



ATARI, C'EST REPARTI !

Changement de structure chez Atari France. Après des mois d'errances et de divagations, la structure est reprise en main et entièrement remodelée. Les ST deviennent abordables... et foutrement intéressants.

Ça fait un an qu'on entend parler du ST. Un an que Jack Tramiel, Mister Atari lui-même, fait de la corde raide au-dessus d'un conglomérat de financiers impatients et de concurrents sérieux. Un an pendant lequel on a successivement attendu la machine, puis des logiciels, puis un distributeur français à la hauteur. Depuis le mois de février, Tramiel a racheté Atari France S.A., qui devient du coup filiale à 100% d'Atari Corp (la maison-mère États-Unienne). A sa tête, il a placé l'un de ses meilleurs atouts : Elie Kénan, un vieil ami, à qui il avait déjà confié la distribution de Commodore en France lorsqu'il était président de cette société. Celui-ci, à peine arrivé, a décidé de tout recommencer à zéro. Soutenu par Tramiel, il attaque une deuxième fois le marché français avec des atouts non négligeables.

PREMIÈREMENT

Premièrement, les ventes de l'Atari 520 ST ont décollé vertigineusement aux États-Unis. Autant de ventes qu'Amiga dans la même période, alors que tout le monde le donnait perdant : peu d'articles dans la presse, ou alors mauvais, peu de soutien des distributeurs, pratiquement aucun des maisons de logiciels qui refusent de développer sur ST, arguant de la meilleure finition de l'Amiga. Mais le public, probablement alléché par le prix, se jette sur les 520. Il n'y a pas encore de softs, le Gem et le TOS (systèmes d'exploitation) ne sont pas en Rom, grévant l'utilisateur de 200 Ko de mémoire vive, mais qu'importe : 50.000 machines sont vendues dans le monde à la fin décembre. Alors commence un ballet bizarre. Aux USA, les réseaux télématiques sont bien plus développés qu'ici (malgré les efforts fondue-savoyardes de notre ministre de la communication) et des messages com-

mencent à s'échanger entre possesseurs d'Atari et possesseurs d'Amiga. Vitesse des processeurs respectifs, nombre de co-processeurs, accès au multitâche, facilité d'utilisation, comparaison point par point des systèmes d'exploitation : stupé-

genre de matériel et surtout complètement dépassées par la puissance des 16 bits. Malgré tout, les plus grosses s'accrochent et commencent même à sortir de bons produits. Le logiciel arrive. Ça devient intéressant...



faction, l'Atari est meilleur que l'Amiga sur tous les points sauf un, le co-processeur sonore. Les bruits circulent vite, et la machine se vend de mieux en mieux : Tramiel sort victorieux du premier piège.

DEUXIÈMEMENT

Electronic Arts retourne alors sa veste et annonce sa décision de développer sur ST. Broderbund le suit, puis finalement toutes les grandes boîtes d'édition américaines. Si ces logiciels n'existent pas encore, d'impressionnantes listes et des démos diverses commencent à déferler. En France, des dizaines de sociétés achètent le "kit de développement". Malheureusement, la plupart d'entre elles renoncent rapidement à travailler sur cette machine. Peu habituées à ce

TROISIÈMEMENT

Les nouveaux produits arrivent, les anciens baissent, les configurations changent, et on va faire le point, sans ça on s'en sortirait jamais. Le 130 XE, ce vieux 8 bits de 128 Ko de Ram, a pâti récemment d'un léger désagrément : on ne trouvait plus de lecteur de cassettes. Les connecteurs de cette machine étant un peu particuliers (c'est un euphémisme, que ceux qui ont déjà vu une prise plus bâtarde se lèvent, ils ont gagné - non, laissez tomber ce que je viens de dire, j'avais oublié les prises joysticks des Thomson), on ne peut pas brancher un autre magnéto, à moins d'aller troyer le fer à souder en tête-à-tête. La solution : le vendre avec un lecteur de disquettes. C'est maintenant chose faite

et pour 2990 balles, vous pouvez avoir le 130 XE et un drive 1050, en RVB, s'il vous plaît. Bon, la machine vise l'initiation, ce n'est ni la première ni la dernière sur le créneau, elle n'est ni meilleure ni pire qu'une autre, en deux mots : une bécane bateau. Notons cependant que si on lui ajoute un moniteur monochrome à 1000 balles, on obtient un 128 Ko avec drive et moniteur pour 3990 balles, soit 500 balles de moins que l'Amstrad 6128 dans la même configuration. Ah ? On commence à tendre les oreilles ?

QUATRIÈMEMENT

Vous vous rappelez du 520 ST ? Il n'existe plus. Du tout ? Du tout. A la place, le petit dernier, le 520 STF. F, ça veut dire Floppy, Français et des tas d'autres mots qui commencent par F mais qui n'ont aucun rapport avec la choucroute et dont je ne parlerai donc pas. Floppy parce que le lecteur de disquettes 3 pouces et demi (d'une capacité de 360 Ko formaté) est intégré, et français parce que cette configuration n'existe pour l'instant nulle part ailleurs. Il n'est plus vendu avec un moniteur, mais avec un câble RVB permettant de le brancher à n'importe quel téléviseur muni de la prise péritel. Ce qui fait baisser sensiblement le prix. Il est toujours livré avec le TOS, le logo et un basic (notez que je n'ai pas dit LE basic mais UN basic, ce qui laisse sous-entendre que des accords sont en cours entre Atari et d'autres boîtes pour la commercialisa-

tion d'un basic autre que celui qui est livré actuellement, j'étais pas censé le dire mais tant pis, le nouveau sera probablement présenté au Sicob). Le traitement de textes disparaît, ceux qui en veulent un devront l'acheter. Néochrome (l'utilitaire graphique) disparaît également, mais pas vraiment : il tombe dans le domaine public, ce qui

signifie que son usage et sa licence sont libres et que vous pouvez vous pointer chez votre revendeur la tête haute en lui demandant une copie du logiciel, qu'il vous fournira gracieusement (si toutefois ses muscles faciaux le lui permettent. J'en connais qui font la gueule quoi qu'il arrive).

Suite page 11

ACTIVISION ET LORICIELS SONT BIEN CONTENTS

L'un et l'autre viennent de signer un accord de partenariat technique réciproque. Pour fêter ça, ils ont convié la presse (dont nous, d'habitude on ne nous convie pas mais eux ont eu l'élégance d'accepter que nous vomissions partout sur les tapis) à une fastueuse réception à l'hôtel Georges V.



Après quelques mondanités d'usage dans l'antichambre, où nous apprîmes notamment que Laurant Weill (PDG de Loricels) et Geoffrey Mulligan (Vice-Président d'Activision) étaient vraiment très contents,

nous pénétrâmes dans l'immense salon qui nous était réservé. Là, après nous être assis, nous assistâmes à une suite de discours fort divertissants, notamment celui de Weill qui déclara que cet accord l'emplissait d'aise et celui de Mulligan qui exprima sa joie. Aux questions posées ensuite, il fut répondu que le bonheur était réciproque et que l'accord portait sur la distribution des produits de l'un dans le pays et dans la langue de l'autre, et réciproquement, ce qui n'allait pas sans les faire baigner dans un plaisir sans mélange.

Un peu plus tard, alors qu'une onde de joie pure traversait la salle, on nous souffla que les produits d'Activision seraient très probablement transposés sur Thomson d'ici le mois de juin. Y compris le prochain logiciel d'Activision, "Back to the future", d'après le film produit par Spielberg, ce qui a de quoi ravir les plus endurcis.

Lors d'une interview planante du vice-président d'Activision, nous apprîmes qu'il avait la ferme intention de rester parmi les cinq sociétés qui survivraient à la crise du logiciel. De son côté, le PDG de Loricels déclara avec bonhomie que c'était exactement ce qu'il voulait faire aussi, et que c'était pour ça qu'ils s'étaient associés, à leur plus grande joie réciproque. Ce fut une soirée sublime.

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 12

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 9,10,11

CINOCHÉ-TELOCHE pages 19,31.

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

DEULIGNEURS les fainéants sont page 12

MUSIQUE à écouter page 22

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 14

FORMATION À L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 29

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X-07 • CASIO FX 702-P •
COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 •
MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM •
TEXAS TI99/4A • THOMSON T07, T07/70, ET M05 •

JET ATTACK

Aux commandes de votre jet puissamment armé, prenez plaisir à détruire les installations ennemies protégées par une nuée d'hélicoptères.

Olivier PATOUILARD

QUAND T'AURAS FINI DE FAIRE LE ZOUAVE
AVEC TES PETITS COPAINS TU VIENDRAS
A TABLE! C'EST SERVI!



ORIC

LA NUIT PORTE LES
COUILLES AU SEC.



```
5 REM *****
6 REM *
7 REM *
8 REM * JET ATTACK *
9 REM *
10 REM * par *
11 REM *
12 REM * OLIVIER PATOUILARD *
13 REM *
14 REM * 1985 *
15 REM *
16 REM *
17 REM *****
18 REM
19 PLAYD,0,0,0:POKE#26A,10
20 FORI=#420T0#43D:POKEI,0:NEXT:FO
RI=#422T0#43ASTEP6:POKEI,2:NEXT
21 NMS="JET ATTACK":N1$=NMS:N2$=NM
S:N3$=NMS:N4$=NMS:N5$=NMS
22 POKE#413,8:POKE#406,1:POKE#41C,
224:POKE#415,5:POKE#A98A,96
23 FORI=#407T0#412:POKEI,48:NEXT:P
OKE#40F,50
24 FORI=#3880T0#38A7:POKEI,32:NEXT
25 GOSUB5800:GOSUB31:GOTO7200
26 REM
27 REM
28 REM INSTRUCTIONS
29 REM
30 REM
31 CLS:PAPERD:INKS
32 POKE#26A,10
33 IFPEEK(##FDD)=OTHENX=1ELSEX=0
34 PRINT
35 E$=CHR$(27)
40 PRINTE$*A "E$*J"E$*BJ
ET ATTACK"E$*H"E$* "
45 PRINTE$*J "E$*FJET A
TTACK"
50 PRINT
65 PRINT* Vous avez etes choisi p
armi les*
70 PRINT* meilleurs pilotes d'avi
ons pour*
75 PRINT* accomplir une mission t
res diffi-
80 PRINT* cile, en effet, votre m
ission est*
85 PRINT* de survoler une zone in
dustrielle*
90 PRINT* ennemie tres protegee.*

95 PRINT
100 PRINT* Vous devez bombarder l
es insta-
105 PRINT* llations qui passent e
n dessous*
110 PRINT* de votre avion et de
tuire*
115 PRINT* les helicopteres appar
aissant de-
120 PRINT* vant vous.*
125 PRINT
130 PRINT* Pour vous deplacer, ut
ilisez les*
135 PRINT* touche:'CTRL'et'SHIFT'
pour monter*
140 PRINT* et descendre,'.' et ',
pour droite*
145 PRINT* et gauche, '/' pour ti
rer.*
150 PRINT* Utilisez 'ESC' pour so
rtir du jeu*
151 PRINT
155 PRINT* En detruisant les cuve
s de fuel,*
160 PRINT* vous reapprovisionnez
vos reserves.*
161 IF F=1 THEN 200
162 REM
163 REM CHARGEMENT
164 REM DU PROGRAMME
165 REM
166 REM EN LANGUAGE
167 REM MACHINE
168 REM
169 REM
170 PLOTD+X,26,12:PLOT1+X,26,1:PLO
T2+X,26,"ATTENDEZ..." :F=1:RESTORE
171 IFX=1THENCALL#EE1AELSECALL#EDO
1
172 L1=445:D=#9800:T=#AABA
173 FORI=DTOTSTEP10
174 READA0$:A0=VAL("#"+A0$)
175 READA1$:A1=VAL("#"+A1$)
176 READA2$:A2=VAL("#"+A2$)
177 READA3$:A3=VAL("#"+A3$)
178 READA4$:A4=VAL("#"+A4$)
179 READA5$:A5=VAL("#"+A5$)
180 READA6$:A6=VAL("#"+A6$)
181 READA7$:A7=VAL("#"+A7$)
182 READA8$:A8=VAL("#"+A8$)
183 READA9$:A9=VAL("#"+A9$)
184 READSS$:SS=VAL("#"+SS$)
185 SC=A0+A1+A2+A3+A4+A5+A6+A7+A8+
A9:IFSC=SSTHEN190
186 IFX=1THENCALL#EDEDSECALL#ECC
7
187 CLS:SHOOT:PRINT:PRINT:PRINT:PR
INT" ERREUR A LA LIGNE ";L1:"..."
188 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" FAIRE
'EDIT ";L1:"', CORRIGER LA":PRINT
:PRINT" LIGNE, ET RELANCER LE ";
189 PRINT"PROGRAMME":PRINT:PRINT"
PAR 'RUN'.":PRINT:PRINT:END
190 POKEI,40
```

```
191 POKEI+1,A1
192 POKEI+2,A2
193 POKEI+3,A3
194 POKEI+4,A4
195 POKEI+5,A5
196 POKEI+6,A6
197 POKEI+7,A7
198 POKEI+8,A8
199 POKEI+9,A9:L1=L1+10:NEXT
200 GOSUB5500
201 IFX=1THENCALL#EDEDSECALL#ECC
7
202 PING
205 PLOTD+X,26,12:PLOT1+X,26,6:PLO
T2+X,26,"PRESSEZ UNE TOUCHE ..."
206 WAIT10
207 N=0
210 K$=KEY$
211 IFK$=""THENN=N+1ELSEGOTO215
212 IFN=1000THEN215
213 GOTO210
215 CLS:INK2
220 PLOT3+X,10,"VOULEZ-VOUS D'AUTR
ES INSTRUCTIONS ?"
225 WAIT10:N=0
230 K$=KEY$
233 IFK$=""THENN=N+1ELSEGOTO235
234 IFN=1000THEN250ELSEGOTO230
235 IFK$="O"THEN250
240 RETURN
241 REM
242 REM PARTIE 2 DES
243 REM INSTRUCTIONS
244 REM
245 REM
250 CLS:INK2
255 PRINT
260 E$=CHR$(27)
265 PRINTE$*A "E$*J"E$*BJ
JET ATTACK"E$*H"E$* "
270 PRINTE$*J "E$*FJET
ATTACK"
275 PLOT4+X,5,"VOICI VOTRE AVION :
":PLOT25+X,5,9:PLOT26+X,5,6
280 PLOT27+X,5,"! #X":PLOT28+X,5,
34:PLOT25+X,6,9:PLOT26+X,6,6
285 PLOT27+X,6,"&'()*"
290 PLOT4+X,8,"VOICI CE QUE VOUS D
EVEZ DETRUIRE:"
295 PLOT6+X,11,9:PLOT7+X,11,5:PLOT
8+X,11,"/012"
297 PLOT6+X,12,9:PLOT7+X,12,5
300 PLOT8+X,12,"3456"
302 PLOT18+X,12,8:PLOT25+X,12,"110
POINTS"
305 PLOT4+X,14,9:PLOT5+X,14,1:PLOT
6+X,14,"789:!"
307 PLOT12+X,14,3
310 PLOT15+X,14,"FGHBB":PLOT4+X,15
,9:PLOT5+X,15,1
312 PLOT6+X,15,"<=>?@"
315 PLOT12+X,15,3:PLOT15+X,15,"16J
KL":PLOT21+X,15,8
317 PLOT25+X,15,"80 POINTS"
320 PLOT4+X,16,9:PLOT5+X,16,1:PLOT
6+X,16,"ABCDE"
325 PLOT15+X,16,"MNOPQ":PLOT12+X,1
6,3
330 PLOT6+X,18,9:PLOT7+X,18,5:PLOT
8+X,18,"\|":PLOT12+X,18,8
335 PLOT25+X,18,"180 POINTS"
340 PLOT14+X,20,9:PLOT15+X,20,6:PL
OT16+X,20,"RST"
345 PLOT14+X,21,9:PLOT15+X,21,6:PL
OT16+X,21,"UVW":PLOT19+X,21,8
350 PLOT19+X,20,8:PLOT25+X,20,"200
POINTS"
352 PLOT25+X,21,"ET90 DE FUEL"
355 PLOT7+X,23,9:PLOT8+X,23,4:PLOT
9+X,23,"X"
360 PLOT6+X,24,9:PLOT7+X,24,5:PLOT
8+X,24,"YZE"
365 PLOT24+X,24,8:PLOT25+X,24,"190
POINTS"
370 PLOT3+X,26,9:PLOT4+X,26,"- .":
PLOT7+X,26,B
372 PLOT9+X,26,"210 POINTS"
375 PLOT19+X,26,12:PLOT20+X,26,"PR
ESSEZ UNE TOUCHE"
380 N=0
385 K$=KEY$
390 IFK$=""THENN=N+1ELSERETURN
392 IFN=1000THENRETURN
395 GOTO385
400 REM
405 REM DATAS DU PROGRAMME
410 REM
415 REM EN
420 REM
425 REM LANGUAGE MACHINE
430 REM
435 REM
445 DATA 10,18,1C,1E,1F,1F,3F,0F,0
0,00,0EE
455 DATA 03,04,3E,3F,3F,3C,00,3E,0
9,10,156
465 DATA 10,3F,3F,00,00,00,20,10,3
F,3F,13C
475 DATA 3F,0F,00,00,00,00,20,3C,3
F,3C,125
485 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,3
C,02,03E
495 DATA 02,01,01,00,00,00,00,00,0
1,02,007
505 DATA 04,38,00,00,1F,20,00,00,0
0,00,07B
```

```
515 DATA 00,00,20,00,00,00,00,00,0
0,00,020
525 DATA 00,00,1F,00,3E,00,00,00,0
0,00,05D
535 DATA 18,28,3E,0D,0B,07,00,00,3
E,1F,0FA
545 DATA 00,00,00,00,04,08,04,08,0
4,1A,036
555 DATA 1E,12,00,3F,00,00,01,02,0
4,06,07C
565 DATA 00,3F,04,04,3C,06,07,04,0
0,3F,0D3
575 DATA 00,00,00,00,3F,01,00,20,0
0,00,060
585 DATA 01,01,3F,39,0F,0E,07,03,0
2,14,0B7
595 DATA 0F,00,3D,01,3F,3F,01,00,3
F,00,10B
605 DATA 3F,20,00,00,00,20,3E,00,0
1,00,0BE
615 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,04,004
625 DATA 04,04,0A,0E,00,00,00,00,0
4,04,028
635 DATA 04,04,04,04,06,06,0F,0B,0
F,0D,052
645 DATA 00,00,00,00,00,00,00,0E,0
0,11,01F
655 DATA 11,1B,15,1B,11,1B,0A,0E,0
A,0E,0B8
665 DATA 0A,0E,0A,0E,04,04,06,06,0
6,06,050
675 DATA 06,06,0F,1B,1F,17,1D,17,1
D,17,0D4
685 DATA 1F,1F,0E,04,04,24,24,24,1
5,1B,0F0
695 DATA 11,1B,15,1B,11,1B,0A,0E,0
A,0E,0B8
705 DATA 0A,0E,1B,3F,06,06,3F,2D,3
F,3B,164
715 DATA 3B,3F,1D,17,1D,17,1D,37,3
F,3F,1B4
725 DATA 24,24,24,24,24,3E,3F,3F,1
5,1B,1A0
735 DATA 11,1B,15,1B,11,3F,1F,3F,3
F,3F,1B8
745 DATA 3F,1F,1F,1F,3F,3F,3F,3F,3
F,3F,216
755 DATA 3F,3F,30,3B,3B,3B,30,3
1,31,220
765 DATA 1F,0F,0F,0F,0F,0F,1F,1F,3
1,23,0FC
775 DATA 22,22,23,23,33,33,04,3F,3
6,36,19F
785 DATA 3F,3F,2D,2D,04,3F,37,37,3
F,3F,207
795 DATA 2D,2D,1F,1F,3F,3F,3F,3F,1
5,2A,1D3
805 DATA 3F,3F,3F,3F,3F,3F,15,2A,3
3,33,21F
815 DATA 3B,3B,3B,3B,13,2B,2D,2D,2
D,3F,1F0
825 DATA 3F,0F,0F,0F,2D,2D,2D,2D,3
D,3F,19C
835 DATA 3F,3F,00,00,00,1F,20,20,2
E,28,133
845 DATA 00,00,00,3F,00,00,2B,2A,0
0,00,094
855 DATA 00,3E,01,01,29,09,2C,28,2
8,20,10E
865 DATA 1F,0F,0F,06,2B,2A,3B,00,3
F,00,112
875 DATA 00,00,09,09,2D,01,3E,3C,3
C,18,10E
885 DATA 0C,0C,0C,0C,0C,1E,1A,0
0,00,08A
895 DATA 03,0F,1D,1D,3F,3F,16,1A,3
F,3F,178
905 DATA 2D,2D,3F,3F,00,00,30,3C,2
E,2E,1A0
915 DATA 3F,3F,01,01,02,04,18,18,3
C,3C,12E
925 DATA 20,30,0C,03,01,01,03,07,0
0,00,06B
935 DATA 00,20,18,07,23,30,00,00,0
0,08,09A
945 DATA 00,00,00,00,00,10,02,00,0
0,00,012
955 DATA 08,00,20,02,00,10,00,02,1
0,00,04C
965 DATA 08,02,10,05,10,02,08,01,1
1,08,053
975 DATA 02,28,00,15,00,0A,15,28,0
5,12,09D
985 DATA 24,11,24,0A,AD,13,04,8D,E
5,02,29B
995 DATA AD,DD,FF,FO,03,4C,26,FB,4
C,40,575
1005 DATA FB,AD,DD,FF,FO,03,4C,86,
FB,4C,6C0
1015 DATA DO,FB,AD,19,04,FO,18,CE,
19,04,488
1025 DATA EE,77,8F,AD,77,8F,C9,3A,
DO,EE,6CB
1035 DATA A9,30,8D,77,8F,EE,18,04,
4C,3C,42E
1045 DATA 9A,AD,18,04,FO,18,CE,18,
04,EE,443
1055 DATA 76,8F,AD,76,8F,C9,3A,DO,
EE,A9,6B1
1065 DATA 30,8D,76,8F,EE,17,04,4C,
59,9A,43A
1075 DATA AD,17,04,FO,18,CE,17,04,
EE,75,41C
1085 DATA BF,AD,75,8F,C9,3A,DO,EE,
A9,30,63A
```

```
1095 DATA 8D,75,8F,EE,16,04,4C,76,
9A,AD,4D2
1105 DATA 16,04,FO,33,CE,16,04,EE,
74,8F,446
1115 DATA AD,74,8F,C9,3A,DO,EE,A9,
30,8D,607
1125 DATA 74,8F,EE,73,8F,AD,73,8F,
C9,3A,635
1135 DATA DO,DF,A9,30,8D,73,8F,EE,
72,8F,666
1145 DATA AD,72,8F,C9,3A,DO,DO,A9,
30,8D,5E7
1155 DATA 72,8F,4C,93,9A,60,8A,AB,
8A,FO,586
1165 DATA 09,CA,EA,EA,EA,4C,CE,9A,
EA,EA,719
1175 DATA CE,DE,9A,A9,00,FO,05,9B,
AA,4C,572
1185 DATA D2,9A,CE,EA,9A,A9,02,FO,
05,9B,5F6
1195 DATA AA,4C,D2,9A,A9,02,8D,EA,
9A,60,57E
1205 DATA 55,55,55,55,55,55,55,55,
A2,00,34A
1215 DATA 8D,07,04,9D,72,8F,EB,EO,
06,DO,534
1225 DATA F5,A2,00,8D,0D,04,9D,89,
BF,EB,532
1235 DATA EO,06,DO,F5,AD,15,04,18,
69,30,422
1245 DATA 8D,DE,8F,AD,06,04,18,69,
30,8D,41F
1255 DATA D1,8F,A9,00,85,00,A9,98,
85,01,485
1265 DATA A9,08,85,02,A9,89,85,03,
A9,20,3EB
1275 DATA 85,04,A9,02,85,05,20,63,
9C,A9,386
1285 DATA 8D,85,01,A9,66,85,00,A9,
03,8D,410
1295 DATA 1A,04,A9,00,8D,03,04,A9,
0C,8D,29D
1305 DATA 1B,04,A9,01,8D,1E,04,A9,
FF,8D,3AD
1315 DATA 97,A7,EA,EA,20,1F,A2,4C,
89,9B,593
1325 DATA A9,FF,FO,06,CE,71,9B,4C,
1C,9E,57E
1335 DATA AD,1C,04,18,69,1F,8D,71,
9B,AD,3B3
1345 DATA 1E,04,FO,EF,AD,08,02,C9,
94,DO,4E5
1355 DATA 03,4C,84,9C,C9,8C,DO,03,
4C,D9,4BC
1365 DATA 9C,C9,9F,DO,03,4C,DE,9D,
C9,A9,610
1375 DATA DO,01,60,AD,09,02,C9,A2,
DO,03,427
1385 DATA 4C,31,9D,C9,A4,DO,03,4C,
8C,9D,4CF
1395 DATA 4C,1C,9E,AD,01,A9,21,91,
00,CB,3CA
1405 DATA A9,22,91,00,CB,A9,23,91,
00,CB,449
1415 DATA A9,24,91,00,CB,A9,25,91,
00,A0,425
1425 DATA 29,A9,26,91,00,CB,A9,27,
91,00,3B2
1435 DATA CB,A9,28,91,00,CB,A9,29,
91,00,455
1445 DATA CB,A9,2A,91,00,AD,1D,04,
DO,03,3CD
1455 DATA 4C,1C,9E,4C,A5,9B,C9,20,
FO,00,478
1465 DATA 3B,E9,08,9D,08,3B,E9,57,
BO,03,3EC
1475 DATA A9,FF,60,A9,00,60,CE,DE,
BF,A0,61C
1485 DATA 00,A9,03,91,00,A0,28,91,
00,A0,336
1495 DATA 01,A9,63,91,00,CB,A9,62,
91,00,402
1505 DATA CB,A9,64,91,00,CB,A9,63,
91,00,4CB
1515 DATA CB,A9,61,91,00,A0,29,A9,
61,91,4C7
1525 DATA 00,CB,A9,63,91,00,CB,A9,
64,91,4CB
1535 DATA 00,CB,A9,62,91,00,CB,A9,
61,91,4C7
1545 DATA 00,A9,00,8D,1E,04,CE,15,
04,A2,2E1
1555 DATA 00,8D,72,8F,9D,07,04,EB,
EO,06,464
1565 DATA DO,F5,60,AD,00,A6,05,FO,
OE,B1,51F
1575 DATA 00,91,02,CB,DO,F9,E6,01,
E6,03,4F4
1585 DATA CA,DO,F2,A6,04,FO,08,B1,
00,91,570
1595 DATA 02,CB,CA,DO,FB,60,AD,1A,
04,C9,550
1605 DATA 14,DO,03,4C,A5,9B,AD,06,
B1,00,3CA
1615 DATA 20,FB,9B,FO,06,20,OC,9C,
4C,1C,3D9
1625 DATA 9E,AD,2E,B1,00,20,FB,9B,
DO,F1,591
1635 DATA A0,00,B1,00,C9,06,DO,04,
A9,20,3BD
```

A SUIVRE...

TAROT

Prenez plaisir à disputer des parties de tarot contre votre APPLE, simulant avec bonheur vos trois adversaires.

M. GENEVE



APPLE

ELLES DISENT TOUTES SA, ALORS QU'ELLES SIMULENT!
JE CONNAIS LA COMBINE!

IL VAUT MIEUX TENIR A SA VIE QUE COURIR A SA PERTE.



édito

Cette semaine, l'édito est en page centrale.
Gérard CECCALDI

SUITE DU N°123

```

3650 NEXT F
3660 FOR J = 0 TO 3
3670 D = 22 + (14 * J):H = 32 +
(14 * J)
3680 FOR F = 1 TO 18 - PLI
3690 IF A%(JR,F) < D OR A%(JR,F)
) > H THEN 3710
3700 GOTO 4300
3710 NEXT F
3720 NEXT J
3730 FOR F = 1 TO 18 - PLI
3740 IF A%(JR,F) > 1 AND A%(JR,
F) < 22 THEN 4300
3750 NEXT F
3760 FOR J = 0 TO 3
3770 D = 32 + (J * 14):H = 35 +
(J * 14)
3780 FOR F = 1 TO 18 - PLI
3790 IF A%(JR,F) < D OR A%(JR,F)
) > H THEN 3810
3800 GOTO 4300
3810 NEXT F
3820 NEXT J
3830 REM
3840 IF A%(JR,1) = 0 THEN C% =
0:A%(JR,1) = 99
3845 IF A%(JR,1) = 1 THEN C% =
1:A%(JR,1) = 99
3890 STOP
3900 FOR F = 1 TO 18 - PLI
3910 IF A%(JR,F) > 1 AND A%(JR,
F) < 22 THEN 4300
3920 NEXT F
3930 GOTO 3660
4000 FOR J = 1 TO 4
4010 IF CPE(J) = 0 THEN 4100
4020 IF J = 1 THEN D = 22:H = 3
5
4030 IF J = 2 THEN D = 36:H = 4
9
4040 IF J = 3 THEN D = 50:H = 6
3
4050 IF J = 4 THEN D = 64:H = 7
7
4060 FOR F = 18 - PLI TO 1 STEP
- 1
4070 IF A%(JR,F) < D OR A%(JR,F)
) > H THEN 4090
4080 GOTO 4300
4090 NEXT F
4100 NEXT J
4110 FOR J = 35 TO 22 STEP - 1
4120 FOR I = 0 TO 3
4130 FOR F = 18 - PLI TO 1 STEP
- 1
4140 IF A%(JR,F) = J + (I * 14)
THEN 4300
4150 NEXT F
4160 NEXT I
4170 NEXT J
4180 FOR F = 18 - PLI TO 1 STEP
- 1
4190 IF A%(JR,F) < 22 THEN 4300
4200 NEXT F
4210 STOP
4250 IF P%(2) > 0 AND P%(2) < 2
2 THEN 2090
4260 Z = P%(2):GOSUB 1900:GOTO
2050
4300 C% = A%(JR,F):A%(JR,F) = 99
: RETURN
4500 FOR F = 1 TO 4
4510 IF P%(F) = 0 AND PLI < 17
THEN 4540
4520 AA = AA + 1
4530 G%(AA) = P%(F)
4540 NEXT F
4550 RETURN
4560 FOR F = 1 TO 6
4570 AA = AA + 1
4580 G%(AA) = CHI(F)
4590 NEXT F
4600 RETURN
4610 AA = AA + 1:G%(AA) = 0:RET
URN
4650 FOR F = 1 TO 4
4660 IF P%(F) = 0 AND XSE = 1 A
ND PLI < 17 THEN GOSUB 4610
4670 BB = BB + 1
4680 T%(BB) = P%(F)
4690 NEXT F
4700 RETURN
4710 FOR F = 1 TO 6
4720 BB = BB + 1
4730 T%(BB) = CHI(F)
4740 NEXT F
4750 RETURN
4800 HOME:HTAB 1:VTAB 21:PR
INT " PARTIE TERMINEE"
4805 HGR
4810 PRINT "POUR OBTENIR LE DEC
OMPTÉ DES POINTS":GOSUB 8100
4820 HOME:HTAB 1:VTAB 21
4830 PRINT "C'EST LE JOUEUR N"
";PRN:" QUI A PRIS"
4840 IF CP = 1 THEN M = 10
4850 IF CP = 2 THEN M = 20
4860 IF CP = 3 THEN M = 40

```

```

4870 IF CP = 4 THEN M = 80
4880 IF CP = 5 THEN M = 160
4900 PRINT "SES POINTS S'ELEVEN
T A : "
4905 PRINT " POINTS
TOTAL"
4910 EE = 0:IX = 125:Y = 122:TT =
0:DD = 0:CC = CC + 1
4915 FOR F = 1 TO 78
4917 IF G%(F) = 99 THEN 5125
4920 C% = G%(F):Z = C%:GOSUB 19
00
4930 IF NCT = 0 THEN 5050
4940 IF NCT = 5 THEN PP = 4.5:D
D = DD + 1:GOTO 5100
4950 FOR J = D TO H - 4
4960 IF C% = J THEN PP = .5:GO
TO 5100
4970 NEXT J
4980 FOR J = D + 10 TO H
4990 IF C% < J THEN 5040
5000 IF J = D + 10 THEN PP = 1.
5:GOTO 5100
5010 IF J = D + 11 THEN PP = 2.
5:GOTO 5100
5020 IF J = D + 12 THEN PP = 3.
5:GOTO 5100
5030 IF J = D + 13 THEN PP = 4.
5:GOTO 5100
5040 NEXT J
5050 FOR I = 2 TO 20
5060 IF C% = I THEN PP = .5:GO
TO 5100
5070 NEXT I
5080 IF C% = 1 OR C% = 21 THEN
PP = 4.5:DD = DD + 1:GOTO 5100
5090 STOP
5100 TT = TT + PP
5103 FOR I = 1 TO 50:NEXT I
5104 GOSUB 1490
5105 VTAB 24:HTAB 10:PRINT "
";
5108 GOSUB 8202
5110 VTAB 24:HTAB 10:PRINT PP
:;HTAB 32:PRINT TT;
5120 NEXT F
5125 FOR I = 1 TO 100:NEXT I
5127 VTAB 23:HTAB 9:PRINT "
":HT
AB 10:VTAB 24:PRINT " "
5130 TEXT
5140 IF DD = 0 THEN PP = 56
5170 IF DD = 1 THEN PP = 51
5175 IF DD = 2 THEN PP = 41
5180 IF DD = 3 THEN PP = 36
5190 PRINT:PRINT "PUISQU'IL A
";DD;" BOUT(S) DANS SES":PRINT
"PLIS, IL LUI FAUT ";PP;" POINTS"
5210 PRINT
5220 REM
5230 PRINT "LE CONTRAT ETANT UN
E ";C%(CP)
5235 IF TT > PP THEN TT = TT
- PP + M:GOTO 5260
5240 TT = TT - PP - M
5250 PRINT "IL A DONC PERDU ";T
T;" POINTS":GOTO 5265
5260 PRINT "IL A DONC GAGNE ";T
T;" POINTS"
5265 PRINT
5270 PRINT "POUR VOIR LE TABLEA
U DES SCORES":GOSUB 8100
5280 HOME
5290 PRINT " TABLEAU DES SCO
RES":PRINT:PRINT
5300 PRINT " JOUEUR 1 JOUEUR 2
JOUEUR 3 JOUEUR 4"
5320 IF PRN = 1 THEN SC(1,CC) =
TT * 3:FOR F = 2 TO 4:SC(F,CC) =
TT * - 1:NEXT F:GOTO 5360
5330 IF PRN = 2 THEN SC(2,CC) =
TT * 3:SC(1,CC) = TT * - 1:SC(3
,CC) = TT * - 1:SC(4,CC) = TT *
- 1
5340 IF PRN = 3 THEN SC(3,CC) =
TT * 3:SC(1,CC) = TT * - 1:SC(2
,CC) = TT * - 1:SC(4,CC) = TT *
- 1
5350 IF PRN = 4 THEN SC(4,CC) =
TT * 3:SC(1,CC) = TT * - 1:SC(2
,CC) = TT * - 1:SC(3,CC) = TT *
- 1
5360 PRINT:FOR F = 1 TO CC
5370 PRINT F;" ";SC(1,F);TAB(
14);SC(2,F);TAB(24);SC(3,F);T
AB(34);SC(4,F)
5375 NEXT F
5380 T(1) = 0:T(2) = 0:T(3) = 0:
T(4) = 0
5390 FOR F = 1 TO CC
5400 T(1) = T(1) + SC(1,F)
5410 T(2) = T(2) + SC(2,F)
5420 T(3) = T(3) + SC(3,F)
5430 T(4) = T(4) + SC(4,F)
5435 NEXT F
5440 PRINT "-----"
5450 PRINT " ";T(1);TAB(14)
;T(2);TAB(24);T(3);TAB(34);T(
4)
5455 IF CC = 7 THEN PRINT:PR
INT "AU TERME DE CES 7 PARTIES,
ON REPART AUDEBUT":GOSUB 8100:R
UN
5460 GOSUB 8100:GOTO 130
5500 FOR F = 1 TO CRT

```

```

5510 IF P%(F) > 0 AND P%(F) < 2
2 THEN 3010
5520 NEXT F
5525 IF CRT = 3 THEN 5750
5540 K = 0
5550 FOR F = 1 TO 18 - PLI
5560 IF A%(JR,F) < D OR A%(JR,F)
) > H THEN 5580
5570 IF K < A%(JR,F) THEN K = A
%(JR,F)
5580 NEXT F
5585 IF K = H THEN 5690
5590 FOR F = 1 TO CRT
5600 IF P%(F) < D OR P%(F) > H
THEN 5620
5610 IF P%(F) > K THEN 3010
5620 NEXT F
5625 A = 1:8 = (PLI * 4) + 6:IF
CP > 3 THEN A = 7
5630 FOR F = K + 1 TO H
5640 FOR J = A TO B
5650 IF T%(J) = F THEN 5680
5660 NEXT J
5670 GOTO 3010
5680 NEXT F
5690 FOR F = 18 - PLI TO 1 STEP
- 1
5700 IF A%(JR,F) < D OR A%(JR,F)
) > H THEN 5720
5710 GOTO 4300
5720 NEXT F
5750 K = 0
5760 FOR F = 1 TO CRT
5770 IF P%(F) < D OR P%(F) > H
THEN 5790
5780 IF K < P%(F) THEN K = P%(F)
)
5790 NEXT F
5800 FOR F = 1 TO 18 - PLI
5810 IF A%(JR,F) < D OR A%(JR,F)
) > H THEN 5830
5820 IF A%(JR,F) > K THEN 5690
5830 NEXT F
5840 GOTO 3010
6000 K = DTR:FOR F = 1 TO 4:CP(
F) = 0:NEXT F:PRN = 0:CP = 0
6005 HTAB 1:VTAB 21
6010 FOR M = 1 TO 4
6015 I = 0:8 = 0:L = 0
6020 K = K + 1:IF K = 5 THEN K
= 1
6030 IF K = 1 THEN FOR G = 1 T
O 500:NEXT G:GOTO 710
6050 FOR F = 1 TO 18
6060 IF A%(K,F) > 1 AND A%(K,F)
< 21 THEN I = 1 + 3:8 = 8 + 1:G
OTO 6130
6070 FOR J = 0 TO 3
6080 IF A%(K,F) = 35 + (14 * J)
THEN I = 1 + 5:GOTO 6130
6090 NEXT J
6100 IF A%(K,F) = 0 THEN I = 1
+ 15
6110 IF A%(K,F) = 1 THEN I = 1
+ 10:L = 1
6120 IF A%(K,F) = 21 THEN I = 1
+ 20
6130 NEXT F
6135 IF L = 1 AND B < 6 THEN CP
(K) = 0:GOTO 6215
6140 IF I > 75 THEN CP(K) = 5:
GOTO 6205
6150 IF I > 67 THEN CP(K) = 4:
GOTO 6205
6160 IF I > 52 THEN CP(K) = 3:
GOTO 6205
6170 IF I > 43 THEN CP(K) = 2:
GOTO 6205
6180 IF I > 38 THEN CP(K) = 1:
GOTO 6205
6190 CP(K) = 0:GOTO 6215
6205 IF CP(K) > CP THEN CP = CP
(K):PRN = K:GOTO 6215
6213 CP(K) = 0
6215 HOME:AG = DTR
6216 FOR J = 1 TO M:VTAB 20 +
J:HTAB 1
6217 AG = AG + 1:IF AG = 5 THEN
AG = 1
6218 IF CP(AG) = 0 THEN PRINT
"LE JOUEUR N" ";AG;" PASSE":GOT
O 6220
6219 P% = C%(CP(AG)):PRINT "LE
JOUEUR N" ";AG;" PREND UNE ";P%;
6220 NEXT J
6230 NEXT M
6235 FOR G = 1 TO 2000:NEXT G
6240 IF CP < 0 THEN 6310
6250 HOME:HTAB 1:VTAB 21:PR
INT "AUCUN JOUEUR NE PREND":PRIN
T "VOILA CE QU'IL Y AVAIT DANS LE
CHIEN":GOSUB 830:GOSUB 8100
6300 GOTO 110
6310 PRINT:PRINT "C'EST LE JO
UEUR N" ";PRN;" QUI PREND POUR UN
E ";C%(CP):GOSUB 8100:GOTO 800
6500 HOME:HTAB 1:VTAB 21:PR
INT " LE JOUEUR N" ";PRN;" CONST
ITUE SON ECART"
6510 FOR F = 0 TO 3:G(F) = 0:HC
(F) = 0:K(F) = 0:NEXT F:L = 1
6520 FOR F = 1 TO 18
6530 FOR J = 0 TO 3
6540 IF A%(PRN,F) > 21 + (J * 1
4) AND A%(PRN,F) < 36 + (J * 14)
THEN K(J) = K(J) + 1
6550 IF A%(PRN,F) = 35 + (J * 1

```

```

4) THEN G(J) = 1
6560 IF A%(PRN,F) = 34 + (J * 1
4) THEN H(J) = 1
6570 NEXT J,F
6578 FOR G = 1 TO 4:G(G) = 9:N
EXT G
6580 FOR G = 1 TO 4
6584 F = INT (RND (1) * 4)
6586 IF F = 0(1) OR F = 0(2) OR
F = 0(3) OR F = 0(4) THEN 6584
6588 G(G) = F
6590 IF K(F) < 6 AND G(F) = 0 T
HEN 6660
6600 IF K(F) < 4 AND G(F) = 1 A
ND M(F) = 0 THEN 6740
6610 NEXT G
6615 FOR G = 1 TO 4:G(G) = 9:N
EXT G
6620 FOR G = 1 TO 4
6622 F = INT (RND (1) * 4)
6624 IF F = 0(1) OR F = 0(2) OR
F = 0(3) OR F = 0(4) THEN 6622
6626 G(G) = F
6630 IF K(F) < 5 AND G(F) = 0 A
ND M(F) = 0 THEN 6740
6640 NEXT G
6650 PRINT "ECART IMPOSSIBLE -
ON RECOMMENCE":FOR F = 1 TO 2000
:NEXT F:GOTO 140
6660 FOR J = 24 TO 1 STEP - 1
6670 IF A%(PRN,J) > 21 + (14 *
F) AND A%(PRN,J) < 35 + (14 * F)
THEN GOTO 6700
6680 NEXT J
6690 GOTO 6610
6700 CHI(L) = A%(PRN,J):L = L +
1:A%(PRN,J) = 99
6710 IF L = 7 THEN GOTO 6840
6720 NEXT J
6730 GOTO 6610
6740 FOR I = 1 TO K(F) - 1
6750 FOR J = 24 TO 1 STEP - 1
6760 IF A%(PRN,J) > 21 + (14 *
F) AND A%(PRN,J) < 34 + (14 * F)
THEN 6800
6770 NEXT J
6780 NEXT I
6790 GOTO 6640
6800 CHI(L) = A%(PRN,J):L = L +
1:A%(PRN,J) = 99
6820 IF L = 7 THEN GOTO 6840
6830 GOTO 6770
6835 STOP
6840 HCOLOR = 0:FOR F = 19 TO 4
7:HPLLOT 0,F TO 131,F:NEXT F
6847:HOME:HTAB 1:VTAB 21
6850 GOTO 1080
7000 K = 0:AH = 0:KB = 0:NL = 0
7020 FOR F = 1 TO 18 - PLI
7030 IF A%(PRN,F) > 0 AND A%(PR
N,F) < 22 THEN K = K + 1
7040 NEXT F
7042 IF K > 8 THEN KB = 1:RETU
RN
7045 F = 0:IF A%(PRN,1) = 1 OR
A%(PRN,2) = 1 THEN F = 1
7050 IF K > 7 AND F = 0 THEN KB
= 1
7052 RETURN
7055 IF KB = 0 THEN 7100
7056 K = 0
7057 FOR F = 1 TO 18 - PLI
7059 IF A%(JR,F) > 0 AND A%(JR,
F) < 22 THEN K = K + 1
7060 NEXT F
7065 IF CA + K = 21 THEN 7100
7070 IF AH < 2 THEN AH = AH + 1
:GOTO 2570
7075 FOR F = 18 - PLI TO 1 STEP
- 1
7080 IF A%(JR,F) < 22 AND A%(JR
,F) > 1 THEN 4300
7090 NEXT F
7100 REM
7110 FOR J = 35 TO 77 STEP 14
7120 FOR F = 1 TO 18 - PLI
7130 IF A%(JR,F) = J THEN 4300
7140 NEXT F,J
7145 IF AE = 1 THEN 7300
7150 FOR F = 1 TO 4:G(F) = 0:N
EXT F:NL = 0
7160 FOR F = 1 TO 18 - PLI
7170 IF A%(JR,F) > 21 AND A%(JR
,F) < 36 THEN G(1) = G(1) + 1
7180 IF A%(JR,F) > 35 AND A%(JR
,F) < 50 THEN G(2) = G(2) + 1
7190 IF A%(JR,F) > 49 AND A%(JR
,F) < 64 THEN G(3) = G(3) + 1
7200 IF A%(JR,F) > 63 AND A%(JR
,F) < 77 THEN G(4) = G(4) + 1
7210 NEXT F
7220 FOR F = 1 TO 4
7225 FOR I = 1 TO 4
7230 IF G(F) > G(1) THEN NL = F
7240 NEXT I,F
7250 IF NL = 1 THEN AC = 22:AD
= 35:GOTO 7300
7260 IF NL = 2 THEN AC = 36:AD
= 49:GOTO 7300
7270 IF NL = 3 THEN AC = 50:AD
= 63:GOTO 7300
7280 IF NL = 4 THEN AC = 64:AD
= 77:GOTO 7300

```

A SUIVRE...



CARALI

TRACÉ DE COURBES

CANON X07

IL FAUT BATTRE GRAND-PÈRE PENDANT QU'IL EST CHAUD.



C'EST ÇA QUE TU APPELLES UNE COURBE ?

EXCUSES-MOI, C'EST PARCE QUE JE SUIS BOURRÉ !



Exprimez par ce programme de grande classe, la sensibilité de quelques courbes mathématiques, ou bien tout simplement vos talents de dessinateur.

Alain NOGUES

Mode d'emploi :

Occupe environ 13 Ko et nécessite l'imprimante X 710. La première partie de ce programme, utilise un petit fichier RAM pour la sauvegarde de quelques paramètres. De ce fait, s'assurer avant lancement qu'il n'existe pas de zone fichier en RAM (auquel cas, la supprimer).

Après RUN, une petite séquence explicative rappelle le rôle de certaines touches, "S" permet de l'interrompre. Deux options sont alors affichées :

- (D) Dessin libre
- (T) tracé de courbe

- Option D : permet de piloter directement la table traçante à l'aide des touches de déplacement du curseur. L'ensemble des commandes disponibles est rappelé entre parenthèses sur la dernière ligne d'écran. Le mode de déplacement sélectionné au départ est le mode lent (un pas élémentaire par pression) et le stylo est relevé.

- "V" : déplacement rapide (20 pas élémentaires par pression).
- "L" : retour au mode lent.
- "B" : abaisse la pointe du stylo, le dessin peut commencer.
- "R" : relève le stylo.
- "E" : permet d'écrire du texte à partir de l'endroit où est positionné le stylo.
- "G" : permet de définir la taille des lettres.
- "C" : permet de déterminer la couleur de l'écriture.
- "T" : permet de sélectionner le type de trait (plein ou tirets).
- "F" : fin du tracé.

- Option T :
Impression des paramètres du tracé ?
(C/ ?/O/N)

L'appui sur "?" permet d'obtenir une explication sur les options alors disponibles. ATTENTION, ne pas oublier de sélectionner toutes les options souhaitées, avant de presser la touche de validation (ici "O" ou "N").

- En choisissant d'imprimer les paramètres, on obtient en tête du tracé :
 - * Le titre facultatif.
 - * La ou les équations de la courbe.
 - * L'intervalle d'étude.
 - * Le pas de calcul.
 - * Les limites de la fenêtre.
 - * Les dimensions du cadre (exprimées en pas de 0,2 mm).
 - * Le cadrage.

Après l'entrée du titre (facultatif), les options suivantes apparaissent :

ÉQUATION

- (1) - Cartésienne
- (2) - Polaire
- (3) - Paramétrique
- (?/1/2/3)

Par "?", on obtient un rappel de ce qui suit :

Après la sélection type d'équation, introduire la ou les équations. Pour cela, le programme affiche suivant le cas :

Y(X) =
R(T) =
X(T) = : Dans ce dernier cas, après avoir validé X(T) par RETURN, le programme vous demande d'introduire Y(T).
La validation de l'équation effectuée, le programme s'arrête en affichant soit :
2310 DEFFNY(X) =
2310 DEFFNR(T) =
2310 DEFFNX(T) = :DEFFNY(Y) =
Remontez le curseur sur la ligne et pressez RETURN pour introduire l'équation dans le programme en ligne 2310. ATTENTION, si la longueur cumulée des expressions FN(X) et FNY(T) dépasse 60 caractères, le début de l'affichage "roule" hors de l'écran. Dans ce cas, il ne reste plus qu'à réintroduire FN(X) et FNY sur les deux lignes :
2310 DEFFNX(T) = (RETURN)
2310 DEFFNY(T) = (RETURN)

Relancez le programme par F1. Précisez alors l'unité retenue pour la variable :

- D - degrés
- R - radians
- M - multiples de PI
- Q - quelconques

ATTENTION, dans le cas d'une équation cartésienne, veillez à définir avec l'unité ci-dessus, les limites de la fenêtre sur OX et le cas échéant, l'intervalle de graduation suivant OX. Introduire ensuite successivement :
- Le début de l'intervalle d'étude.
- La fin de cet intervalle.
- Le pas du calcul.

DÉFINITION DE LA FENÊTRE : dans le cas d'une équation cartésienne, le programme demande si les limites gauche et droite de la fenêtre sont différentes de l'intervalle d'étude. En cas de réponse négative, les limites gauche et droite de la fenêtre sont ajustées automatiquement sur l'intervalle d'étude. Dans tous les autres cas, on rentre : les limites gauche et droite, puis les limites basse et haute.

DÉFINITION DU CADRE : on commence par préciser la largeur du cadre (exprimée en pas de 0,2 mm). Pour introduire la hauteur du cadre, le programme offre 2 possibilités :

- Les dimensions du cadre respectent les proportions de celles de la fenêtre; dans ce cas, pressez "P".
 - La hauteur est imposée; dans ce cas, pressez "I".
- Si les dimensions du cadre sont inacceptables, l'exécution ne peut se poursuivre et il est nécessaire de redéfinir le cadre en modifiant soit la largeur, soit la hauteur.

POSITIONNEMENT DU CADRE : le programme propose ensuite d'effectuer un cadrage automatique. Dans ce cas, il choisit l'orientation de l'axe des X en fonction des dimensions retenues. Si la largeur dépasse 480 pas, ou si la hauteur est supérieure à la largeur (mais inférieure toutefois à 480 pas), l'axe OX est orienté suivant la verticale. Si l'option "cadrage manuel" a été choisie, le programme demande le choix retenu pour l'orientation de l'axe OX, ceci dans la mesure où largeur et hauteur sont inférieures à 480 pas. Il reste à préciser la marge du cadre par rapport au bord de la feuille. Le cadrage retenu est alors affiché pour une dernière vérification. Si le résultat n'est pas celui

escompté, il suffit de presser "N" et de recommencer.

DESSIN DU CADRE, avec ou sans quadrillage : le tracé du cadre est facultatif. On peut déterminer la couleur par "C" et le type de tracé par "T", ceci avant de presser la touche "O". Le cadre tracé, il est possible d'y inclure un quadrillage. Là encore, utilisez les commandes précitées avant de valider votre choix par "O".
Pour l'exécution du quadrillage, il est nécessaire de préciser la valeur de l'intervalle séparant 2 traits et ceci pour les deux directions OX et OY. Le programme s'interrompt après avoir exécuté le tracé suivant le premier axe, pour permettre de modifier à nouveau la couleur et (ou) le type de trait, avant d'attaquer le tracé suivant le deuxième axe. Relancez le tracé en pressant "S".

TRACÉ DES AXES et leur graduation : si l'option quadrillage n'a pas été retenue, le programme propose le tracé des axes (que le cadre ait été tracé ou non). Les options disponibles sont "C" (couleur), "T" (type de trait) et "G" pour la taille des caractères (flèche des axes, lettres o,x,y). Il est possible de graduer les axes ainsi tracés. Il suffit alors de préciser les intervalles de graduation sur les 2 axes. Les intervalles partent toujours de l'origine.

ÉCRITURE D'UNITÉS : le programme offre la possibilité de porter des unités en bordure du quadrillage ou des axes (dans la mesure où ceux-ci ont été gradués). Avant de confirmer par "O", choisir la couleur "C" et (ou) la taille d'écriture "G" des unités. Introduire une à une les valeurs que l'on souhaite voir porter suivant l'axe des Y (le positionnement en écriture est automatique).

Pour passer à l'écriture des unités suivant l'axe des X, il suffit d'introduire X et de procéder ensuite comme pour l'axe des Y (attention ici à l'unité retenue dans le cas des courbes cartésiennes). Pour revenir éventuellement à l'axe des Y, introduire Y. Quand l'entrée de toutes les unités est terminée, entrer "F".

LANCLEMENT DU TRACÉ : le programme demande s'il peut y avoir des points de la courbe en dehors de la fenêtre sélectionnée. Dans l'affirmative, la procédure de découpage est mise en action. Un dernier écran apparaît avec les options "C", "T" et "D". Lancez l'exécution du dessin par "D", après avoir, si vous le désirez, modifié la couleur et le type de tracé.

Pendant l'exécution du tracé, l'appui sur une touche permet d'afficher les coordonnées ou d'accéder aux commandes :

- T = tt.tttt radians
- X = x.xxxxx
- Y = y.yyyyy
- (?/IAD/C/T)

La première ligne n'existe pas si l'équation est cartésienne. Une pression sur une touche, autre que celles signalées, relance l'exécution. "?" : donne accès à un rappel sur les 4 commandes disponibles à ce stade ("C" et "T" ont le rôle habituel).
"D" : bascule de mise en ou hors service de la procédure de découpage.
"A" : permet l'arrêt du tracé avant la fin.

FIN DU TRACÉ : à la fin du tracé, le programme demande si vous souhaitez écrire des commentaires (tels que titre, équation, etc) sur le dessin. Dans l'affirmative, les commandes de l'option "Dessin libre" sont disponibles.

Lorsque tout est terminé, on peut relancer un autre dessin : soit dans un nouveau cadre, soit dans le même cadre, ce qui permet de comparer deux tracés.

```
10 *****
25 *
30 * TRACE DE COURBES *
35 *
40 * Alain NOGUES *
45 *
50 *****
60
90 FSET20: CLEAR220: GOTO2000
99 *** AVANCE DU STYLO ***
100 XT=A*X+Y: YT=C*Y+D
110 IF AV% THEN Z=XT: XT=YT: YT=-Z
120 LPRINTG$+STR$(XT)+", "+STR$(YT)
130 RETURN
149 *** CODAGE ***
150 C%=0: IFX<FG THEN C%=1: GOTO170
160 IFX<FD THEN C%=2
170 IFY<FB THEN C%=3: RETURN
180 IFY<FD THEN C%=4
190 RETURN
199 *** FENETRAGE ***
200 XS=X: YS=Y: GOSUB150: CS%=C%
210 IFCA%ORCS% THEN230ELSEGOSUB100
220 XA=XS: YA=YS: CA%=CS%: RETURN
230 XM=XS: YM=YS: CM%=CS%
240 IF (CA%ANDCM%)<0 THEN220ELSEIFCA% THEN
CM%=CA%ELSECM%=CM%
250 GOSUB350: GOSUB150: IFCA% THEN290ELSEGOSUB100
260 IFCA%=0 THENG%=M": GOTO220
270 G%="D": IFCM%=0 THENX=XS: Y=YS: GOSUB100: GOTO220
280 XA=X: YA=Y: CA%=C%: GOTO240
290 IFCA% THENXA=X: YA=Y: CA%=C%ELSEXM=X: YM=Y: CM%=C%
300 GOTO240
349 *** DECOUPE ***
350 IF (C%AND1)=1 THENY=YA+(YM-YA)*(FG-XA)/(XM-XA): X=FG: RETURN
360 IF (C%AND2)=2 THENY=YA+(YM-YA)*(FD-XA)/(XM-XA): X=FD: RETURN
370 IF (C%AND4)=4 THENX=XA+(XM-XA)*(FB-YA)/(YM-YA): Y=FB: RETURN
380 IF (C%AND8)=8 THENX=XA+(XM-XA)*(FH-YA)/(YM-YA): Y=FF: RETURN
399 *** AFFICHAGE ET AIGUILLAGE DES OPT IONS ***
400 P=12: R%="(O/N)"
410 LOCATEP,3: PRINTR%
420 R%="INKEY$: IFR%<" THEN440ELSELOCATE17,3: PRINT"-": BEEPBI,3: BEEP0,1
430 LOCATE17,3: PRINT " ": BEEP0,4: BEEP0,1: GOTO420
440 IFSTRIG(O) THENBI=6-BI
450 IFR%="C" GOTO800
460 IFNOTG%GOTO580
470 IFR%="G" GOTO850
480 IFR%="T" GOTO900
```

```
490 IFQ%ANDR%="A" GOTO950
500 IFQ%ANDR%="D" GOTO1080
510 IFNOTL%GOTO580
520 S=STICK(O): IFSTHENGOTO690
530 IFR%="B" THEN G%="J": CLS: PRINT"Stylo baisse->dessin": GOTO420
540 IFR%="E" GOTO1000
550 IFR%="L" THENV%="1": CLS: PRINT"Deplacement lent": GOTO420
560 IFR%="R" THENG%="R": CLS: PRINT"Stylo r elevé": GOTO420
570 IFR%="V" THENV%="20": CLS: PRINT"Deplacement rapide": GOTO420
580 R%=VAL(R%): CLS: RETURN
599 *** AFFICHAGE DES COORDONNEES ***
600 CLS: R%="####.#": US="": IFTC%=1 GOTO 620
610 US=" radians": PRINT" T=": USING+R%: I: PRINTUS:
620 LOCATEO,1: PRINT" X=": USING+R%: X: PRINT " Y=": USING+R%: Y:
630 R%="( ?/A/D/C/T)": P=6: GOSUB410
640 IFR%="?" THENRESTORE1800: N=4: GOSUB450: GOSUBOELSERETURN
649 *** EXPLICATIONS ***
650 FORJ=1 TO N: READT$: CLS: PRINTR%: GOSUB420
660 IFR%="S" THENRETURN
670 NEXTJ: RETURN
689 *** PILOTAGE EN DIRECT DU STYLO ***
690 GOSUB700: S=STICK(O): IFSTHEN690ELSER%="": RETURN
700 UNSGOTO710,720,730,740,750,760,770,780
710 LPRINTG$+"O", "+V%: RETURN
720 LPRINTG$+"V%", "+V%: RETURN
730 LPRINTG$+"O", "O": RETURN
740 LPRINTG$+"V%", "-": +V%: RETURN
750 LPRINTG$+"O", "-": +V%: RETURN
760 LPRINTG$+"-": +V%+", "-": +V%: RETURN
770 LPRINTG$+"-": +V%+", "O": RETURN
780 LPRINTG$+"-": +V%+", "+V%: RETURN
790 S=STICK(O): IFSTHEN710ELSERETURN
799 *** COULEUR ***
800 CLS: PRINT"CHOIX DE LA COULEUR: O->NOIR 1->BLEU, 2->VERT 3->ROUGE"
810 P=8: R%="(O A 3) ?": GOSUB 410: IFR%>3 THEN800
820 IFQ% THENLPRINT"C"+STR$(R%)ELSELPRINT (,R%)
830 RETURN
849 *** TAILLE D'ECRITURE ***
850 CLS: PRINT"Grandeur d'écriture?>pet ite 1->moyenne 2->grande"
860 R%="(O/1/2)": P=10: GOSUB410: IFR%>2 THEN850
870 E%="S"+STR$(R%): E%=R%+1: R%=3%E: CG%=0
```

```
880 T1%=STR$(R%): T2%=STR$(R%*2): T3%=STR$(R%*3): T4%=STR$(R%*4)
890 RETURN
899 *** CHOIX DU TRAIT ***
900 CLS: PRINT" Type de trait ?", "O->trait t plein", "1 A 9->tirets":
910 P=8: R%="(O A 9)": GOSUB410: L%="L"+STR $(R%): LPRINTL%
920 RETURN
949 *** INTERRUPTION DU TRACE ***
950 CLS: PRINT"Arrêt du trace ?": GOSUB400: IFR%="O" THENT=FI: G%="O": RETURN
960 IFR%<"N" THEN950ELSERETURN
999 *** ECRITURE D'UN TEXTE ***
1000 CLS: IFCG% THEN1040
1010 PRINT"La taille d'écriture actuelle est "IE$, "O.K. ?": GOSUB 400
1020 IFR%="N" THENGOSUB850ELSEIFR%<"O" GOTO1000
1030 CG%=-1
1040 LINEINPUT"Texte ?": R%
1050 IF AV% THENLPRINTR%+"", @1, P++R%ELSELPRINTR%+"", @0, P++R%
1060 RETURN
1079 *** COMMANDE DU DECOUPE ***
1080 IFR% THENF%="O: R%="HORS"ELSEF%=-1: R%="EN": XA=X: YA=Y: GOSUB150: CA%=C%
1090 CLS: PRINT" Mise "IR%: " service", "de la routine de de-coupage": GOTO420
1099 *** CALCUL DES GRADUATIONS D'AXES ***
1100 CLS: INPUT" Intervalle suivant OX": P X
1110 IFTC%>1 THENXD=(INT(FG/PX)+1)*PX ELSE XD=(INT(UG/PX)+1)*PX: PX=PX*XK
1120 INPUT" Intervalle suivant OY": PY
1130 YD=(INT(FB/PY)+1)*PY
1140 RETURN
1149 *** MESSAGE PENDANT LE TRACE ***
1150 IFNOTQ% THENRETURN
1160 CLS: PRINT" Presser une touche pour afficher les coordonnées ":
1170 PRINT"ou accéder aux commandes": RETURN
1199 *** IMPRESSION DES PARAMETRES DU T RACE ***
1200 IMX=1: LPRINT{1}
1210 LINEINPUT" TITRE DU DESSIN ": IR%: LPRINTR%: RETURN
1219
1220 LPRINT:LPRINT"EQUATION": ONTC%GOTO1230,1240,1250
1230 LPRINT" CARTESIEENNE -> Y(X)=": IR%: RETURN
1240 LPRINT" POLAIRE -> R(T)=": IR%: RETURN
1250 LPRINT" S PARAMETRIQUES -> X(T)=": IR%: LPRINTTAB(26): "Y(T)=": Y%: RETURN
```

```
1260 LPRINT:LPRINT" Intervalle d'étude : " : DEIU%": "IFIU%
1270 LPRINT" Pas du calcul : " : PAIU%: RETURN
1299
1300 LPRINTSTRING$(20, "-"): " FENETRE " : ISTRING$(20, "-")
1310 LPRINTTAB(23): IFH
1320 LPRINTFGIU%: IFTC%>1 ORK=1 THENLPRINTTAB(46): IFD: GOTO1350
1330 LPRINTTAB(36): IFDIU%: LPRINT" (": INT(FG/K*100+.5)/100: " radians)":
1340 LPRINTTAB(35): " (": INT(FD/K*100+.5)/100: " radians)":
1350 LPRINTTAB(23): IFB: RETURN
1359
1360 LPRINTSTRING$(21, "-"): " CADRE " : ISTRING$(21, "-")
1370 LPRINT" Largeur = " : ILC: " pas": ITAB(32): "Hauteur = " : IHC: " pas":
1380 LPRINTTAB(13): "Marge a gauche = " : IMG: " pas":
1390 LPRINTTAB(15): "Axe des X " :
1400 IF AV% THENLPRINT"vertical" ELSE LPRINT"horizontal"
1409
1410 LPRINTSTRING$(50, " "): RETURN
1430 "MODE D'EMPLOI DU PROGRAMME
1500 DATA" Ce signal signifie qu'il faut presser UNE touche pour avancer..."
1510 DATA" Une pression sur la touche S l'interrompt une séquence explicative"
1520 DATA" Un appui de la barre d'espace met ou supprime le signal sonore"
1530 DATA" On rappelle entre ( ), devant la ->, les options utiles à cet endroit"
1540 DATA" Le rôle des commandes, ou bien des explications complémentaires..."
1550 DATA" sont disponibles si un (?) apparaît avec les commandes proposées"
1599
1600 DATA" Après avoir défini la fonction, la ligne 2310 sera affichée..."
1610 DATA" Ne pas oublier de la valider: remonter le curseur et presser RETURN"
1620 DATA" Ensuite, il ne reste plus qu'à relancer le programme en pressant F1"
1699
1700 DATA" 4 possibilités sont offertes pour préciser l'unité de X (ou de T)"
1710 DATA" D->degré R->radian M->multiple de PI Q->quelconque"
```

Suite page 8

TOUCH AND GO

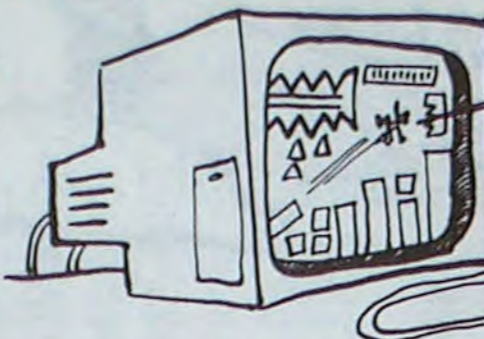
Réduit à l'état de pixel pour servir de projectile dans un jeu ignoble, votre meilleur ami vient d'être projeté dans le microcosme d'un ordinateur. Il ne tient qu'à vous qu'il reprenne forme humaine...

Stanislas KLISZOWSKI

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le lancement du premier charge et lance automatiquement le second. Les règles sont incluses. A noter la plaisante singularité de ce jeu

AMSTRAD



ALBERT! SAUVE-MOI!
EN PLUS JE SUIS VACHEMENT
PRESSÉ DE FAIRE PIFI!

RENÉ!

FAUT TOUJOURS
QU'IL FASSE SON
MALIN, LUI!

DIS-MOI OÙ TU PISSES,
JE TE DIRAI QUELLE
DAME PIFI TU
ENRICHIS.



LISTING 1

```

10 ENV 1,4,2,1,6,-2,1:ENT 1,4,-10,1
,6,15,1:ENT 2,10,-100,1,5,50,1
20 MODE 1:INK 0,0:INK 1,23:INK 2,2
:INK 3,22
30 x=-160:e=2
40 READ at
50 IF a$="" THEN GOTO 220
60 PLOT 320,0:DRAW x,80,1
70 TAG:PLOT x+320,96,e:PRINT a$;
80 SOUND 1,50,10,7,1,1,30
90 FOR N=1 TO 30:NEXT
100 PLOT X+320,80,0:DRAW 320,0,0
110 x=x+16
120 nb=nb+1:IF nb=21 OR nb=30 OR n
b=44 OR nb=66 OR nb=70 THEN FOR i=
1 TO 3:CALL &BC4D:SOUND 1,1100,15,
15,0,2:FOR J=1 TO 100:NEXT:NEXT
130 IF nb=21 THEN X=-72:e=3 ELSE I
F nb=30 THEN X=-104:e=1 ELSE IF nb
=44 THEN X=-176:e=1 ELSE IF nb=66
THEN X=-32:e=3 ELSE IF nb=70 THEN
X=-112:e=2
140 GOTO 40
150 DATA S,T,A,N,I,S,L,A,S,K,L,I
,S,Z,O,W,S,K,I
160 DATA p,r,e,s,s,e,n,t,e,...
170 DATA T,U,C,H,I,J,K,L,M,N,O,P,Q,R
180 DATA l,e,g,e,r,a,n,d,j,e,u,r,d,
',a,d,r,e,s,s,e
190 DATA p,o,u,r
200 DATA A,M,S,T,R,A,D,C,P,C,4,6
,4
210 DATA ?
220 FOR I=1 TO 25:SOUND 1,1100,15,
15,0,2:FOR J=1 TO 100:NEXT:CALL &B
C4D:NEXT:TAGOFF
230 GOSUB 260
240 LOCATE 25,25:PEN 2:PRINT"LOADI
NG..."
250 RUN! TOUCH
260 LOCATE 14,2:PEN 1:PRINT"INSTRU
CTIONS":PEN 2:PRINT STRING$(40,CHR
$(198)):PEN 1
270 PRINT" Tel Tron, votre meil
leur(e) ami(e) a été projeté(e)
dans un ordinateur, et se trou
ve désormais sous la forme de q
uelques pixels blancs."
280 PRINT" Vous devrez pour lui
faire repren- dre forme humain
e gagner les 3 étapes d'un jeu i
gnoble dans lequel il(elle) sert
de PROJECTILE..."
290 PEN 2:PRINT:PRINT"CONTROLES:"
PEN 1
300 PEN 1:PRINT" X -> DEVIER A GAU
CHE"
310 PRINT" C -> DEVIER A DROITE"
320 PRINT" A -> DEVIER EN HAUT"
330 PRINT" Z -> DEVIER EN BAS"
340 PRINT:PRINT" Dans l'étape 2,v
ous n'utiliserez que A et Z. Da
ns tout le jeu vous pouvez reb
ondir sur le cadre."
350 GOSUB 360:RETURN
360 FOR n=1 TO 36
370 READ note
380 ENV 1,4,-1,5:SOUND 2,note,20,1
5,1:NEXT
390 DATA 89,100,89,113,89,113,89,1
34
400 DATA 67,75,67,84,67,89,67,100
410 DATA 100,113,100,119,100,134,1
00,150
420 DATA 75,84,75,89,75,100,89,89
430 DATA 100,150,100,134,100,119,1
00,113
440 DATA 89,134,89,119,89,113,89,1
00
450 DATA 75,113,75,100,75,89,75,84
460 DATA 67,100,67,89,67,84,67,75
470 DATA 67,75,67,84,67,89,67,100
480 DATA 75,84,75,89,75,100,75,113
490 DATA 89,100,89,113,89,119,89,1
34
500 DATA 100,113,100,119,100,134,1
00,150
510 RETURN

```

LISTING 2

```

10 '*****
20 ' *
30 ' * TOUCH AND GO *
40 ' * par *
50 ' * Stanislas Kliszowski *
60 ' * copyright 1986 *
70 ' *
80 '*****
90 SYMBOL AFTER 240
100 SYMBOL 241,60,66,165,255,126,3
6,195,0
110 SYMBOL 242,0,64,1,8,4,2,31,0
120 SYMBOL 243,7,40,16,0,0,2,12,12
130 SYMBOL 244,0,12,224,4,7,0,0,12
8
140 SYMBOL 245,71,7,132,16,24,2
150 SYMBOL 246,0,0,34,22,221,253,3
2,24
160 RECD=10000
170 GOSUB 3320

```

```

180 MODE 1:INK 1,23:INK 2,17
190 LOCATE 6,3:PEN 1:PRINT"A V E R
T I S S E M E N T":PEN 2:PRINT ST
RING$(40,CHR$(210)):PEN 1
200 LOCATE 5,8:PRINT"Les deplaceme
nts dans ce jeu:"PRINT" sont tr
es difficiles a maitriser au d
epart. Il existe donc un niveau
SPECIAL, dans lequel vous n'a
urez rien d'autre a faire qu
e vous fam- illiariser avec l
es déplacements."
210 PRINT:PRINT" Il ne concerne
que l'étape 1.":PRINT" Vous pour
rez le stopper en appuyant sur
-ESPACE-."
220 PEN 2:LOCATE 10,25:PRINT"-ESPA
CE- S.V.P"
230 WHILE INKEY(47)<>0:WEND
240 CLS:LOCATE 9,11:PRINT"NIVEAU (
S)PECIAL,":LOCATE 7,13:PRINT"(F)AC
ILE OU (D)IFFICILE ?"
250 IF NOT INKEY(60) THEN niv=0:ac
c=0.2:GOTO 290
260 IF NOT INKEY(53) THEN niv=1:ac
c=0.2:GOTO 290
270 IF NOT INKEY(61) THEN niv=2:ac
c=0.4:GOTO 290
280 GOTO 250
290 RANDOMIZE TIME
300 tbi=1:GOTO 2400
310 MODE 0: BORDER 5
320 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,7:INK 3
,24:INK 4,6:INK 5,13:INK 6,16:INK
7,8:INK 8,11:INK 9,4:INK 10,2:INK
11,13
330 INK 12,13,18:INK 13,18,13
340 ENV 1,2,4,5,2,-7,5:ENV 3,2,-8,
2
350 ENV 4,5,2,1,5,-2,1
360 ENT 4,5,10,1,5,-12,1
370 ENV 5,5,2,1,5,-1,1:ENT 5,5,100
,1,5,-105,1
380 ENT 6,80,2,1,40,-4,1,20,8,1,10
,16,1
390 GOSUB 2220
400 score=0:sco=0
410 x=32:y=216:nb=0
420 a=x:b=y:IF niv=1 OR niv=0 THEN
xmax=4:yamax=4 ELSE xmax=8:yamax=8
430 xi=0:yi=0
440 astero=12*niv
450 PLOT X,Y,1
460 FOR n=1 TO astero:i=INT(RND*17
)+3:j=INT(RND*21)+4:LOCATE i,j:PEN
4:PRINT CHR$(231):NEXT
470 IF NIV=0 THEN GOSUB 700
480 IF INKEY(63)=0 AND xi>xmax TH
EN xi=xi-acc:GOTO 500
490 IF INKEY(62)=0 AND xi<xmax THE
N xi=xi+acc
500 IF tbi>1 THEN RETURN
510 '
520 IF INKEY(71)=0 AND yi>yamax TH
EN yi=yi-acc:GOTO 540
530 IF INKEY(69)=0 AND yi<yamax THE
N yi=yi+acc
540 IF tbi>1 THEN RETURN
550 bon=bon-1
560 a1=a:b1=b
570 a=x:b=y
580 x=x+xi:y=y+yi
590 x=x+2*xi:y=y+2*yi:k=k+2*ki:l=l
+2*li
600 t=TEST(x,y):tt=TEST((a+x)/2,(b
+y)/2)
610 IF x<32 THEN x=32:xi=-xi:SOUND
1,300-(xi^2)*4,4,15,3: ELSE IF x>
607 THEN x=607:xi=-xi:SOUND 1,300-
(xi^2)*4,4,15,3
620 IF y<16 THEN y=16:yi=-yi:SOUND
1,300-(yi^2)*4,4,15,3: ELSE IF y>
350 THEN y=350:yi=-yi:SOUND 1,300-
(yi^2)*4,4,15,3
630 PLOT (a1+a)/2,(b1+b)/2,0:DRAW
a,b,0
640 PLOT (a+x)/2,(b+y)/2,1:DRAW x,
y,1
650 IF niv=0 THEN IF INKEY(47)=0 T
HEN RUN ELSE 480
660 IF (ABS(x-(u-0.5)*32)<16 AND A
BS(y-400+(v-0.5)*16)<8)OR(ABS((x+a
)/2-(u-0.5)*32)<16 AND ABS((y+b)/
2-408+(v-0.5)*16)<8)THEN 670 ELSE 680
670 LOCATE u,v:PRINT CHR$(32):SOUN
D 1,100,20,7,1:nb=nb+1:sco=sco+bon
:LOCATE 11,1:PEN 1:PRINT USING"###
#":sco:LOCATE 12,2:PEN 3:PRINT nb:
IF nb=10 THEN 730 ELSE GOSUB 700
680 IF t=4 OR tt=4 THEN FOR i=1 TO
30:SOUND 1,0,10,7,1,0,i:SOUND 2,0
,10,7,1,0,31:NEXT:sco=sco-300:GOTO
770
690 GOTO 480
700 bon=300:u=INT(RND*18)+2:v=INT(
RND*21)+4:LOCATE u,v:PEN 3:PRINT C
HR$(241)
710 PLOT ux32-4,408-v*16,10:DRAWR
-26,0,10
720 RETURN
730 TAG:PLOT x,y,3:PRINT CHR$(242)
+CHR$(244):PLOT x,y-16:PRINT CHR$(
243)+CHR$(245):TAGOFF
740 SPEED INK 2,2:
750 INK 0,0,24:INK 3,24,6: BORDER 0

```

```

,2:FOR i=100 TO 3100 STEP 100:SOUN
D 1,i,15,15,0,4,i/100:NEXT
760 SPEED INK 10,10:INK 0,0:INK 3,
24: BORDER 4
770 mini=600:suff=1500
780 IF sco<0 THEN sco=0
790 GOTO 2310
800 '*****
810 ' * 2 e etape *
820 '*****
830 tbi=2:sco=0:cc=0:tim=TIME
840 MODE 0
850 GOSUB 2260
860 x=16:y=200:yi=0:score=0
870 IF niv=1 THEN xi=12 ELSE xi=14
880 a=x:b=y
890 long=40
900 ymax=10:acc=0.6
910 GOSUB 1200
920 GOSUB 1300
930 WHILE (TIME-tim)/300<60
940 GOSUB 520
950 bonus=0:malus=0
960 IF cc=1 THEN 980
970 RANDOMIZE TIME:coul=INT(RND*20
0):IF coul=1 THEN INK 3,2:cc=coul:
AFTER 400 GOSUB 1340
980 PLOT (a+x)/2,(b+y)/2,0:DRAW x,
y,0
990 a=x:b=y
1000 x=x+xi:y=y+yi
1010 t=TEST(x,y):t1=TEST((a+x)/2,(
b+y)/2)
1020 IF y>=366 THEN y=366:yi=-yi:S
OUND 1,70,1,15
1030 IF y<=16 THEN y=16:yi=-yi:SOU
ND 1,70,1,15
1040 IF x<=20 AND x>8 AND y<v1 AND
y>v1-long THEN x=20:xi=-xi:SOUND
1,2000,5,15:sco=sco+60-long:LOCATE
12,1:PEN 1:PRINT USING"#####":sco
:AFTER 99,1 GOSUB 1300
1050 IF x>639 THEN x=639:xi=-xi:SO
UND 1,50,1,15
1060 PLOT (a+x)/2,(b+y)/2,1:DRAW x
,y,1
1070 IF x<0 THEN sco=sco-300:FOR i
=20 TO 300:SOUND 1,i,1,7:SOUND 2,3
20-1,1,7:NEXT:GOTO 1170
1080 IF x<540 THEN 1150
1090 IF t=3 OR t=4 THEN LOCATE INT
((x/32)+1),INT((y+1)/16):PRINT
CHR$(32):bonus=150:malus=100
1100 IF (INT(x/32)<>)INT((x+a)/64) O
R (INT((y+1)/16)<>)INT((y+b)/32))
THEN 1110 ELSE 1120
1110 IF (t1=3 OR t1=4) THEN LOCATE
INT((x+a)/64)+1,INT((y+b+2)/32
):PRINT CHR$(32):bonus=bonus+150:m
alus=malus+100
1120 IF t=3 OR t=4 OR t1=3 OR t1=4
THEN GOTO 1130 ELSE 1150
1130 xi=-xi:SOUND 1,100,10,3,4,4:I
F cc=1 THEN sco=sco-malus ELSE sco
=sco+bonus
1140 LOCATE 12,1:PEN 1:PRINT USING
"#####":sco
1150 WEND
1160 LOCATE 6,11:PEN 1:PRINT"LA MI
NUTE":PRINT" EST PASSEE !!!":FOR
n=1 TO 2000:NEXT
1170 IF sco<0 THEN sco=0
1180 mini=1500:suff=5000:GOTO 2310
1190 END
1200 FOR i=18 TO 20:FOR j=3 TO 24
1210 LOCATE i,j:PEN 3:PRINT CHR$(1
43):NEXT j
1220 NEXT i
1230 FOR i=544 TO 639 STEP 32
1240 PLOT i,366,4:DRAW i,16
1250 NEXT
1260 FOR i=366 TO 16 STEP -16
1270 PLOT 544,i,4:DRAW 640,i,4
1280 NEXT
1290 RETURN
1300 PLOT 16,v1,0:DRAW 16,v1-long:
v1=INT(RND*300)+18+long
1310 long=long-(niv*2):IF long<8 T
HEN long=8
1320 PLOT 16,v1,7:DRAW 16,v1-long,
7:PLOT (a+x)/2,(b+y)/2,0
1330 RETURN
1340 cc=0:INK 3,24
1350 RETURN
1360 '*****
1370 ' * derniere epreuve *
1380 '*****
1390 '
1400 ' Initialisation
1410 '
1420 sco=1000:tbi=3:tim=TIME
1430 MODE 0: BORDER 4
1440 GOSUB 2160
1450 dir=INT(RND*4)+1
1460 am=0
1470 xi=0:yi=0
1480 xmax=6:ymax=4:acc=0.5
1490 FOR i=6:ram TO 13:ram
1500 FOR j=1 TO 19 STEP 2
1510 LOCATE j,i:PEN 7:PRINT CHR$(1
43)
1520 NEXT j,i
1530 IF am=0 THEN am=10:GOTO 1490
1540 x=320:y=24:a=x:b=y

```

```

1550 bx=INT(RND*10)*2+1:by=INT(RND
*2)*13+5
1560 '
1570 ' déplacement balle
1580 '
1590 FOR i=1 TO (5-niv)
1600 GOSUB 480
1610 GOSUB 520
1620 IF INKEY(47)=0 THEN xi=0:yi=0
:sco=sco-40:TAG:PLOT 320,376,5:PRI
NT sco:TAGOFF
1630 PLOT (a+x)/2,(b+y)/2,0:DRAW x
,y,0
1640 a=x:b=y
1650 x=x+2*xi:y=y+2*yi
1660 IF x<0 THEN x=0:xi=-xi ELSE I
F x>639 THEN x=639:xi=-xi
1670 IF y<=16 THEN y=16:yi=-yi ELSE
IF y>334 THEN y=334:yi=-yi
1680 IF TEST((a+x)/2,(b+y)/2)=7 OR
TEST(x,y)=7 THEN SOUND 2,100,10,5
,1,1:sco=sco-12:TAG:PLOT 320,376,5
:PRINT sco:TAGOFF:GOSUB 2090
1690 PLOT (a+x)/2,(b+y)/2,1:DRAW x
,y,1
1700 IF (ABS(x-(bx-0.5)*32)<18 AND
ABS(y-400+(by-0.5)*16)<10)OR(ABS(
(x+a)/2-(bx-0.5)*32)<18 AND ABS((y
+b)/2-408+(by-0.5)*16)<10) THEN 1720
1710 GOTO 1750
1720 LOCATE bx,by:PEN 8:PRINT CHR$(
246):PLOT (bx-1)*32,408-by*16,6:D
RAW 4,0:DRAW 0,-2:DRAW -4,0,6
1730 FOR i=50 TO 200 STEP 5:SOUND
1,i,10,5,5,5:NEXT:sco=sco+1000
1740 TAG:PLOT 320,376,5:PRINT sco;
TAGOFF:GOTO 1550
1750 NEXT
1760 '
1770 ' déplacement personnage
1780 '
1790 m=bx:n=by
1800 GOTO 1920
1810 '*** dep. manuel ***
1820 LOCATE m,n:PRINT CHR$(32):LOC
ATE bx,by:PEN 8:PRINT CHR$(car):PL
OT bx*32-16,414-16*by,6:DRAW -8,0
:DRAW 0,-2:DRAW 8,0,6
1830 SOUND 1,100,1,1
1840 IF (TIME-tim)/300<120 THEN 15
90
1850 SOUND 1,50,200,15,0,6
1860 LOCATE 3,14:PEN 12:PRINT"LES
2 MINUTES"
1870 LOCATE 3,16:PEN 13:PRINT"SONT
ECOULEES !"
1880 FOR I=1 TO 1500:NEXT
1890 IF sco=0 THEN sco=0
1900 mini=500:suff=3000:GOTO 2310
1910 '*** dep par ordinateur ***
1920 '** horizontalement **
1930 IF (by=5 OR by=24 OR by=14 OR
by=15)AND chiff=0 THEN chiff=INT(
RND*10)*2+2
1940 IF (by=5 OR by=24 OR by=14 OR
by=15)AND chiff<>0 THEN 1950 ELSE
2030
1950 IF chiff<>bx THEN depx=1 ELSE
IF chiff<>by THEN depy=-1 ELSE depx
=0:GOTO 2010
1960 IF ABS(y-400+(by-0.5)*16)<24
AND bx/2=INT(bx/2) THEN 2010
1970 bx=bx+depx
1980 IF bx/2=INT(bx/2) THEN car=250
ELSE car=251
1990 GOTO 2070
2000 '** verticalement **
2010 chiff=0:depx=0
2020 IF by=24 THEN depy=-1 ELSE IF
by=5 THEN depy=1 ELSE IF (by=14 O
R by=15) THEN depy=INT(RND*2)*2-1
2030 IF by<5 AND by>24 AND ABS(x
-(bx-0.5)*32)<48 AND SGN(dep)=SGN
((408-by*16)-y) THEN depy=-depy
2040 by=by+depy
2050 IF by/2=INT(by/2) THEN car=249
ELSE car=248
2060 GOTO 2070
2070 GOTO 1820
2080 '*** R e b o n d s ***
2090 IF TEST(x,b)=0 THEN yi=-yi:GO
TO 2100 ELSE GOTO 2120
2100 IF y>308 THEN y=320 ELSE IF (
y<200 AND y>190) THEN y=188 ELSE I
F (y<160 AND y>152) THEN y=160 ELS
E IF y<40 THEN y=30
2110 RETURN
2120 x=CINT((x-2*xi)/32)*32:IF xi>
0 THEN x=x-2
2130 xi=-xi
2140 RETURN
2150 '*** C a d r e s ***
2160 PLOT 0,336,9:DRAW 639,0:DRAW
R 0,62:DRAW -639,0:DRAW 0,-62,9:
PLOT 4,340,3:DRAW 631,0:DRAW 0,5
4:DRAW -631,0:DRAW 0,-54,3
2170 PLOT 0,14,9:DRAW 640,0:PLOT
0,10,3:DRAW 640,0
2180 TAG
2190 PLOT 64,376,5:PRINT"SCORE=> 1
000";
2200 TAGOFF

```

A SUIVRE...

STARSEARCH

Victime de votre fascination pour l'étoile du Sud, affrontez les risques insensés d'une périlleuse escalade.

Jean-Frédéric WASTIAUX



VIC 20

UN HOMME AVERTI NE DORS PLUS.



SUITE DU N° 123

```
2056 IF(B+D)=7852THEN2100
2057 IF(B+D)=7940THEN2200
2058 IF(B+D)=8028THEN2300
2060 IFNBC=3THENRETURN
2062 NBC=NBC+1:COUL=COUL+1:CS=COUL
RETURN
2100 IF7852+J=7853THENPOKE36879,12
:CA=1:GOSUB2400
2111 D=D-1:RETURN
2200 IF7940+J=7942THENPOKE36879,15
:CA=2:GOSUB2400
2211 D=D-1:RETURN
2300 IF8028+J=8031THENPOKE36879,14
:CA=3:GOSUB2400
2311 D=D-1:RETURN
2400 POKE7680+11,31:RETURN
2500 HJ=HJ+1:IFHJ=1THENJ=NZ:POKEH+
D,32:POKEB+D,32:GOSUB1200:D=0:GOTO
2600
2510 IFHJ=2THENJ=NS:POKEH+D,32:POK
```

```
EB+D,32:GOSUB1200:D=0:GOTO2600
2520 IFHJ=3THENJ=NX:POKEH+D,32:POK
EB+D,32:GOSUB1200:D=0:GOTO2600
2530 RETURN
2600 POKE7680+11,58:GOTO606
3000 IFCA=1ORCA=2ORCA=3THENEM=EM+2
:CA=0:GOTO3020
3015 POKEB+D,32:POKEH+D,32:D=D-1:R
ETURN
3020 IFEM=66THENEM=26:GY=43
3030 POKE7768+12-EM,31:POKE7768+12
-EM+30720,6:POKEB+D,32:POKEH+D,32:
D=0
3040 POKE7680+11,6Y:RETURN
4000 TH=VAL(TI#):UM=0:GOSUB1200:PR
INT"J":GOTO10600
10000 POKEH+D,32:POKEB+D,32:F=0
10005 NT=NT+1:FORDS=1TO3:F=F+22:PO
KEH+D+F+AZ,T1:POKEB+D+F+AZ,C1:POKE
H+D+F+22+AZ,32:NEXT
10010 FOROW=1TO600:NEXT:GOSUB20000
:PRINT"J":TAB(10+NT)" ":IFNCT=4THE
NGOTO11000
10020 D=0:GOSUB1050:GOTO606
```

```
10100 A=A+22:D=D+22:POKE3+A+1,35:
POKE3+2+A,35
10105 POKE3+A+22+1,32:POKE3+A+2-
22,32
10110 POKEB+D,C1:POKEH+D,T1:POKEH+
D-22,32:RETURN
10200 A=A-22:D=D-22:POKE3+A+1,35:
POKE3+2+A,35
10205 POKE3+A+22+1,32:POKE3+A+2+
22,32
10210 POKEB+D,C1:POKEH+D,T1:RETURN
10500 POKE36869,240:PRINT"VOUS A
VEZ DEPASSE"
10505 PRINT"LE TEMPS"
10506 PRINT"INITIAL":POKE3
6879,8
10510 FORER=1TO2000:NEXTER:GOTO110
00
10600 POKE36869,240:PRINT"VOUS A
VEZ REUSSI"
10605 PRINT" A REJOINDRE"
10606 PRINT" L'ÉTOILE
DU SUD EN":POKE36879,8
10607 PRINT" MID$(F#,3,2)"MIN. E
```

```
T"RIGHT$(F#,2)"SEC"
10608 PRINT"COMME LE TEMPS":PRIN
T" MAXIMUM EST 6 MIN"
10609 PRINT"ON SOUSTRAIT 600
-":TH
10610 PRINT"
"
10611 PRINT"
":600-TH:P
RINT"LE SCORE":600-TH
10710 FORER=1TO2000:NEXTER:GOTO110
00
11000 GOSUB20000:POKE36869,240:POK
E36879,8:PRINT"J":GOSUB500
11050 PRINTTAB(10):"C'EST FINI"
11060 PRINT:PRINT"VOUS REJOUEZ (<
O-N):"
11070 GETO$:IFO$="0"THENRUN590
11080 IFO$="N"THENEND
11090 GOTO11070
20000 POKE36878,15
20002 FORL=130TO254
20004 POKE36876,L:
20006 FORM=1TO40:NEXTM:NEXTL:POKE3
6876,0:RETURN
```

Le justicier

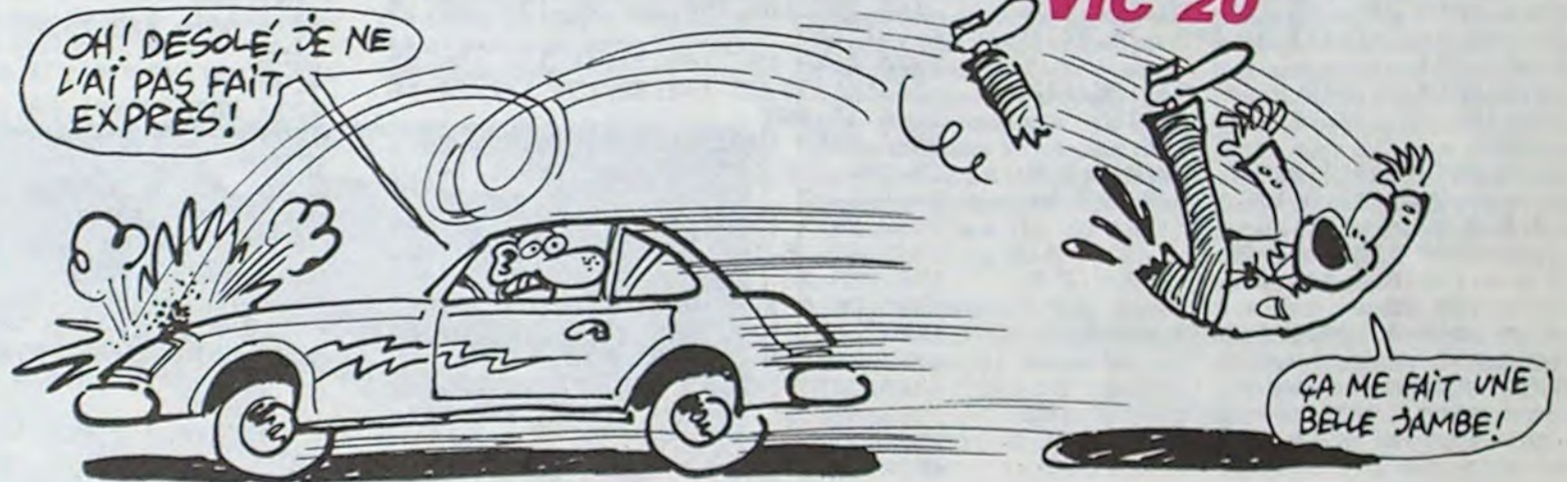


MONZA

Pilote émérite, cette fois votre bolide devra percuter à tout va! Original non?..

Philippe BOICHUT

Mode d'emploi :
Après lancement, le jeu débute par appui sur F1. Vous pilotez la voiture blanche et devez percuter les bidons d'essence qui apparaissent au hasard du circuit, en évitant un autre bolide. Lorsque huit bidons sont touchés, il vous faut percuter le plus rapidement possible le bolide qui clignote, pour accéder au tableau suivant.
A chaque nouveau tableau, la vitesse s'accroît, le temps d'apparition des bidons diminue et il devient difficile de percuter les huit bidons dans le temps imparti.
Le score est fonction du temps restant affiché en bas de l'écran.



VIC 20

```
10 REM
14 REM MONZA
18 REM
22 REM VIC 20 + 3K0
26 REM
30 REM PHILIPPE
34 REM ET
38 REM BERNADETTE
42 REM BOICHUT
46 REM
47 REM
48 REM
50 IFPEEK(669)<>1THENGOSUB570
54 POKE36869,255:POKE36879,9:PRIN
T"J":DIMQ(13),A(13):Z=1:POKE36878,
15:ZT=1:FS=9
58 RU=36:RZ=45:BS=.
62 PB=7713:BL=30720:J=41:W=-1:WI=4
:CV=0:PP=0:C=8131:MU=216
66 A(1)=7802:A(2)=8067:A(3)=7865:A
(4)=7703:A(5)=7847:A(6)=7808:A(7)=
7890
70 A(8)=7969:A(9)=7835:A(10)=7751:
A(11)=7919:A(12)=7879:A(13)=8005
74 B(1)=37:B(2)=42:B(3)=43:B(4)=44
:B(5)=45:B(6)=46:B(7)=47:B(8)=32
78 PRINT"MONZA";
82 PRINT"
";
86 PRINT"
";
90 PRINT"
";
94 PRINT"
";
98 PRINT"
";
102 PRINT"
";
106 PRINT"
";
110 PRINT"
";
114 PRINT"
";
118 PRINT"
";
122 PRINT"
";
126 PRINT"
";
130 PRINT"
";
134 PRINT"
";
138 PRINT"
";
142 PRINT"
";
146 PRINT"
";
```

```
150 PRINT"
";
154 POKE8119,37:POKE38839,1:POKE81
41,37:POKE38861,1:POKE8163,37:POKE
38883,1
158 POKE8185,37
162 REM DEBUT JEU
166 IFOU=1THEN186
170 POKE781,20:POKE782,4:POKE783,0
:SYS65520
174 PRINT"APPUYEZ SUR F1"
178 X=PEEK(197)
182 IFX<>39THENHH=1:GOSUB290:GOTO1
78
186 POKE781,20:POKE782,2:POKE783,0
:SYS65520
190 PRINT"
";
194 POKE7989,32:HH=.
198 RR=.
202 P=8033:PL=30720
206 GOSUB290
210 IFJJ=1THEN218
214 GOSUB378
218 POKE36874,MU
222 BS=BS+1
226 IFS=FSTHENBS=.:GOSUB458
230 X=PEEK(197):L=P
234 GOSUB678
238 IFX=12THENP=P-22:AU=30
242 IFX=20THENP=P-1:AU=39
246 IFX=21THENP=P+1:AU=39
250 IFX=36THENP=P+22:AU=30
254 IFP=7968THENPOKE7989,28:POKE38
709,6
258 IFPEEK(P)=31THENPOKEP,32:CV=CV
+1:MU=MU+2:POKE36877,240:POKE36877
,.:RR=45
262 IFCV=8THENPP=1:JJ=1
266 IFPP=1ANDWI=4THENWI=1:GOTO274
270 IFPP=1ANDWI=1THENWI=4
274 IFPEEK(P)=40ORPEEK(P)=41THEN41
0
278 IFPEEK(P)<>32THENP=L:GOTO206
282 POKEL,32
286 POKEP,AU:POKEP+PL,1:GOTO206
290 REM
294 RB=PB
298 PB=PB+W:
302 IFPEEK(PB)=31THENPOKEPB,32
306 IFPEEK(PB)=30ANDBS=8THEN526
310 IFPEEK(PB)=30ANDBS<8THEN482
314 IFPEEK(PB)<>32THEN334
318 POKERB,32
322 POKEPB,J:POKEPB+BL,WI
326 IFHH=1THENFORT=1TO200:NEXT
330 RETURN
334 PB=PB-W
338 Q=INT(RND(1)*4)+1
```

```
342 IFQ=1THENWQ=1:J=41:GOTO358
346 IFQ=2THENWQ=-1:J=41:GOTO358
350 IFQ=3THENWQ=-22:J=40:GOTO358
354 IFQ=4THENWQ=22:J=40
358 PB=PB+WQ
362 IFPEEK(PB)<>32THENPB=RB:RETURN
366 POKERB,32
370 POKEPB,J:POKEPB+BL,WI
374 W=WQ:RETURN
378 RR=RR+1
382 IFRR=RUTHEN406
386 IFRR<R2THENRETURN
390 RR=.
394 Q=INT(RND(1)*12)+1
398 SZ=A(Q)
402 POKESZ,31:POKESZ+30720,7:RETUR
N
406 POKESZ,32:RETURN
410 REM FIN
414 IFPP=0THEN482
418 POKEPB,32
422 POKE36874,.:GOSUB526
426 FORT=1TO2000:NEXT
430 ZT=ZT+1:FS=FS-ZT:OU=1
434 IFFS<2THENFS=2
438 POKE781,20:POKE782,1:POKE783,0
:SYS65520
442 PRINT"TABLEAU"ZT"
446 RU=RU-5:RZ=RZ-5:JJ=0
450 IFRU=1THENRU=25:RZ=40
454 FORT=1TO1000:NEXT:GOTO58
458 Z=Z+1
462 IFZ=9THENC=C-1:Z=1
466 IFC=8122ANDZ=8THEN482
470 IFC=8123THENPOKE38843,2:POKE38
842,2
474 POKEC,B(Z)
478 RETURN
482 POKE36877,220:FORT=1TO220:NEXT
:POKE36877,.
486 POKE36874,.
490 POKEL,59
494 POKE781,20:POKE782,1:POKE783,0
:SYS65520
498 PRINT"
";
502 FORQ=1TO16:PRINT"
":FORW=0TO
130:NEXT
506 PRINTMID$(
"GAME OVER",Q
,1):NEXT
510 FORT=1TO2000:NEXT
514 POKE781,21:POKE782,8:POKE783,0
:SYS65520
518 PRINTVB
522 FORT=1TO2000:NEXT:RUN
526 REM DECOMPTAGE
530 FORT=1TO500:NEXT
534 POKEC,B(Z)
538 Z=Z+1:VB=VB+10
542 IFZ=10RZ=30RZ=50RZ=70RZ=9THENP
OKE36876,0:GOTO550
```

```
546 POKE36876,240
550 IFZ=9THENZ=1:C=C-1
554 IFC=8121THENRETURN
558 POKE781,20:POKE782,14:POKE783,
0:SYS65520
562 PRINTVB
566 GOTO534
570 POKESZ,28:POKE56,28:POKE36879,
9:PRINT"J"
574 A=7168:FORI=ATO8+511:POKEI,PEE
K(I+25600):NEXT
578 FORA=7384TO7439:READX:POKER,X:
NEXT
582 FORA=7448TO7551:READX:POKER,X:
NEXT
586 FORA=7632TO7647:READX:POKER,X:
NEXT:POKE669,1:ZT=1:RUN
590 DATA0,127,127,127,127,127,127,
0
594 DATA0,255,255,255,255,255,255,
0
598 DATA0,254,254,254,254,254,254,
0
602 DATA90,126,90,24,24,90,126,90
606 DATA56,124,68,92,76,92,68,56
610 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
614 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
618 DATA0,60,60,60,60,60,60,60
622 DATA60,60,60,60,60,60,60,60
626 DATA255,255,255,255,255,255,25
5,255
630 DATA60,60,60,60,60,60,60,0
634 DATA0,119,34,126,126,34,119,0
638 DATA90,126,90,24,24,90,126,90
642 DATA0,119,34,126,126,34,119,0
646 DATA254,254,254,254,254,254,25
4,254
650 DATA252,252,252,252,252,252,25
2,252
654 DATA248,248,248,248,248,248,24
8,248
658 DATA240,240,240,240,240,240,24
0,240
662 DATA224,224,224,224,224,224,22
4,224
666 DATA192,192,192,192,192,192,19
2,192
670 DATA128,128,128,128,128,128,12
8,128
674 DATA112,44,124,126,47,127,15,1
678 REM JOYSTICK
682 POKE37151,0:GG=37151:FF=37152:
GF=37154
686 A=PEEK(GG):POKEGF,127:B=PEEK(F
F):POKEGF,255
690 IF(AND4)=0THENX=12:RETURN
694 IF(AND8)=0THENX=36:RETURN
698 IF(AND16)=0THENX=20:RETURN
702 IF(BAND128)=0THENX=21
706 RETURN
```


ÇA SWINGUE MÉCHANT

Tous les fans de Commodore 64 ou d'Apple qui se sont reconvertis à l'Amstrad peuvent enfin se jeter sur les adaptations des grands classiques d'Electronic Arts : après quelques mois de travail acharné, voici venir deux des titres les plus célèbres de cette maison d'édition : Skyfox et Hard Hat Mack. Si le second ressemble comme deux gouttes d'eau à la version originale sur le C64 (rapidité, graphismes, sonorisation), par contre le premier souffre de nombreux défauts indéniables. Notons tout d'abord que les programmeurs ont réussi la performance de charger l'ensemble du programme en mémoire (contrairement au C64 ou à l'Apple où des chargements intermédiaires sont nécessaires). Malgré cet exploit, ils n'ont pas réussi à rendre plaisant et rapide ce logiciel particulièrement extraordinaire sur les deux autres micros. Même si le côté graphique a été à peu près correctement transféré, les commandes réagissent avec une lenteur toute gastéropodesque, ce qui constitue un net obstacle au



plaisir que l'on peut prendre à jouer avec ce programme. Laissez-vous tenter par Hard Hat Mack, seuls les inconditionnels pourront se jeter sur Skyfox d'Ariolasoft pour Amstrad.

UN QI PAS SI BON QUE ÇA

Ah ben voilà aut'chose, dis donc. Denis Taieb ressurgit.

Vous vous en souvenez certainement : c'est lui qui a lancé avec succès l'Oric en France. C'est aussi lui qui a contribué en partie à sa perte (quelques erreurs malencontreuses, trois fois rien). Un bagout acharné, une mauvaise foi à faire sourire un crocodile, une force de persuasion hors du commun, ce n'est pas un oiseau, ce n'est pas un avion, c'est Super Taieb et il revient.

Avec cette fois-ci, en lieu et place de l'Oric qui l'a fait connaître, une nouvelle machine sous le bras, prête à dévaster le marché micro en France, par sa nouveauté et son audace : l'Einstein. Allô ? Einstein, vous dites ? Mais c'est pas si nouveau que ça ! Ça a facilement un an, les doigts dans le nez ! Et son audace, faut pas exagérer ! C'est un MSX non compatible, pas plus !

Bon, il y a l'argument du prix : la version avec un drive (normalement, à ce moment-là, il y a des rires qui fusent, comme à la télé parce que c'est une réplique vachement drôle : les disquettes en question, c'est des trois pouces. Et y en a pas) vaudra 3500

à 9,90, le kermoins est de 10 centimes. Une bagnole à 44900, le kermoins est de 100 francs. En général, c'est une astuce utilisée par un vendeur qui espère faire croire que son produit est moins cher qu'il ne l'est en réalité, donc 3490 balles pour l'Einstein. La version comprenant deux drives vaudra 4500 balles avec le même kermoins.

C'est pas cher, pour le prix on a même un CP/M, mais qui veut d'un CP/M sur 3 pouces ? Et qui veut d'un MSX qui n'en est pas vraiment un ? Et qui veut une bécane sans softs, et sans application dédiée ? C'est pas une machine pro, ni un truc de hobbyistes, ni même une console de jeux. Marché visé : la télématique. Et en quoi ça pourrait être un ordinateur dédié à la télématique, d'après vous ? Qu'est-ce qu'il a bien pu inventer, Super Denis ? La RS 232 ! Par la magie d'un simple connecteur (pourant banal), sa bécane se retrouve "créneauté" en deux temps trois mouvements.

Et l'Einstein pêche par là où tous les autres ont péché, mais lui ça fait un paquet de temps : le manque de logiciels.



balles avec un kermoins de 10 (attention, terme nouveau. le "kermoins" désigne le chiffre par lequel une somme donnée n'est pas atteinte. Un paquet de clopes

En fait, achetez le parce qu'il vaut drôlement pas cher, désossez-le et récupérez les drives pour les utiliser en esclaves sur votre Amstrad ou votre Oric.

RUMEURS SUR LA BLANCHE

Si vous avez un micro et si vous possédez un lecteur de disquettes, attention ! De deux choses l'une, soit vous achetez vos disquettes normalement dans un magasin classique style Fnac ou Computerland voire Nasa, soit vous vous fournissez dans les peti-

ciétés mais dont les noms riment avec Rhône Poulenc, Memorex ou Verbatim. Pendant longtemps, la blanche n'a rien été de moins qu'une disquette de marque non étiquetée. C'est par ce canal que les fabricants cités plus haut écoulent leurs surplus.



tes boutiques. Dans le premier cas, vous achetez de la disquette de marque sans avoir d'autre choix. Vos disquettes s'appellent JVC, Nashua ou BASF et sont certifiées sans pépins. Rien à redire. Dans le deuxième cas, on vous proposera de la disquette bien souvent démarquée et certifiée uniquement par la parole du vendeur qui ferait n'importe quoi pour s'en débarrasser. Énorme avantage de ce genre de produits : son prix quasi-imbattable. Le prix d'une disquette 5 1/4 peut descendre jusqu'à 6 francs si elle est totalement démarquée. À côté des 18 francs d'une TDK ou des 21 d'une BASF, ça fait mal !

Puis, un beau jour, les surplus ont été écoulés et les gros fabricants bien embêtés. Impossible d'arrêter de vendre de la blanche représentant un marché trop important, impossible également de puiser dans les stocks de marque. Du coup, au lieu de mettre dans les boîtes blanches des disquettes de bonne qualité, ils ont commencé à fourguer des rebuts de fabrication complètement pourraves et bons à foutre à la poubelle. Imaginez un peu la gueule du mec qui rentre chez lui et qui plante ses cent disquettes d'un seul coup. Terminé, il ne rachètera plus jamais de blanche et repassera à des disquettes de marque. Machiavélique.

Jusqu'à maintenant, vous pouviez sans aucun problème vous procurer ce type de disquettes. La "blanche" n'était pas certifiée, coûtait très peu cher et fonctionnait parfaitement. Mais depuis peu, les choses changent. D'après un certain nombre de personnes bien placées dans la mafia de la disquette, la "sans marque" serait volontairement mise sur le marché en mauvais état.

Je m'explique. La "blanche" est fabriquée par des grands noms de la disquette qui n'aiment pas être

Il est fort possible que dans les semaines qui viennent, les disquettes 5 pouces 1/4 subissent une baisse démentielle. Le prix attirera dans un premier temps beaucoup de monde et dans un deuxième temps, la qualité fera retourner tous ces gens à la disquette de marque normale. Le marché de la blanche sera terminé. Fini les cent disquettes pour 600 balles, retour à la case départ sans toucher 20.000 francs, mais en raquant 15 minimum balles à chaque coup !

SINCLAIR VEND À TOUS VENTS

Sinclair vient de vendre tous les droits de distribution de sa télé de poche à Timex. Qu'est-ce que ça change ? Sinclair aura toujours la

male après la panique de ces derniers temps. Malgré tout, la maison mère a déclaré qu'elle continuerait ses recherches en matière



gloriole d'avoir conçu l'appareil mais n'aura plus aucun droit de regard sur sa commercialisation. En Angleterre, on explique ce contrat par le besoin pressant de Sinclair de trouver du fric pour reprendre une vitesse de croisière nor-

d'écrans plats et de télévision. De son côté, Timex annonce une baisse de prix sur la télé de poche qui passe de 100 livres à 80. (1200 balles à 950). Et la voiture à pédale, c'est Kelton qui la rachète ?

AU SECOURS, LA MICRO REVIENT

Le temps où l'on disait que les ordinateurs ne serviraient qu'à apprendre à compter aux gosses et à jouer à Space Invaders est peut-être révolu ! "Et pourquoi donc", me demandez-vous avec votre verve habituelle ? Parce qu'une chose nous arrive des

États-Unis. Elle porte le doux nom de Powerhouse X-10.

X-10 se branche sur la RS232 d'un Apple ou sur le "User Port" d'un C64. Une fois l'objet branché, vous visualisez un certain nombre de pièces de votre appartement, vous réglez les intensités, allumez, éteignez, bref, vous contrôlez toute la baraque, vous ou plutôt l'ordinateur lui-même. Toutes les prises de courant sur lesquelles vous désirez un contrôle de la bécane devront être affublées d'un module spécial lui-même raccordé au X-10 central. Sur l'écran apparaissent des dessins représentant les pièces dans lesquelles vous avez mis des modules. À l'aide d'un joystick ou d'une souris, vous réglez les thermostats, les lampes et le reste. Vous pouvez par exemple décider de vous réveiller avec la chaîne hi-fi à plein tube ou la télé à fond la caisse. Pour cela, il vous suffit de balader votre souris sur l'écran et de répondre aux questions de l'ordinateur qui se chargera de tout le moment venu.

Chaque module coûte environ 200 balles et l'interface avoisine les 1500 francs. Le tout n'est pour le moment qu'en vente aux États-Unis mais viendra peut-être un jour dans notre beau pays. Amoureux du système D, vous avez trouvé l'engin de vos rêves, à vos fers à souder !



MIEUX QU'AU CAFÉ

Dieux ! Vous êtes clément avec les programmeurs de Hewson Consultants ! Après avoir édité un logiciel extraordinaire (Paradoïd) par sa qualité graphique et sonore, sans parler de l'originalité de son scénario, ils sortent sans complexe un nouveau soft qui devrait plaire à tous les ravagés de l'action pour l'action ! Uridium rassemble les qualités esthétiques d'un jeu de café, la rapidité comprise, et offre en prime une musique complètement géniale. Pour ne pas changer vos habitudes d'accroc du joystick, sachez que dans ce produit, deux caractéristiques sont essentielles à la réussite : la rapidité des réflexes et la souplesse du doigt sur le bouton de tir.

par le zinc, passez par l'argent, le bronze, l'or et les métaux rares pour finir par l'iridium). La com-



plexité du décor compte également de plus en plus d'obstacles à chaque nouveau tableau. Dans le domaine de l'arcade pure, à part Axis Assassin, c'est la plus belle réussite que j'ai eu à contempler. Uridium de Hewson Consultants pour Commodore 64.

LAMENTABLE, PIRE QUE TOUT

Aïe, je sens que ce que je vais écrire à propos de ces deux softs ne va pas plaire à tout le monde. Heureusement : je m'en tape ! Parmi les softs qui existent effectivement sur 520ST, deux titres attirent particulièrement l'œil, j'ai nommé Perry Mason et Fahrenheit 451. Les disquettes sont bien rangées dans de beaux emballages de classe, style disque double-album. Rien à redire. Le problème, et les éditeurs ne semblent pas encore l'avoir compris, c'est que l'acheteur se contente rarement d'une belle jaquette ou d'un bon choix de couleurs sur la pochette. Je crois même qu'il s'en tape au plus haut point et quand on lui apporte dans une superbe boîte un soft nullissime, il a tendance à hurler : "au vol !" et à vider le chargeur de son P38 sur l'éditeur-arnaqueur.

Perry Mason raconte l'histoire nulle d'un mec nul avec des desins nuls et une musique pas mal, mais seulement pendant les présentations. Fahrenheit 451 est strictement le même logiciel mais avec un vocabulaire différents et



des images toujours aussi lamentables. Certes, il y a un fond signé Bradbury mais qu'est le fond s'il ne possède pas la forme (NDLR : ça va pas la tête ?) ? Telarium, la boîte qui a osé sortir ces merdes, les a classées dans la catégorie Jeux d'Aventure alors qu'il aurait été bien plus judicieux de les ranger dans une poubelle en attendant la sortie d'autres chefs d'œuvres un peu plus soignés et un peu moins ridicules. Possesseurs et futurs propriétaires de 520ST, n'achetez pas du Telarium, ils sont vendus à Commodore pour descendre Atari !

SI SI C'EST DU THOMSON

Vous avez vu la photo, là ? Franchement, ça vous donne pas envie d'en faire autant ? Eh bien sachez que cette image magnifique a été pondue sur un TO9, qui dispose grâce à Colorpaint de nouvelles capacités graphiques complètement démentes. Rassurez-vous, vous tous qui n'avez qu'un TO7/70, vous pourrez faire joujou aussi avec ce programme, mais ne vous attendez pas à avoir autant de définition à l'écran ni autant de couleurs simultanément. Cet utilitaire regroupe toutes les fonctions classiques d'un logiciel de dessin : formes géométriques, rotations, effets de miroir, copie et déplacement d'une zone... Comme la présentation a été complètement pompée sur les logiciels de dessin Apple, ça vous fait un soft qui a un look vraiment d'enfer avec ses menus déroulants. Pour l'aspect définition, le TO9 se paie

320 points sur 200 en 4096 couleurs, alors que le TO7/70 se contente de 200 points sur 140 en 16 couleurs. Vous pouvez vous précipiter chez votre revendeur, mais cassez votre tirelire auparavant : vous en aurez pour 990 francs (au secours, ils se prennent vraiment pour Apple !). Colorpaint de FIL pour Thomson TO9 et TO7/70.



OUARF ! LES CONS, HÉ !

Softland est une boîte sympa qui va en brancher plus d'un. Question ? Pourquoi Softland devrait-il nous brancher ? Réponse : parce que en tous points, c'est un bon plan. Question : quel plan ? Réponse : essayez-vous, je vous explique.

inconvénients, une copie, c'est tout ce qu'il y a de plus facile à réaliser. Donc vous voyez l'intérêt que peut avoir une boîte comme Softland : vous vous pointez, vous louez un soft pour la journée, vous vous en faites officieusement une copie de



Softland a repris le principe de la bibliothèque, mais avec les softs. Qu'est-ce qu'une bibliothèque ? Un endroit où vous allez emprunter des livres pour les rendre quelques jours plus tard. Qu'est-ce que Softland ? Un endroit où vous allez emprunter des softs pour les rendre quelques jours plus tard. Ah, je vous vois venir, bande de petits salopards verveux et obsédés. Un logiciel, ce n'est pas un livre. La loi est d'ailleurs naze sur ce point : un livre, vous n'allez pas le photocopier pour pouvoir le relire après avoir rendu l'original, alors qu'un soft, c'est pas pareil. Une copie, ça peut être parfaitement copié à 100% et être parfaitement utilisable sans aucune contrainte. De plus, une copie, c'est vraiment pas cher. Et, puisqu'on est dans les avantages et les

sauvegarde. Bien entendu, vous n'êtes pas censé garder la copie plus longtemps que l'original, mais personne n'est parfait. Résultat : si vous faites ça une fois par semaine juste avec les softs qui vous intéressent, vous vous retrouverez avec une caisse de softs copiés d'une qualité incomparable. Très fort comme système. Ça vous branche ? Je vous répète : Softland à Paris. Si vous voulez l'adresse et le téléphone, débrouillez-vous, c'est pas mon boulot. Un soft coûte 10 francs pour la journée plus la caution que vous devez verser (normal). Quasiment toutes les bécanes sont concernées, Oric, Mac, IBM, Apple, Amstrad, Commodore, Sinclair et d'autres. Donc, si vous voulez gonfler votre softèque, à vos copieurs !

VENDU !

Alors que le premier exemplaire de **They Sold A Million** se trouve encore dans n'importe quelle bonne épicerie, **TSAM II** est déjà annoncé pour le début du printemps ! Comme pour la première tentative, cette compilation comportera quatre titres dont les ven-

tes auront atteint au moins deux cent cinquante mille exemplaires. Comme la première, elle sortira sur le Commodore 64, le Spectrum et l'Amstrad simultanément à un prix de l'ordre de 120 francs. Les quatre titres annoncés pour ce **TSAM II** seront : **Matchday** d'Ocean, **Knightlore** d'Ultimate, **Bruce Lee** d'US Gold et **Frankie Goes To Hollywood** d'Ocean encore. Ce dernier titre représente une surprise certaine puisque la version Amstrad n'a encore jamais été commercialisée, on ne savait même pas qu'il y en avait une en préparation ! Nous verrons bien de quoi il retourne en avril !



PREUMS !

Le premier logiciel de jeu pour le PCW 8256 vient de sortir ! Entièrement conçu et réalisé par deux petits rigolos d'Aix-en-Provence, ce soft tourne sous CPM. Il s'agit d'un petit jeu de stratégie complètement nul et dépassé : vous vous trouvez sur un échiquier et devez entourer le pion de l'adversaire par des cases noires. Le déplacement des deux pions se fait selon le principe sacré du



cavalier aux échecs. Ça vole pas haut, ça n'a que le mérite d'exister et en plus c'est français. Cocorico ! Blocus de Ludivor pour Amstrad PCW 8256.

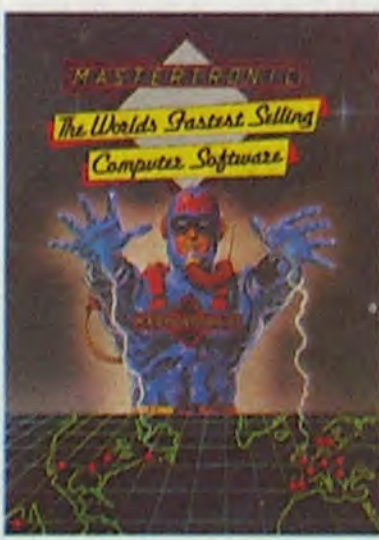
EMBALLEZ C'EST PESÉ

À la suite de l'interview parue dans le numéro 123 de l'HHHHebdo, de Pete Fountain, l'un des personnages essentiels de Firebird, Cameron Macsween (l'importateur officiel de Mastertronics en France) a tenu à exposer la politique de sa société **Mastertronics France**. Comme de bien entendu, la déclaration qui a le plus choqué Macsween fut celle qui ne citait pas Mastertronics parmi les grands éditeurs de logiciels. Voici la réponse de Cameron Macsween.

"Mastertronics a décidé, voici 18 mois, de radicaliser sa politique de distribution. Jusqu'à ce moment l'ensemble de la production, de qualité moyenne, passait par le réseau classique des grossistes et des revendeurs. La révolution chez nous a débuté lorsque nous avons décidé de pratiquer une diffusion aberrante de nos produits : jamais personne n'a eu l'idée de vendre des softs dans les stations services, les épiceries de quartier, les vendeurs d'électroménager... Ça c'était le point d'arrivée, mais le point de départ, la conception des produits autrement dit, se devait d'être améliorée dans les plus brefs délais. Nous avons alors embauché deux développeurs qui supervisent tous les auteurs indépendants.

Cette nouvelle structure, associée à une politique des prix radicalement nouvelle (les cassettes à 1,99 livres en Angleterre et 29 francs en France), a permis une rapide progression des ventes jusqu'à nous positionner comme le premier éditeur de programmes au Royaume-Uni avec plus de deux millions de cassettes vendues en 1985, soit 25% du marché en nombre d'exemplaires vendus ! Basé sur près de cent cinquante titres, notre catalogue présente des produits pour tous les goûts et pour la majorité des machines diffusées dans le grand public. Nous sommes parmi les seuls éditeurs à s'intéresser aux propriétaires de Commodore 16, Electron, Commodore Plus 4... Grâce à cette largeur d'esprit, nous avons tendance à fidéliser la clientèle sur nos softs.

Nous sommes, pour reprendre une image facile, les fabricants de 45 tours en informatique familiale. Nous offrons des titres de bonne qualité graphique et sonore qui donnent à l'utilisateur une satisfaction garantie pendant



quelques dizaines de minutes ou même quelques heures (*). Aux prix que nous pratiquons, notre politique semble bonne : actuellement notre production hebdomadaire s'élève à 140.000 cassettes. Une deuxième gamme de logiciels a été lancée à la fin de l'année dernière : MAD (Mastertronics Addicts Dimension), celle-ci regroupe des titres d'une qualité nettement supérieure à celle de la première ligne de produits. Leurs prix restent malgré tout raisonnables : 2,99 livres au Royaume-Uni et 49 francs en France.

Au niveau de Mastertronics France, société créée en novembre dernier, nous suivons fidèlement la politique de la maison mère. Nous avons choisi d'être distribués par les grandes surfaces ainsi que par quatre grands distributeurs en France (Innelec, Guillemot, Typhon et DCG). Les ventes progressent régulièrement puisque de 2000 cassettes en décembre, nous arrivons à la fin de la première quinzaine de février à plus de 11.000 exemplaires vendus. Depuis la même époque, nous avons posé le pied aux États-Unis. Comme pour la France, le démarrage est lent mais la progression régulière. Du fait de cette implantation internationale grandissante, nous sommes prêts à diffuser des produits français à l'étranger, tant d'auteurs indépendants que d'éditeurs de logiciels ne disposant pas de la capacité d'exporter.

De notre côté, nous comptons sortir entre 66 et 74 nouveaux titres dans le courant de l'année, répartis sur les deux gammes de produits. Nous envisageons de sortir une nouvelle gamme de logiciels destinés à l'Oric, d'autant plus que la compatibilité existe entre les différents modèles et qu'un marché survit encore en France, au Royaume-Uni et en Allemagne, où un fan club important continue à produire des softs. Par contre, nous ne nous laisserons pas tenter par les Thomson : il n'est pas possible de réaliser un produit compatible sur les différentes configurations et le marché est purement français, sans aucun espoir d'ouverture sur l'étranger. Nous attendons une grande évolution, par contre, du côté du Japon et des MSX. D'ici quelques mois, ou au plus deux ans, ce devrait être la machine la mieux implantée chez les particuliers. Enfin, dans un avenir plus ou moins lointain, nous nous attaquerons sérieusement à l'IBM PC (et ses clones) qui s'ouvre à petit au grand public, mais nous attendons de pouvoir produire un grand nombre de disquettes d'un coup pour conserver une politique des prix cohérente.

Nous espérons bien sûr atteindre la première place d'éditeur (au moins en nombre de cassettes vendues) d'ici quinze mois au maximum en France. Vu le démarrage réalisé, nous devrions réussir un véritable tsunami (raz-démarrée en japonais) cette année. (*)(NDLR : 29 francs pour jouer quelques dizaines de minutes ? Et pourquoi pas 5 francs pour ne pas jouer du tout !)

ÉMULE QUI PEUT

The Speculator va peut-être changer la vie d'Einstein ! La machine de Tatung (l'Einstein) souffre d'un problème essentiel : l'Einstein de charger et d'exécuter n'importe quel programme prévu pour le Spectrum. Là où les commerciaux de Tatung ne font



le manque de logiciels. Du coup, les rusés développeurs de ce micro ont trouvé une parade d'enfer : au lieu d'employer des programmeurs émérites pour créer ou adapter des softs, ils ont préféré travailler sur un émulateur (entièrement logiciel) qui permet à

peut-être pas preuve de bon sens, c'est qu'ils comptent vendre The Speculator aux alentours de 500 balles, ce qui fait terriblement grimper le coût de la machine (environ 4000 francs actuellement) pour avoir quelques jeux à se mettre sous la dent.

AMSTRAD JOUE LES DURS

"On peut reprocher des tas de trucs à Amstrad, mais certainement pas d'avoir une mauvaise politique de prix". C'est ce que chacun déclarait jusqu'à voici quelques temps, parce que depuis : terminé ! Amstrad joue les cons et, ce qui nous flatte le plus, c'est qu'il le fait seulement sur le marché français. Qu'est-ce qui me fait dire ça ? Deux publicités pour le PCW 8256. L'une est tirée d'un canard anglais de micro et annonce 399 livres soit 4800 francs grand maximum (en arron-



dissant tout bien vers le haut) et l'autre est extraite d'un journal français et annonce 6990 francs soit 7000 balles. Le peuple de France jugera à quel point on le prend pour une tâche.

ÇA SENT LE SAPIN

Vous ne le savez peut-être pas, mais toutes les grosses multinationales fonctionnent grâce à des prêts bancaires. Ça s'appelle le volant de gestion. N'étant pas là pour vous donner un cours de finances appliquées, je résume :



régulièrement, les compagnies empruntent de l'argent servant à rembourser les emprunts précédents, toute la difficulté résidant dans l'art d'équilibrer les entrées et les sorties (comme sur le bus de sortie, c'est ça, jamais vous vous déconnectez ?). Or, il y a deux semaines, Commodore s'est trouvé face à une échéance (une date limite de remboursement, merci Berlitz) qu'il n'a pu remplir, faute d'argent dans les caisses. Il a demandé un moratoire d'un mois (un délai de paiement, mais ils ont du mal à parler comme vous et moi) et s'il ne peut pas satisfaire ses créanciers, il devra déposer son bilan dans deux semaines. Nom de Dieu, ils n'ont jamais été aussi près.

VROUM VROUM...

Je vais finir par y perdre mes putains de cheveux, cong ! Moi qui croyait que jamais un jeu sur Thomson pourrait me brancher plus de 34 centièmes de secondes, il va falloir sérieusement revoir mes idées reçues. **Top Chrono** de Loricels a réalisé cette formidable prouesse d'être intéressant ET sur MOS à la fois ! Il s'agit pourtant d'une des innombrables courses de voitures sur micro et il est vrai que depuis le fameux Pole Position, il était difficile de trouver quelque chose de mieux, souate (comme dirait Béru), mais c'est pourtant chose faite.

La route défile vers le bas sans saccader, au pixel, s'il vous plaît ! Le compteur s'affiche en bas de l'écran, vous pouvez freiner, accélérer, tourner et vous vous cassez la gueule à tous les virages comme Beltoise.



Bref, ce petit bébé nous a plu, **Top Chrono** de Loricels pour Thomson.

SYNTHETIC NEWS

Coucou, je viens vous parler de la téléche, un univers où la profusion d'images mérite toute votre attention. Non, il ne s'agit pas de la Cinquante ou de la Six, mais de l'A2 qui, avec la collaboration de l'Institut National de l'Audiovisuel, a concocté un super documentaire sur les images informatiques, un point sur les dernières réalisations actuelles à travers le monde.

Philippe Quéau a du flair, du pif, du tarin, comme vous voulez : en plein dans l'air de son temps, il vous balance quatre émissions dingues sur les images électroniques. Entre A2 et l'INA, ça a été carrément l'histoire d'amour pour préparer ces quatre petits bijoux qui vont vous faire flasher des yeux et des oreilles. Car dans l'image de synthèse, ce qui frappe c'est le son... ce genre de discours complètement dément, vous y aurez droit en direct, si vous avez le courage d'attendre le milieu du premier épisode commenté par Michel Serres, le philosophe.

Si nous reprenons un peu de recul, hein ? Le principe de cette série est simple : à partir de documents audiovisuels ou entièrement synthétiques inédits ou rares, Quéau a rassemblé les grandes idées de notre temps par rapport aux technologies nouvelles. Bref, au vu des images, quatre penseurs de notre époque déversent un flot de paroles judicieusement interrompu par des extraits de films d'animation. Les envolées lyriques des braves philologues vous laisseront de glace, ce n'est pas grave : leur logorrhée n'a d'égale que l'incompréhension qui envahit le cerveau à leur écoute. Heureusement, le réalisateur malicieux détourne leurs verbiages par des incrustations visuelles pleines d'humour. Il ne vous reste plus qu'à vous boucher les oreilles dès qu'une tête humaine normale apparaît, sinon ouvrez les écouteurs au maximum pour tout ce qui sort du ventre et du cerveau des ordinateurs, nos amis !

Chaque épisode voit son thème centré sur l'une des utilisations spécifiques de l'imagerie électronique. Dans le premier, Quéau retrace la relation étroite existant entre image et ordinateur depuis que les puces ont envahi notre monde. Comme il sait bien qu'avec vos petites bécanes vous êtes encore loin de pouvoir faire aussi beau que ce qui accompagne ce texte, il vous explique en

long en large et en travers les techniques habituellement utilisées pour générer ces images du futur ou de l'imaginaire. Vous pourrez mater, les yeux écarquillés, un extrait d'un film fantastique entièrement réalisé sur CRAY : "When the Mandrills Rules the Heavens". Sans conteste, la meilleure séquence de l'émission, mais vous pouvez toujours regarder



Photo INA-Tony de Peltrie.

der le début pour votre culture.

Du côté du second volet de la série, vous découvrirez l'importance capitale de l'image informatique dans le domaine de la synthèse du corps humain. Essentiellement axé sur des images artistiques, ce reportage comporte aussi une importante partie consacrée à la recherche médicale. Plus généreux que dans le premier épisode, vous pourrez voir le présentateur vedette de la NHK (une chaîne de télé japonaise) ainsi que la merveilleuse Sexy Robot (elle est trop nique, celle-là), la seule nana qui ait été améliorée à coup d'ordinateur, un être synthétique faisant de la pub sidérale pour de la bouffe terrestre. Comment, on dine à Teur ? Excusez la prononciation.

Enfin, fin du fin, vous pourrez admirer le clip vidéo le plus cher du monde. Il utilise des images synthétiques piquées dans des dizaines de documents provenant de France, des USA, du Japon... Une synthèse extraordinaire de tout ce qu'il y a de mieux actuellement dans ce domaine. La danse n'est pas oubliée dans ce panorama du corps dansant puisque des reportages sur Rebecca Allen et Michel Bret (une chercheuse américaine et un chorégraphe français) montrent ce qu'ils ont tiré d'un ordinateur pour simu-

ler les mouvements humains... ou créer des attitudes surhumaines. En conclusion de l'émission, vous aurez droit à un extrait du court-métrage de Pierre La Chapelle et Philippe Bergeron (deux Canadiens) "Tony de Peltrie". Une merveille de crooner comme on n'en fait plus.

La troisième partie de la série est entièrement consacrée aux images de guerre. Sans le moindre doute possible, les vieilles badernes tirent le maximum des ordinateurs, que ce soit pour leurs pilotes de chasse ou pour leur simulateur de vol.

Cette fois-ci, la profusion des images générées par les ordinateurs permet de simuler un environnement mais aussi d'informer un militaire d'une situation donnée à un instant précis. Là encore, vous pourrez voir des documents particulièrement précieux puisqu'ils émanent directement de chez les Américains, toujours à la pointe du progrès dans l'art de tuer. La synthèse atteint maintenant une qualité si proche de la perfection que l'on envisage un jour de projeter sur le cockpit des avions l'image du paysage qu'ils traversent, permettant ainsi le vol par mauvais temps ou de nuit comme en plein jour. À ne pas manquer la séquence de pilotage de char par brouillard et la préparation d'une embuscade comme en plein air grâce à la mémoire de l'ordinateur.

Dans le quatrième épisode (et dernier malheureusement) la nature est représentée sous toutes ses coutures. Là encore vous aurez droit à une overdose d'images synthétiques, toutes plus époustouflantes les unes que les autres. La campagne chez vous, sans salir vos godasses, super. De toutes les manières, n'oubliez pas de brancher votre magnéscope, vous pourrez toujours tenter de reproduire ces merveilles visuelles sur vos bécanes, en vous y mettant à fond, vous devriez arriver à quelque chose !

Diffusion tous les lundis soir du 3 mars au 24 mars vers 22h15 sur Antenne 2

EURÊKA, ÇA CONTINUE

Quatrième épisode des aventures de la solution d'Eurêka. Personne n'a encore trouvé la solution finale, mais je vous rappelle que vous avez encore deux semaines pour trouver quelque chose qui s'en rapproche et nous écrire une bafouille sur le serveur HG : vous avez des chances de gagner un logiciel offert par Eurêka. Attaquons-nous vaillamment à cette quatrième partie. Tout d'abord, le cadre : ça ressemble à du morse, ça n'en est pas. On est tenté de le superposer à celui de la troisième aventure, histoire de voir si ce ne serait pas un bête cache : ça n'en est pas un. Inutile de vous bourrer : ça n'est rien du tout. Un leurre, en quelque sorte.



Dans l'illustration (autre le type qui s'évade grâce à des draps noués, indication pour le jeu) on note deux inscriptions : celle de la pancarte ne rime à rien, la plaque d'immatriculation était une partie de la solution... anglaise. Fausse piste.

Alonzo poème, comme disait mon accorte grand-mère. La première strophe est une indication pour le jeu : il faut en effet se déguiser avec un uniforme allemand pour s'évader de la prison. Les deux premiers vers de la seconde strophe indiquent qu'il faut regarder sous le tableau représentant Hitler pour trouver le talisman.

Dans les deux suivants, on vous conseille d'écouter le nom entendu près du bunker : il s'agit d'Heidi. Et le tout commencement d'Heidi, c'est la lettre H. "Chante Über Alles que deux pays commencent", c'est en quelque sorte tiré par les cheveux, mais si élégamment que nous ne nous formalisons pas outre mesure : la chanson dit "Deutschland, Deutschland Über Alles". Donc, les deux pays qui commencent la chanson ne font qu'un, Deutschland, ce qui nous donne un D en

CHAPITRE QUATRE

COLDITZ

Dans ce pays qui les bottes emplissent de leur bruit, Dans cette Europe en guerre qu'enserme une main de fer, Des prisonniers de Colditz pour s'échapper de nuit, Sous ton déguisement prendras la voie des airs.

Juste près du portrait d'un homme patibulaire, Portrait qui, on s'en doute, cache le talisman, Tu pèneras au nom entendu au bunker, Et le rapprocheras du tout commencement.

Chante "ÜBER ALLES" que 2 pays commencent, Si ce que la quatrième est celle qui te convient, A travers une bâche tu passeras facilement, Avant de l'arrêter car la peur te restera.

bonne et due forme. Le coup de la bâche, c'est pour le jeu : faut se cacher sous la quatrième, bon, classiques. Et c'est quoi, la zoulie phrase qu'on obtient à la fin du jeu d'aventures ? "C'est la première de tes horribles défaites". Or, les premières lettres de Horrible et de Défaite, c'est quoi ? Hmmm ? Je vous fais un dessin, ou vous faites un effort pour comprendre tout de suite ? Voilà, ça nous fait H et D. Plus que deux indices et on s'attaque au poème final. A la semaine prochaine.

ATARI, C'EST REPARTI !

Suite de la page 1

Et les Roms ? Elles sont en cours de test, elles seront livrées probablement début mai. Ceux qui ont acheté la machine avant se verront proposer pour 500 balles les dites Roms, plus des logiciels utilitaires (genre gestion de fichiers, inutile de tabler sur Multiplan) (très fort) (merci).

CINQUIÈMEMENT

Attendez, j'ai oublié un truc dans le quatrième, c'est le prix : 5990 balles pour le tout. Pardon ? Rapport qualité/prix, ça balaye tout le reste ? Ben oui, je vois qu'on ne vous la fait pas, à vous. Et j'ai oublié de vous dire aussi que l'alimentation était intégrée dans l'unité centrale, ce qui va faire très plaisir à mon bureau.

CINQUIÈMEMENT BIS

C'était pas assez, en voilà un autre : le 1040 STFM. Une anecdote à son propos, il a failli s'appeler le 1040 STFMSJEIFJSKQ, mais c'était déjà déposé. Le ST veut toujours dire Sixteen-Thirty two (seize-trente deux, à cause du processeur), F signifie toujours tout ce qu'on veut mais surtout Floppy et Français et M veut dire Moniteur et Monochrome, ou Moniteur Monochrome, comme ça on a les deux sous la même bannière.

Le 1040 STFM se compose d'une unité centrale avec alimentation intégrée, avec floppy intégré d'une capacité de 720 Ko formatés (double tête, double densité), d'un moniteur monochrome, le même que celui qui était livré avec le 520 ST des familles. Tout comme son petit frère le 520 STF, l'engin sera livré avec un basic, le logo et le TOS, rien de plus, rien de moins. Le tout sera gracieusement troqué par Atari contre la modique somme de 9990 francs français de France (DOM-TOM compris).

Et puisqu'il restait un créneau, voilà de quoi le remplir : le 1040 STFC est le même que précédemment, sauf qu'il est équipé

d'un moniteur couleur haute résolution (ça y est, vous avez pigé, M pour monochrome, C pour couleur). Et il vaut ? 11990 balles, avec tous les TTC nécessaires et suffisants.

SIXIÈMEMENT

On continue dans les nouveautés ? Allons-y : le System Mega ST sera un 1040 STF M ou C (au choix) doté d'un disque dur de



20 Mo, d'une sauvegarde dynamique de 20 Mo et d'une imprimante professionnelle qui frise les 400 caractères/secondes. Le prix ? OK, 25.000 à 30.000 balles hors taxes, ça dépend du moniteur choisi. Et apprenez que quand on cause pro, on exprime en hors taxes. Je vous le dis à vous mais ne le répétez pas en société parce que vous auriez l'air con, ça donne de 30.000 à 36.000 balles TTC. Je vous avais prévenu : c'est pas le même créneau. C'est quand même deux fois moins cher qu'un Mac.

SEPTIÈMEMENT

Ensuite, les drives et les moniteurs seront vendus séparément. 2000 balles pour un drive simple tête (360 Ko), 2700 pour un double tête (720 Ko), 2000 balles pour un moniteur noir et blanc et 4000 balles pour un moniteur couleur. C'est cher, mais on ne peut pas tout baisser d'un coup.

HUITIÈMEMENT

Et les CD Roms, ces disques compacts comprenant 500

mégaoctets de programme ou de données que Tramiel avait annoncés il y a quelques mois et qu'il avait exhibés au CES de Chicago ? Vous les verrez probablement au Sicob, en même temps que toute une tripotée de nouveaux logiciels : un tableur qui ressemble à Lotus comme le programme politique de Marchais ressemble à une feuille blanche, des outils de développement, des jeux, des applications particulières, un émulateur minitel, un compilateur basic, des logiciels qui gèrent la prise Midi, d'autres qui gèrent la RS 232, d'autres encore qui gèrent

SINCLAIR : SECRET D'ETAT

Décidément, il est pas pressé, le père Clive. On ne sait toujours pas qui reprend en France la distribution de ses machines après le dépôt de bilan de Direco, son ex-

importateur. Ou plutôt, on a de vagues doutes, on sait que c'est une grosse compagnie du Bénélux, mais les accords ne sont pas signés et tout le monde observe

un silence parfait. Une hypothèse d'école, histoire de ne pas laisser refroidir le bébé : et si c'était Philips ? Un bon moyen pour eux d'arriver à pénétrer le marché de la micro par la bande, après l'échec des VG 5 à 8000. Ceux d'entre vous qui ont des Sinclair en panne ou en SAV peuvent continuer à prier tous les saints, c'est pour l'instant la seule solution sûre à leurs problèmes.

PILLAGE D'ENFER

Le grand retour de la société Lucasfilm Games ne décevra aucun de ses détracteurs : la sortie de Koronis Rift en France va satisfaire tous les fanatiques des jeux d'arcade "intelligents". Comme dans le premier produit de la maison, Rescue On Fractalus, le graphisme utilise généreusement les techniques de la géométrie fractale ce qui donne un réalisme aux paysages encore jamais atteint dans le domaine du jeu familial. Cette fois encore vous devez partir à l'assaut d'une planète inconnue, non plus pour sauver vos compagnons isolés au sol

mais pour jouer les ferrailleurs de l'espace. En effet votre tâche est de récupérer tous les équipements militaires ou civils encore en état de marche sur toutes les épaves qui jonchent le sol de l'astéroïde. Vous êtes à bord d'une navette qui vous permet d'accomplir un nombre d'aller-retour indéterminé entre le vaisseau-mère et le sol. Plus vous pourrez ramener d'éléments du style piles d'énergie, armements légers et lourds ou boucliers de défense jusqu'au vaisseau amiral, plus vous grimpez dans la hiérarchie des ferrailleurs jusqu'à devenir celui que l'on envoie dans les missions-suicide. Comme d'habitude le graphisme extraordinaire est renforcé par des sons complètement réalistes ce qui ne gêne rien dans ce soft au scénario vraiment original. Koronis

Rift de Lucasfilm Games pour Commodore.



DEULIGNÉE DE TARÈS

QUAND JE SERAI GRAND, JE SERAI POLITICIEN!



PAS QUESTION! QUAND TU SERAS GRAND, TU SERAS TARÉ, COMME TON PÈRE!



ET ALORS? ÇA N'EMPÊCHE PAS!

Encore de la bonne production cette semaine, de celles qui vous font croire qu'enfin la France est sauvée et que la jeune génération saura prendre la relève... au moins à coup de deulignes. D'ailleurs, à propos de nouvelle génération, sachez que c'est pas les plus vieux les meilleurs : les p'tits jeunes n'ont pas peur des gros et délirent fort bien dans cette discipline pourtant ascétique. La preuve...

Bricefa LETBEL revient, avec un masque, dans la rubrique et nous pond encore une de ses routines géniales.

Listing Thomson

```
0 CLEAR,48895:4F="8601B7620B88EBF12BF620C
8EBF198F620E3954454D50CFBF28800681620B25
037E07F3AE8C037E2B38BF17B00EF58C00002E03
7E0B8C867548BD3E8B310022F8301F8C000022EF
39":SCREEN7,0,0:CLS:PRINT" Fonction TENPO
"Copyright 1985 by Fabrice"CHR$(20):FO
RT=1:TOLN(4F)/2
1 POKE48895+T,VAL("H"+MID$(4F,T#2-1,2))
:NEXT:EXEC48896:ATTRB1,1:T="DEMONSTRATI
ON":FORP=0TO1STEP0:CLS:FORI=1TO13:COLORR
ND*6+1:LOCATET*2+5,RND*5+10:PRINTMID$(T
,T,1):TEMPO RND*20+1:PLAY"L1S1":IFINKEY#
="":THENNEXTT,P ELSEATTRB0,0:COLOR7:LOCAT
E0,23:LIST
```

Thierry BANDET vous lance dans la course à l'aide des flèches droite et gauche et empoche tranquillement les deux logiciels. Allez-y, ça tourne!

Listing Amstrad

```
10 MEMORY IA300:FOR N=IA34A TO IA3
7F:READ A$:POKE N,VAL("I"+A$):NEXT
:MODE 1:LOCATE 15,10:PRINT"ESSAI D
"INSERTION":POKE IB0D5,IA3:LOCATE
15,10:PRINT "SCORE:" :FOR X=0 TO 50
STEP 5:LOCATE 27,10:PRINT USING "
#####":X:FOR Y=0 TO 500:NEXT Y,X:
POKE IB0D5,113
20 DATA E5,F5,CD,1A,BC,F1,EB,CD,A5
,BB,06,07,4E,C5,D5,06,04,AF,CB,21,
30,02,F6,CC,CB,21,30,02,F6,33,12,1
3,10,EF,01,ES,21,00,0B,13,EB,E1,23
,C1,10,DE,E1,24,24,2C,C3,75,BB:
LOCATE 5,15:PRINT"AS VU CA MARCH
E":FOR X=0 TO 2000:NEXT:CLEAR:GOTO
10
```

À la prochaine, salut!

Khalid HANNOUF vous plonge dans l'univers mystérieux de la programmation automatique. Attendez qu'une des créations fonctionne et vous rigolerez vraiment.

Listing Apple

```
1 POKE 105,0: POKE 106,21: POKE 107,0: POKE
108,21: POKE 109,0: POKE 110,21: INPUT
"NUMBRE DE LIGNES:";N:P = 10:K = 254:D
= PEEK (175) + PEEK (176) * K - 3:H
= 200:J = 254
2 FOR X = N TO 1 STEP -1:F = INT ( RND
(1) * H) + 1:Z = (O + F + 5) / K:T = INT
(2):R = (2 - T) * K:S = P / K:Q = INT
(S):D = P - Q * K: POKE D,R: POKE D +
1,T: POKE D + 2,O: POKE D + 3,Q: FOR I
= 1 TO F:C = INT ( RND (1) * J) + 1:
POKE D + 4,C:O = D + 1:NEXT : POKE D
+ 4,O: POKE D + 5,O: POKE D + 6,O:P =
P + 10:D = D + 5: NEXT : LIST : END
```

Hervé SATGÉ mélange allègrement les genres et les modes, regardez un peu le résultat!

Listing MSX

```
1 X=125:IFL=0:THENSREEN3:LINE(110,0)-
(140,192),14,BF:FORJ=1TO7:READQ:A#=#
+CHR$(Q):NEXTJ:FORI=1TO2:SPRITE#(I)=A
$:NEXTI:SPRITEON:DATA42,62,42,8,93,12
7,85:ONSPRITE60SUB1ELSESREEN0:LOCATE
5,10:PRINT"FIN.SCORE:" :SC:PLAY"L64GBAB
C":FORI=1TO1000:NEXT:RUN
2 SOUND10,75:IFL=0:THENG=109:V=2:L=1:G
OTOELSEA=STICK(0):X=X-(A=3ANDX<133)+
(A=7ANDX>109):PUTSPRITE1,(X,170),6:IF
Y=0:RY>256:THENV=1:SC=SC+5:F=(RND(1)*5
)+2:Y=Y+F:OTOZELSEY=Y+F:PUTSPRITE2,(
0,Y),1:G=0+V:IFG<109ORG>133:THENV=-V:G
OTOZELSEGOTO2
```

À la prochaine, salut!

G.I. le label des meilleurs jeux

COMMODE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO 5
ORIC • ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

It's more fun

GUILLEMET International Software - B.P. 2 - 50200 LA GACILLY - IN 99 28 83 54 et 99 08 83 17 du lundi au samedi de 9 à 19 h

BON DE COMMANDE

Guillemet International Software

B.P. 2
50200 LA GACILLY

Adresser ce bon de commande à :

Code postal : _____ Ville : _____

Telephone : _____

Ordinateur : C 64 Spectrum Amstrad Thomson mo5 Oric Atmos ZX 81 MSX Atari Apple II

Je joins Chèque bancaire Mandat lettre Contre remboursement (Ajouter 15 F de frais)

Carte de fidélité N° _____

Signature : _____

(1) vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit - Livraison sous 48 h pour tous les produits en stock - Tous nos logiciels sont garantis un an - Revendeurs, Clubs, nous consulter!

Pour l'étranger : 35 Francs de port.

Ça va, ça va. Le paysage audiovisuel s'agrandit, ces temps-ci. Tant mieux. Profusion d'images, il a dit, Fafa : c'est bien. Profusez, et posez tout ça sur le tapis, on triera plus tard.

En attendant, j'arrive pas à capter cette foutue cinquième. C'est bien en UHF, au moins ? Parce que si c'est pas sur cette bande, je peux ramer un bon moment avant de la trouver. Et comme chacun sait, ramer, c'est pas gai. Bon, alors elles sont où, les nanas pulpeuses ? C'est bien joli d'en entendre parler, j'aimerais les voir, moi. Si demain je vais au boulot, que tout le monde me dit : "T'as vu les nanas pulpeuses de la cinq ?" et que je les ai pas vues, j'aurai l'air d'un con. N'empêche, les playmates à Collaro, va falloir qu'elles soient deux fois plus pulpeuses, et deux fois plus à poil pour concurrencer. C'est bien. Quand je vous disais que ça va, en ce moment. On va avoir une profusion de nanas non seulement pulpeuses, mais aussi à poil. C'est très bien.

Ah, ça y est. C'est ça ou c'est pas ça ? Ah c'est marqué : La Cinq. Heureusement qu'ils ont pensé à ça. Tiens, c'est pas une nana ? Je vais monter le son.

"...solution des "conspirateurs de l'ombre" pour Apple par Phil Decroix.

Prendre torche, h, prendre corde, prendre viande, b, o, donner viande, h, prendre boîte, s, accrocher corde, o, fouiller uniforme, prendre sifflet, b, examiner horloge, s, prendre pied, n, jeter torche, n, aller passage, jeter pied, aller passage, s, prendre torche, h, s, s, e, prendre pied, s, prendre pistolet, monter barque, s, aller laby (lors d'une rencontre avec un monstre, il faut combattre avec le pistolet), i, j, i, k, i, i, k, i, i, k, i, j, i, k, i, i, n, e, e, dire le pacha est mort, e, soulever carreau, jeter pied, prendre sceptre, o, o, n, ouvrir boîte, prendre code, b, siffler, 12H15, n.

Ce qui explique..."

Ta queule, toi. Je baisse le son. Ça explique pas l'absence de nanas pulpeuses, mon gars. Je suis déçu. Je vais essayer de chercher la six.

C'est au-dessus ou au-dessous ? Sûrement au-dessus, elle est arrivée après. Voyons... La prochaine fois que je m'achète une télé, je prends la recherche automatique de stations. Quand je me suis payé celle-là, j'étais persuadé que c'était un gadget inutile. Ah, ça y est. Elle s'appelle "La 6", tout bêtement ? Ah non : TV6. Ça alors. Quelle originalité. Et ils disent quoi ?

"...vous présente Mr B., qui a un moyen d'obtenir 99 vies sur plusieurs jeux sur CBM 64. Naturellement, il faut stopper l'exécution automatique avant de les introduire; c'est à vous de le faire. Je vous en prie, Mr B.

- C'est à moi ? Alors voilà la liste des jeux et des pokes :

Sammy lightfoot : POKE 3678, 189
Pooyan : POKE 20634, 173
Laser Strike : POKE 16475, 173
R-nest : POKE4446, 173
Crazy-Kong : POKE 30264, 173
Jumpin' Jack : POKE 27904, 173
Crossfire : POKE 27625, 173
Miner 2049'er : POKE 9450, 173
Blagger 64 : POKE 3560, 8
Fort Apocalypse : POKE 36339, 153
Frogger : POKE 22341, 173
Snookie : POKE 33242, 200
Q*bert : POKE 4446, 173
J'aimerais aussi saluer SCS et CCA..."

Merde, je me rappelais pas qu'ils avaient mis une boucle de quatre heures ne diffusant que des bidouilles. Bizarre. Si j'étais eux, j'aurais plutôt mis des clips, mais bon...

Tiens, je vais aller faire un tour du côté des chaînes classiques. Canal Plus, au hasard. Et puis je vais aller m'asseoir, pour six chaînes on commence à apprécier la télécommande.

"...réglement est déposé chez Maître JP. Ferrier. Alors regardez bien ces trois programmes, et nous vous dirons après ce qu'il faut en faire.

Programme 1 :
10 MODE 0
20 ENV 1, 2, 1, 2, 5, 2, 1, 5, -2, 2 : ENV 2, 10, -1, 2 : ENV 3, 3, 1, 2, 3, 1, 4
30 ENV 4, 3, 5, 1, 1, 0, 10, 3, -1, 1, 10, -1, 1 : ENV 5, 3, 5, 1, 1, 0, 10, 3, -1, 1, 10, -1, 2
40 ENV 6, 5, -1, 10, 10, -1, 7 : ENV 7, 3, 5, 1, 15, -1, 5 : ENV 8, 1, 4, 1, 4, -1, 1
50 ENV 9, 3, 5, 1, 10, -1, 15
60 OPENOUT "P" : MEMORY

BIDOUILLE GRENOUILLE

&2FF : CLOSEOUT
70 FOR N=0 TO 11 : READ A : INK N,A : NEXT N
80 LOAD "SPY1", &300
90 LOAD "SPY2", &6000
100 LOAD "SPY3", &C000
110 CALL &6000
130 DATA 24, 1, 26, 0, 13, 6, 14, 16, 18, 24, 3, 15

Programme 2 :
10 ITAPE : MEMORY &5FFF
20 LOAD "LOADCODE", &6000
30 POKE &6093, 0 : POKE &6094, 0 : POKE &6095, 0 : POKE &60D6, 0 : POKE &60D7, 0 : POKE &60DB, 0
40 IDISC : SAVE "SPY2", B, &6000, &200, &6000

Programme 3 :
10 FOR I = &6000 TO &6000 + 132 : READ A : POKE I,A : NEXT : CALL &6000
20 SAVE "SPY1", B, &300, &A3FB
30 SAVE "SPY3", B, &C000, &4000
40 DATA &21, &00, &C0, &11, &00, &10, &3E, &81, &CD, &A1, &BC
50 DATA &21, &00, &D0, &11, &00, &10, &3E, &B9, &CD, &A1, &BC
60 DATA &21, &00, &E0, &11, &00, &10, &3E, &F3, &CD, &A1, &BC
70 DATA &21, &00, &F0, &11, &00, &10, &3E, &FB, &CD, &A1, &BC
80 DATA &21, &00, &03, &11, &00, &10, &3E, &55, &CD, &A1, &BC
90 DATA &21, &00, &13, &11, &00, &10, &3E, &9A, &CD, &A1, &BC
100 DATA &21, &00, &23, &11, &00, &10, &3E, &E1, &CD, &A1, &BC
110 DATA &21, &00, &33, &11, &00, &10, &3E, &BF, &CD, &A1, &BC
120 DATA &21, &00, &43, &11, &00, &10, &3E, &98, &CD, &A1, &BC
130 DATA &21, &18, &7C, &11, &E8, &0F, &3E, &EA, &CD, &A1, &BC
140 DATA &21, &00, &8C, &11, &00, &10, &3E, &A7, &CD, &A1, &BC
150 DATA &21, &00, &9C, &11, &FB, &0A, &3E, &FA, &CD, &A1, &BC, &C9

Voilà maintenant de quoi il s'agit :

6) Faire un RESET une fois le programme enregistré.
7) Taper le programme 3.
8) Faire RUN.
9) Voilà. C'est tout.

Il suffira pour jouer de faire RUN "SPY", ce qui...

Ouais, d'accord. Les autres chaînes se sentent menacées, elles vont se mettre au diapason. D'ici à ce qu'Anne Sinclair elle-même présente 7 sur 7 en bikini, il n'y a qu'un pas. Elle est pulpeuse, Anne Sinclair.

PV2000 (pour la partie binaire) : SAVEM "PV2000", &HBF00, &HBF00, 0
BIDUL pour la présentation : SAVEM "xxx", &H9F00, &H9F1E, &H9F00
Pour le jeu : SAVEM "xxx", &H9D00, &H9D49, &H9F00
POSEIDON (pour la partie binaire) : SAVEM "ATLAS7", &HBF80, &HBF80, 0
ROTORWAR (pour la partie binaire) : SAVEM "HE2IXT07", &H6E00, &H7FFF, 0
Pour les parties basic, il suffit de les charger par LOAD et de les sauvegarder par SAVE. C'est...
Qu'est-ce que je disais ? Ça va être l'unisson parfait. Tout le monde se jette sur le filon. Je vais faire un tour sur A2, pour être sûr. A tous les coups, je vais avoir droit à Pierre-Luc Séguillon qui va me demander de rester fidèle à la deux.
"... fidèle à la deux."
Ben tiens.
"Nous allons maintenant diffuser en exclusivité la solution de Children's song sur Commodore 64 par les célèbres et fameux Clopinette Masqué Connection, alias CMC.
Wait, wait, press button, slowly, look screen, press button, fast, e, e, u, u, take cloth, wear cloth, take helmet, wear helmet, open grate, take bottle, enter ship, slowly, close grate, tie belt, push red button, fast, pull lever, fast, give power, fill power, take off, turn lever, e, e, e, wait, turn lever, s, look fuel, push lever, slow, wait solstice, s, w, push lever, fast, stop power, land up, unwear helmet, loose belt, open grate, d, e, kill monster, e, go lake, swim, n, n, listen sonata, e, e, e, n, listen sonata, n, e, n, climb mountain, climb vulcan, u, go vulcan, kill bear, open chest, take bones, look wine, fill bottle, s, climb rock, dig rock, go hole, take record, listen symphony, u, d, n, u, go plain, follow guard, look throne, kill guard, go throne, push throne, take record, e, e, n, e, give wine, kill king, take crown, s, w, s, w, u, u, s, listen oboe, e, take bird, w, n, d, e, e, u, u, look dog, give bones, take wood, d, d, w, n, w, give bird, give wood, take record, s, s, e, s, e, e, s, d, go grate, go ship, tie belt, give power, take off, pull lever, fast."
Toujours pareil, quoi. Vivement la sept.

suivante :

- 1) Taper le programme 1.
- 2) Le sauvegarder sous le nom de "Spy".
- 3) Faire un RESET une fois le programme enregistré.
- 4) Taper le programme 2.
- 5) Faire RUN.

clair ? Faut voir. Elle a l'air enveloppée, mais pas mal. Si elle quitte son air arrogant en dehors des émissions, ça va. D'ailleurs, je vais faire un tour sur la première tout de suite.

"...Quelques adresses de sauvegarde sur Thomson, de Pierre Berthommé :

L'ATTRAPE-COUILLON DU SIECLE :

ABONNEZ-VOUS A HEBDOGICIEL !

Eh oui, ça augmente, 11 balles au lieu de 10. Dur, n'est-il pas ? Il va vous falloir sortir 1 franc de plus pour vous procurer votre dose hebdomadaire. Finies les dépenses somptuaires de Malabar, terminées les visites ruineuses chez le pâtissier, envolés les espoirs d'économie sur le budget informatique, vous devez y passer ou mourir idiot sans l'Information qui fait la différence entre les lecteurs branchés de l'HHHHebdo et les moules qui ne lisent que l'Ordinateur Solitaire, Micro Veau ou Science et Vie Choucroute. A vous de choisir.

Comment, on se rebelle ? On n'est pas d'accord ? Ecoutez, on a bien une solution pour vous faire gagner quelques ronds sur le prix de votre canard : abonnez-vous, on vous fait une fleur :

ECONOMISEZ
156 FRANCS !

**GAGNEZ 156 FRANCS
SUR VOTRE
ABONNEMENT.**

8 FRANCS
LE NUMERO

572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux, c'est le nouveau prix à 11 balles l'exemplaire. Remplissez le bon ci-dessous et vous n'aurez à déboursier que 416 francs, soit 8 francs le numéro. Envolée l'augmentation et, en plus, le facteur vous portera votre HHHHebdo chez vous, le posera à côté de votre ordinateur et viendra vérifier les datas de vos programmes, sans supplément. Contents, les gâtés ?



IL EXISTE ENCORE DES
GENS QUI NE LISENT PAS
L'HHHHEBDO.

ABONNEZ-VOUS !

OFFRE SPECIALE !

SHIFT EDITIONS 24 rue Baron 75017 PARIS.

Je m'abonne au tarif super-extra génial de 416 francs pour 52 numéros, au lieu de $52 \times 11 = 572$ francs. Pour 26 numéros, j'en prends pour 216 francs au lieu de 286, ce qui n'est déjà pas si mal. Les étrangers doivent sortir 80 francs de plus pour un an et 40 francs de plus pour six mois.

Nom : Prénom :
Adresse complète :
Ordinateur utilisé :

France :
1 an : 416 francs
6 mois : 216 francs

Etranger :
496 francs
256 francs

Règlement joint : CCP

Chèque bancaire ou postal

BD!

EBDITOH OH OH

À la demande expresse de Dupuy (du célèbre tandem Dupuy et Berbérien), voici la suite des aventures de Berbérien (du célèbre tandem Dupuy et Berbérien). Figurez-vous qu'exceptionnellement, nous sommes tombés d'accord sur le dernier Ted Benoit (dont je vous ai entretenu la semaine dernière). Il y a même un fait nouveau : il s'avère que personne ne comprend ses histoires, pas même Berbérien, c'est dire si c'est compliqué. Sinon, on n'est toujours pas d'accord sur Loustal.

Je vous préviendrai quand je changerai d'avis. Cette semaine, veuillez noter la parution du troisième tome de Clarke et Kubrick, la série de SF la plus drôle de l'univers. Font est le digne rejeton de Clarke, justement, et de Brown et Sheckley. Quelle ascendance, mes aïeux ! Notez aussi que... Oh non, inutile de vous embêter avec mes histoires de foie gras. A la semaine prochaine.

Milou.

COLLECTOR

Premier album de Wintz, avec des dialogues de Frank. Je fais une parenthèse avant de continuer, c'est un Futuro à 32 balles, collection X, donc demi-format et 32 pages. Donc, premier album d'un type dont le dessin ressemble beaucoup à celui de Baro, ce qui me semble être une bonne influence pour commencer. D'autant qu'il y a de grandes chances pour qu'il s'améliore. Le scénario de Frank est solide, il ne l'est pas toujours, de temps en temps il se laisse aller mais là c'est très fort. Alors on lit l'album et ça passe super bien, ça goulève, ça glisse le long des neurones et on prend son



piéd. Quand on referme le bouquin, on se dit que c'était drôlement bon, et on s'aperçoit rapidement que c'était certes bon mais vachement court, dis-donc. Et là, on se rappelle que c'est l'éternel problème de la collec Futuro : c'est cher si on ne le considère pas comme une pièce de collection. N'achèteront que ceux qui thésaurisent, les autres attendront que le dessineur soit mieux connu. Dommage. A propos, c'est l'histoire d'un nég' (qui comme tous ses congénères n'a pas d'âme, par définition, puisque c'est un nég' (j'ai tout compris, là, non ?).

PEAU D'BOUDIN de WINTZ et FRANK chez FUTURO, 32 coups de zépon.

de toutes façons on n'est pas là pour lire du Hubinon ou du Bergèse mais du Buck Danny.

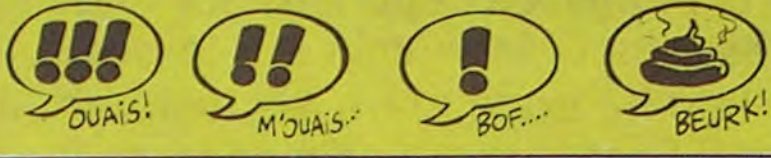
Donc, c'est un nouveau Buck Danny, semblable aux précédents et sans note personnelle. Limpide.



LE FEU DU CIEL de CHARLIER et BERGÈSE chez NOVEDI, 37 avions.

BD Parade!

L'HOMME A LA VALISE	GOOSSENS	18
LA FEMME DU MAGICIEN	BOUCQ/CHARYN	17
TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
CLARKE ET KUBRICK 3	FONT	17
CLARKE ET KUBRICK 2	FONT	17
MORTES SAISONS	BERTHET/ANDREAS	17
MEMOIRE DES ECUMES	CAZA/LEJALE	17
LE BAL DE LA SUEUR	RALPH/CROMWELL/REBS	17
LA GUERRE DES OREILLES	TRAMBER	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
QUEQUETTE BLUES	BARU	17
VIET BLUES	MUNOZ/SAMPAYO	17
BONJOUR, MONDE CRUEL	GEERTS	17



JE SUIS SOUS NEUROLEPTIQUES

Je vais encore être gentil avec la F collection X de Futuro. C'est rare, hein ? Mais bon, je vous ai suffisamment bassiné avec leurs prix hors de prix et leur format hors-format. Vous êtes au courant, maintenant. Vous faites ce que vous voulez, en sachant que c'est à la limite du vol. Deuxième album de Puchol chez Futuro : meilleur que le premier. Ce sont trois histoires, la première est pas terrible, la deuxième meilleure et la troisième très bonne. Le dessin est choquant dans la première histoire, passable dans la deuxième et très bien dans la troisième, alors qu'en fait c'est le même, ce qui semble signifier qu'on s'habitue très bien, une fois qu'on a compris le truc. En plus, comme c'est un

volume simple, il ne vaut (((que))) 28 balles (je le mets entre des tas de parenthèses parce qu'en fait il vaut quand même 28 balles).



TRAQUENARDS de PUCHOL chez FUTURO, 28 balles (de flingue).

JE SUIS EN MAI

Je fais ce que je veux, je peux dire que j'aime pas Corben, je suis dans ma page, personne peut venir me dire le contraire, j'aime pas Corben, ah ah, je l'aime pas, personne ne me contredit, ça fait du bien, ce que fait Corben est pas beau, nulle contradiction ne vient me troubler, quel pied. Voilà. Ça défile. Maintenant, je peux en parler en toute sérénité. En effet, très chers amis, je n'aime pas Richard Corben, car je trouve que ce qu'il dessine est laid. Voyez comme je suis calme en disant ça. Pas un tremblement nerveux n'agite le bout de mes doigts. Je déclare, froidement, que moi, à l'inverse de tout le monde, je n'aime pas Corben. Je suis un oiseau rare, je sais. Eh bien malgré ce handicap, je suis en mesure d'affirmer que ce sont ses plus mauvaises bd. Alors imaginez, déjà que j'aime pas, si en plus c'est vraiment nul, à quel point ça me gonfle d'en causer. Notons au passage que c'est inspiré d'Edgar Poe (œuf corse, voir le

titre), et que je me serais bien passé de cette histoire-là.



LA CHUTE DE LA MAISON USHER de CORBEN chez ALBIN MICHEL, 52 cris d'horreur.

MODE

Je trouve que ça se fait beaucoup, ces temps-ci, les flash-backs (ou flash-backs, posez tout par terre on triera après). Après Natacha qui raconte ses souvenirs d'enfance sur deux volumes, voilà que Clifton, le héros de Turk et De Groot, se met en tête de raconter ses premières enquêtes.

A noter d'ailleurs, mais vous allez voir à quel point ce que je vais dire est inintéressant, que Turk a cédé la place à Bédu, qui reprend le flambeau de cette série, mais comme le dessinateur est effacé par son personnage ça n'a aucune importance. Donc, Clifton, le détective-colonel anglais, toujours aussi flegmatique, raconte sa vie. Ça me paraît bizarre. Ça semble vouloir dire que le scénariste (de série) n'a pas trouvé ce qu'il pourrait bien raconter d'intéressant, cette fois-ci. Moi non plus, d'ailleurs. Vous remarquez que je rame depuis le début de cet article ? Je reprends la comparaison avec la Renault 5 de tout à l'heure, imaginez que vous deviez parler du Nième exemplaire

de celle-ci, qui ne diffère en rien ni des suivants ni des précédents ? Bon, c'est un Clifton.



LE PASSE COMPOSE de BEDU et DE GROOT chez LOMBARD, 33,50 médailles de longévité.

MEUH JEUH SUIS KONTENT!



Imaginez ma joie : le troisième tome de "Clarke et Kubrick" vient de sortir ! Déjà, le premier était génial. Le second se rapprochait de la perfection et celui-ci, ben il la dépasse (ceux qui n'aiment pas vont trouver que je suis devenu bien con, ces temps-ci).



Le premier était une suite de récit de quelques pages sans lien entre eux, le second était une suite de récits avec des liens par contre, et le troisième est une suite d'un seul récit de 44 pages. Non, pas 44 pages chacun, puisqu'il est tout seul. Le nom de l'album est "Le maître de l'univers". Je vous laisse savourer un instant. Doudidou da... Ça y est ? Vous avez bien tout senti, le tre de maître, le u de univers, les deux articles définis, les intonations sur "maï" et sur "vers" ? Hmmm ? Vous sentez comme ça se prononce bien, tout ça ? C'est une histoire de voyage dans le temps. Reprenez votre souffle. Voyage, ok ? Le truc qu'on fait quand on translate dans un plan quelconque, un voyage, quoi, normal. Dans le, ça veut dire dans le, je peux pas mieux vous dire. Et temps, n'est-ce pas, qui signifie le plan dans lequel on vieillit, je ne sais pas si je me fais bien comprendre. Un voyage dans le temps, quoi. Moi, ça me paraît simple. Donc, c'est un (ou plus exactement des tas de) voyage (s) dans le temps. Clarke et Kubrick, les deux

pilotes galactiques au chômage, vont rencontrer le maître de l'univers, comme n'importe quel crétin peut deviner à la lecture du titre. Ils rencontrent Léonard de Vinci, par exemple, mais c'est pas lui, le maître de l'univers. Je vous dirai pas qui c'est pour ménager le suspense. Il est à noter que Alfonso Font (hmm, sentez comme ce nom sonne bien ?) bossait avant dans un studio de bd, comme Gimenez, et qu'il s'en est drôlement bien sorti, surtout pour ses scénarios et ses dessins (c'est-à-dire tout, mais je voulais utiliser "surtout" pour renforcer). C'est aussi bon qu'une crêpe à la noix de coco.

LE MAÎTRE DE L'UNIVERS de FONT chez GLENAT, 39,50 pâmoisons.

J'AI PAUMÉ MON CODE



C'est assez embêtant, mais on est obligé de comparer un auteur à un autre, pour donner un aperçu du style du dessin. C'est dommage de dire que Truc est un sous-Machin, mais c'est comme ça. Et puis vous me faites chier, je vais pas me justifier toutes les cinq minutes. Rivière est un mélange de Tardi et d'Hergé, c'est comme ça. Venez pas me bassiner en disant : "on a pas le droit de dire ça, chacun a son style, c'est normal d'avoir des influences". Oui, c'est normal, mais faut pas exagérer. Lui, il a pas de style du tout.



C'est que du pompage d'Hergé et de Tardi. Je vais en énerver, là. Il y en a qui vont pas être d'accord. Parce que c'est propre, c'est bien fait, classique, on se rend pas compte de l'insidiosité du trucage. En fait, c'est pas un bon dessinateur, c'est un bon pompeur. Nuance.

Passons aux scénaristes. Ils vont pas y échapper non plus, faut pas rêver. C'est l'histoire d'un agent double qui en 1916 fait passer un code aux alliés. C'est original, ça, vous trouvez ? Hein ? Une banale histoire d'espionnage en temps de guerre, au secours ! Les conneries recommencent.

A la sortie du prochain tome, je vous expliquerai pourquoi l'éditeur et l'imprimeur sont des crétins.

LE CODE ZIMMERMANN de CARIN, RIVIERE et BORILE chez LOMBARD, 33,50 nuls.



- Les demis, repliez-vous, bon sang !
On déduit de ce qui précède que l'album cause de football. Pour ceux qui pensent que les dessins pourraient être bons quand même, je les rassure : non, ils sont exactement comme le scénario.

PARI GAGNE de REDING et HUGUES chez NOVEDI, 37 ballons.

PAS LU

Je l'ai pas lu. Je vous le dis franchement : je l'ai pas lu. Du tout. J'ai feuilleté un peu, j'ai regardé les dessins mais j'ai



quand même lu la première page, complètement. D'ailleurs, plutôt que vous parler du bouquin, voici les dialogues de la première page en question.

"Le camp des loges (centre d'entraînement du PSG). Par un temps de chien qui dure depuis 4 jours, Eric Castel et ses coéquipiers du PSG poursuivent un entraînement acharné en vue d'un certain "PSG-Bordeaux" qui dans moins d'une semaine va peser lourd au classement national !

- Bon, Eric ! Henri, tu centres en retrait sur Pierre !
- Zut, comment voulez-vous contrôler ça ?
- T'en fais pas, je suis là !
- Stoi que sous la pluie : Diane.
- Allez donc prendre un café chaud, Diane...
- Je ne suis pas frileuse, merci !
- Comme vous voulez... On n'en a plus pour très longtemps.
- Bien, ça, Lucien ! Dégage sur Eric ! A la main !

POUR LES ENFANTS

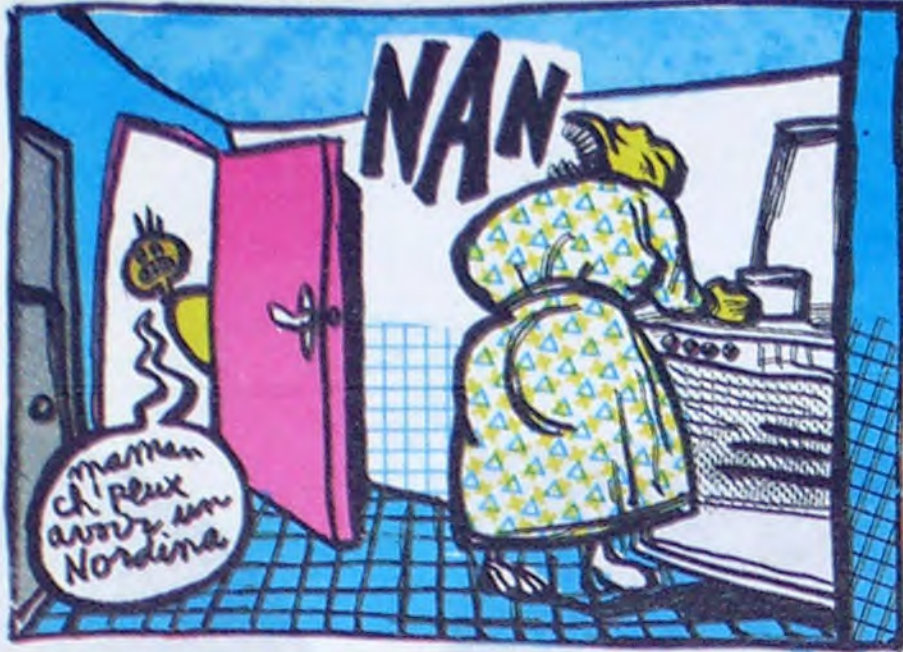


Tout le monde est obligé de faire du commercial, même Joost Swarte.



J'en entends d'ici : "mais non, c'est un pur, il fait que des trucs bien !" Ben non, pas du tout, puisque je vous dis qu'il fait des trucs pour les mômes. C'est peut-être bien pour eux, mais moi, ça me gonfle, quel que soit le dessin à côté. C'est un dialogue entre un vieux savant et un assistant un peu con qui se trouvent confrontés à un paquet de problèmes et qui les résolvent à leur façon. Les fans de Swarte apprécieront.

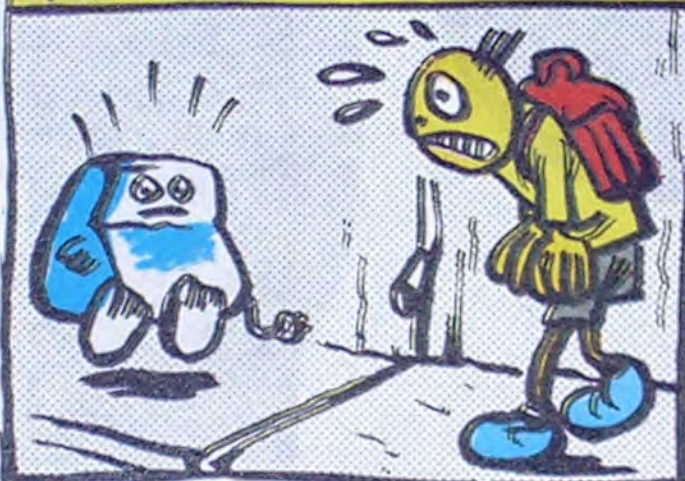
DR BEN CINE ET D. de SWARTE chez FUTURO, 28 mois.



QUAND IL ALLAIT À L'ÉCOLE, IL VOYAIT LES AUTRES ENFANTS DIRE AU REVOIR À LEUR NORDINATEUR... IL ÉTAIT JALOUX ET TRISTE



DÈS QU'IL VOYAIT UN NORDINATEUR, SON COEUR LUI FAISAIT SI MAL QU'IL AURAIT VOULU MOURIR.



SANS NORDINATEUR, LA VIE ÉTAIT UN ENFER POUR LE PETIT BRUNO.



ET PUIS, UN JOUR D'HIVER...



DANS UN DÉPÔT D'ORDURES, IL Y AVAIT DANS UN COIN UN PETIT NORDINATEUR TRAVI PAR LE FROID.



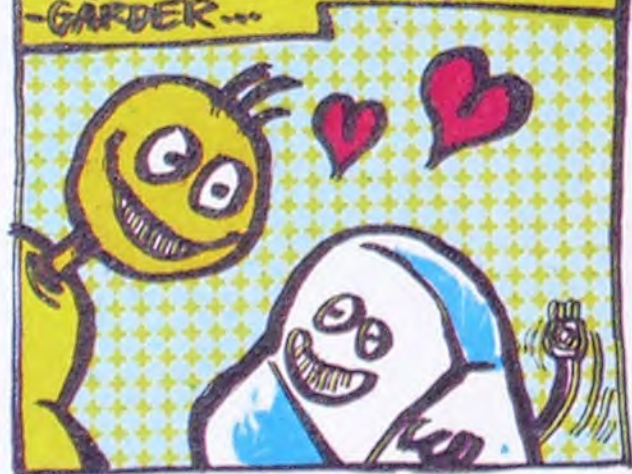
Le pauvre... Des méchants l'auront abandonné.



BRUNO RECUEILLIT LE PETIT NORDINATEUR ET L'INSTALLA EN CACHETTE DANS LA REMISE À OUTILS DE SON PAPA. IL L'APPELA ARTUR.



BRUNO ET LE NORDINATEUR ÉTAIENT HEUREUX. ILS RESSEMBLAIENT À DES HEUREUX À S'HEUREUX-GARDER...



MALIN ZÉLAS UN JOUR LE MÉCHANT PÈRE DE BRUNO DÉCOUVRIIT LE PAUVRE ARTUR



ET IL POURFENDIT LES ENTRAILLES DU PAUVRE NORDINATEUR AVEC UN RATEAU À SE TAPER LE NEZ.



LE PETIT BRUNO EN FUT, COMPLÈTEMENT TRAUMATISÉ ET DEVINT ABRUTI.



TOUTE SA VIE IL FIT DE L'INFORMATIQUE ET NE CESSA JAMAIS DE PUNTER LE CLAVIER DE SON CHIEN.



PROUT (*)

(*) La semaine prochaine l'Hebdo pète les prix des logiciels.

LES SEPT SORCIERS



Hé oui, les gâtés : Hebdogiciel ne vous laisse pas tomber ! Voilà un nouveau logiciel en Basic étendu pour votre TI 99/4A. Confrontés à sept sorciers diaboliques, vous devrez leur piquer leur sept diamants. Pour arriver à vos fins, il va falloir ruser. Essayez de les défier au billard, aux dés ou au tir au pigeon à moins qu'un petit concours de saut en parachute ne les fasse craquer. Un mode d'emploi complet vous permettra de vous y retrouver. Le prix ? 90 balles, pas un rond de plus parce que c'est vous.

Bon de commande à découper et à renvoyer à SHIFT ÉDITIONS, 24 rue Baron 75017 PARIS

Nom
Prénom
Adresse

DATE : PU = 90 F. x = F.
Frais d'envoi = + 15 F.
Chèque joint : TOTAL = F.

HIPPOJOYST

C'est encore et toujours japonais, c'est encore plus costaud et meilleur qu'avant : deux boutons de tir, quatre ventouses qui collent vraiment bien sur le guéridon Louis XV (contente, la grand-mère). Prise parfaitement standard pour Commodore 64, Atari, MSX, Vic 20, Amstrad et les interfaces compatibles Atari d'Oric, Texas et Spectrum. Pour Apple et Thomson, sortez le fer à souder pour fabriquer votre raccord perso.

Le prix ? Je vous le fais à 120 balles... C'est pas plus cher qu'avant ! Envoyez le chèque et le bon de commande ci-joint du côté de chez nous. Le ministre du commerce extérieur du Japon se confond en mille remerciements.



SHIFT EDITIONS, 24 Rue BARON, 75017 PARIS.

Nom
Prénom
Adresse

Date :
PU = 120 F. x = F.
Frais d'envoi = + 20 F.
Chèque joint de :

Directeur de la Publication
rédacteur en Chef
Gérard CECCALDI
Directeur Technique
Benoît PICAUD
Rédaction
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET
Laurent BERNAT
Secrétaire
Martine CHEVALIER
Maquette
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOOD
Dessins
CARALI
Editeur
SHIFT Editions
24 rue Baron
75017 PARIS
Tél : (1) 42 63 49 94
Distribution NMPP
Publicité
Véronique CARRARA
5 rue de la Beaume
75008 PARIS
Tél : (1) 45 63 01 02
Tlx : 641866F
Commission Paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie
DULAC et JARDIN S.A.
Evreux



DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

20 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE pour 2 personnes en CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications né-

cessaires à l'utilisation de ce programme. Bonne chance !

Règlement :
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.

ART.3 : La rédaction d'HEBDGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.
Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur. Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

SALUT LA PROMO



Vous détestez votre libraire ? Bravo ! SALUT LA PROMO est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre-vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. Comment faire ? Prenez les prix de la liste ci-contre, ajoutez 6 francs de port par album et renvoyez-nous le bulletin jaune avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit.

Salut les excipiens QSP. Ça va ? Moi aussi, merci d'avoir oublié de me demander.

La promo de la semaine, à cause de Milou qui a insisté, c'est le Clarke et Kubrick. J'ai fait des pieds et des mains, j'ai ramé toute la semaine et finalement j'ai trouvé un cadeau digne d'Alfonso Font : dix cartes postales de Vyper, absolument sans rapport avec son album. Aucun, hein, même pas un vague prétexte, les cartes postales n'ont pas de rapport du tout avec l'album. Voilà. Vous m'envoyez 39,50 balles plus le port si vous prenez moins de 4 albums et je vous envoie le tome trois plus les CP. Notez en passant que les tomes précédents sont toujours disponibles, surtout le premier et le second, et que si vous les voulez en double vous pouvez me les re-commander.

J'ai un truc à vous dire, aussi, mais je me rappelle plus quoi. Ah si, quand vous envoyez le bon de commande, indiquez ce que vous voulez comme cadeaux, sinon je me paume. Merci d'avance, les mecs.

Les cadeaux, c'est toujours l'affiche de Tardi d'Angoulême pour tout achat, Kamasutra de Jacovitti pour l'achat de trois albums (hors-promo) et "les robinsons du rail" de Franquin et Delporte pour l'achat de cinq autres. Vous savez également que les promos passées restent valables contre vents et marées.

Je veux le tome trois de Clarke et Kubrick par Font. Envoyez mes 10 cartes postales et mon affiche de Tardi en même temps, inutile de faire trois paquets.

Je veux des albums de la liste ci-gît. Je coche, j'indique mes cadeaux, bestialement.

Je veux votre catalogue gratuit car il est gratuit et que ça représente tout l'argent que je possède.

TRAGIQUES DESTINS	49,00
TSCHAW	45,00
CLARKE ET KUBRICK 2	39,50
BLOODY ET LES RONGEURS	32,00
CONTES PERVERS	59,00
PETER PANK	56,00
MORTES SAISONS	33,00
MY LOFTS	28,00
SUPERMALES	46,00
LES PROFESSIONNELS	45,00
LE RIGE	56,00
LES HARPES DE GREENMORE	100,00
KEBRA, KRADO KOMIX	39,00
AVANT GUERRE	39,00
LE REVEUR DE REALITE	42,00
CANARD A L'ORANGE	37,50
QUEQUETTE BLUES PART TOU	42,00
VIET BLUES	64,00
LES BOUCANIERS	33,00
LES AVENTURES DE FELIX	33,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
HOMMAGE A HERGE	90,00
LE CHEF	38,00
CITE LUMIERE	38,50
LA GUERRE DES OREILLES	32,00
SHOW-BIZ	49,00
PEAU D'BOUDIN	32,00
LE FEU DU CIEL	37,00
PARI GAGNE	37,00
LA CHUTE DE LA MAISON USHER	52,00
LE CODE ZIMMERMANN	33,50
LE MAITRE DE L'UNIVERS	39,50
LE PASSE COMPOSE	33,50
TRAQUENARDS	28,00
DR BEN CINE ET D.	28,00

Nom Code postal + Ville :
Prénom Envoyez ce bon à : IMPRESSION 3 impasse du
Adresse Colombier 95230 SOISY.

BON DE PARTICIPATION

Nom
Prénom
Age Profession
Adresse
N° téléphone
Nom du programme
Nom du matériel utilisé

Je déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée).

Signature obligatoire
(signature des parents pour les mineurs)

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie.



LUBIE KITSCH

85.000 entrées Paris en 19 semaines (1 seule salle !) pour *The shop around the corner* (1940), près de 50.000 pour *La huitième femme de Barbe Bleue* et quinze mille entrées en deux semaines pour *Le ciel peut attendre*, le tout-Paris est aux genoux des reprises subtilement géniales d'Ernst Lubitsch !! J'ai mis le temps pour vous en toucher un mot approbateur mais j'ai jamais été

rapide pour attraper au vol les mouvements de mode, même au cinoche ! Enfin ça y est, j'ai testé Lubitsch pour vous ! Résultat de l'épreuve : vous pouvez vous déplacer en toute confiance à l'Action Christine ou au Reflet Lafayette et vous régaler de ces petits trésors d'humour kitsch et faussement désuet. Avec en cadeau la primeur du prochain Lubitsch à sortir à Paris, à savoir *Sérénade à trois* (1933), sur un scénario de Ben Hecht, le roi des cyniques hollywoodiens ! Deux vieux potes aux talents méconnus (Gary Cooper est George, le peintre, Frederic March, Tom, l'écrivain de théâtre) tombent fous amoureux de la même nana, Gilda (Miriam Hopkins), qui, à son tour, craque pour les deux artistes en même temps. Rien à faire, elle ne par-

vient pas à se décider pour l'un ou pour l'autre... Jusqu'à ce que Tom, emporté à Londres par le succès, laisse la voie libre à George... Jusqu'à ce que Tom, en visite d'agrément à Paris, reprenne d'assaut le lit momentanément abandonné par George. Gilda, découragée par le nœud inextricable de son double élan, les abandonne simultanément, pour se marier bêtement avec son vieux (et tarte) protecteur ! Funeste erreur à laquelle nos deux compères lui feront rapidement renoncer. Comédie endiablée sur le thème difficile de la tyrannie du désir, *Sérénade à trois* parvient à unir drôlerie et émotion. C'est parce qu'ils ne se prennent pas au sérieux que les héros de Lubitsch nous touchent et nous enseignent l'essentiel. Exemple à suivre !

ALLAN QUATERMAIN ET LES MINES DU ROI SALOMON

avec Richard CHAMBERLAIN (Quatermain), Sharon STONE (Jessie), Herbert LOM (Colonel Brockner), John RHYS-DAVIES (Dogati)

Sonnez trompettes du divertissement, résonnez hautbois de l'aventure, hurlez

hyènes de l'exotisme... L'Aventurier nouveau est arrivé. Ça ressemble à Indiana Jones, Chamberlain a la dégaine d'Harrison Ford (en moins beau et moins musclé, faut pas déconner !), ça n'est pas du Spielberg, mais la nouvelle production de la prolifique maison Cannon ! Bref c'est du

grand guignol et du grand spectacle bon marché, c'est Hollywood tout craché !

Ça n'est, tous comptes faits, que la sixième adaptation des "Mines du Roi Salomon", l'un des romans anglais les plus célèbres, écrit en 1885 (comme le temps passe !) par Sir Henry Rider Haggard. La plus flamboyante ayant vu s'accoupler en 1950, Stewart Granger et Deborah Kerr. Déjà Hollywood, le carton-pâte en plus !

Le sujet tient évidemment sur un timbre poste : Quatermain, baroudeur au grand cœur, est chargé par Jessie Huston de retrouver son père, enlevé par un colonel teuton et une abominable tête de turc. Le père, archéologue de talent, sait où se terrent les fameuses mines et parlera sous la torture. Quatermain et son ombre féminine traverseront un nombre incalculable de traquenards bestiaux, mais survivront. Pire, vaincront les méchants sans se faire la moindre égratignure !



13/20

Ça mange pas de pain mais ça a l'avantage de ne jamais se prendre au sérieux. Le tout doublé d'un rythme généreux et d'un entrain rare. Fi alors des têtes de nœud des acteurs, des trucages navrants (Hollywood trade mark) et des clichés vulgaires (le plus taré est allemand, étonnant, noon ?). Chéri, je me sens rajeunir !

LES FOLLES ANNEES DU TWIST de Mahmoud ZEMMOURI

avec Fawzi B. SAICHI (Salah), Malik LAKHDAR HAMINA (Boualem), Jacques VILLERET (M'sieur John Wayne) et une participation minuscule de Richard BOHRINGER (Gomez)

Chère maman, Ma parole, ma mère, je sais pas si t'as vu ça, c'est pas croyable ! Comme qui dirait "le twist à Casablanca", le temps des copains dans un p'tit bled d'Algérie en pleine catastrophe nationale. Tu sais à cause de De Gaulle, même qu'on croyait au début qu'il était honnête, jusqu'en 58. "J'veus ai compris" qu'il avait dit aux arabes. Et nous alors ? Jetés dehors, comme des malpropes, en 62. D'un côté t'as les craignos du FLN, des

terroristes qui veulent l'indépendance de notre colonie. De l'autre t'as les bons Français comme nous, ma mère ! Qui voulaient rester au pays, les Pieds-Noirs. Et puis au milieu, les héros comme on dit, t'as deux jeunes du bled, Balouem et Salah, qui s'croient costauds pasqu'ils font que cha-

parder à droite, à gauche. Des voyous, j'te dis ! Bonté divine, le Zemmouri, le gars de l'ab-ab qu'a fait le film, il veut tout l'expliquer de cette sale guerre avec ces deux minables planqués chez leur père et mère. Tu t'rends compte ! Bon, j'dis pas c'est sympa, chaleureux, et tout et tout. Même que Si Tayeb, le père de Balouem, il ferait pitié tellement il a la trouille ! Po, po, po, la rigolade qu'on s'est faite ! Sympathique, mais pas toujours réussi, j'te dis ! Le Zemmouri -tu l'as pas connu sa mère, dis ?- il a trouvé un tas de p'tites histoires marrantes et il les a assemblées un peu au pif ! On dirait les photos de vacances, mignonnes mais mal foutues ! Signé : Roger, ton fils qui t'aime.

12/20

AMUSE-GUEULES

Il pleut cette semaine des petits films sympas, effrayants, exotiques... ou chiants ! Dans le clapier de la ménagerie, le critique-dompteur a sélectionné quatre toiles. Pour de bien diverses raisons ! Au ciné, c'est comme pour les disques ou les bouquins : quand quelqu'un accède à la célébrité, on tend à exhiber ses errements de jeunesse. A peine le *Natty "Disney" Gann* est-il sorti sur nos écrans chéris, qu'on fait à Jeremy Paul Kagan, le réalisateur, l'honneur de nous présenter l'une de ses créations économes : *L'Élu* (1981). Un traitement très sobre, qui ne déporte jamais vers l'émotion larmoyante, de l'affrontement de deux communautés ju-

ves, apparemment irréductibles, dans le New-York d'après 1945. Les vieux s'affrontent, l'un militant en faveur de la création de l'Etat d'Israël, l'autre attendant crânement le Messie qui, seul, pourrait ramener son peuple à la Terre Promise. Leurs garçons respectifs, autant accros de base-ball que de Talmud, vont s'apprivoiser et dépasser la politique par une amitié saine et virile. Shalom ! Errements encore plus juvéniles, mais bien moins convaincants pour *Les contes cruels de la jeunesse* de Nagisha Oshima. Depuis *L'Empire des sens*, *La Cérémonie* et *Furyo*, on sait qu'il est le peintre le plus impitoyable de la cruauté et de la lâcheté des hommes. Les hommes deviennent tout petits sous l'œil d'Oshima mais je m'étonnerai toujours qu'il sacrilise à ce point des épisodes aussi honteux du machisme nippon. Ici, pour son

deuxième film maladroit, il crayonne déjà ses thèmes de prédilection : une adolescente désœuvrée qui rançonne les automobilistes lubriques pour le compte de son pré-délinquant de copain. L'apprentissage violent des impasses de l'amour. Morale mieux vaut être riche et bien portant que... Moins exotique, mais tout aussi vicieux, *Le retour de Freddy* (*Elm street 2*) tombe à plat comme un soufflé sorti trop tôt du four-gag pour ceux qui verront le film. J'ai eu tellement peur d'avoir peur que j'ai pas eu peur. Un comble pour moi qui suis le cobaye préféré des testeurs de poule mouillée ! La famille Walsh, d'un ringard affligeant, emménage dans la maison où Nancy Thompson a livré (et perdu) sa dernière bataille contre Freddy Krueger cinq années auparavant. Le fiston, fantasmateur de première, va vivre en cauchemars le retour de l'homme à la main coupante.

A DOUBLE TRANCHANT

de Richard MARQUANT

avec Glenn CLOSE (Teddy Barnes), Jeff BRIDGES (Jack Forrester), Peter COYOTE (Thomas Krasny)

Teddy est belle, mûre mais pas perdue. Elle est avocate d'affaires, elle défendait autrefois les voyous mais elle a perdu sa flamme pure et légère



13/20

Jack est beau, mûr et pas fauché. Marié à une riche héritière, il a bossé dur pour accéder à la direction des affaires qui appartiennent toujours à sa moitié (détail qui aura son importance !). Justement la moitié en question n'est plus que l'ombre d'elle-même : ligotée, violée et achevée à l'aide d'un couteau-scie à double tranchant !

Suspect de taille : Jack, le mari. Un mobile en or : l'argent de sa femme. Par un mau-

vais coup du sort, Teddy va accepter d'enfiler une dernière fois ses gants d'avocate et de défendre le beau mâle accusé. A une condition : qu'elle ne doute jamais de son innocence. Elle en doutera d'autant moins qu'elle se retrouvera rapidement au pieu avec Jack ! Une liaison à double tranchant qui aiguëra de bien douloureux souvenirs.

Ce qu'on saura très vite, c'est qu'il lui a menti. Mais jusqu'à quel point ? ? Une question-suspense qui est tout l'intérêt du polar. Remarque qu'un polar sans suspense ça serait limite, ou ça serait du Godard. Enfin passons. Ici rien de neuf sous l'angoisse mais le peu du scénario est formidablement ficelé. Et les acteurs font dans l'émotion professionnelle. C'est toujours bon à prendre. Ça me rappelle étrangement *Lune de miel* avec Nathalie Baye dans le rôle de la belle paumée, et John Shea dans celui du pervers américain. Lune de miel avait eu 13/20. Pourquoi changer ?

L'UNIQUE de Jérôme DIAMANT-BERGER

avec Julia MIGENES-JOHNSON (la chanteuse), Tcheky KARYO (Michel), Sami FREY (Colewsky), Charles DENNER (Vox), Jézabel CARPI (l'assistante de Colewsky)



L'unique promettait pour sa distribution et ses effets spéciaux et ne nous donne que les effets spéciaux. Ah pour ça bravo les joolis lasers, les fumeuses images tridimensionnelles, les trucages éhontés. Quand la chanteuse accepte de lévéter pour faire plaisir à Frankenstein-Colewsky,

nous on évite rien et on a droit à un bombardement en règle de joujoux électroniques. Au demeurant fort agréables à la vue.

Oui, mais tout ça ne fait pas un film. Diamant-Berger nous offre un bijou en toc, noyé par la nécessité de délayer un max ses coûteux gadgets (faut amortir !), oublieux des possibilités de ses acteurs et d'un scénario qui méritait mieux. Un plagiat de *DIVA* : une sublime chanteuse refuse de galvauder son talent en chantant trop souvent ou en se laissant enregistrer ; son producteur véreux décide de la reproduire en hologramme pour pouvoir la présenter "pseudo-live" quand et où il le désirera !

8/20

Déjà très déçu, j'ai touché le fond quand le film se truffe d'erreurs incompréhensibles : en coulisses, la chanteuse est en robe décolletée, et quand, cinq secondes plus tard, elle entre en scène, elle est en chemisier ! Enfin (bouhh !) elle porte cette même robe au moment de la construction de l'hologramme...où elle apparaîtra en robe et perruque blanches ! L'hologramme est une manipulation féérique, y'avait pas besoin d'en rajouter ! Ou comment massacrer un sujet unique ! La déception faite film.



Jusqu'à ce que Freddy ressuscite en déchirant le corps innocent du glabre adolescent. Le temps de quelques scènes où les nanas hurlent avant que Freddy n'ait eu le temps d'esquisser la moindre coupure. Et hop, l'amour arrive au galop et d'un smac ravageur, Freddy meurt une seconde fois. Provisoirement ?

Enfin un spécial copinage pour vous conter *Il était une fois la télé*. Vous surveillez bien le générique et à l'apparition du nom de l'assistant réalisateur vous hurlez d'admiration, cause que l'assistant en question (de quoi ?) a la sale manie de sévir en page Téléchoche de votre HHHebdo number one.

A part ça, Marie-Claude Treilhou, la chef réalisatrice, est allée camper dans le doux pays de son enfance (un bled abandonné de presque tous dans les Corbières) pour demander aux autochtones apeurés par sa caméra ce qu'ils pensaient de la télé ! "La petite image" comme dit le curé, leur a beaucoup appris mais elle a aussi supprimé les veillées au coin du feu. La question est : peut-on jeter quelque chose dans le progrès ? Drôle ou sérieuse, anecdotique et importante, l'histoire s'écrit mieux quand les petites gens la disent !

MUSIQUE

édito

Best, le seul mensuel rock encore décent, publie ce mois-ci une enquête sur les intentions de vote d'une soixantaine de chanteurs et rockers (styles vaguement confondus). Il en ressort qu'une écrasante majorité d'entre eux ne se prononcent pas : rien à cirer, pas inscrits ou toutes sortes d'arguments pour noyer le poisson.

Une seule voix avoue franchement vouloir voter à droite : celle de Françoise Hardy, une autre pour les écologistes : celle de Vivien Savage. Les autres, et ils sont nombreux, sont bien décidés à garder la gauche au pouvoir et surtout Jack Lang, dont l'éloge est fait à moult reprises. Quant aux plus retors, la politique n'est, selon eux, "qu'un vaste champ de merde"...

Une enquête fort enrichissante, en somme !

BEN

MICRO... SILLONS

P.I.L.

Album (Virgin)

On notera d'emblée la sobriété de la pochette : ça c'est du vrai minimalisme ! Qu'attendre d'autre de Johnny Lydon-ex-Rotten-ex-Pistols qui a toujours fait valoir haut et fort qu'il nous prenait pour des cons. Merci encore ! Ce qui est gravé dans les sillons de cette plaque est, en revanche, autrement bouillonnant : une mixture éruptive et réactive qui fait drôlement du bien en ces temps de disette vinylique. Lydon y éructe comme à son habitude ses

SHOW DEVANT
 * ROCK AU FORUM : le 28/2. TOP MODELGENE LOVES JEZEBELWOODENTOPS : le 1/3. CYCLOPELUCIEN FRANCOEUR/JOHN MAYALL : le 2/3. RAINA RAILIFTIBARATICIDE (Paris Forum)

textes en forme de claques dans la gueule ("la colère est une énergie"), mais pour la première fois de sa houleuse carrière,



il a accepté de se faire entourer par des musiciens dignes de ce nom. Dix ans après, le punk rencontre ce qu'il a toujours méprisé : la musique. Et putain, qu'est-ce que ça arrache ! On aurait presque l'impression de redécouvrir le rock (si, si !). Bill Laswell, producteur et co-auteur de l'album, y est pour beaucoup, ayant su réunir des pointures et les mettre au service d'une machinerie brutale et riche. Il en est fier et il a raison.

BRICE KAPEL

Roots (Pathé Marconi) 45 t.

Un coup d'essai pour Brice Kapel, sous forme d'une chanson à consonances gospel. Si ce n'est pas forcément un tube



en puissance, on découvre au jeune Togolais des qualités fort prometteuses. On pourra cependant regretter que la face B ne soit qu'un remix de la face A. On aurait aimé en savoir plus sur ce chanteur "roots", dont la voix semble capable de bien d'autres prouesses. A suivre...

JOSEPHINE B.

On a assez répété combien les groupes de rock avaient du mal à réussir dans ce pays. Vivoter ou vivre d'expédients, se séparer sur un coup de tête, par lassitude, ou attendre patiemment le tube, voilà souvent le lot des groupes français... Mais bon !

SHOW DEVANT
 * FATON BLOOM, les 1 et 2/3 : Paris (New Morning), les 6 et 7/3 : Lyon (A.R.F.I.)

Pourquoi se lamenter ? Cette situation n'est pas irréversible. Alors, pour vous qui peut-être répétez plein d'espoir une super musique dans votre cave, nous irons rencontrer ceux qui se bougent le cul pour faire évoluer la situation. Ils sont plus nombreux qu'on ne le croit et peuvent fournir de bons tuyaux et de bonnes idées. Cette semaine, on fait un tour chez Joséphine B., une école du spectacle pluridisciplinaire, aux idées pas bornées, qui ouvre à partir du mois de mars une série de "stages et d'ateliers de formation à la musique rock". Joséphine B. existe depuis octobre 84. Installée d'abord au Casino de Paris, l'école s'est maintenant transportée à l'Olympia. L'année 85 a été consacrée essentiellement au théâtre, à la danse, au chant, mais aussi à des stages pratiques de sonorisation (donnés par Potar Hurlant, qui sonorise Renaud, Thieffaine, etc...) et d'éclairage (donnés sur le tas par Jacques Rouveyrolis, éclairagiste de Hallyday, Renaud, etc...). Après une année de fonctionnement, il est maintenant bien clair que Joséphine B. n'est pas une de ces écoles qui distillent de fumeuses théories, mais qui proposent une approche concrète des métiers du spectacle avec des professionnels en pleine activité. Si jusqu'à présent

SHOW DEVANT
 * SAGA, le 3/3 : Nancy, le 5/3 : Nice

des stages pour auteurs-compositeurs ont été donnés par Bernard Lavilliers, Claude Nougaro et Maxime Leforestier, les ateliers musique 86 seront animés par d'autres excellents musiciens :

- Francis Lockwood pour les claviers électroniques - Micky Finn (ex-Humble-Pie, ex-Higelin) pour la guitare rock - Denis Van Hecke (ex-Higelin, Musiques Flexibles) pour le violoncelle électrique - Faton Cahen (ex-Magma, etc.) pour l'improvisation et l'harmonisation - Michel Billès (saxo de Toure Kunda) et Olivier Lanneluc (saxo, pianiste et arrangeur) pour la coloration instrumentale, la connaissance des synthétiseurs et l'harmonisation - Aldo

SHOW DEVANT
 * PAUL PERSONNE, le 28/2 : Charleroi, le 1/3 : Bruxelles, le 3/3 : Lyon, le 4/3 : Grenoble, le 5/3 : Besançon.

Romano pour la batterie - Didier Lockwood pour le violon - Klaus Blasquiz (ex-Magma) pour le chant - Rocky (guitariste soliste de



Hallyday) pour le travail de groupe et la guitare.

Du beau linge, en quelque sorte ! Les deux derniers stages cités commencent dès le début du mois de mars, les autres s'échelonnant jusqu'en juin : Il s'agit de stages intensifs s'adressant à des groupes ou à des musiciens déjà relativement expérimentés, sur le point d'enregistrer ou de se produire sur scène, le nombre de participants étant évidemment limité. Les stages ont lieu dans les studios de répétition de l'association CAMPUS (chez qui travaillaient déjà Téléphone, Charlélie Couture,



Sapho et bien d'autres), où les groupes disposent d'une batterie et d'une sono. Bref, il s'agit de faire toucher du doigt aux futurs pros les réalités de la profession, sans se foutre de leur gueule. Mais je vois venir les rapiats :

- C'est combien ? - 200 F. l'inscription annuelle et 800 F. le stage. Maintenant, pour plus de renseignements, contactez JOSEPHINE B., 2 ter rue Caumartin 75009. Tél : 42 66 29 64.

HOODOO GURUS

Mars Needs Guitars (Chrysalis/Phonogram)

Encore un de ces avatars du revival psychédélic : chemises à fleurs, vestes à

SHOW DEVANT
 * MÖTLEY CRÜE + PAGANINI, le 28/2 : Lyon, le 1/3 : Clermont-Ferrand, le 2/3 : Nantes, le 3/3 : Paris (Zénith)

franges, inspiration folk-rock. Seulement les Hoodoo Gurus en sont la variation australienne. Sur les dix titres de cet album, on a quand même droit à quelques perles assez fabuleuses, telle la chanson qui lui donne son titre aux accents très Doors (période "The Soft Parade"), pimentés de

SHOW DEVANT
 * SADE, le 1/3 : Strasbourg, le 2/3 : Lyon, le 3/3 : Clermont-Ferrand, le 5/3 : Lille.

guitares qui semblent jouer à l'envers. On appréciera par ailleurs la relativement bonne tenue du groupe australien qui, même sans vraiment de génie, évite de saccager systématiquement les mélodies, tout en optant pour un son assez propre,

contrairement à la plupart de ses pairs français, anglais ou américains.

SHOW DEVANT
 * RENAUD à partir du 23/3 : Paris (Zénith)

BLABLA...

KARIM KACEL

Vingt-six ans, riche d'un tube, énergique, Karim Kacel est décidé à frapper un grand coup avec son nouvel album, "P'tite Sœur", qui sort au moment où il investit la scène du Théâtre de la Ville. Un mec qui ne mâche pas ses mots.

HHHHEBDO : "Ton nouvel album est très orchestré, un album riche, comme tu le dis toi-même..."

SHOW DEVANT
 * PAOLO CONTE, le 28/2 : Saint-Médard en Jalle, le 1/3 : Toulouse, le 3/3 : Pau, du 4 au 8/3 : Paris (Théâtre de la Ville)

KARIM KACEL : "Ouais, à la base il y a mes musiciens, et puis j'ai rajouté des cuivres, des chœurs, des cordes. Disons que pour une production française, on n'a pas lésiné..."

HHHH : "Je crois pourtant qu'il y a eu un léger flottement dans ta carrière, il y a un an et demi..."

K.K. : "Ouais, je savais pas trop. Il fallait que ma maison de disques soit derrière moi pour entreprendre ce que j'avais envie de faire ; Je voulais être le plus compétitif possible. Je voulais un produit de qualité ; un son d'enfer, pas un produit de ringard. On a travaillé le son à mort, avec le procédé de mixage XDRM : un pressage de cuivre beaucoup plus performant que le pressage ordinaire sur aluminium. J'ai enregistré à Paris et pour la première fois avec mes musiciens de scène que j'ai imposés. C'est l'équipe qui me suit depuis deux ans, avec laquelle j'ai fait déjà plus de 140 concerts. Il nous en reste 130 jusqu'en juillet... Ça va très bien !"

HHHH : "Il y a aussi des invités de marque sur cet album..."

SHOW DEVANT
 * IDRISSA DIOP, le 28/2 : Paris (New Morning)

K.K. : "Ouais, j'ai fait une chanson de Jean Ferrat. Il m'avait vu au Théâtre de la Ville l'année dernière et il a eu envie de m'offrir cette chanson, "J'ai Peur", qu'on a arrangée à ma façon..."

HHHH : "Il y a aussi un gospel, "On Chante". Ou'est-ce qui t'a donné envie de chanter un gospel ?"

K.K. : "J'ai toujours été porté gospel, blues, jazz et j'avais entendu Goldman faire dans ce genre avec "America"; J'ai eu envie de faire le mien. Je voulais me faire plaisir. Ça change et ça prouve que je peux faire plein de choses. J'ai pris des chœurs à la française. Je leur ai dit qu'elles pouvaient faire ce qu'elles voulaient, parce que je n'avais aucune idée de la façon de faire des chœurs gospel. Alors, elles se sont marrées, elles m'ont dit comment ça se passait et elles ont chanté..."

HHHH : "Ton programme de tournée m'a l'air drôlement chargé..."

K.K. : "Ouais, une semaine au Théâtre de la Ville, les Francophonies en juin, peut-être le Festival du Québec avant. Au mois

HHHH : "Il y a aussi des invités de marque sur cet album..."

SHOW DEVANT
 * IDRISSA DIOP, le 28/2 : Paris (New Morning)

K.K. : "Ouais, j'ai fait une chanson de Jean Ferrat. Il m'avait vu au Théâtre de la Ville l'année dernière et il a eu envie de m'offrir cette chanson, "J'ai Peur", qu'on a arrangée à ma façon..."

HHHH : "Il y a aussi un gospel, "On Chante". Ou'est-ce qui t'a donné envie de chanter un gospel ?"

K.K. : "J'ai toujours été porté gospel, blues, jazz et j'avais entendu Goldman faire dans ce genre avec "America"; J'ai eu envie de faire le mien. Je voulais me faire plaisir. Ça change et ça prouve que je peux faire plein de choses. J'ai pris des chœurs à la française. Je leur ai dit qu'elles pouvaient faire ce qu'elles voulaient, parce que je n'avais aucune idée de la façon de faire des chœurs gospel. Alors, elles se sont marrées, elles m'ont dit comment ça se passait et elles ont chanté..."

HHHH : "Ton programme de tournée m'a l'air drôlement chargé..."

K.K. : "Ouais, une semaine au Théâtre de la Ville, les Francophonies en juin, peut-être le Festival du Québec avant. Au mois

SHOW DEVANT
 * ELTON JOHN, le 6/3 : Bordeaux

d'avril, tournée dans l'Océan Indien : Séchelles, Madagascar, Réunion, Maurice, Ruanda, Djibouti, un mois en tout. C'est la troisième fois que je vais à la Réunion. Comme mon spectacle avait vraiment plu aux organisateurs, ils ont monté cette tournée pour pouvoir me faire venir avec tous mes musiciens, cette fois. Cette tournée bénéficie aussi d'une aide du ministère de la culture. Je vais aussi aller en Allemagne, en Suisse, en Suède, peut-être au Japon..."

HHHH : "1986, c'est l'année voyage alors ?"

K.K. : "Ouais, l'année voyage, mais aussi l'année où j'aimerais qu'on me considère comme un mec qui peut compter en France en tant qu'auteur-compositeur. Pas un p'tit mec sympathique qui a fait un tube. Pendant deux ans, j'ai donné : la banlieue, les beurs, les arabes... ça y est ! Maintenant, j'ai envie de faire mon métier comme n'importe quel autre auteur-compositeur-interprète. Jonasz, on le fait pas chier sur les juifs d'Europe Centrale... Alors moi, j'veux plus être "l'arabe qui chante". Je veux être le chanteur..."



INFO TOUT POIL

* "Tous les Garçons et les Filles" qu'immortalisait Françoise Hardy au début des années 60, est en passe de faire une nouvelle carrière internationale. Le titre figure en effet sur la face B du nouveau Maxi 451 d'Eurythmics, "It's Alright"

* Panique à Time Square lors du mega-concert "Krush Groove" réunissant au Madison Square Garden les maîtres es-rap Run DMC, Dr Jekill et Mr Hyde, Kurtis Blow et Doug E. Fresh. Bilan six personnes poignardées et une flinguée dans le dos. Le service d'ordre et les ouvreuses avaient, il est vrai, jugé leur présence inopportune, préférant laisser les blacks se démerder entre eux. Ça ne vous rappelle pas vaguement l'attitude des Sud-Africains au pouvoir ?

* Du 28 mars au 6 avril, Bourges fête son dixième Printemps, ainsi que son jumelage avec Nashville. 90 spectacles dans l'ambiance chaleureuse et décontractée de 11 lieux de concerts. Des noms en pagaille : Toure Kunda, les Bandits, The Pogues, Bill Baxter, Didier Lockwood, Indochine, Ray Lema, Bill Hurley, The Cramps, Cyclope, Christian Vander, Renaud, Zazou Bikaye, l'Affaire Louis Trio, Level 42, Stefan Eicher, Catherine Lara, Higelin, Gainsbourg, etc. On en reparlera.

Pour tout renseignement :
 PRINTEMPS DE BOURGES. Service Location, 5 rue Samson 18000 Bourges. Tél. 48.24.30.50.

MINI MIRE

L'INTERVIEW D'UN PIRATE

Décidément, cher lecteur, je vous gâte ! Oh, je sais, je vous vois déjà me rétorquer bêtement "oh ! lui hé, n'importe quoi" ! Hé bien non ! Pour une fois vous allez avoir droit à l'interview du siècle, celle d'un pirate diabolique qui n'en est pas à son premier planage et qui a bien voulu en exclusivité nous révéler quelques-uns de ses tuyaux. Alors asseyez-vous, je vous en prie, servez-vous un bon verre de pastaga et dégustez ces nobles paroles.

L'HHHebdo - Tu es ce qu'on appelle un pirate télématique, quel âge as-tu ?

Mr Crackman - Je vais avoir 18 ans le mois prochain.

HHHH - Depuis quand pirates-tu sur Transpac ?

MC - Ça va faire un an, à peu de choses près.

HHHH - En un an de piratage, tu as dû passer devant des systèmes et des serveurs assez importants...

MC - J'ai été sur plein de trucs déments, j'avais des supers plans sur EDF-GDF, notamment des fiches de paye...

HHHH - Des fiches de paye d'employés d'EDF ?

MC - Oui, mais je ne pouvais pas les écrire, je pouvais juste les lire. Par contre je rigole bien en ce moment sur le serveur des 3 Suisses. La bécaune déconne et elle m'a refilé des adresses. Après avoir noté ces adresses j'ai fait une recherche sur l'annuaire électronique et j'ai appelé les personnes concernées.

HHHH - Et alors ?

MC - Je me suis fait passer pour le service client des 3 Suisses sous un nom à la con et j'ai raconté qu'on avait un problème de "support magnétique". Ça marche toujours ! Une brave dame m'a filé son numéro d'abonné.

HHHH - Et alors, quel intérêt ?

MC - L'intérêt c'est que j'aurais pu commander ce que je veux aux 3 Suisses. J'aurais pu changer l'adresse de l'envoi de ma commande et installer une boîte aux lettres bidon avec le nom de la bonne femme. Comme les paiements sont débités sur une carte spéciale, je ne risquais absolument rien, enfin presque. Bien sûr, je ne l'ai pas fait parce que je suis pas un voleur. Ce qui m'intéresse c'est de foutre la merde dans le système, pas d'emmerder une dame bien sympathique et un peu naïve. Je lui ai quand même envoyé quelques catalogues pour la remercier.

HHHH - Une cinquantaine de catalogues ?

MC - Non, trois ou quatre. Des trucs de tricot, jardinage et d'autres.

HHHH - Qu'est-ce que tu as fait d'autre ?

MC - Dans le même style, je suis complètement rentré dans un serveur d'assurances à partir du code d'une copine (Viviane, cite-la, ça lui fera plaisir). J'ai fait mumuse avec la messagerie et comme avec les 3 Suisses, je me suis procuré les adresses de quelques abonnés.

HHHH - Tu as encore passé un coup de téléphone ?

MC - Ouais, même que ce coup-ci je suis tombé sur quelqu'un que je connaissais, la femme du maire d'un petit patelin à côté de chez moi ! Je l'ai baratinée de la même façon et elle m'a balancé son mot de passe, complètement débile d'ailleurs : BICHETTE. Tu vois un peu le niveau ?

HHHH - Est-ce que tu as été plus loin une fois dans le serveur ?

MC - Pas avec celui-là, je m'étais mal débrouillé. Par contre, avec GSI, je me suis bien fendu la poire. Là, je suis complètement rentré dans leur truc. La première fois, je connaissais le nom d'un abonné et son prénom. Quand tu essaies de rentrer dans le serveur, il te demande ton nom et un mot de passe. J'ai tapé le nom et après m'être planté quelquefois, j'ai essayé bêtement de taper le prénom comme mot de passe.

Coup de bol, ça a marché ! une fois dans la messagerie, je pouvais faire la même chose avec tous les autres abonnés puisque j'avais accès à l'annuaire du serveur. J'ai piraté comme ça une soixantaine de boîtes. J'ai finalement trouvé une super commande qui me permettait de rentrer dans n'importe quelle boîte. À force de me balader dans ce serveur, j'ai rencontré l'opérateur. Je lui ai raconté mes trucs, et finalement il m'a laissé une boîte avec la permission d'en ouvrir d'autres pour mes copains. Nous nous sommes ensuite rencontrés dans les bureaux du serveur. C'était marrant de remarquer que pour entrer dans les locaux, il faut se plier à des tas de trucs, cartes magnétiques, détecteurs de métaux, caméras vidéos et que pour pirater leur serveur, il ne m'a fallu que 10 minutes au chaud dans mon canapé !

HHHH - Tu n'aurais pas des petits codes pour les lecteurs de l'HHHebdo ?

MC - On peut bien leur faire ça, ils sont si mignons ! Essayez donc 154020654 et 00000000. 1750402-5699 mais ne le répétez pas. Telo et GP suivi de "envoi" n'est pas mal, non plus. Tous ces codes sont pas mal, mais pas géniaux. Il est bien évident que je peux pas me permettre de filer des plans diaboliques, auquel cas plus rien ne marcherait ! S'il y a des petits génies qui veulent nous contacter, ils peuvent le faire sur 19104027930, c'est un VM donc pas évident à faire marcher.

Sympathique. Ce brave Mr Crackman se balade régulièrement sur Transpac. Je suis certain qu'il sera très content de vous y rencontrer. L'interview est terminée ? Ah, ben oui ! Attendez, j'oubliais un truc : une erreur abominable est venue se glisser dans un des derniers Mini-Mire à propos d'un micro-serveur nommé Evil Dead 4. Pour me faire pardonner, je rectifie le tir : Evil Dead 4 est spécialisé dans les jeux d'aventure et les wargames en tout genre. Vous pouvez vous y connecter au 66 27 51 84 entre 22h00 et 0h00 ce qui ne vous laisse que très peu de temps pour visiter les lieux, mais l'opérateur m'a promis qu'un jour il tournerait toute la journée.

Autre information digne d'intéresser les dieux, le passage de Computel à 4 voix. Décidément, si ça continue, il terminera sur Transpac ce petit !

Bon, voilà pour cette semaine, n'en jetez plus ! À la prochaine.

Escapeneufgé.

EN VENTE PARTOUT!



LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS

DECOUVRIR sans acheter !

SOFTLAND a trouvé !

EMPRUNTEZ les logiciels

APPLE - MAC - C64/128 - AMSTRAD - ORIC - SINCLAIR

CFM - SOFTLAND 9, rue de Douai - 75009 PARIS

Tél. : 48.74.05.20 +

Pour chaque adhésion, 1 cadeau sur présentation de cette publicité

LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS

les plus de Micro

NOUVEAUTE DU MOIS



La bible des CPC 664/6128 (tome 16)

Un régal pour tous ceux qui veulent tout connaître sur les CPC 6128 et 664. Analyse du système d'exploitation, du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces... Comprend un désassembleur, les points d'entrée des routines commentés de l'interpréteur et du système d'exploitation. Un super livre comme toutes les Bibles !

Réf. : ML 146 Prix : 199 FF

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC (Tome 1)

C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphismes, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichiers, éditeur de textes et de sons...).

Réf. : ML 112 Prix : 149 FF

EDITION COMPLETEE POUR LE 6128



Les routines utiles de l'AMSTRAD CPC (Tome 14)

Pour bien connaître et utiliser les routines utiles de l'AMSTRAD 6128, 664, 664. A la portée de tous. Nombreux programmes utilitaires, exemples, désassembleur, etc.

Réf. : ML 143 Prix : 149 FF



DES IDEES POUR LES CPC (Tome 13)

Vous n'avez pas d'idées pour utiliser votre CPC (464, 664, 6128) ? Ce livre va vous en donner ! Vous trouverez de très nombreux programmes BASIC couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages).

Réf. : ML 132 Prix : 129 FF



LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC (Tome 7)

Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur.

Réf. : ML 123 Prix : 129 FF

EDITION COMPLETEE POUR LE 6128

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC (Tome 10)

Tout sur la programmation et la gestion des données avec le floppy DD1-1 et le 664 ! Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute les fichiers RE-LATIFS à l'AMDOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces... Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un



floppy ou un 664 AMSTRAD.

Réf. : ML 127 Prix : 149 FF

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC 464 (Tome 6)

Tout, absolument tout sur le CPC 464. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en propre CPC. Organisation de la mémoire, le contrôleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM DESASSEMBLEE et COMMENTEE sont quelques-uns des thèmes de cet ouvrage de 700 pages.

Réf. : ML 122 Prix : 249 FF



TRUCS ET ASTUCES II POUR CPC (tome 17)

Ce livre concerne tous les possesseurs de CPC (464, 664 et bien sûr 6128 !). Vous y trouverez un générateur de menus, un générateur de masques, des aides à la programmation comme un DUMP, l'utilisation des routines systèmes et plein d'astuces de programmation. Pour tous ceux qui veulent tirer le maximum de leur CPC !

Réf. : ML 147

Prix : 129 FF TTC



PEEKES ET POKES DU CPC (Tome 9)

Comment exploiter à fond son CPC à partir du BASIC ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres coll... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire... et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du BASIC au puissant LANGAGE MACHINE.

Réf. : ML 126 Prix : 99 FF



MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC (Tome 11)

Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec un CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordés comme les interfaces, programmeur d'EPROM... Un très beau livre de 450 pages.

Réf. : ML 131

Prix : 199 FF



LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD (Tome 12)

Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maîtrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M.

Réf. : ML 128 Prix : 149 FF



MICRO APPLICATION

13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS

Tél. : (1) 47-70-32-44

Demandez notre catalogue gratuit Amstrad

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX

TOTAL TTC

CB date d'expiration:

Mandat Chèque CCP

Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application.

Nom, Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ C.P. _____

Date et signature _____

+ 20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommandé.

Port gratuit pour toute commande supérieure à 250 F.

H.S.A. 02 86

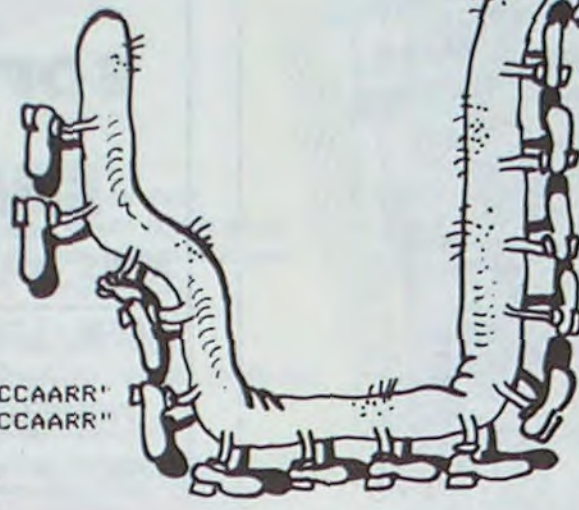
EXL CAR

Votre habileté est sans faille et vos nerfs à toute épreuve ? Essayez de franchir cinq tableaux au volant d'un tel bolide...

Jean-François SORTINO

```

1 ! *****
2 ! *** EXEL'CAR SUR ***
3 ! *** EXL 100 ***
4 ! *** DE SORTINO JF***
5 ! *** EN NOV.85 ***
6 ! *** EN BASIC ***
7 ! *****
18 ! *****
19 ! *** AMUSEZ-VOUS BIEN ***
20 ! *****
21 CLS "RBB"
22 CALL COLOR("ORHL")
23 LOCATE (5,12):PRINT "EEXXEELL'CCAARR"
24 LOCATE (6,12):PRINT "EEXXEELL'CCAARR"
25 CALL COLOR("OYB")
26 LOCATE (4,1):PRINT RPT$(" ",40)
27 LOCATE (7,1):PRINT RPT$(" ",40)
28 CALL COLOR("ORY")
29 LOCATE (9,1):PRINT "*** COPYRIGHT_SORTINO JF_NOVEMBRE 85 ***"
30 CALL COLOR("OGL")
31 LOCATE (13,3):PRINT "CCHHOOIIXX DDEESS OOPPTTIIOONNSS"
32 CALL COLOR("OBY")
33 LOCATE (16,5):PRINT "1 DEBUTANT"
34 LOCATE (18,5):PRINT "2 AMATEUR"
35 LOCATE (20,5):PRINT "3 PRO"
36 LOCATE (16,25):PRINT "1 JOUER"
37 LOCATE (18,25):PRINT "2 EXPLICATION"
38 LOCATE (20,25):PRINT "3 ARRETER"
39 A$=KEY$
40 IF A$="1"THEN POZ=150:GOTO 44
41 IF A$="2"THEN POZ=50:GOTO 44
42 IF A$="3"THEN POZ=0:GOTO 44
43 GOTO 39
44 B$=KEY$
45 IF B$="1"THEN 69
46 IF B$="2"THEN 48
47 IF B$="3"THEN CLS "BCC":END
48 ! *****
49 ! *** REGLE DU JEU ***
50 ! *****
51 CLS
52 CALL COLOR("OYB")
53 CALL ECR(1,"CE JEU ET CONCU POUR LES PERSONNES")
54 CALL ECR(2,"QUI ONT LES NERFS SOLIDES,CAR IL EST")
55 CALL ECR(3,"SPEEDE D'UNE MANIERE REMARQUABLE")
56 CALL ECR(4,"CE QUI LE REND TRES DIFFICILE")
57 CALL ECR(5,"A JOUER.")
58 CALL ECR(6,"DONC,VOUS DEVEZ CONDUIRE UN BOLIDE")
59 CALL ECR(7,"DANS 5 ECRANS DIFFERENTS,SANS PERCUTER")
60 CALL ECR(8,"LES PAROIS,ET EN MANGEANT LES CROIX")
61 CALL ECR(9,"QUI SONT A TERRE.")
62 CALL ECR(10,"ATTENTION ! VOUS NE VERREZ LES AUTRES")
63 CALL ECR(11,"ECRANS QUE SI VOUS PARCOUREZ LE PREMIER")
64 CALL ECR(12,"SANS ACCIDENT.")
65 CALL ECR(15,"BONNE CHANCE !!!")
66 CALL ECR(17,"PRESSEZ UNE TOUCHE")
67 A$=KEY$
68 GOTO 69
69 ! *****
70 ! *** DEF. CARA. ***
71 ! *****
72 CALL CHAR(1,"00C39FF993C99FF9900")
    
```



EXELVISION EXL 100

IL PARAÎT QUE T'AS LES NERFS À TOUTE ÉPREUVE! TU VEUX BIEN ME NOUER MES LACETS ET ME REMONTER LES CHAUSSETTES?

J'AI CRAQUÉ POUR MOINS QUE ÇA

(VOUS L'AUTRE! DÉCONFLÉ)



DES GOÛTS ET DES COULEURS ON NE DISCUTE PAS AU GOULAG, SAUF DU DÉGOÛT.



```

73 CALL CHAR(2,"00EE447DFFFF7D44EE00")
74 CALL CHAR(3,"0099FF993C99FF993C00")
75 CALL CHAR(4,"007722BEFFFFBE227700")
76 ! *****
77 ! *** INITIALISATION ***
78 ! *****
79 CALL INIT
80 ! *****
81 ! *** DEF. VAR. ***
82 ! *****
83 X=2:Y=2:9C=0:EC=1:CROIX=269
84 ! *****
85 ! *** PREP. JEU ***
86 ! *****
87 CLS "RBB"
88 DIM TE(30,30)
89 CALL COLOR("OCB")
90 FOR I=2 TO 20
91 FOR A=2 TO 21
92 LOCATE (I,A):PRINT "*"
93 TE(I,A)=11
94 NEXT A
95 NEXT I
96 CALL COLOR("OWW")
97 FOR I=1 TO 22
98 LOCATE (I,I):PRINT " "
99 LOCATE (21,I):PRINT " "
100 TE(I,I)=1
101 TE(21,I)=1
102 NEXT I
103 FOR I=1 TO 21
104 LOCATE (I,I):PRINT " "
105 LOCATE (I,22):PRINT " "
106 TE(I,1)=2
107 TE(I,22)=2
108 NEXT I
109 IF EC=5 THEN EC=1
110 IF EC=1 THEN 115
111 IF EC=2 THEN 150
112 IF EC=3 THEN 185
113 IF EC=4 THEN 220
114 IF EC=5 THEN 257
115 ! *****
116 ! *** ECRAN No 1 ***
117 ! *****
118 CALL COLOR("1bb")
119 FOR I=5 TO 17
120 LOCATE (I,3):PRINT " "
121 LOCATE (I,20):PRINT " "
122 TE(I,3)=1
123 TE(I,20)=2
124 NEXT I
125 FOR I=4 TO 19
126 LOCATE (3,I):PRINT " "
127 LOCATE (19,I):PRINT " "
128 TE(3,I)=3
129 TE(19,I)=4
130 NEXT I
131 FOR I=5 TO 17
132 LOCATE (I,6):PRINT " "
133 LOCATE (I,17):PRINT " "
134 TE(I,6)=5
    
```

```

135 TE(I,17)=6
136 NEXT I
137 FOR I=9 TO 14
138 LOCATE (6,I):PRINT " "
139 LOCATE (16,I):PRINT " "
140 TE(6,I)=7
141 TE(16,I)=8
142 NEXT I
143 FOR I=8 TO 14
144 LOCATE (I,10):PRINT " "
145 LOCATE (I,13):PRINT " "
146 TE(I,10)=9
147 TE(I,13)=10
148 NEXT I
149 GOTO 292
150 ! *****
151 ! *** ECRAN No 2 ***
152 ! *****
153 CALL COLOR("obb")
154 FOR I=3 TO 20
155 LOCATE (3,I):PRINT " "
156 LOCATE (19,I):PRINT " "
157 TE(3,I)=1
158 TE(19,I)=2
159 NEXT I
160 FOR I=5 TO 17
161 LOCATE (I,5):PRINT " "
162 LOCATE (I,18):PRINT " "
163 TE(I,5)=3
164 TE(I,18)=4
165 NEXT I
166 FOR I=8 TO 15
167 LOCATE (5,I):PRINT " "
168 LOCATE (17,I):PRINT " "
169 TE(5,I)=5
170 TE(17,I)=6
171 NEXT I
172 FOR I=7 TO 15
173 LOCATE (I,8):PRINT " "
174 LOCATE (I,15):PRINT " "
175 TE(I,8)=7
176 TE(I,15)=8
177 NEXT I
178 FOR I=8 TO 14
179 LOCATE (I,11):PRINT " "
180 LOCATE (I,12):PRINT " "
181 TE(I,11)=9
182 TE(I,12)=10
183 NEXT I
184 GOTO 292
185 ! *****
186 ! *** ECRAN No 3 ***
187 ! *****
188 CALL COLOR("obb")
189 FOR I=3 TO 20
190 LOCATE (3,I):PRINT " "
191 LOCATE (19,I):PRINT " "
192 TE(3,I)=1
193 TE(19,I)=2
    
```

C'EST PARCE QUE JE SUIS NOIR QUE TU VEUX PAS?

MAIS NON - PAS DU TOUT!

ET SI J'ÉTAIS BLANC?

ÇA SERAIT PAREIL!

ET SI J'ÉTAIS ARABE?

NON PLUS

ET SI J'ÉTAIS JAUNE?

NON PLUS!

A SUIVRE...



FX 702 P

ARALI

421

Vous cherchez un partenaire pour une partie de "421" ? Ça tombe bien, votre FX aussi...

Gabriel DARDENNE

Mode d'emploi : DEFM 2, lancer par F1 P0. Votre FX joue suivant les règles classique de ce jeu très connu : 3 dés et 11 jetons (ce nombre peut être modifié en ligne 2 : U = 11).

Le jeu se déroule en 2 parties :
1 - La charge : répartition des jetons.
2 - La décharge : les joueurs se débarrassent de leurs jetons.

ORDRE DES COMBINAISONS :

- 421 : 11 jetons.
- 111 : 7 jetons.
- 611 : 6 jetons.
- 666 : 6 jetons
- ...
- 211 : 2 jetons
- 222 : 2 jetons
- Suite : 2 jetons
- Autre combinaison : 1 jeton

Trois essais maximum sont permis au premier joueur de chaque tour et le second ne peut dépasser le nombre d'essais déjà effectués par son adversaire. A votre tour, jetez les dés un à un en appuyant sur une touche. Les dés sont indiqués à l'affichage dans l'ordre décroissant. Pour rejouer un ou plusieurs dés, ne pas indiquer leur valeur, mais leur position.
"0" : pour aucun dé.
"2" : pour le second.
"13" : pour le premier et le troisième.
"123" : pour tout rejouer.

Le premier joueur est tiré au sort en début de partie, mais c'est ensuite le gagnant de chaque tour qui joue le premier. La partie s'arrête lorsqu'un joueur a 11 jetons.

LIST ALL

*** PRG LIST

VAR: 46 PRG: 1520

P0: 1515 STEPS

```

1 VAC:WAIT 40:PR
T "421"
2 A$="VOUS:"B$="
MOI:"J=2+RAN#
L=0:U=11
3 L=L+1:IF J<1 TH
EN 11
4 PRT "A "B$":E=
0
5 E=E+1:P=0:IF L=
1:P=3
6 IF E>P THEN 10
7 K=10:G8B 35:G8B
36:G8B 42:PRT
#B8:B1:B2:" "
:IF J#1 THEN 9
8 IF V<A3 THEN 5
9 IF V#2 THEN 5
10 PRT:PRT "JEU F
INAL:"#B8:B1:
B2:B3:V:J=0:GOT
O 24
11 D=0
12 D=D+1:K=0:G8B 5
8:G8B 36
    
```

```

13 PRT #:A0:A1:A2:
:Q=E:IF Q<3:Q=3
14 IF L=1:Q=3
15 IF D=0 THEN 23
16 INP "DES REJOU
ES,#:IF #="0"
THEN 23
17 IF #="123" THEN
12
18 G=LEN($):FOR I=
1 TO G:H#MID(I
,1):IF H#="1":H
=1:GOTO 22
19 IF H#="2":H=2:G
OTO 22
20 IF H#="3":H=3:G
OTO 22
21 GOTO 13
22 G8B 59:A(6+H)=Z
:NEXT I:G8B 36:
D=D+1:GOTO 13
23 PRT "JEU FINAL:
"#A0:A1:A2:G8
B 42:A3:V:J=1
24 IF L<2 THEN 3
25 L=0:PRT A$:#A0
:A1:A2:" "B$:B
0:B1:B2:M=A3-B3
26 IF M=0:PRT "=":
GOTO 3
27 IF M<0 THEN 30
28 J=0:PRT "JE PRE
    
```

```

HDS":M=INT A3:
R=0:IF B3=1.221
THEN 32
29 GOTO 63
30 J=1:PRT "VOUS P
RENEZ":M=INT B
3:R=1:IF A3=1.2
21 THEN 32
31 GOTO 63
32 IF M<2:M=2
33 GOTO 63
34 Z=INT (6+RAN#)+
1:RET
35 FOR I=1 TO 3:G8
B 34:A(6+I+K)=Z
:NEXT I:RET
36 IF A(K+7):A(K+8
):A(K):A(K+7):A
(K+1)=A(K+8):GO
TO 39
37 A(K)=A(K+8):A(K
+1)=A(K+7)
38 IF A(K+9):A(K+1
):A(K+2)=A(K+9)
:GOTO 41
39 A(K+2)=A(K+1):A
(K+1)=A(K+9)
40 IF A(K):A(K+9):
A(K+1)=A(K):A(K
)=A(K+9)
41 A(K+7)=A(K):A(K
+8)=A(K+1):A(K+
    
```

```

9):A(K+2):RET
42 IF A(K+2):1 THE
N 51
43 IF A(K+1):2 THE
N 47
44 IF A(K)=4:V=10:
RET
45 IF A(K):2 THEN
51
46 V=1.221:RET
47 IF A(K+1):1 THE
N 51
48 IF A(K)=1:V=7:R
ET
49 IF A(K)=2:V=2.4
9:RET
50 V=A(K)+1:RET
51 IF A(K+1):A(K+2
):1 THEN 57
52 IF A(K):A(K+1)
THEN 57
53 IF A(K)=2:V=2.4
5:RET
54 V=A(K):RET
55 IF A(K+1):A(K+2
):1 THEN 57
56 IF A(K)=A(K+1)+
1:V=2+.1*A(K+2)
:RET
57 V=1+.1*A(K)+.01
*A(K+1)+.001*A(
K+2):RET
    
```

```

58 FOR I=1 TO 3:G8
B 59:A(6+I+K)=Z
:NEXT I:RET
59 WAIT 0:PRT "JET
TEZ LE DE":G8B
34:M=Z
60 FOR X=M TO 6
61 IF KEY#"":PRT :
Z=X:WAIT 40:RET
62 NEXT X:M=1:GOTO
60
63 IF M#U THEN 66
64 IF R=0 THEN 67
65 M=U
66 U=U-M:GOTO 72
67 IF R=0 THEN 70
68 IF M>T:M=T
69 T=T-M:GOTO 72
70 IF M>S:M=S
71 S=S-M
72 PRT M:"J.":IF R
=0:T=T+M:GOTO 7
4
73 S=S+M
74 PRT A$:S:" "B$
:T:IF U#0 THEN
3
75 IF T#0:IF S#0 T
HEN 3
    
```

SPY MISSION

Agent 008 au service de sa majesté, faites fi des agents du contre-espionnage et tentez de récupérer des documents ultra-secrets dans le coffre d'une ambassade.

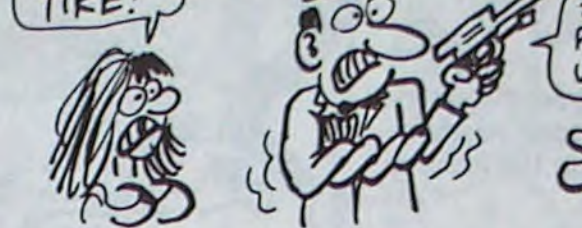
Laurent TONINELLO

**SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
(1) 36 15 91 77
HG puis Envoy.**

SPECTRUM

TOUT VIENT À POINT
À QUI N'AIME PAS
STEAK BLEU.

TIRE! MAIS
TIRE!



JE PEUX
PAS! Y'A
UN NOEUD!



SUITE DU N° 123

```
8252 LET x01=13: LET y01=16
8270 RETURN
8275 FOR f=7 TO 10: PRINT AT f,4
: INK 0; PAPER 0; NEXT f
: FOR f=11 TO 14: PRINT AT f,6;
: INK 0; PAPER 0; NEXT f
8275 PRINT AT 7,5; INK 6; BRIGHT
1; "S"; AT 8,5; INK 5; "T"
8277 LET x02=9: LET y02=5
8299 RETURN
8300 REM piece3
8301 BRIGHT 1
8302 PRINT AT 0,12; INK 6; PAPER
1; "MMMMMMMMMMMMMMMMMM"; AT 19,
12; "MMMMMMMMMMMMMMMMMM"
8303 FOR f=1 TO 18: PRINT AT f,1
: INK 6; PAPER 1; "M"; AT f,31; "M"
: NEXT f
8304 FOR f=1 TO 12: PRINT AT f,1
: INK 6; PAPER 1; "M"; AT f,25; "M"
: NEXT f
8305 PRINT AT 12,17; INK 6; PAPE
R 1; "MMH"; AT 12,23; "MM"
8306 PRINT AT 0,27; INK 5; PAPER
1; "RRRR"; AT 19,15; "RRRR"
8307 BRIGHT 0
8308 FOR f=1 TO 11: PRINT AT f,1
: INK 4; PAPER 3; "NNNNNNNN"; NE
XT f
8309 PRINT AT 19,26; INK 0; PAPE
R 0;
8310 LET y=27
8311 LET p1=28: LET p2=59: LET p
1e1=8350: LET pie2=8375
8312 FOR f=1 TO niv: LET p(f)=2:
LET q(f)=29: NEXT f
8349 RETURN
8350 FOR f=1 TO 11: PRINT AT f,1
: INK 0; PAPER 0; "
```

```
XT f
8351 PRINT AT 2,17; INK 5; BRIGH
T 1; PAPER 0; " "; AT 8,17; "
"
8352 PRINT AT 3,18; INK 1; PAPER
5; " "; AT 7,18; " "
8353 PRINT AT 4,18; INK 1; PAPER
5; " "; AT 5,18; " "; AT 6,
18; " "
8355 LET x01=0: LET y01=0
8370 RETURN
8375 IF doc<4 THEN BEEP .9,-35:
RETURN
8376 PRINT AT 3,19; INK 1; PAPER
0; " "; AT 7,19; " "
8377 PRINT AT 4,19; INK 1; PAPER
0; " "; AT 5,19; " "; AT 6,19
: " "
8378 IF ok=1 THEN RETURN
8379 LET ok=1
8380 PRINT AT 4,20; PAPER 4; INK
2; " "; AT 5,20; INK 1; " "; AT 6
: " "
8381 FOR b=-10 TO 40 STEP 5: BEE
P .1,b: NEXT b
8382 PRINT AT 4,20; PAPER 0; " "
: AT 5,20; INK 1; " "; AT 6,20; "
"
8399 RETURN
8400 REM piece4
8401 BRIGHT 1
8402 PRINT AT 0,0; INK 3; PAPER
6; "MMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM
MMM"; AT 19,0; "MMMMMMMMMMMMMMMM
MMMMMMMMMMMMMMMMMMMM"
8403 FOR f=1 TO 18: PRINT AT f,0
: INK 3; PAPER 6; "M"; AT f,31; "M"
: NEXT f
8404 FOR f=4 TO 12: PRINT AT f,8
: INK 3; PAPER 6; "M"; AT f,25; "M"
: NEXT f
8405 FOR f=15 TO 18: PRINT AT f,
8; INK 3; PAPER 6; "M"; NEXT f
8406 PRINT AT 3,8; INK 3; PAPER
6; "M"; AT 4,9; "MM"; AT 4,13; "MMMM
MMMM"; AT 12,9; "MMMMMMMMMMMMMM
```

```
8407 FOR f=3 TO 25 STEP 7: PRINT
AT 0,f; INK 5; PAPER 6; "RRRR"; A
T 19,f; "RRRR"; NEXT f
8408 BRIGHT 0;
8409 FOR f=1 TO 18: PRINT AT f,1
: INK 4; PAPER 5; "NNNNNNNN";
NEXT f
8410 FOR f=5 TO 11: PRINT AT f,9
: INK 3; PAPER 5; "NNNNNNNNNNNNN
NN"; NEXT f
8411 PRINT AT 19,24; INK 0; PAPE
R 0;
8412 LET p1=44: LET p2=43: LET p
1e1=8450: LET pie2=8475
8413 LET y=25
8414 FOR f=1 TO niv: LET p(f)=2:
LET q(f)=28: NEXT f
8449 RETURN
8450 FOR f=1 TO 18: PRINT AT f,1
: INK 0; PAPER 0;
NEXT f
8451 PRINT AT 10,2; BRIGHT 1; IN
K 5; " "; AT 11,2; "U T"
8452 LET x01=12: LET y01=2
8470 RETURN
8475 FOR f=5 TO 11: PRINT AT f,9
: INK 0; PAPER 0;
NEXT f
8476 PRINT AT 6,15; BRIGHT 1; IN
K 5; PAPER 1; " "; AT 7,15; INK
5; " "; AT 8,15; " "
8477 LET x02=9: LET y02=15
8499 RETURN
8500 REM affichage
8510 PRINT 0; AT 1,0; INK 5; "500
RE(00000) 3"; INK 6; "AB"
8511 PRINT 0; AT 1,17;
: FOR b=1 TO 60: PRINT 0;
AT 1,17+b; INK 2; "0"; NEXT b; IF
b>10 THEN LET b=10
8512 PRINT 0; AT 1,11-(LEN (STR$
sc)); INK 5; sc
8513 PRINT 0; AT 1,14; INK 5; v;
IF v>4 THEN LET v=4
```

```
8514 IF sc>99999 THEN LET sc=0
RETURN
8700 BEEP .9,-40: GO TO 7500
8750 RETURN
8799 STOP
9000 REM LA RUE
9001 REM 0
9002 DATA BIN 00111111
9003 DATA BIN 01111101
9004 DATA BIN 11111101
9005 DATA BIN 11000101
9006 DATA BIN 10111010
9007 DATA BIN 10101011
9008 DATA BIN 10111010
9009 DATA BIN 01000100
9010 REM R
9011 DATA BIN 11111111
9012 DATA BIN 00111101
9013 DATA BIN 11111101
9014 DATA BIN 11111001
9015 DATA BIN 00000011
9016 DATA BIN 11111111
9017 DATA BIN 00000001
9018 DATA BIN 00000000
9019 REM S
9020 DATA BIN 11100000
9021 DATA BIN 11111100
9022 DATA BIN 11111110
9023 DATA BIN 10001111
9024 DATA BIN 01110111
9025 DATA BIN 01010110
9026 DATA BIN 01110100
9027 DATA BIN 10001000
9028 REM T
9031 DATA BIN 00000000
9032 DATA BIN 00000000
9033 DATA BIN 10000000
9034 DATA BIN 10000000
9035 DATA BIN 10000000
9036 DATA BIN 11000000
```

Suite page 24

LE JUSTICIER

CANON X07

Suite de la page 8



```
2399 *** CHOIX DE L'UNITE ***
2400 PRINT "Préciser l'UNITE utilisée
pour "
2410 IF TC% = 1 THEN PRINT "X" ELSE PRINT "
"
2420 RS = (7/D/M/R/9): P = 6: GOSUB 410
2430 IFRS = "7" THEN N = 5: RESTORE 1700: GOSUB 65
0: GOTO 2400
2440 IFRS = "D" THEN U = (degrees): K = PI/180:
GOTO 2500
2450 IFRS = "M" THEN U = (fois PI): K = PI: GOT
02500
2460 IFRS = "R" THEN U = (radians): GOTO 2500
2470 U = "": IFRS = "Q" THEN 2400
2499 '
2500 PRINT "Intervalle d'étude " : I = INPUT
"DEBUT"; DE = INPUT "FIN"; FI
2510 INPUT "PAS"; PA: CLS: IF I > THEN GOSUB 126
0
2599 *** DEFINITION DE LA FENETRE ***
2600 Ys = "Limites gauche et droite de l
a fenetre": IFTCX = ITHEN 2640
2610 PRINT Ys; "<" de l'intervalle d'étude
?": GOSUB 400
2620 IFRS = "N" THEN FG = DE: UG = DE: FD = FI: GOTO 7
650
2630 IFRS = "O" GOTO 2610
2640 PRINT Ys: INPUT FG, FD: UG = FG: IFTCX = ITH
ENUS = " "
2650 CLS: INPUT "Limites basse et haute
de la fenetre"; FB, FH
2660 IF I > THEN GOSUB 1300
2670 IF K > I THEN DE = DE * K: FI = FI * K: PA = PA * K: I
FTCX = I THEN FG = FG * K: FD = FD * K
2699 *** DEFINITION DU CADRE ***
2700 CLS: INPUT "Largeur du cadre: (999
pas)": IL: IFLC = IFLC > 480 THEN AV% = -1 ELSE AV% = 0
2710 IFLC > 999 THEN PRINT "Largeur 999 pas":
GOSUB 420: GOTO 2700
2720 CLS: PRINT "Hauteur du cadre: (P)ro
portionnelle, (I)mposee?": IR = (P/I)
2730 P = 12: GOSUB 410: IF IR = "P" THEN HC = INT(
(FH-FB) * LC / (FD-FG) + .5): GOTO 2750
2740 CLS: IFRS = "I" THEN 2720 ELSE INPUT "Hau
teur (999 pas)": IHC
2750 IF IHC > 999 THEN CLS: PRINT "Hauteur": IHC:
> 999: GOSUB 420: GOTO 2700
2760 CLS: IFLC < 480 OR HC < 481 THEN 2800
2770 PRINT "Il faut qu'une au moins des
dimensions du cadre soit >= 480"
2780 GOSUB 420: GOTO 2700
2799 *** CADRAGE ***
2800 PRINT "Cadrage automatique?": GOSUB 40
0: IFRS = "O" THEN 2880 ELSE IFRS = "N" GOTO 2800
2810 IFAV% OR HC > 480 GOTO 2840
2820 PRINT "Axe des X horizontal ou vertic
```

```
al sur l'imprimante?": RS = (H/V): P = 12
2830 GOSUB 410: IFRS = "V" THEN AV% = -1 ELSE IFRS
< ">": GOTO 2820
2840 INPUT "Marge a gauche (pas)": MG
2850 IFAV% THEN IFTCX + MG > 480 THEN 2870 ELSE 290
0
2860 IFLC + MG < 481 GOTO 2900
2870 CLS: PRINT "Marge a gauche trop grand
e": GOSUB 420: GOTO 2840
2880 IFLC > 480 OR (HC) < LC AND HC < 480 THEN AV% = -
1
2890 IFAV% THEN MG = (480 - HC) / 2 ELSE MG = (480 - L
C) / 2
2899 *** VERIFICATION DU CADRAGE ***
2900 RX = 1: IF (LC + HC) < 700 THEN RX = 0 ELSE IF (LC
+ HC) > 1200 THEN RX = 2
2910 GOSUB 870
2920 A = LC / (FD - FG): B = FG * LC / (FD - FG): C = HC /
(FH - FB): D = FB * HC / (FH - FB)
2930 CLS: PRINT "Dimensions du cadre: IL:
" * IHC: " PAS: " Axe des X " I
2940 IFAV% THEN PRINT "vertical" ELSE PRINT
"horizontal"
2950 PRINT "O.K.?": I = GOSUB 400
2960 IFRS = "O" THEN 2700 ELSE IF I = M% THEN GOSUB
1360
2970 G% = -1: IF N% > 200 GOTO 4000
2980 LPRINT CHR$(18) * "M" * STR$(MG) * ", -30":
IF NOT AX% THEN LPRINT "RO, -" * STR$(HC)
2990 LPRINT "I"
2999 *** DESSIN DU CADRE ***
3000 PRINT "Dessin du cadre?": RS = (C/T/7
/O/N): P = 6: GOSUB 410
3010 IFRS = "7" THEN RESTORE 1820: N = 2: GOSUB 65
0: GOTO 3000
3020 IFRS = "N" THEN 3280 ELSE IFRS = "O" THEN 30
00 ELSE CA% = -1
3030 X = FD: Y = FB: G% = "D": GOSUB 100: Y = FH: GOSU
B 100: X = FG: GOSUB 100: Y = FB: GOSUB 100
3040 LPRINT "LO"
3099 *** QUADRILLAGE // A OX ***
3100 PRINT "Quadrillage?": RS = (C/T/O/N):
P = 8: GOSUB 410
3110 IFRS = "N" THEN 3280 ELSE IFRS = "O" GOTO 31
00
3120 GOSUB 1100: G% = 0: Y = FB
3130 FOR X = XDO (FD - IE - 3) STEP PX
3140 G% = "M": GOSUB 100
3150 Y = FB * G% + FH * (1 - G%): G% = "D": GOSUB 100: G
% = 1 - G%
3160 NEXT X: G% = 0: CLS
3199 *** QUADRILLAGE // A OY ***
3200 PRINT "Presser la touche (S) pour cont
inuer": RS = (C/T/S): P = 10: GOSUB 410
3210 IFRS = "S" GOTO 3200
3220 LPRINT "H": X = FG
3230 FOR Y = YDO (FH - IE - 3) STEP PY
3240 G% = "M": GOSUB 100
3250 X = FG * G% + FD * (1 - G%): G% = "D": GOSUB 100: G
% = 1 - G%
3260 NEXT Y
3270 LPRINT "LO": G% = 0: X = FG: Y = FB: GOTO 3270
0
3280 RX = 1: IF (LC + HC) < 700 THEN RX = 0 ELSE IF (LC
+ HC) > 1200 THEN RX = 2
3290 GOSUB 870
3299 *** DESSIN DES AXES ***
3300 PRINT "Dessin des axes?": RS = (C/T/G
/7/O/N): P = 4: GOSUB 410
3310 IFRS = "7" THEN RESTORE 1820: N = 3: GOSUB 65
0: GOTO 3300
3320 IFRS = "N" THEN 4000 ELSE IFRS = "O" GOTO 33
00
3330 AX% = -1
3399 *** TRACE DE L'AXE OX ***
3400 IFFB% FH < 0 THEN Y = 0: GOTO 3430
3410 Y = FB: IF CA% THEN X = FD: Y = YO: G% = "M": GOS
```

```
UB100: GOTO 3440
3420 PRINT "Je trace le bas du cadre a l
a place de l'axe des X":
3430 X = FG: Y = YO: G% = "M": GOSUB 100: X = FD: G% =
"D": GOSUB 100
3440 LPRINT "LO": IFAV% THEN 3460 ELSE LPRINT "
J" * "T1" * ", " * T1: LPRINT "RO, -" * T2
3450 LPRINT "J" * "T1" * ", " * T1: LPRINT "R" * "T3
" * ", " * T3: LPRINT "S", "PX": GOTO 3500
3460 LPRINT "J" * "T1" * ", " * T1: LPRINT "R" * "T2
" * ", " * T2: LPRINT "J" * "T1" * ", " * T1
3470 LPRINT "R" * "T2" * ", " * T2: LPRINT "S", "Q1
, PX"
3499 *** TRACE DE L'AXE OY ***
3500 LPRINT L: IFFG% FD < 0 THEN X = 0: GOTO 353
0
3510 X = FG: IF CA% THEN X = XO: Y = FH: G% = "M": GO
SUB 100: GOTO 3540
3520 CLS: PRINT "Je trace la gauche du cad
re a la place de l'axe des Y":
3530 X = XO: Y = FB: G% = "M": GOSUB 100: Y = FH: G% =
"D": GOSUB 100
3540 LPRINT "LO": IFAV% THEN 3560 ELSE LPRINT "
J" * "T1" * ", " * T1: LPRINT "R" * "T2" * ", " * T2
3550 LPRINT "J" * "T1" * ", " * T1: LPRINT "R" * "T3
" * ", " * T3: LPRINT "S", "PY": GOTO 3600
3560 LPRINT "J" * "T1" * ", " * T1: LPRINT "RO, -"
* T2: LPRINT "R" * "T2" * ", " * T2: LPRINT "S", "Q1
, PY"
3599 '
3600 CLS: PRINT "Graduation des axes?": RS =
(C/G/O/N): P = 8: GOSUB 410
3610 IFRS = "N" THEN 4000 ELSE IFRS = "O" GOTO 36
00
3620 GOSUB 1100: G% = .04 * LC * (FH - FB) / (LC + HC)
: G% = .04 * HC * (FD - FG) / (LC + HC)
3630 FOR X = XDO (FD - IE - 3) STEP PX
3640 Y = YO + GX: G% = "M": GOSUB 100: Y = YO - GX: G% =
"D": GOSUB 100
3650 NEXT X
3660 FOR Y = YDO (FH - IE - 3) STEP PY
3670 X = XO + GY: G% = "M": GOSUB 100: X = XO - GY: G% =
"D": GOSUB 100
3680 NEXT Y
3699 '
3700 CLS: PRINT "Ecriture d'unités?": RS =
(7/C/G/O/N): P = 6: GOSUB 410
3710 IFRS = "7" THEN RESTORE 1850: N = 4: GOSUB 65
0: GOTO 3700
3720 IFRS = "N" THEN 4000 ELSE IFRS = "O" GOTO 37
00
3730 AS = "Y"
3799 '
3800 CLS: PRINT "Valeur a ecrire sui-vant
l'axe des ": AS = INPUT "V"
3810 IF V = "X" THEN AS = "X": GOTO 3800
3820 IF V = "Y" THEN AS = "Y": GOTO 3800
3830 IF V = "F" THEN AS = "F": GOTO 3800
3840 IFAV% = "X" THEN IF V = "G" OR V = "V" THEN 3860 ELSE
EX = V: Y = YO - GX: GOTO 3870
3850 IF V = "F" THEN V = "V": X = XO - GY: GOTO
3870
3860 CLS: PRINT V: " ? Cette valeur", "est
hors des limites": GOSUB 420: GOTO 3800
3870 IF NOT AX% GOTO 3890
3880 IF V = "O" AND X = 0 AND Y = 0 THEN U = V: "": IF
AS = "Y" THEN AS = "X": GOTO 3800
3890 G% = "M": GOSUB 100: L = LEN(V) * 6 * E%
3899 '
3900 IFAV% = "X" AND NOT AV% THEN LPRINT "R" * "STR
$(L/2) * ", " * T4: LPRINT "S", "P" * "V"
3910 IFAV% = "X" AND AV% THEN LPRINT "R" * "T4" * ",
" * STR$(L/2): LPRINT "S", "Q1, P" * "V"
3920 IFAV% = "Y" AND NOT AV% THEN LPRINT "R" * "STR
$(L + 6 * E%) * ", " * T1: LPRINT "S", "P" * "V"
```

```
3930 IFAV% = "Y" AND AV% THEN LPRINT "R" * "T1" * ",
" * STR$(L + 3 * E%): LPRINT "S", "Q1, P" * "V"
3940 GOTO 3800
3950 IFTCX > 100 OR U = "": GOTO 4000
3960 Y = YO - GX: X = FD: G% = "M": GOSUB 100: L = LEN(
U) * 6 * E%
3970 IF NOT AV% THEN LPRINT "R" * "STR$(L) * ", " *
STR$(20 * E%): LPRINT "S", "P" * "V"
3980 IFAV% THEN LPRINT "R" * "STR$(20 * E%) * ", "
* STR$(L): LPRINT "S", "Q1, P" * "V"
3999 *** TRACE DE LA FONCTION ***
4000 CLS: PRINT "Peut-il y avoir des point
s en dehors de la fenetre?": GOSUB 400
4010 IFRS = "N" THEN F% = 0 ELSE IFRS = "O" THEN F% =
-1 ELSE 4000
4020 PRINT "Utilisez (C), (T) si vous le s
ouhaitez... avant de presser (D)":
4030 RS = (C/T/D): P = 8: GOSUB 410: IFRS = "D"
GOTO 4020
4040 CS = "I": G% = -1: GOSUB 1150: ON ERROR GOTO 5
100
4050 T = DE: G% = "M": ON TC% GOTO 4060, 4070, 408
0
4060 X = T: Y = FNY(X): GOTO 4090
4070 RO = FNR(T): X = RO * COS(T): Y = RO * SIN(T): G
OTO 4090
4080 X = FNX(T): Y = FNY(T)
4090 IFF% THEN GOSUB 150: CA% = CX: IFC% GOTO 411
0
4100 GOSUB 100: G% = "D"
4110 CS = "": FORT = DETOFISTEPPIA
4120 ON TC% GOTO 4130, 4140, 4150
4130 X = T: Y = FNY(T): GOTO 4160
4140 RO = FNR(T): X = RO * COS(T): Y = RO * SIN(T): G
OTO 4160
4150 X = FNX(T): Y = FNY(T)
4160 IFF% THEN GOSUB 200 ELSE GOSUB 100
4170 IF INKEY$ < "> THEN GOSUB 600: GOSUB 1150
4180 NEXT
4199 '
4200 CLS: PRINT "Ecriture sur ce des-sin?
": RS = (7/O/N): P = 10: GOSUB 410
4210 IFRS = "7" THEN RESTORE 1900: N = 6: GOSUB 65
0: GOTO 4200
4220 IF RS = "N" THEN 4400 ELSE IF RS = "O"
GOTO 4200
4230 VS = "I": G% = "R": L% = -1
4299 *** MENU POUR LE DESSIN LIBRE ***
4300 CLS: PRINT "Déplace (L)ent (V)ite (B)ai
sse (R)evole le stylo (E)crire (F)in"
4310 RS = (B/C/E/F/G/L/T/V): P = 0: GOSUB 410
4320 IFRS = "F" THEN 4400 ELSE 4300
4399 '
4400 IFTCX = 0 THEN LPRINT "A": END
4410 PRINT "Voulez-vous tracer une autre
courbe?": GOSUB 400
4420 NC% = 0: IFRS = "N" THEN N% = "": GOTO 4500 ELSE
IFRS = "O" GOTO 4410
4430 PRINT "dans le meme cadre?": GOSUB 40
0
4440 IFRS = "N" THEN 4500 ELSE IFRS = "O" THEN 44
30 ELSE NC% = 1: LPRINT "H": IM% = 0: GOTO 2100
4499 '
4500 LPRINT "H": IFAV% THEN LPRINT "RO, -" * STR
$(LC)
4510 LPRINT "RO, -100": LPRINT "A": IFRS = "TH
EN ENDEL SERUN 2010
4499 '
5000 IFERR < 2 THEN RESUMENEXT
5010 CLS: PRINT "Erreur de syntaxe dans la
ligne 2310": GOSUB 420: LIST 92310
5100 IFC% = "I" THEN DE = DE + PA: RESUME 4050 ELSE
T = T + PA: RESUME 4120
```

ACCORDS

Guitaristes en herbe qui avez la chance extraordinaire de posséder un AMSTRAD, développez votre sens harmonique par ce véritable recueil (visuel et sonore) de 192 accords des plus simples aux plus compliqués.

Stéphane DE MELLO



AMSTRAD



TOUTE PEINE MÉRITE
SALE AIR, SURTOUT
LA PEINE DE
MORT.



SUITE DU N°123

4400 DATA 1612,7,18,14,18,12,18,10, 18,8,18,6,314,8,414,12	84 4950 DATA 719,379,284,213,130,120, 84	5470 DATA 117,0,0,170,134,113,89	5950 DATA 148,0,284,190,142,119,95
4410 DATA 1613,6,15,14,15,12,15,10, 28,6,311,8,411,12	4960 DATA 720,0,0,213,170,120,100, 63	5480 DATA 118,338,225,170,142,113, 84	5970 DATA 149,0,284,190,142,119,84
4420 DATA 1614,4,15,8,28,6,51,10,5 1,12	4970 DATA 85,0,201,160,134,100,80	5490 DATA 119,0,0,201,142,113,84	5980 DATA 1410,0,284,190,142,119,8 0
4430 DATA 1615,5,15,8,28,6,38,10,4 11,14,51,12	4980 DATA 86,0,0,201,134,120,80	5500 DATA 1110,338,225,190,142,113, 84	5990 DATA 1411,0,284,190,150,119,9 5
4440 DATA 1616,5,15,8,28,6,48,14,4 8,12,48,10	4990 DATA 87,0,0,201,134,104,80	5510 DATA 1111,338,0,0,142,113,89	6000 DATA 1412,0,284,190,142,113,8 0
4450 DATA 1617,4,15,8,25,12,38,6,4 8,10	5000 DATA 88,0,0,170,134,100,84	5520 DATA 1112,0,0,170,134,113,95	6010 DATA 1413,0,284,201,142,119,8 4
4460 DATA 1618,5,18,14,18,12,18,10, 18,8,18,6	5010 DATA 89,0,0,201,134,120,84	5530 DATA 1113,338,239,170,142,100, 84	6020 DATA 1414,0,284,179,142,113,8 9
4470 DATA 1619,6,18,12,18,10,18,8, 18,6,314,8,414,14	5020 DATA 810,0,0,201,134,113,84	5540 DATA 1114,0,0,170,134,106,84	6030 DATA 1415,0,284,0,160,113,89
4480 DATA 1620,5,15,12,15,10,15,8, 28,10,414,14	5030 DATA 811,0,0,201,134,104,84	5550 DATA 1115,338,253,190,134,106, 84	6040 DATA 1416,0,284,190,127,113,8 0
4490 DATA 55,0,239,160,120,94,80	5040 DATA 812,0,0,201,134,113,80	5560 DATA 1116,338,268,190,150,113, 0	6050 DATA 1417,0,284,190,134,113,8 0
4500 DATA 56,0,0,190,142,120,80	5050 DATA 813,0,0,201,142,120,84	5570 DATA 1117,0,0,170,134,95,80	6060 DATA 1418,284,213,160,113,95, 63
4510 DATA 57,0,239,160,130,94,0	5060 DATA 814,0,0,201,160,130,80	5580 DATA 1118,338,253,190,134,113, 75	6070 DATA 1419,0,284,190,160,127,8 4
4520 DATA 58,0,0,201,160,120,80	5070 DATA 815,0,0,253,201,160,113,0	5590 DATA 1119,338,225,190,134,100, 0	6080 DATA 1420,0,284,190,134,113,8 4
4530 DATA 59,0,239,201,142,120,80	5080 DATA 816,0,0,201,160,113,89	5600 DATA 1120,338,253,190,134,100, 80	6090 DATA 155,0,268,179,134,106,89
4540 DATA 510,0,239,160,134,100,80	5090 DATA 817,0,0,201,160,113,94	5610 DATA 125,319,213,160,130,106, 80	6100 DATA 156,0,268,179,134,106,80
4550 DATA 511,0,239,201,160,130,0	5100 DATA 818,358,268,201,150,113, 80	5620 DATA 126,319,253,213,160,130, 95	6110 DATA 157,0,268,179,142,106,89
4560 DATA 512,0,239,160,134,94,80	5110 DATA 819,0,225,160,120,100,0	5630 DATA 127,0,0,160,127,106,84	6120 DATA 158,0,268,179,134,113,89
4570 DATA 513,0,239,170,142,100,84	5120 DATA 820,0,239,201,134,113,94	5640 DATA 128,319,213,160,134,106, 80	6130 DATA 159,0,268,179,159,113,0
4580 DATA 514,0,239,190,150,120,0	5130 DATA 95,0,190,150,130,95,75	5650 DATA 129,319,0,0,134,106,95	6140 DATA 1510,0,268,179,150,113,8 9
4590 DATA 515,0,0,190,134,120,74	5140 DATA 96,379,253,190,150,113,9 5	5660 DATA 1210,319,213,179,134,106, 80	6150 DATA 1511,0,268,179,142,113,8 9
4600 DATA 516,0,239,190,134,104,80	5150 DATA 97,379,253,201,150,130,0 5	5670 DATA 1211,319,213,170,134,106, 0	6170 DATA 1513,0,268,190,159,113,9 5
4610 DATA 517,0,239,190,134,113,80	5160 DATA 98,379,0,160,130,95,80	5680 DATA 1212,319,213,179,127,106, 80	6180 DATA 1514,0,0,170,134,106,84
4620 DATA 518,0,239,179,134,104,80	5170 DATA 99,379,253,190,160,113,9 5	5690 DATA 1213,0,0,190,134,113,80	6190 DATA 1515,0,268,201,150,106,8 4
4630 DATA 519,0,239,190,134,104,71	5180 DATA 910,379,253,190,160,104, 0	5700 DATA 1214,319,253,201,160,127, 0	6200 DATA 1516,0,268,213,150,119,8 9
4640 DATA 520,0,239,190,134,113,71	5190 DATA 911,0,0,190,130,100,80	5710 DATA 1215,319,239,179,127,100, 80	6210 DATA 1517,0,268,213,150,127,8 9
4650 DATA 521,0,225,179,150,113,90	5200 DATA 912,379,253,190,130,104, 75	5720 DATA 1216,319,253,179,142,106, 0	6220 DATA 1518,0,268,201,150,119,8 9
4660 DATA 522,0,0,179,134,113,74	5210 DATA 913,0,0,190,134,113,80	5730 DATA 1217,0,0,213,150,127,89	6230 DATA 1519,0,268,179,150,119,8 0
4670 DATA 523,0,225,179,150,120,90	5220 DATA 914,0,0,190,150,120,95	5740 DATA 1218,319,239,179,127,106, 71	6240 DATA 1520,0,268,213,150,127,8 0
4680 DATA 524,0,0,190,150,113,94	5230 DATA 915,379,0,213,150,120,95	5750 DATA 1219,319,213,179,127,95, 0	6250 DATA 165,0,253,170,127,100,84
4690 DATA 525,0,225,190,134,113,74	5240 DATA 916,379,253,213,150,130, 84	5760 DATA 1220,319,0,179,150,127,9 5	6260 DATA 166,0,253,170,127,100,75
4700 DATA 526,0,225,150,130,94,74	5250 DATA 917,379,253,213,150,130, 89	5770 DATA 135,301,239,201,150,119, 0	6270 DATA 167,0,253,170,134,100,84
4710 DATA 527,0,225,190,150,120,0	5260 DATA 918,338,253,190,142,104, 75	5780 DATA 136,301,239,201,150,119, 89	6280 DATA 168,0,253,170,127,106,84
4720 DATA 528,0,225,179,130,113,0	5270 DATA 919,379,253,213,150,113, 95	5790 DATA 137,0,0,201,150,119,80	6290 DATA 169,0,253,213,150,127,84
4730 DATA 529,0,225,160,134,94,80	5280 DATA 920,379,253,179,150,113, 0	5800 DATA 138,0,253,201,150,127,0	6300 DATA 1610,0,253,169,142,106,8 4
4740 DATA 530,0,225,179,142,113,0	5290 DATA 105,358,239,179,142,120, 89	5810 DATA 139,0,0,201,150,127,89	6310 DATA 1611,0,253,169,134,106,8 4
4750 DATA 531,0,0,179,130,113,71	5300 DATA 106,0,0,179,120,106,71	5820 DATA 1310,0,0,201,150,127,84	6320 DATA 1612,0,253,169,142,100,8 4
4760 DATA 532,0,225,179,130,100,74	5310 DATA 107,0,0,179,142,120,95	5830 DATA 1311,0,0,201,150,127,80	6330 DATA 1613,0,253,179,150,106,8 9
4770 DATA 533,0,225,179,130,104,74	5320 DATA 108,358,239,179,150,120, 89	5840 DATA 1312,0,0,201,150,119,84	6340 DATA 1614,0,253,201,159,127,0
4780 DATA 534,0,225,170,130,100,74	5330 DATA 109,0,0,213,150,120,89	5850 DATA 1313,0,253,179,150,106,0	6350 DATA 1615,0,253,201,142,127,8 0
4790 DATA 535,0,225,179,130,100,67	5340 DATA 1010,358,239,201,150,120, 89	5860 DATA 1314,301,239,190,150,119, 0	6360 DATA 1616,0,253,201,142,113,8 4
4800 DATA 536,0,225,179,130,104,67	5350 DATA 1011,0,0,179,120,95,75	5870 DATA 1315,0,0,190,150,119,84	6370 DATA 1617,0,253,201,142,119,0
4810 DATA 537,0,213,170,142,104,84	5360 DATA 1012,358,239,201,142,120, 89	5880 DATA 1316,0,0,201,134,119,84	6380 DATA 1618,0,253,190,142,113,8 4
4820 DATA 538,0,0,213,142,130,84	5370 DATA 1013,0,0,213,150,130,89	5890 DATA 1317,0,0,201,142,119,84	6390 DATA 1619,0,253,169,142,113,7 5
4830 DATA 539,0,213,142,113,84	5380 DATA 1014,0,0,179,142,113,89	5900 DATA 1318,301,225,170,119,100, 67	6400 DATA 1620,0,0,201,142,119,75
4840 DATA 540,0,0,179,142,104,90	5390 DATA 1015,358,268,201,142,113, 89	5910 DATA 1319,358,268,201,150,119, 84	
4850 DATA 541,0,0,213,142,130,90	5400 DATA 1016,358,239,201,142,120, 80	5920 DATA 1320,301,0,179,142,100,8 4	
4860 DATA 542,0,0,213,142,120,90	5410 DATA 1017,0,0,179,142,100,84	5930 DATA 145,0,284,190,142,113,71	
4870 DATA 543,0,0,213,142,113,90	5420 DATA 1018,319,239,179,134,100, 71	5940 DATA 146,0,284,190,142,113,84	
4880 DATA 544,0,213,170,120,104,0	5430 DATA 1019,358,239,201,142,106, 0	5950 DATA 147,0,284,190,142,113,75	
4890 DATA 545,0,0,213,150,130,90	5440 DATA 1020,358,268,201,142,106, 84		
4900 DATA 546,0,0,170,134,104,84	5450 DATA 115,338,225,170,134,113, 84		
4910 DATA 547,0,0,213,134,120,84	5460 DATA 116,0,0,170,113,100,67		
4920 DATA 548,0,0,213,142,120,94			
4930 DATA 549,0,213,170,120,100,71			
4940 DATA 550,379,284,213,160,120,			

SPECTRUM

Suite de la page 23

9037 DATA BIN 11000000	9072 DATA BIN 10000001	9120 REM S	9167 DATA BIN 0	9375, -14
9038 DATA BIN 11000000	9073 DATA BIN 10000101	9121 DATA BIN 01111111	9168 DATA BIN 0	9376 DATA .2, -15, .1, -13, .1, -13..
9040 REM U	9074 DATA BIN 10000101	9122 DATA BIN 01111111	9169 REM S	9377 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9041 DATA BIN 11111111	9075 DATA BIN 10000101	9123 DATA BIN 01111111	9170 DATA BIN 00111110	9378 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9042 DATA BIN 00000000	9076 DATA BIN 10111001	9124 DATA BIN 00000000	9171 DATA BIN 00111110	9379 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9043 DATA BIN 11111111	9077 DATA BIN 10000001	9125 DATA BIN 11110111	9172 DATA BIN 00111110	9380 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9044 DATA BIN 10101010	9078 DATA BIN 11111111	9126 DATA BIN 11110111	9173 DATA BIN 01111111	9381 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9045 DATA BIN 01010101	9079 DATA BIN 11111111	9127 DATA BIN 11110111	9174 DATA BIN 01111111	9382 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9046 DATA BIN 10101010	9080 REM T	9128 DATA BIN 00000000	9175 DATA BIN 01111111	9383 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9047 DATA BIN 01010101	9081 DATA BIN 00000001	9129 REM T	9176 DATA BIN 01111111	9384 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9048 DATA BIN 11111111	9082 DATA BIN 00000010	9130 REM T	9177 DATA BIN 01010101	9385 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9049 REM AMBASSADE	9083 DATA BIN 00000010	9131 DATA BIN 10101010	9178 DATA BIN 00011100	9386 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9050 REM 0	9084 DATA BIN 00001000	9132 DATA BIN 01010101	9180 REM T	9387 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9051 DATA BIN 00000001	9085 DATA BIN 00001000	9133 DATA BIN 10101010	9181 DATA BIN 00001000	9388 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9052 DATA BIN 00000011	9086 DATA BIN 00001000	9134 DATA BIN 01010101	9182 DATA BIN 00001000	9389 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9053 DATA BIN 00000111	9087 DATA BIN 00100000	9135 DATA BIN 10101010	9183 DATA BIN 00001000	9390 DATA 1.4, .5, 4, .25, 4, 1, 4, .5, 7, .25, 6, .5, 6, .25, 4, .5, 4, .25, 3, 2, 4
9054 DATA BIN 00001111	9088 DATA BIN 10000000	9136 DATA BIN 01010101	9184 DATA BIN 00001000	9391 DATA .5, 7, .5, 9, .5, 11, .5, 11, .5, 12, 1, 11, 25, 9, .5, 7, .5, 9, .5, 7, .5, 6, 1, 25, 7
9055 DATA BIN 00111111	9089 REM J	9137 DATA BIN 10101010	9185 DATA BIN 00001000	9392 DATA .5, 14, .5, 14, .5, 14, .5, 14, 1, 14 .25, 12, .5, 11, .5, 12, .5, 12, .5, 12, 1, 12, .25, 11, .5, 9, .5, 11, .25, 12, .2, 5, 11, .25, 9, .25, 7, 1, 11, .25, 12, .5, 14, .25, 16, .25, 12, .5, 11, .5, 9, 1, 7
9056 DATA BIN 00111111	9090 REM I	9138 DATA BIN 01010101	9186 DATA BIN 00001000	9393 REM
9057 DATA BIN 01111111	9091 DATA BIN 00000000	9139 REM U	9187 DATA BIN 00011100	9394 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9058 DATA BIN 11111111	9092 DATA BIN 01000000	9140 REM U	9188 DATA BIN 00001000	9395 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9059 REM P	9093 DATA BIN 00100000	9141 DATA BIN 00000000	9189 DATA BIN 00001000	9396 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9060 DATA BIN 10000000	9094 DATA BIN 00100000	9142 DATA BIN 00001000	9190 REM U	9397 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9061 DATA BIN 11000000	9095 DATA BIN 00001000	9143 DATA BIN 00010000	9191 DATA BIN 10011001	9398 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9062 DATA BIN 11100000	9096 DATA BIN 00001000	9144 DATA BIN 00110000	9192 DATA BIN 10000001	9399 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9063 DATA BIN 11110000	9097 DATA BIN 00000100	9145 DATA BIN 01111000	9193 DATA BIN 11111111	9400 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9064 DATA BIN 11111000	9098 DATA BIN 00000100	9146 DATA BIN 01111000	9194 DATA BIN 10011001	9401 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9065 DATA BIN 11111100	9099 DATA BIN 00000001	9147 DATA BIN 01011000	9195 DATA BIN 10000001	9402 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9066 DATA BIN 11111110	9100 REM G	9148 DATA BIN 01011000	9196 DATA BIN 11111111	9403 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..
9067 DATA BIN 11111111	9101 DATA BIN 00010110	9149 REM PIÈCES	9197 DATA BIN 00011000	9404 DATA .2, -15, .2, -15, .2, -15..

DIABLOTIN

MSX

PLAIE D'ARGENT
MORTELLA, EST CHIANTE
POUR LES HERITIERS.

Dévoré par une faim atroce, un diabolotin friand d'hosties, décide d'aller quérir ces friandises dans quelques Lieux Saints. Vade retro Satanas !...

Stéphane CAYLA



Mode d'emploi :

Ce jeu occupe environ 17 Ko. Après affichage du titre, quelques instants sont nécessaires à l'implantation des codes machine. Effectuez votre choix dans le menu par les touches fléchées haut et bas, puis validez par ESPACE. Les règles diaboliques sont incluses. Sachez que le passage de chaque tableau nécessite une infernale stratégie.

```
10 REM *****
20 REM # DIABLOTIN
30 REM # STEPHANE CAYLA
40 REM # MSX
50 REM *****
60 SCREEN1,2:WIDTH(31):DEFINT A-Z:KEY OFF
70 CLEAR 200,5HE000
80 DEF USR1=5HE000
90 DEF USR2=5HE030
100 GOSUB 500
110 S="00000"
120 GOTO 4740 ' PRESENT.
130 CLS:T1=3:V=3:COLOR1,1,1
140 A=USR1(1)
150 GOSUB 6810 ' AFF. SCORE
160 RESTORE 1020
170 REM *****
180 REM # PROGRAMME #
190 REM # MAITRE #
200 REM *****
210 T=1
220 ON T GOSUB 5050,5310,5550,5790
230 COLOR 8
240 GOSUB 1300 ' COULEUR
250 GOSUB 1150 ' INITIAL.
260 GOSUB 940
270 IF STICK(MA)=0 THEN 270
280 SOUND 8,0: SOUND1,0
290 A=USR2(1)
300 S=PEEK(5HE90C)
310 IF S=2 THEN GOSUB 500
320 IF S=1 THEN 760
330 T=T+1:POKE 5HE90C,0
340 IF T=5 THEN T=1:T=1-1
350 COLOR 1,1,1
360 POKE 5HE909,0
370 POKE 5HE908,100
380 GOTO 220
390 END
400 REM *****
410 REM # HIGH SCORE #
420 REM *****
430 S="":FOR I=5H1009 TO 5H1009+4:S=S$+CHR$(VPEEK(I)):NEXT I
440 S1=VAL(S$)
450 IF S1>S1 THEN RETURN
460 LOCATE 17,0
470 PRINT S$
480 SC=S1
490 RETURN
500 REM *****
510 REM # INIT. SON #
520 REM *****
530 SOUND 7,5B10111000
540 SOUND 8,5B00010000
550 SOUND 11,5B11111111
560 SOUND 12,5B00001111
570 RETURN
580 REM *****
590 REM # GAGNE #
600 REM *****
610 GOSUB 500
620 PUTSPRITE 2,,,6
630 VPOKE 6912,VPEEK(6912)-5
640 VPOKE 6913,VPEEK(6913)-10
650 VPOKE 6916,VPEEK(6916)-5
660 VPOKE 6917,VPEEK(6917)-10
670 VDP(1)=VDP(1)OR1
680 FOR J=0 TO 4:FOR I=1 TO 12:VPOKE 6915,I:
FORK=5 TO 15: SOUND1,I AND 170: SOUND13,0:
NEXT I
690 PUTSPRITE 0,,,6
700 PUTSPRITE 1,,,6
710 VDP(1)=VDP(1)AND 254
720 SOUND 7,5B10101000
730 GOSUB 400
```

```
740 T2=10
750 RETURN
760 REM *****
770 REM # PERDU #
780 REM *****
790 PUTSPRITE 2,(0,0),0,6
800 GOSUB 500
810 FOR J=0 TO 8:FOR I=0 TO 3
820 PUTSPRITE 0,,,I
830 FORK=5 TO 20: SOUND1,K: SOUND13,0:
NEXT I:NEXT J
840 PUTSPRITE 0,,,6
850 PUTSPRITE 1,,,6
860 FORK=1 TO 200: NEXT
870 T=T-1
880 SOUND 7,5B10101000
890 GOSUB 400
900 V=V-1
910 IF V=0 THEN 6030
920 LOCATE 27,0:PRINT USING " ";V
930 GOTO 330
940 REM *****
950 REM # SUPERS PASTILLES #
960 REM *****
970 IF T1<0 THEN RETURN
980 FOR I=0 TO 1
990 IF T2<0 THEN READ A1(I)
1000 VPOKE A1(I),100
1010 NEXT
1020 DATA 5H1A50,5H1B00,5H199E,5H1982
1030 DATA 5H1B00,5H1A50,5H1998,5H198B
1040 DATA 5H1B62,5H1A22,5H1A8E,5H107E
1050 DATA 5H1B0C,5H10DC,5H1A5C,5H1A44
1060 DATA 5H199E,5H1982,5H1990
1070 DATA 5H1990,5H1070,5H1A00
1080 DATA 5H1070,5H1A00,5H199E
1090 DATA 5H1B0C,5H1A5C,5H1990
1100 DATA 5H198C,5H1994,5H1A0C,5H1064
1110 DATA 5H199E,5H1982,5H1062,5H1A8E
1120 DATA 5H1990,5H1990,5H19F0,5H1990
1130 T2=T
1140 RETURN
1150 REM *****
1160 REM # INITIALISATION #
1170 REM # LM #
1180 REM *****
1190 POKE 5HE900,5B
1200 POKE 5HE901,5H
1210 POKE 5HE920,5B
1220 POKE 5HE921,5H
1230 POKE 5HE212,5B
1240 POKE 5HE20E,5H
1250 POKE 5HE908,100
1260 PUTSPRITE 0,(5H,5V),1,0
1270 PUTSPRITE 1,(5H,5V),9,4
1280 PUTSPRITE 2,(5H,5V),1,5
1290 RETURN
1300 REM *****
1310 REM # COULEUR #
1320 REM *****
1330 BA=BASE(6)
1340 VPOKE BA+12,16#4+2
1350 VPOKE BA+13,16#4+2
1360 VPOKE BA+5,16#1+7
1370 VPOKE BA+23,16#9+7
1380 VPOKE BA+15,16#1+7
1390 VPOKE BA+6,16#5+1
1400 VPOKE BA+7,16#5+1
1410 RETURN
1420 REM *****
1430 REM # CHARGE LM #
1440 REM *****
1450 RESTORE 1470:FOR I=0 TO 1320:READ D
$:POKE 5HE000+I,VAL("5H"+D$):NEXT I
1460 RETURN
1470 DATA CD,81,E4,CD,70
1480 DATA E2,21,10,E9,06
```

```
1490 DATA 05,36,30,23,10
1500 DATA FB,21,00,E9,06
1510 DATA 0F,36,00,23,10
1520 DATA FB,3E,F0,32,04
1530 DATA E9,21,05,00,22
1540 DATA 0E,E9,21,00,E9
1550 DATA 36,AS,21,01,E9
1560 DATA 36,10,C9,CD,0D
1570 DATA E1,3E,01,CD,05
1580 DATA 00,FE,01,CC,79
1590 DATA 00,FE,03,CC,CF
1600 DATA 00,FE,05,CC,AA
1610 DATA 00,FE,07,CC,FA
1620 DATA 00,FE,00,CC,17
1630 DATA E4,3A,26,E9,FE
1640 DATA 00,CC,7C,E3,3A
1650 DATA 24,E9,FE,00,CC
1660 DATA C0,E9,3E,00,CD
1670 DATA D0,00,FE,FF,C0
1680 DATA 3A,0C,E9,FE,01
1690 DATA D0,3A,05,E9,FE
1700 DATA 00,C4,CB,E1,18
1710 DATA B7,01,20,00,CD
1720 DATA 44,E1,CD,62,E1
1730 DATA C0,CD,9B,E2,3E
1740 DATA 00,CD,99,E1,06
1750 DATA 00,CD,22,E1,1D
1760 DATA 7B,21,00,1B,CD
1770 DATA 4D,00,CD,1B,E2
1780 DATA CD,C9,E3,CD,31
1790 DATA E1,10,EA,C9,01
1800 DATA 20,00,CD,4D,E1
1810 DATA CD,62,E1,00,CD
1820 DATA 9B,E2,3E,00,CD
1830 DATA 99,E1,06,00,CD
1840 DATA 22,E1,10,7B,21
1850 DATA 00,1B,CD,4D,00
1860 DATA CD,1B,E2,CD,C9
1870 DATA E3,CD,31,E1,10
1880 DATA EA,C9,01,01,00
1890 DATA CD,4D,E1,CD,62
1900 DATA E1,00,CD,9B,E2
1910 DATA 3E,00,CD,99,E1
1920 DATA 00,00,CD,22,E1
1930 DATA 14,7A,21,01,1B
1940 DATA CD,4D,00,CD,1B
1950 DATA E2,CD,C9,E3,CD
1960 DATA 31,E1,10,EA,C9
1970 DATA 01,01,00,CD,44
1980 DATA E1,CD,62,E1,C0
1990 DATA CD,9B,E2,3E,04
2000 DATA CD,99,E1,06,00
2010 DATA CD,22,E1,15,7A
2020 DATA CD,4D,00,CD,1B
2030 DATA E2,CD,C9,E3,CD
2040 DATA 31,E1,10,EA,C9
2050 DATA 21,00,1B,CD,4A
2060 DATA 00,5F,21,01,1B
2070 DATA CD,4A,00,07,C9
2080 DATA 21,04,E9,4E,26
2090 DATA 03,25,3E,00,3C
2100 DATA 20,FA,0D,3E,00
2110 DATA B9,20,F2,C9,2A
2120 DATA 00,E9,ED,42,22
2130 DATA 00,E9,C9,2A,00
2140 DATA E9,ED,4A,22,00
2150 DATA E9,C9,2A,00,E9
2160 DATA 3E,70,CD,4D,00
2170 DATA CD,84,E2,C9,2A
2180 DATA 00,E9,CD,4A,00
2190 DATA FE,70,08,FE,2E
2200 DATA ED,5B,0E,E9,CC
2210 DATA 34,E2,0E,AS,E4
2220 DATA CC,56,E1,FE,BC
2230 DATA 11,00,05,CC,34
2240 DATA E2,CC,A0,E1,C0
2250 DATA 2A,02,E9,22,00
```

```
2260 DATA E9,C9,2A,00,E9
2270 DATA 22,02,E9,F5,CD
2280 DATA 17,E4,F1,C9,21
2290 DATA 02,1B,CD,4D,00
2300 DATA C9,3A,05,E9,FE
2310 DATA 01,C0,3E,0F,21
2320 DATA 03,1B,CD,4D,00
2330 DATA CD,56,E1,21,04
2340 DATA E9,36,FA,21,05
2350 DATA E9,36,01,21,01
2360 DATA 00,22,0E,E9,CD
2370 DATA 4A,E4,CD,A2,E3
2380 DATA CD,8B,E4,C9,CD
2390 DATA 67,E4,21,04,E9
2400 DATA 36,96,2A,06,E9
2410 DATA 23,22,06,E9,7C
2420 DATA FE,01,C0,7D,FE
2430 DATA 32,C0,21,00,00
2440 DATA 22,06,E9,21,05
2450 DATA E9,36,00,3E,01
2460 DATA 21,03,1B,CD,4D
2470 DATA 00,21,04,E9,36
2480 DATA F0,21,05,00,22
2490 DATA 0E,E9,CD,4A,E4
2500 DATA C9,2A,00,E9,23
2510 DATA 22,00,E9,47,7C
2520 DATA FE,01,C0,7D,FE
2530 DATA 20,C0,3E,02,32
2540 DATA 0C,E9,78,C9,21
2550 DATA 00,1B,CD,4A,00
2560 DATA 21,04,1B,CD,4D
2570 DATA 00,21,01,1B,CD
2580 DATA 4A,00,21,05,1B
2590 DATA CD,4D,00,C9,21
2600 DATA 14,E9,06,05,CD
2610 DATA 40,E2,CD,63,E2
2620 DATA C9,7E,37,3F,0B
2630 DATA 77,FE,3A,30,0F
2640 DATA DE,0A,77,2B,03
2650 DATA 7E,0A,77,FE,3A
2660 DATA D0,DE,0A,77,2B
2670 DATA 34,7E,FE,3A,20
2680 DATA 36,30,2B,10,FE
2690 DATA C9,01,05,00,16
2700 DATA 09,18,21,10,E9
2710 DATA CD,5C,00,C9,21
2720 DATA 9D,1A,22,20,E9
2730 DATA 22,22,E9,3E,00
2740 DATA 32,24,E9,3E,00
2750 DATA 32,26,E9,32,25
2760 DATA E9,3E,03,32,2B
2770 DATA E9,3E,07,32,2C
2780 DATA E9,3E,01,32,2D
2790 DATA E9,3E,05,32,2E
2800 DATA E9,C9,CD,C4,E2
2810 DATA CD,60,E3,3E,00
2820 DATA 32,27,E9,32,25
2830 DATA E9,3A,24,E9,FE
2840 DATA 01,CC,EC,E2,FE
2850 DATA 03,CC,12,E3,FE
2860 DATA 05,CC,FF,E2,FE
2870 DATA 07,CC,22,E3,CD
2880 DATA 60,E3,C9,2A,20
2890 DATA E9,22,22,E9,C9
2900 DATA 2A,20,E9,ED,42
2910 DATA 22,20,E9,C9,2A
2920 DATA 20,E9,ED,4A,22
2930 DATA 20,E9,C9,21,00
2940 DATA 1B,CD,4A,00,5F
2950 DATA 21,09,1B,CD,4A
2960 DATA 00,57,C9,01,2D
2970 DATA 00,CD,CB,E2,CD
2980 DATA 32,E3,C4,C0,E3
2990 DATA C0,3E,01,32,25
3000 DATA E9,C9,01,22,00
3010 DATA CD,D4,E2,CD,32
3020 DATA E3,C4,C0,E3,C0
```

A SUIVRE...

ZX 81

Suite de la page 5

```
234666 FE FF 20 F7
234674 F4 F4 20 C0
234682 00 00 00 BF
234690 70 70 00 00
234698 0E 4A 00 00
234706 FF FF 00 00
234714 20 20 00 00
234722 00 00 00 00
234730 00 00 00 00
234738 00 00 00 00
234746 40 01 4F 51
234754 CD 00 00 00
234762 17 40 7E FE
234770 7E FE FE 34
234778 3F 20 FE FE
234786 FE 20 23 7E
234794 21 55 4D 7E
234802 C9 55 4C 40
234810 7E FE 37 C2
234818 FE 34 C2 01
234826 37 C4 01 01
234834 C2 01 00 00
234842 C4 74 20 2E
234850 C5 74 20 2E
234858 C5 73 20 2E
234866 F6 4F 00 00
234874 1C 00 00 00
234882 5C 00 00 00
234890 3D 00 00 00
234898 00 00 00 00
234906 0A 57 00 00
234914 B4 49 00 00
234922 1C 1C 1C 1C
234930 1C 1C 1C 1C
234938 00 00 00 00
234946 00 00 00 00
234954 00 00 00 00
234962 00 00 00 00
234970 02 01 01 01
234978 00 02 02 02
234986 00 02 02 02
234994 02 02 02 02
235002 00 00 00 00
235010 00 00 00 00
235018 00 00 00 00
235026 00 00 00 00
235034 01 2A 00 00
235042 00 00 00 00
235050 07 FE 16 20
235058 05 00 00 00
235066 10 FE 20 20
235074 23 7E FE 16
235082 40 35 20 20
235090 01 00 11 2C
235098 01 00 11 2C
235106 12 23 23 23
```

```
237114 21 AB 40 11 A7 4C 06 05
237122 7E 1A 10 0A 10 FA 00 00
237130 50 2A 0C 40 01 4E 00 00
237138 CD 33 50 CD 00 51 2A 00
237146 40 01 4E 00 09 CD 00 50
237154 CD 00 01 3D 00 E3 C9 21
237162 17 40 7E FE 37 20 7E 23
237170 7E FE FE 34 20 7E FE 23
237178 3F 20 FE FE 7E FE 2A 20
237186 FE 20 23 7E FE 34 20 7E
237194 21 55 4D 7E FE 20 7E FE
237202 C9 55 4C 40 01 06 02 00
237210 7E FE 37 C2 01 00 00 7E
237218 FE 34 C2 01 00 23 7E FE
237226 37 C4 01 01 00 23 7E FE
237234 C2 01 00 00 7E 5C 4C 5D
237242 C4 74 20 2E 7E 3A 5E
237250 C5 74 20 2E 02 74 47 5E
237258 C5 73 20 2E 02 73 23 5E
237266 F6 4F 00 00 01 10 1C 10
237274 1C 00 00 00 00 00 2A 3D
237282 5C 00 00 00 00 00 2A 3D
237290 3D 00 00 00 00 00 2A 3D
237298 00 00 00 00 01 09 2A 3D
237306 0A 57 00 00 1C 11 F3 4C 00
237314 B4 49 00 00 1C 10 1C 10
237322 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
237330 00 00 00 00 00 00 00 00
237338 00 00 00 00 00 00 00 00
237346 00 00 00 00 00 00 00 00
237354 00 00 00 00 00 00 00 00
237362 00 00 00 00 00 00 00 00
237370 02 01 01 01 01 02 02 00
237378 00 02 02 02 02 02 02 00
237386 00 02 02 02 02 02 02 00
237394 02 02 02 02 02 02 02 00
237402 00 00 00 00 00 00 00 00
237410 00 00 00 00 00 00 00 00
237418 00 00 00 00 00 00 00 00
237426 00 00 00 00 00 00 00 00
237434 01 2A 00 00 00 00 00 00
237442 00 00 00 00 00 00 00 00
237450 07 FE 16 20 00 00 00 00
237458 05 00 00 00 00 00 00 00
237466 10 FE 20 20 00 00 00 00
237474 23 7E FE 16 00 00 00 00
237482 40 35 20 20 00 00 00 00
237490 01 00 11 2C 00 00 00 00
237498 01 00 11 2C 00 00 00 00
237506 12 23 23 23 13 10 F7
```

```
240226 01 01 01 01 01 01 01 00
240234 00 00 00 00 00 00 00 00
240242 02 02 01 03 01 01 02 02
240250 04 01 02 03 01 01 02 02
240258 02 02 02 02 02 01 01 01
240266 01 01 01 01 01 01 02 02
240274 01 01 01 01 01 01 02 02
240282 01 02 01 02 01 02 01 05
240290 0A 0A 0A 0B 0B 0C 0C 0B
240298 0E 0A 0B 0B 0B 0B 0A 0C
241006 0E 0A 0B 0B 0B 0B 0A 0C
241014 0E 0A 0B 0B 0B 0B 0A 0C
241022 0A 0A 0C 0C 0C 0A 0A 0A
241030 0A 0A 0C 0C 0A 0A 0B 0B
241038 0C 0C 0C 0A 0A 0A 0B 0B
241046 0C 0C 0C 0A 0A 0C 0C 0C
241054 0C 0C 0C 0A 0C 0A 0C 0C
241062 0A 0B 0B 0B 0B 0B 0A 0A
241070 0A 0B 0B 0B 0B 0B 0C 0D
241078 21 34 4E 7E FE 37 00 01
241086 01 02 23 7E FE 34 C2 01
241094 23 7E FE 3F C2 01 00 23
241102 7E FE 2A C2 01 00 23 34
241110 4E 01 30 00 09 7E FE 10
241118 02 01 01 01 01 01 02 02
241126 02 01 01 01 01 01 02 02
241134 01 01 01 01 01 01 02 02
241142 00 09 2A 00 40 23 11 CF
241150 0E 0E 03 0E 20 1A 77 13
241158 00 00 00 00 00 00 00 00
241166 00 00 00 00 00 00 00 00
241174 00 00 00 00 00 00 00 00
241182 00 00 00 00 00 00 00 00
241190 00 00 00 00 00 00 00 00
241198 00 00 00 00 00 00 00 00
241206 00 00 00 00 00 00 00 00
241214 00 00 00 00 00 00 00 00
241222 00 00 00 00 00 00 00 00
241230 00 00 00 00 00 00 00 00
241238 00 00 00 00 00 00 00 00
241246 00 00 00 00 00 00 00 00
241254 00 00 00 00 00 00 00 00
241262 00 00 00 00 00 00 00 00
241270 00 00 00 00 00 00 00 00
241278 00 00 00 00 00 00 00 00
241286 00 00 00 00 00 00 00 00
241294 00 00 00 00 00 00 00 00
241302 00 00 00 00 00 00 00 00
241310 00 00 00 00 00 00 00 00
241318 00 00 00 00 00 00 00 00
241326 00 00 00 00 00 00 00 00
241334 00 00 00 00 00 00 00 00
241342 00 00 00 00 00 00 00 00
241350 00 00 00 00 00 00 00 00
241358 00 00 00 00 00 00 00 00
241366 00 00 00 00 00 00 00 00
241374 00 00 00 00 00 00 00 00
241382 00 00 00 00 00 00 00 00
241390 00 00 00 00 00 00 00 00
241398 00 00 00 00 00 00 00 00
241406 00 00 00 00 00 00 00 00
241414 00 00 00 00 00 00 00 00
241422 00 00 00 00 00 00 00 00
241430 00 00 00 00 00 00 00 00
241438 00 00 00 00 00 00 00 00
241446 00 00 00 00 00 00 00 00
241454 00 00 00 00 00 00 00 00
241462 00 00 00 00 00 00 00 00
241470 00 00 00 00 00 00 00 00
241478 00 00 00 00 00 00 00 00
241486 00 00 00 00 00 00 00 00
241494 00 00 00 00 00 00 00 00
241502 00 00 00 00 00 00 00 00
241510 00 00 00 00 00 00 00 00
241518 00 00 00 00 00 00 00 00
241526 00 00 00 00 00 00 00 00
241534 00 00 00 00 00 00 00 00
241542 00 00 00 00 00 00 00 00
241550 00 00 00 00 00 00 00 00
241558 00 00 00 00 00 00 00 00
241566 00 00 00 00 00 00 00 00
241574 00 00 00 00 00 00 00 00
241582 00 00 00 00 00 00 00 00
241590 00 00 00 00 00 00 00 00
241598 00 00 00 00 00 00 00 00
241606 00 00 00 00 00 00 00 00
241614 00 00 00 00 00 00 00 00
241622 00 00 00 00 00 00 00 00
241630 00 00 00 00 00 00 00 00
241638 00 00 00 00 00 00 00 00
241646 00 00 00 00 00 00 00 00
241654 00 00 00 00 00 00 00 00
241662 00 00 00 00 00 00 00 00
241670 00 00 00 00 00 00 00 00
241678 00 00 00 00 00 00 00 00
241686 00 00 00 00 00 00 00 00
241694 00 00 00 00 00 00 00 00
241702 00 00 00 00 00 00 00 00
241710 00 00 00 00 00 00 00 00
241718 00 00 00 00 00 00 00 00
241726 00 00 00 00 00 00 00 00
241734 00 00 00 00 00 00 00 00
241742 00 00 00 00 00 00 00 00
241750 00 00 00 00 00 00 00 00
241758 00 00 00 00 00 00 00 00
241766 00 00 00 00 00 00 00 00
241774 00 00 00 00 00 00 00 00
241782 00 00 00 00 00 00 00 00
241790 00 00 00 00 00 00 00 00
241798 00 00 00 00 00 00 00 00
241806 00 00 00 00 00 00 00 00
241814 00 00 00 00 00 00 00 00
241822 00 00 00 00 00 00 00 00
241830 00 00 00 00 00 00 00 00
241838 00 00 00 00 00 00 00 00
241846 00 00 00 00 00 00 00 00
241854 00 00 00 00 00 00 00 00
241862 00 00 00 00 00 00 00 00
241870 00 00 00 00 00 00 00 00
241878 00 00 00 00 00 00 00 00
241886 00 00 00 00 00 00 00 00
241894 00 00 00 00 00 00 00 00
241902 00 00 00 00 00 00 00 00
241910 00 00 00 00 00 00 00 00
241918 00 00 00 00 00 00 00 00
241926 00 00 00 00 00 00 00 00
241934 00 00 00 00 00 00 00 0
```


la page pédagogique la page pédago

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur APPLE

LA REVOLUTION CONTINUE !

Les micros, ci-après nommés, ont déjà hérité d'un nombre de cours conséquents dans les numéros ci-dessous décrits.

ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86
91 95 100 105 110 114 118 122
COMMODORE → 60 65 70 75 80 85
90 95 99 104 109 114 118 122
ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 96
101 106 111 115 119 123
AMSTRAD → 111 115 119 123
APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93
77 102 107 112 116 120
SPECTRUM → 112 116 120
THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89
93 98 103 108 113 117 121
MSX → 113 117 121

C'EST PAS MOI C'EST LUI

Aujourd'hui et seulement pour aujourd'hui, la routine que je vous propose ne sera pas un moi mais de Philippe Piernot. Et non content de faire publier sa routine, celui-ci va, dès le prochain article, me remplacer et vous offrir des routines qui seront de très bonne facture, parole de Tsuno. La routine ici-présentée vous permettra de faire scroller votre écran graphique de gauche à droite et, pour les astucieux, vos pages texte. Ce programme s'inspire fortement du jeu Scramble mais n'en aura pas la vitesse : la routine a beau être courte, elle n'en est pas moins lente. Au cas où vous désiriez une vitesse des plus rapides - comme pour le jeu Critical Situation - il vous faudrait utiliser des floppées de LDA...X et STA...X (reportez-vous à ce jeu pour plus d'informations).

QU'UN VENT D'OCTETS ABREUVE NOS SLOTS

Avant d'exécuter notre programme de scrolling, n'oublions pas que les pages écran sont vraiment bizarres : la première ligne est bien à sa place, mais la seconde... Plutôt que de répéter le cours de Pépé Louis du n° 102 sur le graphisme, je vous conseille de charger une image graphique sous Dos 3.3 pour comprendre par la pratique où se situent les lignes graphiques. Voilà pourquoi notre première routine placera en mémoire une table d'adresses. Pour ce faire, on envoie le numéro de ligne désiré à la routine HPOSN (\$F411) qui renverra l'adresse mémoire de cette ligne. Si nous voulons savoir où se situe la ligne en mémoire, la routine HPOSN nous mettra en \$26 (adresse basse) et \$27 (adresse haute) une valeur. Cette valeur sera transformée par un EOR \$E6 qui, suivant le contenu de cette adresse, créera une table pour la première page graphique (\$E6 = 20) ou pour la seconde page graphique (\$E6 = 40).

Si nous envoyons 0 à la routine HPOSN, celle-ci, après transformation par l'EOR, nous donnera 2000 ou 4000, ce qui correspond bien à la ligne graphique 0 qui commence à ces adresses-là. N'oublions pas qu'une colonne graphique est égale à 7 pixels, donc lorsque vous vous éclatez comme des bananes sur votre premier Scramble personnel, l'écran de votre Apple aura droit à des sauts de pixel plutôt qu'à un scrolling (à moins que vous déplaciez votre vaisseau de haut en bas). Bon, toutes ces explications étant faites pour vous expliquer la création de la table, j'en entends parmi vous qui réclament du scrolling, pas de la table. Ok, Ok, poussez pas, ça va défiler...

SCROLLONS, DESCENDONS, SKIONS, AH VIVEMENT LES VANCES ! ! !

Bon, c'est parti : notre scrolling, plutôt que de déplacer les lignes une

à une, prendra les colonnes une par une pour les déplacer (soit 40 mouvements). C'est simple, il suffisait de le dire (d'ailleurs je l'ai dit, mais qu'aj-je dit ?), le seul problème est de repérer la dernière ligne, mais un BNE bien placé nous chassera ces petites mauvaises odeurs. La seule analyse pour cet exercice est de savoir où l'on est : est-ce la dernière colonne, la dernière ligne, mon dieu où suis-je ? Dans quel état ? Grâce à notre table d'adresses précédemment créée, notre programme prendra la ligne où doit se faire le décalage (X est chargé par l'adresse basse puis haute et place ces valeurs en \$FE) et grâce à un saut indirect avec le registre Y (Y contenant la colonne actuelle) on peut prendre l'octet à décaler en le mettant dans l'accumulateur. Une fois placé dans la batterie, il suffit de le replacer en ayant précédemment soustrait 1 à la colonne, on l'installera ainsi à sa nouvelle adresse.

```
A TABLE !!! (n'oubliez pas de mettre 20 ou 40 en $E6)
LDA $00
STA $FE
BCL LDA $FE
JSR $F411
LDY $FE
LDA $29
STA $8000,Y
LDA $27
EOR $E6
STA $80C0,Y
INC $FE
CPY $BF
BNE BCL
RTS

SCROLLING
LDY $FC
LDY $FA
BCL1 LDA $8000,X
STA $FE
LDA $80C0,X
ORA $E6
STA $FF
LDA ($FE),Y
DEY
STA ($FE),Y
INY
INX
CPX $FB
BNE BCL1
INY
CPY $FD
BNE BCL
RTS

EXEMPLE
DEBUT STA $C054
LDA $20
STA $E6
JSR SCROLLING;prgm
précédent
STA $C055
LDA $40
STA $E6
JSR SCROLLING
JMP DEBUT
```

Évidemment, le décalage commence à la première colonne puisque la 0 ne sert à rien (et cela fait gagner du temps). Dernière chose, le CPX \$FB permet de savoir si nous sommes bien à la dernière ligne, dans ce cas on recommence le décalage avec la colonne suivante et finalement le CPY \$FD vérifie si c'est bien la dernière colonne. Voilà, c'est tout ce que j'avais à dire sur le sujet. Il ne me reste plus qu'à m'en aller (et non pas m'empaler).

NE M'INTERROMPS PAS ! CRIA L'APPLE

"- Cet article, tu me le finis ou je t'envoie dans la prochaine navette", crache le dragon - bigre, palsembleu, feu de dieu, je vous l'amène de suite !"

Que pourrais-je donc vous dire de plus ? Vous savez tous qu'après avoir été sous moniteur, faire C050 vous met en mode graphique et que

C051 vous renvoie en mode texte. Non ? Vous ne le saviez pas ? Vraiment j'en suis fort aise : que mes routines me semblent belles ! Tiens pendant que j'y suis, j'y reste :

- C052 vous passera en mode plein écran alors que C053 vous laissera trois lignes de texte (souvent utilisées pour les jeux d'aventure).
- C054 vous mettra en page 1 tandis que C055 sélectionnera la page 2 (texte et graphique).
- C056 passe en mode Grande Randonnée que personne n'utilise et C057 en mode HGR.

Donc si vous désirez afficher une page graphique en assembleur, utilisez successivement C052, C054, C057 et C050. Un LDA, STA ou CPY suffit pour agir sur ces adresses, mais préférez STA (adresse) qui ne modifie aucun registre. Tout ça c'est bien beau, mais pour la DHGR (double haute résolution ou "double haute") ? Essayez C058 ! J'ai essayé pour vous et évidemment ça ne marche pas ! Mais un C05E suivi de C07E devrait arranger vos affaires (petite précision : il n'y a qu'une page graphique en DHGR, c'est pour ça que les animations sont lentes).

Encore des interruptions ? Oh oui ! Encore, encore ! Vous n'êtes pas sans savoir, petit gaillard, qu'en \$3F2 et \$3F3 se situe le vecteur du control-reset et que ce vecteur est activé si \$3F4 contient la valeur \$3F3 modifiée par un EOR (allez savoir pourquoi tout ce cirque). Donc si vous programmez en Basic et qu'une interruption de votre programme par un méchant control-reset vous importune, le plus simple est d'écrire :
5 POKE 1010,102 :POKE 1011,213 :CALL 64367
Où 1010 et 1011 sont les adresses décimales de \$3F2 et \$3F3 et 102 (= \$66), 213 (= \$D5) représente l'adresse du RUN (explication : le CALL du Sicba appelle un programme assembleur et JMP \$D566 appelle un programme basic). Le CALL 64367 sert à vectoriser le reset en \$3F4 (allez donc voir le dernier cours).

Joie ! Ligne tapée ! Programme exécuté ! Control-reset effectué ! Ça marche ? Eh non ! Ma qué porqué ? Lors de votre control-reset, les adresses du Basic ont été remises à 0 et pour l'Apple votre programme n'existe plus. Du coup, au lieu d'écrire le contenu de vos variables en fin de programme, il écrit pardessus ! Heureusement, comme dans tout problème il existe une solution (sinon ce ne serait pas un problème). La voici telle quelle (seulement compatible DOS 3.3) :
5 POKE 40286,102:POKE 40287,213.

Lors d'un control-reset, c'est le DOS qui reprend la main et effectue de petits travaux avant d'afficher un \$. Plutôt que de l'envoyer nous rendre la main, envoyons-le exécuter notre programme. Le miracle arrive : aucun plantage même si l'on utilise des instructions spécifiques au DOS !

Donc en assembleur, il est préférable de stocker à ces adresses (\$9D5E,\$9D5F) car :

1. on ne peut suivre votre programme si l'on ne connaît pas le truc
2. le DOS sera toujours efficace
3. vous gagnez deux octets : le JSR \$FB6F n'étant plus nécessaire

Voilà pour cette semaine. Je dédie mes cours à Philippe (qui prend la suite) et à J-C de Marseille. Que les autres envoient des programmes à l'HHHHebdo !

Tsuno Rhlty et prochainement sur vos écrans Philippe.

Langage machine... Sur SPECTRUM

UTILISONS

Nous possédons maintenant la mnémotique suprême "LD". Nous chargeons nos registres à souhait. Mais peut-être qu'on pourrait faire quelque chose avec ça. Tout d'abord, faisons un petit tour d'horizon au-dessus des opérations permises sur les valeurs placées dans ces registres. Nous allons avoir affaire à des manipulations arithmétiques, logiques, ou purement binaires.

ARITHMÉTIQUEMENT PARLANT

Addition, soustraction : entièrement par mnémotique. Parce que, bien sûr, on peut faire d'autres opérations arithmétiques en utilisant plusieurs mnémotiques. Quelles sont-elles ?

ADD et ADC pour les additions.
SUB et SBC pour les soustractions.

On est toujours dans le modèle suivant : type de mnémotique, espace, opérande destination, virgule, opérande source.

Et pourquoi ADD et ADC pour dire "plus", à première vue une seule mnémotique devrait suffire. Alors ? C'est une question d'indicateurs (c'est louche). On l'a déjà dit, le Z80 a un registre F, registre espion, qui sera utilisé pour les branchements conditionnels (les équivalents assembleur des IF... THEN du Basic). En fait ce registre est plutôt du genre constamment informé. Et l'addition pourra tenir compte d'un des bits de ce registre, le bit représentant l'indicateur C. Mais ça, c'est au choix, c'est pourquoi on dispose de deux mnémotiques pour un seul type d'opération. ADC, c'est un petit mélange de ADD et de C, SBC, de SUB et de C, juste pour dire qu'on va utiliser C.

RETENEZ LA RETENUE

Mais C pourquoi ? C, ça sort de Carry qui est l'anglais de retenue. Vous vous rappelez ce que c'est qu'une retenue ? Ça devient très utile en assembleur. Supposons que vous additionnez 2 à 255, avec 255 dans le registre A et 2 en opérande source, par la mnémotique ADD A,2. A votre avis, que contiendrait A après cette opération ? 257 ? Et non, sot, 257 ça rentre pas dans A. Nous vous rappelons que la plus grande valeur pouvant tenir dans huit bits est 255 (\$FF). Et que donc, après cette opération, A contiendrait 1, parce que 255 + 2, modulo 256 (essayez de vous souvenir ou de comprendre "modulo", ça sert beaucoup en LM), ça fait 1, voilà.

Mais alors, on a un résultat faux ? Presque, mais non, parce que notre petit espion F a tout vu, et il va dire qu'il y a retenue en mettant le bit de retenue à 1 (on appellera dorénavant ce bit, le bit C). Et si on a prévu qu'on aurait des nombres à stocker sur deux octets, on stockera où l'on voudra le résultat de cette première opération, en se rappelant bien que ce résultat n'est que l'octet faible du résultat total. Puis l'on pourrait mettre 0 dans A (0 c'est l'octet fort de 255 représenté sur deux octets) et y additionner 0 avec retenue par ADC A,0 afin d'obtenir dans A l'octet fort du résultat de cette addition.

Parce qu'additionner avec retenue, ça signifie additionner à l'opérande de destination la valeur de la source mais aussi de la retenue. C ayant été mis à 1 par l'ancienne opération ADD A,2, ADC A,0 avec C à 1 et A à 0 produirait A égal 1 (A = A + 0 + C). Et ainsi, on aurait l'octet fort du résultat dans A, et un vrai résultat sur deux octets. Vous suivez pas, on se résume :

Pour additionner un nombre sur un octet X à un nombre sur deux octets Y en passant par A, et stocker le résultat dans les deux octets de Z, on peut procéder de la sorte :

```
LD A, octet faible de Y
ADD A, X
LD (octet faible de Z),A
LD A, octet fort de Y
ADC A, 0
LD (octet fort de Z),A
```

Et après ça, si C est encore à 1, cela veut dire que Z est trop petit pour stocker Y + X. Ça sera facile à tester quand vous connaîtrez les mnémotiques appropriées mais en fait, il vaut mieux un peu prévoir.

En fait, il y a d'autres manières plus élégantes d'effectuer ce genre d'opération. Mais pour la compréhension...

Faire autrement :

```
LD HL,Y
LD DE,X
ADD HL,DE
```

Les additions, avec retenue ou non, on peut les faire avec les registres A ou HL comme destination. Sans la possibilité de retenir, on dispose également d'additions sur les registres IX et IY. La source devra être, quand A est destination, soit le contenu d'un registre de travail huit bits, soit le contenu d'un octet mémoire pointé par un registre double, soit une valeur immédiate précisée directement pendant l'écriture du programme. Et ce, avec ou sans retenue. Avec HL, IX ou IY comme destination, la source sera nécessairement le contenu d'un registre double.

Exemples :

```
ADC A,E ADC HL,DE
ADD A,(HL) ADD HL,HL
ADC A,1 ADD IX,BC
```

Attention, nous allons insister sur le fait qu'additionner avec retenue ne signifie pas additionner puis retenir une éventuelle retenue (ce qui se passe automatiquement dans tous les cas d'addition, que vous le vouliez ou non) mais additionner puis encore utiliser une éventuelle retenue.

Avant d'en finir avec les additions, voyons une forme particulière de ce type d'opération : l'incrémentement. On a déjà eu affaire à elle lors de nos rapports avec LDIR. Alors donc, au lieu de faire ADD A,1, vous ferez INC A. Ça va plus vite et c'est plus propre.

Mais là, attention, cela n'influence pas, ni ne tient compte de la retenue.

On peut incrémenter tous les registres, 8 bits ou 16 bits, ainsi que tout octet de la RAM pointé par HL ou un registre d'index couplé à un déplacement.

Exemples :

```
INC B
INC DE
INC (HL)
INC (IX+d)
```

LA SOUSTRACTION

Ce qui est valable pour l'addition l'est pour la soustraction. Au lieu d'additionner la retenue comme le faisait l'addition avec retenue, la soustraction avec retenue soustrait la retenue bien évidemment. Puis l'incrémentement devient décrémentation, etc... Pourtant on ne pourra pas soustraire à HL autrement qu'avec SBC. Pour ce qui est d'utiliser la retenue intelligemment, on va vous laisser réfléchir un peu.

C'est pas sorcier puis on en reparlera. Et si vous ne cherchez pas un peu à vous débrouiller en assembleur, on se demande pourquoi vous lisez cet article.

INITIALISER LE BIT C

Jamais ! Vous devez toujours organiser votre programme afin de ne pas avoir à le faire. C'est une perte de temps que d'utiliser SBC (qui fait C = 1 - C modulo 2) ou SCF (qui force C à 1). De toutes façons, on verra des ruses pour agir sur ce bit avec les instructions logiques.

MAIS ENCORE

Tout ce que nous venons de dire est applicable aisément si on convient que 255 représente la valeur de 255. Et s'il en était autrement ?

Comment ? On ne vous avait pas prévenu ? Si, dans notre dernier cours.

Tout est affaire de convention. Parce qu'en assembleur, on aura aussi besoin de temps en temps de représenter des valeurs négatives. Et que donc, un octet c'est 8 bits à 1 ou à 0, soit 256 possibilités, et ces possibilités, on les interprète comme on veut. On pourrait dire, par exemple, que si le bit 0 d'un octet est à 1, la valeur représentée par cet octet est négative et de valeur absolue égale à la valeur binaire des 7 autres bits de cet octet. En fait, on s'en dispense, parce que les mnémotiques du Z80 ne sont pas adaptées à ce modèle.

QUELQUES REPRÉSENTATIONS COURAMMENT EMPLOYÉES :

- La représentation binaire directe : c'est celle que vous connaissez, les bits représentent une puissance de 2 selon leur position dans l'octet, le bit de droite étant celui de plus faible valeur. Dans ce modèle, \$FF représente 255 et \$1 représente 1.

- La représentation en binaire signé : dans ce modèle, le bit le plus à gauche d'un octet (bit 7) ou d'un mot (2 octets, donc bit 15) servira à indiquer le signe. On aura \$1 pour représenter 1 et \$81 pour représenter -1 (\$81 c'est 1000001 binaire). Le bit 7 à 1 indique une valeur négative. Cette représentation n'est pas très pratique mais offre un intérêt dans certains cas.

- Le complément à 1 : dans ce mode, le bit 7 est encore réquisitionné pour signer le nombre (lui donner un signe). Mais c'est simplement parce que dans cette représentation on inverse tous les bits d'un octet lorsqu'on veut lui donner une valeur négative. +2 s'écrit 00000010 et donc -2 s'écrit 11111101. Mais ne détaillons pas, c'est nul. Cette représentation ne sert pas à grand-chose si ce n'est à introduire la suivante.

- Le complément à 2 : c'est super pour les additions et soustractions. C'est le complément à 1 auquel on ajoute 1. Exemple, calculons le complément à 2 de -2 :
-2 en complément à 1 égal 11111101, 11111101 + 1 égal 11111110. Ce modèle assure l'exactitude des résultats arithmétiques sans avoir à utiliser la retenue. Mais là ça peut déborder et un bit de F, le bit P/V nous le signalera. Mais ne pas faire déborder les opérations est une chose, ne pas déborder de notre cours en est une autre.

Aussi allons nous finir momentanément en vous précisant que F vient de Flag, l'anglais de drapeau. Il s'agit du drapeau qui va signaler votre départ dans le monde des programmes performants.

Nicolas et Zeev



Petites Annonces gratuites

ORIC
VENDS pour Oric 1 ou Atmos, interface joystick et 2 logiciels (Onion et Gastronon), comme neuf, valeur 410F, vendu 300F. Didier Méance au (1) 69 41 32 61.

VENDS Oric Atmos, cordons, manuel, 250 logiciels, livre, magnétophone, programmes à taper 2600F à débattre. Tél. (1) 60 68 46 43.

VENDS Oric Atmos 48K, très bon état, 30 jeux (les meilleurs), 1200F, moniteur monochrome Philips TP200, 900F ou le tout 2000F. Frédéric Lefebvre, 329 rue Pasteur, Fraquenille St Pierre, 76520 Boos. Tél. (16) 35 80 22 00.

VENDS 22 jeux pour Oric sur K7 à moins de 15F le jeu. Laurent Le Guillou, 4 rue Joliot Curie, 51096 Reims.

VENDS Oric Atmos 48K (10 84) très bon état, péritel, complet, 490F. Cherche tout programme sur Microdisc (Sedoric). Cherche manuel d'utilisation de l'imprimante Seikoha GP 250X pour utilisation graphique avec un Atmos. V Cauquil, 38 bis rue des Brus, 81000 Albi. Tél. (16) 63 54 73 63.

VENDS Atmos, câbles, 50 jeux, interface programmable pour joystick joystick 1000F M Hertling au (1) 64 93 02 72.

VENDS Oric 1, péritel, magnétophone, 20 programmes, bouquins, 1200F le tout. François au (1) 64 96 47 41.

VENDS Atmos 42K, 2 livres, nombreuses K7 de jeu (Léa maudite, Star, etc.), K7 de présentation, cordons, magnétophone, très bon état (sous garantie), 1200F. Tél. (16) 93 82 29 59.

VENDS Oric 1 48K péritel, alimentation péritel, adaptateur péritel pour téléviser scém, 5 jeux (Aigle d'or, Zorgon's revenge, etc.), 2 livres de programmation, valeur 2000F, vendu 985F, ou séparément. Pascal Archambault, 7 rue Paul Claudel, 38100 Grenoble. Tél. (16) 76 25 10 04 aux heures de repas.

CHERCHE amoureux de l'Oric Atmos pour relations solides et fructueuses. J.F. Capdet, résidence Mozart, rue des Brusses, 34000 Montpellier.

VENDS Oric Atmos péritel, câbles, magnétophone, nombreux programmes sur K7 et en listing, manuel, livres, 2000F. Ludovic Bassié, 4 rue Oscar II, 06000 Nice. Tél. (16) 93 97 28 31 aux heures de repas et après 18h.

VENDS Oric 1 48K, 750F, divers jeux, 20F l'un, ou l'Oric et 13 jeux, 850F. Christian Tolgo, 29 rue Tarbé des Sablons, 95600 Eaubonne.

VENDS Oric Atmos complet en péritel et adaptateur noir et blanc, 40 jeux, 3 livres sur l'Oric, transformateur de recharge, un jeu Microvision et 3 cartouches, 900F. Vends K7 de 10 à 15 jeux par K7, 100F l'une. Ou vends le tout 1000F. Christophe Palayer, Les Cessards, 26370 Hostun. Tél. (16) 75 48 83 54.

VENDS Oric Atmos 48K, adaptateur noir et blanc, magnétophone, 80 logiciels, 2 copieurs, interrupteur, 30 programmes, livres, 2000F. Michel Salaün, 10 rue Pierre de Coubertin, 22190 Plérian.

VENDS Atmos (10 84), moniteur, magnétophone, 40 jeux (Aigle d'or, Zorgon, Tyrann, 30 Foncus, etc.), livres, magazines spécialisés, 1500F. J.C. Lesguillier, 155 rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. (1) 47 64 00 96.

VENDS Oric 1, drive, magnétophone, très bon état, 400 programmes et modulateur noir et blanc si besoin, 4000F, ou échange contre C64. Thierry au (1) 46 81 48 72.

CHERCHE contacts pour échanger des logiciels pour Oric Atmos, Philippe Laurent, 6 chemin des Bouillons, 77400 Lagny sur Marne.

VENDS Jasin 2 (juin 85), 2800F, Oric 1, 500F, modulateur noir et blanc, 100F, 80 logiciels sur disquette, 600F, Multifich, 200F, ROM Atmos, 100F, livre sur le TDOS, manuel Oric 1 et Atmos, 100F, ou le tout 3300F. Tél. (16) 92 32 14 11.

ECHANGE programmes éducatifs, utilitaires de jeu, pour Atmos. Olivier Abram, 59 lotissement Le Bel Air, Châtillon le Duc, 25780 Geneville.

VENDS Oric Atmos (1984), excellent état, cordon péritel, alimentation, Discoric (1984), DOS, livres, Microric 1 à 7, disquettes, poft compris, 2800F. A Gardinal, 80 résidence des Trounques, 40200 Mimizan.

CHERCHE contacts sérieux Oric Atmos. Didier Salvignol, 34 rue du Bois-aux-Dames, 77650 Longueville.

VENDS Oric 1, complet en péritel, magnétophone, cordons, joystick, alimentation, imprimante Oric 4 couleurs, styles, papier, manuel Oric et imprimante, 30 jeux, nombreuses revues, mallette en acier, livres de jeu, Tél. (16) 56 85 26 37.

VENDS Oric Atmos neuf (31/9/85), moniteur monochrome Philips, magnétophone spécial (10 85), 35 logiciels (Zorgons, Xenon, Ratsplat, 3D Foncus, Frelon, Doggy...), manuel, câbles, alimentations, emballage, garanti 9 mois, 1790F le tout à débattre. Fred au (16) 27 85 46 26.

VENDS Atmos, adaptateur noir et blanc, magnétophone, 110 programmes du commerce, 10 Théoric, 10 HHHHebdo, livre, 1800F le tout. Tél. (16) 78 90 70 31.

VENDS K7 de 11 jeux pour Oric 1 et Atmos (The Hobbit, L'Aigle d'or, Cobra pinball ou Macadam bumper, Lancelot, Psychiatric, Lorigraph, Frelon, Diamant de l'île maudite, Meurtre à grande vitesse, Manic miner, Roland Garros) avec documentation, en envoi recommandé, 250F. Lionel Rey, résidence Magenta, L66, Nouméa, Nouvelle Calédonie.

VENDS carte contrôleur de Microdisc Oric, 700F. Tél. (16) 60 05 58 33.

VENDS Oric Atmos, livres, magnétophone, 100 logiciels du commerce, cordons, programmes à taper, Gerald Leveque, B esplanade Salvador Allende, 95100 Argenteuil. Tél. (1) 39 61 70 58 après 18h.

VENDS Oric 1 48K, lecteur de disquettes (avec 3 disquettes), 4 manuels, câbles, transformateur 9V, modulateur CGV péritel, 20 logiciels (Xenon, Zorgon, Dr Génius, L'aigle d'or, Le diamant de l'île maudite), 80 programmes en mémoire. 3500F. Pierre au (1) 48 23 66 50 après 18h.

VENDS Oric 1, modulateur UHF/péritel, câble magnétophone, transformateur 220V, 35 K7 (180 logiciels), notices, manuel Oric 1, 1300F. Emmanuelle Legrand, 68 rue principale, 57450 Diebling. Tél. (16) 87 02 46 62.

ECHANGE 17 jeux dépliés sur une C60, en Basic, contre 4 programmes pour déplier les programmes en langage machine et en Basic sur K7. Nicolas Savignat, 24 rue Bernard Palissy, 58000 Nevers.

VENDS nombreux logiciels de qualité sur Atmos (Hobbit, Meurtre à grande vitesse, traitement de texte, Master paint, 1815, Manic miner, Cockin, Macadam bumper, Starter 3D, etc.). Christophe Le Dauphin, 22 impasse des Champs Fleuris, 92320 Châtillon. Tél. (1) 46 55 06 86 à partir de 18h.

VENDS Oric Atmos 48K (06 85), 30 programmes, documentation, M. Kempe, 9 rue de La Fontaine-Boissac, 45600 Sully sur Loire. Tél. (16) 38 36 39 62.

VENDS Théoric No 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 12, 13 et 14 pour 200F et bonne avec, le No hors série de août septembre 85. Vends K7 pour Oric 1 et Atmos (M.A.R.C., Centipède, Categ'Oric, Flipper, Styx, Super Jeep), 350F le tout et donne, avec, poignée de jeu Spectravideo, Dominique Laurence, 1 rue Raoul Huguat, 02100 St Quentin. Tél. (16) 23 68 14 36 après 18h30.

ECHANGE 50 programmes Atmos contre interface joystick programmable ou magnétophone ou autre interface Atmos. Echange 100 programmes contre MCP 40. Vends 10F pièce, plus de 130 logiciels. Frédéric Pommeret, 7 rue des Acacias, 60590 Tric Chateau.

ACHETE pour Atmos, Le Chateau du Diable Hebdogiciel Software No 2 à prix raisonnable. Laurent Gontier, 14 rue des Recolettes, 19100 Brive. Tél. (16) 55 23 49 17 après 18h.

VENDS Oric Atmos, magnétophone, cordons, nombreux programmes, livre, listings, 1800F. Hervé Feyne, 21 rue Etienne Richeraud, 69003 Lyon. Tél. (16) 78 53 05 45.

VENDS Oric Atmos 48K, péritel, listings, manuel, magnétophone, 20 jeux (Aigle d'or, Zorgon's, Hunchback, Mission Delta, Chess II, Dr Génius, etc.), garanti jusqu'en Septembre 85, 1350F. Cyril au (16) 34 79 31 45 après 19h.

CHERCHE contacts Atmos pour échanges divers sur K7 ou sur Jasin. Joël Faroux, 3 rue Bouzniquah, Rabat, Maroc.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, magnétophone, interface manette, manette de jeu, une quinzaine de logiciels, 1300F à débattre. Franck Seroise, 5 rue de Civry, 28200 Châteaudun. Tél. (16) 37 45 93 31 après 20h.

VENDS Atmos péritel sous garantie, magnétophone Laserdata, jeux, 1000F. Tél. (1) 69 09 71 90 à partir de 17h30.

CHERCHE correspondants pour échange de logiciels sur disquette pour Oric. Lionel Rey, résidence Magenta, L66, Nouméa, Nouvelle Calédonie.

VENDS ROM Oric Atmos, pages 0 et 2 désassemblées et commentées, à débattre. M. Humphrey, 5 rue des Lauriers Roses, 13010 Marseille.

VENDS 10F ou échange nombreux logiciels pour Oric Atmos. Tél. (16) 92 51 69 24.

MSX
ECHANGE nombreux programmes MSX (liste sur demande). M. François, 7 rue Clément Ader, 42300 Roanne. Tél. (16) 77 68 24 29.

CHERCHE ou achète copies ou originaux à bas prix pour combler le vide (ordure) de ses 28815 bytes free. M. Gaillet, 31 rue des Tulipes, 34300 Agde. Tél. (16) 67 21 02 71.

VENDS Sega SC 3000, 1 an, acheté 2300F, vendu 1000F, 5 K7 achetées 250F l'une, vendu 100F l'une. Laurent au (1) 45 47 60 52 après 18h.

VENDS MSX Yéno DPC 64, 70 jeux et utilitaires (Boulder Dash, Master of the lamps, Jump jet, Raid on the Bongeling bay, etc.), cordon péritel, bouquin, divers programmes, trucs et astuces (déplombage cartouche, etc.), 2300F. Erwan Dauny, 49 avenue Jules Ferry, 13220 Châteauneuf les Martigues. Tél. (16) 42 79 90 55 le soir ou (16) 42 75 09 98 aux heures de bureau.

VENDS YC 64 MSX en excellent état, 1500F avec nombreux programmes, listings, 3 livres, Ghostbusters, une cartouche. Tél. (16) 21 03 02 09 après 17h.

ECHANGE nombreux programmes MSX (liste sur demande). M. François, 7 rue Clément Ader, 42300 Roanne. Tél. (16) 77 68 24 29.

CHERCHE ou achète copies ou originaux à bas prix pour combler le vide (ordure) de ses 28815 bytes free. M. Gaillet, 31 rue des Tulipes, 34300 Agde. Tél. (16) 67 21 02 71.

VENDS Sega SC 3000, 1 an, acheté 2300F, vendu 1000F, 5 K7 achetées 250F l'une, vendu 100F l'une. Laurent au (1) 45 47 60 52 après 18h.

VENDS MSX Yéno DPC 64, 70 jeux et utilitaires (Boulder Dash, Master of the lamps, Jump jet, Raid on the Bongeling bay, etc.), cordon péritel, bouquin, divers programmes, trucs et astuces (déplombage cartouche, etc.), 2300F. Erwan Dauny, 49 avenue Jules Ferry, 13220 Châteauneuf les Martigues. Tél. (16) 42 79 90 55 le soir ou (16) 42 75 09 98 aux heures de bureau.

VENDS YC 64 MSX en excellent état, 1500F avec nombreux programmes, listings, 3 livres, Ghostbusters, une cartouche. Tél. (16) 21 03 02 09 après 17h.

COMMODORE
VENDS imprimante Commodore MPS 802, matrice 8x8, 50 cps, bidirectionnelle, entraînement traction et friction, excellente qualité d'impression, livrée avec câbles, papier et 2 rubans, 3000F. Tél. (16) 53 71 14 88.

VENDS imprimante VP42 pour CBM 64 (10 85) avec rouleau, 100 programmes, 500F. L. Boumeddane, 9 avenue de La Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 86 39.

CHERCHE programmes pour CBM 128, CPM + et 64 (possède Spy VS Spy II, Commodore, Scarabéus, Rambo, etc.). Tél. (16) 21 72 59 58 après 18h30.

VENDS CBM 64, 1530, documentations, 2 joysticks, nombreux programmes, 3500F, 1541 avec nombreux programmes, 2500F. C. Bothamy, 1 rue de l'Ecrin, 44160 Pont-Château. Tél. (16) 40 88 01 17.

VENDS ou échange disquettes usagées contenant encore des programmes tels que Winter Games, Summer games I et II, Racing destruction, Paradroid, Dr Creep, Fast tracks, Koronis Rift, etc. Vends aussi interface PHS 60 avec alimentation, 200F. Pour connaître le nombre de blocs encore libres sur les disquettes. Philippe Marcin, 13 tour Bichat, Grande Résidence, 62300 Lens.

VENDS ou échange jeux sur Commodore 64 (Cauldron, Winter games, Mr Guigan boxing, Bruce Lee, etc.). Je cherche Summer games I et II, notice de Flight simulator II et Racing construction set. Thierry au (16) 99 38 14 21 après 20h.

VENDS Commodore 16, état neuf, lecteur de K7, manuel du Basic, plusieurs logiciels, 1000F. Emmanuel au (1) 69 01 79 44 le soir.

VENDS ou échange jeux pour CBM 64 de 5 à 10F (possède plus de 150 jeux dont Rambo, Summer games II, Spy vs Spy, Pole position, Fort Apocalypse, ...) Sébastien Diette, étangs des Focages, 40420 Brocas. Tél. (16) 58 51 44 40.

VENDS Commodore 64, magnétophone, manette, nombreux jeux, 2600F. Eric Remoiville, 55400 Buzay. Tél. (16) 29 87 04 85.

VENDS pour Vic 20, 2 cartouches (A.E. Broderbound, Home Barystter), K7 Chess, livre Découverte du Vic, 150F, Commodore Magazine Nos 1 à 7, 100F. Tél. (16) 37 26 79 44.

VENDS daque du troisième Reich, Wehrmacht, 2000F, ou échange contre CBM 64 avec péritel. Vends HHHHebdo du 75 au 119, 150F. Tél. (16) 78 40 26 14. Stéphane après 17h.

VENDS Commodore 128 D, documentations, nombreuses disquettes, 7000F à débattre. Tél. (1) 43 85 28 48 après 19h.

VENDS CBM 64 pal, drive 1541, 2 poignées, documentations, livres, nombreuses disquettes, 3000F. Tél. (1) 43 84 89 78 après 19h.

VENDS ou échange plus de 200 logiciels pour CDM 64 sur disquette et K7. Vends Casio PB 410, 2 livres, 500F. Jérôme Le Hir, 20 rue Gabriel Faure, 79100 Thouars. Tél. (16) 49 66 37 34.

VENDS Commodore 64 scém de 1985, nombreuses documentations, manuel d'utilisation, nombreux jeux (Zaxxon, Bruce Lee, Mission impossible, etc... plus de 200), K7 de jeu originale, lecteur de K7, 2500F. Tél. (16) 40 30 26 55 après 18h.

VENDS pour Commodore 64, sur disquette uniquement, programmes de jeu et utilitaires (250 environ). Jean Marc Thibier, 2 impasse du Roussillon, 18390 St Germain du Puy. Tél. (16) 48 30 67 10.

VENDS ou échange programmes sur K7 (jeux et utilitaires) pour CBM 64, dans la région niçoise. Christophe Michelet, domaine du Castellar, 06390 Contes. Tél. (16) 93 91 81 21.

VENDS lecteur de disquettes 1541 pour Commodore, son manuel et sa disquette, manuel Micro Application du 1541, une boîte de 10 disquettes vierges, poignée de jeu avec tir automatique, 1790F, très bon état (8.85). Tél. (16) 78 56 39 21 après 18h.

VENDS logiciels sur K7 pour Commodore 64 (Battle for Normandie, Spy VS Spy, Boulder Dash II), prix à débattre. Vends notice de The Tool, 30F, et de Simon's Basic, 50F. L. Boumeddane, 9 avenue de La Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 86 39.

VENDS Commodore 64 pal, lecteur de K7, lecteur 1541, moniteur couleur, 2 joysticks, 350 logiciels, 6000F le tout. Tél. (16) 40 77 75 69 après 18h30.

VENDS CBM 64, lecteur de K7, drive 1541, 2 manettes de jeu, 350 jeux et utilitaires, 6000F à débattre. Philippe Durand, 23 quai de l'Ill, 67400 Illkirch. Tél. (16) 88 67 21 83.

ECHANGE programmes pour C64 avec 1541. Francis au (16) 83 21 45 86.

CHERCHE possesseurs de Commodore 64 pour échanges de programmes. Joan Dorso, place de l'Eglise, 56860 Séné.

CHERCHE trucs pour déplier des K7 de toutes marques pour CBM 64. Christophe Massong, 25 rue Erckmann Chatrain, 57380 Faulquemont. Tél. (16) 87 94 12 78 après 18h.

ACHETE drive Commodore 1541 pour 1000F. Echange 250 logiciels. Thierry Photino, 10 avenue d'Auvergne, 93220 Gagny. Tél. (1) 43 51 10 27.

ECHANGE programmes sur K7 ou disquette, jeux ou utilitaires pour le Commodore 64. Frédéric Baranger, côte du Clapier à Vilette, 78930 Guerville.

VENDS ou échange nombreux jeux pour le CBM 64 (disquettes). Alain Vatrinet, 22 rue Eugène Bastien, 54240 Jœuf.

ECHANGE, vends, jeux sur disquette (plus de 150) pour CBM 64. Alexis Burgaud, 3 rue Duplessy, 33000 Bordeaux. Tél. (16) 56 52 31 54 après 18h.

VENDS Commodore C 128 D, 1571 intégré, programme graphique (640x200), jeux, livres, câble, 6000F (de 01 86), moniteur Philips RGB (I) 40/80 colonnes, couleur, compatible C 128 D, 2500F (01 86). Tél. (1) 47 35 06 47.

ECHANGE plusieurs centaines de jeux pour CBM 64. Envoyez vos listes, la mienne en retour. Tony Lamendola, 61 rue de Strasbourg, 57430 Sarrahe. Tél. (16) 87 97 97 08.

VENDS divers jeux pour C64 sur K7 et disquette (Ultima IV, Transformers, Law of the West, Wargames). Yann Schuster, 47 avenue Mathurin Moreau, 75019 Paris. Tél. (1) 42 38 10 41.

ECHANGE programmes sur C64 avec 1541. Gerald Simon, 6/11 allée Anatole France, 92220 Bagneux. Tél. (1) 45 47 62 12.

VENDS ou échange tous les derniers programmes pour Commodore 64 et 128. Tél. (1) 30 64 48 28 après 18h.

VENDS Commodore 64, lecteur de K7, 1600F, lecteur de disquettes, 1500F, gratuit : 15 livres de programmes, autorotation times 1 et 2. K7. Michel au (1) 60 11 89 06.

CHERCHE compilateurs pour CBM 64 et 128, modes d'emploi de jeux et programmes, trucs et astuces de bidouille et de copie de jeux. François Rimasson, La Fonderie, 35170 Bruz. Tél. (16) 99 52 93 96.

ECHANGE nombreux programmes de jeu (Cauldron, Winter games, Entombed, etc.) contre jeux d'aventure ou d'arcade avec notice. Philippe Salacroux, La Citadelle, Bt 1, 28 Le Merlan, 13014 Marseille. Tél. (16) 91 98 15 74.

VENDS pour CBM 64, livres, revues sur le CBM, disquettes de jeu d'origine, HHHHebdo, Micro 7, Axel Fouly, 31 F Ban St Mandrier, 63060 Toulon Naval.

VENDS Commodore 64, interface péritel, transformateur, drive 1541 (1 mois), lecteur de K7, plus de 300 jeux (GI Joe, Commando, Winter games...) et utilitaires, joysticks, livres, K7 vierges, 20 K7, disquettes vierges, disquettes, HHHHebdo, 5480F. Gwenaél Ropert, 24 rue de Touraine, 56300 Pontivy. Tél. (16) 97 25 34 16.

ECHANGE 300 logiciels pour CBM 64 contre moniteur couleur ou CB ou imprimante. Tél. (16) 74 04 02 19.

SPECTRUM
VENDS Spectrum "++" 48K péritel, interface ZX1 et ZX2 Turbo microdrive, livre Conduite sur Spectrum, joystick, Patrice Lemaitre, 3 rue Pauline, 94120 Fontenay sous Bois. Tél. (1) 48 77 56 63 le soir.

VENDS ZX Spectrum 48K, 2 livres de cours de programmation, 2 livres de jeux, magnétophone, adaptateur, câble péritel, nombreux jeux (12), 2700F. Gérard Rouvrand, 50 boulevard de la Pasticrière, 13620 Carry.

VENDS Spectrum 48K, interface, câble magnétophone, magnétophone, nombreux livres, 20 programmes, téléviseur, prix à débattre. Olivier Lucas, 7 rue Francis Carco, 78760 Jouars-Pontchartrain.

ECHANGE ou vends programmes pour Spectrum 48K. Frédéric Cotton, 33 avenue Gustave Demeurey, B-7860 Lessines, Belgique.

VENDS ZX Spectrum 48K, noir et blanc, péritel, ZX1, ZX2, microdrive, K7, cartouches, programmes, livres, manette, 2000F. B. Saulmè, 77 avenue Félix Faure B2, 92000 Nanterre. Tél. (1) 42 04 09 67.

VENDS supers jeux pour Spectrum, 10 à 20F pièce. Moulat Nabil au (16) 34 16 58 99.

VENDS logiciels pour ZX Spectrum 48K, 15F l'un, 60F les 5, 100F les 10 (environ 100, Darksat, Psytron, Fighting Warrior, The Way Of... Sorcery, Cauldron, etc...). Possibilité d'échange contre logiciels ou matériel pour Spectrum. Didier Richer, cité Auvergne Rouvergie II, 63500 Issoire. Tél. (16) 73 89 43 54.



VENDS ZX Spectrum "++" 48K, très bon état, magnétophone, manette de jeu, interface II, synthétiseur de parole et 30 jeux (3D Mover, Sabre Wulf, Manic miner, etc...) avec manuels, 2500F. Bastien Debruyere, 17 route Epi Plage, 83350 Ramatuelle. Tél. (16) 94 79 83 80.

ECHANGE nombreux programmes pour Spectrum. Charles Lattes, 32 avenue de l'Observatoire, 75014 Paris. Tél. (1) 43 35 46 80.

VENDS ou échange nombreux programmes pour Spectrum 48K. Olivier Rivière au (1) 43 61 13 82 après 5h.

VENDS Spectrum avec extension 48K, adaptateur péritel, magnétophone, alimentation, péritel, programmes écrits, 12 K7 de jeu, 2500F à débattre ou au détail. Tél. (16) 42 45 22 36 aux heures de repas.

VENDS Spectrum "++" 48K, extension ZX 81, lecteur microdrive, interface Multiface 1 (pour copie sans problème de K7 à microdrive), une trentaine de programmes, 3000F, état neuf, boîte d'origine. Tél. (1) 42 80 38 63 ou aux heures de bureau, (1) 48 74 98 51.

VENDS Spectrum "++" 48K, adaptateur péritel, interface manettes, manette de jeu, lecteur de K7, des manuels, tous les câbles de branchement, des logiciels à volonté (Gremlins, Match point, Atac, Ghostbusters, Macadam bumper, The way of the exploding fist, Super test, Décalthion, Hunchback, Vox, Cauldron, etc...), 80 jeux, neuf, valeur 5000F, vendu 2800F à débattre. Possibilité d'échange contre un Commodore 64. David au (1) 48 91 68 10 à partir de 17h.

VENDS ZX Spectrum 48K, modulateur noir et blanc, interface manettes de jeu, 20 jeux (Macadam Bumper, Gremlins, The Hobbit, etc...), sous garantie, 2000F. Tél. (16) 43 63 26 73 après 20h.

VENDS Spectrum, interfaces (ZX1, téléviseur noir et blanc, manettes de jeu), microdrive, joystick, logiciels, 2000F. Patrick Chanson au (1) 47 32 95 55 poste 3947 aux heures de bureau.

CHERCHE interface manettes ZX2 pour ZX Spectrum pour 250F. Pierre Szczepaniak, 3 avenue Nationale, 18340 Levat.

VENDS Spectrum 48K (84), péritel, interface noir et blanc, lecteur de K7, 11 jeux originaux, livre de programmation, 1500F. Eric au (1) 48 30 87 89 après 18h30.

CHERCHE interface joystick Kempton ou programmable pour Spectrum 48K. Xavier Martin, 1 rue des 4 Vents, 29119 Châteauneuf du Faon.

EDITO

Côté Cinq, jetez-vous sur *Les Blues Brothers* le 3 mars à 20h30, un super film que j'attendais plutôt sur la 6. Et puis, allez donc voir du côté des news, ce que je que vous raconte au sujet de la télouche, c'est du beau, du bon et du net.
BOMBYX



VIN, PASSION ET JALOUSIE

Suivant les tempéraments, l'absorption de liquide alcoolisé incite les individus à courir le guilledou ou bien à tabasser leur douce moitié.

VIA MALA

Série de Tom Toelle (3 X 90'), avec M. Adorf, M. Detmers, M. Vukotic, D. Pinon et S. Hofferer.

En ce début des années 30, la Suisse est un pays pacifique où l'Harmonie municipi-



ble représente l'exutoire naturel de la passion helvétique pour les uniformes. La famille Lauretz dénote légèrement dans ce climat d'harmonie et de quiétude, les conversations dégénérant en combat de tabouret.

Chez les Lauretz, Jonas (Adorf), le père, caractériel et alcoolique, joue les terroirs, à coups de poings pour sa femme (Vukotic), de hache pour son fils Nikolaus (Pinon), de viol pour sa fille Hanna (Hofferer). Le seul élément de la famille qui trouve grâce aux yeux du tyran, est Sylvie, sa fille (sublime Maruschka Detmers) à laquelle il voue une passion sans bornes.

D'un tempérament impulsif, Jonas, gros comme une baleine, corrige un de ses concitoyens qu'il laisse dans un état miséra-

ble dans un estaminet. Résultat : 4 mois de prison. Ouf ! Autant de répit pour les Lauretz qui se décarcassent à la scierie familiale afin de rembourser les dettes avinées du père. Pendant ce temps, Sylvie découvre la beauté des arts à travers le peintre Lauters pour lequel elle pose et de l'amour avec le beau capitaine Von Richenau en manœuvre (militaire, pas amoureuse) dans la région.

Quand le pas-chat n'est pas là, les souris pensent et envisagent de l'éliminer. A son retour, Jonas fonce bille en tête... À suivre.

Du décor noir et cahotique des Alpes suisses aux comédiens enlaidis au maximum, en passant par l'histoire plus sombre que jamais, la production magnifie la noirceur des âmes. La caméra lente et souple dépeint un paysage humain guère plus doux que les noires rocaillies de la montagne. Violence, haine, amour et parfois tendresse. Superbe, nécessairement superbe.

Diffusion les samedis 8-15-22 Mars à 20h35 sur TF1.

Photo TF1.

PAIN, AMOUR ET FANTAISIE

Film de L. Comencini (1953), avec G. Lolobrigida, V. de Sica et M. Merlini.

Sagliena, petit village du sud de l'Italie, sent bon la chanson de geste, la carbonara, le vin rouge et l'aisselle en sueur. On s'épie, se bat, s'ébat le jour du sabbat, on cocufie, on se lime les cornes... Comme de bien entendu les carabinieri (type uniformément stupide apparenté aux gendarmes français) du village sont la cible des médisances et des jolies filles.

Le brigadier-chef Carotenuto (De Sica), célibataire, cherche chaussure à son pied. En tout bien, tout honneur. Justement, la Bersagliera (Lolobrigida), jeune et jolie célibataire, lui conviendrait mais celle-ci, sauvage et dorée comme un brugno, s'est amourachée de Stelluti, le brigadier en second très service-service. Dur. Le curé de Sogliena, un œil sur la bible et un autre sur ses ouailles, convoque Carotenuto et lui demande de contraindre Stelluti à marier la Bersagliera. Dur, dur. Charmant, frais, visible par tout le monde.

Diffusion le 27 à 20h35 sur A2.

LA COURSE ETERNELLE

Pirate. Ouvrier ou Professeur de guitare, l'homme court toujours après le sexe et l'argent quels que soient l'époque et le lieu. Si le temps de la course au large est révolu, l'aventure vous attrape au coin de votre rue.

PÉRIL EN LA DEMEURE

Film de Michel Deville (1985) avec Christophe Malavoy, Nicole Garcia, Richard Bohringer, Anémone, Michel Piccoli et Anaïs Jeanneret.

Ballet meurtrier pour six personnages autour d'une demeure. David (Malavoy), séduisant professeur de guitare, donne des leçons à Viviane Thombsthay. Julia (Garcia), Mme Thombsthay mère et Edwige (Anémone), sa voisine, le trouvent attirant. Edwige goûte à sa conversation et Julia goûte à son convertible. Mais leurs ébats sont épiés et filmés. Et David en reçoit la cassette. Qui et pourquoi ? Est-ce Graham (Piccoli) le mari à la tolérance variable, Edwige la mystérieuse, Daniel (Bohringer), le type incroyable qui l'a sauvé d'une agression et qui se prétend tueur à gages ?

Evidemment le meilleur film français de l'année. Jubilatoire, mon cher Watson. Des dialogues acides, des images sophistiquées, de la violence larvée, un érotisme

langoureux, un montage au fil du rasoir : le travail d'un virtuose sur un scénario policier implacable (un Belleto 82, un grand cru pour les connaisseurs). Et les acteurs au sommet de leur art : Bohringer ambigu, inquiétant, Anémone tout en charme, Malavoy fragile et séduisant, Piccoli, puissant, fin, dangereux, Garcia, la maturité d'un jeu séducteur et sensuel et Anaïs Jeanneret, une révélation (confirmée depuis dans *L'Été 36*).

Diffusion sur Canal + le dimanche 9 mars à 21h00.

CAPTAIN BLOOD

Film de M. Curtiz (1935) avec Errol Flynn, Olivia De Havilland, Lionel Atwill et B. Rathboe.

Au XVIIIème siècle, Peter Blood (Flynn), un médecin injustement condamné à l'esclavage, débarque à la Jamaïque. Révoltés par leurs conditions de travail à la chaîne, les esclaves se rebellent et s'enfuient à bord d'un vaisseau espagnol qu'ils prennent d'assaut. Apatrides, ils rallient Tortuga, l'île des pirates. Comme il a des loisirs, Blood l'intrépide fait la guerre aux Espagnols, sauve la vie du nouveau gouverneur britannique et de la belle Arabella.

(De Havilland), tue le chef des pirates, le sinistre Levasseur (Rathbone). De l'aventure, des duels, du charme à un rythme endiablé. Le rôle d'Errol qui créa la légende hollywoodienne du beau Flynn.

Diffusion le 4 mars à 23h30 sur FR3 en V.O.

LE MILLION

Film de René Clair (1931) avec Annabella, René Lefèvre et Vanda Gréville. Musique de G. Van Parys.

Michel (Lefèvre), a touché le gros lot au Loto : un million. Mais où est le billet ? Dans sa veste. Ouf ! Qu'a-t-il fait de cette veste ? Béatrice, sa copine, l'a donnée à un clochard, le père la Tulipe. Horreur ! Mystérieux chef de bande d'une troupe de fripiers fripés, La Tulipe a déjà revendu le frac à Sopraneli, ténor à l'opéra de Paris. Loin d'être coincé du bulbe, La Tulipe s'empresse de rechercher la veste, lui aussi. Course-poursuite. Sportif, ce loto. Première comédie-ballet-vaudeville-opérette, une grande réussite qui allie la magie du muet et l'entrain de la musique légère. Gaité, rythme, et évocation d'un Paris populaire aujourd'hui disparu.

Diffusion le vendredi 7 mars à 23h00.

L'ESPION NAGE

En eaux troubles, de préférence. Un espion ressemble à un quidam quelconque, votre voisin de palier par exemple, le temps des Mate-la-houri est dépassé. Mais réussir dans ce boulot où l'on brasse des secrets, où l'on plonge dans la noirceur des âmes, où l'on papillonne autour de la mort, y gagner ses palmes, exigent une mentalité spéciale, malsaine, à la coule.

ESPIONNE ET TAIS-TOI

Série de Claude Boissol (6 x 60') avec G. de Capitani, C. Denner, J. François et G. Loussine.

Voici une série sans message, ni sang, ni violence, mais juste ce qu'il faut d'humour (avec un petit h) et de calembours pas toujours du meilleur cru. Agnès (Grace de



Capitani), petite voleuse à la tire (et non pas tireuse à la volée) se fait recruter (et non pas...) par un colonel des services secrets français (Denner). De là, elle plonge au hasard des épisodes dans des situations plus ou moins rocambo-lestes. Sans prétention, si ce n'est celle de divertir. Un rythme soutenu et des comédiens quasi-parfaits.

Diffusion les vendredis du 7 mars au 11 avril à 20h35 sur A2. Photo A2/ R. Picard.

LE MINISTÈRE DE LA PEUR

Film de Fritz Lang (1943) avec Ray Milland, Marjorie Reynolds, Carl Esmond et Dan Duryea.

En sortant de l'asile de Londres, Neale (R. Milland) participe à une fête de charité où il gagne un gros pudding à la crème. Manque de bol, le gâteau contient une fève du genre non comestible : un micro-film nazi. Neale, qui l'ignore, se balade sur les bords de la mer. Nil lorsqu'un crocodile l'invite à une séance de spiritisme. Neale croque le deal et se retrouve avec d'autres autour d'une table à invoquer Ra. Raaahh fit l'un des participants en tombant sur le lino, accusant Neale de l'assassiner.

Poursuivi par la police et les espions, Neale qui comprend toujours rien à ce qui lui arrive (*moi non plus d'ailleurs*), continue à trimballer sa pâtisserie dans sa fuite. Il rencontre une charmante jeune fille, réfugiée politique allemande, prête à l'aider (en fait, elle aime les sucreries), et son frère prêt à prendre sa part du gâteau. Hélas, le frangin appartient au réseau d'espionnage.

Adapté d'un roman célèbre de G. Greene, le scénario subit la transformation de Maître Lang. Neale, acteur inconscient du drame qui oppose les nazis aux défenseurs de la liberté, n'est que le véhicule de toutes les catastrophes. Cela ressemble beaucoup à *Correspondant 17* d'Hitchcock, en plus troublant. Lang se permettant un film d'espionnage aux résonances métaphysiques.

Diffusion le dimanche 9 mars à 22h30 en V.O. sur FR3.

L'ABSOLU FEMININ

Les hommes d'âge mur connaissent bien l'anatomie féminine ainsi que le cœur qui les anime. Lorsqu'ils rencontrent la compagne idéale, l'être d'exception, ils s'arrêtent et l'épousent de suite, ou alors pleurent d'amour au pied de la Belle inaccessible.

sible. De l'amour avec un goût d'absolu.

PARFUM DE FEMME
Film de Dino Risi (1975) avec V. Gassman, A. Momo et A. belli.

Photo FR3



Fausto (Gassman), aveugle, ne laisse rien passer à Ciccio (Momo), le petit jeune qu'il a recruté pour l'accompagner dans un mystérieux voyage à travers toute l'Italie. De Gênes à Naples, Ciccio subit les caprices de Fausto, et dieu sait qu'il en fait.

En fouillant les bagages, Ciccio découvre un revolver et la photo d'une jeune femme fort alléchante. Malgré son infirmité, Fausto "voit tout" et reconnaît avec l'odorat les femmes près desquelles il passe.

A Naples, les deux hommes rejoignent Vincenzo, un autre aveugle, et se racontent des histoires de non-voyants. Sara (Belli (sima)), la fille de la photo, les y retrouve. Fausto dont elle est amoureuse ne cesse de le rembarber. Un soir, deux coups de feu retentissent. Vincenzo blessé à la poitrine, et Fausto debout, hagard, tenant un revolver fumant à la main, viennent de rater leur suicide. Sara se précipite... Gassman compose sublimement un infirme qui refuse son handicap par orgueil, par amour. Un merveilleux voyage initiatique au sein de la nuit. À voir ou à revoir pour le plaisir.

Diffusion le jeudi 6 à 20h35 sur FR3.

CLAIRE

Téléfilm de L. Iglésis avec Y. Foliot, J.M. Bory, M. Vitold et G. Casadesus.

Jean (Bory), riche planteur de canne, à Bisse en extrême-Orient, s'en retourne à Paris. Il croise Claire Crouze (Foliot) dont il avait rencontré le père, imbibé de port dans un bar de Singapour. Claire refusait depuis des années de voir son père, car celui-ci n'avait pas épousé sa mère. Dès le premier jour, Jean sait que Claire est la femme qu'il cherche. Malgré une prise de contact difficile, petit à petit, leur relation fait son nid ainsi que leurs sentiments. Un bonheur sans nuage lorsque...

R. Leenhardt avait réussi une superbe adaptation du roman de J. Chardonne, dommage que le réalisateur plaque des images fades sur un si beau texte. Heureusement, la mise en scène sauve Iglésis du gouffre. Parmi les comédiens, tous excellents, on remarque avec plaisir Y. Foliot qui truste les écrans du vendredi (sur A2 aussi à 20h35).

Diffusion le vendredi 7 à 22h00 sur TF1.

TAU CETI de CRL pour SPECTRUM

L'exploration galactique a de bons et de mauvais aspects. Comme à chaque installation d'un groupe de colons sur une nouvelle planète, l'Imperium confie à celui-ci les moyens de s'adapter à l'environnement ainsi qu'un matériel de défense particulièrement sophistiqué. Ainsi, sur Tau Ceti III, nous avons installé voici quelques décennies un groupe de colonisateurs que nous avons dotés des dernières créations technologiques de l'époque : centrale énergétique entièrement autonome, système robotique et cybernétique de surveillance de

l'espace, balises de détection automatique, etc...

Il n'y a que quelques mois que nous avons appris l'extinction du groupe, à la suite d'une épidémie virulente d'origine indéterminée : le dernier membre de la micro-société qui s'était développée là a envoyé un message de détresse alors qu'il pensait avoir isolé le virus responsable de cette hécatombe. Nous avons noté soigneusement ses dernières déclarations et nous sommes prêts maintenant à installer des héritiers à ces premiers fondateurs. Tau

Ceti III ne restera pas longtemps sans occupant humain. Malheureusement, avant de pouvoir reconquérir cette planète médicalement, nous sommes confrontés au système de défense automatique. Depuis que les êtres humains ne sont plus là pour autoriser la venue d'un appareil sur le sol, l'accès de la planète s'est considérablement compliqué. Ce n'est pas la première fois que nous nous trouvons confrontés à ce genre de problème : les robots, privés de maîtres, refusent généralement de laisser d'autres hommes investir une planète, supposant qu'ils ont affaire à un hypothétique ennemi surgi du plus noir de l'espace.

Aussi, pour parer à cet inconvenient, nous avons entraîné spécialement des as du pilotage que nous envoyons en mission commando à la surface de la planète à reconquérir. Vous faites partie de ces troupes d'élite et c'est dans le

but de vous exposer clairement la situation à laquelle vous allez être confrontés que j'ai pris autant de temps pour retracer l'historique de Tau Ceti III.

L'attaque se déroulera selon le scénario que nous avons utilisé à chaque fois que nous nous trouvions dans une situation similaire. Nous n'envoyons pas plus d'un vaisseau à la fois, sinon les défenses se lanceraient dans une attaque massive

à l'arme nucléaire, ce que nous voulons éviter à tout prix. Votre mission est de détruire la centrale principale (la seule façon de couper les systèmes de défense) en causant le moins de dommages possibles au reste des installations mobiles et immobiles. Un tirage au sort désignera le premier pilote à tenter la reconquête. Bonne chance !

Ce jeu d'arcade complètement dément offre une qualité graphique rarement rencontrée sur ce micro. Non seulement vous avez une vue en 3D du paysage, mais en plus votre radar vous donne une vision du dessus particulièrement utile à votre évolution.

La gestion de l'écran entièrement par fenêtres laisse une place non négligeable aux messages que vous recevez de la base, le tout à une vitesse suffisamment élevée pour intéresser n'importe quel fanatique de l'arcade. Allez-y c'est du bon !



AMSTRAD	Accords page 24
S. DE MELLO	Touch and Go page 6
AMSTRAD	Tarot page 3
S. KLIZOSWSKI	Tracé de Courbes page 4
APPLE	Roller Ball page 8
M. GENEVE	EXL Car page 22
CANON X07	421 page 22
Alain NOGUES	Diablotin page 25
CBM 64	Jet Attack page 2
Gérald LAMBERT	Spy Mission page 23
EXL 100	La Grande Traversée page 26
J.F. SORTINO	Dr SPOUNZ page 27
FX 702 P	Starsearch page 7
G. DARDENNE	Manza page 7
MSX	ZX Kong page 5
S. CAYLA	
ORIC	
G. PATOULLARD	
SPECTRUM	
L. TONINELLO	
TI 99/4A (be)	
P.E. GOUGELET	
T07/ T07-70/ MOS	
J.Y. LE FRIEC	
VIC 20	
J.F. WASTIAUX	
VIC 20	
P. BOICHUT	
ZX 81	
Olivier ROZE	



LA RÈGLE A CALCUL
VOUS OFFRE 1/2 JOURNÉE DE FORMATION GRATUITE

LOGICIELS DISPONIBLES
D Base II 790 F
Multiplan 490 F

6990^F TTC
AVEC L'IMPRIMANTE

la Règle à Calcul

MATERIEL	TARIFS
CPC 6128 COULEUR	5990 F <input type="checkbox"/>
CCP 6128 MONOCHROME	4490 F <input type="checkbox"/>
CPC 464 COULEUR	3990 F <input type="checkbox"/>
CPC 464 MONOCHROME	2590 F <input type="checkbox"/>
DDI-1 Lecteur de disquettes avec contrôleur	1990 F <input type="checkbox"/>
MP2 Adaptateur péritel pour 464, 664, 6128	490 F <input type="checkbox"/>
DMP 2000 Imprimante qualité courrier	2290 F <input type="checkbox"/>
Câble pour imprimante parallèle type "Centronics"	150 F <input type="checkbox"/>
Magnétocassette avec cordon pour 664, 6128	390 F <input type="checkbox"/>
Câble magnétocassette pour 664, 6128	95 F <input type="checkbox"/>
Rallonge pour 464	75 F <input type="checkbox"/>
Rallonge pour 664, 6128	100 F <input type="checkbox"/>
Joystick QUICKSHOOT 1	100 F <input type="checkbox"/>
Joystick QUICKSHOOT 2	140 F <input type="checkbox"/>
Adaptateur pour 2 joysticks	150 F <input type="checkbox"/>
Synthétiseur de parole en français	480 F <input type="checkbox"/>
Carte 8 E/S digitale	395 F <input type="checkbox"/>
Carte 8 E analogique	395 F <input type="checkbox"/>
Housses pour 464, 664, 6128	95 F <input type="checkbox"/>
Housses pour moniteur couleur ou monochrome	95 F <input type="checkbox"/>
Disquette vierge	35 F <input type="checkbox"/>

3990 F TTC

5990 F TTC

AMSTRAD

BON DE COMMANDE PROMO MARS 86

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél.

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS. Tél. : 43.25.68.88

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