoto315
314 if T>104thengosub350
315 cls
320 on OP gosub3000,2000,2500,2200,2700,1000
330 tone85,100:tone85,140:goto310
350 for K=1to104:if T(K)=0thenK=104:next:return
360 next:goto500
400 print"PAS DE PIECE":return
500 *==== FIN =====
510 screen120,90,109,84:cls1
520 print" B R A V O "
530 output"VOUS AVEZ PLACE TOUT
ES LES PIECES",125,70,3
535 pause3:cls
540 output"AVEZ-VOUS VERIFIE SI L
E PUZZLE EST RECONSTITUE ?",125,85,3
545 output"O/N",185,30,0
550 A$=instr$(1):if A$="o"thencls:pen3:print" ALDRS
C'EST PARFAIT":print" HECTOR VOUS
FELICITE ":print:print" AU REVOIR":pause3:pen
2:end
552 if A$="n"thenV=1:cls0:goto200
554 goto550
1000 *== AFF MODELE ==
1001 if CH(Z)=150thenreturn
1002 restore5010
1004 MD=1:V=0
1010 X=20:Y=200
1030 T1=T1+1:if T1>104thenT1=0:return
1040 gosub1200
1050 X=X+12
1060 if X>110thenY=Y-12:X=20
1080 goto1030
1200 * ROUTINE AFF
1210 for I=0to2:for J=0to11
1220 readV(I,J)
1230 poke63936+int(X/4)+I-(Y+1-J)*64,V(I,J)
1240 next
1250 return
1300 * == REAFF PUZZLE ==
1320 for K=1to104
1330 if CH(K)>=1andCH(K)<=104thengosub1400
1340 next
1350 return
1400 restore5000+10*K
1410 Y=200-12*(int((CH(K)-1)/8))
1420 X=8+(CH(K)-8)*int((CH(K)-1)/8)*12
1430 gosub1200
1450 return
1500 * PLOT EFF TIRAGE
1502 plot153,199,18,18,2:plot154,198,16,16,3
1505 return
2000 * == POSE PUZZLE ==
2010 if CH(Z)<>150thengosub400:return
2040 gosub2050:goto2100
2050 cls:input"COORDONNEES":RP$
2055 if RP$=""thengoto2050
2060 A$=mid$(RP$,1,1):M=asc(A$)-64:if M<1or M>9thento
ne200,100:goto2050
2070 X=8+12*M
2080 B$=mid$(RP$,2):N=val(B$):if N<1or N>13thentone20
0,100:goto2050
2090 Y=212-N*12
2095 L=M+B*(N-1)

```

```

2097 return
2100 if T(L)<>0thencls:print"PLACE OCCUPEE":tone110,
80:tone148,100:pause.5:goto2040
2105 CH(Z)=L:T(L)=Z
2150 for I=0to2:for J=0to11:poke63936+int(X/4)+I-64*(
Y+1-J),V(I,J):next
2160 gosub1500:cls
2180 return
2200 * ==REPRISE PUZZLE====
2210 if CH(Z)=150thenprint"PIECE NON POSEE":return
2220 gosub2050
2230 if T(L)=0thengosub400:tone85,50:tone85,50:goto2
220
2240 plotX,Y,12,12,3:plotX+1,Y-1,11,11,0:for K=0to3
:plotX+3*K,Y,0:plotX,Y-3*K,3:next
2250 Z=T(L)
2260 CH(Z)=150:T(L)=0
2280 gosub3200:cls
2290 return
2500 * ==POSE RESERVE====
2510 if CH(Z)<>150thengosub400:return
2520 P=P+1:if P>5thenprint"PLUS DE PLACE":P=5:return
2521 input"QUELLE CASE":RP$:RP=val(RP$):if RP<1or RP>
5thencls:tone110,60:goto2521
2522 L=104+RP
2525 if T(L)<>0thenprint"CASE OCCUPEE":goto2521
2530 Y=28:X=12+16*RP
2540 restore5000+10*Z
2550 gosub1200
2560 CH(Z)=L
2570 T(L)=Z
2580 gosub1500:cls
2590 return
2700 * == REPRISE RESERVE ==
2720 if CH(Z)=150thenprint"PIECE NON POSEE":return
2725 if P=0thenprint"RESERVE VIDE":tone148,100:tone9
7,80:pause.5:return
2730 input"QUELLE CASE":RP$:RP=val(RP$):if RP<1or RP>
5thencls:goto2730
2735 L=104+RP
2750 if T(L)=0thencls:print"CASE VIDE":tone110,80:to
ne148,100:pause.5:goto2730
2770 Z=T(L)
2780 restore5000+Z*8
2790 Y=28:X=12+16*RP
2800 plotX,Y,12,12,3
2805 CH(Z)=150:T(L)=0:P=P-1
2810 gosub3200:cls
2830 return
3000 *==== TIRAGE =====
3002 if T>104thengoto3300
3005 if CH(Z)=150thenprint"PIECE NON POSEE":pause.5:
return
3030 T=T+1:if T=105thengoto3300
3050 Z=int(rnd(1,105))
3060 if CH(Z)<>0thengoto3050
3080 CH(Z)=150
3100 gosub3200
3110 return
3200 * AFF PIECE TIREE
3210 gosub1500
3220 R=5000+10*Z:restoreR
3230 X=156:Y=196
3240 gosub1200
3250 return
3300 *==== FIN PARTIE
3310 print"PLUS DE PIECE":tone148,100:tone110,100:t
one85,100:tone71,100:tone148,200
3320 return
3500 color6,6,6,6
3510 plot15,220,215,210,2:plot17,218,211,206,0:plot
19,216,207,202,1:plot21,214,203,198,0
3520 color6,1,0,3:screen23,210,195,190:return
3600 plot50,35,140,15,3
3610 output"Appuyez sur une touche",53,30,1
3620 A$=instr$(1)
3630 cls:return
4000 * == MODE D'EMPLOI
4010 wipe
4020 gosub3500
4030 output"* REGLE DU JEU *",70,210,3
4040 print:print:print"CE JEU VOUS PERMET DE RECONS
TI- TUER UN PUZZLE DE 104 PIECES SUR LA GRILLE DE
FINIE A L'ECRAN"
4050 print:print"LORSQUE VOUS AVEZ TIRE UNE PIECE (
1),VOUS DEVEZ CHOISIR OU VOUS LA POSEZ (2=PUZZLE OU
3=RESERVE)"
4060 print:print"ENSUITE VOUS INDIQUEREZ LES COORDO
NNEES (EX: A12) SUR LE PUZZLE OU LA CASE DE RESERVE (
ET RETURN)"
4061 gosub3600
4070 print:print:print"VOUS POUVEZ A TOUT INSTANT R
E PRENDRE UNE PIECE DU PUZZLE OU DE LA RESERVE (S
I VOUS N'EN AVEZ PAS D'AUTRE EN MAIN) POUR LA DE-FLAC
ER OU LA FLACER"
4080 print:print"VOUS POUVEZ CONSULTER LE MODELE AU
TANT DE FOIS QUE VOUS VOULEZ. DES QUE VOUS COMMANDEZ
UNE NOU- VELLE ACTION,LE MODELE S'EFFACE ET LE FUZZ
LE QUE VOUS AVEZ EN PARTIE RECONSTITUE SE REAFFICH
E"
4090 output"BON COURAGE ET ...",40,65,3:output"FATI
ENCE ",120,50,1
4091 gosub3600
4100 wipe:return
4200 * == PRESENTATION ==
4210 color6,1,0,3
4220 outputchr$(80),180,180,2:outputchr$(85),180,40
,2:outputchr$(90),120,150,2:outputchr$(90),50,60,2:o
utputchr$(76),100,50,2:outputchr$(69),30,200,2
4221 pause1:sound4,14
4225 X1,Y1,X2=180:Y2=40:X3=120:Y3=150:X4,Y5=50:Y4=6
0:X6=30:X5=100:Y6=200
4230 if X1=90andY1=110thengoto4240
4233 outputchr$(80),X1,Y1,0:X1=X1-2:if X1=90thenX1=9
0:Y1=Y1-2
4235 outputchr$(80),X1,Y1,2
4240 if X2=100andY2=110thengoto4250
4243 outputchr$(85),X2,Y2,0:X2=X2-2:if X2=100thenX2=
100:Y2=Y2+2
4245 outputchr$(85),X2,Y2,1

```

```

4250 if X3=110andY3=110thengoto4260
4253 outputchr$(90),X3,Y3,0:X3=X3-2:if X3=110thenX3=
110:Y3=Y3-2
4255 outputchr$(90),X3,Y3,3
4260 if X4=120andY4=110thengoto4270
4263 outputchr$(90),X4,Y4,0:X4=X4+2:if X4>120thenX4=
120:Y4=Y4+2
4265 outputchr$(90),X4,Y4,1
4270 if X5=130andY5=110thengoto4280
4273 outputchr$(76),X5,Y5,0:X5=X5+2:if X5>130thenX5=
130:Y5=Y5+2
4275 outputchr$(76),X5,Y5,3
4280 if X6=140andY6=110thengoto4290
4283 outputchr$(69),X6,Y6,0:X6=X6+2:if X6>140thenX6=
140:Y6=Y6-2
4285 outputchr$(69),X6,Y6,2
4289 goto4230
4290 sound0,4096
4291 P=4:C=1
4292 for X=1to230stepP:Y=X:lineX,0,230,Y,C:next:for Y
=1to230stepP:X=240-Y:line230,Y,X,230,C:next
4293 for X=230to1step-P:Y=X:lineX,230,0,Y,C:next:for
Y=230to1step-P:X=240-Y:line0,Y,X,0,C:next
4294 P=P+5:C=C+1:if P>10thengoto4300:elsegoto4292
4300 plot80,175,77,20,3:output"M. T. MOUTON",85,170,
1:output"vous propose",82,140,1
4320 tone110,200:tone131,500:tone131,167:tone124,17
7:tone110,200:tone63,698:tone63,698:tone80,550:pause
.15
4321 tone110,200:tone131,504:tone131,167:tone124,17
7:tone131,167:tone110,400:tone110,400:tone124,354
4330 return
5000 *== DONNEES POKE ==
5010 data252,255,175,15,15,15,15,15,175,175,175,15,
255,255,42,0,0,0,0,0,0,42,170,170,255,255,0,0,0,0,0,
0,0,168,170,170
5020 data255,255,0,0,0,0,0,0,0,2,10,170,168,255,255,1
70,0,0,0,0,0,0,0,10,170,255,255,2,10,8,0,0,0,0,8,8,1
0
5030 data255,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,0,0,0,
0,128,128,0,2,2,168,255,255,0,0,168,138,10,10,0,32,1
60,170
5040 data255,255,160,160,160,170,0,0,0,0,10,2,255,255
,2,10,10,42,160,0,0,0,0,0,0,255,255,0,0,0,0,0,0,0,0,
128
5050 data255,255,170,160,160,0,32,32,0,32,32,170,25
5,255,42,42,42,160,128,0,0,0,0,10,255,255,0,0,0,2,42
,0,0,0,0,0
5060 data255,255,128,0,0,0,0,0,0,0,128,0,255,255,17
0,160,128,128,0,0,0,136,170,42,255,255,170,170,170,1
70,168,168,168,170,42,32
5070 data255,255,10,2,2,2,2,130,170,2,0,0,255,255,1
28,0,0,0,128,170,128,128,128,255,255,2,0,0,0,10,10,
10,170,10,10,10
5080 data255,255,160,0,0,0,32,32,0,0,0,160,255,255,
170,40,8,0,40,0,0,0,136,170,42,255,255,170,170,170,1
70,168,168,168,170,42,32
5090 data15,15,15,15,15,15,143,143,47,15,15,10,0
,0,0,0,0,0,10,0,0,0,128,0,0,0,0,0,0,128,0,0,0
5100 data2,2,2,42,0,0,0,0,2,10,8,168,170,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,170,170,168,168,0,0,0,0,0
5110 data0,10,42,42,170,168,128,0,0,128,128,128,168
,32,0,0,2,2,10,168,168,170,170,2,170,168,0,0,0,0,2
,10,10,2,42
5120 data2,2,128,128,168,168,168,160,160,0,0,0,0,0,
0,0,42,42,170,170,170,42,42,170,160,0,0,0,0,0,10,1
0,0,0,2
5130 data170,40,40,8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,12
8,128,128,160,160,0,0,160,160,0,0,10,10,10,10,10,
42
5140 data0,0,42,42,42,168,168,168,40,0,0,0,0,0,0,0,
0,42,42,10,0,0,160,160,0,0,0,0,0,0,32,32,40,170
5150 data42,2,0,0,0,128,160,128,0,0,0,128,0,128,0,128,1
28,128,168,170,170,40,40,40,42,10,130,2,0,0,2,0,0,12
8,128,168,160
5160 data160,168,168,40,40,170,170,170,170,170,170,
170,10,10,0,0,0,130,2,2,42,42,42,170,234,234,232,232
,232,234,224,192,192,192,232,234
5170 data15,15,15,15,15,143,175,175,175,175,175,175
,0,0,0,0,0,2,10,170,170,170,170,0,0,168,168,160,1
60,128,128,0,0,2,2
5180 data160,42,42,42,42,10,2,2,2,128,128,160,0,0,1
28,160,160,168,168,170,170,170,170,2,2,2,170,170,17
0,170,170,170,170,162
5190 data0,0,0,0,0,0,42,42,170,170,130,0,0,0,0,0,0,
0,0,160,170,10,2,0,168,160,128,168,168,168,170,170,1
70,170,160,128
5200 data2,2,2,2,10,10,10,10,10,170,170,170,170,168
,168,168,168,128,128,128,0,0,0,10,10,170,170,170,170
,170,170,170,170,168,168,128
5210 data0,128,160,170,170,170,170,170,170,170,170,
170
5211 data170,170,170,170,170,170,170,170,170,170,17
0,0,170
5212 data170,170,170,170,170,170,170,170,170,170,17
0,0,170
5220 data0,0,0,0,10,10,10,42,170,170,170,170,168,16
8,160,160,128,0,0,0,0,2,2,2,170,170,170,170,170,170,
168,40,40,32,0,0
5230 data128,170,170,170,170,10,10,0,0,0,0,128,42,1
0,10,0,0,0,0,0,160,160,170,160,160,160,128,128,0,2
,10,10,10,10,10
5240 data170,170,170,170,170,170,170,170,32,32,0,0,
170,170,170,170,170,170,0,0,0,160,128,234,234,23
4,234,234,234,234,234,224,224,224,224,234
5250 data47,15,47,175,15,15,15,15,15,15,15,15,160,1
28,0,2,2,2,10,0,0,0,0,0,2,10,10,42,32,160,160,168,16
8,168,168
5260 data160,160,128,128,0,0,2,2,2,10,10,170,10,1
0,10,10,42,40,168,160,160,128,160,160,160,160,128
,0,0,0,42,2,2,0
5270 data0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,160,160,0,0,0,0,0,0,16
0,160,160,168,170,170,128,128,128,0,0,0,0,0,10,42,17
0
5280 data170,170,170,160,160,160,128,128,128,160,17
0,10,10,10,10,170,170,170,170,170,170,170,170,170,1
28,128,0,0,0,2,2,10,10,10,42,42

```

A SUIVRE...



Vous êtes coincé dans un jeu d'aventure ? La curiosité et l'emploi de ce programme vous apporteront peut-être la solution.

Franck FUZIOL

Mode d'emploi :

Si vous possédez l'assembleur "BIG MAC", tapez le listing 1. Dans le cas contraire, tapez puis sauvegardez le listing 2 par BSAVE TRANSASCII, AS 4000, LS 183. Ce programme transforme le contenu de la mémoire en caractères ASCII et les affiche ainsi que les adresses correspondantes. Le principal intérêt d'un tel programme est de donner un coup de pouce aux passionnés de jeux d'aventure. Pour cela, il vous suffit de :

- 1-charger le jeu
 - 2-le bloquer par n'importe quel moyen (même un "pomme ouverte-contrôle-reset)
 - 3-charger TRANSASCII et le lancer.
- Après avoir chargé TRANSASCII, ne pas oublier d'initialiser l'((((par : POKE 1013,76 :POKE1014,0 :POKE1015,64 afin de le rendre entièrement contrôlable sous BASIC. La syntaxe est la suivante :
- ((((((, adresse début, adresse fin.
 - si l'((((est seul, il prendra en compte les dernières adresses fournies. Il est conseillé de mettre TRANSASCII assez haut en mémoire (\$ 4000 par exemple) pour éviter l'écrasement des jeux. Pour lancer le défilement, la barre d'espacement doit être appuyée puis relâchée (après un "(((((adresse début, adresse fin" puis "retour"). Pour stopper le défilement :
 - un court instant, appuyez sur ESPACE. le défilement s'arrête jusqu'au relâchement.
 - un long instant, appuyez sur une touche quelconque. Pour le relancer, appuyez sur ESPACE.
- Les caractères ← → ↑ ↓ sont remplacés par "?". Un "CTRL-C" arrête l'effet de l'((((, mais pas le programme dans lequel il est éventuellement contenu.

LES
AVENTURES
DE
JOSÉRIA
LA MOUCHE
COLLÉE AU
PAPIER
TUE-MOUCHES



UN ERRATUM, DES ERRATA

Une erreur s'est glissée dans l'erratum du programme Fast Boot Maker pour Apple. Voici la correction. Ne la tapez pas, elle est probablement truffée d'erreurs. Attendez l'erratum de l'erratum de l'erratum.

0390- (\$9C) 0390- D5 4C 06 03

```

1 *****
2 ;#
3 ;# TRANSASCII
4 ;#
5 ;#
6 ;# PAR F. FUZIOL
7 ;#
8 ;# APPLE II+, IIE OU IIC
9 ;#
10 *****
11
12
13 TXTPTR EPZ #BB
14 ;
15 CA.DE2 EPZ #CF
16 CA.DEL EPZ #D6
17 SAUV.Y EPZ #D7
18 CPTEUR EPZ #EB
19 ADH EPZ #EC
20 ADH EPZ #ED
21 DEB.B EPZ #EE
22 DEB.H EPZ #EF
23 RELAIS EPZ #F9
24 ADH.RE EPZ #FA
25 NOM.CA EPZ #FB
26 PART.B EPZ #FC
27 PART.H EPZ #FD
28 FIN.B EPZ #FE
29 FIN.H EPZ #FF
30 ;
31 ;
32 BUFFCL EQU #C0D
33 PRBYTE EQU #FDDA
34 COUT EQU #FDED
35 ;
36 ;
37 ;
38 ;! PROGRAMME PRINCIPAL !
39 ;
40 ;
41 ORG $4000
42 ;
43 ;!---TEST POUR & SANS ADRESSES!---
44 ;
45 LDY #000
46 LDA (TXTPTR),Y
47 CMP #000
48 BEQ RETBAS
49 CMP #3A
50 BEQ RETBAS
51 ;
52 ;!---CHARGEMENT CARACTERE DELIMITATEUR AD
R. DEBUT (C.A.D : *,*)!---
53 ;
54 LDX #2C
55 STX CA.DEL
56 STX CA.DE2
57 LDX #000
58 STX SAUV.Y
59 ;
60 ;!---ENVOI SOUSPROG TRANSFORMANT LES CARA
CTERES ADRESSE EN CHIFFRE HEX!---
61 ;
62 JSR SOUSPR
63 ;
64 ;!---SAUVEGARDE DES CARACTERES TRANSFORME
S EN HEX (ADR. DEBUT)--
65 ;
66 LDX PART.B
67 STX DEB.B
68 LDX PART.H
69 STX DEB.H
70 ;
71 ;!---CHARGEMENT CARACTERE DELIMITATEUR AD
R. FIN (C.A.D : RET. CHA , *,*)!---
72 ;
73 LDX #000
74 STX CA.DEL
75 LDX #3A
76 STX CA.DE2
77 INC SAUV.Y
78 ;
79 ;!---ENVOI SOUSPROG TRANSFORMANT LES CARA
CTERES ADRESSE EN CHIFFRE HEX!---
80 ;
81 JSR SOUSPR
82 ;
83 ;!---SAUVEGARDE DES CARACTERES TRANSFOR
MES EN HEX (ADR. FIN)--
84 ;
85 LDX PART.B
86 STX FIN.B
87 LDX PART.H
88 STX FIN.H
89 ;
90 ;!---ENVOI SOUSPROG TRANSFORMATION ASCII
--

```

```

91 ;
92 RETBAS JSR SUPRA
93 ;
94 ;!---PASSAGE INSTRUCTION BASIC SUIVANTE
ET RETOUR BASIC!---
95 ;
96 LDY #000
97 TOURNE LDA (TXTPTR),Y
98 CMP #000
99 BEQ RETOUR
100 CMP #3A
101 BEQ RETOUR
102 INC TXTPTR
103 LDX TXTPTR
104 CPX #000
105 BEQ INCPRO
106 JMP TOURNE
107 INCPRO INC TXTPTR+1
108 JMP TOURNE
109 RETOUR RTS
110 ;
111 ;
112 ;! SOUSPROG LECTURE ADRESSES !
113 ;
114 ;
115 ;
116 ;!---INITIALISATION!---
117 ;
118 SOUSPR LDX #000
119 STX CPTEUR
120 STX NOM.CA
121 STX PART.B
122 STX PART.H
123 STX RELAIS
124 LDY SAUV.Y
125 DEY
126 ;
127 ;!---TEST SI RENCONTRE AVEC UN CAR. DELI
MITATEUR!---
128 ;
129 RECHCA INY
130 LDA (TXTPTR),Y
131 CMP CA.DEL
132 BEQ NOCATR
133 CMP CA.DE2
134 BEQ NOCATR
135 ;
136 ;!---TEST SI SYNTAX ERROR ET COMPTAGE DU
NOMBRE DE CAR. DES ADRESSES!---
137 ;
138 CMP #30
139 BCS PASSYN
140 PLA
141 PLA
142 RTS
143 PASSYN CMP #3A
144 BCC CAROK
145 CMP #41
146 BCS PASSY2
147 PLA
148 PLA
149 RTS
150 PASSY2 CMP #47
151 BCC CAROK
152 PLA
153 PLA
154 RTS
155 CAROK INX
156 JMP RECHCA
157 ;
158 ;!---RAJOUT DE 0 DEVANT LES ADRESSES < A
4 CAR.--
159 ;
160 NOCATR STY SAUV.Y
161 STX NOM.CA
162 LDX #04
163 STX CPTEUR
164 BOUCL1 DEY
165 LDA (TXTPTR),Y
166 LDX NOM.CA
167 CPX #000
168 BNE SAUT1
169 LDA #30
170 ;
171 ;!---TRANSFORMATION DES CAR. EN CHIFFRE
HEX!---
172 ;
173 SAUT1 CMP #3A
174 BCS SAUT2
175 SEC
176 SBC #30
177 JMP SAUT3
178 SAUT2 SEC
179 ;
180 ;!---PLACEMENT DU CHIFFRE OBTENU A SA PL
ACE (C.A.D : UNITE, CENT. ETC.)!---
181 ;

```

```

182 SBC #37
183 SAUT3 STA RELAIS
184 LDX CPTEUR
185 CPX #3
186 BCS OPPABA
187 CPX #01
188 BCS OPPABA
189 OPPABA CLC
190 CPX #04
191 BEQ OPBAUN
192 LDA PART.B
193 LDX #000
194 ADC1 ADC RELAIS
195 INX
196 CPX #10
197 BNE ADC1
198 STA PART.B
199 JMP SUITRA
200 OPBAUN CLC
201 LDA PART.B
202 ADC RELAIS
203 STA PART.B
204 JMP SUITRA
205 OPPABA CLC
206 CPX #02
207 BEQ OPBAUN
208 LDA PART.H
209 LDX #000
210 ADC2 ADC RELAIS
211 INX
212 CPX #10
213 BNE ADC2
214 STA PART.H
215 JMP SUITRA
216 OPBAUN CLC
217 LDA PART.H
218 ADC RELAIS
219 STA PART.H
220 ;
221 ;!---TEST POUR SAVOIR SI FINI!---
222 ;
223 SUITRA LDX NOM.CA
224 CPX #000
225 BEQ SAUT4
226 DEC NOM.CA
227 SAUT4 DEC CPTEUR
228 LDX CPTEUR
229 CPX #000
230 BEQ FIN
231 JMP BOUCL1
232 FIN RTS
233 ;
234 ;
235 ;! SOUSPROG TRANSFORMATION ASCII !
236 ;
237 ;
238 ;
239 ;!---SAUVEGARDE ADRESSE DEBUT!---
240 ;
241 SUPRA LDA DEB.B
242 STA ADH
243 LDA DEB.H
244 STA ADH
245 JMP AFFICH
246 ;
247 ;!---MISE A JOUR DES ADRESSES!---
248 ;
249 TESTAD INC ADH
250 LDX ADH
251 CPX #000
252 BNE NOINC
253 INC ADH
254 NOINC STX ADH.RE
255 ;
256 ;!---TEST AFFICHAGE ADRESSE!---
257 ;
258 LDY #000
259 TOUR LDX ADH.RE
260 CPX #000
261 BEQ AFFICH
262 TXA
263 SEC
264 SBC #20
265 STA ADH.RE
266 INY
267 CPY #08
268 BNE TOUR
269 JMP BOUCL1
270 ;
271 ;!---AFFICHAGE ADRESSE!---
272 ;
273 AFFICH LDA #141
274 JSR COUT
275 LDA ADH
276 JSR PRBYTE
277 LDA ADH
278 JSR PRBYTE

```

```

279 LDX #000
280 LDA #160
281 IMPESP JSR COUT
282 INX
283 CPX #02
284 BNE IMPESP
285 ;
286 ;!---CHARGEMENT DE A ET ENVOI A COUT!---
287 ;
288 BOUCL1 LDY #000
289 LDA (ADH),Y
290 CMP #160
291 BCS ECR
292 CMP #128
293 BCC ECR
294 LDA #8F
295 JSR COUT
296 ;
297 ;!---TEST CLAVIER!---
298 ;
299 RETARD LDX BUFFCL
300 CPX #03
301 BEQ FIN2
302 CPX #20
303 BNE RETARD
304 ;
305 ;!---TEST POUR FIN OU PAS!---
306 ;
307 LDX ADH
308 CPX FIN.B
309 BEQ ETUPRO
310 JMP TESTAD
311 ETUPRO LDX ADH
312 CPX FIN.H
313 BEQ FIN2
314 ;
315 ;!---RETOUR PROGRAMME PRINCIPAL!---
316 ;
317 JMP TESTAD
318 FIN2 LDA #141
319 JSR COUT
320 RTS
321 END
!PRE0
SCALL-151
*4000.4183
4000-A0 00 B1 B8 C9 00 F0 2E 4000-(#8E)
4008-C9 3A F0 2A A2 2C 86 D6 4008-(#F7)
4010-B6 CF A2 00 B6 D7 20 56 4010-(#CC)
4018-40 A6 F6 84 EE A6 F0 86 4018-(#AF)
4020-EF A2 00 B6 D6 A2 3A 86 4020-(#03)
4028-FC E6 D7 20 56 40 A6 FC 4028-(#92)
4030-B6 FE A6 FD B6 FF 20 08 4030-(#72)
4038-41 A0 00 B1 B8 C9 00 F0 4038-(#D1)
4040-14 C9 3A F0 10 E6 B8 A6 4040-(#FF)
4048-B8 E0 00 F0 03 4C 38 40 4048-(#9C)
4050-E6 B9 4C 38 40 40 A2 00 4050-(#AA)
4058-B6 EB 84 F8 B6 FC 84 F0 4058-(#11)
4060-B6 F9 A4 D7 B8 C8 B1 B8 4060-(#45)
4068-C5 D6 F0 21 C5 CF F0 1D 4068-(#25)
4070-C9 30 B0 03 68 60 C9 4070-(#E3)
4078-3A 90 0E C9 41 B0 03 68 4078-(#F7)
4080-68 60 C9 47 90 03 68 68 4080-(#15)
4088-60 E8 4C 45 40 84 D7 84 4088-(#34)
4090-FB A2 04 84 EB 88 B1 B8 4090-(#B1)
4098-A6 FB E0 00 00 02 A9 30 4098-(#F6)
40A0-C9 3A B0 04 38 E9 30 4C 40A0-(#EB)
40A8-AD 40 38 E9 37 85 F9 A6 40A8-(#D1)
40B0-EB E0 03 80 04 E0 01 B0 40B0-(#ED)
40B8-1F 18 E0 04 F0 10 A5 FC 40B8-(#5A)
40C0-A2 00 65 F9 E8 E0 10 D0 40C0-(#F6)
40C8-F9 85 FC 4C F4 40 18 A5 40C8-(#C5)
40D0-FC 65 F9 85 FC 4C F4 40 40D0-(#E1)
40D8-18 E0 02 F0 10 A5 FD A2 40D8-(#E0)
40E0-00 65 F9 E8 E0 10 D0 F9 40E0-(#AD)
40E8-85 FD 4C F4 40 18 A5 FD 40E8-(#C0)
40F0-45 F9 85 FD A6 FB E0 00 40F0-(#59)
40F8-F0 02 CA FB C6 EB A6 EB 40F8-(#AF)
4100-E0 00 F0 03 4C 95 40 60 4100-(#EA)
4108-A5 EE 85 EC A5 EF 85 ED 4108-(#00)
4110-4C 35 41 E6 EC A6 EC E0 4110-(#98)
4118-00 D0 02 E6 ED B6 FA A0 4118-(#05)
4120-00 A6 FA E0 00 F0 0E BA 4120-(#C8)
4128-38 E9 20 85 FA C8 C0 08 4128-(#8E)
4130-00 EF 4C 50 41 A9 80 20 4130-(#66)
4138-ED FD A5 ED 20 DA FD A5 4138-(#FA)
4140-EC 20 DA FD A2 00 A9 A0 4140-(#40)
4148-20 ED FD E8 E0 02 D0 F8 4148-(#12)
4150-A0 00 B1 EC C9 A0 B0 06 4150-(#22)
4158-C9 80 90 02 A9 BF 20 ED 4158-(#00)
4160-FD AE 10 C0 E0 03 F0 16 4160-(#86)
4168-E0 20 D0 F5 A6 EC E4 FE 4168-(#85)
4170-F0 03 4C 13 41 A6 ED E4 4170-(#42)
4178-FF F0 03 4C 13 41 A9 80 4178-(#36)
4180-20 ED FD 60 4180-(#50)
*4000.4183

```

SAGA D'ERE INFORMATIQUE

POUR ORIC 1 ET ATMOS

Huit mégariens que nous vo- guons au travers des galaxies. Huit mégariens que je reste immobile et glacé dans ce cer- cueil cryogénique. Huit mégari- ens que je maudis ces inge- nieurs qui m'affirment que conscience et froid ne peuvent coexister. Huit mégariens que j'attends cet instant, ce léger sifflement qui m'annonce qu'enfin je pourrai vivre et puis mourir, comme un homme et non plus rester glaçon, attend- ant d'être jeté en pâture à un verre de whisky géant. Huit mégariens... Quel que soit cette durée, que peut-elle si- gnifier pour le ridicule cerveau humain ? Comme si nous étions capables d'appréhender des échelles aussi vastes que le mégarien. Autant essayer de mémoriser les quatre coordon- nées de chaque étoile de l'univers connu et de les réciter à l'endroit puis à l'envers.

Que peut-il bien se passer pour qu'Ordial 25 décide de but en blanc de me décongè- ler ? A moins qu'il ne l'ait pas choisi, que j'aie enfin réussi à développer mes facultés kyné- sésiques au-delà de mes es- poirs les plus fous. Mais non, huit mégariens n'arrangent pas la santé mentale d'un observa- teur qualifié de troisième degré. L'exploration doit conti- nuer, même si la planète mère et tous ses habitants ont dispa- ru. La vocation de l'observa- teur, le serment de l'observa- teur, l'idéal de l'observateur... Mots vides de sens et pourtant omniprésents à l'instant où la vie animale va recouvrer ses droits. Un système stellaire inconnu droit devant, décélération a

vingt huit G. le boulot commence vraiment pour moi. Le cocon anti-G me relâche petit à petit et du coin de l'oeil je déchiffre les colonnes de renseignements qui défilent sur les écrans. La tension qui m'habitait en phase d'approche me quitte tel les rats fuyant le navire en train de sombrer. A tort d'ailleurs : les gars du coin ne semblent pas commodes outre mesure et me semblent de me rendre. Bataille ou diplo- matie, voilà de quoi extrapo- ler avant de prendre une déci- sion par trop hâtive...



De ce logiciel, on ne pourra manquer de souligner son manque d'attrait a priori, mais l'oricien courageux voudra aller y voir, et c'est là qu'il sera en danger ! Des heures de pro- menades dans des quadrants désertiques ou des rencontres peu amicales à résoudre calmement ou violemment, voilà de quoi vous river à votre micro durant quelques mois ! Et en plus vous êtes sensé aider des vaisseaux en de- tresse, c'est à dire ne pas bou- siller le vôtre au cours de combats stériles. Bref, à prati- quer d'urgence en long en large et en profondeur, a grands coups d'années-lu- mière.

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS : Jobard, Tramolo et Pépé Louis se sont évadés de Cuba sur un petit bateau de huit mètres, et ils doivent rejoindre les Bahamas. Mais en descendant à fond de cale, ils s'aperçoivent que l'abbé Desco- chons les a trahis ! En effet, les micro-ordinateurs prototypes de Jobard et Tramolo ont été volés. Pire encore, le bateau prend l'eau...

15ème EPISODE : UN TY- PHON LES PETITES MARION- NETTES !

Se trouver en pleine nuit, en pleine mer dans un bateau plein d'eau est une situation pleine d'imprévu mais qui dépasse la mesure. Jack Tramolo, son senti- ment de colère passé, sort un vieux cigare de sa poche et l'al- lume. - Pas de panique, Pépé Louis. Ce n'est qu'un feuilletton et je parierais mes dents du bonheur contre une prothèse en porce- laine que nous allons nous en sortir. Je ne demanderais qu'à le croire mais j'ai toujours eu le mal de mer et comme c'est moi qui tient le carnet de bord de cette aventure, je ne suis plus trop sûr de mes réflexes. Une porte claque brusquement et Jobard dévale les huit mar- ches de l'escalier qui n'en compte que six, c'est vous dire s'il va vite. L'air du large l'a dé- grisé, ce qui est une façon de parler car sa mine est plutôt sombre pour ne pas dire vache- ment inquiète. - Quelqu'un a saboté le gouver- nail ! Le bateau ne répond plus. Cette fois c'est le bouquet. - Mes enfants, je vous vois mal partis, et j'ai une petite envie de gerber qui joue du piston dans mes intestins. Le bateau coule, nous n'avons plus de gouver- nail, pas de radio, pas de carte et rien pour écoper. Tramolo avale une énorme bouf-

fée de fumée et la rejette par les naseaux. On dirait un taureau avant l'estocade. Il est fier et do- minateur. - Aucun problème, s'écrie-t-il ! J'ai confiance et je suis certain que nous allons trouver une so- lution. Puis il s'effondre en pleurant comme une madeleine et sort un hochet de sa poche en criant "mother, mother, don't let your little boy !". La scène est poignante, pour ne pas dire émouvante encore qu'un peu bouleversante : imagi- nez cet homme riche, puissant, adulé, craint, respecté et chauve sanglotant comme un môme dans la cale d'un navire en per- dition. Touché par la grâce, Jobard sort un mouchoir trempé de sa poche et vient essuyer les lar- mes de son camarade. - Don't cry baby Jack. We're gonna work it out ! C'est incroyable de voir à quel point les individus peuvent per- dre leur self-control dans les si- tuations dramatiques. Tiens, depuis deux épisodes Tramolo et Jobard ont tendance à parler anglais. N'V'Z inquiétez pas. La tension nerveuse provoque des relâchements dans le comporte- ment, mais pépé Louis est là pour redresser la barre. Donc, je remonte sur le pont et j'ajuste. La mer est étrangement calme. C'est à peine si l'on en- tend le doux feulement des bancs de sardines contre la coque. Le ciel est Waterman. L'air est pesant. Si j'étais à votre place, j'ouvrirais la fenêtre pour aérer : on sent comme un ma- laise qui se prépare. La nostalgie empoigne mon cœur de vieux parisien. Quand revrai-je enfin de mon ving- tième arrondissement fumer les antennes sur les toits ? Sur quel comptoir lointain pourrais-je faire trébucher cent sous ? Dans quelle galère me suis-je donc embarqué alors que la rési- dence pour personnes âgées de

Ménilmontant me tendait les bras ? Bon. Faut pas se laisser aller à la nostalgie. Quelque part dans le Monde, on nous attend et c'est pas le moment de flancher. Pas question de terminer comme des boat-people de l'in- formatique. Pépé Louis coule mais ne se rend pas. Notre bateau prend sérieuse- ment de la gîte, et je vois réappa- raître mes deux compagnons d'infortune. (C'est beau. On di- rait du Zola). - La cale est pleine ! C'est foutu ! Nous allons démâter ! - Il n'y a aucune bouée et pas de gilet de sauvetage, panique Steve. Et brusquement, c'est la tem- pête : brutale, inattendue, sau- vage. Les 33èmes rugissants. La foudre céleste. Le typhon de l'enfer. Ceux qui ont déjà navi- gué savent à quel point ça vous tombe dessus rapidement : vous êtes en train de vous faire bron- zer tranquillement, vous vous baissez pour renouer un lacet de votre basquette, et quand vous relevez la tête, toc, ça y est, vous êtes en plein dans l'oeil du cyclone.



Suite page 16

AMSTRAD	Runes
J. CATTELAINE	Page 22
APPLE	Transascii
F. FUZIO	Page 27
CANON	Docteur Jones
S. BAUDET	Page 5
COMMODORE 64	L'ane jaune
C. BAINNEE	Page 24
EXL 100	Atlant Eat
JL et F. FARGES	Page 7
FX 702 P	Opération Pupineskof
F. LEMARCHAND	Page 7
HECTOR	Super puzzle
C. GUILLOT	Page 25
MSX	X
C. MECARY	Page 4
ORIC	Sprity
P. MINVIELLE	Page 6
PC 1500	PC Music et éditeur
J. MARTINON	Page 21
SPECTRUM	Princesse
M. RICHARD	Page 23
TI 99 (bs)	Fantomes
M. GRISLIN	Page 8
TI 99 (be)	Jumpman
C. GODEREUX	Page 26
TO7 70	Strip
P. CAMBIB	Page 2
VIC 20	Labyboule
PH. BERSANI	Page 3
ZX 81	ZX Météor Mission
J. PASCHEL	Page 22



Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef:
 Gérard CECCALDI
Directeur Technique:
 Benoîte PICAUD
Rédaction:
 Michel DESANGLES
 Michaël THEVENET
Secrétaire:
 Martine CHEVALIER
Dessins:
 CARALI
Editeur:
 SHIFT Editions 27, rue du
 Général Foy 75008 Paris
Distribution NMPP
 Publicité au journal
 Commission paritaire 66489
 RC 83 B 6621
Imprimerie:
 DULAC et JARDIN S.A
 Evreux

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

- Micro-ordinateur TI 99/4A Pal 1100 F
- Modulateur Secam France 500 F
- Modulateur Péritel 500 F
- Câble liaison magnéto cassettes 95 F
- Magnéto cassettes Texas Instruments 595 F
- Magnéto cassettes Lansay / Compteur et câble 370 F
- Imprimante Seikosha GP 50 A 1350 F
- Imprimante Seikosha GP 500 2500 F
- Imprimante Epson RX80 friction/traction 4150 F
- Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire 2390 F
- Interface parallèle extérieure pour TI 99 1090 F
- Interface série extérieure pour Brother pour TI 99 1090 F
- Manette de jeux Super Joy à ventouse avec interface spéciale supportant 2 manettes (mai) 195 F
- Manette Quick Shot II à ventouse Tir bloqué avec adaptateur pour 2 manettes (mai) 230 F
- Manette de jeux Texas USA, la paire 250 F

PROGRAMMATION

- Extended Basic manuel français 800 F
- Super extended basic graph manuel français 1200 F
- Extension mémoire 32K extérieure 1340 F
- TI Logo n° 2 en français livrable avril (Module) 895 F
- Mini mémoire livrable avril (Module) 895 F

K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU

- Lunar Lander 95 F
- Lunar Jumper 120 F
- Solar system 120 F
- Sum Games 120 F
- K7 Lunar Lander 2 + 2 K7 l'ensemble 260 F

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99

- N° 3 rubis sacré Basic étendu 95 F
- N° 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu 120 F
- N° 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu 150 F

MODULES TEXAS ORGANISATION

- Gestion de fichiers 260 F
- Gestion de rapports 375 F
- Gestion privée 360 F

MODULES FUNWARE POUR TI 99/4

- Rabbit Rail ; Driving Demon ; St nick ; Ambulance L'ensemble : 400 F

MODULES ROMOX POUR TI 99

- Princess and frog 120 F
- Anteater 120 F
- Rotor raiders 100 F
- Hen pecked 100 F

MODULES EDUCATION

- Addition/Substraction n° 1 ou 2 147 F
- Addition Cannon 147 F
- Mission moins 147 F
- Division/Démolition 147 F
- Météor-Multiplication 147 F
- Multiplication 1 147 F
- Beginning Grammar 147 F
- Early Learning 250 F
- Nombre magic 147 F

A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible

T.I. logo N° 2 disponible

mini-mémoire disponible avril.

BASIC ETENDU MANUEL EN FRANÇAIS

MODULES LOISIRS

- Connect Four 147 F
- Jeux vidéo 2 147 F
- Jeux rétro 1 147 F
- The attack 147 F
- Jeux rétro 2 147 F
- Othello 206 F
- Invaders 206 F
- Munch Man 206 F
- Car works 147 F
- Chasse aux wimpis 147 F
- Soccer 250 F
- Video Chess 450 F
- Zero zap 147 F

MODULES JEUX

- Parsec 250 F
- Tunnel of doom 350 F
- Moonmine 250 F
- Adventure pirate 350 F
- Micro surgeon 250 F
- Munch mobile 350 F
- Popeye 400 F
- Buck rogers
- Retour du pirate 250 F
- Demon attack 250 F
- Mash 250 F
- Burger time 250 F
- Microsurgeon 250 F
- Hopper 250 F
- Hopper 250 F
- Star trek 250 F
- Treasure Island 250 F
- Jaw breaker

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

- Moon patrol 219 F
- Defender 219 F
- Jungle hunt 219 F
- Picnic Paranoia 250 F
- Pole Position 210 F
- Donkey kong 250 F
- Protector II 250 F
- Miss Pacman 250 F

LOT N° 1 INDISPENSABLE

- Module BASIC ETENDU manuel en français
- K7 Basic par soi-même
- K7 Lunar Lander 2
- K7 Introduction aux jeux sur TI 99 n° 1. 850 F

BON DE COMMANDE TARIFS MAI 1985

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Tél. : _____

Code Postal _____

Ville _____

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis. Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin. Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé express pour les logiciels : + 30 F. Se renseigner pour les colis au-dessus de 5 kg ainsi que pour les expéditions à l'étranger.

LA RÉGLE A CALCUL : 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
 Tél. : 325.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064 F / 1303 RAC.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
 Parking gratuit Maubert-Lagrange

MICRO-ÉCOLE MATRA.....MICRO-ÉCOLE MATRA.....

Mémoire 32 K + 2 guides
 PROMOTION ÉCOLE : 795 F

Caractéristiques techniques

- Microprocesseur 6803
- 32 Ko de mémoire :
- 16 Ko RAM dont 8 Ko utilisateur
- 16 Ko ROM comprenant le basic Microsoft avec éditeur, l'éditeur/assembleur Alice
- Affichage : 16 x 32, 25 x 40, 25 x 80 (lignes x colonnes)
- Définition graphique : 160 x 125, 320 x 250 (sous assembleur)
- Connectable sur tout téléviseur péritel (adaptateur antenne noir et blanc en option)
- Sortie imprimante
- Entrée-sortie pour lecteur/enregistreur de programmes
- Extension à 24 Ko RAM utilisateur, en option.

Contenu du coffret Alice

Guide Alice Découvrez Le Basic - Guide Alice d'instructions de l'éditeur assembleur - Alice version coffret - Lecteur/enregistreur de programmes Alice - Emplacement pour l'extension 16 Ko (non livrée avec le coffret) - 4 cassettes logicielles - Câble péritel et câble de raccordement au lecteur/enregistreur de programmes - Câble d'alimentation secteur.

PROMOTION ÉCOLE : 1595 F

Garantie 1 an - Nous demander la liste des logiciels, jeux et librairies.