



EXCLUSIF : UN NOUVEL AMSTRAD 512 Ko !

On attendait Grouchy et ce fut Blücher : au lieu du PC tant attendu, Amstrad nous sort un 512 Ko de ses placards. Et ça continue, encore et encore...

IL SE RESSEMBLE

On ne voit pas très bien quel est le but de cette machine (1). Elle ressemble beaucoup à un 6128 mélangé d'une touche de Macintosh et d'un doigt d'Atari ST. Est-ce une initiative de tonton Sucre pour faire patienter ses clients qui attendent impatiemment son compatible PC ? Toujours est-il que le CPC 5512 est annoncé cette semaine en Grande-Bretagne. En France, on n'est même pas au courant, comme d'habitude. Alors ? Un coup de poing sur la table ? Un retournage de veste express ? Une grosse colère, en tout cas...

HEIN ? VOUS ÊTES SÛR QU'IL Y EN A 5 ?

Premier détail qui accroche l'œil, ô combien : le drive intégré qui équipe la bécane est un... cinq pouces un quart. Pardon ? Un quoi ? Un cinq pouces, yes madame, comme si vous preniez les pouces de cinq mains différentes, ça vous ferait cinq pouces, comme le club des cinq, superCinq je te veux, de cinq à sept, j'en ai cinq comme papa. Cinq, quoi. Un cinq pouces. Je vous laisse vous raseoir.

DUR !

Bon. Voilà, c'est dit, y a plus de trois pouces, plus de problèmes avec les disquettes, plus de rumeurs, plus rien, Sugar balaye d'un grand coup de cinq pouces dédaigneux. Parce que des 5 pouces, au moins, on est sûr d'en avoir en stock. C'est pas comme ces maudites 3 pouces que le jour où il a trouvé ça, il aurait mieux fait de se casser une jambe. Et on passe à autre chose. La bécane ressemble beaucoup au 6128, un peu comme si le drive avait été greffé dessus en catastrophe. Un peu plus longue, bien sûr, à peine plus profonde et exactement la même épaisseur. C'est en la retournant qu'on remarque les diffé-

rences : il y a deux prises Midi en plus et une... RS 232 ! Décidément, on se standardise vraiment, chez Amstrad. En tous cas, ça va résoudre plein de problèmes pour ceux qui hésitaient à se payer l'extension. Dedans, on retrouve le bon vieux Z80 des family, qui n'en peut plus de mourir à petit feu aussi lentement. Là encore, on peut légitimement s'étonner :

AILLEURS

La Ram. Comme d'habitude, hein, c'est une Ram ? Ben non, pas du tout. C'est une Ram, mais pas comme d'habitude. D'abord, il y en a 512 Ko. On fait PRINT FRÉ(0) ? Allons-y. P, R, I... Ça va jeter, tu te rends compte, Albert, 512 Ko de Ram ? N, T, F, R... Je suis tout anxieux.

c'est-à-dire divisée en 6 blocs inégaux. Le premier, c'est l'espace libre de l'initialisation. Les 5 autres comportent chacun près de 94 Ko, soit exactement 96.000 octets. Une septième partie existe, mais que l'utilisateur ne peut pas atteindre : il s'agit des 2 Ko de liens dont la Rom a besoin pour fonctionner. Ce qui me fournit une transition excellente pour vous donner la capacité de la Rom : 64 Ko, contre 48 pour le 6128 et 32 pour le 464. Mais qu'est-ce qui justifie cet écart ? Oh, quelques mot-clés basic, et puis... Non, ça c'est trop bon, je vous le garde pour la fin.

BASIC PLUS

Les fonctions supplémentaires faciles à comprendre et que je n'expliquerai donc pas : Circle, Paint, Scroll.

A partir de là, on s'accroche, y a des paramètres. Music vient à la rescousse de Sound pour proposer enfin quelque chose de manipulable : Music 4, 2, 3 joue la quatrième note de la deuxième octave sur la voie 3, soit un ré dièse. Pour arrêter cette note, rien de plus simple : Music 0, 0, 3 (absence de son sur

le canal 3). On va enfin pouvoir s'emmélodier les oreilles. Switch commute la banque mémoire de destination, au choix de 0 à 5 (0 étant la banque du basic). On peut par exemple sauver un programme sur la banque trois en tapant : IBANK.OUT : SWITCH 3 : SAVE "albert".

Clock met la pendule à l'heure, car, et c'est une nouveauté, le 5512 est équipé d'une véritable horloge, avec une pile qui permet de garder l'heure après la

mise hors tension. Au choix : sur 12 ou 24 heures, car la France fait partie du plus gros territoire de chasse de ce cher Alan !

Mouse teste l'état de chacun des trois boutons et de la direction de la souris, qui, faut le noter au passage, est optionnelle. Tout ce qui se sert de la souris marche aussi avec le joystick ou avec le pavé numérique. Il est accompagné de Mouse Buf, qui fixe la valeur du buffer d'entrée, de Mouse Exec, qui vide le buffer en l'affichant et de Mouse Off qui vide le buffer sans l'afficher. Ceux qui rêvent du Mac ou du ST, c'est le moment...

Config est un très joli mot-clé, puisqu'il dit bien ce qu'il veut dire : il configure. C'est bien, hein ? Ça manquait. Pardon ? Excusez-moi : c'est la RS 232, qu'il configure. Avec une liste de paramètres qui ressemble à la cuisse de ma sœur : longue

comme le carême. Vitesse, parité, bits de start, de stop, xon-xoff, hall ou full duplex, RC après LF, bref : la routine. Y a tout.

Et on arrive au gros morceau...

LE GROS MORCEAU

Le gros morceau, c'est le subsystem. Je vais avoir du mal à vous expliquer, parce que c'est vraiment très simple.

C'est un gestionnaire de bureau, exactement comme le Mac ou le ST.

Vous voyez ? Vous ne comprenez pas. Ou plutôt, vous n'osez pas comprendre. Bon, je vous visite guidément, suivez-moi. Vous venez d'allumer la bécane. Vous tapez SYSTEM et l'écran s'efface. Super, non ? Mais attendez, c'est pas tout. Sans se départir de ses belles couleurs bleues et jaunes,

Suite page 13



MATEZ LE NOUVEAU C64 !

Avant de lire ces quelques lignes, admirez amoureusement cet engin aux allures bradburiesques. "Qu'est-ce", me demandez-vous d'une voix frémissante ? C'est un revenant qui vient de changer de robe, autre-

ment dit, c'est un fantôme qui avait un drap un peu sale, un peu dégueu et enviait les soirs de pleine lune son grand frère au teint blanc pur. En somme, c'est un Commodore 64 revu et corrigé.

Suite page 14



BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon Général ! La loi 85-600, titre V, article 47, du 3 juillet 1985 autorise une copie de sauvegarde, et si par malheur vous trouvez dans cette rubrique la manière de déplomber un logiciel, c'est évidemment pour vous permettre de faire cette unique sauvegarde. Vous êtes prié de replomber tout de suite après. Lire page 14

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 15

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 34

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

CINOCHE-TELOCHE pages 2, 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.

INFO BD : TOUTE L'ACTUALITE EN PAGE 23

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 • 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 •

JACQ TOP 15

- 37°2 LE MATIN de Jean-Jacques Beineix
- TENUE DE SOIREE de Bertrand Blier (★)
- HIGHLANDER de Russell Mulcahy
- L'HISTOIRE OFFICIELLE de Luis Puenzo
- MAXIE de Paul Aaron
- TUTTI FRUTTI de Michael Dinner
- L'AME SOEUR de Fredi M.Murer

- POLICE FEDERALE LOS ANGELES de William Friedkin (★)
- CONSEIL DE FAMILLE de Costa Gavras
- LES FEUX D'HIMATSURI de Mitsuo Yanagimachi
- AFTER HOURS de Martin Scorsese (★)
- L'HONNEUR DES PRIZZI de John Huston
- HANNAH ET SES SOEURS de Woody Allen (★)
- GINGER ET FRED de Federico Fellini
- ZAPPA de Bille August

(Films sortis depuis le 1er janvier 1986. Les films marqués ★ sont les entrées par rapport au précédent classement du N°131)

L'ETE SERA CHAUD...

Imaginez que le soleil de ces derniers jours ait frappé un grand coup sur votre crâne fragile et que vous vous mettiez à divaguer autour DU film du siècle, celui dont le générique vous ferait mourir à lui tout seul. Les ingrédients seraient simples à trouver, même en cas d'insolation : Michael Cimino à la mise en scène (L'Année du dragon, 20/20 !), le génialissime Robert De Niro (Taxi Driver, il était une fois en Amérique, etc.) comme héros dépravé, secondé par love-John Savage (Maria's Lovers, Salvador) et aglagla-Christopher Walken (Dead Zone, Brainstorm); plus, en égérie troublante, la sensuelle Meryl Streep. Ça y est,

vous êtes agonisants devant un tel mirage ? Attendez quelques secondes avant de dépasser... car ce film existe et ressemble en effet à un miracle. Son titre ? **Voyage au bout de l'enfer** qui marque l'ouverture de la saison des reprises estivales. Quand on pense que cette sortie est accompagnée de celle de "One, Two, Three" de Billy Wilder, du "Troisième Homme" de Carol Reed avec Orson Welles et de "La vie est à nous" de Jean Renoir, on se dit que l'été va être chaud, chaud, et qu'il fera bon se terrer au cinoche à déguster ces incomparables merveilles...

HAVRE

de Juliet BERTO



avec MANEVAL (Directeur de conscience), Frédérique JAMET (Lili), Joris IVENS (Docteur Digitalis) et Lino KHRISS (polo)

Le Havre, son port, ses dockers, ses marins qui pissent, sa boulangerie. Une ville banale, morte, pleine du bruit et de la fureur des poissons étripés dans les filets des pêcheurs (j'attends avec angoisse les lettres d'insulte des cheeers lecteurs havrais...). C'est ce lieu où rien n'arrive mais où tout semble possible que Juliet Berto a choisi pour amarrer son bateau ivre de visions magiques et perverses. Depuis "Neige" et surtout l'inoubliable (et totalement méconnu) "Cap Canaille", ce petit bout de comédienne passée derrière la caméra nous a habitués, à son "style", ses vagabondages désespérés autour de quelques personnages illuminés et improbables. Tous les (rares)

"tous des pourris") avance à grands coups de symbolisme dit branché, on te dit rien, on te cache tout et t'aimes ça pasque c'est chaud et discret (mon Dieu, faites quelque chose, je délire complètement !). Alors que pour "Havre", la pauvre Juliet en fait des caisses de ses merveilles ésotériques, en oubliant toute retenue.

Le film semble bâti sur quelques lueurs hâtives, rallongées à souhait sans le moindre espoir d'explication à l'horizon. Par ordre de rien du tout, ça nous donne un jeu de Tarot qui s'emballe et se joue dans la réalité, une secte pourrave menée par un obsédé sexuel (Maneval, les yeux exorbités), un môme stupide qui fait semblant de créer un Adventure Game faussement interactif et Dr Digitalis, un sage assoupi qui nous la refait télépathiquement votre ! je sais, je sais, ça fait catalogue La Redoutable, très fouillis et très tape-à-l'œil. C'est bien le reproche essentiel qu'on peut faire



spectateurs de "Cap Canaille" salivent encore au souvenir des robes moulantes de Juliet Berto...

La robe rouge de Lili est d'ailleurs le principal trait d'union entre la Berto de "Cap Canaille", comédienne et réalisatrice (en "communium" avec son copain d'alors, J.H.Roger) et la Berto réalisatrice toute-seule-comme-une-grande d'aujourd'hui. Et le moins qu'on puisse dire c'est qu'on y a pas gagné au change ! Comme dans ses précédents films l'histoire (tendance polar

à Juliet Berto : d'en faire décidément trop avec trop peu de matière.

La petite Lili trimbale donc courageusement sa tristesse congénitale, de docker musclé en beau marin romantique. Elle traverse de fantastiques plans, (trop ?) construits au millimètre près, piégés par la fabuleuse photo de William Lubchansky. C'est sympathique, on s'accroche pour comprendre, mais tout se veut tellement parfait, tellement étudié qu'on en vient à hurler à l'essentiel : et l'émotion bordel ?

POURVU QUE CE SOIT UNE FILLE...



de Mario MONICELLI

avec Liv ULLMANN (Elena), Giuliana DE SIO (Franca), Catherine DENEUVE (Claudia), Philippe NOIRET (Leonardo), Stefania SANDRELLI (Lolli) et Bernard BLIER (Oncle Gugo).

On nous dit que le dernier Monicelli vient d'obtenir 7 (oui 5 + 2) David De Donatello, qui serait l'équivalent italien des Oscars et des Césars. Alors de deux choses l'une : soit la production italienne de l'année est à ce point faible pour récompenser cette chose désuète, soit le goût des jurés italiens n'a pas évolué depuis vingt ans ! A part la récompense attribuée à Bernard Blier pour sa composition énooorme mais hilarante de vieux gateaux, je ne vois pas ce qui a pu motiver tant d'enthousiasme ! Ou alors c'est que le classicisme petit bourgeois revient à la mode. Ici tout fonctionne sur ce mode : mise en scène, dialogues, situations, montage, tout relève de ces "comédies de mœurs" catastrophes dont l'empereur en France s'appelle (ou s'appelait) Claude Sautet. J'ai l'air de me moquer mais



qu'est-ce qu'on les aimait les "Choses de la vie" aux 4302 versions toutes différentes et pourtant si semblables : quelques soucis d'argent pour accentuer les rides, des histoires de cul dignes mais toujours cul-pabilisantes, des enfants qui grandissent trop vite et font chier leurs parents, le tout assaisonné de scènes de "pure détente" (les clowneries de Montand chez Sautet, de Blier chez Monicelli).

Je parle de ces films à l'imparfait parce qu'on sait que Sautet à tout le mal du monde à monter un nouveau film... C'est donc que le filon semble enfin tari. Sauf pour les Italiens ! Et en plus c'est une histoire de femmes, toutes belles, toutes appétissantes, mais toutes atteintes par le mal du siècle : elles sont mal dans leur peau ! Elles ont beau boire des litres d'eau minérale (pour l'équilibre !), se contenter d'une pomme au déjeuner, draguer les loulous en découpant, rien n'y fait, c'est le spleen ! C'est Elena la chef, aristo de famille et de manières mais aussi de fortune puisque, comme toute dynastie qui se respecte, seule la belle maison où crèche la smala a échappé à la ruine. On y trouve les filles d'Elena, Franca, coureuse de mâles universitaires, et Malvina, 16 ans et toutes ses socquet-

tes blanches. Plus Martina, la fille de Claudia, sœur d'Elena, actrice à Rome et donc incapable de s'occuper de sa gosse. Bonjour la réputation des stars ! Enfin, Fosca, l'exubérante gouvernante et sa fille dont le mari et père est parti bosser en Australie. Chercher l'homme au milieu de ce harem hystérique et bavard relève de l'inconscience pure, et pourtant "il" est toléré sous les traits séniles et braves de l'Oncle Gugo. Notons ici qu'Elena est pourtant mariée au fantasque comte Leonardo, mais que celui-ci s'est fait jeter il y a belle lurette et ne fait que de rares apparitions au domaine pour quémander son argent de poche...

Tout ce petit monde est perpétuellement en crise, s'engueule, se réconcilie, s'éponge les larmes, s'inquiète pour rien histoire de passer le temps et de faciliter le nôtre ! Evidemment que c'est charmant et distrayant, mais était-ce bien la peine de nous refaire le plan nostalgique du clan en voie de décomposition, tant et tant de fois traité au cinoche ? Et que dire de l'atroce version "originale" où Blier, Noiret, Ullmann et Deneuve sont doublés en italien... Rien, sinon de la fuir au profit de la version française, si tant est que ce film vous branche !

LE DERNIER SURVIVANT

de Geoff MURPHY



avec Bruno LAWRENCE (Zac Hobson), Alison ROUTLEDGE (Joanne) et Pete SMITH (Api).

Six heures du mat, Zac Hobson a des frissons, il claque des dents et il monte le son. Mais il a beau triturer le volume de ladite radio, aucune musique n'en sort. Il n'y a d'ailleurs plus aucun bruit nulle part. Il découvre ce matin-là que l'opération "Flashlight" sur laquelle il bossait depuis une année a été mise en route dans son



dos et a réussi au-delà de toute espérance. Mieux qu'une catastrophe nucléaire, "Flashlight" a décalé tous les humains dans une autre dimension spatio-temporelle, mais sans toucher aux meubles ! Zac est le dernier survivant, du moins le croit-il, il va pouvoir donner libre cours à ses fantasmes les plus fous : il déménage dans les villas les plus cossues, change de bagnole comme de chemise et

va jusqu'à se prendre pour Dieu ! La paranoïa s'installe et l'entraîne à parcourir les rues à la recherche d'âmes qui vivent ! La solitude ça n'existe pas, c'est bien connu, et le voilà bientôt nez à nez (je vous épargne les détails érotiques) avec la belle Joanne et cette grosse brute d'Api. Vous pouvez toujours courir pour que je vous explique comment il se fait que ces trois-là n'aient pas été aspirés par l'effet cosmique... Sachez seulement que l'effet en question va se produire à nouveau et que Zac, dans un ultime acte d'héroïsme, va tenter de sauver ses deux camarades ! Autour d'une idée originale (le génocide sans le cataclysme) mais un peu faible pour tout un film, Geoff Murphy s'évade de la science-fiction, type "4ème dimension", pour foncer dans le psychologique bon teint (la peur et la folie des hommes). Ses bonnes intentions sont malheureusement desservies par un montage soporifique et une accumulation artificielle de cadrages "branchés". Attendons de le voir à l'œuvre avec un budget plus important, et une plus grande attention portée à l'efficacité. Dernier conseil : ne loupez à aucun prix le générique de début, c'est bateau mais carrément sublime...

SOUVENIRS SECRETS

de John REID



avec Sir John GIELGUD (John), Jane BIRKIN (Marie) et Feodor ATKINE (André).

Hein qu'elle est belle ma Jane, notre Jane nationale, la seule chose de sublime, avec le thé et les scones, qu'on ait piquée aux engliches ! Plus elle vieillit (on dit mûrit), plus elle devient émouvante, vibrante, reposante et pour tout dire plus que parfaite. Je l'aime, je l'adore, ma chambre est tapissée de photos d'elle (mensonge) et je suis le président à vie de son club de fans (re-mensonge). Bref je craque à chaque

fois que son minois nature et sincère apparaît dans le coin gauche de l'écran (eh oui, à droite c'est moins bien, comprenez qui pourra !) et me fait tressaillir du haut de ma nuque virile jusqu'au creux des reins... C'est pas torride comme envolée, ça ? C'est Zazette qui va faire la gueule si elle tombe sur cet article... assumons, assumons, de toutes façons elle (Zazette) est très compréhensive tant que je ramène pas les actrices à la maison...

Je m'aperçois avec horreur et effroi qu'il faudrait que je cause un peu de "Souvenirs secrets" où que Jane B. joue dedans. Voilà une surprise qu'elle est bonne : ça fait deux ans que ce film est terminé, et c'est aujourd'hui seulement et enfin (avant-hier pour être précis) qu'on peut aller s'en payer une tranche. Une anecdote un peu vaine autour de la mémoire de Katherine Mansfield, une romancière néo-zélandaise (si, si, y en a qui savent écrire !) du début du siècle, célèbre pour ses récits de voyages et ses contes et qui mourut à 35 ans, en 1923, de la tuberculose. Le film commence en 1955 quand John Middleton Murry, le mari de Katherine, rend visite à son éditeur français pour vérifier une nouvelle édition des œuvres de sa femme. Le choc est rude quand il s'aperçoit que Marie, l'épouse de l'éditeur, est le sosie



de la défunte. Les deux s'embarquent dans de romantiques ballades jusqu'à ce que Marie découvre que Katherine avait toujours refusé qu'on édite les écrits que diffuse John. Ce vieux gentleman cachera-t-il à ce point son jeu pour n'être qu'un parfait salaud ? ?

En fait, je tente de vous faire vaguement saliver en dépit du manque terrifiant d'intérêt de "Souvenirs secrets" : à part les apparitions lumineuses de Jane Birkin (bâillonnez-le ! !) et les somptueuses images, aucune tension, aucun dérapage ne vient bouleverser le cours somnolent de l'histoire. Très british, old fashion, en somme...

OIL PANIC

Grandeur et décadence. Tentez par un moyen de fortune, de maintenir opérationnelle votre minable station service jadis florissante...

Serge et Anthony CARRE

ERRATUM et MODIFICATIONS MO5 des N°135 et 136

D.A.O

L'auteur nous signale quelques modifications à apporter à son programme (possibilité de suivre en permanence la trace du crayon optique, par la présence d'un point clignotant) :

68 TUNE au lieu de HAIT
70 SCREEN, 15:GOTO500
100 IF ZU=0 THEN I=ELSE ZU=1:AH=SH708:GOTO 110
110 IMPENCK:LM:IFCU:80RLM:0THENI=0ELSEPH
KCM:84LW:848:PDIEWA:PEEK:AH:AND254:OR:PEE
K:PM:POKEWA:PEEK:AM:OR:1:RU=PEEK:PM:1:PE
T:CM:LM:8:8:PLAY"LS":POKEWA:PEEK:AM:OR:1:
POKEWA:PM:POKEWA:PEEK:AH:AND254:POKEWA:
M:1:FPTRIG:0:THENI=0ELSE RETURN
3010 GOSUB100:INPUTPENK,Y
3510 GOSUB100:INPUTPENK3,Y3
3560 GOSUB100:INPUTPENK2,Y2
3610 GOSUB100:INPUTPENK1,Y1
3660 GOSUB100:INPUTPENK0,Y0

De plus, les modifications suivantes permettent l'adaptation T07.70 :

- Supprimer les lignes 10 à 60.
- Supprimer les lignes 1150 à 1170 (ne pas pointer les cases concernant les huit couleurs pastels ainsi supprimées).
- Ligne 100 AW=&HE7C3
- Remplacer &HA7C0 par &HE7C3 aux lignes 12680, 12700, 12880 et 12900.
- modifier ainsi les adresses de la mémoire écran aux lignes : 12690 SAVEM"FORME",&H 4000,&H5F40,&H0000 12710 SAVEM"COULEUR",&H 4000,&H5F40,&H0000



EDITO

Ecoutez, je n'ai pas envie de faire d'édition. J'ai un mal de dents pas possible, j'ai rien à dire, je me fous du nouvel Amstrad, la nouvelle robe du Commodore m'indiffère et si vous n'êtes pas content vous n'avez qu'à acheter un de ces mensuels plein de vide et de couleurs qui encombreront le rayon informatique de votre marchand de journaux. Vous y trouverez des imitations d'éditos plus vrais que nature, des simili-programmes à peine buggés et même des faux club Hebdo qui, pour 300 balles de cotisation annuelle, vous donneront le droit de commander très cher des logiciels qui n'existent pas encore. Comment ? Vous préférez les originaux, surtout quand ils sont moins cher que les imitations ? Rien à foutre, revenez la semaine prochaine, cette semaine je n'ai pas envie de faire d'édition. Non, mais.

Gérard Ceccaldi, pardon : di.



SUITE DU N°137

```

2690 NEXTI:LINE(104,168)-(136,168),8
2700 FOR I=1 TO 15
2710 READX,Y
2720 LINE-(X,Y),8
2730 NEXTI
2735 CONSOLE2,24,0,0
2740 BOX(108,172)-(132,180),8
2750 LOCATE13,23:COLOR1:PRINT"o":LOCATE1
6,23:PRINT"o"
2760 LINE(184,168)-(216,168),2:RESTORE52
80
2770 FOR I=1 TO 15
2780 READX,Y
2790 LINE-(X+80,Y),2
2800 NEXTI
2810 BOX(188,172)-(212,180),2
2820 LOCATE23,23:COLOR15:PRINT"o":LOCATE
26,23:PRINT"o"
2830 BOX(113,184)-(126,188),8
2840 BOX(194,184)-(207,192),2
2850 FORI=195 TO 203 STEP 2
2860 LINE(I,184)-(I,192),2
2870 PLAY"AIT1L104SILASO":NEXTI
2880 PSET(203,181),2:LINE(203,180)-(203,
176),2:LINE(198,176)-(197,176),2
2890 PLAY"OST4L6SILASOFAMIREDO04SILASOFA
MIREDO03SILASOFAMIREDO02SILASOFAMIREDO01
SILASOFAMIREDO"
2900 FORI=0T02:PLAY"AIT1L301DOPSIPLASOP
FAPMIPRE02PDOPSIPLASOPFAPMIPREPD003PDOP
S1PLASOPFAPMIPREPD004DOPSIPLASOPFAPMIP
PREPD005DOPSIPLASOPFAPMIPREPD0":NEXTI
2910 FORI=12 TO 27 STEP 1:PSET(I*8,71),-
2:PLAY"AIT1L103SILAFASI":NEXTI
2930 ATTRB1,1:LOCATE2,12:COLOR1:PRINT"0"
2940 LOCATE2,14:COLOR2:PRINT"1"
2950 LOCATE2,16:COLOR5:PRINT"L"
2960 LOCATE36,10:COLOR1:PRINT"P"
2970 LOCATE36,12:COLOR2:PRINT"A"
2980 LOCATE36,14:COLOR3:PRINT"4"
2990 LOCATE36,16:COLOR5:PRINT"1"
3000 LOCATE36,18:COLOR6:PRINT"C"
3016 ATTRB0,0:LOCATE32,3:COLOR11:PRINT"M
ISS"
3017 LOCATE2,8:COLOR3:PRINT"DROPS"
3018 LOCATE0,24:CONSOLE0,24,1
3020 LOCATE2,3:COLOR0:PRINT"Score:"
3030 LOCATE3,4:COLOR4:PRINT"0000"
3035 LOCATE7,20:PRINTGAI$:LOCATE31,20:PR
INTFI1$
3040 *****
3042 *****
3044 ***** J E U *****
3046 *****
3048 *****
3050 X=10:Y=6:ATTRB0,0:XM=10:YM=13:Z=1
3055 YG=0:SC=0:GU=0:YG=0
3056 LOCATE2,18:PRINT"ACTION":F=RND
3057 IFSTRIG(0)THENLOCATE2,18:PRINT"
":GOTO3060
3058 PLAY"AIT1L1003SILASO":LOCATE2,18:PR
INT"
":GOTO3056
3060 LOCATEX,Y:PRINTPAT1$:LOCATEXM,YM:PR
INTDOUV1$
3061 A=A+F:IFA>0.5THENGOTO2250
3070 K=STICK(0)
3071 LOCATE3,4:PRINTUSING"####";SC
3072 IFSC<100THENC=6:GOTO3080
3073 IF100<SC<200THENC=5:GOTO3080
3074 IF200<SC<300THENC=4:GOTO3080
3075 IF300<SC<400THENC=3:GOTO3080
3076 IF400<SC<500THENC=2:GOTO3080
3080 ON K GOSUB 3240,3240,3150,3240,3240
,3240,3200,3240
3081 0=INT(RND*0)+1
3082 IFXG=0THEN3089
3084 IF0=1THENYG=YG+1ELSE3089
3085 IFYG>7THEN4000
3088 LOCATEX,YG:PRINTGUT$:PLAY"AIT1L503
DOLASIFADO"
3089 LOCATEX,Y:PRINTPAT$
3095 IFYG=5THENGOSUB3499
3097 XM=XM+Z
3100 IFX=7THENZ=1:FORI=0T020*0:NEXTI
3110 IFX=29THENZ=-1:FORI=0T020*0:NEXTI
3120 IFZ=-1THENOUV$=OUV1$:LOCATEXM,YM:PR
INTDOUV1$:PLAY"AIT1L1SILA":IFXG=0THEN3061
ELSE3070
3130 IFZ=1THENOUV$=OUV2$:LOCATEXM,YM:PRI
NTDOUV2$:PLAY"AIT1L1SILA":IFXG=0THEN3061E
LSE3070
3140 GOTO3070
3150 IFK=3ANDX<=27THENX=X+1:LOCATEX,Y:PA
T$=PAT2$:PRINTPAT$
3160 IFX=28THENGOSUB3180
3170 RETURN
3180 IFSTRIG(0)=-1 THENLOCATEX,Y:PRINTPA
T$:IFGU>0THENGOSUB5000
3190 RETURN
3200 IFK=7ANDX=9THENX=X-1:LOCATEX,Y:PA
T$=PAT1$:PRINTPAT$
3210 IFX=8THENGOSUB3230
3220 RETURN
3230 IFSTRIG(0)=-1 THENLOCATEX,Y:PRINTPA
T$:IFGU>0THENGOSUB5000
3240 RETURN
3250 E=INT(RND*3)+1:IFE=1THENXG=14:GOTO3

```

```

6420 C$="compteur et la station avec ...
6430 F$="Appuyez sur une touche s.v.p"
6450 SCREEN0,0,0:CLS
6460 FORI=0T037:LOCATE0,5:COLOR4:PRINTLE
FT$(A$,1+I):BEEP:BEEP:NEXTI
6470 FORI=0T038:LOCATE0,7:COLOR7:PRINTLE
FT$(B$,1+I):BEEP:BEEP:NEXTI
6480 FORI=0T036:LOCATE0,9:COLOR7:PRINTLE
FT$(C$,1+I):BEEP:BEEP:NEXTI
6490 FORI=0T027:LOCATE0,13:COLOR1:PRINTL
EFT$(F$,1+I):BEEP:BEEP:NEXTI
6491 A$=INKEY$:IFA$=""THEN6320
6495 ***** SCORES,NOMS ET RECORDS *****
6500 POKE&H2019,8:PRINTCHR$(20):SCREEN0,
0,0:CLS:LOCATE10,10:COLOR4,0:ATTRB1,1:PR
INT"OIL-PANIC":ATTRB0,0:LOCATE2,18:COLOR
3,0:PRINT"VOTRE PRENOM S.V.P.":INPUTNOM$
6510 IFLEN(NOM$)>10 THENNOM$=MID$(NOM$,1
,10)
6520 FORA=1 TO 10:IF SC>SC(A) THEN 6540
6530 NEXT:W=0:GOTO6560
6540 FORB=9 TO A-1 STEP-1:SC(B+1)=SC(B):
NOM$(B+1)=NOM$(B):NEXT
6550 SC(A)=SC:NOM$(A)=NOM$:W=A
6560 CONSOLE0,24:CLS:FORA=1T010:LOCATE1,
5+A:ATTRB1,0:COLOR6,0:PRINTNOM$(A):COLOR
4,0:LOCATE21,5+A:PRINTSC(A):NEXT
6570 ATTRB1,1:LOCATE2,3:COLOR6,0:PRINT"N
OM":LOCATE22,3:COLOR12,0:PRINT"SCORE":DZ
=1:LOCATE15,20:ATTRB0,0
6580 LOCATE1,5+W:ATTRB1,0:COLOR7,DZ:PRIN
TNOM$(W):IFDZ=1 THENDZ=0ELSEDZ=1
6590 POKE&H2019,0:ATTRB0,0:PRINTCHR$(20)
6600 FORI=0T024:LOCATE2,21:COLOR1,0:PRIN
TLEFT$(E$,1+I):BEEP:BEEP:NEXTI
6610 A$=INKEY$:IFA$=""THEN6610
6620 IFA$="O"THENS=0:MISS=0:GOTO2320
6630 ***** CARACTERES PENCHES *****
6650 CLEAR,40191:B=127:FORI=64670 TO 654
36 STEP8:J=I-24478:POKEJ,(PEEK(I)ANDB)*2
:POKEJ+1,(PEEK(I+1)ANDB)*2:POKEJ+2,(PEEK
(I+2)ANDB)*2:POKEJ+3,PEEK(I+3):POKEJ+4,P
EEK(I+4):POKEJ+5,PEEK(I+5):POKEJ+6,PEE
K(I+6):POKEJ+7,PEEK(I+7):NEXTI
6660 PRINTSPC(40):POKE8307,157:POKE8308
,0
6800 CLS:SCREEN0,0,0
6810 POKE&H2019,0
6820 A$="COMME VOUS VOULEZ ..."
6830 B$="A UNE PROCHAINE FOIS ..."
6840 C$="Anthony et Serge Carre"
6850 D$="Vous disent au revoir..."
6860 E$="Copyright (c) 1986 ..."
6870 FORI=0T020:LOCATE6,5:COLOR4:PRINTLE
FT$(A$,1+I):BEEP:BEEP:NEXTI
6880 FORI=0T024:LOCATE6,7:COLOR4:PRINTLE
FT$(B$,1+I):BEEP:BEEP:NEXTI
6890 FORI=0T023:LOCATE6,9:COLOR7:PRINTLE
FT$(C$,1+I):BEEP:BEEP:NEXTI
6900 FORI=0T023:LOCATE6,11:COLOR7:PRINTL
EFT$(D$,1+I):BEEP:BEEP:NEXTI
6910 FORI=0T019:LOCATE6,15:COLOR1:PRINTL
EFT$(E$,1+I):BEEP:BEEP:NEXTI
6920 BOX(24,32)-(244,140),6
6930 BOX(250,32)-(282,140),6
6935 LINE(34,38)-(34,135),12
6940 LOCATE33,5:COLOR4:PRINT"0"
6950 LOCATE33,6:COLOR4:PRINT"1"
6960 LOCATE33,7:COLOR4:PRINT"L"
6980 LOCATE33,9:COLOR7:PRINT"P"
6981 LOCATE33,10:COLOR7:PRINT"A"
6982 LOCATE33,11:COLOR1:PRINT"N"
6983 LOCATE33,12:COLOR1:PRINT"1"
6984 LOCATE33,13:COLOR1:PRINT"C"
6985 LOCATE32,15:COLOR12:PRINT"(c)"
6990 SCREEN,4:SCREEN,7:SCREEN,1:SCREE
N,7:SCREEN,1:SCREEN,1:SCREEN,4:SCREE
N,7:SCREEN,1:SCREEN,0:GOTO6990
6997 REM*****
6998 REM***** COLERE DES CLIENTS *****
6999 REM*****
7000 IFH=8THENLOCATE7,20:PRINTGA2$:GOTO7
020
7010 IFH=31THENLOCATE31,20:PRINTFI2$:GOT
07030
7020 FORM=0T02:FORI=7T05STEP-1:LOCATE1,2
0:PRINTGA2$:PLAY"AIT1L1002DODO":NEXTI:LO
CATE5,20:PRINTGAI$:PLAY"AIT1L100DOD":FOR
I=19T016STEP-1:LOCATE5,1:PLAY"AIT1L1002D
ODO":PRINTGA2$+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(8)+":NEXTI
7025 FORI=16T020:LOCATE5,1:PRINTGA2$:PLA
Y"AIT1L1002DODO":NEXTI:LOCATE5,20:PRINTG
A2$:PLAY"AIT1L100DOD":FORI=5T07:LOCATE1,
20:PLAY"AIT1L1002DODO":PRINTGAI$:NEXTI:N
EXTM:GOTO4000
7030 FORM=0T02:FORI=31T033:LOCATE1,20:PR
INTFI2$:PLAY"AIT1L1004DODO":NEXTI:LOCATE
33,20:PRINTFI1$:PLAY"AIT1L100DOD":FORI=1
9T016STEP-1:LOCATE33,1:PRINTFI2$+CHR$(10
)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+":NEXTI
7035 FORI=16T020:LOCATE3,1:PRINTFI2$:PL
AY"AIT1L1004DODO":NEXTI:LOCATE33,20:PRIN
TFI2$:PLAY"AIT1L100DOD":FORI=33T031STEP-
1:LOCATE1,20:PLAY"AIT1L1002DODO":PRINTFI
1$:NEXTI:NEXTM:GOTO4000

```


IL N'EST POINT DE SOT METIER, IL N'Y A QUE DES TRAVAIL-LEURS CRÉTINS.



De la plus belle plume de votre imprimante X-710, réalisez de somptueux textes manuscrits...

Mathieu MARCIACQ

Mode d'emploi :

Ce traitement de texte singulier, permettant l'écriture "manuscrite" à l'aide de l'imprimante graphique X-710, nécessite l'extension mémoire 16 Ko.

- Tapez tout d'abord le listing 1, faites FSET 10000 avant lancement et entrez ligne par ligne les datas des lettres du listing 2 (sans les espaces).
- Spécifiez à la demande de l'ordinateur, le numéro de chaque fichier, ou bien RETURN si vous désirez interrompre momentanément votre saisie.
- Tapez et sauvegardez le listing 3 (LOADER).
- Tapez le listing 4 en prenant garde aux caractères entre guillemets des lignes suivantes, à taper en mode GRPH :
- Ligne 40 : les caractères " ", " " et "K".
- Ligne 45 : le caractère "F".
- Ligne 46 : les caractères "2" et "N".

Faites RUN après avoir débranché la prise REMOTE du magnétophone et placé celui-ci en mode enregistrement à la suite de LOADER. Les fichiers de données du listing 2 seront ainsi sauvegardés.

- Tapez et sauvegardez à la suite de ces données, le listing 5 (MAKER), en prenant garde à la saisie de la ligne 5001 où le signe " " est un CHR\$(95).
- Tapez et sauvegardez à sa suite le listing 6 (PRINTER), en tapant en mode GRPH les caractères entre guillemets des lignes suivantes :
- Ligne 5100 : " ", " ", "K" et "F".
- ligne 5110 : "2" et "N".

Lors de la première utilisation, chargez et lancez le programme LOADER après un FSET 10000 (chargement des fichiers). Dès la fin du chargement, vous pouvez utiliser le traitement de texte CANON-WRITER (programmes MAKER et PRINTER).

- MAKER : éditeur de textes

Après lancement, donnez le nom du fichier qui contiendra le texte (avec le suffixe M dans le Directory). Après quelques secondes de patience, un écran vide apparaît avec un curseur clignotant. Le texte peut alors être tapé au kilomètre (le programme d'impression se chargeant de dissocier les mots correctement). Vous disposez des commandes suivantes :

HOME : retourne au début du texte.

CLR (SHIFT/HOME) : supprime le texte en mémoire.
 DEL : efface le caractère sous le curseur.
 INS : insère un caractère sous le curseur.
 CTRL/Q : pour abandonner (QUIT).
 CTRL/F : pour aller à la fin du texte.
 CTRL/W : sauvegarde le texte en mémoire (WRITE).
 CTRL/T : lit le texte en mémoire (TAKE), dont le nom de fichier a été préalablement spécifié.
 CTRL/A : commute majuscules/minuscules.
 CTRL/E : efface le curseur à la fin du texte.

Le programme étant assez lent pour l'insertion des caractères, il est recommandé d'utiliser les espaces laissés par les retours-chariot. Si le programme semble parfois bloqué, attendez patiemment le tassement de ses chaînes de caractères, puis sauvez le texte, quittez par CTRL/Q et relisez-le.

Une fois le texte sauvegardé, stoppez par ON/BREAK le programme, au moment où celui-ci demande le nom du fichier (et à cet instant précis, sous peine de mauvaises surprises si vous ne faites pas immédiatement POKE 186,20).

Vous pouvez alors charger le programme PRINTER, afin d'admirer la composition de votre texte sur l'imprimante X-710.

- PRINTER : programme d'impression manuscrite des textes

Après lancement, entrez le nom du fichier à imprimer et attendez stoïquement la sortie du chef d'œuvre. Sachez que la vitesse d'impression de l'imprimante se trouve considérablement ralentie, mais que le résultat en vaut la peine (voir exemple...).

Ce programme d'impression dispose lui aussi de mots de commandes à placer entre "crochets" et à incorporer entre deux retours-chariot du texte à imprimer :

L n : largeur de la colonne d'impression (n = points de 0 à 480).
 PLEIN : écriture pleine page (bien encadrée).
 NORMAL : écriture normale, c'est à dire tabulée à gauche.
 TABULE : écriture tabulée à droite (pour les dates).
 COL n : couleur n d'impression.
 CENTRE : centrage du texte.
 INTER n : espacement n entre les lignes.
 TAB n : espacement n (décimales permises).
 DEB n : marge n de début d'écriture.
 BIG n : n = coefficient de multiplication de la taille des lettres (nombre entier souhaité...).

Ces mots clés qui n'apparaissent pas à l'impression, peuvent-être spécifiés n'importe où dans le texte.

LISTING 1

```
0 CLEAR100:DEFINT A-Z
10 CLS
20 LINEINPUT "Numero du fichier =>" :A#
IFA#=" " THENEND
30 I=VAL(A#):IP=I
40 DIMA(255)
50 P=0
60 PRINTRIGHT$( "000"+HEX$(P),4); " " :LINE
INPUT " 0 1 2 3 4 5 6 7 >" :A#
```

```
69 IFA#=" " THEN200
70 FOR I=1 TO LEN(A#) STEP 2
80 X$=MID$(A#,I,2):X=VAL("&H"+X$):A(P)=X
:P=P+1:NEXT
90 IF LEN(A#) <> 16 THEN200
100 GOTO60
200 INIT#1,CHR$(IP),P
210 FOR J=OTOP-1:OUT#1,A(J):NEXT:ERASEA:R
UN
500 RESUME600
600 NEXT:END
1000 FOR I=0 TO 255:DNERRORGOTO500
1010 INIT#1,CHR$(I):PRINT I:NEXT:END
```

0038- Fichier : 65

```
0000-E3 E3 85 85 E3 E3 7F 81
0008-7F 80 7E 80 7D 81 7F
0010-82 80 83 83 81 91 81 70
0018-81 7D 81 7F 83 80 82 82
0020-80 83 7E 81 7F 80 7E 7F
0028-E3 E3 85 86 E3 E3 7F 7F
0030-7E 7F 7D 80 7E 81 7E 81
0038-7F 80 7E 7E E3 E3 8B 77
0040-E3 E3 83 80 80 80
Fichier : 66
```

Fichier : 66

```
0000-E3 E3 88 81 E3 E3 81 81
0008-7F 81 7E 80 80 7E 81 7F
0010-81 80 82 81 81 82 80 81
0018-7E 82 7D 81 7F 82 80 82
0020-82 82 82 80 E3 E3 7B 80
0028-E3 E3 81 7F 7E 7E 7E 82
0030-80 82 81 83 82 82 85 80
0038-83 7D 81 7E 80 7D 7F 7E
0040-7F 7F 7F 80 7F 81 81 81
0048-83 80 82 7F 81 7F 81 7D
0050-80 7F 7F 7E 7E 7E 80 80
0058-7F 81 82 82 81 80 81 7F
0060-7F 7F E3 E3 80 7F E3 E3
0068-84 80 80 80
Fichier : 67
```

Fichier : 67

```
0000-E3 E3 84 94 E3 E3 7E 80
0008-7E 7E 80 7E 81 7E 83 7E
0010-89 80 82 83 80 82 7F 82
0018-7E 81 7F 80 7D 7F 7D 7D
0020-7E 7D 80 79 81 7D 81 7E
0028-81 7F 84 80 82 81 81 81
0030-80 82 7F 81 7E 80 7F 7F
0038-E3 E3 81 7C E3 E3 86 80
0040-80 80 80
Fichier : 68
```

Fichier : 68

```
0000-E3 E3 88 8C E3 E3 7E 7E
0008-7F 80 7F 81 80 82 81 81
0010-82 80 82 7F 80 7D 7F 7F
0018-7E 7F 7F 80 7E 81 7F 81
0020-80 85 81 81 82 81 83 80
0028-83 7F 83 7D 82 7D 80 7D
0030-7F 7D 7E 7D 7E 7F 7C 80
0038-7E 81 7F 81 7E 81 7F 7F
0040-80 7F 81 7F 81 80 82 81
0048-81 81 81 81 81 82 80 84
0050-7E 84 7D 83 7F 81 E3 E3
0058-8B 70 E3 E3 82 7F 82 80
0060-80 80
Fichier : 69
```

Fichier : 69

```
0000-E3 E3 8D 93 E3 E3 7F 81
0008-7B 80 7F 7E 7E 7F 7E
0010-83 7D 86 80 83 81 81 82
0018-7E 82 7E 80 7F 7F 7E 7F
0020-7B 7D 7F 80 7F 82 7E
0028-82 80 81 81 80 81 7E 81
0030-7D 7F 7F 7F 7D 80 7E
0038-82 7C 85 80 82 81 81 82
0040-80 81 7E 82 7F 80 7E 7F
0048-80 7F 81 7F E3 E3 81 7D
0050-E3 E3 89 80 80 80
Fichier : 70
```

Fichier : 70

0030-E3 E3 7E 81 7F 80 7E 7E

```
0038-80 7C 81 7F 82 7F 81 80
0040-82 81 81 81 7F 81 7F 7F
0048-80 7F 81 7F 81 7F 80 7F
0050-E3 E3 7C 82 E3 E3 82 7F
0058-80 7F 80 82 80 7F 7E 7F
0060-7E 80 7F 81 7F 81 80 81
0068-81 81 82 80 81 7F E3 E3
0070-80 7D E3 E3 86 80 80 80
0078-
Fichier : 71
```

Fichier : 71

```
0000-E3 E3 88 8A E3 E3 7F 81
0008-7F 80 7F 7F 80 7E 81 7E
0010-81 7F 82 7F 82 7F 81 80
0018-82 81 81 81 81 82 80 81
0020-80 81 7F 81 7E 81 7E 7F
0028-7E 7F 7D 7D 80 7F 7F 7F
0030-80 7F 81 7E 82 7F 84 80
0038-83 83 7F 7E 7F 7D 7F 7E
0040-7F 7E 7E 7E 7E 7F 7F 80
0048-7F 81 7F 82 81 82 81 81
0050-84 81 85 81 83 81 80 80
0058-
Fichier : 72
```

Fichier : 72

```
0000-E3 E3 8A 91 E3 E3 80 7F
0008-7F 7F 7E 80 7F 81 7F 81
0010-80 81 82 82 81 80 81 7F
0018-82 7F 81 7F 83 7E 83 80
0020-82 81 80 82 7F 81 7E 80
0028-7D 7D 7F 7D 7F 7E 7F 7D
0030-7E 7B 7F 7F 7E 7F 7F 80
0038-7F 82 80 81 81 81 81 81
0040-86 80 82 81 82 81 82 81
0048-82 82 85 85 80 81 80 81
0050-7F 81 7F 80 7F 7F 7D 7D
0058-7E 7D 7F 7E 7E 7D 7F 7E
0060-80 7B 82 7E 83 80 82 82
0068-81 82 7F 81 7F 82 7D 80
0070-7F 7F 80 7E 81 80 E3 E3
0078-7A 81 E3 E3 81 80 81 81
0080-80 85 81 81 81 80 E3 E3
0088-84 74 E3 E3 86 83 80 80
0090-
Fichier : 73
```

Fichier : 73

```
0000-E3 E3 89 90 E3 E3 7F 80
0008-7D 80 7F 81 80 81 81 81
0010-82 80 83 7F 83 7F 84 7F
0018-84 80 83 81 81 81 80 82
0020-7F 81 7F 81 7F 80 7E 80
0028-7F 7F 80 7D 7F 79 80 77
0030-7F 7E 80 7D 81 7F 82
0038-80 81 81 82 80 81 7F 82
0040-80 7F 7F 81 7F 81 7F 7F
0048-7D 80 7F 81 E3 E3 8B 81
0050-E3 E3 80 7F 81 7F 84 80
0058-80 80
Fichier : 74
```

Fichier : 74

```
0000-E3 E3 88 8E E3 E3 7D 80
0008-7F 81 80 81 81 81 82 80
0010-81 7F 82 7F 83 7F 85 7F
0018-82 80 83 81 81 81 80 81
0020-7F 81 7F 81 7F 80 7F 7F
0028-7F 7C 80 72 80 7E 7F 7C
0030-7F 7E 80 7E 7E 7E 7E 80
0038-7F 80 7F 82 80 82 80 82
0040-81 82 82 82 82 81 82 81
0048-81 81 86 80 80 80 80
Fichier : 75
```

Fichier : 75

DITES-MOI QUE JE RÊVE! TAPER TOUT CE LISTING JUSTE POUR ÉCRIRE UN TEXTE?!

C'EST UN SEU POUR MASOS!



A SUIVRE...

LA CEINTURE SACREE

SOYEZ LE BIENVENU! ZX 81

COEUR QUI SOUPIRE N'A PAS CONNU PIRE

BODOM BODOM



Pétris de convoitise, vous voilà dans un mystérieux château à la recherche de la légendaire "ceinture sacrée". Moustres, pièges et oubliettes vous souhaitent la bienvenue...

Eric PARENT

Mode d'emploi : Créez tout d'abord une ligne 1 REM d'environ 30 caractères quelconques, puis tapez le reste du programme. Faites GOTO 9100 avant lancement (RUN), pour permettre l'implantation préalable des codes machine. Les règles sont incluses.

SUPER-HOT
L'auteur nous signale les modifications suivantes à apporter à son programme (LISTING 5) :

- Supprimer les lignes 4992 et 4994
- Ajouter les lignes :
265 IF AL=0 AND DE THEN GOTO 5000
918 LET AMI=0
2826 GOTO 2700
- Modifier ainsi les lignes :
8405 LET WD=AG-AD
8448 IF WD=AG-AD THEN GOTO 8450

ERRATUM ZX 81 des N°130 et 131

```

1 REM *EERND PLOT 4 SAVE (
RUN TAN *****
5 GOTO 7000
10 REM *****
15 REM *LA COURONNE SACREE*
20 REM *
25 REM * REALISE PAR *
30 REM * ERIC PARENT *
35 REM * POUR *
40 REM *
45 REM *
50 REM *
55 REM *
60 REM *
65 REM *
70 REM *
75 REM *
80 REM *
85 REM *
90 REM *
95 REM *
100 REM *
105 REM *
110 REM *
115 REM *
120 REM *
125 REM *
130 REM *
135 REM *
140 REM *
145 REM *
150 REM *
155 REM *
160 REM *
165 REM *
170 REM *
175 REM *
180 REM *
185 REM *
190 REM *
195 REM *
200 REM *
205 REM *
210 REM *
215 REM *
220 REM *
225 REM *
230 REM *
235 REM *
240 REM *
245 REM *
250 REM *
255 REM *
260 REM *
265 REM *
270 REM *
275 REM *
280 REM *
285 REM *
290 REM *
295 REM *
300 REM *
305 REM *
310 REM *
315 REM *
320 REM *
325 REM *
330 REM *
335 REM *
340 REM *
345 REM *
350 REM *
355 REM *
360 REM *
365 REM *
370 REM *
375 REM *
380 REM *
385 REM *
390 REM *
395 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 *

```

```

1320 PRINT AT 0,5;"LE GARDIEN DE
LA SORTIE";TAB 5;"(C)OMBAT;(F)U
IR"
1325 INPUT R$
1330 IF R$(1)=""F" AND R$(1)=""C"
" THEN GOTO 1325
1340 IF R$(1)=""C" THEN GOTO 8830
1345 IF R$(1)=""F" AND R$(1)=""F" THEN
GOTO 8830
1350 PRINT AT 0,5;"ISSUES: SUD"
" OUEST";TAB 5;"
1353 LET FUI=1
1355 GOTO 6050
1499 STOP
1500 REM *****
1501 REM *PIEGES*
1502 REM *****
1540 GOSUB 6200
1550 PRINT AT 14,8;" ";AT 12,6;"
";TAB 6;" ";
1570 LET H=INT (RND*2)+1
1580 IF H=1 THEN LET D$="SERPENT"
1590 IF H=2 THEN LET D$="GAZ"
1600 PRINT AT 16,6;D$
1610 LET EN=EN-2
1615 LET P$(1,9)="1"
1620 GOTO 6000
2000 REM *****
2001 REM *OR*
2002 REM *****
2050 GOSUB 6200
2055 PRINT AT 14,8;" ";AT 12,6;"
";TAB 6;" ";
2060 PRINT AT 16,6;"OR"
2070 LET OR=OR+INT (RND*20)
2080 LET P$(1,9)="1"
2090 GOTO 6000
2500 REM *****
2501 REM *POTION*
2502 REM *****
2510 GOSUB 6200
2515 PRINT AT 14,8;" ";AT 12,6;"
";TAB 6;" ";
2520 PRINT AT 16,6;"POTION"
2530 LET H=INT (RND*2)+1
2540 IF H=1 THEN LET FO=FO+1
2550 LET EN=EN+1
2555 LET P$(1,9)="1"
2560 GOTO 6000
3000 REM *****
3001 REM *MESSAGE*
3002 REM *****
3010 PRINT AT 10,12;" ";AT 11,11
" ";
3020 PRINT AT 0,5;"UN MESSAGE..."
3030 PRINT AT 1,5;"VOULEZ-VOUS L
E LIRE ?"
3040 GOSUB 6240
3050 CLS
3060 PRINT AT 0,10;"MESSAGE"
3100 PRINT "LA SALLE NOIRE D
ONNE LE PASSAGE.DIT-MOI CHERCHE,
ET JE CHERCHER-AIS."
3105 PRINT "SEULE LA FLECHE SPEC
IALE PEUT TUER LE GARDIEN."
3110 PRINT "DECHIFFRE LE CODE OU
E VOICIR.ET LA PORTE DE SORTIE S
OUVRIRA. AL ECROF SED XUEID"
3150 IF INKEY$="" THEN GOTO 3150
3170 GOTO 6000
3500 REM *****
3501 REM *COMBAT*
3502 REM *****
3610 CLS
3620 LET F=INT (RND*6)+1)+6
3625 LET E=10
3630 PRINT AT 0,10;"COMBAT"
3635 PRINT AT 5,0;"A"POUR ABA
NDONNER"
3640 PRINT AT 10,0;"VOUS:"; "FOR
CE:";F;TAB 20;"ENERGIE:";EN
3650 PRINT AT 15,0;"LE MONSTRE:";
"FORCE:";F;TAB 20;"ENERGIE:";E
3660 LET D1=FO+INT (RND*6)+1
3670 LET D2=F+INT (RND*6)+1
3675 IF D2>D1 THEN LET E=D1+1
3680 IF D1>D2 THEN LET E=E-2
3700 IF D2>D1 THEN LET EN=EN-2
3705 PRINT AT 16,20;"ENERGIE:";S
TR$ E
3707 PRINT AT 11,20;"ENERGIE:";S
TR$ EN;
3710 IF EN<=0 THEN GOTO 3900
3720 IF E<=0 THEN GOTO 3800
3725 IF INKEY$="" THEN GOTO 3725
3730 IF INKEY$="" THEN GOTO 3730
3735 IF INKEY$="" THEN GOTO 3730
3740 GOTO 3660
3800 PRINT AT 18,5;"BRAVO..."
3810 IF INKEY$="" THEN GOTO 3810
3815 LET EN=EN+1
3817 LET P$(1,9)="1"
3820 CLS
3830 GOTO 500
3900 PRINT AT 18,5;"VOUS AVEZ PE
ROU..."
3910 IF INKEY$="" THEN GOTO 3910
3920 GOTO 8000
3930 PRINT AT 20,0;"VOUS PERDEZ
L'ENERGIE"
3940 IF INKEY$="" THEN GOTO 3940
3950 LET EN=EN-2
3960 GOTO 6000
3970 PRINT AT 20,0;"VOUS DEVENEZ
INVISIBLE"
3980 LET O(8)=0
3990 GOTO 6000
4000 REM *****
4001 REM *PASSAGE SECRET*
4002 REM *****
4005 RAND USR 16514
4010 PRINT AT 1,5;"ISSUES: SUD"
4020 INPUT R$
4035 IF R$(1)=""T" AND O(8)=1 THE
N RAND USR 16514
4037 IF R$(1)=""T" AND O(8)=1 THE
N PRINT AT 10,5;"BOITE SACREE"
4040 IF R$(1)=""T" AND O(8)=1 THE
N GOTO 4090
4050 IF R$(1)=""S" THEN LET I=30
4060 IF R$(1)=""S" THEN GOTO 500
4070 IF R$(1)=""C" THEN PRINT AT

```

```

10,5;"BOITE SACREE"
4075 IF R$(1)=""C" THEN GOTO 4090
4080 PAUSE 300
4085 GOTO 4020
4090 LET I=53
4100 IF R$(1)=""T" THEN LET O(8)=
0
4130 GOTO 500
4500 REM *****
4501 REM *CEINTURE*
4502 REM *****
4510 PRINT AT 15,10;" ";
14,10;" ";AT 13,10;" ";
4520 PRINT AT 0,5;"UNE CEINTURE.
";AT 1,5;"LA PRENEZ-VOUS ?"
4530 INPUT R$
4540 IF R$(1)=""O" THEN GOTO 4600
4550 GOTO 6000
4560 PRINT AT 13,10;" "
4570 PRINT AT 0,5;"VOUS AVEZ LA
CEIN-" AT 1,5;"TURE SACREE"
4580 LET F$="OUI"
4590 IF INKEY$="" THEN GOTO 4650
4600 GOTO 6000
4610 STOP
5000 REM *****
5001 REM *MARCHAND*
5002 REM *****
5005 RAND USR 16514
5010 PRINT AT 15,6;" ";
AT 14,6;" ";AT 10,6;"MARCHAND";"A
T 12,6;" ";
5020 PRINT AT 0,5;"RENTREZ-VOUS"
5030 INPUT R$
5040 IF R$(1)=""N" THEN GOTO 6000
5050 CLS
5060 PRINT "CHEZ LE MARCHAND"
5070 PRINT "OR"
5075 PRINT "VOUS POUVEZ ACHE
TER CE QUE VOUS VOULEZ,DANS LA L
IMITE DE VOS MOYENS."
5080 PRINT "SACHEZ QUE CHAQUE OB
JET NE SERT QU'UNE FOIS."
5090 PRINT "1-POTION FORCE (+2
P FORCE)---"
5100 PRINT "2-GLAIVE (+1F COMBAT
S)---"
5110 PRINT "3-CORDE ---"
5120 PRINT "4-POTION ENERGIE (+3
PE)---"
5130 PRINT "5-POTION MEDICINALE
(+1PE APRES
COMBAT)---"
5140 PRINT "6-POTION INVISIBILIT
E---"
5150 PRINT "7-NOURRITURE (+5PE)---"
5160 PRINT "8-TORCHE ---"
5170 PRINT "ENTREZ VOS CHOIX ACC
ROCHES."
5180 PRINT " ";
5185 LET OR=20
5195 LET O(1)=5
5205 LET O(2)=4
5215 LET O(3)=5
5225 LET O(4)=5
5235 LET O(5)=5
5245 LET O(6)=3
5255 LET O(7)=5
5265 LET O(8)=5
5270 INPUT R$
5280 FOR X=1 TO LEN R$
5290 LET OR=OR-OVAL R$(X)
5300 IF OR<=0 THEN GOTO 5185
5310 LET OVAL R$(X)=1
5320 NEXT X
5330 CLS
5340 PRINT "TOUTES LES POTIONS,A
PART CELLE D'INVISIBILITE AGISS
ENT APRES LEUR ACHAT."
5370 IF INKEY$="" THEN GOTO 5270
5380 LET I=2
5390 IF O(1)=1 THEN LET FO=FO+2
5400 IF O(4)=1 THEN LET EN=EN+3
5410 IF O(7)=1 THEN LET EN=EN+5
5420 GOTO 500
5430 REM *****
5440 REM *DIRECTIONS*
5441 REM *****
5445 PRINT AT 0,5;"
6004 PRINT AT 1,5;"
6005 PRINT AT 1,5;"ISSUES:";
6010 IF VAL P$(1,1 TO 2)(>I THEN
PRINT "NORD"
6020 IF VAL P$(1,3 TO 4)(>I THEN
PRINT "SUD"
6030 IF VAL P$(1,5 TO 6)(>I THEN
PRINT "EST"
6040 IF VAL P$(1,7 TO 8)(>I THEN
PRINT AT 2,12;"OUEST"
6050 INPUT R$
6060 IF R$(1)=""N" THEN LET I=VAL
P$(1,1 TO 2)
6070 IF R$(1)=""S" THEN LET I=VAL
P$(1,3 TO 4)
6080 IF R$(1)=""E" THEN LET I=VAL
P$(1,5 TO 6)
6090 IF R$(1)=""O" THEN LET I=VAL
P$(1,7 TO 8)
6100 GOTO 500
6200 REM *****
6201 REM *COFFRE*
6202 REM *****
6210 PRINT AT 13,6;R$(1);TAB 6;R
$(2);TAB 6;R$(3)
6220 PRINT AT 0,5;"UN COFFRE..."
6230 PRINT AT 1,5;"L'OUVRES-TU ?"
6240 INPUT R$
6250 IF R$(1)=""N" THEN GOTO 6000
6260 RETURN
7000 REM *****
7001 REM *PRESENTATION*
7002 REM *****
7003 FOR I=1 TO 10
7004 RAND USR 16514
7005 NEXT I
7010 PRINT AT 1,10;"ERIC PARENT"
AT 5,12;"PESENTE"

```

```

7020 PRINT AT 10,3;"LA P"
7030 PRINT TAB 3;"LA P"
7040 PRINT TAB 3;"LA P"
7050 PRINT AT 15,1;" "
7060 PRINT TAB 1;" "
7070 PRINT TAB 1;" "
7080 PRINT TAB 1;" "
7090 PRINT TAB 1;" "
7100 IF INKEY$="" THEN GOTO 7100
7120 CLS
7130 PRINT TAB 4;"LA CEINTURE
SACREE"
7140 PRINT "VOUS ALLEZ ETRE EN
FERME DANS UN CHATEAU COMPOSE DE
57 SALLES,ET DANS L'UNE D'ENTRE
ELLES IL Y A"
7150 PRINT "LA CEINTURE SACREE O
UE VOUS DEVREZ RECUPERER,IL Y A
AUSSI DES COFFRES REMPLIS D'OR,D
E,POTIONS,OU RECLANT DES PIEGES"
7160 PRINT "VOUS TROUVEREZ AUSSI
DES MES-LES SAGES VOUS AIDANT A
VOUS EN-SOR-TIR.ESSEYER DE LES D
ECHIFFRER.ILS VOUS SERONT D'UN
GRAND SECOURS."
7170 PRINT "POUR VOUS SERVIR D'U
N OBJET EN VOTRE POSSESSION,ENT
REZ DIRECTEMENT LE NOM DE CELUI
-CI A LA PLACE DE LA DIRECTIO
N."
7175 PRINT "VOUS POUVEZ VOUS SER
VIR DE LA POTION D'INVISIBILITE
E LORS D'UN COMBAT."
7180 PRINT AT 21,10;"BONNE CHANC
E"
7190 IF INKEY$="" THEN GOTO 7180
7500 GOTO 9000
7999 STOP
8000 REM *****
8001 REM *FIN DE PARTIE*
8002 REM *****
8010 CLS
8020 PRINT AT 10,0;"C'EST ICI OU
E ACHUE VOTRE AV-ENTURE.VOICI
VOTRE TOTAL:"
8030 PRINT "FORCE:";FO
8040 PRINT "ENERGIE:";EN
8050 PRINT "OR:";OR
8060 PRINT "CEINTURE:";F$
8070 PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER"
8080 INPUT R$
8090 IF R$(1)=""O" THEN GOTO 9000
8100 STOP
8500 REM *****
8501 REM *SORTIE*
8502 REM *****
8510 FOR S=10 TO 15
8520 PRINT AT S,10;" "
8530 NEXT S
8540 PRINT AT 9,10;" "
8550 PRINT AT 0,5;"ENTREZ LE COD
E"
8560 INPUT R$
8570 IF R$=C$ THEN GOTO 8600
8575 IF INKEY$="" THEN GOTO 8575
8580 PRINT AT 0,5;"C'EST BETE DE
";AT 1,5;"PERDRE ICI."
8590 GOTO 8000
8600 PRINT AT 16,10;"BRAVO"
8610 PRINT AT 0,5;"LA PORTE
";AT 1,5;"S'OUVRE..."
8620 FOR S=9 TO 15
8630 PRINT AT S,10;" "
8640 NEXT S
8650 IF INKEY$="" THEN GOTO 8650
8655 IF F$="NON" THEN GOTO 8800
8660 CLS
8670 PRINT AT 0,0;"THE END"
8680 PRINT "BRAVO,VOUS ETES UN
HEROIS,VOUS AVEZ REUSSI CE QUE
PERSONNE N'AVAIT REUSSI JUSQU'
A PRESENT: RAHNER LA CEINTUR
E SACREE AU ROI."
8690 PRINT "JE VOUS EN FELICITE.
ET POUR VOUS LE PROUVER LE ROI VO
US REMET LA MODIQUE SOMME DE 20
000 PIECES.ENCORE BRAVO VAILL
ANT(E) CHEVALIER(E)."
8700 GOTO 8070
8800 CLS
8810 PRINT AT 2,0;"VOUS AVEZ TRO
UVE LA SORTIE,BRAVOMAIS PAS LA C
EINTURE DONC VOUS AVEZ ECHOUÉ D
ANS VOTRE MISSION."
8820 GOTO 8000
8830 REM *****
8831 REM *SQUELETTE(2)*
8832 REM *****
8840 CLS
8850 PRINT AT 10,0;"LE SQUELETTE
EST INVINCIBLE... IL NE CRAINT
QUE LES ARMES EN ARGENT,EN AV
EZ VOUS UNE ?"
8855 INPUT R$
8860 IF R$(1)=""O" AND FLE=1 THEN
GOTO 8900
8870 PRINT "AL VOUE MASSACRE..."
8875 IF INKEY$="" THEN GOTO 8875
8880 GOTO 8000
8900 CLS
8910 PRINT AT 10,0;"VOUS LUI LAN
CEZ LA FLECHE DANS LES OS.ET DA
NS UN CRI EFFROYABLE LE SQUELETT
E S'EFFONDRE..."
8920 LET FLE=0
8930 LET P$(1,9)="1"
8940 IF INKEY$="" THEN GOTO 8940
8950 GOTO 6000
8999 STOP
9000 REM *****
9001 REM *ENTREE VARIABLES*

```

Suite page 29

INVASION GALACTIC

AMSTRAD

Face à une vieille et pittoresque tradition martienne, assumez vos responsabilités de commandant de la défense spatiale.

Nicolas LAMBERT

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux listings. Les règles sont incluses.



LISTING 1

```

1 INK 0,0: BORDER 0:MODE 0
2 SYMBOL AFTER 32
3 SYMBOL 58,195,98,115,127,63,63,63,31
4 SYMBOL 59,4,4,78,238,239,255,255,255
5 SYMBOL 60,0,4,28,124,248,248,240,240
6 SYMBOL 61,31,63,63,127,127,254,136,0
7 SYMBOL 62,255,255,255,255,99,88,8,0
8 SYMBOL 63,240,248,224,240,240,24,0,120,24
9 SYMBOL 97,0,0,0,0,0,12,48,192
10 SYMBOL 98,0,0,0,0,0,0,3,15
11 SYMBOL 99,0,0,0,0,48,248,252,24,8
12 SYMBOL 100,1,3,15,23,7,7,3,3
13 SYMBOL 101,224,252,255,255,255,255,255,255,255
14 SYMBOL 102,30,56,248,224,224,22,5,243,255
15 SYMBOL 103,56,56,112,224,224,19,2,192,128
16 SYMBOL 104,3,1,1,3,7,7,7,3
17 SYMBOL 105,128,128,192,192,226,228,244,248
18 SYMBOL 106,255,255,255,255,255,247,226
19 SYMBOL 107,255,255,255,255,128,0,0,0
20 SYMBOL 108,240,240,224,224,64,64,128,0
21 SYMBOL 109,1,3,7,7,3,1,0,0
22 SYMBOL 35,160,80,160,80,160,80,160,80
25 SYMBOL 36,10,5,10,5,10,5,10,5
26 SYMBOL 37,170,85,170,85,0,0,0,0
27 SYMBOL 38,0,0,0,0,170,85,170,85
28 SYMBOL 39,160,80,160,80,10,5,10,5
29 SYMBOL 40,160,80,160,80,0,0,0,0
30 SYMBOL 41,10,5,10,5,0,0,0,0
31 SYMBOL 42,170,85,170,85,10,5,10,5
35 FOR i=0 TO 399 STEP 3: PLOT RND*638,i,9:NEXT
39 PEN 10
40 LOCATE 1,2:PRINT"## ## $$$$##"
45 LOCATE 1,3:PRINT"##' ## ##$##$##"
50 LOCATE 1,4:PRINT"## # $ # ## ##"
55 LOCATE 1,5:PRINT"( ) ( ) ( )X)"
58 PEN 6
60 LOCATE 2,7:PRINT"$$$## ##$##"
65 LOCATE 2,8:PRINT"$ ## ## $##"
70 LOCATE 2,9:PRINT"$ # # # # # $"
75 LOCATE 2,10:PRINT")X) (X) ( )X"
100 p2=70*70:PLDT 700,700,1:ORIGIN 500,140:FOR h=0 TO 70*0.71 STEP 2 :J=SQR(p2-h*h):MOVE h,J:DRAW h,-J:MOVE J,h:DRAW J,-h:MOVE -h,J:DRAW -h,-J:MOVE -J,h:DRAW -J,h:NEXT
110 p2=20*20:PLOT 700,700,11:ORIGIN 100,170:FOR h=0 TO 20*0.71 STEP 2:J=SQR(p2-h*h):MOVE h,J:DRAW h,-J:MOVE J,h:DRAW J,-h:MOVE -h,J:DRAW -h,-J:MOVE -J,h:DRAW -J,h:NEXT
120 PLOT 700,700,5:p2=20*20:ORIGIN 500,200:FOR h=0 TO 20*SIN(PI/4) STEP 2:J=SQR(p2-h*h):PLOT h,J:PLOT h,-J:PLOT -h,J:PLOT -h,-J:PLOT J,h:PLOT J,-h:PLOT -J,h:PLOT -J,-h:NEXT
130 PLOT 700,700,5:p2=10*10:ORIGIN 450,150:FOR h=0 TO 10*SIN(PI/4) STEP 2:J=SQR(p2-h*h):PLOT h,J:PLOT h,-J:PLOT -h,J:PLOT -h,-J:PLOT J,h:PLOT J,-h:PLOT -J,h:PLOT -J,-h:NEXT
140 PLDT 700,700,5:p2=25*25:ORIGIN 500,130:FOR h=0 TO 25*SIN(PI/4) STEP 2:J=SQR(p2-h*h):PLOT h,J:PLOT h,-J:PLOT -h,J:PLOT -h,-J:PLOT J,h:PLOT J,-h:PLOT -J,h:PLOT -J,-h:NEXT
150 PLOT 700,700,5:p2=15*15:ORIGIN 550,100:FOR h=0 TO 15*SIN(PI/4) STEP 2:J=SQR(p2-h*h):PLOT h,J:PLOT h,-J:PLOT -h,J:PLOT -h,-J:PLOT J,h:PLOT J,-h:PLOT -J,h:PLOT -J,-h:NEXT

```

```

200 LOCATE 12,12:PEN 3:PRINT":;:"
LOCATE 12,13:PRINT"="?"
210 LOCATE 7,17:PEN 8:PRINT"abc":L
OCATE 6,18:PRINT"def":LOCATE 6,19
:PRINT CHR$(104);CHR$(143);CHR$(14
3);CHR$(105):LOCATE 6,20:PRINT"mjk
1"
220 ORIGIN 254,126:DRAW 8,0,3:MOV
ER -18,-2:DRAW 18,0,3:MOVER -18,-
2:DRAW 10,0,3:MOVER -18,-2:DRAW
16,0,3:MOVER -16,-2:DRAW 12,0,3:M
OVER -12,-2:DRAW 8,0,3:MOVER -4,-
2:DRAW 4,0,3
230 MOVER -40,-12:DRAW 10,-5,4:MD
VER -16,-2:DRAW 10,-5,4
240 MOVER -32,-5:DRAW 2,0,1:MOVER
-4,-2:DRAW 6,0,1:MOVER -4,-2:DR
A 10,0,1:MOVER -5,-2:DRAW 6,0,1:
MOVER -12,-2:DRAW 0,0,1
250 ORIGIN 284,106:DRAW 100,100,2
260 ORIGIN 210,130:DRAW 170,80,2
261 *****
262 * *
263 * LAMBERT *
264 * *
265 * NICOLAS *
266 * *
267 * PRESENTATION *
268 * *
269 * INVASION *
270 * GALACTIC *
271 * *
272 *****
300 RUN"INVA2

```

LISTING 2

```

1 *****
2 * *
3 * INVASION *
4 * GALACTIC *
5 * *
6 * par LAMBERT *
7 * nicolas *
8 * *
9 * POUR AMSTRAD *
10 * 464 &654 *
11 * *
12 *****
13 *
14 GOSUB 6000
15 MODE 0:b=0:b=1:s=1:v=0:tou=0:sc
=0:h=100:hs$(10)="DAVID"
16 *
17 GRAPHISME
18 *
20 SYMBOL 255,0,0,1,3,7,15,31,63
30 SYMBOL 254,31,127,255,255,255,2
55,255,255
32 SYMBOL 253,248,254,255,255,255,
255,255,255
33 SYMBOL 252,0,0,128,192,224,248,
252,252
34 SYMBOL 251,127,127,255,255,255,
255,255,255
35 SYMBOL 250,0,24,60,36,189,189,2
55,153
36 SYMBOL 249,243,255,111,123,222,
246,255,207
37 SYMBOL 248,254,255,255,255,255,
255,255,255
38 SYMBOL 247,255,255,255,255,127,
127,127,127
40 SYMBOL 246,16,64,0,177,68,0,64,
80
41 SYMBOL 244,255,255,255,255,255,
254,254,254
42 SYMBOL 243,63,31,31,15,3,1,0,0
43 SYMBOL 242,255,255,255,255,255,
255,255,63
44 SYMBOL 241,255,255,255,255,255,
255,255,252
45 SYMBOL 240,252,248,248,240,224,
128,0,0
100 *
101 ROUTINE L.M SCROLL
102 *
179 INK 0,0: BORDER 0:CLS:MODE 0
180 DATA 195,9,112,1,80,5,237,184,
201,33,63,246,17,63,254,205,3,112,
33,63,238,17,63,246,205,3,112,33,6
3,230,17,63,238,205,3,112,33,63,22
2,17,63,230,205,3,112,33,63,214,17
,63,222,205,3,112
190 DATA 33,63,206,17,63,214,205,3
,112,33,63,198,17,63,205,205,3,112
,33,239,253,17,63,198,205,3,112,20
1,0,0,0
200 RESTORE 180
210 MEMORY &FFFF
220 FOR i=7000 TO 7054:READ a:PD
KE i,a:NEXT
221 *
222 BOUCLE PRINCIPALE

```

```

223 *
225 GOSUB 1000:GOSUB 1210:GOSUB 30
00
270 po=62999:x=300
310 GOSUB 700
315 EI:PLOT -10,-10,8:MOVE x-32,75
:PRINT " ";CHR$(250);" ";DI
345 CALL &7000:CALL &7000:CALL &70
00
346 a=a+2:IF a=20 AND b=1 THEN GOS
UB 580:v=v+1:IF v=5 THEN s=s+1:v=0
348 IF a=20 AND b=2 THEN GOSUB 590
440 FOR i=62950 TO 63038 STEP 2:f=
PEEK(i):IF f>0 THEN GOTO 950 ELSE
NEXT
460 GOSUB 700
465 PLOT -10,-10,8:MOVE x-32,75:PR
INT " ";CHR$(250);" ";
570 GOTO 310
571 *
572 APPEL VAISSEAU
573 *
580 FOR i=200 TO 600 STEP 100:MOVE
i,300:DN s GOSUB 1500,1520,1540,1
560,1580,1600,1620,1640,1660,1680,
1700,1720,1740,1760,1780,1800,8000
:NEXT:a=0:b=2:RETURN
590 FOR i=240 TO 600 STEP 100:MOVE
i,300:DN s GOSUB 1500,1520,1540,1
560,1580,1600,1620,1640,1660,1680,
1700,1720,1740,1760,1780,1800,8000
:NEXT:a=0:b=1:RETURN
600 *
601 DEPLACEMENT
602 *
603 TIR
604 *
700 EI:IF INKEY(9)=0 THEN GOSUB 83
0
705 EI:IF INKEY(B)=0 AND x>160 THE
N x=x-16:po=po-2:DI
710 EI:IF INKEY(1)=0 AND x<603 THE
N x=x+16:po=po+2:DI
725 DI:TAG
730 RETURN
741 *
742 VERIFICATION
743 * TIR & EXPLOSION
744 *
830 EI:TAGOFF:LOCATE 1,1:PRINT CHR
$(23);CHR$(1):TAG:MOVE x+16,60:DR
A 10,250,2:CALL &BD19:MOVE x+16,60
:DRAW 0,250,2:TAGOFF:LOCATE 1,1:P
RINT CHR$(23);CHR$(0):TAG:pb=88:DI
840 FOR i=po TO (po-1220) STEP -80
850 pb=pb+16:IF PEEK(i)=0 THEN 880
860 GOSUB 900:PLOT -10,-10,2:MOVE
x-22,pb:PRINT " ";:MOVE x-22,pb-
15:PRINT " ";:MOVE x-22,pb-32:PR
INT " ";:po=po-1220
870 TAGOFF:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(2
3);CHR$(1):TAG:MOVE x+16,60:DRAW
0,250,2:CALL &BD19:MOVE x+16,60:DR
A 10,250,2:TAGOFF:LOCATE 1,1:PRIN
T CHR$(23);CHR$(0):TAG
880 NEXT
890 RETURN
895 *
896 EXPLOSION
897 *
900 sc=sc+10:SOUND 4,0,50,15,2,3,1
:MOVE x-22,pb-16:PRINT CHR$(246);C
HR$(249);CHR$(246);
920 RETURN
921 *
922 PLANETE TOUCHE
923 *
950 MOVE 65,62:DRAW 0,tou,3
965 tou=tou-2
966 FOR n=7 TO 1 STEP -1:SOUND 2,3
26,40,h,10:NEXT
970 GOSUB 4000
980 GOTO 179
981 *
982 DESSIN PLANETE
983 *
1000 PEN 6:LOCATE 1,22:PRINT CHR$(
255);CHR$(254);CHR$(253);CHR$(252)
1010 LOCATE 1,23:PRINT CHR$(251);C
HR$(143);CHR$(143);CHR$(248)
1020 LOCATE 1,24:PRINT CHR$(247);C
HR$(143);CHR$(143);CHR$(244)
1030 LOCATE 1,25:PRINT CHR$(243);C
HR$(242);CHR$(241);CHR$(240)
1040 RETURN
1210 *
1211 DESSIN DU MONDE
1212 *
1220 FOR a=0 TO 15:FOR f=0 TO 10:M
OVE 150+a*a,2*a+f:DRAW 640-a*a,2*a
+f,6:NEXT f,a
1225 MOVE 34,54:DRAW 2,0,12:MOVER
-6,-2:DRAW 10,0,12:MOVER -10,-2:
DRAW 10,0,12:MOVER -14,-2:DRAW 1

```

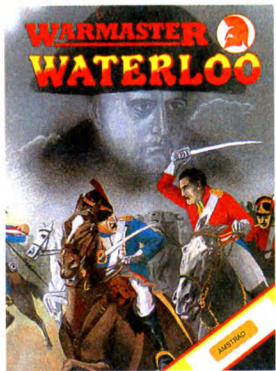
```

8,0,12:MOVER -18,-2:DRAW 18,0,12:
MOVER -16,-2:DRAW 16,0,12:MOVER -
16,-2:DRAW 12,0,12:MOVER -12,-2:D
RAW 12,0,12:MOVER -8,-2:DRAW 4,0
,12
1226 MOVER -2,-2:DRAW 2,0,12:MOVE
R 0,-2:DRAW 2,0,12:MOVER 2,-2:DR
A 0,0,12:MOVER 2,-2:DRAW 0,0,12:
MOVER -4,-2:DRAW 2,0,12:MOVER -6,-
2:DRAW 10,0,12:MOVER -10,-2:DR
A 10,0,12:MOVER -8,-2:DRAW 12,0,1
2:MOVER -12,-2:DRAW 12,0,12:MOVER
-8,-2
1227 DRAW 6,0,12:MOVER -6,-2:DRAW
R 4,0,12:MOVER -4,-2:DRAW 2,0,12:
MOVER -2,-2:DRAW 2,0,12:MOVER 30,
34:DRAW 4,0,12:MOVER -6,-2:DRAW
10,0,12:MOVER 16,0:DRAW 4,0,12:MD
VER -28,-2:DRAW 24,0,12:MOVER -20
,-2:DRAW 20,0,12:MOVER -30,-2:DR
A 34,0,12
1228 MOVER -38,-2:DRAW 36,0,12:MD
VER -38,-2:DRAW 34,0,12:MOVER -34
,-2:DRAW 36,0,12:MOVER -34,-2:DR
A 14,0,12:MOVER 10,0:DRAW 14,0,1
2:MOVER -30,-2:DRAW 10,0,12:MOVER
-10,-2:DRAW 10,0,12:MOVER -8,-2:
DRAW 4,0,12:MOVER -4,-2:DRAW 4,0
,12
1229 MOVER -20,-14:DRAW 10,0,4:MD
VER -12,-2:DRAW 14,0,4:MOVER -22,
-2:DRAW 32,0,4:MOVER -36,-2:DRAW
38,0,4:MOVER -26,60:DRAW 18,0,4:
MOVER -10,-2:DRAW 4,0,4
1230 MOVE 378,38:DRAW 26,0,4:MOVE
R -50,-2:DRAW 80,0,4:MOVER -100,-
2:DRAW 126,0,4:MOVER -220,-12:DR
A 20,0,12:MOVER -20,-2:DRAW 20,0
,12:MOVER -24,-2:DRAW 30,0,12:MOV
ER -30,-2:DRAW 30,0,12:MOVER -30,
-2:DRAW 30,0,12:MOVER -36,-2:DR
A 42,0,12
1231 MOVER -42,-2:DRAW 42,0,12:MD
VER -50,-2:DRAW 60,0,4:MOVER -60
,-2:DRAW 60,0,12:MOVER -60,-2:DR
A 50,0,12:MOVER -64,-2:DRAW 70,0
,12:MOVER -70,-2:DRAW 70,0,12:MOV
E 400,5:DRAW 20,0,12:MOVER -24,-2
:DRAW 30,0,12:MOVER -34,-2:DRAW
40,0,12
1232 MOVE 500,2:DRAW 20,0,12:MOVE
R -22,-2:DRAW 50,0,12
1233 MOVE 65,62:DRAW 0,tou,3
1235 RETURN
1499 *
1500 1 er VAISSEAU
1501 *
1510 DRAW -12,0,2:MOVER 0,-2:DRAW
R 14,0,2:MOVER -22,-2:DRAW 30,0,3
:MOVER -34,-2:DRAW 38,0,3:MOVER -
30,-2:DRAW 1,0,1:MOVER 22,0:DRAW
0,0,1:MOVER -12,10:DRAW 4,0,2:R
ETURN
1519 *
1520 2 em VAISSEAU
1521 *
1530 DRAW 10,0,8:MOVER -12,-2:DR
A 14,0,8:MOVER -14,-2:DRAW 2,0,8
:MOVER 2,0:DRAW 8,0,3:MOVER 2,0:D
RAW 2,0,8:MOVER -16,-2:DRAW 14,0
,8:MOVER -12,-2:DRAW 10,0,8:MOVER
-20,4:DRAW 4,0,2:MOVER 24,0:DR
A 4,0,2
1535 MOVER -32,-6:DRAW 0,14,2:MOV
ER 32,-14:DRAW 0,14,2:RETURN
1539 *
1540 3 em VAISSEAU
1541 *
1550 DRAW 2,0,1:MOVER -4,-2:DRAW
6,0,1:MOVER -10,-2:DRAW 14,0,2:M
OVER -18,-2:DRAW 22,0,2:MOVER -26
,-2:DRAW 4,0,2:MOVER 2,0:DRAW 2,
0,3:MOVER 2,0:DRAW 2,0,2:MOVER 2,
0:DRAW 2,0,3:MOVER 2,0:DRAW 2,0,
2:MOVER 2,0:DRAW 2,0,3
1555 MOVER 2,0:DRAW 4,0,2:MOVER -
28,-2:DRAW 24,0,2:MOVER -14,-2:DR
A 6,0,1:MOVER -4,-2:DRAW 2,0,1:
RETURN
1559 *
1560 4 em VAISSEAU
1561 *
1570 DRAW 8,0,2:MOVER 4,-2:DRAW
-16,0,2:MOVER -2,-2:DRAW 2,0,2:MD
VER 0,0:DRAW 20,0,6:MOVER 0,0:DR
A 2,0,2:MOVER -26,-2:DRAW 2,0,2:
MOVER 2,0:DRAW 18,0,6:MOVER 2,0:D
RAW 2,0,2

```

Suite page 32

JAMAIS 18 SANS 15

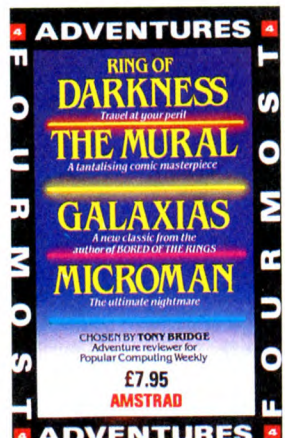


Vous connaissez tous la célèbre bataille de Waterloo, au sujet de à propos de laquelle je vais vous demander la date. Hein ? Vous savez pas ? Nuls ! Et c'est pour des lecteurs aussi nuls que je me décarcasse ? Ça se passait en 1815, bande d'ignares. Et ça opposait qui et qui ? Allez, je vous aide un peu : ça commence par "Napo" et ça finit par "léon". Vous voyez ? Parfait. Et à qui il était opposé, ce cher Bonaparte ? Aux Anglais, d'une part, oui, et... Là ça devient plus dur, hein ? Aux Prussiens, bravo au petit Yves Mourousi (NDLR : il paraît que Mourousi nous lit, alors, Yves, si t'es au bout du fil, te fâche pas. Remplace ton nom par Alain Decaux, ou Claude Serillon, t'as le choix...), il aura un bon point. Bon, voilà, Napoléon, c'est vous, cette fois) un peu plus loin dans le jeu, même réponse si jolie à nos petits yeux ébahis. Ceci dit, le reste du jeu est d'un niveau acceptable pour le débutant, nul pour le joueur confirmé. Les graphiques ne sont pas beaux du tout, car trop stylisés. La sonorisation laisse à désirer, et se le fait (désirer). Bref, un coup dans l'eau dont on se serait passé sans problème. **Waterloo** de M. C. Lothlorien pour Amstrad.

LES FORMOSES AVENTURES

Que je vous dise un truc, comme ça, pour faire passer le temps. C'est l'histoire d'un mec qui est critique de logiciels dans un canard d'informatique anglais. Mais attention, pas n'importe quels logiciels, hein, seulement ceux d'aventures. Et puis il aime tellement ça qu'il décide de faire une compilation avec seulement des jeux d'aventures, ceux qu'il considère comme étant les meilleurs. Malheureusement, les meilleurs, ils sont pas légion. Alors il décide qu'il sortira quand même sa compilation (sur-tout qu'il avait déjà signé le contrat avec un éditeur), n'importe si les jeux, ben ce sont plus les meilleurs. Du coup, il en prend quatre qu'il trouve ou ne sait où, il les fut sur la même cassette, il se creuse la tête pour trouver un titre génial pour sa compilation et au bout de trois semaines de cogitations intenses il trouve enfin celui de "Fourmost Adventures", et il est bien content, il peut retourner se reposer sous le smog (ou le fog, c'est pareil) londonien. Ce type, il s'appelle Tony Bridge, et les quatre softs qu'il propose sont Ring of Darkness, The Mural, Galaxias et Microman. Le premier, tout le monde connaît, on va pas s'éterniser dessus. On dira seulement que c'est le meilleur de la cassette, malgré une intrigue qui casse pas des briques; le graphisme est plutôt bien, et l'analyseur de syntaxe assez balèze. Pour le second, j'hésite. De deux choses l'une : ou il est nul, parce que le scénario est bateau, ou il est pas mal parce que le scénario est vachement drôle; je préfère que vous jugiez par vous-même : vous vous promenez dans la rue, quand soudain deux hommes se prétendant d'une commission de censure quelconque vous engagent pour repeindre un mur recouvert d'obscénités. Je sais pas trop ce qu'il faut en penser, moi, à part le fait que c'est vraiment original. Enfin, le reste du jeu est mauvais, l'analyseur syntaxique ne faisant pas le poids. Passons au troisième de ces messieurs. Galaxias est l'œuvre d'un dénommé Fergus McNeil. Rien que quand on voit son nom, on comprend qu'il ait autant d'humour, ce bonhomme (il avait déjà pondu deux parodies de jeux célèbres, Bored of the Rings et

Robin of Sherlock (ça, c'est les titres des parodies, pas ceux des jeux célèbres)). Réalisé avec "The Quill", vous ne vous en sortirez pas si vous ne possédez pas une bonne dose d'humour anglais à toute épreuve. Seul regret à formuler : les graphismes ne sont pas à la hauteur de leurs prétentions. Enfin, pour finir et parce qu'on a pas que ça à faire, voici le dernier de ces compilés. Vous êtes le professeur Richard, et vous recevez une forte dose de rayons Gamma (ceux qui lavent plus blanc). Votre seul espoir de survie est de contacter votre collègue et confrère



mais néanmoins ami, le docteur X (il a pas de nom, faut bien que je lui en donne un). Mais, comme par hasard, son laboratoire est protégé par un ordinateur (le COM-2), dont le but est d'éliminer tout intrus. Comble de malheur, vous allez devoir faire le chemin à pied, vu que votre voiture s'est écrasée en plein arbre le seul arbre du désert que vous traversiez. Ne cherchez pas d'analyseur syntaxique, y en a pas. Vous n'aurez droit en tout et pour tout qu'à une imitation de jeu d'aventures... Deux jeux sur quatre, ça fait une moyenne de 50% d'amusements et d'aventures. On commence à avoir l'habitude, avec les compilations. **Fourmost Adventures** de Global pour Amstrad.

RIEN A FOUTRE

Vous voulez acheter un C128 ? Eh bien Commodore a le plaisir et l'avantage de vous offrir deux logiciels en prime, gratuitement et absolument sans augmentation de prix. Ces deux programmes que vous aurez la joie et l'honneur d'obtenir de la généreuse main de Commodore sont Super Jane de Arktronics (un logiciel intégré, qui permet de faire plein de trucs, dans le style Appleworks), et Tap 128 de Ordinateur Express (qui vous permettra d'apprendre à taper sur le clavier de votre C128). Ceci dit, je crois bien que je m'en fout complètement, et vous avouerez que c'est dingue de voir ce que les braderies trouvent comme trucs pour refourguer leurs bassesses. Au fait,



monsieur Commodore, tu pourrais pas essayer de trouver un truc pour rendre le 1571 vraiment compatible 1541 ?

DELIRIUM-POCKETUS

Sharp continue ses délirium-pocketus-trésminces : cette fois ils sortent un super PC 1500, le PC 1600. En version de base, vous écopez de 96 Ko de Rom plus 16 Ko de Ram extensi-

très étendu : il intègre en effet la gestion des entrées-sorties et de l'interface de communication, mais le plus intéressant, c'est le DOS qui contient ce basic. DOS, y aurait-il des disquettes pour ce



ble à 80 Ko et en prime un écran de 4 lignes de 26 caractères, une RS 232 et une interface analogique. La bête contient deux microprocesseurs, un LH 5803 (cousin du LH 5801 du PC 1500) et un compatible Z80, le tout s'éclate joyeusement grâce à deux basic intégrés. Le premier basic est compatible PC 1500, le second est

pocket ? Oui, il y en a ! Et c'est le premier pocket qui a droit. C'est des QDD, c'est-à-dire des disquettes de 2,8 pouces, et vous avez droit à 64 Ko par face. Tout ça c'est très bien, mais (c'est con, y a toujours un mais) les prix sont un peu élevés : le PC coûte 4500 FF et le lecteur est à 3000 FF. En conclusion : c'est un SCANDALE !

MAIS QU'EST-CE QU'ON VA DIRE ?

Je sais pas trop ce que je vais bien pouvoir vous raconter sur ce logiciel. Moi-même personnellement tout seul, je le trouve bien. Le problème, c'est que j'ai un copain mais néanmoins ami qui ne l'aime pas du tout. En temps normal, je me foudrais de son avis comme de l'an 40, seulement voilà, ses arguments sont tout à fait valables. Lui, il a des préjugés sur les softs éducatifs. On se refait pas, il est comme ça, on n'y peut rien. Sur-tout à son âge. Moi, je pense que si un didacticiel est bien réalisé, et si il présente un certain intérêt, ben il a droit à nos éloges. Lui, il m'avance que de nos jours, les mêmes se foutent complètement des éducatifs, que ça les barbe à un point qu'il est impossible d'imaginer, et qu'ils préfèrent aller se tabasser en jouant à "Goldorack", "Dorothee et Jacky" ou "Chirac et Mitterrand". Moi, au contraire, je pense qu'ils ont soif d'apprendre.

pour le déplacement : joystick ou souris conseillés. Comme mentionné précédemment, le soft est bien réalisé, et présente cet aspect attirant (parce qu'il est joli) qui fait tant défaut aux autres didacticiels. Si j'avais été tout seul et si j'avais eu à le noter, je lui aurais donné une bonne appréciation. Le malheur, c'est que mon copain dont je vous ai parlé tout à l'heure n'est pas du tout de mon avis, mais alors là pas du tout. Il trouve comme moi la réalisation honnête, mais ne voit pas l'intérêt d'un tel logiciel. Alors je me dégage de toute responsabilité, ce sera à vous de voir. Quoi qu'il en soit, nous nous accordons à dire que neuf ans pour ce logiciel, c'est jeune; le bon âge pour y jouer se situe dans une fourchette de 11 à 15 ans (mais là, l'utilisateur se sent frustré par les textes qui sont du genre "pour te déplacer, fais ceci, fais cela" ou "appuie sur ESC si tu veux quitter le programme", bref, des textes qui s'adressent aux plus petits).



LA BOÎTE A PUCES



La boîte à Pucès, découverte des circuits logiques de The Learning Company (traduit et distribué en France par Vifi-Nathan) pour Apple II (toute la série).

LA SUITE DU PEPLUM

Le problème des péplums quand ils passent à la télé, c'est qu'ils sont trop longs. Micro Application, c'est un peu ça. Au cas où vous ne l'auriez pas deviné, je parle des bouquins concernant le ST qui viennent de sortir chez eux et qui se sont, dieu sait, si longtemps faits attendre. Donc, je me tâte. Les livres sortis jusqu'à maintenant chez eux sont partagés en deux catégories, la première et la deuxième. La première c'est celle des bidouilleurs, celle des programmeurs d'enfer. Elle englobe "La Bible du ST", "Le Livre du GEM", etc... La deuxième catégorie concerne les débutants et est largement plus importante que la deuxième. Et, pour ne rien vous cacher, c'est celle-ci qui m'ennuie. En effet, un exemple au hasard, le basic fourni avec le ST est totalement, farouchement inutilisable. Donc, à partir de là, faire un livre sur des applications en basic est un non-sens en soi. D'autre part, le vrai débutant, par quoi doit-il commencer s'il sup-

prime le basic ? Le logo ? Allons, soyons sérieux ! Le C peut-être. Soyons vraiment génial pour débiter. Alors quoi ? Ben, le basic. Malgré tout ce qu'on peut lui reprocher, le basic reste le seul langage accessible bien qu'hyper chiant sur cette machine.



Premier livre, donc, "Bien débiter avec votre Atari 520STF et 1040 STF". Tout un programme

(NDLA : je vous promets, je ne l'ai pas fait exprès. Promis). Les 75 premières pages du bouquin sont pompées bêtement dans le manuel de la bécane, ce qui n'est pas des plus subtils de la part des auteurs. Suit un chapitre sur le basic qui n'est ni plus ni moins qu'une initiation très très légère, puis la même chose en logo et finalement un cours d'informatique général rapproché à l'Atari. Conclusion, sans intérêt, passons, à moins que vous n'ayez vraiment jamais touché à un micro et que vous soyez plus ou moins demeuré, bien sûr.



"Peeks et Pokes de l'Atari ST" vient en renfort du premier avec quelques bidouilles sympathiques,

malheureusement toujours accessibles uniquement par le basic. Pour 129 francs, vous pourrez vous débrouiller entre les pointeurs et les adresses miracles. Le programmeur en assembleur trouvera quelques bidouilles sympa et le basiqueux s'éclatera quelque peu. Certes, bon nombre de pages pourraient être arrachées car sans aucun intérêt comme les définitions des langages par exemple que l'on retrouve systématiquement sur tous les bouquins du ST. "Trucs et Astuces" est un recueil de bons plans divers toujours pour ST. On a le plaisir de voir se côtoyer du C, du basic et de l'assembleur dans le même bouquin, ce qui est une bonne chose. Vous trouverez par exemple une explication succincte concernant le programme Ressource Construction Set permettant de construire les arbres de communication entre le GEM et l'utilisateur (menus déroulants, fenêtres diverses). Vous y trouverez également un Ram disk, un spooler d'imprimante et d'autres petits gadgets du même style. Pas mal du tout en fait mais toujours un peu cher pour ce qu'on en attend : 149 francs. Le problème reste le même avec les bouquins de Micro Application : il faudrait prendre la meilleure partie de chaque et faire un seul livre à un prix raisonnable ! Drôle d'idée, non ?

CHARLOTS AU PARQUET : LA SUITE

Rappelez-vous de cet article paru dans le numéro 113 intitulé "Les Charlots au Parquet". Ça causait d'un procès instauré entre la Secrétairerie et IBM France, société bien connue. Ça y est ? Ça vous revient ? La Secrétairerie se permettait de vendre du matériel IBM au détail alors qu'elle ne disposait pas de l'agrément du Géant Bleu. Donc, ça paraît bien naturel, le géant en question s'est précipité sur la proie qui se donnait à lui et l'a assignée en référé (une espèce de jugement ultra-rapide). La Secrétairerie en profita pour contester ledit contrat, après quoi le tribunal des référés se jugea incompétent et renvoya l'affaire devant le Tribunal de Commerce. Voilà les faits. Qu'y a-t-il de nouveau ? Le jugement vient d'être donné. Donné ? Oui, donné. Voici un résumé de la conclusion pour assouvir votre soif de savoir. En gros, la Secrétairerie est déboutée en ce qui concerne la saisie de la Cour Européenne et de la Commission de la Concurrence à propos des contrats IBM. Ensuite, le Tribunal interdit la Secrétairerie de proposer à la vente ou à la location n'importe quel ordinateur personnel IBM, lui interdit toute publicité ayant rapport avec les micros IBM, ordonne la saisie des stocks de ce matériel et condamne la boîte à verser 1 million de francs en dommages et intérêts. Bon. Vous avez bien lu. En principe, la Secrétairerie est dans de très mauvais draps et IBM a gagné la passe. Attendez un peu. Le problème est plus compliqué qu'il n'y paraît. En effet, comme nous le disions au mois de décembre, le côté comique de l'affaire était que la Secrétairerie (c'est toujours aussi chiant à prononcer) avait été fournie en matériel IBM par une série de revendeurs agréés par le géant. Donc, ces derniers, si le jugement était négatif pour la Secrétairerie, devaient en principe se prendre les foudres du géant pour leur mauvaise action. Jetons un œil sur ces fameux distributeurs : Microworld, ICS, Nasa, Sligos, Promodata, Agena et Locafrance.

A la suite du jugement, nous avons bien sûr contacté quelques-unes de ces entreprises. Et qu'avons nous constaté ? Hein ? Je vous le donne en mille ! Locafrance est une société qui gère Promodata qui elle-même gère Agena qui a été créée par... La Secrétairerie. Ah bon. Tiens. Coup de téléphone à Agena : on nous assure d'"excellents rapports avec IBM", qu'il n'y a "aucune mise en cause de leur société dans le jugement", que d'après

IBM ne l'a toujours pas signifié. Qu'est-ce que ça veut dire ? Eh bien la sentence ne peut pas être exécutée jusqu'à ce que le jugement soit signifié. Pourquoi IBM attend-il pour signifier, me direz-vous ? Parce que s'il le fait, il se doit, comme c'est écrit dans le jugement, de sanctionner les fournisseurs de la Secrétairerie ("Il est certain qu'IBM France se discréditerait (...) si elle ne sanctionnait pas les distributeurs agréés, aussi importants soient-ils, qui ont manifestement violé leur engagement contractuel...") ! Or, quelle est la sanction type : le désagrément. Vous voyez un peu le tableau : si IBM coule la Secrétairerie en signifiant le jugement, les 7 sociétés qui l'ont fournie perdent leur agrément et IBM perd de gros contrats. Si ni le jugement ni le désagrément,

un motif quelconque ? La Secrétairerie plaiderait en appel (ce qu'elle ne peut faire qu'une fois le jugement signifié) qu'IBM lui en veut personnellement et que donc elle n'est pas à proprement parler coupable ! Mais, me direz-vous, une chose étrange persiste. Pourquoi la Secrétairerie n'a-t-elle pas fait la demande d'agrément et s'est contentée de contester le contrat sans même y avoir goûté ? Là, les points de vue divergent. D'après la Secrétairerie, IBM lui aurait demandé, en échange d'un agrément ou du moins, d'une demande d'agrément, de dénoncer les fournisseurs du matériel qui lui avait été fourni, ce à quoi la Secrétairerie se serait bien sûr toujours refusée. Tout ceci ayant été formulé verbalement, les choses restent on ne peut plus floues. Toujours est-il que c'est une grave erreur de la part de la Secrétairerie de n'avoir pas demandé cet agrément : quand on veut jouer avec la loi, on se démerde pour la connaître.

Mais, on peut être sûr que si IBM fait traîner la signification du jugement, la Secrétairerie se dépêchera de demander l'agrément qui devra (IBM s'y est engagé dans les textes du contrat) être accepté puisque, de toute évidence, toutes les conditions sont remplies par la Secrétairerie. Résultat de tout ça : une fois de plus, un paquet de vase bien ennuyeux pour certains vient d'être soulevé par cette affaire. IBM France devra prendre une décision avant qu'IBM Europe ne trouve le jeu un peu trop amer. Les petites magouilles et autres "coups fourrés" remonteront tôt ou tard à la surface. Pour finir, une anecdote : des accords seraient en train de se passer sous la table entre la Secrétairerie et IBM France. D'après un espion sur les lieux du combat, la Secrétairerie accepterait de ne pas faire appel et de payer le million demandé à condition que la moitié de la somme aille à une organisation humanitaire et que la boîte obtienne un agrément avec aménagement ! Après tout, pourquoi pas. Les dons à des œuvres sont déductibles des impôts... Y en a qui ne perdent pas le nord ! La suite de cette affaire vous sera livrée au fur et à mesure qu'elle nous arrivera... léchez-vous d'ores et déjà les babines !



eux, IBM n'aurait jamais eu l'intention de désagréments Agena. La conversation s'est terminée par l'assurance que si quelque'un les mettait en cause, la réaction serait immédiate. Dans le même temps, on apprenait que Locafrance, Agena et Promodata sont trois des plus gros revendeurs IBM. On comprend pourquoi le bon ton est de rigueur. Du côté de la Secrétairerie, on fait des commentaires. Et on a de quoi. En effet, on s'aperçoit que malgré que le jugement ait été donné depuis plus de 10 jours,

vente de matériel par des non-agréés sera comme encouragée et l'image d'IBM s'en prendra un sacré coup. Comment IBM peut-il s'en sortir ? C'est simple : laisser courir l'affaire puis, le jour venu, quand tout le monde aura oublié l'histoire, IBM réglera son compte avec la Secrétairerie et ne prendra pas de sanction vis-à-vis de ses ex-fournisseurs. Cela pourra être dans un an comme dans dix, mais, comme dans la loi de la Mafia, ils se retrouveront. Et si IBM ne sanctionnait pas les distributeurs fautifs en prétextant

ECHEC : OUH ! LA FAUTE !

Pour tester un jeu d'Echecs (avec un "s"), il faut trouver quelqu'un qui joue bien aux échecs. Une fois la personne trouvée, il faut lui faire jouer une partie et puis une autre et encore une. Si elle les gagne toutes, et ce à plusieurs niveaux, c'est que le logiciel est faible, ou, en tous cas, pour débutants. Si elle en gagne la moitié, c'est que c'est un bon jeu et si elle perd tout, c'est que le soft est balèze. Après ça, il faut regarder les temps de réflexion et la présentation générale ainsi que les bugs qu'il peut y avoir. C'est ce que nous avons fait avec "Echec" (sans "s") et voici le résultat : la présentation est bonne, juste bonne, le niveau de la bécane est correct, plutôt à réserver aux débutants qu'à des joueurs confirmés. Quant aux temps de réflexion, ils sont moyens-bons. Restent les bugs qui eux sont assez gênants. Par exemple, une partie ne se termine pas. Vous jouez, vous jouez, vous gagnez, c'est-à-dire que vous mettez le roi adverse mat et, comme par hasard, la bécane vous demande de jouer alors qu'en prin-

cipe, c'en est fait. C'est on ne peut plus gênant, ne trouvez-vous pas ?



Des petites options sympathiques sont proposées : sauver le jeu, changer les couleurs, inverser le jeu, éditer une partie, etc... Bref, un bon jeu à réserver à des débutants. Echec de Loricels pour MSX.

ADIEU SICOB DE MES BEAUX JOURS

Tout le monde s'y attendait dans le microcosme fermé de la micro et de la bureautique française : le Sicob de septembre 87 sera déplacé à Villepinte. Vous pourriez y aller, si vous le désirez, du 6 au 11 avril 1987,

par contre, disparaît dans l'abominable gouffre de l'incompréhension. Les organisateurs prévoient une chute du nombre de visiteurs qui était de plus de 300.000 habituellement, contrebalancée par une



très exactement au Parc des Expositions Paris-Nord sur une superficie de 118.000 mètres carrés. Chose intéressante, si le Sicob d'automne se déroule en avril, le Sicob de printemps aura-t-il lieu en octobre ? Mystère. Le Sicob bou-

amélioration du professionnalisme de ceux qui viendront.

Bref, le Sicob devient de moins en moins accessible aux amateurs que vous êtes, ce qui est dommage. Rendez-vous l'année prochaine pour en avoir le cœur net.

ET ÇA CONTINUE ENCORE ET ENCORE...

Bon, je prévient tout de suite pour éviter d'éventuelles crises cardiaques auprès de nos jeunes lecteurs : je ne vais pas être gentil du tout dans cet article, alors allez lire Mini-Mire ou le cours d'assembleur du ZX 81, ça vaudra mieux pour vous, et que ceux qui ont le courage de rester s'attendent au pire. Les raisons (et non pas les raisons) de ma colère, je ne vous les cacherai pas plus longtemps, vous avez les photos dissimulées quelque part par là, avec le titre écrit dessus en gros, mais que je vous rappelle quand même parce qu'il le faut bien : Mathématiques Collège et France-Europe.

MATHÉMATIQUES COLLEGE



Le premier est, comme son nom l'indique, un logiciel de maths, qui en fait en regroupe trois : Calculs Numériques, Démonstration de Géométrie et Equations/Inéquations. Les titres sont assez parlants par eux-mêmes, je vais pas vous dire quelle est l'essence même de ces softs. Sachez seulement qu'ils sont tous les trois nuls, et s'adressent soit aux moins de trois mois, soit aux débiles mentaux, ce qui revient au même. Non, franchement, je vois très mal un gosse s'amuser avec ça, tant leur aspect est rébarbatif et leur réalisation mal faite. On notera seulement que chacun de ces trois logiciels avait déjà été édité par ce cher monsieur Vifi n'a pas jugé utile de changer la doc fournie

avec. On oublie les maths, et on passe à la géographie. c'est un petit peu meilleur que l'autre dont j'ai déjà oublié de me souvenir que je devais me rappeler le nom, mais ça casse toujours pas des briques. Là encore, on a deux softs déjà édités pour l'autre série Thomson regroupés sur une seule et même disquette, j'ai nommé Carte de France et Carte d'Europe (on remarquera au passage l'originalité des titres de Vifi). Le premier a déjà été décrit dans nos colonnes, et y reviendra donc pas, reportez-vous à un certain article intitulé "Je suis bléca par Vifi". Le second est le même que le premier, étendu à toute l'Europe, mais exactement le même, hein,

pas seulement une pâle imitation, hein, on y retrouve toujours les mêmes défauts, hein, c'est pas de la copie hasardeuse, c'était prémédité, hein. Les programmeurs n'ont toujours pas compris que quand un môme répond "Grande-Bretagne" au lieu d'"Angleterre" ou le contraire, le soft devrait répondre que la réponse est bonne au lieu de jouer (mal) la marche funèbre, et de se fendre la gueule comme un con qu'il est d'ailleurs. Ok, je vais essayer d'être gentil : la carte de L'Europe, elle est bien dessinée, et puis voilà, j'ai fini d'être gentil. Voilà deux logiciels qu'il ne faut pas acheter, à moins d'être à court de disquettes vierges et/ou de papier hygiénique.

FRANCE-EUROPE



Mathématiques Collège et France-Europe de Vifi-Nathan pour Thomson TO9.

FRACIEL MET SON TURBO

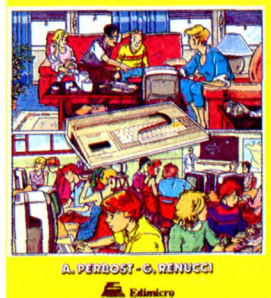
Fraciél vient de sortir deux Toolboxes, sortes de modules qui s'utilisent en conjonction avec le Turbo Pascal. L'un des deux est dédié à la gestion des fichiers, l'autre à la gestion des graphismes. Attention, les prix varient suivant que vous avez une adaptation, un ancien Turbo avec option graphique, un nouveau avec option gestion, les deux sans option, bref, faites gaffe quand vous ferez le chèque. Autrement si vous avez un MSX ou un C128 vous pourrez connaître les joies de Turbo Pascal qui est désormais disponible sur ces deux bécanes.



CE N'EST RIEN

Je prends le bouquin, 300 grammes (à un chouïa près), je regarde la couverture nulle, je tourne le bouquin et que vois-je ? "Vingt jeux passionnants et prêts à l'emploi" et puis la liste de ces 20 programmes et puis des conneries. Ça commence très mal, je sent que la moutarde me monte au nez et c'est mauvais parce que ça veut dire que je vais devenir méchant, mais je me calme vite et je peux donc reprendre la rédaction de cet article. Bien, qu'y a-t-il dedans ? Rien, mais alors rien. C'est comme si j'avais 150 pages de rien dans les mains, ça fait une impression bizarre : avoir quelque chose dans les mains et savoir que ce n'est rien ! Ceci dit vous devez vous dire que ce livre ne doit pas coûter grand chose, erreur, il coûte 150 balles et c'est cher pour rien. Encore deux ou trois petits trucs : ce livre (qui n'est rien) c'est "Jeux

JEUX PRÊTS À L'EMPLOI POUR TOI/TO



prêts à l'emploi pour TO7/70" et c'est de Edimicro (qui n'est pas grand-chose non plus).

HISTOIRE BELGE

Bonjour à nos amis belges, et notamment à tous ceux qui habitent la région proche de Liège. Quel rapport avec la choucroute ? Très simple, je vais vous parler d'une boîte de soft nommée Labochrome qui est située à Liège. Donc, j'en profite. La prochaine fois que je parlerai de Vifi, je dirai bonjour à nos amis mongols.

Pour en revenir à nos amis de Labochrome, y a un petit malaise : ils ne sont pas très brillants. Leur dernière production s'appelle Spectram et permet, en théorie, la traduction des programmes de Spectrum pour les CPC. Je vois déjà votre tronche, oui ça existe, oui c'est commercialisé, oui ça tourne. Evidemment, faut pas rêver : traduire un programme qui contient ne serait-ce qu'un gramme d'assembleur est impossible. Mais ce n'est pas le problème principal, ce qui cloche vraiment, c'est que ça traduit mal. J'explique : après avoir chargé le programme Spectram, votre Amstrad va le traduire afin qu'il devienne compréhensible par le basic Locomotive. Je vous rassure, les instructions du style Fof, Next, Print, Input et autres trucs classiques ne posent pas de problèmes. Par contre, les instructions plus spécifiques du genre Paper, Ink, Pen, Circle, Flash ne sont pas traduites. En clair, ça



veut dire que vous devez sortir le listing du programme sur imprimante afin de l'analyser et de faire les corrections nécessaires à la bonne marche du programme sur Amstrad. Je peux vous dire que c'est un boulot tellement important que l'on se décourage très vite. Pourquoi ? C'est tout bête, non seulement vous devez vous coltiner la réécriture de la moitié du programme, mais en plus il faut corriger les erreurs de syntaxe qui sont vraiment très nombreuses. En clair ce programme ne peut pas servir à grand-chose, si ce n'est qu'à vous compliquer la vie (ce dont vous n'avez pas besoin). Spectram de Labochrome pour Amstrad.

COMPATIBLE A PLEURER

Ils sont deux cette semaine à nous exhiber leurs nouveaux compatibles. Le premier porte le doux nom de Cordata qui est une abréviation de Corona Data Systems. Les engins qu'ils nous proposent sont... comment dire... compatibles PC, oui, c'est le mot. Le PC-400 est un portable comprenant 512 Ko de Ram, un port série et parallèle, quatre slots,

Le reste de la gamme est encore plus cher et comprend des compatibles AT. On note une imprimante laser (LP-300, c'est son nom) qui frôle les 35.000 balles. I.E.E.E présente aussi un portable doté de 256 Ko, deux drives de 360 Ko, un port parallèle, un port série et un port joystick, un moniteur ambre ou vert 9 pouces pour 13.000 francs.



deux drives et un moniteur monochrome 9 pouces, le tout pour quelque 17.200 francs. La même chose avec un seul drive et un disque dur 20 Mo avoisine les 23.000 balles.

La cuvée de compatible de cette semaine est bien chère. En quel que sorte, on se demande si toutes ces boîtes résisteraient à une baisse des tarifs IBM de 20%, par exemple...

LE 5 POUCE 1/4 AMSTRAD : ÇA CONTINUE



Si je vous dis "Tran", ça vous dit quoi ? Pour moi, ça réveille d'antiques souvenirs concernant Oric et le premier drive 3 pouces qui sortit il y a de cela... oh ! longtemps. Eh bien Tran remet ça avec des superbes drives 5 pouces 1/4 pour Amstrad. L'engin est double face et muni d'un interrupteur à diode bicolore pour changer de face. Le tout est vendu 1590 francs avec la disquette d'utilitaires habituelle. En vente dans toutes les bonnes boucheries, banc d'essai bientôt.

COUP DE POUCE

Eh bien, chers téléspectateurs, voici maintenant notre séquence "coup de pouce" qui récompense des entrepreneurs entreprenants, des gagnants gagnants et des programmeurs, euh... valables. La société Biolog (que c'est des copains) vient de sortir un superbe logiciel sur Atari ST (équipé de disques dur). Le soft en question n'est rien d'autre qu'une gestion de cabinet médical. En jeu ? Non, non, en vrai. Disons que pour jouer, faut être médecin, quoi. Et d'ailleurs, c'est pas un jeu du tout. C'est un vrai gestionnaire, complètement génial, avec des fenêtres dans tous les coins, des ascenseurs, des menus, des ordonnances, des machins et des trucs, bref c'est super. Vous vous en foutez, vous êtes pas médecin ? Oui, je sais, mais nous en avons UN dans notre lectorat. Ça l'intéressera certainement. Donc, cher médecin, tu es prévenu, c'est très



bien, on peut tout faire, et puis voilà. Biolog : 47 94 12 29. A noter : tous les programmeurs sont des vrais médecins, en blouse blanche et tout.

ÉTONNANT, NON ?

Les programmeurs de Firebird sont malades, ils ont réussi l'exploit de faire deux programmes valables, si, j'vous jure, c'est vrai. Ces logiciels sont Willow Pattern et Chikin Chase et ils tournent sur C64 et Spectrum. On se les regarde ? Ok, c'est parti. Dans le premier (Willow Pattern), vous aurez l'honneur et l'avantage de vous mettre à la place de Chang qui se démène pour trouver la princesse Koong-Shee qui est prisonnière et doit bientôt épouser l'affreux Ta Jin. Mais elle n'aime pas cet horrible tyran, tout ce qu'elle veut c'est se marier avec le doux et valeureux Chang. Vous devrez donc vous promener

puis d'abord, je change d'avis, ce genre d'histoire n'est pas si courant que ça. D'abord. Le second soft est une histoire de poulailler, et franchement ce programme est très intéressant car il permet de révéler au monde la dure vie de coq de basse-cour. Ne riez pas, vous ne pouvez pas imaginer comme c'est compliqué, il faut trouver à manger, protéger sa maison, satisfaire madame, protéger ses œufs de leurs ennemis. En fait, on comprend pourquoi les coqs se couchent tôt : leur vie est vraiment infernale. Et en plus si un hérisson ou une souris arrive à manger un œuf, madame se pointe et lui fout une torgnole d'enfer, non, c'est trop horrible, il faut que vous aidiez ce coq débordé. Si vous avez un Spectrum, vous n'aurez pas de problèmes, le programme n'est pas trop mal fait : y a des couleurs pas trop dégueus, les petites bestioles sont bien dessinées et elles savent bouger, en plus vous pourrez vous émerveiller d'entendre cette douce mélodie sortir des entrailles de votre Sinclair. Par contre, si vous avez un Commodore, n'y touchez pas : c'est nul, foireux, dégueulasse, mal fait et c'est le plus bel exemple de l'adaptation foireuse. Le problème dans tout ça, c'est que Firebird perd définitivement toutes ses chances d'être élu éditeur le plus ringard, ceci à



(vous êtes Chang ou pas ? Alors, quoi, faudrait voir à me lire plus attentivement !) dans les jardins de Ta Jin afin de trouver la princesse en évitant les sbires assoiffés de sang de ce dernier et il vous faudra utiliser toutes vos facultés afin de retrouver votre aimée. Evidemment, comme vous n'êtes jamais content, vous allez me dire : mais c'est très courant, comme scénario. C'est vrai, ce genre d'histoire est très courante mais la réalisation est très bien faite : les commandes précises ne font pas honte aux décors ni à l'animation, et pour la zizique, c'est comme le reste : très honnête. Ceci dit, il faut savoir que la version Spectrum est meilleure que celle qui existe sur Commodore, bref, c'est un bon petit programme d'arcade bien foutu. Et



cause de ces deux programmes. Willow Pattern et Chikin Chase de Firebird pour Spectrum et C 64

QUI C'EST QU'A FAIT "OLE" ?

Voilà, on essaie d'être gentils avec quelqu'un, et ça se retourne contre nous. Bougez pas, j'explique : nous avions récemment testé "la boîte à puces", et on avait été gentils en allant chercher tout ce que ce soft avait dans les tripes (je sais pas pourquoi je dis qu'on avait été gentils, puisque c'est toujours ce qu'on fait, mais enfin, bon, oubliez cette remarque et passez donc plutôt à la suite de cet article, c'est-à-dire dès que j'aurai fermé cette parenthèse, ce que je ne vais pas tarder à faire), on en avait fait une critique qui, quoique mitigée, était bonne, et voilà notre récompense : Oié. Dans ce jeu, vous vous mettez dans la peau d'un torero (et non pas un "toreador" comme on dit souvent à tort, merci l'HHHHebdo, continuez à nous donner notre leçon de français quotidienne), et vous devez aller combattre le taureau dans l'arène. Et puis voilà, c'est tout. Le graphisme est nul, la musique mal faite, l'animation des plus



mauvaises, bref, le jeu est très, mais alors là très très très, mauvais. La face A de la cassette contient la version MSX, qui est un tantinet meilleure que la version Amstrad, enregistrée elle sur la seconde face. Et dire que ce logiciel a reçu le "Tilt d'Or", la seule récompense donnée aux softs les plus nuls. Oié de Vifi International pour MSX et Amstrad.

ELECTION

A mon unanimité plus ma voix, je décerne au Club Canon X-07 le prix du Club le plus dynamique de France. Si vous en trouvez un autre qui se décarcasse autant, prévenez-moi, que j'aille y adhérer tout de suite. Ils sont au 1, rue de l'Assemblée Nationale à Versailles (78000), leur téléphone : le (1) 39 53 64 73. Ils s'assoient autour d'une grande table et discutent du Canon X-07. Ça dure des heures, l'atmosphère est enfumée, le ventilateur brasse les remugles lourds de sueur, la machine à café marche sans arrêt, bref, ils sont sympas et ils bossent.



EXCLUSIF : UN NOUVEL AMSTRAD 512 Ko !

Suite de la page 1

désormais quasiment trade marque, on voit tout d'un coup apparaître un cadre, avec en haut quatre mots : Desk, Install, Manage, Options. Tout en bas à gauche de l'écran, une icône s'installe, avec un énorme 5 inscrit dedans et un petit "internal", indiquant que seul le drive interne est connecté. On n'a pas pu essayer avec un lecteur externe, on ne sait donc pas si ceux-ci sont détectés automatiquement ou pas. Probablement pas, car une option pour l'installation des lecteurs externes est prévue. Bon. Vous avez donc cet écran quasiment vide. Au milieu, une petite flèche semble vous solliciter. Vous essayez les flèches du curseur... Ça marche ! Le joystick marche aussi, et le meilleur : la souris aussi ! Ouaaaaiiiiiii, on a gagné ! Bon, inutile de finasser : c'est un Gem (2). Enfin, presque. C'en est pas vraiment un, on sait les problèmes que Digital Research a eu avec Apple pour des questions de copyright, alors il semble qu'Amstrad aie décidé de faire une copie assez semblable pour allécher le client, et assez dissemblable pour éviter les procès.

DONC

Donc, vous amenez cette flèche sur l'icône du bas, et vous cliquez deux fois - si vous avez un joystick, vous appuyez deux fois sur fire, et si vous n'avez que le clavier, la touche Copy fera l'affaire - aussitôt, une fenêtre s'ouvre, vous proposant d'autres icônes représentant les programmes. Vous vous dirigez sur la barre de menus : c'est le même problème que sur Atari,

il suffit de passer dessus pour que les menus se déroulent. C'est étonnant, à la longue. Sur Macintosh, il faut appuyer, ça évite d'avoir des menus dans tous les coins quand on fait une manœuvre trop brusque. Les menus, disais-je : on peut installer un RamDisk (un disque virtuel en Ram, 100 fois plus rapide qu'une véritable disquette, mais plus risqué : attention aux pannes de courant !), transférer des fichiers, formater une disquette (sans passer par le CP/M), modifier l'ordre des icônes, changer les couleurs de l'écran, bref, on peut tout faire. Seul problème : la lenteur. Ceux qui ont ne serait-ce qu'approché de loin un Mac ou un ST ne pourront pas s'habituer à ce train d'escargot. C'est d'ailleurs probablement la raison pour laquelle ce système n'est pas proposé à l'initialisation : il est cent fois plus rapide de passer du mode normal au mode Subsystem que l'inverse. Toujours pour éviter les procès, le look général diffère : les programmes sont indiqués par un trait horizontal en bas de l'icône, alors que c'est en haut sur le Gem. Le bouton de fermeture de la fenêtre, au lieu d'être un petit rond, ou un petit carré, ou quelque chose dans le style, devient ici "Cl", pour Close (fermer). Le bouton de modification de taille, au lieu d'être un rond inverse, ou n'importe quoi d'autre, est symbolisé par "Mo", pour Move (déplacer). Par contre, comme dans le Gem, les "ascenseurs" (qui permettent de faire défiler les programmes dans la fenêtre) disparaissent lorsqu'ils sont inutilisés.

Suite page 14

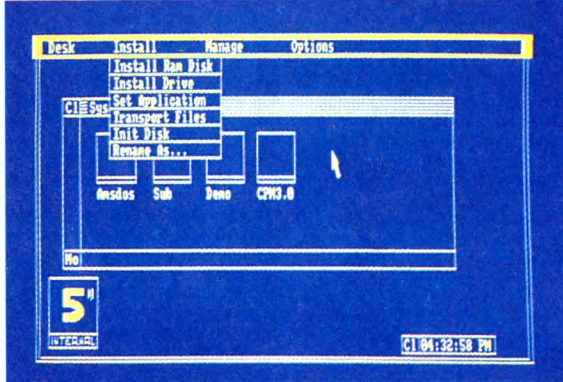
EXCLUSIF : UN NOUVEL AMSTRAD 512 Ko !

Suite de la page 13
Bon, quoi d'autre ? Je vous ai causé de l'horloge en temps réel qui est en bas à droite ? Non ? Ben si, lisez la phrase précédente, vous verrez. Faire un gestionnaire de bureau avec un Z80, c'était plutôt aventureux... Et comme il fallait s'y attendre, c'est lent et pas très beau. Mais bon, c'est la mode des menus déroulants, des fenêtres et des souris : Sugar, comme les copains, suit la mode. Point.

des prises Midi. C'est des prises Midi, quoi, il faut un logiciel pour les gérer et un (ou des) synthétiseurs pour mettre au bout. Si les petits cochons ne me mangent pas, vous aurez droit à un article complet sur les prises Midi cet été, alors je vais pas commencer maintenant à me décarcasser. Le prix. Je vous ai pas parlé du prix ? Bougez pas, on va réparer ça tout de suite !

LE PRIX !

Allez, je vous fais pas languir : 6490 balles pour la version cou-



J'AI OUBLIÉ...

J'ai noté plein de trucs sur mon carnet, bougez pas, je vous en cause tout de suite. D'abord, la compatibilité ascendante est assurée à 100%. Tous les softs qui tournent sur les autres CPC tourneront sur celui-là. Ah oui, le CP/M. Vous vous rappelez du problème que posait le CP/M en trois pouces ? Les programmes étaient la plupart du temps en 5 pouces, et il fallait les convertir, ce qui prenait du temps. Ben là, c'est résolu. Brutalement, certes, mais résolu : vous mettez la disquette 5 pouces CP/M qui tourne habituellement sur l'IBM de papa, et paf ! Ça marche. Pour le coup, la logithèque gagne un bon millier de titres ! Je ne vous ai rien dit non plus

leurs, 4990 pour la version monochrome. C'est-à-dire 500 balles de plus que le 6128... C'est du suicide ou quoi ? Ceci dit, on ne sait pas si les autres modèles de la gamme baissent ou pas, ce qui entrerait assez dans la logique du père Sugar.

CONCLUJE

Bon, ben c'est un nouvel Amstrad, quoi. Un peu mieux que le précédent et un peu moins bien que le prochain.

(2) Gem : Graphics Environment Manager, c'est le gestionnaire de bureau de Digital Research, très inspiré du Finder d'Apple qui permet de gérer l'ordinateur grâce aux icônes et à la souris.

LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS

DECOUVRIR sans acheter !

SOFTLAND a trouvé !

EMPRUNTEZ les logiciels

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

CFM - SOFTLAND 9, rue de Douai - 75009 PARIS

Tél. : 48.74.05.20 +

Pour chaque adhésion, 1 cadeau sur présentation de cette publicité

LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS

MATEZ LE NOUVEAU C64 !

Suite de la page 1

Je vous vois déjà vous interroger à propos d'une hypothétique compatibilité. Sachez, bande de reptiles à ailerons que seule la carrosserie a changé et que l'intérieur de l'engin est exactement le même

trompez pas, c'est toujours une vieillerie. Le clavier a une frappe identique à celle d'un 128, car, comme vous avez dû vous en rendre compte, l'aspect global est très similaire.



que celui de son prédécesseur. Donc, si je me fie à mon habituel sens de la déduction, tous les logiciels de l'ancêtre tournent sans modification aucune sur le petit dernier. La gamme prend donc ainsi un coup de jeune, mais ne vous y

Le prix, quant à lui, devrait monter de 500 francs par rapport à un 64 actuel, c'est-à-dire qu'il devrait atteindre 2400 francs environ, selon la boutique. On attend toujours les explications de Commodore face à cette augmentation du prix...

VOUS L'AVEZ RATÉ ?



NE PLEUREZ PLUS, nous l'avons réédité !

100 pages de programmes de course avec 6 cassettes de 25 programmes originaux.

Le tout pour 100 francs, qui dit moins ?



Bon de commande à découper ou à recopier, adressé à : **HEBDOGICIEL, 24, rue Baron, 75017 Paris.**

Je désire recevoir "Hebdogiciel Hors-Série Amstrad", accompagné de ses 6 cassettes de programmes.

NOM :
PRENOM :
ADRESSE COMPLETE :

Ci-joint mon règlement de 100 francs + 15 francs de participation aux frais de port et d'emballage, soit 115 francs.

Chèque CCP



CANON V-20

750 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- UNITE CENTRALE Z80-A
- MEMOIRE
 - RAM 32K (BASIC-MSX)
 - RAM 64K + RAM VIDEO 16K
- CABLE PERITEL FOURNI
- EN CADEAU : XYZOLOG (K7)

INTERFACE X-740



LIAISON X07-V20

290 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

LOGICIEL X-COM

235 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- INTER-CONNECTION X07
- APPLICATION MSX POUR INTERFACE X 740

CONFIGURATION COMMUNICATION V-20 - X-07

990 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- 1 CANON V-20
- 1 INTERFACE X-740 POUR LIAISON X-07 V-20
- EN CADEAU XYZOLOG (K7)

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H., 160 rue Legendre, 75017 PARIS.

CANON V-20 : 950 F. PRIX SPECIAL CLUB : 750 F. FRAIS DE PORT + 50F.
CANON V-20 + X740 : 1.290 F. PRIX SPECIAL CLUB : 990 F. FRAIS DE PORT + 70F.
INTERFACE X-740 : 490 F. PRIX SPECIAL CLUB : 290 F. FRAIS DE PORT + 20F.
LOGICIEL X07-COM : 337 F. PRIX SPECIAL CLUB : 235 F. FRAIS DE PORT + 15F.

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
N° CARTE DU CLUB : N° de téléphone :
Règlement joint : Chèque bancaire CCP

Aujourd'hui vendredi 6 juin 1986, la loi sur la copie privée, bloquée par l'assemblée nationale, n'a toujours pas été modifiée.

Les informations.
Yannick Noah a, pour la cent-treizième fois au cours de cette semaine, déclaré forfait. Désormais, il a décidé de déclarer forfait toutes les quinze minutes, au lieu des vingt minutes précédentes. Pourtant, la nouvelle rotule en Berylium aminci qui avait été conçue spécialement pour lui par Philippe Chatrier, président de la fédération de tennis, qui est présent avec nous ce soir, comme sur tous les plateaux en direct où il se démerde pour apparaître, fonctionnait bien. Cette fois-ci, c'est à cause de son petit doigt qui est malade qu'il a abandonné. Alors, Philippe Chatrier, que s'est-il passé ?

- Eh bien, je pense que le petit Yannick était stressé, il a fait au moins deux matches cette année, c'est beaucoup trop pour lui.

- Merci. Nous vous annoncerons les prochains forfaits de Yannick au cours de ce journal. Mais tout de suite, un reportage de Fernand Gonçalves sur Atlantis pour Amstrad. "E, d, prends bouteille, n, o, s, tire anneau, o, prends clef, prends fiole, e, n, o, n, ouvre bouteille, remplis bouteille, prends combinaison, enfle combinaison, s, o, prends coffre-fret, ouvre coffre-fret, pose coffre-fret, prends or, e, e, s, m, o, ouvre fiole, verse fiole, pose fiole, d, e, prends radium, o, o, o, entre cité, pose clef, o, prends bague, enfle bague, e, e, n, n, prends corde, s, o, n, n, e, donne or, n, lance corde, m, o, introduit radium, n."

- Nous passons maintenant à la suite de l'actualité, mais auparavant, une dépêche qui vient de me parvenir : Yannick Noah vient de déclarer forfait pour la cent-quatorzième fois, à cause de son pied qui le gêne. Donc, voici un reportage de Hans Ulrich Hémoglobine Matrak sur les transferts de sécurité de cassette à cassette sur Amstrad 464. A vous, Hans.

"Pour Dames :
POKE & AC03, & AE : POKE & AC02, & 45 : POKE & AC01, & 32
LOAD ""
SAVE "DAMES"
Reset
MEMORY 16383
LOAD "", 16384
SAVE "DAMES", B, 16384, 12000
Pour Kong Strikes Back :

Sur le programme principal :
MEMORY 6911
LOAD "", 6912
SAVE "KONG2", B, 6912, 32768, 16384

Pour Dun Darach :
MEMORY 5199
LOAD "", 5200
SAVE "DUN DARACH", B, 5200, 7267, 5200
Reset
OPENOUT "x" : MEMORY 2530
LOAD "", 2538
SAVE "DUNP", B, 2538, 38960
Pour Pinball Wizard :
MEMORY 7807
LOAD "", 7808
SAVE "PINBALL", B, 7808, 4383, 7808
Reset
MEMORY 12287
LOAD "", 12288
SAVE "WIZARD", B, 12288, 14335, 20224

Pour Mutant Monty :
POKE & AC03, & AE : POKE & AC02, & 45 : POKE & AC01, & 32
LOAD ""
SAVE "MUTANT MONTY"
Reset
MEMORY 8191
LOAD "", 8192
SAVE "CODE", B, 8192, 35058

Pour le Mystère de Kikékankoi :
POKE & AC03, & AE : POKE & AC02, & 45 : POKE & AC01, & 32
LOAD ""
SAVE "KIKEKANKOI"
Reset
MEMORY 14581
LOAD "", 14582
SAVE "K2", B, 14582, 30000
Pour Amélie Minuit, taper ce programme :
10 MODE 0 : FOR I=0 TO 15 :
READ A : INK I, A : NEXT I
20 LOAD "" : AMELIE.ECR", 49152
30 RUN "" : AMELIE1"
40 DATA 0, 26, 19, 19, 15, 14, 11, 2, 1, 9, 12, 24, 25, 7, 3, 0
Et le sauver sous le nom "Amélie".
Puis sauter le petit chargeur basic sur l'original et taper ce programme :

10 MEMORY 2999 : LOAD "!", 30000
20 CALL 30000

BIDOUILLE GRENOUILLE

30 WHILE INKEY\$ = "" : WEND :
SAVE "AMELIE.ECR", B, 49152, 16384

Après avoir fait RUN, attendre que l'écran soit chargé, puis taper une touche pour le sauver à la suite du premier programme. Faire ensuite :
POKE & AC03, & AE : POKE & AC02, & 45 : POKE & AC01, & 32
LOAD ""
SAVE "AMELIE1"
Reset
MEMORY 10234
LOAD "", 10235
SAVE "DOS.BIN", B, 10235, 32261
Voilà.

Merci, eh bien nous passons à la suite. Philippe Chatrier, pendant que ce reportage passait, vous m'avez dit que vous aviez une information à communiquer à nos téléspectateurs ?

- Oui, je viens d'apprendre que Noah venait de déclarer forfait pour la cent-quinzième fois, à cause d'une sombre histoire de Panoupanou, mais j'ai pas tout compris. - Merci, Philippe. Voici, en exclusivité pour notre chaîne, un document sur King Quest I. Il est signé JF Tastard :
"W, w, push rock, get dagger, s, e, s, get pebble (au bord de la rivière), n, w, n, n, climb tree, get egg, e, get carrot, n, speak elf (si celui-ci n'apparaît pas, essayer plusieurs fois N puis S), s, e, e, n, get clover, n (traverser le pont), give egg, speak gnome, A (return, 3 fois), get key, s, s, w, w, w, unlock door, use key, open door (monter les escaliers), s, look hole (dans l'arbre), get sling, n, w, use the sling, get chest (à côté du géant), e, e (descendre les escaliers et sortir de la grotte), e, n, get bowl, w, get walnut, open walnut, w, w, n (aller dans l'eau), fill bowl, n (entrer dans la maison), give bowl, get fiddle (sortir de la maison), n, w, look stump (un des deux), get pouch, open pouch, n, e, climb bucket, go water, dive (aller dans la fente à gauche en bas de l'écran, s'approcher du dragon et se placer en face), throw dagger, get mirror (remonter à la surface, se placer sous le seau), climb rope, w, w, w

français arrive à tenir ce rythme, il va remporter le prix de premier forfaitier. Maintenant, voyons l'actualité politique, avec une déclaration de Hamster Jovial qui tenait un meeting à Précuvoil-les-Andouillettes :
"Pour recopier Karaté de cassette à disquette sur Oric avec Sedoric, voici la marche à suivre :
Sauter les deux premiers fichiers et charger le troisième par un CLOAD""
Faire un reset sur le disque et taper CALL # 2748 puis ESAVE "IMAGE".
Charger le quatrième fichier par un CLOAD"" puis taper SAVE "CARACTERES", A # 97FF,

1 LOAD "IMAGE" : LOAD "KARATEG" : LOAD "CARACTERES" : LOAD "MULTIPLEX"
2 QUIT : FOR I=0 TO # 33 : POKE # 48E+I, PEEK (# 9000+I) : NEXT I
Taper SAVE "KARATE", AUTO Taper NEW puis QUIT puis :
10 REM
20 CLOAD "" : CLOAD "" : CLOAD "" : CLOAD "" : CLOAD "" : CLOAD "" : CLOAD "" : CLOAD ""
POKE # 500, 65
Rembobiner la bande, sauter les deux premiers fichiers, faire GOTO 20. Lorsque le chargement se termine, taper :
POKE # 500, 0
FOR I=0 TO # 33 : POKE # 9000+I, PEEK (# 48E+I) : NEXT I
Faire un reset sur le disque et taper SAVE "MULTIPLEX", A 9000, E # 9033
Il ne reste plus qu'à taper KARATE pour jouer."

Une information vient de nous parvenir sur Yannick Noah, mais nous aurons plus de précisions dans un instant. En attendant, voici la réplique de Jean-François Frin :
"Pour avoir une copie anti-café de Tau Ceti sur Amstrad 464, copier la première partie par POKE & AC03 machin truc, LOAD bidule et SAVC chose. Puis, faire :
OPENOUT "d" : MEMORY 1529 : CLOAD "" : LOAD "", 2000
SAVE "TITLE", B, 2000, 4708
OPENOUT "d" : MEMORY 1529 : CLOAD "" : LOAD "", 1530
SAVE "PART1", B, 1530, 33808
OPENOUT "d" : MEMORY 1529 : CLOAD "" : LOAD "", 35328
SAVE "PART2", B, 35328, 7185
C'est tout."

Voilà, l'information dont je vous parlais est maintenant plus précise : Yannick Noah vient de déclarer forfait pour la cent-dix-septième fois. Cette fois-ci, c'est à cause d'une souris qui aurait traversé le court et qui l'aurait effrayé. Philippe Chatrier, vous avez autre chose à ajouter ?

- Non, pas spécialement, j'aimerais bien que CMC me donne son adresse pour que je puisse le contacter, mais c'est tout.

- Sur Noah ?
- Oh, eh bien je pense qu'il est capable de déclarer forfait encore une bonne cinquantaine de fois d'ici la fin de la semaine.

- Tout n'est pas perdu, donc. Votre prochain rendez-vous avec l'information...



get scepter, get shield, w, eat mushroom, w, s, s, e, e, s, s (traverser le pont), open door, n, w (s'approcher du trône), bow to king."
Dernière minute : Yannick Noah vient de déclarer forfait pour la cent-seizième fois, à cause d'un sort que lui aurait jeté un méchant sorcier. Il est à noter que c'est le quatrième forfait en moins de vingt minutes. Si le

E # 9C01.
Charger le cinquième fichier par un CLOAD"" puis taper SAVE "KARATEG", A # 4A37, E # 8D04
Sauter le sixième fichier. Taper POKE # 500, 65 et charger le septième par un CLOAD""
Taper POKE # 500, 0 puis effacer les lignes 0 à 10 et taper :
0 HIRE : POKE 618, 10

DEULIGNES D'EXCUSES

Amis du jour, je vous salue. Cette semaine, de dois me faire pardonner par les commodoristes du numéro 137, puisque seules les lignes 10 et 20 étaient à taper, mais ça les plus malins d'entre eux l'avaient compris. Avez-vous des idées bizarres, comme celle par exem-

ple de m'écrire sur ma BAL du serveur d'Hebogiciel (L-PIERRE sur HG au (1) 36 15 91 77) pour me dire vos problèmes concernant les deulignes, ou comme celle qu'a eu Vincent Guesdon de faire dessiner à son Spectrum une banane de l'espace ?



Avez-vous des idées bizarres, comme celle par exemple de m'écrire sur ma BAL du serveur d'Hebogiciel (L-PIERRE sur HG au (1) 36 15 91 77) pour me dire vos problèmes concernant les deulignes, ou comme celle qu'a eu Vincent Guesdon de faire dessiner à son Spectrum une banane de l'espace ?

Listing Amstrad
10 MEMORY 41999:FOR x=42000 TO 42043:READ a#:POKE x,VAL("&"+a#):NEXT :POKE &AC04,&C3:POKE &AC05,&10:POKE &AC06,&A4
20 DATA C1,C1,E5,2B,2B,2B,2B,2B,7E,FE,9F,28,10,FE,A0,C2,97,CA,23,23,CD,91,CE,CD,9A,E7,C1,2B,C9,23,23,C0,91,CE,CD,9A,E7,EB,E1,CD,F0,C6,2B,C9

Listing Spectrum
1 BORDER 0: PAPER 0: CLS : PR INT AT 2,8:"passez space": RAND OMIZE USA 1331: INK 7: CLS : FOR f=1 TO 100: PLOT INT (RAND*255), INT (RAND*175): NEXT f
2 INK 6: PRINT AT 21,0,"": FO R f=0 TO 5:3000385 STEP PI*180: PLOT 120+80*CD3 f,20+80*3IN f: DR AW 5,0: DRAW 0,5: DRAW 5,0: DR AW 0,-5: NEXT f: REM arc-en-ciel de l'espace

Non, je vous demande ça parce qu'en fait, les deulignes, c'est pas que des bizarreries. Y a des mecs qui ont des idées plutôt sympas, d'autres qui en ont des utiles. C'est le cas de Fabrice Bellet et de son Thomson. La fonction SOUND, par exemple, qui produit des sons grâce à l'extension jeu. C'est comme ça qu'on empoche deux softs, en ne foutant (presque) rien.

Listing Thomson T07 et T07/70 seulement

```
0 A#="8601B7620B308C108F620C308C11BF620E
308C1HAF300639534F554EC400000000001012503
7E07F3308CF27E2B38B00EF51F10402804C13F23
037E0B8034047FE7CFC3F04B7E7CDF7E7CF3504
F7E7CD39":CLS:SCREEN4,6,6:PRINT"fonction
SOUND Version II","Copyright 1986 by Fa
brice"
1 PRINT:COLOR,1:PRINT"Implantation ":"
COLOR,1:INPUT"&M",X:PRINT"&M"+X
#:FORT=1T081:POKEX+T-1,VAL("&"+MID$(A#
)*T*2-1,2):NEXT:EXECC:CLR,X-1
```

Sur Minitel, les écrans sont tout à l'endroit. Ce sont des écrans normaux, quoi. Parce que sur Oric, on peut avoir des écrans retournés, les pieds en l'air et la tête en bas, quoi. Ça vient de chez Jean-Marc Bouzard (non, non, je ne ferai pas de jeu de mots...), et puis si c'est pas très original, c'est la première fois qu'on voit ça sur Oric, quoi.

Listing Oric Atmos
0 X=#A000:Y=#F18:POKE#30E,64:REPEAT:FORI=0TO39:Z=X+Y+I:A=PEEK(Z)
1:POKEZ,PEEK(X+I):POKEX+I,A:NEXT:X=X+40:Y=Y-80:UNTILY<0:POKE#30E,192

Là, je me dois de faire mes excuses les plus plates aux amstradistes : la semaine dernière, un inconnu à glissé un listing qui n'avait rien à foutre là. Il s'agissait d'une minuterie érotique envoyé par Emmanuel Delsaux; voici le vrai listing de la fonction que proposait Philippe Bernhard, et pardon, excusez-moi, je ne le ferai plus.

Ben voilà. Je ne vous quitterai pas sans vous rappeler que j'ai une BAL sur le serveur de l'HHHHebdo, que j'attends que vous m'y écriviez, que je vous répondrai, et que je n'accepterai pas les deulignes envoyés par Minitel. Seuls seront reconnus les demandes d'aides, les compliments, et à la rigueur, les insultes (mais là, faites gaffe : j'ai la répartie cinglante). Bye bye.

Louis-Pierre, le seul, l'unique, le vrai.



l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris !

VIDEOSHOP

DISQUETTES AMSOFT 3" CF2

A l'unité : 40 F.

Par 10 : 350 F.

DISQUETTES 3" CF2 DD (Pour lecteur 1 Mega)

A l'unité : 85 F.

Par 10 : 790 F.

VIDEOSHOP

L'espace AMSTRAD le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9h30 à 19h.
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, Service Expédition, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom
Prénom
Adresse
Code Postal Ville
Téléphone

Je vous adresse la commande suivante :

| DESIGNATION | PRIX TTC |
|-------------------|----------|
| | |
| | |
| Montant total TTC | |

Je désire recevoir une documentation sur :
 Je choisis la formule de règlement : au comptant A crédit
 Je vous joins mon règlement par :
 Chèque bancaire CCP Contre remboursement (100F. en sus).
 Je possède un micro ordinateur : (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

PORT 30F.

MINI MIRE SPECIAL SCIE MUSICALE

Comme je vous l'ai promis la semaine dernière, ces colonnes sont désormais ouvertes au reste du monde de la télématique. C'est-à-dire ? C'est-à-dire que désormais le minitel ne sera plus la seule victime de ma plume diabolique et que les malades de modems et de téléchargements divers vont pouvoir s'en donner à cœur joie en me lisant. Chouette, non ?

Avant de passer à la basse et vile pratique, je me dois de vous initier aux joies dantesques des plaisirs de l'octet transmis. Autrement dit, que signifie V23 ? Ah ! Grande question. Comme le but de cette rubrique n'est pas de vous faire un cours magistral, j'irai donc droit au but avec des exemples précis. Le V23, c'est l'appellation qui caractérise une transmission selon les normes définies par le CCITT. Qu'est-ce que le CCITT ? Arrêtez de poser des questions sans cesse ! Disons que c'est une commission, un tas de bonshommes calés en télématique qui s'y connaissent comme personne. CCITT, ça veut dire Comité Consultatif International Télégraphique et Téléphonique. Ces gus se sont mis dans le crâne qu'il fallait établir un standard en ce qui concerne la communication entre ordinateurs. Et ils n'avaient pas tort, les bougres ! Le seul problème, c'est que quand vous confiez un boulot comme ça à des chercheurs, en général, ils vous ressortent un merdier tout fouillis dans lequel on n'y pige que dalle. Donc, les recommandations du CCITT ont été publiées dans des Avis. Quand je dis V23 par exemple, je parle de

l'Avis du CCITT concernant le V23. Ce que contiennent ces avis ? Des spécificités techniques à propos de la communication elle-même, du style : fréquences des porteuses, niveau d'atténuation, bande passante (des petits loubards qui passent sans dire bonjour), etc. Il faut savoir que le V23, par exemple, ne caractérise pas seulement une communication "compatible minitel". Car, pour tout compliquer, dans un seul avis il peut y avoir plusieurs types de communications. Ce qui caractérise particulièrement une communication entre quelque chose et un minitel, c'est la vitesse de transmission et surtout le mode vidéotex. C'est pourquoi l'appellation habituelle V23 pour les communications minitel n'est pas juste (une communication peut être V23 et ne pas être recevable sur un minitel, c'est le cas de Prestel, le standard anglais par exemple).

Tout ceci est fort complexe, n'est-il pas ? On se fait une petite pause avant de repartir ? Allez, c'est parti. Savez-vous à quoi on reconnaît un agent des Télécoms qui se marie ? A ses baskets blanches. Mouais... Bon, on fera mieux la prochaine fois. Excusez-moi. Pardon.

Donc, en ce qui concerne les appellations diverses, vous savez le principal. Concrètement, on peut dire que l'Avis V23 concerne entre autres le 1200/75 (ou la première valeur est la vitesse d'émission et la deuxième la vitesse de réception du terminal), l'avis V21 vise entre autres le 300/300 et l'Avis V22 caractérise le 1200/1200. Une fois cela bien clair dans vos esprits juvé-

niles et donc dénués de toute culture ainsi que de bon sens, on pourra généraliser et parler de V23 pour le 1200/75, V21 pour le 300/300 et V22 pour le 1200/1200. Ceux qui n'auraient pas suivi jusqu'à présent sont priés de s'accrocher fortement à leur fauteuil ou de pratiquer une incision à la base de leur encéphale pour faire sortir le surplus négatif qui pourrait troubler leur esprit, car ce qui suit est encore pire !

Une fois les choses éclaircies pour ce qui est des appellations, il est temps de passer à des pratiques beaucoup plus viles. J'explique : vous avez un certain nombre d'octets à envoyer par l'intermédiaire d'une interface série et donc, en série (on s'en serait douté). "Qu'est-ce qu'une transmission en série", me demandent les plus nuls d'entre vous ? C'est théoriquement la plus simple : vous prenez vos bits

tels quels les uns à la suite des autres n'est pas viable. Il faut donc trouver un moyen pour signaler chaque nouvel octet à l'ordinateur qui reçoit. C'est là qu'intervient le couple Start bit-Stop bit, bien connu pour son concubinage malsain.

En effet, avant la communication, vous devez spécifier le nombre de bits de données et la forme des bits de start et de stop (c'est-à-dire ce qui va les différencier des autres bits). Disons que vous choisissiez de communiquer en 8 bits de données et 1 bit 1/2 de stop et de start. Voilà comment se passe la chose. Un bit de start est envoyé. La machine sait que les 8 bits qui vont suivre sont des bits de données. Les 8 bits arrivent, la machine les stocke quelque part puis arrive un bit de stop qui signale la fin de l'octet. De cette façon, si un bit a été oublié, l'ordinateur peut s'en rendre compte. Le système est fort judi-

cioux, admettons-le. Le seul problème, c'est quand on choisit un bit de stop identique aux bits de données. Ben oui, un bit de stop, ça reste un bit. L'ordinateur ne peut pas faire la différence avec un bit de donnée. Donc, dans ce cas, c'est complètement nul comme système. Et attendez, vous n'avez rien vu.

nateur Utilisateur France qui est disponible en V21 et V23 (enfin, c'est moins drôle en V23) au (1) 43 40 33 79. Vous y trouverez de quoi faire du téléchargement et d'autres petites choses. Malheureusement, si vous ne possédez pas d'IBM PC, les serveurs en V21 ne sont guère intéressants. J'espère que cela ne durera pas et que des petits nouveaux ouvriront leurs portes sous peu. Je ne vous cacherais pas être dans le secret des dieux en ce qui concerne deux serveurs sur Atari ST (V21). Je vous en reparlerai.

Les minitelleux qui se sont sentis lésés par l'incursion du 300 bds dans leur rubrique, aimeront Micpat au (1) 69-40-82-56, Euclide au (1) 43-71-28-18 et Frestel au 20-35-65-65. Autres serveurs dont je n'ai pas parlé, écrivez-moi comme le fait régulièrement XXX sur The Wild Serv au 91-53-13-24. N'hésitez donc pas à me faire parvenir vos immenses impressions : Hebdogiciel, Mini-Mire, 24, rue Baron 75017 Paris.

Je ne sais pas si vous avez eu le plaisir d'avoir entre vos mains soignées de Transpacien buté le Figaro du 26 mai 1986, mais moi si ! On pouvait y lire que l'HHHHebdo est un "magazine qui publie périodiquement des codes d'accès à des messageries en principe privées". Oh lui hé ! Il est fou ! Pardon messire, mais y a mal donne. Les seuls codes qui paraissent dans ce journal sont des numéros de téléphone vous permettant de vous connecter sur des micro-serveurs tous, sans exception, privés. C'est pas parce qu'on pirate au Figaro pendant les heures du déjeuner qu'il faut croire que tout le monde en fait autant (hé...hé ! Voilà qui est bien envoyé, n'est-il pas ?).

Dernier détail : je ne possède qu'une seule boîte aux lettres sur Télécel 3, elle est sur HG et c'est ESCAPE9G avec 75 comms département. Les autres sont des usurpateurs ! Sus aux usurpateurs de tous bords, qu'ils soient Louis-Pierre ou Fabrice Broche, leurs manières sont détestables, et le temps qu'il leur reste à respirer leur est compté ! Adieu.

Escapeneufge.



les uns à la suite des autres et vous les envoyez bêtement. Bêtement ? Non, pas bêtement. Imaginons un peu que durant la transmission un bit soit oublié ou mangé par une malencontreuse friture. Tout le reste des données est décalé d'un cran et donc tout est faux. C'est pourquoi la transmission toute bête des bits

cioux, admettons-le. Le seul problème, c'est quand on choisit un bit de stop identique aux bits de données. Ben oui, un bit de stop, ça reste un bit. L'ordinateur ne peut pas faire la différence avec un bit de donnée. Donc, dans ce cas, c'est complètement nul comme système. Et attendez, vous n'avez rien vu.

NOUVEAUTÉS S.E.H.

LECTEUR DE K7

POUR AMSTRAD



- COMPTEUR
- FOURNI AVEC CABLE DE RACCORD AMSTRAD

149F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

DYSTAR DRIVE



790F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- LECTEUR DE DISQUETTES COMPATIBLE APPLE IIC ET IIE (CABLE FOURNI).
- SILENCIEUX
- GARANTIE 12 MOIS PIECES ET MAIN D'OEUVRE

QUICK SHOT IX



133F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- BOULE DE CONTROLE A MICRO CONTACT
- TIR AUTOMATIQUE
- CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

FONCTIONNE AVEC ATARI, COM-MODORE, SPECTRAVIDEO ET LES CONSOLES DE JEUX VIDEO. EGALEMENT AVEC AMSTRAD, SANS POSSIBILITE D'UTILISER LE TIR AUTOMATIQUE NI LES VOYANTS DE CONTROLE.

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H., 160 rue Legendre, 75017 PARIS.

LECTEUR K7 : 199 F. PRIX SPECIAL CLUB : 149 F. FRAIS DE PORT + 30F.
 DYSTAR DRIVE : 990 F. PRIX SPECIAL CLUB : 790 F. FRAIS DE PORT + 40F.
 QUICKSHOT IX 165 F. PRIX SPECIAL CLUB : 133 F. FRAIS DE PORT + 20F.

NOM : PRENOM :
 ADRESSE :
 CODE POSTAL : VILLE :
 N° CARTE DU CLUB : N° de téléphone :

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).

- 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 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.

- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé chaque mois. Le premier prix est beau. Règlement en 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.

SUPPORTS
DSK K7 CAR S
DISQUETTE CASSETTE CARTOUCHE SOFTCARD

COTES
*** INDISPENSABLE
** RECOMMANDÉ
* BON

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

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.

TEE-SHIRT HEBDOGICIEL

MAINTENANT ON VOUS HABILLE



| | | |
|-----|-----|-----|
| A | B | C |
| 75F | 67F | 52F |

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC : 24 rue Baron, 75017 PARIS

| | | | | | |
|--|-------------------|-----------------------------------|------|---------|---------|
| NOM | PRENOM | TAILLE | PRIX | Quant. | Montant |
| ADRESSE | | SMALL | | | |
| VILLE | CODE POSTAL | MEDIUM | | | |
| | | LARGE | | | |
| TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : | | TOTAL : | | | |
| TARIF B : N° d'abonné obligatoire : | | Participation aux frais de port : | | 15,00F. | |
| Règlement joint : Chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat poste (étranger) <input type="checkbox"/> | | MONTANT A PAYER : | | | |

CHOISISSEZ UN BADGE



AMSTRAD

| | A | B | C | A | B | C | A | B | C | A | B | C | | | | | | |
|-------|----|---------------------|---|-------|----|-------------------------|-----|-----|-----|-----|-------|----|--------------------------|-----|-----|-----|-----|--|
| AM001 | * | 1815 | | AM011 | ** | 3D MEGACODE | DSK | 260 | 234 | 182 | AM025 | ** | AM STRAM DAMES | DSK | 189 | 170 | 129 | |
| AM002 | * | 1815 | | AM012 | ** | 3D VOICE CHESS FRANCAIS | K7 | 121 | 108 | 85 | AM026 | ** | AUTOFORMATION ASSEMBLEUR | K7 | 193 | 174 | 138 | |
| AM003 | ** | 3 D BOXING | | AM013 | ** | 3D VOICE CHESS FRANCAIS | DSK | 182 | 163 | 117 | AM027 | ** | AUTOFORMATION ASSEMBLEUR | DSK | 295 | 266 | 207 | |
| AM004 | ** | 3 D BOXING | | AM014 | ** | 5 me AXE | K7 | 190 | 152 | 133 | AM028 | ** | BACK TO THE FUTURE | K7 | 115 | 104 | 83 | |
| AM005 | ** | 3 WEEKS IN PARADISE | | AM015 | ** | 5 me AXE | DSK | 200 | 160 | 140 | AM029 | ** | BACK TO THE FUTURE | DSK | 182 | 163 | 125 | |
| AM006 | * | 3D FIGHT | | AM016 | ** | AFFAIRE VERA CRUZ | K7 | 160 | 144 | 128 | AM030 | * | BAD MAX | K7 | 185 | 167 | 115 | |
| AM007 | * | 3D FIGHT | | AM017 | * | AFFAIRE VERA CRUZ | DSK | 190 | 171 | 152 | AM031 | * | BAD MAX | DSK | 198 | 178 | 120 | |
| AM008 | ** | 3D GRAND PRIX | | AM018 | ** | AIRWOLF | K7 | 109 | 98 | 63 | AM032 | ** | BALL BLAZER | K7 | 130 | 117 | 81 | |
| AM009 | ** | 3D GRAND PRIX | | AM019 | ** | AIRWOLF | DSK | 157 | 141 | 98 | AM033 | ** | BARRY MAC GUIGAN BOXING | K7 | 105 | 95 | 73 | |
| AM010 | ** | 3D MEGACODE | | AM020 | ** | ALIEN | K7 | 104 | 94 | 72 | AM034 | ** | BARRY MAC GUIGAN BOXING | DSK | 182 | 163 | 127 | |
| | | | | AM021 | ** | ALIEN | DSK | 147 | 132 | 101 | AM035 | * | BATAILLE D'ANGLETERRE | K7 | 140 | 126 | 98 | |
| | | | | AM022 | ** | ALIEN 8 | K7 | 110 | 99 | 78 | AM036 | * | BATAILLE D'ANGLETERRE | DSK | 220 | 198 | 154 | |
| | | | | AM023 | ** | ALIEN BREAK I | K7 | 104 | 94 | 76 | AM037 | * | BATAILLE POUR MIDWAY | DSK | 220 | 198 | 154 | |
| | | | | AM024 | ** | AM STRAM DAMES | DSK | 330 | 297 | 225 | AM038 | ** | BATTLE OF BRITAIN | K7 | 121 | 109 | 85 | |
| | | | | | | | DSK | 390 | 351 | 270 | AM039 | ** | BATTLE OF BRITAIN | DSK | 180 | 162 | 126 | |
| | | | | | | | K7 | 250 | 225 | 180 | AM040 | ** | BATHMAN | K7 | 108 | 87 | 75 | |
| | | | | | | | DSK | 300 | 270 | 225 | AM041 | * | BEACH HEAD | K7 | 130 | 117 | 78 | |
| | | | | | | | K7 | 330 | 297 | 225 | AM042 | ** | BEACH HEAD | DSK | 159 | 152 | 110 | |
| | | | | | | | DSK | 390 | 351 | 270 | AM043 | ** | BOMB JACK | K7 | 108 | 87 | 75 | |
| | | | | | | | K7 | 130 | 117 | 91 | AM044 | ** | BORED OF RINGS | K7 | 85 | 76 | 59 | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

REVENDEURS :
POUR VOUS PROCURER LES LOGICIELS DU CLUB CONTACTEZ STEPHANE CARRIÉ AU (1) 42 63 82 02



BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS (Ecrire en lettres capitales)

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'adhérent sous une semaine et je suis content.

Je choisis le badge n°

Règlement joint : Chèque bancaire CCP Etranger : mandat-poste international uniquement

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

3

| | | | |
|----------------|-------------------------|-----|-------------|
| AMSTRAD | | | |
| AM319 | BATMAN | DSK | 181 162 126 |
| AM320 | COLOSSUS CHESS 4.0/8256 | DSK | 194 175 136 |
| AM321 | CYRUS CHESS/8256 | DSK | 194 175 136 |
| AM322 | DOCTOR WHO | K7 | 146 132 103 |
| AM323 | DOCTOR WHO | DSK | 207 187 145 |
| AM324 | HEAVY ON THE MAGIC | K7 | 121 109 85 |
| AM325 | HEAVY ON THE MAGIC | DSK | 181 162 126 |
| AM326 | KNIGHT GAMES | K7 | 121 109 85 |
| AM327 | L'AIGLE D'OR | DSK | 160 144 120 |
| AM328 | L'AIGLE D'OR | DSK | 198 178 148 |
| AM329 | MELTDOWN | K7 | 109 98 67 |
| AM330 | RED HAWK | K7 | 121 109 85 |
| AM331 | REVERSI CHAMPION | K7 | 160 144 120 |
| AM332 | REVERSI CHAMPION | DSK | 198 178 148 |
| AM333 | WATERLOO | K7 | 121 109 85 |
| AM334 | WATERLOO | DSK | 160 144 120 |
| AM335 | WINTER GAMES | K7 | 121 109 85 |
| AM336 | WINTER GAMES | DSK | 181 162 126 |
| AM337 | ZOIDS | DSK | 181 162 126 |

| | | | |
|-----------------|-------------|-----|-------------|
| ATARI ST | | | |
| ST023 | TIME BANDIT | DSK | 365 329 256 |

| | | | |
|------------------|------------------|-----|-------------|
| COMMODORE | | | |
| CO366 | BIGGLES | DSK | 158 143 111 |
| CO367 | FAIRLIGHT | DSK | 182 164 128 |
| CO368 | RED HAWK | K7 | 121 109 85 |
| CO369 | RED HAWK | DSK | 182 164 128 |
| CO370 | WAY OF THE TIGER | K7 | 121 109 85 |
| CO371 | WAY OF THE TIGER | DSK | 182 164 128 |

| | | | |
|-----------------|-------------|----|------------|
| SPECTRUM | | | |
| SP247 | BIGGLES | K7 | 97 88 68 |
| SP248 | THE PLANETS | K7 | 121 109 85 |

| | | | |
|-------|---------------------|-----|-------------|
| AM209 | RUNESTONE | K7 | 98 88 68 |
| AM210 | SABRE WOLF | K7 | 112 101 78 |
| AM211 | SCRABBLE | K7 | 112 101 78 |
| AM212 | SCRABBLE | DSK | 155 140 100 |
| AM213 | SEAS OF BLOOD | K7 | 121 109 77 |
| AM214 | SHADOW FIRE | K7 | 121 108 85 |
| AM215 | SKYFOX | K7 | 129 116 90 |
| AM216 | SORCERY | K7 | 95 86 73 |
| AM217 | SORCERY | DSK | 160 144 105 |
| AM218 | SORCERY PLUS | K7 | 140 126 98 |
| AM219 | SORCERY PLUS | DSK | 200 180 126 |
| AM220 | SOULS OF DARCON | K7 | 114 103 80 |
| AM221 | SOULS OF DARCON | DSK | 178 160 121 |
| AM222 | SOUTHERN BELLE | K7 | 106 95 65 |
| AM223 | SPACE MOVING | K7 | 295 266 206 |
| AM224 | SPACE MOVING | DSK | 356 326 276 |
| AM225 | SPACE SHUTTLE | K7 | 290 261 209 |
| AM226 | SPACE SHUTTLE | DSK | 45 40 31 |
| AM227 | SPINDBOY | K7 | 121 108 85 |
| AM228 | SPINDBOY | DSK | 182 163 127 |
| AM229 | SPITFIRE 40 | DSK | 155 140 100 |
| AM230 | SPY HUNTER | K7 | 107 96 68 |
| AM231 | SPY VS SPY | K7 | 110 99 78 |
| AM232 | SPY VS SPY | DSK | 177 159 120 |
| AM233 | SPY VS SPY II | K7 | 105 95 78 |
| AM234 | SPY VS SPY II | DSK | 155 140 107 |
| AM235 | STAR STRIKE | K7 | 90 72 59 |
| AM236 | STARION | K7 | 125 113 78 |
| AM237 | STEVE DAVIS SNOOKER | K7 | 101 91 70 |
| AM238 | STEVE DAVIS SNOOKER | DSK | 153 138 104 |
| AM239 | STRANGELOOP | K7 | 124 112 76 |
| AM240 | STRANGELOOP | DSK | 182 163 127 |
| AM317 | SUPERCHESS | K7 | 90 81 72 |

| | | | |
|-------|------------------------|-----|-------------|
| AT010 | BALLBLAZER | K7 | 121 109 85 |
| AT011 | BEACH HEAD | DSK | 112 101 78 |
| AT012 | BEACH HEAD | DSK | 121 109 85 |
| AT013 | BLUE MAX | K7 | 112 101 82 |
| AT014 | BLUE MAX | DSK | 125 112 88 |
| AT015 | BLUE MAX 2001 | K7 | 121 109 82 |
| AT016 | BLUE MAX 2001 | DSK | 180 162 117 |
| AT017 | BOULDERDASH II | K7 | 121 109 85 |
| AT018 | BOULDERDASH II | DSK | 180 162 117 |
| AT019 | BOUNTY BOB | K7 | 121 109 82 |
| AT020 | BRUCE LEE | K7 | 140 126 90 |
| AT021 | BRUCE LEE | DSK | 180 162 90 |
| AT022 | CHOP SUEY | K7 | 109 98 76 |
| AT023 | CHOP SUEY | DSK | 157 141 110 |
| AT024 | COLOSSUS CHESS | K7 | 121 109 78 |
| AT025 | COMBAT LEADER | K7 | 170 153 119 |
| AT026 | D-BUG | K7 | 97 87 68 |
| AT027 | D-BUG | DSK | 115 104 85 |
| AT028 | DECATHLON | K7 | 140 126 91 |
| AT029 | DECATHLON | DSK | 180 162 117 |
| AT030 | DROP ZONE | K7 | 121 109 82 |
| AT031 | EIDOLON | DSK | 182 164 119 |
| AT032 | ELECTRA GUIDE | K7 | 109 98 75 |
| AT033 | ELECTRA GUIDE | DSK | 152 137 107 |
| AT034 | ENCOUNTER | K7 | 125 112 88 |
| AT035 | F 15 STRIKE EAGLE | K7 | 121 109 85 |
| AT036 | F 15 STRIKE EAGLE | DSK | 170 153 119 |
| AT037 | FIGHTER PILOT | K7 | 60 54 32 |
| AT038 | FIGHTER PILOT | DSK | 130 117 85 |
| AT039 | FIVE A SIDE | K7 | 90 82 58 |
| AT040 | FLIP AND FLOP | DSK | 162 146 114 |
| AT041 | GHOST CHASER | K7 | 112 101 82 |
| AT042 | GHOSTBUSTERS | K7 | 129 116 88 |
| AT043 | GHOSTBUSTERS | DSK | 150 135 112 |
| AT044 | GOONIES | K7 | 101 91 75 |
| AT045 | GOONIES | DSK | 114 103 84 |
| AT046 | HACKER | K7 | 121 109 85 |
| AT047 | HACKER | DSK | 180 162 113 |
| AT048 | HARD HAT MACK | K7 | 121 109 81 |
| AT049 | HARD HAT MACK | DSK | 125 112 88 |
| AT050 | JUMP JET | K7 | 114 103 75 |
| AT051 | JUMP JET | DSK | 149 134 106 |
| AT052 | KARATEKA | DSK | 380 342 228 |
| AT053 | KENNEDY APPROACH | K7 | 169 152 118 |
| AT054 | KENNEDY APPROACH | DSK | 190 171 130 |
| AT055 | KNIGHTS OF THE DESERT | DSK | 173 156 110 |
| AT056 | KRONIS RIPT | DSK | 109 98 78 |
| AT057 | MEDIATOR | K7 | 155 140 111 |
| AT058 | MEDIATOR | DSK | 155 140 111 |
| AT059 | MERCENARY | K7 | 121 109 85 |
| AT060 | MERCENARY | DSK | 157 141 110 |
| AT061 | MIG ALLEY ACE | K7 | 121 109 82 |
| AT062 | MIG ALLEY ACE | DSK | 175 158 119 |
| AT063 | MIG ALLEY ACE | K7 | 168 151 118 |
| AT064 | MINOR 2049 | K7 | 74 67 55 |
| AT065 | MOON SHUTTLE | DSK | 104 94 73 |
| AT066 | MOON SHUTTLE | K7 | 112 101 82 |
| AT067 | NATO COMMANDER | K7 | 121 109 85 |
| AT068 | ONE ON ONE | DSK | 157 141 110 |
| AT069 | ONE ON ONE | K7 | 125 112 88 |
| AT070 | PITFALL II | DSK | 454 409 320 |
| AT071 | PRINT SHOP | K7 | 157 141 110 |
| AT072 | REALM OF IMPOSSIBILITY | K7 | 124 112 81 |
| AT073 | RED MOON | K7 | 121 109 85 |
| AT074 | RESCUE OF FRACTALUS | DSK | 163 147 104 |
| AT075 | RESCUE OF FRACTALUS | DSK | 200 186 142 |
| AT076 | ROAD RACE | K7 | 147 132 94 |
| AT077 | ROAD RACE | K7 | 162 146 114 |
| AT078 | SMASH HITS 1 | K7 | 178 160 125 |
| AT079 | SMASH HITS 2 | K7 | 121 109 85 |
| AT080 | SMASH HITS 3 | DSK | 157 141 110 |
| AT081 | SMASH HITS 4 | DSK | 163 147 104 |
| AT082 | SOCCER | K7 | 190 171 82 |
| AT083 | SOLO FLIGHT | DSK | 210 189 117 |
| AT084 | SPACE SHUTTLE | K7 | 129 116 90 |
| AT085 | SPIDERMAN | K7 | 101 91 74 |
| AT086 | SPIDERMAN | DSK | 107 96 79 |
| AT087 | SPITFIRE ACE | K7 | 121 109 82 |
| AT088 | SPY HUNTER | DSK | 170 153 119 |
| AT089 | SPY VS SPY | K7 | 121 109 85 |
| AT090 | SPY VS SPY | DSK | 162 146 114 |
| AT091 | SPY VS SPY 2 | K7 | 119 107 87 |
| AT092 | SPY VS SPY 2 | DSK | 121 109 82 |
| AT093 | SPY'S DEMISE | DSK | 150 135 119 |
| AT094 | STEVE DAVIS SNOOKER | K7 | 112 101 82 |
| AT095 | STEVE DAVIS SNOOKER | DSK | 125 112 88 |
| AT096 | STRIP POKER | DSK | 170 153 119 |
| AT097 | STRIP POKER | K7 | 121 109 82 |
| AT098 | SUMMER GAMES | DSK | 157 141 110 |

ATARI ST

| | | | |
|-------|---------------|-----|-------------|
| ST001 | BBS | DSK | 365 328 256 |
| ST002 | BORROWED TIME | DSK | 410 369 287 |
| ST003 | BRAATACAS | DSK | 245 220 172 |
| ST004 | CALENDAR | DSK | 170 153 119 |

PRIX

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

| | | | |
|-------|-----------------------|-----|-------------|
| ST004 | COLOUR SPACE | DSK | 245 220 172 |
| ST005 | DEGAS | DSK | 430 387 300 |
| ST006 | DFT IBM/ST | DSK | 365 328 256 |
| ST007 | DISK HELP | DSK | 365 328 256 |
| ST008 | DOS SHELL MS/DOS EMUL | DSK | 365 328 256 |
| ST009 | FLIP SIDE | DSK | 245 220 172 |
| ST010 | HACKER | DSK | 310 279 217 |
| ST011 | KISSSED | DSK | 365 328 256 |
| ST012 | LANDS OF HAVOC | DSK | 245 220 172 |
| ST013 | M-COPY | DSK | 609 548 426 |
| ST014 | M-DISK RAM DISK | DSK | 157 141 109 |
| ST015 | MULTI-TERRA | DSK | 365 328 256 |
| ST016 | MINDSHADOW | DSK | 310 279 217 |
| ST017 | MUD PIES | DSK | 245 220 172 |
| ST018 | SOFT SPAWN | DSK | 245 220 172 |
| ST019 | THE PAWN | DSK | 310 279 217 |
| ST021 | UTILITIES | DSK | 430 387 300 |

COMMODORE

| | | | |
|-------|----------------------------|-----|-------------|
| CO001 | 4 ZZAP ! SIZZLERS | K7 | 121 108 85 |
| CO002 | 4 ZZAP ! SIZZLERS | DSK | 182 169 127 |
| CO003 | 4 me PROTOCOLE | K7 | 157 141 95 |
| CO004 | 4 me PROTOCOLE | DSK | 184 174 121 |
| CO005 | ADVENTURE CONSTRUCTION | DSK | 160 144 108 |
| CO006 | AIR WOLF | K7 | 97 87 65 |
| CO007 | ALTERNATE REALITY-THE CITY | DSK | 240 216 166 |
| CO008 | AMERICAN ROAD RACE | K7 | 121 109 85 |
| CO009 | AMERICAN ROAD RACE | DSK | 190 171 142 |
| CO010 | ARCADE CLASSICS | K7 | 121 108 85 |
| CO011 | ARCADE HALL OF FAME | K7 | 121 108 85 |
| CO012 | ARCADE HALL OF FAME | DSK | 182 169 127 |
| CO013 | ARCHON | K7 | 145 130 101 |
| CO014 | ARCHON | DSK | 165 148 126 |
| CO015 | ARK PANDORA | K7 | 121 108 85 |
| CO016 | ARK PANDORA | DSK | 121 108 85 |
| CO017 | AXIS ASSASSIN | K7 | 97 87 67 |
| CO018 | AXIS ASSASSIN | DSK | 120 108 85 |
| CO019 | AZTEC | DSK | 116 104 75 |
| CO020 | BACK TO THE FUTURE | K7 | 114 103 71 |
| CO021 | BALLBLAZER | K7 | 115 104 75 |
| CO022 | BALLBLAZER | DSK | 180 162 105 |
| CO023 | BARRY MAC CUGAN BOXING | K7 | 130 117 91 |
| CO024 | BARRY MAC CUGAN BOXING | DSK | 160 144 111 |
| CO025 | BATAILLE POUR MIDWAY | K7 | 140 112 96 |
| CO026 | BATTLE D'ANGLETERRE | K7 | 140 112 96 |
| CO027 | BATTLE FOR BRITAIN | DSK | 147 151 111 |
| CO028 | BEACH HEAD | K7 | 121 109 75 |
| CO029 | BEACH HEAD | DSK | 155 140 108 |
| CO030 | BEACH HEAD II | K7 | 121 109 75 |
| CO031 | BEACH HEAD II | DSK | 170 153 122 |
| CO032 | BLACKWYCHE | K7 | 110 99 85 |
| CO033 | BLADE RUNNER | K7 | 110 99 85 |
| CO034 | BLUE MAX | K7 | 112 101 71 |
| CO035 | BLUE MAX | DSK | 180 162 111 |
| CO036 | BLUE MAX 2001 | DSK | 180 162 111 |
| CO037 | BLUE MAX 2001 | K7 | 108 97 71 |
| CO038 | BOMB JACK | DSK | 160 144 117 |
| CO039 | BORROWED TIME | K7 | 109 98 76 |
| CO041 | BOULDERDASH | K7 | 109 98 76 |

SUPPORTS

DSK DISQUETTE
 K7 CASSETTE
 CAR CARTOUCHE
 S SOFTCARD

| | | | |
|-------|-------------------------|-----|-------------|
| AM318 | SUPERCHESS | DSK | 130 117 104 |
| AM319 | SUPER PIPELINE II | K7 | 114 103 70 |
| AM320 | SUPER PIPELINE II | DSK | 124 112 77 |
| AM321 | SUPER SILVER PACK | K7 | 142 130 90 |
| AM322 | SUPERPRINT | DSK | 395 356 275 |
| AM323 | SUPERLEATH | K7 | 180 162 77 |
| AM324 | TALES OF ARABIAN NIGHT | K7 | 85 76 59 |
| AM325 | TANK BUSTER | K7 | 101 91 70 |
| AM326 | TANK COMMANDER | K7 | 108 87 75 |
| AM327 | TANK COMMANDER | DSK | 157 141 109 |
| AM328 | TAPPER | K7 | 112 101 78 |
| AM329 | TASCOPI | K7 | 129 116 94 |
| AM330 | TASCOPI | DSK | 276 248 193 |
| AM331 | TASSPRINT | K7 | 130 117 97 |
| AM332 | TASSPRINT | DSK | 170 153 127 |
| AM333 | TASWORD FRANCAIS | K7 | 195 175 155 |
| AM334 | TASWORD FRANCAIS | DSK | 310 279 231 |
| AM335 | TASWORD 6128 FRANCAIS | DSK | 350 315 262 |
| AM336 | TAU CETI | K7 | 114 103 71 |
| AM337 | TENNIS 3D | K7 | 150 135 105 |
| AM338 | TENNIS 3D | DSK | 200 180 140 |
| AM339 | TERROR MOLLINS | K7 | 129 116 94 |
| AM340 | TEXTOMAT | DSK | 450 405 315 |
| AM341 | THE COVENANT | K7 | 87 78 59 |
| AM342 | THE HOBBIT | K7 | 165 149 113 |
| AM343 | THE ILLUSTRATOR | K7 | 256 230 171 |
| AM344 | THE LAST V8 | K7 | 45 40 31 |
| AM345 | THE QUILL | K7 | 190 171 128 |
| AM346 | THE QUILL | DSK | 294 265 196 |
| AM347 | THEATRE EUROPE ANGLAIS | DSK | 180 162 126 |
| AM348 | THEATRE EUROPE FRANCAIS | K7 | 146 126 98 |
| AM349 | THEATRE EUROPE FRANCAIS | DSK | 220 196 154 |
| AM350 | THEY SOLD A MILLION | K7 | 116 103 75 |
| AM351 | THEY SOLD A MILLION | DSK | 175 160 110 |
| AM352 | THEY SOLD A MILLION 2 | K7 | 121 108 85 |
| AM353 | THEY SOLD A MILLION 2 | DSK | 182 169 127 |
| AM354 | THINK | K7 | 109 98 76 |
| AM355 | TORNADO LOW LEVEL | K7 | 98 87 67 |
| AM356 | TORNADO LOW LEVEL | DSK | 190 171 115 |
| AM357 | TRIPLE PACK | DSK | 190 162 124 |
| AM358 | TRIPLE PACK | K7 | 121 108 85 |

APPLE

| | | | |
|-------|------------------------|-------------|---------|
| AP002 | ADVENTURE CONSTRUCTION | 200 | 180 140 |
| AP003 | A.E. | 269 242 90 | |
| AP004 | AMERICAN ROAD RACE | 375 338 220 | |
| | | | |

Table with columns for game titles (e.g., BOULDERDASH, BOUNDER, BOUNTY BOB) and their corresponding ABC codes and prices.

Table with columns for game titles (e.g., PINBALL CONSTRUCTION, COMPILEUR GRAPHIQUE, COMPTATEUR) and their corresponding ABC codes and prices.

Table with columns for game titles (e.g., BATTLE OF THE PLANET, BEACH HEAD, BEAR BOVVER) and their corresponding ABC codes and prices.



Table with columns for game titles (e.g., ADAPTATEUR SOFTCARD, ALIEN 8, ANTIARTIC ADVENTURE) and their corresponding MSX codes and prices.

MICRO CARTOUCHES VIERGES POUR QL ET SPECTRUM

Table with columns A, B, C and values 44, 39, 30.

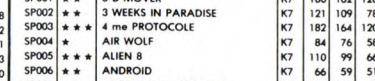


Table with columns for game titles (e.g., 3 D MOVER, 3 WEEKS IN PARADISE) and their corresponding SPECTRUM codes and prices.



Table with columns for game titles (e.g., 1815 107/70, 3 D KIT, 3D FIGHT) and their corresponding THOMSON codes and prices.

Petites Annonces
gratuites

MECCARILLOS
CIGARILLOS EXTRA-FINS

AMSTRAD

VENDS pour Amstrad 3D invaders, Match Day, World Cup : 50F pièce. Gilles Lainé, 6, chemin de la Montagne, 89113 Fleury-la-Vallée. Tél. (16) 86 73 77 99.

ECHANGE jeux Amstrad contre un Vectrex. Paolo au (1) 48 91 18 59.

VENDS programmes originaux : Dams, 3D magacode, Macadam Bumper, Fire Ant Flight Path 737, Lorigraph, Amlettre, Master Chess. Vends Okimate 20 couleur avec Hardcopy. Tél. (1) 43 32 63 84. (NDLJC : Le prix ? Ya qui téléphoner !)

VENDS pour Amstrad 464, lecteur disquettes DDI-1 : 1200F. Tél. (1) 48 91 68 29 après 20h et le week-end.

ECHANGE nombreux softs sur Amstrad, demander liste. Spécifier "échange Amstrad" sur courrier. Ecrire à Alain Schmidt, 2C allée du Parc, 57158 Montigny.

VENDS CPC 464 monochrome, très bon état : 2900F. Imprimante Brother M1009 : 1400F, interface péritel MP2 : 300F, souris : 450F, RS232C : 450F, magnéto : 150F, joystick : 50F, disquettes, câbles. Ivan Bonassin, 44, rue P.-Morat, 69008 Lyon. Tél. (16) 78 75 58 14.

ECHANGE logiciels pour Amstrad sur disquettes. P. Laurent, 8, rue de Bruxelles, 25000 Besançon.

VENDS disquettes Maxwell, Amsoft vierges : 40F pièce. Vends originaux sur disquettes Commando, Who Dares Wins, Tennis 3D, Sorcery + Ping Pong, Zaxx, Rambo et Commando sur K7. Vends les 10 derniers CPC et Tilt. Recherche contact 5 pièces 1/4. Laurent Poulian, 14, rue de Chevigny, 45000 Orléans.

ECHANGE toutes sortes de logiciels pour Amstrad en K7 et disk. Sylvain Blanc, 5, rue I.-Gautier, 92200 Neuilly. Tél. (1) 46 24 19 97.

ECHANGE nouveautés sur Amstrad K7 et disk. Recherche Loritel. Gilles Le Bihan, Résidence Clémenceau, allée des Flandres, 37000 Tours.

ECHANGE logiciels sur Amstrad surtout des nouveautés. Recherche deuxième lecteur disk pour 664 contre nombreux logiciels. François Branger, 11, rue Voltaire, 95120 Erment.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, poignée, jeux, programmes, utilitaires : 3300F. Christian Boutier, 14, rue de Girardon, 95200 Sarcelles. Tél. (1) 39 90 79 93.

Attention, accrochez-vous, je vends CPC 464, moniteur monochrome, manuel, 1er lecteur de disk, manuel, 2 joystick, doubleur de joystick, livre "Micro-Application", 15 revues, 80 listings à taper, programmes, le tout 4500F. Tél. (16) 88 51 93 88.

ECHANGE nombreux logiciels pour tout CPC sur disquettes dont beaucoup de nouveautés, contre divers utilitaires, livres et revues pour Amstrad, imprimante, drive, modem, crayon optique, synthésiseur vocal, souris, Spirid, ordinateur de poche... Attendez propositions au (16) 74 73 76 06 demander Lionel.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur couleur avec lecteur disquettes, housses, joystick, adaptateur péritel, 24 disquettes, nombreux jeux et utilitaires sous garantie, livres et docs : 4900F. Mr Bachet, 4, bd de Provence, 91200 Athis-Mons. Tél. (1) 69 38 70 78.

VENDS logiciels K7 pour Amstrad CPC 464 originaux, Raid, E. Freddu, M. Bumper, Spy VS Spy, Ghostbuster. Tél. (1) 61 60 33 93 après 17h30.

ACHETE lecteur disquettes 5 1/4 pour Amstrad. Jean-Christophe Prud, 20, rue des Pimeveres, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. (16) 51 62 57 91.

ECHANGE logiciels sur Amstrad CPC 6128 sur disquettes seulement. Patrick au (16) 78 46 19 91 à partir de 17h30.

VENDS Amstrad 464 monochrome, jeux d'actions et d'aventures, manettes de jeux. S'adresser à Gilles au (1) 60 84 43 90.

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur, assembleur, CAO 3D, jeux, joystick, 2 livres, revues : 4950F. Tél. (1) 39 92 29 47.

ECHANGE super programmes pour Amstrad 6128 sur disquettes uniquement. Alexandre Delbes, Centre Vie-Rochambeau, BP08, 50115 Cherbourg-Marol.

ECHANGE nombreux jeux sur Amstrad 664 sur K7 ou disquettes. Christophe Boulanger, Les Hespérides, Bât C3, rue du Capitaine-Blazy, 83600 Fréjus. Tél. (16) 94 51 31 55.

VENDS Amstrad 464, moniteur couleur, nombreuses revues, nombreux jeux, le tout 3000F. Tél. (16) 35 36 06 02.

VENDS 5000F Amstrad CPC 6128, lecteur disk, moniteur couleur, sous garantie avec notices et emballages, magnéto Amstrad avec cordons, K7, disquettes, nombreux jeux, 50 revues sur Amstrad et un meuble informatique. Tél. (1) 48 06 80 78 demander Noé.

ACHETE CPC664, magnéto, logiciels, faire offre. Vends CPC 464 vert, très nombreux programmes, le tout 2800F. Morad Hamid, Les Négadés, bât B3, 83000 Draguignan. NDLJC : Oui, je t'es dis bonjour, mais faut pas en profiter hein ! C'est la dernière fois.

ECHANGE jeux en K7 pour Amstrad. Régis Caxiano, 10, allée de Derrière-les-Murs, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. (1) 39 92 03 49.

ECHANGE logiciels pour CPC 464 et achète imprimante ou 1er lecteur de disquettes à 500 ou 600F. Région parisienne pour échange de K7. Patrick au 47 22 02 43, 17h.

VENDS Amstrad 464 vert, logiciels, adaptateur péritel, joystick mercure, manuel : 2500F. Patrick au (16) 60 28 22 23 après 17h30.

Amstrad driver, disktréteur avec similaires. Eric Gamblin, 5, rue Cité-de-Limes, 76200 Dieppe.

ECHANGE K7 jeux pour CPC 464, cherche DDI-1. Mr Bouvier, route de Toulard, 07130 Soyons.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, joystick, assembleur, nombreux logiciels et programmes : 3500F. Mr Blanchet au (16) 93 75 70 00 (Cannes).

ECHANGE logiciels sur Amstrad contre disquettes vierges, logiciels, notices, Hebdoiciel ou n'importe quoi. Echange uniquement sur disquettes. Demander Eric au (16) 74 97 18 44.

VENDS jeux originaux sur K7 avec docs : 20F pièce. Nicolas Hattion, 8, rue Clouets-des-Perruches, 49000 Angers.

CHERCHE lecteur de disquettes DDI-1 pour CPC 464, jeux sur disquettes. Faire offre à Eric Aguirre, route Dous-Bos, 64600 Anglet. Tél. (16) 59 52 40 12.

VENDS moniteur monochrome Amstrad GT65 neuf dans emballage d'origine : 800F. Tél. (16) 54 71 45 92 après 18h.

VENDS cassettes achat 6128, CPC 464 couleur, joystick Quickshot II, nombreux logiciels, nombreux livres, grand nombre de listings : 4500F à débattre. Bruno Sichi au (16) 65 34 07 81.

VENDS CPC 464 couleur, nombreux jeux et utilitaires, manettes, docs et livres : 3500F. Jacques au (1) 42 22 04 45.

VENDS Amstrad 464, moniteur couleur, garantie avec joystick, un logiciel, 6 jeux : 3500F. Tél. (1) 43 34 53 92.

ECHANGE nombreux logiciels sur K7 pour CPC 464 contre lecteur de disquettes ou modem. Bruno Malherbe, 2, rue du Bois, 62700 Laboussière.

RECHERCHE Amstrad 464 avec moniteur monochrome, adaptateur péritel et manettes, imprimante ou moniteur couleur, faire offre séparée au (16) 41 58 10 25. Mr Auplant, 3, square G.-Guittet, 49300 Cholet.

VENDS CPC 464 couleur, lecteur de disquettes, housses, crayon optique, Quickshot II, 52 logiciels originaux, 7 disquettes vierges, revues dont Firmware Specification. Le tout : 5000F. Demander Pierre au (16) 91 50 08 82.

ECHANGE jeux et utilitaires sur K7 ou disquettes pour Amstrad. Stéphane Le Dren, 2, allée Victor-Hugo, 44116 Villelevigne. Tél. (16) 40 02 00 67.

ECHANGE nombreux revues Amstrad Magazine, CPC, Hebdoiciel, Double Cancer, numéros cassettes revues. Serge Espinasse, 196, rue Costa-de-Beauregard, 73000 Chambéry. Tél. (16) 79 75 04 43.

ECHANGE logiciels pour Amstrad 6128. Ecrire à J.-F. Aubron, 61, rue Brûle-Maison, 59000 Lille.

ECHANGE nombreux logiciels sur disquettes pour Amstrad 6128, réponse assurée. Dominique Lagrue, Le Petit-Buisson, 17460 Thenacré.

CHERCHE contacts Amstrad pour échange logiciels disks ou K7 sur région parisienne. Demander Jérôme au (1) 39 68 21 17.

ECHANGE logiciels pour Amstrad sur K7. Eric Denitte, 53, rue Riquet, 75019 Paris.

ECHANGE logiciels de jeux sur K7 pour Amstrad 464. Ludovic au (16) 21 98 92 39.

VENDS K7 de jeux pour Amstrad originaux, Atlantic-Miner : 70F, Donte Cancer, numéros, Frack Bruno Boxing : 90F, Diamant de l'île maudite : 150F, 5ème Axe : 150F, Lorigraph : 150F, Bounty Bobstrikes Bik : 70F. Tél. (16) 73 24 75 20 (Clermont-Ferrand).

ECHANGE très nombreux jeux et utilitaires sur Amstrad K7 et disquettes. Yann Raissiguier, 16, rue Jean-Jaures, 38610 Cierres. Tél. (16) 76 44 30 95.

VENDS CPC 464 monochrome, péritel pour TV couleur, K7 jeux : 2500F. Claude Fessler, 6, rue Farges, 26200 Montélimar. Tél. (16) 75 54 49 93 (laisser coordonnées).

VENDS Dams disk : 300F, Transmat K7 : 100F, Lef Micro "n" 12 à 29, haut-parleur, vidéo. Vends logiciels originaux, liste sur demande. Michel Verney, 1, rue des Oeillettes, 68120 Illzach-Hodenheim.

VENDS Jeu Jet disk original : 140F. Eric Pélouille, 7, rue G.-Lelong, BP 727, 45307 Pithiviers Cedex.

VENDS CPC 464 moniteur, MP2, disquettes : 3900F. Mr Ludo au (1) (16) 30 53 40 10.

ECHANGE divers logiciels K7 ou disk. Recherche imprimante bas prix ou à échanger. Tél. (16) 76 48 53 03.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur couleur avec lecteur disquettes, housses, joystick, adaptateur péritel, 24 disquettes, nombreux jeux et utilitaires sous garantie, livres et docs : 4900F. Mr Bachet, 4, bd de Provence, 91200 Athis-Mons. Tél. (1) 69 38 70 78.

VENDS logiciels K7 pour Amstrad CPC 464 originaux, Raid, E. Freddu, M. Bumper, Spy VS Spy, Ghostbuster. Tél. (1) 61 60 33 93 après 17h30.

ACHETE lecteur disquettes 5 1/4 pour Amstrad. Jean-Christophe Prud, 20, rue des Pimeveres, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. (16) 51 62 57 91.

ECHANGE logiciels sur Amstrad CPC 6128 sur disquettes seulement. Patrick au (16) 78 46 19 91 à partir de 17h30.

VENDS Amstrad 464 monochrome, jeux d'actions et d'aventures, manettes de jeux. S'adresser à Gilles au (1) 60 84 43 90.

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur, assembleur, CAO 3D, jeux, joystick, 2 livres, revues : 4950F. Tél. (1) 39 92 29 47.

ECHANGE super programmes pour Amstrad 6128 sur disquettes uniquement. Alexandre Delbes, Centre Vie-Rochambeau, BP08, 50115 Cherbourg-Marol.

ECHANGE nombreux jeux sur Amstrad 664 sur K7 ou disquettes. Christophe Boulanger, Les Hespérides, Bât C3, rue du Capitaine-Blazy, 83600 Fréjus. Tél. (16) 94 51 31 55.

VENDS Amstrad 464, moniteur couleur, nombreuses revues, nombreux jeux, le tout 3000F. Tél. (16) 35 36 06 02.

VENDS 5000F Amstrad CPC 6128, lecteur disk, moniteur couleur, sous garantie avec notices et emballages, magnéto Amstrad avec cordons, K7, disquettes, nombreux jeux, 50 revues sur Amstrad et un meuble informatique. Tél. (1) 48 06 80 78 demander Noé.

ACHETE CPC664, magnéto, logiciels, faire offre. Vends CPC 464 vert, très nombreux programmes, le tout 2800F. Morad Hamid, Les Négadés, bât B3, 83000 Draguignan. NDLJC : Oui, je t'es dis bonjour, mais faut pas en profiter hein ! C'est la dernière fois.

ECHANGE jeux en K7 pour Amstrad. Régis Caxiano, 10, allée de Derrière-les-Murs, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. (1) 39 92 03 49.

ECHANGE logiciels pour CPC 464 et achète imprimante ou 1er lecteur de disquettes à 500 ou 600F. Région parisienne pour échange de K7. Patrick au 47 22 02 43, 17h.

VENDS Amstrad 464 vert, logiciels, adaptateur péritel, joystick mercure, manuel : 2500F. Patrick au (16) 60 28 22 23 après 17h30.

VENDS nombreux logiciels originaux pour Commodore CPC 464, 664 et 6128 sur K7 ou disquettes. Possibilité d'avoir liste sur demande à Stéphane Clot-Giral, 29, rue Alquier-Bouffard, 81100 Castres. (NDLJC : Dis-donc toi, t'es un p'tit malin, hein ! T'en a envoyé au moins 10 dans PA, et les mêmes en plus. Mais voilà, la Claviste Folle était là, et elle s'en est aperçue, hihi !)

APPLE

ECHANGE softs récents sur Apple. Demander liste. Spécifier "échange Apple" sur courrier. Ecrire à Alain Schmidt, 2c allée du parc, 57158 Montigny.

VENDS Apple IIc, écran, souris, Mouse Desk : 8500F. Imprimante Image Writer : 4300F. Drive Apple IIc (Gamma LLC) : 1200F. Le tout sous garantie. Tél. (1) 47 05 68 02 à Paris de 15h, demander Mr Queuavailliers.

VENDS Apple IIc avec moniteur monochrome, moniteur couleur Taxon Vision II, drive externe, souris, 3 joystick, nombreux programmes : 11.900F. Eric Simon, 117, avenue de la Division-Leclerc, 93350 Le Bourget. Tél. (1) 48 38 45 95.

Vous voulez vendre ou acheter un Apple d'occasion, alors ne perdre plus une seconde (une minute au plus pour les parasites), téléphonez-moi au (1) 34 73 97 42 du lundi au vendredi entre 17h et 19h et le mercredi de 14 à 19h. Vous serez immédiatement en contact avec d'autres personnes si vous demandez Régis. (NDLJC : Qui ? Si on demande Régis, on a d'autres personnes ? Qu'est-ce que c'est kse truc là, encore ? Alors demandez d'autres personnes, vous aurez sûrement Régis, on sait jamais !)

VENDS Apple IIc, lecteur disquettes externe, moniteur IIc, moniteur couleur, joystick, souris, nombreux programmes jeux et utilitaires sur disquettes (NDLJC : Evidemment sur disquettes, t'as d'jà vu un apple avec un magnéto toi, du kon ?) ou bibliothèque importante sur Apple IIc. Jean-Marc Rocca Serra au (16) 44 42 83 23.

Bon, z'êtes dros en affaire... Un Apple IIc tout beau avec pleins de programmes, de souris, de joystick, de docs et tout et tout à 7500F, ça allait pas ? D'accord, et à 6500F, c'est mieux ? Et si personne n'en veut à ce prix-là, ce sera au plus offrant. Re-voici mes coordonnées. Francis Spieser, 16, rue Nansouty, 75014 Paris au (1) 45 89 16 32 le soir (je bosse, moi !) Ah oui ! Les membres du Club HHHHebdo, pour eux, ce sera 6501F et puis c'est tout... (NDLJC : Comment tu connais mon prénom, toi ? Et pour moi, c'est combien ?)

CHERCHE contacts pour échange des programmes récents sur Apple IIc. Tél. (16) 47 66 23 29 après 19h.

ATARI

ATARI ST cherche contacts pour échange divers. Thierry Danquin, chemin de l'Engluene, 49500 Segre.

VENDS Atari 800XL, 1010, Quickshot IX, 2 manettes Atari, Donkey Kong cartouche, 4 K7 originales Bruce Lee, Blue Max, Decathlon, Pole Position. Tout sous garantie, prix à débattre. Tél. (16) 78 50 44 63.

Stop Affaire ! Vends Atari 800XL, nombreuses cartouches (Pitfall, Pole Position, Moon Patrol...), livres d'initiation, tous les numéros de l'Atarian, lecteur de disquettes, Flight Simulator II (disk) : 3000F, Yann Riquet pour un, Rospernes Redene, 29130 Quimperlé. Tél. (16) 98 96 22 35.

VENDS pour Atari 800-800XL et 130 XE nombreux jeux parmi les meilleurs, au prix exceptionnel de 25F pièce (originaux). Possibilité de gros. Séries garanties, liste sur demande. Contacter Jean-David Bickel, Clos des Rainettes, 57510 Heckentranbach.

Atari 520ST ayant grand fan, cherche à se mettre sous la dent tout programme surtout des jeux. Jean-Marc au (1) 42 28 22 04 après 19h. (NDLJC : Comment bonjour à Boris ? D'abord, c'est à moi, qu'il faut dire bonjour, et puis Boris n'est un grand personnage, alors, faut pas lui dire bonjour, OK ?)

CHERCHE bidouilles des meilleurs logiciels pour Atari 800XL. Olivier au (1) 61 82 03 36, le samedi.

RECHERCHE en vue d'échanges, tout logiciel pour Atari 800XL sur K7, plus particulièrement Haiker, échange avantageux pour le dernier. Thomas Duriez, 45, rue G.-Dron, 59240 Armentières.

COMMODORE

ECHANGE ou achète jeux sur Commodore 64. Bruno au (16) 31 97 09 33 après 19h.

VENDS pour Commodore lecteur K7 1530 : 150F, Vic 20 NB : 350F, cartouches pour Vic 20 : Lode Runner : 100F, Cosmic Cruncher : 40F, 9 livres pour Vic20 de 1 à 7. 07F, 7 premiers numéros de Commodore magazine : 10F pièce. Richard Lesourd, Le Deschaux, 39120 Chausson. Tél. (16) 84 81 72 03.

ACHETE 1541, 1570 ou 1571 à bas prix, cherche livre pour apprendre le basic et le langage machine, ou K7 et cherche pour 128, Spy Us Spy, Pispof, F. Apocalypse, Beach Head, Lord of the Rings ou tout autre jeux de rôle, Wargames, sur CBM64/128 et trucs. Marc Decobert, 966, chemin des Ames du Purgatoire, 06600 Antibes. Tél. (16) 93 33 09 19.

Jeune graphiste sur CBM64 et 128 cherche personnes, groupes ou autres, en vue de créer jeux. François Rimasson, "La Fonderie", 35170 Bruz. Tél. (16) 99 52 93 96.

ECHANGE jeux sur C64, sur disquettes contre originaux. Recherche notice de Elite, Scarebubs, Temple of Asphal et autres. Recherche personne possédant Hacker. François Rimasson, "La Fonderie, 35170 Bruz. Tél. (16) 99 52 93 96.

ECHANGE pour CBM64, 1541, nombreux jeux. Recherche nouveautés, réponse assurée. Cédric Le Dressay, 13, Hjaltslands Gate, 4000 Stavanger, Norvège.

ECHANGE programmes sur C64, 1541. Recherche nouveautés. Francis Marçon, bâtiment Opale, Apt 62, Mouzimpré, 54270 Essey-lès-Nancy.

VENDS Commodore 64, lecteur de disquettes 1541, magnéto K7, cartouches jeux, K7 originales de jeux, livre d'initiation, l'ensemble : 2000F. Laurent Boudet, 7, lotissement du Rumeriou, 29130 Baye-Quimperlé.

VENDS Commodore 64 Pal, lecteur K7, drive 1541, imprimante MPS803, plein de livres et de programmes : 5000F. Richard au (16) 20 06 09 96 après 19h. (NDLJC : C'est pas la peine de nous lancer des fleurs pour qu'on passe l'annonce. De toutes façons, moi j'prétère les injures, alors...)

VENDS Commodore 64, moniteur monochrome, lecteur de K7, manette de jeux, câbles, super programmes : 3200F à débattre. Demander Arnaud au (1) 46 31 71 39.

VENDS clavier 4 couleurs Wersiboard Solasound pour Commodore 64 et 128, programme Wersiboard sur K7 et disk pour faire marcher le tout. Se branche sur le cartidge port : 1300F. Pascal au (1) 34 13 76 32 de 18h à 20h.

VENDS tablette graphique pour Commodore 64 : 350F. Echange jeux sur K7 ou disquettes pour C64. JC Alvarez, 37, avenue Miss-Cavell, 94100 St-Maur.

VENDS Vic 20, magnéto, 10 cartouches, carte mère 30Ks, ext. 8K et 16K, autoformation au basic, 100 ROMs et nombreux jeux sur K7. Le tout 3900F. Echange aussi programmes pour CBM64 sur K7. Faire offre à Jérôme Bugara, 335, Lorraine I Kellerman, 88100 St-Dié. Tél. (16) 29 55 17 38.

VENDS Commodore 64 Pal, lecteur K7, lecteur disk 1541, nombreux programmes, 10 livres, docs et listings divers : 4000F. Tél. (1) 43 39 25 68 le soir.

ECHANGE nombreux logiciels sur K7 ou disquettes très récents pour C64. David au (16) 56 80 59 43.

VENDS logiciels sur K7 ou disquettes ainsi que livres pour Commodore 64. Tél. (16) 41 87 12 37.

VENDS 23 jeux originaux, chargeur Ultrarapide (10 fois plus) : 60F. Tél. (16) 23 83 27 85 après 18h.

ECHANGE toute nouveauté avec notices sur CBM64. Stéphane Rutkowski, 7, rue Jean-Froissart, 80000 Amiens.

ECHANGE nombreux logiciels en C64. Recherche programmes en C128. Frédéric Lepetit, 4, rue Daniel-Sorano, 76800 St-Etienne-du-Rouvray. Tél. (16) 35 66 74 82.

VENDS pour C64 Ultima II, doc Baltic 85, doc Fighter Command et 2 autres Wargames. Yann Schuster, 47, avenue Mathurin-Moreau, 75019 Paris. Tél. (1) 42 38 10 41.

ECHANGE programmes uniquement sur disks pour Commodore 64. Pierre Conche, 1, rue de Kichheim, 67200 Strasbourg-Montagne-Verte. Tél. (16) 88 76 03 60 après 19h.

Avis au fanas du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Echange ou vends K7 originales Skyfox, The Way of the Exploding, Caudron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varihies. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

CHERCHE contacts pour échange des programmes récents sur Apple IIc. Tél. (16) 47 66 23 29 après 19h.

ATARI

ATARI ST cherche contacts pour échange divers. Thierry Danquin, chemin de l'Engluene, 49500 Segre.

VENDS Atari 800XL, 1010, Quickshot IX, 2 manettes Atari, Donkey Kong cartouche, 4 K7 originales Bruce Lee, Blue Max, Decathlon, Pole Position. Tout sous garantie, prix à débattre. Tél. (16) 78 50 44 63.

Stop Affaire ! Vends Atari 800XL, nombreuses cartouches (Pitfall, Pole Position, Moon Patrol...), livres d'initiation, tous les numéros de l'Atarian, lecteur de disquettes, Flight Simulator II (disk) : 3000F, Yann Riquet pour un, Rospernes Redene, 29130 Quimperlé. Tél. (16) 98 96 22 35.

VENDS pour Atari 800-800XL et 130 XE nombreux jeux parmi les meilleurs, au prix exceptionnel de 25F pièce (originaux). Possibilité de gros. Séries garanties, liste sur demande. Contacter Jean-David Bickel, Clos des Rainettes, 57510 Heckentranbach.

Atari 520ST ayant grand fan, cherche à se mettre sous la dent tout programme surtout des jeux. Jean-Marc au (1) 42 28 22 04 après 19h. (NDLJC : Comment bonjour à Boris ? D'abord, c'est à moi, qu'il faut dire bonjour, et puis Boris n'est un grand personnage, alors, faut pas lui dire bonjour, OK ?)

CHERCHE bidouilles des meilleurs logiciels pour Atari 800XL. Olivier au (1) 61 82 03 36, le samedi.

RECHERCHE en vue d'échanges, tout logiciel pour Atari 800XL sur K7, plus particulièrement Haiker, échange avantageux pour le dernier. Thomas Duriez, 45, rue G.-Dron, 59240 Armentières.

COMMODORE

ECHANGE ou achète jeux sur Commodore 64. Bruno au (16) 31 97 09 33 après 19h.

VENDS pour Commodore lecteur K7 1530 : 150F, Vic 20 NB : 350F, cartouches pour Vic 20 : Lode Runner : 100F, Cosmic Cruncher : 40F, 9 livres pour Vic20 de 1 à 7. 07F, 7 premiers numéros de Commodore magazine : 10F pièce. Richard Lesourd, Le Deschaux, 39120 Chausson. Tél. (16) 84 81 72 03.

ACHETE 1541, 1570 ou 1571 à bas prix, cherche livre pour apprendre le basic et le langage machine, ou K7 et cherche pour 128, Spy Us Spy, Pispof, F. Apocalypse, Beach Head, Lord of the Rings ou tout autre jeux de rôle, Wargames, sur CBM64/128 et trucs. Marc Decobert, 966, chemin des Ames du Purgatoire, 06600 Antibes. Tél. (16) 93 33 09 19.

Jeune graphiste sur CBM64 et 128 cherche personnes, groupes ou autres, en vue de créer jeux. François Rimasson, "La Fonderie", 35170 Bruz. Tél. (16) 99 52 93 96.

ECHANGE jeux sur C64, sur disquettes contre originaux. Recherche notice de Elite, Scarebubs, Temple of Asphal et autres. Recherche personne possédant Hacker. François Rimasson, "La Fonderie, 35170 Bruz. Tél. (16) 99 52 93 96.

ECHANGE pour CBM64, 1541, nombreux jeux. Recherche nouveautés, réponse assurée. Cédric Le Dressay, 13, Hjaltslands Gate, 4000 Stavanger, Norvège.

ECHANGE programmes sur C64, 1541. Recherche nouveautés. Francis Marçon, bâtiment Opale, Apt 62, Mouzimpré, 54270 Essey-lès-Nancy.

VENDS Commodore 64, lecteur de disquettes 1541, magnéto K7, cartouches jeux, K7 originales de jeux, livre d'initiation, l'ensemble : 2000F. Laurent Boudet, 7, lotissement du Rumeriou, 29130 Baye-Quimperlé.

VENDS Commodore 64 Pal, lecteur K7, drive 1541, imprimante MPS803, plein de livres et de programmes : 5000F. Richard au (16) 20 06 09 96 après 19h. (NDLJC : C'est pas la peine de nous lancer des fleurs pour qu'on passe l'annonce. De toutes façons, moi j'prétère les injures, alors...)

VENDS Commodore 64, moniteur monochrome, lecteur de K7, manette de jeux, câbles, super programmes : 3200F à débattre. Demander Arnaud au (1) 46 31 71 39.

VENDS clavier 4 couleurs Wersiboard Solasound pour Commodore 64 et 128, programme Wersiboard sur K7 et disk pour faire marcher le tout. Se branche sur le cartidge port : 1300F. Pascal au (1) 34 13 76 32 de 18h à 20h.

CHERCHE carte mémoire maître Vic 1020 400F maximum. Recherche trucs, astuces et documentations sur le Vic 20. Davy Couvoisier, Les Vies-de-Bâle, 188, 2942 Alle, Suisse.

VENDS C64 Pal/Sécam, lecteur K7 C2N, joystick Quickshot II, jeux, livres programmation pour C64, 5 K7 vierges, le tout 2800F à débattre. Tél. (16) 78 27 13 60 après 20h, demander Franck.

VENDS C128, 1541, nombreux logiciels, nombreux accessoires, sous garantie : 4500F. Demander Didier au (1) 43 60 82 67.

MSX

VENDS Canon V20 MSX, moniteur orange HR Philips, magnéto SMC SDC-500, tout en très bon état avec manuels, manettes Yeno, nombreux jeux dont des inédits, câbles péritel et magnéto, livres et revues, boîte de rangement K7. Le tout 3400F. Philippe au (1) 45 75 08 15 avant 21h.

CHERCHE contact MSX pour achat logiciels sur K7 ou cartouches. Echange idées. Tél. (16) 22 31 28 39.

VENDS ensemble MSX-1 complet : Canon V20 64K, lecteur disque Canon VF-100 3 1/2" 12K/20K, imprimante Smith-Coron A.F80, magnéto, livres, très nombreux programmes jeux, utilitaires, compilateurs, professionnels : 12000F ou 10 000F sans imprimante. Christian au (1) 63 07 55 71.

ECHANGE logiciels pour MSX "Blaguer contre Bagammon, Choro Q, Flight Path Anirog, Red Moon, Super Chess ou Xylog et Buck Rogers contre Zoids, Boulder dash, Illusions, North Sea Helicopter, Past Finder, Sorcery ou Zaxxon. Christophe Grosbon, Salans, 39700 Orchamps. Tél. (16) 84 71 14 49 entre 19h15 et 21h30.

ORIC

VENDS Mathgraph, disquette originale. Possibilité échange contre Ampli-Bus. Tél. (16) 73 85 42 le soir.

VENDS Oric Atmos, moniteur mono très bon état, magnéto théoric, manuels, cassettes de jeux originaux, prix à débattre. Vincent au (1) 46 78 01 29.

VENDS T9994A : 500F. Vends docs en français, K7 jeux, le tout 500F. Vends moniteur vert avec emballage, cordons : 550F. Tél. (1) 45 43 14 45 après 18h.

VENDS modules pour T9994A : Echecs : 500F, Pole Position : 200F, X-Basic : 600F. Vends également quelques numéros de 99 Magazine, plans adaptateurs pour brancher toutes manettes sur le Texas : 10F. Marc au (1) 48 41 65 44.

THOMSON

VENDS TO770 sous garantie, logiciels, livres, le tout 5000F. Tél. (1) 47 72 11 69 heures bureau, demander Mme Dubesset ou (1) 47 21 45 43 entre 16 et 19h, demander Jean-Claude ou laissez message.

VENDS MOS, magnéto, manette, extension, jeux, manuel : 2500F. Tél. (16) 40 27 33 72 heures repas.

VENDS Thomson TO7, cartouche basic, lecteur K7, extension 16Ko, livres, revues, 2 cartouches Trap, Pictor, supers jeux : 3000F port compris. François au (1) 49 96 69 15 ou (1) 48 96 43 05 après 18h.

ECHANGE jeux sur TO770 ou TO7. Cherche Omega Planète invisible, Animatix, La Geste d'Arillac et Scar Finger. Christophe Comenglé, 11, impasse Baudelaire, 31700 Blagnac. Tél. (16) 61 71 17 51.

CHERCHE possesseur MOS pour échange jeux divers. Philippe au (16) 88 80 48 25.

VENDS MOS sous garantie, guide, extension manettes et jeux, magnéto MOS, crayon optique, K7 de jeux, moniteur monochrome, ensemble ou séparés, prix à débattre. Tél. (16) 76 65 80 89 à partir de 18h.

VENDS TO7, lecteur K7, extension 16K, extension manette et une paire de manettes, nombreux logiciels, et 5 livres d'initiation au basic, le tout 5000F à débattre. Tél. (1) 46 78 03 36 à partir de 17h30 mais pas le mardi et le vendredi, demander Carlos.

ECHANGE MOS, lecteur de K7, 15 logiciels, 500 francs, contre Commodore 128 en bon état. Steeve Levy au (1) 42 78 58 30.

ECHANGE logiciels pour MOS. Franck au (16) 68 39 61 01.

Thomson MOS, cherche contacts en vue d'échange de logiciels, écrite à Paris au 14, Sté phane, la Pierre-Plantée, Nohac, 43350 Saint-Paulien. Tél. (16) 71 00 47 56.

VENDS MOS, lecteur de K7 : 2000F, nombreux logiciels et livres : 100F pièce. Dominique Pot, 7, rue Thiers, 76160 Darneval.

ECHANGE jeu Politik Poker (original) contre manuel de référence TO7 + 16K ou contre Thé-saurus, Super Tennis. B. Charignon, 46, rue J.-Récamier, 69006 Lyon.

VENDS Micro ordinateur TO7, extension mémoire 16K le tout 1000F. Martin Bruchlen, 112, rue de Galinque, 68720 Spechbach-le-Haut. Tél. (16) 89 07 07 08 après 19h.

ECHANGE ou vends, logiciels originaux pour TO770, cartouche Airbus : 450F, K7 Minature : 120F, Mission pas possible : 150F, SOS Space : 180F, 5ème Axe : 150F, 3D Sub : 115F, Torann : 115F, Diane : 115F, ou le tout 1200F. Contacter Hervé Deschamps, Toussaint, 14, rue de l'Eglise, 76400 Fécamp. Tél. (16) 35 28 07 79.

ZX 81

VENDS ZX81, 16Ko, câbles, clavier ABS, logiciel : 350F. Ivan Bonassin, 44, rue P.-Morat, 69008 Lyon. Tél. (16) 78 75 58 14.

DIVERS

VENDS VG5000 Radiola, 24Ko Ram, 18Ko Rom, péritel, cordons : 500F. Vends cassette Mission Omega, K7 DAO : 50F ou le tout : 540F. Elian Béna, 27, lot. Puech-du-Four, 34600 Bedauville. Tél. (16) 67 23 06 44.

CHERCHE Canonier (Canon X07, évidemment) pour contact divers, échange idées et trucs. Je possède pas mal d'adresse du 2^e microprocesseur. Recherche traitement de texte, gestion de fichiers et autres utilitaires ou jeux. Recherche aussi un truc pour rallonger mon Canon de préférence un 16Ko, le plus long possible qui !!! Pas trop cher vers les 400F. Contacter Sany au (16) 45 61 50 34 ou (16) 45 61 19 00 (Angoulême).

VENDS PB 700 Casio avec manuel : 900F ou échange contre Sharp PC1500. Echange TO7 avec cartouche basic, livre et datareccorder, le tout en bon état contre Sharp PC 1500 ou tout autre pocket programmable en L.M. Contacter Sany au (16) 45 61 50 34 ou (16) 45 61 19 00.

VENDS imprimante MCP40, très bon état avec stylo et papier neuf, copie d'écran, cordon : 850F à débattre. Vincent au (1) 46 78 01 29 après 19h.

VENDS Orgue Casio 20 sonorités, stéréo, 12 rythmes, avec pieds support : 6000F. Tél. (1) 47 72 11 69 heures bureau, demander Mme Dubesset ou (1) 47 21 45 43 entre 16 et 19h, demander Jean-Claude ou laissez message.

CHERCHE pour Atari ST, imprimante matricielle à bon marché, munie d'une interface Ctronics : Epson LX80, SeikoSho 1000A, Star SG-10, Smith Corona D200/D300. Contacter Thierry au (16) 41 61 00 24.

Directeur de la Publication
réducteur en chef
Gérard CECCALDI
Directeur Technique
Benoît PICAUD
Rédacteur en Chef Adjoint
Michel DESANGLES

Rédaction
Laurent BERNAT
Secrétaire
Martine CHEVALIER
Maquette
Jean-Marc GAS



EDITO

Malgré les véhémentes protestations du Front National, SOS Racisme est parvenu à conserver sa subvention. Les Potes nous convient donc à une nouvelle fête pop (dans tous les sens du terme) et de toutes les couleurs. Le 14 juin, Paris leur a accordé la Place de la Bastille de 20h à 2h du matin. Comme à la Concorde et au Bourget, on y verra un défilé de stars, parmi lesquelles sont déjà annoncés, Bronsky Beat, The Communards, UB 40 et de nombreux autres. La fête sera gratuite, comme les précédentes et on y dansera sur tous les rythmes.

BEN



POGUES

Binioux, bombardes, flûtes, tambours, violons, accordéons, voix imbibées à reprendre en chœur, rev'la les "saltimbanques", leurs fausses chansons de marins, leurs gigues à danser punk, leur accent à couper au couteau et leur détermination à planter le foutoir dans toutes les cambuses à musique où ils posent leurs sacs pour un soir. Après sa triste mésaventure avec le taxi londonien qui lui a roulé dessus, Shane McGowan (les mauvaises langues prétendent qu'on lui a recousu la bouche en forme de goulot) reprend le collier à la tête de ses sept acolytes, bouclant

à l'écoute de sa musique, ce gang d'Irlandais excelle surtout dans l'interprétation et la réadaptation des airs traditionnels de l'Eire. A ceci près que les paroles de McGowan évoquent plus précisément la réalité des mèmes des rues, au présent, sous la botte de Thatcher.

A vrai dire, les Pogues sont une pièce indispensable du puzzle de styles qu'englobe la musique populaire anglaise. Peut-être vous souvenez-vous de la vogue du ska qui éclatait en 1980 avec des groupes comme Madness, Special, Selector ?... Précurseur du reggae dans les années 60, le ska s'était répandu en Angleterre à partir des ghettos jamaïcains, avant d'être élu par les premiers skin-heads comme leur musique de prédilection. Musique à caractère traditionnel, extrêmement entraînant et dansante, prenant pour thèmes de base la lutte sociale des plus défavorisés, le ska cadrait parfaitement avec le contexte socio-politique de l'époque, son gouvernement démocrate et ses flambées raciales. De même, l'avènement des Pogues et de leur musique traditionnelle irlandaise paraît comme l'antidote de l'Angleterre conservatrice de Thatcher. Depuis la grande vague folklorique post-hippie, la musique celtique n'a pratiquement rien perdu de la vitalité dont la scène pop lui avait fait bénéficier, vers la fin des années 60. Elle a simplement disparu aux yeux du grand public en organisant ses propres circuits de production, de diffusion, de concerts, et des groupes irlandais comme Chieftains, Clannad, The Dubliners, Horslips ou Planxty collectionnent les disques, même s'ils ne sont ni d'or ni de platine. Si les Pogues n'innovent pas, ils ouvrent manifestement des portes qui s'étaient brutalement refermées il y a dix ans sous la pression du raz de marée

punk. Le punk et son "no future" synthétisaient la révolte de la jeune génération contre les valeurs de la petite bourgeoisie anglaise parvenue. Les Pogues, eux, réactivent les fondements d'une culture essentiellement populaire en réaction à l'écrasement social d'une bourgeoisie cossue, mesquine et arrogante.

Dans cette rubrique, la trajectoire de Shane McGowan est assez explicite. Irlandais d'origine mais vivant à Londres, McGowan figurait parmi les premiers porteurs des Pistols, Damned et autres Banshees. Pogotant comme un dément avec une copine, un soir aux pieds d'une scène enflammée par les Clash, ils se marraient à se mordre mutuellement jusqu'au sang et à s'inciser la chair à coups de tisons de bouteilles. Un geste un peu trop brusque de la fille à un moment, et couic, Shane McGowan se trouve délesté d'un bout d'oreille (qu'il a en feuille de chou). Un photographe était là pour immortaliser la scène, et c'est la première fois qu'on verra la tête hagarde du futur leader des Pogues dans les colonnes du New Musical Express... C'est à cette même époque

SHOW DEVANT

* VIRGIN PRUNES : le 6/6 : Paris (Elysée Montmartre).

qu'il monte un premier groupe punk sous le nom de Nips, lequel splitte trois 45 tours (collectors) plus tard, en 1980. Pendant deux ans, avec deux bons potes, il fait la manche dans le métro, alignant un répertoire de vieux chants rebelles irlandais. Et c'est à partir de ce noyau (Spider Stacey/Jem Finer/Shane McGowan) qu'apparaît la première mouture des Pogues sous le nom de Pogue Mahone, dont un premier LP, "Red Roses For Me", sort chez Stiff Records en 84. Là, problème : "Ho, shocking !", s'exclament les programmeurs de la BBC en découvrant que Pogue Mahone signifie "baise mon cul" en gaélique, "nous ne diffuserons ce groupe que lorsqu'il aura changé de nom." C'est donc sous le nom de The Pogues que paraît "Rum Sodomy & The Lash", qui fait un fameux carton en se plaçant quatrième parmi les meilleurs albums anglais de l'année 85. Il faut dire qu'entre-temps, Elvis Costello avait décidé de s'occuper de leur cas, en mettant au service du son de ce dernier L.P. ses talents de sorcier des studios. Joignant l'utile à l'agréable, il s'est par ailleurs farouchement épris du seul élément féminin du groupe, la bassiste Cait O'Riordan.

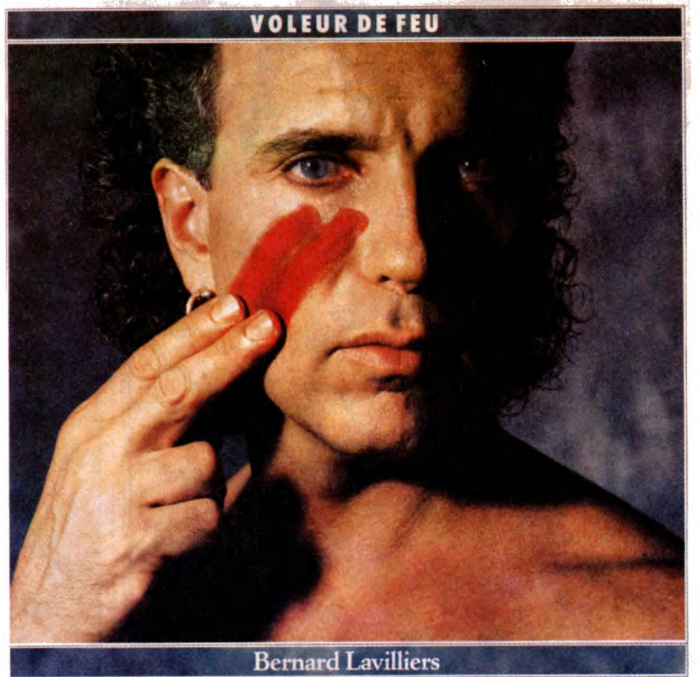
Toujours produit sous la houlette de Costello et sur le label Stiff Records (maintenant distribué par Musicisc), un nouveau maxi 45 tours des Pogues vient de sortir, intitulé "Poguetty in Motion". Il contient quatre titres aux styles forts différents : "London Girl" est un raccourci entre l'accordéon cajun et une sorte de ska punkisé (on y revient), "The Body of an American", une de ces ballades à l'irlandaise sur fond de tragédie populaire, comme McGowan sait si bien les torcher. Quant aux deux autres, elles sont directement issues du répertoire typique, "A Rain Night in Soho" est le prototype de la chanson à boire et à reprendre haut les chœurs et "Planxty Noël Hill" est un instrumental qui

SHOW DEVANT

* SADE : les 6 et 7/6 : Paris (Zénith).

se danse en claquant des sabots. Le tout est lestement enlevé et ne devrait pas manquer de provoquer l'adhésion d'un public, même autre que breton. Au fait, si ça vous branche d'aller voir les Pogues en concert, un conseil : n'oubliez pas de vous envoyer avant quelques bons gorgéons de whisky, quelques pintes de Guinness ou tout autre alcool qui vous tombera sous la main, ça ne vous fera pas de mal et ça vous mettra dans l'ambiance...

VOLEUR DE FEU



Bernard Lavilliers

BERNARD LAVILLIERS

Voleur de Feu (Barclay)

Grand cru, ce Lavilliers 86 ! Au gré de ce 33t. doublé d'un Maxi 45t., Nanard nous entraîne dans ses aventures de globe-trotter à travers la plupart de ses lieux de prédilection. Il nous convie à rencontrer tous ces personnages qui le touchent. Personnages de la nuit comme cette fille d'amour dansant le tango "au fond d'un beuglant magique", Rocky le Rouge, prince du heavy metal, faisant hurler sa guitare dans l'ombre moite d'un parking gaisseux, ou Ray Bar-

retto et ses potes faisant tourner une salsa endiablée dans un bar de pirates de Porto Rico. Personnages dont les rêves se con-

SHOW DEVANT

* THE POGUES, le 11/6 : Lyon, le 12/6 : Paris, le 13/6 : Rennes.

densent et s'évaporent sous le soleil implacable dans un désert en guerre ou au fond d'une mine d'or sous le ciel ouvert de la jungle amazonienne. Voleur de feu, Lavilliers s'affranchit des frontières de styles musicaux. Rock, sud-américain, africain, il apporte à ces différentes tendances sa propre personnalité, une identité qu'il puise dans le verbe, la poésie. "Noir et Blanc" et "Seigneur de Guerre" extraites sur le maxi, sont du meilleur Lavilliers, de ces chansons qui parviennent à vous flanquer la chair de poule comme nulles autres.

PETER GABRIEL

So (Virgin)

Attention, Chef d'Oeuvre ! Voilà sans doute le plus bel album sorti ces derniers temps. Un album fait pour tenir la longueur des années, puisqu'on sait avec quelle patience Peter Gabriel élabore ses architectures sonores, avec quelle parcimonie il accepte de les rendre publiques. Quatre années ont passé depuis son dernier disque de chansons, qui contenait le fameux "Shock the Monkey", quatre ans pendant lesquels Gabriel s'est tout de même attelé à une grande œuvre de composition, la musique de "Birdy" le film d'Alan Parker. Il aura fallu près de deux ans pour que "So" trouve sa forme achevée. Dès l'hiver 85, on murmurait qu'il était pratiquement terminé. C'était sans compter sur le perfectionnisme quasi maladif de Peter, qui décidait de réécrire toutes les chansons. Le résultat est on ne peut plus probant : huit titres seulement, mais dont aucun ne présente la moindre faille. Huit titres profonds, pleins, lourds de feeling, chargés de sens. Moins tourmenté du point de vue des



ambiances que ses prédécesseurs, "So" est à la fois un tour de force de constructions rythmiques avec "Big Time" et "Sledgehammer" sur des schémas de R&B, "That Voice Again" et "In Your Eyes" sur des rythmiques extrêmement élaborées (dans ces trois derniers morceaux, le batteur français Manu Katché donne la mesure de son immense talent) et une source harmonique d'une grande richesse, avec "Don't Give Up" en duo avec la belle Kate Bush et le très étrange "We Do What We're Told", ou ne subsiste que la quintessence du savoir-faire de Gabriel en matière de claviers électroniques. Quant à "Red Rain" et "Mercy Street", ils participent de cette inspiration prophétique à laquelle le chanteur nous a déjà habitués. En un mot, il serait dommage de passer à côté de ce merveilleux album.

INFOS TOUT POIL

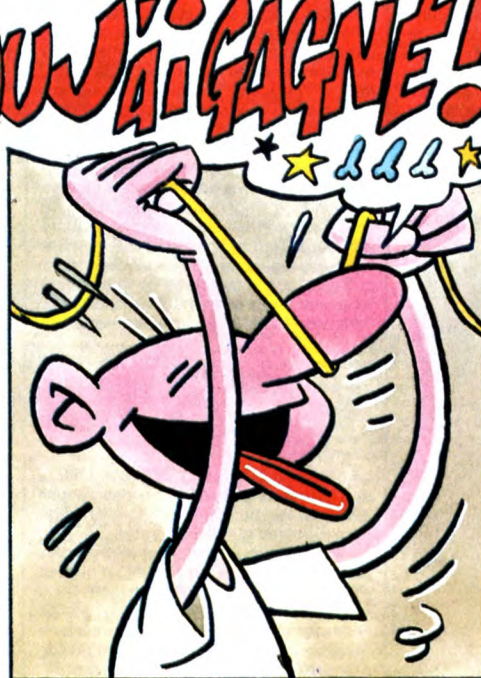
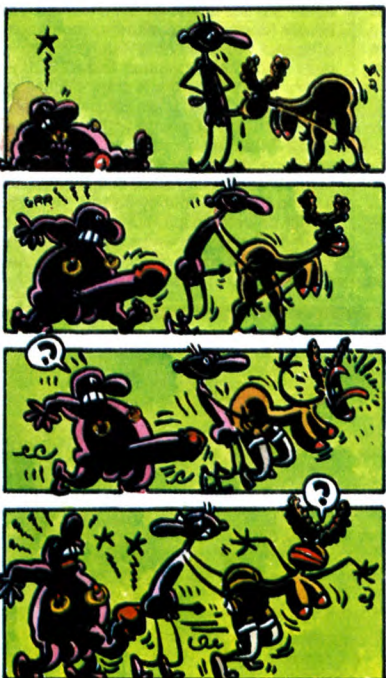
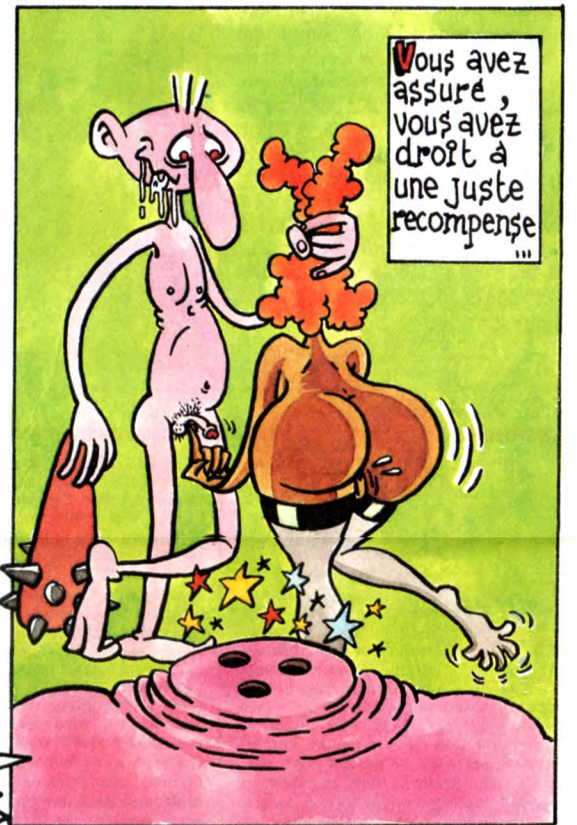
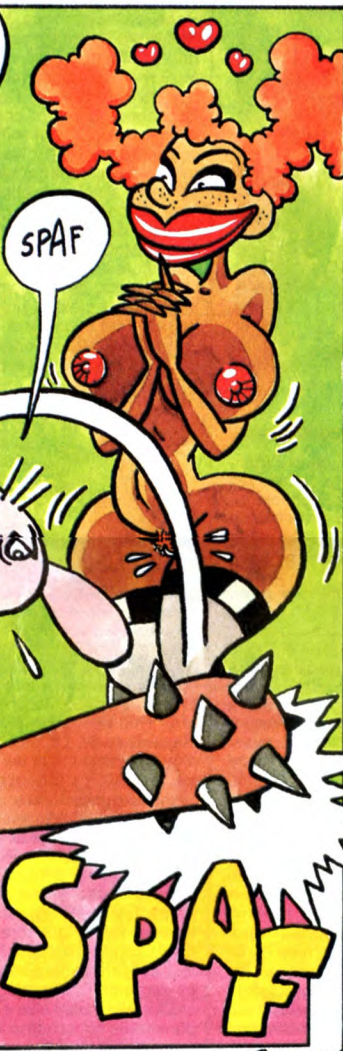
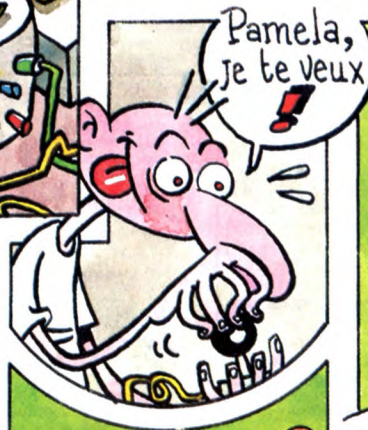
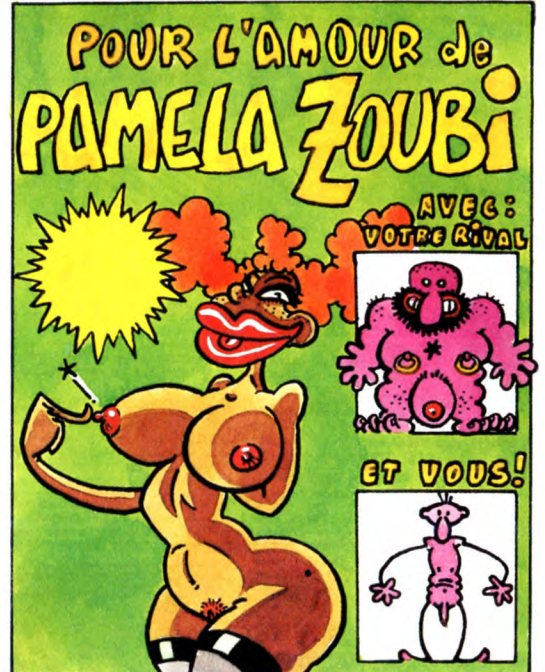
* Le monde du showbise français ne se sent plus d'aise depuis que notre Yvette Horner nationale a reçu la légion d'honneur des mains du Président de la République, Mimitte himself. La cérémonie s'est déroulée le 3 juin dans les Salons de l'Elysée. On murmure que Giscard était vert de s'être vu refusé sa proposition de venir interpréter un duo avec celle à qui il doit ses premières émotions musicales.

* Un grand festival contre l'apartheid se déroulera le 14 juin à 3 km au large de Dakar, sur l'île de Gorée. Lieu symbolique, Gorée fut l'un des principaux comptoirs d'échange portugais, hollandais, anglais et français de la côte ouest de l'Afrique, à partir duquel furent déportés des milliers d'esclaves africains vers l'Amérique et les Caraïbes. Organisé à l'initiative de Pierre Maurois par l'association des villes jumelées, ce festival présentera les spectacles de Sade, Higelin, Toure Kunda, Mory Kante, etc.

* Les Simple Minds ont élu Paris pour l'enregistrement de leur futur album live. A cet effet, ils joueront au Zénith les 12 et 13 août. Auparavant, ils auront donné deux concerts dans le sud de la France : le 15/7 à Fréjus et le 17/7 à Nîmes.



LA DISQUETTE DE CUL



B.D!

EBDITO

Ah. Enfin une bonne semaine. Deux joyaux : le Munoz-Sampayo et des merveilleuses histoires des Oncles Paul. Du très bon, aussi : Autheman et Ptiluc. J'espère que vous avez fait des économies la semaine dernière, parce que si vous voulez vous payer tout ça maintenant, va falloir cracher au bassin.

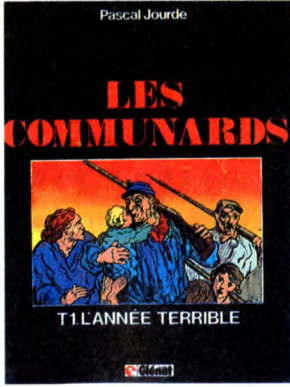
Bon. A la semaine proch' (c'est une abréviation, ça veut dire prochaine. J'ai remarqué que de plus en plus de gens utilisaient des abréviations cons, du genre "info" pour informatique (alors que c'est déjà pris par "informations"), "VH" pour "VHS" (ce genre d'abréviations, vraiment, c'était pas la peine), etc., etc. Donc, j'en fais aut').

Milou

COMMU QUOI ?



Cette semaine, y a vraiment pas grand chose de bon. Mis à part "les communards" qui est spécialement nul, au lieu d'être simplement pas bon. Ça raconte l'année 1870 au travers de deux types pris au hasard dans la foule. Ça aurait pu être instructif mais c'est beaucoup trop laid pour ça. Le dessin tremblant, hésitant, noir et blanc, bancal et baleinier n'est pas à la hauteur de l'ambition des auteurs. C'est dommage car l'époque se prête bien aux reconstitutions historiques grandioses. Mais bon, c'est raté, on attendra une autre occasion.



LES COMMUNARDS de JOURDE et BAUTRAIT chez GLENAT, 79 fantassins.

EXTRAITS



Comment décrire un Munoz et Sampayo ? Hein ? Comment ? Aidez-moi, ceux qui avez déjà lu quelque chose d'eux ! Venez à mon secours ! Comment dites-vous ?

JOSE MUÑOZ ET CARLOS SAMPAYO SUDOR SUDACA



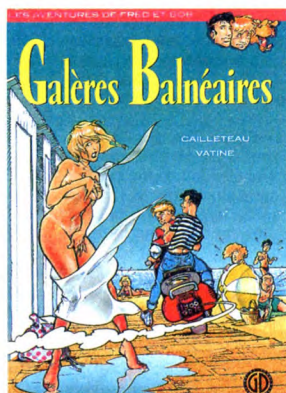
Faut que je dise que c'est vachement bien ? Mais ça suffit pas, vous le savez bien ! Hein ? Que je dise ce qu'il y a dedans ? Et comment je fais ça, vous qui êtes si malin ? J'ai qu'à dire que c'est sombre et profond ? Bon, écoutez, je me passerai de votre collaboration. Non, inutile d'insister, au revoir. Donc, Munoz et Sampayo, ce qui frappe au premier abord, c'est tout. Je veux dire que tout frappe au premier abord. Enfin, qu'on en prend plein la gueule dès qu'on ouvre l'album. Comment dire ? C'est dense, quoi. C'est du vécu, aussi. Enfin, je sais pas si ça l'est vraiment, mais on dirait que. Pfff, j'ai un mal, à parler de ça, moi ! Qu'est-ce que vous voulez que je dise, quand c'est génial ? Hop, c'est génial, voilà, fin de l'article. Ben non. Ça serait trop simple. Alors c'est génial parce que le dessin est génial, ainsi que le scénario, le découpage, les dialogues, les caricatures, les numéros de page, la qualité du papier, la sensualité du libraire, la chaleur du quartier du libraire et l'hospitalité de la ville dans laquelle se trouve un exemplaire du bouquin. Voilà. C'est génial pour tout ça. C'est bon, là, je peux souffler ?

SUDOR SUDACA de MUNOZ et SAMPAYO chez FUTURO (en grand), 68 argentins.

TUBE DE L'ÉTÉ



La recette est simple : on va causer de l'été 62, en y mettant un peu d'humour, un peu de cul, un peu de nostalgie, un peu de clichés et embarquez, c'est pesé. Le tout sous forme de petits sketches. Bon, c'est sympa comme un tube de l'été, sans plus, c'est agréable en fond sonore. Ça rappellera des souvenirs chez ceux qui avaient 20 ans en 62 (mais ils en ont 44 maintenant, lisent-ils encore de la bd ?), ça étonnera les ptis jeunes qui croient qu'à cette époque, tout le monde était encore dans les tranchées, et puis voilà. A noter quand même : bizarrement,



le dessin est extrêmement inspiré de Jack Rickard. Ça donne un truc de la veine de Loro, pour vous situer.

GALERES BALNEAIRES de VATINE et CAILLETON chez DELCOURT, 49,50 parasols.

BD Parade!

| | | |
|------------------------------|--------------------|----|
| LES ONCLES PAUL | COLLECTIF | 15 |
| SUDOR SUDACA | MUNOZ SAMPAYO | 15 |
| DECRESCENDO | PTILUC | 14 |
| UNE NUIT CHEZ TENNESSEE | AUTHEMAN | 14 |
| UN MÔME DE PERDU... | TAFFIN | 14 |
| BARBE-NOIRE ET LES INDIENS | REMACLE | 14 |
| SUPERWEST | MATTIOLI | 14 |
| OBJECTIF DANGER | ROBBINS | 14 |
| L'AMERZONE | SOKAL | 13 |
| NOUVELLES DU PAYS | FERRANDEZ | 12 |
| LA MANIERE NOIRE | WOZNIAK | 12 |
| ALERTE A ESLAPION | SERON | 11 |
| ECRIT PAR LA TEMPETE | GINE | 11 |
| LE LYNX A TIFS 6 | PLEIN DE GENS | 11 |
| GALERES BALNEAIRES | VATINE CAILLETON | 10 |
| LE JOUR DES FAUCONS | DETHOREY GIROUD | 10 |
| LEON LA TERREUR S'EN BALANCE | BOOGAARD SCHIPPERS | 10 |
| LA PORTE D'ORIENT | GIARDINO | 8 |
| LA LOUVE | HARRIET REDONDO | 6 |
| SITA JAVA | TEULE GOURIO | 6 |
| LES PETITS BOUDDHAS | MALIK BROUYERE | 5 |



EMPLUMÉ



Ah, superbe. Je n'ai qu'un mot : superbe. Si, finalement, y en a un autre : incompréhensible. Voilà. C'est superbe et incompréhensible. Utilisant le subtil truchement de la simultanéité, l'auteur oublie de mettre au point les bases de départ.



Attendez. Je viens de relire cette phrase, et il n'y a qu'un mot pour la qualifier : superbe. Ah si, y en a un autre : incompréhensible. Donc, je recommence. Le principe narratif de l'album consiste à décrire plusieurs actions simultanées, jusqu'à leur jonction. C'est un procédé classique, mais efficace. Or, lorsqu'on l'utilise, il faut impérativement respecter une règle : décrire dans les moindres détails chaque situation de départ, afin de les laisser évoluer seules au cours de l'histoire. Et là, c'est raté : rien n'est expliqué. C'est-à-dire que pour comprendre tout, il faut le lire

(1) Qui n'existe pas, d'ailleurs : c'est un gag.

à l'aveuglette une fois dans le bon sens, puis repartir en arrière en notant les caractéristiques des personnages et des actions. Puis encore une fois dans le bon sens, avec tous les éléments. C'est faisable, hein, je suis pas contre. Mais normalement, c'est le rôle de l'auteur, de faire ça. Enfin, bon, c'est un choix. Donc, superbe et incompréhensible.

LES PLUMES DE L'ARGUS de SCHETTER chez GLENAT, 39,50 porte-avions.

SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 23

MIMETISME



Voici l'édition en album de la première aventure des petits hommes. Ça permet de constater que non seulement Seron a tout pompé sur Franquin, mais qu'en plus il a suivi exactement la même évolution.



ÇA SUIT, DERRIÈRE ?



Alors là, I am on the cul. Il y a un certain temps, Spirou avait demandé à quelques dessinateurs de faire une parodie des histoires de l'Oncle Paul. On sait ce que ça peut donner, il n'y a qu'à voir les tentatives avec Lucky Luke et Gaston Lagaffe : c'est nul dans la plupart des cas. Ben là, va savoir pourquoi, c'est à hurler de rire. D'ailleurs, je vais vous avouer un détail intime : lors de la lecture de l'histoire de Will et Yann, j'ai ri - oui, ri à haute voix, fort - deux fois. Et une fois avec l'histoire de Bercovici et Yann. Ça faisait vachement longtemps que j'avais pas ri. Et j'ai ri une fois à chaque case dans l'histoire de Goossens. J'en reviens pas moi-même. C'est fou. Rendez-vous compte : c'est vraiment marrant. Du coup,



Yann a droit à mon indéfectible admiration. Bon, précipitez-vous pour acheter ça, dedans y a Bercovici, Chaland, Clerc, Dany, Frank, Legall, Goossens (mmmmhh, oui, encore !), Will et Yann.

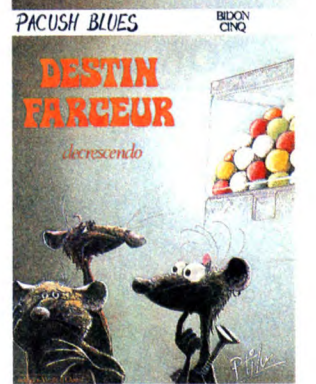
LES HISTOIRES MERVEILLEUSES DES ONCLES PAUL de CEUX CITES PLUS HAUT chez VENTS D'OUEST (mmmmhh, oui, encore !), 49 pipes.

ENCORE ET ENCORE



Cinquième épisode des aventures des rats. Génial. Ptiluc a réussi à créer un monde entier, peuplé de rats et de hamsters, qui ont des problèmes, une religion, des leaders, des angoisses, des peurs, des bons moments, des croyances, une appartenance politique, une boîte à chewing-gums, une déesse, un scientifique et pas de raton-laveur. Alors la question qui se pose, c'est : "qu'est-ce qu'on en a à foutre, des rats ?"

C'est la même question qui s'était posée lors de la sortie de "The Dark Crystal". Au début, on disait : "c'est bien de faire un film avec des marionnettes, mais qui ça intéresse, à part les mômes ?" Et rapidement, on a eu la réponse : ça intéresse tout le monde, cong. Parce que



c'était drôlement bien. Et qu'on avait tout besoin de se sentir mômes pour deux heures.

Donc, Ptiluc, c'est pareil. Son truc est passionnant. On est pris dedans comme une mouche dans une toile d'araignée.

Attention quand même : la lecture des quatre précédents tomes absolument nécessaire.

DECRESCENDO de PTLUC chez VENTS D'OUEST (ça, c'est un éditeur qu'il est de plus en plus bon !), 69 rats.

C'est là que commence le débat des exégètes : un pompeur, s'il est aussi bon que l'original au point de vue technique, est-il aussi intéressant ? A cette grande question qui secoue le milieu de la bd, je vais répondre.

Deux possibilités : soit on est fan d'un auteur en tant que tel, d'une personne précise, on a toute la collec', on sait ce qu'il a fait avant, quels sont ses projets, on garde les revues dans lesquelles il y a des interviews dudit auteur. Auquel cas, un pompeur est un vil plagiaire, un salaud, un connard à abattre parce que pompant les idées du maître. Soit on en a rien à foutre, on lit de la bd parce que c'est distrayant et moins chiant que Stendhal, on aime bien un style de dessin (ou de scénario) et tout ce qui s'y rapproche est bon à prendre. Dans ce cas, un pompeur est une bénédiction, puisqu'il prolonge l'œuvre du maître.

Il y a une troisième possibilité, incarnée par moi, qui consiste à être fan et à adorer les plagiaires lorsqu'ils ont du talent. Ainsi, j'adore Boucq parce qu'il me donne un peu plus de Goossens, j'adore Seron parce qu'il me donne un peu plus de Franquin et j'adore Thiriet parce qu'il me donne un peu plus de Coucho. Donc, j'aime bien cet album des petits hommes, que vous n'allez pas aimer si vous appartenez à la catégorie 1.

ALERTE A ESLAPION de SERON chez DUPUIS, 35 petits francs.

KAGUÈBÈ



Encore un Bucquoy. J'aimerais bien le voir, de temps en temps, faire autre chose que de l'extrapolation politico-métaphysique. Ça changerait. Parce qu'on commence à connaître les ficelles : un pauvre type, pas con mais plutôt résigné, révolté contre Le Système. Bien sûr, il trouve un jour une faille au Système, va tenter d'en profiter, mais va s'apercevoir rapidement que le Système a prévu des sécurités contre ce genre de bugs. Donc, il abandonne, et souvent perd tout ce qu'il a : sa dignité, son temps, son bel optimisme et sa carte bleue. Ça va bien cinq minutes. Donc, c'est une recette éculée. Voilà voilà. Qu'est-ce que j'en pense d'autre ? Que le dessin est telle-



ment classique qu'il ne ferait pas se retourner un Albanais. Voilà voilà. J'ai pas grand-chose à en dire. C'est du Bucquoy. Reportez-vous aux ouvrages précédents.

STONE AGENT DE MOSCOU de BUCQUOY et DUVIVIER chez GLENAT, 39,50 cartes.

TENU



Ça alors ! Autheman tient la distance. J'avais vu ce qu'il avait fait en une planche, je sais plus dans quoi, mais je pensais pas qu'il puisse tenir un album. Eh ben, sans problème. C'est beau comme du Autheman, et bon comme du Autheman, sauf que ça dure 48 pages. Imaginez le plaisir. C'est une sombre histoire de trafiquants, de voleurs de diamants, de pute perdue sur une île quasi déserte et d'armée en faction contre l'invasion rouge. Que des fous, en gros. De ceux qui partent le plus loin possible en espérant refaire leur vie et qui s'aperçoivent un peu tard qu'ils sont paumés dans un trou et qu'ils vont probablement y finir leurs jours. C'est magnifique. Les couleurs sont superbes, les dessins tiennent la route, les dialogues sont taillés au burin, ça colle parfaitement, y a pas

de dissonances entre tous ces éléments et on prend son pied. Conclusion du lecteur finaud : tiens, il a bien aimé cet album. Bravo, le lecteur finaud.



UNE NUIT CHEZ TENNESSEE de AUTHEMAN chez GLENAT, 39,50 diamants bleus.

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 nécessaires 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 clôture du concours mensuel.
 ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du con-

cours trimestriel.

ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 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°134 | N°135 | N°136 | N°137 |
|------------------|-------------------|---------------------|-------------------|------------------------|
| APPLE II | TRISTAN & ISEULT | DOS PATCHER | LE VER D'OZ | LA MISSION |
| AMSTRAD | NIBBLER | TANK OF TRON II | ALPHA BUG | FOX |
| AMSTRAD | TREMPOLINE | WILD HORSE | WILD HORSE | CHAMIGNON MAGIQUE |
| CANON X07 | KEY PROGRAMMER | CANON BURGER | CANON CALC | BOAT |
| CASIO FX 702 P | MEMOIRE | JACK POT | DOPE | DEBARASSER DE SA FEMME |
| COMMODORE 64 | GOLF | GOLF | GOLF | GOLF |
| COMMODORE VIC 20 | STRIP CRAPS | LES SAUTEURS | TOUR INFERNALE | SNAKE BIT |
| EXL 100 | TAROT | TAROT | TAROT | TAROT |
| MSX | U-BODVE | CHEPHREN | CHEPHREN | PAC |
| ORIC | MORDOR | MORDOR | L'ANNE ROUGE | YING YANG/EXAGONE |
| SPECTRUM | CYCLOTRON | KORVUS INVASION | ESQUIVE | MOUSE |
| THOMSON | GUERRES SPATIALES | D.A.O. | D.A.O. | OIL PANIC |
| THOMSON | | F14 SUPER | INVASION | INVASION |
| T199/4A (B.E) | TURBO FRED | KARATEKA/SOS PLAGES | PROTECTION CIVILE | PROTECTION CIVILE |
| ZX 81 | TILT | PORTEUR | PORTEUR | GUERRE SPATIALE |

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 12 juin 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 cousine 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 12 juin à minuit.

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.



BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 12 juin 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 :

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 122 FRANCS



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.

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

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 : 1an : 530 francs
 6 mois : 270 francs

Membres du Club, déduisez vous-mêmes les 10% soit :
 Règlement joint :
 CCP
 Chèque bancaire

SALUT LA PROMO



Vous détestez votre librairie ? Bravo ! SALUT LA PROMO est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau, plusieurs points-cadeaux donnant droit à un album de bandes dessinées gratos (3 points pour "Les Robinson du Rail" de Franquin, 5 points pour "Kamasutra" de Jacovitti, et 8 points pour "Pin-Up, toutes les pinups du siècle"). Comment commander ? Très simple, sur la liste des albums, publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 10 francs de port si vous n'en commandez qu'un, ou 6 francs par album s'il y en a plusieurs, et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit et à partir de 240 francs vous recevrez gratos le mensuel "Spot BD".

- L'HOMME A LA VALISE** 45,00
CLARKE ET KUBRICK 1 39,50
CLARKE ET KUBRICK 2 39,50
CLARKE ET KUBRICK 3 39,50
AVANT GUERRE 39,00
LA FEMME DU MAGICIEN 72,00
TRAGIQUES DESTINS 49,00
BLOODI ET LES RONGEURS 32,00
CONTES PERVERS 59,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME 45,00
MORBUS GRAVIS 59,50
ROCK MASTARD 65,00
JOE'S AIR FORCE 52,00
LE PRIVE D'HOLLYWOOD - BERTHET 1 33,00
MORTES SAISONS - BERTHET 2 33,00
COULEUR CAFE - BERTHET 3 33,00
LE THEOREME DE BELL 49,00
SPOOKY 32,00
LA FIN DU MONDE... 59,00
LA FEMME PIEGE 69,00
LES 110 PILULES 45,00
DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER 45,00
LE VICOMTE 59,50
SUPERWEST 49,00
NOUVELLES DU PAYS 41,00
OBJECTIF DANGER 69,00
UN MÔME DE PERDU... 42,00
LES ONCLES PAUL 49,00
DECRESCENDO 69,00
SUDOR SUDACA 68,00
ALERTE A ESLAPION 35,00
GALERES BALNEAIRES 49,50
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE 39,50
LES PLUMES DE L'ARGUS 39,50
STONE AGENT DE MOSCOU 39,50
- Je veux tout, les bons petits plats, les sérigraphies, l'album de Munoz et Sampayo, et en plus pas grossir !
 Je veux tout, les albums ci-contre, les frites pas grasses, et garder la ligne.
 Je veux tout, un catalogue gratuit, et en plus elle est bonne.

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

XERAGONE

TU ME FÏLES TES DIAMANTS, SINON TES MORT!



ORIC

LA MUSIQUE A STÉPHANIE ADOUCIT LES CRÉTINS



En quête de richesses au fin-fond de l'espace, tentez aux commandes de votre vaisseau spatial spécial, de récupérer quinze inestimables diamants éparpillés sur un mystérieux météore...

Jean-Marc BELORGANE

SUITE DU N°137

```
2800 REM = CHARGEMENT DES ROUTINES
2810 REM =====
2820 :
2830 READ AD,ST,F1$,F2$,D$:REPEAT
2840 D=VAL("#"+D$):POKEAD,D:AD=AD+1
2850 SO=SO+D:READ D$:UNTILD$="FIN"
2860 IF SO=ST THENSO=0:RETURN
2870 POP:CLS:GOSUB8870:PRINT:PRINT
T"Erreur de DOS dans le PROGRAMME MA-"
2880 PRINT"CHINE ";F1$:PRINT F2$
2890 GOSUB8970:PING:END
2900 :
2910 REM =====
2920 REM =====(INITIALISATION)=====
2930 REM =====
2940 :
2950 TEXT:CALL#400:CLS
2960 PAPER0:INK7:POKE618,10
2970 DEF FNMOD(A)=INT((A/7-INT(A/7))*7+0.05)*SGN(A/7)+1
2980 Z=ABS(PEEK(#D000)=169):GOSUB8870
2990 MO=#9C:DE=#84:GA=#AC:DO=#BC
3000 MR=#B4:PA=#AF:ES=1:EZ=1:ET=1
3010 M0$=CHR$(33):DE$=CHR$(124)
3020 GA$=CHR$(94):D0$=CHR$(96):V5=10
3030 MR$="ESPACE":PA$="RETURN"
3040 FORN=1TO6:RE(N)=7000-N*1000
3050 RE$(N)="X E R A G O N E":NEXT
3060 RE(0)=19270:RE$(0)="Par L' AUTEUR"
3070 DIMX(2,11),Y(2,11)
3080 DOKE#306,#FFFF:GOSUB3160:SO=0
3090 FORN=0TO2:FORM=0TO11:READX,Y
3100 SO=SO+X*Y:X(N,M)=X+Z:Y(N,M)=Y
3110 NEXT:NEXT:DOKE#306,#2710
3120 IF SO=5643 THENSO=0:GOTO3260
3130 GOSUB8870:PRINT"Erreur de DATA dans les Coordonnées"
3140 PRINT"des mines entre les lignes 3170-3250":PING:STOP
3150 REM-----Coordonnées des mines-----
3160 DOKE#B0,2+DEEK(#E9):RETURN
3170 DATA 26,06,27,07,26,08,25,07
3180 DATA 14,12,14,13,13,13,13,12
3190 DATA 33,06,32,07,32,08,31,08
3200 DATA 03,07,03,08,02,07,03,06
3210 DATA 24,09,25,08,26,09,25,10
3220 DATA 16,13,17,12,18,13,17,14
3230 DATA 11,10,10,11,09,10,10,09
3240 DATA 14,06,15,07,14,08,13,07
3250 DATA 27,06,28,06,25,07,26,06
3260 GOSUB8900:GOSUB8940:R=1
3270 :
3280 REM =====
3290 REM =====(MENU)=====
3300 REM =====
3310 :
3320 GOSUB8620:IFET THENPLAY7,0,0,0
3330 GE=0:PO=0:RE=RE(0):GF=0:PO$=""
3340 PLOTZ+8,5,"par Jean-Marc BELORGANE"+CHR$(7)
3350 FORN=6TO24:PLOTZ+2,N,10
3360 PLOTZ+35,N,8:NEXT:FORN=0TO1
3370 PLOTZ+3,N+7,CHR$(1)+"1":+"CHR$(5)+"Pour la regle du jeu"+CHR$(7)
3380 PLOTZ+3,N+11,CHR$(1)+"2":+"CHR$(6)+"Pour le choix des touches"+CHR$(7)
3390 PLOTZ+3,N+15,CHR$(1)+"3":+"CHR$(2)+"Pour le niveau sonore"+CHR$(7)
3400 PLOTZ+3,N+19,CHR$(1)+"4":+"CHR$(3)+"Pour le tableau des scores"+CHR$(7)
3410 PLOTZ+3,N+23,CHR$(1)+"5":+"CHR$(7)+"Pour JOUER":NEXT
3420 :
3430 REM -(Animation + Test touches)-
3440 :
3450 M=24:N=1:O=1:I=1:ZX=Z+36:A=1
3460 IFES=0THENSE=DELSE S=R*VO
3470 IFNAND0=1THENPLOTZ,N-1," ":PLOTZ,N," ":PLOTZX,M+1," ":PLOTZX,M+2," "
3480 IFMAND0=0THENPLOTZ,N+2," ":PLOTZ,N+1," ":PLOTZX,M-1," ":PLOTZX,M," "
3490 IFN=0THENPLOTZ,2," ":PLOTZX+24," "
3500 PLOTZ,N,[" "] :IF0THENPLOTZ,N+1,"a" ELSEPLOTZ,N+1,[" "]
3510 PLOTZX,M,["C "] :IF0THENPLOTZX,M+1,[" "] ELSEPLOTZX,M+1,"a"
3520 IFPEEK(#208)=#38THENA=1:GOTO
```

```
3620
3530 IFPEEK(#208)=#A8THENA=2:GOTO
3610
3540 IFPEEK(#208)=#B2THENA=3:GOTO
3610
3550 IFPEEK(#208)=#B8THENA=4:GOTO
3610
3560 IFPEEK(#208)=#9ATHENA=5:GOTO
3610
3570 IFPEEK(#208)=#90THENA=6:GOTO
3610
3580 IFPEEK(#208)=#84GOTO3600
3590 PAPER4:WAIT4:PAPER0:A=1:GOTO
3620
3600 R=R+1:R=ABS(RAND1):S=R*VO
3610 SOUND2,0,0:SOUND3,0,0
3620 ONAGOTO3630,3740,4410,4900,5680,5880
3630 IFO THENM=M-1:N=N+1:IFN=26THENO=0
3640 IFO=0THENM=M+1:N=N-1:IFN=0THENO=1
3650 SOUND2,80*M*6,S:SOUND3,80*N*6,S
3660 I=I+1:IFI>7THENI=1
3670 PLOTZ+7,5,I
3680 GOTO3470
3690 :
3700 REM =====
3710 REM =====(REGLES DE JEU)=====
3720 REM =====
3730 :
3740 GOSUB8620
3750 PRINTCHR$(134)" XERAGONE est un jeu d'aventure spa"
3760 PRINTCHR$(134)"-tiale qui se deroule sur 3 tableaux..."
3770 PRINTCHR$(134)"différents..."
3780 PRINT:PRINTCHR$(130)" Le but du jeu est de récupérer dans"
3790 PRINTCHR$(130)"les plus brefs delais,15 pierres pre-"
3800 PRINTCHR$(130)"cieuses dispersées dans les crevasses";
3810 PRINTCHR$(130)"d'un gigantesque meteor ambulant sur-";
3820 PRINTCHR$(130)"nomme XERAGON E..."
3830 PRINT:PRINTCHR$(131)" Pour exécuter votre mission, vous "
3840 PRINTCHR$(131)"disposez de TROIS vaisseaux spatiaux"
3850 PRINTCHR$(131)"dont, le premier est rempli de 999 "
3860 PRINTCHR$(131)"litres de carburant au depart et, les";
3870 PRINTCHR$(131)"DEUX autres de 300 litres de réserve"
3880 PRINTCHR$(131)"si vous tombez en panne seche..."
3890 PRINTCHR$(131)"Bien entendu, au cours du jeu il vous";
3900 PRINTCHR$(131)"est possible de refaire le plein si "
3910 PRINTCHR$(131)"le besoin s'en fait sentir, en vous "
3920 PRINTCHR$(131)"posant sur"CHR$(134)"un Jerrycan bleu ciel !"
3930 :
3940 REM -----> 2eme PAGE <-----
3950 :
3960 GOSUB8650:GOSUB8620
3970 PRINTCHR$(133)" Je tiens tout de meme a vous signa-"
3980 PRINTCHR$(133)"ler que la grande vitesse de deplace"
3990 PRINTCHR$(133)"-ment de ce meteor est susceptible de";
4000 PRINTCHR$(133)"provoquer de multiples perturbations"
4010 PRINTCHR$(133)"qui sont caractérisées soit par : "
4020 PRINT:PRINTCHR$(130)"* Des petites comètes qui traversent"
4030 PRINTCHR$(130)"votre champs d'actions de droite a "
4040 PRINTCHR$(130)"gauche, et de plus a des altitudes "
4050 PRINTCHR$(130)"aleatoires."
4060 PRINT:PRINTCHR$(131)"* Ou alors par des variations de posi";
4070 PRINTCHR$(131)"-tions de 3 mines spatiales qui se de";
4080 PRINTCHR$(131)"-placent alternativement a tour de role";
4090 PRINTCHR$(131)"suivant 4 positions predeterminées..."
4100 PRINTCHR$(129)"* Et aussi par des pertes de controle";
4110 PRINTCHR$(129)"de votre vaisseau spatial, si vous la";
4120 PRINTCHR$(129)"-chez les commandes un court instant.";
4130 :
4140 REM -----( 3eme PAGE )-----
4150 :
4160 GOSUB8650:GOSUB8620
4170 PRINTCHR$(135)" Et vous vous apercevrez que votre "
```

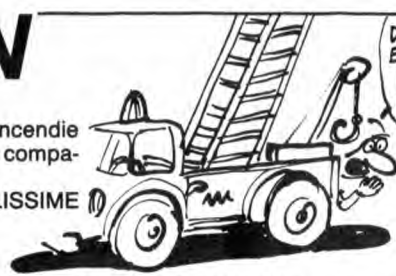
```
4180 PRINTCHR$(135)"vaisseau spatial sera alors porte par";
4190 PRINTCHR$(135)"les VENTS solaires qui ont leur direc";
4200 PRINTCHR$(135)"-tion indiquée au tableau de bord."
4210 PRINT:PRINTCHR$(129)"R E M A R Q U E S"
4220 PRINT:PRINTCHR$(129)"* CHR$(131)"Un bref ZAP et l'allumage du signal";
4230 PRINTCHR$(134)"DANGER"CHR$(131)"au tableau de bord vous signa";
4240 PRINTCHR$(131)"le l'arrivee imminente d'une comete."
4250 PRINTCHR$(129)"* CHR$(130)"La montée rapide n'est validee que"
4260 PRINTCHR$(130)"si votre altitude est inferieure ou "
4270 PRINTCHR$(130)"egale a 1900 metres."
4280 PRINTCHR$(129)"* CHR$(133)"Un atterrissage sur XERAGONE n'est"
4290 PRINTCHR$(133)"egalement valide que si vous atterris";
4300 PRINTCHR$(133)"-sez avec la touche descente ."
4310 PRINTCHR$(129)"* CHR$(134)"Si i votre reserve de carburant de-"
4320 PRINTCHR$(134)"vient inferieure a 50 litres, l'indi-";
4330 PRINTCHR$(134)"cation"CHR$(133)"CARBURANT"CHR$(134)"s'inscrit en bleu"
4340 PRINTCHR$(134)"ciel sur votre tableau de bord."
4350 GOSUB8650:CLS:GOTO3320
4360 :
4370 REM =====
4380 REM ===== CHOIX DES TOUCHES =====
4390 REM =====
4400 :
4410 DOKE3,#937C:POKE#931D,40
4420 CALL#930D:REM Redef. de !!^
4430 GOSUB8620:R$=KEY$
4440 R$=CHR$(1):C$=CHR$(6):B$=CHR$(7)
4450 PLOTZ+9,5,CHR$(10)+CHR$(5)+" CHOIX DES TOUCHES"
4460 PLOTZ+9,6,CHR$(10)+CHR$(3)+" CHOIX DES TOUCHES"
4470 PLOTZ,8,CHR$(2)+" Les touches de commandes de votre"
4480 PLOTZ,9,CHR$(2)+"vaisseau spatial sont : "
4490 PLOTZ+6-LEN(M0$),11,C$+M0$+B$+" :"+R$+"Pour monter"
4500 PLOTZ+6-LEN(DE$),12,C$+DE$+B$+" :"+R$+"Pour descendre"
4510 PLOTZ+6-LEN(GA$),13,C$+GA$+B$+" :"+R$+"Pour vous diriger a gauche"
4520 PLOTZ+6-LEN(D0$),14,C$+D0$+B$+" :"+R$+"Pour vous diriger a droite"
4530 PLOTZ+6-LEN(MR$),15,C$+MR$+B$+" :"+R$+"Pour monter rapidement"
4540 PLOTZ+6-LEN(PA$),16,C$+PA$+B$+" :"+R$+"Pour commuter la pause"
4550 REM-----
4560 FORN=1TO13:PRINT:PRINT:POKE618,3
4570 PRINT"Voulez-vous changer ces touches ? ";
4580 GETR$:IFR$<<"O"ANDR$<<"N"THEN NPING:GOTO4580ELSEPRINTR$
4590 IFR$="O":GOTO4620ELSEPOKE618,10
4600 CLS:DOKE3,#93A4:POKE#931D,10
4610 CALL#930D:GOTO3320
4620 WAIT30:PRINT
4630 PRINTCHR$(129)"Pour monter ? ";
4640 REPEAT:MO=PEEK(#208):M0$=KEY$:UNTILMO<>56ANDM0$<>" "
4650 TT=MO:T$=M0$:GOSUB8730:M0$=T$
4660 PRINTCHR$(129)"Pour descendre ? ";
4670 REPEAT:DE=PEEK(#208):DE$=KEY$:UNTILDE<>56ANDE$<>MOANDE$<>" "
4680 TT=DE:T$=DE$:GOSUB8730:DE$=T$
4690 PRINTCHR$(129)"Pour vous diriger a gauche ? ";
4700 REPEAT:GA=PEEK(#208):GA$=KEY$:UNTILGA<>56ANDGA<>MOANDGA<>DEANDGA$<>" "
4710 TT=GA:T$=GA$:GOSUB8730:GA$=T$
4720 PRINTCHR$(129)"Pour vous diriger a droite ? ";
4730 REPEAT:D0=PEEK(#208):D0$=KEY$:UNTILD0<>56ANDD0<>MOANDD0<>DEANDD0<>GAANDD0$<>" "
4750 TT=D0:T$=D0$:GOSUB8730:D0$=T$
```

A SUIVRE...

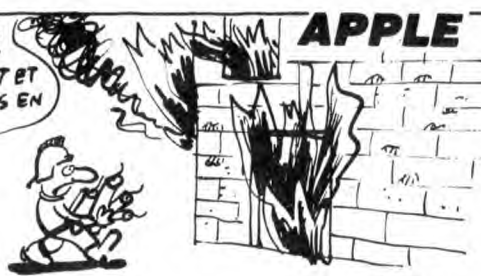
LA MISSION

Dans le but méritoire et salubre de souffler un incendie dévastateur, effectuez un périple mouvementé en compagnie de dynamite...

Jean-Christophe BELLISSIME



DÈS QUE ÇA EXPLOSE, TU LÂCHES TOUT ET TU TE TIRÉS EN COURANT



APPLE

IL N'Y A PAS DE FUMÉE SANS FEU LES INCINÉRÉS



SUITE DU N° 137

```

2310 C = PEEK (49200)
2320 NEXT L1
2330 V TAB 7: HTAB 2: & "VOUS ET
ES ARRIVE A LA PREMIERE BASE
"
2340 V TAB 9: HTAB 2: & "AVEC :
";V;" VIES"
2350 FOR I = 1 TO 40: V TAB 19: H
TAB 1: & "": NEXT I: FOR O0 = 1 T
O 2500: NEXT O0
2360 GOTO 2800
2370 REM *****
2380 REM ** FIN ***
2390 REM *****
2400 HOME
2410 FOR J = 130 TO 135
2420 POKE 28,J: CALL 62454
2430 NEXT J
2440 FOR LI = 6 TO 18: V TAB LI:
HTAB 1
2450 & "
"
2460 NEXT LI
2470 E$ = "VOUS AVEZ PERDU VOTRE
DERNIER VEHICULE"
2480 V TAB 7: HTAB 1: & E$
2490 V TAB 17: HTAB 1: & "VOULEZ
VOUS REJOUER : ";
2500 GET REP$
2510 IF REP$ = "O" THEN & "O":
FOR I = 1 TO 100: NEXT I: PR
INT " ": RUN 1010
2520 IF REP$ = "N" THEN & "N":
FOR I = 1 TO 100: NEXT I: TE
XT : HOME : END
2530 IF REP$ < > "O" OR REP$ <
> "N" THEN S = PEEK ( - 16336) +
PEEK (49200): GOTO 2490
2540 REM ::::::::::::::::::::
2550 IF PP2 < = 4 THEN RETURN
"
2560 PP2 = PP2 - 1
2570 V TAB 17: HTAB PP2: & A$: VT
AB 18: HTAB PP2: & B$
2580 RETURN
2590 IF PP2 > = 14 THEN RETURN
"
2600 PP2 = PP2 + 1
2610 V TAB 17: HTAB PP2: & A$: VT
AB 18: HTAB PP2: & B$
2620 RETURN
2630 REM ::::::::::::::::::::
2640 REM : NOMB. DE VIES :
2650 REM ::::::::::::::::::::
2660 REM ***** NOMBRE DE VIES *
***
2670 TEXT : HOME
2680 FOR I = 1 TO 40: V TAB 1: HT
AB 1: PRINT "": V TAB 3: HTAB 1: P
RINT "": POKE - 16336,0: NEXT I
"
2690 V TAB 2: HTAB 14: PRINT "NO
MBRE DE VIES"
2700 V TAB 11: HTAB 12: PRINT "<
1> -- 8 VIES --"
2710 V TAB 13: HTAB 12: PRINT "<
2> -- 6 VIES --"
2720 V TAB 15: HTAB 12: PRINT "<
3> -- 4 VIES --"
2730 V TAB 17: HTAB 12: PRINT "<
4> -- 2 VIES --"
2740 POKE - 16368,0: WAIT - 1
6384,128: GET E$
2750 IF E$ = "1" THEN V TAB 11:
HTAB 12: INVERSE : PRINT ">
1<": FOR I = 1 TO 500: NEXT
I: NORMAL :V = 8: RETURN
2760 IF E$ = "2" THEN V TAB 13:
HTAB 12: INVERSE : PRINT ">
2<": FOR I = 1 TO 500: NEXT
I: NORMAL :V = 6: RETURN
2770 IF E$ = "3" THEN V TAB 15:
HTAB 12: INVERSE : PRINT ">
3<": FOR I = 1 TO 500: NEXT
I: NORMAL :V = 4: RETURN
2780 IF E$ = "4" THEN V TAB 17:
HTAB 12: INVERSE : PRINT ">
4<": FOR I = 1 TO 500: NEXT
I: NORMAL :V = 2: RETURN
2790 IF E$ < "1" OR E$ > "4" THE
N S = PEEK ( - 16336) + PEEK (4
9200): GOTO 2700

```

```

2800 REM *****
2810 REM **** PARTIE N 2 ****
"
2820 REM *****
2830 FOR I = 6 TO 18: V TAB I: HT
AB 1: & "
": NEXT I
2840 M = 0: PP2 = 16
2850 REM *** DECOR N.2 ***
2860 HCOLOR= 2: H PLOT 40,144 TO
40,128 TO 32,120 TO 0,120
2870 H PLOT 16,119 TO 16,80 TO 3
2,80 TO 40,72 TO 40,64 TO 32
,56 TO 0,56
2880 FOR I = 64 TO 72 STEP 2: HC
OLOR= 5: H PLOT 0,I TO 32,I: NEXT
I
2890 FOR L = 0 TO 14: HCOLOR= 7
: H PLOT L,81 TO L,119: NEXT
L
2900 HCOLOR= 7: H PLOT 224,144 TO
224,128 TO 232,120 TO 279,120: HC
OLOR= 6: H PLOT 248,119 TO 276,33
2910 H PLOT 252,119 TO 279,34
2920 FOR I = 153 TO 190: HCOLOR=
1: H PLOT 0,I TO 279,I: NEXT I
2930 V TAB 20: HTAB 2: & "SCORE
": & "SC$
2940 V TAB 22: HTAB 2: & "DOMMAG
E DE LA BASE : /100"
2950 V TAB 24: HTAB 2: & "METEOR
ES : ";ME;" /20": V TAB 24: HT
AB 25: & "CANONS : ";V
2960 V TAB 18: HTAB PP2: & "qr"
2970 P = PDL (0)
2980 IF Y = 18 THEN M = 0: DO =
DO + 10: SD = PEEK (49200) +
PEEK ( - 16336)
2990 IF M < > 1 THEN GOSUB 31
50
3000 Y = Y + .5: V TAB Y: HTAB 8 +
X: & "s"
3010 V TAB Y - .5: HTAB 8 + X: &
"
"
3020 V TAB 22: HTAB 24: & DO: V TA
B 24: HTAB 13: & ME; "/20"
3030 IF DO = 100 THEN GOSUB 32
10: GOTO 3530
3040 IF Y = 18 AND (8 + X = PP2
OR 8 + X = PP2 + 1) THEN V =
V - 1: V TAB 24: HTAB 34: & " ":
V TAB 24: HTAB 34: & V: FOR
Z = 1 TO 37: V TAB 18: HTAB P
P2: & "nn": S = PEEK ( - 163
36): NEXT Z: FOR Q = 1 TO 90
0: NEXT Q
3050 IF V < = 0 THEN 3400
3060 IF ME = 20 THEN 3270
3070 IF P < 10 THEN GOSUB 3620
"
3080 IF P > 200 THEN GOSUB 365
0
3090 V TAB 18: HTAB 7: & "
"
3100 V TAB 18: HTAB PP2: & "qr"
3110 IF PEEK ( - 16287) = > 1
28 THEN GOSUB 3170
3120 S$ = ( STR$ (SCO)): SC$ = LE
FT$ ("000000",6 - LEN (S$)) + S$
: V TAB 20: HTAB 10: & SC$
3130 IF SCO = B + B0 THEN V TAB
11: HTAB 14: & "BONUS : 1 VIE": PR
INT CHR$ (7) + CHR$ (7): FOR I =
1 TO 2000: NEXT I: V TAB 11: HTAB
14: & " ": SCO = SCO +
50: B = B + 600: V = V + 1: V TAB 24
: HTAB 34: & V
3140 GOTO 2970
3150 X = INT ( RND (1) * 25): Y =
6: M = 1: RETURN
3160 REM ** TIR **
3170 FOR I = 17 TO 7 STEP - 1:
V TAB I: HTAB PP2 + 1: & "m"
: S = PEEK (49200): NEXT I
3180 FOR E = 17 TO 7 STEP - 1:
V TAB E: HTAB PP2 + 1: & " "
: NEXT E
3190 IF PP2 + 1 = 8 + X THEN FO
R I = 1 TO 11: V TAB Y: HTAB 8 + X
: & "n": S = PEEK ( - 16336)
: V TAB Y: HTAB 8 + X: & " ":
NEXT I: M = 0: ME = ME + 1: SC
O = SCO + 50
3200 RETURN
3210 REM **** DOMMAGE BASE ***
*
3220 FOR I = 130 TO 135: POKE 2
8,I: CALL 62454: NEXT I
3230 FOR I = 6 TO 18: V TAB I: HT

```

```

AB 1
3240 & "
"
3250 NEXT I
3260 RETURN
3270 REM ***
3280 GOSUB 3370
3290 FOR I = 6 TO 18
3300 V TAB I: HTAB 1: & "
"
3310 NEXT I
3320 V TAB 8: HTAB 1: & "VOUS AV
EZ ELIMINE TOUS LES METEORES
"
3330 V TAB 10: HTAB 1: & "IL VOU
S RESTE : ";V;" VIES"
3340 V TAB 12: HTAB 1: & "LA BAS
E A : ";DO;"/100 DE DOMMAGES
"
3350 FOR I = 1 TO 2000: NEXT I
3360 GOTO 3680
3370 REM ** FIN ***
3380 FOR I = 33 TO 45: HCOLOR=
0: H PLOT 260,I TO 279,I: NEXT
I
3390 RETURN
3400 REM *****
3410 REM ** FIN 1**
3420 REM *****
3430 FOR I = 130 TO 135: POKE 2
8,I: CALL 62454: NEXT I
3440 FOR I = 6 TO 18: V TAB I: HT
AB 1
3450 & "
"
3460 NEXT I
3470 V TAB 8: HTAB 1: & "VOUS AV
EZ PERDU VOTRE DERNIER CANON
"
3480 V TAB 16: HTAB 1: & "VOULEZ
VOUS REJOUER : ";
3490 GET R$
3500 IF R$ = "O" THEN & "O": FO
R I = 1 TO 200: NEXT I: PRINT : PR
INT : PRINT : GOTO 3590
3510 IF R$ = "N" THEN & "N": FO
R I = 1 TO 200: NEXT I: TEXT : HOM
E : END
3520 IF R$ < > "O" OR R$ < >
"N" THEN 3490
3530 REM ** BASE DETRUITE **
3540 REM -----
3550 V TAB 8: HTAB 1: & "LA BASE
QUI ETAIT SOUS VOTRE"
3560 V TAB 10: HTAB 1: & "COMMAN
DEMENT A ETAIT DETRUITE PAR"
3570 V TAB 12: HTAB 1: & "LES ME
TEORES."
3580 GOTO 3480
3590 REM *****
3600 PRINT " ": RUN 1010
3610 REM *****
3620 IF PP2 < = 7 THEN RETURN
"
3630 PP2 = PP2 - 1
3640 RETURN
3650 IF PP2 > = 31 THEN RETURN
"
3660 PP2 = PP2 + 1
3670 RETURN
3680 REM ** SUITE PROG.3 **
3690 SL = 2
3700 C$ = "xyyx"
3710 V$ = "tuv"
3720 AR$ = "OK"
3730 REM *** DECOR ***
3740 FOR X = 6 TO 18: V TAB X: HT
AB 1
3750 & "
"
3760 NEXT X
3770 FOR I = 144 TO 190: HCOLOR=
1: H PLOT 0,I TO 279,I: NEXT I
3780 V TAB 20: HTAB 2: & "SCORE
": & "SC$
3790 V TAB 22: HTAB 2: & "VAISSE
AUX : ";V
3800 FOR Q = 33 TO 47: HCOLOR=
7: H PLOT 0,Q TO 279,Q: NEXT
Q
3810 X = 11: X1 = 4: Z = 72: D = 74
: M = 0: M1 = 0: M2 = 0: M3 = 0:
M4 = 0: M5 = 0: M6 = 0
3820 REM ** BOUCLE PROGRAMME **
"
3830 X = 11: X1 = 4: M = 0: M1 = 0:
M2 = 0: M3 = 0: M4 = 0: M5 = 0:

```

```

M6 = 0
3840 V TAB 22: HTAB 14: & V
3850 IF V < = 0 THEN 4770
3860 D = D + .2
3870 IF M < > 1 THEN GOSUB 44
80
3880 Y = Y - 1: HTAB Y: V TAB 9 +
C: & " "
3890 IF Y = 3 THEN HTAB 3: V TAB
9 + C: & " ": M = 0
3900 IF M1 < > 1 THEN GOSUB 4
490
3910 Y1 = Y1 - .5: HTAB Y1: V TAB
9 + C1: & " "
3920 IF Y1 = 3 THEN HTAB 3: V TA
B 9 + C1: & " ": M1 = 0
3930 IF M2 < > 1 THEN GOSUB 4
500
3940 Y2 = Y2 - 1: HTAB Y2: V TAB
9 + C2: & " "
3950 IF Y2 = 3 THEN HTAB 3: V TA
B 9 + C2: & " ": M2 = 0
3960 IF M3 < > 1 THEN GOSUB 4
510
3970 Y3 = Y3 - .5: HTAB Y3: V TAB
8 + C3: & "z"
3980 IF Y3 = 3 THEN HTAB 3: V TA
B 8 + C3: & " ": M3 = 0
3990 IF M4 < > 1 THEN GOSUB 4
520
4000 Y4 = Y4 - 1: HTAB Y4: V TAB
8 + C4: & "z"
4010 IF Y4 = 3 THEN HTAB 3: V TA
B 8 + C4: & " ": M4 = 0
4020 IF M5 < > 1 THEN GOSUB 4
530
4030 Y5 = Y5 - 1: HTAB Y5: V TAB
8 + C5: & "z"
4040 IF Y5 = 3 THEN HTAB 3: V TA
B 8 + C5: & " ": M5 = 0
4050 IF M6 < > 1 THEN GOSUB 4
540
4060 Y6 = Y6 - 1: HTAB Y6: V TAB
8 + C6: & "z"
4070 IF Y6 = 3 THEN HTAB 3: V TA
B 8 + C6: & " ": M6 = 0
4080 P = PDL (1)
4090 V TAB X: HTAB X1: & V$
4100 IF P < 10 THEN GOSUB 4280
"
4110 IF P > 200 THEN GOSUB 433
0
4120 IF 9 + C = X AND (Y = X1 OR
Y < X1 + 3) THEN GOSUB 4550
4130 IF 9 + C1 = X AND (Y1 = X1
OR Y1 < X1 + 3) THEN GOSUB
4550
4140 IF 9 + C2 = X AND (Y2 = X1
OR Y2 < X1 + 3) THEN GOSUB
4550
4150 IF 8 + C3 = X AND (Y3 = X1
OR Y3 < X1 + 3) THEN GOSUB
4550
4160 IF 8 + C4 = X AND (Y4 = X1
OR Y4 < X1 + 3) THEN GOSUB
4550
4170 IF 8 + C5 = X AND (Y5 = X1
OR Y5 < X1 + 3) THEN GOSUB
4550
4180 IF 8 + C6 = X AND (Y6 = X1
OR Y6 < X1 + 3) THEN GOSUB
4550
4190 A = INT ( RND (1) * 5)
4200 IF A = 3 THEN GOSUB 4280
4210 IF A = 2 THEN GOSUB 4330
4220 HCOLOR= 6: H PLOT Z,20 TO D
,20
4230 IF D > = 142 AND AR$ = "O
K" THEN 4650
4240 SL = SL - 1
4250 V TAB 7: HTAB SL: & C$: C$: C
$: C$: C$: C$: C$: C$: C$
4260 IF SL < 2 THEN V TAB 7: SL =
6
4270 GOTO 3840
4280 IF X < = 8 THEN GOSUB 43
80
4290 X = X - 1
4300 V TAB X: HTAB X1: & V$
4310 V TAB X + 1: HTAB X1: & "
"
4320 RETURN
4330 IF X > 17 THEN CC = 18: CC1
= 18: CC2 = 3: GOSUB 4380
4340 X = X + 1
4350 V TAB X: HTAB X1: & V$

```

A SUIVRE...

YIN-YANG

Sur une île magique demeure l'inaccessible YIN-YANG, pierre précieuse aux pouvoirs manifestes. Sachez que la convoitise d'un tel objet ne laisse en principe aucun répit...

Lionel VERDILLON



ORIC

LES POURRIS SE SUIVENT ET RASSEMBLENT LEURS PAS



SUITE DU N°137

```
5+GG*3:POKEN,106:NEXT
3510 GOTO3535
3515 H=PEEK(#208)
3520 GG=GG+(H=#8C)/3-(H=#94)/3
3525 IFGG<DTHENG6=D
3527 IFGG>9THENG6=9
3530 IFH=#84THENPOKE#BF5,GG*10:G
G=1300+INT(GG):RETURN
3535 N=48006+GG*3:POKEN+1,4:POKEN
+2,48+INT(GG):POKEN-1,106:POKEN,10
5
3540 POKEN+3,32:GOTO3515
3999 REM~~~ prise de pave ~~~
~
4000 CU=CU+1
4002 PING
4005 R=DEEK(#A9FE+CU*2)
4010 POKER,101:POKER+21,104:POKER
+42,102
4015 ZZ=DEEK(#424)-DEEK((DEEK(#BF
ED)-48124)/10+#A00D)-W*21-42
4020 W=0
4025 POKEZZ,32:DOKEZZ+20,8224:POK
EZZ+41,32
4030 POKEDEEK(#BFED)+43,32:POKEDE
EK(#BFED)+3,32
4035 IFCU>DTHEN4100
4036 IFCU>99ANDDD<2THEN4100
4037 IFCU>49ANDDD<1THEN4100
4040 RETURN
4100 DD=DD+30:VI=VI+1
4105 FORN=1TO5:MUSIC1,2,12,15:WAI
T6:MUSIC1,3,9,15:WAIT10:NEXT
4110 PING:PLAY0,0,0,0:RETURN
4500 CALL#B200:WAIT200:GOSUB4505
4501 FORN=11TO16:PLOT14,N,
":PLOT16,N,1:PLOT15,N,10:PLOT
23,N,8:NEXT
4502 PLOT17,13,"wxyw":PLOT17,14,
"wxyw"
4503 GETT$:GOTO4503
4505 A$(1)=","-:B$(1)="./":A$(2)="
";<:B$(2)="=">:A$(3)="()":B$(3)="
**"
4510 A$(4)="[\":B$(4)="[\":A$(5)="
ab":B$(5)="cd":A$(6)="]^":B$(6)="
_"
4512 R=0
4515 FORN=25TO1STEP-2:FORM=1TO39S
TEP3
4520 R=R+1:IFR=7THENR=1
4522 PING
4525 PLOTM-U,N,R:PLOTM-U,N+1,R:PL
OTM+1-U,N,A$(R):PLOTM+1-U,N+1,B$(R
):NEXTM,N
4530 RETURN
4999 REM~~~ mort ~~~
~
5000 CALL#B200:POP
5001 DOKE#424,37491
5002 PLOT2-U,0,":PLOT2-U,1,"
":PLOT10-U,9,"
5005 EXPLODE
5010 FORN=1TO10:PAPER7:INKD:WAITS
:PAPERO:INK7:WAIT4:NEXT
5012 VI=VI-1:IFVI<1THEN5500
```

```
5015 WAIT100
5035 FORN=0TO2:FORM=0TO6:PLOT33+M
-U,2+N*9+M," ":NEXTM,N
5037 FORN=2TO20STEP9:PLOT33-U,N,"
B":PLOT39-U,N+6,"A":NEXTN
5040 FORN=1TO30:CALL#9500:FORM=1T
02:GOSUBGG:NEXTM,N
5050 GOTO1000
5499 REM~~~ game over ~~~
~
5500 WAIT300
5502 A$="wxyw ovyr"
5505 FORN=0TO2:FORM=0TO6:PLOT33+M
-U,2+N*9+M," ":NEXTM,N
5507 FORN=2TO20STEP9:PLOT33-U,N,"
B":PLOT39-U,N+6,"A":NEXTN
5510 FORN=1TO10:CALL#9500:WAIT15:
NEXT
5515 PLOT33-U,13,1:PLOT33-U,14,1:
CALL#9500
5517 WAIT14
5520 PLOT33-U,13,10:PLOT33-U,14,1
0:CALL#9500
5522 WAIT14
5525 FORN=1TO10:B$=MID$(A$,N,1):P
LOT33-U,13,B$:PLOT33-U,14,B$:CALL#
9500
5530 SHOOT:WAIT15:NEXT
5535 FORN=1TO8:CALL#9500:WAIT15:N
EXT
5537 PLOT13-U,12,2:PLOT14-U,12,ST
R$(CU):PLOT20-U,12,"pkyvs"
5540 A$(1)="WX ST WX S":B$(1)="YZ
UV YZ U":A$(2)=" ST WX ST "
5545 B$(2)=" UV YZ UV ":A$(3)="T
WX ST WX":B$(3)="V YZ UV YZ"
5550 PLOT14-U,15,4:PLOT14-U,16,4
5555 FORN=1TO3
5560 PLOT15-U,15,A$(N):PLOT15-U,1
6,B$(N)
5562 WAIT28
5565 SOUND5,687,0:PLAY1,66,1,4
5570 IFPEEK(#208)=#B4THENWAIT100:
RUN
5575 NEXT:GOTO5555
5700 END
5799 EM~~~ ss prog. annexe ~~~
5800 POKE#8500,12
5805 POKE#8504,12
5810 POKE#85FE,44
5900 P=#A00D
5905 FORN=#D7D4TO33040STEP42
5910 FORM=NTON+6
5915 DOKEP,M*P+2
5920 NEXTM,N
5925 DOKEP,M+42
5930 FORN=0TO2
5935 FORM=1TO5:READA:DOKEA,546+M+
N*7:NEXTM,N
5960 RETURN
5999 REM~~~ tableau de jeu ~~~
~
6000 F=#7000
6002 FORN=1TO150
6005 READA$
6010 FORM=1TO63
6015 B$=MID$(A$,M,1)
6020 IFASC(B$)>47ANDASC(B$)<58THE
NPOKEF,VAL(B$):GOTO6045
6025 POKEF,ASC(B$)
6045 F=F+1
6050 NEXTM,N
```

```
6150 DATA 4AB 2 1 AB 1 AB
[AB2= ! AB 5 ! AB 6 \AB;> " AB5
c ? A
6155 DATA6_ 5AB< N ABad N ABj(
5cAB ABb 5AB^ adAB 5 AB
5cA
6160 DATA b AB 5c AB4 adAB
AB ad ABC b AB 2 AB b AB\
A
6165 DATA 12= AB 1 AB 3AB !
;> AB !4 AB 3*AB "< AB ?( AB
(+A
6170 DATA N 5 AB N\ AB ) AB
5c AB 5 5AB AB ad AB5c 5cAB
5A
6175 DATA b ABad adAB77 5cAB
777Abb b AIDJ adAB HDDGB 3AMM
& b A
6180 DATA4 AMMB 3*AMMB 6ABC
AMMB777(+AMMB 6_AB\ AMMMIDDJ) AMM
B J(A
6185 DATA FCCEMMMB AMMB ^ AB 5
5AMMB AMMB AB5c 5ALCCK5 ALC
K A
6190 DATA adAB 5c AB 5 5ABb
b AB ad AB5c 5cAB 777AB b ABa
d adA
6195 DATA 7%'AB 777 ABb b AB $
&& AB7%' AB AB AB&&& AB7
7 A
6200 DATA4 5 AB AB%' ABC5
c AB A$& AB\ad 3AB 5 AB
5 A
6205 DATA b 3*AB5c 4AB5c 4AB
(+ABad LABad LAB ) ABb \ABb
\A
6210 DATA777 AB AB AIDD
J AB AB AMMB 5AB AB
2 A
6215 DATALCCK5cAB77 1 AB 2=1 AB
adAB%' ! AB ;>! AB b A$& " AB
<5? A
6220 DATA 5 2 AB N AB 5cN AB5c
2= AB AB ad ABad;> AB 4 5AB
b A
6225 DATA b< AB 5(5cAB777 AB
AB5c\adAB%' AB ABad b A$&
& A
6230 DATA ABb AB 5 AB77
77 AB AB5c 7AB%' AB 777ABa
d HG
6235 DATA$&&& AB 6HDDGBb AMB
AB_ AMMB 77AMB 5 4ABJ(AMMB
HDM
6240 DATA 5c LAB^ AMMB AMMB a
d \AB FCCEB FCCEB b AB AB
5 A
6245 DATA AB 5 5AB 5c AB
AB5c 5cAB ad AB 777 ABad3adAB
b A
6250 DATA4HJD ABb3*b AB 6 ABCA
MB AB (+ AB_ AB\AMB1AB ) 1ABJ
( 5A
6255 DATA AB!'AB 5 !AB^ 5cAB F
CK"AB 5c ?AB adAB NAB ad NAB
b A
6260 DATA AB b AB 5 4 AB
AB777 AB5c I AB 6 4 AIDDJ ABA
d \A
6265 DATA6_ I AMMB ABb ABj(
\ALCCK2 AB AB^ 5 AB 52= AB
5 A
```

```
6270 DATA 5c AB5c;> AB 5c AB
ad ABad< AB ad AB b ABb AB
b A
6275 DATA AB1 5 AB1 AB
AB! 5c AB! AB 77 AB" ad AB?
3A
6280 DATA 7%' ABN b5 ABN5 3*AB $
& AB AB5c (+AB 5 5AB ABa
d ) A
6285 DATA 5c5cAB 44 ABb AB a
dadAB [( AB AB b b AB 5\5AB
A
6290 DATA AB5c 5cAB 777 AB 7
7 ABad adAB7%' AB7%' ABb b AB$
&& A
6295 DATA$& AB AB AB AB
5 AB 2 AB 5 AB 5c 4AB2= 77AB
5c A
6300 DATA4ad4CAB;>7%'AB7ad ABCb
E\AB< $& AIJb AB\ \ AB AMB
A
6305 DATA AB 5 AMB 777AB
AB5c AMB HDDGB 3 ABad6 AMB
AMMB
6310 DATA3* 1ABb_ 1ALK AMMB(+
'AB J( 'AB AMMB) 5 "AB ^ ?AB
AMMB
6315 DATA 5c NAB77 NAB FCCEB a
d AIDJ AB 5 AB b AMMB AB5
c 5A
6320 DATA 777 AMMB 5ABad 5cAB H
DJ7AMMB75cABb adAB AMIDGMMIAdAB
b A
6325 DATA AMMMMMMbb AB 2 4 AB F
CCCECCK AB2= [ AB 5AB AB;
> \A
6330 DATA 5cAB 5 AB< AB 2
adAB5c 3AB AB2= b ABad 3*AB
5 A
6335 DATA;> ABb (+AB 5c AB<
AB ) AB ad AB AB AB
b A
6340 DATA 777AB AB AB 7
%'AB 5AB AB $&& AB 245cAB
6 A
6345 DATA AB2=[adAB_ 3AB
AB;>b ABJ( 3*AB 6 AB<5( AB^
(+A
6350 DATA4_ 4AB5c\ AB ) ABC J
[LABad AB AB\^5 \ABb\ AB
1 5A
6355 DATA 5c AB ! AB ! 5cAB a
d AB " AB ? adAB b 5AB N 6AB
N b A
6360 DATA 775cAB 6_AB7 AB H
JadAB J(AIJ AB ABb AB ^5AMB
A
6365 DATA AB 3AB 5cALK AB A
B3*AB4 adAB 5 AB AB(+ABC b AB
5c A
6370 DATA AB) AB\ AB ad AB7A
B77AB 777AB b AIDGIDDGB HDDGB
A
6375 DATAMMMMMMM 5AMMB777 4ALCC
CCCEB5cAMMB%' [AB 5 5ABadAMMB$
& \A
6380 DATA5c 5cABb AMMB 5ABad
adAB AMMB 5 5cABb b AB FCCEB5
c adA
```

A SUIVRE...



Suite de la page 4

```
2120 X=X+X1:Y=Y+Y1
2130 IF X>255 OR X<16 OR Y>135 OR (Y
>122 AND X>68 AND X<170) OR Y<15
2140 ELSE 2150
2140 Y=INT(RND(1)*105)+18:IF INT(RND(
1)*100)<50 THEN X=-16 ELSE X=255
2150 PUT SPRITE 8,(X,Y),1,AV
2160 IF STRI6(JS) THEN 2200
2170 GOTO 1820
2180 REM --- TIR ---
2190 REM
2200 IF Z>160 THEN 4680
2210 PUT SPRITE 5,(42,127),10,27:PUT
SPRITE 6,(198,127),10,28
2220 SOUND 6,5:SOUND 12,1:SOUND 13,8
2230 MU=MU-.5:IF MU<104 THEN A$=SPACE
$(4)+"ON MOUS A MITRAILLE"GOTO 4550
2240 LINE(MU,176)-(MU,178),3
2250 FOR D=1 TO 8:NEXT D
2260 SOUND 6,15:SOUND 12,0:SOUND 13,1
0:SOUND 11,50:S=50
2270 IF X<117 OR X>123 OR Y<101 OR Y>
107 THEN 1820
2280 SOUND 11,30
2290 PUT SPRITE 0,(120,147),13,0:PUT
SPRITE 5,(0,191),0:PUT SPRITE 6,(0,19
1),0
2300 Z=Z-1:IF Z<142 THEN Z=142
2310 RESTORE 2420
2320 PP=INT(RND(1)*3):XP=144:YP=47:ZP
=30:IF PP=2 THEN SC=SC+200
2330 FOR F=1 TO 13
```

```
2340 READ X,Y,AV
2350 SOUND 11,35-F
2360 PUT SPRITE 8,(X,Y),1,AV:PUT SPRI
TE 7,(X,Y),8,29:Z3=3-INT(F#.15)
2370 X2=X+12:Y2=Y+4:CIRCLE(X2,Y2),Z3
,1,,,9:PAINT(X2,Y2),1
2380 FOR D=1 TO 150:NEXT D
2390 IF PP<2 OR F<10 THEN 2410
2400 GOSUB 5400
2410 NEXT F
2420 DATA 130,101,36,138,96,37,146,91
,38,154,85,39,162,81,38,165,73,37,162
,65,36,157,61,35,152,56,41,144,54,34,
134,56,42,126,62,43,118,68,43
2430 PUT SPRITE 7,(0,191),0
2440 SOUND 7,55:SOUND 6,31:SOUND 12,1
40:SOUND 13,0
2450 IF PP=2 THEN GOSUB 5400
2460 PUT SPRITE 8,(109,76),15,18:PUT
SPRITE 9,(109,76),11,19:PUT SPRITE 10
,(109,76),8,20:PUT SPRITE 11,(109,76)
,1,21
2470 C1=10:C2=15
2480 FOR F=1 TO 9
2490 PUT SPRITE 8,C1 FOR D=1 TO 80:N
EXT D:SWAP C1,C2:SOUND 13,8
2500 NEXT F
2510 X1=107:X2=112:Y=76:VC=0
2520 PUT SPRITE 9,(0,191),0:PUT SPRI
TE 10,(0,191),0
2530 VC=VC+1
2540 IF PP=2 THEN GOSUB 5400
2550 Y=Y+VC:IF Y>120 THEN 2600
2560 X1=X1-VC/3:X2=X2+VC/2
2570 PUT SPRITE 8,(X1,Y),8,16:PUT SPR
ITE 7,(X2,Y),8,17
2580 FOR D=1 TO 200:NEXT D
2590 GOTO 2530
2600 PUT SPRITE 8,(0,20),0,7:PUT SPRI
TE 7,(0,191),0
2610 SOUND 6,15:SOUND 12,0:SOUND 13,1
0:SOUND 11,50:S=50
2620 IF Y>115 OR PP<2 THEN 2660
```

```
2630 GOSUB 5400
2640 FOR D=1 TO 160:NEXT D
2650 GOTO 2620
2660 LINE(80,120)-(180,30),5,BF:PUT S
PRITE 11,(0,191),0
2670 SC=SC+MU-INT(Z)+250
2680 SC$="00000"+MID$(STR$(SC),2,LEN(
STR$(SC)))-1
2690 LINE(118,10)-(63,0),1,BF:PRINT #
1,RIGHT$(SC$,5)
2700 AA=AA+1:XC=45+AA*10:DRAW"BM=XC",
12 C14 D2R4D2U2L2U2R2L2D4L2"
2710 Z1=INT(AA/5)+1:ON Z1 GOTO 2140,2
720,2730,2740
2720 M=4:GOTO 2140
2730 M=5:GOTO 2140
2740 COLOR 1
2750 FOR F=1 TO 9
2760 LINE(150,70)-(100,60),5,BF
2770 PRINT #1,"BRAVO !":FOR D=1 TO 10
0:NEXT D
2780 NEXT F
2790 LINE(150,70)-(100,60),5,BF:LINE(
87,57)-(173,70),1,B
2800 A$="Vous avez gagné vos galons v
ous permettant de piloter le super ch
asseur MSX-001"
2810 A$=SPACE$(10)+A$
2820 FOR F=1 TO LEN(A$)-10
2830 LINE(172,68)-(90,60),5,BF:PRINT
#1,MID$(A$,F,10)
2840 NEXT F
2850 TA=2:A$="" SC=SC+(161-Z)*50+(MU-
183)*30
2860 SC$="00000"+MID$(STR$(SC),2,LEN(
STR$(SC)))-1
2870 REM === 2eme TABLEAU ===
2880 REM
2890 RESTORE 2960
2900 FOR CL=27 TO 63
2910 FOR LE=1 TO 32:READ OC:IF OC>255
THEN 2930 ELSE LU$=LU$+CHR$(OC):DA=D
A+OC+1:NEXT
```

```
2920 READ OD:IF OD<>DA THEN 2930 ELSE
2940
2930 COLOR 15,4,4:SCREEN0:PRINT"Erre
ur de DATA ligne";2960+10*(CL-27)
2940 SPRITE$(CL)=LU$:LU$="" DA=0
2950 NEXT
2960 DATA .....1,3,7,15,15,30,248,24
0,48,48,1,6,14,28,120,240,240,224,192
,128,.....1880
2970 DATA .....1,3,3,28,4,4,.....8
,16,96,224,192,128,.....739
2980 DATA .....1,1,6,2,.....32,
64,192,128,.....458
2990 DATA .....1,6,2,.....1
28,.....169
3000 DATA .....1,.....128
,.....161
3010 DATA 128,96,112,56,30,15,15,7,3,
1,.....128,192,224,240,240,120
,31,15,12,12,1709
3020 DATA .....16,8,6,7,3,1,.....
,128,192,192,56,32,32,.....705
3030 DATA .....4,2,3,1,.....
128,128,96,64,.....458
3040 DATA .....2,1,.....1
28,96,64,.....323
3050 DATA .....1,.....1
28,.....161
3060 DATA 16,144,120,15,7,15,63,124,1
6,.....96,240,224,192,192,224,112,
.....1832
3070 DATA .....32,24,14,7,3,.....
128,192,112,.....544
```

A SUIVRE...

En cueillant les KLOPS aux commandes d'un hélicoptère, découvrez avec ravissement une jungle amicale peuplée d'araignées géantes, de fleurs mortelles, de pièges invisibles et de cerceaux tueurs...

Bruno PONCIN

ERRATUM AMSTRAD du N° 135
TANK OF TRON II
 Extraordinaire, nous avons retrouvé la ligne 1860.

```

1860 FOR g=0 TO 2:c:MOVE g*(c,(5-g)
*c:DRAW -g*(c,(g-5)*c,((c MOD 2)+1)
*4
  
```



SUITE DU N°137

```

3120 DATA 1,3,0,8,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,
1,0,2,0,2,0,1
3130 DATA 1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,0,1
3140 DATA 1,0,0,0,1,0,0,0,1,5,5,1,
0,2,0,1,0,4,0,1
3150 DATA 1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,5,5,1,
1,1,1,1,0,0,0,1
3160 DATA 1,2,0,0,0,1,1,1,5,5,5,5,
1,1,1,0,0,0,0,1
3170 DATA 1,2,2,0,0,0,1,5,5,2,5,2,
2,1,0,0,0,0,0,1
3180 DATA 1,2,2,2,0,0,1,0,2,5,2,2,
2,1,0,0,0,0,1
3190 DATA 1,2,2,2,1,1,1,1,2,2,2,2,
1,1,1,0,0,0,1
3200 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1
3210 REM
3220 REM VII
3230 REM
3240 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1
3250 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,6,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,1,0,0,0,1
3260 DATA 1,0,0,0,8,1,2,6,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,1,0,0,0,1
3270 DATA 1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,0,0,1
3280 DATA 1,0,0,0,1,0,4,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,1,0,0,0,1
3290 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,4,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,1,0,0,2,1
3300 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,2,2,1
3310 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
0,0,0,0,0,2,2,2,1
3320 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,
0,0,0,2,2,2,2,1
3330 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1
3340 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,1,0,0,0,0,2,1
3350 DATA 1,1,2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,1,0,0,0,0,1,1
3360 DATA 1,1,1,1,1,2,2,0,0,0,0,0,0,0,
0,1,0,1,1,1,1,1
3370 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,
0,1,1,1,1,1,1,1
3380 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,3,0,0,0,0,
1,1,1,1,1,1,1,1
3390 DATA 1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,1,1,1,1,1,1
3400 DATA 1,1,1,1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,1,0,0,1,1,1
3410 DATA 1,1,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,1,0,0,0,0,1
3420 DATA 1,2,0,0,0,2,1,0,0,2,2,0,0,0,
0,2,1,0,0,2,2,2,1
3430 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1
3440 REM
3450 REM VIII
3460 REM
3470 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1
3480 DATA 1,0,0,0,0,8,0,0,4,0,0,0,0,0,0,
0,0,1,0,0,2,2,2,1
3490 DATA 1,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,5,2,2,2,2,2,1
3500 DATA 1,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,
0,1,1,1,1,1,1,1
3510 DATA 1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,0,1,0,0,
0,5,2,0,0,0,7,1
3520 DATA 1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,
0,1,1,1,1,1,1,1
3530 DATA 1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,
0,5,2,0,0,2,2,7,1
3540 DATA 1,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0,1,0,0,
0,5,1,1,1,1,1,1
3550 DATA 1,0,0,0,1,1,1,1,1,7,0,0,0,0,0,
0,5,3,2,2,0,0,1
3560 DATA 1,0,0,0,0,1,1,1,2,2,1,0,0,0,
0,1,1,1,1,1,1,1
3570 DATA 1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,1
3580 DATA 1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,1
3590 DATA 1,0,0,0,0,1,1,1,0,0,1,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,1
3600 DATA 1,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,1
3610 DATA 1,0,0,0,2,1,1,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,1
3620 DATA 1,2,2,2,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,1,1,0,0,0,0,1
3630 DATA 1,2,2,2,1,1,1,2,0,2,2,0,0,
1,1,1,1,3,0,0,1
3640 DATA 1,2,1,1,1,1,1,1,1,2,2,2,1,
1,1,1,1,1,1,3,0,1
3650 DATA 1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,2,1,1,
1,1,1,1,1,1,2,1
3660 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1
3670 pause=100:IF j=4 OR j=5 OR j=
6 THEN xx=xx-(b(xx+1,yy)=0 OR t(xx
+1,yy)=5) ELSE IF j=8 OR j=9 OR j=
10 THEN xx=xx+(b(xx-1,yy)=0 OR t(x
x-1,yy)=5)
3680 LOCATE xx,yy:PEN 6:PRINT CHR$(
216)+INT(RND*(3+1)):FOR p=1 TO paus
e:NEXT:LOCATE xx,yy:PRINT "":yy=yy
+y: SOUND 130,0,4,yy/2,0,0,yy
3690 IF t(xx,yy)=0 THEN pause=pause
e-10:GOTO 3680
3700 yy=yy-1:FOR n=219 TO 216 STEP
-1:LOCATE xx,yy:PEN 6:PRINT CHR$(
n):NEXT
3710 FOR boucle=1 TO 1500:NEXT:vi=
vi-1:IF vi=0 THEN 3750
3720 PEN 1:LOCATE 1,22:PRINT vi$;"
":vi:LOCATE xx,yy:PRINT "":xx=xx
+xy:yy=yy+ss:0:PEN 1:LOCATE xx,yy:P
RINT CHR$(190):GOTO 1450
3730 desc=1:pause=75:FDR n=207 TO
215:PEN 3:LOCATE xx,yy:PRINT CHR$(
n):FOR boucle=1 TO 12:desc=desc+1:
SOUND 1,desc,1,12:NEXT boucle:paus
e=pause-15:NEXT
3740 GOTO 3710
3750 GOTO 4350
3760 RESTORE 1860:RETURN
3770 RESTORE 2090:RETURN
3780 RESTORE 2320:RETURN
3790 RESTORE 2550:RETURN
3800 RESTORE 2780:RETURN
3810 RESTORE 3010:RETURN
3820 RESTORE 3240:RETURN
3830 RESTORE 3470:RETURN
3840 sa=1:sc=sc+2500:RETURN
3850 REM
3860 REM presentation
3870 REM
3880 DATA 7,8,9,0,9,8,7,6,0,6,6,9,
6,0,6,9,6,5,0,5,5,7,5,0,5,4,2,3,8,
0,8,9,10,0,10,9,8,7,0,7,8,9,0,9,8,
7,6,5,0,5,5,6,0,6,0,6,7,8,0,8,9,10,0,
10,9,8,7,0,7,0,7,10,7,6,0,6,6,8,
6,0,6,5,3,0,3,6,9,0,9,10,11,0,11,
10,9,8,0,8,9,10,0,10,0,10,9,8,7,6,
0,6,5,7,0,7,9,10
3890 DATA 0,10,0,10,9,8,12,0,12,0,
12,11,10,11,0,11,0,11,10,8,9,5,6,8,
8,9,100,100,100,100,100,100,100,1
00,100,100,100,100,100,100,-1
  
```

TO 9, MO 5

```

630 IF(X=ECL1 AND Y=ECL1) THEN GOTO 39500
ELSE IF(X=ECL1 AND Y=ECL1) THEN GOTO 39500
ELSE 633
633 IF(X=ECL2 AND Y=ECL2) THEN GOTO 39500
ELSE IF(X=ECL2 AND Y=ECL2) THEN GOTO 39500
ELSE RETURN
635 LOCATE EC1, EC1:PRINT "":LOCATE EC2, EC
CL:PRINT "":RETURN
640 * LAZERS
645 IF LAZERS=0 THEN LAZERS=1 ELSE LAZER
S=0
650 IF LAZERS=1 THEN 665
655 COLOR 11,0:PLAY"05LS2A4SISIRERE":LOC
ATE LA1, LAZ1+1:PRINT LAZ$:LOCATE LA2, LAZ2+1
:PRINT LAZ$
660 FOR L=LAZ1 TO LAZ1+4:IF (X=LA1 AND Y
=L) THEN 39500 ELSE NEXT:GOTO 633
663 FOR L=LAZ2 TO LAZ2+4:IF (X=LA2 AND Y
=L) THEN 39500 ELSE NEXT:RETURN
665 FOR I=LAZ1+1 TO LAZ1+4:LOCATE LA1,I,0
:PRINT "":NEXT:FOR I=LAZ2+1 TO LAZ2+4:LO
CATE LA2,I:PRINT "":NEXT:RETURN
667 *****
668 * 1e 10eme et DERNIER TABLEAU. *
*****
669 *****
670 FOR I=1 TO 2:LOCATE LA(I), LAZ(I):COLO
R 11,0:PRINT LA:PRINT I:FOR I=1 TO 3:LOCATE
C(I), ECL(I),0:COLOR 3,0:PRINT ECL$:NEXT
  
```

```

675 *
680 IF G=1 THEN H=3:PSET(X,Y)H*(H),7,0 E
LSE H=0:PSET(X,Y)H*(H),7,0
685 IF (X=0 AND Y=5) AND DIA=3 THEN PLAY"
05LS2A4S5DOREREDDOREREDDOREREDDORERE
REL2402RELA":GOTO 20000
690 LOCATE 0,0:COLOR 0,15:PRINT "FUEL":COLO
R 15,0:PRINTE:E=-4:IF E<0 THEN 39500 EL
SELLOCATE 12,0:COLOR 6,0:PRINT SC$+"":LOCAT
E 25,0:PRINT VI$+"":LOCATE 18,0,0:PRINTE:SC:
LOCATE 30,0,0:PRINT VI$(VI)
695 IF H=0 AND X<17 THEN GOSUB 330:GOTO
700 ELSE GOTO 700
700 IF RND<.5 THEN GOSUB 730
705 IF RND<.4 THEN GOSUB 755
710 AZ=STICK(0)
715 ON AZ GOSUB 370,370,395,395,420,420,4
45,445
720 PSET(X,Y)H*(H),7,0:IF STRIG(0) THEN
GOSUB 470
725 GOTO 680
727 *****
728 *ECLAIRS ET LASERS 10eme TABLEAU.*
*****
729 *****
730 EC=INT(RND*3)+1
735 LOCATE EC, EC:LOCATE EC,0:COLOR 3,0:PRIN
TECL$:PLAY"05LS2A5DODORESIE"
740 FOR I=EC(0) TO EC(0)+10:IF (X=I AND
D Y=ECL(0)) THEN 39500 ELSE NEXT
745 LOCATE EC(0), EC(0),0:PRINT "":RETURN
750 * LAZERS
755 LA=INT(RND*2)+1
760 LOCATE LA(LA), LAZ(LA)+1,0:COLOR 11,0:P
  
```

```

RINT LAZ$:PLAY"05LS2A5DODORESIE"
765 FOR I=LAZ(LA)+1 TO LAZ(LA)+4:IF (X=L
A(LA) AND Y=I) THEN 39500 ELSE NEXT
770 FOR I=LAZ(LA)+1 TO LAZ(LA)+4:LOCATE L
A(LA), I,0:PRINT "":NEXT:RETURN
19997 *****
19998 * SORTIE DU LABYRINTHE.. *
*****
19999 *****
20000 CONSOLE 0,24,0,0:CLS:BOX(0,0)-(39,3
9)S,4,0:LINE(37,3)-(39,3) "
20005 BOXF(0,22)-(39,23)CHR$(127),2:FOR
I=1 TO 200:C=INT(RND*319):L=INT(RND*130)
+40:PSET(C,L),INT(RND*16):NEXT
20010 LOCATE 0,19,0:COLOR 12,0:PRINTMS(1):
LOCATE 0,20,0:PRINTMS(2):LOCATE 0,21,0:PRI
NMS(3):H=3
20020 COLOR 7,0:IF H=2 TO 38:LOCATE I-1,2
,0:PRINT "H$(H)":IF H=5 THEN H=3 ELSE H=
H+1
20022 PLAY"01B8L4DORE":NEXT
20025 FOR I=2 TO 5:LOCATE 38,I-1,0:PRINT "
":LOCATE 38,I,0:PRINTMS(H):IF H=5 THEN H
=3 ELSE H=H+1
20027 PLAY"01B8L4DORE":NEXT
20030 H=0:FOR I=38 TO 4STEP-1:LOCATE I,5,
0:PRINTMS(H) "":IF H=2 THEN H=0 ELSE H=H
+1
20032 PLAY"01B8L4DORE":NEXT
20035 FOR I=5 TO 21:LOCATE 4,I-1,0:PRINT "
":LOCATE 4,I,0:PRINTMS(H):IF H=2 THEN H=0
ELSE H=H+1
20037 PLAY"01B8L4DORE":NEXT
20040 B=1:FOR I=1 TO 150:LOCATE 6,21,0:COLO
R 9,0:PRINTMS(B):IF B=5 THEN B=1 ELSE B=
  
```

```

B+1
20045 NEXT:AS="DOREMIFASOLASI":PLAY"A2T5
L701"AA+02"AA+03"AA+04"AA+05"AA+0
20050 ATTR 0,1:LOCATE 5,8,0:COLOR 15,0:PRI
NT"VOUS AVEZ GAGNE !!!":LOCATE 5,10,0:COLO
R 0,15:PRINT"SCORE "":COLOR 15,0:PRINTSC
+E*2
20055 FOR I=1 TO 20000:NEXT:GOTO 40095
39497 *****
39498 * FUEL EPUISE... *
*****
39499 *****
39500 IF H<3 THEN FOR I=17 TO 24:LOCATE X
,Y,0:COLOR 7,0:PRINTGR$(I):PLAY"03T9L9A6D
0":NEXT:LOCATE X,Y,0:LOCATE X,Y,0:COLO
R 7,0:PRINTGR$(I):PLAY"03T9L9A6D0":NEXT
39505 FOR I=0 TO 10:LOCATE 15,0:LOCATE 0,0,
0:PRINT "FUEL : 0 "":PLAY"A6T6L603MI":COLO
R 0,15:LOCATE 0,0,0:PRINT "FUEL : 0 "":PLA
Y"A6T6L603FA":NEXT:COLOR 6,0
39510 GOTO 40000
39980 *****
39985 * MORT DU HEROS *
*****
39990 *****
39995 *****
40000 CLS:AS="VOUS AVEZ ECHOU":H=3
40005 FOR I=1 TO LEN(AS)
  
```

A SUIVRE...

Vous êtes las des jeux d'arcades ? Que diriez-vous d'une partie de tarot contre un EXL expérimenté...

Michel MOUROT

Le justicier

EAU SECOURS!

TENEZ BON!
J'ARRIVE!

L'HOMME
AVERTI VAUT
DEUX IRRADIÉS



SUITE DU N° 137

```

8011 DO=DO-1
8012 RETURN
8200 ! REMISE EN ORDRE COULEURS
8202 FOR Z=73 TO 78:I=INT(P(Z)/100):Y=P(Z)-100*I:J(PF,I,Y-1)=0:NEXT
8204 WW=PF:GOSUB 7100:GOSUB 7960
8210 RETURN
8500 ! CARTE DEJA JOUEE?
8502 TEST=0:CAR=ECRAN((L-11)/5,Z-1)
8506 IF CAR<0 THEN 8510
8508 CALL COLOR("0Wb"):LOCATE (21,1):PRINT "ERREUR ; RECOMMENCER"
8509 PAUSE 2:TEST=1
8510 IF TES4=0 THEN ECRAN((L-11)/5,Z-1)=0
8600 RETURN
8800 ! TOC
8802 CALL SPEECH("L,0D7C91B2B8B602FC")
8804 RETURN
9000 ! SUD PREND?
9001 CALL COLOR("0Wb"):LOCATE (21,1)
9002 PRINT " QUE FAITEZ VOUS ? 0=PASSE 1=PETITE 2=GARDE 4=SANS 6=CONTRE"
9003 V#=KEY$:GOSUB 8800:IF NUMERIC(V#)=0 THEN 9000
9004 Z=VAL(V#):IF Z*(Z-1)*(Z-2)*(Z-4)*(Z-6)<0 THEN 9000
9005 G(WW)=Z:GOSUB 9100
9006 RETURN
9100 ! EFFACT LIGNE
9101 CALL COLOR("0Wb"):HH#=RPT$(" ",39)
9102 LOCATE (21,1):PRINT HH#
9103 LOCATE (22,1):PRINT HH#
9104 RETURN
9200 ! REMPL PAD BAS=PRENEUR
9204 AT=AT-1:P(AT)=100*I+Y
9208 RETURN
9300 ! REMPL PAD HAUT=DEF
9306 A=A+1:P(A)=100*I+Y
9308 RETURN
10000 ! NB CARTES TOMBEES D'1 COULEUR
10002 H=0
10003 IF A=RD-1 THEN 10020
10004 FOR Z=RD TO A
10010 IF INT(P(Z)/100)=I THEN H=H+1
10012 NEXT Z:GOTO 10030
10020 IF AT=CD+1 THEN 10030
10024 FOR Z=AT TO CD
10026 IF INT(P(Z)/100)=I THEN H=H+1
10028 NEXT
10030 RETURN
10200 ! CETTE CARTE EST TOMBEE?
10202 TEST=0:IF I=0 AND Y=22 THEN TEST=1:GOTO 10220
10203 IF A=RD-1 THEN 10210
10204 FOR Z=RD TO A
10206 IF 100*I+Y=P(Z) THEN TEST=1:GOTO 10220
10208 NEXT
10210 IF AT=CD+1 THEN 10220
10214 FOR Z=AT TO CD
10216 IF 100*I+Y=P(Z) THEN TEST=1:GOTO 10220
10218 NEXT
10220 RETURN
10300 ! CHERCHE LONGUE
10302 FOR Z=1 TO 4:R1=LEN(C$(WW,Z))
10304 IF Z=1 THEN R2=R1:I=Z:GOTO 10308
10306 IF R1>R2 THEN R2=R1:I=Z
10308 NEXT Z
10310 IF R2=0 THEN I=0
10312 RETURN
15000 ! FOIGNEE ?
15002 CALL COLOR("0RY"):V#=#(WW,0):R1=LEN(V#):IF R1<20 THEN 15100
15003 IF WW=0 THEN R#="NORD"
15004 IF WW=1 THEN R#="OUEST"
15005 IF WW=3 THEN R#="EST"
15006 IF R1>19 AND R1<25 THEN R2=10:E(WW)=20

```



```

15008 IF R1=26 OR R1=28 THEN R2=13:E(WW)=30
15009 IF R1>28 THEN R2=15:E(WW)=40
15010 LOCATE (21,1):PRINT "FOIGNEE CHEZ ";R#:PAUSE 3:GOSUB 9100
15012 FOR Z=1 TO R2:R#=#(V#,2*Z-1,2)
15013 IF VAL(R#)=1 THEN E(4)=1
15014 IF Z<11 THEN S=Z:LOCATE (21,S*3-2):PRINT R#:GOTO 15018
15016 S=Z-10:LOCATE (22,S*3-2):PRINT R#
15018 NEXT Z
15100 RETURN
16000 ! PETIT AU BOUT?
16002 V#=#(PF,0):R1=LEN(V#)
16004 IF R1>18 THEN PETBOU=1
16050 RETURN
20100 SUB AFCAR(I,Y,L,C)
20101 CALL SPEECH("L,0D7CBBAAAB602FC"):IF I=0 THEN 20200
20102 IF I=1 THEN HH#="1RW"
20103 IF I=2 THEN HH#="1BW"
20104 IF I=3 THEN HH#="1RW"
20105 IF I=4 THEN HH#="1BW"
20106 IF I=5 THEN HH#="1MW"
20107 S=10*I:CALL COLOR(HH#):IF Y>10 THEN 20133 ELSE IF I=5 THEN 20190
20108 IF Y=1 OR Y=3 OR Y=5 OR Y=7 OR Y=9 THEN LOCATE (L+1,C):PRINT CHR$(S+1)
20109 IF Y=1 OR Y=3 OR Y=5 OR Y=7 OR Y=9 THEN LOCATE (L+2,C):PRINT CHR$(S+3)
20110 IF Y=2 OR Y=4 THEN LOCATE (L,C):PRINT CHR$(S)
20111 IF Y=2 OR Y=4 THEN LOCATE (L+3,C):PRINT CHR$(S)
20112 IF Y=3 AND Y<11 THEN 20113 ELSE 20117
20113 LOCATE (L,C-1):PRINT CHR$(S)
20114 LOCATE (L,C+1):PRINT CHR$(S)
20115 LOCATE (L+3,C+1):PRINT CHR$(S)
20116 LOCATE (L+3,C-1):PRINT CHR$(S)
20117 IF Y=6 OR Y=7 THEN 20118 ELSE 20122
20118 LOCATE (L+1,C-1):PRINT CHR$(S+1)
20119 LOCATE (L+1,C+1):PRINT CHR$(S+1)
20120 LOCATE (L+2,C+1):PRINT CHR$(S+3)
20121 LOCATE (L+2,C-1):PRINT CHR$(S+3)
20122 IF Y>7 AND Y<11 THEN 20123 ELSE 20127
20123 LOCATE (L+1,C-1):PRINT CHR$(S)
20124 LOCATE (L+1,C+1):PRINT CHR$(S)
20125 LOCATE (L+2,C+1):PRINT CHR$(S)
20126 LOCATE (L+2,C-1):PRINT CHR$(S)
20127 IF Y<10 THEN 20132
20128 LOCATE (L,C):PRINT CHR$(S+1)
20129 LOCATE (L+1,C):PRINT CHR$(S+3)
20130 LOCATE (L+2,C):PRINT CHR$(S+1)
20131 LOCATE (L+3,C):PRINT CHR$(S+3)
20132 GOTO 20250
20133 IF Y=11 THEN V#="U":D1=90
20134 IF Y=12 THEN V#="C":D1=100
20135 IF Y=13 THEN V#="O":D1=110
20136 IF Y=14 THEN V#="R":D1=120
20140 LOCATE (L,C+1):PRINT CHR$(S)
20141 LOCATE (L+3,C-1):PRINT CHR$(S)
20142 CALL COLOR("1BW"):LOCATE (L,C-1):PRINT V#:CHR$(D1)
20144 LOCATE (L+1,C-1):PRINT CHR$(D1+1);CHR$(D1+2);CHR$(D1+3)
20146 LOCATE (L+2,C-1):PRINT CHR$(D1+4);CHR$(D1+5);CHR$(D1+6)
20148 LOCATE (L+3,C):PRINT CHR$(D1+7);V#
20170 GOTO 20250
20180 ! DESSIN EXCUSE
20190 LOCATE (L,C-1):PRINT CHR$(42);CHR$(50);CHR$(51)
20192 LOCATE (L+1,C-1):PRINT CHR$(52);CHR$(53);CHR$(54)
20193 LOCATE (L+2,C-1):PRINT CHR$(55);CHR$(56)
20194 LOCATE (L+3,C-1):PRINT CHR$(57);" ";CHR$(42)
20195 GOTO 20250
20200 ! DESSIN ATOUT
20201 CALL COLOR("0BW"):LOCATE (L,C-1):PRINT STR$(Y)
20205 IF Y>9 THEN LOCATE (L+3,C) ELSE LOCATE (L+3,C+1)
20206 PRINT STR$(Y)
20222 CALL COLOR("1BW"):LOCATE (L+1,C-1):PRINT CHR$(1);CHR$(2);CHR$(3)
20223 LOCATE (L+2,C-1):PRINT CHR$(4);CHR$(5);CHR$(6)
20250 SUBEND
21000 SUB EFC(L,C)
21002 CALL COLOR("0BW"):FOR Z=L+1 TO L+4:LOCATE (Z,C-1):PRINT " ";NEXT Z
21004 SUBEND

```



AMSTRAD

Suite de la page 9

```

1575 MOVER -24,-2:DRAW 22,0,2:MOV
ER -28,2:DRAW 2,0,1:MOVER -6,2:DR
AW 2,0,3:MOVER -2,-2:DRAW 2,0,3:
MOVER -2,-2:DRAW 2,0,3:MOVER 34,2
:DRAW 2,0,1:MOVER 2,2:DRAW 2,0,3
:MOVER -2,-2:DRAW 2,0,3:MOVER -2,
-2:DRAW 2,0,3:RETURN
1579
1580 5 em VAISSEAU
1581
1584 DRAW 2,0,4:MOVER -4,-2:DRAW
ER 6,0,4:MOVER -10,-2:DRAW 14,0,4:M
OVER -14,-2:DRAW 2,0,4:MOVER 2,0:
DRAW 2,0,3:MOVER 2,0:DRAW 2,0,4:
MOVER 2,0:DRAW 2,0,3:MOVER 2,0:DR
AW 0,0,4:MOVER -14,-2:DRAW 10,0,
4
1586 MOVER -12,-2:DRAW 0,0,1:MOVE
R -3,-2:DRAW 0,0,1:MOVER -3,-2:DR
AW 2,0,3:MOVER 18,4:DRAW 0,0,1:M
OVER 4,-2:DRAW 0,0,1:MOVER 2,-2:D
RAW 0,0,3:RETURN
1587
1588 6 em VAISSEAU
1589
1600 DRAW 16,0,6:MOVER -16,-2:DRA
WR 2,0,6:MOVER 2,0:DRAW 2,0,4:MOV
ER 2,0:DRAW 2,0,6:MOVER 2,0:DRAW
2,0,4:MOVER 2,0:DRAW 2,0,6:MOVER
-16,-2:DRAW 16,0,6:MOVER -16,-2:
DRAW 0,-8,8:MOVER 16,8:DRAW 0,-8
,8
1610 MOVER -14,0:DRAW 0,0,1:MOVER
10,0:DRAW 0,0,1:MOVER -8,8:DRAW
ER 6,0,3:RETURN
1615
1617 7 em VAISSEAU

```

```

1618
1620 DRAW 0,0,3:MOVER 0,-2:DRAW
0,0,3:MOVER -2,-2:DRAW 6,0,3:MOVE
R -10,-2:DRAW 14,0,3:MOVER -22,-2
:DRAW 30,0,3:MOVER -34,-2:DRAW 4
,0,3:MOVER 2,0:DRAW 2,0,1:MOVER 2
,0:DRAW 2,0,3:MOVER 2,0:DRAW 2,0
,1
1625 MOVER 2,0:DRAW 2,0,3:MOVER 2
,0:DRAW 2,0,1:MOVER 2,0:DRAW 2,0
,3:MOVER 2,0:DRAW 2,0,1:MOVER 2,0
:DRAW 4,0,3:MOVER -34,-2:DRAW 30
,0,3:MOVER -32,-2:DRAW 32,0,3:RET
URN
1626
1627 8 em VAISSEAU
1628
1640 DRAW 2,0,8:MOVER -4,-2:DRAW
ER 6,0,8:MOVER -6,-2:DRAW 6,0,8:MOV
ER -4,-2:DRAW 2,0,8:MOVER -2,-2:D
RAW 2,0,8:MOVER -2,-2:DRAW 2,0,8
:MOVER -2,-2:DRAW 2,0,8:MOVER -14
,8:DRAW 6,0,2
1645 MOVER -2,-2:DRAW 4,0,2:MOVER
0,-2:DRAW 2,0,2:MOVER 10,4:DRAW
ER 6,0,2:MOVER -8,-2:DRAW 4,0,2:MO
VER -8,-2:DRAW 2,0,2:MOVER -18,2:D
RAW 0,6,3:MOVER 30,-6:DRAW 0,6,3
:RETURN
1646
1647 9 em VAISSEAU
1648
1660 DRAW 2,0,1:MOVER -2,-2:DRAW
ER 2,0,1:MOVER -4,-2:DRAW 6,0,3:MO
VER -6,-2:DRAW 6,0,3:MOVER -6,-2:D
RAW 0,-6,3:MOVER 2,6:DRAW 0,-6,2
:MOVER 4,6:DRAW 0,-6,3:MOVER -6,-
2:DRAW 6,0,3:MOVER -2,-2:DRAW 0,
-4,3
1665 MOVER -12,12:DRAW 4,0,8:MOVE
R -6,-2:DRAW 0,-4,8:MOVER 20,6:DR
AW 4,0,8:MOVER 2,-2:DRAW 0,-4,8:
RETURN

```

```

1666
1667 10 em VAISSEAU
1668
1680 DRAW 2,0,8:MOVER -4,-2:DRAW
ER 6,0,8:MOVER -6,-2:DRAW 6,0,8:MOV
ER 2,0:DRAW 2,0,3:MOVER 2,0:DRAW
2,0,8:MOVER -8,-2:DRAW 6,0,8:MOV
ER -4,-2:DRAW 2,0,8:MOVER -10,8:D
RAW 2,0,1:MOVER -4,2:DRAW 0,0,1:
MOVER 4,-8:DRAW 0,0,1:MOVER -4,-2
:DRAW 0,0,1
1685 MOVER 18,8:DRAW 0,0,1:MOVER
4,2:DRAW 0,0,1:MOVER -4,-8:DRAW
0,0,1:MOVER 4,-2:DRAW 0,0,1:RETUR
N
1686
1687 11 em VAISSEAU
1690
1700 DRAW 16,0,8:MOVER -20,-2:DRA
WR 2,0,8:MOVER 2,0:DRAW 0,0,4:MOV
ER 4,0:DRAW 2,0,8:MOVER 2,0:DRAW
2,0,4:MOVER 2,0:DRAW 2,0,8:MOVER
2,0:DRAW 2,0,4:MOVER 2,0:DRAW 2
,0,8:MOVER -28,-2:DRAW 30,0,8:RET
URN
1710
1715 12 em VAISSEAU
1716
1720 DRAW 4,0,3:MOVER -6,-2:DRAW
ER 10,0,3:MOVER -12,-2:DRAW 14,0,3:
MOVER -16,-2:DRAW 20,0,3:MOVER -2
0,-2:DRAW 0,0,3:MOVER 2,0:DRAW 0
,0,4:MOVER 4,0:DRAW 4,0,3:MOVER 6
,0:DRAW 0,0,4:MOVER 2,0:DRAW 0,0
,3:MOVER -18,-2:DRAW 20,0,3
1725 MOVER -20,-2:DRAW 20,0,3:MOV
ER -14,-2:DRAW 4,0,1:MOVER -6,-2:
DRAW 10,0,1:MOVER -6,-2:DRAW 4,0
,1:RETURN
1728
1730 13 em VAISSEAU
1735
1740 DRAW 2,0,4:MOVER -4,-2:DRAW

```

```

6,0,4:MOVER -10,-2:DRAW 16,0,6:M
OVER -28,-2:DRAW 38,0,6:MOVER -26
,-2:DRAW 16,0,6:MOVER -26,6:DRAW
0,0,4:MOVER -4,-2:DRAW 8,0,4:MOV
ER -8,-4:DRAW 8,0,4:MOVER -4,-2:D
RAW 0,0,4
1745 MOVER 32,8:DRAW 0,0,4:MOVER
-4,-2:DRAW 8,0,4:MOVER -8,-4:DR
AW 8,0,4:MOVER -4,-2:DRAW 0,0,4:RE
TURN
1750
1751 14 em VAISSEAU
1752
1760 DRAW 18,0,8:MOVER -18,-2:DRA
WR 18,0,1:MOVER -18,-2:DRAW 18,0,
8:MOVER -10,-2:DRAW 2,0,2:MOVER -
18,2:DRAW 34,0,8:MOVER -30,-2:DRA
WR 26,0,8:MOVER -22,-2:DRAW 18,0,
8:MOVER -10,-2:DRAW 2,0,2:MOVER -
2,-2:DRAW 2,0,2
1775 MOVER -6,6:DRAW 10,0,3:RETUR
N
1776
1777 15 em VAISSEAU
1778
1780 DRAW -12,0,1:MOVER 0,-2:DR
AW 14,0,1:MOVER -22,-2:DRAW 30,0,3
:MOVER -34,-2:DRAW 38,0,3:MOVER -
20,8:DRAW 4,0,1:MOVER -8,-10:DRA
WR 10,0,1:MOVER -10,-2:DRAW 10,0,
1:MOVER -8,-2:DRAW 6,0,1:MOVER -6
,-2:DRAW 6,0,1
1785 MOVER -4,12:DRAW 0,-10,6:MOV
ER 2,10:DRAW 0,-10,6:RETURN
1800 RETURN
2000
2010 DESSIN VAISSEAU
2015 AMIRAL

```

A SUIVRE...

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

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 95 100 105 110 114 118 122 126
 130 134
 COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85
 90 95 99 104 109 114 118 122 126
 130 134
 ORIC -> 57 62 67 72 77 82 87 92 96
 101 106 111 115 119 123 128 131 136
 AMSTRAD -> 111 115 119 123 127
 131 135
 APPLE -> 58 63 68 73 78 83 88 93
 97 102 107 112 116 120 124 128
 132 135
 SPECTRUM -> 112 116 120 124 127
 132 136
 THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89
 93 98 103 108 113 117 121 125 129
 133 137
 MSX -> 113 117 121 125 129 133
 137

- LANGAGE MACHINE SUR COMMODORE 64

Suite du petit héros, alias sprite. Il faut maintenant le faire sauter en haut et en bas de l'écran.

8960 140 Vu de face, accroupi - corps
 9024 141 Vu de face, accroupi - tête
 9088 142 Saut - corps
 9152 143 Saut - tête
 9216 144 Vu de face, accroupi - 2e corps
 9280 145 Vu de face, accroupi - 2e tête
 9344 146 Chute - corps
 9408 147 Chute - tête

Les petits dessins :

```
LISTING 1
:2300 00 00 00 00 00 00 00 00
:2308 00 00 00 00 00 00 00 00
:2310 00 00 00 38 00 00 28 00
:2318 00 00 00 00 00 00 00 10
:2320 00 00 FE 00 01 FF 00 03
:2328 7D 80 06 38 00 0C 38 68
:2330 01 88 00 00 EE 00 44
:2338 00 00 6C 00 00 EE 00 00
:2340 00 00 00 00 00 00 00 00
:2348 00 00 00 00 00 00 00 00
:2350 00 00 00 00 00 10 00
:2358 00 7C 00 00 38 00 00 00
:2360 00 00 00 00 00 00 00 00
:2368 00 00 00 00 00 00 00 00
:2370 18 00 30 00 00 00 00 00
:2378 00 00 00 00 00 00 00 00
:2380 00 00 00 01 83 00 01 83
:2388 00 01 83 00 01 83 00 01 83
:2390 83 00 01 93 00 00 FE 00
:2398 00 FE 00 00 7C 00 00 7C
:23A0 00 00 7C 00 00 7C 00 00
:23A8 6C 00 00 6C 00 00 6C 00
:23B0 00 C6 00 00 C6 00 01 83
:23B8 00 01 83 00 01 83 00 00
:23C0 01 83 00 00 00 00 00 00
:23C8 00 00 10 00 00 7C 00 00
:23D0 38 00 00 00 00 00 00 00
:23D8 00 00 00 00 00 00 00 00
:23E0 00 00 00 00 00 00 00 00
:23E8 00 00 00 00 00 00 00 00
:23F0 00 00 00 00 00 00 00 00
:23F8 00 00 00 00 00 00 00 00
:2400 00 00 00 00 00 00 00 00
:2408 00 00 00 00 00 00 00 00
```

Les mêmes déformés (alias DATAs) :

```
LISTING 2
F1 FORF=8960T09472:READR:POKE
F,R:NEXTF
10 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0
11 DATA 0,0,0,56,0,0,40,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0,16
12 DATA 0,0,254,0,1,255,0,3,
125,128,6,56,192,12,56,96
13 DATA 1,187,0,0,238,0,0,68
0,0,108,0,0,238,0,0
14 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0
15 DATA 0,0,0,0,0,0,0,16,0,0,1
24,0,0,56,0,0,0
16 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0
17 DATA 24,0,48,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0
18 DATA 0,0,0,1,131,0,1,187,
0,1,171,0,1,131,0,1
19 DATA 131,0,1,147,0,0,254,
0,0,254,0,0,124,0,0,124,
20 DATA 0,0,124,0,0,124,0,0,
108,0,0,108,0,0,198,0
21 DATA 0,198,0,0,198,0,1,13
1,0,1,131,0,1,131,0,0
22 DATA 1,131,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,16,0,0,124,0,0
23 DATA 56,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0
24 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0
25 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0
26 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0
27 DATA 0,0,0,56,0,3,41,128,
3,1,128,1,131,0,1,147
28 DATA 0,0,254,0,0,124,0,0,0,
124,0,0,56,0,56,0
29 DATA 1,187,0,0,238,0,0,68
0,0,108,0,0,238,0,0
30 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0
31 DATA 0,0,3,1,128,0,16,0,0,
124,0,0,56,0,0,0
32 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0
33 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0
34 DATA 0,0,0,6,56,192,6,40,
192,3,1,128,3,1,128,1
35 DATA 147,0,1,215,0,0,254,
0,0,254,0,0,124,0,0,124,
36 DATA 0,0,124,0,0,124,0,0,
108,0,0,108,0,0,198,0
37 DATA 0,198,0,1,131,0,1,13
1,0,3,1,128,3,1,128,0
38 DATA 6,0,192,0,0,0,16,0,0,
0,124,0,0,56,0,0
39 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0
40 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0
41 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0
42 DATA 148,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,0,0,0
```

Lorsque la merveilleuse routine de déplacement (presque définitive) sera terminée, les 6 NOPS seront remplacés par des JSR BRUITAGE, l'adresse bruitage n'existant pas encore !

```
LISTING 3
C100 A2 00 LDX #$00
C102 86 FF STX $FF
C104 AD 00 DC LDA $DC00
C107 29 10 AND #$10
C109 D0 04 BNE $C10F
C10B A2 01 LDX #$01
C10D 86 FF STX $FF
C10F AD 00 DC LDA $DC00
C112 29 0F AND #$0F
C114 C9 0F CMP #$0F
C116 D0 03 BNE $C11B
C118 4C 50 C1 JMP $C150
C11B 4A LSR
C11C B0 05 BCS $C123
C11E 48 PHA
C11F 20 A0 C1 JSR $C1A0
C122 68 PLA
C123 4A LSR
C124 B0 05 BCS $C12B
C126 48 PHA
C127 20 00 C2 JSR $C200
C12A 68 PLA
C12B 4A LSR
C12C B0 05 BCS $C133
C12E 48 PHA
C12F 20 50 C2 JSR $C250
C132 68 PLA
C133 4A LSR
C134 B0 03 BCS $C139
C136 20 A0 C2 JSR $C2A0
C139 60 RTS
```

```
C107 29 10 AND #$10
C109 D0 04 BNE $C10F
C10B A2 01 LDX #$01
C10D 86 FF STX $FF
C10F AD 00 DC LDA $DC00
C112 29 0F AND #$0F
C114 C9 0F CMP #$0F
C116 D0 03 BNE $C11B
C118 4C 50 C1 JMP $C150
C11B 4A LSR
C11C B0 05 BCS $C123
C11E 48 PHA
C11F 20 A0 C1 JSR $C1A0
C122 68 PLA
C123 4A LSR
C124 B0 05 BCS $C12B
C126 48 PHA
C127 20 00 C2 JSR $C200
C12A 68 PLA
C12B 4A LSR
C12C B0 05 BCS $C133
C12E 48 PHA
C12F 20 50 C2 JSR $C250
C132 68 PLA
C133 4A LSR
C134 B0 03 BCS $C139
C136 20 A0 C2 JSR $C2A0
C139 60 RTS
```

A compléter de :

```
LISTING 4
C150 A9 80 LDA #$80
C152 8D F8 07 STA $07F8
C155 A9 81 LDA #$81
C157 8D F9 07 STA $07F9
C15A 60 RTS
```

```
LISTING 5
C1A0 AD 01 D0 LDA $D001
C1A3 C9 3D CMP #$3D
C1A5 F0 42 BEQ $C1E9
C1A7 A9 8C LDA #$8C
C1A9 8D F8 07 STA $07F8
C1AC A9 8D LDA #$8D
C1AE 8D F9 07 STA $07F9
C1B1 A5 A2 LDA $A2
C1B3 69 15 ADC #$15
C1B5 C5 A2 CMP $A2
C1B7 D0 FC BNE $C1B5
C1B9 A9 8E LDA #$8E
C1BB 8D F8 07 STA $07F8
C1BE A9 8F LDA #$8F
C1C0 8D F9 07 STA $07F9
```

```
LISTING 6
C200 AD 01 D0 LDA $D001
C203 C9 DD CMP #$DD
C205 F0 42 BEQ $C249
C207 A9 90 LDA #$90
C209 8D F8 07 STA $07F8
C20C A9 91 LDA #$91
C20E 8D F9 07 STA $07F9
C211 A5 A2 LDA $A2
C213 69 15 ADC #$15
C215 C5 A2 CMP $A2
C217 D0 FC BNE $C215
C219 A9 92 LDA #$92
C21B 8D F8 07 STA $07F8
C21E A9 93 LDA #$93
C220 8D F9 07 STA $07F9
C223 A2 28 LDX #$28
C225 EA NOP
C226 EA NOP
C227 EA NOP
C228 EE 01 D0 INC $D001
C22E EE 03 D0 INC $D003
C22E A5 A2 LDA $A2
C230 C5 A2 CMP $A2
C232 F0 FC BEQ $C230
C234 CA DEX
C235 D0 EE BNE $C225
C237 A9 8C LDA #$8C
C239 8D F8 07 STA $07F8
C23C A9 8D LDA #$8D
C23E 8D F9 07 STA $07F9
C241 A5 A2 LDA $A2
```

```
LISTING 7
C250 AC 00 D0 LDY $D000
C253 C0 15 CPY $15
C255 F0 23 BEQ $C27A
C257 CE 00 D0 DEC $D000
C25A CE 02 D0 DEC $D002
C25D A5 A2 LDA $A2
C25F 29 08 AND $08
C261 D0 D0 BNE $C27A
C263 A9 86 LDA $86
C265 8D F8 07 STA $07F8
C268 A9 87 LDA $87
C26A 8D F9 07 STA $07F9
C26D 4C 7A C2 JMP $C27A
C270 A9 88 LDA $88
C272 8D F8 07 STA $07F8
C275 A9 89 LDA $89
C277 8D F9 07 STA $07F9
C27A 60 RTS
```

```
LISTING 8
C2A0 AC 00 D0 LDY $D000
C2A3 C0 FF CPY $FF
C2A5 F0 23 BEQ $C2CA
C2A7 EE 00 D0 INC $D000
C2A9 EE 02 D0 INC $D002
C2AB A5 A2 LDA $A2
C2AD 29 08 AND $08
C2B1 D0 D0 BNE $C2C0
C2B3 A9 82 LDA $82
C2B5 8D F8 07 STA $07F8
C2B8 A9 83 LDA $83
C2BA 8D F9 07 STA $07F9
C2BD 4C CA C2 JMP $C2CA
C2C0 A9 84 LDA $84
C2C2 8D F8 07 STA $07F8
C2C5 A9 85 LDA $85
C2C7 8D F9 07 STA $07F9
C2CA 60 RTS
```

```
C1C3 A2 28 LDX #$28
C1C5 EA NOP
C1C6 EA NOP
C1C7 EA NOP
C1C8 CE 01 D0 DEC $D001
C1CB CE 03 D0 DEC $D003
C1CE A5 A2 LDA $A2
C1D0 C5 A2 CMP $A2
C1D2 F0 FC BEQ $C1D0
C1D4 CA DEX
C1D5 D0 EE BNE $C1C5
C1D7 A9 8C LDA $8C
C1D9 8D F8 07 STA $07F8
C1DC A9 8D LDA $8D
C1DE 8D F9 07 STA $07F9
C1E1 A5 A2 LDA $A2
C1E3 69 10 ADC $10
C1E5 C5 A2 CMP $A2
C1E7 D0 FC BNE $C1E5
C1E9 60 RTS
```

```
C243 69 10 ADC #$10
C245 C5 A2 CMP $A2
C247 D0 FC BNE $C245
C249 60 RTS
```

Pour la démo, le listing 4 du mois dernier est toujours valable, une petite modif toutefois : en C01D, mettre LDA # \$DD au lieu de # \$50.

Sébastien MOUGEY
 Alias - je ne serai pas à la mode et ne mettrai pas alias quelque chose.

- LANGAGE MACHINE SUR ZX 81

Comment améliorer, sur notre ZX, la gestion des chaînes de caractères et la rapidité de leur affichage à l'écran ? Quel est l'informaticien profondément humain et un tantinet littéraire qui n'a jamais souhaité, un jour, émailler ses programmes de nombreux messages de convivialité et de longs commentaires personnalisés ? Malheureusement avec le ZX le nombre de chaînes de caractères possible est limité aux 26 lettres de l'alphabet (on fait pas un poème avec ça !) quand à l'affichage de ces chaînes il est lent et l'usage de la tabulation oblige à multiplier les lignes de programmation avec leurs instructions PRINT AT.

Je vous propose donc de remplacer tout ce dispositif extrêmement gourmand de mémoire par une simple instruction RND x, où "x" prendra la valeur de l'adresse de départ de notre routine. Pour plus de commodité, celle-ci, ne comprenant que des JR (saut relatif), sera parfaitement relogeable et vous pourrez donc l'implanter où bon vous semblera dans votre 16 ou 64K, et surtout l'ajouter à la suite des routines qui, je l'espère pour vous, s'y trouvent déjà. Mais qu'allons-nous réaliser exactement ?

Une variable chaîne de caractères unique, T\$, devra contenir à elle seule tout le texte écrit et pourquoi pas la partie graphique et illustrative d'un même programme. Les diffé-

rents messages à afficher figureront les uns à la suite des autres dans cette chaîne, isolés par des séparateurs "\$" et identifiables chacun par des numéros d'ordre qui suivront immédiatement ces séparateurs. Avant le message lui-même, différents symboles seront interprétés par la routine afin d'assurer tabulation et mise en page. J'ai choisi "\$" pour le changement de ligne, "+" pour la tabulation colonne 10, "E" pour la tabulation colonne 21. Vous pourrez aisément remplacer mes symboles par les vôtres, il vous suffira de leur substituer de nouveaux codes CHR\$; de plus, vous pourrez rajouter de nouvelles possibilités à cette routine en y intercalant des modules de traitement supplémentaires ; sa structure s'y prête parfaitement.

Enfin, pour assurer un repérage sans failles de la chaîne T\$ dans l'espace mémoire affecté aux variables, je propose d'amorcer celle-ci par un signe "\$" redoublé. A titre d'exemple, la chaîne T\$ pourrait se présenter de la façon suivantes :

T\$ = "\$ + "1\$VOICI LE PREMIER MESSAGE)2 + VOICI LE SECOND)3\$LE TROISIEME)4ET LE DERNIER)" (dans laquelle 1,2,3,4 seront en réalité représentés par leurs équivalents CHR\$.

Sauts de lignes et tabulations devront toujours s'effectuer en tenant compte de la position actua-

lisée du pointeur d'écriture DF-CC. En l'absence d'indications c'est cette position qui sera retenue pour l'affichage du tronçon de T\$. Le choix de ce tronçon s'effectuera par le truchement d'un octet qu'il conviendra préalablement de poker au numéro choisi. C'est l'octet d'adresse 16417 qui remplira cet office. Exemple : si je POKE 16417,3 puis RND x, la routine m'affichera le troisième tronçon de T\$ c'est-à-dire dans notre chaîne, après un saut de ligne, le message "LE TROISIEME". Une simple boucle Basic permettra l'incrémentation automatique de cet octet. Rappelons pour finir à tous ceux qui auraient à rentrer un texte important dans T\$ qu'il convient d'utiliser la procédure dite de CONCATENATION et donc de créer une variable de transit U\$ qui accueillera le texte de chaque tronçon avant de le placer à la suite de ses antérieurs dans T\$ par une simple opération d'addition de chaînes : LET T\$ = T\$ + U\$.

Vous constatez que la routine fait amplement appel aux variables-système du ZX81; E-LINE et VARS représentent les limites inférieures et supérieures de l'espace mémoire affecté aux variables. C'est dans cet intervalle que la routine cherchera le code de T\$ (57 (T) + 32 (constante d'identification des variables chaînes) = 89) suivi, trois octets plus loin, des codes de "\$ + ". La recherche du tronçon à afficher est suivie d'une "sécurité" empêchant l'affichage de déborder au-delà de la zone mémoire réservée à l'écran. Vient ensuite le MODULE D'AIGUILLAGE qui, après repérage des symboles, oriente le travail vers les différents MODULES DE TRAI-

LEMENT. Ils correspondent successivement aux tabulations, sauts de lignes et séparateurs. Vous remarquerez qu'au fur et à mesure de l'AFFICHAGE SUR HL on réactualise la position du pointeur d'écriture en "pokant" à l'adresse DF-CC, en même temps qu'on prend garde à ne pas déborder sur une fin de ligne (118). Le retour au Basic s'effectue au niveau du module d'aiguillage après repérage du symbole "\$", aussi ne jamais l'oublier à la fin du dernier tronçon de T\$!

Je ne doute pas qu'économie de mémoire et confort d'utilisation seront suffisants pour faire de vous d'excellents, sinon programmeurs, du moins prosateurs...

Bernard Guyot

```
REM * GESTION D'UNE CHAINE T$
REM * LIMITES
:LD HL,(16404) E-LINE
PUSH HL
LD HL,(16400) VARS

REM * IDENTIF. T$, + +
:LO LD A,(HL)
CP B9
INC HL
JR NZ,L0
PUSH HL
INC HL saute nb car.
INC HL de T$
LD A,(HL)
CP 21 +
JR Z,L1
INC HL
CP 21 +
JR Z,L2
:L1 POP HL redépart
JR L0
```

```
:L2 POP DE défausse pile.
INC HL pointe sur +
POP BC E-LINE dans BC

REM * IDENTIF NO D'ORDRE
:L3 LD A,L
CP C si HL = BC
JR NZ,L25 et BC = E-LINE
LD A,H alors
CP B retour
RET Z
:L25 LD A,(HL)
CP 18 +
INC HL
JR NZ,L3
LD D,(HL) n°tronçon T$
LD A,(16417) n°compteur
CP D
JR NZ,L3

REM * SAUVE HL, DF-CC
:L4 PUSH HL
LD HL,(16396) D-FILE
LD DE,792
ADD HL,DE fin du FA
LD B,H
LD C,L
LD HL,(16398) DF-CC

REM * AIGUILLAGE
POP DE départ message
:L14 LD A,H
CP B si DF-CC
JR C,L26 en fin de
LD A,L FA...
CP C impossible...
RET NC donc retour.
:L26 LD (16398),HL DF-CC.
INC DE saute le n°
LD A,(DE)
CP 13 $
JR Z,L15
CP 21 +
JR Z,L16
CP 12 $
JR Z,L17
CP 18 + fin du
```

```
RET Z tronçon.
JR L20

REM * "$" = SAUT DE LIGNE
:L15 LD A,(HL)
CP 118 retour
DEC HL début de
JR NZ,L15 ligne.
PUSH DE libère DE
LD DE,35 pour obtenir
ADD HL,DE début de ligne
POP DE suivante.
JR L14

REM * "+ " = TAB 10
:L16 LD A,(HL)
CP 118
DEC HL
JR NZ,L16
PUSH DE libère DE.
LD DE,12 tabulation
ADD HL,DE à 10.
POP DE
JR L14 caract. next

REM * "E" = TAB 21
:L17 LD A,(HL)
CP 118
DEC HL
JR NZ,L17
PUSH DE
LD DE,23 tabulation
ADD HL,DE à 21
POP DE
JR L14

REM * AFFICHAGE SUR HL
:L20 LD (HL),A écriture
INC HL inc DF-CC
LD A,(HL) vérification
CP 118
JR NZ,L14
INC HL
JR L14

REM * n'oubliez pas l'initialisation de l'octet 16417 !
```

TELETOUHE TELUCHÉ

PLUS MORT QUE VIF

Un film culte pour fanatiques,
ZOMBIE de Georges Romero.
Sur Canal + le samedi 14 à 23h00.

ZOMBYX.

DES RÊVES EN CARAFES

UN TRAMWAY NOMME DESIR

Film d'Élia Kazan (1952) avec Marlon Brando, Vivian Leigh, Kim Hunter et Karl Malden.

Blanche du Bois (Leigh), ex-jeune aristocrate sudiste à l'ex-beauté flamboyante se réfugie chez sa sœur à la Nouvelle-Orléans. Nostalgique, elle vit dans le souvenir du passé glorieux de la famille aujourd'hui tombée dans la débâcle. Stella, sa sœur, a épousé Stanley Kowalsky, une tranche de réalité à lui tout seul. Stanley (Brando le mariou), brute sensible affûtée comme un couteau, appartient à une catégorie sociale beaucoup plus basse. Néanmoins, le couple s'entend bien. Névroosée, dépaycée, Blanche sème la perturbation dans le ménage. Elle méprise Kowalsky auquel elle s'affronte violemment. Remplie d'envie, de désir, bouffie de haine, Blanche, nymphomane vieillissante, aristocrate hypocrite, gonfle la tête du pauvre Kowalsky.



Tous les tram mène à Ciné-Plus, la librairie de Cinéma qui a les affiches de vos désirs, 2, rue de L'Étoile, 75017 Paris, Tél : 42. 67. 51. 52.

Adaptation fidèle de la pièce de Tennessee Williams, le huis clos de ce trio évoque avec force et rage, l'animalité du désir sexuel (purée, comment qui cause dis). Confinés dans un espace réduit, les corps se frôlent, les tempéraments s'échauffent et le volcan explose dans un paroxysme d'éjaculation oratoire (no sex aphone). Quatre oscars, inédit à la télévision, Canal+ gâte ses abonnés.

Diffusion le vendredi 13 à 20h35 sur Canal +

BOULEVARD DU RHUM

Film de Robert Enrico (1970) avec Brigitte Bardot, Lino Ventura, Bill Travers, Clive Revill et Guy Marchand.

À l'époque de la prohibition, Cornélius von Zeelinga transporte du rhum de contrebande. Interpellé par les garde-côtes, il s'enfuit en abandonnant son bateau. Pour se refaire, il joue à l'aveugle. Un jeu très en vue où, contre une forte somme, il sert de cible vivante à un groupe de joueurs, et ce dans un local clos et obscur. Au sixième coup, il est blessé, au onzième, il crie pouce.

Blessé mais riche, il achète le bateau de ses rêves : le Queen of Hearts. La reine de son cœur, il l'a découverte dans une salle de ciné : Linda Larue (Bardot), la grande star du muet. Il voit tout ses films, en perd le sommeil et le manger (pas le boire, faut pas déconner) jusqu'au jour où leurs destins se croisent sur une plage où telle une sirène, elle émerge des flots qui étalent leurs reflets d'argent ect... ect. Un joyeux cavalcade humoristico-virile agrémentée du sourire mi-boudeur mi-enjoleur du sex symbol de vos parents. Yo yooooo une bouteille de rom...

Diffusion le dimanche 8 à 20h35 sur TF1.

DES GARÇONS DANS LE VENT

LE GANG DES FRÈRES JAMES

Film de Walter Hill (1980) avec David, Robert et Keith Carradine, James et Stacy Keach, et Dennie et Randy Quaid. Musique : Ry Cooder.

Lors d'une attaque de banque (Smith, Wesson et associés) par le gang des frères James, Younger et Miller associés, Ed perd la boule et lâche des balles sur des innocents. "Shocking" déclare Gentleman James qui exclut aussitôt le fautif du Club des braqueurs. Après l'attaque d'un train, la police privée Pinkerton et associés se lance à leurs trousses.

Dans un sous-bois, un Younger est tué. Jim Younger le venge. Un partout. La maison des James explose, leur frère arriéré y reste. Deux à un. Réfugiés chez des voisins, l'assaut des Pinkerton réduit en ruines aussi cette demeure.

À part le côté destruction d'un mythe de l'Ouest, le film n'offre pas grand intérêt. Certes, la photo impeccable, la distribution sans faille et les multiples rebondissements confectionnent un divertissement honorable. Mais où est le souffle épique, le duel magique, l'éternelle confrontation du bon et des méchants, bref le sel des

LE PLEIN DE SUPER

Film d'Alain Cavalier (1975) avec Patrick Bouchitey, Etienne Chicot, Bernard Crommbe, Xavier Saint-Macary, Béatrice Agenin et Nathalie Baye.

Klouk (Crommbe), vendeur automobile chez un garagiste Lillois, aurait pas du accepter de descendre dans le midi la grosse voiture d'un gros client. Comme ça, il se serait pas disputé avec sa femme. Philippe (Saint-Macary), le copain infirmier qui a accepté le poste de navigateur, l'aurait pas convaincu de prendre un auto-stoppeur, Charles (Chicot) qui ne les aurait pas embringué dans un petit hotel-resto où son copain Daniel (Bouchitey) flippait un max suite à une rupture sentimentale.

De fil en aiguille, Charles a imposé Daniel dans la voiture puis a exigé de voir sa femme, puis a kidnappé ses fils. Et puis la voiture a dérapé contre les rochers, et puis... T'aurais pas du, Klouk.

Sur un sujet guère différent des Valseuses, le film toni-truand de Blier, Cavalier réalise une œuvre tendre sur l'amitié, la fraternité masculine, le mal de vivre. Un film qui baigne dans la bonne humeur, la déconade sympa et pas triviale et qui finit



La Légende des frères James.

bons westerns d'antan. Froide reconstitution empruntée dans un réalisme de bon aloi, la mécanique tourne à vide.

Diffusion le jeudi 12 à 20h35 sur FR3. Photo FR3.

sur une note d'espoir... Cavalier, ou le parcours du cœur battant d'un réalisateur français.

Diffusion le vendredi 13 à 23h00 sur A2. Photo A2.

PSYCHOLOGIQUEMENT VOTRE

DEAD ZONE

Film fantastique de David Cronenberg (1983) avec Christopher Walken, Brooke Adams et Martin Sheen.

Johnny (Walken) rentre d'une soirée avec son amie Sarah. Accident de la route. Coma. Johnny reprend conscience dans une clinique - 5 ans après. Sa copine est non seulement plus vieille de 5 ans mais dotée d'un enfant et... d'un mari. Se déplaçant avec difficulté, Johnny a gagné une faculté supplémentaire : la prescience. Par simple contact, il voit l'avenir de son interlocuteur.

Un pouvoir qui l'effraye plus qu'il ne le satisfait lorsqu'un politicien en campagne

lui serre la main. Le dénommé Stillson est candidat à un poste important qui le propulserait certainement à une bonne position pour de futures présidentielles. Démagogue, roublard et violent, Stillson devenu président, déclencherait la guerre atomique. Johnny doit intervenir.

Certainement, le meilleur Cronenberg à ce jour avec une montée en puissance dramatique remarquable et une fin intelligente. À mi-chemin du mélo-thriller et du fantastique, le film décrit un parcours psychologique fouillé et convaincant sans effets racoleurs (enfin presque, avec le minimum vital inhérent au genre).

Diffusion le jeudi 12 à 20h35 sur Canal +.



Senso

PASSIONS SOUS L'UNIFORME

SENSO

Film de Luchino Visconti (1954) avec Alida Valli, Farley Granger, Massimo Girotti, Heinz Moog et Rina Morelli.

En 1866, les Italiens luttent contre l'empire Austro-Hongrois qui occupe la Vénétie. À Venise, on donne la première du dernier opéra de Verdi, compositeur italien connu pour ses opinions patriotiques. Un public très chic remplit le "Fenice", aristocrates vénitiens et officiers austro-hongrois cohabitent dans un silence tendu. Tous s'attendent à un incident. Venise ronge son frein et les partisans garibaldiens ne vont pas manquer cette belle occasion.

Parmi eux, le lieutenant Franz Mahler (Granger) et la comtesse Livia Serperi (Valli) vivent un amour passionné. Les incidents se multiplient, les conflits éclatent, la guerre menace Venise mais peu importe aux deux amants qui trahissent leur patrie respective. Alors que la société se transforme, que l'histoire se joue, ils demeurent indifférents à la destruction de leur monde.

Elle trahit son mari, ses idées, lui trahit son pays et son uniforme, puis finalement son amour pour Livia. De trahisons en abîmes, elle dénonce l'amant infidèle aux autorités militaires puis se trahit elle-même.

La consommation de l'amour par le temps, un beau sujet avec en arrière-fond le bruit des canons de l'histoire. La sensualité qui triomphe des conventions sociales, le romantisme qui emporte les convictions politiques sont illustrés par une stylisation épurée des sentiments, une approche esthétique qui met à nu l'abjection de ces deux êtres. La splendeur des décors et des costumes accentue la laideur des comportements. Brillantissima.

Diffusion le lundi 9 à 21h50 sur TF1.

LES JOCONDES

Film de Jean-Daniel Pillault (1981) avec Diane Lahumière, Marie-Agnès Then et Marc de Jonge.

Pascale, provinciale de 19 ans, se retrouve dans le métro, un univers bizarre avec ses balayeurs nègres, ses mendiants, ses clochards et ses flics. Sommée de circuler, elle arrive chez Dominique, une inconnue dont elle a trouvé l'adresse dans un livre. Dominique l'accueille car elle a compris que Pascale, en fugue, a besoin d'un havre provisoire. Entre les deux femmes, une relation durable s'établit.

Un petit film sympa, bourré de défauts comme bien souvent la plupart des premiers longs métrages. Une évocation sensible de la difficulté d'être, des actrices débutantes d'un naturel touchant.

Bravo, la télé. Pour une fois, elle diffuse un film intéressant (sans plus, d'accord) car personnel au lieu des éternelles resucées américaines. Un film passé totalement inaperçu lors de sa sortie. Trois critiques dans la salle de projection-pressé (j'en étais, si, si). Diffusion dans quatre salles au mois d'août, une semaine à l'affiche, un affichage sauvage : ach ! Sabo-

LE GRAND JEU

Film de Jacques Feyder (1934) avec Pierre Richard-Wilm, Marie Bell, Charles Vanel, Line Clévères, Georges Pitoëf, Olga Vélbria et Françoise Rosay.

Jeune avocat, brillant et beau, Pierre Martel (Richard-Wilm) s'est ruiné et déshonoré à cause d'une femme. Pour se faire oublier, il quitte Paris et court combattre les infidèles. Depuis Charles Martel (son ancêtre) qui les avait arrêtés à Poitiers, les Arabes ont reculé en deçà de la Méditerranée. L'atavisme familial aidant, il s'engage dans la Légion étrangère et descend jusqu'au fin fond du Sahara contre les musulmans.

Des années plus tard, au retour d'une patrouille dans le désert, il se délasse au bord de Mme Blanche (Rosey, la tenancière incontournable du ciné français). Là, il avise une jeune beauté, Irma (Bell (de nuit)) toute fraîche importée de sa province métropolitaine. Il croit reconnaître en elle, celle pour qui il s'est ruiné. Il se met martel en tête et confusionne dans sa cervelle ébouillannée par la chaleur Irma, vulgaire et midinette, et Florence (Bell (de jour)) sophistiquée et mondaine. Il rêve monts et merveilles : châteaux en Espagne, casba à Tamanrasset... Il la convainc de s'établir avec lui dans une baraque en France. Le jour de l'embarquement, il touche sa prime départ et voit sur la croquette d'Alger... Florence. Du mélo comme on n'en fait plus (à part Spielberg). De la fatalité, de la sueur, des grands sentiments, de la folie, de la misère morale, tout un catalogue superbement agencé. Avec en plus le parfum d'exotisme de nos lointaines colonies et les illustres symboles de la civilisation française (ricard et chaussettes à clous). Un classique.

Diffusion le dimanche 15 à 22h30 sur FR3.

tage. Une heureuse réhabilitation qui remettra le réalisateur en selle.

Diffusion le mercredi 11 à 20h35 sur FR3.



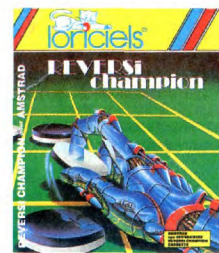
REVERSI CHAMPION
de LORICIELS pour AMSTRAD

Il est assez rare que le logiciel de la semaine soit un jeu de réflexion, mais ce soit est tellement bien foutu, que je n'ai pas réussi à lui trouver quelque défaut que ce soit. Tenez, prenons la présentation : en haut de l'écran vous avez une barre de menu contenant un certain nombre d'options qui permettent de faire plein de trucs (nous verrons quoi plus tard), vers la gauche vous trouvez le damier et à droite vous avez, de haut en bas, le niveau du jeu, le rapport des forces entre vous et votre adversaire, la liste des coups joués

ainsi qu'une fenêtre dans laquelle vous trouverez des indications sur la réflexion de l'ordinateur. Le jeu se déroule très simplement : il suffit d'amener le curseur (avec les touches fléchées ou avec le joystick) sur la case que vous voulez jouer, mais vous pouvez aussi, si vous êtes partisan du proverbe "pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué", entrer les coordonnées des cases en les tapant au clavier.

Sachez que ce programme comporte 6 niveaux de jeu, et que même au niveau 1 il donne pas mal de fil

à retordre, alors le niveau 6, je vous raconte pas les emmerdements. Vous voici arrivés au "plus tard" de tout à l'heure, c'est-à-dire au maintenant de tout de suite. Voici donc les "plein de trucs" dont il était question un peu plus haut; allons-y dans l'ordre et dans la joie : nouveau jeu, c'est quand on veut entamer une nouvelle partie; échange, c'est quand on est un mauvais perdant, et que l'Amstrad est un trop bon baiseur, on échange ses pions avec les siens pour le baisser à notre tour; modifications, permet de modifier le jeu, soit pour résoudre un problème, soit pour tricher quand on est trop nul; liste, donne la liste (sinon ça ne serait pas une liste) de tous les coups joués; charge, appelle Napoléon, euh... non, charge une partie préalablement sauvegardée par l'option de sauvegarde, qui permet de sauver une partie avec l'option de chargement, etc.; retour en arrière, sert aussi à tricher, c'est-à-dire que quand l'ordinateur vous a fait un coup du ton-



nerre, vous décidez qu'il aurait pas dû faire ça, et vous revenez en arrière pour prévoir le coup loureux et l'éviter (vous suivez ?); options, on sélectionne toutes les couleurs (bordure, écran, pions...), redéfinir choisit le système de coordonnées (style échiquier ou Othelloier (ça se dit, ça ?)), et enfin l'option jeu qui permet de revoir les coups joués, un peu comme la liste, mais là, l'ordinateur déplace les pions en même temps. On a accès à ces options en allant les chercher dans la barre de menu au sujet de à propos de laquelle on vous cause un peu plus tôt (pour les étudiants en français, vous pouvez reprendre le plan de cet article qui est très bien structuré littérairement parlant), et alors, ô miracle de la technologie française, de magnifiques fenêtres sans rideaux s'ouvrent, vous donnant accès aux options décrites un peu plus haut. Sinon, le graphisme est assez sommaire : il représente un damier sur lequel reposent des pions qui sont ronds comme des pions d'Othello. Bon, on conclut : voilà un jeu qu'il est bon tout plein, et que si vous cherchez un super Othello, c'est celui-là qu'il faut prendre et pas un autre, et que comme ça vous pourrez vous éclater, et qu'on pourrait en parler encore pendant des heures, et que tout à une fin, et que je m'arrête donc là.

| | |
|--------------------------|---------------------------|
| AMSTRAD | Fox |
| Bruno PONCIN | page 31 |
| AMSTRAD | Invasion Galactoc |
| Nicolas LAMBERT | page 9 |
| APPLE | La Mission |
| J.-Christophe BELLISSIME | page 26 |
| CANON X07 | Canon Writer |
| Mathieu MARCIACO | page 6 |
| CBM 64 | Peter |
| Dominic MANFREDI | page 8 |
| EXL 100 | Tarot |
| Michel MOUROT | page 32 |
| FX 702 P | Nage |
| J. Philippe CUNNIET | page 30 |
| MSX | Super Chasseur |
| Michel LADEGAILLERIE | page 4 |
| ORIC | Yin Yang |
| Lionel VERDILLON | page 28 |
| ORIC | Exagone |
| J. Marc BELORGANE | page 25 |
| SPECTRUM | Rombo |
| Didier RICHER | page 10 |
| TI 99/4A (be) | Conan |
| Michael GONZALVES | page 29 |
| Thomson MO5-T09 | Helico |
| Emmanuel MAHIAS | page 5 |
| Thomson T07 | Oil Panic |
| S. et A. CARRE | page 3 |
| VIC 20 | Bizarre Autant qu'Etrange |
| François SCHNEIDER | page 27 |
| ZX 81 | La Ceinture Sacrée |
| Eric PARENT | page 7 |

PUB
THIRIET



POUR VOTRE ORDINATEUR UTILISEZ PLUTÔT LES PILES...

PLUS EFFICACES, PLUS LONGTEMPS, BORDEL !

POUR LA FÊTE DES MÈRES IL EST TROP TARD !
MAIS POUR CELLE DE VOTRE PÈRE IL EST ENCORE TEMPS.

OFFREZ A VOTRE PÈRE
LE TRADUCTEUR LAROUSSE DE POCHE DONT VOUS RÊVEZ...

ATTENTION :
CHAQUE TRADUCTEUR POSSÈDE UN NUMÉRO DE SÉRIE, NOTEZ-LE SOIGNEUSEMENT, UN TIRAGE AU SORT AURA LIEU DANS LE NUMÉRO D'HEBDOGICIEL DE LA 1^{RE} SEMAINE DE SEPTEMBRE. VOUS POURREZ DONC GAGNER PEUT-ÊTRE UN DEUXIÈME TRADUCTEUR GRATUITEMENT.

BILINGUE ÉLECTRONIQUE LAROUSSE

Un traducteur Français/Anglais/Français DÉFINITION : Traductrice et calculatrice de poche Français/Anglais et v.v. - 8000 mots : 4000 pour chaque langue.

DESCRIPTION : Dimensions : 65 mm de large, 115 mm de long 8,8 mm de haut.

- FONCTIONS :
- traductrice mot-à-mot.
 - possibilité de tester ses propres connaissances.
 - possibilité de stocker jusqu'à 8 couples de mots et de les rappeler à tout moment.
 - tous les avantages d'un petit dictionnaire de langue :
 - anglais classique et américanimes
 - verbes irréguliers
 - genre et pluriels irréguliers des substantifs
 - distinction des sens différents d'un même mot
 - calculatrice de poche : 4 opérations - mémoire constante.

CAN YOU SPEAK ENGLISH?



PARLES TU FRANÇAIS?



LA RÈGLE A CALCUL - B.P. 300 - 67, Bd St-Germain
75005 PARIS
Télex : 220 064 F ETRAV 1303/RAC
Téléphone : 43.25.68.88



BON DE COMMANDE
Je désire recevoir le traducteur LAROUSSE bilingue au prix de : 615,00 F TTC Franco de port.
Ci-joint mon règlement CB CCP
Prénom _____
NOM _____
Adresse _____
Code _____ Ville _____