



MSX DEUX ET JE RETIENS UN

Quand les japonais se sont décidés à entrer dans le marché de la micro familiale, personne n'a cru qu'ils résisteraient bien longtemps. Tout le monde s'est planté : après MSX tout court arrive MSX 2, aîné en tous points du MSX, c'est un monument à lui tout seul. Nous l'avons disséqué pour vous.

LA THÉIÈRE DU TONKIN

Il y a maintenant plus d'un an que les japonais ont lancé leur MSX. Vous vous souvenez de l'état des lieux de l'époque ? Les Oric, Lynx, Dragon et autres Texas venaient de se rétamé lamentablement. Il fallait pour percer, trouver une stratégie nouvelle jamais exploitée en micro. Les plus grands constructeurs japonais se sont donc mis d'accord : "le marché a besoin d'un standard. Personne en occident ne projette d'en lancer un. C'est le moment de frapper un grand coup". Ainsi naquit le MSX I (qui à l'époque ne s'appelait pas MSX I mais MSX tout court parce qu'on ne voulait pas casser la baraque en disant partout qu'un deuxième sortirait sous peu). Tous les grands groupes japonais (Sony, Yamaha et surtout le groupe Matsushita (JVC, National, Panasonic)) adoptèrent la même stratégie : conquête du marché national puis fottage de merde en Europe et oubli discret des États-Unis.

Le marché japonais fut très vite conquis à 80% tandis que les plus gros s'attaquèrent aux quelques nations européennes. La France, l'Allemagne, la Hollande, la Belgique, l'Espagne et l'Italie eurent droit à l'invasion. Puis arriva ce qui devait arriver : tout bien considéré le MSX n'était pas une bécane d'enfer, son prix n'était pas très alléchant et ses softs pas très performants. En France, les Japs se sont partagé quelque 10% du marché, c'est sans doute avec l'Angleterre le pays d'Europe où il s'est le moins bien vendu. Mais voilà, les Japonais sont rusés comme des renards...

LE RENARD DE TOKYO

Petit à petit, on se rendait compte que les boîtes comme Sony ne forçaient pas trop sur le MSX. Pourquoi ? Parce que le public ne manifestait pas un vif intérêt vis-à-vis de cette machine. Donc pourquoi se rui-

ner en pubs de toutes sortes d'autant plus qu'une nouvelle machine beaucoup plus performante était prévue. Prévus ? Ben oui, souvenez-vous, lors du Sicob d'avril 85... Sony avait

un look de pro futuriste. Y a pas de raison ! Le lecteur de disquettes 8,89 centimètres (enfin 3"1/2, vous me comprenez...) est intégré à l'unité centrale et le clavier est raccordé à cette

prise RGB DIN 8 broches pour raccorder le monstre à une télévision couleur équipée d'une prise péritel ou à un moniteur classique, une prise cassette pour pouvoir charger les pro-

grammes à partir d'un magnéto et enfin une sortie pour connecter un deuxième drive au système. Voilà qui me semble tout à fait suffisant pour faire mumuse quelque temps avec le joujou.

LE VENTRE DE CHINATOWN

A l'intérieur de la machine, vous trouverez avec la surprise que l'on sait un superbe Z80 sorti tout droit de chez Sharp fonctionnant à 3,58 MHz. Vous aurez aussi le bonheur et la joie de découvrir 64 Ko de ROM contenant le Basic et 192 Ko de RAM divisés ainsi : 64 Ko de mémoire utilisable et 128 Ko de VRAM, la mémoire vidéo. Si vous continuez à vous ruiner les yeux en matant les tripes putrides de ce HBF500F, vous finirez par apercevoir l'alimentation expliquant ainsi pourquoi vous aviez froid aux pieds et pourquoi l'unité centrale chauffe lors de vos ébats avec elle. Que dire d'autre si ce n'est que les circuits graphiques sont du

feu de Dieu et que l'intérieur de la bécane vu du dessus fait penser à la Silicon Valley également vue du dessus (le Z80 c'est la villa de Wozniak) ?

LE BASIC DU KYUSHU

Déjà, avant de causer du basic, faudrait voir la résolution graphique de la bécane, quand même. C'est important ça, vous trouvez pas ? Question graphisme, les vieux 8 bits du même genre s'en prennent plein la tronche. Jugez plutôt : 8 modes graphiques au choix. Ça commence à 40 ou 80 colonnes de 24 lignes et 16 couleurs parmi 512 pour terminer par 256 sur 212 points en 256 couleurs en passant par 512 sur 212 en 16 couleurs. Le système peut gérer plusieurs pages graphiques et les switchers sans que vous n'y voyiez quoi que ce soit. Vous pouvez donc faire des petites animations de derrière les fagots. Si vous avez de la chance et qu'on vous donne une disquette de démonstration avec l'appareil, vous pourrez admirer de superbes images numérisées avec des tas de couleurs et des tonnes de pixels tout bien comme il faut. On a d'ailleurs eu

Suite page 21



tout simplement annoncé le MSX 2 pour fin février-début mars en France. C'était très bien calculé puisque dans quelques jours, vous pourrez trouver l'engin chez votre revendeur habituel. Toujours à l'heure les nippons, pas comme les britanniques ou les ricains qui passent leur temps à faire des annonces et des conférences où ils exhibent des prototypes qui bien souvent ne seront commercialisés que des mois plus tard. Et si on en parlait de ce monstre sacré ?

LE DRAGON AU SOJA

Il est très beau. Je dirais même plus : il est superbe ! Non mais regardez-moi ça ! Ça jette, non ? Fini les petites consoles clavier-unité centrale. Désormais, même si on est tout ce qu'il y a de familial, on se paye

dernière par un cordon de 1 mètre qui permet de tapoter ses listages (enfin... ses listings quoi...) avec le clavier sur les genoux. Deux ports cartouches se donnent à vos yeux à la droite du drive. Un "RAZ" (enfin... Reset quoi) a été judicieusement placé sur la face avant de l'unité centrale. On est prié de se réjouir car la chose était absente sur les MSX précédents. On est aussi prié de noter les deux ports pour manches à joie (vous voyez ce que je veux dire) aux normes Atari que Sony a planté sur la face avant. On voit qu'ils ne se servent pas souvent de leur bécane avec des manettes parce que le fil et le cordon du clavier : bonjour ! Au dos de cette grosse boîte on distingue un troisième port cartouche, une interface imprévisible bizarre (MSX à vrai dire) mais néanmoins parallèle, une

grammes à partir d'un magnéto et enfin une sortie pour connecter un deuxième drive au système. Voilà qui me semble tout à fait suffisant pour faire mumuse quelque temps avec le joujou.

LE CLAVIER DU HONSHU

Le clavier est tout ce qu'il y a d'agréable. La frappe est douce et légère comme une frite de chez Lenôtre (oh lui, hé ! Depuis quand Lenôtre fait des frites ?). 89 touches réjouiront les maniaques de la frappe avec, parmi elles, un pavé numérique, 4 touches de flèches bien disposées et d'une taille fort sympathique, 5 touches de fonctions classiques au MSX (de F1 à F5 et de F6 à F10 avec SHIFT), 3 autres touches d'édition impeccablement placées dont Insertion, effacement et SUPpression et finalement une touche STOP



BIDUILLE 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 14

C'est nouveau, ça vient de sortir : L'actualité de la micro-informatique pages 11.12.13.

CINOCHÉ-TELOCHE pages 16, 35

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 14

MUSIQUE à écouter page 26

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 24

FORMATION À L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 33

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 •

ATARI 520 ST

Version Française SECAM

6.990 F TTC

- La Configuration complète :
- VC 520 ST 512 Ko azerty
 - Drive S F 354 500 Ko
 - Moniteur monochrome haute résolution S M 124
 - Câble Péritel
 - TOS Français
 - TOS Anglais + doc. française
 - Logo + doc. française
 - Basic + doc. anglaise
 - ST texte français

INTERSTICE R.C.S. 328.954.481 Arras

STOCK LIMITÉ
* marque déposée par ATARI



87, bd de Valmy - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél : 20.47.18.57
1, rue du Plat - 59000 Lille - Tél : 20.30.05.60
67, rue du Vieil Abrevoir - 59100 Roubaix - Tél : 20.73.20.64
12, rue de Chateaudun - 62000 Arras - Tél : 21.51.02.11
LENS - Tél : 21.42.05.50

PRIX ANNIVERSAIRE :
OFFRES VALABLES JUSQU'AU 25 / 03 / 86

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS MÉTRO : MAUBERT-MUTUALITÉ
Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98

HORAIRES
Lundi
14 h - 19 h
Mardi/Samedi
10 h - 13 h
14 h - 19 h



Commodore
Nouveau
C 128
clavier Azerty
avec Jane
3 250 F

NOUVEAUX



**TOUS
LES MEILLEURS
SOFTS
DISPONIBLES
PRIX
ANNIVERSAIRE**



Commodore

C 128 D	6 390 F
Lecteur disk 1571	3 250 F
C 64 + lect. cassettes + moniteur couleur + 1 manette de jeu + pack jeu	4 250 F
C 64 + 1541 + moniteur monochrome avec câbles	4 290 F
Lecteur disk 1541	1 790 F
MPS 801 imprimante	1 390 F
Imprimante STAR SG 10 C compatible Commodore NLQ	SUPER PROMO
MCS 801 imprimante 4 couleurs Commodore 80 colonnes	2 390 F

Atari

520 STF	5 990 F
drive intégré + 5 logiciels + souris	
1040 STF	9 990 F
drive double face 1 méga + moniteur monochrome + 5 logiciels + souris	
Avec notices en français ...	
Et tous les accessoires et logiciels disponibles....	
Atari 130 XE	2 990 F
+ lecteur disk 1050 + pack de jeux	
Imprimante Canon	3 450 F
compatible Atari et Epson 160 CPS, NLQ.	
Lecteur disk D.F. type IBM	1 390 F

Tous les meilleurs softs disponibles à des prix ANNIVERSAIRE.

Superman - cassette	79 F	} 160 F les 3
Fight night - cassette	79 F	
Super Zaxxon	79 F	

etc...

DISPONIBLE

Amstrad

AMSTRAD 6128 COULEUR	5.990 F
avec 6 jeux + 1 manette	
AMSTRAD 464 COULEUR	3.990 F
avec 10 jeux + 1 manette	
Modèles monochrome 6128	4.490 F
Modèle monochrome 464	2.690 F
DISK 3 POUCES	
43 F l'une	
410 F la boîte de 10	

QUANTITÉS LIMITÉES DISPONIBLES

Crédit IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/1/86 : 22,80%

BON DE COMMANDE :
à retourner à MICROSTORY
14, rue de Poissy
75005 PARIS
Je, soussigné, M

Prénom _____
Adresse _____
Tél. : _____
marque du matériel _____
commande le matériel suivant _____
pour la somme totale de : _____

Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque mandat carte bleue

N° CB _____ Validité : _____
Signature : _____ Date : _____

carte bleue

DEMANDE DE CREDIT
Je désire recevoir l'offre préalable de crédit

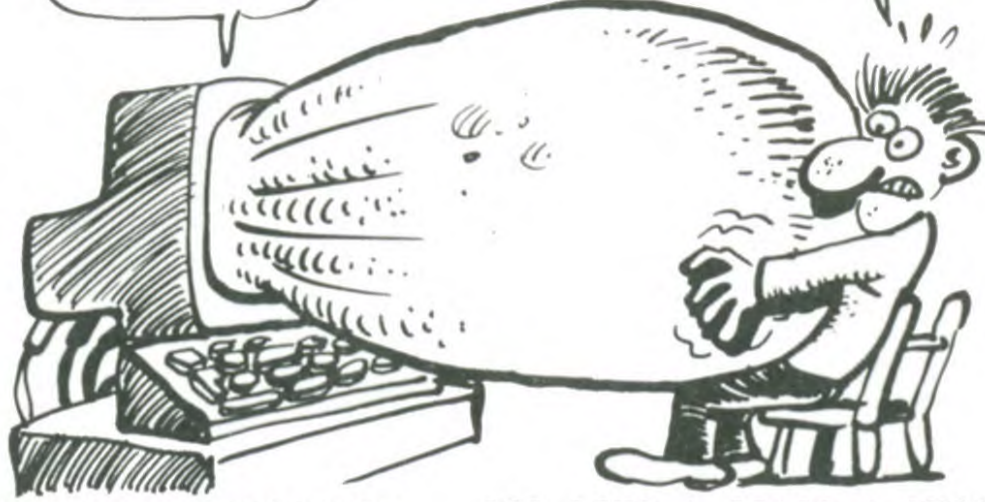
Matériel : _____
Montant de la commande _____
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : _____
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ccp mandat-lettre

Signature : _____ Date : _____
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

HEBDOGICIEL - MARS

SUPER BASIC

TU ME
GONFLES!



SPECTRUM

QUI PERD SON
TEMPS, GAGNE
CEUX DES AUTRES.



Transformez votre Basic Spectrum en un "super Basic" gonflé de quelques 33 nouvelles fonctions.

Paul ROLLAND

Mode d'emploi :

Listing 1 : le lancement de ce programme, implante en mémoire les codes machine générateurs des nouvelles fonctions.

Listing 2 : ce programme indique le fonctionnement et le point d'entrée de chaque nouvelle instruction et offre pour chacune une démonstration.

LISTING 1

```

0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000
25 REM 1500A77C050517CB1210FB68
55 FC0C1705558470B42228047AC607570
E4A28047AD0E0E577AC64057037CE6F31
F1F1FE5670D00EAE17CE050733570C97E
5F81F1F1FE5670D00EAE17CE050733570C97E
F28090600
26 REM 4F210B1709180326006F2922
27 REM 7C80C6790C0A9E2FE607171717F
80921045B8E67E20020E640320BEA1ACBA
7109211185E2200E20E6A00587323220E5
E9FFFC80DAEAE20E20E3E0E33055582A0
750220E5B
28 REM 2A0255E7E32045E823220255E3
E0320E5B2A0E58232105E83A09584F2A1
09E8320E5B2A0E58232105E83A09584F2A1
0301A7F8733005B0CC0E210C5E3340110E
83A105E8320C5E210D5E8340020072A105
0A0A5E83B
29 REM 5F22105E83A045E817322045E3
H05E830305E8200E20E6A00587323220E5
720E5B3A05E8303205E8200E20E6A00587
F3A0A5E8473A0075E83110F0302075E83E4E
H0000000000000000000000000000000000
0000000000
29 REM CD7910CDD0723C052A595C0262
910CD0723C052A595C02623AFA5E0C
D2803D3AF85E0C282D010C0C262D3E640
D2803D3AF85E0C282D010C0C262D3E640
D2803D3AF85E0C282D010C0C262D3E640
D2803D3AF85E0C282D010C0C262D3E640
30 REM 2DEFF520040F38110105050
DA82D0141A0CDD22C10B78B120A0C90
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000
31 REM CD7910CDD0723C052A595C0262
82802B2E2825E7E9E30E2042E237E7E4820D3
C32803223C317905CBA7FCB87C8B8C8BF
C031C5780C390C3FCB3FCB3FCB3FCB3FCB3
3C1C5780C390C3FCB3FCB3FCB3FCB3FCB3
8CB3FCB3F
32 REM CB3FCB3FCB3FCB3FCB3FCB3FCB3
82802B2E2825E7E9E30E2042E237E7E4820D3
C32803223C317905CBA7FCB87C8B8C8BF
C031C5780C390C3FCB3FCB3FCB3FCB3FCB3
3C1C5780C390C3FCB3FCB3FCB3FCB3FCB3
8CB3FCB3F
33 REM CD7910CDD0723C052A595C0262
300E42F7FE262052327E7E48204204D3D
13E02F5530C67A280134233630C6722
80134233630C67A280134233630C6722
80134233630C67A280134233630C6722
80134233630C67A280134233630C6722
34 REM 30CB4A2E0134233630C67A28
8013423363053F13D20B809CF01000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000
35 REM F5E521E2EF3520223232233
E018E2777FE60203103600233E018E277
7FE602020E3600233E018E2777FE624200
23600C025F0E1F1C33800C050511E5E0F
1C040CD3DF01B0C03DF01B0C03DF01B0C
1C1C91ACB
36 REM 3FCB3FCB3FCB3FCB3FCB3FCB3FCB3
60F4232180308787856F7E0204237E0
204837E0204237E0204237E0204237E0
204837E02010C0900000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000
37 REM CD7910CDD0723C052A595C0262
928029050003010050097EF547C9B80CB
0CBA80CB0CBB83E030E2A595C2B2E2E0E
E8E2B2E28272E30E277F5C03FCB3FCB3FCB3
E8E2B2E28272E30E277F5C03FCB3FCB3FCB3
72801043E
38 REM 3080772323F10600C67F260
1043E308077C90000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000
39 REM ED48E8EE79FE5E30112A5D5
C028037E0204237E0204237E0204237E0
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0000000000
40 REM CD7910CDD0723C052A595C0262
D4E5E773E0324450C99E048E8EE0B0E7
3030A773E0324450C99E048E8EE0B0E7
74FE280AED435E0000000000020C9CF4
7000000000000000000000000000000000
0000000000
45 CLEAR 59999
000000
000000 REM => BOX(F) 4 blocs;64000
000000 REM => FRI(0) 3 blocs;64350
000000 REM => RENUM 2 blocs;64600
000000 REM => SOUND 2 blocs;64900
000000 REM => CLS 2 blocs;64750
000000 REM => SCROLL 5 blocs;63000
000000 REM => DELETE 1 bloc;63400
000000 REM => HEX$ 4 blocs;65000
000000 REM => GET ,DI,EI,FRAMES
000000 => 1 bloc;65300
000000 REM => CARAC 4 blocs;60000
000000 => ELLIPSE 2 blocs;60350
000000 101 REM => INV HEX$ 2 blocs;62200
000000 102 REM => INV BIN 2 blocs;62500
000000 103 REM => TIME 2 blocs;61423
000000 104 REM => Decodage Attr 2 blocs
000000 61700
000000 105 REM => Repeat-Until 2 Blocs
000000 => 61900 1 bloc & 62000 1 Bloc
000000
106 GO TO 1000
107
108
109
110 RESTORE 303
111 LET peek=23760
112 FOR a=1 TO 17
113 REM 17 routines a implanter
114 READ nbr blocs
115 READ adresse
116 FOR b=1 TO nbr blocs
117 FOR c=1 TO 80
118 LET a%=CHR$ PEEK peek+CHR$
119 PEEK (peek+1)
120 LET peek=peek+2
121 GO SUB 9610
122 POKE adresse, val
123 LET adresse=adresse+1
124 NEXT c
125 LET peek=peek+6
126 NEXT b
127 PRINT #1,AT 1,0;a
128 NEXT a
000000
000000 DATA 4,64000,3,64350
000000 10 DATA 66,64600,5,64750
000000 20 DATA 86,64900,5,63000

```

```

3300 DATA 1,65400,4,65000
3340 DATA 1,66300,4,60000
3380 DATA 60,60300,2,60200
3400 DATA 60,60300,2,61423
3420 DATA 6,61700,1,61900,1,62000
0
3400 REM *****
400 REM *****
405 REM *****
410 REM *****
415 REM *****
420 REM *****
425 REM *****
430 REM *****
435 REM *****
440 REM *****
445 REM *****
450 REM *****
455 REM *****
460 REM *****
465 REM *****
470 REM *****
475 REM *****
480 REM *****
485 REM *****
490 REM *****
495 REM *****
500 REM *****
505 REM *****
510 REM *****
515 REM *****
520 REM *****
525 REM *****
530 REM *****
535 REM *****
540 REM *****
545 REM *****
550 REM *****
555 REM *****
560 REM *****
565 REM *****
570 REM *****
575 REM *****
580 REM *****
585 REM *****
590 REM *****
595 REM *****
600 REM *****
605 REM *****
610 REM *****
615 REM *****
620 REM *****
625 REM *****
630 REM *****
635 REM *****
640 REM *****
645 REM *****
650 REM *****
655 REM *****
660 REM *****
665 REM *****
670 REM *****
675 REM *****
680 REM *****
685 REM *****
690 REM *****
695 REM *****
700 REM *****
705 REM *****
710 REM *****
715 REM *****
720 REM *****
725 REM *****
730 REM *****
735 REM *****
740 REM *****
745 REM *****
750 REM *****
755 REM *****
760 REM *****
765 REM *****
770 REM *****
775 REM *****
780 REM *****
785 REM *****
790 REM *****
795 REM *****
800 REM *****
805 REM *****
810 REM *****
815 REM *****
820 REM *****
825 REM *****
830 REM *****
835 REM *****
840 REM *****
845 REM *****
850 REM *****
855 REM *****
860 REM *****
865 REM *****
870 REM *****
875 REM *****
880 REM *****
885 REM *****
890 REM *****
895 REM *****
900 REM *****
905 REM *****
910 REM *****
915 REM *****
920 REM *****
925 REM *****
930 REM *****
935 REM *****
940 REM *****
945 REM *****
950 REM *****
955 REM *****
960 REM *****
965 REM *****
970 REM *****
975 REM *****
980 REM *****
985 REM *****
990 REM *****
995 REM *****

```

**SERVEUR MINTEL
HEBDOGICIEL
(1) 36 15 91 77
HG puis Envoi.**

```

5,15;"LE"
1570 PRINT AT 17,1;"Version 1 re
aliseen en L.M et";AT 18,1;"en Ba
sic,ajoutant 33 fonctions";
1580 PRINT AT 20,1, INK 6, PAPER
2;"© JUIN 1985 P.Rolland"
1590 LET a%=""
1600 PRINT #1,AT 1,0;"Veuillez a
ppuyer sur une touche.";
1610 PAUSE 1; PAUSE 0
1620 FOR a=17 TO 20: PRINT AT a,
1;a%; NEXT a
1630 RANDOMIZE USA 3436
1640 PRINT AT 18,1;"Veuillez pat
ienter car le";
1650 PRINT AT 19,1;"programme ch
arge les codes";
1660 FOR a=0 TO 150: NEXT a
1670 GO SUB 110
1680 PRINT AT 18,1;a% PRINT AT
19,1;a%
1690 FOR a=0 TO 31: PRINT AT 0,a
%; NEXT a
1700 FOR a=0 TO 21: PRINT AT a,0
%; NEXT a
1710 RANDOMIZE USA 3582 BEEP .0
1;a%;
1720 NEXT a
1730 PRINT AT 10,1;"Ce program
me fait une presentation sommaire
du programme";
1740 PRINT "Mais,il ne dévoile p
as ses qualites.Cependant,notez
que les ins-tructions accessibles
a par un PRINT USA "seront
ecrites sous la forme PRINT #3;US
A adresse pour eviter que le r
esultat n'apparaissent a l'ecran
1750 PRINT AT 21,0;"Appuyer sur
une touche";
1760 PAUSE 1; PAUSE 0
1770 FOR a=9 TO 21: PRINT AT a,0
;a%;
1780 NEXT a
1790 PRINT AT 10,2;"Un autre pro
gramme est charge";"de vous expli
iquer le fonctionnement de chaq
ue routine,ses particularites et
ses limites.";
1800 PRINT "Ce programme se ch
arge aussi de faire une demonst
ration de chacune des nouvelles
ins-tructions de votre SPECTRUM m
uni du";AT 19,10; FLASH 1; INK 2;
"PAPER 5; INVERSE 1;"SUPER BASIC
1810 PRINT #1,AT 1,0;"Appuyer su
r une touche, SUP"
1820 PAUSE 1; PAUSE 0
1830 CLS
1840 INK 6; PLOT 10,100; DRAW 30
0,0; DRAW 0,30; DRAW -20,0; DRAW
0,10; DRAW 20,0; DRAW 0,10; DRAW
-30,0; DRAW 0,-30; DRAW 0,0; D
RAW 0,-10; DRAW -20,0; DRAW 0,-1
0
1845
1850 INK 3; PLOT 60,100; DRAW 30
0,0; DRAW 0,50; DRAW -10,0; DRAW
0,-40; DRAW -10,0; DRAW 0,40; DR
AW -10,0; DRAW 0,-50
1855
1860 INK 4; PLOT 110,100; DRAW 1
0,0; DRAW 0,20; DRAW 10,-20; DRA
W 10,0; DRAW -10,20; DRAW 10,0;
DRAW 0,30; DRAW -30,0; DRAW 0,-50; PL
OT 120,130; DRAW 10,0; DRAW 0,10
; DRAW -10,0; DRAW 0,-10
1865
1870 INK 2; PLOT 160,100; DRAW 3
0,0; DRAW 0,10; DRAW -20,0; DRAW
0,10; DRAW 10,0; DRAW -10,0; DRA
W -10,0; DRAW 0,10; DRAW 20,0; D
RAW 0,10; DRAW -30,0; DRAW 0,-50
1875
1880 INK 7; PLOT 210,100; DRAW 1
0,0; DRAW 0,20; DRAW 10,-20; DRA
W 10,0; DRAW -10,20; DRAW 10,0;
DRAW 0,30; DRAW -30,0; DRAW 0,-50
0; PLOT 220,130; DRAW 10,0; DRAW
0,10; DRAW -10,0; DRAW 0,-10
1885
1890 INK 2; BRIGHT 0; PLOT 110,20
0; DRAW 30,0; DRAW 0,30; DRAW -2
0,0; DRAW 0,10; DRAW 20,0; DRAW
0,10; DRAW -30,0; DRAW 0,-30; DR
AW 20,0; DRAW 0,-10; DRAW -20,0;
DRAW 0,-10
1915
1920 INK 4; PLOT 170,20; DRAW 10
0,0; DRAW 0,50; DRAW -10,0; DRAW
0,-50
1925
1930 INK 2; PLOT 210,20; DRAW 30
0,0; DRAW 0,10; DRAW -20,0; DRAW
0,30; DRAW 20,0; DRAW 0,10; DRAW
-30,0; DRAW 0,-50
1935
1940 INK 7; PAPER 0; FOR a=0 TO
175: PLOT OVER 1,0,a; DRAW OVER
1,255,0; NEXT a
1950 INK 7; PAPER 0; FOR a=0 TO
175: PLOT OVER 1,0,a; DRAW OVER
1,255,0; NEXT a
1960 RESTORE 2000
1970 FOR a=23296 TO 23333
1980 DRAW b: POKE a,b
1990 NEXT a
2000 DATA 33,191,80,229,179,0,0,2
10
2010 DATA 14,6,175,6,32,203,22,4
0
2020 DATA 16,251,13,40,6,209,20,
0
2030 DATA 229,213,25,24,237,0,0,

```

SORTILÈGES

Heureusement dotés de quelques pouvoirs (hishi, waga, sumoa et islev... entre autres), vous voilà à la recherche de votre fiancée, retenue prisonnière dans l'une des 187 pièces d'un sinistre château, où rôdent les infâmes sujets de l'ignoble GALVADOR...

Virgile DAPREMONT



AMSTRAD

IL FAUT QUE JEUNESSE SE PASSE D'ÊTRE AUSSI CRETINE PARFOIS.



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

SUITE DU N°125

```
3750 DATA 153,224,224,96,96,96,96,
96,96,154,236,252,252,64,0,0,0,1,
55,63,63,63,63,63,112,224,192,156,
252,252,252,252,252,12,7,3,157,96,
240,240,0,0,0,128,158,3,7,14,12,
12,12,60,60
3760 DATA 159,128,0,0,0,0,0,0,15
0,1,0,0,0,0,0,0,161,192,224,112,
56,28,12,60,60,162,255,255,0,0,0,0
0,0,163,255,255,0,0,0,0,164,2
55,255,0,0,0,0,165,255,255,0,0
0,0,0
3770 'vide*****
3780 DATA 142,0,0,0,0,0,0,143,
0,0,0,0,0,0,0,144,0,0,0,0,0,0,
0,145,0,0,0,0,0,0,146,0,0,0,0,
0,0,0,147,0,0,0,0,127,192,14
8,0,0,0,0,0,254,3,149,0,0,0,0,
0,0
3790 DATA 150,1,2,4,8,16,32,64,128
,151,64,64,64,64,64,64,64,152,2
,2,2,2,2,2,2,153,128,64,32,16,8,
4,2,1,154,0,2,6,10,18,34,34,155
,64,79,72,72,72,72,72
3800 DATA 156,2,2,42,18,18,18,18,
18,157,0,192,160,144,136,132,132,
132,158,34,34,34,34,34,35,34,36,15
9,72,72,72,127,128,0,0,160,18,18
,18,254,1,0,0,0
3810 DATA 161,132,132,132,132,132,
196,68,36,162,40,48,32,64,128,255,
0,0,163,0,0,0,0,255,0,0,164,0,0,
0,0,0,255,0,0,165,20,12,4,2,1,255,
0,0
3820 'force*****
3830 DATA 142,0,0,0,0,0,0,143,
0,0,0,0,0,0,0,144,0,0,0,0,0,0,0,
238,170,145,0,0,0,0,0,0,146,0,
0,0,0,0,0,0,147,42,46,0,0,0,0,0,
0,148,170,238,0,0,0,0,149,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
3840 DATA 150,0,0,0,0,6,54,54,118,
151,1,207,207,207,203,203,201,255,
152,192,251,251,251,235,235,203,25
5,153,0,0,0,96,96,108,108,110,154,
118,54,54,6,6,0,0,0
3850 DATA 155,255,195,195,199,198,
198,196,28,156,255,195,227,243,51,
51,19,24,157,110,108,108,96,96,0,0
0,158,255,0,0,0,0,159,255,0,
0,0,0,0,0,160,255,0,0,0,0,0,0,0,
161,255,0,0,0,0,0,0
3860 DATA 162,0,0,0,0,0,0,163,
0,0,0,0,0,0,0,164,0,0,0,0,0,0,0,
0,165,0,0,0,0,0,0,0
3870 'squel*****
***
3880 DATA 142,0,0,0,0,0,0,143,
0,0,0,0,0,15,9,9,144,0,0,0,0,240
,144,144,145,0,0,0,0,0,146,0,
0,0,0,0,0,0,147,15,15,3,3,1,1,1
,1,148,240,240,192,192,128,128,128
,128,149,0,0,0,0,0,0
3890 DATA 150,7,4,4,4,4,4,21,151
,255,1,1,63,97,1,63,97,152,255,128
,128,252,134,128,252,134,153,224,3
2,32,32,32,32,32,168,154,14,21,0,0
0,0,0,0,155,1,63,97,7,31,31,3,4
3900 DATA 156,128,252,134,224,248,
248,192,32,157,112,168,0,0,0,0,0,
158,0,0,0,0,0,0,159,8,8,8,15,
32,64,64,64,160,16,16,16,8,4,2,2,2
3910 'fiancee*****
```

```
***
3920 DATA 161,0,0,0,0,0,0,162,
0,0,0,0,0,0,163,64,64,64,64,22
4,0,0,164,2,2,2,2,7,0,0,165,0,
0,0,0,0,0,0
3930 DATA 142,0,0,0,1,7,15,31,31,1
43,3,31,127,255,255,255,255,14
4,224,252,255,255,255,255,255,
145,0,0,0,192,224,240,248,248,146,
63,63,127,127,255,255,255,254,147,
224,192,192,128,128,12,2,0,148,255
,0,0,0,6,8,0
3940 DATA 149,248,56,8,8,16,16,32,
32,150,254,127,127,63,63,31,31,15,
151,0,8,14,128,128,192,192,248,152
,0,2,14,0,0,32,16,8,153,64,64,128,
128,64,64,32,34,154,7,7,1,0,0,0,0,
0,155,254,248,192,64,33,16,8,4
3950 DATA 156,56,0,112,136,252,1,2
4,157,22,30,60,64,128,0,0,158,0,
0,0,0,0,159,3,0,0,0,0,0,0,0,
160,248,0,0,0,0,0,0,161,0,0,0,0,
0,0,0,162,0,0,0,0,0,0,0,163,0,
0,0,0,0,164,0,0,0,0,0,0,0,0,
165,0,0,0,0,0,0,0
3960 'dessin des pieces
3970 PLOT 30,170:DRAW 140,170:DRAW
140,290:DRAW 30,290
3980 DRAW 30,170:DRAW 35,175:DRAW
135,175:DRAW 135,285
3990 DRAW 35,285:DRAW 35,175:DRAW
65,215:DRAW 100,215
4000 DRAW 100,250:DRAW 65,250:MOVE
100,215
4010 DRAW 140,170:MOVE 65,250:DRAW
30,290:MOVE 100,250:DRAW 140,290
4020 MOVE 65,215:DRAW 65,250
4030 RETURN
4040 'portes*****
4050 MOVE 78,215:DRAW 68,195:DRAW
98,195:DRAW 88,215
4060 hb=1
4070 RETURN
4080 MOVE 78,250:DRAW 68,275:DRAW
98,275:DRAW 88,250
4090 hh=1
4100 RETURN
4110 MOVE 100,227:DRAW 125,217:DR
W 125,247:DRAW 100,237
4120 hd=1
4130 RETURN
4140 MOVE 65,227:DRAW 45,217:DRAW
45,247:DRAW 65,237
4150 hg=1
4160 RETURN
4170 des=""
4180 FOR c=142 TO 165
4190 FOR a=1 TO 4
4200 READ c,c1,c2,c3,c4,c5,c6,c7,c
8
4210 SYMBOL c,c1,c2,c3,c4,c5,c6,c7
,c8
4220 des=des+CHR$(c)
4230 NEXT a:GOTO 4260
4240 NEXT c
4250 RETURN
4260 des=des+CHR$(10)
4270 FOR cs=1 TO 4
4280 des=des+CHR$(8)
4290 NEXT cs
4300 LOCATE #1,3,4:PRINT #1,des$
4310 GOTO 4240
4320 'regle du jeu
4330 '
4340 'presentation du jeu
4350 wc=2
4360 CLS
4370 LOCATE 14,1:PEN 2:PRINT "SORT
ILLEGES"
4380 PEN 1
4390 PRINT :PRINT
4400 PRINT "A l'aube d'un siecle en
```

```
core inconnu"
4410 PRINT "dans un pays nomme
Westphalie,"
4420 PRINT "vivait un peuple myste
rieux dirige"
4430 PRINT "par le miserable roi
Galvador."
4440 PRINT "Lors de la derniere
conquete,"
4450 PRINT "il enleva la belle prin
cesse Aclia."
4460 PRINT "pour en faire sa femme."
4470 PRINT
4480 PRINT "Vous Hastings, irez
la delivrer"
4490 PRINT "en defiant tous les
sortileges"
4500 PRINT "et les pieges du demo
n Galvador."
4510 RESTORE 4780
4520 GOSUB 4930
4530 RETURN
4540 CLS
4550 MODE 2
4560 PRINT "DANS UN CHATEAU DE 187
PIECES SE TROUVE VOTRE FIANCEE ."
4570 PRINT "AU COURS DU JEU VOUS R
ENCONTREREZ DES PERSONNAGES PEU FR
EQUENTABLES"
4580 PRINT "C'EST ALORS QUE VOUS P
OURREZ LUI JETER UN OU PLUSIEURS S
ORTS"
4590 PRINT "QUI SONT INDIQUES EN B
AS A GAUCHE AVEC LEUR NOMBRE,IL SO
NT CLASSES PAR "
4600 PRINT "ORDRE DE PUISSANCE DEC
ROISSANTE"
4610 PRINT "SI CE POUVOIR N'EST PA
S SUFFISANT VOUS VERRERZ ALORS VOTR
E FORCE DIMINUER"
4620 PRINT "EVIDEMMENT VOUS POUVEZ
REVENIR SUR VOS PAS
4630 PRINT "UNE PIECE DEJA VISITEE
PEU ETRE -SOIT VIDE SI VOUS AVEZ
TUE TOUS LES ENNEMIS"
4640 PRINT "
-SOIT AVEC DES ENNEMIS S
I ILS NE SONT PAS"
4650 PRINT "
TOUS MORTS"
4660 PRINT "POUR QUITER UNE PIECE
IL SUFFIT D'ENTRER LA DIRECTION A
PRENDRE (HAUT"
4670 PRINT "BAS DROITE GAUCHE)
4680 PRINT:PRINT
4690 PRINT "MAIS LE MEILLEUR MOYEN
EST ENCORE D'ESSAYER !!!"
4700 PRINT "BONNE CHANCE ET BON CO
URAGE."
4710 PRINT:PRINT
4720 PRINT TAB(40);"TAPEZ UNE TOUC
HE>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>"
4730 WHILE INKEY=""
4740 RESTORE 4780
4750 GOSUB 4930
4760 WEND
4770 RETURN
4780 DATA 2,478,125,1,159,20,1,0,1
,1,159,10,1,0,1,1,159,10,1,0,1,1,1
59,20,1,119,20,1,0,1,1,119,20,1,0
,1,1,119,20
4790 DATA 2,716,125,1,142,20,1,0,1
,1,142,10,1,0,1,1,142,10,1,0,1,1,1
42,20,1,106,20,1,0,1,1,106,20,1,0,
1,1,106,20
4800 DATA 2,638,124,1,127,20,1,0,1
,1,127,10,1,0,1,1,127,10,1,0,1,1,1
27,10,1,0,1,1,127,10,1,159,20,1,14
2,20,1,127,20
4810 DATA 2,478,80,1,179,20,1,253,
20,1,284,20,1,319,20,2,0,20,1,0,20
```

```
4820 DATA 2,478,125,1,95,20,1,0,1,
1,95,10,1,0,1,1,95,10,1,0,1,1,95,2
0,1,80,20,1,0,1,1,80,20,1,0,1,1,80
,20
4830 DATA 2,716,125,1,89,20,1,0,1,
1,89,10,1,0,1,1,89,10,1,0,1,1,89,2
0,1,106,20,1,0,1,1,106,20,1,0,1,1,
106,20
4840 DATA 2,478,125,1,95,20,1,0,1,
1,95,10,1,0,1,1,95,10,1,0,1,1,95,2
0,1,119,20,1,0,1,1,119,20,1,0,1,1,
119,20
4850 DATA 2,638,120,1,106,20,1,119
,20,1,127,20,1,142,20,1,159,20,1,1
59,20
4860 DATA 2,319,80,1,80,80,2,426,8
0,1,84,60,1,121,20,2,478,160,1,95,
40,1,106,40,1,119,40,1,142,40,2,31
9,81,1,159,40,1,169,20,1,0,1,1,159
,20,2,426,80,1,142,40,1,213,20,1,1
42,20,1,127,80,2,319,80,2,0,1
4870 DATA 2,0,80,1,0,80
4880 DATA 2,319,80,1,80,80,2,426,8
0,1,84,60,1,121,20,2,478,160,1,95,
40,1,106,40,1,119,40,1,142,40,2,31
9,81,1,159,40,1,169,20,1,0,1,1,159
,20,2,426,80,1,142,40,1,213,20,1,1
42,20,2,319,160,1,80,160,2,0,40,1,
0,40
4890 DATA 2,239,80,1,239,40,1,179,
20,1,142,20,2,358,200,1,106,20,1,1
19,19,1,0,1,1,119,20,1,127,20,1,11
9,40,1,89,40,1,95,20,1,106,20
4900 DATA 2,358,340,1,119,20,1,134
,19,1,0,1,1,134,20,1,142,20,1,134,
40,1,239,40,1,190,20,1,159,20,1,11
9,19,1,0,1,1,134,20,1,142,20,1,190
,20,1,159,20,1,119,20,1,134,20
4910 DATA 2,239,160,1,134,19,1,0,1
,1,134,19,1,0,1,1,134,20,1,142,19,
1,0,1,1,142,20,1,150,20,1,142,40
4920 'traitement musique
4930 FOR sp=1 TO 4:GOSUB
4940 READ can,son,dur
4950 SOUND can,son,dur,10
4960 NEXT sp
4970 RELEASE 3
4980 RETURN
```

LISTING CHARGEUR (facultatif).

```
10 INK 1,24:PEN 1:INK 0,0:PAPER 0:
BORDER 0
20 CLS:MODE 1:x=320:y=200:MOVE x,y
:DRAW 320,0,1:MOVE x,y
30 FOR i=1 TO 60:x=x+10:DRAW x,0:y
=y-10:MOVE 320,y:NEXT
40 x=320:y=200:MOVE x,y
50 FOR i=1 TO 60:x=x-10:DRAW x,0:y
=y-10:MOVE 320,y:NEXT
60 x=320:y=200:MOVE x,y:DRAW 320,3
99:MOVE x,y
70 FOR i=1 TO 60:x=x+10:DRAW x,399
:y=y+10:MOVE 320,y:NEXT
80 x=320:y=200:MOVE x,y
90 FOR i=1 TO 60:x=x-10:DRAW x,399
:y=y+10:MOVE 320,y:NEXT
100 INK 2,9,3:MOVE 0,0:DRAW 0,399,
2:MOVE 639,0:DRAW 639,399,2:DRAW 0
,399,2:MOVE 0,0:DRAW 639,0,2
110 a=640:b=400:c=0:d=0:MOVE c,d
120 FOR i=1 TO 32
130 DRAW c,b,1:DRAW a,b,1:DRAW a,d
,1:DRAW c,b,1
140 c=c+10:d=d+10:a=a-10:b=b-10
150 NEXT
160 LOCATE 17,24:PRINT "loading"
170 RUN"sortileg
```

SPECTRUM

Suite de la page 4

```
02040 DATA 0,0,0,209,225,201
02050 LET a$="" Le progr
amme va maintenant charger le mo
de d'emploi du SuperBasic (@ 198
5 by P.Rolland)
02070 LET a$=" "Ensuite, il charg
era un programme contenant le mi
nimum basic necessaire a faire f
onctionner le SuperBasic. Il sau
ra alors ce basic suivi des cod
es-machines...
02080 LET a$=" "Vous aurez ainsi
le SuperBasic pret a etre utili
se une fois charge. *****
*****
02090 FOR a=1 TO LEN a$
02100 FOR b=0 TO 7
02110 RANDOMIZE USR 23296
02120 NEXT b
02130 PRINT AT 21,31;a$(a): BEEP
0200:CODE a$(a)/2
02140 NEXT a
02150 PAUSE 1: PAUSE 250
02160 PRINT AT 21,0;" Un peu de
patience S.U.P."
02170 INK 0:PAPER 0:PRINT AT 19
0,0:"LOAD"
02095
02096
02097
```

```
02098
02099
02100 LET h$=""
02130 LET h:=val: FOR x=LEN h$ TO
1 STEP -1: LET x1=h1-INT (h1/16
)+16: LET h$(x)=CHR$(x1+CODE "0
"+7*(x1>9)): LET h1=INT (h1/16):
NEXT x
02140 RETURN
02000 REM *****
02001 REM *
02002 REM * Ss routine "DELETE" *
02003 REM *
02004 REM *****
02010 DEF FN a(a)=PEEK a+256*PEEK
(a+1)
02015 DEF FN b(a)=PEEK (a+1)+256*
PEEK a
02020 LET deb=FN a(23635)
02025 LET fin=FN a(23627)
02030 INPUT "Iere ligne:";l1;"2em
e ligne:";l2
02090 POKE 23296,l1-256+INT (l1/2
56): POKE 23297,INT (l1/256): PO
KE 23298,l2-256+INT (l2/256): PO
KE 23299,INT (l2/256): PRINT "Ta
pez en mode direct RANDOMIZE US
R 63400: CLEAR "
020300 REM *****
020301 REM *
020302 REM * Ss routine CARACT *
020303 REM *
020304 REM *****
020310 FOR n=1 TO 5: READ a: POKE
a,33024+n,a
020315 NEXT n: FOR n=1 TO LEN a$
020320 POKE 23319+n,CODE a$(n): NE
XT n
020325 POKE 23319+n,255
020330 RANDOMIZE USR 60126
020335 NEXT n
020400 REM *****
```

```
9401 REM *
9402 REM * Decimal => Hexa *
9403 REM *
9404 REM *****
9405 LET h$="" GO TO 9415:
REM 4"SPACE"
9410 LET h$="" : REM 2"space"
9415 LET hh=h$: FOR x=LEN h$ TO 1
STEP -1: LET xh=hh-INT (hh/16)*
16: LET h$(x)=CHR$(xh+CODE "0"+
7*(xh>9)): LET hh=INT (hh/16): N
EXT x
9420 RETURN
9450 REM *****
9451 REM *
9452 REM * DUMP HEXADECIMAL *
9453 REM *
9454 REM *****
9460 INPUT "Adresse de depart (d
eci) :";add
9465 PRINT #1,AT 0,0;"Appuyer su
r "SPACE" pour revenir au menu"
9475 LET h=add: GO SUB 9405
9480 PRINT h$;
9485 LET s=0: FOR a=0 TO 7: LET
h=PEEK (add+a): LET s=s+PEEK (ad
d+a): GO SUB 9410: PRINT h$;" "
9490 IF INKEY="" THEN RETURN
9495 NEXT a: LET s=INT (s/8): LE
T h=s: GO SUB 9410: PRINT "$";h$
9500 POKE 23692,0
9505 LET add=add+8: GO TO 9475
9510 REM *****
9560 REM *
9561 REM * HEXADECIMAL=>Deci *
9562 REM *
9563 REM *
9564 REM *****
9510 LET val=0: FOR i=1 TO LEN a
$: LET val=val+16*CODE a$(i)-48-
7*(a$(i)>9): NEXT i: RETURN
9999 SAVE "BASIC 3"
```

LISTING 2

```
1 GO TO 10
2 LET a=USR 65000: REM &FF00
3 RETURN
10 CLEAR 59999
15 RESTORE
20 BORDER 0
25 POKE 61410,50
30 PAPER 0
40 INK 7
50 CLS
55 POKE 60114,32
60 DATA 40,0,2,1,7
70 LET a$="" ***** Paul Rolland
*****
80 GO SUB 9950
90 DATA 90,30,1,1,7
100 LET a$=" presente ": GO SUB
9950
110 POKE 60114,40
120 DATA 20,70,2,3,7
130 LET a$=" SuperBasic ": GO SUB
9950
150 DATA 0,160,1,1,7
160 LET a$="@1985 a Boussois (NO
RD) par P.ROLLAND"
170 GO SUB 9950
```

A SUIVRE...

LE JEU DE LA BOURSE

ZX 81

LA FAÏM CHASSE LE
FOU HORS DE L'ABRI
ANTIATOMIQUE.



SERVEUR MINTEL
HEBDOGICIEL
(1) 36 15 91 77
HG puis Envol.

Fort de la connaissance du mécanisme boursier, il ne vous restera plus qu'à faire fortune...

Jean-Marcel CREPIN

Mode d'emploi :

Destiné à l'initiation du mécanisme boursier, ce programme de simulation prend en compte de nombreux paramètres pour calculer l'évolution des actions : leur historique, leur exportation, la valeur du dollar, le taux d'échange et d'activité boursière, les événements extérieurs etc... De plus, la possibilité d'imprimer divers tableaux vous est offerte. Toutes les indications nécessaires sont incluses.

```

5  REM BOURSE ZX81
6  REM CREPIN-HAMON
20  FOR I=1 TO 22
30  PRINT "*****"
40  NEXT I
50  PRINT AT 6,6,"JEU DE LA BOURSE"
60  PRINT AT 9,9,""
70  PRINT AT 14,2,""
80  PRINT AT 19,12," (C) HAMON-CREPIN
90  DIM C$(13,16)
100 LET C$(1)="POUYGUES"
110 LET C$(2)="PLENIX"
120 LET C$(3)="FOUGEMOLLES"
130 LET C$(4)="JEAN LAFEVE"
140 LET C$(5)="CIT ALCATOL"
150 LET C$(6)="ALSTHOM"
160 LET C$(7)="L'OMRON"
170 LET C$(8)="PORS"
180 LET C$(9)="CARRETOUR"
190 LET C$(10)="VARTY"
200 LET C$(11)="EUBOMARCHE"
210 LET C$(12)="GALERIES FALETT
220 LET C$(13)="DOLLARS"
230 DIM C(13,24)
240 DIM E(12)
250 DIM S(12)
260 FOR I=1 TO 12
270 LET E(I)=(INT (RND*8))/10
275 IF I>8 THEN LET E(I)=0
280 LET S(I)=(INT (RND*7))/10
290 NEXT I
300 DIM N(12)
310 LET N(1)=4614
320 LET N(2)=1659
330 LET N(3)=3481
340 LET N(4)=481
350 LET N(5)=2070
360 LET N(6)=8500
370 LET N(7)=9500
380 LET N(8)=757
390 LET N(9)=2982
400 LET N(10)=1500
410 LET N(11)=1120
420 LET N(12)=1173
430 PRINT AT 5,0,""
440 LET C(1,1)=650
450 LET C(2,1)=166
460 LET C(3,1)=89
470 LET C(4,1)=295
480 LET C(5,1)=1185
490 LET C(6,1)=285
500 LET C(7,1)=310
510 LET C(8,1)=158
520 LET C(9,1)=2100
530 LET C(10,1)=1300
540 LET C(11,1)=980
550 LET C(12,1)=640
560 FOR J=2 TO 12
570 FOR I=1 TO 12
580 LET C(I,J)=INT (C(I,1)*(1+(RND-RND)/10))
590 NEXT I
600 NEXT J
610 LET C(13,1)=7
620 LET S=1
630 FOR J=2 TO 12
640 GOSUB 5000
650 NEXT J
660 FOR X=14 TO 20
670 PRINT AT X,2,"
680 NEXT X
690 PRINT AT 15,3,"NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2 JOUEURS"
700 INPUT O
710 IF O<>1 AND O<>2 THEN GOTO 700
715 DIM M$(0,10)
720 PRINT AT 17,3,"ENTREZ LE(S) NOM(S)"
730 FOR X=1 TO O
740 INPUT M$(X)
750 PRINT TAB 6;M$(X)
760 NEXT X
765 DIM F(12)
770 DIM G(12)
780 DIM T(12,0)
790 DIM U(12,0)
795 DIM L(12)
800 FOR I=1 TO O
810 LET L(I)=100000
820 NEXT I
825 DIM B$(12,9)
830 LET B$(1)="JANVIER"
840 LET B$(2)="FEBVRIER"
850 LET B$(3)="MARS"
860 LET B$(4)="AVRIL"
870 LET B$(5)="MAI"
880 LET B$(6)="JUIN"
890 LET B$(7)="JUILLET"
900 LET B$(8)="AOÛT"
910 LET B$(9)="SEPTEMBRE"
920 LET B$(10)="OCTOBRE"
930 LET B$(11)="NOVEMBRE"
940 LET B$(12)="DECEMBRE"
950 CLS
955 PRINT AT 10,5,"INITIALISATION AT 12,6,"UN INSTANT..."
970 FOR J=4 TO 12
980 FOR I=1 TO 12
990 LET E(I)=INT (80*(RND-RND))
1000 LET F(I)=0
1005 GOSUB 5500
1010 NEXT J
1020 NEXT I
1040 CLS
1050 FOR J=13 TO 24
1070 LET NL=1+INT (10*RND)
1080 IF NL<9 AND C(13,J-1)>9 THEN GOTO 1070
1090 FOR K=1 TO O
1100 FAST
1105 LET X$="
    
```

```

1120 PRINT AT 0,0;X$
1130 PRINT AT 20,0;X$
1140 PRINT AT 21,0;X$
1150 PRINT AT 19,0;X$
1160 FOR X=1 TO 43
1170 PLOT 0,X
1180 PLOT 63,X
1190 NEXT X
1200 PRINT AT 1,1;"JEU DE LA BOURSE";B$(J-12);AT 3,20;M$(K)
1210 PRINT AT 5,1;"VOUS POUVEZ:"
1220 PRINT AT 5,1;"CONSULTER:"
1230 PRINT AT 7,5;"1-LA COTATION VALEURS";TAB 5;"2-LES NOUVEAUX VALEURS";TAB 5;"3-HISTORIQUE D'UNE VALEUR"
1240 PRINT TAB 5;"4-COURS DU DOLLAR";TAB 5;"5-VOTRE PORTEFEUILLE"
1250 PRINT AT 20,1;"TAPEZ VOTRE CHOIX ( 1 A 7 )"
1255 PRINT AT 20,1,"
1260 LET A=CODE INKEY$-28
1270 IF A<1 OR A>7 THEN GOTO 1240
1280 IF A=7 THEN GOTO 1310
1290 GOSUB (1000+A*500)
1300 GOTO 1100
1305 CLS
1310 FAST
1320 NEXT K
1400 FOR I=1 TO 12
1410 LET G(I)=INT (40*(RND-RND))
1420 NEXT I
1430 GOSUB 5000
1440 GOSUB 7400+100*N
1441 FOR I=1 TO 12
1442 GOSUB 5500
1443 LET F(I)=0
1444 NEXT I
1455 CLS
1460 NEXT J
1465 GOTO 8500
1490 REM COTE
1510 CLS
1515 FAST
1520 PRINT "MOIS: ";B$(J-12)
1530 LET X$="
1540 PRINT AT 2,0;"COTATION DES VALEURS EN JEU"
1550 PRINT AT 4,0;X$
1560 PRINT AT 21,0;X$
1570 FOR X=1 TO 30
1580 PLOT 0,X
1590 PLOT 35,X
1600 PLOT 49,X
1605 PLOT 63,X
1610 NEXT X
1620 PRINT AT 5,3;"VALEURS";TAB 13;"DERNIERE";TAB 22;"PRECEDENTE";TAB 19;"COTE";TAB 26;"COTE"
1630 FOR I=1 TO 13
1640 PRINT AT 7+I,1;C$(I);TAB 19;C(I,J-1);TAB 26;C(I,J-2)
1650 NEXT I
1660 SLOW
1670 IF INKEY$="" THEN GOTO 1670
1680 CLS
1690 RETURN
2000 REM JOURNAL DE LA BOURSE
2010 CLS
2020 PRINT
    
```



```

2030 FOR X=29 TO 0 STEP -1
2040 PLOT 0,X
2042 PLOT 61,X
2044 PLOT 59,X
2046 PLOT 57,X
2048 PLOT 55,X
2050 PLOT 53,X
2055 NEXT X
2060 PRINT AT 7,1,"
2070 PRINT AT 7,8,"";B$(J-12)
2080 PRINT AT 10,0
2090 IF NL=1 THEN PRINT TAB 1;"L'ETAT ENTREPREND";TAB 1;"D'IMPOR-TANTS CHANTIERS";TAB 1;"DE CONSTRUCTION QUI";TAB 1;"RELANCERONT PEUT-ETRE";TAB 1;"L'ACTIVITE DU SECTEUR DU";TAB 1;"BATIMENT"
2100 IF NL=2 THEN PRINT TAB 1;"UNE HAUSSE IMPORTANTE";TAB 1;"DES PRIX DES MATERIAUX";TAB 1;"DE CONSTRUCTION RISQUE";TAB 1;"DE RALENTIR L'ACTIVITE";TAB 1;"DU SECTEUR BATIMENT"
2110 IF NL=3 THEN PRINT TAB 1;"L'ETAT ANNONCE UN PLAN";TAB 1;"DE MODERNISATION DE";TAB 1;"PLUSIEURS ADMINISTRATIONS";TAB 1;"CE PLAN RALANRERA";TAB 1;"CERTAINEMENT LE";TAB 1;"SECTEUR DE L'ELECTRONIQUE"
2120 IF NL=4 THEN PRINT TAB 1;"D'IMPORTANTES MOVEMENTS";TAB 1;"D'INDUSTRIE PARALYSENT";TAB 1;"L'INDUSTRIE LE SECTEUR";TAB 1;"DE L'ELECTRONIQUE";TAB 1;"RISQUE D'EN SUBIR LES";TAB 1;"CONSEQUENCES"
2130 IF NL=5 THEN PRINT TAB 1;"LES PRIX DE CERTAINS";TAB 1;"PRODUITS ONT ETES LIBERES";TAB 1;"CE LA POURRAIT PROFITER";TAB 1;"AU SECTEUR DE LA";TAB 1;"DISTRIBUTION"
2140 IF NL=6 THEN PRINT TAB 1;"LES ROUTIERS MANIFESTENT";TAB 1;"LEURS RECONTENTEMENTS";TAB 1;"EN BLOQUANT LES ROUTES";TAB 1;"L'ACTIVITE DU SECTEUR DE";TAB 1;"LA DISTRIBUTION RISQUE";TAB 1;"D'ETRE PARALYSE"
2150 IF NL=7 THEN PRINT TAB 1;"LA BONNE TENNUE DES";TAB 1;"SOCIE
    
```

```

2160 IF NL=8 THEN PRINT TAB 1;"LES MALAISES POLITIQUES";TAB 1;"QUI AGITENT LA FRANCE A";TAB 1;"L'APPROCHE DES ELECTIONS";TAB 1;"LE FONT FUIR DE NOMBREUX";TAB 1;"INVESTISSEURS ETRANGERS"
2170 IF NL=9 THEN PRINT TAB 1;"SPECTACULAIRE...";TAB 1;"AUJOURD'HUI, LE DOLLAR";TAB 1;"A ATTEINT 11 FR$"
2180 IF NL=10 THEN PRINT TAB 1;"BAISSE BRUTALE DU DOLLAR";TAB 1;"AUJOURD'HUI, LE BILLET";TAB 1;"EST TOMBE A 5 FR$"
2185 PRINT
2190 PRINT TAB 3;"
2200 PRINT TAB 3;"
2210 PRINT TAB 3;"
2220 PRINT TAB 3;"
2230 SLOW
22400 IF INKEY$="" THEN GOTO 2400
2405 CLS
2410 RETURN
2500 REM HISTORIQUE
2510 GOSUB 6500
2515 FAST
2520 PRINT AT 3,18;"NOMBRE DE";AT 5,18;"TITRES";TAB 1;"N(I)";TAB 2530 PRINT AT 8,18;"TAUX DE";AT 10,18;"D'EXPORTATION";TAB 1;"E(I)*10";TAB 2535 PRINT AT 15,20;"SECTEUR"
2536 IF I<5 THEN PRINT AT 17,18;"BATIMENT"
2537 IF I<4 AND I<9 THEN PRINT AT 17,18;"ELECTRONIQUE"
2538 IF I<8 THEN PRINT AT 17,18;"DISTRIBUTION"
2540 GOSUB 6000
2550 CLS
2555 RETURN
3000 REM COURS DOLLAR
3005 CLS
3010 LET I=13
3020 GOSUB 6000
3030 CLS
3040 RETURN
3050 CLS
3055 FAST
3060 PRINT "PORTEFEUILLE DE ";U(I,K)
3070 PRINT AT 2,14;"COUT";TAB 24;"VALEUR"
3080 PRINT "NBR TITRE MOY. TOTAL COTE TOTAL"
3095 LET T1=0
3105 LET T2=0
3115 FOR I=1 TO 12
3125 LET T3=0
3135 IF T(I,K)>0 THEN LET T3=INT (U(I,K)/T(I,K))
3140 PRINT TAB 1;T(I,K);TAB 5;C$(I,T) TO 5;TAB 11;(T3)=0;TAB 3;
3150 PRINT TAB 16;U(I,K)>0)*U(I,K)
3155 LET T1=T1+(U(I,K)>0)*U(I,K)
3160 PRINT TAB 22;C(I,J-1);TAB 27;C(I,J-1)+T(I,K)
3170 LET T2=T2+C(I,J-1)+T(I,K)
3180 NEXT I
3190 PRINT TAB 15;"";TAB 26;"
3200 PRINT TAB 4;"COUT TOTAL=";T1
3215 PRINT TAB 3;"VALEUR DU PORTEFEUILLE=";T2
3220 PRINT TAB 15;"LIQUIDITES=";L(K)
3230 PRINT TAB 26;"
3240 PRINT "ACTIF=";L(K)+T2
3250 SLOW
3300 IF INKEY$="" THEN GOTO 3700
3710 CLS
3720 RETURN
3999 REM *****
4000 REM ACHAT/VENTES
4001 REM *****
4010 GOSUB 6500
4020 PRINT TAB 5;"";TAB 26;"";TAB 5;"";TAB 5;"";TAB 26;"";TAB 5;"";TAB 26;"
4030 PRINT TAB 5;"
4040 PRINT AT 2,6;"OPERATION BOURSIERE"
4050 PRINT AT 6,0;"VALEUR ";C$(I)
4055 PRINT
4060 PRINT "SA COTE ACTUELLE: ";C(I,J-1)
4070 PRINT
4080 PRINT "VOUS POSSEDEZ ";T(I,K); "TITRE(S)"
4090 PRINT
4100 PRINT "VOTRE LIQUIDITE ";L(K)
4110 PRINT AT 16,2;"VOUS DESIREZ ";TAB 15;"1-VENDRE";TAB 15;"2-ACHETER"
4115 PRINT AT 21,0;"TAPEZ VOTRE CHOIX ( 1 OU 2 )"
4120 IF INKEY$="" THEN GOTO 4120
4130 LET A=CODE INKEY$-28
4140 IF A=1 AND T(I,K)>0 THEN GOTO 4200
4150 IF A=2 AND L(K)>0 THEN GOTO 4200
4160 GOTO 4120
4200 IF A=1 THEN PRINT AT 17,15;"VENDRE"
4205 IF A=2 THEN PRINT AT 18,15;"ACHETER"
4210 PRINT AT 21,0;"COMBIEN DE TITRES ? ( 100 MAXI )"
4220 INPUT H
4225 IF H>100 THEN GOTO 4220
4230 IF A=2 AND H>C(I,J-1)+L(K) THEN GOTO 4220
4235 IF A=1 THEN LET H>T(I,K) THEN GOTO 4220
4240 IF A=1 THEN LET H=-H
4245 LET U(I,K)=U(I,K)+H+C(I,J-1)
4250 LET L(K)=L(K)-H+C(I,J-1)
4260 LET T(I,K)=T(I,K)+H
    
```

```

4270 LET U(I,K)=T(I,K)>0)*U(I,K)
4420 LET F(I)=F(I)+H
4430 CLS
4440 RETURN
5000 REM VARIATION DOLLAR
5010 IF RND<.5 THEN LET S=-5
5020 LET C(13,J)=C(13,J-1)+S*.5+INT (3*RND)
5030 IF C(13,J)>11 THEN LET C(13,J)=11
5040 IF C(13,J)<5 THEN LET C(13,J)=5
5050 RETURN
5500 REM VARIATION COTE
5510 LET Y=C(I,J-1)-C(I,J-3)/3
5520 LET Z=C(I,J)/10
5530 LET X=E(I)+C(13,J)-C(13,J-1)
5540 LET X=X+.05*(F(I)/4+G(I))+N(I)/10000
5550 LET VAR=INT (Y*5(I)+X*Z)
5560 LET C(I,J)=C(I,J-1)+VAR
5570 IF C(I,J)<10 THEN LET C(I,J)=10
5580 RETURN
5999 REM *****
6000 REM HISTOGRAMME
6001 REM *****
6010 LET A=C(I,1)
6020 LET B=A
6030 FOR R=1 TO J-1
6050 IF C(I,R)>A THEN LET A=C(I,R)
6060 IF C(I,R)<B THEN LET B=C(I,R)
6070 NEXT R
6080 LET P=(A-B)/40
6090 REM DESSIN
6110 FOR Z=1 TO 20
6120 PRINT AT Z,4;"+"
6130 NEXT Z
6140 PRINT AT 20,0;B
6150 PRINT AT 1,0;A
6160 PRINT AT 21,5;" 1985 | 1986
6165 PRINT AT 20,5;"
6170 PRINT AT 0,0;"COTATION: ";C$(I)
6200 FOR R=1 TO J-1
6210 LET H=INT ((C(I,R)-B)/P)
6220 FOR X=2 TO H
6230 PLOT 9+R,X
6240 NEXT X
6250 NEXT R
6255 SLOW
6260 IF INKEY$="" THEN GOTO 6260
6270 RETURN
6500 REM LISTE
6510 CLS
6515 FAST
6520 LET X$="
6530 PRINT X$
6540 PRINT "LISTE DES VALEURS EN JEU"
6550 PRINT X$
6560 PRINT X$
6565 PRINT " ";TAB 30;" "
6570 FOR I=1 TO 12
6580 PRINT " ";I;TAB 5;" - ";C$(I);TAB 30;" "
6590 NEXT I
6595 PRINT " ";TAB 30;" "
6600 PRINT X$
6610 PRINT AT 21,0;"ENTREZ VOTRE CHOIX ( 1 A 12 )"
6615 SLOW
6620 INPUT I
6630 IF I<1 OR I>12 THEN GOTO 6620
6640 CLS
6650 RETURN
7500 REM EVENEMENTS
7510 FOR I=1 TO 4
7520 LET G(I)=INT (50*RND)
7530 NEXT I
7540 RETURN
7510 FOR I=1 TO 4
7520 LET G(I)=-INT (50*RND)
7530 NEXT I
7540 RETURN
7510 FOR I=5 TO 8
7520 LET G(I)=INT (50*RND)
7530 NEXT I
7540 RETURN
7510 FOR I=5 TO 8
7520 LET G(I)=-INT (50*RND)
7530 NEXT I
7540 RETURN
7510 FOR I=9 TO 12
7520 LET G(I)=INT (50*RND)
7530 NEXT I
7540 RETURN
8010 FOR I=9 TO 12
8020 LET G(I)=-INT (50*RND)
8030 NEXT I
8040 RETURN
8110 FOR X=1 TO 4
8120 LET I=1+INT (12*RND)
8130 LET G(I)=60+INT (40*RND)
8140 NEXT X
8150 RETURN
8210 FOR X=1 TO 4
8220 LET I=1+INT (12*RND)
8230 LET G(I)=-60-INT (40*RND)
8240 NEXT X
8250 RETURN
8310 LET C(13,J)=11
8320 RETURN
8410 LET C(13,J)=5
8420 RETURN
8500 SLOW
8505 PRINT AT 4,8;"JEU DE LA BOURSE";TAB 3;"
8510 FOR K=1 TO O
8520 PRINT AT 4+3*K,0;"NOUVEAU ";U(I,K)
8530 PRINT AT 5+3*K,0;"CAPITAL="
8540 LET T1=0
8550 FOR I=1 TO 12
8560 LET T1=T1+C(I,J-1)+T(I,K)
8570 NEXT I
8580 LET T1=T1+L(K)
8590 PRINT T1
8600 NEXT K
8600 STOP
9000 CLEAR
9010 SAVE "BOURSE"
9020 RUN
    
```

SNAKY

Ou la lutte pour la vie d'un serpent fou... et affamé.

Jean-Christophe SALMON

Mode d'emploi

Si vous ne possédez pas d'assembleur, faites CALL-151 et entrez les codes du listing 1. Sauvegardez ensuite par BSAVE SNAKY, A\$6000, L\$534. Si le "source" vous intéresse, il est à votre disposition (listing 2).

Dirigez votre serpent à l'aide des touches

"A" : haut
 "Z" : bas
 Flèche gauche : gauche
 Flèche droite : droite

Passez en QWERTY si vous préférez utiliser "Q" et "W" pour les déplacements verticaux. Coût de votre glotonnerie :

- Point vert : 1000 points
- Point rose : 10 000 points
- Point orange : mortel !
- Son propre corps : beurk !

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

APPLE



LISTING 1

*6000.6534

```
6000- A9 00 20 95 FE 20 58 FC
6008- 20 40 FB A9 00 85 18 A9
6010- 02 20 64 F8 A9 00 A4 18
6018- 20 00 F8 A9 27 38 E5 18
6020- A8 A9 27 20 00 F8 A0 00
6028- A9 27 38 E5 18 20 00 F8
6030- A0 27 A5 18 20 00 F8 A5
6038- 18 0A 0A A8 C8 84 19 A2
6040- 20 A4 19 AD 30 C0 88 D0
6048- FD CA D0 F5 E6 18 A5 18
6050- C9 28 D0 C0 A9 00 85 24
6058- A9 16 85 25 20 22 FC A9
6060- D3 20 ED FD A9 C3 20 ED
6068- FD A9 CF 20 ED FD A9 D2
6070- 20 ED FD A9 C5 20 ED FD
6078- A9 BA 20 ED FD A9 A0 20
6080- ED FD A9 B0 20 ED FD A9
6088- B0 20 ED FD A9 B0 20 ED
6090- FD A9 B0 20 ED FD A9 B0
6098- 20 ED FD A9 B0 20 ED FD
60A0- A9 02 8D 09 03 A9 14 A2
60A8- 00 9D 00 20 E8 D0 FA 8D
60B0- 00 30 1A 8D 01 30 1A 8D
60B8- 02 30 1A A2 03 9D 00 30
60C0- E8 D0 FA A9 03 85 18 A9
60C8- 00 85 06 20 AE EF A5 9F
60D0- 4A 4A 4A 18 69 03 85 07
60D8- 20 AE EF A5 9F 4A 4A 4A
60E0- 18 69 03 85 08 A9 09 20
60E8- 64 F8 A4 07 A5 08 20 00
60F0- F8 A2 7F A5 07 0A 18 69
60F8- 20 8D 30 C0 3A D0 FD CA
6100- D0 F1 E6 06 A5 06 C9 05
6108- D0 C1 A9 07 20 64 F8 AC
6110- 00 20 AD 00 30 20 00 F8
6118- A9 0D 20 64 F8 AC 01 20
```

LISTING 2

Assemblage par ProCODE

```
0 *****
1 *****
2 ***
3 *** SNAKY ***
4 ***
5 *****
6 *****
7 *****
8 *
9 * PAR *
10 * JEAN CHRISTOPHE *
11 * SALMON *
12 *
13 *****
14 PAU
15 ORG $6000
16
17 DEBUT LDA #00 ;40 COLONNES
18 JSR $FE95
19
20 JSR $FC58 ;HOME
21
22 JSR $FB40 ;MDE GRAPH
23
24 LDA #00 ;INI COMPTEUR CADRE
25 STA $18
26
27 LDA #02 ;COULEUR BLEU FONCE POUR CADRE
28 JSR $FB64
29
30 CADRE LDA #00 ;HAUT CADRE
31 LDY $18
32 JSR $F800
33
34 LDA #27 ;BAS CADRE
35 SEC
36 SBC $18
37 TAY
38 LDA #27
39 JSR $F800
40
41 LDY #00 ;GAUCHE CADRE
42 LDA #27
43 SEC
44 SBC $18
45 JSR $F800
46
47 LDY #27 ;DROITE CADRE
48 LDA $18
49 JSR $F800
50
51 LDA $18 ;MUSIQUE
52 ASL
53 ASL
54 TAY
55 INY
56 STY $19
57 LDY #20
58 LDY $19
59 LDA #C030
60 DEY
61 BNE HAUT
```

```
6049: CA 62 DEX
604A: D0 F5 63 BNE LONG
604C: E6 18 64 INC $18 ;INC COMPTEUR CADRE - FIN DE BOUCL
604E: A5 18 66 LDA #18 E
6050: C9 28 67 CMP #28
6052: D0 C0 68 BNE CADRE
6054: A9 0D 70 LDA #0D
6056: 85 24 71 STA $24
6058: A9 16 72 LDA #16
605A: 85 25 73 STA $25
605C: 20 22 FC 74 JSR $FC22
605F: A9 D3 75 LDA #D3
6061: 20 ED FD 76 JSR $FDED
6064: A9 C3 77 LDA #C3
6066: 20 ED FD 78 JSR $FDED
6069: A9 CF 79 LDA #CF
606B: 20 ED FD 80 JSR $FDED
606E: A9 D2 81 LDA #D2
6070: 20 ED FD 82 JSR $FDED
6073: A9 C5 83 LDA #C5
6075: 20 ED FD 84 JSR $FDED
6078: A9 BA 85 LDA #BA
607A: 20 ED FD 86 JSR $FDED
607D: A9 A0 87 LDA #A0
607F: 20 ED FD 88 JSR $FDED
6082: A9 B0 89 LDA #B0
6084: 20 ED FD 90 JSR $FDED
6087: A9 B0 91 LDA #B0
6089: 20 ED FD 92 JSR $FDED
608C: A9 B0 93 LDA #B0
608E: 20 ED FD 94 JSR $FDED
6091: A9 B0 95 LDA #B0
6093: 20 ED FD 96 JSR $FDED
6096: A9 B0 97 LDA #B0
6098: 20 ED FD 98 JSR $FDED
609B: A9 B0 99 LDA #B0
609D: 20 ED FD 100 JSR $FDED
60A0: A9 02 101 LDA #02
60A2: 8D 09 03 103 STA $309
60A5: A9 14 105 LDA #14
60A7: A2 00 106 LDA #00
60A9: 9D 00 20 107 INSA STA $2000,X
60AC: E8 108 INX
60AD: D0 FA 109 BNE INSA
60AF: 8D 00 30 110 STA $3000
60B2: 1A 111 INA
60B3: 8D 01 30 112 STA $3001
60B6: 1A 113 INA
60B7: 8D 02 30 114 STA $3002
60BA: 1A 115 INA
60BB: A2 03 116 LDX #03
60BD: 9D 00 30 117 INSB STA $3000,X
60C0: E8 118 INX
60C1: D0 FA 119 BNE INSB
60C3: A9 03 121 LDA #03
60C5: 85 18 122 STA $18
123
124
```

QU'EST-CE QUE C'EST BEAU TOUS CES CHIFFRES!



Suite page 8

GOLF MINIATURE

Au grand air de votre écran LCD, prenez plaisir à glisser vos balles dans quelques trous...

Philippe BALZANO

Mode d'emploi :

Ce jeu (environ 6 Ko) tourne sur version de base. Si vous dépassez le nombre de chances offertes pour atteindre le trou de chacun des neuf parcours, vous subirez une pénalité au parcours suivant. Déplacez votre joueur autour de la balle par les touches F1 et F2 pour orienter votre tir. Le temps d'appui sur la touche "T", détermine la puissance de votre tir rendu effectif lors du relâchement.

```

1 REM AAA
2 CLEAR150
3 CONSOLE 0,4,0,0:CLS:RN=VAL(RIGHT$(TIME
4,2))
10 PRINT " GOLF MINIATURE":LOCATE 2,2:
PRINT "LOGICIEL CANON"
15 LINE(108,24)-(108,13):PSET(109,13):PS
ET(109,19)
20 LINE(110,14)-(111,14):LINE(110,15)-(1
14,15):LINE(110,16)-(116,16)
25 LINE(110,17)-(114,17):LINE(110,18)-(1
11,18)
30 AS="*****":BS="*****
**"
35 FORI=1TO10STEP2:LOCATE1,1:PRINTA$:LO
CATE1,3:PRINTA$:
40 LOCATE1,2:PRINT " ":LOCATE16,2:PRINT
*":GOSUB55
45 LOCATE1,1:PRINTB$:LOCATE1,3:PRINTB$:
LOCATE1,2:PRINT*":
50 LOCATE16,2:PRINT " ":GOSUB55:NEXTI:GO
TO60
55 FORJ=1TO5:NEXTJ:RETURN
60 IFPEEK(1369)<>66THENGOSUB1000
65 FORI=1TO9:CLS:PRINT"Trou n°ICHR$(223)
":
70 ONIGOSUB 500,525,550,575,600,625,650,
675,700
75 PRINT"Vous avez"ICH:"chances":PRINT"P
enaltite":PEI:"point":
80 IFPE>1THENPRINT"=":
85 PRINT"":PRINT"par coup en plus":
90 IFINKEYS<>CHR$(13)THEN90ELSE1500
95 ONIGOSUB505,530,555,580,605,630,655,6
80,705
100 PSET(C,D):PSET(X,Y):PSET(A,B):CL=0
105 W=KEY("^^")
110 AS=INKEYS:IFAS=""THEN107
111 IFAS=""THEN165
112 IFAS=""THEN195
114 IFAS=""THEN105
115 Z=0:FORZ=1TO20STEP3:IFTKEY("T")=OT
HENZ=Z+1:Z=200
120 BEEP50+Z1,1:NEXTZ1:IFZ=0THENZ=200
125 IFCL=1THENPSET(A,B)ELSEPSET(A,B)
126 X1=(X-A)/2:Y1=(Y-B)/2:FORJ=0TOZ
127 IF(X)>C-2ANDX<C+2AND(Y)>D-2ANDY<D+2)T
HEN300
130 IF POINT(X+X1,Y+Y1)=-1 THEN J=J+3:GO
TO 140
135 PSET(X,Y):X=X+X1:Y=Y+Y1:PSET(X,Y):
NEXT J:CO=CO+1:GOTO 215
140 IF X1*Y1=0 THEN X1=-X1:Y1=-Y1:GOTO 1
27
143 IF ABS(Y1)=.5 THEN 152
144 IF ABS(X1)=.5 THEN 155
145 IF POINT(X+X1,Y)=0 THEN Y1=-Y1:GOTO
127
150 IF POINT(X,Y+Y1)=0 THEN X1=-X1:GOTO
127
151 GOTO 160
152 IF POINT(X,Y+2*Y1)=0 THEN X1=-X1:GOT
O 127
153 IF POINT(X+X1,Y)=0 THEN Y1=-Y1:GOTO
127
154 GOTO 160
155 IF POINT(X+2*X1,Y)=0 THEN Y1=-Y1:GOT
O 127

```

```

156 IF POINT(X,Y+Y1)=0 THEN X1=-X1:GOTO
127
160 X1=-X1:Y1=-Y1:GOTO 127
165 IF B-Y=2 AND X-A<2 THEN A1=-1:B1=0:G
OTO 190
175 IF Y-B=2 AND A-X<2 THEN A1=1:B1=0:GOT
O 190
180 IF A-X=2 AND B-Y<2 THEN A1=0:B1=1:GO
TO 190
185 A1=0:B1=-1
190 PSET(A,B):IF CL=1 THEN PSET(A,B)
191 A=A+A1:B=B+B1:IF POINT(A,B)=-1 THEN
CL=1:PSET(A,B):GOTO 105
192 CL=0:PSET(A,B):GOTO 105
195 IF B-Y=2 AND A-X<2 THEN A1=1:B1=0:GOT
O 190
200 IF Y-B=2 AND X-A<2 THEN A1=-1:B1=0:G
OTO 190
205 IF A-X=2 AND Y-B<2 THEN A1=0:B1=-1:G
OTO 190
210 A1=0:B1=1:GOTO 190
215 A=X-2*X1:B=Y-2*Y1:IF POINT(A,B)=-1 T
HEN CL=1 ELSE 235
220 FOR FO=0 TO 5:PSET(A,B):GOSUB 230:PR
ESET(A,B):GOSUB 230
225 NEXT FO:GOTO 105
230 FOR LA=0 TO 10:NEXT LA:RETURN
235 CL=0:PSET(A,B):GOTO 105
300 FOR E=100 TO 150 STEP 2:BEEP E,1:NEX
T E:BEEP 5000,3
305 CONSOLE 0,4,0,0:CLS:PRINT "Bravo "IN
A$(JO):CO=CO+1
310 PRINT "Vous avez réussi en"ICOI"coup
"
315 IF CO>CH THEN CO=CH+PE*(CO-CH)
320 PRINT "Vous marquez"ICOI"pts"
325 SC(JO)=SC(JO)+CO
330 IF INKEYS="" THEN 330
335 NEXT JO
340 CLS:PRINT "Score au trou n°ICHR$(223)
":
345 FOR JO=1TO NB:PRINT NA$(JO)SC(JO)I
"pts"
347 IF JO<NB THEN PRINT "
348 NEXT JO
350 IF INKEYS="" THEN 350
355 NEXT I
360 CLS:PRINT " Scores finaux"
365 FOR I=1 TO NB:PRINT NA$(I)I" :ISC(I)
I"pts"
370 IF I<NB THEN PRINT "
373 NEXT I
375 IF INKEYS="" THEN 375
380 CONSOLE 0,4,0,1:POKE 1369,65
385 FOR I=1 TO 12:KEYS(I)=KEYS(I)
390 CLS:END
500 CH=4:PE=1:RETURN
505 CONSOLE,3,1:LINE(2,2)-(117,2):LINE-(
117,21):LINE-(2,21)
510 LINE-(2,2):LINE(80,8)-(80,15):LINE(6
4,5)-(72,10):LINE(64,18)-(72,13)
515 X=INT(RND(RN)*6)+8:Y=INT(RND(RN)*8)+
8:A=X-2:B=Y:C=107:D=12
520 RETURN
525 CH=3:PE=2:RETURN
530 CONSOLE,4,0:LINE(10,1)-(102,1):LINE-
(109,8):LINE-(109,30):LINE-(89,30)
533 LINE-(89,25):LINE-(85,21):LINE-(10,2

```

```

1:LINE-(10,1)
535 LINE(99,6)-(97,8):LINE-(102,13):LINE
-(101,14)
538 LINE(98,17)-(97,18):LINE-(92,13):LIN
E-(89,16)
539 LINE(103,1)-(109,7):LINE(88,25)-(85,
22)
540 X=INT(RND(RN)*4)+16:Y=INT(RND(RN)*8)
+6:A=X-2:B=Y:C=99:D=27
545 RETURN
550 CH=4:PE=2:RETURN
555 LINE(15,30)-(15,6):LINE-(20,1):LINE-
(100,1):LINE-(105,6):LINE-(105,30)
558 LINE-(85,30):LINE-(85,20):LINE-(81,1
6):LINE-(39,16):LINE-(35,20)
560 LINE-(35,30):LINE-(15,30):LINE(60,2)
-(60,7):LINE(60,10)-(60,15)
563 LINE(56,5)-(56,12):LINE(15,5)-(19,1)
:LINE(101,1)-(105,5)
564 LINE(84,20)-(81,17):LINE(39,17)-(36,
20)
565 X=INT(RND(RN)*10)+20:Y=INT(RND(RN)*4)
+22:A=X:B=Y+C=95:D=27
570 RETURN
575 CH=4:PE=1:RETURN
580 LINE(15,1)-(105,1):LINE-(105,30):LIN
E-(55,30):LINE-(55,11):LINE-(90,11)
583 LINE-(90,20):LINE-(67,20):LINE(67,21)
-(93,21):LINE-(93,10):LINE-(15,10)
585 LINE-(15,1):LINE(98,15)-(105,15):LIN
E(75,26)-(75,30)
590 X=INT(RND(RN)*6)+20:Y=INT(RND(RN)*6)
+3:A=X-2:B=Y:C=83:D=15
595 RETURN
600 CH=5:PE=3:RETURN
605 LINE(10,7)-(30,7):LINE-(50,13):LINE-
(70,10):LINE-(70,1):LINE-(110,1)
608 LINE-(110,30):LINE-(70,30):LINE-(70,
21):LINE-(50,17):LINE-(30,24)
610 LINE-(10,24):LINE-(10,7):LINE(85,12)
-(85,7):LINE-(70,15):LINE-(85,24)
611 LINE-(85,18)
612 LINE(31,7)-(50,12):LINE-(69,10):LINE
(32,24)-(50,18):LINE-(69,21)
613 LINE(84,8)-(71,15):LINE-(84,23)
614 PSET(84,9):PSET(84,22)
615 X=INT(RND(RN)*4)+14:Y=INT(RND(RN)*10)
+11:A=X-2:B=Y:C=80:D=15
620 RETURN
625 CH=5:PE=2:RETURN
630 LINE(10,5)-(50,5):LINE-(50,12):LINE-
(85,12):LINE-(85,5):LINE-(110,5)
633 LINE-(110,25):LINE-(85,25):LINE-(85,
18):LINE-(50,18):LINE-(50,25)
635 LINE-(10,25):LINE-(10,5):LINE(35,5)-
(35,10):LINE(35,13)-(35,17)
638 LINE(35,20)-(35,25):LINE(95,11)-(95,
19)
640 X=INT(RND(RN)*4)+16:Y=INT(RND(RN)*5)
+13:A=X-2:B=Y:C=105:D=15
645 RETURN
650 CH=4:PE=2:RETURN
655 LINE(5,1)-(115,1):LINE-(115,30):LINE
-(95,30):LINE-(95,19):LINE-(25,19)
658 LINE-(25,30):LINE-(5,30):LINE-(5,1):
LINE(35,7)-(85,7):LINE(35,13)-(85,13)
660 FOR Y=2 TO 14 STEP 6:FOR X=40 TO 80
STEP 10:LINE(X,Y)-(X,Y+2):NEXT X,Y

```

```

663 FOR Y=6 TO 18 STEP 6:FOR X=45 TO 75
STEP 10:LINE(X,Y)-(X,Y+2):NEXT X,Y
665 X=INT(RND(RN)*11)+17:Y=25:A=X:B=Y+2:
C=105:D=25
670 RETURN
675 CH=3:PE=1:RETURN
680 LINE(10,10)-(50,10):LINE-(60,1):LINE
-(100,1):LINE-(110,10):LINE-(110,21)
683 LINE-(100,30):LINE-(60,30):LINE-(50,
21):LINE-(10,21):LINE-(10,10)
685 LINE(49,10)-(59,1):LINE(101,1)-(110,
9):LINE(110,22)-(101,30)
687 LINE(49,21)-(59,30):LINE(60,14)-(70,
5):LINE(59,14)-(69,5)
688 LINE(60,16)-(70,25):LINE(59,16)-(69,
25):LINE(90,5)-(100,14)
689 LINE(91,5)-(101,14):LINE(100,16)-(90,
25):LINE(101,16)-(91,25)
690 LINE(78,8)-(70,15):LINE-(78,22):LINE
(77,8)-(69,15):LINE-(77,22)
693 X=INT(RND(RN)*9)+15:Y=INT(RND(RN)*6)
+13:A=X-2:B=Y:C=75:D=15
695 RETURN
700 CH=4:PE=2:RETURN
705 LINE(5,1)-(35,1):LINE-(35,10):LINE-(
55,10):LINE-(55,1):LINE-(70,1)
707 LINE-(70,13):LINE-(85,13)
708 LINE-(85,1):LINE-(115,1):LINE-(115,3
0):LINE-(85,30):LINE-(85,17)
710 LINE-(70,17):LINE-(70,30):LINE-(55,3
0):LINE-(55,21):LINE-(35,21)
713 LINE-(35,30):LINE-(5,30):LINE-(5,1):
LINE(35,13)-(55,13):LINE-(55,18)
715 LINE-(35,18):LINE-(35,13):LINE(90,1)
-(90,10):LINE(90,13)-(90,18)
718 LINE(90,21)-(90,30)
720 X=INT(RND(RN)*5)+8:Y=INT(RND(RN)*4)+
14:A=X-2:B=Y:C=110:D=15
723 RETURN
999 IF INKEYS="" THEN 999 ELSE END
1000 DIM KE$(12):FOR I=1 TO 12:KE$(I)=KE
Y$(I):NEXT I
1005 KE$(2)="">>>:KEY$(1)=""<<<
1010 KE$(3)="" :KEY$(4)="" :KEY$(5)
=""
1015 CLS:PRINT " P. BALZANO":PRINT
" Bienvenu au GOLF"
1020 INPUT "Combien de joueur(s) (1-4) " :
NB
1025 IF NB<1 OR NB>4 THEN 1020
1030 CLS:IF NB=1 THEN PRINT "Ecrivez vqt
re nom":GOTO 1040
1035 PRINT "Ecrivez vos noms"
1040 FOR I=1 TO NB
1045 PRINT "Joueur"II:INPUT NA$(I):IF L
EN(NA$(I))>8 THEN 1045
1050 SC(I)=0:NEXT I
1055 POKE 1369,66:RETURN
1500 FOR JO=1 TO NB:IF NB=1 THEN 1520
1502 CLS:PRINT NA$(JO)I" a vous"
1505 PRINT "Votre score est de"ISC(JO)
"point(s)"
1510 PRINT "Appuyez sur RETURN"
1515 IF INKEYS<>CHR$(13) THEN 1515
1520 CLS:CO=0:GOTO 95

```



LE DRAGON

Risque votre vie au fond de la grotte "du dragon", à la recherche de quelques coffrets de diamants.

Gabriel DARDENNE

Mode d'emploi :

Ce programme ne nécessite pas de variables indexées (DEFM 0). Vous devez en un temps limite, aller chercher 5 cassettes remplies de diamants, au fond d'une grotte habitée par un redoutable dragon.

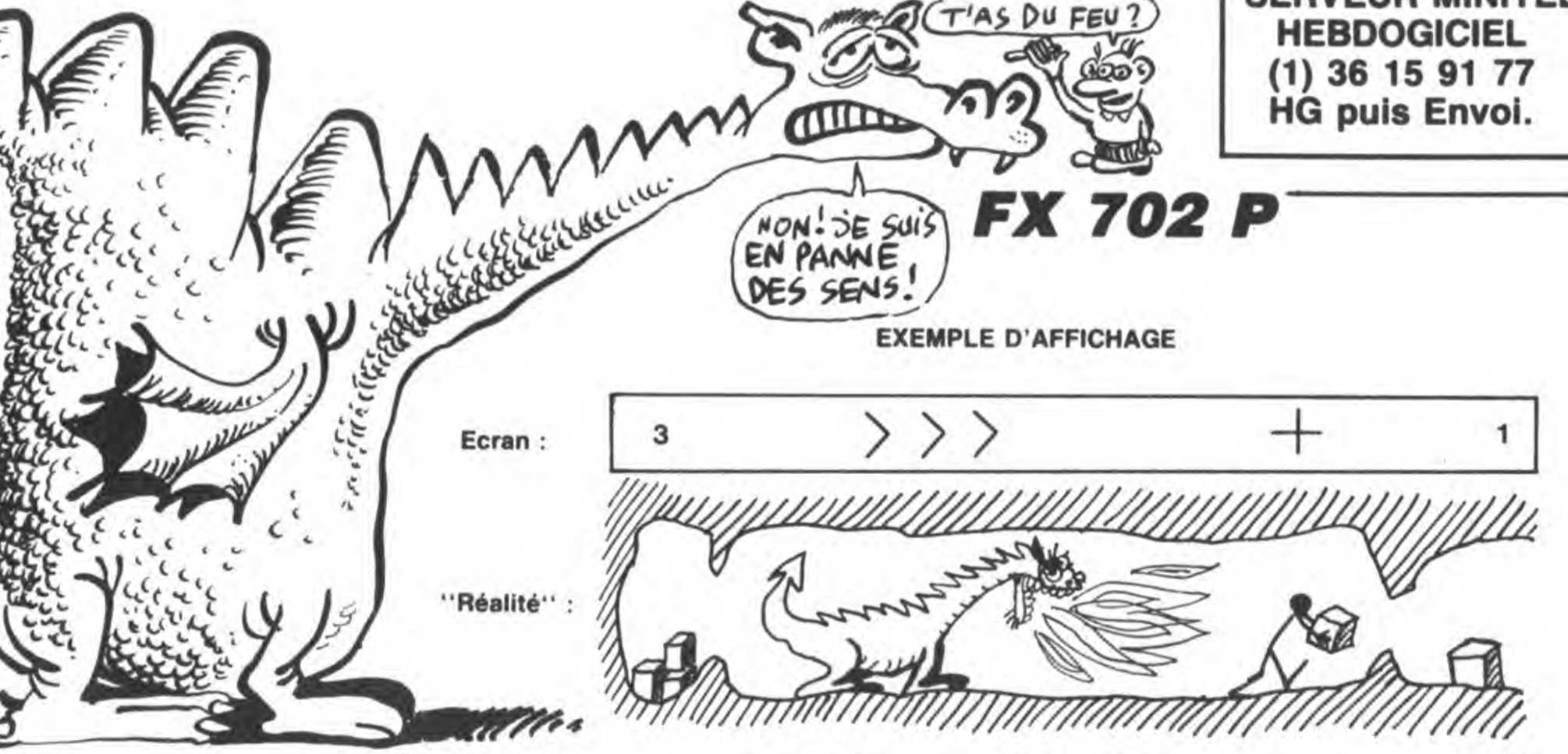
AFFICHAGE :

<<<< ou >>>> : position du dragon suivant sa direction.
 " " : joueur les mains vides.
 "+" : joueur chargé d'une cassette.
 "*" : saut du joueur.
 Chiffre de gauche : nombre de cassettes au fond de la grotte.
 chiffre de droite : nombre de cassettes récupérées.

DEPLACEMENTS :

"(") : déplacement vers la gauche.
 ")") : déplacement vers la droite.
 "*" : saut.
 "P" : prise d'un trésor.
 "D" : dépose d'un trésor.

PRINCIPE : l'entrée de la grotte est à droite de votre écran. Le dragon qui est un peu miraud, se déplace aléatoirement à l'intérieur de celle-ci. Toutefois, sa grande taille ne lui permet pas d'entrer dans la cavité renfermant les fameux trésors. Vous êtes donc en sécurité, dans une des cases contiguës à un chiffre. L'étroitesse de la grotte interdit de croiser le dragon, mais il est possible de sauter au-dessus de lui. N'oubliez pas de déposer à l'extérieur, chaque cassette ramassée au fond de la grotte.



**SERVEUR MINTEL
 HEBDOGICIEL
 (1) 36 15 91 77
 HG puis Envoi.**

```

LIST
1 GOTO 4
2
3 HEBDOGICIEL....
4 WAIT 40:PRT "##
## LE DRAGON ##
##,,-(- GAUCHE
"
6 PRT CSR 18:"DRO
ITE -)"-,"-+ S
AUT":PRT
8 VRC :WAIT 0:PRT
#:5:CSR 18:0:
Z=275:V=-1:IF R
ANW):5:V=1
10 D=5:K=0:J=17:B$
="(">F$="":G$=
"-":H$="":PRT
CSR J:G$:
12 M=0:Z=2-1:IF Z<
0:PRT :WAIT 75:
PRT "PERDU":TRO
P LONG":GOTO 6
14 IF KEY="" THEN
30
16 E$=KEY:IF S=1 T
HEN 30
18 IF E$=""M=-1:
GOTO 30
20 IF E$=""M=1:G
OTO 30
22 IF E$=""S=1
24 IF E$=""IF J=
1:IF Y=0:D=0-1:
PRT #:CSR 0:D:
Y=1:G$=""
26 IF E$="D":IF J=
17:IF Y=1:A=A+1
:PRT CSR 17:A:
Y=0:G$=""
28 IF A=5:WAIT 40:
PRT :PRT "BAGNE
EN":Z:" POINTS
":STOP :GOTO 62
30 IF S=1:T=1+1:IF
T=5:T=0:S=0
32 IF S=1:PRT CSR
J:F$:GOTO 40
34 IF M=0:PRT CSR
J:H$:J=J+M:IF
J<1:J=1
36 IF J>17:J=17
38 PRT CSR J:G$:
40 K=K+V:IF S=1:IF
RANW):75:V=-V
42 IF K<2:V=1
44 IF K=15:V=-1
46 IF V=-1:B$=""
:PRT CSR K-1:H$:
B$:B$:H$:
48 IF V=1:B$=""P
RT CSR K-1:H$:B
$:B$:B$:
50 IF S=0:IF J=K:1
F J=K+1 THEN 54
52 GOTO 12
54 FOR I=1 TO 3:PR
T CSR J:"":FO
R K=1 TO 16
56 IF J+K(19):PRT C
SR J+K:"")
58 IF J=K=0:PRT CS
R J-K:"")
60 NEXT K:PRT :NEX
T I:WAIT 50:PRT
CSR 7:"PERDU"
62 PRT "AUTRE PART
IE (O/N)":WAIT
0
64 IF KEY="" THEN
64
66 IF KEY="" THEN
8
68 PRT CSR 5:"AU R
EVOIR":END

```

5ème DIMENSION

Transporté dans la 5ème dimension par votre vaisseau trans-dimensionnel, vous voilà dans un vaste désert, à la recherche de l'instimable nitradium 348 dissimulé dans une mystérieuse pyramide...

Emmanuel LEDOUX

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le premier contient la présentation et les règles et le second, le programme principal.

LISTING 1

```

10 ON BREAK NEXT :: UNTRACE :: ON ERROR
800 :: ON WARNING NEXT
20 *****
30 ** Seme DIMENSION **
40 *****
50 ***** PAR--> *****
60 *****
70 ** Emmanuel LEDOUX **
80 *****
90 ** PROG DES REGLES **
100 *****
110 ***** TI-99/4A *****
120 *****
130 *****
140 *****
150 DIM AB(74):: GOSUB 1210
160 CALL SCREEN(2):: CALL CLEAR :: T=1
170 GOSUB B10 :: GOSUB 300 :: CALL CHARS
ET :: CALL HCHAR(24,1,32,32)
180 GOSUB B10 :: U=10
190 FOR I=1 TO 15 STEP 3 :: CALL SOUND(A
B(I),AB(I+1),AB(I+2)):: NEXT I
200 GOSUB 1260
210 CALL HCHAR(10,1,32,480)
220 DISPLAY AT(16,1):" avez-vous comp
ris ?"
230 DISPLAY AT(18,7):"oui" :: L=9
240 CALL KEY(O,K,S):: IF K<>13 OR K<>79
OR K<>111 OR K<>78 OR K<>110 THEN GOSUB
910
250 IF K=79 OR K=111 THEN DISPLAY AT(18,
7):"oui" :: L=9
260 IF K=78 OR K=110 THEN DISPLAY AT(18,
7):"non" :: L=7
270 IF K=13 THEN IF L=9 THEN 1040 ELSE 1
80
280 GOTO 240
290 END
300 CALL CLEAR :: DIM O$(25),B$(15),B1$(
15):: T=1 :: CALL COLOR(5,11,1,6,5,1,7,9
,1,2,9,1,13,9,1,8,9,1,14,9,1):: CALL SCR
EEN(2)
310 CALL CHAR(33,"")
320 CALL CHAR(123,"3C4299A1A199423C")
330 O$(1)="ABBBBCCCCCCCCCCCCBBBBBBB
BBA" :: O$(2)="ABBBBCCCCCCCCCCCCBBBBBB
BBBBBA"
340 O$(3)="ABBBBAACCAAAAAAACAACCAABBB
BBA" :: O$(4)="ABBBBAACCAAAAAAACAACCA
ABBBBA"
350 O$(5)="ABBBBAACCAAAAAAACAACCAABBB
BBA" :: O$(6)="ABBBBAACCAAAAAAACAACCA
ABBBBA"
360 O$(7)="ABBBBAACCAACCCBBBCCCAABBB
BBA" :: O$(8)="ABBBBAACCAACCCBBBCCCA
ABBBBA"
370 O$(9)="ABBBBAACCAACCCBBBCCCAABBB
BBA" :: O$(10)="ABBBBAACCAACCCBBBCCCA
ABBBBA"
380 O$(11)="ABBBBAACCAACCCBBBCCCAABBB
BBA" :: O$(12)="ABBBBAACCAACCCBBBCCCA
ABBBBA"
390 O$(13)="ABBBBAACCAACCCBBBCCCAABBB
BBA" :: O$(14)="ABBBBAACCAACCCBBBCCCA
ABBBBA"
400 O$(15)="ABBBBAACCAACCCBBBCCCAABBB
BBA" :: O$(16)="ABBBBAACCAACCCBBBCCCA
ABBBBA"
410 O$(17)="ABBBBAACCAACCCBBBCCCAABBB
BBA" :: O$(18)="ABBBBAACCAACCCBBBCCCA
ABBBBA"
420 O$(19)="ABBBBAACCAACCCBBBCCCAABBB
BBA" :: O$(20)="ABBBBAACCAACCCBBBCCCA
ABBBBA"
430 O$(21)="ABBBBAACCAACCCBBBCCCAABBB
BBA" :: O$(22)="ABBBBAACCAACCCBBBCCCA
ABBBBA"
440 B$(1)="B040A050A854AA55" :: B$(2)="A
A54A850A040B000" :: B$(3)="000102050A152
A55" :: B$(4)="AA552A150A050201" :: B$(5)
="142A418040B04028"
450 B$(6)="1402010201825428" :: B$(7)="0
00243442C2C24" :: B$(8)="55AA40B040B04
0A8" :: B$(9)="50B040B040B055AA"
460 B$(10)="B000B040A040A050" :: B$(11)="
AB50A854AA54AA55" :: B$(12)="AA552A552A
150A15" :: B$(13)="0A05020502010001"
470 DISPLAY AT(24,3):"é 1986 emmanuel le
doux"
480 N=0 :: GOSUB 540 :: GOSUB 600
490 N=1 :: GOSUB 540 :: GOSUB 600
500 FOR Y=1 TO 97 :: *NEXT Y :: CALL COL
OR(5,5,16,6,11,16): FOR Y=1 TO 100 :: N
E
XT Y :: CALL COLOR(5,11,16,6,5,16)
510 CALL KEY(O,K,S):: IF S THEN CALL SOU
ND(50,-1,5)ELSE 500
520 FOR I=1 TO 32 :: CALL VCHAR(1,1,32,2
2):: NEXT I
530 RETURN
540 I=2 :: FOR U=130+N TO 142+N STEP 2 ::
I=I+1
550 B1$(I)=B1$(I)&SEG$(B$(I),T,B):: CALL
CHAR(U,B1$(I)):: NEXT U
560 B1$(I)=B1$(I)&SEG$(B$(I),T,B):: B1$(
2)=B1$(2)&SEG$(B$(2),T,B):: CALL CHAR(42
+N,B1$(1),B1$(2))
570 FOR I=10 TO 13 :: B1$(I)=B1$(I)&SEG$(
B$(I),T,B):: NEXT I :: CALL CHAR(82+N,B
1$(10),B1$(11),B1$(12),90+N,B1
$(13))
580 A$=A$&A$55AA55" :: CALL CHAR(64+N,A
$,72+N,A$,80+N,A$) :: T=T+B
590 RETURN
600 FOR W=1 TO 22 :: FOR I=1 TO 32 :: A=
ASC(SEG$(O$(W),I,1))-64
610 ON A GOTO 620,630,640,650,660,670,68
0,690,700,710,720,730,740,750,760,770,78
0
620 O=64 :: GOTO 790
630 O=72 :: GOTO 790

```

TI 99/4A BASIC ETENDU



SI LES MURS ONT DES OREILLES, QU'ONT LES SOUS-SOLS?



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

LISTING 2

```

0,900,494,15,900,554,10,1500,587,5,1000,
8000,30
1240 RESTORE 1210 :: FOR I=1 TO 72 :: RE
AD AB(I):: NEXT I
1250 RETURN
1260 RESTORE 1320
1270 READ O$ :: IF O$="c'est fini" THEN
RETURN
1280 IF O$="7" THEN U=10 :: DISPLAY AT(2
4,23):"suite" :: GOTO 1310
1290 IF O$="9" THEN U=10 :: DISPLAY AT(1
0,1):" voici YXXXXXXXXXXXXX" :: G
OTO 1310
1300 U=U+1 :: DISPLAY AT(U,1):O$ :: GOTO
1270
1310 GOSUB 910 :: CALL HCHAR(10,1,32,480
):: GOTO 1270
1320 DATA " agent 007.", " XXXXXXXX", "j
e vous ai contacté pour ac-", "complir un
e dangereuse mis-", "sion.", " ", " je vous
explique"
1330 DATA " XXXXXXXXXXXXXXXX"
1340 DATA "7", "vous allez etre projete d
ans", "la Seme dimension, pour re-", "tro
uver une cassette conte-", "nant du nitra
dium 348"
1350 DATA " (ayant la propriete de pro-",
"duire de l'energie a l'in-", "fini).", " ",
"vous devrez la retrouver car", "elle vi
ent d'etre derobee"
1360 DATA "par l'ignoble professeur", "ku
rchte", "7", "votre mission consistera a
", "aller recuperer cette cas-", "sette ine
stimable avant que"
1370 DATA "le professeur ne revienne", "p
our la vendre a nos en-", "nemis.", " ", "d'
apres les renseignements", "que nous avon
s pu nous pro-"
1380 DATA "curer la cassette se trouve"
", "dans une pyramide entouree", "d'un yast
e desert parseme", "d'oasis.", "7"
1390 DATA " deroulement du jeu", "
XXXXXXXXXXXXXXXX", " 1er partie", "
XXXXXXXXXXXX", "apres vous etre pose avec
"
1400 DATA "votre vaisseau sur cette pla
", "nete inconnue de la Seme di-", "mension
, il vous faudra cher-", "cher un mot magi
que dont les"
1410 DATA "5 lettres sont cachees dans",
"les oasis eparpillees dans", "l'ensemble
du desert de la", "soif.", "7"
1420 DATA " 2eme partie", " XXXXXXXX
XX", "une fois dans la pyramide.", "vous d
evrez chercher la cle", "permettant d'ouv
rir la porte"
1430 DATA "donnant acces a l'etage in-",
"ferieur et ce jusqu'au 6eme", "niveau ou
vous devrez trouver", "la cassette.", "7"
1440 DATA " 3eme partie", " XXXXXXXX
XX", "une fois la cassette en", "votre pos
session, vous devrez", "rapidement regagne
r votre"
1450 DATA "vaisseau trans-dimensionnel",
" pour revenir dans notre di-", "mension.ce
lui-ci se trouve", "au point de depart da
ns le", "desert.", "7"
1460 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
", "la pyramide est formee de", "150 salles
reparties sur 6", "etages.", " ", "le deser
t est divise en 9"
1470 DATA "compartiments relies par", "qu
elques passages.", "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXX", "7"
1480 DATA " XXXXX 5 5 5 5 5"
" la 5 5 5 5 5" "SA 5" " XX
5 5 5 5 5" " carte 5
5 5 5"
1490 DATA " XXXXX YX XXYX XXYX X5"
" du 5 5 5 5 5" " XX
5 5 5" " desert 5
5 5 5"
1500 DATA " XXXXX 5 5 5 5 5"
"XXXXXXXXXX XXYXXXXX X5", "Ac pyra
mide 5 5 5 5 5" " 5
5"
1510 DATA "oasis 5 5 5 5 5"
"XXXXXXXXXXXXZXXXXXXXX", "9"
1520 DATA " explication du jeu", "
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX", " sur la ligne
en haut de", "l'ecran, vous aurez soit"
1530 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
", "1 2 3 4 5 p<140 e<1201 t<57", "XXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1540 DATA "cette solution est une situa"
", "tion dans le desert:", " XX
XXXX", "7"
1550 DATA "1 2 3 4 5" est l'endroit",
" ou vous rangez vos objets", " ", "p<3
0" est le nombre total", " de pas depuis
le depart du"
1560 DATA " vaisseau", " ", "e<1201" es
t le nombre de", " litres d'eau dont vous
dis-", "posez", "7"
1570 DATA "t<57" est la temperature
", " exterieure", " ", " ", "la consommation d
'eau est", "fonction de la temperature",
" qu'il fait.", "7"
1580 DATA "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
", "1 2 3 4 5 p<230 niv<6 pp<70", "XXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1590 DATA "cette solution est une situa"
", "tion dans la pyramide:", "
XXXXXXXX", "c<6" est la niveau ou",
" vous vous trouvez"
1600 DATA " ", "c<pp<70" est le nombre d
e", " pas qu'il vous reste avant", " que l
e professeur kurchte", " ne revienne (pa
s pyramide)", "7"
1610 DATA " chaque objet est destine:",
" XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX", "soit a tue
r ou effrayer un", " ennemi", " ",
1620 DATA "soit a vous guider dans", " v
otre aventure", " ", " au depart vous benef
iciez", " de 150 l a chaque passage"
1630 DATA " dans une oasis vous pouvez",
" prendre 30l d'eau.", "7"
1640 DATA "c'est fini"

```

A SUIVRE...

UN P'TIT NOIR ?

Les fans de tous les films américains des années cinquante peuvent se lécher les babines : **Movie**, le seul logiciel à vous mettre dans la peau d'un privé (de soucis), vient de sortir des ateliers d'Imagine. Le scénario colle parfaitement au but recherché : vous devez mener une enquête sur un des parrains de votre ville préférée. La seule piste que vous possédez vous mène à la maison du mafioso. C'est là que démarre votre aventure. Saurez-vous éviter les gardes qui patrouillent dans les différentes parties de la demeure ? Arriverez-vous à retrouver votre flingue, égaré dans l'un des petits salons ? Irez-vous jusqu'à affronter l'infâme personnage qui maltraite vos contemporains ?

A ces questions, vous devrez répondre en enquêtant réellement, vêtu de votre superbe imperméable mastic et coiffé de votre feutre gris. Parcourant les moquettes profondes et les tapis superbes



d'une démarche alerte (l'animation est superbe), vous pourrez fouiller des meubles, déplacer des objets (la trois D permet une vision claire de l'intérieur des pièces) et même tirer quelques pruneaux sur les sous-fifres trainant dans les locaux (les détails foisonnent dans ces décors magnifiques autant que les gardes-chiourmes). Dernier détail parfaitement sympathique : la sonorisation rend complètement l'ambiance de l'époque (pas étouffés par les tapis ou résonnant dans les couloirs bétonnés). Un magnifique polar que vous ne pouvez manquer de vivre minute par minute. **Movie d'Imagine** pour Amstrad et Spectrum.

DOUBLE JEU

La vie de mercenaire de l'espace vous tente ? Alors embarquez-vous à bord du vaisseau spatial de **Mercenary**. Dans ce nouveau logiciel de **Novagen**, vous devrez tenir le rôle difficile de l'étranger tombé par hasard sur une planète étrangère, Targ. Assisté par votre ordinateur de bord Benson, qui peut assurer la communication avec n'importe quelle race de l'univers, vous allez devoir pratiquer le double jeu pour réparer votre aéronef et quitter le sol de cette planète étrangère. Pour vous situer dans

ce monde, sachez que les habitants, les Palyars, subissent depuis des années un envahissement progressif de la part des Mechanoids, une race de robots d'outre-espace.

Votre seule chance de survie est basée sur votre non-engagement pour un parti ou l'autre, mais rien ne vous empêche d'effectuer des missions pour les deux races, alternativement ou simultanément. Cette conduite devrait vous permettre de renflouer vos finances plutôt déclinantes (il ne vous reste plus que 9000 crédits en poche) et de réparer votre vaisseau. Dans un décor superbement rendu (grâce à un graphisme en fil de fer) vous voyagerez à pied ou en vol parmi les constructions de surface des Mechanoids et dans les complexes souterrains des Palyars. A tout instant vous devrez contacter les émissaires des uns et des autres, par l'intermédiaire de Benson, pour assurer votre survie et finir par quitter Targ, but ultime du jeu. La rapidité de l'action est savamment dosée et le plaisir de jouer est renforcé par l'ambiance sonore et visuelle de la réalisation.

Un grand jeu de l'espace comme on en voit trop rarement sur nos écrans. **Mercenary** de **Novagen** pour Commodore 64 et 128.

LA CHANSON NE PAIE PLUS

Dans le Libé du vendredi 7 mars, vous trouverez page 8 (cherchez dans vos archives) une interview ronflante sur deux colonnes de Bruno Bonnel, le patron d'Infogrammes. A côté, sur une colonne, l'annonce de la tragique (sic !) séparation de Johnny et Nathalie (snif, quelle horreur !). Si les seconds vous n'en avez rien à battre, en revanche les déclarations du premier vous intéressent peut-être. Fier de sa réussite (40 millions de chiffre d'affaires en 85, au bout de trois ans d'existence) il croit dur comme fer à l'avenir de

la micro familiale et déclare rencontrer cent auteurs géniaux par semaine, ce qui montre qu'il n'a pas peur des grands chiffres et que sa production (120 logiciels en trois ans) est loin d'égaliser les opportunités qu'il rencontre quotidiennement. Là où ça pêche, c'est que parallèlement à ces déclarations on ne peut plus enthousiastes, le dynamique patron d'Infogrammes recherche en permanence de nouveaux auteurs par tous les moyens à sa disposition. Alors c'est quoi la vraie chanson, hein Bruno ?



ENCORE PLUS

Vous voulez ouvrir votre centre serveur comme vos copains, mais la mégalo vous ronge ? Je vous ai trouvé un joujou largement mieux qu'un mono-voie. Pour commencer, vous achetez un compatible PC. Ensuite vous comptez les sous qui vous restent et en fonction vous choisissez votre logiciel. Pour 10.000 balles hors taxes (11.700 frs) vous aurez une messagerie "boîte aux lettres", un annuaire et un journal, le tout avec un maximum de quatre accès simultanés. Avec un peu plus de blé (29.500 balles) vous gagnez

mentaire et les statistiques sur appels.

Ça vous fait peur des prix pareils ? Imaginez un peu que l'éducation nationale en a commandé 27 au fabricant, **Logista**. En plus, c'est pas des petits amuse-gueules comme ceux dont je viens de vous parler (Coffret 1, 2 ou 3) mais des vrais bons micro-serveurs de course, des Coffretel 10 authentiquement multi-tâches et connectables sur Transpac. Ces produits, spécifiquement packagés pour l'E.N., comportent les mêmes



une gestion d'arborescence, une composition de pages, un journal cyclique, un annuaire et une messagerie centralisée. En y mettant carrément 53.230 francs vous aurez en plus les deux types de messageries, la recherche docu-

avantages que la version 3, mais sans doute pas au même prix. De toutes les façons vous n'y avez pas droit, alors contentez-vous d'être prof et de bricoler sur le matériel d'Etat, le reste est inaccessible.

OUI ARE ZE SOFT

Vous vous souvenez de SoftAid, l'année dernière ? C'était une organisation de solidarité dont le but était de réunir des fonds pour envoyer du pèze en Afrique, une sorte de Band Aid du logiciel. Le système était bien pensé : vous prenez une cassette, vous y foutez des titres bandants et qui ont déjà rapporté du blé à leurs auteurs et éditeurs, vous vendez ça à un prix sympa et vous versez tout le bénéf à un comité d'aide aux pays pauvres. Facile. Facile et sympa. On ne va pas cracher dans la soupe, elle est déjà assez dégueulasse. Les éditeurs de softs se foutent suffisamment de blé dans les poignes pour pouvoir en lâcher un peu de temps en temps aux pays sous-développés. En plus c'est la mode, c'est une opération qui ne pouvait que redorer les images de marques des quelques boîtes qui se sont associées au projet, bref, tout le monde y gagne.

Et où elle est la nouvelle ? Off the Hook est une cassette contenant une série de logiciels qui va sortir en Angleterre et dont le profit ira tout droit à une association contre la drogue. Les titres ont été donnés tout comme pour SoftAid par les éditeurs. Parmi eux, des grands, des moins grands, mais toujours beaucoup de monde : Firebird, Elite, Beyond, Melbourne House, US Gold, Psion, Activision, Quicksilva et d'autres. Des titres



fort intéressants sont également prévus : Fall Guy, Mugsy, Blue Max, Pitfall 2, Demons of Topaz, Black Thunder et d'autres. Commodore, Amstrad, BBC Spectrum, tout le monde y aura droit ! A 7 livres la cassette (80 francs), les organisateurs espèrent récupérer autant que l'année d'avant avec SoftAid c'est à dire plus de 360.000 livres. De l'autre côté de la Manche on regarde le petit monde anglais se remuer pour cette opération en se disant : "ils sont pas si fous ces albiens" !

PORTES OUVERTES

Le 22 et 23 mars, vous pourrez aller foutre le souk à la grande halle de La Villette, où Atari organise deux journées portes ouvertes, une sorte d'Atari Show semblable à celui qui s'est tenu à Londres la semaine dernière. Vous verrez des développeurs, des nouveaux programmes, des extensions, des disques durs, des enclumes, des cabines téléphoniques et des porte-jarettelles. Je vous donne un plan qui marche à chaque fois pour se marrer : vous allez à un stand qui présente un nouveau logiciel, vous attendez que l'auteur soit là, vous prenez l'air blasé et vous déclarez à haute voix : "Oh, eh, fastoche, un programme comme ça, faut cinq minutes pour le faire !". En général, ça énerve.



LES BRUITS ME BROUILLENT L'ÉCOUTE

Y a pas à dire, mais le sport préféré de tous les journalistes du monde et d'ailleurs est de spéculer sur ce qui n'existe pas encore. Dans le genre, un bruit persistant circule dans les milieux anglais dits informés selon lequel Dixon, l'un des plus gros distributeurs anglais de micro, sortirait un concurrent au PCW 8256 d'Amstrad. Cette machine serait fabriquée par une firme du sud-est asiatique, Saisho, qui travaille déjà avec Dixon pour des télévisions, des montres, des radios, des téléphones... Si ce micro doit un jour exister il comporterait un clavier détaché, un lecteur de disquette intégré (au format non précisé), un moniteur, une imprimante et fonctionnerait sous CP/M. Bien entendu, la machine ne vaudrait pas plus de 6000 balles, histoire de prouver qu'Amstrad n'est pas le seul à pouvoir vendre à bas prix.

A propos d'Amstrad, des rumeurs persistantes laissent penser que le compatible PC attendu depuis longtemps arrivera sur le marché anglais d'ici la fin du mois d'Avril. S'il s'agit d'un véritable compatible, Amstrad abandonnera enfin ses 3 pouces pour du 5,25 pouces, ce qui devrait ouvrir largement le marché à son produit, s'il tient le pari des prix : on parle de moins de 5.000 francs pour la configuration de base.



ÇA PUE LA MAGOUILLE

Du Pont de Nemours, l'un des géants américains, sort en France ces jours-ci un meuble doté d'un équipement complètement délimité conçu dans le seul but de réaliser du traficage de documents photographiques. Le **Bright Light**

la cassette (il vaut mieux, vu l'abondance des disquettes trois pouces). Comme de juste, ils ont pris une imprimante à la hauteur : une Seikosha GP 50 (plus rapide qu'un escargot mais plus lente qu'une tortue). Avec ça, le



Datacolor est informatisé pour réaliser toutes les opérations de retouche à sec. Et vous savez avec quoi ces futés d'américains font joujou ? Avec des Amstrad 464 ! Eh oui, ils en sont encore à

le système est réputé comme supérieur à tout ce qui existe actuellement sur ce marché... A croire que les autres dirigent les opérations avec un ZX 81 et une imprimante thermique Sinclair !

ADAPTATURATIONS

Les logiciels continuent à se transférer d'un micro à l'autre, à la vitesse grand V. D'ici peu, les éditeurs de softs devraient arriver à diffuser leurs nouveautés simultanément sur tous les micros bien implantés dans le public, mais pour le moment les sorties s'effectuent au coup par coup. Dans les dernières adaptations, nous remarquons **Hard Hat Mack** qui tourne enfin sur l'Amstrad, dans une version très proche de l'origi-

nal sur Commodore 64. Les graphismes sont toujours aussi rigolos dans ce petit jeu d'arcade où la tactique et l'habileté sont essentielles à la réussite des trois tableaux. Du point de vue sonore, les bruitages ressemblent comme deux gouttes d'eau à ceux sur C64, ce qui représente une performance remarquable de la part des programmeurs d'Ariolasoft.

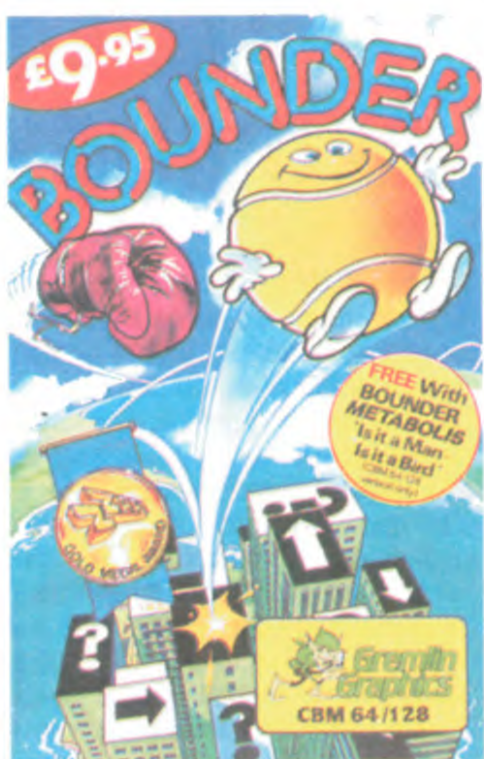


Pour le Commodore 64, c'est Imagine qui offre une version du jeu de Konami **Yie ar Kung Fu**. Là encore admirons l'ingéniosité des techniciens qui ont réussi à faire un jeu presque meilleur que l'original sur MSX. A noter que lors du chargement, vous avez droit à une image et à de la musique, une avant-première extraordinaire et inattendue sur cette machine. Pour ce qui est du jeu, c'est toujours la même chose : vous devez vaincre en combat singulier huit combattants tous aussi redoutables les uns que les autres. Graphismes et sons sont superbes et incitent à se battre jusqu'à épuisement. Un excellent jeu d'arcade que vous devez posséder.

Les adaptations de la semaine étaient **Hard Hat Mack** d'Ariolasoft pour Amstrad et **Yie ar Kung Fu** d'Imagine pour Commodore 64.

T'AS PERDU LA BOULE

Vous ne vous êtes encore jamais pris pour une balle de tennis ? Alors ne résistez plus à ce sport irrésistible, vous pourrez voyager dans les décors piégés et fantasmagoriques de **Bounder**, l'une des dernières trouvailles des programmeurs de **Gremlin Graphics**. Comme vous êtes une balle douée de raison, vous pouvez choisir la puissance et la direction de vos rebonds. Doté de près de cent cinquante tableaux, ce nouveau logiciel donne sur une base simple un jeu d'une complexité inouïe où la mémoire a son rôle à jouer. Vous ne pouvez, en effet, rebondir que sur certaines zones du territoire qui défile sous vos pieds (quels pieds ?). Certains obstacles comme les montagnes doivent être contournés alors que d'autres forment des points de passage obligatoire pour augmenter la puissance des sauts. Le graphisme est superbement réussi, d'autant plus que le scrolling glisse avec une régularité con-



fondante. Vous voguez la-dessus par petits bonds ou grands sauts, le vent vous siffant aux oreilles d'une manière on ne peut plus réaliste. Un jeu d'arcade où vos nerfs seront mis à rude épreuve. En prime, les commerciaux de **Gremlin Graphics** vous offrent gracieusement la version pour Commodore de **Metabolis**, jamais arrivée jusqu'en France. **Bounder** de **Gremlin Graphics** pour Commodore 64 et 128.

HUIT PROGRAMMES LAMENTABLES

Sous le bas prétexte de la sortie d'une série de logiciels de gestion familiale, Batteries Included a fait très fort. On savait déjà depuis longtemps que les softs destinés à répertorier les recettes de cuisines étaient voués à un échec certain et à une perte sûre, il fallait que ceux qui ne nous croyaient pas se frottent au problème pour comprendre soudainement qu'on avait raison. Non mais ! Avant de déferler des torrents de haine sur ces huit logiciels lamentables, il est nécessaire de vous les présenter : chacun d'eux est la copie conforme du précédent. Je m'explique : vous en prenez un au hasard. Vous le faites tourner. Vous découvrez un petit programme destiné à répertorier quelque chose appartenant au domaine familial, des recettes de cuisine disons. Bon. Vous en prenez un autre et vous découvrez avec stupeur les mêmes présentations, les mêmes structures, bref, le même programme mais avec des entêtes différentes : on



passé des recettes aux listes d'adresses, aux timbres, aux chèques, etc... À 190 balles pièce, je dirais sans aucune chance de pouvoir me tromper qu'on se fout de ma gueule avec classe dans la bonne humeur et la franche gaieté. Suffit messieurs : nous avons assez ri ! Ça ne prend plus. Plus personne ne fait le pari de l'informatique familiale pour l'organisation de la famille. Bon, d'accord, il doit bien rester quelques petits profs qui se prennent un peu trop au sérieux, mais à part eux, personne ! S'il vous plaît, réagissez en adultes mais pas en vieux cons de la centième génération !

CON POSANT

La création de différentes gammes de produit chez un même éditeur conduit parfois à de drôles de comportements : on éditera un soft moyen dans cette ligne-là, un bon dans telle autre ligne, mais le logiciel qui n'est ni moyen ni dans bon, qu'en fait-on ? On l'édite bien sûr ! Il reste à déterminer dans quelle gamme. Si l'on prend l'exemple de **Firebird** et de sa ligne **Super Silver** on constate qu'ils ont rencontré ce dilemme en commercialisant **Cylu**, un jeu d'aventure matiné d'arcade.

composants manquant à l'ordinateur central) et l'ensemble des commandes regroupé sur quelques touches en font un loisir agréable. **Cylu** de **Firebird** pour Amstrad.



Si le graphisme est fort bien réalisé et détaillé, par son foisonnement il n'est pas très lisible. Du côté du son, les programmeurs ne se sont pas cassé la tête : il n'y en a pratiquement pas. Il reste malgré tout un jeu qui se laisse faire sans problème : le scénario rigolo (vous devez trouver les bons processeurs pour arrêter des barrières de force et récupérer les 24

ÇA FAIT DU BIEN

La dynamique association OUF (dont l'HHHHebdo vous avait déjà entretenu) vient de se rendre compte de l'étendue du marché Amstrad en France. Jusqu'à présent, OUF proposait à tous les possesseurs d'une machine fonctionnant sous MS/DOS, PC/DOS ou CP/M des programmes tombés dans le domaine public et sur format 5,25 pouces. Désormais, les

amstradistes vont pouvoir aller toquer à la porte de l'association, toute la logithèque CP/M vient d'être transférée sur 3 pouces. Vous pouvez donc, pour le prix des disquettes, vous constituer une bibliothèque de programmes à faire rougir d'envie votre concierge. Pour plus de renseignements, téléphonez au (1) 45 44 62 16.



UN CON PILE

Dans notre série "il n'y a rien de mieux que de compiler pour vendre des produits déjà dépassés", je vous présente le quatuor d'enfer **Activision**, **Firebird**, **Beyond** et **Melbourne House**. Leur nouveau label, **The Force**, ne contiendra au catalogue que des compilations. Le premier exemplaire à sortir des ateliers, en l'occurrence le 24 Mars en Angleterre, se nommera **Hot Shots** et ne tournera que sur le Spectrum. Dans ce paquet cadeau, vous découvrirez **Mindshadow** d'**Activision**, **Shadowfire** de **Beyond**, **Gyron** de **Firebird** et **Fighting Warrior** de **Melbourne House**. Le soft se vendra aux alentours de 100 balles, pour ceux qui ne les ont pas déjà.

ET MAINTENANT QUE JE SUIS COMPILER, TU M'AIMES DE NOUVEAU ?



ACCORD D'ENFER

Infogrames veut faire de la concurrence à Loriciciels ! Alors que ces derniers ont remporté le marché

de l'année en devenant les distributeurs agréés d'**Activision** en France, Infogrames s'est rattrapé en concluant un contrat de distribution exclusive sur la France des produits d'**Ariolasoft**. Infogrames se retrouve donc maintenant seul, dans notre pays, à offrir ses logiciels, ceux d'**Ediciel** et les softs d'**Ariola** (qui compte à son catalogue **Electronic Arts**, **Broderbund**, **Ariolasoft**...). Ca bouge méchamment en ce moment, les éditeurs se diversifient en prévision d'on ne sait quelle catastrophe. (NDLR : le Club HHHHebdo, peut-être ?)



COMMODORE SURSITAIRE

L'HHHHebdo vous a déjà raconté les malheurs financiers de Commodore dans le monde entier. Les pauvres gestionnaires de la boîte reportaient de mois en mois le paiement des arriérés aux banques et aux fournisseurs. Comme on ne peut pas laisser une grosse société couler sans réagir, les ban-

liard de francs lourds) et le premier remboursement n'interviendra pas avant le 15 Mars 1987. Ce ballon d'oxygène supplémentaire devrait permettre à Commodore de lancer l'Amiga cette semaine en Europe. Depuis plus d'un an que la société n'a pas fait de bénéfices, il serait temps d'inverser la tendance.



ques ont accepté de rallonger encore une fois la sauce. Cette fois-ci, le prêt se monte à 135 millions de dollars (soit près d'un mil-

mais le pari semble difficile à tenir avec des matériels nouveaux performants mais beaucoup plus chers que leurs concurrents.

JUSTE UN PEU DE PLAISIR

Les fanatiques des jeux d'arcade pas trop mal foutus et très bon



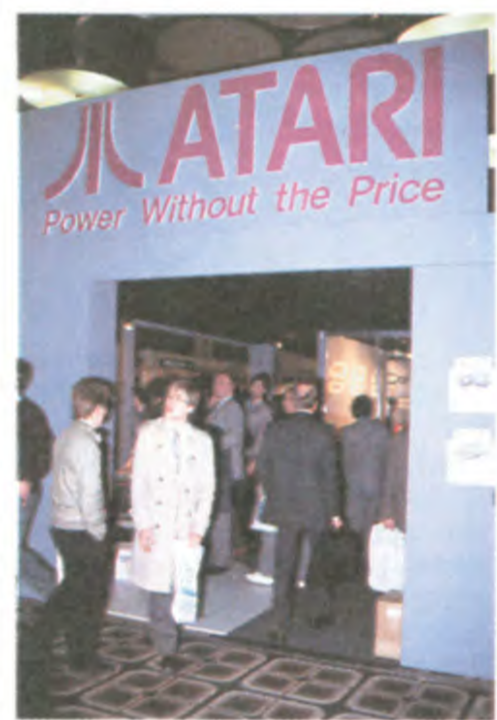
marché vont pouvoir se laisser tenter par **The Golden Talisman**, l'un des produits les plus récents de **Mastertronic**. Diffusé dans la série haut de gamme **MAD** (Mas-

tertronic Added Dimension) de l'éditeur, ce jeu comporte suffisamment d'ingrédients différents pour présenter une sauce convenable. Le Talisman d'Or, protecteur d'une gigantesque cité, a été disséminé en cinq morceaux, menaçant ainsi la ville d'une mort lente et horrible : des monstres attirés par les effluves morbides de la région se sont précipités pour participer à la curée. A vous la charge de découvrir les auteurs de cette catastrophe et de remettre en place le talisman.

Grâce à un graphisme tout à fait honnête, et dans un décor merveilleusement complexe, vous devrez courir, sauter, nager pour échapper aux âmes damnées de vos ancêtres et arriver enfin, par le réseau souterrain des rivières, jusqu'au cœur de la cité. L'animation souffre par moments de mouvements cahotiques, mais la musique soutient le moral et permet de reprendre courage avant de se relancer dans le combat. Vous ne pouvez rêver mieux à ce prix-là (49 francs !). **The Golden Talisman** de **Mastertronic** pour Commodore.

COMPTE-RENDU DE NOTRE ENVOYE SPÉCIAL

Monsieur le directeur, conformément à vos souhaits, je vous confirme ma visite à l'Atari Show à Londres ce week-end. Vous trouverez ci-dessous le descriptif détaillé. J'aimerais toutefois signaler que cette visite m'a occasionné une dépense de 3 livres, correspondant environ à 32 francs de droit d'entrée, que vous voudrez bien me rembourser dans les plus brefs délais, par le moyen que vous connaissez (et cette fois-ci, n'oubliez pas : usagées, les petites coupures). J'ai vu :



- Un logiciel de CAO, développé par Antic, qui baliait tout ce qui a été fait à ce jour dans ce domaine.
- Un basic compilé, cent fois meilleur que celui qui est fourni avec la machine.
- Un basic non compilé, cent fois meilleur que celui qui est fourni avec la machine.
- Un autre basic non compilé, et puis un autre, et puis un autre, et puis plein d'autres, tous à se relever la nuit pour se taper le cul par terre. A mon avis, Monsieur le



directeur, nous allons assister prochainement à un déluge de basics.

- Un langage C.
- Un autre.

- Et encore un autre. A mon avis, les C vont pleuvoir d'ici peu.
- Un Modula 2. Un cobol. Un pascal. Un lisp. Un fortran. A mon avis, on va avoir du mal à trouver un langage qui n'existe pas sur Atari ST dans pas longtemps.
- Des logiciels gérant la prise Midi. Certains ne sont que des séquenceurs avec éditeurs, d'autres gèrent plusieurs voies, mais je sais que la musique n'est pas votre fort, je n'insisterai pas plus.
- Toutefois, j'aimerais porter à votre attention la performance de **Jeff Minter**, que vous avez déjà cité dans vos colonnes sous le vocable de "baba de l'informatique", qui a écrit par le passé un logiciel nommé "La revanche des chameaux mutants". Il a écrit un logiciel sur ST qui permet de synchroniser celui-ci avec une chaîne hifi, et de créer des images aléatoires synchrones avec la musique, quelle qu'elle soit. Si je puis me permettre d'aller plus avant dans la description, je préciserai que lorsque j'ai vu la démonstration, la musique en question était "Dark Side of the Moon". On voyait des cœurs rouges se former au centre de l'écran et se désagréger aussitôt après, des fontaines de couleurs jaillir de



nulle part et j'arrêterai ici la description parce que vais devenir lyrique. Sachez seulement que c'est proprement génial.

- J'ai vu aussi l'Atari sur lequel programme **Jeff Minter** : il est entièrement repeint à la bombe. C'est vraiment un baba.
- Espérant que vous ferez à nouveau appel à moi dans de prochaines occasions, veuillez recevoir, Monsieur le directeur, ma note de frais.

AU SECOURS UN REVENANT

Vous souvient-il de Bounty Bob ? Ce personnage au grand chapeau se baladait dans un monde peuplé de petits monstres ressemblant à des smarties sur pattes. Il devait parcourir de nombreux niveaux pour détruire cette engance et modifier la nature du sol qu'il parcourait. De ces vingt-cinq tableaux, vous conservez sans doute un souvenir embué de bonheur ou d'énervement, suivant le cas. Vous avez envie d'en reprendre ? Pas de problème, *Big Five Software* vous sert tout chaud sur un plateau 25 nouveaux tableaux, tous plus terribles les uns que les autres. La mécanique du jeu est rigoureusement conservée dans ce *Bounty Bob Strikes Back*. Seules les difficultés offertes par les différents niveaux changent : si vous avez peiné sur Miner 2049er, vous allez vous arracher les cheveux à poignées avec ce second épisode des aventures de



BB. Un logiciel exclusivement réservé aux inconditionnels de ce sport. *Bounty Bob Strikes Back* de *Big Five Software* pour Commodore et Amstrad.

UN NOUVEL INCONNU

Si je vous dis : "BBC model B", vous me répondez par une tronche en biais et un air idiot, c'était prévu. Je vois qu'il est nécessaire de vous rappeler que le BBC Model B fut l'une des bécanes les plus vendues chez nos voisins les britanniques. Ça y est, vous le remplacez ? Un bon vieux 6502, un graphisme d'enfer (pour l'époque : 1982) et 64 Ko de mémoire vive avaient fait craquer le gouvernement anglican qui l'avait aidé à s'introduire à 70% dans l'éducation nationale des bouffeurs de pudding.

Acorn a décidé de recommencer avec la même sauce mais quelques années après puisqu'ils annoncent le BBC Master 128. Ce coup-ci, c'est avec un 65C02 qu'ils veulent péter la baraque. Vous rappelez-vous encore ce qu'est le 65C02 ? C'est un 6502 en CMOS (CMOS kesako ? C'est une technologie qui fait qu'à la fin, quand les mecs se sont bien fait suer la patate pour accoucher de ça, et ben le produit consomme moins d'électricité) gonflé de quelques instructions et par exemple déjà installé sur l'Apple IIc. Le 65C02 du BBC 128 est poussé à 2 MHz. la bécanne est dotée d'un bataillon de 128 Ko de RAM ainsi

que de 128 Ko de ROM contenant deux systèmes d'exploitation ; La bête possède aussi deux lecteurs de cartouches sur sa face supérieure. Celles-ci sont exactement les mêmes que celles qui équipaient l'Electron et donc assurent une compatibilité avec cette machine qui d'ailleurs n'a pas vraiment été une réussite. Que dire encore de cette bécanne qui n'est



compatible avec personne si ce n'est avec elle-même (et encore !). Elle coûtera 499 livres, soit plus de 5000 balles. Un 8 bits de plus. De toute manière, il y a de fortes chances pour que si elle marche quelque part, ce soit en Angleterre et uniquement en Angleterre. En fait, c'est le TO7 de l'anglais moyen. En mieux, bien sûr.

BONDIEUSERIES

Vous tous qui bavez sur votre télé dès qu'un Sean Connery ou qu'un Roger Moore pointe le bout de son nez transformé en James Bond, vous pouvez remballer le reste de votre langue qui traîne sur le tapis et vous jeter sur ce qui ressemble le plus à un Commodore chez vous. D'un doigt alerte vous chargerez alors *The Adventures of*



Bond... Basildon Bond, le jeu qui ramène la mythologie du célèbre espion 007 au niveau des feuilletons série Z. Ce logiciel, inspiré d'une satire anglaise de James Bond, vous convaincra de la vanité du héros originel. Dans cette version, vous n'aurez à découvrir que des blagues ou des réponses à des questions que vous pose votre ordinateur (le tout en anglais, l'angoisse). L'ensemble de vos recherches se déroulent dans un bâtiment truffé de matériels les plus divers et les plus inutiles possibles : chemises, valises vides, cassettes vidéo, disquettes...

Heureusement, le graphisme tient à peu près la route, sauf lorsqu'il s'agit de franchir les escaliers où là, ça devient carrément catastrophique et moche. Du côté sonore, c'est nul, autant le dire tout de suite. Il reste un scénario vraiment original et drôle mais exclusivement destiné aux anglophiles distingués. *The Adventures of Bond... Basildon Bond* de *Probe Software* pour Commodore 64 et 128.

SYBEX N'EST PAS MORT

Sybex, la boîte de Rodney Zaks, notre père à tous vient de sortir cinq nouvelles œuvres littéraires dont au sujet desquelles à ce propos je vais vous en causer. Pour 128 francs, deux chercheurs, l'un du CRNS et l'autre du CEA vous guideront dans votre quête désespérée de l'Amstrad et du basic pour les Amstrad de la catégorie CPC. 275 pages bien chiantes qui répertorient une à une toutes les instructions de l'Amstrad de la plus petite à la plus grosse. Etait-il nécessaire d'être chercheur au CNRS pour recopier le manuel de la bécanne ? CP/M Plus d'Anatole d'Hardancourt cause du CP/M Plus, vous m'en direz tant. 148 francs rempliront votre cervelle de SID, SETSIO et autres GENGRAF pour peu que vous ne craquiez avant. Merci mon Dieu.

Sybex a dû signer un pacte avec Satan, pardon, avec Amstrad, puisque deux autres bouquins lui sont consacrés. Parmi eux : Gra-

de cette œuvre titanesque de 240 pages. Vient ensuite un nullard de qualité, casaque verte, toque jaune, "Gagnez aux courses" par Jean-Claude Despoine. Un chef d'œuvre de nullité, jugez plutôt : 98 francs pour 100 pages contenant un programme d'analyse de course de chevaux. Quand je vois de telles horreurs, je me demande si les éditeurs de ces livres sont des individus normalement constitués ou des êtres mutans sortis droit d'un essai thermo-nucléaire français. Allez savoir.

Le petit dernier concerne la famille Thomson et se nomme Programme d'Electronique Appliquée. Ne vous excitez pas, c'est chiant, très chiant. C'est à croire que les pédagogues et autres petits pros ne sortiront jamais de leur mentalité lamentable selon laquelle ils devraient se cantonner dans des cours bien emmerdants et bien indigestes. Pauvres de nous. L'électronique, messieurs,



phisme en Trois Dimensions de Thomas Lachand-Robert. Ceux que ça branche se réjouiront de pouvoir trouver des tonnes de fonctions mathématiques sympa pour faire des tas de zoulis dessins. Enfin un bouquin qui tient la route ! 148 autres balles seront néanmoins nécessaires à l'achat

c'est quelque chose, tout comme l'informatique, d'extrêmement drôle et de parfaitement amusant. Encore faut-il savoir aborder le domaine sans avoir la grosse tête et se prendre pour un seigneur, c'est ce qu'il y a de plus dur. 148 balles qui j'espère n'iront pas chez Sybex. Merci, bonsoir.

COIN COIN : DAHUT !

Que le grand Criquet me croque ! Polygone Informatique continue dans le grand cercle des exhibitions et autres shows. Ce coup-ci, ils se produiront à Parigraph du 17 au 20 mars 86 au CNIT de La Défense (La défense pour ceuss qui n'ont pas le sens de l'humour développé au plus haut point). Avant de mettre votre imperméable troué pour vous jeter au Cnit, sachez que c'est un salon plutôt professionnel et que l'entrée coûtera quand même 100 balles ce qui n'est pas donné. Néanmoins, tout le monde sait comment entrer dans un salon où l'on n'est pas sensé entrer. Si l'informatique vous branche, c'est un salon qu'il ne faut rater en aucun cas. Je vous raconte pas les superbes images qui vont traîner dans cette illustre enceinte. Quand on sait que 16 chaînes de télévision seront présentes et montreront

leurs plus belles images et leurs plus superbes dessins...

Toujours est-il que Polygone Informatique sera présent avec, sur son stand, un beau Macintosh et un superbe logiciel, Pixel Studio, capable de faire des graphiques en couleurs. Je ne vous en dis pas plus, vous pouvez jeter un œil sur la photo qui est à côté, c'est passé par un Mac (je dis "c'est passé par" parce que personne ne sait comment ça marche. Les gens aussi bien chez Polygone qu'ailleurs ont certes vu l'engin mais ignorent tout de son fonctionnement...). Polygone réalisera grâce à Pagemaker, Mac Paint et Draw, Thunderscan et Excel un journal contenant des informations sorties tout droit de l'AFP par l'intermédiaire du serveur Calvados sur lequel le Mac sera branché. Bref, allez voir tout ça, ça promet.



CHALLENGE SYMPA

Ademir, après avoir été retenue par l'éducation nationale pour le Plan Informatique pour Tous organise un challenge de derrière les fagots. En effet, la Fédération des Clubs Ademir pour une fois nous a paru sympa et marrante, il était

autre style, le "challenge" (c'est pas français ça !) est assez bien foutu. Les questions, au nombre de 17, sont pleines d'humour et pas si faciles que ça. La plupart des problèmes nécessitent une bonne connaissance des Thom-

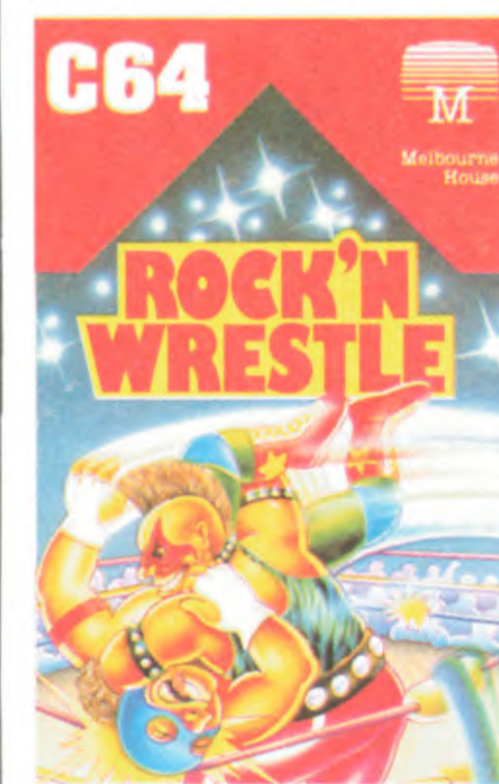


temps. Et pourtant ! Pour mieux vous fixer les idées, c'est le genre d'associations qui cause français dans le texte et qui s'effraie devant le moindre "joystick" ou le plus petit "drive". Attention, chez eux, on ne sort pas des listings de softs mais des listings de programmes. Pas de "DOS", pas de "bug" mais des "SED" et des "bogues". Chacun son truc. Enfin, dans un

son et des Goupil. C'est le Club Ademir de l'Ecole Normale de Beauvais qui organise tout ça et qui offre comme premier prix un Goupil 3 et une médaille, comme deuxième prix un TO7 puis un MO5 et finalement des boîtes de foie gras à n'en plus finir. Les candidats sont les autres clubs Ademir de France et de Navarre, bonne bouffe !

LA CAGOULE, LA CAGOULE !

Vous êtes lassés des logiciels de boxe ou de karaté ? Voici de quoi vous réconcilier avec tous les softs de combat : le premier programme de catch vient de sortir des ateliers de Melbourne House (les éditeurs de Hobbit, Lord of the Rings...).



Rock'n Wrestle vous propulse sur un ring dans des conditions rien moins que bonnes : votre premier adversaire (une brute rouquine et sanguinaire) vous bondit dessus en poussant force hurlements, bien décidé à vous faire ressembler à une descente de lit. Si vous vainquez ce premier ahuri, la foule en délire vous obligera à en affronter un autre et un autre encore. Bref de la baston comme on n'en fait plus !

La qualité de la réalisation des programmeurs de Melbourne a de quoi satisfaire les plus exigeants : le graphisme très soigné et haut en couleur, les bruitages réalistes à vous faire frémir (on entend presque les os craquer sous les chocs) et la rapidité de l'action ont de quoi vous convaincre. Dernier raffinement : une vingtaine de commandes ont été rassemblées sur le joystick, grâce à des combinaisons de coups soigneusement enchaînées. Un vrai prodige : vous n'avez besoin que d'un joystick. *Rock'n Wrestle* de Melbourne House pour Commodore 64.

EURÉKA, ON RECULE AVANT DE PLONGER



Je veux pas vous raconter ma vie, mais je vais tout de même vous expliquer comment je procède pour vous donner les solutions d'Eurêka. Puisqu'un petit concours a été greffé sur le gros (ceux qui trouvent maintenant la solution finale peuvent encore gagner un logiciel), la solution est toujours gardée secrète. C'est-à-dire qu'on ne me donne que la solution de la semaine, pour éviter les magouilles et autres truqueries. Jusqu'à très exactement tout à l'heure, je ne la connaissais donc pas. Et je viens de l'avoir. Figurez-vous que c'est... monstrueux. Il n'y a pas d'autre mot. Un truc

immense, colossal, plein de finesse et de subtilités dans tous les coins. Vous donner la réponse sans la commenter serait stupide, mais les explications prennent au moins une page. Du coup, je vous signale ça, je vous fais des petits schémas, des illustrations avec des flèches et tout, et je vous passe le tout la semaine prochaine. En plus, surprise : le Club HHHHebdo a récupéré des cassettes du jeu, sur Spectrum et sur Commodore. Ceux qui ne l'ont pas pourront bientôt l'avoir à un prix... Club. Et avec les solutions ! C'est pas gentil, ça ?

Le club HHHHebdo, ça a l'air de marcher du feu de Dieu, dis donc. C'est une bonne idée, en soi. Ça bouge bien. Moi, le premier club que j'ai fondé, c'était en CP2, j'avais 6 ans. On s'échangeait des billes, des boullards, des calots, des agathes, mais aussi des malabars, des carambars, des photos de cul, tout ce qui peut s'échanger quand on a six ans. Bien sûr, les photos de cul étaient ce qu'il y avait de plus rare, fallait les piquer aux pères qui les planquaient dans des tiroirs fermés à clef. Mais ça valait des fortunes, je me rappelle en avoir échangé une contre deux sac de billes (à l'époque, un sac contenait trente billes) et un canif, que j'ai aussitôt enterré dans le jardin pour ne pas le perdre. Les canifs aussi, c'était très recherché, parce que seuls les chefs en avaient. Il a plu le lendemain et je ne l'ai jamais retrouvé. Il m'arrive encore d'en rêver.

Alors les clubs, je suis un peu blasé. Le dernier en date, justement, s'appelait le Club des Bidouilles. C'est de ce club que j'ai tiré le nom de cette rubrique. On était une centaine d'adhérents, de tous les coins de France et on a réussi à monter un truc pas mal. Une fois, Hans Ulrich Hemoglobine Matrack (il s'appelait comme ça) s'est ramené dans nos locaux (on avait 1800 mètres carrés, quand même) en brandissant une feuille sur laquelle était inscrit : "Voilà un bon paquet de copies anti-camé de cassette à cassette pour Amstrad 464.

Pour Devil's Crown, taper sur une ligne :
LOAD "", 43686 : SAVE "DEVIL'S CROWN", B, 43686, 501, 32385
Faire un Reset et taper sur une ligne :
LOAD "I", 49152 : WHILE INKEY\$ = "" : WEND : SAVE "I", B, 49152, 16384
Cette ligne charge l'image de présentation. Une fois chargée, il faut appuyer sur une touche pour la sauvegarder. Ensuite, faire un Reset et taper :
OPENOUT "X" : MEMORY 1000 : CLOSEOUT
LOAD "", 1280
SAVE "", B, 1280, 42406
Pour Artwork, faire dans l'ordre :
POKE &AC03, &AE
POKE &AC02, &45
POKE &AC01, &32
LOAD ""

SAVE "AW"
MEMORY 5000
LOAD "AWCODE"
SAVE "AWCODE", B, 32768, 5393
Pour Master of the Lamp, sur le programme principal, faire :
OPENOUT "X" : MEMORY 2000 : CLOSEOUT
LOAD "", 2304
SAVE "MASLAMPE", B, 2304, 39788, 28304
Pour Roland Ahoy !, faire :
POKE &AC03, &AE
POKE &AC02, &45
POKE &AC01, &32
LOAD ""
SAVE "ROLAND AHOY !"
MEMORY 22527
LOAD "", 22528
SAVE "★ROLAND★", B, 22528, 18944, 25591
Pour Roland Goes Digging :
POKE &AC03, &AE
POKE &AC02, &45
POKE &AC01, &32
LOAD ""
SAVE "DIGGER"
Reset
MEMORY 17000
LOAD "", 17800
SAVE "DIGGER1", B, 17800, 19325
Pour Message from Andromeda, faire dans l'ordre :
POKE &AC03, &AE
POKE &AC02, &45
POKE &AC01, &32
LOAD ""
SAVE "ANDROMEDA"
MEMORY 14999
LOAD "CODE1", 15000
SAVE "CODE1", B, 15000, 1300
Reset
POKE &AC03, &AE
POKE &AC02, &45
POKE &AC01, &32
LOAD ""
SAVE "AND2"
MEMORY 8999
LOAD "CODE2", 9000
SAVE "CODE2", B, 9000, 14597
Reset
MEMORY 8999
LOAD "CODE3", 26000
SAVE "CODE3", B, 26000, 15934
Pour Roland in the Caves, faire dans l'ordre :
POKE &AC03, &AE
POKE &AC02, &45
POKE &AC01, &32
LOAD ""
SAVE "ROLAND/CAVES"
LOAD ""
SAVE "ROLCAV"
Reset

BIDOUILLE GRENOUILLE

MEMORY &1FFF
LOAD ""
SAVE "PULCODE", B, &2000, &53FF
Pour l'assembleur Zen :
POKE &AC03, &AE
POKE &AC02, &45
POKE &AC01, &32
LOAD ""
SAVE "ZEN ASSEMBLER"
Reset
MEMORY 16383
LOAD "", 16384
SAVE "ZEN", B, 16384, 6461
Pour Amsword, dans l'ordre :
POKE &AC03, &AE
POKE &AC02, &45
POKE &AC01, &32
LOAD ""
SAVE "AMSWORD"
Reset
MEMORY 15871
LOAD "", 15872
SAVE "MBMOTSH", B, 15872, 13233
Pour Le Millionaire :
POKE &AC03, &AE
POKE &AC02, &45
POKE &AC01, &32
LOAD ""
SAVE "LE MILLIONAIRE"
Pour Manager, taper le programme suivant :
10 MODE 0 : BORDER 0
20 FOR I=0 TO 15 : READ C : INK I, C, C : NEXT
30 DATA 0, 15, 26, 12, 24, 9, 18, 10, 20, 1, 2, 14, 4, 8, 3, 6
40 LOAD "I"
50 RUN "I"
Puis faire SAVE "MANAGER". Ensuite, sans faire de reset ni de NEW, taper le programme suivant en respectant les numéros de ligne :
40 FOR AD=128 TO 148 : READ OS : POKE AD, VAL("&"+OS) : NEXT
50 DATA 21, 00, 60, E5, 11, 00, 40, D5, 3E, 16, CD, A1, BC, C1, E1, 11, 00, C0, ED, B0, C9
60 CALL 128
70 WHILE INKEY\$="" : WEND
80 SAVE "I", B, 49152, 16384
Taper RESTORE en mode direct, puis placer l'original de Manager juste après le premier bloc basic et

taper RUN. Une fois l'image chargée, placer la cassette vierge dans le lecteur, appuyer sur REC et PLAY et sur une touche. Tout ceci effectué, faire un Reset et taper dans l'ordre :
POKE &AC03, &AE
POKE &AC02, &45
POKE &AC01, &32
LOAD ""
SAVE ""



Pour transférer les blocs ascii, lancer le jeu sur l'original, choisir dès le début la sauvegarde des données qu'il faut effectuer sur la cassette de copie à la suite du programme déjà enregistré.

Pour Johnny Reb, faire dans l'ordre :
POKE &AC03, &AE
POKE &AC02, &45
POKE &AC01, &32
LOAD ""
SAVE "JOHNNY REB"
LOAD ""
SAVE ""
Puis effectuer en mode direct :
DELETE 1-7910
DELETE 8090-20000
RUN
La dizaine de blocs ascii étant chargée, taper dans l'ordre et sans rien oublier :
7920 OPENOUT ""
7930 (le chiffre seulement afin d'effacer la ligne)
7940 (idem)

7980 PRINT # 9, MAP%(A%, B%, C%)
8020 PRINT # 9, MAP%(A%, B%, C%)
8060 PRINT # 9, MAP%(A%, B%, C%)
8080 CLOSEOUT
Et taper RUN, ce qui sauvegardera les blocs ascii sur la cassette de copie.

C'était un gros morceau, dans le genre. Ça nous a permis de remplir deux bulletins hebdomadaires (car à l'époque, nous éditions des bulletins hebdomadaires. En quelque sorte, nous avons créé Hebdogiciel avant la lettre). Je me rappelle qu'à un moment, nous avons même mis sur pieds un service de vente de logiciels, une sorte de coopérative autonome. Un Club HHHHebdo avant le vrai. Alors quand des jeunes comme Ceccaldi font le leur, moi, ça me fait bien rigoler. J'étais là avant, non mais.

On avait décoré les murs du Club avec des inscriptions :
"Laurent Pouillieute vous offre un anti-café de Space Shuttle Simulator sur MO5 :
POKE &H21FB, &H39
LOAD "SPACE.BAS"
SAVE "SPACE.BAS"
LOADM ""
SAVEM ""SHULT0", &H3000, &H7030, 0
LOADM ""
SAVEM ""DATORB", &H3000, &H43FF, 0
LOADM ""
SAVEM ""SHULT1", &H5000, &H96FF, 0
En n'oubliant pas de changer les cassettes (original et copie) entre chaque LOAD et SAVE".

Ou alors :
"Guy Huon a passé Spy Vs Spy de cassette à disquette sur son Amstrad 6128 en tapant ce programme :
10 MODE 0
20 SYMBOL AFTER 256 : OPENOUT "P" : ITAPE.IN
30 FOR N=0 TO 11 : READ A : INK N, A : NEXT N
40 DATA 24, 1, 26, 0, 13, 6, 14, 16, 18, 24, 3, 15
50 MEMORY &12FF
60 LOAD "loadcode"
70 POKE &6031, &C9
80 CALL &6000
90 SAVE "spycran", B, &C000, &4000
100 POKE &6031, &21 : POKE &6089, &C9
110 CALL &6031
120 SAVE "SPYBIN", B, &300, &A3FB

Introduire une disquette comportant au moins 60 Ko libres. Mettre la cassette au début du deuxième programme, faire RUN. Une fois le Ready affiché, éteindre et rallumer l'ordinateur, taper le programme suivant et le sauver sous le nom de "SPY.BAS".

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 FOR N=0 TO 11 : READ A : INK N, A : NEXT N
70 DATA 24, 1, 26, 0, 13, 6, 14, 16, 18, 24, 3, 15
80 LOAD "spycran"
90 SYMBOL AFTER 256 : OPENOUT "P"
100 MEMORY &2FF
110 LOAD "spycran"
120 CALL &302
Pour exécuter le programme, taper RUN "SPY".

On a eu aussi :
"Thierry Vicat vous indique le moyen d'obtenir un anti-café de Ghostbusters sur MSX. Mettre la fiche motor du magnéto. Introduire l'original et taper :
BLOAD "CAS"
Mettre la cassette vierge et taper :
BSAVE "CAS:GAME", &HD000, &HD880
Taper ce programme :
10 FOR T=&HFFE0 TO &HFFE : READ A\$: POKE T, VAL("&H"+A\$) : NEXT
20 DATA CD, 9C, 00, 28, FB, F3, 3E, 01, CD, EA, 00, 21, 00, 80, E5, 7E, CD, ED, 00, E1, 23, 11, 40, EF, E7, 20, F3, CD, F0, 00, C9
Faire RUN puis NEW.
POKE &HD74D, &HE0 : POKE &HD74E, &HFF
Introduire l'original et taper :
DEFUSR = &HD732 : X=USR(X)
Quand le magnéto stoppe, introduire la copie, appuyer sur Rec et Play et appuyer sur une touche du clavier. Le programme se sauvegarde."

Tout ça pour dire que les clubs, je commence à avoir l'habitude. Mais j'admets volontiers que celui de l'HHHHebdo, bon, le jeune Ceccaldi semble bien parti. Il a ma bénédiction.

BON BRADEULIGNE



Ça y est ! Je le savais ! Ça devait arriver, du moins d'après mon logiciel d'astrologie personnalisé. Le Printemps arrive, en avance sur le calendrier comme d'habitude (il pourrait quand même s'acheter un agenda celui-là !). Que ça ne vous empêche pas de vous consacrer entièrement aux joies de l'enfancement des deuilignes, plutôt que de vous rabattre sur vos compagnes. Allez continuez comme cette semaine, le résultat est fantastique.

Gilles THOMAS bidouille joyeusement les messages de son micro. Lancez le deuiligne et vous verrez !

Listing Commodore 64

```
1 FOR I=40960 TO 49151 : POKE I, PEEK(I) : NEXT I  
NEXT FOR I=41525 TO 41530 : READ R : POKE I, R : NEXT I  
FOR I=41849 TO 41852 : READ R : POKE I, R : NEXT I  
FOR I=41842 TO 69 : POKE I, 54 : POKE 41833, 0 : NEW : DATA 5, 71, 65, 70, 70, 197, 65, 68, 73, 83
```

Laurent PIZZAGALLI vous invite à vous lancer dans la production musicale à grande échelle. Changez les paramètres en pressant simultanément STOP et une autre touche.

Listing MO5

```
1 SCREEN2,0,0:CLS:FOR I=&H4000 TO &H4032:READ C:=VAL("&H"+C):POKE I,C:NEXT I  
DATA 4F,3F,0A,C1,00,27,F9,C1,02,27,1A,CE,40,26,7E,1C,02,27,07,81,0C,27,EA,4C,20,F5,8B,31,87,8F,FF,F6,8F,FF,3F,1E,20,DB,39,53,45,44,52,46,47,59,48,55,4A,49,4B,4C  
2 INPUT "ATT, OCT, TEMP, LONG":A, O, T, L: A$=MID$(STR$(A), 2): O$=MID$(STR$(O), 2): T$=MID$(STR$(T), 2): L$=MID$(STR$(L), 2): PLAY "O"+O$+"T"+T$+"L"+L$+"A"+A$:EXEC &H4000: INPUT "ON CHANGE DE PARAMETRES (O/N)":R$: IF R$="O" THEN 2 ELSE END
```

C'est Christophe CUNNIET qui empoche deux logiciels avec sa superbe animation à commande digitale.

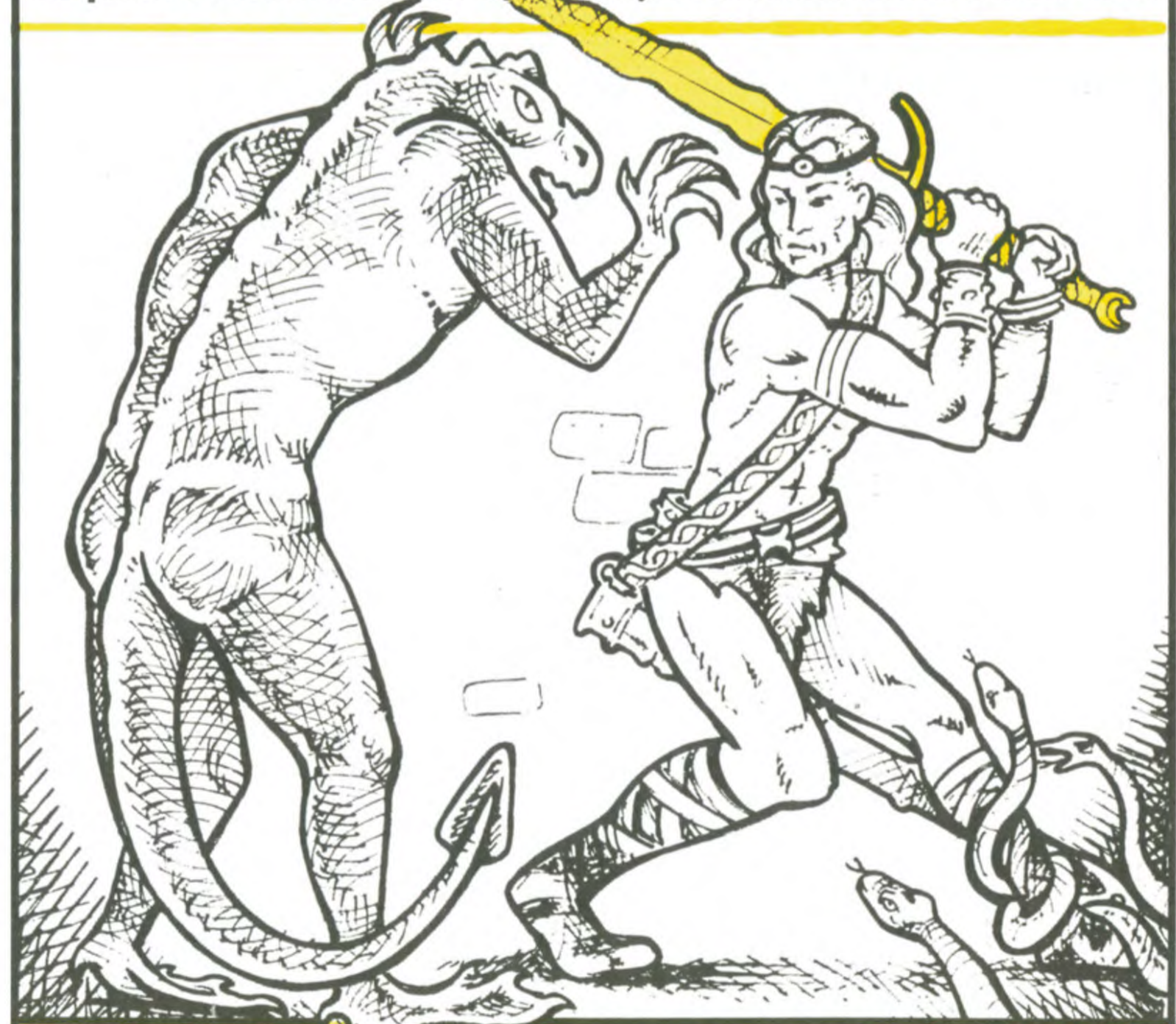
Listing Apple

```
1 HOME : HGR2 : HGR : GOSUB 2 : GET A$ : GOSUB 2 : P = 8192 : CALL 62425 : GOSUB 2 : FOR I = 1 TO 900 : POKE 49236, 0 : POKE - 163 36, 0 : POKE 49237, 0 : NEXT I : END : DATA 12, 28, 30, 62, 30, 127, 12, 28, 30, 62, 63, 62, 63, 62, 63, 62, 30, 127, 30, 28, 30, 28, 51, 54, 24, 96, 60, 112, 60, 120, 28, 60, 14, 56, 14, 124  
2 FOR I = 0 TO 12 : READ U : POKE 8379 + P + 1024 * I - 8064 * INT ( I / 8 ), U : READ V : POKE 8380 + P + 1024 * I - 8064 * INT ( I / 8 ), V : NEXT I : RETURN : DATA 15, 126, 127, 31, 31, 30, 56, 60, 96, 56, 120, 24, 28, 60, 12, 48, 30, 120, 30, 124, 30, 62, 14, 56, 30, 28, 63, 126, 123, 127, 246, 158, 112, 60, 96, 56, 60, 24, 14, 60
```

Bon week-end et à la semaine prochaine.

TEMPLE of APSHAI TRILOGY

... N° 1 sur Apple
... en tête aux U.S.A., enfin en français !
déjà sur Commodore et Atari, très bientôt sur Amstrad



DISTRIBUE PAR



61, rue de Ponthieu
75008 PARIS

EPYX

DES LOGICIELS D'ENFER !

MINI MIRE

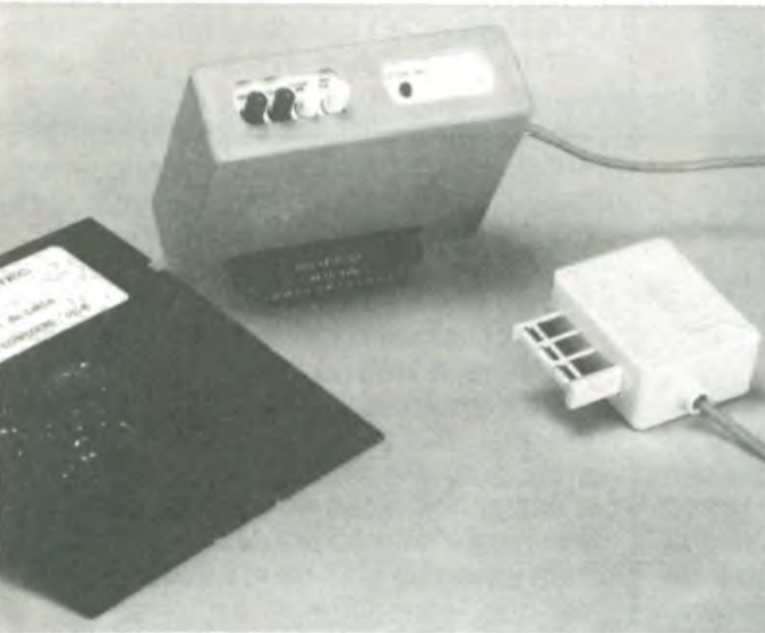
Au lit ! Au plumard ! C'est allongé dans mon pieu que je rédige ce diabolique Mini-Mire issu tout droit des profondeurs incalculables de mon cerveau lâchement mutilé par la maladie. Je vous vois d'ici vous tourmenter pour mon avenir proche et je vous en sais gré. Je me dois donc de vous rassurer sur mon sort : certes je suis percé d'une atteinte imprévue aussi bien que mortelle mais la Grèce en ma faveur est trop inquiétée, de soins plus importants je l'ai cru agitée, Seigneur.

Ça ne va plus. Ça ne va plus du tout. Cette grippe intestinale, ô combien douloureuse me force à digérer cet abominable modem pour Commodore 64, j'ai nommé Maître Auto Modem de chez Handic importé par les gars de chez Almatec qui, il n'y a pas à dire, font du bon boulot.

Handic, au cas où vous ne le sauriez pas, s'est illustré avec du matériel de radio-amateur et CB, vous voyez ce que je veux dire. Malheureusement, et Auto Modem en est la preuve, il est de plus en plus difficile de passer de la CB à l'informatique et encore plus rude de sauter à pieds joints d'un scanner à un modem. Mais trêve de plaisanterie. Je vous propose de jeter un œil sur la bête.

Auto Modem est une petite boîte assez laide qui s'enfonce (de la main droite) dans le user port de votre Commodore préféré. Deux boutons rouges et deux boutons blancs viennent égayer la face supérieure et sont le seul point de repère du pauvre programmeur solitaire qui s'ennuie de ne rien voir venir d'autre que l'herbe qui poudroie et son Whisky qui aboie (n'importe quoi !).

La chose est livrée avec une disquette contenant l'émulateur minitel, car, je ne le répéterai jamais assez, un émulateur minitel c'est un programme et pas un appareil. Une fois le bordel enfoncé dans l'arrière-train de la bécane, vous pouvez brancher la prise gigogne située au bout du fil qui sort du boîtier sur votre prise téléphonique normale. Alors, et même si vous êtes couché dans votre lit avec 39,5 de fièvre, vous pouvez composer un numéro de téléphone de serveur minitel et vous y connecter. Comme par miracle, ça marchera. Ça marchera ? Ça marchera. Bof. Oh, quoi, jamais content. Ok, j'admets, c'est pas terrible. Faut vous expliquer pourquoi : le soft d'émulation minitel qui est livré avec l'engin est non pas nul mais très nul, non pas lamentable mais pire que tout, non pas exécrable mais abominable. Comment expliquer : l'affichage est assez bon par rapport à celui du vrai minitel, le seul problème est qu'il est beaucoup plus lent que celui-ci ! Vous voyez un peu le topo : déjà le vrai brûlait sa soutane à 1200 bauds, ce pauvre Handic n'arrive même pas à suivre. C'est très très nul. Quel dommage. De plus, il y a de fortes chances pour que certains codes vidéotex ne soient pas testés par cette tortue puisque la page d'accueil de notre propre serveur (HG est-il encore nécessaire de le rappeler puisque la France entière passe ses nuits les plus chaudes sur HG)



ne passe pas. Autant vous dire que ça a fait jaser dans le milieu !

Mais je vois que vous gardez le sourire, c'est bien, c'est très bien. Il va falloir que vous l'attachiez à vos oreilles avec un fil de fer parce que quand je vais vous annoncer le prix de ce petit gadget vous allez vous répandre par terre et vomir tout votre fiel sur votre pauvre micro qui n'y est pour rien : 1990 francs toutes taxes comprises, tout frais payés, nourri, logé, blanchi, verni, sodomie, spaghetti, ravioli, berlusconnerie. Hurlez, vous le méritez. J'espère que vous vous souvenez du banc d'essai d'il y a 15 jours à propos du DTL 2100 de Digitelec, modem intelligent par excellence, qui ne coûte que 700 francs de plus que l'Auto Modem. J'espère également que vous n'ignorez pas l'existence du DTL 2000 dont le prix avoisine les 1500 francs et dont le talent casse la baraque. Allons, oubliez cet engin et ruez-vous ailleurs ! J'ai dit.

Tiens, à propos, c'est pas parce que j'ai testé un modem tout caca que je vais être obligé de dire du mal des micro-serveurs qui viennent d'ouvrir ces derniers temps, non mais ! Avant toute chose, il est nécessaire que je vous dise un mot du sieur XXX aimable opérateur du Wild Serv tout court au 91 53 13 24 en Afrique du nord à Marseille. XXX, c'est un malade mental rescapé d'un asile psychiatrique très bien classé dans le Gault et Billot. Bref, il a changé tout son serveur, toutes ses options, tous ses menus, tous ses gadgets et toutes ses blagues si drôles et si fines (demandez-lui de vous raconter celle du chinois qui mangeait des glaces au bord de la route). Je vous cause du Wild Serv tout court parce que désormais il faudra le différencier de son beau frère le Wild Serv II qui, après Rambo, Rocky, Mad Max, Superman fait une entrée en force. Dahut ! C'est Unipom qui l'opère et qui lui donne toute la bonne humeur que vous attendez après chaque connexion. Bref, c'est au 91 63 62 72 et ça roule !

Les opérateurs de Speedy, du Bit Fou, de Piratell de Zenith et de Telaix sont priés de donner signe de vie : les mecs, c'est pas le moment de crever, laissez pas vos serveurs tourner le soir seulement et les lignes sonner dans le vide tout l'après-midi, non mais ! Aie, mon dieu... les douleurs recommencent... Je sens que mon métabolisme intestinal s'accélère à mesure que je tape cet article. Je prends congé de vous en vous donnant un petit code de derrière les fagots : 169001775 suivi de MESSAG et CTTN, c'est Pythagore qui me l'a balancé. A la semaine prochaine !

Escapeneufg.

EN VENTE PARTOUT !



ATARI 520ST

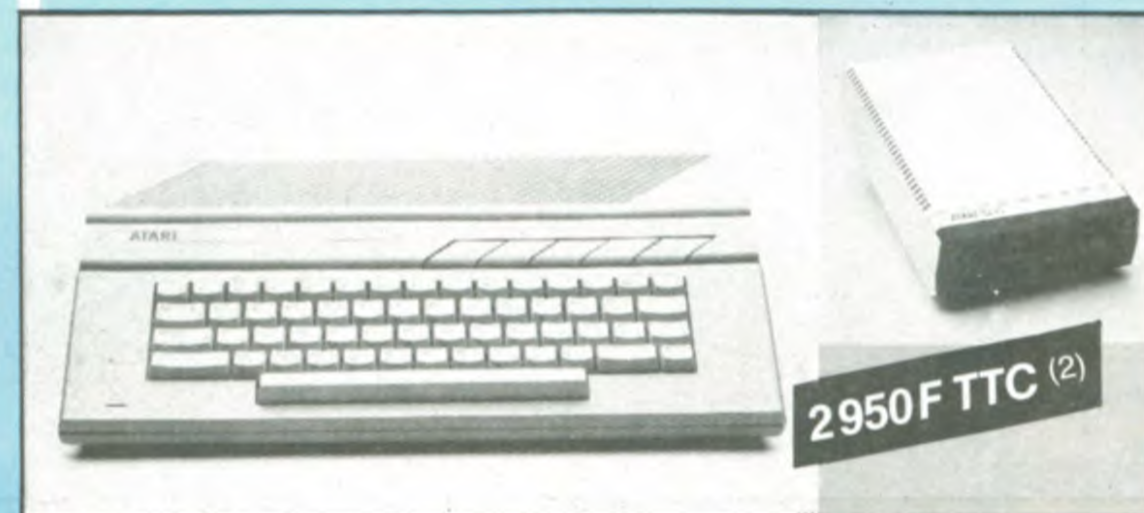
5990F TTC

STARCOM

CENTRE COMMERCIAL DES 4 TEMPS
LA DEFENSE 92092 DE 10H à 20H
RER LA DEFENSE TEL: 47.73.79.29
PARKING ASSURE

VIDEOSHOP

l'espace ATARI le plus micro de Paris !...



2950F TTC (2)

L'ensemble 130 XE + Lecteur 1050 + Péritel 128 Ko pour démarrer la micro

Produits	Prix TTC (2)	Apport. compt.	Mensualités	TEG (1)	Coût total du crédit avec assur.
Atari 130 XE	1490	—	—	—	—
Lecteur de disquettes	1490	—	—	—	—
Imprimante Matricielle	1490	—	—	—	—
Atari 130 XE + lecteur 1050	2950	730	22,80	6	180
Atari 130 XE + lecteur 1050 + Moniteur monochrome	3650	744	22,80	8	294
Atari 130 XE + lecteur 1050 + Moniteur couleur	5450	1249	22,80	12	599

Crédit immédiat et facilités de paiement
mensualités fixes : 400 F

LOGICIELS ET PÉRIPHÉRIQUES

Tablette tactile (K)	650F	Conan (C/D)	129/185F
Atari Logo (K)	790F	F 15 Strike Eagle (C/D)	165/215F
Atari Text (K)	890F	Bruce Lee (C/D)	139/195F
Nostradamus (D)	250F	Rescue on Fractalus (C/D)	139/185F
Caméléon (D)	200F		
Pole Position (C/D)	129/185F		

BIBLIOGRAPHIE

Connaitre le Basic Atari	155F	102 Programmes Atari	120F
La Découverte de l'Atari	120F	Assembleur Atari	120F

C Cassette D Disquette K Cartouche



(1) TEG : Taux en vigueur au 1.11.85
Offres valables sous réserve de stock disponible.
(2) Prix au 01.01.86 sous réserve de baisses éventuelles.

LOGICIELS

Modula 2	1450F	Crimson Crown	390F
Compil C	690F	Transylvania	390F
Macro Assembleur	590F	Lands of Havoc	290F
Éditeur	290F	K Spread (tableur)	690F
Flip Side	390F	Disquettes 3" 1/2 (les 10)	390F
Mudpie	390F	Ultima II (D)	490F

BIBLIOGRAPHIE

Le Nouveau Atari ST (Micro-Applications)	129F	Le Livre du Gem	149F
		Le Livre du Langage Machine	149F

ATARI 520 STF Toute la puissance du 16/32 bits

Produits	Prix TTC (2)	Apport. compt.	Mensualités	TEG (1)	Coût total du crédit avec assur.
Atari 520 STF	5990	1176	14	22,80	786
Atari 1040 STFM	9990	2402	24	22,44	2012
Atari 1040 STFC	11990	2816	31	22,44	3226
Lecteur disq. 500Ko SF 354	1990	482	4	22,80	92
Lecteur disq. 1 méga SF 314	2690	823	5	22,80	133
Moniteur monochrome SM 124	1990	482	4	22,80	92
Moniteur couleur SC 1224	3990	1084	8	22,80	294
Imprimante Canon 160 CPS	3950	710	9	22,80	360

VIDEOSHOP

l'espace ATARI le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____

Je désire recevoir une documentation sur : _____

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

Je possède un micro ordinateur :

Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

PORT GRATUIT

Je choisis la formule de règlement : Au comptant À crédit*

Je vous joins mon règlement par :

Chèque bancaire CCP Contre remboursement (100 F en sus).

* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

LES FOLLES NUITS DU REX

Pas moyen de souffler pour l'ouvreuse qui tente, entre rouleaux de papier chiottes, paquets d'eau et autres avions de papier, de vendre ses eskimos aux spectateurs de l'orchestre. Pas de doute, les déchaînés de la mezzanine sont de retour, sans qui le Festival du Film Fantastique du Rex ne serait pas ! Exit les plaisanteries très douteuses qui avaient ternies le Festival l'an passé (du style couteaux et tessons baladeurs), fouille de rigueur, premiers rangs du balcon condamnés par des barrières métalliques. Brrr... Et pourtant l'ambiance est toujours folle, folle... et sympa ! La rigolade ! Les sous-titres des films sont

hurlés par les 2800 petits loups enrégés, toute apparition femelle déclenche une méga-tornade de sifflets lubriques, les moments d'angoisse sont salués par un chœur gros comme ça qui ferait pâlir les plus belles envolées du Parc des Princes. Bref, impossible d'entendre quoi que ce soit au film... ce qui n'a décidément aucune importance ! On vient pour se marier, prendre sa dose annuelle d'hémoglobine, retrouver une messe à la liturgie immuable. Evidemment, quand on les prend à part, les hurleurs du balcon jouent les blasés. Ils sont pourtant tous là, gueulant comme jamais. J'adooore !

JACQ TOP 10

Ça fait un bail que j'avais pas abréuvé du classement de mes films préférés. L'oubli est réparé : voilou, en exclusivité mondiale, mes 10 chouchous sortis depuis le 1er janvier 86 (l'astérisque entre parenthèses indique que le film est toujours à l'affiche à Paris).

1. L'HISTOIRE OFFICIELLE de Luis Puenzo (★)
2. TUTTI FRUTTI de Michael Dinner (★)
3. LES FEUX D'HIMATSURI de Mitsuo Yanagimachi (★)
4. L'HONNEUR DES PRIZZI de John Huston (★)
5. GINGER ET FRED de Federico Fellini (★)
6. ZAPPA de Bille August
7. LES LONGS MANTEAUX de Gilles Behat (★)
8. MACARONI d'Ettore Scola (★)
9. OURAGAN SUR L'EAU PLATE de Dick Clément (★)

ROSA LA ROSE, FILLE PUBLIQUE

de Paul VECCHIALI

09/20

avec Marianne BASLER (Rosa), Jean SOREL (Gilbert), Pierre COSSO (Julien), Laurent LEVY (Laurent), Evelyne BUYLE (Trente-cinq) et Catherine LACHENS (Quarante)

A Vecchiali le César du culot de l'année. Après nous avoir baigné avec son navrant *Trous de mémoire* tourné en une seule journée, le voilà qui OSE tourner un hommage aux mélos d'avant-guerre (laquelle ?) aux Halles, le quartier le plus branché de Paris. Une resucée nostalgique, digne des plus grands faits d'armes de Viviane Romance ou de Gaby Morlay, des navets au grand cœur tendance "Mon beau légionnaire". Aucune vague subtilité ne guette le cours de l'histoire : personnages archétypaux, destins tragiques à souhait et sentiments bulldozers en forment la trame toute en finesse. Vous jugerez par vous-même : Rosa est une pute innocente, qui accepte tout ce qu'on lui demande sans rechigner à la tâche. Belle plante aux grands poumons, elle néglige jusqu'à son maquillage tant

elle respire la santé. Elle est aux ordres de Gilbert, son mac, qu'est gentil tout plein avec sa splendide vache à lait ! Surgit Julien, jeune maçon mal rasé aux muscles déjà saillants sous son tricot de corps usé par l'effort, qui va tomber la gueuse d'un courant d'air torride. Et qui va, oh le vicieux, lui proposer de tout quitter pour vivre une vie odieusement normale ! Incapable de choisir entre sa vie bien réglée d'honnête tapineuse et un destin fauché d'épouse de bel ouvrier du bâtiment, Rosa mourra après un dernier cadeau au puceau groupie de la pute. En rire ou en pleurer, voilà la question, d'autant plus que les deux tourtereaux et



le souteneur sont gravement nuls (ou alors ils jouent au second degré et on me l'avait caché !), Pierre Cosso ayant visiblement du mal à se remettre de ses débuts en tant qu'amant de la Marceau dans la Boum 2 ! Reste à nous consoler par l'éclatant numéro de Catherine Lachens et d'Evelyne Buyle, en putes atteintes par le spleen, guettant vainement le client rêvé qui les emmènera au septième ciel ! Ça c'est super mais c'est tout ! Ah ben dame alors !

AMUSE-GUEULE

Les tombeurs ne sont plus ce qu'ils étaient dans *HEARTBREAKERS* : la trentaine bien sonnée, les dragueurs que sont Arthur (Peter Coyote) et Eli (Nick Mancuso) songent à se recycler dans la vie de famille. Mais qui voudrait bien de vieux guincheurs grillés : Arthur est un peintre fauché que sa copine vient de quitter, Eli est un homme d'affaires malgré lui, son père venant de mourir. Ils ne sont pas loin de la réussite et du bonheur mais celui-ci semble constamment se dérober. Heureusement Liliane (Carole Laure), femme libé-

rée (elle est si fragile), les guette au tournant et leur fera le mal nécessaire pour leur permettre d'atterrir ! Un film qui parle de la difficulté pour les hommes d'exprimer leurs émotions : un mec, un vrai ça pleure pas, ça a pas de problèmes sentimentaux, ça met la main aux fesses des nanas un point c'est tout ! Arthur et Eli mettront tout le film à nous refaire le plan de l'amitié virile (pas pédé pour un sou !) garante de tous les faiblesses de l'homme blessé. Passé ce chouette moment, le film s'éclate dans tous les sens pour combler les vides atroces d'un scénario absent. Quant à Carole Laure, une seule solution : qu'on la lapide ! !

AGNES DE DIEU

de Norman JEWISON

13/20

avec Jane FONDA (Martha Livingston), Anne BANCROFT (Mère Miriam), Meg TILLY (Sœur Agnès)

Mes bien chers sœurs, mes bien chers frères, nous savons maintenant qu'il existe encore de braves petites nonnes qui croient dur comme fer aux bontés divines. Le fer a passé et repassé sur leur conviction on ne peut plus intime, qui ne tolère aucun dérapage à leur virginité bétonnée. Qui aurait alors pu croire que la plus pure



d'entre toutes, l'illuminee Sœur Agnès, oserait fauter avec le premier venu et accoucherait dans sa cellule spartiate. Oui mais qui est ce premier venu ? Est-ce Dieu lui-même, comme l'affirme Agnès ? Est-ce elle ou une autre nonne qui a étranglé le tout nouveau-né ? Autant de questions sordides et embrouillées auxquelles va devoir répondre le Docteur Martha Livingston (l'assume ?), chargée de rédiger l'expertise psychiatrique de la mystique inculpée de

meurtre. Et la psychiâtre, sûre de son savoir et de sa réflexion rationnelle, d'envahir le couvent de ses questions déplacées. Et de s'y casser les dents ! Non les sœurs ne sont pas toutes des bouseuses recluses, à commencer par la Mère supérieure, Mère Myriam, déconneuse et râleuse de première ! Non, Sœur Agnès n'a rien vu venir. Très troublée par une éducation ultrapuritaine et martyre elle ne croit qu'à un seul amour : l'amour de Dieu, seul capable, à ses yeux, de rendre une croyante enceinte !

A force de fourrer son nez dans tous les recoins du couvent Martha va lentement reconstituer le calvaire d'Agnès et découvrir, grâce à l'hypnose, la stupéfiante réalité de cette grossesse mystique. Agnès est à ce point proche de Dieu qu'au plus profond de son délire apparaissent sur son corps les stigmates de la crucifixion ! Folle à lier ? Coupable d'un crime prémédité ? Innocent pion manipulé par Mère Myriam ? Martha se retrouve devant le cas le plus infernal de sa carrière. Qui, pour ne rien gêner, remuera de bien douloureux souvenirs de sa propre enfance...

Toutes les scènes in-couvent sont splendides, principalement grâce à Anne Bancroft qui donne à son personnage de Mère courage et lucide une foi extraordinaire. Hélas, quand vous saurez qu'ils ont pris

la regrettable initiative de hacher ces saintes icônes d'un fatras judiciaire inutile et lourd et que Jane Fonda fait ce qu'elle peut, mais qu'elle ne peut pas grand chose, vous comprendrez que la tension dramatique prenne la fâcheuse habitude de retomber plus ou moins régulièrement. Le résultat n'est donc pas franchement canonisable mais nous donne une chouette messe mystérieuse et dérangeante. Priez pour elles !

RE-ANIMATOR

de Stuart GORDON

08/20

avec Jeffrey COMBS (Herbert West), Bruce ABBOTT (Daniel), Barbara CRAMPTON (Megan Hasley)



J'avais l'emballage en boudin ou vous le sucez sur le chemin ? Si vous avez récemment eu une envie irrésistible de vous plonger dans une mare de sang frais, accompagné par quelques monstres plus ou moins volages, vous allez pouvoir vous précipiter sur *Re-Animator*. Ça serait très

vite insupportable (au bout de deux minutes, une envie de dégueuler m'a pris la gorge !), si ça n'était aussi, et surtout, loufoque et dément. Au bout du scénario, prétexte aux pires horreurs, c'est le bébé-show aux dents longues qui vous attend. Des marionnettes hurlantes et tuantes mises en route par Herbert West, un petit prétentieux d'étudiant en médecine qui a mis au point un sérum permettant de ressusciter les morts. Y compris les accidentés de la route, les grands brûlés, les décapités j'en passe et des plus hilarants. Herbert le déchaîné commence par transformer en labo la cave de la maison de Daniel, chez qui il crèche. Le brave Dan, d'abord scandalisé puis fasciné, accepte de le seconder pour remettre à flot les horribles macchabées de la morgue de l'hôpital ! J'avoue que la valse de la seringue qui s'enclenche là, à vous de baver d'avance sur la charmante photo qui accompagne ce texte. Moi qu'en ai pourtant déjà vu, j'en ai pourtant rarement pris autant dans la gueule... Et ça n'est interdit qu'aux moins de 13 ans ! Va comprendre ! Bon courage !

INSPECTEUR LAVARDIN

de Claude CHABROL

13/20

avec Jean POIRET (Jean Lavardin), Jean-Claude BRIALY (Claude), Bernadette LAFONT (Hélène), Jean-Luc BIDEAU (Max Charnet) et Hermine CLAIR (Véronique)

C'est dans les vieilles marmites qu'on fait les meilleures sauces, paraît-il ? Chabrol, encouragé par le succès du classique et jubilatoire *Poulet au vinaigre*, nous en remet une deuxième assiette pour gastronomes aux idées courtes. Jean Poiret en flic cynique et violent, cheveux poivre et sel, regard aigre-doux et le ton général du film, cruel, glauque et pince-sans-rire sont les principaux points communs avec le premier épisode (à quand le feuilleton télé ?).

Tout commence sur une plage déserte d'Ille-et-Vilaine quand on retrouve le corps nu (quelle horreur !) de Raoul Mons, écrivain cucu-catho célèbre dans son bled. Le toujours sémillant inspecteur Lavardin qui croyait mener une enquête de routine va vite déchanter et s'écraser les yeux sur son propre passé. La veuve Mons, la troublante et lointaine Hélène, n'est autre qu'un très ancien grand amour de Lavardin, qu'on ne connaissait pas sous un jour aussi romantique. Hasard malencontreux qui va longtemps aveugler Lavardin sur le minestrone familial qui cuit à son insu ! Il apprend que le premier mari d'Hélène, Manguin, a disparu en mer en compagnie de son amante, l'épouse de Claude, le propre frère d'Hélène ! Relisez quatre fois cette dernière phrase pour bien tout comprendre ! Hélène s'est remariée avec ce gros porc de Mons, en remerciement d'anciennes aides financières et Claude s'est installé avec eux. Jusque-là rien de bien juteux. C'est quand Lavardin découvre que Mons lorgnait sur Véronique, la ravissante fille d'Hélène, que la même Véronique retrouve souvent la nuit un homme qui pourrait ressembler à Manguin, son père et que de bien douteux trafics se passent au Tamaris, le dancing tenu par Max, qu'il se rend compte du merdier dans lequel il baigne jusqu'au cou. Un seul dénominateur commun : "ils" n'ont rien vu, rien entendu, ils ne savent rien... Ils le prennent donc tous pour un con. Le genre de truc que l'inspecteur n'apprécie pas du tout, mais alors pas du tout, du tout !



Si la farce est moins endiablée et moins surprenante que dans le *Poulet au vinaigre*, on passe tout de même un moment totalement délicieux à déguster ce polar truffé de clins d'œil cinglants. Poiret est bêtement génialement génial et le couple Lafont (bisous encore pour son César !) - Brialy nous régale de leur complicité muette et ravageuse. On craquerait rien que pour revoir Bernadette Lafont prenant le soleil sous la véranda, walkman sur les oreilles ; je suis fan et j'en ai pas honte ! Le reste de la distribution serait à la hauteur et ça serait parfait. Malheureusement...

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pêtés est réservé aux membres du club Hebdogiciel.

- Les petites annonces gratuites envoyées par les membres du club Hebdogiciel sont prioritaires.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient d'une remise de 10 % sur l'abonnement annuel et semestriel à Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate et les boîtes aux lettres (mise en service Avril 86).

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de tarifs réduits sur les badges, tee-shirts, casquettes et autres gadgets inutiles édités par Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel reçoivent une carte et un insigne gratuit lors de leur adhésion (à choisir parmi 9 modèles originaux de Carali).

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de la bénédiction permanente de Ceccaldi.

- Le club Hebdogiciel apportera son aide aux membres du club en cas de litige avec des vendeurs ou des revendeurs de matériel informatique.

- Les membres du club Hebdogiciel sont les meilleurs.

- Les membres du club Hebdogiciel disposent d'un numéro de téléphone direct où une charmante personne leur fournira tous les renseignements sur les activités du club et sur les logiciels du soft-parade.

- Les non-membres du club Hebdogiciel sont des cons.

- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé chaque mois. Le premier prix est beau. Règlement début Avril, surprise !

- La cotisation annuelle pour l'adhésion au club Hebdogiciel est fixée à 150 francs.

- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.

- Hebdogiciel se réserve le droit de refuser l'adhésion au club à qui bon lui semble, non mais !

- L'adhésion au club Hebdogiciel entraîne l'acceptation du présent règlement.

Un club pas comme les autres :
 au lieu de se contenter de vous pomper 150 francs
 et de partir aux Bahamas avec votre fric, on se décarcasse pour vous
 trouver les dernières nouveautés à des prix que même les
 énormes et gras grossistes, ils ont jamais vu ça.
 Regardez le règlement, là, à côté, tout est expliqué.

**3 badges
 gratuits
 aux 5000
 premiers
 adhérents**



BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS

Oui, j'adhère des deux mains et des deux pieds au club Hebdogiciel. J'ai pris connaissance du règlement et je vous envoie le mien (de règlement), soit 150 francs pour un an. Je recevrai ma carte d'abonné sous une semaine et je suis content. Si je fais partie des 5000 premiers adhérents, je me récupère les trois badges suivants :

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Si, par malheur, mon numéro de carte est supérieur à 5000, je me contenterai du badge numéro :

Règlement joint par chèque Règlement joint par CCP Règlement joint par mandat-poste

Nom Prénom
 Adresse Ville Code Postal

Signature :

Attention, si vous commandez des logiciels, utilisez le bon de commande au recto de celui-ci et faites deux chèques différents : un pour l'adhésion au club et un pour votre commande de logiciels.

ÇA VIENT DE SORTIR

	A	B	C
COMMODORE **	120	108	83
SPECTRUM ***	91	82	59
AMSTRAD ***	124	112	86
ATARI ***	112	109	82
THOMSON **	115	104	88
	120	108	83
	99	89	74

WHIRLINURD sur Commodore et Atari

 La force principale qui meut tout être vivant, c'est la faim. Dans cet univers décomposé en de nombreux tableaux, vous devrez nourrir votre Nurd, un petit animal sympathique doté d'une hélice sur la tête, en évitant tous les pièges animaliers qui traînent (serpents, têtes de mort...). Le graphisme superbe et la sonorisation parfaitement réussie font de ce jeu d'arcade un digne héritier de Boulder Dash et Lode Runner.

WINTER SPORTS sur Amstrad et Spectrum

 Tous les fauchés qui n'ont pas pu partir aux sports d'hiver vont pouvoir se rattrapper grâce à ce logiciel : les six épreuves qui vous sont proposées feront de vous le futur champion des jeux d'hiver de 1988 à Calgary (au Canada). Du saut à ski au patinage artistique et du slalom au bobsleigh, vous devrez vaincre un partenaire intraitable : l'ordinateur. La mise en image excellente est encore

améliorée par les bruitages hyper réalistes. Génial.

GOONIES sur Commodore et Spectrum
 **
 Les deux frangins, inséparables comme les doigts de la main, vont tenter une balade carrement époustoufflante dans les grottes de la montagne près de chez eux. De mauvaises rencontres en surprises désagréables, ils devront faire preuve d'ingéniosité et d'esprit d'équipe pour se sortir de tous les mauvais pas. Le graphisme (très proche de celui de Conan) et le son tous les deux aussi réussis mettent en scène une chaude ambiance à cette aventure entièrement jouée par le biais du joystick.

AXIS ASSASSIN sur Atari et Commodore

 Le nec plus ultra de l'arcade, le summum du réflexe et de la rapidité à travers plusieurs centaines de tableaux, voilà ce qui vous

attend si vous souhaitez survivre à votre voyage dans les toiles du Maître Araignée. Hyper rapide, complètement stressant, vraiment beau, absolument bruyant : ce jeu n'a pas d'égal pour faire monter l'adrénaline à flots dans votre cerveau survolté. A ne pas manquer si vous voulez parler de soft d'arcade !

POLITIK POKER sur Thomson
 **
 Eligibles, misez vos voix de vos électeurs dans ce poker infernal où la couleur (politique) des cartes joue un rôle capital dans les compositions de vos mains (gouvernements ?). Sachez défendre avec brio les couleurs de votre parti, en tirant un profit maximum des jokers Le Pen et Coluche. Enfin, en cas de grand drame psychologique, tournez votre veste et choisissez un autre leader comme protecteur ! Du graphisme et des sons sympathiques, mais surtout des caricatures criantes de vérité.

PRIX
 A : PRIX TARIF
 B : PRIX ABONNÉ
 C : PRIX CLUB

AMSTRAD

	A	B	C
1815	K7	160	144
1815	DSK	219	197
3 D BOXING	K7	125	113
3 D BOXING	DSK	177	159
3 D INVADERS	K7	104	94
3 D STUNT RIDER	K7	99	89
3 D STUNT RIDER	DSK	155	140
3 WEEKS IN PARADISE	K7	112	101
3D FIGHT	K7	140	126
3D FIGHT	DSK	198	178
3D GRAND PRIX	K7	137	123
3D GRAND PRIX	DSK	190	171
3D MEGACODE	K7	180	162
3D MEGACODE	DSK	250	225
3D VOICE CHESS	K7	129	116
3D VOICE CHESS	DSK	147	132
5 ème AXE	K7	182	164
5 ème AXE	DSK	198	178
A VIEW TO A KILL	K7	125	113
A VIEW TO A KILL	DSK	170	153
ABSURDITY	K7	150	135
ABSURDITY	DSK	199	179
AFFAIRE EN OR	K7	139	125
AFFAIRE VERA CRUZ	K7	157	141
AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	198	178
AIRWOLF	K7	104	94
AIRWOLF	DSK	163	147
ALEX HIGGIN'S SNOOKER	K7	106	95
ALEX HIGGIN'S SNOOKER	DSK	155	140
ALEX HIGGIN'S WORLD P	K7	104	94
ALIEN	K7	104	94
ALIEN	DSK	147	132
ALIEN 8	K7	110	99
ALIEN BREAK I	K7	104	94
AM COMPTA	DSK	750	675
AM STRAM DAMES	K7	130	117
AM STRAM DAMES	DSK	189	170
AMELIE MINUIT	K7	140	126
AMELIE MINUIT	DSK	220	198
AMERICAN FOOTBALL	K7	104	94
AMLETTRES	K7	155	140
AMS-ASM	K7	182	164
AMS-ASM	DSK	289	260
AMSGOLF	K7	106	95
AMSGOLF	DSK	147	132
AMSTRADIVARIUS	K7	140	126
AMSWORD FRANCAIS	K7	256	230
ANDROID 2	K7	99	89
APPRENTI SORCIER	K7	97	87
ATLANTIS	K7	140	126
ATLANTIS	DSK	199	179
AUTOFORMATION ASSEMBL	K7	193	174
AUTOFORMATION ASSEMBL	DSK	295	266
BACKGAMMON	K7	99	89
BAD MAX	K7	185	167
BAD MAX	DSK	198	178
BALL BLAZER	K7	130	117
BALLE DE MATCH	K7	120	108
BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105	95
BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	231	208
BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	210	189
BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK	210	189
BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	126
BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	220	198
BATTLE BEYOND THE STA	K7	137	123
BATTLE FOR BRITAIN	DSK	190	171
BEACH HEAD	K7	130	117
BEACH HEAD	DSK	198	178
BIG BEN	DSK	249	224
BLAGGER	K7	114	103
BORED OF THE RING	DSK	190	171
BOULDER DASH	K7	100	90
BOUNTY BOB STRIKES BA	K7	106	95
BOXING	K7	114	103
BOXING	DSK	178	160
BRAX BLUFF	K7	130	117
BRAX BLUFF	DSK	147	132
BRIAN'S BLOODAXE	K7	114	103
BRIDGE	K7	130	117
BRIDGE IT	K7	104	94
BRIDGE PLAYER III	K7	137	123
BRIDGE PLAYER III	DSK	165	148
BRUCE LEE	K7	110	99
BRUCE LEE	DSK	170	153
BULLS EYE	K7	106	95
CAP HORN	K7	119	107
CAULDRON	K7	98	88

	A	B	C
CAULDRON	DSK	153	138
CHALLENGER REVERSI	K7	130	117
CHALLENGER REVERSI	DSK	189	170
CHUCKIE EGG	K7	117	105
CHUCKIE EGG II	K7	114	103
CLASSIC ADVENTURE	K7	104	94
CLUEDO	K7	119	107
COBRA	K7	120	108
COBRA PINBALL	K7	140	126
COBRA PINBALL	DSK	219	197
CODE NAME MAT 2	K7	97	87
CODE NAME MAT 2	DSK	157	141
CODENAME MAT	DSK	147	132
COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107
COLOSSUS CHESS 4	DSK	155	140
COMBAT LYNX	K7	112	101
COMMANDO	K7	107	96
COMPUTER HITS 6	DSK	180	162
COMPUTER HITS 10	K7	124	112
CONFUZION	K7	87	78
CONTAMINATION	K7	140	126
CONTAMINATION	DSK	220	198
CPC TURBO	K7	120	108
CPC TURBO	DSK	179	161
CRAFTON ET XUNK	K7	140	126
CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198
CRAZY GOLF	K7	104	94
CYRUS CHESS	K7	134	121
CYRUS CHESS	DSK	155	140
D BASE 2	DSK	825	743
DALEY THOMSON DECATHL	K7	97	87
DALEY THOMSON SUPERTE	K7	99	89
DAMBUSTERS	K7	112	101
DAMES	K7	125	113
DAMS	K7	295	266
DAMS	DSK	395	356
DARK STAR	K7	84	76
DATA BASE AMSTRAD	K7	163	147
DATAFILE II	K7	162	146
DATAFILE II	DSK	163	147
DATAMAT	DSK	450	405
DEATH WAKE	K7	153	138
DECISION MAKER	DSK	375	338
DEFEND OR DIE	K7	97	87
DERNIER METRO	K7	140	126
DERNIER METRO	DSK	178	160
DEVIL'S CROWN	K7	115	104
DEVIL'S CROWN	DSK	160	144
DEVPAK	K7	305	275
DEVPAK	DSK	360	324
DIAMANT DE L'ILE MAUD	K7	182	164
DIAMANT DE L'ILE MAUD	DSK	215	194
DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112
DISCAT	K7	135	122
DOPPLEGANGER	K7	91	82
DOSSIER G	K7	125	113
DOSSIER G	DSK	193	174
DRAGON TORC	K7	120	108
DUN DARACH	K7	115	104
DUN DARACH	DSK	140	126
DUNJON ADVENTURE	K7	112	101
DUO PACK FIGH EXPLO	DSK	229	206
DUPLIC	K7	135	122
DYNAMITE DAN	K7	107	96
EDEN BLUES	K7	140	126
EDEN BLUES	DSK	220	198
ELECTRO FREDDY	K7	104	94
ELECTRO FREDDY	DSK	147	132
ELIDON	K7	114	103
ELITE	K7	155	140
ELITE	DSK	185	166
EMPIRE	K7	191	172
EMPIRE	DSK	289	260
EMERALD ISLE	K7	112	101
FANTASTIC VOYAGE	DSK	155	140
FIGHTER PILOT	K7	91	82
FIGHTER PILOT	DSK	170	153
FIGHTING WARRIOR	K7	97	87
FIGHTING WARRIOR	DSK	220	198
FORMULA ONE	K7	92	83
FORTH	K7	234	211
FORTH	DSK	277	249
FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87
FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162
FRANKENSTEIN	K7	130	117
FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103
FRIDAY THE 13 TH	DSK	183	147
GALACTIC PLAGUE	K7	104	94
GALAXIA	K7	74	67
GENESIS	K7	127	114
GESTE D'ARTILLAC	K7	295	266
GESTE D'ARTILLAC	DSK	350	315
GHOSTBUSTER	K7	124	112
GLEN HODDLE	K7	114	103
GLEN HODDLE	DSK	147	132
GRAFFPAD 2	K7	941	847
GRAFFPAD 2	DSK	1023	921
GRAPHIC ADVENT. CREAT	K7	211	190
GRAPHIC ADVENT. CREAT	DSK	261	235
GRAPHOLOGIE	K7	140	126
GRAPHOLOGIE	DSK	193	174
GREMLINS	K7	115	104
GYROSCOPE	K7	120	108
H BASIC	K7	300	270
H BASIC	DSK	327	294
HACKER	K7	105	95

	A	B	C
HACKER	DSK	155	140
HARD HAT MACK	K7	163	147
HERBERT'S DUMMY RUN	K7	132	119
HI-RISE	K7	90	81
HI-RISE	DSK	145	131
HIGHWAY ENCOUNTER	K7	115	104
HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112
HMS COBRA	K7	180	162
HMS COBRA	DSK	239	215
HOLD-UP	K7	120	108
HUNCHBACK II	K7	97	87
HUNTER KILLER	K7	104	94
HUNTER KILLER	DSK	144	130
HYPERSPACE	K7	120	108
HYPERSPACE	DSK	179	161
HYPERSPORT	K7	114	103
IMPERIALIS	K7	186	167
IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101
INFERNAL RUNNER	K7	140	126
INFERNAL RUNNER	DSK	198	178
JAMMIN'S	K7	114	103
JET SET WILLY	K7	97	87
JUGGERNAUT	K7	91	82
JUMP JET	K7	114	103
JUMP JET	DSK	144	130
KIT PROGRAMMEUR	DSK	499	449
KNIGHT LORE	K7	125	113
KNIGHT LORE	K7	112	101
KONG STRIKES BACK	K7	99	89
LAZER BASIC	DSK	238	214
LE SURVIVANT	K7	117	105
LOGO FRANCAIS	DSK	179	161
LORDS OF MIDNIGHT	DSK	158	142
LORDS OF MIDNIGHT	K7	112	101
LORDS OF THE RING	K7	220	198
LORIGRAPH	K7	191	172
LORIGRAPH	DSK	289	260
M A BASE	K7	165	149
MACADAM BUMPER	K7	160	144
MACADAM BUMPER	DSK	240	216
MAGIC PAINTER	K7	120	108
MAGIC PAINTER	DSK	179	161
MANAGER	K7	160	144
MANAGER	DSK	216	194
MANDRAGORE	K7	245	221
MANDRAGORE	DSK	295	266
MANIC MINER	K7	111	100
MARSPORT	K7	122	110
MARSPORT	DSK	132	119
MASTER OF THE LAMP	K7	124	112
MASTERFILE	K7	300	270
MASTERFILE	DSK	375	338
MATCH POINT	K7	112	101
MEGACODE 3D	K7	205	185
MELBOURNE PACK	DSK	190	171
METRO 2018	K7	190	171
METRO 2018	DSK	215	194
MEURTRE A GRANDE VITE	K7	175	158
MEURTRE A GRANDE VITE	DSK	239	215
MEURTRES SUR L'ATLANTI	K7	220	198
MEURTRES SUR L'ATLANTI	DSK	275	248
MICROSAPIENS	K7	140	126
MICROSCRABBLE	K7	257	231
MICROSCRABBLE	DSK	300	270
MILLIONAIRE	K7	132	119
MINDSHADOW	K7	114	103
MINDSHADOW	DSK	155	140

COTES
 *** INDISPENSABLE
 ** RECOMMANDÉ
 * BON

	A	B	C
MINI OFFICE	K7	76	68
MINI OFFICE	DSK	127	114
MISSION DELTA	K7	120	108
MISSION DELTA	DSK	200	180
MONTSEQUEST	K7	139	125
MORDON'S QUEST	K7	76	68
MOVIE	K7	106	96
MR WON'S LOOPY LAUNDR	K7	104	94
MULTIPLAN	DSK	520	468
MUSIC MAESTRO	K7	153	138
MYSTERE DE KIKEKANKOI	K7	162	146
NEVER ENDING STORY	K7	127	114
NIGHT BOOSTERS	K7	120	108
NIGHTSHADE	K7	132	119
OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	239	215
ORPHEE	DSK	314	283
ORTHOGUS	K7	825	743
ORTHOGUS	DSK	825	743
OTHELLO	K7	112	101
OTHELLO	DSK	106	95
PACK FIVE	DSK	157	141
PALETTE MAGIQUE	K7	124	112
PAWS	K7	101	91
PLANETE BASE	K7	140	126
POUVOIR	K7	162	146
POUVOIR	DSK	198	178
PROJECT FUTURE	K7	114	103

A B C

Table listing video games for the Apple II platform, including titles like 'THE ILLUSTRATOR', 'THE QUILL', 'THEATRE EUROPE', etc., with columns for game name, platform, and three price columns (A, B, C).

APPLE

Table listing video games for the Commodore 64 platform, including titles like 'AMERICAN ROAD RACE', 'BACKGAMMON DYNACOMP', 'BATTLE FOR NORMANDY', etc., with columns for game name, platform, and three price columns (A, B, C).

ATARI

Table listing video games for the Atari 2600 platform, including titles like 'AMERICAN ROAD RACE', 'ARCHON', 'ATTACK MUTANT CAMELS', etc., with columns for game name, platform, and three price columns (A, B, C).

A B C

Table listing video games for the Commodore 64 platform, including titles like 'NATO COMMANDER', 'ONE ON ONE', 'PAC MAN', etc., with columns for game name, platform, and three price columns (A, B, C).

COMMODORE

Table listing video games for the Commodore 64 platform, including titles like '4 éme PROTOCOLE', 'ADVENTURE CONSTRUCTION', 'AIR WOLF', etc., with columns for game name, platform, and three price columns (A, B, C).

A B C

Table listing video games for the Commodore 64 platform, including titles like 'FIGHTER PILOT', 'FIGHTING WARRIOR', 'FIGHTING WARRIOR', etc., with columns for game name, platform, and three price columns (A, B, C).

A B C

Table listing video games for the Commodore 64 platform, including titles like 'RACING DESTRUCTION SET', 'RACING DESTRUCTION SET', 'RAID ON BUNDELING BAY', etc., with columns for game name, platform, and three price columns (A, B, C).

MATÉRIEL GARANT UN AN

(Documentation française)

Table listing computer hardware products and their prices, including 'MONITEUR COULEUR EUREKA PERITEL', 'MONITEUR MONOCHROME EUREKA VERT', 'ATMOS PERITEL', etc.

Table listing computer hardware products and their prices, including 'A', 'B', and 'C' categories with corresponding prices.

MSX DEUX ET JE RETIENS UN

Suite de la page 1

le plaisir de voir les tronches numérisées de la fine équipe de Sony France. Amusant, amusant... L'appareil qui réalise ces petites merveilles coûte tellement cher qu'on n'a pas voulu nous dire combien ! J'ai juste réussi à savoir que l'engin sera plus cher que le MSX 2 lui-même et qu'il se prénommera Vidéotiser (prononcer vide hé ho t'aïlle z'heure). Attention, le marché visé n'est pas celui des petits rigolos de votre genre mais celui des développeurs sérieux et disciplinés (vous n'êtes pas prêt d'en avoir un). Notez tout de même qu'il y a dans le basic une instruction toute bête qui avale une image et la digitalise bêtement (COPY SCREEN (M)), il faut croire qu'un de ces quatre on aura droit à un truc du même genre pour tous publics. Tiens, du coup, j'ai plus envie de vous causer du basic dans ce paragraphe. A tout de suite.

LE BASIC DU YANG KSE KIANG

Enfin ! Causons un peu du basic, mes frères. Ça faisait bien longtemps qu'on avait pas vu un basic de cette classe. SPRITE ON, STICK, PLAY, PAINT, PAD (pour gérer la souris), PSET, POINT, SET VIDEO, SET TITLE, SET SCREEN, SET TIME et beaucoup d'autres instructions sont disponibles et permettent de tirer agréablement partie de la bécane. La rapidité est tout à fait appréciable comme vous allez le voir avec le test fou numéro un :
 10 FOR I = 1 TO 1000
 20 REM
 30 NEXT I
 Il vous fait ça en deux secondes ce qui n'est pas mal du tout. Le test fou suivant est le même que le précédent mais avec un PRINT I à la place du REM. Le MSX 2 frise les 34 secondes ce qui est acceptable au plus haut point.

Le troisième vous donne un petit aperçu de la précision de calcul :
 10 A=2
 20 FOR I = 1 TO 20
 30 A=SQR(A)
 40 NEXT I
 50 FOR I = 1 TO 20
 60 A=A2
 70 NEXT I
 80 PRINT I
 Ce bougre fait ça en 3 secondes et trouve, oh surprise, 1,9999997741097. En langage clair, ça veut dire que le basic peut vous balancer des résultats avec treize chiffres après la virgule et qu'il est très bon en

C'est un basic performant sur bien des points et excentrique sur bien d'autres. Par exemple, vous pouvez interdire l'accès à la bécane en faisant SET PASSWORD A\$ où A\$ contient le mot de passe que l'utilisateur devra taper avant d'avoir accès à une cartouche ou au basic. "Et alors, si vous oubliez le mot de passe, que se passe-t-il", me direz-vous ? Ben, vous appuyez sur graph stop et reset et vous entrez tout à fait normalement là où vous ne devriez pas. "Alors quel est l'intérêt de l'instruction", me redemanderez-vous ? "Aucun", vous répondrai-je avec une sérénité des plus nippones. C'est un piège à con.

sur tous les plans ses homologues des autres bécanes.

LA COMPATIBILITÉ DU DRAGON

Un petit détail avant de continuer : MSX 2 est entièrement compatible avec MSX tout court. Explications : si vous avez un soft qui tourne sur MSX TC (Tout Court), il tournera sans problème sur MSX 2 qu'il ait été enregistré sur cassette, disquette ou cartouche. Petit détail, si un soft ne tourne pas alors qu'il aurait du tourner, appuyez sur SHIFT au moment de l'initialisation de la cartouche. En principe, ça fait tourner ceux qui refusent avec la procédure normale. Merci Contrex.

LA DOC DU VIET MINH

Les petits gars de chez Sony font très fort : la bécane est livrée avec des tas de docs toutes en français dans le texte et tout plein de détails vachement pratiques. Deux gros bouquins de 300 pages chacun font figure de bibles du programmeur basic et deux petites docs de 30 pages présentent le matos et expliquent comment faire les branchements. Pas grand chose n'est dit à propos du langage machine mais des revues éditées régulièrement s'en chargent avec brio.

LE PRIX DU BENGAL

C'est classique, je vous mets le prix en dernier, ça fait mieux et ça laisse se faufiler un petit filet de bave fétide entre vos dents jaunies. 6900 francs sans moniteur avec toutes les docs et le MSX Dos qui est strictement le même que celui qui tournait sur le MSX TC. 6900 francs, c'est 3900 de trop à mon goût mais, bon. Soyons beau joueurs et admettons que cette machine sauve l'honneur de la gamme MSX en attendant de voir encore mieux, c'est à dire une bécane qui entrerait réellement dans la philosophie future de Sony, le Home Intelligent Terminal.

APPLE : DU BON ET DU MAUVAIS

Apple nous étonnera toujours. Savez-vous ce qu'ils ont fait à leurs clients ces derniers temps ? Allez, je vous le donne en mille. Vous vous rappelez de la promo de Noël pour le IIc. Avec le package, il y avait des tickets pour obtenir des logiciels moins chers chez tous les bons revendeurs de la marque.

L'offre, au départ, était valable jusqu'au 15 février, mais comme les revendeurs avaient encore des stocks des logiciels prévus dans la promo, Apple a repoussé l'affaire jusqu'au 15 février. Le problème, c'est que sur les tickets, il n'y a marqué que dalle ! Aucune date ne spécifie jusqu'à quand vous pouvez apporter vos tickets pour raquer moins. Imaginez un peu la gueule des revendeurs quand ils voient débarquer des hordes de gamins réclamant leurs logiciels. Enfin ! On sait qu'Apple n'a pas l'habitude de faire des promos, donc on peut pardonner. Encore un truc marrant au rang des bourdes et des flagrants délits : le Mac+ est vendu depuis un petit moment chez les revendeurs sérieux, bien habillés et qui n'ont rien à se reprocher. Seulement, le Mac+ est vendu sans Mac Write (rebaptisé Disk Write) ni Mac Paint. Or ces deux softs ne sont pas disponibles à la vente. Là encore, les revendeurs se sont retrouvés face aux clients leur réclamant les logiciels et tapant du point sur la table. Il a bien fallu trouver un remède contre cette erreur de jugement de la part d'Apple. Eh bien pour la première fois, Apple a conseillé aux revendeurs de faire des copies de ces deux programmes ainsi que des copies des deux docs respectives. Oui, oui, vous avez bien lu : des copies ! Avouez que là, ils font très fort ! Je me représente bien le revendeur bien fringué en train d'expliquer à son client friqué qu'il

va lui refiler des programmes copiés et des docs photocopiés. Ça fait sérieux pour du matos à trois briques ! Néanmoins, Apple fait des baisses de prix qui sont les bienvenues même si elles sont encore insuffisantes. Jugez plutôt : vous pourrez trouver dans des magasins classiques style Fnac des Apple IIc tout nus à 5990 francs, des IIe avec moniteur Apple, lecteur de disquette et disquettes pour 7500 francs et avec un drive de plus pour 8800 francs. Encore deux fois ça et on n'aura plus de quoi cracher dans la soupe !



ce qui concerne la précision des calculs. Comme chacun le sait, la bécane devrait trouver très exactement 2, sans un chouia au dessus ni un chouia au dessous mais les ordinateurs n'étant pas plus parfaits que les humains se plantent la gueule dès que ça devient un peu trop difficile.

Et si vous faites mumuse quelques instants avec la bécane, vous trouverez pas mal d'instructions du même style. Remarquez, ça n'a rien de bien désagréable. C'est même assez marrant. Enfin, en guise de conclusion, enfoncez-vous dans le crâne que ce basic est très classe et qu'il dépasse de loin

Directeur de la Publication
 rédacteur en Chef
 Gérard CECCALDI
 Directeur Technique
 Benoît PICAUD
 Rédaction
 Michel DESANGLES
 Michaël THEVENET
 Laurent BERNAT
 Secrétariat
 Martine CHEVALIER
 Maquette
 Jean-Marc GASNOT
 Jean-Yves DUHO
 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



ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 572 francs ? Faut les sortir ! Et si vous vous abonnez ? 450 francs au lieu de 572, ça marche ? Et un abonnement pour six mois vous coûtera seulement 230 francs.

ECONOMISEZ 122 FRANCS

Si vous faites partie du Club Hebdogiciel, vous avez gagné 10% de mieux. 405 francs pour un an et 207 francs pour 6 mois. Le bulletin est là, dessous, on se dépêche.



ABONNEMENT

A renvoyer à HEBDOGICIEL, service Abonnement, 24 rue Baron 75017 PARIS

Je m'abonne au tarif super-extra génial de 450 francs pour 52 numéros, au lieu de 52 x 11 = 572 francs. Pour 26 numéros, j'en prends pour 230 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 :

N° de carte obligatoire pour les membres du Club :

France :
 1 an : 450 francs
 6 mois : 230 francs
 Etranger :
 1 an : 530 francs
 6 mois : 270 francs
 Membres du Club, déduisez vous mêmes les 10% soit :
 Règlement joint : CCP
 Chèque bancaire



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'HEBDOGICIEL 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 clô-

ture 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.

	N°122	N°123	N°124	N°125
APPLE II	ENTREPRISE	TAROT	TAROT	TAROT
AMSTRAD	ANGOISSE	ANGOISSE	TOUCH & GO	TOUCH & GO
AMSTRAD	CALIFE	ACCORDS	ACCORDS	SORTILÈGE
CANON X07	GLAÇON	LABYRINTHE 3D	TRACÉ DE COURBES	AVENTURIER
CASIO FX 702 P	LE NOMBRE EST BON	CASINO	421	WARS STARS
COMMODORE 64	ROLLER BALL	ROLLER BALL	ROLLER BALL	HELL DE L'ENFER
COMMODORE VIC 20	VICTOR	STARSEARCH	STARSEARCH	SOS HELICO
EXL 100	HALTERO	HALTERO	EXL CAR	EXL CAR
MSX	INTÉRIEUR	INTÉRIEUR	DIABLOTIN	DIABLOTIN
ORIC	ZAMCOPTERE	ZAMCOPTERE	JET ATTACK	JET ATTACK
SPECTRUM	SPY MISSION	SPY MISSION	SPY MISSION	OGNOM
THOMSON	GHOSTBUSTER	GHOSTBUSTER	DR SPOUNZ	DR SPOUNZ
T199/4A (B.E)	ANDROID	DAFFY DUCK	GRANDE TRAVERSÉE	GRANDE TRAVERSÉE
ZX 81	SPY MISSION	SPY MISSION	SPY MISSION	OGNOM

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous ! La marche à suivre est simple : - Repérez dans la grille ci-contre, le programme pour lequel vous voulez voter, ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant). - Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote. - Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote. A renvoyer avant le 20 mars à minuit à HEBDOGICIEL, Concours mensuel, 24 rue BARON 75017 PARIS. Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousin et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien

grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

Date limite d'envoi du Bulletin de Vote le Jeudi 20 mars à minuit.

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 20 mars à minuit à HEBDOGICIEL, Concours Mensuel, 24 rue Baron 75017 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :

NOM DE L'ORDINATEUR :
NOM DU PROGRAMME :

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :

NOM DE L'ORDINATEUR :
NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

BON DE PARTICIPATION

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

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.

1ER PRIX
20 000 FRANCS!
LE PAPE :

SI JE GAGNE, JE DONNE
10 000 FRANCS POUR
L'ETHIOPIE, ET AVEC LE
RESTE, JE ME PAYE DES
LACETS NEUFS !



HEBDOGICIEL DEVRAIT AIMER NOTRE

Q

Thomson

quick Disk Drive ou "QDD" pour sa technologie totalement nouvelle qui permet aux possesseurs de micro-ordinateurs de passer du lecteur de cassettes au lecteur de disquettes 2,8 pouces, pour un prix plus que raisonnable : 850 F TTC.*

Par rapport au lecteur de cassettes, le QDD de Thomson, nouveau type de mémoire de masse, offre une très grande rapidité de chargement et de sauvegarde pour vos programmes. Prenons l'exemple du logiciel KARATE (Infogrames). Ses 38 Ko nécessitent sur cassette un temps de chargement de 480 secondes, soit 8 minutes. Sur QDD, il se charge en moyenne en 46 secondes, soit 10 fois plus vite.

Le QDD, livré avec le Q-DOS BASIC, accroît également les capacités de votre micro-ordinateur avec 47 instructions supplémentaires par rapport au BASIC MICROSOFT(R) résident sur MO 5 ou en cartouche pour les TO 7 et TO 7-70. Parmi ces instructions, vous trouverez DIRECTORY, consultation immédiate des programmes enregistrés sur la disquette avec leur encombrement respectif, ainsi que toutes les instructions nécessaires à

la gestion des fichiers. Pour plus de facilité encore, le QDD vous offre un certain nombre d'instructions graphiques : CIRCLE, PAINT, DRAW, etc.

Les disquettes de 2,8 pouces peuvent sauvegarder jusqu'à 100 000 caractères (50 Ko formatés par face). Six des plus grands éditeurs de logiciels ont déjà soutenu au choix délibéré de Thomson pour cette nouvelle technologie : ils présenteront dès mars 1986 plus de 50 programmes pour QDD.



Rapidité, simplicité d'emploi, encombrement réduit, tous ces avantages vous sont offerts par le QDD de Thomson pour un prix à peine plus élevé que celui d'un lecteur de cassettes traditionnel.

Alors n'hésitez pas à passer à la vitesse supérieure !

*prix public maximum. Offre valable jusqu'au 31 Mai 86.

THOMSON

MICRO-INFORMATIQUE

BD!

EBDITO

Tiens, je vais vous raconter mon week-end. Vous vous rappelez peut-être d'un fanzine dont je vous avais parlé début janvier qui s'appelait "196 cm". Non ? Reconsultez votre collec', j'en disais le plus grand bien. Je ne vous redonne pas les coordonnées de Pascal Tourain, son auteur, vous n'avez qu'à vous crever un peu, merde. Cherchez vous-même. Donc, dimanche dernier, Pascal Tourain a organisé un grand après-midi récréatif au zoo de Vincennes. Programme de la journée : rencontre à 15 heures devant les portes du zoo. Attente des retardataires jusqu'à 15 heures 20. Discours de bienvenue de Pascal Tourain et vente de billets de tombola. A 15 heures 30, nous avons commencé un grand jeu de cache-cache mémoire : nous (les onze personnes à assister à cette grande fête) devons trouver Tourain qui était caché dans le zoo, il nous récitait une phrase à voix haute et nous devions lui répéter la phrase à la fin du jeu (en l'occurrence, la phrase était "196 cm est un merveilleux journal, et je suis fier de participer aux sympathiques manifestations qu'il organise"). Personnellement, je l'ai trouvé en dernier (on était deux :

j'étais avec Alain Crépin, de 95.6 la radio d'Épernay, parce que je cherchais dans les girafes et qu'il était avec les hippopotames nains. Le gagnant a remporté le gros lot haut la main : une soirée au théâtre et un repas en tête à tête avec Pascal Tourain. Après, nous sommes allés manger des œufs durs et boire du vin blanc en nous moquant des singes. Les badauds qui nous voyaient nous égosiller contre ces mammifères ne semblaient pas saisir tout le sel de la situation. Enfin, à six heures, nous sommes sortis du zoo et Pascal Tourain a tiré les billets de tombola au sort. J'ai eu la chance de remporter le premier prix : un moine dont l'organe vital remonte lorsqu'on lui appuie sur la tête. Le deuxième prix, remporté par Jacques Perrot, était un appareil à faire des œufs cubiques, et nous l'avons testé aussitôt : ça marche très bien. La semaine prochaine, je vous passe une photo (elles ne sont pas encore développées). Hein ? L'adresse du canard, pour le commander ? Cherchez, les mecs, c'est dans un numéro du début de l'année. Quoi, encore ? La bd ? Quelle bd ?

Milou.

BD Parade!

L'HOMME A LA VALISE	18
LA FEMME DU MAGICIEN	17
TRAGIQUES DESTINS	17
ZEPPELIN	17
CLARKE ET KUBRICK 3	17
CLARKE ET KUBRICK 2	17
MORBUS GRAVIS	17
MORTES SAISONS	17
MEMOIRE DES ECUMES	17
LE BAL DE LA SUEUR	17
KRAKEN	17
LA GUERRE DES OREILLES	17
FOLIES ORDINAIRES	17
QUEQUETTE BLUES	17
OUTSIDERS	17
VIET BLUES	17
BONJOUR, MONDE CRUEL	17
LE RIGE	17
CHAUD DEVANT	17
TSCHAW	16
BLOODI ET LES RONGEURS	16
MY LOFTS	16
GOOSSENS	18
BOUCQ/CHARYN	17
VUILLEMIN	17
PEPE MORENO	17
FONT	17
SERPIERI	17
BERTHET/ANDREAS	17
CAZA/LEJALE	17
RALPH/CROMWELL/REBS	17
BERNET/SEGURA	17
TRAMBER	17
SCHULTHEISS	17
BARU	17
RODOLPHE/FERRANDEZ	17
MUNOZ/SAMPAYO	17
GEERTS	17
LETENDRE/LOISEL	17
ABULI/BERNET	17
EDIKA	16
OUIIN	16
KAFKA	16



FRITURE

Merde, ça recommence à grésiller. Allô ? Hein ? Un scénario de Godard ? Dans quel album ? Celui-là ? Allô ! Mais enfin, Godard ne peut pas avoir écrit ça ! C'est un scénariste, Godard, pas un charlot ! Pardon ? Un charlot, des fois ? Ah ben oui, je vois, merci ! Et pourquoi ils ont fait ça, vous croyez ? Le fric ?

Quoi ? Allô ? C'est des dessins de qui ? Putain, qu'est-ce qu'on entend mal ! De Ribera ? Et mon cul, c'est du Royco au poulet ? Hein ? Vous êtes sûr ? Mais il dessine vachement mieux que ça, Ribera, d'habitude ! C'est pas possible ! Hein ? Il avait une crise de foie quand il a fait ça ? Ah, je comprends mieux.



Même pas ? Mais pourquoi, alors ? Parce qu'ils sont copains et qu'ils voulaient absolument faire un truc ensemble ? Ouais, ben ils auraient pu s'abstenir de sauter sur la première idée venue ! Bon, et qu'est-ce que j'en fais, moi, de cet album ? Pardon ? Mais parlez plus fort, enfin, j'entends rien ! Quoi ? Plus belle ? Ça veut dire quoi, plus belle ? Ah, poubelle ! Pourquoi vous me parlez de poubelle ? Qu'il est con, celui-là. Hein ? L'album à la poubelle ? Ah, ça y est, j'ai compris. Ok, ciao. Ah ah. Sacré con.

LA GUERRE DES PILONS de RIBERA et GODARD chez DARGAUD, 42 ghlomes.

CONTRE

J'ai plusieurs trucs à inscrire en contre à cet album. D'abord, il prône une certaine forme de liberté, celle du voleur qui s'assume, idée dérangeante car hautement morale, comme le dit Frank dans sa superbe préface, mais le problème, c'est que les paradoxes de ce style, c'est de la masturbade d'intello. Je n'ai jamais admiré Mesrine, pas plus qu'Arsène Lupin car contrairement à ce qu'on pense, ils étaient tous deux dans une position trop facile

PUB MENSONGÈRE



Vous vous attendez à des orgies ? Y en a pas. Vous voulez des damnés ? Il n'y en a point. Alors, l'orgie des damnés, faut pas déconner. Ça aurait pu s'appeler les chaussettes de ma grand-mère, ça aurait pas été plus hors-sujet. Mais foin de ces considérations oiseuses sur le titre. C'est un album de mer. C'est à dire que ça cause de marins qui doivent s'échapper d'un bateau où ils sont retenus prisonniers, il en découle des tas d'aventures, et heureusement, parce que s'il n'en découlaient rien, on s'emmerderait ferme. On peut remarquer l'influence que Vernes (l'auteur de Bob Morane) a exercé sur Vance : même façon d'arrêter l'histoire au bout de deux pages pour présenter les personnages de pied en cap, même découpage scénaristique, même rythme. En quelque sorte, un Bob Morane marin. Le héros est même comman-

dant et a un fidèle adjoint qui ne crache pas sur le whisky ! Tout juste si c'est pas du Vat 69 (je dis ça pour étaler ma culture, et montrer à quel point j'ai bien lu Bob Morane, moi aussi. La semaine prochaine, je ne fais de références qu'à Mauriac, vous allez en chier, les mecs) De l'aventure, quoi.



L'ORGIE DES DAMNÉS (ça me fait penser à la sauce aux câpres sans câpres et sans sauce) de VANCE chez LOMBARD, 33,50 câpres.

PAS DE CHANGEMENT

Le premier tome était déjà pas terrible, pourquoi voudriez-vous que celui-ci soit meilleur ? Le créneau est net : c'est pour les lecteurs de Tintin qui ont entre 8 et 16 ans et qui aiment bien Greg, tout en regrettant qu'il n'en fasse pas plus. Pour eux, c'est très bien.

LE HUITIÈME SARCOPHAGE de DUPA chez LOMBARD, 33,50 tomes.



de héros libertaire symbolique. Pas très compliqué : vous tuez n'importe qui, et après qu'on vous ait chopé, vous dites : "si vous me condamnez, vous niez mon droit absolu et ma liberté de tuer quelqu'un". Fastoche, je dis, fastoche. Un peu, que je nie cette liberté-là, mon neveu. Ensuite, je n'aime pas le procédé qui consiste à dessiner des acteurs (vivants ou morts) pour leur faire endosser un rôle qu'ils n'ont jamais

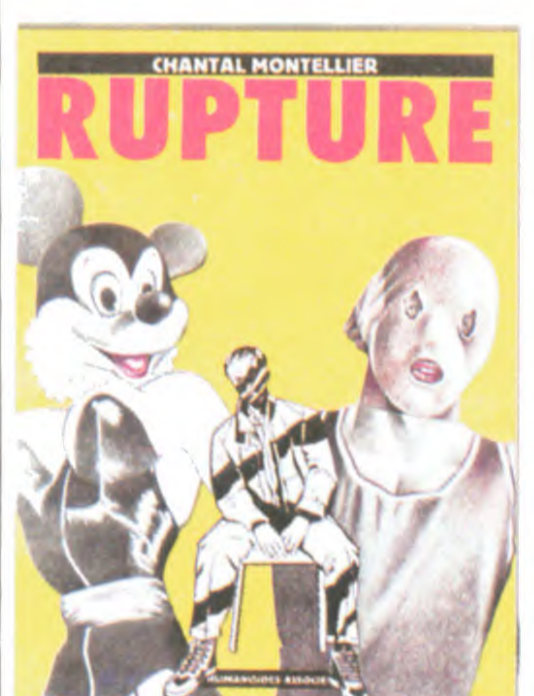


joué, et ce, sans leur accord. Ici, le personnage principal est "joué" par Gérard Philippe. Si ça se trouve, il n'aurait pas accepté. C'est du détournement. La prochaine fois que j'écris quelque chose de nul, je le signe Seyer, ça lui fera les pieds. Et puis bon, c'est nul et mal dessiné.

LE VOLEUR de SEYER d'après DARIEN chez LES HUMANOS, 55 calques.

DAKTARI

Cherchez pas à comprendre le titre : comme je vais être clément avec l'album, j'ai pensé clément, clémence, Clémence, et paf, Daktari. Donc, je vais être clément avec un album dont je n'aime pas le dessin. Parce qu'il parle de la folie, ce qui n'est certes pas mon cheval de bataille, mais reste un sujet intéressant. Un type bascule dans un univers étrange qu'il est seul à percevoir, c'est classique mais toujours aussi efficace. Mais alors, qu'est-ce que c'est moche ! Pourquoi elle ne fait pas que des scénarios, Chantal Montellier ? Personne ne lui a jamais dit ? Elle se démerde bien là-dedans, pas dans les dessins, chacun son truc ! Avec un dessinateur balèze, ça serait vraiment parfait. Clément : c'est spécial, mais pas trop mal.



LA RUPTURE de MONTELLIER chez LES HUMANOS, 60 crayons.

À LA MODE DE CHEZ EUX

Ben voyons. Suffit qu'il y ait une mode dans l'air pour qu'aussitôt tous les tâcherons se précipitent dans le créneau et produisent des sous-merdes à la chaîne. En ce moment, c'est le passé qui est à l'honneur, du moyen-âge au siècle dernier. Ça tombe férocement mal, parce que c'est une période qui me gonfle profondément. Surtout un détail qui m'exaspère plus que tout : la résistance des chouans après la révolution (the french one, yes). Je ne sais pas pourquoi, mais ça m'énervé. Un vieux fond de républicanisme, probablement. Mais faire un album sur un peuple assez arriéré pour jurer fidélité à un roi déchu malgré le mouvement général, non merci. Remarquez, je dis ça avec le recul de l'histoire, peut-être que j'aurais fait comme eux, mais je ne pense pas.



Bon, l'album. On remarque d'abord que les couleurs ressemblent au carrelage de ma cuisine (c'est une expression difficile à comprendre pour ceux qui ne connaissent pas le carrelage de ma cuisine. Les autres pigeront très vite). C'est pas un avantage, loin de là, et d'ailleurs, Madame Milou me dit souvent : "tu pourrais faire gaffe, t'as encore renversé la moitié de la bouteille d'huile sur le carrelage". Bon. Les couleurs, tu m'as compris tu m'as : nulles. Le dessin, maintenant. Le dessin ressemble au conduit de mes toilettes, pendant la fuite du jour de l'an. J'étais allé avec Madame Milou chez mon père pour lui souhaiter

ROCK'N'ROLL

Petite annonce : Milou recherche la nana qui a servi de modèle pour cet album, pour amitié et plus si affinités.



Alors là, les mecs, je suis stupéfait. Estomaqué. Tenez-vous bien : c'est le plus bel album de SF que j'ai vu, mis à part les Clarke et Kubrick. C'est très simple : pour le scénar et l'ambiance, raconter Alien de Ridley Scott, The Thing de John Carpenter, mélangez violemment, rajoutez un zeste de Dark Crystal et deux glaçons. Pour le personnage ô combien principal et essentiel, prenez toutes les playmates de Collaro, plus Jane Fonda il y a vingt ans, plus Adjani, plus la nana qui jouait

dans Conan et vous n'aurez qu'une faible idée de ce qu'il y a dans ce bouquin. Fabuleux, je vous dis, je peux pas dire mieux. Je vais tenter de vous résumer l'histoire en deux mots (et sans filet) : depuis un bon paquet de temps, sinon plus, puisque ça se perd dans la nuit des temps, le monde est divisé en trois parties : le haut, le milieu et le bas, cong. En haut, personne ne sait ce qu'il y a. Au milieu, les humains sains. En bas, les mutants carnivores, contagieux. Des prêtres dirigent tout ça en distribuant parcimonieusement des ampoules de sérum qui permettent de se garder de la contagion. Mais administré à des mutants, ce sérum leur permet de reprendre forme humaine pendant un certain temps. Du coup, ils remontent au milieu et se glissent parmi les humains. L'héroïne de l'histoire, étant particulièrement bien balancée, se retrouve toujours prise (si je puis me permettre) dans un chantage odieux où elle doit échanger son corps contre sa liberté, à ma plus grande joie, je dois l'avouer. Voilà. Si vous ne l'achetez pas, vous pourrez raconter plus tard à vos petits-enfants combien vous avez été con, quand vous étiez jeune. Et en plus, bonne nouvelle, il y a un second tome en préparation !

MORBUS GRAVIS de SERPIERI chez DARGAUD à qui on fait la fête, 59,50 doses de sérum.

ENFER

Tiens, paf, un album sur le... J'attends ? Sur le ? Vous suivez mal, les mecs. Je vois pas à quoi ça sert que j'essaie de vous éduquer alors que vous n'en avez rien à cirer. Je vais pas répéter les mêmes choses cent cinquante douze fois. C'est un album sur le moyen-âge, voilà. Mais pas seulement : l'héroïne se fait enlever par un vaisseau extra-terrestre. Le coup du vaisseau extra-terrestre au moyen-âge, ça a déjà été fait très bien par



Poul Anderson dans "Les croisés du cosmos" (dont je vous recommande la lecture, bande d'ignares), c'était pas la peine d'essayer d'en faire autant. Surtout qu'ici, le niveau, attention ! C'est du genre ras-des-pâquerettes. Et le dessin, c'est pire que tout. Si je vous dis "nul", "à chier", "gerbant", "ringard", vous n'aurez pas encore idée de la profondeur de la nullité atteinte. C'est à pas comprendre comment un éditeur accepte de le publier. Merde, ils sont devenus complètement fous malades, chez Kesselring, ou quoi ? A dédaigner du bout du mépris.

BLANCHE de GROUX et TERROS chez KESSELRING (usually referred as "le fou"), 42 francs. Oui, francs.

SALUT LA PROMO!
VOIR PAGE 22

DESIRÉ

Tiens, Désiré Gogneau! ou vas-tu d'un pas si fébrile?
Merde! Ce casse-pieds!

Je vais au restau, voilà!
Hmpf! c'est spécial! j'ai rencardé avec une gonzesse!
Je viens aussi!
Qu'à cela ne tienne! Je ne dirai pas un mot!

Nous y voilà! Je te conseille de ne pas me faire loser ce plan!
Je serai une tombe!

Ho, bonjour! Vous étiez déjà là? Heu... Je suis avec un ami, mais il ne nous dérangera pas!

Colle-toi dans le fond et gare si tu l'ouvres!
Hé, hé, hé!

Heu! Vous êtes charmante! On dirait une déesse déguisée en rayon de soleil... heu...
Pff! Ridicule! j'ai envie de pouffer!

Vos yeux sont deux perles et... heu... vos oreilles aussi!
Heureusement! Je sais me tenir!

Heu... quand à votre élégance, ça n'est pas de la daube non plus...
Mince! j'aurais dû aller pisser! Maintenant, je suis coincé!

Naturellement, je paierai votre nourriture, vous pouvez avoir confiance, je...
Heu! Je voudrais aller aux toilettes!
Ta gueule!
Hou! Hou!

... Si j'ai beaucoup de charme, c'est parce que je suis très beau! Vous n'avez qu'à me regarder pour comprendre...
Bla, blabla...
Hem! PISSER!
Houlala!

Je suis un grand amateur d'art, mais je ne suis pas un pédé...
bla, bla, bla...
JE VOUDRAIS ALLER PISSER!

J'aime les choses raffinées! J'ai un ami dans le pétrole...
Bla bla bla...
RAAAH! GA!
Tant pis! Je ne tiens plus!

Mais ça pue la pisse, ici! Vous êtes un dégueulasse! Je me tire!
Mais que fais-tu?
Ouf ça va déjà mieux!

Dites! c'est un restau propre ici! Vous pourriez au moins pisser dans les waters!
MA GONZESSE!
Hi hi! On va dire que c'est ma faute!

GR! Quel Lose!
De toutes façons, elle était trop bien élevée pour des types comme nous!

Charlie Schlingo 85

MUSIQUE

édito

Salut les consommateurs ! Ici la promo. Saviez-vous que du 19 au 23 mars a lieu le Festival International Son & Image Vidéo au CNIT de La Défense ? ... Maintenant, vous êtes prévenus. Au menu : "Haute Fidélité - Audio - Vidéo - Autoradio - Micro-ordinateur - Electro-acoustique professionnelle." Il y a même un stand spécial Vidéo Music en Stéréo. Ça vaut peut-être la peine d'aller y jeter un œil et deux oreilles. Non ? BEN



TOPPER HEADON *Waking Up*

MICRO... SILLONS

SMOKEY ROBINSON

Smoke Signals (Motown/RCA)

Pas à dire, ce vieux Smokey a toujours la grande classe. Figurez-vous qu'il est avec Berry Gordy à l'origine de la création du fameux premier label noir américain Tamla Motown. On ne compte plus les succès qu'il a décrochés avec les Miracles. Il a vu grandir successivement le petit Stevie Wonder puis le bambi Michael Jackson. Tous deux lui doivent d'ailleurs une bonne part de ce style velouté, de ce funk arrondi



aux angles mais qui ne manque pas d'une certaine énergie. S'il l'avait voulu, Smokey aurait pu depuis longtemps se retirer de la scène. Seulement voilà, le fils de Robin possède toujours la foi. C'est un nouveau délice que de retrouver son phrasé tout en délicatesse, son feeling frôleur, ses harmonies coulées sur les deux faces de ce disque. Yes Smokey, we still love you !

DAVID BOWIE

Absolute Beginners 45t. (Virgin)

Oui c'est bien lui : Bowie tel qu'en lui même, avec sa voie à nulle autre pareille. C'est la chanson extraite de la bande originale du film du même nom. Avec un peu de chance, en changeant de poste, vous l'entendrez tous les quarts d'heure à la radio. Et si vous êtes fan, vous savez maintenant que ce 45 tours est en vente.



STEPHAN EICHER

Stephan Eicher est un personnage singulier, dans tous les sens du terme. Pour l'originalité de sa démarche : après avoir connu des expériences de groupe, il a opté pour l'action solitaire, devenant une sorte d'homme-orchestre. Pour son utilisation intelligente de l'informatique au service de sa musique, qui lui permet de dépasser les limites rencontrées par la plupart des

SHOW DEVANT
* BLESSED VIRGINS, le 14/3 : Strasbourg, le 18/3 : Paris (Rex).

auteurs-compositeurs-interprètes gratteurs de guitares ou tapoteurs de claviers. Pour la sensibilité subtile de son inspiration. Pour la diversification de son expression : il chante indifféremment en anglais, en allemand ou en français. En 26 ans d'existence, ce jeune zurichois est parvenu à synthétiser toutes les aspirations de la "culture rock européenne" en un album chatoyant de mélodies pures, lumineuses de simplicité, emprunt de cette poésie farouche si particulière au rockromantisme, où les errances du troubadour sont autant d'étapes vers la reconnaissance de la beauté étrange qui se

SHOW DEVANT
* T.C. MATIC, le 14/3 : Lens.

cache dans chaque vision familière. Abou-tissement d'une trajectoire incertaine, "I Tell This Night" représente aussi l'éclosion d'un artiste complet. Moitié manouche par son père, Stephan Eicher partait en fugue sur les routes dès l'âge de quinze ans. De retour en famille, une seule voie s'ouvrait à lui, celle de l'art. Sa période punk commence en 77, alors qu'il s'initie à la vidéo, au montage, au

SHOW DEVANT
* PAOLO CONTE, le 14/3 : Amiens, le 15/3 : Laon.

super 8, dans une école d'art. Avec Noise Boys, le groupe qu'il a fondé, il prend goût à la scène au cours de diverses performances. Musicalement plus sérieux, Grauzone, le groupe qu'il monte ensuite avec son petit frère, recueille un succès inattendu avec son techno-rock. Poussé par la radio allemande, leur 45 tours "Eisbaer" devient un énorme tube (500 000 exemplaires vendus). Trop fragile pour supporter cette pression, Stephan, qui n'a encore que 19 ans (son frère en a 17), renonce à se laisser gagner par le flip. Le groupe se brise. Il part errer à travers l'Europe. De retour en Suisse, il tente de nouvelles expériences : monter un groupe techno-minimal, partir en tournée avec Liliput,

SHOW DEVANT
* STEPHAN EICHER, les 17/3 : Lyon, le 18/3 : Clermont-Ferrand, le 20/3 : Paris (Olympia).

groupe féminin, parce qu'il vit une passion avec la bassiste. Paris, une autre ville, une autre fille, pour qui il se met à écrire des chansons en français. Puis, un soir, alors qu'il chante quelques chansons sur la petite scène du bar de l'Hélium, Martin Hess, autre zurichois, s'empare de lui. Il croit à fond dans le talent individuel de Stephan et décide de prendre en main ses affaires. Résultat, un premier album "Chansons Bleues", sorti chez Polydor en 84. Les concerts suivent. La formule est parfaitement pensée. Stephan, qui tient à exploiter ses expériences techno-rock sans reformer de groupe, va intégrer l'informatique à sa musique tant sur disques que sur scène. Selon lui, "c'est bien de pouvoir jouer avec la stupidité des ordinateurs. Ils sont stupides mais rapides... Sur scène, il y a un homme et une machine."

Si vous êtes un peu curieux, ne manquez pas d'aller voir ce qu'il sait faire avec sa Télécaster, ses deux synthés Yamaha et sa boîte à rythmes pilotés par ordinateur, sa voix et son charme fou, lorsqu'il pas-

SHOW DEVANT
* INDOCHINE, le 14/3 : Reims, le 15/3 : Nancy, le 19/3 : Concarneau, le 20/3 : Nantes.

sera à l'Olympia le 20 mars ou au Palais des Congrès de Bourges le 4 avril. Lors de ses deux derniers concerts à Lausanne, les filles lui lançaient leurs petites culottes et leurs soutiens-gorge... C'est dire à quel point le personnage est envoûtant !



TOPPER HEADON

Waking Up (Mercury/Phonogram)

Viré de chez Clash pour cause de défonce intempête, Topper Headon a transporté ses fûts de batterie le plus loin possible de son ancien entourage punk. Pour ce premier disque en solo, il nous balance une resucée de Rythm & Blues façon Stax années 60 matiné de reggae, interprétée par un groupe mi-blanc (claviers, cuivres) mi-noir (basse, guitare, chant). On ne peut pas dire que les gars fassent dans le génie inventif. Si l'ensemble est assez écoutable, ce "Waking Up" reste malgré tout passablement anecdotique.

BLABLA... CYCLOPE

Trio de rock prometteur, Cyclope tient effectivement ses promesses. Au Forum des Halles, ils enlevaient le morceau avec un certain brio, devant un public plutôt difficile, qui tenait à faire savoir qu'il était là essentiellement pour ovationner John Mayall. Cyclope arrachait des applaudissements mérités, alors que Francœur devait sortir sous les huées. Autour d'un verre, ils me parlent du groupe avec aisance et lucidité.

SHOW DEVANT
* ACCEPT, le 17/3 : Paris (Zénith).

"On a formé le groupe dans la banlieue nord en 81. En 82, on a fait un 45 tours trois titres autoproduit, comme un peu tous les groupes qui démarrent. On l'avait tiré à 3000 exemplaires et on a tout vendu dans nos concerts et dans quelques dépôts : FNAC, New Rose. Ça nous a servi à acheter du matériel. Après, on a eu envie de faire une maquette pour présenter aux

SHOW DEVANT
* KARIM KACEL, le 13/3 : Macon, le 15/3 : Montbéliard.

maisons de disques. On a enregistré huit morceaux en 34 heures (mixage compris) au studio Davout. Ça paraissait impossible, mais on l'a fait. C'est pratiquement de la prise directe. Et c'est cette bande qui a servi de master à notre premier album, ce qui explique que les morceaux soient aussi speedés. Madrigal trouvait que la bande était bien comme ça et nous a signé tout de suite. On s'est retrouvé assez vite en play list sur Europe 1 avec "l'Hymne à l'amour", en 84. Ça nous a permis de pas mal tourner en 85, où on a fait soixante dix concerts. Depuis le début, on réinvestit tout ce qu'on gagne avec le groupe dans Cyclope. Maintenant, on dispose d'un camion, d'une voiture, d'une sono de 5000W ainsi que de tout notre matériel promo (affiches, etc...). Cette structure autonome de tournée nous permet de travailler dans de bonnes conditions."

HHH : "Votre nouvel album, "T'inquiète pour ce soir", a été fait dans des conditions plus professionnelles que le premier."

CYCLOPE : "Ben... quand on comparera nos ventes à celles de Téléphone, là, on pourra s'estimer heureux."

HHH : "Et question clip, où en êtes-vous ?"

SHOW DEVANT

* ELTON JOHN, le 14/3 : Nantes, le 14/3 : Brest, le 17/3 : Lille, les 18, 19 et 20/3 : Paris (Bercy).

CYCLOPE : "On en avait déjà produit et réalisé un nous-mêmes sur "L'Hymne à l'amour". Les Enfants du Rock nous en avaient produit un autre sur le même titre, qu'on aimait bien. Et là, on a fait un scénario pour "T'inquiète pour ce Soir". On a un copain prof, passionné de micro, qui nous a pondu un programme pour ce clip, d'ailleurs. A chaque fin de plan, quand le héros sort du décor, la dernière image se réinscrit en image de synthèse. C'est



assez balaise. On va peut-être le réaliser avec l'école vidéo de Beaubourg, ce qui nous demanderait moins d'investissement."

HHH : "Mais, ne pensez-vous pas trouver un sponsor ?"

CYCLOPE : "En fait, il y a déjà une personne qui nous sponsorise sur le budget publicitaire de ses sociétés, dont il n'a pas l'usage. Il nous a beaucoup aidé pendant les premières années. Mais maintenant, on lui en demande moins, parce qu'on arrive mieux à se suffire à nous-mêmes."

SHOW DEVANT

* PAUL PERSONNE, le 15/3 : Rambouillet, les 17, 18 et 19/3 : Paris (Olympia).

En continuant de bien mener sa barque, Cyclope pourrait devenir un groupe de rock français durable, ce qui ferait oublier les cuisants échecs de Bijou, Trust et autres Starshooter. Pour cela, il ne leur reste plus qu'à convaincre un public de plus en plus large. C'est ce qu'ils entreprendront le 1er avril à Bourges en jouant sur la grande scène du Stadium, avant le spectacle de Thiéfaïne.

INFOS TOUT POIL

- * La tasse ! Alors qu'on s'apprêtait à bien s'éclater au concert parisien de T.C. Matic, mardi 4 mars, un coup de fil de dernière minute nous annonçait que le groupe annulait toute sa tournée, après s'être entredéchiré et avoir décidé de se séparer le dimanche précédent. Leur tournée européenne en première partie de Simple Minds les aurait un peu trop secoués, paraît-il. Sacrés Belges, avec eux, c'est encore un peu de rock européen qui s'effrite...
- * Autre séparation spectaculaire, celle de George Michael et Andrew Ridgeley, les duettistes de Wham ! Soyez prudent en l'annonçant à votre petite soeur, elle risque d'en faire une maladie.
- * Les rares élus qui ont eu la primeur de l'écoute du nouvel album des Rolling Stones, "Dirty Work", ont été pris d'une crise de retour au stade "fan-al". Le premier Stones à porter la marque de fabrique CBS et dont la sortie mondiale est prévue en avril est, paraît-il, épatamment rock (tiens donc !). Y figurent quelques invités de marque tels Bobby Womack, Jimmy Cliff, Jimmy Page ou Steve Nieve. On ne manquera pas de vous donner notre avis.
- * Si le quatuor Téléphone ne nous a pas gâtés avec son dernier 45 tours, il semblerait que Louis Bertignac, vaillant guitariste de la formation, nous ait concocté à lui seul une plaque autrement rockante. On vous tiendra au courant.

TERRITOIRE

A chacun son territoire, évite le mien j'éviterai le tien; se joue à deux xénophobes (très à la mode..)

Rémy PEYRIN



LA BITE QUI POND FAIT LE MOU AVE.



```

10 REM *****
20 REM *****
30 REM ***** TERRITOIRE *****
40 REM *****
50 REM ***** REMY PEYRIN *****
60 REM *****
70 REM ***** octobre 1985 *****
80 REM *****
90 REM *****
100 CALL POKE(50688,165,8,6,10):CALL POKE(49156,198,0)
110 CLS "RBB"
120 CALL POKE(50432,162,5,45,162,136,45,10,162,5,45,162,200,45,10)
130 CALL EXEC(50432)
140 CALL CHAR(1,"18183C7EE7E7E3C1818")
150 CALL CHAR(2,"7E3C99DBFFFD8993C7E")
160 TITRE$="TTEERRRIITTOOIIIRREE"
170 A$="0E683FC7031EF040043CE0010F78C00216B040042C60010F5840031AD08006FE"
180 REM *****
190 REM * regles succinctes *
200 REM *****
210 CALL COLOR("ORBHLI")
220 LOCATE (1,1):PRINT " "
230 LOCATE (2,1):PRINT " "
240 CALL COLOR("OCB")
250 LOCATE (5,1)
260 PRINT "Ce jeu necessite les deux manettes et deux joueurs."
270 CALL COLOR("1Y"):PRINT:PRINT "le joueur jaune";CHR$(1);
280 CALL COLOR("1RB"):PRINT "le joueur rouge";CHR$(2)
290 CALL COLOR("OMB")
300 PRINT:PRINT "BUT DU JEU:tenir le plus longtemps sans"
310 PRINT " percuter la trace de l'adver-"
320 PRINT " -saire ni la sienno."
330 CALL COLOR("OCB")
340 PRINT:PRINT "La rencontre d'un bord genere un virage"
350 PRINT "dans un certain sens mais la commande des manettes est prioritaire"
360 CALL COLOR("OCB"):PRINT "Le gagnant est celui qui obtient le"
370 PRINT "premier 10 pts (nb de fautes de l'adver-saire)"
380 CALL COLOR("ORBIF"):PRINT:PRINT " APPUYER SUR UNE TOUCHE S.V.P. "
390 IF KEY$=""THEN 390
400 REM *****
410 REM * mise en place du terrain *
420 REM *****
430 CALL POKE(259,45):RESTORE 1780:CLS "CBB":DIM T(22,41)
440 SC1=0:SC2=0
450 CALL COLOR("obb")
460 LOCATE (1,1):PRINT " "
470 FOR I=1 TO 40:T(1,I)=1:NEXT I
480 FOR I=2 TO 20
490 LOCATE (I,1):PRINT CHR$(160):LOCATE (I,40):PRINT CHR$(160)
500 T(I,1)=1:T(I,40)=1
510 NEXT I
520 LOCATE (21,1):PRINT " "
530 FOR I=1 TO 40:T(21,I)=1:NEXT I
540 CALL COLOR("ORBL")

```

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

```

550 LOCATE (1,10):PRINT TITRE$
560 CALL COLOR("OYL")
570 LOCATE (21,2):PRINT "SSCCOORREE::00"
580 CALL COLOR("ORL")
590 LOCATE (21,24):PRINT "SSCCOORREE::00"
600 RANDOMIZE:X1=INTRND(8)+8:Y1=INTRND(38)+1
610 RANDOMIZE:X2=INTRND(8)+8:Y2=INTRND(38)+1
620 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (X1,Y1):PRINT CHR$(1):T(X1,Y1)=2
630 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (X2,Y2):PRINT CHR$(2):T(X2,Y2)=2
640 CALL COLOR("OMBLHF"):LOCATE (5,7):PRINT "AATTTEENNTTIIDONN"
650 LOCATE (6,7):PRINT "AATTTEENNTTIIDONN"
660 CALL COLOR("OMI")
670 LOCATE (17,2):PRINT " les deux manettes doivent indiquer "
680 LOCATE (18,2):PRINT "une direction pour que le jeu commence"
690 CALL KEY1(A,B)
700 CALL KEY2(C,D)
710 IF A<128 OR A>131 OR C<128 OR C>131 THEN 690
720 CALL COLOR("OBB")
730 LOCATE (5,7):PRINT " "
740 LOCATE (6,7):PRINT " "
750 LOCATE (17,2):PRINT " "
760 LOCATE (18,2):PRINT " "
770 REM *****
780 REM * le jeu *
790 REM *****
800 CALL KEY1(AA,B):IF AA=128 AND AA=131 THEN A=AA
810 IF AA=255 THEN DX1=DX1:DY1=DY1:GOTO 830
820 DX1=(A=128)-(A=130):DY1=(A=131)-(A=129)
830 X1=X1+DX1:Y1=Y1+DY1
840 IF T(X1,Y1)=1 THEN GOTO 990 ELSE IF T(X1,Y1)=2 THEN 1230
850 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (X1,Y1):PRINT CHR$(1):T(X1,Y1)=2
860 CALL POKE(259,45)
870 CALL KEY2(AA,B):IF AA=128 AND AA=131 THEN A=AA
880 IF AA=255 THEN DX2=DX2:DY2=DY2:GOTO 900
890 DX2=(A=128)-(A=130):DY2=(A=131)-(A=129)
900 X2=X2+DX2:Y2=Y2+DY2
910 IF T(X2,Y2)=1 THEN GOTO 1110 ELSE IF T(X2,Y2)=2 THEN 1320
920 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (X2,Y2):PRINT CHR$(2):T(X2,Y2)=2
930 READ M:IF M=999 THEN RESTORE 1780:GOTO 950
940 CALL POKE(258,M,132)
950 GOTO 800
960 REM *****
970 REM * jaune rencontre un bord *
980 REM *****
990 IF DX1<0 THEN 1040
1000 Y1=Y1+(DY1=1)-(DY1=-1)
1010 IF T(X1-1,Y1)=0 THEN DX1=-1 ELSE IF T(X1+1,Y1)=0 THEN DX1=1
1020 DY1=0
1030 GOTO 830
1040 X1=X1+(DX1=1)-(DX1=-1)
1050 IF T(X1,Y1+1)=0 THEN DY1=1 ELSE IF T(X1,Y1-1)=0 THEN DY1=-1

```

A SUIVRE...

MSX Suite de la page 3

```

950 REM REDEF CARACTERES
960 REM
970 FORI=1TO112
980 READA:VPOKE1023+I,A:NEXT
990 DATA255,247,65,3,3,5,9,3
1000 DATA255,255,184,0,0,0,0,0
1010 DATA255,255,132,196,130,128,224,176
1020 DATA255,255,248,112,48,16,16,0
1030 DATA0,0,0,0,32,121,255,255
1040 DATA0,16,24,8,20,190,255,255
1050 DATA192,224,240,225,194,198,255,255
1060 DATA9,3,15,59,3,193,243,255
1070 DATA192,224,240,224,128,192,224,192
1080 DATA3,7,31,55,1,1,3,1
1090 DATA192,224,252,208,128,192,224,128
1100 DATA3,7,7,3,3,1,3,7
1110 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1120 DATA60,66,153,161,161,153,66,60
1130 REM
1140 REM PIERRES
1150 REM
1160 FORI=1TO16
1170 READA:VPOKE319+I,A:NEXT
1180 DATA63,64,64,64,64,75,63,0
1190 DATA254,1,9,5,5,89,254,0
1200 REM
1210 REM OBJETS
1220 REM
1230 FORI=1TO56
1240 READA:VPOKE1151+I,A:NEXT
1250 REM DIAMANT
1260 REM
1270 DATA0,0,20,58,97,58,20,0
1280 REM CLEF
1290 REM
1300 DATA1,2,6,13,18,224,160,224
1310 REM BAGUE
1320 REM
1330 DATA24,60,24,60,66,66,66,60
1340 REM DAGUE
1350 REM
1360 DATA136,80,48,112,136,4,2,1
1370 REM BATON
1380 REM
1390 DATA0,4,14,21,36,68,128,0
1400 REM CROIX
1410 REM
1420 DATA4,10,4,31,4,4,4,0
1430 REM
1440 REM RUBIS
1450 REM
1460 DATA4,10,17,31,17,10,4,0
1470 REM PONT
1480 REM

```

```

1490 FORI=1TO8
1500 READA:VPOKE1215+I,A:NEXT
1510 DATA255,255,128,65,34,20,0,255
1520 REM
1530 REM PARCHEMIN
1540 REM
1550 FORI=1TO64
1560 READA:VPOKE1279+I,A:NEXT
1570 DATA194,129,0,0,31,16,145,207,73,36,128,128,128,128,0,255,35,145,0,0,0,1,3,255
1580 DATA207,145,16,31,0,0,129,194,25,5,0,128,128,128,128,36,73,255,3,1,0,0,0,145,35
1590 DATA73,36,0,0,0,0,0,255,255,0,0,0,0,0,36,73
1600 REM
1610 REM STATUE
1620 REM
1630 FORI=1TO48
1640 READA:VPOKE1343+I,A:NEXT
1650 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,255,1,3,35,35,27,59,27,123,251,187,59,27,27,27,27,59
1660 DATA251,251,3,255,255,255,255,25,5,7,31,48,55,23,0,11,11,11,11,11,59,1,23,3,255,255
1670 REM
1680 REM COULEURS
1690 REM
1700 VPOKE8208,24
1710 VPOKE8209,24
1720 VPOKE8210,209
1730 VPOKE8211,97
1740 VPOKE8197,244
1750 VPOKE8198,248
1760 VPOKE8199,248
1770 VPOKE8200,232
1780 VPOKE8201,232
1790 VPOKE8202,232
1800 VPOKE8203,232
1810 VPOKE8218,248
1820 VPOKE8212,24
1830 REM
1840 REM PRESENTATION
1850 REM
1860 PLAY"SIM900004L9EL15EEL9FF1505D04CBL2CL15CFFGAAGL76L15FFF6AGFEFEDL7CL15EL7EL15DBCEDEL5D03L9EL15EEL9FL1504D03CBL2CL15CFFGAAGL76L15FFF6AGFEFEDL7CL15EL7CL15DBCEDEL5DDBC
1870 REM
1880 LOCATE0,0:PRINT"#####"
1890 LOCATE0,1:PRINT"#####"
1900 LOCATE0,2:PRINT"#####"
1910 LOCATE0,3:PRINT"#####"
1920 LOCATE0,4:PRINT"#####"
1930 LOCATE0,5:PRINT"#####"
1940 LOCATE0,6:PRINT"#####"
1950 LOCATE0,7:PRINT"#####"

```

```

1960 LOCATE0,8:PRINT"#####"
1970 LOCATE0,9:PRINT"#####"
1980 LOCATE0,10:PRINT"#####"
1990 LOCATE0,11:PRINT"#####"
2000 LOCATE0,12:PRINT"#####"
2010 LOCATE0,13:PRINT"#####"
2020 LOCATE0,14:PRINT"#####"
2030 LOCATE0,15:PRINT"#####"
2040 LOCATE0,16:PRINT"#####"
2050 LOCATE0,17:PRINT"#####"
2060 LOCATE0,18:PRINT"#####"
2070 LOCATE0,19:PRINT"#####"
2080 LOCATE0,20:PRINT"#####"
2090 LOCATE0,21:PRINT"#####"
2100 LOCATE0,19:PRINT"#####"
2110 LOCATE0,20:PRINT"#####"
2120 LOCATE0,21:PRINT"#####"
2130 REM
2140 LOCATE1,20:PRINT"JOYSTICKiICLAVIER"
2150 IFSTRIG(0)=-1THENST=0:GOTO2210
2160 VPOKE8210,65
2170 IFSTRIG(1)=-1THENST=1:GOTO2210
2180 VPOKE8210,241
2190 GOTO2150
2200 REM
2210 PLAY"25503A6BCFDDA1B1C1
2220 PT=0:V=7:VI=3:HA=0:PK=6804
2230 M$="S104F64D64":N$="S104D64F64":MU$="S107C64B64E64"
2240 VI$=RIGHT$(STR$(100+VI),2):LOCATE26,9:PRINTVI$
2250 REM
2260 REM salle 1
2270 REM
2280 LOCATE0,1:PRINT"#####"
2290 LOCATE0,2:PRINT"#####"
2300 LOCATE0,3:PRINT"#####"
2310 LOCATE0,4:PRINT"#####"
2320 LOCATE0,5:PRINT"#####"
2330 LOCATE0,6:PRINT"#####"
2340 LOCATE0,7:PRINT"#####"
2350 LOCATE0,8:PRINT"#####"
2360 LOCATE0,9:PRINT"#####"
2370 LOCATE0,10:PRINT"#####"
2380 LOCATE0,11:PRINT"#####"
2390 LOCATE0,12:PRINT"#####"
2400 LOCATE0,13:PRINT"#####"
2410 LOCATE0,14:PRINT"#####"
2420 LOCATE0,15:PRINT"#####"
2430 LOCATE0,16:PRINT"#####"
2440 LOCATE0,17:PRINT"#####"
2450 LOCATE0,18:PRINT"#####"
2460 X2=33:Y2=23:O=5:P=2:Q=5:OJ=145:A=140:B=95:D=2:E=92:F=-8:G=61:H=55:I=30:J=126:K=178:K1=K:L=56:JT=3:JS=7:P1=5:P2=5:P3=13:P4=15:P5=1:P6=15:GH=30:O1=152:O2=120:G1=78:G2=58:K2=99:V1=1:V2=12:F1=F:S1=15:S2=18:S3=16:PO=0
2470 GOTO5000
2480 REM
2490 REM salle 2
2500 REM
2510 LOCATE0,1:PRINT"#####"
2520 LOCATE0,2:PRINT"#####"
2530 LOCATE0,3:PRINT"#####"
2540 LOCATE0,4:PRINT"#####"
2550 LOCATE0,5:PRINT"#####"
2560 LOCATE0,6:PRINT"#####"
2570 LOCATE0,7:PRINT"#####"
2580 LOCATE0,8:PRINT"#####"
2590 LOCATE0,9:PRINT"#####"
2600 LOCATE0,10:PRINT"#####"
2610 LOCATE0,11:PRINT"#####"
2620 LOCATE0,12:PRINT"#####"
2630 LOCATE0,13:PRINT"#####"
2640 LOCATE0,14:PRINT"#####"
2650 LOCATE0,15:PRINT"#####"

```

A SUIVRE...

JET ATTACK

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

Olivier PATOUILLARD



POURQUOI DÉTRUIRE, TOUJOURS DÉTRUIRE? LA VIE N'EST-ELLE QUE MISÈRE ET MASSACRES? C'EST TROP DUR, JE... SAINTE CHANTAL GOYA AIDEZ-NOUS.

ORIC

FAUTE DE FRIC, ON MANGE DE LA MERO!



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

SUITE DU N°125

```

#426TO#42B:POKEN,PEEK(I)+48:N=N+1:
NEXT
5727 PLOT10+X,14,N3#:N=#BDF2:FORI=
#42CTO#431:POKEN,PEEK(I)+48:N=N+1:
NEXT
5728 PLOT10+X,17,N4#:N=#BE6A:FORI=
#432TO#437:POKEN,PEEK(I)+48:N=N+1:
NEXT
5729 PLOT10+X,20,N5#:N=#BEE2:FORI=
#438TO#443:POKEN,PEEK(I)+48:N=N+1:
NEXT
5730 PLOT9+X,24,12:PLOT10+X,24,"PR
ESSEZ UNE TOUCHE..."
5735 N=0:WAIT10
5740 K$=KEY$
5745 IFK$=""THENN=N+1ELSERETURN
5750 IFN=500THENRETURN
5755 GOT05740
5790 REM
5791 REM
5792 REM PRESENTATION
5793 REM
5794 REM
5800 FORZ=1TO2
5840 CLS
5841 PAPER0:INK0
5842 FORI=#B600TO#B607:POKEI,0:NEX
T
5845 PRINT
5846 PRINT
5847 PRINT
5850 PRINT" @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@
@@@@ @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
5855 PRINT" @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
@@@@ @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
5860 PRINT" @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
@@@@ @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
5865 PRINT" @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
@@@@ @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
5870 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@"
5875 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@"
5880 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@"
5885 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@"
5890 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@"
5895 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@"
5900 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@"
5905 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@"
5910 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@"
5915 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@"
5920 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@"
5925 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@"
5930 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@"
5935 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@"
5940 PRINT" @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
@@@@ @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
5945 PRINT" @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
@@@@ @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
5950 PRINT" @@@@@@@@@ @@@@@@@@@
@@@@ @@@@@@@@@ @@@@@@@@@
5955 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@ @@@@@
5960 FORI=#B047TO#B0BFSTEP40:POKEI
,64:NEXT
5961 INK1
5965 FORI=#B0C7TO#BF77STEP40:POKEI
,2:NEXT
5970 FORI=#B0C14TO#BF84STEP40:POKEI
,4:NEXT
5971 SOUND4,20,0
5972 PLAY0,1,2,2500
5975 POKE#B602,12
5976 POKE#B603,12
5977 POKE#B604,12
5978 POKE#B605,12
5979 WAIT50
5980 POKE#B601,28
5981 POKE#B602,28
5982 POKE#B603,28
5983 POKE#B604,28
5984 POKE#B605,28
5985 POKE#B606,28
5986 WAIT50
5987 POKE#B600,63
5988 POKE#B601,63
5989 POKE#B602,63
5990 POKE#B603,63
5991 POKE#B604,63
5992 POKE#B605,63
5993 POKE#B606,63
5994 POKE#B607,63
5995 WAIT10
6000 CLS
6005 FORI=#B600TO#B607:POKEI,0:NEX
T
6010 PRINT
6011 PRINT
6012 PRINT
6015 PRINT
6020 PRINT
6025 PRINT" @ @@@@@ @@@@@ @
@@@@ @ @
6030 PRINT" @ @ @@@@@ @@@@@ @ @
@ @@@@@ @ @
6035 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@ @ @
@ @@@@@ @ @
6040 PRINT" @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @
6045 PRINT" @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @
6050 PRINT" @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @
6055 PRINT" @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @
6060 PRINT" @@@@@ @ @ @ @ @ @ @ @ @
6065 PRINT" @@@@@ @ @ @ @ @ @ @ @ @
6070 PRINT" @@@@@ @ @ @ @ @ @ @ @ @
6075 PRINT" @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @
6080 PRINT" @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @
6085 PRINT" @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @
6090 PRINT" @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @
6095 PRINT" @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @
6100 PRINT" @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @
6105 FORI=#B097TO#B0CE7STEP40:POKEI
,64:NEXT
6110 FORI=#B09FTO#BEEFSTEP40:POKEI
,64:NEXT
6115 INK6
6116 SOUND4,30,0
6117 PLAY0,1,1,3000
6120 POKE#B602,12
6125 POKE#B603,12
6130 POKE#B604,12
6135 POKE#B605,12
6140 WAIT50
6145 POKE#B601,28
6150 POKE#B602,28
6155 POKE#B603,28
6160 POKE#B604,28
6165 POKE#B605,28
6170 POKE#B606,28
6175 WAIT50
6180 POKE#B600,63
6185 POKE#B601,63
6190 POKE#B602,63
6195 POKE#B603,63
6200 POKE#B604,63
6205 POKE#B605,63
6210 POKE#B606,63
6215 POKE#B607,63
6220 WAIT10
6225 NEXTZ
6230 RETURN
7000 REM
7005 REM PREPARATION
7010 REM DE L'ECRAN
7015 REM
7020 REM
7025 FORI=#B8B0TO#BBA7:POKEI,32:NE
XT
7030 CLS
7035 FORI=#B8B0TO#BEF0STEP40
7040 POKEI,9:POKEI+1,5
7045 NEXT
7050 POKE#BF1A,19
7055 POKE#BF42,19
7060 POKE#BF6A,17
7065 POKE#BF92,17
7070 POKE#BFBA,17
7075 POKE#BF69,0
7080 POKE#BF89,0
7085 POKE#BFC1,57
7090 POKE#BFC2,57
7095 POKE#BFC3,57
7100 POKE#BF71,6
7105 POKE#BF78,0
7110 POKE#BF88,6
7115 POKE#BFCD,6
7120 POKE#BFCB,0
7125 POKE#BFDD,6
7130 POKE#BFDD,0
7135 POKE#BFDD,6
7140 PLOT2+X,24,"SCORE:" :PLOT16+X,
24,"MEILLEUR SCORE:"
7145 PLOT2+X,26,"FUEL:" :PLOT16+X,2
6,"NIVEAU:" :PLOT31+X,26,"VIES:"
7150 RETURN
7190 REM
7191 REM
7192 REM O P T I O N S
7193 REM
7194 REM
7200 CLS
7205 PAPER0:INK4
7206 FORI=#B8B0TO#BBA7:POKEI,32:NE
XT
7210 PRINT
7215 E$=CHR$(27)
7220 PRINT$A "E$J"E$
BJET ATTACK"E$H"E$ " "E$FJET
7225 PRINT$J "E$FJET
ATTACK"
7230 PRINT$A "E$J"E
$"BOPTIONS"E$H"E$ " "E$F0
PTIONS"
7240 PRINT
7245 PRINT
7250 PRINT PRESSEZ:"
7255 PRINT
7260 PRINT
7265 PRINT" 1 pour jouer.
7270 PRINT
7275 PRINT
7280 PRINT" 2 pour change
r le volume."
7285 PRINT
7290 PRINT
7295 PRINT" 3 pour change
r le niveau."
7298 PRINT
7299 PRINT
7300 PRINT" 4 pour avoir
les"
7305 PRINT" instruction
s."
7310 PRINT
7315 PRINT" 5 pour avoir
le tableau"
7320 PRINT" des scores."
7325 WAIT10
7330 N=0
7335 K$=KEY$
7340 IFK$=""THENN=N+1ELSEGOT07350
7345 IFN=500THEN7370
7346 GOT07335
7350 K=VAL(K$):IFK<0ORK>5THEN7335
7355 ONKGSUB8000,7500,7700,31,560
0
7360 GOT07200
7370 GOSUB8000
7375 GOT07200
7490 REM
7491 REM CHANGEMENT
7492 REM DE VOLUME
7493 REM
7494 REM
7500 CLS
7505 PAPER0:INK6
7510 PRINT
7515 E$=CHR$(27)
7520 PRINT$A "E$J"E$
BJET ATTACK"E$H"E$ " "E$FJET
7522 PRINT$J "E$FJET
ATTACK"
7525 PRINT
7530 PRINT
7535 PRINT
7540 PRINT
7555 PRINT$A "E$J"E$BVOLUME
:"
7560 PRINT$J "E$FVOLUME : "
7565 PRINT
7570 PRINT
7575 PRINT
7580 PRINT" En appuyant sur une t
ouche vous"
7585 PRINT
7590 PRINT" changez le volume."
7595 PRINT
7600 PRINT
7605 PRINT
7610 PRINT
7615 PRINT" En pressant 'ESPACE'
vous retournez"
7620 PRINT
7625 PRINT" aux options."
7626 PLAY0,1,0,0
7630 V=PEEK(#413):V$=STR$(V)
7635 PLOT19+X,7," :PLOT18+X,7,V$
7640 PLOT19+X,8," :PLOT18+X,8,V$
7644 SOUND4,30,V
7645 N=0
7650 K$=KEY$
7655 IFK$=""THENN=N+1ELSEGOT07670
7660 IFN=500THENRETURN
7665 GOT07650
7670 IFK$=""THENPLAY0,0,0,0:RETUR
N
7675 V=V+1
7680 IFV=16THENV=1
7685 POKE#413,V
7690 GOT07630
7691 REM
7692 REM CHANGEMENT
7693 REM DE NIVEAU
7694 REM
7695 REM
7700 CLS
7705 PAPER0:INK2
7710 PRINT
7715 E$=CHR$(27)
7720 PRINT$A "E$J"E$
BJET ATTACK"
7722 PRINT$J "E$FJET
ATTACK"
7725 PRINT
7730 PRINT
7735 PRINT
7740 PRINT
7755 PRINT$A "E$J"E$BNIVEAU
:"
7760 PRINT$J "E$FNIVEAU : "
7765 PRINT
7770 PRINT
7775 PRINT
7780 PRINT" En appuyant sur une t
ouche vous"
7785 PRINT
7790 PRINT" changez le niveau."
7795 PRINT
7800 PRINT

```

A SUIVRE...

AMSMOTS

Economisez l'achat d'un traitement de texte, par la frappe de cet utilitaire plutôt sympa.

Serge NANNI

Mode d'emploi :
Sauvegardez tout d'abord le listing 1 qui contient toutes les indications nécessaires à l'emploi du programme principal. Sauvegardez à la suite, le listing 2 sous le nom de "AMSMOT1", puis tapez le listing 3. Le lancement de ce dernier, génère et sauve automatiquement (sur K7 ou disquette) une routine en langage machine.

LISTING 1

```

10 *****
20 **
30 ** NANNI SERGE **
40 **
50 ** presente **
60 **
70 ** A M S M O T S **
80 **
90 ** Le 13/01/1986 **
100 **
110 *****
120 **
130 MODE 1:PAPER 0:PEN 1:INK 1,26:
INK 0,0
140 BORDER 15
150 PRINT:PRINT:PRINT"
NANNI Serge"
160 PRINT:PRINT:PRINT"
PRESENTE"
170 RESTORE 210:FOR I=1 TO 34:READ
A:LOCATE I+3,9:PRINT CHR$(A):NEXT
180 RESTORE 230:FOR I=1 TO 34:READ
A:LOCATE I+3,10:PRINT CHR$(A):NEX
T
190 RESTORE 240:FOR I=1 TO 34:READ
A:LOCATE I+3,11:PRINT CHR$(A):NEX
T
200 RESTORE 250:FOR I=1 TO 34:READ
A:LOCATE I+3,12:PRINT CHR$(A):NEX
T
210 RESTORE 260:FOR I=1 TO 34:READ
A:LOCATE I+3,13:PRINT CHR$(A):NEX
T
220 DATA 207,207,207,207,32,207,22
3,222,207,32,207,207,207,32,20
7,223,222,207,32,207,207,207,3
2,207,207,207,207,32,207,207,2
07
230 DATA 207,32,32,207,32,207,207
,207,32,207,32,32,32,207,207
,207,207,32,207,32,32,207,32,21
7,219,32,32,207,32,32
240 DATA 207,207,207,207,32,207,22
1,220,207,32,207,207,207,32,20
7,221,220,207,32,207,32,207,32,
32,217,219,32,32,207,207,207,207
250 DATA 207,32,32,207,32,207,32,3
2,207,32,32,32,32,207,32,207,32
,207,32,207,32,32,207,32,217,21
9,32,32,32,32,207
260 DATA 207,32,32,207,32,207,32,3
2,207,32,207,207,207,32,207,32
,32,207,32,207,207,207,207,32,32
,2
17,219,32,32,207,207,207,207
270 FOR I=1 TO 5
280 ORIGIN 48+5,175-D:DRAW 544-(5*
2),0
290 S=S+20:D=D+5
300 NEXT
310 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
320 PRINT" C O P Y R I G H T
1 9 8 6"
330 IF sr=1 THEN PEN 2:INK 2,26,10
:PRINT:PRINT" LOAD
ING":PEN 1:PAPER 0:RUN "lamsmot1
340 FOR I=1 TO 4000:NEXT
350 MODE 2
360 LOCATE 30,2:PRINT"I N S T R U
C T I O N S"
370 PRINT:PRINT:PRINT
380 PRINT" AMSMOTS est u
n logiciel de traitement de texte
permettant"
390 PRINT" d'ecrire des docume
nts ou des programmes executables.
Il a ete"
400 PRINT" realise en basic et
il comporte une partie en langage
machine."
410 PRINT" Une fois escri
s, les documents peuvent etres sau
vegades"
420 PRINT" sur cassette ou imp
rimes. Vous pouvez aussi modifier
un document"
430 PRINT" deja existant sur c
assette, pour cela il doit etre sa
uuegarde en"
440 PRINT" ASCII."
450 PRINT" Vous pouvez c
reer avec ce logiciel un document
de 16000"
460 PRINT" octets, soit 8 page
s ecrans.Ce document peut etres co
mpose de
470 PRINT" 199 lignes de 79 ca
racteres."
480 PRINT" Avec AMSMOTS
vous avez l'equivalent d'un ecran
pleine page"
490 PRINT" ayant les dimension
s citees plus haut. En effet vous
pouvez vous"
500 PRINT" deplacer sur tous l
'ecran avec les touches flechees e
t modifier"
510 PRINT" ce qui a deja ete s
aisi.Les touches CLR et DEL garden

```

```

t les memes"
520 PRINT" caractéristiques."
530 PRINT" Vous pouvez changer
de page a tout moment et modifier
sur toutes"
540 PRINT" les pages a l'ecran
."
550 PRINT:PRINT:PRINT"
appuyez sur une touche"
560 z%=INKEY$:IF z%="" THEN 560
570 MODE 2:LOCATE 28,2:PRINT"I N S
T R U C T I O N S"
580 PRINT:PRINT:PRINT
590 PRINT" Pour modifier le do
cument vous disposez de plusieurs
options :"
600 PRINT" - pour effacer un
caractere les touches CLR et DEL
ont le meme"
610 PRINT" effet qu'a la norma
le."
620 PRINT" - pour inserer un
e ligne il suffit de taper CTRL+I.
La ligne"
630 PRINT" sera inserée entre
celle ou se trouve le curseur et l
a precedente."
640 PRINT" - pour effacer un
e ligne taper CTRL+E. la ligne eff
acee est celle"
650 PRINT" ou se trouve le cur
seur."
660 PRINT" - CTRL+B permet d
e se mettre en mode insertion, c'e
st a dire que"
670 PRINT" si vous tapez un ca
ractere, celui sur lequel vous vou
s trouvez"
680 PRINT" ne sera pas efface
mais decale sur la droite ainsi qu
e le reste de"
690 PRINT" la phrase. Pour sor
tir du mode insertion, taper CTRL+
B."
700 PRINT" - pour avoir la p
age suivante taper CTRL+S ou CTRL+
R pour"
710 PRINT" avoir la page prece
dente."
720 PRINT" - CTRL+A permet d
e savoir la position du curseur :
ligne(1-199),"
730 PRINT" colonne(1-79) et
si vous etes en mode insertion."
740 PRINT" - CTRL+C permet d
'afficher toutes les options dispo
nibles."
750 PRINT:PRINT:PRINT"
appuyez sur une touche"
760 z%=INKEY$:IF z%="" THEN 760
770 MODE 2:LOCATE 28,2:PRINT"I N S
T R U C T I O N S"
780 PRINT:PRINT:PRINT
790 PRINT" La touche COPY donn
e acces aux options : sauvegarde,c
hargement et"
800 PRINT" impression. Il faut
 taper respectivement S ou C ou L
."
810 PRINT" Ø permet de sortir
du logiciel."
820 PRINT" La sauvegarde
est effectuee sous la forme d'un f
ichier ASCII"
830 PRINT" directement execu
table si il s'agit d'un programme."
840 PRINT" Le chargement n
e peut avoir lieu que si il s'agit
d'un fichier"
850 PRINT" ASCII et il est imp
ortant que chaque ligne ne depasse
pas 80"
860 PRINT" caracteres, sinon l
es caracteres de la fin de la lign
e ne serait pas"
870 PRINT" prise en compte."
880 PRINT" L'impression du
document est conforme a ce qui ap
paraît a l'ecran"
890 PRINT" et il est possible
d'avoir une pause entre chaque pag
e dont la "
900 PRINT" grandeur doit etre
precisee."
910 PRINT:PRINT:PRINT"
appuyez sur une touche"
920 z%=INKEY$:IF z%="" THEN 920
930 MODE 2:LOCATE 28,2:PRINT"I N S
T R U C T I O N S":PRINT:PRINT:PR
INT
940 PRINT" Remarques importa
ntes :"
950 PRINT" Au debut du progr
amme, il vous sera demande si vous
voulez"
960 PRINT" disposer des lettre
s accentuees, sur le pave numeriqu
e."
970 PRINT" Si vous essayez a
vec les touches flechees d'aller p
lus bas que"
980 PRINT" l'ecran ou plus hau

```

```

t, vous aurez respectivement la li
gne de la"
990 PRINT" page suivante ou pr
ecedente."
1000 PRINT" Pour qu'une lign
e soit imprimee ou sauvegardee, el
le doit etre"
1010 PRINT" obligatoirement VA
LIDEE par ENTER. Des qu'une ligne
est validee"
1020 PRINT" le signe < apparai
t au bout de la ligne. Sur la 25 e
me ligne le"
1030 PRINT" signe n'apparaîtra
pas (pour des raisons d'affichage
) mais si vous"
1040 PRINT" avez appuyez sur E
NTER, elle sera validee."
1050 PRINT:PRINT:PRINT" ap
puyez sur une touche"
1060 z%=INKEY$:IF z%="" THEN 1060
3000 MODE 2
3010 ' **** CLAVIER ****
3020 PRINT:PRINT" Si vous vo
ulez avoir les lettres avec accent
s elles seront"
3030 PRINT" disposees sur le
pave numerique de facon suivante.
"
3040 PRINT:PRINT
3050 PRINT" ** Les chiffre
s correspondent aux touches du pav
e numerique **"
3060 PRINT:PRINT
3070 PRINT" 7 ---} e a
ccens aigu
3080 PRINT" 4 ---} c c
edille
3090 PRINT" 1 ---} a a
ccent grave
3100 PRINT" 0 ---} e a
ccent grave
3110 PRINT" 8 ---} o a
ccent circonflexe
3120 PRINT" 5 ---} u a
ccent " "
3130 PRINT" 2 ---} a a
ccent " "
3140 PRINT" . ---} i a
ccent " "
3150 PRINT" 9 ---} u a
ccent grave
3160 PRINT" 6 ---} e a
ccent circonflexe
3170 PRINT" 3 ---} sig
ne de paragraphe
5000 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
Voulez vous revoir les explicat
ions ( O / N ) ?"
5010 z%=INKEY$:IF z%="" THEN 5010
ELSE IF INSTR("ONon",z%)=0 THEN 50
10
5020 IF z%="O" OR z%="o" THEN 350
5030 sr=1:GOTO 10
5040 END

```

LISTING 2

```

10 *****
20 * AMSMOTS par NANNI SERGE *
30 **
40 ** SUR CPC 464 MONOCHROME **
50 ** le 13/02/86 **
60 *****
70 **
80 MODE 2:LG=0
90 LOCATE 25,2:PRINT"SELECTION DES
COULEURS DE TRAVAIL"
100 LOCATE 10,5:INPUT "COULEUR DU
PAPIER (0-26): ";CP
110 LOCATE 10,7:INPUT "COULEUR DU
STYLO (0-26): ";CS
120 LOCATE 10,9:INPUT "COULEUR DU
BORD (0-26): ";CB
130 INK 0,CP:INK 1,CS:PEN 1:PAPER
0:BORDER CB
140 MODE 2
150 GOSUB 2690
160 PRINT:PRINT:PRINT" CHA
RGEMENT DU PROGRAMME MACHINE."
170 MEMORY $3FFF:LOAD "lamsmod
180 MODE 2
190 POKE $A095,&C9
200 CALL $A060
210 A=1:B=1:DIM Z(200)
220 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
230 Z%=INKEY$:IF Z%="" THEN 230
240 IF Z%=CHR$(240) THEN GOSUB 420
250 IF Z%=CHR$(241) THEN GOSUB 460
260 IF Z%=CHR$(242) THEN GOSUB 500
270 IF Z%=CHR$(243) THEN GOSUB 540
280 IF Z%=CHR$(13) THEN GOSUB 630
290 IF INKEY(16)=0 THEN GOSUB 700
300 IF INKEY(79)=0 THEN GOSUB 820
310 IF INKEY(9)=0 THEN GOSUB 1170
320 IF Z%=CHR$(2) THEN LO=L0+1:IF
LO=1 THEN INS=1 ELSE INS=0:L0=0
330 IF Z%=CHR$(9) THEN GOSUB 1250
340 IF Z%=CHR$(5) THEN GOSUB 1350
350 IF Z%=CHR$(18) THEN GOSUB 1060
:LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
360 IF Z%=CHR$(19) THEN GOSUB 960:

```

AMSTRAD

MERCI! si TOUS LES FRANÇAIS FAISAIENT COMME TOI, ON SERAIT LE PAYS LE PLUS RICHE DU MONDE!

VIVE LA FRANCE!



LA FORTUNE VIEN EN ENDORMANT LES AUTRES.



SERVEUR MINTEL HEBDOGICIEL (1) 36 15 91 77 HG puis Envoi.

```

LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
370 IF Z%=CHR$(1) THEN GOSUB 2020:
LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
380 IF Z%=CHR$(3) THEN GOSUB 2470
390 IF ASC(Z%)=127 THEN 410
400 IF ASC(Z%)<32 OR ASC(Z%)>137 T
HEN 410 ELSE GOSUB 580
410 GOTO 230
420 IF PEEK($4000+(A+((B+P)-1)*80
))=0 THEN LOCATE A,B:PRINT " " EL
SE LOCATE A,B:PRINT CHR$(PEEK($400
0+(A+((B+P)-1)*80)))
430 B=B-1:IF B=0 THEN B=1:P=P-1:IF
P<0 THEN P=0 ELSE LOCATE 1,1:GOSU
B 1030
440 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
450 RETURN
460 IF PEEK($4000+(A+((B+P)-1)*80
))=0 THEN LOCATE A,B:PRINT " " EL
SE LOCATE A,B:PRINT CHR$(PEEK($400
0+(A+((B+P)-1)*80)))
470 B=B+1:IF B=26 THEN B=25:P=P+1:
IF (B+P)>200 THEN P=P-1 ELSE LOCAT
E 1,1:GOSUB 980
480 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
490 RETURN
500 IF PEEK($4000+(A+((B+P+LG)-1
)*80))=0 THEN LOCATE A,B:PRINT " "
ELSE LOCATE A,B:PRINT CHR$(PEEK($
4000+(A+((B+P+LG)-1)*80)))
510 A=A-1:IF A=0 THEN A=1
520 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
530 RETURN
540 IF PEEK($4000+(A+((B+P+LG)-1
)*80))=0 THEN LOCATE A,B:PRINT " "
ELSE LOCATE A,B:PRINT CHR$(PEEK($
4000+(A+((B+P+LG)-1)*80)))
550 A=A+1:IF A=80 THEN A=79
560 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
570 RETURN
580 IF INS=1 THEN GOSUB 2100
590 LOCATE A,B:PRINT Z%:POKE($4000
+(A+((B+P+LG)-1)*80)),ASC(Z%)
600 A=A+1:IF A=80 THEN A=79
610 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
620 RETURN
630 IF PEEK($4000+(A+((B+P+LG)-1
)*80))=0 THEN LOCATE A,B:PRINT " "
ELSE LOCATE A,B:PRINT CHR$(PEEK($
4000+(A+((B+P+LG)-1)*80)))
640 IF B<25 THEN LOCATE B0,B:PRINT
"<"
650 A=1:B=B+1:IF B=26 THEN B=25:P=
P+1:IF (B+P)>199 THEN P=P-1 ELSE L
OCATE 1,1:Z(B+P)=1:GOSUB 980
660 Z(B+P)=1
670 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
680 RETURN
690 ' ----- TOUCHE [ CLR ] -----
700 X$=HEX$(($4000+(A+((B+P+LG)-1)*
80)))
710 IF RIGHT$(X$,2)="FF" THEN PRI
NT CHR$(7):RETURN
720 POKE $A06E,VAL("&"+"RIGHT$(X$,
2)):POKE $A06F,VAL("&"+"LEFT$(X$,2
))
730 POKE $A071,VAL("&"+"RIGHT$(X$,
2))+1:POKE $A072,VAL("&"+"LEFT$(X$,
2))
740 X$=VAL("&"+"X$)+(80-A):POKE $A
078,VAL("&"+"RIGHT$(HEX$(X$,2))
750 XA$=HEX$(($4000+(1+((B+P+LG)-1)*
80)))
760 POKE $A07F,VAL("&"+"RIGHT$(XA$,
2)):POKE $A080,VAL("&"+"LEFT$(XA$,2
))
770 LOCATE 1,B
780 CALL $A06D
790 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
800 RETURN
810 ' ---- TOUCHE [ DEL ] ----
820 IF A=1 THEN RETURN
830 SX$=HEX$(($4000+(A+((B+P)-1)*80
))-1)
840 IF RIGHT$(SX$,2)="FF" THEN PRI
NT CHR$(7):RETURN
850 POKE $A06E,VAL("&"+"RIGHT$(SX$,
2)):POKE $A06F,VAL("&"+"LEFT$(SX$,2
))
860 POKE $A071,VAL("&"+"RIGHT$(SX$,
2))+1:POKE $A072,VAL("&"+"LEFT$(SX$,
2))
870 SX$=VAL("&"+"SX$)+(80-A):POKE $A
078,VAL("&"+"RIGHT$(HEX$(SX$,2))
880 SA$=HEX$(($4000+(1+((B+P)-1)*80
)))
890 POKE $A07F,VAL("&"+"RIGHT$(SA$,
2)):POKE $A080,VAL("&"+"LEFT$(SA$,2
))
900 LOCATE 1,B
910 CALL $A06D
920 A=A-1:IF A=0 THEN A=1
930 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
940 RETURN
950 ' ---- AUTRE ECRAN BAS ----
960 P=P+25:IF P>175 THEN P=175:B=2
5:RETURN
970 LOCATE 1,1:IF CZ=0 THEN A=1:B=
1

```

A SUIVRE...

LA GROTTTE INFERNALE

Affrontez courageusement, aux commandes de votre hélicoptère, les multiples dangers d'une grotte infernale.

Pierre et Frédéric SIGRIST

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Les règles sont incluses.

À PART L'ODEUR PESTILENTE,
JE NE VOIS PAS CE QU'ELLE A
D'INFERNAL CETTE GROTTTE!



VIC 20

LA BÎTURE EST
UNE SECONDE
NATURE

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



LISTING 1

```
1 POKE642,32
2 POKE36869,240:POKE36866,PEEK(368
66)OR128
3 POKE648,30
4 POKE198,6:POKE631,76:POKE632,207
POKE633,13
5 POKE634,82:POKE635,213:POKE636,1
3
6 POKE0,108:POKE1,0:POKE2,192:SYS0
```

LISTING 2

```
0 REM*****
1 REM* LA *
2 REM* GROTTTE *
3 REM* INFERNALE *
4 REM*P.& F. SIGRIST*
5 REM* VIC 20 + 16K *
6 REM*****
7 PRINT"J":POKE36879,40:POKE36878
,15:GOSUB6000
8 REM *****
9 REM **HAUT GROTTTE**
10 REM*****
11 READR:IFAC0THEN50
20 I=I+1:POKE4095+I,A:GOTO10
30 DATA160,0,173,63,3,133,251,173,
64,3,133,252,169,32,145,251,32,148
,224,165,139,201,128
32 DATA176,66,169,5,141,62,3,173,6
0,3,201,5,208,50,24,173,63,3,105,2
2,141,63,3
34 DATA173,64,3,105,0,141,64,3,56,
173,65,3,237,63,3,201,44,208,22,56
,173,63,3,233,22
36 DATA141,63,3,173,64,3,233,0,141
,64,3,169,6,141,62,3,192,50,208,48
,169,6,141,62,3
37 DATA173,60,3
38 DATA201,6,208,36,56,173,63,3,23
3,22,141,63,3,173,64,3,233,0,141,6
4,3,201,29
40 DATA208,15,169,21,141,63,3,169,
30,141,64,3,169,5,141,62,3,173,63,
3,133,251,173,64,3
42 DATA133,252,173,62,3,141,60,3,1
45,251,96,-1
49 REM *****
50 REM **BAS GROTTTE**
51 REM *****
52 I=0
60 READR:IFAC0THEN100
70 I=I+1:POKE4269+I,A:GOTO60
80 DATA160,0,173,65,3,133,253,173,
66,3,133,254,169,32,145,253,32,148
,224,165,139,201,128
82 DATA176,57,169,8,141,62,3,173,6
1,3,201,8,208,41,24,173,65,3,105,2
2,141,65,3
83 DATA173,66,3
84 DATA105,0,141,66,3,173,65,3,201
,117,208,17,173,66,3,201,31,208,10
,169,95,141,65,3
86 DATA169,7,141,62,3,192,50,208,6
2,169,7,141,62,3,173,61,3,201,7,20
8,50,56
87 DATA173,65,3
88 DATA233,22,141,65,3,173,66,3,23
3,0,141,66,3,56,173,65,3,237,63,3,
201,44,208,22,24
90 DATA173,65,3,105,22,141,65,3,17
3,66,3,105,0,141,66,3,169,8,141,62
,3,173,65,3
91 DATA133,253
92 DATA173,66,3,133,254,173,62,3,1
41,61,3,145,253,96,-1
99 REM *****
100 REM **SCROLLING**
101 REM *****
104 I=0
105 READR:IFAC0THEN180
106 I=I+1:POKE4439+I,A:GOTO105
110 DATA160,0,162,0,142,67,3,169,0
,133,251,169,30,133,252,200,177,25
1,136,201,0,240,36
112 DATA170,177,251,201,0,208,26,2
24,32,240,12,169,255,141,67,3,138,
145,251,162,50
114 DATA208,0,136,169,32,145,251,2
00,162,50,208,3,138,145,251,24,165
,251,105,22,133,251
116 DATA165,252,105,0,133,252,165,
251,201,96,208,193,200,192,21,208,
180,96,-1
179 REM*****
180 REM**REPLISSAGE**
185 REM*****
200 I=0
205 READR:IFAC0THEN220
206 I=I+1:POKE5029+I,A:GOTO205
210 DATA160,0,24,173,63,3,105,22,1
33,251,173,64,3,105,0,133,252,169,
32,145,251,56
212 DATA165,251,233,44,133,251,165
,252,233,0,133,252,165,251,201,29,
240,4,169,9
```

```
214 DATA145,251,56,173,65,3,233,22
,133,253,173,66,3,233,0,133,254,16
9,32,145,253
216 DATA24,165,253,105,44,133,253,
165,254,105,0,133,254,165,253,201,
117,240,4,169,9
218 DATA145,253,96,-1
219 REM *****
220 REM **PIEGES**
221 REM *****
223 I=0
225 READR:IFAC0THEN250
226 I=I+1:POKE5189+I,A:GOTO225
230 DATA24,173,63,3,105,22,133,251
,173,64,3,105,0,133,252,56,173,65,
3,233,22,133,253
232 DATA173,66,3,233,0,133,254,160
,0,32,148,224,165,139,201,124,208,
8,169,12,145,253
234 DATA192,50,208,30,32,148,224,1
65,139,201,124,208,8,169,4,145,253
,192,50,208,13
236 DATA32,148,224,165,139,201,124
,208,4,169,13,145,253,32,148,224,1
65,139,201,124
238 DATA208,31,173,68,3,208,28,169
,255,141,68,3,169,22,141,69,3,165,
251,141,70,3
240 DATA165,252,141,71,3,169,10,14
5,251,192,50,208,29,173,72,3,208,2
4,169,255,141,72,3
242 DATA169,22,141,73,3,165,251,14
1,74,3,165,252,141,75,3,169,10,145
,251,24,165,251
244 DATA105,22,133,251,165,252,105
,0,133,252,165,251,197,253,240,25,
32,148,224,165,139
246 DATA201,126,208,8,169,3,145,25
1,192,50,208,220,169,32,145,251,19
2,50,208,212,96,-1
249 REM*****
250 REM**BONUS-LASERS**
251 REM*****
253 I=0
255 READR:IFAC0THEN270
256 I=I+1:POKE5389+I,A:GOTO255
260 DATA160,0,173,68,3,240,31,206,
69,3,240,21,56,173,70,3,233,1
262 DATA141,70,3,173,71,3,233,0,14
1,71,3,192,50,208,5,169,0,141,68,3
,173,72,3,240,31
264 DATA206,73,3,240,21,56,173,74,
3,233,1,141,74,3,173,75,3,233,0,14
1,75,3,192,50,208,5
266 DATA169,0,141,72,3,169,0,141,7
6,3,238,77,3,208,5,169,200,141,76,
3,96,-1
269 REM *****
270 REM **LASERS**
271 REM *****
273 I=0
275 READR:IFAC0THEN290
276 I=I+1:POKE5479+I,A:GOTO275
280 DATA173,68,3,240,22,32,148,224
,165,139,201,126,208,13,173,70,3,1
33,251,173,71,3
282 DATA133,252,32,159,21,173,72,3
,240,22,32,148,224,165,139,201,126
,208,13,173,74,3
284 DATA133,251,173,75,3,133,252,3
2,159,21,96,-1
289 REM *****
290 REM **TIRLASERS**
291 REM *****
293 I=0
295 READR:IFAC0THEN320
296 I=I+1:POKE5534+I,A:GOTO295
300 DATA160,0,165,251,133,253,165,
252,133,254,169,240,141,12,144,24,
165,251,105,22
302 DATA133,251,165,252,105,0,133,
252,177,251,201,32,208,8,169,11,14
5,251,192,50,208,229
303 DATA162,0,232,208,253,200,192,
20,208,246,160,0
304 DATA24,165,253,105,22,133,253,
165,254,105,0,133,254,177,253,201,
11,208,8,169,32
306 DATA145,253,192,50,208,229,169
,0,141,12,144,177,253,201,7,240,21
,201,8,240,17
308 DATA201,9,240,13,201,0,208,5,1
69,255,141,67,3,169,32,145,253,96,
-1
319 REM *****
320 REM **MVT**
321 REM *****
323 I=0
325 READR:IFAC0THEN340
326 I=I+1:POKE5649+I,A:GOTO325
330 DATA160,0,169,32,145,253,169,0
,145,251,165,251,141,79,3,165,252,
141,80,3,96,-1
339 REM *****
340 REM **CLAVIER**
341 REM *****
343 I=0
345 READR:IFAC0THEN360
346 I=I+1:POKE5744+I,A:GOTO345
350 DATA160,0,140,82,3,169,255,141
,78,3,165,197,201,23,208,24,169,0,
141,78,3,32,88,17
351 DATA32,14,21
```

```
352 DATA32,0,16,32,174,16,32,166,1
9,32,70,20,96,201,55,208,23,56,173
,79,3,133,253
354 DATA233,22,133,251,173,80,3,13
3,254,233,0,133,252,32,158,22,96,2
01,63,208,22,24
356 DATA173,79,3,133,253,105,22,13
3,251,173,80,3,133,254,105,0,133,2
52,32,158,22,96,-1
359 REM *****
360 REM **SHIFT**
361 REM *****
363 I=0
365 READR:IFAC0THEN380
366 I=I+1:POKE5769+I,A:GOTO365
370 DATA173,141,2,201,1,208,8,173,
81,3,240,3,32,122,23,96,-1
379 REM *****
380 REM **EXAMEN**
381 REM *****
383 I=0
385 READR:IFAC0THEN420
386 I=I+1:POKE5789+I,A:GOTO385
390 DATA169,255,141,67,3,160,0,162
,0,177,251,201,4,208,14,169,100
392 DATA141,82,3,169,0,141,67,3,32
,18,22,96,201,13,208,76,32,18,22,1
73,83,3,133,251
394 DATA173,84,3,133,252,24,173,81
,3,105,8,201,11,176,41,172,81,3,20
0,169,0,141,62,3
396 DATA141,67,3,169,13,145,251,23
8,62,3,173,62,3,201,8,240,5,200,22
4,50,208,237,24
398 DATA173,81,3,105,8,141,81,3,96
,160,1,169,42,145,251,200,192,11,2
08,249,96
400 DATA201,12,208,76,32,18,22,173
,85,3,133,251,173,86,3,133,252,24,
173,87,3,105,10
402 DATA201,16,176,41,172,87,3,200
,169,0,141,62,3,141,67,3,169,12,14
5,251,238,62,3
404 DATA173,62,3,201,10,240,5,200,
224,50,208,237,24,173,87,3,105,10,
141,87,3,96,160,1
406 DATA169,42,145,251,200,192,16,
208,249,96,201,10,240,4,201,3,208,
4,32,18,22,96
408 DATA201,32,208,8,169,0,141,67,
3,32,18,22,96,-1
419 REM *****
420 REM **TIR**
421 REM *****
423 I=0
425 READR:IFAC0THEN450
426 I=I+1:POKE6009+I,A:GOTO425
430 DATA172,81,3,173,83,3,133,251,
173,84,3,133,252,169,32,145,251,20
6,81,3,173,79,3
432 DATA133,251,173,80,3,133,252,1
69,240,141,11,144,160,1,177,251,20
1,32,208,9,169,1
434 DATA145,251,200,192,6,208,241,
160,20,162,255,202,208,253,136,208
,248
436 DATA160,1,177,251,201,1,208,9,
169,32,145,251,200,192,6,208,241,1
69,0
438 DATA141,11,144,177,251,201,12,
240,67,201,13,240,63,201,4,240,59,
201,3,240,46
439 DATA201,10
440 DATA208,81,24,152,109,79,3,133
,253,173,80,3,105,0,133,254,165,25
3,205,70,3,208,16
442 DATA165,254,205,71,3,208,9,169
,0,141,68,3,162,50,208,5,169,0,141
,72,3,24,173,82,3
444 DATA105,10,141,82,3,169,228,14
1,13,144,169,2,145,251,152,160,30,
162,255,202,208,253
446 DATA136,208,248,168,169,32,145
,251,169,0,141,13,144,96,-1
449 REM *****
450 REM **INERTIE**
451 REM *****
453 I=0
455 READR:IFAC0THEN470
456 I=I+1:POKE6199+I,A:GOTO455
460 DATA173,78,3,240,33,173,88,3,2
05,89,3,176,30,238,88,3,32,88,17,3
2,14,21,32,0,16
462 DATA32,174,16,32,166,19,32,70,
20,162,60,208,5,169,0,141,88,3,96,
-1
469 REM *****
470 REM **ECRITURE**
471 REM *****
473 I=0
475 READR:IFAC0THEN490
476 I=I+1:POKE6249+I,A:GOTO475
480 DATA56,173,85,3,233,4,133,251,
173,86,3,133,252,160,0,169,134,145
,251,200,169,149
482 DATA145,251,200,169,133,145,25
1,200,169,140,145,251,96,-1
489 REM*****
490 REM**CONSOMMATION**
491 REM*****
493 I=0
495 READR:IFAC0THEN520
496 I=I+1:POKE6289+I,A:GOTO495
```

```
498 DATA32,222,255,236,95,3,240,65
,142,95,3
500 DATA173,90,3,133,253,173,78,3,
240,9,173,91,3,133,254,162,5,208,5
,173,92,3,133,254,56
502 DATA165,253,229,254,141,90,3,2
05,100,3,144,25,172,87,3,173,85,3,
133,251,173,86,3
504 DATA133,252,169,32,145,251,206
,87,3,169,255,141,90,3,173,87,3,20
8,6,169,255,141,67,3
506 DATA96,201,6,176,53,238,93,3,1
73,93,3,201,3,144,51,169,0,141,93,
3,173,94,3,240,33
508 DATA169,0,141,94,3,56,173,85,3
,233,4,133,251,173,86,3,133,252,16
0,0,169,32,145,251
510 DATA200,192,4,208,249,162,50,2
08,8,169,255,141,94,3,32,106,24,96
,-1
519 REM *****
520 REM **CHUTE**
521 REM *****
523 I=0
525 READR:IFAC0THEN560
526 I=I+1:POKE6439+I,A:GOTO525
530 DATA173,79,3,133,251,173,80,3,
133,252,173,87,3,240,26,169,228,14
1,13,144,160,0
532 DATA169,2,145,251,160,110,162,
255,202,208,253,136,208,248,160,0,
140,13,144,169,240
534 DATA141,12,144,160,0,169,32,14
5,251,24,165,251,105,22,133,251,16
5,252,105,0,133,252
536 DATA177,251,201,7,240,29,201,8
,240,25,201,9,240,21,169,0,145,251
,160,50
538 DATA162,255,202,208,253,136,20
8,248,206,12,144,162,5,208,202,169
,0,141,12,144
540 DATA56,165,251,233,22,133,251,
165,252,233,0,133,252,173,96,3,133
,253,206,96,3,208,39
542 DATA169,255,141,97,3,160,0,169
,228,141,13,144,169,2,145,251,160,
120,162,255,202
544 DATA208,253,136,208,248,160,0,
140,13,144,169,32,145,251,32,106,2
4,96,160,0
545 DATA140,67,3,169,0
546 DATA145,251,165,251,141,79,3,1
65,252,141,80,3,164,253,173,98,3,1
33,251,173,99,3
548 DATA133,252,169,32,145,251,32,
4,26,32,106,24,173,89,3,141,88,3,9
6,-1
559 REM *****
560 REM **INITFM**
561 REM *****
563 I=0
565 READR:IFAC0THEN580
566 I=I+1:POKE6659+I,A:GOTO565
570 DATA169,10,141,81,3,169,15,141
,87,3,160,1,173,85,3,133,251,173,8
6,3,133,252,169,12
572 DATA145,251,200,192,16,208,249
,160,1,173,83,3,133,251,173,84,3,1
33,252,169,13
574 DATA145,251,200,192,11,208,249
,96,-1
579 REM*****
580 REM**DIFFILCULTE**
581 REM*****
583 I=0
585 READR:IFAC0THEN1000
586 I=I+1:POKE6719+I,A:GOTO585
590 DATA32,222,255,138,56,237,102,
3,201,2,176,1,96,142,102,3
592 DATA238,100,3,173,100,3,201,23
0,144,5,169,230,141,100,3
594 DATA206,101,3,173,101,3,201,25
5,208,5,169,0,141,101,3,96,-1
1000 REM*****
1001 REM**CARACTERES**
1002 REM*****
1003 FORI=7168TO7168+511:POKEI,PEE
K(25600+I):NEXT
1004 I=0
1010 READR:IFAC0THEN4000
1015 I=I+1:POKE7167+I,A:GOTO1010
1020 DATA63,4,158,177,225,30,9,62,
0,0,0,0,255,0,0,0,138,107,8,99,0,4
0,74,138
1022 DATA0,0,24,60,126,60,24,0,153
,66,153,36,66,90,102,60,255,127,63
,31,15,7,3,1
1024 DATA255,254,252,248,240,224,1
92,128,1,3,7,15,31,63,127,255,128,
192,224,240,248,252
1026 DATA254,255,255,255,255,2
55,255,255,255,24,153,90,36,66,36,
90,153
1028 DATA24,24,24,24,24,24,24,0
,0,56,32,48,32,56,0,4,8,16,60,8,80
,96,112,-1
1949 REM*****
1950 REM**DEROULEMENT**
1952 REM** DU JEU **
1955 REM*****
2000 IFPEEK(865)=255THENRETURN
```

A SUIVRE...

Si la loi d'OHM, les codes couleurs, les montages et divers calculs ne sont pour vous que vagues souvenirs, le programme de Frédéric GARCIA vous rafraîchira la mémoire.

le justicier!



ELECTRICITE et RESISTANCES

CBM 64

```
90 DATA149,149,28,28,129,129,158,1
58,30,30,154,154,156,156,151,151,5
.5
100 REM *****
****
110 REM * ELECTRICITE ET RESISTAN
CES *
120 REM *****
****
130 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTC
HR$(153):
140 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
150 PRINTSPC(7)"XXXXXXXXXXXX"
160 PRINTSPC(6)"XXXXXXXXXXXX"
170 PRINTSPC(6)"XXXXXXXXXXXX"
180 FOR Z=1TO 17
190 PRINTSPC(7)"XXXXXXXXXXXX"
200 PRINTSPC(6)"XXXXXXXXXXXX"
210 NEXT Z
220 PRINTSPC(7)"XXXXXXXXXXXX"
240 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
250 PRINTSPC(8)"XXXXXXXXXXXX"
260 FOR I=0TO 500:NEXTI
280 PRINTSPC(8)"XXXXXXXXXXXX"
290 FORS=1TO18:READA
300 PRINTSPC(8):PRINTCHR$(A):
100
320 NEXTD:NEXTS
330 PRINTCHR$(129):PRINTSPC(14)"T
XXXXXXXXXXXX"
340 PRINTCHR$(158):PRINTSPC(19)"E
T"
350 PRINTCHR$(30):PRINTSPC(15)"RE
SISTANCES"
360 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
390 GOSUB 20000
400 REM *****
****
410 REM ** MENU
****
420 REM *****
****
450 PRINT"X"
460 PRINTSPC(12)"X"
470 PRINTSPC(12)"X"
480 PRINTSPC(12)"X"
500 PRINT"X":PRINTSPC(5)"X"
510 PRINTSPC(5)"X"
520 PRINTSPC(5)"X"
530 PRINTSPC(5)"X"
540 PRINTSPC(5)"X"
550 PRINTSPC(5)"X"
560 PRINTSPC(5)"X"
590 PRINTSPC(5)"X"
600 PRINTSPC(5)"X"
610 PRINTSPC(5)"X"
620 PRINTSPC(5)"X"
630 PRINTSPC(5)"X"
640 PRINTSPC(5)"X"
650 PRINTSPC(5)"X"
660 PRINTSPC(5)"X"
670 INPUT"X"
680 IF C=1THEN670:IFC>7THEN670
690 ONCGOTO 1000,2000,4000,6000,70
00,8000,9000
1000 REM *****
****
1010 REM ** REVISIONS LOI D'OHM
**
1020 REM *****
****
1030 PRINT"X"
1040 PRINT"X"
1050 PRINT"X"
1060 PRINT"X"
1070 PRINT"X"
1080 PRINT"X"
1090 PRINT"X"
1100 PRINT"X"
1110 PRINT"X"
1120 GOSUB 20000
1130 PRINT"X"
1150 PRINT"X"
1160 PRINT"X"
1170 PRINT"X"
1180 PRINT"X"
1190 PRINT"X"
1200 PRINT"X"
1210 FOR G=1 TO 6
1250 PRINT"X"
1270 PRINT"X"
1280 PRINT"X"
1290 NEXTG
1300 PRINTSPC(2)"XXXXXXXXXXXX"
1310 PRINTSPC(19)"XXXXXXXXXXXX"
1320 PRINTSPC(2)"XXXXXXXXXXXX"
1330 PRINTSPC(2)"XXXXXXXXXXXX"
1340 PRINTSPC(2)"XXXXXXXXXXXX"
1350 PRINTSPC(2)"XXXXXXXXXXXX"
1360 PRINTSPC(2)"XXXXXXXXXXXX"
1370 FORS=1TO6000:NEXTS
1990 GOTO 10000
2000 REM *****
****
2010 REM ** RECHERCHE VALEURS
****
2020 REM *****
****
2030 PRINT"X"
2040 PRINT"X"
2050 PRINT"X"
2060 PRINT"X"
2070 PRINT"X"
2080 PRINT"X"
2090 PRINT"X"
2100 PRINT"X"
2110 GOSUB20000
2120 PRINT"X"
2200 PRINTCHR$(5)"XXXXXXXXXXXX"
2205 FORK=1 TO 3
2210 PRINTCHR$(5)"XXXXXXXXXXXX"
2220 PRINTCHR$(28)"XXXXXXXXXXXX"
2230 PRINTCHR$(30)"XXXXXXXXXXXX"
2240 PRINTCHR$(152)"XXXXXXXXXXXX"
2250 NEXT K
2270 PRINTCHR$(5)"XXXXXXXXXXXX"
2280 PRINTCHR$(5)"XXXXXXXXXXXX"
2290 PRINT"X"
2300 PRINT"X"
2310 PRINT"X"
2320 PRINT"X"
2330 PRINT"X"
2340 PRINTTAB(26)"XXXXXXXXXXXX"
2360 PRINTTAB(26)"XXXXXXXXXXXX"
2370 PRINTTAB(9)"XXXXXXXXXXXX"
2380 PRINTTAB(8)"XXXXXXXXXXXX"
2390 PRINT"X"
2400 F=0
2410 FORM=1TO3:Y=0:F=F+1
2420 GETR$:IF R$=""THEN2410
2425 IFR$<"0"THEN Y=28
2430 IFR$="0"THEN Y=144
2440 IFR$="1"THEN Y=149
2450 IFR$="2"THEN Y=30
2460 IFR$="3"THEN Y=129
2470 IFR$="4"THEN Y=158
2480 IFR$="5"THEN Y=30
2490 IFR$="6"THEN Y=31
2500 IFR$="7"THEN Y=156
2510 IFR$="8"THEN Y=152
2520 IFR$="9"THEN Y=5
2550 IFF=1THENC1=VAL(R$):IFF=1THEN
GOSUB 3100
2560 IFF=2THENC2=VAL(R$):IFF=2THEN
GOSUB 3200
2570 IFF=3THENC3=VAL(R$):IFF=3THEN
GOSUB 3300
2600 NEXTM
3100 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
3110 PRINTTAB(10)CHR$(Y)"X"
3120 NEXTP:PRINTCHR$(153):Y=C1
3130 RETURN
3200 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
3210 PRINTTAB(15)CHR$(Y)"X"
3220 NEXTQ:PRINTCHR$(153):Y=C2
3230 RETURN
3300 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
3310 PRINTTAB(20)CHR$(Y)"X"
3320 NEXTO:PRINTCHR$(153):PRINT"X
XXXXXXXXXXXX"
3500 PRINTTAB(10)C1:PRINTTAB(15)C
2:PRINTTAB(20)C3:PRINT"XXXXXXXX
3600 VR=((C1*10+C2)*(10+C3)):VR=IN
T(VR)
3610 PRINTTAB(8)"X"
3620 PRINTTAB(10)"X"
3999 GOTO 10000
4000 REM *****
****
4010 REM ** RECHERCHE COULEURS
****
4020 REM *****
****
4030 PRINT"X"
4040 PRINT"X"
5010 PRINT"X"
5020 PRINT"X"
5030 PRINT"X"
5040 PRINT"X"
5050 PRINTTAB(26)"XXXXXXXXXXXX"
5060 PRINTTAB(26)"XXXXXXXXXXXX"
5070 PRINTTAB(26)"XXXXXXXXXXXX"
5080 PRINTTAB(9)"XXXXXXXXXXXX"
5090 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
5095 PRINT"X"
5097 PRINT"X"
5100 PRINTTAB(15)"XXXXXXXXXXXX"
5110 F$=RIGHT$(R$,2):P$=RIGHT$(R$,
1):W=VAL(LEFT$(R$,1)):X=LEN(R$)
5120 IF F$="00"THEN5100
5130 IF P$="0"THEN 5158
5140 IFF$<"K" THEN 5100
5150 R$=STR$(VAL(R$)*1000)
5155 Z=VAL(MID$(R$,3,1)):GOTO5200
5158 Z=VAL(MID$(R$,2,1))
5160 IFF=2THENC1=0:IFF=2THENC2=W:I
FF=2THENC3=0
5162 IFF=2THENC3=0
5165 IFF=2THENC3=0
5170 IFF=3THENC1=W:IFF=3THENC2=Z:I
FF=3THENC3=0
5180 IFF=3THENC3=0
5190 IFF=3THENC3=0
5200 C1=W
5210 C3=LEN(R$)-3
5220 C2=Z
5230 IFC1= 0 THEN Y1=144
5240 IFC1= 1 THEN Y1=149
5250 IFC1= 2 THEN Y1=28
5260 IFC1= 3 THEN Y1=129
5270 IFC1= 4 THEN Y1=158
5280 IFC1= 5 THEN Y1=30
5290 IFC1= 6 THEN Y1=31
5290 IFC1= 7 THEN Y1=156
5310 IFC1= 8 THEN Y1=152
5320 IFC1= 9 THEN Y1=5
5430 IFC2= 0 THEN Y2=144
5440 IFC2= 1 THEN Y2=149
5450 IFC2= 2 THEN Y2=28
5460 IFC2= 3 THEN Y2=129
5470 IFC2= 4 THEN Y2=158
5480 IFC2= 5 THEN Y2=30
5490 IFC2= 6 THEN Y2=31
5500 IFC2= 7 THEN Y2=156
5510 IFC2= 8 THEN Y2=152
5520 IFC2= 9 THEN Y2=5
5560 IFC3= 0 THEN Y3=144
5570 IFC3= 1 THEN Y3=149
5580 IFC3= 2 THEN Y3=28
5590 IFC3= 3 THEN Y3=129
5591 IFC3= 4 THEN Y3=158
5593 IFC3= 5 THEN Y3=30
5596 IFC3= 6 THEN Y3=31
5600 IFC3= 7 THEN Y3=156
5610 IFC3= 8 THEN Y3=152
5620 IFC3= 9 THEN Y3=5
5700 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
5710 PRINTTAB(10)CHR$(Y1)"X"
5720 NEXTQ:PRINTCHR$(153)
5800 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
5810 PRINTTAB(15)CHR$(Y2)"X"
5820 NEXTO:PRINTCHR$(153)
5830 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
5840 PRINTTAB(20)CHR$(Y3)"X"
5850 NEXTO:PRINTCHR$(153)
5900 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
5990 GOTO10000
6000 REM *****
****
6010 REM ** SERIES ET PARALLELES
****
6020 REM *****
****
6030 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
6040 PRINTTAB(7)"XXXXXXXXXXXX"
6050 FOR Y=1TO 5
6060 PRINTTAB(7)"XXXXXXXXXXXX"
6070 NEXT Y
6080 PRINTTAB(7)"XXXXXXXXXXXX"
6090 PRINTTAB(10)"XXXXXXXXXXXX"
6100 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
6110 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
6120 PRINTTAB(18)"XXXXXXXXXXXX"
6130 PRINTTAB(11)"XXXXXXXXXXXX"
6140 FORS=1TO11
6150 PRINTTAB(4)"XXXXXXXXXXXX"
6160 NEXT S
6170 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
6180 FOR F=1 TO 5
6190 PRINTTAB(4)"XXXXXXXXXXXX"
6200 NEXT F
6210 PRINTTAB(11)"XXXXXXXXXXXX"
6220 PRINTTAB(11)"XXXXXXXXXXXX"
6230 PRINTTAB(11)"XXXXXXXXXXXX"
6240 PRINTTAB(11)"XXXXXXXXXXXX"
6250 PRINTTAB(11)"XXXXXXXXXXXX"
6260 PRINTTAB(11)"XXXXXXXXXXXX"
6270 GETU$:IFU$=""THEN6270
6275 U=VAL(U$)
6280 IFU<1 THEN 6270:IFU>5 THEN 62
70
6290 ONU GOT06300,6600,6920,6980,9
000
6300 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
6310 PRINTTAB(10)"XXXXXXXXXXXX"
6320 PRINTTAB(8)"XXXXXXXXXXXX"
6330 FOR N = 1 TO 7
6340 PRINTTAB(7)"XXXXXXXXXXXX"
6350 NEXT N
6360 PRINTTAB(7)"XXXXXXXXXXXX"
6370 PRINTTAB(7)"XXXXXXXXXXXX"
6380 PRINTTAB(7)"XXXXXXXXXXXX"
6390 PRINTTAB(8)"XXXXXXXXXXXX"
6400 PRINTTAB(29)"XXXXXXXXXXXX"
A SUIVRE...
```


Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur ZX 81

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 97 102 107 112 116 120 124
SPECTRUM -> 112 116 120 124
THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125
MSX -> 113 117 121 125

D'aucuns prétendent que c'est au mépris de toute rationalité scientifique, contraire à l'éthique professionnelle d'un spécialiste patenté de la micro-informatique, indigne d'un responsable exerçant ses hautes fonctions dans les colonnes du plus important des hebdomadaires spécialisés, inacceptable de la part d'une autorité universellement reconnue dont l'influence ne cesse de croître d'HHHebdo en HHHebdo, pourtant c'est sans crainte des huées de mes détracteurs, des quolibets proférés contre moi dans les chaumières préfabriquées contemporaines, des jets de fruits et légumes dont les cours peuvent brutalement s'effondrer, d'éventuels attentats dont ma personne pourrait être l'objet dans le métro aux heures de pointe, ou pire encore de la prise d'otage qui pourrait m'arracher à l'affection des biens meubles et immeubles dont j'ai pu faire état lors de ma dernière déclaration fiscale, c'est donc sans crainte aucune de ces calamités où l'homme contrarié excelle et sans cliquetis de prothèse (ma jambe droite écrasée par un chauffard le 23 juin 82), mais en redressant/resserrant mon corset (coups et blessures - correctionnel du 6 sept 84) et réorientant ma minerve (claque dans la gueule avant-hier par mon voisin de palier) que je proclame aujourd'hui solennellement qu'à l'instar de mon ours en peluche, de mon chien et de deux de mes petites amies, l'ordinateur familial et familièrement appelé ZX81 a une âme.

Oui ! Ce qui aurait pu apparaître aux yeux du technicien borné comme n'étant qu'un sandwich de bakélite fourré à la puce nipponne ou californienne, ou pour l'utilisateur simple comme un fatras de mauvais contacts engendrant péniblement sur le téléviseur du salon des programmes dignes de la cinquième chaîne, ou encore pour ma conciergerie une machine qui, par l'intérêt qu'elle suscite en elle, s'apparente aux rasoirs électriques double lames, ce petit boîtier noir, je n'hésite pas à l'affirmer, offre à mes yeux toutes les manifestations possibles de ce qu'il faut bien appeler une personnalité.

Il y a d'abord sa langue, son vocabulaire, sa capacité à élaborer, tout comme nous, des chaînes de caractères (à propos, je vous conseille d'ajouter de façon systématique aux vôtres des guillemets au début et à la fin pour des raisons évidentes de clarté). Ensuite, rivalisant avec l'humanité profonde d'un rond-decui du ministère des finances ne peut-il construire lui aussi de merveilleux tableaux de chiffres ? (Fonctionnaires de toutes administrations prenez exemple sur le ZX : dimensionnez vos tableaux préalablement ! Vous nous épargnez les habituels déficits budgétaires !). Et s'il vous fallait des preuves supplémentaires de l'évidente parenté qu'il existe entre l'homme et l'ordinateur je pourrais encore citer deux instructions du langage Basic qui, comme diraient nos éligibles de Mars, sont à cet égard significatives : "RND" qui peut à tout moment faire éclater la logique rigoureuse de la machine en lui substituant une démarche totalement aléatoire.

N'est-ce pas là l'équivalent du hasard ou de la folie qui peuvent à tout moment modifier notre destin si merveilleusement planifié de la crèche à la retraite en passant par l'école, la caserne et l'usine sans oublier tous les jours la demibaguette moulée pas trop cuite chez le boulanger du coin. Et cette instruction "PAUSE" qui nous renvoie directement à ce qui est sans aucun doute le propre de l'homme : la fatigue. L'ennui, la lassitude qu'engendre le travail, manifestation naturelle d'une humanité accomplie sans laquelle nous nous verrions ravalés au rang des japonais et de leur éblouissante réussite économique et technico-industrielle !

Vous le constatez vous-même cher lecteur, le doute désormais n'est plus permis, et si nous voulons nous situer dans une perspective darwinienne nous pouvons affirmer sans la moindre ambiguïté et avec un énorme haut-le-cœur : L'ordinateur descend de l'homme !

Pour en finir une bonne fois avec le mythe tenace de l'ordinateur non-pensant, l'idée m'est venue de sonder plus avant sa personnalité binaire grâce à une technique éprouvée depuis l'abbé Michon (plus connu pour ses conserves de porc) et actualisée par des graphologues dont le sérieux et la compétence ne sont plus mis en question que par les machines à écrire. C'est pourquoi, à l'émission de José Arthur qui, aidé d'un graphologue doit identifier un inconnu célèbre, je laissais mon ZX répondre à ma place et soumettais à Noëlle Robert un exemplaire d'écriture tiré avec difficulté de mon imprimante Sinclair. Le diagnostic fut le suivant : "écriture aérée, espacée, juxtaposée et typographique, mais caractères peu lisibles, tremblés, tordus, hampes et jambages inclinés sur la gauche, écriture de type centripète plus haut que vous mon cher José." - Qu'en pouvez-vous déduire j'extraordinaire graphologue ? "Personnalité intéressante dans sa petite enfance mais aujourd'hui fatiguée, dépassée. Esprit logique et calculateur mais dysfonctionnements fréquents. Utilisation vraisemblable d'une prothèse en guise de main droite. Adrénaline en faible quantité et pas de trace de testostérone dans l'écriture : c'est donc une femme."

Bernard Guyot

Table with columns: REM # GRANDS CARACTERES, PUSH HL, PUSH BC, LD H,0, LD L,A, ADD HL,HL, ADD HL,HL, LD DE,\$1E00, ADD HL,DE, LD D,0B, LD E,D, LD A,(HL), SLA A, POP BC, JR NC,LD, PUSH AF, PUSH DE, PUSH DE, CALL \$0BB2, INC C, PUSH BC, DEC E, JR NZ,L2, INC HL, POP BC, DEC B, DEC B, PUSH BC, DEC D, JR C,L5, LD C,\$F8, DEC B, RET M, JR L10, LD A,B, ADD A,B, LD B,A, JR L10

Voilà une grande nouvelle pour tous les mâles amoureux du ZX : ils sont hétéros...



PS : L'écriture du ZX étant un peu trop petite au goût des graphologues, je vous communique cette routine en langage machine permettant d'obtenir, cette fois à l'inverse des humains, des grands à partir des petits-caractères bien sûr ! Très simple à utiliser : il suffit de rentrer le message à afficher en "gérant" dans la variable chaîne de caractères C\$ en ayant soin de le faire précéder de deux signes "\$" en vidéo inversée; la fin du message sera signalée par un pavé en vidéo inversée codé 128. La forme est donc la suivante : C\$ = "\$\$...message...\$"

Le fonctionnement est le suivant : un buffer est créé en RAM à l'adresse 16335 pour les 64K ou 16444 (PRBUFF) pour les 16K. Après localisation de la chaîne C\$ en RAM on duplique le message dans le buffer avant de le "traiter" caractère par caractère dans la routine "grands caractères". Cette routine fait appel à des sous-programmes de la ROM Sinclair, je ne rentrerai donc pas dans le détail de son fonctionnement. Appliquez-vous surtout à saisir le système de localisation d'une chaîne de caractères dans l'espace RAM affecté aux variables (VARS).

Langage machine... Sur COMMODORE 64

Le son est une sensation physiologique, une vibration du tympan provoquée par des variations de pression de l'air qui se propagent de la source sonore jusqu'à l'oreille. Son : effet des vibrations rapides des corps, se propageant dans les milieux matériels et excitant l'organe de l'ouïe. Tympan : membrane située au fond du conduit auditif, qui transmet les vibrations de l'air aux osselets de l'oreille moyenne. Pression : action d'un fluide sur une surface. Source sonore : petit appareil beige comportant 66 bouts de plastique de couleur marron, un voyant sur la partie supérieure droite (de couleur rouge) et une étiquette sur la partie supérieure gauche. Le tout relié à un haut-parleur via un amplificateur.

Comme vous ne l'avez absolument pas deviné, nous traiterons aujourd'hui des sons. La petite surprise du dernier cours n'était qu'une introduction. Mais avant toute chose, vous devez savoir que le CI de son, 6581 en l'occurrence, a une valeur de 174,34 francs TTC (tarif à fin Janvier). l'HHHebdo décline toute responsabilité en cas de destruction de celui-ci !

Ce cours sera beaucoup plus théorique que pratique, mais je vous promets que le prochain n'aura pratiquement pas de texte, que des listings !

Le circuit sonore est adressé dans la mémoire Commodore de D400 à D41C comme suit :

TABLE ADRESSES

Table with columns: Adresse, Description. D400-D41C 54272-54300 Sound chip (SID), D400 54272 Voice 1 low frequency, D401 54273 Voice 1 high frequency, D402 54274 Low pulse (pulse waveform only) voice 1, D403 54275 High pulse (pulse waveform only) voice 1, D404 54276 Waveform voice 1, D405 54277 Attack/decay voice 1, D406 54278 Sustain/release voice 1, D407 54279 Low frequency voice 2, D408 54280 High frequency voice 2, D409 54281 Low pulse (pulse waveform only) voice 2, D40A 54282 High pulse (pulse waveform only) voice 2, D40B 54283 Waveform voice 2, D40C 54284 Attack/decay voice 2, D40D 54285 Sustain/release voice 2, D40E 54286 Low frequency voice 3, D40F 54287 High frequency voice 3, D410 54288 Low pulse (pulse waveform only) voice 3, D411 54289 High pulse (pulse waveform only) voice 3, D412 54290 Waveform voice 3, D413 54291 Attack/decay voice 3, D414 54292 Sustain/release voice 3, D415 54293 Low cutoff frequency (0-7), D416 54294 High cutoff frequency (0-255), D417 54295 Resonance (bits 4-7), Filter voice 3 (turn off) bit 2, Filter voice 2 (bit 1), Filter voice 1 (bit 0), High pass filter (bit 6), Low pass filter (bit 4), Band pass filter (bits 5), Master volume control (bits 0-3) (0-15), D418 54296

Mais les octets D419, D41A, D41B et D41C ne jouent pas sur la programmation (utilisés en lecture). L'utilisation est très proche du mode basic, mais tout de même simplifiée par la profusion de mnémoniques ou d'instructions du 6510.

TABLE 1

Table with columns: Adresse, REG, DATA, REG NAME, REG TYPE. It lists various registers and their bit fields for data and control.

Voici l'explication bit par bit des adresses, la colonne REG représente le poids faible, il faut donc prendre D4 comme poids fort. Pour le calcul des fréquences, voir page 152 du Manuel de l'utilisateur ou

l'Appendice M. Dans le cas du signal rectangulaire, PW Lo et PW Hi commandent le rapport cyclique. Les temporisations de l'ADSR sont les suivantes :

TABLE 2

Table with columns: VALUE, ATTACK RATE, DECAY/RELEASE RATE. It lists values from 0 to 15 and their corresponding attack and decay rates in ms or s.

Voie 1

GATE (D404 bit 0) A l'état haut, démarrage du cycle attack/decay/sustain. A l'état bas, cycle release. SYNC (bit 1) A l'état haut, synchronisation des oscillations entre la voie 1 et la voie 3. RING MOD (bit 2) Effet produisant un son de timbre de cloche, basé sur la création de fréquences non harmoniques. Voie 1 en triangle : variation de fréquence de la voie 1 simultanément avec la voie 3. TEST (bit 3) A l'état haut, initialisation de la voie 1 (mise à 0 de tous les bits).

Voie 2

SYNC & RING MOD (D40B bits 1 et 2) Mêmes effets que pour la voie 1, mais accord entre les voies 2 et 1.

Voie 3

SYNC & RING MOD (D4112, bits 1 et 2) Mêmes effets que précédemment mais accord entre les voies 3 et 2.

Filter passe bas. Toutes les fréquences inférieures à FClo/FCchi sont transmises normalement, les fréquences supérieures sont atténuées. BP (bit 5) Filtre passe bande. Les fréquences

proches de FClo/FCchi ne sont pas atténuées.

HP (bit 6) Les fréquences supérieures à FClo/FCchi ne sont pas atténuées.

RES/FILT (D417) FILT 1 (bit 0) A l'état haut, la voie 1 est filtrée.

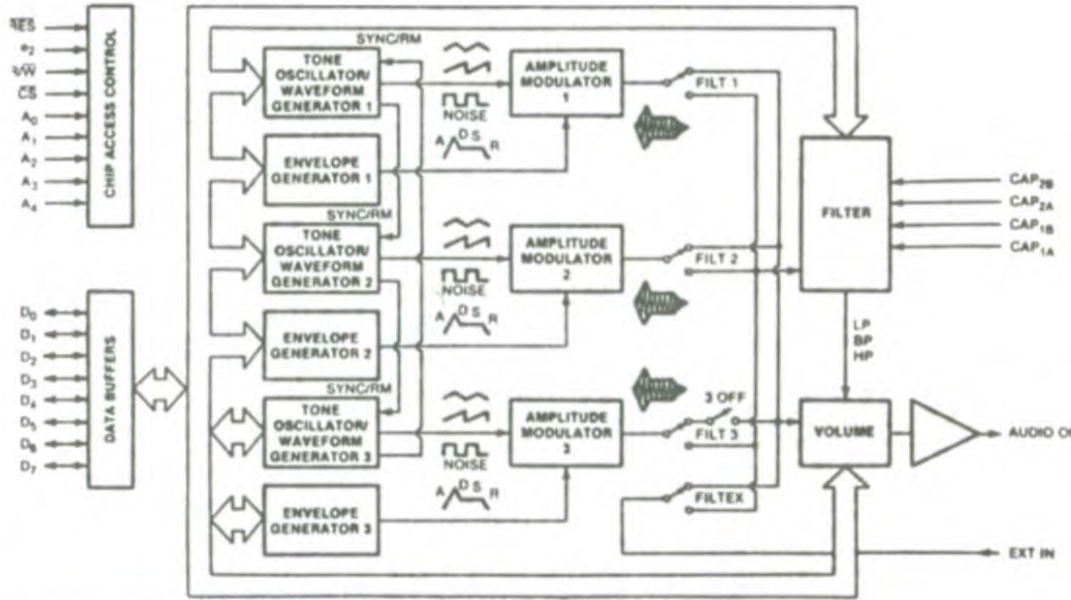
FILT 2 (bit 1) A l'état haut, la voie 2 est filtrée.

FILT 3 (bit 2) A l'état haut, la voie 3 est filtrée.

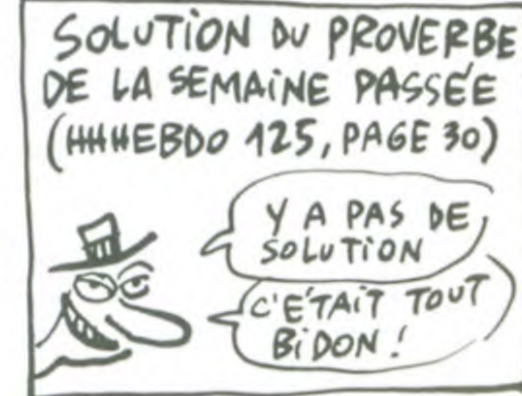
FILT EX (bit 3) Le signal extérieur est filtré à l'état haut. Entrée disponible sur la broche 5 de la DIN audio/vidéo. L'impédance d'entrée est de 100 kilohms. Ne dépassez pas 3 volts crête à crête si vous ne voulez pas tout flinguer dans votre micro.

RES (bits 4 à 7) Effet de résonance sur les filtres, réglables de 0 à 15. Enfin pour les fous du bricolage, voici le schéma interne :

SCHEMA 1



J'espère que vous arriverez à digérer toutes ces informations. Mine de rien, si vous pigez tout ça, vous allez pouvoir passer pour les mozarts du microprocesseur musical, que dis-je le Mozart ? Le Beethoven du



6581 ! Bon, allez, suffisamment déliré, apprenez tout ça bien comme il faut, dans quatre semaines on fera joujou avec tous (tous ?) les bits dont je viens de vous entretenir (les bits ?... entré ? tenir ?).

Sébastien MOUGEY



AMSTRAD

VENDS Amstrad 6128, moniteur couleur, 4 livres, 4 jeux et nombreux logiciels, sous garantie, 6000F. Tél. (1) 43 02 84 35.

CHERCHE logiciels de gestion, trucs, astuces pour Amstrad. Charles Richard, 2 rue de Saint Sauveur, 77134 Les Ormes sur Vouizie. Tél. (1) 64 01 78 60 de 19h à 20h30 le week-end.

ECHANGE logiciels sur K7 ou disquette pour Amstrad. Tél. (1) 30 53 14 55 vers 17h.

VENDS joystick Amstrad, 70F. Xavier Dumont, maison Ariane, rue d'Alençon, 14130 Pont-l'Évêque. Tél. (1) 31 64 34 01.

ECHANGE logiciels de jeu pour Amstrad avec drive. Thierry au (1) 16 78 85 32 01.

CHERCHE utilisateur de copie d'écran graphique pour imprimante Smith-Corona avec Amstrad. Cherche DAO. Echange nombreux logiciels sur K7 ou disquette. Bruno Weinreich, chemin de la Fontaine, 14360 Trouville sur Mer.

VENDS CPC 464, état neuf, sous garantie, monochrome, joystick, synthétiseur vocal, une centaine de jeux, utilitaires, nombreux livres, programmes à copier, 3500F à débattre. Tél. (1) 70 98 24 46.

ECHANGE Multiplan avec documentation, Orphée, Meurtre sur l'Atlantique contre interface RS232 ou synthétiseur Technimusique. Echange Orphée, Meurtre sur l'Atlantique, contre Mandragore ou La geste d'Artillac. Tél. (1) 68 92 49 11.

ECHANGE logiciels sur disquette pour Amstrad, en possédés 80, Nicolas Hattori, 8 rue Clouet des Perruches, 49000 Angers. Tél. (1) 41 66 42 04.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, adaptateur péritel, 40 jeux (Eden Blues, Skyfox, etc.), joystick, 3200F. Thierry Vasseur au (1) 47 82 44 89.

VENDS Amstrad CPC 464, 200 logiciels (Zorro, Skyfox, ...), prix à débattre. Stéphane au (1) 48 36 42 21.

ECHANGE ou vendis logiciels pour CPC 464. Cherche lecteur de disquette DDI-1 pour 600F ainsi que l'extension mémoire 64K pour moins de 300F. Cherche logiciels de gestion, trucs, astuces pour Amstrad. Charles Richard, 2 rue de Saint-Sauveur, 77134 Les Ormes sur Vouizie. Tél. (1) 64 01 78 60 de 19h à 20h30 le week-end.

VENDS ou échange nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464. Philippe Sivy, La Closerie, 56630 Lanyonnet.

VENDS ou échange programmes sur K7 pour CPC 464. Steve Bozet, rue du Castel, 78, 6700 Arlon, Belgique.

ECHANGE console de jeu Mattel avec 3 K7 contre 80 jeux pour Amstrad sur K7. Eric Renard, impasse du Ru, 27780 Garennes sur Eure. Tél. (1) 32 36 21 59 après 18h.

CHERCHE possesseurs d'Amstrad 464 pour échanges de logiciels, de préférence dans la région. Laurent Rocher, 19 allée des Cerisiers, 53600 Evron. Tél. (1) 43 01 60 32 après 18h.

CHERCHE Amstrad CPC 6128 couleur. Tél. (1) 47 49 15 15 après 18h.

ECHANGE jeux sur Amstrad (disquettes) contre cartouche Atari 2600. Eric Ferrand, Dussin, St Clair de la Tour, 38110 La Tour du Pin.

ECHANGE ou vendis logiciels pour Amstrad CPC 464. Hervé Gallissot, route de Batrans, Ancier, 70100 Gray. Tél. (1) 84 65 02 49 le dimanche.

CHERCHE gars sympas qui me traduiraient le manuel du CPC 6128 en français. Prix à débattre. Tél. (1) 61 88 43 03.

DONNE une dizaine de jeux en Basic contre un ou deux copieurs de programmes en langage machine. Laurent Minois, 20 rue Bernard Palissy, 58000 Nevers.

ECHANGE logiciels pour Amstrad. Bruno Nelzy, Savane Hubert, 97260 Morne Rouge, Martinique. Tél. 52 31 69.

ECHANGE logiciels sur K7 pour CPC 464. R. Delhaye, appartement 16, immeuble Les Bleuets, 39800 Poligny. Tél. (1) 84 37 00 39.

VENDS Amstrad CPC 6128, moniteur couleur, très peu servi, manuel, 2 joysticks, Rally II, 4900F. Hubert Maingot au (1) 30 41 52 75.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur avec lecteur de disquettes DDI, 4000F. J.L. Kermerrec, 118 avenue Laférière, 94000 Créteil. Tél. (1) 42 93 59 39 aux heures de bureau.

CHERCHE MP1, joystick, logiciel sur K7, pour Amstrad. Eric Martineau, 3 impasse St Expéry, 37500 Chinon.

ECHANGE logiciels sur disquette pour Amstrad. Cyril Bourdon, 5 rue Dumont d'Urville, 50120 Equedreville. Tél. (1) 33 53 41 59 après 18h.

ECHANGE logiciels Amstrad sur disquettes. Roger Soimosan au (1) 47 31 23 79 après 19h30.

ACHETE, vendis ou échange tout ce qui concerne l'Amstrad. Philippe Mazet, 7 avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 98 10.

CHERCHE possesseur d'Amstrad CPC 464 à K7 pour échanger des logiciels de jeu. Eddy Jessel, 71 rue du Pont de Créteil, 94100 St Maurice des Fosses. Tél. (1) 48 86 93 66 après 18h30.

VENDS ou échange de nombreux logiciels sur K7 pour Amstrad. Samuel Ancey, Touvier Groisy, 74570 Thorens.

ECHANGE nombreux logiciels contre revue Amstrad User, livre sur l'Amstrad ou périphérique, ou encore logiciels. Philippe Zimol, 1 impasse Fragonard, 54580 Auboué. Tél. (1) 82 22 36 91 après 18h.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur (3.85), jeux, livre, 3000F. T. Beguet au (1) 45 43 59 09 après 19h.

ACHETE, vendis, échange programmes à bas prix pour 664 et 6128. H. Calviera, 4 rue Charles Gonther, 24108 Bergerac.

ACHETE Amstrad CPC 464 ou 664 ou 6128 couleur. Tél. (1) 39 35 00 94.

VENDS Amstrad 6128 couleur, documentation abondante, nombreux logiciels, jeux sur disquette, neuf, sous garantie, 6000F. Tél. (1) 43 02 84 35.

VENDS ou échange logiciels sur K7 ou disquette pour Amstrad. Yves Pérès, 22 rue du Berry, 29200 Brest.

ECHANGE très nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464 contre un lecteur de disquettes. Claude Bel, 14 rue du général De Gaulle, 67130 Schirmeck. Tél. (1) 68 97 09 03 après 17h30.

ECHANGE logiciels pour Amstrad 6128. Cherche aussi des renseignements pour des imprimantes. Patrick Armati, 36 rue de Frontigny Milery, 69390 Vernaison. Tél. (1) 78 46 19 91.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur (8.85) sous garantie, nombreux logiciels, K7 de démonstration, manuel d'utilisation, 3900F. Tél. (1) 25 32 42 43.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, 2400F, avec de nombreuses K7, livres, joystick. Pascal Gerignon au (1) 60 02 22 98 le soir et le week-end.

ACHETE pour CPC 464, stylo optique, adaptateur MP1, synthétiseur vocal, interface 8 bits, extension mémoire, ou échange contre logiciels ou revues. Cyril au (1) 30 41 62 57.

ACHETE logiciels de jeu pour Amstrad CPC 464. Sébastien au (1) 28 20 24 73.

ECHANGE nombreux logiciels de jeu pour CPC 464 ou CPC 6128. Stéphane Bisiaux, 78230 Le Pecq. Tél. (1) 39 73 19 27.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, joystick, 30 jeux, assembleur désassembleur, Pascal, livres, 2000F. Philippe Graver au (1) 60 46 94 32.

CHERCHE possesseurs d'Amstrad pour échanges divers. Alain, 95 avenue D'Esby, 77330 Lesigny.

ECHANGE ou vendis logiciels pour Amstrad. Etienne Sauvagère, Grenévillie en Beauce, 45480 Outerville. Tél. (1) 38 39 95 72 après 18h.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur (3.85), jeux, livre, 3000F. Tél. (1) 42 03 41 24 aux heures de bureau ou après 19h au (1) 45 43 59 09.

VENDS K7 de jeu pour Amstrad CPC 464. Olivier Meignan au (1) 47 50 48 57 aux heures de repas.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad contre livres sur l'Amstrad ou logiciels. Philippe Zimol, 1 impasse Fragonard, 54580 Auboué. Tél. (1) 82 22 36 91 après 18h.

ACHETE Amstrad CPC 664 couleur. Faire offre à Laurent au (1) 44 71 07 28.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, joystick, logiciels, livres, très bon état, 2000F. Ivan Bonassin, 44 rue du Professeur Morat, 69008 Lyon. Tél. (1) 78 75 58 14.

CHERCHE premier lecteur de disquettes DD1 pour Amstrad 464. Tél. (1) 64 05 25 50 après 20h.

VENDS ou échange jeux pour Amstrad. Michaël Dancoine, 11 rue Taillandier, 62153 Souchez. Tél. (1) 21 45 17 35 après 17h.

VENDS Amstrad 6128 couleur, 150 programmes, 6500F, imprimante Epson FX 80 à traction, 2900F. Tél. (1) 49 68 10 69 après 19h.

APPLE

CHERCHE logiciels pour Apple IIe. Ahmed Boukheila, 2 square Eugène Pottier, 91390 Morsang sur Orge.

VENDS lecteur de disquettes Apple Disk II, 2 logiciels (Mouse Desk et Lode Runner), 2000F le tout, très bon état. Jean Michel au (1) 69 43 09 68 à partir de 18h.

VENDS Apple IIe, Evé, Duodisk, joystick, moniteur, parfait état, nombreux programmes, 13000F. Tél. (1) 75 25 08 16.

CHERCHE tous contacts Apple II. Philippe au (1) 46 47 48 66.

VENDS Apple IIe, moniteur Apple, 2 drives Apple, carte Eve 64K, RVB, 80 colonnes, carte Z80 Microsoft, CP/M, carte Super Série, carte souris, souris, nombreux programmes, 15000F à débattre. Tél. (1) 30 64 89 69 après 19h.

CHERCHE correspondants pour échanger des programmes pour Apple IIe. Jérôme Griffoul, Institut St Joseph, avenue André Chenier, Limoux, BP 97.

VENDS Apple IIe, drive, écran vert, joystick, une centaine de logiciels, 10000F. Vends HHHHebdo du No 1 au 120, 5F pièce. Vends Tilt du No 1 au 28, 10F pièce. Gilles Weitz, 2 rue des Gâtines, 91400 Orsay. Tél. (1) 60 10 20 95.

ECHANGE logiciels pour Apple II. David Bocher, 40 rue du général Leclerc, 02140 Vervins.

CHERCHE contacts pour échanges de programmes sur Apple IIe ou +. Cherche aussi club Apple II à Bruxelles. Kim Braekaert, 4 avenue des Aubépines, 1310 La Hulpe, Belgique.

VENDS Apple IIc, 2 drives, imprimante Scribe, souris, joystick, 400 logiciels, documentations, 10000F. Marc Lahen, 20 rue Victor Hugo, 60100 Creil. Tél. (1) 44 55 05 60 après 19h.

VENDS Apple IIe, 2 drives, moniteur noir et blanc, carte Chat Mauve (64K, 80 colonnes, péritel), carte parallèle Taxan, documentation, programmes, prix à débattre (moins de 9000F). Pascal au (1) 48 81 01 62.

VENDS Apple IIe avec Duodisk, moniteur monochrome vert (déjà pas mal non ?) sans oublier la carte Eve du Chat Mauve (64K, 80 colonnes et couleur) plus une carte série avec le câble (pour les imprimantes) plus, fin du fin, une Apple Telle (serveur videotex monovue). En prime une carte module z80, des softs et des bouquins. Offrez-m'en 11.000 francs et je vous embrasse (je reste ouvert à la négociation). Michaël (1) 42 57 40 88.

VENDS Apple IIe Europlus 64K, moniteur vert, carte Chat Mauve, carte contrôleur, deux drives, deux joysticks, paddles, 50 disquettes de logiciels, documentations, 9000F. Tél. (1) 42 50 35 53 en semaine après 18h.

ECHANGE 600 programmes pour Apple. Tél. (1) 35 31 38 09.

ECHANGE Apple IIc contre Apple IIe. Stéphane au (1) 20 85 04 05.

VENDS Apple IIe, moniteur, drive, carte 80 colonnes, joystick, 80 programmes sur 40 disquettes, 8500F le tout. Pascal Gautheron, 1 les Cots Montrbon, 78350 Les Loges en Josse.

VENDS Apple II (83), 2 lecteurs, moniteur, 128K, 80 colonnes, 10500F, avec documentations. Philippe au (1) 48 47 48 66.

ECHANGE programmes pour Apple IIc. Nicolas au (1) 85 38 03 62.

ECHANGE nombreux logiciels pour Apple IIe et IIc contre tout matériel pour Apple IIe. Christophe Debeauville, 10 impasse Jean Dorat, 87100 Limoges. Tél. (1) 55 79 18 80.

VENDS Apple IIe, moniteur, deux lecteurs de disquettes, clavier numérique séparé, joystick, imprimante Epson FX 100, le tout en excellent état, acheté en Avril 85, 17000F à débattre. Tél. (1) 60 01 83 85.

VENDS Apple II, 64K, moniteur, drive, carte 80 colonnes, joystick, nombreux logiciels, 7500F à débattre. Tél. (1) 48 60 88 87.

VENDS lecteur de disquettes Apple Disk II, 2 logiciels (Mouse Desk, Lode Runner), 2000F le tout. Jean-Michel au (1) 69 43 09 68 après 18h.

CHERCHE appreniamiques pour échanger de nombreux programmes, trucs et astuces. Damien Steinbach, 25 rue Buisson Noblet, 54150 Briey. Tél. (1) 82 46 29 67.

VENDS Apple IIe, 128K, 80 colonnes, 2 drives, carte Z80, Speech-card, nombreux programmes et bouquins, 9000F. Stéphane au (1) 39 95 86 61.

VENDS Apple IIe, clavier Qwerty, 2 lecteurs de disquettes, carte 80 colonnes, câble imprimante, de février 84, 8000F. John au (1) 45 00 65 45 entre 19 et 20h.

ECHANGE ou vendis logiciels pour Apple IIc. Philippe Angers, 1 lotissement Lacaté, 83136 Rocbaron.

ECHANGE nombreux logiciels pour Apple IIc. Cyrille Edmond, NB rue Hoche, 57550 Falck. Tél. (1) 87 93 18 23 après 17h.

TRACK ZERO le corsaire bien aimé, cherche flibustiers en tout genre pour partager bien. Pour Apple II uniquement, les Commodores et autres Thomsons sont près de passer au large ou je les envoie par le fond. Laisser un message sur ma Bâle sur Anti, pseudo Track Zero.

ATARI

ECHANGE ou vendis programmes pour Atari 800 XL en K7. Laurent Tournade, 55 avenue de Verdun, 12200 Villefranche de Rouergue.

CHERCHE livres, revues, programmes pour Atari 800 XL. Donne moniteur vert et CB 120 canaux contre moniteur ou téléviseur couleur. Emile Sow au (1) 91 06 49 49.

VENDS Atari 800 XL, lecteur de K7, 17 logiciels, livres, emballages d'origine, état neuf, sous garantie (9.85), 1500F. Michel Mignet, 10 rue des Acacias, 92000 Nanterre. Tél. (1) 47 25 02 34.

CHERCHE contact avec possesseurs d'Atari 800 XL, 130 XE, pour échanges d'idées, trucs et astuces. M. Guiller, 41 rue du Chemin Vert, 37300 Joué les Tours.

CHERCHE magnéphone Atari 1010. Francis Magisson, 91 rue Raymond Mondon, 57860 Roncourt. Tél. (1) 87 53 52 37.

GRAPHISTE Atari 520 ST, cherche association utile avec programmeurs et contacts avec autres utilisateurs. Tél. (1) 43 49 48 34.

ACHETE lecteur de K7 Atari pour 300F. Olivier à partir de 18h au (1) 48 43 23 89.

VENDS Atari 800 XL, magnéphone, une manette, livres sur le Basic Atari, jeux, 2500F le tout. Tél. (1) 65 42 12 82.

CHERCHE programmes pour Atari 520 ST. P. Darcheville, 16 rue des Peupliers, 59267 Prouville.

ST-CLUB, 8 boulevard Carteret, 51100 Reims.

CHERCHE tous programmes pour Atari 800 XL. Thomas Duriez, 45 rue G. Dron, 59280 Armentières.

GROUILLEZ vous de m'envoyer un magnéphone pour Atari 800 XL ou un bidouille pour en utiliser un normal sur cette bécanne. Je vous revaudrais ça. Bruno Novi, 3 place Albert Premier, 67000 Strasbourg. Tél. (1) 88 61 84 58.

VENDS Atari 800 XL, drive 1050, manettes, nombreux logiciels, 2 livres sur le Basic, 4000F le tout. Didier au (1) 34 13 36 37 après 18h30.

VENDS console Atari avec 8 jeux, bon état, 1700F. Tél. (1) 61 09 18 52 après 18h.

CHERCHE collègue Atari 520 ST pour échanges et autres business. M. Capton, 4 rue de la Gare, 14100 Lisieux.

CANON X07

ACHETE extensions mémoire vive et morte pour X07. Tél. (1) 94 06 23 50. Toulon.

VENDS Canon X07, 20K, carte, K7, programmes, accessoires, manuels et emballage, 2000F (valeur 3500F). Georges Basses au (1) 45 80 92 06.

VENDS extension 8K, interface PHS60, magnéphone, pour Canon X07. Jean François au (1) 64 28 70 56.

COMMODORE

VENDS Commodore 64, unité de disquettes, moniteur couleur haute définition, imprimante MPS 801, nombreux logiciels, cartouche Fast Load, 6000F le tout en excellent état. Stéphane Palletier, 14 rue de Touraine, 93330 Neuilly sur Marne. Tél. (1) 43 00 61 17.

VENDS ou échange environ 1000 programmes pour Commodore 64 sur disquette ou K7 (région parisienne). Cherche cartouche Fast Load d'Epyx. Philippe au (1) 45 25 55 73 entre 18 et 20h.

ECHANGE jeux ou utilitaires pour CBM 64. Matthieu Courteuisse, 195 rue des Mimosa, 59220 Denain.

VENDS CBM 64, magnéphone, imprimante MPS 801, nombreux logiciels, 4000F à débattre. Fabrice Hermant, 91 rue de Normandie, Tremblay-lès-Gonesses, 93410 Vaujours. Tél. (1) 48 80 12 44.

VENDS Vic 20, livre d'autoforum, lecteur de K7, nombreux jeux, à débattre. Patrick Chouchi, Brétigny, route des 2 Journans, 01210 Ferney Voltaire. Tél. (1) 80 50 41 00 47.

CHERCHE lecteur de disquettes Commodore 1541 pour 1000F. Tél. (1) 60 08 53 23.

CHERCHE notices de Virgule 64 et Flight Simulator. Tél. (1) 38 30 22 16.

ECHANGE plus de 400 jeux sur K7 pour CBM 64. Michel Hanon, 13 rue de Fontenoy, 7500 Tournai, Belgique. Tél. 069 22 10 79.

VENDS CBM 64, drive 1541, magnéphone CZN, revues CBM, livres sur le C64, 1541 et CZN, joystick, nombreux logiciels. Eric au (1) 34 77 45 73.

CHERCHE programmeur de CBM 64 et 128 pour création de jeux. Je suis un graphiste. François Rimasson, La Fonderie, 35170 Bruz. Tél. (1) 99 52 93 96.

VENDS Commodore 64, moniteur couleur, magnéphone, documentation, livres, manette, nombreux jeux, câbles, nombreux listings, 5300F. J.C. Alvarez, 37 avenue Miss Caubert, 94100 St Maurice.

VENDS ou échange toutes les dernières nouveautés sur disquettes pour C64. Jean-Pierre au (1) 34 14 24 91.

VENDS tout matériel CBM 64, moitié prix, 1200 titres sur disquette à 10F pièce, 30 disquettes pleines de nouveautés, 500F. Tél. (1) 42 93 80 50.

CHERCHE programmes pour CBM 64 sur la synthèse de paroles sans synthétiseur vocal. Olivier Pipelet, 16 chemin des Vignes, 78310 Elancourt-Maurepas.

VENDS ou échange nombreux jeux pour C64 sur K7 et disquette. Yann Schuster, 47 avenue Mathurin Moreau, 75019 Paris. Tél. (1) 42 38 10 41.

VENDS C64 péritel, magnéphone, livres, cartouches, très nombreux programmes, synthétiseur de paroles, 2000F. Yann Schuster, 47 avenue Mathurin Moreau, 75019 Paris.

ECHANGE près de 200 logiciels pour CBM 64. Michael Deljanouct, 25 rue Pierre et Marie Curie, 60510 Brestles. Tél. (1) 44 07 94 45.

ACHETE drive, imprimante, moniteur couleur pour CBM 64. Bruno Amsellem au (1) 48 54 99 75.

VENDS C64, moniteur Apple, 1541, lecteur de K7, cordons, logiciels, livres, 7000F. Tél. (1) 21 48 44 00.

CHERCHE jeux et utilitaires sur CBM 64 sur K7. Xavier Moal au (1) 23 79 29 68.

ECHANGE nombreux jeux et utilitaires pour CBM 64 sur K7. L. Etien, rue du Ham, 99, 1180 Bruxelles, Belgique.

VENDS C128D, drive 1571 intégré, câble, convertisseur analogique, documentation, jeux, livres, programmes, joystick, 5000F. M. Boukharouba, 21 villa Le Mesnil, 92320 Châtillon.

CHERCHE programmes pour Commodore 64. Vendeurs s'abstenir. Philippe Marcin, 13 tour Bichat, Grande Résidence, 62300 Lens.

VENDS CBM 64, moniteur vert, lecteur de K7, joystick, enceintes, 70 logiciels, valeur 9500F, vendu 4900F à débattre, excellent état. Tél. (1) 42 22 58 47.

VENDS pour Commodore, imprimante Vic 1520 (plotter 4 couleurs), 1500F. Tél. (1) 61 48 34 90.

VENDS 80 jeux pour CBM 64, 600F. K. Amine, 47 route d'Avignon, 39200 Saint-Claude. Tél. (1) 84 45 21 00.

VENDS Vic 20, lecteur de K7, 3 livres, joystick, 2 paddles, extension 16K, 5 cartouches de jeu, 6 K7 de jeu, listings à taper, 2 K7 et un livre d'autoforum au Basic, 2900F à débattre. Xavier au (1) 27 65 03 91 après 18h30.

ECHANGE programmes pour Commodore 64 avec 1541 Iann Trouin, La Pommarie de Landeronde, 85150 La Mothe-Achard. Tél. (1) 51 98 80 52 après 18h.

VENDS Commodore 64, moniteur vert, lecteur de K7, joystick, 13 logiciels, documentation, le tout sous garantie, 2200F. Tél. (1) 64 46 14 18.

VENDS logiciels sur disquette pour C.64. F. Bieger, BP 7, 67600 Hilsenheim. Tél. (1) 88 85 41 00.

VENDS Commodore 64, lecteur de disquettes 1541, très nombreux programmes, 5000F à débattre. P. E. Menuet, 17 route de Vannes, 44160 Pont-Cateau. Tél. (1) 40 88 17 54.

CHERCHE drive 1541 pour C64, pour 1500F, si possible sous garantie. Echange jeux et utilitaires pour Commodore. Nicolas Delaire, Gerbrétère, Vanansault, 85190 Aizenay. Tél. (1) 51 07 34 31 après 18h.

ACHETE extension mémoire 16K pour Vic 20. Christian Gossart, 99 rue Roger Salengro, 80480 Saleux.

ECHANGE jeux sur C64 sur K7. Stéphane au (1) 45 80 80 23.

ORIC

VENDS Atmos, Jasmin 2 (4 mois, sous garantie), disquette Easytext, magnéphone, cordons, nombreux logiciels sur K7 et disquette, livres (TDOS, programmes, ...), prix à débattre pour facilités de paiement. M. Totola au (1) 35 96 82 51 après 18h.

VENDS Atmos, drive Jasmin, imprimante GP 50, 3000F, logiciels et livres, lecteur de K7, moniteur couleur Xerox, le tout 5500F ou 4500F sans moniteur, à débattre. Tél. (1

LOVE STORY

Ci-gît l'histoire passionnée d'Olivier Barey (Ryan O'Neal) avec Jenny (Ali McGraw). Romantique à souhait, le film déclenche un raz-de-marée lacrymal. Mettez vos mirettes sur lavage automatique lundi soir à 20h35 sur la 5. Bombyx.



LES HÈRES RANCES

L'errance physique, sensuelle, intellectuelle a tenté de nombreux cinéastes. Ce sujet difficile ne supporte pas la médiocrité : le résultat est génial ou nul.

TAXI DRIVER

Film de M. Scorsese (1975) avec R. de Niro, L. Harris et R. Highs.

Travis Buckle (De Niro) revient du Vietnam où durant quelques années il a taquiné le viet-mihn. Chauffeur de taxi la nuit, il erre dans New-York qui lui apparaît comme un tas d'immondices dans lequel gravitent drogués, voyous, putes et souteneurs. Tous ces cloportes et autres coléoptères lui donnent le cafard. Il décide de jouer les



insecticides de grande envergure. Tel Super Vapona, il s'arme de patience et de quelques armes à feu afin de mettre fin aux agissements de cette fourmilière (la pègre). Travis choisit d'abord un candidat aux élections présidentielles pour première victime mais sa tentative échoue pour cause de crise de conscience. Après un gros coup de bourdon, Travis réagit en s'attaquant à des proxénètes qui exploitent, entre autres, une jeune abeille de 12 ans à la taille de guêpe. Ayant pénétré la ruche, Travis se pique au jeu de la violence. Il délivre la jeune ouvrière puis s'enfuit dard-dard, non sans laisser derrière lui quelques mares de sang (sue). Sans doute l'un des plus beaux rôles de De Niro, mais si la forme - l'errance d'un homme dans un New-York crasseux et pervers - peu apparaître comme séduisante, le fond - la violence individuelle comme seul moyen de lutte contre la pègre - est plus discutable.

Diffusion le 23 à 20h35 sur C+.

JOUR DE SABLE

Téléfilm de Youri avec C. Spaak, F. Giorgetti et P. Rouleau.

Un comando attaque un hôpital au Moyen-Orient. Hélène (C. Spaak), jeune médecin en mission humanitaire, profondément choquée par ces événements, est sur le point de craquer. Son père venant de mourir, elle en profite pour retourner chez elle se refaire une santé. A Nice, la petite caille qui se caille (vu le climat), règle les problèmes de succession. A l'occasion de son séjour, elle tente de retrouver son passé. Amateurs d'action, voilà le soporifique idéal pour vos nuits d'insomnie. Les comédiens s'ennuient et le réalisateur cherche son sujet. A éviter absolument.

Diffusion le jeudi 20 à 20h35 sur FR3.

TRANSPORTS COMMUNS

Les transports en commun favorisent l'amour, l'aventure, l'amitié. Et plus spécialement l'automobile qui fascine petits et grands des deux sexes.

TRANSAMERICA EXPRESS

Film de A. Hiller (1976) avec G. Wilder, J. Clayburgh et R. Pryor.

G. Caldwell (G. Wilder), un américain moyen, prend le train pour Los Angeles à Chicago. Au bar, il rencontre Hilly (Clayburgh), ravissante créature qui lui fait vite comprendre qu'elle est pleine de bonnes intentions à son égard. Le soir venu au moment crucial du transport commun (lorsque le matelas transepires), Caldwell, au lieu de regarder ce qu'il fait, aperçoit par la fenêtre un homme salement esquiné (*beuré*) que l'on jette hors du train. Terminus enfer.

Au lieu de terminer ce qu'il venait de commencer, Caldwell, très sport, va s'enquérir de l'auteur du crime. George accumule les catastrophes mais par des tours de passe-passe insensés réussit toujours à réintégrer le train duquel on l'éjecte bon nombre de fois. Grâce à notre super-héros, tout se terminera bien (voir photo).

L'homme de la rue pris dans un engrenage criminel malgré lui : un thème qui rappelle Hitchcock (*La mort aux trousses*). Ajoutez à cela un chouïa de film catastrophe et vous obtenez un film à suspense bien mené malgré un wagon d'in vraisemblances. Heureusement, G. Wilder laisse son cabot (image) insupportable à la fourrière.

Diffusion le mardi 18 à 20h35 sur A2. Photo A2.

LES REIVERS

Film de M. Rydell (1970) avec S. McQueen, R. Crosse, S. Farrell, W. Geer et M. Constantine

En 1905, Boss Mc Caslin (Geer), riche éleveur achète une magnifique voiture : une Winston Flyer. Méfiant à l'égard des envieux, le Boss confie la surveillance du véhicule à Boon (McQueen), un de ses employés. Ned (Crosse), le collègue de Boon pique une crise de jalousie et rien que pour embêter son petit camarade, se tire avec la tire. Boon tire la gueule, poursuit Ned un revolver à la main et réussit à l'arrêter sans tirer un coup de feu. Lorsque les patrons s'en vont en ville, les deux anciens ennemis se mettent d'accord pour aller à Memphis à 60 km de là avec Lucius Mc Caslin, le benjamin resté à demeure. A une moyenne de 30 km/h, la Winston-Flyer sue huile et eau, et ce n'est qu'après moult pépins qu'ils touchent enfin au but.

Après avoir foutu le boxon dans un bordel (ou vice-versa), Boon et Ned se retrouvent en taule et l'auto confisquée. Ils ne pourront la récupérer que s'ils remportent... une course hippique.

Une rediffusion sympathique. Spectacle distrayant et familial loin des Dynsiaeries.

Diffusion le dimanche 23 à 20h35 sur TF1.

HO !

Film de R. Enrico (1968) avec J. P. Belmondo et Joanna Shimkus.

François Hollin (Belmond, surnommé Ho, travaille pour la bande des frères Schwartz : lors des hold-ups, il conduit l'automobile. Considéré comme un minable, il les sort pourtant d'un mauvais pas grâce à son sang-froid.

Malgré tout lorsque Ho leur propose un braquage ; ils lui rient au nez. Ho travaillera pour son compte et ses deux passions : la jolie Bénédicte et les cravates.

De l'action, de l'amour, de l'humour. Un divertissement agréable.

Diffusion le lundi 17 à 20h35 sur TF1.

TOUJOURS L'AMOUR

QUADRILLE

Film de Sacha Guitry (1937) avec Gaby Morlaix, Georges Gray, Jacqueline Delubac, Sacha Guitry et Pauline Carton.

Premier temps : prise de contact. Lorsque Carl (Gray), jeune premier du cinéma américain, arrive à Paris, la presse empesée l'interviewe. On reconnaît au premier plan : Claudine A. (Delubac), journaliste, Philippe de M. (Guitry), rédacteur en chef de Paris-Soir, ainsi que sa ma-

tresse Paulette (un beau morceau : les paupiettes de ...) qui donne à Carl un autographe signé... Claudine A. Deuxième temps : Changement de partenaire. Lorsque qu'au théâtre, Carl reconnaît en Paulette (Mordlaix) la Claudine du carton, il en est tourneboulé, le pòvre. Paulette obtient son pardon en passant la nuit avec lui. Après six ans de vie commune, Philippe accepte mal cette incartade et pour se venger s'intéresse à Claudine laquelle ne pense qu'à Carl. Pòvre Philippe. Troisième temps : on applaudit sa partenaire et en place pour le quadrille. Au fau-



teuil d'orchestre, la domestique (la Pauline Carton) bat la mesure. Du Guitry, tout craché. Gai, enlevé, un dialogue vif, des réparties spirituelles, des mots d'auteurs au kilomètre. Du théâtre filmé, quoi. Oui, mais brillant, caustique, drôle. Qui en est capable aujourd'hui ?

Diffusion le vendredi 21 à 23h00 sur A2.

LA DROLESSE

Film de Jacques Doillon (1979) avec Madeleine Devedises et C. Hebert.

François, 18 ans, vend des produits de récupération sur les marchés normands : bouteilles vides, cageots, cartons, divers objets qu'il ramasse de part et d'autre. François, garçon fruste et craintif, rencontre Mado, 11 ans, fillette solitaire qui n'intéresse personne et surtout pas sa mère.

François enlève Mado, vaguement consentante et la séquestre dans son grenier, un havre de paix pour cet adolescent maltraité. A l'abri du monde extérieur, il reconstruit avec Mado ce que ces deux écorchés n'ont jamais connu : une vie de couple, une relation affective parent-enfant (c'est Mado l'adulte), un rapport basé sur la complicité et la tendresse. L'aventure se terminera mal, à cause des adultes bien sûr.

Une merveille de pudeur, de sobriété, de bonheurs cinématographiques : des instantanés d'humanité longuement épiés par Doillon qui capte à merveille la spontanéité et l'inexpérience de ses acteurs. De l'émotion avec un grand nœud aux tripes.

Diffusion le dimanche 23 sur Canal + à 18h00.

LE CADAVRE DANS LE PLACARD

Les portes qui grincent, les cadavres qui réclament vengeance, les passions interdites qui finissent dans le sang, rien ne vous sera épargné.

DERRIÈRE LA PORTE

Film de Liliana Cavani (1982) avec Marcello Mastroianni, Eleonora Giorgi, Tom Berenger et Michel Piccoli.

En Italie, Nina (Giorgi) et son mari Matthew se réveillent tendrement. Puis, Matthew, ingénieur dans les pétroles, part au boulot. Surgit alors des bosquets du jardin, un homme qui appelle Nina. Effarée et paniquée, cette dernière s'enfuit.

Retour en arrière à Marrakech. Matthew rencontre Nina et s'éprend d'elle. Cette dernière essaie de le dégouter en l'entraînant dans des lieux sordides. Rien n'y fait, il s'accroche et cherche à percer le secret de sa conduite étrange.

Film provocateur et complaisant. Cavani use d'un exhibitionnisme outrancier des corps et des sentiments les plus troubles et les plus malsains. De la monstruosité, un manifeste froid et donc racoleur et inintéressant. A la rigueur pour les numéros d'acteurs.

Diffusion le jeudi 20 à 20h35 sur Canal +.

HANTISE

Film de Georges Cukor (1944) avec Charles Boyer, Ingrid Bergman et Joseph Cotten.

A Londres vers 1870, Paula Anquist (I. Bergman) épouse Gregory Anton (C. Boyer), un pianiste célèbre. La première

femme de ce dernier étant morte dans des conditions mystérieuses dans leur hôtel particulier, Paula éprouve quelques appréhensions à venir habiter cette demeure.



Gregory insinue qu'elle perd la mémoire, que sa mère est morte dans un asile... Peu à peu, Paula glisse de l'inquiétude à l'angoisse : elle entend des pas, voit la lumière du gaz baisser. De plus, Grégory l'accuse devant témoin de lui avoir volé sa montre. La panique la gagne, deviendrait-elle folle ?

Oscar 1944 pour la Bergman qui l'avait bien mérité. Cukor, le plus grand directeur d'actrices au monde, joue subtilement avec nos nerfs. Du grand art.

Diffusion le dimanche 23 à 22h30 sur FR3 en V.O.

ZORRO

de DATASOFT

pour Commodore, Amstrad, Spectrum, Apple et Atari 800

La vie de héros, même masqué, n'a pas que de bons côtés. Vous, tranquille devant votre écran de télé, vous ne voyez que les actes de bravoure et le courage indomptable de cet homme drapé de sa cape noire, surmonté de son sombrero noir et

caché derrière son loup noir. Eh bien sachez que certains jours, j'en ai marre de tout ce noir. Pourquoi un justicier devrait-il toujours se cacher sous la couleur de l'ombre ? Ce n'est vraiment pas juste, c'est même terriblement injuste ! Malgré

tout, dès que la veuve ou l'orphelin paraît en danger, mon sang ne fait qu'un tour et je saute sur mon destrier noir, entièrement vêtu de noir et mes pensées sont claires comme de l'eau de roche : je libérerai de l'infâmie toute personne innocente et je pourfendrai le mal de mon épée.

Il suffit que je parle de malheur pour que toutes les catastrophes imaginables nous tombe sur le coin de la gueule. Pour une fois que j'avais le temps de laisser mon imagination vagabonder il faut que cette sacrée Esméralda se fasse enlever par les sbires du sergent Garcia. Tiens pendant que j'en parle de celui-là, autant dire tout de suite que cet homme (si on peut appeler ça un homme) est le suppôt du mal dans notre belle région du nord du Mexique. Je ne pense qu'à une chose : arriver à faire mordre la poussière à cette vieille baderne. En plus, je suis sûr que ses galons, il les a achetés. Il est aussi militaire que je

peux être sommelier. On devrait les supprimer ces gars-là.



Chaque fois que je pense au sergent Garcia, la moutarde me monte au nez. Mais il faut d'abord me préoccuper du sort d'Esméralda. A propos de cette satanée fillette, je devrais me décider à lui demander sa main. Mais ne mettons pas la charrue devant les bœufs. La seule planque que je connaisse, c'est l'hacienda de Garcia. Le seul pro-

blème à résoudre, c'est comment forcer ce gros porc à baisser son pont-levis. Allez je vais aller récupérer quelques objets essentiels au bon déroulement des opérations : fer à cheval, bouteille de porto, pot de fleur, verre de bière en cristal... Dès que j'aurai accumulé un trésor suffisamment important, j'arriverai sans doute à faire sortir le cochon de sa bauge !

Entièrement basé sur la mythologie de Zorro, ce logiciel propose un ensemble de casse-têtes à résoudre dans n'importe quel ordre. Seuls comptent votre sens de la déduction et votre humour (pour se servir du bide d'un buveur comme tremplin, il faut lui donner à boire). La musique, hispanisante en diable, vous envoie en plein dix neuvième siècle, à la rescousse de votre future fiancée. Le graphisme sobre et bien fini rappelle Bruce Lee, avec un progrès certain dans la gestion du personnage. Jetez-vous dessus !

AMSTRAD	Sortilèges	page 5
Virgile DAPREMONT	Amstrats	page 30
AMSTRAD	Snaky	page 7
Serge NANNI	Golf Miniature	page 9
APPLE	Monkey Kong	page 28
J. Christophe SALMON	Territoire	page 27
CANON X07	Le Dragon	page 9
Ph. BALZANO	Trésor d'Hakenaton	page 3
CBM 64	Jet Attack	page 29
Emerich FERNANDES	Super Basic	page 4
EXL 100	5ème Dimension	page 10
Remy PEYRIN	Caratham	page 8
FX 702 P	La Grotte Infernale	page 31
Gabriel DARZENNE	Jeu de la Bourse	page 6
MSX	ZX Kong	page 5
Jacques DAGUIN		
ORIC		
G. PATOUILLARD		
SPECTRUM		
Paul ROLLAND		
TI 99/4A (be)		
Emmanuel LEDOUX		
Thomson MO5		
David LUGAVAC		
VIC 20		
Pierre & Fred SIGRIST		
VIC 20		
Jean Marcel CRE		
ZX 81		
Olivier ROZE		



la Règle à Calcul

"BASIC ETENDU" 40 commandes supplémentaires indispensables pour une programmation avancée. Manuel en français. Accès aux 32 Ko. Gère les couleurs, les sprites, les périphériques 800 F

MINI-MÉMOIRE Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur... Il a aussi : 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 6 Ko de mémoire morte graphique (G-ROM) contenant des utilitaires très intéressants : accès possible à l'extension 32 K en TI basic ; changement de programmes objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K ; utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habituellement non accessibles ; programme de recherche d'erreurs (Easy Bug-Debut). Le modèle avec manuel + manuel assembleur sur mini-mémoire 895 F

PROGRAMMATION Modules

Extended basic manuel français 800 F

Super extended basic graph manuel français 1 200 F

Extension mémoire externe 128 K 1 750 F

TI LOGO N° 2 manuel en français 895 F

MINI MEMOIRE manuel en français 895 F

AIDE PROGRAMMATION

Introduction au TI 99 n°1 et 2, les deux 100 F

Technique des programmes de jeux 1 et 2, les deux 100 F

Jeux et programmes pour le TI (shift tome 2) 75 F

Jeux et programmes pour le TI (shift tome 3) 75 F

Basic par soi-même... 75 F

INTERFACE PARALLELE CENTRONICS TI

se branche directement sur le TI et les imprimantes à sortie parallèle 1 090 F

Imprimante SEIKOSHA GP 500 sortie parallèle 2 200 F

Imprimante EPSON LX 80 friction 3 660 F

Tracteur pour LX 80 285 F

INTERFACE SERIE - EXTERIEURE

se branche sur toute imprimante sur le TI 99/4 A ayant une sortie série 1 090 F

Machine à écrire imprimante à mémoire BROTHER EP 44 2 390 F

MANETTES DE JEUX

Manettes de jeux Texas U.S.A. la paire 250 F

Interface Wico avec manettes Quickshot n° 1... 200 F

Interface Wico avec manettes Quickshot n° 2... 220 F

KIT BASIC SUPERGRAPH

Ce kit permet de transformer le basic étendu mechatronic en basic supergraph. Cette transformation se fait directement sur votre module de basic étendu qu'il est nécessaire de rapporter au magasin. L'utilisation de ce module transformé n'est possible qu'avec une extension mémoire de 32 K ou 128 K. Garde les fonctions du basic étendu, dans son intégralité. 495 F

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

Câble liaison magnéto/cassettes... 95 F

Magnéto/cassettes LANSAY garanti compatible TI + câble... 370 F

Micro-ordinateur TI 99/4A PAL... 1 100 F

Modulateur Secam/France... 400 F

Modulateur Péritel/france... 500 F

Synthétiseur de paroles... 600 F

TI WRITER

Le traitement de texte TEXAS : un module, deux disquettes. Permet la mise en page simple et rapide de vos textes avec sortie sur imprimante... 1 500 F

PASCAL

Nécessite le boîtier périphérique. Nouveau langage de programmation structurée. Comporte l'éditeur, l'assembleur, le linker, et la carte P. code qui contient toutes les routines nécessaires à l'élaboration de votre programme. Nécessite la 32K. OFFRE EXCEPTIONNELLE : 3 500 F

BOITIER PERIPHERIQUES AVEC CONTROLEUR DE DISQUE.

Disque simple face - simple densité. Raccords à l'ordinateur. OFFRE EXCEPTIONNELLE : 4 950 F

LOT N° 2

MODULE BASIC ETENDU MANUEL BASIC ETENDU EN FRANÇAIS LIVRE 50 PROGRAMMES DE JEUX K 7 HEBDOGICIEL N° 1 L'ENSEMBLE 895 F

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER

MASH

POLE POSITION

MUSIC MAKER

FOOTBALL

ADVENTURE

BUCK ROGERS

MUNCH MAN

JEUX D'ECHECS

SUPER DEMON ATTACK

BON DE COMMANDE PROMO MARS 86

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Tél. _____

Code Postal _____

Ville _____

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 - Téléc. : ETRAV 220064 F / 1303 RAC

Livraison des produits disponibles dans la limite des stocks disponibles sous 8 jours. parking gratuit Maubert-Lagrance

MODULES TEXAS ORGANISATIONS

Gestion de fichiers 260 F

Gestion privée 360 F

Multipan microsoft 1 150 F

Gestion de rapports 375 F

Statistiques 350 F

Editeur assembleur 690 F

MODULES D'ACTION

Parsec 250 F

Congo Bongo 250 F

Munch mobile 250 F

Buck rogers 350 F

Retour du pirate 250 F

Mash 250 F

Hopper 250 F

Jaw breaker 150 F

Moonmine 250 F

Adventure land 150 F

Burger time 250 F

Star track 250 F

Treasure Island 250 F

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

Moon patrol 219 F

Jungle hunt 219 F

Pole position 250 F

Protector II 250 F

Defender 219 F

Picnic Paranola 250 F

Donkey Kong 250 F

Miss Pacman 250 F

MODULES LOISIRS

Connect Four 120 F

Jeux rétro 1 ou 2 120 F

Invaders 206 F

Car wars 120 F

Football 250 F

Zero zap 120 F

Alpiner 206 F

Rotor roider 120 F

Tombston city 120 F

Hangman (le pendu) 120 F

Jeux vidéo 2 174 F

The attack 120 F

Othello 206 F

Munch Man 206 F

Chasse aux wumpus 120 F

Video Chess 350 F

Music maker 250 F

Frogger 250 F

Chrisolm trail 120 F

Q-Best 120 F

MODULES EDUCATION

Addition-Substraction I 120 F

Addition-Substraction II 120 F

Addition-Canon 120 F

Division-démolition 120 F

Early Reading 120 F

Meteor multiplication 120 F

Multiplication I 120 F

Alligator mix 120 F

SERIE JEUX D'ADVENTURE

Adventure pirate 350 F

Voodoo castle K7 150 F

Glaost town K7 150 F

Count K7 150 F

Mystery fun house K7 150 F

Savage island K7 150 F

Pyramid of doom K7 150 F

Demon attack K7* 250 F

Streech odyssee K7 150 F

LOT N° 3 PROGRAMMATION LOGO. MODULE TI LOGO II EN FRANÇAIS. EXTENSION 128 K INDISPENSABLE. MANUEL D'INITIATION EN FRANÇAIS L'ENSEMBLE 2 300 F

LOT N° 4 INTERFACE SERIE EXTERIEURE IMPRIMANTE EPSON PW 40 (COMPATIBLE TI ET MINITEL) 2 830 F

Pour l'achat de 2 modules, un 3° gratuit parmi ceux marqués d'un *sauf pour les modules en promotion à 50 F.

LIVRE TI 99 INTERNE Ouvrage en anglais contenant le listing de la ROM désassemblée 195 F