



## LE QL 2 EST-IL UN AMSTRAD ?

Pauvre Sinclair. Il vend sa compagnie et son nom à Amstrad. Il récupère des vieux stocks, quelques boulons par-ci par-là et un vieux fer à souder, et fabrique un nouvel ordinateur. Mais Amstrad vient lui chercher des poux dans la tête...

### LE FOU AU TOURNEVIS

Clive Sinclair, d'abord, c'est un noble. Un monsieur bien qui se rase tous les matins, qui ne pète pas en présence de la reine et qui roule en Porsche. Quelqu'un de très chic, très sobre et très élégant. Mais tout le monde a ses petits défauts. Sir Clive, comme le vulgum pecus, a des travers qu'il ne sait réprimer. Il suffit qu'il voie un tournevis pour devenir fou. Aussitôt, il démonte ses téléviseurs, récupère des diodes, des transistors, va voler les économies de sa vieille mère pour s'acheter de la soudure et hop, en deux temps trois mouvements, il invente un ordinateur. Il est comme ça, Sir Clive. Intenable. Qui s'en douterait, à le voir, si flegmatique et si compassé ?

### LE FOU AUX 50%

Pourtant, inutile d'y revenir : il a fondé Sinclair Research et a réussi à emporter près de 50% du marché de la micro-informatique en Grande-Bretagne. Ça fait beaucoup, 50%. Assez en tout cas pour énerver sérieusement Sugar, le boss d'Amstrad, ambitieux comme pas un, salive dégoûtant des babines, les yeux injectés de rage, fou de rage d'avoir réussi un "coup" commercial et médiatique et de n'avoir que 10% de ce marché. Du coup, c'est de l'histoire ancienne, il rachète Sinclair et annexe sa part : il se retrouve à 60% du marché. Là commence la brume. Qu'a racheté Amstrad, exactement ? Le nom, les stocks, les usines et les brevets. Et les brevets non exploités ? Et les droits annexes des brevets ? Et les brevets en cours ? Et les projets qui auraient pu faire l'objet d'un brevet ? On ne sait pas. Et ni Sugar ni Sinclair n'ont fait de déclaration à ce sujet. Trou noir...

### COMMUNAUTÉ

Par contre, Clive a eu le temps, juste avant de vendre Sinclair, de vendre 10.000 cartes-mères de QL qui traînaient dans un coin à une boîte nommée CST.



Pourquoi à eux ? Parce qu'ils avaient souvent bossé ensemble par le passé et que Sinclair devait sentir le vent... Autant mettre des billes à l'abri. Donc, je résume les faits pour clarifier la situation : Sinclair crée le QL. Le QL ne se vend pas, ou presque. La société a des problèmes. Sinclair vend les QL en trop à CST. Puis Sinclair vend Sinclair à Amstrad. Nous en sommes là. Sinclair, ce noble monsieur à l'allure calme, bout d'impatience. Il entend des voix : "ohms, volts, datas, basic, clavier, ampères, bus, RS 232... Va, Sinclair, va... Fabrique un nouvel ordinateur..." Et il s'agit sur sa belle chaise aux pieds cannés, très belle, la chaise, de l'authentique Georges The Second (il n'y a pas de mobilier Louis XV en Angle-

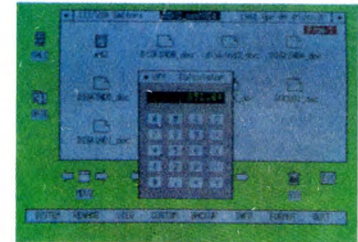
terre). Il ne peut pas fabriquer un ordinateur, il n'a plus de société, plus d'usines, plus de personnel, plus de stylo, même plus de coin de nappe pour y gribouiller de vagues schémas. Et les voix continuent : "Vas-y,

dix touches de fonction et un pavé numérique, le tout détachable, s'il vous plaît. L'unité centrale ressemble aussi à celle d'un IBM PC, sauf qu'elle est moitié moins haute et que les drives qu'on trouve à l'intérieur sont... des trois pouces et demi. Eh non, plus de microdrives. Pourtant, CST annonce une compatibilité totale avec le QL classique... Il est vrai que la phrase exacte est : "permet de faire tourner tous les programmes QL qui sont fournis en disquette 3 1/2 pouces". Ça veut dire, déjà, que les programmes protégés sur microcartouche ne pourront pas tourner sur le Thor. C'est ce qu'on appelle "la malédiction de Sinclair" : chaque fois qu'il fait une machine, il oublie un détail bête. Ou plus exactement, il espère que tout le monde va le suivre, et ça ne marche jamais : tous les éditeurs ne peuvent pas sortir leur catalogue sur deux formats différents.

Par contre, la classe, le "touch" : les lecteurs de disquettes sont double face et permettent le stockage de 720 Ko de données. Pour une fois que c'est en standard sur une nouvelle machine, ne nous plaignons pas.

On trouve aussi, en se baladant dans les circuits de la carte principale (dont vous avez une superbe photo quelque part dans l'article) 640 Ko de Ram. Utilisateur ? Utilisateur. Print fre machin : 640 Ko. Ça permet de voir venir, d'autant que le QL n'est pas si bouffeur de mémoire que ses confrères 68000, le Mac et le ST. Et le machin, là, qui est dans le coin en haut à gauche ? C'est quoi ? C'est une

Eprom utilisateur, eh ! Ça veut dire qu'on peut programmer (mais le programmeur est en option) ce qu'on veut dedans.



Vous avez fait un pendu complètement génial ? Hop, vous mettez ça dans l'Eprom, et vous aurez le plaisir d'avoir votre pendu résident, rapide comme la foudre pour le chargement. Sympa. Qu'est-ce qui est commun au QL et au Thor ? Le système d'exploitation, le QDos, l'horloge en temps réel, la faculté de pouvoir se connecter en réseau, et certains ports. On trouve en effet un port centronics, un port série et un port souris. Quoi ? Un port souris ?

### SOURIS, C'EST POUR LA PHOTO

Alors là, pour le coup, il y a de



quoi s'étonner. Il y a près d'un an, avant ce qu'il appelle main-

tenant "La Grande Vente", Clive avait déclaré que les souris avaient leur place "dans la cuisine, pas sur un bureau". Il s'était farouchement opposé à ce qu'on en mette une sur le QL, rejetant dédaigneusement le Gem, arguant qu'une souris était un gadget et pas un outil de travail.

Or, voilà, CST a des liens commerciaux très étroits avec une autre société (ça va ? Vous suivez ?) nommée Eider-soft qui a développé une interface graphique pour le QL. Une quoi ? Un bureau, quoi, tenez-vous au courant. Un machin où on bouge la souris et ça fait bouger un pointeur sur l'écran et on clique deux fois sur une icône et ça fait démarrer le programme, ça s'appelle une interface graphique. Donc, ils ont développé un truc superbe qui ressemble au système d'exploitation de l'Atari ST (le Gem) et se sont empressés de mettre ça en standard sur le Thor. Nom du truc : Ice. Et en plus, tiens : un disque dur 20 Mo en option. Disponible et tout.

Le prix de tout ça ? 7000 balles avec un drive, 8000 avec deux drives et 15.000 avec le disque dur et un floppy. Bon, ben voilà, cassez-vous, c'est fini.

### AH NON

Ah non, c'est pas fini. Parce que cette machine risque de ne pas être mise sur le marché. Pour l'instant, elle est vendue par correspondance en Angleterre (d'ailleurs, la boîte qui la vend reprend les anciens QL à 900 balles pièce pour l'achat d'un Thor). CST a annoncé la semaine dernière qu'elle serait mise en vente officiellement au PCW Show de septembre à Londres.

Et là-dessus, celui qu'on avait

Suite page 24

## 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 déployer un logiciel, c'est évidemment pour vous permettre de faire cette unique sauvegarde. Vous êtes prié de replomber tout de suite après. Lire page 15

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 14

## FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 33

## C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 11.12.13.

CINOCHE-TELOCHE pages 4, 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 3

## 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 •

# LE BANNI SOIGNE SA SAGE GUEULE.

HOUNGA HOUNGAWA  
HAGBABA

...CES INCANTATIONS VONT-ELLES RÉELLEMENT ME DONNER FACE-HUMAINE, SORCIER??

BUNGA BALLAWA FA NE FAIT AUCUN DOUTE BANNI.

J'INVOQUE LE GRAND DIEU THOUZE, D'UN COUP DE SA Foudre SALVATRICE IL TE RENDRA BEAU COMME ADONIS

Ouché Thé de Mavoly



TIENS VOILA QUE CA COMMENCE



WHA AAA EH CA MARCHE BALLAWA

OUAIS DOMMAGE QUE CE SOIT TOMBE SUR L'ARBRE.



HOLGA BALLAWA C'EST GENIAAL, EH. C'EST PAS SUR LE CLEBARD QU'IL FALLAIT FOUROYER !!



EH MAIS QUESTCE QUE C'EST QUE CES CONNERIES.



CA MAAAARCHE



CA MAAAARCHE

EH... ET MOI JE SUIS UN CON?!



AAAH LA VACHE CH'AI PAS C'QUE J'AI...

J'ARRIVE PLUS A VISER

BURP

HIPS

HIPS

# B.D!

## EBDITO

**L**es fanzineux, vous avez très exactement deux jours pour m'envoyer vos productions si vous voulez que je cause de vous dans le numéro

spécial du mois d'août. Vous direz pas que je vous ai pas prévenus. Sinon, il fait chaud et mes chaussettes vont bien.

Milou.

## SCOOP



Tenez, je vous lis la jaquette : "Une œuvre forte et violente qui réunit Balac, le scénariste mystérieux...". Mystérieux. Bon, j'allais pas laisser passer ça. Balac, c'est Yann. Remarque, par élimination, on aurait pu trouver. Ben c'est même pas la peine de procéder par élimination, je vous évite du boulot. Bon, l'album. Il vient d'obtenir le Grand Prix des Alpes du festival de Sierre, en Suisse, alors qu'il vient de sortir. C'est normal : tout l'album est couleur tenne de Sierre brûlée (c'est le pire jeu de mots que j'ai jamais fait. En plus, j'aime pas les jeux de mots, c'est vous dire si j'ai honte).

Bon, l'album, disais-je. Ah ben c'est vrai. D'abord, mes deux potes voleurs m'ont dit que c'était le meilleur de la semaine (parce qu'ils volent les albums et ils les lisent avant moi, les salauds). Ensuite, des copains m'ont dit qu'ils l'avaient lu et qu'ils avaient bien aimé. Déjà, ça m'a énervé, parce que j'aime pas qu'on essaie de m'influencer. Et puis Glénat m'a invité à bouffer pour m'expliquer qu'ils comptaient beaucoup dessus, tout ça, que si je pouvais en dire du bien... Bon, j'étais prêt à le descendre en flammes. Et puis c'est drôlement bien. Je m'y



attendais pas. C'est beau, triste, bien fait, méchant, sanglant, mélancolique... Ça ressemble, tiens, je vais m'avancer, ça ressemble à ce que ferait Edgar Poe s'il vivait à notre époque et s'il était auteur de bd. C'est exactement ça. Prenant et envoûtant. Et ça n'est que le tome 1, il y en a d'autres, derrière ! Le second s'appellera "Je sais que tu viendras", mais je ne vous dirai pas pourquoi. C'est un scoop aussi, le titre du tome 2. Je vous en ai assez donné pour aujourd'hui. Alors vous me lisez ça en quatrième vitesse. Ça vous évitera de dire que la bd est nécrisée.

**SAMBRE** de **YSLAIRE** et **BALAC** (mais maintenant nous savons de qui il s'agit) chez **GLENAT**, 59 francs.

## PHILTRE



La recette est classique. Vous prenez un environnement présent dans tous les archétypes. Exemple : les Gaulois (Asterix), les Francs (Bara) ou les cow-boys (Lucky Luke). Vous racontez une histoire crédible, normale. Mais vous émaillez les dialogues d'anachronismes. Vous obtenez une bande dessinée. Vous croyez que c'est plus dur que ça ? Ben non. Bara l'a fait. Mais là où ça devient plus dur, c'est quand ça doit être vraiment bon, plaire à tous les âges. Gosciny l'a fait, mais pas Bara. Et c'est là que le bât blesse.



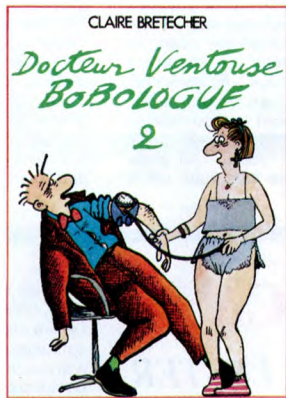
Excusez-moi, je m'emmerde. J'ai pas envie de parler de cet album, il ne m'intéresse pas, j'ai rien de spécial à dire et il ne m'est rien arrivé de racontable dans les dix dernières minutes. Donc, fin.

**SIGI CHEZ LES SICAMBRES** de **BARA** chez **ARMONIA**, 38 balles.

## IN



Tiens, une devinette. Ouaiiiii ! Vous aimez les jeux, hein. Je vous connais. Bon, la question : l'éditeur s'appelle Claire Brétécher, comment s'appelle l'auteur ? Bon, c'était facile. Docteur Ventouse, Bobologue 2, ça s'appelle. On retrouve le même docteur que dans le tome 1, flanqué de la même secrétaire, ils se shootent toujours aux dattes fourrées pour compenser dès qu'il y a un problème. Et là, arrive le moment que je craignais :

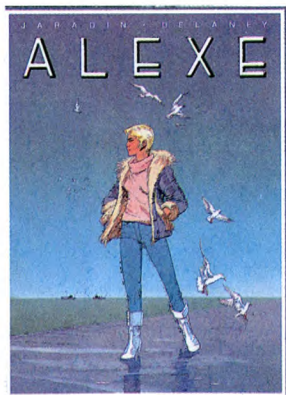


va falloir que je dise ce que j'en pense. En soi, le fait de dire ce que j'en pense ne me dérange pas outre

## CAMIOUZE



Ah dis donc, heureusement que je suis pas enrhumé en plus, parce que là, ça m'a coupé le souffle. La fin du camion, dis donc. Des types envoient une call-girl chez la femme d'un savant soviétique passé à l'ouest qui vient d'être flinguée (la femme, pas le savant, puisqu'au féminin, essayez de suivre, merde !) pour qu'elle se fasse accuser du meurtre parce que ça arrangerait tout le monde. Elle s'en échappe grâce à un concours de circonstances scénaristiquement honteux, puis intéresse un journaliste à l'affaire. Le Kqb et la Cia s'amène, ça fait un barouf pas possible, puis à la dernière page elle se fait abattre, le savant se suicide, tout le monde meurt, fin de l'histoire, merci



au revoir. Genre on monte la sauce sur 48 pages et une fois qu'on en a assez pour faire l'album, on tue les personnages vite fait bien fait. Etrange procédé. De toutes façons, le dessin vaut même pas le coup d'œil.

**L'IMPREVU** de **JARADIN** et **DELANEY** chez **MIROIR**, 40 balles.

## OUT



Alors là, les mecs, je vois pas ce que ce bouquin fait ici. Que je vous explique : j'ai monté une combine avec des potes, du temps où on était à Fleury-Mérogis, juste avant qu'on s'évade en hélico. Je joue le rôle du critique, bien dans ses baskets et tout, je discute de-ci de-là, je cause aux éditeurs et aux auteurs, je les invite à bouffer, je leur beurre la gueule et je prends des empreintes des clefs de leur boîte pendant qu'ils sont écroulés sous la table. Après, je passe l'empreinte à mes deux potes qui font une reproduction fidèle de la clef et qui s'en servent pour s'introduire nuitamment dans les locaux des éditeurs. Là, ils fauchent toutes les nouveautés. Bon, jusque-là ça marche impec.



Mais ces deux cons m'ont ramené "Mexicocorico". C'est un bouquin de Bastide sur le Mondial, hyper-sérieux. Enfin, je crois. Les premières pages sont sérieuses, quoi. J'ai craqué rapidement, je supporte pas le football. Mais pourquoi ils m'ont

pris cet album, ces deux cons ? Parce qu'il est illustré par Bridenne ? Oui, certainement. Ben c'était pas la peine, parce que pour une fois, Bridenne est décevant. Il illustre, point. C'est esthétique, mais pas drôle. Et puis alors le texte, hein, au secours ! On dirait du Drucker. Sans le nœud papillon.

**MEXICOCORICO** de **BASTIDE** et **BRIDENNE** chez **GLENAT**, j'ai même pas le prix, tiens.

## BD Parade!

DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
RETOUR	BERNET ABULI	16
CARNAGE +	BERNET TRILLO	16

## AOUATCH



Bon. Attention, je vais solliciter votre imagination. Si vous êtes dessinateur de bd, ça va être dur, surtout si vous êtes Coucho (c'est une vengeance personnelle). Mais faites un effort.

Prenez The Wall, de Pink Floyd et Parker. Prenez Gédé. Prenez Caza. Prenez Magic-Strip. Mélangez. Secouez bien, faut décoller la pulpe du fond. Ça y est ? Voilà, vous avez Fantalia.

Que je vous narre la chose. L'album est carré. Au sens propre. Sur les pages de droite, un dessin au crayon de couleur (je sais pas si il faut mettre un s, parce qu'il y a plusieurs crayons et plusieurs couleurs, mais ça me paraît bizarre). Sur les pages de gauche, un dessin en blanc sur gris ou gris sur blanc (parce que ça change). Les deux "histoires" se poursuivent en paral-



lèle et ne se rejoignent qu'à la dernière image. Chaque page est composée d'un seul dessin. Ça ressemble beaucoup aux dessins animés de The Wall.

A vrai dire, moi, j'y suis pas sensible. C'est d'autant plus bizarre que mes deux potes voleurs adorent ça. Mais c'est un signe que c'est bon : c'est une question de sensibilité. C'est pas la mienne, c'est peut-être la vôtre. Je n'en dirai donc que du bien.

**FANTALIA** de **ANDREAS** chez **MAGIC-STRIP**, 96 balles (mais chicos).



## PATE



Voilà qui est étonnant. On imagine mal Albert Dupuis, Albert Glénat,

Albert Dargaud ou Albert Futuroplis faire des scénarios. Mais Albert Kesselring s'y est mis. On n'est jamais mieux servi que par soi-même, comme me souffle un de mes deux potes voleurs dont je vous cause un peu plus haut. Alors voilà, il a décidé qu'il devait montrer de quoi il était capable et il a pondu ce scénario. Qu'il a ensuite confié à Liceras et qu'il s'est chargé d'éditer comme un grand.

mesure. J'ai pas l'habitude de prendre des gants. Ce qui me gêne, c'est les retombées : les copains qui vont me dire : "Pourquoi tu soutiens Brétécher, elle en a plus besoin, elle est déjà arrivée, tu ferais mieux de dire du bien de ceux qui débutent". Ah oui. Mais je soutiens pas, moi. Je dis ce que je pense d'un produit fini (vu comme ça, le métier de critique, ça fait très enfoncéur de portes ouvertes... Enfin, bon). Et Brétécher, c'est parfait. Même si elle gagne plein de fric, même si elle est reconnue partout et par tous. Son médecin à la con est tellement archétypal qu'il contient tous les tics de tous les médecins, et moi pauvre malade, ça me fait vachement de bien de pouvoir me foutre de leur gueule de temps en temps.

**DOCTEUR VENTOUSE BOBOLOGUE 2** de **BRETECHER** chez **BRETECHER**, 45 balles.

## POUCE

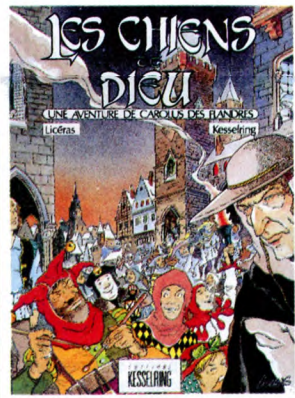


Ric Hochet... Ric Hochet... Tu cours, vole et nous venge, à travers les galaxies, tu protèges notre espèce, contre les envahisseurs, au volant de ta turbo, vif comme l'éclair, Ric Hochet, Ric Hochet, de Goldorack tu ne fais qu'une bouchée, Ric Hochet...



Si c'était adapté en dessin animé par les Japonais, on s'en paierait une bonne tranche ! Ils devraient le faire, d'ailleurs, parce que pour l'instant, on s'emmerde sec. Ce con de Ric Hochet, reporter gominé, séducteur fruit-of-the-loom, me gonfle pro-

Le scénario est pas mal, dis-donc. Ça me donne une idée : il faudrait faire faire des scénars à tous les éditeurs de bd. Ceux qui n'en sont pas capables, dehors. Bon, Kesselring, lui, a bien passé l'examen. En plus, le dessin est agréable. Pas trop novateur, ni trop conservateur, bien, quoi.



L'histoire se passe au seizième siècle, en pleine inquisition. Vous avez compris le reste : des hérétiques sont poursuivis par des religieux à la con, il y a un même qui réussit à s'échapper et je vous laisse deviner le fait qu'ils vont se retrouver plus tard. Donc, sympa.

**LES CHIENS DE DIEU** de **KESSELRING** et **LICERAS** chez **KESSELRING**, 45 francs.

**LA LISTE MORTELLE** de **TIBET** et **DUCHATEAU** chez **LOMBARD**, 35 balles.

## TIENS



Tiens, je profite de la nullité de cet album (et c'est pas peu dire) pour vous faire part de mes réflexions. Ce matin, en mettant mes chaussettes (car je porte des chaussettes, je dis ça pour mes fans qui collectionnent tous les faits marquants de ma vie en les consignants sur un petit cahier



- à propos, l'autographe Milou vaut en ce moment 0,54 Thiriet, j'en suis très fier), je me suis dit que l'histoire se répétait. En effet, les modes cinématographiques reviennent : en 76-78, il y a eu la science-fiction (comme dans les années 50), en ce moment, il y a des films de pirates (comme en 56-62), il y a quatre ans, c'était l'aventure pure et dure (coup de départ : Indiana Jones, comme en 45-50). Et puis il y a un cycle en ce moment sur la 2 : les films de cape et d'épée. Alors, la question que je me pose est la suivante : vait-on avoir droit à un regain d'intérêt pour ce genre ? Spielberg va-t-il faire un film sur les mousquetaires ? J'espère bien que non, parce que qu'est-ce que c'est con ! Et justement, pour conclure, cet album nul est un album de cape et d'épée. C'est une variante sur D'Artagnan, sauf que le dessin est moche et le scénario sans intérêt. Voilà.

**CAPITAN ET LE MASQUE DE CUIR** de **L&F FUNCKEN** chez **RECREABULL**, 36 francs.

## SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 26

## GOD'S COUNTRY

de Louis MALLE



avec les habitants de Glencoe, Minnesota.

**God's country** est la chronique de deux visites à Glencoe, bled de 5.000 habitants, tous ringards au possible. Louis Malle y est venu, pour la première fois, en 1979, curieux qu'il était de découvrir l'Amérique profonde, très profonde, immensément profonde ! Le Middle-West dans toute sa splendeur, ses champs de blé à perte de vue, ses innombrables églises en bois, son fast-food déglingué... et l'obsession du gazon à tondre tous les deux jours devant

sa porte !

Louis Malle, qui a été l'un des plus grands metteurs en scène français (Ascenseur pour l'échafaud, Feu Follet, Viva Maria, Lacombe Lucien), est américain depuis 1975. L'envie de respirer un autre air, de tout reprendre à zéro avec de petits budgets, l'ont déjà amené à quelques petits bijoux sur la réalité des Etats-Unis, que ce soit **La Petite** en 77 ou **Atlantic City** en 80. Aujourd'hui il boucle la boucle avec ce "documentaire" totalement fauché, mais surtout incroyablement sincère et spontané. Malle s'incruste des heures, des journées durant chez les Glencosiens, leur tire les vers du nez jusqu'à ce qu'ils craquent et lui racontent leurs rêves, leurs angoisses, leurs fiertés. Quand il reviendra à Glencoe en 1985, le ton aura changé dans le bourg : les années Reagan sont passées par là. Les paysans sont tous en faillite, les jeunes partent pour Minneapolis, la fierté s'est muée en désillusion et en colère rentrée. Ici et là ressurgissent le racisme et l'antisémitisme, toutes les solutions de facilité que connaissent les sociétés en crise.

En cela, parce qu'il nous fait marrer avec le pittoresque de la bousaille amerloque et parce qu'il nous interpelle (quelque part, noon ?) le désespoir des paysans ruinés, **God's Country** se regarde les yeux écarquillés, le cœur ouvert et la langue sèche. Du beau boulot, acrévindiou !

## TOUT VA TROP BIEN

de Jim KOUF



avec Tom CONTI (Roger), Teri GARR (Jean), Paul RODRIGUEZ (Juan) et Christopher LLOYD (Harry)

Il est un brillant chirurgien et vient de divorcer. Elle est une sémillante avocate et vient aussi de divorcer. Ils ont donc tout pour se rencontrer...s'ils ne venaient de se séparer l'un de l'autre (Vous ne vous attendiez pas à celle-là, hein ? Oui, merci, je

pour les sortir du pétrin... avant de les y replonger un peu plus tard ! Même quand tout semble fini, quand Roger disparaît en pleine jungle et que Jean s'échoue péniblement sur une plage, le destin (et les scénaristes hollywoodiens) s'arrange pour les faire se retrouver. Et leur faire comprendre la force de leur amour ! Sniffou, que c'est touchant !

Si ces quelques lignes ne vous rappellent pas férocement quelque chose, c'est que vous avez une culture ciné extrêmement limitée (sinon nulle) ! Mais si, voyons, Joan Wilder et Jack Colton eux aussi, ne s'aimaient pas vraiment au départ et ça ne les a pas empêchés de partir "à la poursuite du diamant vert"...et de s'aimer d'amour tendre à la fin ! **A part ce pillage en règle, Tout va trop bien** vaut surtout pour son rythme effréné et les prouesses



physiques imposées aux comédiens. Grosse déception, mais de taille (et surprenante) : Tom Conti ("Furyo", "Reuben, Reuben") et Teri Garr ("Coup de cœur", "After Hours") font dans le style bulldozer tout le long ! Ça n'est plus du comique, c'est un stage chez Guy Lux ! Au bénéfice du doute, je soupçonne le réalisateur d'avoir tout bêtement oublié de diriger ses acteurs...faute tout à fait excusable quand la nature (et les parents) vous a collé le doux nom de Jim Kouf (qui a dit : Louf ?) !!

## CASH-CASH

de Richard LESTER



avec Michael O'KEEFE (Michael Rangeloff), Beverly D'ANGELO (Standish Logan), Louis GOSSETT Jr. (Century Milestone) et Brian DENNEHY (Le Maire Frizzoli)

Les plus jeunes d'entre vous ne doivent pas s'en souvenir mais Sir Richard Lester a été l'un des plus brillants metteurs en scène de sa génération. Brillant et drôle. Mais l'est-il encore, telle est l'horrible interrogation qui nous étreint (sans crier gare, comme dirait Bushung) aujourd'hui ? Ce grand monsieur qui a beaucoup donné pour la cause psychédélique ("Quatre garçons dans le vent" en 64, "The Knack..." en 65, "Les trois mousquetaires" en 73-74) ne trouve plus de sous depuis une dizaine d'années, si ce n'est pour des films de commande dont il est le technicien de luxe, tels Superman II et III. En 1983, il grappille quelques dollars chez CBS pour tourner une nouvelle

comédie délirante. Ça sera **Finders Keepers**, honnêtement traduit par **Cash-Cash**. Le film met en scène une douzaine de personnages, un catalogue de barjots, lancés à la poursuite d'un magot de cinq millions de dollars, subtilisé par la pulpeuse Georgiana et son amant Josef Sirola. Les sous sont planqués dans un cercueil à la destination fluctuante selon l'emprise de tel ou tel vampire-voleur sur son contenu. Inutile de tenter de vous faire la liste des rebondissements burlesques qui émaillent la chasse au trésor, ça lui enlèverait une grande partie de son intérêt. Le tout lorgne beaucoup du côté de "Transamerica Express" de Gene Wilder, mais bon, hein, tant mieux tant qu'on rigole. Justement, question rigolade, le film pêche (à la ligne, niarf, niarf !) par ses gags de valeurs très



inégalées et par une mise en scène incroyablement paresseuse. Le scénario super rythmé, d'excellents comédiens loufoques et quelques situations hilarantes sauvent la mise et les 30 balles qu'on a laissées à la caisse. Cash !

## PRUNELLE BLUES



de Jacques OTMEZGUINE

avec Michel BOUJENAH (Freddy), Vincent LINDON (Fernand), Valérie STEFFEN (Florence alias Prunelle) et Michel AUMONT (Cade)

Les innocents aux mains pleines sont à l'affiche de **Prunelle Blues** : trois innocents, ou presque, naïfs, lents à la détente... bref des tronches de victimes en puissance. Le premier (Freddy) est un minable employé dans un cinoche populaire, amoureux d'une strip-teaseuse et cible privilégiée des hold-uppeurs de la recette du cinéma. La seconde (Florence) est la strip-teaseuse, une auréole sur la tête qui cache une belle salope, prête à tout pour se faire du pognon. Le troisième est Fernand, simple flic qui vient d'être promu inspecteur et qui se retrouve avec le cas "Freddy" sur les bras, bien incapable de l'assumer !

En clair Freddy vient de se prendre une balle dans le bras pour avoir défendu, bec et ongles, les sous du cinéma. Il ne sait évidemment pas que les méchants cherchaient autre chose dans la boîte. Autre chose qui n'était ni le nouvel album de Chantal Goya, ni le beurre à ma sœur, mais bien une farinissime livraison de came ! Manque de bol pour Freddy, les malfrats ne vont pas trouver l'héroïne dans leur butin et vont porter leurs soupçons sanguinaires sur leur victime...

Petit à petit, de sauvetage en miracle, notre innocent va remettre les pieds sur terre et découvrir le monde pourri qui l'entoure. Pendant ce temps, la police, en la bégayante personne de Fernand, continue de planer...



Jacques Otmezguine, pour son premier film, tombe dans le panneau classique du débutant : se faire plaisir avant toute chose ! Non seulement ce jeune homme pille généreusement tous les ingrédients du roman noir, en les parodiant juste ce qu'il faut, mais en plus il donne à ses acteurs une totale carte blanche. Il voulait se régaler à voir Boujenah et Lindon faire leur numéro d'ahuris tendres, comme ça, vautre dans sa chaise de réalisateur ? Eh ben c'est réussi, et c'est même tout le charme du film. Même si j'ai tendance à me lasser des yeux écarquillés et de la voix brisée par le malheur (popopo, ma mère !) de Boujenah le magnifique, y pas à chier, c'est un grand ! Quand à Vincent Lindon, autant vous prévenir tout de suite : ça va être le plus génial dans pas longtemps ! Déjà dans "37°2 le matin" il nous avait fait grimper au plafond en flic speedé et fan d'Yves Dutheil ; mais là c'est la claque, la grande confirmation. Hélas pour le film, mélangier la parodie et les grands shows d'acteur est un art oh combien difficile... Bref c'est un rien pouffif, mais tellement sympathique, mes chéris, chéris, qu'on leur pardonne tout. Allez y, rien que pour Lindon. Vous me remercirez plus tard !

## LA LOI DE MURPHY



de Jack Lee THOMPSON

avec Charles BRONSON (Jack Murphy), Kathleen WILHOITE (Arabella McGee) et Carrie SNOGGRESS (Joan Freeman)



Il y a quelques mois de cela, en plein hiver rigoureux, j'éreintais, avec une rare jubilation, le terrible "Justicier de New-York" qui se trouvait être le dernier avatar des aventures du plus ridé des affreux jocos, j'ai nommé le déliquéscent Charles Bronson ! Ne croyez surtout pas que je conçoive une haine particulière pour ce brave père de famille, ce héros qui semble avoir survécu à 42 redressements fiscaux, non, non. C'est seulement que je déverse mon fiel baveux sur les choses qui me donnent de l'urticaire. Or, à l'heure actuelle, il n'y a que les fraises et les acteurs en panne d'inspiration qui me donnent des boutons. Bronson, comme vous vous en doutiez, fait partie de la deuxième catégorie !

Après cette entrée en matière bellueuse, que dire ? Que tout commence ici quand Jack Murphy, vétéran alcoolique de la police de Los Angeles, reçoit un arrêt de mort téléphonique. Qui c'est-y bien qui peut vouloir autant de mal à ce flic comme toute très honnête et travailleur ? Bon sang mais c'est bien sûr, c'est un pervers que Murphy avait fait arrêter et qui sort de prison après une douzaine d'années passées à l'ombre ! Exact sauf que le pervers est une perverse, doublée d'une fine gâchette à l'arbalète !

Chose promise, chose due, l'enfer s'installe sur les pompes à Murphy : son ex-femme est assassinée par son propre revolver, il se retrouve en tôle, il s'évade, enchaîné à une loubarde chiantie comme c'est pas permis ; à partir de là s'enclenche une poursuite infernale, à passer pardessus des tombereaux de cadavres et à esquiver des milliers de balles mortelles des flics qui le pourchassent (et encore j'vous cause pas des trafiquants de dope qui veulent aussi faire la peau à Murphy) ! Bref il s'en sort, essentiellement par miracle, mais il s'en sort ! S'il me reste une cartouche dans mon barillet je sais pour qui elle est !

## AMUSE-GUEULES

Petit film autour de petites personnes, **PYGMEES** est tout simplement une grande réussite ! Il fallait oser, comme Raymond Adam, le réalisateur-explorateur, prendre des Pygmées, des vrais hein, pas des comédiens déguisés en bons sauvages et les faire jouer dans une fiction. Deux difficultés de taille : amener le matériel de tournage à Bayanga, en pleine jungle équatoriale et expliquer la comédie aux Pygmées qui n'ont, bien évidemment, jamais vu de caméra de leur vie ! Il a fallu, par exemple, 3 jours à Raymond Adam pour convaincre un Pygmée de jouer un mort après avoir été mordu par un faux serpent parce que, pour lui, jouer au mort est un interdit, le pire des présages ! Quoi qu'il en soit, le résultat est enthousiasmant : l'histoire d'Ekoma, un jeune pygmée nomade, qui va épouser Zaba, une pygmée sédentaire. Il va devoir s'installer dans le campement de sa belle-famille et bosser pour le bantou, un "black" décadent qui est le "maître" des pygmées. Après le sauvetage héroïque d'un blanc en perdition dans la jungle, Ekoma reçoit un

salairé en monnaie sonnante et... trébuchante puisqu'il déclenche la fureur des bantous. Il ne reste plus à Ekoma qu'à repartir dans la forêt pour rejoindre les siens !

Décor totalement opposé, et donc citadin, pour **FUTURE COP**, une agréable série B mi-science-fiction, mi polar glaouque. En 2247, à Angel City, l'immonde Whistler, décide de prendre le pouvoir avec l'aide des "hypnos", sa propre troupe d'esclaves. Pourchassé par l'intrépide Jack Deth, il se réfugie à Los Angeles en 1985, où il conçoit le projet machiavélique de tuer les ascendants du Grand Conseil qui gouverne Angel City. N'écoutez que son courage, Jack Deth rejoint l'infâme et va le traquer sans relâche. Un seul hic, mais de taille : Whistler habite le corps du chef de la police de Los Angeles ! Malgré (ou à cause ?) de ses trucages nullo, de sa caméra poussee et de son scénario super-archi-déjà-vu, **Future Cop** fait partie de ces navets hautement jubilatoires, sortis en droite ligne des films fauchés de Roger Corman. Ça mange pas de pain et en plus c'est marrant, que demander de plus ?

# BARAKOUDA FACE THOMSON MO5

## AUX HOMOSQUES

Une cité engloutie dans les profondeurs du Pacifique, sert de refuge à l'ignoble professeur Moreau détenteur des plans du monstre suprême. Dure mission pour BARAKOUDA, qui devra pour la première fois de sa vie, affronter les mystérieux HOMOSQUES gardiens du domaine...

Christophe VIE



### SUITE DU N° 142

```

1770 PSET(X+1,Y+1)GR$(31),7:PLAY"AT2L50
1RE02MI03FA0450":IF EX=1 THEN EX=0:IF CL
0=15 THEN PSET(X+1,Y+1)GR$(32),3:PLAY"03T
5L8A1REL2801":PSET(X+1,Y+1)GR$(33),1:PLA
Y"SI":PSET(X+1,Y+1) " :SCR=SCR+7:FC=FC-5
:GOSUB1050:GOTO1200 ELSE IFCL=2 THEN177
5
1772 GOTO1780
1775 COLOR3:LOCATEX+1,Y+1:PRINTGR$(32)
:GR$(32):LOCATEX+1,Y:PRINTGR$(32):GR$(
32):PLAY"03T5L8A1REL2801":COLOR1:LOCATEX
+1,Y:PRINTGR$(33):GR$(33):LOCATEX+1,Y+
1,0:PRINTGR$(33):GR$(33):PLAY"SI":LOCATE
X+1,Y:PRINT " :LOCATEX+1,Y+1:PRINT
"
1777 HO=0:SCR=SCR+15:GOSUB1040:ON RH GOT
01200,40310,40510,40710
1780 PSET(X+1,Y) " :PSET(X+1,Y+1) " :NEX
TI:GOTO1200
1800 FORI=1TO4:IF POINT((X-I)*8+4,(Y+1)*
8)=15 THEN EX=1
1810 CP=POINT((X-I)*8+4,(Y+1)*8):IF CP
=8 OR CP=4 OR CP=10 OR CP=5 OR CP=6 THEN
1820
1820 PSET(X-I,Y+1)GR$(34),7:PLAY"AT2L50
1RE02MI03FA0450":IF EX=1 THEN EX=0:PSET(
X-I,Y+1)GR$(32),3:PLAY"03T5L8A1REL2801":
PSET(X-I,Y+1)GR$(33),1:PLAY"SI":PSET(X-I
,Y+1) " :SCR=SCR+7:FC=FC-5:GOSUB1050:GOT
O1200
1830 PSET(X-I,Y) " :PSET(X-I,Y+1) " :NEX
TI:GOTO1200
1999 ***** TIERS HOMOSQUE *****
2000 TIR=INT(RND*11):IF TIR=TA OR TIR=TB
OR TIR=TC OR TIR=TD OR TIR=TE OR TIR=TF
THEN COLOR ELSE GOTO1355
2005 COLOR2:LOCATEXX+6,YY,0:PRINTPH$(1):
LOCATEXX+6,YY+1:PRINTPH$(2):LINE((XX+6)
*8-2,(YY+1)*8)-(XX+2)*8,(YY+1)*8),2:PL
AY"AT12L301D002R03MI04FA050"
2010 IF POINT((X*8)+8,(Y+1)*8)=2 THEN TT
=1
2015 LINE((XX+6)*8-2,(YY+1)*8)-(XX+2)
*8,(YY+1)*8),-1
2020 IF TT=1 THEN GOTO2030 ELSE GOTO1355
2030 PSET(X+1,Y) " :PSET(X+1,Y+1) " :PSE
T(X,Y)GR$(36),14:PSET(X,Y+1)GR$(37),14:P
LAY"AB03T9L24D00#REDDO#":VIE=VIE-1:FC=
100:PSET(X,Y+1) " :PSET(X,Y) "
2040 DPB=0:X=XY:Y=YY:IF CP=15 OR TT=1 T
HEN TT=0:GOSUB1040:GOTO1200 ELSE GOTO177
7
2050 IF CAC<4 THEN PLAY"AL6T5REMIRE#MI
#":DPB=0:GOTO1200
2060 FORI=1TO10:PLAY"TS41L505REDDO#RE#DOM
I#RES#":NEXTI:PLAY"901RE020003RE#04D0#
#070 IF DPB=1 THEN PSET(X+2,Y) " :PSET
(X+2,Y+1) " :GOTO1200 ELSE IF DPB=2 TH
EN PSET(X-1,Y) " :PSET(X-1,Y+1) " :GOTO1
200
2100 PSET(X,Y) " :PSET(X,Y+1) " :X=X+1:C
OLOR14:LOCATEX,Y,0:PRINTFB$(1):LOCATEX
,Y+1,0:PRINTFB$(2):ON TBL GOTO2120,40300,0
,0,40910,2120
2110 PSET(X+1,Y) " :PSET(X+1,Y+1) " :X=X
-1:COLOR14:LOCATEX,Y,0:PRINTFB$(1):LOCAT
EX,Y+1,0:PRINTFB$(2):ON TBL GOTO20,2120
,2120,1200,0,41500
2120 PLAY"04A0T12L8RERE#FAL16D0#SI#RERE#
D0#D0#FA#FA#RERE#":BOXF(0,27)-(319,199)
,-1:GOTO200
2199 ***** TRAPES *****
2200 IF X<8 THENCOLORS:LOCATEX,20,0:PRIN
TGR$(DF):GR$(DF):TH=0:OX=0:OY=0:GOTO1200
2210 TRA=TRA+1:IF TRA=2 THEN PSET(N,20)G
R$(DF),8:PSET(N+1,20)GR$(DF),8:TRA=0:ELS
E GOTO2225
2220 N=INT(RND*29)+8:LOCATEX,20,0:PRINT
"
2225 IF POINT((X*8)+4,(Y+2)*8)<8 AND PO
INT((X+1)*8+4,(Y+2)*8)<8 THEN2240
2230 IFDPB=2 THENGOTO1455 ELSE GOTO1355
2240 COLOR14:FORI=0TO5:LOCATEX,Y+1+I,0:
PRINT "
2250 LOCATEX,Y+1,0:PRINTFB$(1):IF I<5 T
HEN LOCATEX,Y+1+I,0:PRINTFB$(2)
2260 NEXTI:FORI=1TO29:PSET(38-1,23)GR$(4
5),8:PSET(39-1,23) " :PLAY"AT15L12P":IF
POINT((37-I)*8,(23)*8)=14 THEN2280
2270 NEXTI
2280 PLAY"L504A1T6D0#LAD0#":PSET(36-1,24)
GR$(32),1,12:PSET(37-1,24)GR$(32),1,12:
COLOR,0:LOCATE37-1,23,0:PRINT "
2290 PSET(N,20)GR$(DF),8:PSET(N+1,20)GR$(
DF),8:PLAY"L96P":PSET(37-1,24)CHR$(127)
,12,12:PSET(36-1,24)CHR$(127),12,12:COLO
R,0:VIE=VIE-1:TH=0:FC=100:GOSUB1050:X=XY
:Y=XX:DPB=0:GOTO1200
9999 *****PERDU*****
10000 ATTRB1,1:LOCATE12,12,0:COLOR8,1:PR
INT"PERDU...":ATTRB0,0
10010 PLAY"AT1801L24FA#FA#0LALASOFA#MIR
EREMIFA#L36FA#L12MIL48MI"
10050 SCREEN,0:CLS:COLOR5:LOCATE1,2:PRIN
T"HELAS!!":PRINT"Vous avez echoue,le pr
ofesseur MORREAU a recupere ses plans,"
10060 PRINT"Mais tout n'est pas perdu,vo
us avez finee ses travaux.":PRINT:P
RINT"Vous pouvez donc recommencer.":LINE

```

```

(0,10)-(39,10) " :LOCATE0,10:PRINT"Vous
avez perdu avec un score":PRINT"de " :SCR
: " points.":PRINT"Vous etiez au tableau
" :TBL
10070 PRINT:PRINT"Desirez-vous recommenc
er (O/N) ?":GOTO1930
40000 *****TABLEAU *****
40010 BOX(0,4)-(39,24)GR$(39),8
40020 RESTORE40030:FORI=1TO14:READA,B,C,
D:LINE(A,B)-(C,D)GR$(39),8:NEXTI:FORI=1T
O6:READA,B:PSET(A,B)GR$(39),8:NEXTI
40030 DATA1,8,28,8,21,8,38,8,1,12,11,12,
14,12,17,12,20,12,38,12,4,16,19,16,22,16
,39,16,1,20,4,20,7,20,21,20,24,20,32,20,
35,20,38,20,16,13,16,15,8,17,8,19,26,21,
26,23,32,5,15,9,25,9,1,16,28,17,12,21
40040 FORI=1TO4:READA,B:PSET(A,B)GR$(28)
,10:NEXTI:FORI=1TO3:READA,B:PSET(A,B)GR$(
25),3:NEXTI:FORI=1TO3:READA,B:PSET(A,B)G
R$(24),1:NEXTI
40050 DATA2,7,37,11,20,23,27,23,31,15,12
,19,15,23,2,11,9,15,37,23
40060 PSET(9,7)GR$(26),15:PSET(32,19)GR$(
26),15:PSET(35,7)GR$(27),5:PSET(32,6)GR
$(20),6:PSET(32,7)GR$(21),6
40070 FORI=1TO8:READA,B:PSET(A,B)GR$(23)
,4:NEXTI:COLOR5,0:FORI=1TO8:READA,B:LOCA
TEA,B,0:PRINTAP:NEXTI
40080 DATA15,10,15,11,25,10,25,11,28,18,
28,19,12,22,12,23,29,8,12,12,18,12,2,16,
20,16,5,20,22,20,33,20
40090 COLOR2,0:LOCATE33,10,0:PRINTFH$(1)
:LOCATE33,11,0:PRINTFH$(2):XX=27:YY=10
40100 HO=1:CLO=15:X=1:Y=2:Z=33:W=10:TBL
=1:SCR=0:FC=100:VIE=3:DPB=0:CAC=0:GOSUB1
040:PSET(39,6) " :PSET(39,7) "
40110 RH=1:TA=1:TB=2:TC=3:TD=4:TE=5:TF=8
:XY=1:YX=22:GOTO1200
40200 *****TABLEAU 2*****
40210 BOX(0,4)-(39,24)GR$(40),8
40220 RESTORE40230:FORI=1TO16:READA,B,C,
D:LINE(A,B)-(C,D)GR$(40),8:NEXTI:PSET(39
,22) " :PSET(39,23) " :PSET(0,6) " :PSET
(0,7) "
40230 DATA1,8,3,8,6,8,16,8,19,8,24,8,27,
8,35,8,1,12,2,12,12,8,12,11,12,30,12,3
3,12,38,12,1,16,34,16,37,16,38,16,1,20,2
,20,5,20,38,20,7,5,7,11,12,13,12,15,20,5
,20,7,28,9,28,11
40240 FORI=1TO6:READA,B:PSET(A,B)GR$(40)
,8:NEXTI:FORI=1TO9:READA,B:PSET(A,B)GR$(
26),15:NEXTI:FORI=1TO4:READA,B:PSET(A,B)
GR$(28),10:NEXTI
40250 DATA38,8,8,21,25,13,28,5,29,17,34,
21,17,11,19,11,21,11,23,11,11,19,13,19,1
5,19,21,19,24,19,9,7,14,15,6,19,32,23
40260 COLOR5,0:FORI=1TO9:READA,B:LOCATEA
,B,0:PRINTAP:NEXTI:FORI=1TO8:READA,B:PS
ET(A,B)GR$(23),4:NEXTI
40270 DATA4,8,17,8,25,8,36,8,3,12,9,12,3
1,12,35,16,3,20,28,6,28,7,25,14,25,15,29
,18,29,19,8,22,8,23
40280 COLOR2,0:FORI=1TO6:READA,B:LOCATEA
,B,0:PRINTFH$(1):LOCATEA,B+1,0:PRINTFH$(
2):NEXTI:FORI=1TO4:READA,B:PSET(A,B)GR$(
24),1:NEXTI:FORI=1TO3:READA,B:PSET(A,B)G
R$(25),3:NEXTI
40290 DATA7,4,12,10,12,22,19,22,25,22,3
2,6,12,7,6,23,37,15,34,11,18,19,20,15,22
,7
40295 PSET(34,22)GR$(20),6:PSET(34,23)GR
$(21),6:PSET(36,23)GR$(35),5:PSET(39,22)
GR$(20),3:PSET(39,23)GR$(21),3:PSET(0,6)
GR$(20),8:PLAY"LSA1T501RE":PSET(0,7)GR$(
21),8:PLAY"02MI03FA04S005LA"
40300 DPB=0:XY=1:YX=6:X=1:Y=6:XX=1:YY=14
:CAC=0:RH=2:TA=1:TB=2:TC=3:TD=4:TE=5:TF=
1:HO=1:GOSUB1040:GOTO1200
40310 HO=1:IF XX=1 AND YY=14 THEN XX=6:Y
Y=10:GOTO1200
40320 IF XX=6 AND YY=10 THEN XX=26:YY=6:
GOTO1200
40340 IF XX=26 AND YY=6 THEN XX=6:YY=22:
GOTO1200
40350 IF XX=6 AND YY=22 THEN XX=13:YY=22
:GOTO1200
40360 IF XX=13 AND YY=22 THEN XX=19:YY=2
2:GOTO1200
40370 HO=0:RH=1:GOTO1200
40379 *****EXPLOSION PORTE*****
40380 IF STRIG(0) THEN40390 ELSE40380
40390 COLOR14:LOCATEX,Y,0:PRINTPDB$(1):L
OCATEX,Y+1,0:PRINTPDB$(2):PLAY"AT1503FAD
0":PSET(38,23)GR$(35),5:PLAY"L96PP":C=1:
FORI=32TO33:PSET(38,23)GR$(1),C:PSET(39,
22)GR$(1),C:PSET(39,23)GR$(1),C:C=C+2:PL
AY"L7A101REDORE":NEXTI:LINE(38,23)-(32,
3) "
40395 PSET(39,22) " :GOTO1200
40400 *****TABLEAU 3*****
40410 RESTORE40420:FORI=1TO16:READA,B,C,
D:LINE(A,B)-(C,D)GR$(41),8:NEXTI
40420 DATA0,4,39,4,39,5,39,24,0,24,6,24,
0,21,0,8,1,8,35,8,1,12,3,12,6,12,16,12,1
5,11,15,9,19,12,23,12,26,12,33,12,36,12,
38,12,31,11,31,9,4,16,38,16,20,15,20,13,
4,20,38,20,6,21,6,23
40430 FORI=1TO12:READA,B:PSET(A,B)GR$(41)
,8:NEXTI:FORI=1TO9:READA,B:PSET(A,B)GR$(
26),15:NEXTI:FORI=1TO4:READA,B:PSET(A,B)
GR$(28),10:NEXTI
40440 DATA0,5,6,5,16,5,18,5,20,5,22,5,24
,5,26,5,1,16,1,20,38,8,23,17,34,15,27,11
,7,11,8,11,9,11,10,11,18,19,20,19,17,7,9
,7,13,11,29,11,37,19
40450 COLOR5,0:FORI=1TO7:REDA,B:LOCATEA
,B,0:PRINTAP:NEXTI:FORI=1TO14:READA,B:P
SET(A,B)GR$(23),4:NEXTI
40460 DATA2,16,2,20,4,12,17,12,24,12,34,
12,36,8,16,6,16,7,18,6,18,7,20,6,20,7,22
,6,22,7,24,6,24,7,26,6,26,7,23,18,23,19
40470 COLOR2,0:FORI=1TO4:REDA,B:LOCATEA
,B,0:PRINTFH$(1):LOCATEA,B+1,0:PRINTFH$(
2):NEXTI:FORI=1TO4:READA,B:PSET(A,B)GR$(
24),1:NEXTI:FORI=1TO5:READA,B:PSET(A,B)G
R$(25),3:NEXTI
40485 LINE(7,24)-(38,24)CHR$(127),12
40490 PSET(6,5)GR$(20),6:PSET(6,7)GR$(21)
,6:PSET(3,7)GR$(38),5:PSET(0,22)GR$(41)
,8:PLAY"LSA1T501RE":PSET(0,23)GR$(41),8:
PLAY"02MI03FA04S005LA"
40500 DPB=0:XY=1:YX=6:X=1:Y=6:XX=3:YY=14
:CAC=0:RH=3:TA=1:TB=2:TC=3:TD=4:TE=1:TF=
5:DF=41:OX=36:OY=18:HO=1:GOSUB1040:GOT
O1200
40510 HO=1:IF XX=3 AND YY=14 THEN XX=10:
YY=14:GOTO1200
40520 IF XX=10 AND YY=14 THEN XX=15:YY=1
0:GOTO1200
40540 IF XX=15 AND YY=10 THEN XX=23:YY=1
4:GOTO1200
40550 HO=0:RH=1:GOTO1200
40560 END
40600 *****TABLEAU 4*****
40610 RESTORE40620:FORI=1TO17:READA,B,C,
D:LINE(A,B)-(C,D)GR$(42),8:NEXTI
40620 DATA0,4,39,4,39,8,39,24,0,5,0,21,0
,24,6,24,6,23,6,21,5,20,38,20,1,20,2,20,
1,16,35,16,15,15,15,13,1,12,5,12,8,12,11
,12,14,12,22,12,25,12,35,12,9,11,9,9,26,
11,26,9,4,8,38,8,12,5,22,5
40630 FORI=1TO6:READA,B:PSET(A,B)GR$(42)
,8:NEXTI:FORI=1TO9:READA,B:PSET(A,B)GR$(
26),15:NEXTI:FORI=1TO4:READA,B:PSET(A,B)
GR$(28),10:NEXTI
40640 DATA38,12,39,5,38,8,38,16,1,8,6,17
,2,15,3,15,4,15,13,15,20,15,19,11,5,7,34
,11,29,7,1,7,1,15,32,15,25,11
40650 COLOR5,0:FORI=1TO7:READA,B:LOCATEA
,B,0:PRINTAP:NEXTI:FORI=0TO10:READA,B:PSET(12+I
,7)GR$(23),4:PSET(12+1,6)GR$(23),4:NEXTI
40660 DATA36,12,2,8,6,12,12,12,23,12,36,
16,3,20
40670 COLOR2,0:FORI=1TO5:REDA,B:LOCATEA
,B,0:PRINTFH$(1):LOCATEA,B+1,0:PRINTFH$(
2):NEXTI:FORI=1TO7:READA,B:PSET(A,B)GR$(
24),1:NEXTI:FORI=1TO6:READA,B:PSET(A,B)G
R$(25),3:NEXTI
40680 DATA6,10,15,10,22,10,10,14,27,14,1
7,15,30,15,31,11,27,11,8,11,8,7,25,7,35,
15,10,11,33,11,10,7,33,7,27,7
40685 LINE(7,24)-(38,24)CHR$(127),12
40690 PSET(6,19)GR$(21),6:PSET(6,18)GR$(
20),6:PSET(1,23)GR$(43),5:PSET(39,6)GR$(
20),8:PLAY"LSA1T501RE":PSET(39,7)GR$(21)
,8:PLAY"02MI03FA04S005LA"
40700 DPB=0:XY=3:YX=6:X=37:Y=6:XX=0:YY=18
:10:CAC=0:RH=3:TA=1:TB=7:HO=1:OX=36:OY=18
:DF=42:GOSUB1040:GOTO1200
40710 HO=1:IF XX=0 AND YY=18 THEN XX=4:Y
Y=14:GOTO1200
40720 IF XX=4 AND YY=14 THEN XX=9:YY=10:
GOTO1200
40740 IF XX=9 AND YY=10 THEN XX=16:YY=10:
GOTO1200
40750 IF XX=16 AND YY=10 THEN XX=21:YY=1
4:GOTO1200
40760 HO=0:RH=1:GOTO1200
40800 *****TABLEAU 5*****
40810 BOXF(1,14)-(14,17)GR$(44),8:RESTOR
E40820:BOX(0,4)-(39,24)GR$(44),8:FORI=1T
O17:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D)GR$(44),8
:NEXTI
40820 DATA4,20,21,20,5,21,14,21,24,20,26
,20,29,20,35,20,34,21,34,23,20,23,20,9,1
5,17,15,5,24,16,38,16,21,12,34,12,37,12,
38,12,19,8,23,8,26,8,28,8,31,8,34,8,37,8
,38,8,27,5,27,7,32,9,32,11,25,19,25,17
40830 FORI=1TO9:READA,B:PSET(A,B)GR$(44)
,8:NEXTI:PSET(39,22) " :PSET(39,23) " :IF
ORI=1TO13:READA,B:PSET(A,B)GR$(26),15:NE
XTI:FORI=1TO4:READA,B:PSET(A,B)GR$(24),1
:NEXTI
40840 DATA16,8,16,12,16,16,1,20,21,5,38,
20,19,12,19,16,21,16,22,7,22,23,23,23,24
,23,25,23,24,11,25,11,26,11,27,11,29,7,3
0,7,31,7,32,7,14,19,8,23,31,23,32,19
40850 COLOR5,0:FORI=1TO12:READA,B:LOCATE
A,B,0:PRINTAP:NEXTI:FORI=1TO4:READA,B:P
SET(A,B)GR$(23),4:NEXTI
40860 DATA2,20,17,16,17,12,17,8,24,8,29,
8,35,8,35,12,22,16,22,20,27,20,36,20,22,
11,33,11,36,15,30,19
40861 COLOR7:LOCATE2,5:PRINT"LABORATOIRE
":LINE(2,12)-(5,12)CHR$(127)
40862 COLOR3:LOCATE3,9:PRINTGR$(68):GR$(
71):LOCATE3,10:PRINTGR$(69):GR$(72):LOCA
TE3,11:PRINTGR$(70):GR$(73)
40863 LINE(2,8)-(5,8) " : " :LINE(2,9)-(2,
11) " : " :LINE(5,8)-(5,11) " : " :1

```

Petit problème de la semaine : Amstrad France dispose-t-il de disquettes en quantité ? Réponse d'Amstrad : oui, nous avons livré 350.000 disquettes au mois de mai et nous disposons d'un stock permanent de 200.000 pièces. Question de l'HHHHebdo : Formidable, tout va bien. Voudriez-vous avoir l'amabilité de nous en livrer au moins 20.000 afin que nous puissions faire face aux commandes de nos lecteurs en souffrance depuis le mois de Décembre 85 et, pendant que nous y sommes, les distribuer par l'intermédiaire de notre petit journal ? Réponse d'Amstrad : non, on ne nous livre pas. Bizarre, on se perd en conjectures : Le stock tampon est-il bide ? La pénurie recommence-t-elle ? Le contenant est-il encore une fois tombé à la mer ? Le camion de livraison est-il en panne ? Le chauffeur est-il en congé maternité ? Ce n'est quand même pas un refus de vente ? Amstrad est au-dessus de ça ! Sugar, grand casseur de prix devant l'Éternel n'a quand même pas peur que nous fassions flamber le prix des disquettes ? Il est au-dessus de ça ! Tiens, on va aller faire un petit tour devant les tribunaux pour voir si le refus de vente est toujours considéré comme un délit. Oui, je sais, ça va durer dix ans. Mais on peut rêver : le juge sera peut être compétent cette fois-ci. A part ça, tout va bien : les Parigots (têtes de veau) et les provinciaux en gouguette se boulesquent dans la boutique du Club Hebdogiciel où nous vendons maintenant des ordinateurs à prix Club, on est sur une autre piste de disquettes 3 pouces que si ça marche et si Amstrad a vraiment du stock, il vont se le garder sur les bras. J'ai enfin eu le temps de préparer le concours de pronostics et les vacances arrivent à grands pas que ça va faire du bien partout d'arrêter pendant quatre semaines de déblâtrer dans cet enlaid d'édition.

Gérard CECCALDI.

### CONCOURS DE PRONOSTICS

Et c'est reparti pour un tour. Vous inscrivez dans la grille ci-dessous les logiciels qui ont été le plus commandés au Club Hebdogiciel pendant le mois de juin. Ceux qui trouvent 9 bonnes réponses se partagent 300 logiciels, 8 bonnes réponses se partagent 150 logiciels, 7 bonnes réponses se font un logiciel et un joystick à l'œil, 6 gagnent un logiciel et 5 un joystick. Les autres se lamentent sur leur manque de flair. Ah, au fait, les ceusses qui ont gagné un logiciel le mois dernier doivent téléphoner au journal pour indiquer le logiciel choisi. Ceux qui ont gagné un joystick n'ont rien à faire, on leur envoie un Superjoy de course d'office.

### BON A DECOUPER

A RENVOYER A  
**PRONOSTICS HEBDOGICIEL**  
 24 rue Baron 75017 PARIS

Nom du logiciel le plus commandé	ORDINATEURS
	AMSTRAD
	APPLE
	ATARI
	ATARI ST
	COMMODORE
	MSX
	ORIC
	SPECTRUM
	THOMSON

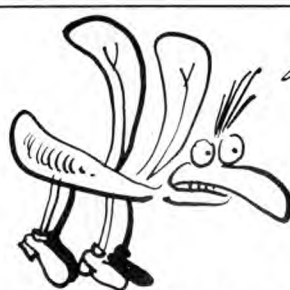
NOM : .....  
 PRENOM : .....  
 ADRESSE : .....

**A SUIVRE...**

# LABYXO VII

En l'an 7 post Herculem, le roi Mollus 1er du pays de Tra- plun, vous chargea de la récupération de trois trophées sacrés jadis dérobés par l'épouvantable dragon Malodorus...

Hervé MARTINEZ



C'EST VOUS MOLLUS?  
OUI POURQUOI ÇA SE VOIT PAS?

# CANON X07



QUI M'AIME, ME SUIVE.  
(Jacques Chazot)

## SUITE DU N° 142

```
700 TS(1)=0J%:CLS:PRINT"OK !":X=X+100:V=
V+20:MX=PV+20:GOSUB2000:RETURN
750 TS(2)=0J%:CLS:PRINT"OK !":X=X+125:MP
=MP+20:FORQ=1TO20:MA=MA+1:BEEP5,1
755 LOCATE13,0:PRINTMA:NEXT:RETURN
800 GOSUB805:GOTO300
805 FORZ=1TO300:NEXT:RETURN
815 GOSUB805:GOTO5000
850 CLS:PRINT"Impossible !":BEEP-1,10:G
OSUB805:GOTO300
870 PRINTCHR$(29)"nventaire":GOSUB805:P
RINT,P"Piece"CHR$(115*(P/1))" d'ar":PO
KE43,4
875 PRINT,MA(1)"Torche"CHR$(115*(MA(1)
)):POKE43,4
880 PRINTMA(2)"Ration"CHR$(115*(MA(2)
)):POKE43,4
885 FORQ=1TO7:IFPS(Q)<>"THENPRINT "PS
(Q):POKE43,4
890 NEXT:FORQ=1TO3:IFT(Q)<>"THENPRINTT
(Q):POKE43,4
895 NEXT:GOTO300
900 TS(3)=0J%:CLS:PRINT"OK !":X=X+500:GO
SUB1100:X=X+500:BEEP10,6:BEEP15,4:RETURN
950 RESUME300
955 RESUME
1000 OS="":FORQ=1TOCP:FORW=1TO400:IS=INK
EY%:IFI="":THENNEXTW:OS="":RETURN
1005 I=ASC(I%):BEEPI,4:IFI=13THENPRINT
":RETURN
1010 IFI=29THENQ=Q-2:PRINTCHR$(29)"_CHR
$(29)":OS=LEFT$(OS,LEN(OS)-1):NEXTQ
1020 PRINTCHR$(I)"_CHR$(29)":OS=OS+CHR$(
I):NEXTQ:PRINT":RETURN
1100 IFX<NI*500THENNI=NI+1:MA=MA+20:MP=M
P+20:PV=PV+10:V=V+10
1110 BEEP5,1:LOCATE3,0:PRINTPV "":OS=R1
GHT$(STR$(X),LEN(STR$(X))-1)
1120 X$=RIGHT$("00000"+OS,5):LOCATE13,0:
PRINTMA "":LOCATE3,3:PRINTX$:LOCATE16,3
1130 PRINTNI "":RETURN
1150 CLS:R=INT(RND(0)*3+1):RESTORE1160:F
ORQ=1TOR:READOS:PRINTOS:GOTO800
1160 DATASoyons serieux !,Ca va bien la
tete ?,Ca n'a aucun sens !
2000 PV=PV-1:OUT244,255:FORQ=PVTOX-1
2010 PV=PV+1:LOCATE3,0:PRINTPV:OUT242,50
:OUT242,0:NEXT:OUT244,0:RETURN
2100 CONSOLE0,4:CLS:PRINTNS" vient de","
deceder brutalement!":OUT243,0:OUT244,25
5
```

```
2110 FORQ=255TO0STEP-1:OUT242,0:NEXT:BEE
P5,4:BEEP10,4:OUT244,0:R=INT(VI/1.05+.5)
2120 O=X+P+MA(1)*3+MA(2)*7+FI*10:CLS:PRI
NT"Votre score:"0
2130 PRINT"Pourcentage de la que
te:"R"%":POKE43,4
2140 CLS:PRINT"Voulez-vous rejou
ez ?":I=INP(1):IFI<>?7THENOFF
2150 CLS:PRINT"Alors il faut tout recha
rger.":POKE43,4:CLS:PRINT"CLOAD":CLOAD
2200 IFTS(NV)="":THENCLS:PRINT"il vous ma
nque un objet !":DI=DI-1:GOTO800
2205 IFNV<3THENNV=NV+1:GOTO200ELSECONSOL
E0,4:CLS
2210 AS="Bravo vous avez vaincu le laby
rinthe vous etes un heros"
2215 LOCATE3,0:FORQ=1TO56:PRINTMID$(AS,Q
,1):BEEP(QMOD6),3:NEXT:GOSUB805
2220 O=X+P+MA(1)*5+MA(2)*10+FI*15:CLS:PR
INT"Votre score:"0:OUT243,0:OUT244,255
2225 FORQ=0TO0STEP100:LOCATE12,0:PRINTQ:
OUT242,INT(Q/100):NEXT:OUT244,0
2230 LOCATE 12,0:PRINTO:POKE43,4:OFF
5000 ONERRORGOTO955
5001 NS=0:GN=0:IFSO=0THENNS=NI+3:GOTO501
0ELSENS=NB-1:IFNB=0THENNS010
5005 CLS:PRINT"on se reveille !":GOSUBB
05:NM=NM+ME:SO=0
5010 CLS:PRINTNM:MS:CHR$(115*(NM/1))" v
ous"," attaque"PS(-(NM/1)):BEEP15,1
5015 GOSUB805:IFAS<50RINT(RND(1)*10+1)<
5THEN5025ELSENS=INT(RND(0)*NM):CLS
5020 IFNS>0THENPRINT"Dot"NS" invoque"PS(
-(NS/1))
5025 R=INT(RND(0)*10):TT=0:FORQ=1TONM-NS
:TM=INT(RND(R)*20+1)-PR
5030 IFTM>TNTHENTT=TT+1:NEXTELSENEXT
5035 IFAS=5THENFORQ=1TONS:IFINT(RND(1)*1
0)<5THENNM=NM+1:NEXTELSENEXT
5040 CLS:IFTT=0THENPRINT"Aucun"CHR$(101*
6)" "MS" ne"ELSEPRINTT:MS:CHR$(115*(TT
)>1)
5045 PRINT"vous touchez"PS(-(TT/1)):GOSU
B805:CLS:IFTT=0THEN5100ELSEFORQ=1TOTT
5050 IFAS=0OR(AS>2ANDAS<7)THEN5095ELSEIF
AS=2THEN5065
5055 IFINT(RND(0)*10)<5THENX=X-500:NI=NI
-1:PV=PV-10:V=V-10:GOSUB1100
5060 FORQ=45TO0STEP-3:BEEP,3:NEXTQ:IFNI
<1ORPV<0THEN2100ELSE5095
5065 IFINT(RND(0)*100*RM)THEN5095ELSEPV=
0:GOSUB1100:CLS:PRINT"La mort a frappe !
":
5070 OUT244,255:FORQ=200TO0STEP-1:OUT242
,0:OUT242,0:NEXT:OUT244,0:GOTO2100
5095 PV=PV-INT(RND(1)*DM+1):GOSUB1100:IF
PV<0THEN2100ELSENEXT
5100 CLS:PRINT"A vous !":BEEP10,4:FORA=1
TO400:I$=INKEY%:IFI$="":THENNEXT:GOTO5000
```

```
5105 OS="ADFM%":FORQ=1TO5:IFINSTR(0,OS,I
%)<>THENNEXT:BEETP-1,10:GOTO5100
5110 ONGOTO5115,5111,5200,5800,5300
5111 SLEEP:GOTO5100
5115 IFAS>5ANDAR<4THENPRINT"Vous ne pouv
ez pas":BEEP5,4:GOTO815
5120 Z=INT(RND(0)*20+AR):IFZ<STHENPRINT
"Manque !":BEEPI,4:GOTO815
5125 PRINT"Vous touchez un"CHR$(101*6)"
",MS:DI=INT(RND(0)*4)*AR+1:PT=PT-D
5126 FORQ=1TOD:BEEPQ,1:NEXT
5130 GOSUB805:IFPT>0THEN5000ELSECLS:PRIN
T"Et vous tuez":GOSUB805
5135 NM=NM-1:PT=PM:X=X+EP:GOSUB1100:IFNM
>0THEN5000
5140 CLS:PRINT"Bravo vous avez tout exte
rmine":IFSO=1THENSO=0:X=X+(ME+NM)*EP
5145 GOSUB1100:POKEE+12,0:GOTO6750
5200 CLS:IFINT(RND(0)*100)>NI*10THENPRIN
T"Pas moyen de fuir !":GOTO815
5205 PRINT"Vous fuyez, Lache !":GOSUB805
:CLS:PRINT"direction ?":CP=2:GOSUB1000
5210 RESTORE10:FORR=1TO4:READA$:IFASC(A$
)<>ASC(OS)THENNEXT
5215 IFR=5THENBEEP-1,10:CP=2:GOSUB1000:G
OTO5210ELSELOCATE0,2:PRINTA$:
5220 GOSUB805:IFPEEK(EE+6R)<>1THENCLS:P
RINT"Impossible!":BEEP-1,10:GOTO815
5225 OB=R+12:GOTO6720
5300 IFAS=4THENCLS:PRINT"Vous n'y arrive
z pas":BEEP15,4:BEEP20,4:BEEP10,4:GOTO8
15
5305 CLS:PRINT"Sort ?":CP=2:GOSUB1000:RE
STORES:LOCATE0,2:FORQ=1TOS:READA$:
5310 IFASC(A$)<>ASC(OS)THENXELSEPRINT
A$:GOSUB805
5315 ONGOTO5400,5450,5500,5550,5600:GOT
O5000
5350 Q=0:IFMA(WTHENQ=-1:CLS:PRINT"Pas as
sez d'energie":GOSUB805:RETURN
5360 MA=MA+W:RETURN
5370 Q=0:IFINT(RND(0)*100)+1>RM-WTHENRET
URNELSECLS:PRINT"Flouh !":
5375 GOSUB1100:Q=0:RETURN
5400 MT=0:W=10:GOSUB5350:IFQTHEN5000ELSE
W=0:GOSUB5370:IFQTHEN5000
5405 R=0:FORQ=0TONI:R=R+INT(RND(0)*6+1):
NEXT:R=$R:FORQ=1TORSTEP5:BEEPI,1:NEXT
5410 Q=R-PT:PT=PT-R:IFPT<1THENNM=NM-1:MT
=MT+1:R=Q:PT=PM:GOTO5410
5415 IFMT>0THENCLS:PRINT"Vous tuez !":G
OSUB805
5420 IFNM<1THENMT=MT+NM:X=X+MT*EP:GOSUB1
100:GOTO5140
5425 IFMT>0THEN5430ELSEX=X+MT*EP:GOSUB11
00:GOTO5000
5430 CLS:PRINT"Vous ne tuez perso
nne":GOTO815
5450 W=10:GOSUB5350:IFQTHEN5000ELSEW=0:G
```

```
OSUB5370:IFQTHEN5000
5455 CLS:PRINT"Desintere !":OUT244,255:
FORQ=0TO15:OUT243,0:FORW=1TO10:OUT244,0:
5460 OUT244,255:NEXTW,Q:OUT244,0:NM=NM-1
:W=X+EP
5465 GOSUB1100:IFNM=0THEN5140ELSE5000
5500 IFSO=1THENCLS:PRINT"Attendez on dor
t encore":GOTO815
5505 W=8:GOSUB5350:IFQTHEN5000
5510 IFAS=3ORAS=7THENCLS:PRINT"Resistanc
e !":BEEPI,6:GOTO815
5515 W=PM:GOSUB5370:IFQTHEN5000ELSESO=1:
ME=INT(RND(0)*5+1):NM=NM-ME
5516 CLS:RESTORE530:FORZ=1TO10:READR,W:
BEEPR,W*6:NEXT
5520 IFNM<1THENCLS:PRINT"Bravo tout le
monde dort":GOSUB805:GOTO5140
5525 CLS:PRINT"Tout le monde ne dort
pas":GOSUB805:GOSUB1100:GOTO5000
5530 DATAS,2,7,1,8,1,10,1,8,1,7,1,5,1,8,
1,8,1,8,2
5550 W=15:GOSUB5350:IFQTHEN5000ELSEW=5:G
OSUB5370:IFQTHEN5000
5555 CLS:FORQ=1TONM:BEEP3,3:BEEP1,1:BEE
P2,3:BEEPO,10:BEEPO,1:NEXT
5560 PRINT"Bravo il n'y a plus personne"
:GOSUB805:CLS:PRINT"Mais cela ne vous"
5565 PRINT"rapporte rien":POKEE+11,0:P
OKEE+12,0:GOTO800
5600 GOSUB5605:GOTO5000
5605 R=-MA*(MA<100)-99*(MA>99):CLS:PRINT
"Combien (Max:"R") ?":CP=2:GOSUB1000
5607 IFQ="":THENRETURN
5610 O=VAL(OS):IFCP>RTHENBEEP-1,10:RETURN
NELSERO+PV:Z=R*(R<V)-V*(R>V):R=PV+1
5615 FORQ=RTOZ:PV=PV+1:MA=MA-1:LOCATE3,0
:PRINTPV:LOCATE13,0:PRINTMA
5620 BEEP2,1:NEXT:RETURN
5650 W=5:GOSUB5350:IFQTHEN300ELSEPOKEE,
1:PRINT"Flash !":OUT243,0:OUT244,255
5655 FORQ=255TO0STEP-1:OUT242,0:NEXTQ:CL
S:OUT244,0:GOTO6725
5700 W=7:GOSUB5350:IFQTHEN300ELSEFORQ=1T
O4
5705 IFPEEK(EE+Q+6)>1THENPOKEE+Q+6,1:BE
EP5,2:GOTO5720:ELSENEXT:GOTO300
5720 PRINT"C1ac !":GOSUB805:CLS:O=EE+Q+6
+(Q=1)*31-(Q=2)*31-(Q=3)*225+(Q=4)*225
5725 POKEO,1:X=X+15:GOSUB1100:GOSUB805:N
EXT:GOTO300
5800 CLS:PRINT"Marchandage !":GOSUB805:
R=INT(RND(0)*90):IFR>PMTHEN5810
5805 CLS:PRINT"Refuse !":BEEP-1,10:GOTO8
15
```

A SUIVRE...

# LUTIN

Votre bon vieux T07 mérite bien l'offrande de quelques sympathiques lutins...  
Francois JAMIN  
Mode d'emploi :  
Permet la création de 64 lutins (ou sprites). Le listing 1 renferme toutes

les indications nécessaires. Le listing 2 contient la routine en langage machine (incompatible avec la présence du D.O.S.) ainsi qu'un court programme de démonstration. Attention, l'affichage correct des sprites s'obtient exclusivement sur un T07 + 16 Ko.

# THOMSON T07, 16 KO



```
215 / LE HAUT
220 / VH ET VV PEUVENT ETRE NULLES
225 / EX:VH=1 VV=0 DEPLACEMENT HORIZONTAL-
/ LE VERS LA DROITE
230 /
235 / 4/ CC ET CF DETERMINENT LA COULEUR
/ DU LUTIN(EQUIVALENT A COLOR CC,CF)
240 /
245 / 5/ GR CONTIENT LE NUMERO DU CODE
/ GRAPHIQUE POUR L'AFFICHAGE.
/ A L'ECRAN APPARAITRA LE CARACTERE
/ GR(GR)
250 /
255 / 6/ X2,Y2,X3,Y3 DEFINISSENT LA FE-
/ NETRE DANS LAQUELLE SE DEPLACERA
/ LE LUTIN
260 / X2,Y2 COORDONNEES DU COIN SUPERIEUR
/ GAUCHE
265 / X3,Y3 COORDONNEES DU COIN INFERIEUR
/ DROIT
270 / AINSI 0<X2<X3<39
/ ET 0<Y2<Y3<24
280 /
290 / 7/ AFF SI AFF=0 ALORS LE LUTIN SE
/ DEPLACERA MAIS IL N'APPARAITRA SUR
/ L'ECRAN SINON SI AFF<>0 ALORS SON
/ CODE GRAPHIQUE SERA AFFICHE
310 /
320 / LES INFORMATIONS CONCERNANT CHAQUE
/ LUTIN DOIVENT ETRE MISES EN DATA
/ DANS UN ORDRE RIGOUREUX
330 /
335 / DATA X,Y,X1,Y1,VH,VV,CC,CF,GR,X2,Y2
/ X3,Y3,AFF
340 /
345 / ELLES SERONT STOCKEES A PARTIR DE
/ L'ADRESSE &H8800(VOIR PROG. D'EX.)
350 / AINSI LE LUTIN 1 SERA DE &H8800 A
/ &H8800+13 LE LUTIN 2 DE &H8800+14
/ A &H8800+27 ETC...
360 /
370 / BIEN SUR IL EST POSSIBLE A TOUT
/ MOMENT DE MODIFIER LES PARAMETRES
/ COULEUR, CODE GRAPHIQUE ETC... (SAUF
/ X1 ET Y1) PAR DES POKES
380 /
395 / ENSUITE IL FAUT INFORMER LE PRO-
/ GRAMME LUTIN DU NOMBRE DE LUTINS
/ L'ADRESSE &H8800 DOIT CONTENIR CE
/ NOMBRE
400 /
405 / EX:POKE &H8800,2:2 LUTINS COEXIS-
/ TENT
410 /
415 / SI CELA EST NECESSAIRE VOUS POUVEZ
```

```
215 /
220 /
225 /
230 /
235 /
240 /
245 /
250 /
255 /
260 /
265 /
270 /
280 /
290 /
310 /
320 /
330 /
335 /
340 /
345 /
350 /
360 /
370 /
380 /
395 /
400 /
405 /
410 /
415 /
```

```
DEMANDER AU PROG. DE DETERMINER LES
COLLISIONS ENTRE LES LUTINS
420 /
425 / VOUS DEVEZ SOUS FORME DE DATAS(PLUS
/ PRAIQUE)INDIQUER LE NB DE COLLI-
/ SIONS A TESTER ET ENSUITE LE NU-
/ MERO DES LUTINS
430 /
435 / VOUS DEVEZ ENSUITE TROUVER UN
/ EPLACEMENT MEMOIRE POUR LES STO-
/ CKER(VOIR ORGANISATION MEMOIRE)
440 / L'ADRESSE D'IMPLANTATION DEVRA ETRE
/ CONNUE DU PROGRAMME.AINSI A PARTIR
/ DE &H8700 ON POKERA CETTE ADRESSE
/ SUR 2 OCTETS
445 / EX:DATA 2,2,4:(EX:ADR=&H600)VOUS
/ DESIREZ SAVOIR SI LE LUTIN 2 ET 4
/ NE RENCONTRENT PAS LE LUTIN 1 ALORS
/ POKE &H8700,&H6:POKE&H8701,0 SI C'
/ EST LE LUTIN 5 ALORS POKE &H8700,
/ &H6:POKE &H8709,0
447 /
450 / CEPENDANT CELA NE SUFFIT PAS CAR IL
/ FAUT INDIQUER AU PROGRAMME LES LU-
/ TINS A TESTER OU A NE PLUS TESTER
455 / DANS UNE CHAINE ALPHANUMERIQUE:
460 / EX:NS="101,05" LE "1" SIGNIFIE
/ "DOIVENT ETRE TESTES" ENSUITE VIEN-
/ NENT LE NUMERO DES LUTINS (METTRE
/ UN 0 DEVANT SI LE NUMERO EST <A 10)
/ ON FAIT SUBIR A N$ LE SOUS PROG.
/ USR0 (N$=USR0(N$))(VOIR PROG.D'EX.)
465 / SI A LA PLACE DU "1" IL Y A "0":
/ ALORS LES LUTINS 1 ET 5 NE SERONT
/ PLUS TESTES
470 /
475 / LE PROGRAMME RENVOIE A PARTIR DE
/ L'ADRESSE &H8700 A &H87BF 1 OU 0
/ POUR L'EXEMPLE PRECEDENT IL SUFFI-
/ RA DE TESTER &H8700(LUTIN 1) ET
/ &H8784(LUTINS)
480 / SI &H8700 OU (ET) &H8784 CONTIEN-
/ NENT 1 (0 SINON) ALORS LE LUTIN 1
/ OU (ET) LE LUTINS ONT ETE TOUCHES
/ PAR LE LUTIN 2 OU (ET) 4
485 / L'ADRESSE &H8B10 RENVOIE 1 SI UNE
/ COLLISION EST SURVENUE 0 SINON
490 /
500 / MAINTENANT VOUS DEVEZ INDIQUER AU
/ PROGRAMME QUELS SONT LES LUTINS
/ A DEPLACER OU A ARRETER
510 / (VOIR LIGNE 455 A PARTIR DE LA SYN-
/ TAXE "1:" SIGNIFIE (A DEPLACER)
/ "0:"(A ARRETER)
520 / EX:B$="101,02,03,11":B$ SUBIT USR1
```

```
B$=USR1(B$):LES LUTINS 1,2,3,11 SE
DEPLACERONT(VOIR PROG. D'EX.)
530 /
535 / EN OUTRE VOUS POSSEDEZ 3 INSTRUCT-
/ IONS SUPPLEMENTAIRES(VOIR LEUR
/ UTILISATION DANS LE PROG. D'EX.)
540 /
545 / INIT (S'EMPLOIE LORSQUE LE DECOR
/ EST AFFICHE SUR L'ECRAN:PLACE LE
/ DECOR SOUS CHAQUE LUTIN).OBLIGATOI-
/ RE
550 /
560 / MOVE (AFFICHE LES LUTINS DESIRES
/ CALCULE LEURS NOUVELLES POSITIONS
/ ET TESTE SI DES COLLISIONS ONT
/ LIEU)
570 /
575 / INTERRUPT(EFFACE TOUS LES LUTINS)
580 /
585 / -----MOTS D'ERREURS ET CAUSES-----
590 / LUTINS TROP NOMBREUX:
597 / ADRESSE &H8800 CONTIENT UN NOMBRE
/ DE LUTIN > A 64
599 /
600 / COORDONNEES ERRONEES:
607 / X>X3 OU X<X2 OU Y<Y2 OU Y>Y3
609 /
610 / ERREUR DE VITESSE:
617 / VH NON COMPRIS ENTRE 256-(X3-X2)-1
/ OU ENTRE X3-X2+1 OU VV NON COMPRIS
/ ENTRE 256-(Y3-Y2)-1 OU ENTRE Y3-Y2+
/ 1
619 /
620 / CARACTERE INEXISTANT:
627 / GR > 127
629 /
630 / FENETRE DE TRAVAIL MAL DEFINIE:
637 / X2>X3 OU Y2>Y3 OU X2>39 OU X3>39 OU
/ Y2>24 OU Y3>24
639 /
640 / ERREUR DANS PARAMETRES COULEUR:
647 / CC OU (ET) CF > 7
649 /
650 / ERREUR DANS TABLE TEST COLLISION:
657 / 1e CHIFFRE TABLE DATA NUL OU NUMERO
/ DES LUTINS >PEEK&H8800)
659 /
660 / ERREUR CAR LUTINS INEXISTANTS:
667 / ADRESSE &H8800 CONTIENT 0
668 /
669 / L'ADRESSE &H8802 CONTIENT LE NUMERO
/ DU LUTIN ERRORE
```

Suite page 31



Vivez une lutte cauchemardesque contre les fantômes innombrables qui peuplent un sinistre manoir...

Christiane PATRIA



## SUITE DU N° 142

```

535 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(15)
540 CALL POKE(258,200,133)
545 CALL COLOR("1WB")
550 A5=A5+1:IF A5=20 THEN A5=1
555 LOCATE (8,14):PRINT SEG$(A5,A5,10)
560 CALL COLOR("1RB")
565 LOCATE (8,8):PRINT CHR$(16):CHR$(16):AF2=AF2-1
570 O=0-1:IF O>0 THEN GOSUB 2530:FOR Z=1 TO 40:NEXT Z:GOTO 545
575 IF O=0 THEN GOTO 895
580 IF Y>14 AND Y<23 THEN IF SEG$(A5,Y-14+A5,1)<>" THEN GOTO 1970
585 AF2=AF2-1:IF AF2=0 THEN GOSUB 2540
590 IF AF2>1 THEN CALL COLOR("0WB"):LOCATE (22,36):PRINT AF2
595 GOSUB 2225
600 CALL KEY1(A,B):IF A=255 THEN GOTO 530
605 IF A=128 THEN GOTO 745
610 IF A=130 THEN GOTO 1005
615 IF A=129 THEN GOTO 1245
620 IF A=131 THEN GOTO 1555
625 IF A=79 THEN GOTO 2005
630 IF A=84 THEN GOTO 2055
635 GOTO 530
640 !
645 X=5
650 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(15)
655 CALL POKE(258,200,133)
660 CALL COLOR("1WB")
665 A7=A7-1:IF A7=1 THEN A7=10
670 A8=A8+1:IF A8=14 THEN A8=1
675 LOCATE (5,10):PRINT SEG$(A7,A7,5)
680 LOCATE (5,29):PRINT SEG$(A8,A8,7)
685 O=0-1:IF O>0 THEN GOSUB 2530:FOR Z=1 TO 30:NEXT Z:GOTO 660
690 IF O=0 THEN GOTO 895
695 IF Y>10 AND Y<14 THEN IF SEG$(A7,Y-10+A7,1)<>" THEN GOTO 1970
700 IF Y>29 AND Y<35 THEN IF SEG$(A8,Y-29+A8,1)<>" THEN GOTO 1970
705 GOSUB 2225
710 CALL KEY1(A,B):IF A=255 THEN GOTO 645
715 IF A=128 THEN GOTO 745
720 IF A=130 THEN GOTO 1005
725 IF A=129 THEN GOTO 1245
730 IF A=131 THEN GOTO 1555
735 GOTO 645
740 GOTO 640
745 CALL POKE(258,100,133):CALL COLOR("1GB")
750 IF X=17 THEN GOTO 775
755 IF X=14 THEN GOTO 810
760 IF X=11 THEN GOTO 825
765 IF X=8 THEN GOTO 850
770 IF X=5 THEN GOTO 875
775 IF Y=31 THEN GOSUB 1165
780 IF Y=3 THEN GOSUB 955:GOTO 335
785 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32)
790 LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(3):X=X-1
795 IF Y>6 AND Y<24 THEN IF SEG$(A10,Y-7+A10,1)=CHR$(93) THEN GOTO 1970
800 O=6
805 GOTO 240
810 IF Y=20 THEN GOSUB 955:GOTO 420
815 GOSUB 940
820 GOTO 335
825 IF Y=24 THEN GOSUB 955:GOTO 525
830 IF Y=36 THEN GOSUB 955:GOTO 525
835 IF Y=18 THEN GOSUB 1195
840 GOSUB 940
845 GOTO 420
850 IF Y=6 THEN GOSUB 955:GOTO 640
855 IF Y=28 THEN GOSUB 955:GOTO 740
860 IF Y=16 THEN GOSUB 1195
865 GOSUB 940
870 GOTO 525
875 IF Y<26 OR Y>36 THEN GOTO 1970
880 IF Y=35 THEN GOSUB 1180
885 GOSUB 940
890 GOTO 640
895 LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(32)
900 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(15)

```

```

905 X=X+1
910 IF X=18 THEN GOTO 2105
915 IF X=15 THEN GOTO 2115
920 IF X=12 THEN GOTO 2125
925 IF X=9 THEN GOTO 2135
930 IF X=6 THEN GOTO 2145
935 STOP
940 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32)
945 LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(3):X=X-1
950 O=6:RETURN
955 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32)
960 LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(3):PAUSE .2
965 LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(32)
970 LOCATE (X-2,Y):PRINT CHR$(3):PAUSE .2
975 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (X-2,Y):PRINT CHR$(68)
980 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (X-3,Y):PRINT CHR$(15)
985 IF X-3=14 THEN X=14:GOTO 335
990 IF X-3=11 THEN X=11:GOTO 420
995 IF X-3=8 THEN X=8:GOTO 525
1000 IF X-3=5 THEN X=5:GOTO 640
1005 CALL COLOR("1GB")
1010 IF X=5 AND Y=24 OR (X=5 AND Y=33) THEN GOTO 1060
1015 IF X=8 AND Y=2 THEN GOTO 1060
1020 IF X=17 THEN GOTO 240
1025 IF X=14 AND Y=4 OR (X=14 AND Y=29) THEN GOTO 1060
1030 IF X=11 AND Y=25 THEN GOTO 1105
1035 IF X=5 THEN GOTO 640
1040 IF X=8 THEN GOTO 525
1045 IF X=11 THEN GOTO 420
1050 IF X=14 THEN GOTO 335
1055 IF X=17 THEN GOTO 240
1060 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32)
1065 FOR Z=1 TO 10:CALL POKE(258,60+Z,132):NEXT Z:CALL POKE(259,0)
1070 LOCATE (X+2,Y):PRINT CHR$(15):PAUSE .2
1075 LOCATE (X+2,Y):PRINT CHR$(32)
1080 LOCATE (X+3,Y):PRINT CHR$(15)
1085 IF X=5 THEN X=8:GOTO 525
1090 IF X=8 THEN X=11:GOTO 420
1095 IF X=11 THEN X=14:GOTO 335
1100 IF X=14 THEN X=17:GOTO 240
1105 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32)
1110 FOR Z=1 TO 10:CALL POKE(258,60+Z,132):NEXT Z:CALL POKE(259,0)
1115 LOCATE (13,25):PRINT CHR$(15):PAUSE .2
1120 LOCATE (13,25):PRINT CHR$(32)
1125 LOCATE (14,25):PRINT CHR$(15)
1130 X=14:GOTO 335
1135 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32)
1140 FOR Z=1 TO 10:CALL POKE(258,60+Z,132):NEXT Z:CALL POKE(259,0)
1145 LOCATE (16,Y):PRINT CHR$(15):PAUSE .2
1150 LOCATE (16,Y):PRINT CHR$(32)
1155 LOCATE (17,Y):PRINT CHR$(15)
1160 X=17:GOTO 240
1165 CALL COLOR("0YB")
1170 LOCATE (20,33):PRINT "CLE ASC":LOCATE (19,1):PRINT RPT$( " ",40)
1175 CLEAR:CALL COLOR("1GB"):RETURN
1180 CALL COLOR("0YB")
1185 LOCATE (19,33):PRINT "CLE OUT":LOCATE (19,1):PRINT RPT$( " ",32)
1190 S1=1:CALL COLOR("1GB"):RETURN
1195 CALL COLOR("0YB")
1200 LOCATE (21,33):PRINT "FEU OFF"
1205 IF X=8 THEN AF2=30
1210 IF X=11 THEN AF1=30
1215 CALL COLOR("1GB")
1220 RETURN
1225 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32):CALL POKE(258,110,132)
1230 PAUSE .5:CALL POKE(259,0)
1235 LOCATE (X,2):PRINT CHR$(15)
1240 Y=2:GOTO 525
1245 CALL COLOR("1GB")
1250 IF X=17 THEN GOTO 1275
1255 IF X=14 THEN GOTO 1305
1260 IF X=11 THEN GOTO 1340
1265 IF X=8 THEN GOTO 1395
1270 IF X=5 THEN GOTO 1445

```

**A SUIVRE...**

# PUZZLETTRES

Rien de tel qu'un bon puzzle pour se dégourdir les neurones...

José CINGALA



## SUITE DU N° 142

```

120 NEXT I
130 FOR I=31 TO 34
140 GOSUB 2500
150 NEXT I
160 FOR I=41 TO 44
170 GOSUB 2500
180 NEXT I
190 RETURN
200 LET Y=3*INT (I/10)+2
210 LET X=3*(I-INT (I/10))+7
220 IF L$(I)<>" THEN PRINT AT
Y,X:PRINT " ";TAB X;"|";L$(I);"|"
230 RETURN
240 PRINT AT 4,2;"[L05]";AT 17,2;"[P05]"
250 FOR K=1 TO .12E2
260 PRINT AT 6,2;"SUITE*";AT 19
X,2;"[L05]";AT 19
270 NEXT K
280 GOSUB 2680
290 FOR K=1 TO .15E2
300 PRINT AT 7,26;"-";AT 7,27;"

```

```

2650 PRINT AT 7,26;"0";AT 7,27;"
"
2670 NEXT K
2680 PRINT AT 4,2;"[L05]";AT 17,2
Y,X:PRINT " ";AT 19,2;"[P05]";
2690 RETURN
2700 GOTO 20
2710 REM
2720 REM
2730 REM
2740 REM
3001 LET REC=NOT PI
3005 LET P$=""
3010 PRINT " J.CINGALA";TAB 2
6)"[L05]";AT 2,0;"
3011 GOTO 3017
3012 PRINT AT 6,4;"[L05]";
3014 PRINT AT 9,4;"[L05]";
3015 PRINT " [L05]";TAB 23
3016 RETURN
3017 GOSUB 3012
3018 GOSUB 6860
3020 FOR Z=1 TO .2E2
3025 PRINT AT 8,11;"L E T T R E

```

## ZX 81

```

3030 PRINT AT 12,12;"DU PUZZLE"
3040 PRINT AT 8,11;"L E T T R E"
3042 PRINT AT 12,12;"DU PUZZLE"
3045 NEXT Z
3046 PRINT AT 15,NOT PI;"
REGLLEMENT
3047 PRINT AT 18,NOT PI;"
3048 GOTO 7000
3050 LET U$=""
3051 LET P$=""
3052 LET S$=""
3053 LET T$=""
3054 LET V$=""
3055 LET W$=""
3056 LET X$=""
3057 LET Y$=""
3058 LET Z$=""
3059 LET AA$=""
3060 LET AB$=""
3061 LET AC$=""
3062 LET AD$=""
3063 LET AE$=""
3064 LET AF$=""
3065 LET AG$=""
3066 LET AH$=""
3067 LET AI$=""
3068 LET AJ$=""
3069 LET AK$=""
3070 LET AL$=""
3071 LET AM$=""
3072 LET AN$=""
3073 LET AO$=""
3074 LET AP$=""
3075 LET AQ$=""
3076 LET AR$=""
3077 LET AS$=""
3078 LET AT$=""
3079 LET AU$=""
3080 LET AV$=""
3081 LET AW$=""
3082 LET AX$=""
3083 LET AY$=""
3084 LET AZ$=""
3085 LET BA$=""
3086 LET BB$=""
3087 LET BC$=""
3088 LET BD$=""
3089 LET BE$=""
3090 LET BF$=""
3091 LET BG$=""
3092 LET BH$=""
3093 LET BI$=""
3094 LET BJ$=""
3095 LET BK$=""
3096 LET BL$=""
3097 LET BM$=""
3098 LET BN$=""
3099 LET BO$=""
3100 LET BP$=""
3101 LET BQ$=""
3102 LET BR$=""
3103 LET BS$=""
3104 LET BT$=""
3105 LET BU$=""
3106 LET BV$=""
3107 LET BW$=""
3108 LET BX$=""
3109 LET BY$=""
3110 LET BZ$=""
3111 LET CA$=""
3112 LET CB$=""
3113 LET CC$=""
3114 LET CD$=""
3115 LET CE$=""
3116 LET CF$=""
3117 LET CG$=""
3118 LET CH$=""
3119 LET CI$=""
3120 LET CJ$=""
3121 LET CK$=""
3122 LET CL$=""
3123 LET CM$=""
3124 LET CN$=""
3125 LET CO$=""
3126 LET CP$=""
3127 LET CQ$=""
3128 LET CR$=""
3129 LET CS$=""
3130 LET CT$=""
3131 LET CU$=""
3132 LET CV$=""
3133 LET CW$=""
3134 LET CX$=""
3135 LET CY$=""
3136 LET CZ$=""
3137 LET DA$=""
3138 LET DB$=""
3139 LET DC$=""
3140 LET DD$=""
3141 LET DE$=""
3142 LET DF$=""
3143 LET DG$=""
3144 LET DH$=""
3145 LET DI$=""
3146 LET DJ$=""
3147 LET DK$=""
3148 LET DL$=""
3149 LET DM$=""
3150 LET DN$=""
3151 LET DO$=""
3152 LET DP$=""
3153 LET DQ$=""
3154 LET DR$=""
3155 LET DS$=""
3156 LET DT$=""
3157 LET DU$=""
3158 LET DV$=""
3159 LET DW$=""
3160 LET DX$=""
3161 LET DY$=""
3162 LET DZ$=""
3163 LET EA$=""
3164 LET EB$=""
3165 LET EC$=""
3166 LET ED$=""
3167 LET EE$=""
3168 LET EF$=""
3169 LET EG$=""
3170 LET EH$=""
3171 LET EI$=""
3172 LET EJ$=""
3173 LET EK$=""
3174 LET EL$=""
3175 LET EM$=""
3176 LET EN$=""
3177 LET EO$=""
3178 LET EP$=""
3179 LET EQ$=""
3180 LET ER$=""
3181 LET ES$=""
3182 LET ET$=""
3183 LET EU$=""
3184 LET EV$=""
3185 LET EW$=""
3186 LET EX$=""
3187 LET EY$=""
3188 LET EZ$=""
3189 LET FA$=""
3190 LET FB$=""
3191 LET FC$=""
3192 LET FD$=""
3193 LET FE$=""
3194 LET FF$=""
3195 LET FG$=""
3196 LET FH$=""
3197 LET FI$=""
3198 LET FJ$=""
3199 LET FK$=""
3200 LET FL$=""
3201 LET FM$=""
3202 LET FN$=""
3203 LET FO$=""
3204 LET FP$=""
3205 LET FQ$=""
3206 LET FR$=""
3207 LET FS$=""
3208 LET FT$=""
3209 LET FU$=""
3210 LET FV$=""
3211 LET FW$=""
3212 LET FX$=""
3213 LET FY$=""
3214 LET FZ$=""
3215 LET GA$=""
3216 LET GB$=""
3217 LET GC$=""
3218 LET GD$=""
3219 LET GE$=""
3220 LET GF$=""
3221 LET GG$=""
3222 LET GH$=""
3223 LET GI$=""
3224 LET GJ$=""
3225 LET GK$=""
3226 LET GL$=""
3227 LET GM$=""
3228 LET GN$=""
3229 LET GO$=""
3230 LET GP$=""
3231 LET GQ$=""
3232 LET GR$=""
3233 LET GS$=""
3234 LET GT$=""
3235 LET GU$=""
3236 LET GV$=""
3237 LET GW$=""
3238 LET GX$=""
3239 LET GY$=""
3240 LET GZ$=""
3241 LET HA$=""
3242 LET HB$=""
3243 LET HC$=""
3244 LET HD$=""
3245 LET HE$=""
3246 LET HF$=""
3247 LET HG$=""
3248 LET HH$=""
3249 LET HI$=""
3250 LET HJ$=""
3251 LET HK$=""
3252 LET HL$=""
3253 LET HM$=""
3254 LET HN$=""
3255 LET HO$=""
3256 LET HP$=""
3257 LET HQ$=""
3258 LET HR$=""
3259 LET HS$=""
3260 LET HT$=""
3261 LET HU$=""
3262 LET HV$=""
3263 LET HW$=""
3264 LET HX$=""
3265 LET HY$=""
3266 LET HZ$=""
3267 LET IA$=""
3268 LET IB$=""
3269 LET IC$=""
3270 LET ID$=""
3271 LET IE$=""
3272 LET IF$=""
3273 LET IG$=""
3274 LET IH$=""
3275 LET II$=""
3276 LET IJ$=""
3277 LET IK$=""
3278 LET IL$=""
3279 LET IM$=""
3280 LET IN$=""
3281 LET IO$=""
3282 LET IP$=""
3283 LET IQ$=""
3284 LET IR$=""
3285 LET IS$=""
3286 LET IT$=""
3287 LET IU$=""
3288 LET IV$=""
3289 LET IW$=""
3290 LET IX$=""
3291 LET IY$=""
3292 LET IZ$=""
3293 LET JA$=""
3294 LET JB$=""
3295 LET JC$=""
3296 LET JD$=""
3297 LET JE$=""
3298 LET JF$=""
3299 LET JG$=""
3300 LET JH$=""
3301 LET JI$=""
3302 LET JJ$=""
3303 LET JK$=""
3304 LET JL$=""
3305 LET JM$=""
3306 LET JN$=""
3307 LET JO$=""
3308 LET JP$=""
3309 LET JQ$=""
3310 LET JR$=""
3311 LET JS$=""
3312 LET JT$=""
3313 LET JU$=""
3314 LET JV$=""
3315 LET JW$=""
3316 LET JX$=""
3317 LET JY$=""
3318 LET JZ$=""
3319 LET KA$=""
3320 LET KB$=""
3321 LET KC$=""
3322 LET KD$=""
3323 LET KE$=""
3324 LET KF$=""
3325 LET KG$=""
3326 LET KH$=""
3327 LET KI$=""
3328 LET KJ$=""
3329 LET KK$=""
3330 LET KL$=""
3331 LET KM$=""
3332 LET KN$=""
3333 LET KO$=""
3334 LET KP$=""
3335 LET KQ$=""
3336 LET KR$=""
3337 LET KS$=""
3338 LET KT$=""
3339 LET KU$=""
3340 LET KV$=""
3341 LET KW$=""
3342 LET KX$=""
3343 LET KY$=""
3344 LET KZ$=""
3345 LET LA$=""
3346 LET LB$=""
3347 LET LC$=""
3348 LET LD$=""
3349 LET LE$=""
3350 LET LF$=""
3351 LET LG$=""
3352 LET LH$=""
3353 LET LI$=""
3354 LET LJ$=""
3355 LET LK$=""
3356 LET LL$=""
3357 LET LM$=""
3358 LET LN$=""
3359 LET LO$=""
3360 LET LP$=""
3361 LET LQ$=""
3362 LET LR$=""
3363 LET LS$=""
3364 LET LT$=""
3365 LET LU$=""
3366 LET LV$=""
3367 LET LW$=""
3368 LET LX$=""
3369 LET LY$=""
3370 LET LZ$=""
3371 LET MA$=""
3372 LET MB$=""
3373 LET MC$=""
3374 LET MD$=""
3375 LET ME$=""
3376 LET MF$=""
3377 LET MG$=""
3378 LET MH$=""
3379 LET MI$=""
3380 LET MJ$=""
3381 LET MK$=""
3382 LET ML$=""
3383 LET MM$=""
3384 LET MN$=""
3385 LET MO$=""
3386 LET MP$=""
3387 LET MQ$=""
3388 LET MR$=""
3389 LET MS$=""
3390 LET MT$=""
3391 LET MU$=""
3392 LET MV$=""
3393 LET MW$=""
3394 LET MX$=""
3395 LET MY$=""
3396 LET MZ$=""
3397 LET NA$=""
3398 LET NB$=""
3399 LET NC$=""
3400 LET ND$=""
3401 LET NE$=""
3402 LET NF$=""
3403 LET NG$=""
3404 LET NH$=""
3405 LET NI$=""
3406 LET NJ$=""
3407 LET NK$=""
3408 LET NL$=""
3409 LET NM$=""
3410 LET NN$=""
3411 LET NO$=""
3412 LET NP$=""
3413 LET NQ$=""
3414 LET NR$=""
3415 LET NS$=""
3416 LET NT$=""
3417 LET NU$=""
3418 LET NV$=""
3419 LET NW$=""
3420 LET NX$=""
3421 LET NY$=""
3422 LET NZ$=""
3423 LET OA$=""
3424 LET OB$=""
3425 LET OC$=""
3426 LET OD$=""
3427 LET OE$=""
3428 LET OF$=""
3429 LET OG$=""
3430 LET OH$=""
3431 LET OI$=""
3432 LET OJ$=""
3433 LET OK$=""
3434 LET OL$=""
3435 LET OM$=""
3436 LET ON$=""
3437 LET OO$=""
3438 LET OP$=""
3439 LET OQ$=""
3440 LET OR$=""
3441 LET OS$=""
3442 LET OT$=""
3443 LET OU$=""
3444 LET OV$=""
3445 LET OW$=""
3446 LET OX$=""
3447 LET OY$=""
3448 LET OZ$=""
3449 LET PA$=""
3450 LET PB$=""
3451 LET PC$=""
3452 LET PD$=""
3453 LET PE$=""
3454 LET PF$=""
3455 LET PG$=""
3456 LET PH$=""
3457 LET PI$=""
3458 LET PJ$=""
3459 LET PK$=""
3460 LET PL$=""
3461 LET PM$=""
3462 LET PN$=""
3463 LET PO$=""
3464 LET PP$=""
3465 LET PQ$=""
3466 LET PR$=""
3467 LET PS$=""
3468 LET PT$=""
3469 LET PU$=""
3470 LET PV$=""
3471 LET PW$=""
3472 LET PX$=""
3473 LET PY$=""
3474 LET PZ$=""
3475 LET QA$=""
3476 LET QB$=""
3477 LET QC$=""
3478 LET QD$=""
3479 LET QE$=""
3480 LET QF$=""
3481 LET QG$=""
3482 LET QH$=""
3483 LET QI$=""
3484 LET QJ$=""
3485 LET QK$=""
3486 LET QL$=""
3487 LET QM$=""
3488 LET QN$=""
3489 LET QO$=""
3490 LET QP$=""
3491 LET QQ$=""
3492 LET QR$=""
3493 LET QS$=""
3494 LET QT$=""
3495 LET QU$=""
3496 LET QV$=""
3497 LET QW$=""
3498 LET QX$=""
3499 LET QY$=""
3500 LET QZ$=""
3501 LET RA$=""
3502 LET RB$=""
3503 LET RC$=""
3504 LET RD$=""
3505 LET RE$=""
3506 LET RF$=""
3507 LET RG$=""
3508 LET RH$=""
3509 LET RI$=""
3510 LET RJ$=""
3511 LET RK$=""
3512 LET RL$=""
3513 LET RM$=""
3514 LET RN$=""
3515 LET RO$=""
3516 LET RP$=""
3517 LET RQ$=""
3518 LET RR$=""
3519 LET RS$=""
3520 LET RT$=""
3521 LET RU$=""
3522 LET RV$=""
3523 LET RW$=""
3524 LET RX$=""
3525 LET RY$=""
3526 LET RZ$=""
3527 LET SA$=""
3528 LET SB$=""
3529 LET SC$=""
3530 LET SD$=""
3531 LET SE$=""
3532 LET SF$=""
3533 LET SG$=""
3534 LET SH$=""
3535 LET SI$=""
3536 LET SJ$=""
3537 LET SK$=""
3538 LET SL$=""
3539 LET SM$=""
3540 LET SN$=""
3541 LET SO$=""
3542 LET SP$=""
3543 LET SQ$=""
3544 LET SR$=""
3545 LET SS$=""
3546 LET ST$=""
3547 LET SU$=""
3548 LET SV$=""
3549 LET SW$=""
3550 LET SX$=""
3551 LET SY$=""
3552 LET SZ$=""
3553 LET TA$=""
3554 LET TB$=""
3555 LET TC$=""
3556 LET TD$=""
3557 LET TE$=""
3558 LET TF$=""
3559 LET TG$=""
3560 LET TH$=""
3561 LET TI$=""
3562 LET TJ$=""
3563 LET TK$=""
3564 LET TL$=""
3565 LET TM$=""
3566 LET TN$=""
3567 LET TO$=""
3568 LET TP$=""
3569 LET TQ$=""
3570 LET TR$=""
3571 LET TS$=""
3572 LET TT$=""
3573 LET TU$=""
3574 LET TV$=""
3575 LET TW$=""
3576 LET TX$=""
3577 LET TY$=""
3578 LET TZ$=""
3579 LET UA$=""
3580 LET UB$=""
3581 LET UC$=""
3582 LET UD$=""
3583 LET UE$=""
3584 LET UF$=""
3585 LET UG$=""
3586 LET UH$=""
3587 LET UI$=""
3588 LET UJ$=""
3589 LET UK$=""
3590 LET UL$=""
3591 LET UM$=""
3592 LET UN$=""
3593 LET UO$=""
3594 LET UP$=""
3595 LET UQ$=""
3596 LET UR$=""
3597 LET US$=""
3598 LET UT$=""
3599 LET UY$=""
3600 LET UZ$=""
3601 LET VA$=""
3602 LET VB$=""
3603 LET VC$=""
3604 LET VD$=""
3605 LET VE$=""
3606 LET VF$=""
3607 LET VG$=""
3608 LET VH$=""
3609 LET VI$=""
3610 LET VJ$=""
3611 LET VK$=""
3612 LET VL$=""
3613 LET VM$=""
3614 LET VN$=""
3615 LET VO$=""
3616 LET VP$=""
3617 LET VQ$=""
3618 LET VR$=""
3619 LET VS$=""
3620 LET VT$=""
3621 LET VU$=""
3622 LET VV$=""
3623 LET VW$=""
3624 LET VX$=""
3625 LET VY$=""
3626 LET VZ$=""
3627 LET WA$=""
3628 LET WB$=""
3629 LET WC$=""
3630 LET WD$=""
3631 LET WE$=""
3632 LET WF$=""
3633 LET WG$=""
3634 LET WH$=""
3635 LET WI$=""
3636 LET WJ$=""
3637 LET WK$=""
3638 LET WL$=""
3639 LET WM$=""
3640 LET WN$=""
3641 LET WO$=""
3642 LET WP$=""
3643 LET WQ$=""
3644 LET WR$=""
3645 LET WS$=""
3646 LET WT$=""
3647 LET WU$=""
3648 LET WV$=""
3649 LET WW$=""
3650 LET WX$=""
3651 LET WY$=""
3652 LET WZ$=""
3653 LET XA$=""
3654 LET XB$=""
3655 LET XC$=""
3656 LET XD$=""
3657 LET XE$=""
3658 LET XF$=""
3659 LET XG$=""
3660 LET XH$=""
3661 LET XI$=""
3662 LET XJ$=""
3663 LET XK$=""
3664 LET XL$=""
3665 LET XM$=""
3666 LET XN$=""
3667 LET XO$=""
3668 LET XP$=""
3669 LET XQ$=""
3670 LET XR$=""
3671 LET XS$=""
3672 LET XT$=""
3673 LET XU$=""
3674 LET XV$=""
3675 LET XW$=""
3676 LET XX$=""
3677 LET XY$=""
3678 LET XZ$=""
3679 LET YA$=""
3680 LET YB$=""
3681 LET YC$=""
3682 LET YD$=""
3683 LET YE$=""
3684 LET YF$=""
3685 LET YG$=""
3686 LET YH$=""
3687 LET YI$=""
3688 LET YJ$=""
3689 LET YK$=""
3690 LET YL$=""
3691 LET YM$=""
3692 LET YN$=""
3693 LET YO$=""
3694 LET YP$=""
3695 LET YQ$=""
3696 LET YR$=""
3697 LET YS$=""
3698 LET YT$=""
3699 LET YU$=""
3700 LET YV$=""
3701 LET YW$=""
3702 LET YX$=""
3703 LET YY$=""
3704 LET YZ$=""
3705 LET ZA$=""
3706 LET ZB$=""
3707 LET ZC$=""
3708 LET ZD$=""
3709 LET ZE$=""
3710 LET ZF$=""
3711 LET ZG$=""
3712 LET ZH$=""
3713 LET ZI$=""
3714 LET ZJ$=""
3715 LET ZK$=""
3716 LET ZL$=""
3717 LET ZM$=""
3718 LET ZN$=""
3719 LET ZO$=""
3720 LET ZP$=""
3721 LET ZQ$=""
3722 LET ZR$=""
3723 LET ZS$=""
3724 LET ZT$=""
3725 LET ZU$=""
3726 LET ZV$=""
3727 LET ZW$=""
3728 LET ZX$=""
3729 LET ZY$=""
3730 LET ZZ$=""

```

```

3096 GOTO 3096-(100 AND INKEY$="
J")+ (4500 AND INKEY$="I")
3400 STOP
3500 IF L$=G$ THEN GOTO 5000
3510 IF L$=A$ THEN GOTO 4000
3520 RETURN
3530 REM
3540 REM
3550 REM
3560 REM
3570 REM
3580 REM
3590 REM
3600 IF S$=CHR$(35) OR S$=CHR$(30
AND L$=A$ OR L$=G$ THEN GOTO 40
05
4002 GOTO 100
4005 GOSUB 6950
4007 PRINT AT 20,NOT PI;"
4010 FOR I=NOT PI TO .1E2
4020 PRINT AT 19,4;"VOICI MES PE
LICITATIONS"
4030 IF S:REC THEN GOTO 4050
4040 PRINT AT 18,1;"NOUVEAU"
4045 PRINT AT 8,1;"[L05]";
4050 PRINT AT 10,3+(S<100)+(S<10
)
4055 LET REC=S
4060 FOR J=NOT PI TO .02E2
4070 NEXT J
4075 POKE 16418,NOT PI

```

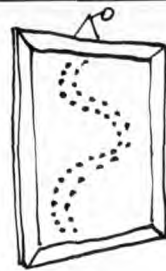
Suite page 29



# MOUSE DRAW

Soumettez entièrement votre souris à vos délirantes fantaisies artistiques...

William SCHLEGEL



1<sup>ER</sup> PAS QUI CÔTE, LES AUTRES SONT OFFERT PAR BATA.

## SUITE DU N° 142

```

560 GOSUB 690
570 POKE -16301,0:VTAB 22:IN
PUT "NM":NM$
580 PRINT D$"BSAVE";NM$;"A$2000
,L$1FF8"
590 POKE -16302,0:GOTO 200
600 GOSUB 690
610 POKE -16301,0:VTAB 22:IN
PUT "NM":NM$
615 TEXT:HOME:HTAB 37:VTAB
10:INVERSE:PRINT "WAIT":NORM
AL
620 PRINT D$"BLOAD";NM$;"A$2000
"
630 GOSUB 2490:GOTO 200
640 GOSUB 690:TEXT
650 PRINT CHR$(21)
655 HTAB 15:INVERSE:PRINT "C
ATALOG";NORMAL:POKE 34,2
660 PRINT D$"CATALOG":WAIT -1
6384,128,127
670 GOSUB 2490:GOTO 200
680 PRINT:PRINT CHR$(4)"RUNI
MP"
690 PRINT D$"INË0":PRINT D$"PRË
4":PRINT CHR$(0):PRINT D$"PRË0
":HOME:PRINT D$"PRË3"
700 RETURN
710 REM ---- BROSSES ----
720 SCALE=1
730 H=0:F=2:B1=275:B2=188

740 IF K=80 THEN H=3
750 IF K=38 THEN F=7:H=3:B
1=270:B2=182:SCALE=4
    
```

```

760 IF K=91 THEN F=13:H=0:
B1=277:B2=189
770 IF K=86 THEN H=3:F=5:B
1=277:B2=190
780 IF K=35 THEN H=3:F=3:B
2=186
790 IF K=42 THEN H=3:F=4:B
1=274:B2=186
800 IF K=81 THEN F=11:B1=2
74:B2=186
810 IF K=84 THEN F=13:H=3:
B1=277:B2=189
820 IF K=57 THEN F=5:B1=27
7:B2=190
830 IF K=47 THEN F=12:H=3:
B1=279:B2=185
840 IF K=79 THEN F=11:H=3:
B1=274:B2=186
850 IF K=88 THEN F=10:H=3:
B2=186
860 INPUT "X,Y,S
870 IF X<1 OR Y<1 THEN GOSU
B 540:GOTO 860
880 IF X>=B1 THEN X=B1:G
SUB 2210:GOSUB 540:GOTO 860
890 IF Y>=B2 THEN Y=B2:G
SUB 2210:GOSUB 540:GOTO 860
900 IF (S=1 OR S=2) AND K=
38 THEN 2220
910 IF (S=1 OR S=2) THEN HC
OLOR=H:DRAW F AT X,Y:GOTO 940
920 IF S<>4 THEN 940
930 XDRAW F AT X,Y:FOR N=1 TO
15:NEXT:HCOLOR=0:XDRAW F AT
X,Y:HCOLOR=3
940 IF S>0 THEN 860
950 GOSUB 1110
960 GOTO 860
970 REM ----- % -----

980 INPUT "X,Y,S
990 IF X<1 OR Y<1 THEN GOSU
B 540:GOTO 980
1000 IF X>=275 THEN X=275:
    
```

```

GOSUB 2210:GOSUB 540:GOTO 980
1010 IF Y>=186 THEN Y=186:
GOSUB 2210:GOSUB 540:GOTO 980
1020 X1=X:X2=X+2:X3=X+4
:Y1=Y+5:Y2=Y+2:Y3=Y-1
1030 IF S=2 THEN HCOLOR=3:H
PLOT X1,Y1:HPOINT X2,Y2:HPOINT X3,
Y3:AA=X1:BB=X2:CC=X3:DD=Y1
:EE=Y2:FF=Y3:GOTO 1070
1040 IF S=1 THEN HCOLOR=3:H
PLOT AA,DD TO X1,Y1:HPOINT BB,EE T
O X2,Y2:HPOINT CC,FF TO X3,Y3:AA=
X1:BB=X2:CC=X3:DD=Y1:EE=Y
2:FF=Y3:GOTO 1070
1050 IF S<>4 THEN 1070
1060 XDRAW 3 AT X,Y:FOR N=1 T
O 15:NEXT:HCOLOR=0:XDRAW 3 AT
X,Y:HCOLOR=3
1070 IF S=0 THEN 980
1080 GOSUB 1110
1090 GOTO 980
1100 REM ----- TEST TOUC
HES -----
1110 K=0
1120 POKE -16368,0
1130 K=PEEK(-16384)
1140 IF K=63 THEN GOTO 2040
1150 IF K=37 THEN GOTO 970:R
EM %
1160 IF K=38 THEN 710
1170 IF K=27 THEN TEXT:GOSU
B 690:STOP
1180 IF K=32 THEN GOTO 190
1190 IF K=83 THEN GOTO 560
1200 IF K=76 THEN GOTO 600
1210 IF K=67 THEN GOTO 640
1220 IF K>47 AND K<58 THEN
GOTO 450
1230 IF K=37 THEN GOTO 270
1240 IF K=82 THEN H=0:GOTO
1290:REM RECTANGLE
1250 IF K=73 THEN GOTO 680:R
EM IMPRIMER
1260 IF (K=91 OR K=81 OR K=
    
```

```

79 OR K=80 OR K=42 OR K=35
OR K=71 OR K=86 OR K=47 OR K
=88 OR K=84) THEN 710
1270 IF K=72 OR K=13 THEN 27
0
1280 RETURN
1290 REM ----- RECTA
NGLE -----
1300 INPUT "X,Y,S
1310 SCALE=1
1320 IF S<0 AND (H=4 OR H=
8) THEN 1960
1330 IF X<3 OR Y<3 THEN GOS
UB 540:GOTO 1300
1340 IF X>=279 THEN X=279:
GOSUB 2210:GOSUB 540:GOTO 1300
1350 IF Y>=191 THEN Y=191:
GOSUB 2210:GOSUB 540:GOTO 1300
1360 IF S=4 THEN XDRAW 10 AT
X-3,Y-3:FOR N=1 TO 3:NEXT
:HCOLOR=0:XDRAW 10 AT X-3,Y-
3:HCOLOR=3
1370 IF S=2 THEN HCOLOR=3:A
=X:B=Y
1380 S1=ABS(X-A):S2=ABS
(Y-B)
1390 T=5:IF (S1>30 OR S2>2
5) THEN T=8
1400 IF (S1>60 OR S2>50) THE
N T=11
1410 IF (S1>90 OR S2>75) THE
N T=15
1420 IF (S1>120 OR S2>100) T
HEN T=20
1430 IF S=1 THEN GOSUB 1500
1440 IF (H=4 OR H=8) THEN 19
00
1450 IF S=3 THEN HCOLOR=3:H
PLOT A,B-1 TO X,B-1 TO X,Y-1
TO A,Y-1 TO A,B-1
1460 IF S<>4 THEN 1470
    
```

**A SUIVRE...**

# SPACELAB

A bord de la navette DISCOVERY, participez à quelques héroïques et spectaculaires missions spatiales...

Jean-Luc ARBOGAST

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces trois listings. Le second contient la présentation et les règles succinctes et le troisième le programme principal. Ce dernier comporte quatre tableaux :

- 1<sup>er</sup> tableau : vous devez effectuer la jonction délicate entre un satellite français (rouge) et américain (bleu) en évitant une météorite (bleue). Vous disposez au départ de dix vaisseaux relatifs (vies). Autant de jonctions réussies (100 points) vous octroient de vaisseaux "valables" (10 maximum) qui seront vos vies du second tableau.

- 2<sup>ème</sup> tableau : manœuvrez l'extrémité du bras articulé de la navette Discovery, afin de récupérer quinze satellites défectueux (verts) sans heurter ceux en bon état. Le nombre de bras disponibles dépend du nombre de jonctions réussies dans le premier tableau.

- 3<sup>ème</sup> tableau : en évitant bien sûr les météorites, faites traverser plusieurs fois l'écran à un petit module galactique.

- 4<sup>ème</sup> tableau : sauvez la Terre de l'apocalypse, en détruisant les cinq missiles nucléaires qui la menacent.



## AMSTRAD

### LISTING 1

```

10 CLS
20 INK 0,0
30 INK 1,6
40 INK 2,17
50 PAPER 0
60 BORDER 0
70 PEN 1:LOCATE 20,22:PRINT "SPACE
LAB is loading"
80 PEN 2:LOCATE 20,24:PRINT "pleas
e wait..."
90 RUN"
    
```

### LISTING 2

```

10 CLS
15 i=1
20 INK 0,0:INK 1,13:INK 2,2:INK 3,
15
30 BORDER 0
40 SYMBOL AFTER 35
    
```

```

45 SYMBOL 35,255,255,255,255,255,2
55,255,255
50 SYMBOL 140,0,0,255,0,0,0,1,6
60 SYMBOL 141,0,0,253,3,1,245,223,
245
70 SYMBOL 142,0,0,127,128,0,64,192
,127
80 SYMBOL 143,0,0,255,0,0,4,14,223
90
100 SYMBOL 144,8,21,47,47,39,31,0,
4
110 SYMBOL 145,127,253,118,252,247
,241,32,16
120 SYMBOL 146,226,85,203,124,192,
0,128,64
130 SYMBOL 147,190,106,192,0,0,0,0,
0
140
150 SYMBOL 148,2,1,0,0,0,0,0,0
160 SYMBOL 149,16,255,0,0,0,0,0,0
170 SYMBOL 150,64,254,0,0,0,0,0,0
172 MODE 0
174 TAG
175 a=600
177 PLOT 400,400,1
180 MOVE a,300:PRINT CHR$(140)+CHR
$(141)+CHR$(142)+CHR$(143)+CHR$(32
    
```

```

);
190 MOVE a,284:PRINT CHR$(144)+CHR
$(145)+CHR$(146)+CHR$(147)+CHR$(32
);
200 MOVE a,268:PRINT CHR$(148)+CHR
$(149)+CHR$(150)+CHR$(32);
210 a=a-10:IF a<=300 THEN 230
214 i=i+7
215 ENV 1,3,-17,2:SOUND 5,450-i,20
,12,1,,2:SOUND 2,46-i/10,10,10,1,,
11
220 GOTO 180
230 TAGOFF
240 DATA 100,250,350,450,450,350,3
50,350,250,350,250,350,250,100
250 FOR i=1 TO 14:READ a
260 SOUND 1,a,20,5:FOR o=1 TO 100:
NEXT o:NEXT i
265 PEN 2
270 LOCATE 1,10:PRINT "### ## #
### ##"
280 LOCATE 1,11:PRINT "# # # # #
# # #
290 LOCATE 1,12:PRINT "### ## ##
# ##"
300 LOCATE 1,13:PRINT "# # # # #
# # #
310 LOCATE 1,14:PRINT "### # # #
### ##"
315 PEN 3
320 LOCATE 1,16:PRINT "# # ##
###"
330 LOCATE 1,17:PRINT "# # # #
# # #
340 LOCATE 1,18:PRINT "# # ##
###"
350 LOCATE 1,19:PRINT "# # # #
# # #
360 LOCATE 1,20:PRINT "# ## # #
###"
370 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0
THEN 400
380 GOTO 370
400
410 MODE 1
420 CALL &B&B4E
430 SYMBOL AFTER 140
472 SYMBOL 144,254,142,134,130,130
,134,142,254
    
```

```

474 SYMBOL 145,127,113,97,65,65,97
,113,127
476 dolby$=CHR$(144)+CHR$(145)
490 INK 1,26
500 PEN 1
510 LOCATE 15,3:PRINT " *** SPACEL
AB ***"
520 INK 2,17
530 LOCATE 1,6:PRINT dolby$
535 PEN 2
540 LOCATE 4,6:PRINT "DOLBY STEREO
"
550 LOCATE 1,8:PRINT CHR$(164)
560 LOCATE 3,8:PRINT "1986 arbosof
t..."
600 LOCATE 1,10:PRINT "vous aidere
z ROCKY, qui est a bord de la navet
te discovery, a faire le jumelage
de deux satellites de telecommuni
cation Francais et Americain"
610 INK 3,24:PEN 3
620 PRINT ""
630 PRINT "Plus vous reussirez les
Jumelages, Plus vous aurez de bra
s articulés dans le tableau sui
vant."
640 PRINT "":PRINT "dans le 2e tab
leau vous devrez attraper un maxim
um de satellites defectueux sans
heurter un autre satellite sino
n vous perdrez le bras articulé."
650 LOCATE 12,25:PEN 2:PRINT "spac
elab is loading..."
660 RUN"
    
```

### LISTING 3

```

1 GOSUB 5800:sc=0:v=0:vr=10:sat=0:
f=0
2 GOTO 5
3 vr=v:v=0
    
```

Suite page 30

# Petites Annonces gratuites

AMSTRAD 6128 cherche correspondants pour échange jeux, utilitaires, divers sur K7 ou disk. Benoît Lejeune, 2, rue Henri-Lecocq, 5000 Namur Belgique.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, joystick, housse, livres de programmation, 30 originaux... 3000F à débattre. Fabrice au (1) 42 28 66 29.

VENDS Amstrad 6128 avec moniteur monochrome, synthétiseur de parole et nombreux jeux, le tout sous garantie : 3900F. Alexandre au (1) 47 06 80 78.

VENDS CPC 6128 monochrome, disquettes, magnéto et cordons, joystick, 100 revues spécialisées, éditeur piste à piste récupérateur de fichier caché, Dr Watson, DAO avec compilateur, Hobbit, La Geste d'Artillac, Fighter Pilot, 3D Fight, Beach Head, Hunchback, Combat Lynx, Battle For Midway, Alien 8, Skyfox, Chess, nombreux jeux et utilitaires dont création gestion de menus déroulants, gestion de fichiers multicritères, traçage de graphes en 3D. Le tout 5000F. Seul(e) le(a) premier(e) sera servi(e) au (1) 60 14 64 15, demander Jean-François.

VENDS Amstrad CPC 464, sous garantie, nombreux K7, livres, joystick, utilitaires, adaptateur 2 joystick, prix à débattre. Tél. (16) 32 28 10 41 après 18h.

ECHANGE logiciels sur disquettes 3" pour Amstrad 6128 sur Reims et sa région. Tél. (16) 26 86 54 97 après 19h.

ECHANGE logiciels pour 664. Ivan au (16) 78 75 58 14.

VENDS K7 de jeu L'Aigle d'Or. Tilt d'or du meilleur jeu d'aventures : 50F. Eliane Baena, 27 lot Pucelle du Four, 34600 Bedarieux.

ECHANGE logiciels K7 ou disquettes, cherche docs sur Turbo Pascal et schéma de la prise péritel du MPF2. Ecrire à Pierre Leccia, 19, square Paul Valéry, 94510 La Queue-en-Brie.

6128 échange logiciels uniquement sur disquettes. Alain Thiriet, 3, rue Léonard-de-Vinier, 33200 Merignac.

VENDS CPC 6128 monochrome, 9 disquettes 3", hebdo n°76 à 138, Amstrad Magazine n°3 à 9. Le tout 4.600F. André au (1) 48 67 74 21 après 19h.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, en bon état sous garantie, magnéto K7 Thomson avec cordon, joystick, jeu Bruce Lee, 5 disquettes 3 pouces, livres divers, le tout 4000F. Tél. (1) 46 72 03 66.

VENDS logiciels sur disquettes et K7, liste sur demande. Recherche contact sur Haut-Rhin pour échanges programmes disquettes. Vends divers revues, haut-parleurs, livres Communiqué avec votre Amstrad, Le Livre du CP/M, Mr Varnery, 1, rue des Oeillettes, 68112 Illzach Modenheim.

ECHANGE nombreux logiciels K7 ou disquettes pour CPC 464 Amstrad. Samuel Krief, 20, rue Paul-Eluard, 93000 Bobigny.

VENDS CPC 6128 monochrome, 9 disquettes 3", hebdo n°76 à 138, Amstrad Magazine n°3 à 9. Le tout 4.600F. André au (1) 48 67 74 21 après 19h.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, janvier 86 : 3100F, Micro Application n°1, 3, 8, logiciels 3D Grand Prix, Meurtre à Grande Vitesse, Salut L'artiste... 500F. Jean-Marc au (1) 43 89 79 11 le soir.

ACHETE tout programme sur K7, envoyer vos listes. Mr Pellegrinetti, résidence des Goffes, immeuble Le Calvi, 20060 Ajaccio.

CPC 464 et drive, échange logiciels sur K7 ou disquettes. Envoyez vos listes à Emmanuel Elie, 5, rue René-Baschet, 93220 Gagny. Tél. (1) 43 81 85 12 à partir de 18h.

VENDS CPC 464 couleur, lecteur DDI neuf, RS232, manette de jeu, 10 disk, livres, nombreux jeux : 5000F. Tél. (1) 48 41 33 60.

ACHETE imprimante Amstrad et lecteur de disk pour Amstrad 464 à bas prix et en bon état. Alexis au (1) 42 04 52 99.

RECHERCHE lecteur de disk 5 1/4 pour Amstrad 6128. Pascal au (1) 30 92 64 46.

ECHANGE programmes pour Amstrad CPC 6128. Tél. (1) 48 51 92 86 après 18h.

VENDS logiciels originaux : Roland Goes Digging, Master Chess, Flight Path 737, Electro Freddy... 49F pièce. J. Sébastien au (1) 64 52 99 83 entre 18 et 20h.

ECHANGE 70 logiciels pour CPC 464 contre synthétiseur vocal SSA1 ou contre logiciels. Envoyez liste à Nicolas Coulaud, Les Chamards, TA5 n°21, 28100 Dreux. Tél. (16) 37 46 97 38.

ECHANGE nombreux logiciels 464, 664, 6128 sur K7 ou disk. Tél. (16) 22 24 54 86 samedi après 20h et dimanche matin.

ECHANGE pour Amstrad 90 logiciels originaux (valeur + 11.000F), contre voiture, avion, bateau, hélicoptère télécommandé (moteur essence), modem, crayon optique, joystick pour 500 compétition (bon état), synthétiseur vocal, chaîne hi-fi, Amstrad CD1000 ou CD2000, lecteur 5 1/4, table graphique Grafpad II, toute sorte d'extension pour 464 avec drive. Faire offre au (16) 84 91 17 41 après 18h, demander Olivier.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464, K7 uniquement. Tél. (1) 47 50 09 11 après 17h30. Bruno Lamas, 12, rue du Gros Chêne, 92570 Chaville.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, joystick, nombreux logiciels, listings, diverses revues, le tout 4500F à débattre. Bruno Sichi, 1, rue Charles Salvé, 46100 Figeac. Tél. (16) 65 34 07 81.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad 464, 664 ou 6128 possibilité d'avoir la liste sur demande contre lecteur disquettes. Stéphane Clot-Giral, 29, rue Alquier Boufard, 81100 Castres.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464, K7 ou disquettes, jeux ou utilitaires. Alain Lagrati, l'Etang, 72370 Ardénay. Tél. (16) 43 89 88 12.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 6128 et recherche correspondants pour trucs et astuces, console de jeux CBS avec interface Péritel contre lecteur de disquettes DD1 ou contre le module somme de 800F. Stéphane Munier, 22, rue Antonin-Paris, 30250 Sommières.

ECHANGE logiciels pour Amstrad sur K7 ou disquettes contre une disquette vierge 3". Sébastien Flores, 9, rue du Port-aux-Loups 95760 Valmondois.

ECHANGE 250 jeux sur Amstrad contre Commodore 64. Sébastien Flores, au (1) 34 73 36 02.

AMSTRAD CPC 464 cherche contacts utilitaires et jeux. P. Nguyen, 30 square du Brabant, 78310 Elancourt.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, nombreux jeux et utilitaires, revues sur Amstrad, de nombreux Hebdo, le tout 4500F à débattre. Vends 17 originaux : 1300F, ou le tout 5300F. Claude au (1) 39 59 95 90 après 18h.

VENDS CPC 464, lecteur disk, imprimante DMP1, joystick, nombreux logiciels jeux, utilitaires, langages, livres Micro Application : 6000F. Tél. (1) 48 26 49 56.

ECHANGE logiciels pour Amstrad Olivier Posty, 5, rue des Epis, 68120 Pfalsatt.

AMSTRAD 6128 cherche correspondants pour échange jeux, utilitaires, divers sur K7 ou disk. Benoît Lejeune, 2, rue Henri-Lecocq, 5000 Namur Belgique.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, joystick, housse, livres de programmation, 30 originaux... 3000F à débattre. Fabrice au (1) 42 28 66 29.

VENDS Amstrad 6128 avec moniteur monochrome, synthétiseur de parole et nombreux jeux, le tout sous garantie : 3900F. Alexandre au (1) 47 06 80 78.

VENDS CPC 6128 monochrome, disquettes, magnéto et cordons, joystick, 100 revues spécialisées, éditeur piste à piste récupérateur de fichier caché, Dr Watson, DAO avec compilateur, Hobbit, La Geste d'Artillac, Fighter Pilot, 3D Fight, Beach Head, Hunchback, Combat Lynx, Battle For Midway, Alien 8, Skyfox, Chess, nombreux jeux et utilitaires dont création gestion de menus déroulants, gestion de fichiers multicritères, traçage de graphes en 3D. Le tout 5000F. Seul(e) le(a) premier(e) sera servi(e) au (1) 60 14 64 15, demander Jean-François.

VENDS Amstrad CPC 464, sous garantie, nombreux K7, livres, joystick, utilitaires, adaptateur 2 joystick, prix à débattre. Tél. (16) 32 28 10 41 après 18h.

ECHANGE logiciels sur disquettes 3" pour Amstrad 6128 sur Reims et sa région. Tél. (16) 26 86 54 97 après 19h.

ECHANGE logiciels pour 664. Ivan au (16) 78 75 58 14.

VENDS K7 de jeu L'Aigle d'Or. Tilt d'or du meilleur jeu d'aventures : 50F. Eliane Baena, 27 lot Pucelle du Four, 34600 Bedarieux.

ECHANGE logiciels K7 ou disquettes, cherche docs sur Turbo Pascal et schéma de la prise péritel du MPF2. Ecrire à Pierre Leccia, 19, square Paul Valéry, 94510 La Queue-en-Brie.

6128 échange logiciels uniquement sur disquettes. Alain Thiriet, 3, rue Léonard-de-Vinier, 33200 Merignac.

VENDS CPC 6128 monochrome, 9 disquettes 3", hebdo n°76 à 138, Amstrad Magazine n°3 à 9. Le tout 4.600F. André au (1) 48 67 74 21 après 19h.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, en bon état sous garantie, magnéto K7 Thomson avec cordon, joystick, jeu Bruce Lee, 5 disquettes 3 pouces, livres divers, le tout 4000F. Tél. (1) 46 72 03 66.

VENDS logiciels sur disquettes et K7, liste sur demande. Recherche contact sur Haut-Rhin pour échanges programmes disquettes. Vends divers revues, haut-parleurs, livres Communiqué avec votre Amstrad, Le Livre du CP/M, Mr Varnery, 1, rue des Oeillettes, 68112 Illzach Modenheim.

ECHANGE nombreux logiciels K7 ou disquettes pour CPC 464 Amstrad. Samuel Krief, 20, rue Paul-Eluard, 93000 Bobigny.

VENDS CPC 6128 monochrome, 9 disquettes 3", hebdo n°76 à 138, Amstrad Magazine n°3 à 9. Le tout 4.600F. André au (1) 48 67 74 21 après 19h.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, janvier 86 : 3100F, Micro Application n°1, 3, 8, logiciels 3D Grand Prix, Meurtre à Grande Vitesse, Salut L'artiste... 500F. Jean-Marc au (1) 43 89 79 11 le soir.

ACHETE tout programme sur K7, envoyer vos listes. Mr Pellegrinetti, résidence des Goffes, immeuble Le Calvi, 20060 Ajaccio.

CPC 464 et drive, échange logiciels sur K7 ou disquettes. Envoyez vos listes à Emmanuel Elie, 5, rue René-Baschet, 93220 Gagny. Tél. (1) 43 81 85 12 à partir de 18h.

VENDS CPC 464 couleur, lecteur DDI neuf, RS232, manette de jeu, 10 disk, livres, nombreux jeux : 5000F. Tél. (1) 48 41 33 60.

ACHETE imprimante Amstrad et lecteur de disk pour Amstrad 464 à bas prix et en bon état. Alexis au (1) 42 04 52 99.

RECHERCHE lecteur de disk 5 1/4 pour Amstrad 6128. Pascal au (1) 30 92 64 46.

ECHANGE programmes pour Amstrad CPC 6128. Tél. (1) 48 51 92 86 après 18h.

VENDS logiciels originaux : Roland Goes Digging, Master Chess, Flight Path 737, Electro Freddy... 49F pièce. J. Sébastien au (1) 64 52 99 83 entre 18 et 20h.

ECHANGE 70 logiciels pour CPC 464 contre synthétiseur vocal SSA1 ou contre logiciels. Envoyez liste à Nicolas Coulaud, Les Chamards, TA5 n°21, 28100 Dreux. Tél. (16) 37 46 97 38.

ECHANGE nombreux logiciels 464, 664, 6128 sur K7 ou disk. Tél. (16) 22 24 54 86 samedi après 20h et dimanche matin.

ECHANGE pour Amstrad 90 logiciels originaux (valeur + 11.000F), contre voiture, avion, bateau, hélicoptère télécommandé (moteur essence), modem, crayon optique, joystick pour 500 compétition (bon état), synthétiseur vocal, chaîne hi-fi, Amstrad CD1000 ou CD2000, lecteur 5 1/4, table graphique Grafpad II, toute sorte d'extension pour 464 avec drive. Faire offre au (16) 84 91 17 41 après 18h, demander Olivier.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464, K7 uniquement. Tél. (1) 47 50 09 11 après 17h30. Bruno Lamas, 12, rue du Gros Chêne, 92570 Chaville.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, joystick, nombreux logiciels, listings, diverses revues, le tout 4500F à débattre. Bruno Sichi, 1, rue Charles Salvé, 46100 Figeac. Tél. (16) 65 34 07 81.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad 464, 664 ou 6128 possibilité d'avoir la liste sur demande contre lecteur disquettes. Stéphane Clot-Giral, 29, rue Alquier Boufard, 81100 Castres.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464, K7 ou disquettes, jeux ou utilitaires. Alain Lagrati, l'Etang, 72370 Ardénay. Tél. (16) 43 89 88 12.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 6128 et recherche correspondants pour trucs et astuces, console de jeux CBS avec interface Péritel contre lecteur de disquettes DD1 ou contre le module somme de 800F. Stéphane Munier, 22, rue Antonin-Paris, 30250 Sommières.

ECHANGE logiciels pour Amstrad sur K7 ou disquettes contre une disquette vierge 3". Sébastien Flores, 9, rue du Port-aux-Loups 95760 Valmondois.

ECHANGE 250 jeux sur Amstrad contre Commodore 64. Sébastien Flores, au (1) 34 73 36 02.

AMSTRAD CPC 464 cherche contacts utilitaires et jeux. P. Nguyen, 30 square du Brabant, 78310 Elancourt.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, nombreux jeux et utilitaires, revues sur Amstrad, de nombreux Hebdo, le tout 4500F à débattre. Vends 17 originaux : 1300F, ou le tout 5300F. Claude au (1) 39 59 95 90 après 18h.

VENDS CPC 464, lecteur disk, imprimante DMP1, joystick, nombreux logiciels jeux, utilitaires, langages, livres Micro Application : 6000F. Tél. (1) 48 26 49 56.

ECHANGE logiciels pour Amstrad Olivier Posty, 5, rue des Epis, 68120 Pfalsatt.

AMSTRAD 6128 cherche correspondants pour échange jeux, utilitaires, divers sur K7 ou disk. Benoît Lejeune, 2, rue Henri-Lecocq, 5000 Namur Belgique.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, joystick, housse, livres de programmation, 30 originaux... 3000F à débattre. Fabrice au (1) 42 28 66 29.

VENDS Amstrad 6128 avec moniteur monochrome, synthétiseur de parole et nombreux jeux, le tout sous garantie : 3900F. Alexandre au (1) 47 06 80 78.

VENDS CPC 6128 monochrome, disquettes, magnéto et cordons, joystick, 100 revues spécialisées, éditeur piste à piste récupérateur de fichier caché, Dr Watson, DAO avec compilateur, Hobbit, La Geste d'Artillac, Fighter Pilot, 3D Fight, Beach Head, Hunchback, Combat Lynx, Battle For Midway, Alien 8, Skyfox, Chess, nombreux jeux et utilitaires dont création gestion de menus déroulants, gestion de fichiers multicritères, traçage de graphes en 3D. Le tout 5000F. Seul(e) le(a) premier(e) sera servi(e) au (1) 60 14 64 15, demander Jean-François.

VENDS Amstrad CPC 464, sous garantie, nombreux K7, livres, joystick, utilitaires, adaptateur 2 joystick, prix à débattre. Tél. (16) 32 28 10 41 après 18h.

ECHANGE logiciels sur disquettes 3" pour Amstrad 6128 sur Reims et sa région. Tél. (16) 26 86 54 97 après 19h.

ECHANGE logiciels pour 664. Ivan au (16) 78 75 58 14.

VENDS K7 de jeu L'Aigle d'Or. Tilt d'or du meilleur jeu d'aventures : 50F. Eliane Baena, 27 lot Pucelle du Four, 34600 Bedarieux.

ECHANGE logiciels K7 ou disquettes, cherche docs sur Turbo Pascal et schéma de la prise péritel du MPF2. Ecrire à Pierre Leccia, 19, square Paul Valéry, 94510 La Queue-en-Brie.

6128 échange logiciels uniquement sur disquettes. Alain Thiriet, 3, rue Léonard-de-Vinier, 33200 Merignac.

VENDS CPC 6128 monochrome, 9 disquettes 3", hebdo n°76 à 138, Amstrad Magazine n°3 à 9. Le tout 4.600F. André au (1) 48 67 74 21 après 19h.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, en bon état sous garantie, magnéto K7 Thomson avec cordon, joystick, jeu Bruce Lee, 5 disquettes 3 pouces, livres divers, le tout 4000F. Tél. (1) 46 72 03 66.

VENDS logiciels sur disquettes et K7, liste sur demande. Recherche contact sur Haut-Rhin pour échanges programmes disquettes. Vends divers revues, haut-parleurs, livres Communiqué avec votre Amstrad, Le Livre du CP/M, Mr Varnery, 1, rue des Oeillettes, 68112 Illzach Modenheim.

ECHANGE nombreux logiciels K7 ou disquettes pour CPC 464 Amstrad. Samuel Krief, 20, rue Paul-Eluard, 93000 Bobigny.

VENDS CPC 6128 monochrome, 9 disquettes 3", hebdo n°76 à 138, Amstrad Magazine n°3 à 9. Le tout 4.600F. André au (1) 48 67 74 21 après 19h.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, janvier 86 : 3100F, Micro Application n°1, 3, 8, logiciels 3D Grand Prix, Meurtre à Grande Vitesse, Salut L'artiste... 500F. Jean-Marc au (1) 43 89 79 11 le soir.

ACHETE tout programme sur K7, envoyer vos listes. Mr Pellegrinetti, résidence des Goffes, immeuble Le Calvi, 20060 Ajaccio.

CPC 464 et drive, échange logiciels sur K7 ou disquettes. Envoyez vos listes à Emmanuel Elie, 5, rue René-Baschet, 93220 Gagny. Tél. (1) 43 81 85 12 à partir de 18h.

VENDS CPC 464 couleur, lecteur DDI neuf, RS232, manette de jeu, 10 disk, livres, nombreux jeux : 5000F. Tél. (1) 48 41 33 60.

ACHETE imprimante Amstrad et lecteur de disk pour Amstrad 464 à bas prix et en bon état. Alexis au (1) 42 04 52 99.

RECHERCHE lecteur de disk 5 1/4 pour Amstrad 6128. Pascal au (1) 30 92 64 46.

ECHANGE programmes pour Amstrad CPC 6128. Tél. (1) 48 51 92 86 après 18h.

VENDS logiciels originaux : Roland Goes Digging, Master Chess, Flight Path 737, Electro Freddy... 49F pièce. J. Sébastien au (1) 64 52 99 83 entre 18 et 20h.

ECHANGE 70 logiciels pour CPC 464 contre synthétiseur vocal SSA1 ou contre logiciels. Envoyez liste à Nicolas Coulaud, Les Chamards, TA5 n°21, 28100 Dreux. Tél. (16) 37 46 97 38.

ECHANGE nombreux logiciels 464, 664, 6128 sur K7 ou disk. Tél. (16) 22 24 54 86 samedi après 20h et dimanche matin.

ECHANGE pour Amstrad 90 logiciels originaux (valeur + 11.000F), contre voiture, avion, bateau, hélicoptère télécommandé (moteur essence), modem, crayon optique, joystick pour 500 compétition (bon état), synthétiseur vocal, chaîne hi-fi, Amstrad CD1000 ou CD2000, lecteur 5 1/4, table graphique Grafpad II, toute sorte d'extension pour 464 avec drive. Faire offre au (16) 84 91 17 41 après 18h, demander Olivier.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464, K7 uniquement. Tél. (1) 47 50 09 11 après 17h30. Bruno Lamas, 12, rue du Gros Chêne, 92570 Chaville.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, joystick, nombreux logiciels, listings, diverses revues, le tout 4500F à débattre. Bruno Sichi, 1, rue Charles Salvé, 46100 Figeac. Tél. (16) 65 34 07 81.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad 464, 664 ou 6128 possibilité d'avoir la liste sur demande contre lecteur disquettes. Stéphane Clot-Giral, 29, rue Alquier Boufard, 81100 Castres.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464, K7 ou disquettes, jeux ou utilitaires. Alain Lagrati, l'Etang, 72370 Ardénay. Tél. (16) 43 89 88 12.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 6128 et recherche correspondants pour trucs et astuces, console de jeux CBS avec interface Péritel contre lecteur de disquettes DD1 ou contre le module somme de 800F. Stéphane Munier, 22, rue Antonin-Paris, 30250 Sommières.

ECHANGE logiciels pour Amstrad sur K7 ou disquettes contre une disquette vierge 3". Sébastien Flores, 9, rue du Port-aux-Loups 95760 Valmondois.

ECHANGE 250 jeux sur Amstrad contre Commodore 64. Sébastien Flores, au (1) 34 73 36 02.

AMSTRAD CPC 464 cherche contacts utilitaires et jeux. P. Nguyen, 30 square du Brabant, 78310 Elancourt.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, nombreux jeux et utilitaires, revues sur Amstrad, de nombreux Hebdo, le tout 4500F à débattre. Vends 17 originaux : 1300F, ou le tout 5300F. Claude au (1) 39 59 95 90 après 18h.

VENDS CPC 464, lecteur disk, imprimante DMP1, joystick, nombreux logiciels jeux, utilitaires, langages, livres Micro Application : 6000F. Tél. (1) 48 26 49 56.

ECHANGE logiciels pour Amstrad Olivier Posty, 5, rue des Epis, 68120 Pfalsatt.

AMSTRAD 6128 cherche correspondants pour échange jeux, utilitaires, divers sur K7 ou disk. Benoît Lejeune, 2, rue Henri-Lecocq, 5000 Namur Belgique.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, joystick, housse, livres de programmation, 30 originaux... 3000F à débattre. Fabrice au (1) 42 28 66 29.

VENDS Amstrad 6128 avec moniteur monochrome, synthétiseur de parole et nombreux jeux, le tout sous garantie : 3900F. Alexandre au (1) 47 06 80 78.

VENDS CPC 6128 monochrome, disquettes, magnéto et cordons, joystick, 100 revues spécialisées, éditeur piste à piste récupérateur de fichier caché, Dr Watson, DAO avec compilateur, Hobbit, La Geste d'Artillac, Fighter Pilot, 3D Fight, Beach Head, Hunchback, Combat Lynx, Battle For Midway, Alien 8, Skyfox, Chess, nombreux jeux et utilitaires dont création gestion de menus déroulants, gestion de fichiers multicritères, traçage de graphes en 3D. Le tout 5000F. Seul(e) le(a) premier(e) sera servi(e) au (1) 60 14 64 15, demander Jean-François.

VENDS Amstrad CPC 464, sous garantie, nombreux K7, livres, joystick, utilitaires, adaptateur 2 joystick, prix à débattre. Tél. (16) 32 28 10 41 après 18h.

ECHANGE logiciels sur disquettes 3" pour Amstrad 6128 sur Reims et sa région. Tél. (16) 26 86 54 97 après 19h.

ECHANGE logiciels pour 664. Ivan au (16) 78 75 58 14.

VENDS K7 de jeu L'Aigle d'Or. Tilt d'or du meilleur jeu d'aventures : 50F. Eliane Baena, 27 lot Pucelle du Four, 34600 Bedarieux.

ECHANGE logiciels K7 ou disquettes, cherche docs sur Turbo Pascal et schéma de la prise péritel du MPF2. Ecrire à Pierre Leccia, 19, square Paul Valéry, 94510 La Queue-en-Brie.

6128 échange logiciels uniquement sur disquettes. Alain Thiriet, 3, rue Léonard-de-Vinier, 33200 Merignac.

VENDS CPC 6128 monochrome, 9 disquettes 3", hebdo n°76 à 138, Amstrad Magazine n°3 à 9. Le tout 4.600F. André au (1) 48 67 74 21 après 19h.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, en bon état sous garantie, magnéto K7 Thomson avec cordon, joystick, jeu Bruce Lee, 5 disquettes 3 pouces, livres divers, le tout 4000F. Tél. (1) 46 72 03 66.

VENDS logiciels sur disquettes et K7, liste sur demande. Recherche contact sur Haut-Rhin pour échanges programmes disquettes. Vends divers revues, haut-parleurs, livres Communiqué avec votre Amstrad, Le Livre du CP/M, Mr Varnery, 1, rue des Oeillettes, 68112 Illzach Modenheim.

ECHANGE nombreux logiciels K7 ou disquettes pour CPC 464 Amstrad. Samuel Krief, 20, rue Paul-Eluard, 93000 Bobigny.

VENDS CPC 6128 monochrome, 9 disquettes 3", hebdo n°76 à 138, Amstrad Magazine n°3 à 9. Le tout 4.600F. André au (1) 48 67 74 21 après 19h.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, janvier 86 : 3100F, Micro Application n°1, 3, 8, logiciels 3D Grand Prix, Meurtre à Grande Vitesse, Salut L'artiste... 500F. Jean-Marc au (1) 43 89 79 11 le soir.

ACHETE tout programme sur K7, envoyer vos listes. Mr Pellegrinetti, résidence des Goffes, immeuble Le Calvi, 20060 Ajaccio.

CPC 464 et drive, échange logiciels sur K7 ou disquettes. Envoyez vos listes à Emmanuel Elie, 5, rue René-Baschet, 93220 Gagny. Tél. (1) 43 81 85 12 à partir de 18h.

VENDS CPC 464 couleur, lecteur DDI neuf, RS232, manette de jeu, 10 disk, livres, nombreux jeux : 5000F. Tél. (1) 48 41 33 60.

ACHETE imprimante Amstrad et lecteur de disk pour Amstrad 464 à bas prix et en bon état. Alexis au (1) 42 04 52 99.

## RENOUVEAU

**S**olo Flight se paye un lifting, bien mérité, il faut bien l'avouer. De la petite simulation aéronautique minable tout juste bonne à engraisser le poulet friand de merdes, puisqu'il faut appeler les choses par leur nom, Microprose a su nous faire un simulateur de vol digne de ce nom. Graphismes améliorés par rapport à la précédente version et animation ma foi pas trop mal foutue vous feront sûrement passer de bons et longs moments à essayer de remplir votre mission, qui, je le rappelle à ceux qui ont un morceau de gruyère à la place du cerveau, consiste à livrer le courrier que des centaines de braves gens vous ont confiés, pensant sans doute que l'avion permettrait de raccourcir les distances, alors qu'il n'en est rien du tout, puisque ce moyen de locomotion ne permet en fait que de raccourcir dans des proportions incroyables le temps de trajet. Quel champion cycliste n'a pas un jour rêvé de faire le Tour de France en Concorde ?

Ne croyez pas que j'aie oublié de vous entretenir de la sonorisation dont ce jeu pourrait bénéficier : je la gardais pour la bonne bouche, quoique dans notre cas, ce serait plutôt la bonne oreille. En effet, les rénovateurs de chez Micro Prose ont eu l'excellente idée d'ajouter à tout ça une synthèse vocale, du plus bel effet d'ailleurs. Au début du jeu par exemple, une entraî-

nante voix féminine vous encouragera dans votre mission, tandis qu'un voix plus masculine vous donnera tout au cours du jeu des indications sur la marche à suivre, le cap à prendre, l'altimètre à surveiller, les niveaux d'huile et d'essence à ne pas perdre de vue non plus, et alouette je te plumerai.



Bonne idée donc, on se contentera seulement de regretter qu'aucun importateur n'ait, pour l'instant du moins, décidé de franchiser tout ça.

**Solo Flight 2nd edition de Microprose pour Commodore.**

## DU BON SUR MSX

**O**h, un soft sur MSX ! Et il est de qui ce soft ? Ben, heu, il est de Aackosoft, qui en plus, comme son nom ne l'indique qu'aux connaisseurs, est une boîte hollandaise, et c'est pas courant. Ah bon, mais dis-moi, comment il s'appelle ce programme ? Il s'appelle Jet Bomber et il est drôlement bien. Ah ouais ? Ouais, il est super ! Si tu veux, c'est un peu le même style que Zaxxon, c'est-à-dire que tu pilotes une espèce de vaisseau spatial, et tu te trouves chez les méchants et



tu dois les détruire sans te faire avoir. Ah ouais, je connais, t'as raison c'est super comme soft, mais ça m'étonnerait que ce programme soit mieux que l'original !

Ben, heu, permets-moi de te dire que tu te plantes, causebi Jet Bomber est encore mieux que Zaxxon. Ça bouge dans tous les coins, les commandes sont précises, les couleurs jolies et l'animation est d'enfer. Ben, heu, c'est comme Zaxxon alors ? Non, parce que dans celui-là t'as la bécanne qui parle et c'est vachement fendard. Si tu veux, y a une synthèse vocale, quoi. Bon, il est super ce soft, mais y a quand même un truc qui craint (un peu) : c'est pas une cartouche, et c'est vraiment con. Eh, les mecs, ça coûte trop cher, les cartouches ? Bon, voilà tu sais tout, mec, alors un petit conseil : va acheter Jet Bomber de Aackosoft pour MSX (et compatibles (gag)).

## SANYO EXISTE !

**S**avez-vous combien il y a de compatibles IBM dans le monde ? Enfin, combien de marques, hein ? Non ? Vous savez pas ? Ben moi non plus. Mais ce que je sais c'est qu'il y a un mec qui s'appelle Sanyo et qui ne se lasse pas d'en vendre. Après tout, chacun son truc. Dans leur musette, on trouve donc un 990 AT 20, en français dans le texte, c'est un compatible AT avec 512 Ko de Ram, un moniteur monochrome, un lecteur 5 pouces 1/4 d'une capacité de 1,2 Mo, un disque dur 20 Mo, une interface série et une interface parallèle pour la modique somme de 40.000 balles. C'est cher. Il y a aussi un

885 compatible PC à 17.000 francs avec un moniteur monochrome, 256 Ko, 2 lecteurs 360 Ko et une interface parallèle. Enfin, un pas tout à fait compatible mais presque, dénommé 550 par le conseil des sages avec 128 Ko, un moniteur monochrome, un drive, un lecteur 160 Ko, une interface série, parallèle, joystick et une carte couleur le tout pour 5990 francs, c'est-à-dire pas beaucoup mais un petit peu, surtout qu'il valait 12.000 balles y a un an. A noter : les bidouilleurs malhonnêtes sauront certainement rendre ce pas vraiment compatible en vraiment compatible en changeant son Bios. C'est pas dur.

## PASSE-MOI LE JOURNAL !

**I**nfomédia est une société qui, c'est rien de le dire, a eu une idée originale. En effet, figurez-vous que chez ces gens-là, le papier est une substance interdite réservée aux vulgaires propagandistes de tous bords. Leur truc à eux, c'est la presse sur disquette ! Le produit qu'ils vont sortir, plus spécialement destiné aux possesseurs de C64 et, plus tard, d'Apple et d'Amstrad se présente sous la forme d'un vrai journal, avec ses rubriques, son courrier des lecteurs, ses jeux, ses petites annonces, ses programmes, ses essais en tous genres et même sa publicité ! Plutôt axé sur les possibilités réelles de la machine (bruitages, graphismes, etc.), ce mensuel d'un nouveau genre coûtera la modique somme de 38 francs par numéro (380 pour un abonnement d'un an). La dif-



fusion du produit sera d'abord assurée par les revendeurs, les grandes surfaces et les abonnements, bien sûr, mais peut-être plus tard directement dans les librairies, si les libraires acceptent de vendre des journaux sur disquettes.

## LAMBALE VEUT EMBALLER

**J**ean-Claude LAMBALE est auteur de logiciels et il en a marre de se faire entuber par les éditeurs et les grossistes. Il veut créer la CAPI, Coopérative d'Auteurs de Programmes Informatiques. Le but de ce regroupement est de mettre sur le marché des logiciels à moitié prix sans léser ni les auteurs ni les acheteurs. Il va même jusqu'à ajouter "C'est une action qui va dans le sens de la démocratisation de l'informatique de loisir et de tra-



vail". Auteurs de France et d'ailleurs, composez le 16 63 60 93 60 et causez avec lui, si ça marche, on vous aide.

## MANIFESTATION

**3**42 visiteurs selon la Préfecture de Police, 1.654.908 selon les organisateurs. Non, sans déconner : 34.356 personnes ont défilé à APPLE EXPO, ce qui est énhaurme, disons-le tout net. 2.000 nouveaux adhérents au Club Apple et 40 bâtons de gadgets vendus dans la boutique Apple. Ce qui est aussi énhaurme. 10 tonnes de pommes consommées et 20.000 exemplaires d'Apple Flash distribués en quatre jours (Le quotidien réalisé pendant le salon à deux éditions



par jour). Ce qui est ? Oui, énhaurme. Quand c'est qu'Amstrad, Commodore ou Thomson font la même chose ?

## REFLEX !

**T**rop tard ! Rien de plus à dire sur ce nuliciel de jeu en 2 D si ce n'est que les graphismes sont moyens et que l'action est lente, lente, lente.

Action Reflex de Medusa pour Spectrum 48K.



## CeBIT : PAS DE PARITÉ !

**L**es organisateurs de la grande expo qui eu lieu cette année à Hanovre, le CeBit, viennent de publier les statistiques relatives à la fréquentation de leur manifestation. Ainsi, ils nous font fort judicieusement remarquer, les bougres, que sur un total de 341.000 personnes, 87% étaient des professionnels. Bons résultats, donc. Autres chiffres : la proportion de visiteurs étrangers a atteint 21% soit 62.300 personnes. Question : combien y avait-il de visiteurs en provenance d'Australie et combien pouvait-on voir de stands en provenance du Lichtenstein ? Réponse : 700 visiteurs



australiens dont 3 kangourous et 2 stands lichtensteiniens. C'est ça, l'amitié des peuples allemande.

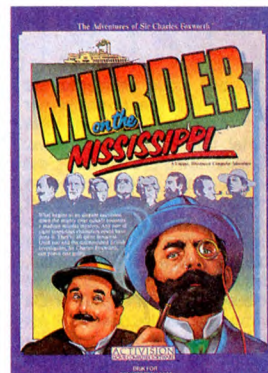
## POLAR

**V**oici maintenant, pour vous tout seul, une critique de logiciel. On est heureux, on est content, on rigole et on s'éclate bien, youpiiiiee. Hop. Joie. Et on sourit bien comme il faut, on fait remonter ses lèvres jusqu'aux oreilles, bref, on s'exstasie.

Le logiciel en question, c'est Murder on the Mississippi, et on remercie au passage madame Agatha Christie (Tagada Freesbee comme aimait à dire ma prof d'anglais) de nous avoir donné l'idée du titre, c'était trop dur d'en chercher tout seul sans aller pomper ailleurs.

Il s'agit pour vous, Sir Charles Foxworth, de vous balader sur le pont du Delta Princess, fougueux navire se promenant, avec la grâce de la gazelle qui fuit le lion affamé à travers la jungle féroce au petit matin, sur la rivière aux flots vagues et aux reflets enchanteurs, emmenant avec elle ses passagers en mal de tranquillité et de paix, tandis que le pauvre clochard de Virginia City attend avec impatience les voyageurs, dans l'espoir, infantile certes, mais si prometteur, de leur soutirer quelques deniers pour pouvoir aller s'acheter au café du coin le ballon de rouge qui lui humectera légèrement la gorge, avant d'aller se coucher sous les ponts, ou de reprendre sa route, car il ne sait pas encore ce qu'il va bien pouvoir faire en cette nuit du 15 avril 1887.

Or donc, alors que Sir Foxworth se baladait sur le pont du Delta Princess, fougueux navire etc., en compagnie de son fidèle compagnon Regis Phelps, il rencontra un cadavre auquel il n'eut même pas la politesse de dire bonjour, décédément les bonnes manières se perdent. Oubliant alors qu'il était



en vacances, il ré-endossa sa veste de détective, et entreprit de partir à la recherche du mystérieux criminel.

Telle est donc l'intrigue de Murder on the Mississippi, qui est un soft très bien, quoique j'eusses préféré de beaucoup qu'il se nommât Murder on the Nil, à cause que c'est beaucoup plus facile à écrire que Mississippi.

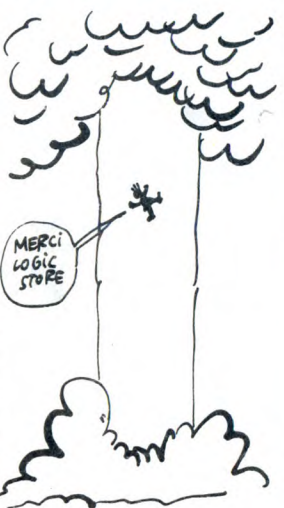
Contrairement à ce que beaucoup pourraient croire, aucune commande ne sera rentrée par l'intermédiaire du clavier, tout étant dirigé au joystick, grâce à ces merveilles de la révolution informatique que tout le monde s'est maintenant accordé à appeler icônes. Un graphisme parfait, une animation plutôt bien foutue, quoique parfois chiant de fait de la relative lenteur, et une sonorisation démente font de ce soft-là un logiciel à ne pas manquer, même pour cause de décès subit, c'est pas une excuse.

**Murder in the Mississippi de Activision pour Commodore.**

## DES LIVRES, DES LIVRES !

**S**i jamais il y a une guerre atomique et si vous êtes le seul survivant, surtout ne vous suicidez pas. Pourquoi ? Parce que Logic Store vient de trouver la solution du rescapé heureux : une boutique bourrée de livres informatiques. Une librairie informatique en quelque sorte, tout comme il y a des librairies médicales dans lesquelles vous pouvez trouver n'importe quoi, pourvu que ça cause d'intestin, de foie ou de rate. D'après les organisateurs il y aurait environ mille titres au catalogue, d'après la police, le chiffre serait moins important.

"Quel intérêt ?" me direz-vous. Eh ben, disons que vous cherchez un livre quelconque sur n'importe quoi : Multiplan, 1-2-3, le langage machine sur Amstrad ou la réciprocity du phénomène crucial chez Sir Clive Sinclair, il vous suffit d'aller au 39, rue de Lancry et de demander le catalogue par machine ou par centre d'intérêt. Une fois votre bouquin trouvé, il ne vous reste plus qu'à le demander au monsieur ou à la dame qui se tient en faction dans sa guérite sentinelle (comme dirait ce bon



vieux brassens). C'est simple comme bonjour, ça ne mange pas de pain, ça ne paye pas de mine, bref, ça ne revient pas cher. L'idée est originale, saluons-la au passage. Merci mon dieu de m'avoir donné Logic Book Store, je m'incline respectueusement à vos pieds célestes.

## LE RETOUR

**C**a faisait un bon moment qu'Amsoft ne nous avait plus rebattu les oreilles (et le reste (c'est-à-dire le caquet (bande d'obsédés))) avec un de ses utilitaires à la noix de coco, délicieux fruit dont le lait si blanc et à la saveur si particulière n'est pas sans me rappeler le goût pour-tant douteux du fromage de chèvre, cet animal si doux que certains n'hésitent pas à insulter lâchement en le traitant de vulgaire "bique". J'étais donc content et tout et tout, et puis voilà qu'arrive une disquette sur laquelle est marqué "Shape & Sound". Dur pour moi, c'est justement un utilitaire. Ça permet de créer ses sprites et sa musique pour les jeux qu'on veut faire. Bonne idée au départ, malheureusement mal concrétisée. Je tape RUN "DISC", et un menu s'affiche : 1) Shape Generator, 2) Sound Effect Generator, et 3) Demonstration Program. Je tape sur 1, le programme se charge. Une grille devant mes yeux, je commence à dessiner la forme qu'aura mon sprite. Je lui donne en fait la forme de trois lettres : MOI, car je m'aime beaucoup. Ça y est, c'est fini. J'assemble, je sauve sur disquette, et je lis la doc pour savoir comment l'animer. C'est pas bien compliqué : dans mon programme basic, je fais un MEMORY tout ce qu'il y a de plus banal, je charge le fichier binaire qui contient mon sprite, et c'est tout. Des instructions RSX sont là pour le diriger, l'effacer et le rafficher, bref, tout ce qu'un bon sprite doit savoir faire. Tout ça c'est bien beau, mais c'est pas tout : voyons ce qu'on peut faire pour le son. Ce programme est censé nous aider à comprendre rapidement les différents paramètres à utiliser pour l'instruction SOUND de l'Amstrad. Moi je veux bien, mais

il est beaucoup trop mal fait pour nous aider dans quoi que ce soit. Au début, un exemple d'instruction joue la petite musique de "Rencontres du 3ème Type". Ensuite, en faisant varier les paramètres, on doit pouvoir apprendre la signification de chacun, surtout qu'une fenêtre graphique nous renseigne à tout moment sur les courbes d'enveloppe et de son. Seulement, ce n'est pas en rentrant des paramètres par l'intermédiaire d'INPUT à la tout-va qu'on peut apprendre à programmer de la musique. Surtout que ça doit se faire note par note, en redéfinissant à chaque fois ce qu'il y a à redéfinir. Et en plus, pas moyen de stocker votre travail : vous devez avoir une feuille de papier à côté de vous pour noter chaque note créée. Pas bien malin, tout ça. Enfin, la démo est un petit jeu sans prétentions, tout juste bon à vous montrer ce qu'on peut faire avec Shape & Sound de Amsoft pour Amstrad.



## CHAPEAU !

**V**ous vous souvenez de Orphée de Loricels sur Amstrad ? C'était déjà pas mal, non ? Ben, il y a mieux. Si. C'est Sram d'Ere. En fait, c'est Sram tout court, mais comme ça vient de chez Ere, je dis que c'est Sram d'Ere. On peut assimiler ça au courant d'Ere, bien que ça n'ait strictement rien à voir. Mais au fait, pourquoi commençé-je donc cet article en parlant d'Orphée ? Ça doit être à cause des dessins. Il est en effet assez dur de ne pas faire le rapprochement, car la qualité de Sram est largement au niveau d'Orphée, et même plus haut.

senté. L'écran est en plusieurs parties : en bas vous avez la fenêtre de communication qui vous permet de discuter avec votre ordinateur par l'intermédiaire d'un analyseur syntaxique plus qu'honnête, et ce en français, en anglais ou en allemand, suivant la langue dans laquelle vous aurez choisi de jouer, et en haut vous avez une autre fenêtre, dans laquelle vous aurez la joie de voir apparaître les magnifiques dessins dont je vous parlais tantôt, mes agneaux. Sur les côtés, vous avez deux autres fenêtres que l'on peut qualifier, sans risque d'être abattus à vue par les agents de la SPA, de secondaires, et que l'on peut également appeler "fenêtres inventaire". En effet, ces fenêtres contiennent les objets que vous avez ramassés, et donc que vous pouvez utiliser. Ah, au fait, je ne vous ai pas parlé de la bande sonore, oubli que je répare de suite en disant qu'il y en a une et qu'elle est très bien, surtout au début (avec la page de présentation), et que d'ailleurs elle n'est que là, accompagnée quand même d'une animation graphique du plus bel effet. Non, franchement je tire mon chapeau aux mecs qui ont fait ce soft, car c'est du bon boulot. Juste deux petits problèmes : d'abord, j'ai eu beau chercher, je n'ai pas trouvé le moyen de sauver une partie en cours, et donc encore moins d'en charger une, et puis si maintenant Ere se met à faire des bons softs, sur qui pourra-t-on geuler ?

**Sram de Ere Informatique** (même si Ere tout court c'est plus joli) pour Amstrad avec lecteur de disquettes uniquement.



Mais il y a autre chose que ces deux programmes ont en commun : ce sont tous deux des softs d'aventures. Ah, aventure, quand tu nous tiens... Mais au fait quelle aventure ? Justement c'est là qu'est la ruse, car vous devez découvrir ce que vous devez faire, et ça, c'est vraiment l'aventure. Bon, voyons comment ça se pré-

## SIX REINES

**M**yrtille est une petite sirène. Comme tous ses congénères aquatiques, elle a une queue, des écailles, des nageoires caudales, et une bonne ouïe. Ce qui lui manque, à la petite Myrtille, c'est l'Amour, celui qui s'écrit avec un grand A, comme Amérique, Afrique, Alice Donna, ou sidA. Elle erre donc, à la recherche du poisson de sa vie. Et puis, comme par hasard, et parce que les scénaristes de softs ne sont pas aussi cons et inhumains qu'ils en ont l'air, alors qu'elle prenait son petit déjeuner quotidien, Myrtille entendit un cri, provenant d'un homme grenouille

qui se noyait car il manquait d'air, ce qui est plutôt étonnant pour un plongeur. Elle-même plongeait donc à la rescousse du pauvre homme. Vous êtes donc Myrtille, et votre but est de retrouver le malheureux plongeur, dans des décors où le moindre détail comique n'a pas été oublié. La gueule des poissons, les boîtes de conserve, preuves flagrantes que la pollution, effet direct de la connerie humaine, n'a pas oublié les contrées les plus éloignées et les plus maritimes, et le cadavre de ma tante qui finalement n'était pas aussi riche que je le croyais, en



sont les preuves les plus parlantes. La musique n'a pas été laissée en rade non plus, elle est vraiment bien faite (enfin je crois, je n'ai jamais emmené mon walkman sous l'eau pour vérifier si c'était réaliste).

Enfin, l'animation ne laisse planer aucun doute sur la qualité de ce jeu, qui aura la délicatesse d'en réjouir plus d'un, ce qui est bien la moindre des choses. **Mermaid Madness** de Electric Dreams pour Commodore.

## LAUREL ET HARDY

**T**ous les couples vont par deux. C'est un axiome. Laurel et Hardy, Roger Pierre et Jean Marc Thibault, Charlie et Chaplin et Jagot et Léon. C'est qui Jagot et Léon ? C'est une boîte qui fait des siennes du côté de Saint-Etienne. On y trouve des études, des recherches et des applications scientifiques. "Quel rapport avec la micro ?" me direz-vous. Simple, les trois quarts de leur matos tournent sur Amstrad, absolument, mon général ! On trouve dans leur musette, accrochez-vous au pin-céau : une carte fond de panier avec buffering du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire. Ça coûte 590 francs. On trouve aussi une carte de conversion analogique-numérique permettant l'acquisition de tensions continues (0-5 V) avec une précision 8 bits,

je ne vous dis pas ! Enfin si, plutôt, je vous dis : 590 balles. Une carte d'entrée/sortie Timer avec interface parallèle programmable 8255 et Timer 16 bits 8253. On y trouve donc 24 E/S (3 ports de 8 bits) entièrement programmables ainsi que 3 compteurs-Timer. Et devinez quoi ? 590 balles, en plein dans le mille ! Jagot et Léon, qui forment un couple dont on se souviendra, commercialisent aussi une interface série RS 232C entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds). 690 francs, pas moins. Toujours pour Amstrad, un programmeur d'EPROM, si, si, permettant la programmation, la récupération ou la lecture d'EPROM de capacité de 2 Ko des grandes marques compatibles. Fournie avec soft, cette carte avoisine les 990 balles. Les couples vont par paire, c'est évident.



## BAISSE A TOUT VA

**P**ingénierie, qui est une société en tous points excellente, annonce une baisse de prix pour le MacMegaPlus qui passe d'un seul coup, comme ça, honteusement, de 9300 à 7500 francs toutes taxes comprises. Ce monstre étend votre Macintosh à 2048 Ko, soit 2 Mo. 7500 francs pour 2 Mo, c'est cher mais vous n'avez pas le choix. Quant aux disques durs internes HyperDrive 10 et HyperDrive 20, ils passent respectivement de 18200 à 14100 francs et de 22400 à 17600 francs service compris. On en déduit donc que : ça reste inaccessible !



## TRAN LA LA !

**E**ncore et toujours Tran, on se demande comment ils font. Ils annoncent pour septembre la sortie d'un compatible IBM, le Jasmin PC. La bête comportera, outre un drive 5 1/4, un deuxième drive 3 1/2 celui-là, 512 ou 640 Ko de Ram, on ne sait pas encore, un Gem et un Dos +. Entendez par là qu'il s'agit de Gem et d'un Dos version Tran, ce

qui prête doucement à rigoler quand on voit ce qu'ont donné les essais nombreux et infructueux des constructeurs avant eux. Enfin, ne médions pas avant de voir le résultat. Le prix du Jasmin PC est prévu aux alentours de 6000 balles, ce qui est pas cher lorsqu'on sait qu'il sera équipé d'une carte graphique couleur imprimante parallèle.



programme fonctionnant sous GEM et donc proposant un menu Desk sur la première ligne de l'écran. Pour démarrer l'engin, on doit d'abord transférer les quelques fichiers sur une disquette contenant le Tos de telle façon que le gros fichier soit chargé en accessoire de bureau au moment du boot (note pour ceux qui n'ont pas d'Atari : laissez tomber, ça se complique encore par la suite). Parmi ces petits programmes, une montre digitale, sympathique mais sans plus et un menu général de toutes les options proposées. Les options ? Ah oui, les options. Ben, y a une table Ascii bien pratique quand vous programmez en assembleur et qui apparaît quand vous sélectionnez l'option, y a une calculatrice qui peut compter en binaire, octal, décimal ou hexa ce qui fait un sacré paquet de modes. On note les possibilités habituelles d'une calculatrice normale plus des spécificités bien particulières (And, Or, Xor, Byte, Dword, etc.). Bref, c'est le pied. Un carnet de notes est aussi accessible à tout moment, avec son Save, son Rstore, son Rplace et son Delete. Ça ne sert quasiment à rien, mais c'est toujours ça. Toujours plus fort, on note un Dialer, c'est-à-dire

mais en plus il y a Dial, ordre qui envoie vers la prise RS 232 de l'Atari une séquence reconnue par un modem aux normes Hayes (peu courant chez nous, il est vrai, quoique le Diapason de Hello Informatique en soit un) composant le numéro de téléphone sélectionné. Il y a aussi un Phone Log qui est à peu près comparable à un répertoire téléphonique. Là encore, la norme Hayes est nécessaire. Fifteen est un jeu complètement nul, une sorte de puzzle avec des chiffres. Un taquin, quoi. L'avantage étant que vous pouvez jouer pendant que vous programmez un truc ou que vous dessinez un mouton sous Gem Paint. Le reste sert à paramétrer ce qui précède (RS 232, modem, horloge, etc.). On ne voit pas trop l'intérêt de tous ces trucs, si ce n'est de la table Ascii et de la calculatrice. Je me demande aussi si les possesseurs de 520 ST vont avoir encore de la place pour mettre un programme autre que celui-là en mémoire. Ça serait gênant s'ils ne le pouvaient pas (je rigole, mais si vous avez un 520 sans Rom, ça ne passe pas !).

**Cornerman** de MichTron pour Atari ST



## CORNERMAN THE HIGHLANDER

**C**ornerman est un logiciel d'un genre particulier édité par MichTron et Microdeal. En effet, il s'agit d'une série d'accessoires de bureau pour ST qui sont, comme le mot l'indique accessibles sous n'importe quel

annuaire qui peut composer les numéros de téléphone. En effet, c'est une sorte de carnet de 32767 pages avec sur chacune les coordonnées d'un individu et son numéro de téléphone. Là aussi, on retrouve Save, Restore et Replace

## TRAN ? OUAIS !

L'Amstrad fut bien souvent contesté, à sa sortie, à cause en partie de son lecteur de disquettes au format 3". La presse informatique unanime criait alors son désarroi. Unanime, pas tant que ça. Une certaine presse - que nous qualifierons de spécialisée - faisait alors - et fait encore - ses choux gras de cette carence de disquettes, qui faisaient tant défaut aux acheteurs d'Amstrad - que nous appellerons couillons.

Tran, dans son infinie miséricorde, Dieu le prenne en sa sainte garde, pensa alors qu'il existait un moyen de s'en foutre plein les poches, encore une fois sur le dos des couillons de tout à l'heure. Pour ce faire, il commercialisa son lecteur

Avec sont livrés trois logiciels : le premier permettant de formater les disquettes (de n'importe quel drive, le 3" comme le 5" 1/4) en 40 ou 80 pistes au choix, le second n'est qu'un vulgaire copieur, et le dernier est un "utilitaire" qui permet au système de ne pas se mélanger les pinceaux quand il essaie de lire une disquette formattée en 80 pistes (le double de ce qu'offre normalement l'Amstrad). D'aspect 100% pur cuir synthétique, le Jasmin AM5D+ a l'air aussi solide que ma grand-mère a l'air rassuré quand elle fait du vélo, c'est vous dire.

Sinon, rien de bien nouveau, la bête a toujours sur le devant une grande gueule béante pour



de disquettes 5" 1/4, qu'il englobait délicatement sous le patronyme délicatement Jasmin. Le premier s'appelait Jasmin AM5D, avait une capacité de 500 Ko non formatés, et était un drive 5" 1/4 conventionnel. Mais Tran, pensant sans doute que cela ne suffisait pas et qu'il pouvait amasser encore plus de pognon, se dit que, finalement, on pouvait encore faire mieux. Il sortit donc son deuxième drive dédié Amstrad, et, à court d'imagination, le nomma Jasmin AM5D+. Vous remarquerez que par rapport au premier, il y a un "+" en plus. Celui-ci signifie que le nouveau Amstrad a 1 méga de capacité (toujours non formatés), et, bien sûr, qu'il est légèrement plus cher que son prédécesseur.

englobait vos disquettes et un petit bouton pressoir pour vous les rendre avant digestion complète. Sur le cul, outre les hémorroïdes, vous trouverez un connecteur, qui vous autorisera à le connecter (eh oui !) à l'ordinateur. Que dire de plus, sinon que j'ai passé une demi-heure avant de pouvoir faire mumuse avec, à cause que y a plein de fils qui dépassent de partout qu'on sait plus où les mettre et que ça fait dégouliner, que l'engin vous soulagera de 1799 francs contre 1599 pour son prédécesseur, et que finalement, ce n'est pas le premier 5" 1/4 pour Amstrad, que ce ne sera sûrement pas le dernier, et que par conséquent, on verra mieux d'ici peu.

## TOC ! IL EST BEAU !

A Lyon, on ne se contente pas de bouffer des quenelles. Eh non, on regarde le TGV en se remémorant tristement le regard hagar de la Noireude quand elle contemplait le défilement incessant du Trans America Express sur la ligne Lyon Perrache/Lyon Part-Dieu, via Villejuif. On fait aussi du commerce de robotique avec les Japonais. Par exemple, la société Céralion, encore inconnue voilà peu, importe un petit robot délicatement nommé "Biométal" fabriqué par Toki (lébô (jeu de mots : toc il est beau)), une PME du pays du soleil levant. Ce robot, blanc et noir sur la photo en noir et blanc (en fait, il est noir et blanc sur une photo couleur), présenté en avant-première au CES de Chicago, est destiné en premier lieu à l'Education Nationale, mais le petit particulier que vous êtes pourra le trouver chez son revendeur habituel, pour peu qu'il fournisse l'E.N. Le point particulier de Biométal,

c'est de fonctionner sans aucun moteur, mais grâce à des fils spéciaux en Alliage à Mémoire de Forme (AMF). Ces fils, quand ils reçoivent des impulsions électriques, se tendent ou se relâchent à volonté, tout en se "souvenant" de la forme qu'ils avaient avant d'en changer. Le robot se dirige grâce à une succession d'appuis sur des touches prévues à cet effet, ce qui l'est du plus bel (effet, bien sûr). Le rapport avec la micro ? C'est tout simple, et il faudrait vraiment avoir moins d'imagination qu'un cygne blanc se faisant caresser par une belle princesse non moins blanche pour ne pas y avoir pensé : si votre ordinateur possède une interface imprimante de type Centronics, vous pourrez y connecter le robot et le diriger à grands coups de LPRINT"É", ou de toute autre instruction qui commande votre imprimante. Même si vous n'avez qu'une pauvre petite interface parallèle, un accessoire

supplémentaire, que l'on peut assimiler à un crayon optique, vous permettra de faire mumuse avec. Le "E" de notre exemple n'est pas venu au hasard : E est l'initiale anglaise de "elbow", soit "coude" en français. Cette commande fera donc effectuer une rotation au niveau du coude à votre petit robot. Chouette, non ? La bête est minuscule : ses dimensions ne dépassent pas 24 cm de haut, pour un poids de seulement 160 grammes. Il comporte en outre 2 Ko de Rom et 2 autres de Ram donc vous permettra de le programmer comme vous le voulez. La commercialisation est prévue pour septembre, au prix (bouchez-vous les yeux et fermez les oreilles !) d'environ 6000 balles TTC,



ce qui fait quand même un peu cher, surtout qu'il n'a un axe de travail que de quelques centimètres et qu'il ne peut pas saisir autre chose qu'une cigarette parce que le reste est soit trop lourd soit trop petit. Pour tout renseignement complémentaire, appelez monsieur Georges Desort chez Céralion au 16.78.39.39.39.

## DOCTEUR CON PATIBLE ?

Décidément le marché du PC se porte bien, il suffit de voir le nombre de trucs qu'on peut trouver pour cette bécane. Et ceci aussi bien côté hard (samedi à 0h00 sur Canal +,

merci Bombyx), que côté soft. Mais un truc que je ne connaissais pas, c'était le soft compatible. J'explique, le standard hard c'est le PC, pas de problème. Mais y a aussi le standard soft, et c'est MS-Dos. Et voilà t'y pas que je viens de tester Dr Dos de AB Soft, qui est un compatible MS-Dos. Bon, je vois déjà le doute s'installer dans votre esprit, et qui vous demande "mais quel avantage tout ceci a-ce donc ?". Ben c'est simple : Dr Dos est plus rapide que MS-Dos, donc c'est mieux. C'est tout ? Ben oui, c'est tout, et comme vous vous en doutez, Dr Dos est un MS-Dos, mais en plus rapide. Bon, encore un truc que je dois vous dire parce que je trouve ça bizarre, Dr Dos est protégé et c'est vraiment très con parce qu'un Dos ça doit pouvoir être copiable sans copieur ! Dr Dos de AB Soft pour PC et compatibles



## JE VAIS VOUS EMMERDER

Oui, c'est encore moi, je viens de recevoir en dernière minute une nouvelle adaptation, et celle-ci est tellement bien que je ne pouvais pas laisser passer cette aubaine de revenir vous emmerder. Il s'agit de Tau Ceti qui débarque sur votre Commodore. C'est génial, et en même temps troublant. Je ne sais pas comment exprimer ce que je ressens. Pour

sentation, dont les couleurs, mal choisies, ont un effet beaucoup moins brillant, et donc beaucoup moins artistique que celle de la version Amstrad. Beaucoup de choses ont donc changé, à commencer par l'esthétique du tableau de bord de votre engin, qui du coup devient plus clair et plus lisible, ce qui, tout bien réfléchi, n'est pas un moindre mal. Apeuré également, car on en



essayer de vous donner un exemple, disons que je suis dans le même état qu'une Goldwing qui aurait vu la tronche de la Honda de Coluche après son accident : je suis à la fois perplexe et effrayé. Perplexe, car beaucoup de choses ont changé par rapport à la version originale, qui, au fait, contrairement à ce que beaucoup pensent, n'était pas sur Amstrad mais sur Spectrum. Graphismes époustouflants, sonorisation superbe, bref, rien que tout du bon. On n'exceptera à tout ça que la page de pré-

arrive à se demander si cet ancêtre qu'est le Commodore 64 ne risque pas de nous faire encore parler de lui pendant longtemps, merde alors, la micro aux jeunes et chacun chez soi ! Non, je déconne, faites pas gaffe, mais fallait bien que j'explique pourquoi je suis effrayé (alors qu'en vrai ça ne l'est même pas, vrai) sinon j'aurais eu encore une fois l'air con (NDLR : peut-être, mais moins que maintenant, cong) (NDLA : bon, d'accord, alors disons encore plus con qu'avant).

## POUR QUI SONNE LE GLAS

Super, encore une histoire de méchants qu'il faut destroy ! C'est Glass, de Quicksilva. Le but du jeu est simple, il faut détruire vos ennemis en pénétrant dans leurs villes, mais pas dans leurs femmes sinon c'est plus du jeu. Mais elles sont protégées (les villes !) par tout un système de défense que vous devez réduire à néant. Je vous vois venir, oui, c'est courant comme truc et ça n'a rien d'extraordinaire, mais c'est pas si foireux que ça. Enfin, soyez indulgents pour une fois...

Bien, après ce pré en bulles, je vous propose de faire la visite du propriétaire. L'écran est divisé en deux fenêtres, celle du haut contenant le paysage environnant et donc les affreux, et celle du bas contenant le tableau de bord de votre engin d'enfer. Sur ce dernier vous pourrez trouver plein de choses, du genre indicateur de direction, radar d'alerte, jauges diverses, bref, tout ce qui vous est nécessaire. De plus, vous avez un chronomètre car votre temps est limité. Le score est affiché tout en haut de l'écran, et c'est bien comme ça. Maintenant que vous connaissez les lieux, permettez-moi de vous entretenir du reste. L'animation n'est pas mal foutue, mais ce qui change surtout par rapport aux autres softs de ce genre, c'est le graphisme. En effet, j'ai trouvé dans mon cartable que je croyais perdu depuis de longues années ce dernier très original (il a un petit côté archaïque (les vaisseaux ressemblent à ceux de 1999 ou de Galactica) qui me plaît bien). Autrement la bande sonore n'est pas trop pourrie, mais c'est pas la Toccata du 1 de la rue Sésame. Bon, globalement, c'est pas un mauvais programme, mais ce n'est pas le Pérou. En fait il faut l'essayer avant de l'adopter. Glass de Quicksilva pour Amstrad



## RIEN A FOOT

A mon avis le mondial a eu une très grosse influence sur les Mexicains d'une part, et sur les éditeurs de softs d'autre part. En effet, ils n'arrêtent pas de sortir des jeux de foot, et comme je n'aime pas ça je suis très malheureux. Par exemple, le dernier que j'ai eu entre les mains est Soccer 86 de Loriciels, et franchement je ne l'ai pas trouvé vraiment fantastique. Je ne vous décris pas le principe ni le but du jeu, car tous les programmes de foot se ressemblent, mais je vais par contre vous dire pourquoi je trouve ce programme pas terrible. Il faut savoir que le soft est en basse résolution (c'est-à-dire en 160 par 200 points), et donc que le graphisme n'est pas super, bien que plein de couleurs. Ah, pendant que j'y pense : j'ai trouvé par hasard au détour du couloir labyrinthique de mes pensées qu'il n'est pas vraiment simple de reconnaître son joueur des autres, car la couleur choisie pour son maillot n'est pas très distincte. Bon, passons à la suite, c'est-à-dire à l'animation. Celle-ci n'est pas trop mal faite, mais bon, c'est comme le reste du programme, ça casse pas des briques.



Autrement, on peut choisir son équipe comme un vrai entraîneur, puisqu'il est possible de répartir l'énergie entre les différents joueurs, ce qui signifie en gros que si vous préférez que votre numéro 10 soit le meilleur joueur de votre équipe, rien ne vous en empêche. De plus, on peut choisir le niveau de difficulté du jeu. Et puis c'est tout. En fait, c'est pas génial-génial, mais si on regarde les autres programmes de foot sur Amstrad on se rend compte que celui-ci n'est pas trop mal fait, mais bon, c'est comme le reste du programme, ça casse pas des briques. Soccer 86 de Loriciels pour Amstrad

**EN VENTE PARTOUT**

**HEBDOGICIEL**

*Hors Série Commodore*

**100 PAGES DE PROGRAMMES COMMODORE**

DE VRAIS JEUX, DE BONS UTILITAIRES

ET DES TONNES DE DEULIGNES.

EXCLUSIF : LES STINGS DE "FLY'S REVENGE" ET "ROCK FALL"

24 F.

N°2

# SPIR DEULIGNES

POUR VOIR JEANNE MAS  
UTILISEZ DES JUMELLES  
(MIEUX VAUT LA VOIR  
DE LOIN)



Amis du jour, bonsoir. Parce que cette semaine j'ai rien à dire, je lance un défi à Carali : qu'il me dessine dans le petit creux de ma rubrique chérie une reproduction de l'Empire State Building (vu de haut) avec Jeanne Mas à la fenêtre du 54ième étage, et il aura droit à ma considération la plus distinguée. Enfin, pour répondre à Fabrice Broche qui m'interpellait dans son dernier cours d'assembleur Oric, qu'il sache que je suis de tout cœur avec lui, et que je ne retournerai pas ma veste, vu qu'avec la chaleur qu'il fait ces temps-ci, je n'en porte pas.

Mais laissons là les querelles internes, et passons à vous, chers lecteurs, qui faites vivre cette rubrique. D'abord avec Bernard Phillipon qui nous offre sur un plateau la possibilité de changer le nom et l'identité de nos disquettes Commodore. Je laisse les REM, ils sont utiles.

### Listing Commodore

```
1 INPUT#1,B$:OPEN1,8,15:OPEN2,8,2,
  "#":PRINT#1,"U1 2 0 18 0":PRINT#1,
  "B-P 2 144":C=18-LEN(B$)
2 FOR X=1 TO C:R$=R$+CHR$(160):NEXT
  R$=R$+B$:PRINT#2,R$:PRINT#1,"U2 2
  0 18 0":PRINT#1,"I":CLOSE2,1
3
4 REM CHANGEMENTS NOM,IDENTITE DIS
  QUETTE TAPER NOM DISK (16 CA
  RACT. MAX.)
5 REM SUIVI DE L'IDENTITE (2 CARA
  CT.) EN LES SEPARANT PAR U
  NE VIRGULE.
```

Avec ensuite Antoine Gérardin qui produit des sons sur Oric tout simplement en mettant des caractères dans un PRINT. Le LIST est obligatoire.

### Listing Oric-Atmos

```
1 REM LE NOMBRE DE LETTRES MISES
  DANS "PRINT" CORRESPOND A UN SON D
  ETERMINE
2 DOKE#1B,#FAE3:PRINT"ABCDE":LIST
```

Je suis très content de saluer l'Atari XE/XL qui revient dans la rubrique, grâce à Joël Olivier. Ça fait juste un petit dessin, mais enfin, depuis le temps que la béane n'avait plus fait parler d'elle... Pour rentrer le deuligne, utilisez le plus souvent possible les abréviations.

### Listing Atari XE/XL

```
1 CLR :DIM B(6):FOR B=1 TO 6:B(B)=1-INT(
  RND(0)*2)*2:NEXT B:TRAP 1:GRAPHICS 24:SE
  TCOLOR 2,0,0:SETCOLOR 1,8,8:COLOR 0:FOR
  A=-71 TO 320 STEP 5
  10 DRAWTO A*B(1)+145,B(2)*50+90:COLOR 1:
  DRAWTO 50*B(3)+145,120-A*B(4):DRAWTO 175
  -A*B(5),90:DRAWTO 145,A*B(6)+90:NEXT A
```

Et enfin, Fabrice Bellet remporte pour la 4568723ième fois les deux softs de la semaine, grâce cette fois-ci à sa fonction BINS(x) qui retourne le nombre x en binaire.

### Listing Thomson TO7/TO7-70

```
0 A$="8601B76210309C10BF6211308C10BF6213
  308C204F8C053342494E44000C04EC102240D34
  04B007DE3504308CEE7E2AE77E07F3B08EF88E61
  D35F03500957250986308C61D3260420048631A7
  805CC11025E88C61D327F46F848E61D232627E0C
  51":CLS:SCREEN4,6,6:PRINT"Fonction BIN#(<
  >)"
1 PRINT"Copyright 1986 by Fabrice and I'
  HHHHEBDO":COLOR,,1:PRINT"Implantation : "
  ;:COLOR,,1:INPUT"&H",X$:X$=VAL("&H"+X$):F
  ORT=1 TO 98:POKE X+T-1,VAL("&H"+MID$(A$,T*2
  -1,2)):NEXT:EXECC:CLR,X-1
```

Ben voilà, c'est tout. Je vous salue plus bas encore que le niveau de baisabilité de la rouge et noire Jeanne Mas, tout en vous rappelant de bosser dur pour que j'aie plein de deulignes pour le numéro spécial du mois d'août.

Louis-Pierre, le ni rouge ni noir.

# 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

**MEMBRES DU CLUB  
DÉDUISEZ VOUS-MÊMES  
LES 10 %**

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

France : 1 an :  450 francs  
6 mois :  230 francs  
Etranger : 1 an :  530 francs  
6 mois :  270 francs

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse complète : .....

Ordinateur utilisé : .....

N° de carte obligatoire pour les membres du

Club : .....

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

## 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)



## 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)

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

25 juin 1986 - Belgique : 144 Fb - Suisse : 6,20 Fs  
M - 2999 - 1 - 19 F.

**N°1**

**60  
PAGES  
DE BD**

# Marcel

**BANDES DESSINÉES D'HUMOUR DRÔLE**

## WANXEROX LE BANNI

**ET UNE PLEIADE  
DE MARCELS :**

- Marcel CARALI**
- Marcel MASSE**
- Marcel LUCQUES**
- Marcel GOTLIB**
- Marcel DUBOUT**
- Edmond COUCHO**

**ET PLEIN D'AUTRES...**

## DANS CE NUMÉRO : RIEN SUR CHRISTINE VILLEMIN



**19 F**

Méfiez-vous des individus en deux chevaux verts, c'est des dangereux. Personnellement, j'ai eu l'occasion d'assister à un événement dont vous avez sûrement entendu parler par la presse. Mais vous n'avez probablement pas eu la version exacte des faits. J'étais là complètement par hasard, j'ai tout vu. Et ça s'est pas du tout passé comme on vous l'a dit. D'abord, les deux mecs qui étaient dans la deuche étaient des types éminemment subversifs. Ils étaient fichés à la brigade de répression de la diffusion des bidouilles. C'est un organisme occulte qui, comme son nom l'indique, est chargé d'enrayer la propagation des bidouilles. On murmure qu'il serait financé en sous-main par certains éditeurs.

Bon. Donc, j'étais en train d'enlever le cadenas de ma mob (que je viens de me faire piquer, d'ailleurs, enfin bref), et je vois passer cette deuche à fond la caisse (c'est-à-dire à 50 à l'heure, c'est pas une Porsche), toit ouvert. Et le passager avait le buste sorti et hurlait :

"Voici des copies anti-café pour MSX, par Eric Bazjan ! Sur Buck Rogers, faire :  
POKE &HFBB0, 255 : BLOAD "CAS :", R  
Puis, en même temps, faire CTRL + SHIFT + SELECT + GRAPH + CODE  
SCREEN 0 : COLOR 711  
BSAVE "X", &H8400, &HD1D0, &H8400  
Pour Sea Hunter, faire BLOAD "CAS :", puis :  
BSAVE "X", &HC000, &HDFFF, &HC000  
Pour Castle Combat, procéder exactement de la même façon que pour Sea Hunter.  
Pour 737 Flight Simulator, faire BLOAD "CAS :", puis :  
BSAVE "X", &HE800, &HED80, &HEC00  
Puis CLOAD "" puis :  
CSAVE "SIM7737", 1 (ou 2, suivant l'état du magnétophone : 1 sauve à 1200 bauds, 2 à 2400 bauds).  
Pour 737 Flight Path d'Anirog :  
POKE &HFBB0, 255 : BLOAD "CAS :", R  
Sélectionner le niveau. Une fois la piste dessinée, faire en même temps CTRL + SHIFT + SELECT + GRAPH + CODE puis :  
SCREEN 0 : COLOR 121, 1  
BSAVE "X", &HA500, &HF034, &HE92D  
Oui, faites des anti-café !"

Vous pensez, j'ai tout de suite fait la relation entre eux et le fameux groupe d'intervention Anti-Café. J'ai prestement enfourché ma mob et j'ai commencé à les suivre. J'avais un appareil photo, mais pas de pellicule, malheureusement. A ce moment-là, un car de flics a surgi d'une rue perpendiculaire et s'est placé en plein sur leur route. La deuche a fait une embardée, a réussi à dépasser le car et a continué. Le passager s'est mis à hurler de plus belle :

"Voici l'utilitaire de Patrice Kuczynski sur Amstrad 464 qui permet de copier intégralement le contenu d'une disquette au format système ou au format data ! Avec l'option Système on a l'équivalent du Discopy du CP/M mais avec l'option Data on peut copier toutes les disquettes formatées data du commerce, ce qui est nettement plus intéressant !

```
10 MODE 2 : BORDER 11
20 FOR T = 42000 TO 42057
30 READ A$: POKE T, VAL("&" + A$)
40 NEXT
50 LOCATE 7,7 : PRINT "Ce programme effectue le transfert du contenu d'une disquette sur une"
60 PRINT : PRINT "autre. Il est indispensable de savoir quel est le FORMAT de la disquette source"
70 PRINT " (S = Système, D = Data) afin de formater la disquette réceptrice au même format."
80 LOCATE 18,15 : INPUT "FORMAT (S/D) :"; F$
90 F$ = UPPER$(F$)
100 IF F$ = "S" THEN F = 65 : GOTO 130
110 IF F$ = "D" THEN F = 193 : GOTO 130
120 GOTO 80
130 CLS : PRINT : PRINT : PRINT "INTRODUISEZ LA DISQUETTE SOURCE ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE..." : PRINT : PRINT
140 CALL &BB18
150 TAMP = 4488 : CPT = 0
160 FOR PT = 0 TO 39
170 FOR SC = 0 TO 8
180 IF CPT = 0 THEN 200
190 IF CPT MOD 72 = 0 THEN GOSUB 240
200 TAMP = TAMP + 512 : CPT = CPT + 1
210 PRINT "lecture disquette piste "PT"...sec-teur" : CALL 42000, PT, SC + F, TAMP
220 NEXT SC
230 NEXT PT
240 PRINT : PRINT : PRINT "INTRODUISEZ LA DISQUETTE RECEPTICE ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE..." : PRINT : PRINT
250 CALL &BB18
260 TAMP = 4488
270 FOR PT1 = PT-8 TO PT-1
280 FOR SC1 = 0 TO 8
290 TAMP = TAMP + 512
300 PRINT "Ecriture disquette piste "PT1"...sec-teur" : CALL 42005, PT1, SC1 + F, TAMP
310 NEXT SC1
320 NEXT PT1
330 TAMP = 4488
340 IF CPT = 360 THEN PRINT : PRINT : PRINT "Termine..." : END
350 PRINT : PRINT : PRINT "INTRODUISEZ LA DISQUETTE SOURCE ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE..." : PRINT : PRINT
360 CALL &BB18
370 RETURN
380 DATA 3E, 66, C3, 17, A4, 3E, 4E, 32, 3F, A4, DD, 6E, 00, DD, 66, 01, DD, 4E, 02
390 DATA ED, 43, 48, A4, DD, 56, 04, 1E, 00, ED, 53, 46, A4, 0E, 07, CD, 0F, B9, C5
400 DATA ED, 4B, 48, A4, ED, 5B, 46, A4, CD, 66, C6, C1, CD, 18, B9, C9, 00, 00, 00, 00
Et copiez les disquettes data !"
```

Les flics ont braqué et ont commencé à les poursuivre. Comme ils étaient dans des petites rues, je pouvais suivre facilement. A un moment, la deuche s'est arrêtée. Les flics sont sortis du car et ont sorti leurs flingues. Le chauffeur est sorti les mains en l'air, tout tremblant. Le passager, par contre, a foncé par-dessus une muraille en sautant. L'un des CRS a

foncé derrière lui et j'en ai profité pour les suivre. Le type a hurlé :  
"Voici comment passer Boulder Dash III de K7 à disquette sur Amstrad, par Sylvain Pannetret ! Tapez en mode direct :  
ITAPE.IN : MEMORY &1FFF : LOAD "" : SAVE "DASHIII", B, &2712, 114  
Faites Reset, puis tapez à nouveau en mode direct :  
MEMORY &1FFF : LOAD "DASHIII"  
POKE &2780, &C9 : POKE &2781, &C9 : POKE &2782, &C9  
CALL &2712 (le programme se charge à partir de la cassette)

POKE &2780, &C3 : POKE &2781, &36 : POKE &2782, &99  
POKE &2754, &C9 : POKE &2755, &C9  
SAVE "DASHIII", B, &2712, 34495  
Faites un Reset, puis tapez et sauvez ce programme sous le nom "DASH" :  
10 MEMORY &1FFF  
20 LOAD "DASHIII"  
30 CALL &2712  
40 MODE 1 : CALL &277F  
Pour jouer, tapez RUN "DASH". Attention, le lecteur de disquette tourne en permanence !  
Probablement à cause de mon appareil photo, j'avais

l'air d'un journaliste et le flic n'a pas fait attention à moi. J'ai continué à les suivre, ventre à terre. A un moment, le type s'est plaqué à terre, tout recroquevillé et il a continué ses imprécations pendant que le flic gueulait : "Mais tu vas la fermer, salaud, tu vas la fermer ?"  
"Non, je dirai tout, comme la façon de passer Night Shade de cassette à disquette sur Amstrad 464 par Michel Clabaut !  
LOAD "NIGHT"  
IDISC  
SAVE "NIGHT"  
Reset  
MEMORY &12FF  
LOAD "NPIC", &1300  
IDISC  
MEMORY &12FF  
SAVE "NPIC", B, &1300, 8000  
Reset  
MEMORY &12FF  
LOAD "NPRG", &E6E  
IDISC  
MEMORY &12FF  
SAVE "NPRG", B, &E6E, &980E  
Pour jouer, faire RUN "NIGHT" !  
Le CRS a grondé :  
"Je t'avais prévenu, salopard ! Tu ne répandras jamais d'autres bidouilles !"  
Et il a tiré sur le type, deux fois. Le type a eu une courte convulsion, puis il est mort.



# MINI MIRE

## SPECIAL FRANCK ET NATHALIE

C'est à vos yeux légèrement rougés que j'apporte un nouveau dossier concernant un excès supplémentaire de la DGT. "Qu'ont-ils bien encore pu inventer", me demandez-vous l'air inquiet ? Eh bien non content d'avoir saucissonné un ministre pour tant bien résolu à changer le monopole comme Alain Madelin, la DGT, dont la structure pyramidale en forme de pieuvre s'appareille souvent à sa cousine du Kremlin, a encore frappé en interdisant à quiconque ne possédant pas un numéro de commission paritaire, n'étant pas une administration ou encore une radio autorisée, l'accès au kiosque téléphonique. Qu'est-ce que le kiosque téléphonique ? C'est la même chose que le kiosque télématique mais en vocal : vous faites un numéro spécial et vous tombez sur une charmante voix qui vous raconte quelque chose. C'est un radio-répondeur. On se rappelle de l'épopée romanesque du chevalier Mao qui sur son fier destrier avait su imposer ce nouveau média, on se souvient de la création de la FN2R (Fédération Nationale des Radio-Répondeurs) qui n'a pas cessé de lutter contre la DGT et ses scandaleuses prises de positions arbitraires pour la société mi-publique, mi-privée TMS qui a longtemps monopolisé ce fameux kiosque. Ce que dénonce la FN2R c'est surtout le fait qu'une administration aussi importante puisse établir arbitrairement un monopole de la presse et des radios sur un média quel qu'il soit (kiosque téléphonique ou télématique). Là où le bât blesse, c'est quand on apprend que depuis le 20 mai dernier, Jacques Don-doux, le directeur général de la DGT (nom à retenir), annonçait la vente de TMS au privé avec comme

acquéreur une personne... devinez qui ? Une filiale du groupe Hersant (la Société du Journal Téléphoné). De là à dire que le groupe Hersant pousse la DGT à établir un monopole de la presse, et surtout du nouveau TMS privé, sur ce kiosque, il n'y a qu'un pas. D'autre part, la DGT s'était depuis longtemps engagée par écrit à propos des attributions des lignes sur ce kiosque. Pour elle, seules des raisons techniques expliquaient le monopole de TMS (sic) et dès ces problèmes résolus, les attributions devaient se faire "selon l'ordre chronologique d'arrivée des demandes". Une fois de plus la DGT exagère et profite de sa position totalitaire pour casser non seulement un marché mais aussi un média, tout comme elle l'a fait avec le kiosque qui depuis toujours est la chasse gardée de la presse bardée de numéros de commission paritaire. On ne se scandalisera jamais assez d'avoir au gouvernement un certain nombre de ministres se disant libéraux et "cohabitants" (si j'ose dire) avec une administration prête à tout pour faire triompher l'hypocrisie et bafouer les droits les plus primaires d'une société de concurrence. Après cet introduction diaboliquement géniale, je tiens à vous raconter l'histoire du siècle, elle est bonne, elle est légère, elle danse dans les verres... pardon... pardon. Je continue : savez-vous pourquoi les cercueils belges n'ont que deux poignées ? Ben, c'est comme toutes les poubelles... J'en ai d'autres... maman, j'en ai d'autres. On fait un peu de télématique, là ? Ok. L'intérêt principal des serveurs en 300 bauds (ou V21 pour les teigneux que vous êtes) réside non pas dans la vitesse, puisqu'elle est très lente et pousse parfois certains individus fragiles à la crise de nerfs, mais dans la possibilité de télécharger des programmes de façon standard. En effet, vous pourrez toujours télécharger des programmes ou des données en général en passant par un minitel, mais vous vous retrouverez toujours devant le délicat problème du nombre de bits. Disons que vous voulez transférer des programmes en langage machine. Vous avez besoin de 8 bits de données, or le minitel transmet toujours en 7 bits de données donc, pour récupérer ce foutu huitième bit, il

faut vous faire chier au plus haut point. Vous pouvez, certes, mais c'est l'enfer. En plus, comme il existe moult méthodes pour y arriver, rien n'est standard et chacun utilise son protocole. En V21, par contre, il y a trois protocoles standards qui sont toujours proposés sur les logiciels de communication et dans les serveurs au moment de télécharger. Ils s'appellent Kermit, Ascii et Xmodem. C'est ce dernier que nous avions commencé à étudier la dernière fois. Replaçons-nous donc dans le contexte de la semaine dernière. Hubert, animal doué de raison que nous appellerons receveur, veut télécharger un fichier en provenance du serveur de Béru auquel nous fixerons le blaze d'émetteur. Pour cela il désire utiliser le protocole Xmodem. Voilà où nous en étions resté. La transmission commence par ce que les ricains appellent un Timeout. Qu'est-ce qu'un Timeout ? C'est un compte à rebours. Le receveur balance un compte à rebours de 10 secondes après lequel il envoie un NAK pour signaler à l'émetteur qu'il n'a rien reçu. Si après l'envoi de ce NAK il ne reçoit rien, pouf, pouf, il recommence le Timeout et ce 10 fois de suite. Si rien ne lui arrive à la dixième fois, le téléchargement est avorté et il faut tout recommencer. L'émetteur, une fois le NAK reçu commence le téléchargement proprement dit. Le NAK propulsé (notez le verbe : "propulsé" au lieu d'"envoyer" et ce, dans l'unique but de ménager le lecteur sans lui imposer un certain nombre de répétitions laborieuses) par le receveur peut également être envoyé par pression sur une touche (si on est pressé par le temps, par exemple). Ça dépend du logiciel. Chaque paquet de données est envoyé sous le format suivant : SOH BLK 255-BLK DATA CKSUM SOH correspond au code Ascii 01 et BLK est le numéro du bloc. Ça sera 1 si c'est le premier block par exemple. 255-BLK c'est une vérification de la donnée précédente. Ça sera FE pour le premier block, FD pour le deuxième, etc. Ensuite un groupe de 128 données, une attente et le checksum. Qu'est-ce que le checksum (CKSUM) ? C'est la somme des données. Cela permet une vérification presque parfaite qui en fait ne sert pas à grand chose,

puisqu'il y a quasiment jamais d'erreur en téléchargement (en 300 bauds avec des lignes correctes) et si elles ont lieu, elles peuvent aussi bien tomber au moment du checksum qu'au moment des données. Le checksum est envoyé au receveur qui, comme son nom l'indique, le reçoit, fait l'addition des données qu'il a reçu et si les deux sommes (checksum envoyé et calcul du receveur) sont différentes renvoie un NAK à l'émetteur. Si les deux sont les mêmes, c'est un ACK qui part. En cas de NAK, l'émetteur relance le même block, d'où l'utilité de l'amorce avec le numéro du block envoyé ! Si un gros paquet de friture remue la queue pendant la transmission et que le ACK qui devait être envoyé est transformé en autre chose (PROUT par exemple), l'émetteur renvoie le block précédent. Un CAN envoyé à l'émetteur avorte définitivement le téléchargement et permet à l'utilisateur d'en finir, par exemple (c'est très fin, ça, comme exemple !). La fin "propre" du transfert est provoquée par un EOT de l'émetteur suivi d'un ACK du récepteur. Si le ACK n'est pas reçu, un deuxième EOT est envoyé. Xmodem est un protocole comme un autre. Il y a mieux, sans doute, il y a pire, certainement, mais le fils du beau frère du neveu de mon oncle m'a dit que c'était bien et j'ai tendance à le croire. Quelque chose manque dans le monde de la télématique et du V21. Quoi donc ? Un serveur accessible par n'importe qui comportant une messagerie et un menu de téléchargement très fourni pour toutes les machines. Par exemple, où sont les serveurs V21 qui proposent des logiciels pour Amstrad, Oric, Commodore ou ST ? Je suis certain que ça intéresserait du monde. Bref, voilà une bonne idée que je vous soumetts et qui, j'espère, prendra forme un de ces quatre. Quant à moi, eh bien je vais retourner (ma veste et) d'où je viens, je vais me munir de toute l'intelligence qui me caractérise, d'une bonté incomparable et d'un sens de l'inhibition total pour vous saluer au plus bas et pour vous dire : à la semaine prochainiiiiine.

# 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

Escapeneufgé.

# NOUVEAUTÉS S.E.H.

## LECTEUR DE K7

**POUR AMSTRAD**

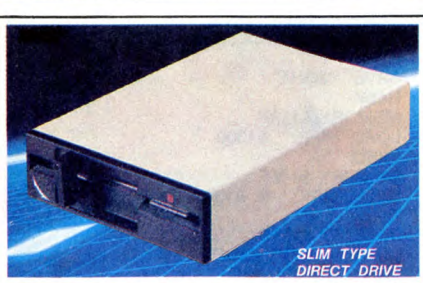


- COMPTEUR
- FOURNI AVEC CABLE DE RACCORD AMSTRAD

**149F**

**POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL**

## DYSTAR DRIVE



SLIM TYPE DIRECT DRIVE

**POUR APPLE IIC ET IIE**

**POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL**

**790F**

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

## QUICK SHOT IX



**POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL**

**133F**

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

FONCTIONNE AVEC ATARI, COMMODORE, 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 : .....



# TELESTRAT

**ATTENTION !**  
Si vous tournez cette page,  
vous vous engagez à  
jamais engagé dans  
l'aventure télématique !



La télématique à la portée de tous !

Démonstration  
TELESTRAT  
sur MINITEL au  
(1) 42 81 22 72

**ORIC**

# TELESTRAT : soyez prêt à communiquer !



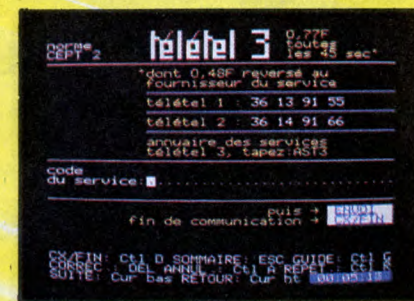
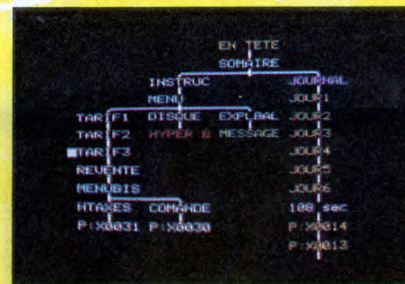
La communication a toujours été vitale à tous les niveaux de l'entreprise comme de la vie courante, et la télématique a apporté un progrès considérable au niveau de la rapidité et de la diversité de la communication. Le MINITEL a marqué une date dans l'approche de la télématique publique, et il était normal qu'ORIC conçoive et réalise le premier micro-ordinateur qui mette les applications télématiques à la portée de tout un chacun. Le TELESTRAT, outre toutes les applications que l'on peut attendre d'un micro-ordinateur moderne, vous permettra de constituer, sans aucune connaissance particulière, un serveur télématique, un répondeur téléphonique qui enregistre, affiche et écrit, une borne de communication, des liaisons à distance entre micros, bref le TELESTRAT est un micro-ordinateur qui COMMUNIQUE !

En effet, le TELESTRAT est équipé de nombreuses interfaces et particulièrement d'une qui permet de le raccorder à un MINITEL. Avec le TELESTRAT, les P&T vous offrent le moniteur et le MODEM ! Le TELESTRAT peut se servir du MINITEL comme d'un terminal, utiliser son écran et même son clavier, et peut ainsi communiquer par téléphone avec les serveurs, avec un autre TELESTRAT relié lui aussi à un MINITEL, échanger des écrans graphiques, des pages de textes, des programmes, des partitions de musique (codées MIDI bien sûr..) Le TELESTRAT peut également servir de terminal intelligent du MINITEL: relié à un moniteur RVB, il permet d'avoir un MINITEL en couleurs, il peut stocker sur disquette des pages VIDEOTEX ou tout ce qui peut passer par un MINITEL, et les sortir sur une imprimante tout à fait standard. Il peut aussi devenir un serveur monovoie particulièrement puissant et rapide, consultable depuis un simple MINITEL.

## Des logiciels pour développer sa propre télématique

Cette utilisation télématique est bien sûr à la portée de chacun et ne demande aucune connaissance préalable d'un quelconque langage de programmation : en effet, le TELESTRAT est livré avec la cartouche TELEMATIC qui permet d'en faire un véritable serveur monovoie privé. A l'aide de menus simples et du curseur ou du joystick (ou de la souris en option), vous rédigez vos pages au standard VIDEOTEX (celui utilisé par le MINITEL et par de nombreux autres systèmes télématiques), incorporez des écrans graphiques, constituez des arborescences (la structure qui établit avec le correspondant un véritable dialogue à distance). Les pages sont éditées en couleurs, avec toutes les tailles de caractères et avec une grande simplicité d'utilisation : mode éditeur permettant le déplacement de blocs, l'insertion, la suppression etc.. Les arborescences sont gérées à partir de 8 commandes seulement ! Visualisées en pleine page, elles peuvent être imprimées. Avec le MICRODISC, une arborescence peut gérer jusqu'à 1000 pages ! Une BAL (boîte à lettres) peut être insérée à n'importe quel endroit de l'arborescence avec accès libre ou accès codé par mot de passe, temporisation, possibilité de consultation à distance etc..

Le serveur ainsi constitué peut servir en mode TEST (interrogé par le minitel pour voir les conditions réelles d'utilisation, en mode SERVEUR, c'est à dire interrogé via le téléphone par un autre MINITEL ou un autre TELESTRAT, et enfin en BORNE DE COMMUNICATION, c'est à dire complètement autonome, avec interrogation sur place, sans passer par le téléphone ou le MINITEL.



## Quelques applications ...

Dotés de telles possibilités, d'une si grande facilité d'emploi (n'importe où, il suffit de le relier à un MINITEL), le TELESTRAT s'annonce d'ores et déjà comme un extraordinaire outil de communication, aux applications innombrables : la première et la plus inattendue est qu'il constituera un moyen de télécommunication privilégié pour tous ceux qui ont besoin d'une trace écrite (une application intéressante pour les sourds et les malentendants par exemple !). Le TELESTRAT pourra être au service de toutes les professions libérales un répondeur MINITEL, qui décroche le téléphone, informe, enregistre, imprime, peut raccrocher et même s'interroger à distance! **L'écriture téléphonique est née !**

Les serveurs sont déjà présents dans toutes les branches du commerce mais ils ont été jusqu'ici réservés aux grandes entreprises capables de posséder ou de louer un serveur. Maintenant, grâce au TELESTRAT, n'importe quel commerçant pourra mettre son catalogue, son tarif, ses promotions à portée de clavier : dans la journée les clients pourront l'interroger sur place en attendant, et en dehors des heures d'ouvertures, ils pourront également s'informer via le MINITEL, laisser des messages, ou des commandes qui seront enregistrés, et lus le lendemain !

Dans un salon, un grand hotel, un grand magasin ou n'importe quel endroit où le public peut avoir à demander de l'information, le TELESTRAT utilisé en borne de communication permet de disposer 24 heures sur 24 d'un outil conversationnel, permanent, et d'une capacité de stockage et de diffusion de l'information considérable.

# TELESTRAT : c'est un micro-ordinateur

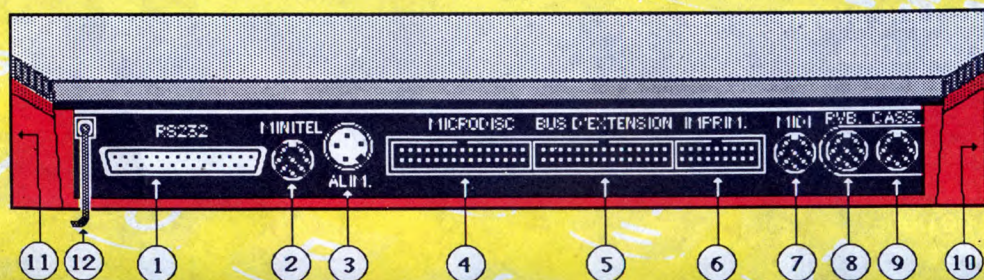
Pour répondre d'avance à la question : "Un micro-ordinateur, à quoi cela peut-il servir aujourd'hui ?", nous avons bien sûr développé le TELESTRAT autour de l'application télématique, mais c'est aussi et avant tout un micro-ordinateur moderne, puissant et qui peut faire tout ce que l'on peut attendre d'un bon micro comme applications domestiques ou professionnelles.

**Un HYPER-BASIC hyper-puissant ...** Conçu autour d'un microprocesseur 6502, le TELESTRAT dispose de l'un des plus puissants BASIC existant à l'heure actuelle sur un micro familial : **plus de 250 instructions** incluant celles du système d'exploitation du disque (STRATSED), un éditeur pleine page, 45 kOctets à la disposition de l'utilisateur, l'**HYPER-BASIC** du TELESTRAT est aussi le plus rapide : étant compilé à l'entrée de chaque ligne de programme, il s'exécute **2 à 100 fois plus vite** que n'importe quel autre programme identique non compilé.

**La compatibilité Oric...** Les ORIC 1 et ATMOS sont les micro-ordinateurs familiaux qui possèdent la plus importante bibliothèque de logiciels en français : nous avons inclus dans le TELESTRAT un programme qui le rend **100% compatible avec toutes les cassettes pour ORIC 1 ou ATMOS** et avec les disquettes non protégées ! Il dispose donc dès sa naissance de plus de 2000 programmes de jeux, programmes éducatifs, utilitaires etc.. Outre son BASIC, le TELESTRAT pourra également recevoir un Langage C, un Forth, un PASCAL, un Super Assembleur etc.. Associé au STRATSED du MICRODISC, le TELESTRAT s'annonce comme un outil de développement, d'éducation, de musique et de programmation extrêmement puissant.

**Des connexions tous azimuts !** Conçu pour communiquer, le TELESTRAT est doté de nombreuses interfaces et des prises d'entrées/sorties lui permettant de se raccorder à peu près à tous les périphériques : (8) une sortie vidéo RVB-PERITEL pour un moniteur ou un téléviseur couleurs, (10&11) 2 prises pour joysticks standard ou une souris spéciale, (4) une sortie contrôleur pour brancher une ou plusieurs unités de disquettes, (9) une prise pour magnétocassette avec télécommande, (5) un BUS d'extension pour les interfaces supplémentaires, 2 ports pour cartouches ROM ou RAM (sur le dessus), (1) une entrée/sortie RS 232 (le système le plus répandu pour la communication entre micro-

ordinateurs), (6) une sortie imprimante au standard CENTRONICS / parallèle (là encore le plus répandu), (7) une extension MIDI qui est le standard des instruments de musique électronique (on pourra faire jouer des synthétiseurs, stocker des programmes de synthés, des séquences musicales, écrire des partitions, enseigner le solfège etc..). Enfin, on trouve (2) la prise de l'interface MINITEL décrite plus haut et le fil de téléphone (12).



## LE MICRODISC ORIC

Déjà expérimenté sur la gamme ORIC, le MICRODISC est un enregistreur/lecteur de disquettes 3" (7cm) dont la rapidité et les performances sont incomparables. Doté d'un lecteur double tête, il permet une capacité de stockage de 400 kOctets. Du type lecteur esclave, il est économique et permet d'augmenter le nombre de MICRODISC jusqu'à stocker 1.6 Mégaoctets pour un prix introuvable sur le marché. Le STRATSED, son système d'exploitation, permet de développer des applications de fichiers, de transfert, de stockage avec une grande rapidité (12 à 20 koctets transférés par seconde en lecture comme en écriture)



Matériel disponible dans les points de vente ORIC (liste sur serveur MINITEL) ou par correspondance en retournant ce bon de commande à :

## Des applications en cartouches

Les cartouches permettront de nombreuses applications en accès immédiat : les cartouches **HYPER-BASIC** et **TELEMATIC** sont déjà livrées d'origine. Les cartouches **ROMORIC1** et **ROMATMOS** qui permettent la compatibilité avec les autres ordinateurs ORIC. Très prochainement, de nombreuses cartouches de langage seront disponibles : **FORTH**, **Compilateur C**, **Super-Assembleur** etc.. La cartouche **MIDI** sera livrée avec le boîtier d'interface ramenant les 5 prises standard du MIDI à la prise unique du TELESTRAT. Les applications avec les synthétiseurs sont considérables : séquenceurs, mémorisation de programmes, de sons échantillonnés, écriture musicale etc.. Avec l'application télématique, on pourra même échanger de la musique par MINITEL ! Bien sur, des applications professionnelles (traitement de textes, tableurs, bases de données etc..) et des jeux seront également développés.

Eureka Informatique 39 Rue Victor Massé - 75009. PARIS

☎ 42 81 20 02 ☎ MINITEL 42 81 22 72 ☎ 649 385

Je souhaite recevoir à mon adresse les matériels suivants :

- ORIC TELESTRAT avec cartouches **HYPER-BASIC** et **TELEMATIC** et unité de disquettes MICRODISC au prix de 3990 Francs .....
- Ensemble **TELESTRAT** plus moniteur monochrome vert MV12 à 4750 F. ....
- Ensemble **TELESTRAT** plus moniteur couleur MM14 à 5950 F. ....
- Souris pour TELESTRAT au prix de 490 F. ....
- Cartouche **ROMATMOS** ou **ROMORIC 1** (préciser laquelle) à 200 F. ....
- Disquettes 3" (la boîte de 10 disquettes) : 390 F. ....

Ci-joint chèque de ..... F. en règlement de ma commande.

M. .... Tel .....

Rue .....

Code ..... Ville .....

# CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

**Processeur** : 6502 , 1 MHz

**Mémoire** : 64 ko RAM, 48 ko ROM ( MONITEUR: 8 ko, BASIC: 24 ko, MINITEL: 8Ko ) . Possibilité de 64 ko supplémentaires (RAM, ROM, EPROM...)

**Clavier** : QWERTY / AZERTY commutable par soft.

**Son** : 3 canaux, + canal de bruit mixable. Sortie st r prise Péritel (son dans le moniteur)

**Affichage**: 8 couleurs . Mode texte : 40 colonnes, 28 lignes - Mode haute résolution : 240 x 200 points.

**Alimentation** : 220 V. par Boitier externe avec interrupteur. Alimente 1 TELESTRAT et 1 Drive

**Dimensions** : 348 x 260 x 71 mm

**Interfaces** : - Vidéo : Péritel (auto alimentée, son dans le téléviseur)

- Standards : Parallèle Centronics - Série RS 232 C  
- 2 joystick type STANDARD - Souris.

- Mémoire de masse : Interface cassette avec télécommande, Contrôleur de disquette (jusqu'à 4 lecteurs).

- Original : Péri-informatique (MINITEL) - extension MIDI (musique)

- Divers : Bus d'extension complet, identique à celui de l' ATMOS.

**Divers** : Bouton de RESET universel

## LE BASIC DU TELESTRAT

**BASIC d'un type nouveau** : compilé à l'entrée de la ligne. La facilité d'édition d'un langage interprété, la rapidité d'un langage compilé, donc de 2 à 100 fois plus rapide que tous les BASIC sur micro-ordinateurs. **Basic structuré** (définition de procédures, extension du vocabulaire). **Variables** : jusqu'à 16 caractères significatifs. Procédures récursives.

**Editeur** : type pleine page. Correction des erreurs de syntaxe à l'entrée de la ligne. Toutes facilités de recherche, échanges d'instructions, renumérotation, destruction, liste des variables etc... Vocabulaire lié à l'édition: **LIST, SLIST, MERGE, DELETE, RENUM, NUM, SEEK, CHANGE, TRACE, CONT, DPVAR ...**

**Les ordres généraux** : **FOR..TO..STEP...NEXT, COUNT, ENDC, WORD, ENDW, AWORD, GOTO,**

**GOSUB, RETURN, POP, IF...THEN...ELSE, ON...GOTO, ON...GOSUB, PRINT, SPRINT, LPRINT, USING, DATA, READ, RESTORE, DIM, GET, INPUT, POKE, DOKE, REM, RANDOM, MOVE, SWAP, ERR, ERRGOTO, RESUME, ERROR, CALL, USER, USR**

Les opérateurs et fonctions : **AND, OR, XOR, >, <, +, -, \*, /, ASC, LEN, INSTR, CHR\$, BIN\$, HEX\$, LEFT\$, RIGHT\$, MID\$, MIDDLE\$, UP\$, LO\$, LOB\$, KEY\$, SPC\$, STRING\$, ABS, PEEK, DEEK, INT, SGN, NOT, LN, LOG, SIN, COS, TAN, ATN, EXP, RND, SCRN, POINT, PI, FRE**

**Gestion des Entrées/sorties** : Tous les périphériques sont gérées de la même façon, et peuvent être échangés, modifiés etc.. 4 fenêtres d'écran, le clavier, la souris, le lecteur de disquettes, l'imprimante etc.. sont autant de périphériques. **Vocabulaire lié aux E/S** : **OPCH, CLCH, WIDTH, INK, PAPER, WINDOW, LWIDTH, LLINE, LFEED, LBUF, LOUT, SSPEED, SMODE, SRBUF, SEBUF, TEXT, HIRES, LORES, KEYIF, AZERTY, QWERTY, ACCENT, KEYDEF, KEYUSE, VUSER ...** La plupart des E/S sont bufférisées, c'est à dire que leur appel n'arrête pas le fonctionnement de l'ordinateur.

**Le son** : **SOUND, MUSIC, PLAY, SHOOT ...** **Les graphismes** : **LINE, CURSET, CURMOV, DRAW, BOX, ABOX, PAINT, CIRCLE, ELLIPSE, CHAR, SCHAR, TCURSET, TCURMOV, TDRAW, TABOX etc..**

## LE MICRODISC

**Technique** : Lecteur 3 pouces double densité double face - Alimenté par l'alimentation du TELESTRAT - Capacité : 360 à 400 ko

**Système d'exploitation** : STRATSED, compatible avec le SEDORIC - N'empiète pas sur la mémoire utilisateur - Ultra rapide: transfert 12 à 20 Ko par seconde (écriture / lecture) - Peut gérer jusqu'à 4 lecteurs . Extrait du vocabulaire général : **SDIR, LDIR, SDIR, LOAD, SAVE, SAVEU, REN, STATUS, PROT, INIT,**

**DEL, BACKUP, COPY, SYS, DNAME**

**Gestion de fichier** : Permet l'ouverture simultanée de 63 fichiers. **Séquentiel** : **OPEN, CLOSE, PUT, TAKE, APPEND, REWIND, JUMP, BUILD, TYPE, LTYPE, STYPE, EOF, FT - Direct** : **OPEN, CLOSE, PUT, TAKE, FIELD, LSET, RSET, SN, SL - Disque** (permet de travailler au niveau du secteur) : **OPEN, CLOSE, PUT, TAKE, FIELD, LSET, RSET, PMAP, SMAP, CRESEC, FRSEC**

Fabriqué et garanti UN AN  
pièces et main d'œuvre par

# ORIC

## INTERNATIONAL

Siège social :  
39 Rue Victor Massé  
75009 - PARIS  
Tel. (1) 42 81 20 02

Démonstration sur serveur MINITEL : 42 81 22 72

Unité de production :  
Boite Postale 30  
14 140 . LIVAROT

# 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 du nouveau serveur de course : 15 juillet.

- 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 régulièrement. Le premier prix est beau.

- 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  
\*\* RECOMMANDE  
\* BON

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

## BOUTIQUE CLUB

**APRES LES LOGICIELS  
ET LES BOUQUINS  
VOICI LES ORDINATEURS  
AU TARIF CLUB !!**

**AMSTRAD, ATARI ST  
COMMODORE  
PERIPHERIQUES ET  
ACCESSOIRES  
LES PRIX ? TELEPHONEZ  
au (1) 46 27 01 00**

**EXEMPLE :**  
MONITEUR 12" GOLDSTAR  
- ECRAN VERT ANTI-REFLET  
- CONNECTEUR RCA  
- CABLE RCA (MALE-MALE) FOURNI

**PRIX CLUB  
A LA BOUTIQUE 749 F TTC**  
EXPEDITIONS NOUS CONSULTER

BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL  
160, rue Legendre, 75017 PARIS.  
Tél. (1) 46.27.01.00.

Horaires : du mardi au Vendredi, 10h - 13h / 14h - 19h.  
le samedi, 10h - 13h / 14h - 18h.

Fermée le lundi mais permanence téléphonique  
au Club, assurée.



## 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

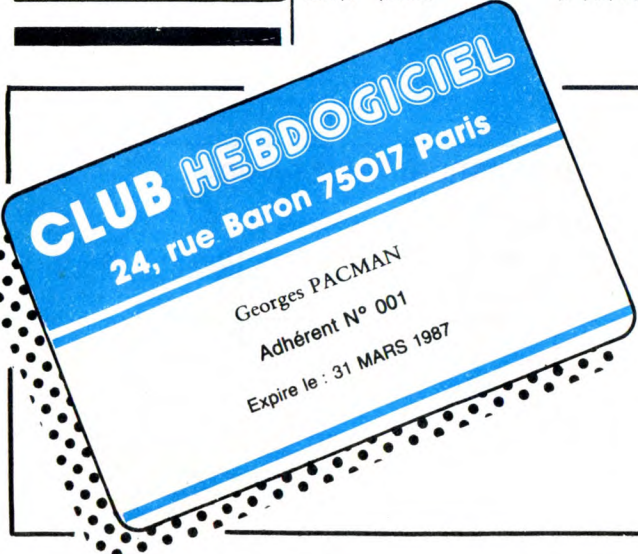
	A	B	C
AM001	1815		
AM002	1815		
AM003	3 D BOXING		
AM004	3 D BOXING		
AM005	3 WEEKS IN PARADISE		
AM006	3D FIGHT		
AM007	3D FIGHT		
AM008	3D GRAND PRIX		
AM009	3D GRAND PRIX		
AM010	3D MEGACODE		
AM011	3D MEGACODE		
AM012	3D VOICE CHESS FRANCAIS		
AM013	3D VOICE CHESS FRANCAIS		
AM014	5 me AXE		
AM015	5 me AXE		
AM016	AFFAIRE VERA CRUZ		
AM017	AFFAIRE VERA CRUZ		
AM018	AIRWOLF		

	A	B	C
AM019	AIRWOLF		
AM020	ALIEN		
AM021	ALIEN		
AM022	ALIEN B		
AM023	ALIEN BREAK-1		
AM024	AMS CALC		
AM025	AMS CALC		
AM026	AMS FONCTION		
AM027	AMS FONCTION		
AM028	AMS GRAPH/STAT		
AM029	AMS GRAPH/STAT		
AM030	AM STRAM DAMES		
AM031	AM STRAM DAMES		
AM032	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR		
AM033	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR		
AM034	BACK TO THE FUTURE		
AM035	BACK TO THE FUTURE		
AM036	BAD MAX		
AM037	BAD MAX		
AM038	BALL BLAZER		
AM039	BARRY MAC GUIGAN BOXING		
AM040	BARRY MAC GUIGAN BOXING		
AM041	BATAILLE D'ANGLETERRE		
AM042	BATAILLE D'ANGLETERRE		
AM043	BATAILLE POUR MIDWAY		

	A	B	C
AM038	BATTLE OF BRITAIN		
AM039	BATTLE OF BRITAIN		
AM040	BATMAN		
AM041	BEACH HEAD		
AM042	BEACH HEAD		
AM043	BOMB JACK		
AM044	BORED OF RINGS		
AM045	BORED OF RINGS		
AM046	BOULDER DASH		
AM047	BOULDER DASH III		
AM048	BOUNDER		
AM049	BOUNDER		
AM050	BOUNTY BOB STRIKES BACK		
AM051	BRIAN'S BLOODAXE		
AM052	BRUCE LEE		
AM053	CAULDRON		
AM054	CAULDRON		
AM055	CAVES OF DOOM		
AM056	CHALLENGER REVERSI		
AM057	CHALLENGER REVERSI		
AM058	CHIROLOGIE		
AM059	CHUCKIE EGG II		
AM060	COBRA PINBALL		

	A	B	C
AM058	COBRA PINBALL		
AM059	COLOSSUS CHESS 4		
AM060	COLOSSUS CHESS 4		
AM061	COMBAT LYNX		
AM062	COMMANDO		
AM063	COMPUTER HITS 6		
AM064	COMPUTERS HITS 10		
AM065	COMPUTERS HITS 10 II		
AM066	CONFUZZION		

**REVENDEURS  
POUR VOUS PROCURER LES  
LOGICIELS DU CLUB  
CONTACTEZ STEPHANE CARRIE  
AU (1) 46 27 01 00**



## BULLETIN D'ADHESION 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 VIEN DE SORTIR

AMSTRAD							
AM341	***	ALIEN HIGHWAY II	K7	109	99	77	
AM342	**	COMMANDO	DSK	182	163	127	
AM343	**	CORE	K7	121	108	85	
AM344	**	EQUINOX	K7	121	108	85	
AM345	**	EQUINOX	DSK	182	163	127	
AM347	**	FOURMOST ADVENTURE	K7	97	88	68	
AM348	**	GOLDEN PATH	K7	121	108	85	
AM349	**	GOLDEN PATH	DSK	170	153	119	
AM350	**	L'HERMITAGE	K7	171	154	119	
AM352	**	MELDOWN 6128	DSK	195	175	136	
AM353	**	SHOGUN	DSK	182	163	127	
AM354	**	SHOGUN	K7	121	108	85	
AM355	**	SKYFOX	DSK	194	175	137	
AM356	**	TOMAHAWK	K7	121	108	85	
AM357	**	TOMAHAWK	DSK	182	163	127	
AM361	**	V	DSK	182	163	127	

APPLE						
AP076	***	FOLIE MEURTIERE AU COLLEGE		100	90	80
AP077	*	LA BOITE A PUCES		295	266	231

ATARI ST						
ST024	**	BLACK GAULDRON		365	329	256
ST025	**	HABAWRITER V.ANGLAISE		730	657	511
ST026	**	HABAEUX V.ANGLAISE		608	548	428
ST027	**	HABAMERGE V.ANGLAISE		487	439	341
ST028	**	HABAVIEU V.ANGLAISE		913	822	640
ST029	**	LATICE C COMPILER METACOMCO		1582	1424	1108
ST030	**	LISP METACOMCO		1825	1643	1278
ST031	**	PASCAL METACOMCO		1095	986	767

ATARI						
AT119	**	CRUSAIDE IN EUROPE	K7	182	163	127
AT120	**	CRUSAIDE IN EUROPE	DSK	243	219	171
AT121	**	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	163	127

COMMODORE AMIGA						
CO374	**	BORROWED TIME	DSK	304	274	212
CO375	**	BRATACCAS	DSK	426	383	299
CO376	**	HACKER	DSK	204	274	212
CO377	**	MINDSHADOW	DSK	304	274	212
CO378	**	MUSIK STUDIO	DSK	426	383	299

COMMODORE						
CO379	**	BIGGLES	K7	121	108	85
CO380	**	BOUNCES	K7	121	108	85
CO381	**	CAULDRON II	K7	110	99	77
CO382	**	CRUSAIDE IN EUROPE	K7	121	108	85
CO383	**	CRUSAIDE IN EUROPE	DSK	243	219	171
CO384	**	DEVIL'S GALLERY	K7	100	90	80
CO385	**	DEVIL'S GALLERY	DSK	100	90	80
CO386	**	GREEN BRET	DSK	182	163	127

IBM PC ET COMPATIBLES						
IB001	***	CHAMPIONSHIP GOLF	DSK	426	384	299

MSX						
MS130	*	L'AFFAIRE VERA CRUZ	K7	171	154	136

MSX 2						
MS131	**	JET BOMBER	K7	91	82	73
MS132	**	JET BOMBER	DSK	142	128	114
MS133	**	FLIGHT DECK II	DSK	152	144	136
MS134	**	FLIGHT DECK II	DSK	208	187	166
MS135	**	NORTH SEA HELICOPTER	K7	162	146	130
MS136	**	NORTH SEA HELICOPTER	DSK	208	187	166

THOMSON						
TH123	**	ASS DESAUS T09	DSK	527	474	421
TH124	**	VAMPIRE T07/M05	K7	195	175	156
TH125	**	VAMPIRE T09	DSK	248	223	198

A B C						
AM325	***	HEAVY ON THE MAGICK	DSK	181	162	126
AM126	**	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
AM127	**	HI-RISE	DSK	145	131	94
AM128	**	HI-RISE	K7	115	104	63
AM129	**	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112	86
AM130	**	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	120	108	83
AM131	**	HOLD-UP	K7	97	87	62
AM134	**	HUNCHBACK II	K7	110	98	76
AM141	**	HYPERSPORT	DSK	157	141	110
AM136	**	HYPERSPORT	K7	112	101	78
AM137	**	IMPOSSIBLE MISSION	K7	140	126	97
AM138	**	INFERNAL RUNNER	DSK	198	178	134
AM139	**	INFERNAL RUNNER	K7	114	103	71
AM140	**	JACKMINS	DSK	97	87	62
AM141	**	JET SET WILLY	K7	97	87	62
AM142	**	JUGGERNAUT	K7	91	82	58
AM143	**	KIT PROGRAMMEUR	DSK	499	449	330
AM326	**	KNIGHT GAMES	K7	121	109	85
AM144	**	KNIGHTLORE	K7	112	101	78
AM145	**	KONG STRIKES BACK	K7	99	89	63
AM327	**	L'ANGLE D'OR	K7	160	144	120
AM328	**	L'ANGLE D'OR	DSK	198	178	134
AM146	**	LAZER BASK	DSK	238	214	168
AM147	**	LE MILLIONNAIRE	K7	140	126	97
AM147	**	LE SURVIVANT	K7	117	105	85
AM148	**	LOGO FRANCAIS	DSK	129	116	82
AM149	**	LORDS OF MIDNIGHT	K7	112	101	78
AM150	**	LORDS OF MIDNIGHT	DSK	158	142	114
AM151	***	LORDS OF THE RING	K7	194	174	122
AM152	**	LORIGRAPH	K7	210	189	147
AM153	**	LORIGRAPH	DSK	210	189	147
AM154	**	MACADAM BUMPER	K7	160	144	120
AM155	**	MACADAM BUMPER	DSK	240	216	168
AM360	**	MANAGER	K7	250	225	200
AM156	**	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
AM157	**	MANDRAGORE	K7	111	100	77
AM158	**	MANIC MINER	K7	121	109	85
AM159	**	MARSPOUR	DSK	121	109	85
AM160	**	MARSPOUR	K7	121	109	85
AM162	**	MASTER OF THE LAMPS	K7	124	112	77
AM163	**	MATCH POINT	K7	96	86	65
AM164	**	MELBOURNE PACK	K7	121	108	85
AM329	**	MELTDOWN	K7	109	96	67
AM165	**	METRO 2018	K7	190	171	115
AM166	**	METRO 2018	DSK	215	194	129
AM167	**	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	175	158	123
AM168	**	MEURTRE A GRANDE VITESSE	DSK	239	215	160
AM169	**	MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7	220	196	136
AM170	**	MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	DSK	275	248	174
AM359	**	MICROSAPIENS	K7	60	50	40
AM171	**	MICROSCABBLE	K7	250	225	190
AM172	**	MICROSCABBLE	DSK	295	265	225
AM173	**	MINDSHADOW	K7	114	103	85
AM174	**	MINDSHADOW	DSK	155	140	100
AM175	**	MINIOFFICE	K7	76	68	55
AM176	**	MINIOFFICE	DSK	127	114	88
AM177	**	MONTSEGRUR	K7	139	125	100
AM178	**	MOVIE	K7	121	108	85
AM179	**	MR WON'S LOOPY LAUNDRY	K7	104	94	72
AM180	***	MULTIPLAN	DSK	490	441	392
AM181	**	N.O.M.A.D	K7	112	101	82
AM182	**	NEVER ENDING STORY	K7	127	114	88
AM183	***	NIGHT SHADE	K7	132	119	78
AM184	**	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
AM185	**	ONE MAN ANS HIS DROIDS	K7	30	27	20
AM186	**	ORPHEE	DSK	340	306	238
AM067	***	CRAFTON ET XUNK	K7	140	126	98
AM068	***	CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198	154
AM187	**	CRAZY GOLF	K7	104	94	72
AM188	**	CYRUS CHES	K7	121	109	85
AM189	***	CYRUS CHES	DSK	155	140	106
AM190	***	CYRUS CHES/8256	DSK	194	175	136
AM191	***	DARK STARS	K7	112	101	78
AM192	**	DAMES	K7	90	81	72
AM193	**	DAMES	DSK	130	117	74
AM194	**	DAMES	DSK	395	356	277
AM195	**	DAMSTERS	DSK	450	405	315
AM196	**	DARK STAR	K7	97	87	59
AM197	**	DATAMAT	DSK	97	87	59
AM198	**	DEFEND OR DIE	K7	115	104	71
AM199	**	DEVIL'S CROWN	K7	115	104	71
AM200	**	DEVIL'S CROWN	DSK	169	152	106
AM201	**	DEVPAC	K7	305	275	214
AM202	**	DEVPAC	DSK	360	324	252
AM203	**	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	85
AM204	**	DOCTOR WHO	K7	146	132	103
AM205	**	DOCTOR WHO	DSK	207	187	145
AM206	**	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108	85
AM207	**	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163	127
AM208	**	DOPPELGANGER	K7	91	82	58
AM209	**	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	67
AM210	**	DUNDRACH	K7	115	104	81
AM211	**	DUNDRACH	DSK	140	126	87
AM212	**	DUNDRACH	K7	112	101	78
AM213	**	DUNDRACH	DSK	299	266	206
AM214	**	EDEN BLUES	K7	140	126	98
AM215	**	EDEN BLUES	DSK	220	198	154
AM216	**	ELECTRO FREDDY	K7	104	94	72
AM217	**	ELECTRO FREDDY	DSK	147	132	101
AM218	**	ELIDON	K7	114	103	71
AM219	**	ELITE	K7	155	140	95
AM220	**	ELITE	DSK	185	166	120
AM221	**	EMPIRE	K7	210	147	117
AM222	**	EMPIRE	DSK	310	217	171
AM223	**	ESMERALD ISLE	K7	85	76	59
AM224	**	FANTASTIC VOYAGE	DSK	155	140	112
AM225	**	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
AM226	**	FIGHTER PILOT	DSK	207	187	145
AM227	**	FORMULA ONE	K7	92	83	69
AM228	**	FORTH	K7	234	211	141
AM229	**	FORTH	DSK	277	249	195
AM230	**	FORTH	K7	97	87	62
AM231	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	108
AM232						

Table listing game titles and their corresponding numbers in columns A, B, and C. Includes titles like DONALD DUCK, DR WHO, DUNDRACH, etc.

Table listing game titles and their corresponding numbers in columns A, B, and C. Includes titles like SCARABEUS, SCIZOPHRENIA, SCUBA DIVE, etc.

Table listing game titles and their corresponding numbers in columns A, B, and C. Includes titles like SUPER METEORS, SUPERCOPY, TERMINUS, etc.

Table listing game titles and their corresponding numbers in columns A, B, and C. Includes titles like DYNAMITE DAN, EDITOR ASSEMBLER, ELITE, etc.



ORIC POUR QL ET SPECTRUM. A B C 44 39 30. SPECTRUM. Table listing game titles and their corresponding numbers in columns A, B, and C. Includes titles like 1815, 3 D FONGUS, 3D MOVIE, etc.







# L'HEBDO, LA TELE, LA HIFI ET LA VIDEO

## LA TROUILLE !

Incroyable : ils ont la trouille ! Les casseurs de prix balisent comme des bêtes de peur que les fournisseurs ne les livrent plus. D'un côté, ils prennent le parti des consommateurs et de l'autre ils se cachent. Un exemple ? Express Cash me supplie au téléphone d'annoncer le Discman Sony à 3.100 francs alors qu'il le vend 2.900 ! 3.690 francs à la FNAC et chez Darty, 3.300 francs chez Chapelle et 2.900 chez lui. 790 francs et plus de 20 % de remise ! Allez faire un tour chez lui, ça vaut le coup de voir ses prix !  
On leur a tellement fait de misères à ces pauvres gens, qu'ils finissent par n'en plus dormir. Ils s'imaginent les gros et gras distributeurs en train de demander aux fabricants de ne plus les livrer sous peine de ne plus passer de commande. Et ils n'ont pas tout à fait tort : lisez l'interview de Chapelle, il est édifiant à cet égard. Nous avons aussi reçu une fiche intéressante de Star Vidéo, petit magasin qui n'a pas peur des gros. Express Cash est à Morangis, dans le sud de Paris (64 48 72 03) et Star Vidéo est à Nanterre. Mais que fout la province ?

### Jean CHAPELLE prêche pour son église

**Hebdogiciel :** Monsieur Chapelle, votre guerre contre les prix n'en finira donc jamais ? Malgré les promesses qui vous ont été faites, notamment pendant une émission de "Droit de réponse" de Michel Polac, vous prétendez avoir toujours d'aussi mauvaises conditions d'achat, les refus de vente sont votre pain quotidien, les ententes sur les prix n'ont jamais été aussi étendues que sur votre secteur, l'INC refuse toujours de publier vos prix dans ses relevés de "50 millions de consommateurs", malgré les engagements pris en direct par ses responsables, le rapporteur de la Commission de la Concurrence, présent lui aussi à cette émission, ne semble pas avoir fait grand chose et, si je me souviens bien, un juge d'instruction avait même ordonné une enquête complète. Un an après, rien ne semble réglé ?

**Jean Chapelle :** Moi aussi, j'ai cru à l'amélioration de la situation. Le juge d'instruction en question avait sorti le grand jeu : écoutes téléphoniques pendant 2 mois, perquisitions, relevés de prix dans 60 points de vente le même jour, inculpations en chaîne, réquisitions du Parquet très rapides et très sévères, des menaces de contrôle judiciaire avec interdiction de gérer leurs entreprises pour les PDG inculpés, inculpation de la FNAC pour coalition illicite. Bref, une enquête menée tambour battant avec accumulation de nombreuses preuves, notamment aux niveaux des écoutes qui sont édifiantes.

D'autre part, "50 millions de consommateurs" me soutenait à l'époque dans son émission "D'accord, pas d'accord", n'hésitant pas à dénoncer les pressions dont j'étais l'objet et allant même jusqu'à filmer les méthodes commerciales de la FNAC ou à interpeller la Direction de la Concurrence à l'antenne. L'Union Fédérale emboîtait évidemment le pas avec un important article dans sa revue "Que Choisir" et l'émission de télé dont vous avez parlé aurait dû résoudre définitivement ces problèmes et permettre une réelle concurrence en France.

**H :** Et ça n'a pas marché ?

**C :** Effectivement, tout était en place et les ententes ont continué. Mais, avant de vous donner toutes les explications nécessaires, je voudrais préciser la genèse de l'affaire. Vos lecteurs doivent comprendre l'énormité de la situation.

Depuis mon arrivée rue de Rennes, à côté de la FNAC Montparnasse, j'ai eu d'énormes pressions des fabricants qui me demandaient de ne pas afficher les prix ou même de ne pas exposer les produits en vitrine quand ils ne me demandaient pas carrément de remonter les prix. Certains ont refusé de me livrer.

**H :** Pourquoi cette position des fabricants, normalement ils auraient dû être ravis de voir leurs prix baisser.

(Suite la semaine prochaine)

### LE MUR DE LA CONCURRENCE

#### REGLES DU JEU

HEBDOGICIEL publiera gratuitement chaque semaine les prix les plus bas dont il aura connaissance, en indiquant le nom et l'adresse du ou des magasins concernés.

HEBDOGICIEL fera des relevés de prix mais fait surtout appel à tous les commerçants concernés et à ses lecteurs pour qu'ils lui envoient les prix qu'ils estiment les plus bas dans leur région.

HEBDOGICIEL s'engage à publier les prix les plus bas, quels que soient les commerçants qui les pratiquent, et ce gratuitement, étant indépendant de toute pressions publicitaires ou autres.

HEBDOGICIEL fera tout son possible pour faire connaître les initiatives, les systèmes de vente et les établissements originaux qui œuvrent dans l'intérêt du consommateur.



### FICHE TECHNIQUE

#### Le magasin "VIDEO STAR"

43, rue Volant. 92000 NANTERRE  
Téléphone : 16 (1) 47 25 71 12

Ouvert de 10 H à 12 H 15 et de 15 H à 19 H.

**MARQUES PRINCIPALES :** Fuji, JVC, Sony, Raks, BASF, Atari.

**SYSTEME DE VENTE :** Petit stock + magnétoscopes sur commande (2 à 4 jours de délai) + autres articles sur commande.

**EXPEDITION DANS TOUTE LA FRANCE :** Oui.

**CREDIT :** Cetelem. Acceptation rapide Minitel.

**GARANTIE :** Garantie constructeur.

**GARANTIE COMPLEMENTAIRE :** Oui, facultative. Exemple : 2 ans = 10 % du prix matériel.

**SERVICE APRES-VENTE :** Par stations-service fournisseurs.

**LIVRAISON :** Gratuite - de 15 km, 5 francs du km au delà de 15 km.

**MISE EN SERVICE :** Gratuite.

**DEPANNAGE A DOMICILE :** Option payante.

**ECHANGE SI PROBLEME AU DEBALLAGE :** Oui. (Emballage origine exigé.)

**PARTICULARITES :** Tout petit magasin (25 M<sup>2</sup>) qui "fait des prix bas pour faire de la place". Vend aussi des ordinateurs Atari (1040 ST Monochrome à 8.950 F TTC).

### PUBLICITE GRATUITE

Commerçants de France et de Navarre, faites de la publicité à bon compte dans Hebdogiciel. Envoyez-nous les prix des matériels sur lesquels vous pensez être bien placés. Nous publierons gratuitement votre adresse et une fiche sur vos activités et vos méthodes de vente. Apportez un maximum de précisions à ces renseignements et particulièrement aux conditions principales de vente des produits (durée de la garantie, livraison, mise en service, vente par correspondance, etc.) ainsi que vos horaires d'ouverture. En gros, faites le boulot à notre place. Attention, nous vérifierons vos dires.

### AU SECOURS !

Aidez-nous à faire vivre cette page. Envoyez-nous les prix intéressants pratiqués par les commerçants de votre région. N'oubliez pas de mentionner les références exactes des matériels concernés ainsi que l'adresse et, si possible, le téléphone du point de vente. Grouillez-vous, bandes de consommateurs. Siouplaît.



## COMPAREZ, IL EN RESTERA TOUJOURS QUELQUE CHOSE.

Relevé au 7 JUILLET 1986.

(Seuls les trois meilleurs prix sont affichés, les autres sont trop chers (TC) !)

	STAR VIDEO	CHAPELLE	CONCURRENCE	FNAC	DARTY	EXPRESS CASH
<b>MAGNETOSCOPES</b>						
AKAI VS 202 S		4.990	4.990		5.490	
AKAI VS 303 S		5.800	5.800		5.990	
AKAI VS 112 S		5.600	5.600	5.880	TC	
JVC HRD 142 S	5.450	5.550	5.550	TC	TC	5.090
JVC HRD 152 S	5.950	5.950	5.950	6.290	6.290	
JVC HRD 157 S	7.850	7.990	7.990	8.390	8.390	
JVC HRD 250 S	7.150	7.100		7.390		
JVC HRD 566 S	7.950	8.100		8.490		
PANASONIC NV 730		6.990	6.990	7.590	7.590	
PANASONIC NV 460		6.200	6.200	6.990	6.990	
SAMSUNG VL 503 P (LECTEUR)		2.700	2.700	2.990	2.990	
<b>CAMERAS VIDEO</b>						
JVC GRC 2S	15.450	15.200	15.000	TC	TC	
SONY CCDV8 AF		15.000	15.000	16.450	16.450	
<b>CASSETTES VIDEO</b>						
(Cassettes de marque la moins chère. Prix unitaire pour achat par 20)						
CASSETTE E 120	42,00	40,00	42,00	40,45	TC	TC
CASSETTE E 180	42,72	44,00	TC	TC	42,27	TC
<b>TELEVISEURS</b>						
SONY 37 CM KV 1412 F		3.700	3.700	3.950	3.950	
SONY 51 CM KV 2092 FE		5.200	5.200	5.790	5.790	
SONY 56 CM KV 2264 FE		6.400	6.400	6.950	6.550	
SONY 68 CM KV 2762 FE		6.350	6.500	TC	6.390	
SONY 47 CM KV 1882 F		4.400	4.400	4.950	4.680	
SONY 56 CM KV 2215 FE		5.700	5.790	5.790	5.990	
AKAI 40 CM CFT 151		4.300	4.300	4.790	4.790	
AKAI 55 CM CFT 211		5.300	5.880	5.890	5.890	
<b>HI.FI</b>						
SONY DISCMAN LASER		3.300	3.300	3.690	3.690	2.900
SONY FH 110 W		4.800	4.800	3.690	3.690	
SONY FH 77		5.200	5.200	5.890	5.890	
SONY CDP35		2.700	2.700	2.950	2.950	
AKAI CHAINE MIDI 313 WTD		6.500	6.500	7.990	7.990	
WALKMAN SONY WM 22		370	380	390	390	
WALKMAN SONY WM 75		990	990	1.050	1.200	
WALKMAN SONY WM 101		1.400	1.400	1.490	1.490	
WALKMAN SONY WM 65		1.900	1.900	2.100		
WALKMAN SONY WMD6C		2.800	2.800	3.100		
LASER PHILIPS CDP 104		2.600	2.600	2.990	2.990	
LASER PHILIPS CDP 150		2.600	2.600	2.990	2.950	

Adresses : FNAC montparnasse, FNAC Halles et FNAC Etoile, DARTY Madeleine et DARTY République, CONCURRENCE place de la Madeleine, CHAPELLE 131 rue de Rennes à Paris, STAR VIDEO à Nanterre et EXPRESS CASH 3 rue Lavoisier à Morangis.

# 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°138	N°139	N°140	N°141
APPLE II	LA MISSION	LA MISSION	LA MISSION	BIDOUILLER
AMSTRAD	FOX	RADIUS CAVERN	RADIUS CAVERN	
AMSTRAD	INVASION GALACTIC	INVASION GALACTIC	AMITYVILLE	AMITYVILLE
CANON X07	CANON WRITER	CANON WRITER	CANON WRITER	MUSIK MAKER
CASIO FX 702 P	NAGE	PANDEVOU	JUNGLE	FX MORPION
COMMODORE 64	PETER	PETER	POKER	POKER
COMMODORE VIC 20	BIZARRE... ETRANGE	BIZARRE... ETRANGE	BIZARRE... ETRANGE	VILLE INFERNALE
EXL 100	TAROT	RECHERCHE DIAMANT VERT	RECHERCHE DIAMANT VERT	RECHERCHE DIAMANT VERT
MSX	SUPER CHASSEUR	SUPER CHASSEUR	RETOUR DU JEDI	RETOUR DU JEDI
ORIC	XERAGONE	XERAGONE/YING YANG	XERAGONE	XERAGONE
SPECTRUM	ROMBO	ROMBO	ROMBO	MINE D'ENFOIRE
THOMSON	OIL PANIC		CASSE-BRIQUE	
THOMSON	HELICO	HELICO	RISK	RISK
T199/4A (B.E)	CONAN	FORMULE III	SUPER HR	CHASSE AU LIEVRE
ZX 81	CEINTURE SACREE	SOUTH PACIFIC	SOUTH PACIFIC	CARTHAGE OUAIS

## 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 17 juillet 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 17 juillet à minuit.**

## BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 17 juillet à minuit à HEBDOGICIEL, Concours Mensuel, 24 rue Baron 75017 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :  
 NOM DE L'ORDINATEUR :  
 NOM DU PROGRAMME :

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :  
 NOM DE L'ORDINATEUR :  
 NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

## BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire :  
 (signature des parents pour les mineurs).

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

1ER PRIX  
20000 FR.  
2eme PRIX  
QUE DALLE.

LE 2eme PRIX VOUS EST OFFERT PAR STEPHANIE



## Salut la promo

- L'HOMME A LA VALISE 45,00
- LA FEMME DU MAGICIAN 72,00
- TRAGIQUES DESTINS 49,00
- BLOODI ET LES RONGEURS 32,00
- ASHE BARRETT 67,00
- MAESTER ET BOULES DE GOMME 45,00
- MORBUS GRAVIS 59,50
- ROCK MASTARD 65,00
- LE THEOREME DE BELL 49,00
- 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
- OBJECTIF DANGER 69,00
- LE PAYS QA 35,00
- LES ONCLES PAUL 49,00
- DECRESCENDO 69,00
- UNE NUIT CHEZ TENNESSEE 39,50
- LES 7 VIES DE L'EPERVIER 1 39,50
- LES 7 VIES DE L'EPERVIER 2 39,50
- LES 7 VIES DE L'EPERVIER 3 39,50
- LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN 220,00
- CADAVRES EN SOLDE 42,00
- EXECUTIVE WOMAN 59,00
- RETOUR 64,00
- CARNAGE + 49,00
- UN MAX DE MAD 80,00
- A LA VIE, A LA MORT 35,00
- SAMBRE 59,00
- LA LISTE MORTELLE 35,00
- SIGI CHEZ LES SICAMBRES 38,00
- FANTALIA 96,00
- LES CHIENS DE DIEU 45,00
- CAPITAN ET LE MASQUE DE CUIR 36,00
- DOCTEUR VENTOUSE BOBO-LOGUE 2 45,00

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point cadeau. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 10 francs de port pour un unique album commandé ou 6 francs de port par album ou rien du tout à partir de quatre albums et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. A partir de 240 francs, vous recevrez gratis le mensuel SPOT BD.

Pour simplifier un peu nos envois, n'oubliez pas de cocher les cases ci-dessous pour recevoir votre ou vos cadeaux ou votre ou vos points-cadeaux :  
 Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.  
 J'ai 3 points cadeaux, je reçois au choix une sérigraphie couleur, numérotée et signée de :  
 1) Walter Minus  
 2) Philippe Bertrand  
 3) André Juillard  
 J'ai 5 points cadeaux, je reçois au choix le "Livres du Fric" de Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti.  
 J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.  
 J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'oie. Au choix :  
 1) "Kamasutra" de Jacovitti  
 2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.  
 J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocopies. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

Vous avez vu ? Je vous ai refait le texte ci-dessus. Chouette, hein ? J'ai toujours rêvé d'être romancier. Alors là, avec l'émotion des points-cadeaux, le suspense du port, l'aventure de la commande, je suis gâté. Bon, cette semaine, pour l'achat de "Sambre", le superbe bouquin de Yslaire et Balac, je vous offre gratuitement (oui, c'est un pléonasme, mais c'est commercial) un pantalon Sambre. Un pantalon, me regardez-vous avec de grands yeux étonnés ? Oui, un pantalon, soutenez-je votre regard hardiment. Ce sont les grandes affiches en hauteur qui ornent les boîtes à grandes affiches en hauteur, dans les cafés. Autant que vous voulez ? Non, car je n'ai réussi à en voler que 10. Donc, les 10 premiers auront un pantalon. Les suivants n'auront que 5 cartes postales, totalement sans rapport avec "Sambre", et c'est bien fait pour eux car ils n'avaient qu'à commander avant.

- Je veux le "Sambre" et un pantalon. 59 balles plus le port. Ok.
- Je veux des albums de la liste ci-contre. Ok.
- Je veux le catalogue gratuit. Ok.

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

143

## L'AVENTURE C'EST L'AVENTURE

Alors voilà, c'est un type comme vous et moi, mais plutôt comme moi, quand même, et le type est nouvellement arrivé dans l'île de Gelnor et pour être plus précis dans la charmante ville de Peinor (c'est des pays qui

comme si c'était pas suffisant pour la journée il recrute une bande de zonards du style Magiciens, guerriers, et en plus y a même des singes. Ensuite l'écran se met à ressembler à un tableur qui parlerait de



n'existent que dans les rêves et dans les livres avec des lettres et des enluminures à chaque page) et le type - un loser-né - débarque en plein cirage.

Après y a une espèce de sage (Tholie) qui lui bourre le mou avec des contes à dormir les jours de pleine lune du genre : "Détruis Nikadamas et ses Blacks Knights, prends ton épée et que Dieu te vienne en aide." Le mec accepte le contrat et

## SANS RAPPORT AVEC L'INFORMATIQUE

Devinette : quelle est la différence entre la star du show-biz qui roule à fond la caisse sur une moto de course dans l'arrière pays niçois et l'obscur anonyme qui se traîne en deux chevaux dans un quartier pourri de Paris ?



Réponse : la largeur de la flaque.

## C COMME...

C'est pire que les fans de Stéphanie : ça se reproduit, ça croît, ça se multiplie, y en a dans tous les coins, ça pullule, on ne peut pas faire un pas sans leur marcher dessus. C'est les fans du C. Faut dire qu'il y a de quoi : c'est un lan-



gage hyper-puissant, pas trop compliqué et qui présente l'immense avantage d'être standard. Enfin, presque. Bon, d'accord, pas plus que les MSX, mais bon, bref.

Donc, écrivez un programme en C, rien de plus fastoche. Sauf pour les routines à la con, genre sinus et cosinus, parce qu'il n'y a pas d'instructions pour ça. Du coup, PSI propose un bouquin qui s'appelle "Bibliothèque mathématique en C", qui contient plein de routines à la con pour faire des calculs à la con. Non, je déconne, c'est utile quand on programme des trucs compliqués en C. C'était peut-être pas une raison pour le mettre à 175 balles, mais c'est vrai que le bouquin est gros. Bon, ben voilà, quoi, ça existe.



QUI VOUE UN BOEUF, VOLE UN BAUF.

Aux commandes d'un enfoiré de char démolisseur, affrontez dans une mine abandonnée, des enfoirées de radiations mortelles...

Jonas-Hellot EYAL



DERNIÈRES NOUVELLES DE L'ACCIDENT DE LA CENTRALE NUCLEAIRE DE KIEV:

LES RADIATIONS NE SONT PAS DES ENFOIRÉES. ELLES SONT GENTILLETES.



## SUITE DU N° 142

```

328 DATA BIN 00000000
329 DATA BIN 00011110
330 DATA BIN 00000100
331 DATA BIN 00001000
332 DATA BIN 00111000
333 DATA BIN 00010000
334 DATA BIN 00100000
335 DATA BIN 00000000
336 REM
337 DATA BIN 00000000
338 DATA BIN 00001110
339 DATA BIN 00001010
340 DATA BIN 01111110
341 DATA BIN 01001000
342 DATA BIN 01001000
343 DATA BIN 01111000
344 DATA BIN 00000000
345 REM
346 DATA BIN 00000000
347 DATA BIN 00000110
348 DATA BIN 00001001
349 DATA BIN 00001001
350 DATA BIN 00000110
351 DATA BIN 00010010
352 DATA BIN 00011000
353 DATA BIN 00000000
354 REM
355 LET A=15616
356 FOR F=51456 TO 51583
357 POKE F,PEEK A
358 LET A=A+1
359 NEXT F
360 LET A=15624
361 FOR F=51664 TO 51719
362 FOR F=51664 TO 51719
363 REM *** VARIABLES ***
364 DIM A$(4,12)
365 LET A=A+1
366 LET A$(1)=CHR$(16+CHR$(5+CHR$(22+CHR$(9+CHR$(15+CHR$(146+CHR$(149+CHR$(22+CHR$(10+CHR$(15+CHR$(144+CHR$(145))))))))
367 LET A$(2)=CHR$(16+CHR$(5+CHR$(22+CHR$(9+CHR$(15+CHR$(146+CHR$(151+CHR$(22+CHR$(10+CHR$(15+CHR$(144+CHR$(150))))))))
368 FOR F=51928 TO 52231
369 LET A$(3)=CHR$(16+CHR$(5+CHR$(22+CHR$(9+CHR$(15+CHR$(146+CHR$(147+CHR$(22+CHR$(10+CHR$(15+CHR$(152+CHR$(153))))))))
370 LET A=A+1
371 LET A$(4)=CHR$(16+CHR$(5+CHR$(22+CHR$(9+CHR$(15+CHR$(154+CHR$(147+CHR$(22+CHR$(10+CHR$(15+CHR$(155+CHR$(145))))))))
372 REM
373 PRINT AT 11,1: FLASH 1:"REM ETTEZ LE MAGNETO EN MARCHE."
374 BEEP .1,10
375 LOAD .1,10
376 REM
377 SAVE CHR$(22+CHR$(1+CHR$(0+"LA MINE" LINE 1
378 DIM B$(21,6)
379 FOR F=16 TO 10 STEP -1: LET A=-F-17: LET B$(A)=CHR$(16+CHR$(2+CHR$(22+CHR$(F+CHR$(0+CHR$(158: NEXT F
380 FOR F=1 TO 14: LET A=F+7: LET B$(A)=CHR$(16+CHR$(2+CHR$(22+CHR$(F+CHR$(158: NEXT F
381 FOR F=4 TO 10: LET A=F-3: LET C$(A)=CHR$(16+CHR$(2+CHR$(22+CHR$(F+CHR$(31+CHR$(159: NEXT F
382 FOR F=30 TO 17 STEP -1: LET A=A+1: LET C$(A)=CHR$(18+CHR$(2+CHR$(22+CHR$(10+CHR$(157: NEXT F
383 DIM D$(9,5)
384 FOR F=0 TO 3: LET A=F+1: LET D$(A)=CHR$(16+CHR$(2+CHR$(22+CHR$(F+CHR$(16+CHR$(159: NEXT F
385 DIM E$(11,6)
386 FOR F=21 TO 11 STEP -1: LET A=-F-22: LET E$(A)=CHR$(16+CHR$(2+CHR$(22+CHR$(F+CHR$(158: NEXT F
387 LET W$="": FOR F=16 TO 10 S

```

### LISTING 3

```

1 REM
***** LA MINE D'ENFOIRES *****
***** © 1986 *****
***** PAR EYAL JONAS-HELLOT *****
***** POUR HEBDOGICIEL *****
***** ATTENTION! *****
S REM *** ATTENTION! ***
SI VOUS BREKEZ PENDANT LE JEU, N'OUBLIEZ PAS QU'IL FAUT FAIRE UN GOTO "LIGNE DEMANDEE" ET NON UN RUN, CAR VOUS RISQUEZ D'EFFACER TOUTES LES VARIABLES SE TROUVANT DANS LE LISTING PRECEDANT. AU CAS OU CELA VOUS ARRIVERAIT, RELOADEZ LE CHARGEUR No2 6 REM D'AUTRE PART, NE BREKEZ PAS DURANT LE DEFILEMENT DU SCORE, VOUS RISQUEZ D'AVOIR QUELQUES ENNUIS. APPUYEZ SUR CONT PUIS ENTER: SI CELA ARRIVE, POUR AVOIR LES CARACTERES NORMAUX: POKE 23607,50. POUR REVENIR AUX CARACTERES DEFINIS: POKE 23607,200.
10 PAPER 0: INK 4: BORDER 0: CLS: POKE 23624,4
15 POKE 23658,3
100 REM *** REGLES DU JEU ***
105 PRINT *****
***** LA MINE D'ENFOIRES *****
***** ATTENTION! *****
110 FOR F=20 TO 0 STEP -1: POKE 23606,F: PRINT AT 5,0:"=" 1986 PAR EYAL JONAS-HELLOT "=": BEEP .05,(-F+20): NEXT F
115 FOR F=0 TO 100: NEXT F
116 BEEP 2,0: PRINT "VOUS ETES DANS UNE MINE ABANDONNEE."
120 PRINT "NEE, COMME PAR HASARD..."
125 PRINT "AU VOLANT DU CHAR DEMOLISSEUR, VOUS DEVEZ REPOUSSER LES RADIATIONS QUI FONCENT VEZ VOUS."
140 PRINT "MAIS AU FUR ET A MESURE QUE VOUS..."
145 PRINT "AVANCEZ, LE TRAX DE RADIOACTIVITE..."
150 PRINT "AUGMENTE ET VOUS DEVEZ FAIRE..."
155 PRINT "FACE GRACE A VOS REFLEXES..."
160 PRINT #0:"PRESSEZ UNE TOUCH E ENFOIRES..."
165 PAUSE 20: IF INKEY$<>" " THEN INPUT "ATTENTION! POURRIEZ-VOUS RESTAURER LE SCORE?"
170 RESTORE 175: FOR F=0 TO 35: READ A: BEEP .12,A: IF INKEY$<>" " THEN GO TO 200
171 BEEP .12,NOT PI: NEXT F
175 DATA 22,22,22,23,23,23,24,24,24,23,23,22,22,22,23,23,23,24,24,24,23,23,22,22,21,21,21,22,22,22,21,21,21

```

```

180 GO TO 170
270 REM *** TABLEAU ***
275 FOR F=0 TO 8: RANDOMIZE USR 3190: NEXT F
280 RANDOMIZE USR 3190: PRINT AT 21,0:" LES TOUCHES SONT:"
290 RANDOMIZE USR 3190: PRINT AT 21,0:"=">T: ROTATION VERS LA GAUCHE"
300 RANDOMIZE USR 3190: PRINT AT 21,0:"Y">P: ROTATION VERS LA DROITE"
305 RANDOMIZE USR 3190: PRINT AT 21,0:"CAPS SHIFT=>SPACE: TIRER"
310 RANDOMIZE USR 3190: RANDOMIZE USR 3190: PRINT AT 21,0:"1 PO UR JOUER"
330 RANDOMIZE USR 3190: RANDOMIZE USR 3190: PRINT AT 21,0:"2 PO UR REVOIR LES INSTRUCTIONS"
335 FOR F=0 TO 6: RANDOMIZE USR 3190: NEXT F
340 PAUSE 0
350 IF INKEY$="1" THEN GO TO 400
350 IF INKEY$="2" THEN RUN
370 GO TO 340
405 CLS
450 LET SC=0
460 REM *** DECORS ***
470 PRINT A$(1)
480 FOR F=0 TO 7: FOR G=0 TO 13: PRINT AT F,G: PAPER 1:"": NEXT G: NEXT F
485 FOR F=13 TO 21: FOR G=1 TO 13: PRINT AT F,G: PAPER 1:"": NEXT G: NEXT F
490 FOR F=0 TO 7: FOR G=18 TO 30: PRINT AT F,G: PAPER 1:"": NEXT G: NEXT F
495 FOR F=13 TO 21: FOR G=18 TO 31: PRINT AT F,G: PAPER 1:"": NEXT G: NEXT F
500 PLOT 0,175: DRAW 112,0: DRAW 0,64: DRAW 0,0: DRAW 174,0: NEXT F
520 PLOT 0,0: DRAW 112,0: DRAW 0,72: DRAW -104,0: DRAW 0,-33: DRAW -8,0: DRAW 0,-39
530 FOR F=0 TO 3: PRINT PAPER 1: AT 0,F,31:"": NEXT F
540 PLOT 255,175: DRAW -112,0: DRAW 0,-64: DRAW 104,0: DRAW 0,33: DRAW 8,0: DRAW 0,31
550 PLOT 255,0: DRAW 0,72: DRAW 112,0: DRAW 0,-72: DRAW 112,0
559 LET N=1
560 LET Q=0
565 LET PA=30
566 LET NA=2
567 LET NI=0
568 LET QV=0: LET QY=0: LET QZ=0
600 LET BI=21: LET CI=21: LET D I=9: LET EI=11: LET A=1: LET B=0
710 LET C=0: LET D=0: LET E=0
603 BEEP .01,20
605 PRINT #0: FLASH 1: INK 0:"PRESSEZ UNE TOUCH E POUR JOUER..."
610 FOR F=0 TO 50
620 IF IN 64510<>191 THEN LET A=A+1: GO TO 631
630 IF IN 57342<>191 THEN LET A=A+1
650 IF A=0 THEN LET A=4
660 IF A=5 THEN LET A=1
680 IF (IN 65278<>191 OR IN 32766<>191) AND N=NA THEN LET Q=1+VAL "A": LET N=0: BEEP .005,50
710 IF Q=5 AND N=0 AND B>7 THEN LET SC=SC+C: LET B=0: PRINT W$: LET QV=QV+1
711 IF Q=4 AND N=0 THEN LET SC=SC+E: LET E=0: PRINT Z$: LET QX=QX+1
712 IF Q=3 AND N=0 AND C>7 THEN LET SC=SC+C: LET C=0: PRINT X$: LET QY=QY+1
713 IF Q=2 AND N=0 THEN LET SC=SC+D: LET D=0: PRINT Y$: LET QZ=QZ+1
714 LET N=N+1
715 LET B=B+1: LET C=C+1: LET D=D+1: LET E=E+1
719 IF B>BI OR C>CI OR D>DI OR

```

```

E:EI THEN GO TO 1000
720 PRINT A$(A): PRINT B$(B): PRINT C$(C): PRINT D$(D): PRINT E$(E)
725 FOR I=0 TO PA: NEXT I
750 IF QV=5 AND QX=5 AND QZ=5 AND QY=5 THEN GO TO 801
775 IF F=49 THEN LET F=0
800 NEXT F
837 FOR O=25 TO 40 STEP .3: BEEP .01,0: BEEP .001,0-20: NEXT O
840 PRINT #0: INK 4:"VOUS ACCED EZ AU NIVEAU SUIVANT"
845 FOR F=0 TO 3: BEEP .01,5: BEEP .01,10: NEXT F: BEEP .01,5
851 LET PA=PA-5: FOR U=0 TO 200: NEXT U
853 LET B=0: PRINT W$: LET E=0: PRINT Z$: LET C=0: PRINT X$: LET D=0: PRINT Y$: LET QX=0: LET QY=0: LET QZ=0: LET QV=0: INPUT "": GO TO 605
999 STOP
1000 FOR F=0 TO 99: BEEP .001,40: RANDOMIZE USR 55285: BEEP .001,40: NEXT F: FOR F=0 TO 10: BEEP .01,30: RANDOMIZE USR 55000: BEEP .001,50: NEXT F
1010 RANDOMIZE USR 55257
1015 LET U=SC+1
1020 FOR V=1 TO 10: IF U-(F*1000)>0 THEN NEXT F
1025 LET U=F+1
1027 LET U=U-(1000*U)
1030 FOR F=1 TO 10: IF U-(F*100)>0 THEN NEXT F
1035 LET X=F-1
1037 LET U=U-(100*X)
1040 FOR F=1 TO 10: IF U-(F*10)>0 THEN NEXT F
1045 LET Y=F-1
1047 LET U=U-(10*Y)
1050 FOR F=1 TO 10: IF U-F>0 THEN NEXT F
1055 LET Z=F-1
1060 FOR F=1 TO 11: PRINT AT 9,F: "R": AT 9,F+1:"": BEEP .001,20: NEXT F
1062 FOR F=20 TO 9 STEP -1: PRINT AT F,12:"C": AT F+1,12:"": BEEP .001,30: NEXT F
1063 PRINT AT 9,13:"O": FOR A=0 TO 10: BEEP .001,40: NEXT R
1064 FOR F=1 TO 9: PRINT AT F,14:"R": AT F-1,14:"": BEEP .001,50: NEXT F
1065 FOR F=30 TO 15 STEP -1: PRINT AT 9,F:"E": AT 9,F+1:"": BEEP .001,60: NEXT F
1068 PRINT AT 9,16:""
1070 FOR F=(9-U)*8 TO 0 STEP -1: BEEP .001,24: POKE 23605,F: PRINT AT 9,17:U: NEXT F
1075 FOR F=(9-X)*8 TO 0 STEP -1: BEEP .001,24: POKE 23606,F: PRINT AT 9,18:X: NEXT F
1080 FOR F=(9-Y)*8 TO 0 STEP -1: BEEP .001,24: POKE 23606,F: PRINT AT 9,19:Y: NEXT F
1085 FOR F=(9-Z)*8 TO 0 STEP -1: BEEP .001,24: POKE 23606,F: PRINT AT 9,20:Z: NEXT F
1100 PRINT #0:" VOULEZ-VOUS RE JOUER? (O/N) ***"
1105 PAUSE 0
1110 IF INKEY$="O" THEN GO TO 270
1115 IF INKEY$="N" THEN STOP
1120 GO TO 1105
1300 STOP
1301:
1302:
1303:
1304:
1310 REM HEP
SI VOUS AVEZ DES PROBLEMES AVEC CE JEU OU SI VOUS AVEZ LA FLEMME DE LE RECOPIER, CONTACTEZ MOI:
EYAL JONAS-HELLOT
62bis AV. DU GENERAL LECLERC
78230 LE PECO
34-51-26-80
1320:
1330 REM VOTEZ POUR MOI !!
1340:
1350:
1360:
9999 SAVE CHR$(22+CHR$(1+CHR$(13+"OIRES" LINE 0

```



Suite de la page 27

```

3850 RESTORE 3860:GOSUB 4640
3860 DATA 072,053,11h211h211h2d8f1d1f
1f1d11h211h2e1e1r1u711h311h311
3870 RETURN
3880 ON DC GOTO 3890,3960,4030,4120,4190,4220
3890 RESTORE 3900:GOSUB 4640
3900 DATA123,065,d2r1d1r1d1r1d1r2d1r2
d1r2d1r2d1r2d1r4d1r7u1r4u1r2u1r2u1r2u
1r1u1r1u1r1u1r1u2d1e1d11d11d11d11d1
12d113d118u113u112u112u113u111u113u11
3
3910 RESTORE 3920:GOSUB 4640
3920 DATA140,071,u2r1u1r1u1r2e1r1d291
d111d1
3930 RESTORE 3940:GOSUB 4640
3940 DATA152,065,f9r2d212u1
3950 RETURN
3960 RESTORE 3970:GOSUB 4640
3970 DATA 132,078,u8h1u2h212d7r2f1d1r
1d4
3980 RESTORE 3990:GOSUB 4640

```

```

3990 DATA 145,078,u8h1u2h212d7r2f1d1r
1d4
4000 RESTORE 4010:GOSUB 4640
4010 DATA 158,078,u8h1u2h212d7r2f1d1r
1d4
4020 RETURN
4030 RESTORE 4040:GOSUB 4640
4040 DATA 125,074,r7d6r4u1h2u4h113u2h
13r1u1e1r1f3r1d8r1u13e1h11g1f1d311h3
u111
4050 RESTORE 4060:GOSUB 4640
4060 DATA 124,074,nd5u1e1u1h1u11u1h1
u2r3nd2u2e1u1r3f1
4070 RESTORE 4080:GOSUB 4640
4080 DATA 160,074,17d6l4u1e2u4e1r3u2h
r311u1h11g1311d811u13h1e1r1f1g1d3r1e3
u1r1
4090 RESTORE 4100:GOSUB 4640
4100 DATA 161,074,nd5u1h1u1e1u1r1u1e1
u213nd2u2h1u11391
4110 RETURN
4120 RESTORE 4130:GOSUB 4640
4130 DATA 125,067,h1u1e1g1d1f1nr3e2f2
e1u1h1f1d1g1d2r1d1nd11d11d2h13f1d1g1b
14h1u1e1u211u1nr1u1r1u2
4140 RESTORE 4150:GOSUB 4640
4150 DATA 140,067,h1u1e1g1d1f1nr3e2f2
e1u1h1f1d1g1d2r1d1nd11d11d2h13f1d1g1b
14h1u1e1u211u1nr1u1r1u2
4160 RESTORE 4170:GOSUB 4640
4170 DATA 155,067,h1u1e1g1d1f1nr3e2f2
e1u1h1f1d1g1d2r1d1nd11d11d2h13f1d1g1b
14h1u1e1u211u1nr1u1r1u2

```

```

4180 RETURN
4190 RESTORE 4200:GOSUB 4640
4200 DATA 140,066,e2r1e1u1h112g2d3bg1
14b1114nh1d1n1r14b1r14d1f1d1f1d1bd1d1
16d2r18u1h11h11h11h11h1n13u2e2r8nr1u1
ne1110
4210 RETURN
4220 RESTORE 4230:GOSUB 4640
4230 DATA 128,068,f3d316u3e3u111h1u1r
16u3r3d3r16d1g111d1g3d3r6u3h3
4240 RESTORE 4250:GOSUB 4640
4250 DATA 133,068,r9d8l1d11g1d1r9u1h
11u111u8r9
4260 RETURN
4270 ON DC GOTO 4280,4330,4400,4490,4560,4590
4280 RESTORE 4290:GOSUB 4640
4290 DATA 223,053,r2e1r2e2r2e1r1e1r1e
1r1e1r1f1d2g1d1g1d1g2d111g31g11g11g1
1g11g21g11g11g12g112g1h11h1u3e3r1e1
4300 RESTORE 4310:GOSUB 4640
4310 DATA 253,048,n11e1h2g1nd11h11h11
11h11h11h11h11h11b8d11u1e3u1h11
2g11g2d4r1
4320 RETURN
4330 RESTORE 4340:GOSUB 4640
4340 DATA 248,048,u9h1u2h211g1d7r1f1f
1d1r1d4
4350 RESTORE 4360:GOSUB 4640
4360 DATA 236,056,u9h1u2h211g1d7r1f1f
1d1r1d4
4370 RESTORE 4380:GOSUB 4640
4380 DATA 224,064,u9h1u2h211g1d7r1f1f

```

```

1d1r1d4
4390 RETURN
4400 RESTORE 4410:GOSUB 4640
4410 DATA 222,061,r1e1r1e1r1d6e1r1e1r
1u1h11u4h1g112nd1b1211r1e1r1e1u1e2f1
r1f2d6r1u13e1h11g1f1d1g3h111h111
4420 RESTORE 4430:GOSUB 4640
4430 DATA 222,061,g112nd8e1u211u111u1
11u2e1r2nd1u3e1u2e1r1e1f1
4440 RESTORE 4450:GOSUB 4640
4450 DATA 250,043,11g111g11g111d6g11
1g11u1e1b1u1e1u4e2r1e1u2r1e1r111g112h
1g2bd1g3d1011u15h1e1r1f1g1d3e2b1u1e2u1
e1
4460 RESTORE 4470:GOSUB 4640
4470 DATA 251,043,d4u61u1b1e1u2e1u1e1
u2g112nd3u1h1u1g111g111
4480 RETURN
4490 RESTORE 4500:GOSUB 4640
4500 DATA 220,066,11u1b1u1e1r1ne211u11
1u1nr1u1r2h1nr2u1b1u1e1b1f1d1r1e1h1r1
f1nd6bu3u1f1d1bd1d3bd2d2bd1g1
4510 RESTORE 4520:GOSUB 4640
4520 DATA 232,058,11u1b1u1e1r1ne211u11
1u1nr1u1r1u2h1nr2u1b1u1e1b1f1d1r1e1h1r1
f1nd6bu3u1f1d1bd1d3bd2d2bd1g1
4530 RESTORE 4540:GOSUB 4640
4540 DATA 244,050,11u1b1u1e1r1ne211u11
1u1nr1u1r1u2h1nr2u1b1u1e1b1f1d1r1e1h1r1
f1nd6bu3u1f1d1bd1d3bd2d2bd1g1

```

A SUIVRE...

# TANK

Invitez votre adversaire à participer à un duel aussi bruyant qu'impitoyable...

Fathri KARMOUS



IL N'EST POINT DE SOT MÉTAYERS!

## SUITE DU N°142

```

2500 LOCATE 1,24:PAPER 2
2590 PRINT "
";
2600 PEN 0:LOCATE 1,24
2610 PRINT " TANKS MINES
      NOM"
2620 LOCATE 7,25
2630 FOR i=1 TO d
2640 PRINT CHR$(133);" ";NEXT
2650 LOCATE 18,25
2660 PRINT mn$
2670 LOCATE 27,25:PRINT STRING$(hf
f(2),CHR$(32));n2$;
2680 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
2690 ON ta GOSUB 7250,7430,7650,78
30,7970,8160
2700 PAPER 0:PEN 1
2710 LOCATE v,w:PRINT k$(e,1);PEN
2:LOCATE v,w:PRINT l$(e,1);
2720 PEN 1:LOCATE v,w+1:PRINT k$(e
,2);PEN 2:LOCATE v,w+1:PRINT l$(e
,2);
2730 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT k$(f,1
);PEN 1:LOCATE x,y:PRINT l$(f,1);
2740 PEN 2:LOCATE x,y+1:PRINT k$(f
,2);PEN 1:LOCATE x,y+1:PRINT l$(f
,2);
2750 '***** Jeu *****
2760 IF g=1 THEN GOSUB 3260
2770 IF h=1 THEN GOSUB 3510
2780 GOSUB 4430:GOSUB 4730
2790 GOSUB 2940
2800 GOSUB 4730:GOSUB 4430
2810 ON pl GOSUB 3000,2920
2820 GOTO 2760
2830 '***** Joueur 1 *****
2840 IF INKEY(t1)=0 THEN e=e-1:GOT
0 3130
2850 IF INKEY(t2)=0 THEN e=e+1:GOT
0 3130
2860 IF INKEY(t3)=0 THEN g=0
2870 IF INKEY(t4)=0 THEN g=1
2880 IF INKEY(t5)=0 THEN GOSUB 434
0
2890 IF INKEY(t6)=0 THEN 3800
2900 RETURN
2910 '***** Joueur 2 *****
2920 IF INKEY(u1)=0 THEN f=f-1:GOT
0 3380
2930 IF INKEY(u2)=0 THEN f=f+1:GOT
0 3380
2940 IF INKEY(u3)=0 THEN h=0
2950 IF INKEY(u4)=0 THEN h=1
2960 IF INKEY(u5)=0 THEN GOSUB 464
0
2970 IF INKEY(u6)=0 THEN 3920
2980 RETURN
2990 '***** machine *****
3000 IF ra=1 THEN 3100
3010 ia=4:ja=1
3020 re=RND*ia+ja
3030 ON re GOTO 3040,3050,3060,308
0,3090
3040 IF RND<0.3 THEN f=f-1:GOTO 33
80 ELSE RETURN
3050 IF RND<0.3 THEN f=f+1:GOTO 33
80 ELSE RETURN
3060 IF RND<0.3 THEN h=h+1:h=h MOD
2
3070 RETURN
3080 IF RND<0.1 THEN 3920 ELSE RET
URN
3090 IF RND<0.7 THEN GOSUB 4640
3100 IF ri=1 THEN f=f-1 ELSE f=f+1

```

```

3110 GOTO 3380
3120 '***** rot tank rouge *****
3130 IF e=9 THEN e=1
3140 IF e=0 THEN e=8
3150 vv=v:ww=w
3160 GOSUB 3640
3170 PEN 1:LOCATE v,w
3180 PRINT k$(e,1);
3190 PEN 2:LOCATE v,w
3200 PRINT l$(e,1);
3210 PEN 1:LOCATE v,w+1:PRINT k$(e
,2);
3220 PEN 2:LOCATE v,w+1:PRINT l$(e
,2);
3230 SOUND 1,150,8,11,,1,1
3240 RETURN
3250 '***** dep tank rouge *****
3260 vv=v:ww=w
3270 v=v+d(e,1):w=w+d(e,2)
3280 GOSUB 4940:IF ep=1 THEN 4040
3290 GOSUB 3640
3300 PEN 1:LOCATE v,w
3310 PRINT k$(e,1);
3320 PEN 2:LOCATE v,w:PRINT l$(e,1
);
3330 PEN 1:LOCATE v,w+1:PRINT k$(e
,2);
3340 PEN 2:LOCATE v,w+1:PRINT l$(e
,2);
3350 SOUND 1,1200,11,11,,3,1
3360 RETURN
3370 '***** rot tank bleu *****
3380 IF f=9 THEN f=1
3390 IF f=0 THEN f=8
3400 xx=x:yy=y
3410 GOSUB 3720
3420 PEN 2:LOCATE x,y
3430 PRINT k$(f,1);
3440 PEN 1:LOCATE x,y
3450 PRINT l$(f,1);
3460 PEN 2:LOCATE x,y+1:PRINT k$(f
,2);
3470 PEN 1:LOCATE x,y+1:PRINT l$(f
,2);
3480 SOUND 2,120,8,11,,1,1
3490 RETURN
3500 '***** dep tank bleu *****
3510 xx=x:yy=y
3520 x=x+d(f,1):y=y+d(f,2)
3530 GOSUB 5040:IF ep=1 THEN 4190
3540 GOSUB 3720
3550 PEN 2:LOCATE x,y
3560 PRINT k$(f,1);
3570 PEN 1:LOCATE x,y
3580 PRINT l$(f,1);
3590 PEN 2:LOCATE x,y+1:PRINT k$(f
,2);
3600 PEN 1:LOCATE x,y+1:PRINT l$(f
,2);
3610 SOUND 2,1000,11,11,,3,1
3620 RETURN
3630 '***** effacement rouge *****
3640 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
3650 PEN 3:LOCATE vv,ww
3660 PRINT a1$;a2$
3670 LOCATE vv,ww+1
3680 PRINT a3$;a4$
3690 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
3700 RETURN
3710 '***** effacement bleu *****
3720 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
3730 PEN 3:LOCATE xx,yy
3740 PRINT a4$;a3$
3750 LOCATE xx,yy+1
3760 PRINT a2$;a1$
3770 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
3780 RETURN
3790 '***** mine rouge *****
3800 IF m<1 THEN RETURN
3810 p=v+m(e,1):q=w+m(e,2)

```

```

3820 a=TEST(p*16-8,400-q*16+8)
3830 IF a>0 THEN RETURN
3840 PEN 1:LOCATE p,q:PRINT CHR$(2
04);
3850 PEN 2:LOCATE p,q:PRINT CHR$(2
05);
3860 m=m-1:PEN 1
3870 n(mn,1)=p:n(mn,2)=q:mn=mn+1
3880 LOCATE 18+m,25:PRINT CHR$(255
);
3890 SOUND 1,100,10,12,,2,15
3900 RETURN
3910 '***** mine bleu *****
3920 IF n<1 THEN RETURN
3930 p=x+m(f,1):q=y+m(f,2)
3940 a=TEST(p*16-8,400-q*16+8)
3950 IF a>0 THEN RETURN
3960 PEN 2:LOCATE p,q:PRINT CHR$(2
04);
3970 PEN 1:LOCATE p,q:PRINT CHR$(2
05);
3980 n=n-1:PEN 2
3990 n(mn,1)=p:n(mn,2)=q:mn=mn+1
4000 LOCATE 18+n,25:PRINT CHR$(255
);
4010 SOUND 2,60,10,12,,2,15
4020 RETURN
4030 '***** mort tank rouge *****
4040 vv=v:ww=w:GOSUB 3640
4050 PEN 1
4060 LOCATE v,w:PRINT CHR$(232);CH
R$(233);
4070 LOCATE v,w+1:PRINT CHR$(234);
CHR$(235);
4080 PEN 2
4090 LOCATE v,w:PRINT CHR$(236);CH
R$(237);
4100 LOCATE v,w+1:PRINT CHR$(238);
CHR$(239);
4110 SOUND 1,4000,200,13,1,,31
4120 SOUND 4,500,200,13,1,4
4130 SOUND 2,2000,200,13,1,3
4140 IF SQ(1)>4 THEN 4140
4150 c=c-1:LOCATE 7+c*2,2
4160 PEN 1:PRINT CHR$(255);
4170 GOTO 5480
4180 '***** mort tank bleu *****
4190 xx=x:yy=y:GOSUB 3720
4200 PEN 2
4210 LOCATE x,y:PRINT CHR$(232);CH
R$(233);
4220 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(234);
CHR$(235);
4230 PEN 1
4240 LOCATE x,y:PRINT CHR$(236);CH
R$(237);
4250 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(238);
CHR$(239);
4260 SOUND 1,3000,150,13,1,,31
4270 SOUND 4,300,150,13,1,4
4280 SOUND 2,1000,150,13,1,3
4290 IF SQ(1)>4 THEN 4290
4300 d=d-1:LOCATE 7+d*2,25
4310 PEN 2:PRINT CHR$(255);
4320 GOTO 5480
4330 '**** depart tir rouge *****
4340 SOUND 1,600,5,13,,1,3
4350 IF vb=0 THEN 4370
4360 GOSUB 4530
4370 vb=v+b(e,1):wb=w+b(e,2)
4380 vt=vb:wt=wb
4390 a=TEST(vb*16-8,400-wb*16+8)
4400 IF a>0 THEN 4600
4410 bl=e:GOTO 4490
4420 '**** dePlac tir rouge *****
4430 IF vb=0 THEN RETURN
4440 vt=vb+d(b1,1):wt=wb+d(b1,2)
4450 a=TEST(vt*16-8,400-wt*16+8)
4460 IF a>0 THEN 4590
4470 GOSUB 4530

```

```

4480 vb=vt:wb=wt
4490 LOCATE vb,wb
4500 PEN 1:PRINT ba$(b1);
4510 RETURN
4520 '**** efface tir rouge *****
4530 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
4540 LOCATE vb,wb
4550 PEN 3:PRINT a1$;
4560 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
4570 RETURN
4580 '**** test tir rouge *****
4590 GOSUB 4530
4600 IF (vt=x OR vt=x+1) AND (wt=y
OR wt=y+1) THEN 4190
4610 vb=0
4620 RETURN
4630 '**** dePart tir bleu *****
4640 SOUND 2,400,5,13,,1,3
4650 IF xb=0 THEN 4670
4660 GOSUB 4830
4670 xb=x+b(f,1):yb=y+b(f,2)
4680 xt=xb:yt=yb
4690 a=TEST(xb*16-8,400-yb*16+8)
4700 IF a>0 THEN 4900
4710 b2=f:GOTO 4790
4720 '**** dePlac tir bleu *****
4730 IF xb=0 THEN RETURN
4740 xt=xb+d(b2,1):yt=yb+d(b2,2)
4750 a=TEST(xt*16-8,400-yt*16+8)
4760 IF a>0 THEN 4890
4770 GOSUB 4830
4780 xb=xt:yb=yt
4790 LOCATE xb,yb
4800 PEN 2:PRINT ba$(b2);
4810 RETURN
4820 '**** efface tir bleu *****
4830 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
4840 LOCATE xb,yb
4850 PEN 3:PRINT a2$;
4860 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
4870 RETURN
4880 '**** test tir bleu *****
4890 GOSUB 4830
4900 IF (xt=v OR xt=v+1) AND (yt=w
OR yt=w+1) THEN 4040
4910 xb=0
4920 RETURN
4930 '**** test rouge *****
4940 vl=v*16+8:w1=400-w*16+8
4950 ON e GOSUB 5150,5190,5230,527
0,5310,5350,5390,5430
4960 IF a1>0 OR a2>0 OR a3>0 THEN
4980
4970 ep=0:RETURN
4980 FOR i=1 TO mn
4990 IF v+2>n(i,1) AND v-1<n(i,1)
AND w-1<n(i,2) AND w+2>n(i,2) THEN
ep=1:imn=i
5000 NEXT
5010 v=v-d(e,1):w=w-d(e,2)
5020 RETURN
5030 '**** test bleu *****
5040 vl=v*16+8:w1=400-w*16+8
5050 ON f GOSUB 5150,5190,5230,527
0,5310,5350,5390,5430
5060 IF a1>0 OR a2>0 OR a3>0 THEN
5080
5070 ep=0:ra=0:RETURN
5080 FOR i=1 TO mn
5090 IF x+2>n(i,1) AND x-1<n(i,1)
AND y-1<n(i,2) AND y+2>n(i,2) THEN
ep=1:imn=i

```

### A SUIVRE...

## ZX 81

Suite de la page 8

```

4060 PRINT AT 22,NOT PI;"VOUS AU
EZ MES FELICITATIONS, VOUS AVEZ L
E RECORD DU JEU "PUZZLE"
4090 PRINT AT 16,1;"NOUVEAU"
4120 NEXT I
4130 IF S<REC THEN LET REC=S
4140 GOSUB 5100
4145 IF INKEY$="" THEN GOTO 414
3
4148 IF INKEY$="" THEN GOTO 4145
4160 CLS
4170 GOTO 2996
5000 CLS
5005 LET D$="
BRAVO
5005 GOSUB 5200
5007 PRINT AT 5,8;"*****
*****"
5008 GOSUB 3012
5009 PRINT AT 10,10;" PUZZLETTRE
5010 PRINT AT 13,10;" PUZZLETTRE
5011 LET X$="
5012 LET Y$="
5013 LET Z$="
5014 LET A$="
5015 LET B$="
5016 LET C$="
5017 LET D$="
5018 LET E$="
5019 LET F$="
5020 LET G$="
5021 LET H$="
5022 LET I$="
5023 LET J$="
5024 LET K$="
5025 LET L$="
5026 LET M$="
5027 LET N$="
5028 LET O$="
5029 LET P$="
5030 LET Q$="
5031 LET R$="
5032 LET S$="
5033 LET T$="
5034 LET U$="
5035 LET V$="
5036 LET W$="
5037 LET X$="
5038 LET Y$="
5039 LET Z$="
5040 LET A$="
5041 LET B$="
5042 LET C$="
5043 LET D$="
5044 LET E$="
5045 LET F$="
5046 LET G$="
5047 LET H$="
5048 LET I$="
5049 LET J$="
5050 LET K$="
5051 LET L$="
5052 LET M$="
5053 LET N$="
5054 LET O$="
5055 LET P$="
5056 LET Q$="
5057 LET R$="
5058 LET S$="
5059 LET T$="
5060 LET U$="
5061 LET V$="
5062 LET W$="
5063 LET X$="
5064 LET Y$="
5065 LET Z$="
5066 LET A$="
5067 LET B$="
5068 LET C$="
5069 LET D$="
5070 LET E$="
5071 LET F$="
5072 LET G$="
5073 LET H$="
5074 LET I$="
5075 LET J$="
5076 LET K$="
5077 LET L$="
5078 LET M$="
5079 LET N$="
5080 LET O$="
5081 LET P$="
5082 LET Q$="
5083 LET R$="
5084 LET S$="
5085 LET T$="
5086 LET U$="
5087 LET V$="
5088 LET W$="
5089 LET X$="
5090 LET Y$="
5091 LET Z$="
5092 LET A$="
5093 LET B$="
5094 LET C$="
5095 LET D$="
5096 LET E$="
5097 LET F$="
5098 LET G$="
5099 LET H$="
5100 LET I$="
5101 LET J$="
5102 LET K$="
5103 LET L$="
5104 LET M$="
5105 LET N$="
5106 LET O$="
5107 LET P$="
5108 LET Q$="
5109 LET R$="
5110 LET S$="
5111 LET T$="
5112 LET U$="
5113 LET V$="
5114 LET W$="
5115 LET X$="
5116 LET Y$="
5117 LET Z$="
5118 LET A$="
5119 LET B$="
5120 LET C$="
5121 LET D$="
5122 LET E$="
5123 LET F$="
5124 LET G$="
5125 LET H$="
5126 LET I$="
5127 LET J$="
5128 LET K$="
5129 LET L$="
5130 LET M$="
5131 LET N$="
5132 LET O$="
5133 LET P$="
5134 LET Q$="
5135 LET R$="
5136 LET S$="
5137 LET T$="
5138 LET U$="
5139 LET V$="
5140 LET W$="
5141 LET X$="
5142 LET Y$="
5143 LET Z$="
5144 LET A$="
5145 LET B$="
5146 LET C$="
5147 LET D$="
5148 LET E$="
5149 LET F$="
5150 LET G$="
5151 LET H$="
5152 LET I$="
5153 LET J$="
5154 LET K$="
5155 LET L$="
5156 LET M$="
5157 LET N$="
5158 LET O$="
5159 LET P$="
5160 LET Q$="
5161 LET R$="
5162 LET S$="
5163 LET T$="
5164 LET U$="
5165 LET V$="
5166 LET W$="
5167 LET X$="
5168 LET Y$="
5169 LET Z$="
5170 LET A$="
5171 LET B$="
5172 LET C$="
5173 LET D$="
5174 LET E$="
5175 LET F$="
5176 LET G$="
5177 LET H$="
5178 LET I$="
5179 LET J$="
5180 LET K$="
5181 LET L$="
5182 LET M$="
5183 LET N$="
5184 LET O$="
5185 LET P$="
5186 LET Q$="
5187 LET R$="
5188 LET S$="
5189 LET T$="
5190 LET U$="
5191 LET V$="
5192 LET W$="
5193 LET X$="
5194 LET Y$="
5195 LET Z$="
5196 LET A$="
5197 LET B$="
5198 LET C$="
5199 LET D$="
5200 LET E$="
5201 LET F$="
5202 LET G$="
5203 LET H$="
5204 LET I$="
5205 LET J$="
5206 LET K$="
5207 LET L$="
5208 LET M$="
5209 LET N$="
5210 LET O$="
5211 LET P$="
5212 LET Q$="
5213 LET R$="
5214 LET S$="
5215 LET T$="
5216 LET U$="
5217 LET V$="
5218 LET W$="
5219 LET X$="
5220 LET Y$="
5221 LET Z$="
5222 LET A$="
5223 LET B$="
5224 LET C$="
5225 LET D$="
5226 LET E$="
5227 LET F$="
5228 LET G$="
5229 LET H$="
5230 LET I$="
5231 LET J$="
5232 LET K$="
5233 LET L$="
5234 LET M$="
5235 LET N$="
5236 LET O$="
5237 LET P$="
5238 LET Q$="
5239 LET R$="
5240 LET S$="
5241 LET T$="
5242 LET U$="
5243 LET V$="
5244 LET W$="
5245 LET X$="
5246 LET Y$="
5247 LET Z$="
5248 LET A$="
5249 LET B$="
5250 LET C$="
5251 LET D$="
5252 LET E$="
5253 LET F$="
5254 LET G$="
5255 LET H$="
5256 LET I$="
5257 LET J$="
5258 LET K$="
5259 LET L$="
5260 LET M$="
5261 LET N$="
5262 LET O$="
5263 LET P$="
5264 LET Q$="
5265 LET R$="
5266 LET S$="
5267 LET T$="
5268 LET U$="
5269 LET V$="
5270 LET W$="
5271 LET X$="
5272 LET Y$="
5273 LET Z$="
5274 LET A$="
5275 LET B$="
5276 LET C$="
5277 LET D$="
5278 LET E$="
5279 LET F$="
5280 LET G$="
5281 LET H$="
5282 LET I$="
5283 LET J$="
5284 LET K$="
5285 LET L$="
5286 LET M$="
5287 LET N$="
5288 LET O$="
5289 LET P$="
5290 LET Q$="
5291 LET R$="
5292 LET S$="
5293 LET T$="
5294 LET U$="
5295 LET V$="
5296 LET W$="
5297 LET X$="
5298 LET Y$="
5299 LET Z$="
5300 LET A$="
5301 LET B$="
5302 LET C$="
5303 LET D$="
5304 LET E$="
5305 LET F$="
5306 LET G$="
5307 LET H$="
5308 LET I$="
5309 LET J$="
5310 LET K$="
5311 LET L$="
5312 LET M$="
5313 LET N$="
5314 LET O$="
5315 LET P$="
5316 LET Q$="
5317 LET R$="
5318 LET S$="
5319 LET T$="
5320 LET U$="
5321 LET V$="
5322 LET W$="
5323 LET X$="
5324 LET Y$="
5325 LET Z$="
5326 LET A$="
5327 LET B$="
5328 LET C$="
5329 LET D$="
5330 LET E$="
5331 LET F$="
5332 LET G$="
5333 LET H$="
5334 LET I$="
5335 LET J$="
5336 LET K$="
5337 LET L$="
5338 LET M$="
5339 LET N$="
5340 LET O$="
5341 LET P$="
5342 LET Q$="
5343 LET R$="
5344 LET S$="
5345 LET T$="
5346 LET U$="
5347 LET V$="
5348 LET W$="
5349 LET X$="
5350 LET Y$="
5351 LET Z$="
5352 LET A$="
5353 LET B$="
5354 LET C$="
5355 LET D$="
5356 LET E$="
5357 LET F$="
5358 LET G$="
5359 LET H$="
5360 LET I$="
5361 LET J$="
5362 LET K$="
5363 LET L$="
5364 LET M$="
5365 LET N$="
5366 LET O$="
5367 LET P$="
5368 LET Q$="
5369 LET R$="
5370 LET S$="
5371 LET T$="
5372 LET U$="
5373 LET V$="
5374 LET W$="
5375 LET X$="
5376 LET Y$="
5377 LET Z$="
5378 LET A$="
5379 LET B$="
5380 LET C$="
5381 LET D$="
5382 LET E$="
5383 LET F$="
5384 LET G$="
5385 LET H$="
5386 LET I$="
5387 LET J$="
5388 LET K$="
5389 LET L$="
5390 LET M$="
5391 LET N$="
5392 LET O$="
5393 LET P$="
5394 LET Q$="
5395 LET R$="
5396 LET S$="
5397 LET T$="
5398 LET U$="
5399 LET V$="
5400 LET W$="
5401 LET X$="
5402 LET Y$="
5403 LET Z$="
5404 LET A$="
5405 LET B$="
5406 LET C$="
5407 LET D$="
5408 LET E$="
5409 LET F$="
5410 LET G$="
5411 LET H$="
5412 LET I$="
5413 LET J$="
5414 LET K$="
5415 LET L$="
5416 LET M$="
5417 LET N$="
5418 LET O$="
5419 LET P$="
5420 LET Q$="
5421 LET R$="
5422 LET S$="
5423 LET T$="
5424 LET U$="
5425 LET V$="
5426 LET W$="
5427 LET X$="
5428 LET Y$="
5429 LET Z$="
5430 LET A$="
5431 LET B$="
5432 LET C$="
5433 LET D$="
5434 LET E$="
5435 LET F$="
5436 LET G$="
5437 LET H$="
5438 LET I$="
5439 LET J$="
5440 LET K$="
5441 LET L$="
5442 LET M$="
5443 LET N$="
5444 LET O$="
5445 LET P$="
5446 LET Q$="
5447 LET R$="
5448 LET S$="
5449 LET T$="
5450 LET U$="
5451 LET V$="
5452 LET W$="
5453 LET X$="
5454 LET Y$="
5455 LET Z$="
5456 LET A$="
5457 LET B$="
5458 LET C$="
5459 LET D$="
5460 LET E$="
5461 LET F$="
5462 LET G$="
5463 LET H$="
5464 LET I$="
5465 LET J$="
5466 LET K$="
5467 LET L$="
5468 LET M$="
5469 LET N$="
5470 LET O$="
5471 LET P$="
5472 LET Q$="
5473 LET R$="
5474 LET S$="
5475 LET T$="
5476 LET U$="
5477 LET V$="
5478 LET W$="
5479 LET X$="
5480 LET Y$="
5481 LET Z$="
5482 LET A$="
5483 LET B$="
5484 LET C$="
5485 LET D$="
5486 LET E$="
5487 LET F$="
5488 LET G$="
5489 LET H$="
5490 LET I$="
5491 LET J$="
5492 LET K$="
5493 LET L$="
5494 LET M$="
5495 LET N$="
5496 LET O$="
5497 LET P$="
5498 LET Q$="
5499 LET R$="
5500 LET S$="
5501 LET T$="
5502 LET U$="
5503 LET V$="
5504 LET W$="
5505 LET X$="
5506 LET Y$="
5507 LET Z$="
5508 LET A$="
5509 LET B$="
5510 LET C$="
5511 LET D$="
5512 LET E$="
5513 LET F$="
5514 LET G$="
5515 LET H$="
5516 LET I$="
5517 LET J$="
5518 LET K$="
5519 LET L$="
5520 LET M$="
5521 LET N$="
5522 LET O$="
5523 LET P$="
5524 LET Q$="
5525 LET R$="
5526 LET S$="
5527 LET T$="
5528 LET U$="
5529 LET V$="
5530 LET W$="
5531 LET X$="
5532 LET Y$="
5533 LET Z$="
5534 LET A$="
5535 LET B$="
5536 LET C$="
5537 LET D$="
5538 LET E$="
5539 LET F$="
5540 LET G$="
5541 LET H$="
5542 LET I$="
5543 LET J$="
5544 LET K$="
5545 LET L$="
5546 LET M$="
5547 LET N$="
5548 LET O$="
5549 LET P$="
5550 LET Q$="
5551 LET R$="
5552 LET S$="
5553 LET T$="
5554 LET U$="
5555 LET V$="
5556 LET W$="
5557 LET X$="
5558 LET Y$="
5559 LET Z$="
5560 LET A$="
5561 LET B$="
5562 LET C$="
5563 LET D$="
5564 LET E$="
5565 LET F$="
5566 LET G$="
5567 LET H$="
5568 LET I$="
5569 LET J$="
5570 LET K$="
5571 LET L$="
5572 LET M$="
5573 LET N$="
5574 LET O$="
5575 LET P$="
5576 LET Q$="
5577 LET R$="
5578 LET S$="
5579 LET T$="
5580 LET U$="
5581 LET V$="
5582 LET W$="
5583 LET X$="
5584 LET Y$="
5585 LET Z$="
5586 LET A$="
5587 LET B$="
5588 LET C$="
5589 LET D$="
5590 LET E$="
5591 LET F$="
5592 LET G$="
5593 LET H$="
5594 LET I$="
5595 LET J$="
5596 LET K$="
5597 LET L$="
5598 LET M$="
5599 LET N$="
5600 LET O$="
5601 LET P$="
5602 LET Q$="
5603 LET R$="
5604 LET S$="
5605 LET T$="
5606 LET U$="
5607 LET V$="
5608 LET W$="
5609 LET X$="
5610 LET Y$="
5611 LET Z$="
5612 LET A$="
5613 LET B$="
5614 LET C$="
5615 LET D$="
5616 LET E$="
5617 LET F$="
5618 LET G$="
5619 LET H$="
5620 LET I$="
5621 LET J$="
5622 LET K$="
5623 LET L$="
5624 LET M$="
5625 LET N$="
5626 LET O$="
5627 LET P$="
5628 LET Q$="
5629 LET R$="
5630 LET S$="
5631 LET T$="
5632 LET U$="
5633 LET V$="
5634 LET W$="
5635 LET X$="
5636 LET Y$="
5637 LET Z$="
5638 LET A$="
5639 LET B$="
5640 LET C$="
5641 LET D$="
5642 LET E$="
5643 LET F$="
5644 LET G$="
5645 LET H$="
5646 LET I$="
5647 LET J$="
5648 LET K$="
5649 LET L$="
5650 LET M$="
5651 LET N$="
5652 LET O$="
5653 LET P$="
5654 LET Q$="
5655 LET R$="
5656 LET S$="
5657 LET T$="
5658 LET U$="
5659 LET V$="
5660 LET W$="
5661 LET X$="
5662 LET Y$="
5663 LET Z$="
5664 LET A$="
5665 LET B$="
5666 LET C$="
5667 LET D$="
5668 LET E$="
5669 LET F$="
5670 LET G$="
5671 LET H$="
5672 LET I$="
5673 LET J$="
5674 LET K$="
5675 LET L$="
5676 LET M$="
5677 LET N$="
5678 LET O$="
5679 LET P$="
5680 LET Q$="
5681 LET R$="
5682 LET S$="
5683 LET T$="
5684 LET U$="
5685 LET V$="
5686 LET W$="
5687 LET X$="
5688 LET Y$="
5689 LET Z$="
5690 LET A$="
5691 LET B$="
5692 LET C$="
5693 LET D$="
5694 LET E$="
5695 LET F$="
5696 LET G$="
5697 LET H$="
5698 LET I$="
5699 LET J$="
5700 LET K$="
5701 LET L$="
5702 LET M$="
5703 LET N$="
5704 LET O$="
5705 LET P$="
5706 LET Q$="
5707 LET R$="
5708 LET S$="
5709 LET T$="
5710 LET U$="
5711 LET V$="
5712 LET W$="
5713 LET X$="
5714 LET Y$="
5715 LET Z$="
5716 LET A$="
5717 LET B$="
5718 LET C$="
5719 LET D$="
5720 LET E$="
5721 LET F$="
5722 LET G$="
5723 LET H$="
5724 LET I$="
5725 LET J$="
5726 LET K$="
5727 LET L$="
5728 LET M$="
5729 LET N$="
5730 LET O$="
5731 LET P$="
5732 LET Q$="
5733 LET R$="
5734 LET S$="
5735 LET T$="
5736 LET U$="
5737 LET V$="
5738 LET W$="
5739 LET X$="
5740 LET Y$="
5741 LET Z$="
5742 LET A$="
5743 LET B$="
5744 LET C$="
5745 LET D$="
5746 LET E$="
5747 LET F$="
5748 LET G$="
5749 LET H$="
5750 LET I$="
5751 LET J$="
5752 LET K$="
5753 LET L$="
5754 LET M$="
5755 LET N$="
5756 LET O$="
5757 LET P$="
5758 LET Q$="
5759 LET R$="
5760 LET S$="
5761 LET T$="
5762 LET U$="
5763 LET V$="
5764 LET W$="
5765 LET X$="
5766 LET Y$="
5767 LET Z$="
5768 LET A$="
5769 LET B$="
5770 LET C$="
5771 LET D$="
5772 LET E$="
5773 LET F$="
5774 LET G$="
5775 LET H$="
5776 LET I$="
5777 LET J$="
5778 LET K$="
5779 LET L$="
5780 LET M$="
5781 LET N$="
5782 LET O$="
5783 LET P$="
5784 LET Q$="
5785 LET R$="
5786 LET S$="
5787 LET T$="
5788 LET U$="
5789 LET V$="
5790 LET W$="
5791 LET X$="
5792 LET Y$="
5793 LET Z$="
5794 LET A$="
5795 LET B$="
5796 LET C$="
5797 LET D$="
5798 LET E$="
5799 LET F$="
5800 LET G$="
5801 LET H$="
5802 LET I$="
5803 LET J$="
5804 LET K$="
5805 LET L$="
5806 LET M$="
5807 LET N$="
5808 LET O$="
5809 LET P$="
5810 LET Q$="
5811 LET R$="
5812 LET S$="
5813 LET T$="
5814 LET U$="
58
```

# MORNIFLES

Exprimez vos dons de brute épaisse par quelques bastons viriles à souhait...

Jean-Pierre FERRAND



## SUITE DU N° 142

```
6710 PRINT:PRINT"PAS DE CHANCE, V
OUS AVEZ ETE BATTU EN":PRINT
6720 PRINTRO"ROUND";:IFRO>1THENPR
INT"S.ELSEPRINT".
6730 PRINT:PRINT"LE RESULTAT EST
"S1" POUR VOUS ET "S2":PRINT
6740 PRINTB$".":PRINT:PRINT"ESSAY
EZ UN ADVERSAIRE PLUS FAIBLE !"
6780 GOTO 15
6997 REM
6998 REM PRESENTATION
6999 REM
7000 CLS:PAPERD:INK3
7004 AI=D:AU=D
7008 Y$(1)=" FERRAND JEAN-PIER
RE & CIE"
7010 Y$(2)=" VOUS PRESENTENT :
MORNIFLES"
7012 Y$(3)=" UN JEU DE FRAPPE , D
E BASTON , "
7014 Y$(4)=" DE TARTES , DE CASTA
GNE ... "
7015 Y$(5)=" APPUYEZ SUR UNE T
OUCHE"
7020 FORN=1TO5
7025 FORX=1TOLEN(Y$(N))
7029 MUSIC1,1,N,D:PLAY1,0,1,70
7032 PLOT2,N*5-3,CHR$(N)+RIGHT$(Y
$(N),X)
7034 NEXTX
7035 NEXTN
7040 PLAY1,0,1,400
7042 IFA1=1THEN GETZZ$:GOTO7525
7045 GETZZ$
7200 CLS
7515 Y$(1)=" VOUS VOULEZ DEVE
NIR"
7516 Y$(2)=" UN CHAMPION DE BOX
E SANS"
7517 Y$(3)=" SORTIR DE VOTRE FA
UTEUIL ?"
7518 Y$(4)=" ALORS PREPAREZ V
OUS !"
7519 Y$(5)=" APPUYEZ SUR UNE T
OUCHE"
7520 AI=1:GOTO7D20
```

```
7525 CLS:D0KE18,48000:PRINT" C
HAMPIONSHIP COGNING CLUB "
7530 FORF=0TO9:PRINTF;EC$B..."EC
$C"A$(F+1):PRINT:NEXT
7535 PRINTEC$E CHOISISSEZ VOTRE
ADVERSAIRE..."
7537 PRINT
7540 GETR$=IFASC(R$)<48ORASC(R$)>
57THEN7540
7541 X=VAL(R$)+1
7545 SK=(11-X)/12
7546 K2=10+X+INT(RND(1)*6):K1=16-
X+INT(RND(1)*10)
7550 B$=A$(X)
7557 INPUT"VOTRE NOM (10 LETTRES
MAX.) ";C$
7558 IF LEN(C$)>10THEN C$=MID$(C$
,10)
7559 D0KE18,48000:PRINTSPC(40):IF
ZI$="N"THEN19
7560 CLS
7562 Q$(1)=" LE COMBAT DURE TR
OIS ROUNDS."
7563 Q$(2)=" SEULS LES COUPS
PORTES"
7564 Q$(3)=" A LA TETE DE VOTRE
ADVERSAIRE"
7565 Q$(4)=" RAPPORTENT DES P
OINTS."
7566 Q$(5)=" SI VOTRE TACTIQUE
EST BONNE,"
7567 Q$(6)=" LE K.O. EST POS
SIBLE."
7568 Q$(7)=" APPUYEZ SUR UNE T
OUCHE"
7569 AU=D
7570 FORN=1TO7
7571 FORX=1TOLEN(Q$(N))
7572 MUSIC1,1,N,D:PLAY1,0,1,70
7573 PLOT2,N*3,CHR$(N)+RIGHT$(Q$(
N),X)
7574 NEXTX:NEXTN:GETR$:CLS
7575 IFAU=1THENGOTO7585
7576 Q$(1)=" LES DIRECTION
S : "
7577 Q$(2)=" K : A GAUCHE - A D
ROITE : L"
7578 Q$(3)=" Q : EN HAUT - EN
BAS : A"
7579 Q$(4)=" Z : POING GAU
CHE"
```

```
7580 Q$(5)=" M : POING DRO
IT"
7581 Q$(6)=" DEL : RETOUR AU
DEBUT"
7582 Q$(7)=" APPUYEZ SUR UNE T
OUCHE"
7583 AU=1:GOTO7570
7585 RETURN
7650 REM
7660 REM TEMPS & ROUNDS
7670 REM
8500 PLOT11,25,"0:00"
8510 RO=RO+1:IFRO=4THENRO=3:GOTO6
620
8520 PLOT5,0,"PRET POUR LE PROCHA
IN ROUND ?"
8525 WAIT100
8530 GETZZ$:GETZZ$
8535 PLOT5,0,"
"
8540 FORJ=2TO15:PLOT3,J,"
":NEXT
8550 GOSUB9550
8560 GOTO662
8997 REM
8998 REM MUSIQUE
8999 REM
9000 FORI=0TO3:FORJ=0TO15
9010 PLAY7,0,7,1
9020 SOUND1,PO(J),15:SOUND2,PO(J)
*1.02,15:SOUND3,AO(I),11
9025 IFKEY$<>" THEN PLAY0,0,0,0:
RETURN
9030 WAIT12:NEXTJ:NEXTI
9040 FORI=0TO13
9050 PLAY7,0,7,1
9060 SOUND1,00(I),15:SOUND2,QO(I)
*1.02,15:SOUND3,284,11
9070 IFKEY$<>" THEN PLAY0,0,0,0:
RETURN
9075 IFI=7 THEN WAIT12
9080 WAIT12:NEXT:WAIT16
9090 FORI=14TO27
9100 PLAY7,0,7,1
9110 SOUND1,QO(I),15:SOUND2,QO(I)
*1.02,15:SOUND3,337,11
9120 IFKEY$<>" THEN PLAY0,0,0,0:
RETURN
9130 IFI=21THEN WAIT12
9140 WAIT12:NEXT:WAIT16
9150 FORI=28TO41
```

```
9160 PLAY7,0,7,1
9170 SOUND1,QO(I),15:SOUND2,QO(I)
*1.02,15:SOUND3,425,11
9180 IFKEY$<>" THEN PLAY0,0,0,0:
RETURN
9190 IFI=35THEN WAIT12
9200 WAIT12:NEXT:WAIT16
9210 FORI=42TO55
9220 PLAY7,0,7,1
9230 SOUND1,QO(I),15:SOUND2,QO(I)
*1.02,15:SOUND3,379,11
9240 IFKEY$<>" THEN PLAY0,0,0,0:
RETURN
9250 IFI=49THEN WAIT12
9260 WAIT12:NEXT:WAIT11
9270 GOTO9000
9497 REM
9498 REM AFFICHAGE DU RING
9499 REM
9500 CLS:PAPERD:INK5:POKE46443,63
9502 FORI=0TO17:PLOT38,I,16:PLOT1
,1,20:NEXT
9505 PLOT2,1,"u":PLOT36,1,"u":PLO
T2,16,"u":PLOT36,16,"u"
9510 FORI=3TO35:PLOT1,1,"v":PLOT1
,16,"v":NEXT
9515 FORI=2TO15:PLOT2,1,"w":PLOT3
6,1,"w":NEXT
9516 FORI=18TO22:PLOT1,1,3:PLOT16
,1,2:NEXT
9517 FORI=24TO26:PLOT1,1,6:NEXT
9525 PLOT2,18,"y":PLOT15,18,"(" :P
LOT17,18,"y":PLOT36,18,"("
9527 PLOT2,22,"x":PLOT15,22,"z":P
LOT17,22,"x":PLOT36,22,"z"
9530 FORI=3TO14:PLOT1,18,"v":PLOT
1,22,"v":NEXT
9532 FORI=18TO35:PLOT1,18,"v":PLO
TI,22,"v":NEXT
9535 FORI=19TO21:PLOT2,1,"w":PLOT
15,1,"w":PLOT17,1,"w":PLOT36,1,"w"
9536 PLOT35,1,2:PLOT18,1,1:PLOT14
,1,3:PLOT3,1,4:NEXT:PLOT3,21,7:PLO
T18,21,7
9537 PLOT2,24,"y":PLOT2,26,"x":PL
OT36,24,"(" :PLOT36,26,"z"
```

Le justicier



## AMSTRAD

Suite de la page 9

```
5 sat=0:f=0:ex=0:INK 1,6:INK 2,11:
INK 3,18:INK 0,0:BOARD 0
6 PRINT CHR$(22) CHR$(0)
7 GOSUB 650
10 SYMBOL AFTER 140
20 SYMBOL 140,0,31,63,107,107,63,3
1,0
30 SYMBOL 141,0,248,252,254,254,25
2,248,0
40 SYMBOL 143,0,100,95,106,212,162
,150,120
50 SYMBOL 144,0,31,63,83,107,83,31
,0
60 SYMBOL 145,0,224,192,255,128,19
2,224,0
70 SYMBOL 146,0,0,0,192,0,0,0,0
80 ORIGIN 320,130:DEG
90 v$=CHR$(32)+CHR$(140)+CHR$(141)
+CHR$(32)
100 moi$=CHR$(32)+CHR$(144)+CHR$(1
45)+CHR$(146)
110 m$=CHR$(143)+CHR$(32)+CHR$(32)
+CHR$(32)
120 a=INT(RND(1)*320)
130 b=INT(RND(1)*200)
140 x2=320:y2=INT(RND(1)*170)
150 x=-300:y=0
160 IF b>100 THEN b=100
170 IF y2>100 THEN y2=-140
180 LOCATE 1,1:PRINT "score :";sc
190 LOCATE 1,3:PRINT "vaisseaux va
lables :";v
200 LOCATE 1,5:PRINT "vaisseaux re
latifs :";vr
210 FOR c=1 TO 360
220 TAG:PLOT 400,400,2:MOVE x2,y2:
PRINT m$:TAGOFF
230 x2=x2-20:IF x2<=-400 THEN TAG:
MOVE x2,y2:PRINT " ":TAGOFF:x2=3
20:y2=INT(RND(1)*320)
240 IF y2>100 THEN y2=y
250 x1=a*ICOS(c)
260 y1=b*SIN(c)
270 TAG:PLOT 400,400,2:MOVE x1,y1:
PRINT v$:TAGOFF
280 PLOT x1+16,y1-2:DRAW x1+16,y1-
10,3
290 TAG:PLOT 400,400,1:MOVE x,y:PR
INT moi$:TAGOFF
```

```
300 TAG:MOVE x,y+16:PRINT " ":T
AGOFF
310 TAG:MOVE x,y-16:PRINT " ":T
AGOFF
320 IF INKEY(72)=0 OR INKEY(0)=0 T
HEN y=y+4
330 IF INKEY(73)=0 OR INKEY(2)=0 T
HEN y=y-4
340 IF INKEY(74)=0 OR INKEY(8)=0 T
HEN x=x-6
350 IF INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0 T
HEN x=x+6
360 t1=TEST(x+65,y-6)
365 IF x+65>=x2 AND y+65<=x2+16 AN
D y-6>=y2 AND y-6<=y2-16 THEN 510
370 IF t1=3 THEN 410
380 IF t1=2 THEN 510
390 IF y>=100 THEN y=100
400 NEXT c
410 REM *** 9a9ne ***
420 sc=sc+100
430 v=v+1:vr=vr-1
440 ENT 1,100,-4,2:SOUND 5,400,0,9
,0,1
450 TAG:MOVE x,y+2:PRINT " ":M
OVE x1,y1:PRINT " ":MOVE x2,y2
:PRINT " ":TAGOFF
460 LOCATE 1,1:PRINT "score :";sc
470 LOCATE 1,3:PRINT "vaisseaux v
alables :";v
480 LOCATE 1,5:PRINT "vaisseaux re
latifs :";vr
490 IF vr=0 AND v<>0 THEN 740
500 GOTO 120
510 REM *** explosion ***
520 vr=vr-1
530 IF vr=0 AND v<>0 THEN 740
540 IF vr=0 AND y=0 THEN 1820
550 LOCATE 1,1:PRINT "score :";sc
560 LOCATE 1,3:PRINT "vaisseaux va
lables :";v
570 LOCATE 1,5:PRINT "vaisseaux re
latifs :";vr
580 FOR i=15 TO 1 STEP -1:SOUND 1,
429,20,i,,1:NEXT i
590 PLOT 400,400,0
600 TAG:MOVE x,y:PRINT " ":TAG
OFF
610 FOR i=1 TO 500:NEXT i
620 TAG:MOVE x1,y1:PRINT " ":
630 TAG:MOVE x2,y2:PRINT " ":
TAGOFF
640 GOTO 120
650 REM *** decor ***
660 CLS
670 ORIGIN 0,0:FOR i=1 TO 100:x=IN
```

```
T(RND(1)*640):y=INT(RND(1)*400):PL
OT x,y,1:NEXT i
680 ORIGIN 320,500:DEG
690 FOR a=180 TO 360
700 x=250*ICOS(a)
710 y=250*SIN(a)
720 PLOT 0,0:DRAW x,y,2
730 NEXT a:RETURN
740 ' 2e tableau
750 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,11:INK
3,12:PEN 1
760 CLS:CALL &BB4E
770 SYMBOL AFTER 140
780 SYMBOL 140,0,0,0,0,62,49,17,25
790 '
800 SYMBOL 141,48,56,12,14,7,1,12,
14
810 SYMBOL 142,128,128,64,32,16,13
6,252
820 SYMBOL 143,0,0,0,0,0,1,1
830 SYMBOL 144,0,0,0,0,0,248,46
840 '
850 SYMBOL 145,15,0,15,10,26,30,26
,2
860 SYMBOL 146,7,135,135,15,0,0,7,
7
870 SYMBOL 147,255,255,255,255,0,0
,255,255
880 SYMBOL 148,255,255,255,255,0,0
,255,252
890 SYMBOL 149,33,63,0,0,6,7,255
900 SYMBOL 150,128,192,48,124,124,
248,224
910 '
920 SYMBOL 151,12,224,255,0,0,0,0
930 SYMBOL 152,24,96,128,0,0,0,0,0
940 LOCATE 16,20:PRINT CHR$(140)
950 LOCATE 16,21:PRINT CHR$(141)+C
HR$(142)+CHR$(32)+CHR$(143)+CHR$(1
44)
960 LOCATE 16,22:PRINT CHR$(145)+C
HR$(146)+CHR$(147)+CHR$(148)+CHR$(
149)+CHR$(150)
970 LOCATE 16,23:PRINT CHR$(151)+C
HR$(152)
980 LOCATE 1,25:PRINT "score :";sc
:/"bras :";v
990 ORIGIN 0,0:FOR i=1 TO 500:x=IN
T(RND(1)*640):y=INT(RND(1)*400):PL
OT x,y,2:NEXT i
1000 ORIGIN 0,400:DEG
1010 FOR a=260 TO 360
1020 x=150*ICOS(a)
1030 y=150*SIN(a)
1040 PLOT 0,0:DRAW x,y,2
1050 NEXT a
```

## A SUIVRE...



```
1060 ORIGIN 450,340:DEG
1070 FOR a=1 TO 360
1080 x=40*ICOS(a)
1090 y=40*SIN(a)
1100 PLOT 0,0:DRAW x,y,3
1110 NEXT a
1120 ORIGIN 280,100:PLOT 0,0:DRAW
0,-40,1
1130 SYMBOL 160,0,2,130,119,225,11
5,59,30
1140 SYMBOL 161,0,0,0,224,128,196,
200,112
1150 SYMBOL 162,14,3,15,32,0,0,0
1160 SYMBOL 163,64,192,224,112,56,
28,14,7
1170 '
1180 SYMBOL 164,0,0,3,255,255,3,1,
1
1190 SYMBOL 165,0,0,128,255,255,12
8,0,0
1200 SYMBOL 166,3,255,255,3,0,0,0,
0
1210 SYMBOL 167,128,255,255,128,12
8,0,0
1220 sab$=CHR$(160)+CHR$(161)+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(162)+CHR
$(163)
1230 sa9m$=CHR$(164)+CHR$(165)+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(166)+CHR
$(167)
1240 a=-200:b=35
1250 a1=INT(RND(1)*350):b1=80
1260 a2=INT(RND(1)*350):b2=110
1270 x=INT(RND(1)*150):y=INT(RND(1)
)*150)
1280 PLOT 400,400,2:TAG:MOVE a,b:P
RINT CHR$(32)+CHR$(160)+CHR$(161):
MOVE a,b-16:PRINT CHR$(32)+CHR$(1
62)+CHR$(163):TAGOFF
1290 TAG:MOVE a1,b1:PRINT CHR$(160
)+CHR$(161)+CHR$(32):MOVE a1,b1-1
6:PRINT CHR$(162)+CHR$(163)+CHR$(3
2):TAGOFF
1300 PLOT 400,400,3:TAG:MOVE a2,b2
:PRINT CHR$(164)+CHR$(165)+CHR$(32
):MOVE a2,b2-16:PRINT CHR$(166)+C
HR$(167)+CHR$(32):TAGOFF
1310 a=a+3:a1=a1-3:a2=a2-8
1320 IF a>=400 THEN a=-200
1330 IF a1<=-400 THEN a1=350
1340 IF a2<=-400 THEN a2=350
1350 IF INKEY(72)=0 OR INKEY(0)=0
THEN PLOT 0,0:DRAW x,y,0:y=y+5
```

## A SUIVRE...

QUI SAIME  
TOUT SEUL  
RECOLTE LA  
BRANLETTE!



Apprenez tranquillement sur votre TI, l'art du pilotage d'un train à grande vitesse...

Jean BOSCOUZAREIX (conducteur de T.G.V) et son fils Jean-David.



## SUITE DU N° 142

### LISTING 2

```

100 CALL CLEAR :: CALL CHARSET :: CALL S
GREEN(2) :: SC=1000
110 CALL CHAR(134,"FOOOOOOOOOOOOOOO",135
,"FFOOOOOOOOOOOOOO",71,"COOOCOOCOBOBOBO
",76,"OOOOOOOOOOOOFOFO")
120 CALL CHAR(65,"030303070606FFFF",66,"
COOOCOOCO60606FFF",67,"0COCOOC1C1B1B1B3B",
108,"F3B2B2E3B2B2B2B3")
130 CALL CHAR(136,"8ABABAS252522223",139
,"3C4242424242423",60,"3C4242424242423C
",93,"3C4242424242423C")
140 CALL CHAR(75,"000000000000FOF",77,"
000000000000FFFF",79,"BODOB0B0B0B0B0B0",
79,"0D0B0D0101010101")
150 CALL CHAR(161,"081B280B0B0B0B01C",137
,"3C4202040B10207E",59,"3C4202040B10207E
",62,"040B10207C42423C")
160 CALL CHAR(138,"7E0202040B102040",63
,"3C42423C4242423C",94,"7E7E7E7E7E7E7E7E
",109,"CF0909BF0B0B0B0B")
170 CALL CHAR(17,"F49697E59494F400",99,"
40C0D65454525600",100,"00EAAAEEAAAAAAE"
",101,"00A0A0A4AAB9AB")
180 CALL CHAR(68,"3030303B1B1B1C",69,"
3030307060606FFF",70,"0COCOOCO60606FFF"
",88,"B0B0A02E4A4EB8B8")
190 CALL CHAR(102,"0080A02E4A4EBABA",33
,"AA55AA55AA55AA55",42,RPT$(0),16),72,"0
303030301010101")
200 CALL CHAR(73,"0000000101010103",74,"
000000B0B0B0B0C",80,"0103070F1F3F7FFF")
210 CALL CHAR(81,"0080C0E1FFFFF",82,"
001C3E7FFFFF",83,"00000B1CFCFF",123
,"COFOFOFFFF",124,"000000C0FOCFF")
220 CALL CHAR(84,RPT$(0),16),105,"1C224
04040221C00",106,"B2B244442B2B1000",124
,"0000000C0FOCFF")
230 CALL CHAR(120,"00000000030F3FFF",121
,"030F3FFF",122,"FFFFFF",92,"00FEFE7C3B100000")
240 CALL CHAR(130,"00000202072777F",131
,"844830FC4848484",132,"103B7C7C3B10101
0",133,"80A02B2A0A0A0202")
250 CALL CHAR(102,"0077444476141477",103
,"0070544444445470",35,"0000000000055AA
",36,"100B100B100B100B")
260 CALL CHAR(37,"100B100B100B100A",38,"
100B100B100B50AB",110,"E9A9A9E9B9B9B900"
",111,"00202C2C2C2C20")
270 CALL CHAR(112,"C060301B0C060301",113
,"0020100B000000B0",114,"00000000000000B

```

```

0",115,"000000100B000000")
280 CALL COLOR(1,14,2,2,3,3,5,15,3,6,15,
3,7,13,8,8,9,2,14,3,2)
290 CALL COLOR(9,16,2,10,11,2,3,16,2,11,
15,3,12,9,3,13,2,3,4,16,2)
300 DISPLAY AT(1,1):"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!TT
TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT
SRRSRRSRRSRRSRRSRRSRRSRRSRRSRRSRRSRRSRRS
310 DISPLAY AT(5,1):"*****IJ****
pqr*****!*****KABL****pqr*****!
*****CD****pqr*****!*****MEF
M****pqr*****!
320 DISPLAY AT(9,1):"*****IGHJ***
****pqr*****!*****KAMMBL****pqr*****!
*****C*D****pqr*****!*****MEMM
FM****pqr*****!
330 DISPLAY AT(13,1):"*****IG*HJ*
*****p*****KAMMMML*****!
*****C****D*****!*****MEMM
MFM*****!
340 DISPLAY AT(17,1):"*****IG*HJ*
*****!*****KAMMMML*****!
*****C****D*****!*****MEMM
MFM*****!
350 DISPLAY AT(21,1):"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
360 DISPLAY AT(22,1):" $ $ $ $ $
%*****%
370 CALL VCHAR(1,2,33,24): CALL VCHAR(1
,31,33,24): CALL HCHAR(5,25,132): CALL
HCHAR(6,26,132): CALL HCHAR(7,27,132)
380 CALL HCHAR(8,28,132): CALL HCHAR(9
,29,132)
390 CALL HCHAR(5,12,131): CALL HCHAR(9
,9,131): CALL HCHAR(13,6,131)
400 CALL HCHAR(24,11,32,2): CALL HCHAR(
23,22,92): CALL HCHAR(23,14,59): CALL
HCHAR(23,16,59): CALL HCHAR(23,18,60)
410 CALL HCHAR(23,6,97): CALL HCHAR(23
,7,99): CALL HCHAR(24,6,100): CALL HCHA
R(24,7,101)
420 CALL HCHAR(23,10,108): CALL HCHAR(2
3,11,109): CALL HCHAR(23,26,110): CALL
HCHAR(24,26,111)
430 DISPLAY AT(24,8)SIZE(2):"0b": CALL
HCHAR(23,4,88): CALL HCHAR(24,4,104):
DISPLAY AT(24,19)SIZE(3):"0"
440 DISPLAY AT(2,2)SIZE(4):USING "####":
SC :: IF SC<=0 THEN 1720 :: IF SC>=2000
THEN 1810
450 CALL KEY(0,K,S):: IF K<>114 THEN 450
ELSE 460
460 CALL HCHAR(23,26,32,4): CALL HCHAR(
23,4,32,5): CALL HCHAR(24,4,32,5): CAL
L HCHAR(23,10,32,2): CALL HCHAR(24,26,3

```

```

2,4)
470 CALL KEY(0,K,S):: IF K<>100 THEN 470
ELSE 480
480 RESTORE 500
490 FOR I=1 TO 7 :: READ B :: DISPLAY AT
(24,7)SIZE(2):B :: CALL SOUND(500,-5,0):
NEXT I
500 DATA 0,1,2,3,4,5,5
510 VIT=0
520 IF VIT=0 THEN 600 ELSE 530
530 CALL MAGNIFY(1): CALL SPRITE(#1,78,
5,30,113,VIT*0.8,-VIT*0.5): CALL SPRITE
(#2,79,5,30,133,VIT*0.8,VIT*0.5): FOR I
=1 TO 50-VIT
540 NEXT I :: CALL SPRITE(#3,134,15,40,1
31,VIT,VIT*0.25,#4,134,15,40,120,VIT,-VI
T*0.25,#5,115,2,80,222,-VIT*0.6,-VIT*0.6
)
550 CALL SPRITE(#20,115,2,32,164,VIT*0.7
,VIT*0.7)
560 CALL MAGNIFY(2): CALL SPRITE(#6,135
,15,100,114,VIT*0.7,-VIT*0.2,#7,135,15,1
00,129,VIT*0.8,VIT*0.2)
570 CALL SPRITE(#17,134,15,99,105,VIT,-V
IT*0.25,#18,134,15,100,146,VIT,VIT*0.25)
580 CALL KEY(0,K,S):: IF K<>114 THEN 600
ELSE 590
590 CALL HCHAR(24,4,32,4): CALL HCHAR(2
3,4,32,4): CALL HCHAR(24,26,32,4): CAL
L HCHAR(23,26,32)
600 CALL JOYST(1,X,Y)
610 VIT=VIT+(Y/2): IF VIT<=0 THEN VIT=0
620 IF VIT>60 THEN VIT=60
630 IF VIT>270 THEN CALL SOUND(250,-2,0):
CALL DELSPRITE(ALL): SC=SC-100
640 IF VIT>0 THEN CALL SOUND(1500-VIT*10
,-6,15): CALL DELSPRITE(ALL)
650 IF VIT<=0 THEN CALL DELSPRITE(ALL)
660 VIT=VIT*5
670 DISPLAY AT(24,19)SIZE(3):STR$(VIT)&RPT
$(0),3-LEN(STR$(VIT))
680 IF VIT>270 THEN CALL SOUND(250,-2,0):
CALL DELSPRITE(ALL): SC=SC-100 :: DIS
PLAY AT(2,2)SIZE(4):USING "####":SC :: I
F VIT=290 THEN 1630
690 IF SC<=0 THEN 1720 :: IF SC>=2000 TH
EN 1810 :: DISPLAY AT(2,2)SIZE(4):USING
"####":SC
700 M1=INT(RND*(100)+2)
710 IF M1=4 THEN GOSUB 920
720 IF M1=6 THEN GOSUB 940
730 IF M1=9 THEN GOSUB 960
740 IF M1=12 THEN GOSUB 1060
750 IF M1=15 THEN GOSUB 1160
760 IF M1=18 THEN GOSUB 1260
770 IF M1=75 THEN GOSUB 1380
780 CALL DELSPRITE(#8,#9,#10,#11,#12,#13

```

```

,#14,#15): M1=INT(RND*60)+1
790 IF M1=1 THEN GOSUB 1440
800 IF M1=2 THEN GOSUB 1460
810 IF M1=3 THEN GOSUB 1480
820 IF M1=4 THEN GOSUB 1500
830 IF M1=5 THEN GOSUB 1450
840 IF M1=6 THEN GOSUB 1470
850 IF M1=7 THEN GOSUB 1490
860 IF M1=8 THEN GOSUB 1510
870 IF M1=30 THEN GOSUB 1520
880 IF M1=15 THEN GOSUB 1530
890 IF M1=25 THEN GOSUB 1550
900 IF M1=35 THEN GOSUB 1620
910 GOTO 520
920 CALL HCHAR(23,14,32,5): CALL HCHAR(
23,14,136): CALL HCHAR(23,16,136): CAL
L HCHAR(23,18,136)
930 FOR H=0 TO 20 STEP 1 :: CALL SOUND(-
100,850,H,850,H): NEXT H :: RETURN
940 CALL HCHAR(23,14,32,5): CALL HCHAR(
23,14,137): CALL HCHAR(23,16,138): CAL
L HCHAR(23,18,139)
950 FOR H=0 TO 20 STEP 1 :: CALL SOUND(-
100,850,H,850,H): NEXT H :: RETURN
960 CALL HCHAR(23,14,32,5): CALL HCHAR(
23,14,59): CALL HCHAR(23,16,59): CALL
HCHAR(23,18,60)
970 FOR A=1 TO 20
980 CALL KEY(1,K,S):: IF S=0 THEN CALL S
OUND(250,4500,0,110,0,220,0)ELSE 1000
990 NEXT A :: GOSUB 1640
1000 SC=SC+50 :: DISPLAY AT(2,2)SIZE(4):
USING "####":SC :: IF VIT<=220 THEN RETUR
N
1010 FOR A=1 TO 30
1020 CALL KEY(0,K,S):: IF K=102 THEN 104
0
1030 NEXT A :: GOSUB 1630
1040 SC=SC+50 :: DISPLAY AT(2,2)SIZE(4):
USING "####":SC :: DISPLAY AT(24,8)SIZE(4):
1:"4": CALL SOUND(1000,-5,0): FOR I=
1 TO 150 :: NEXT I
1050 VIT=44 :: FOR I=1 TO 150 :: NEXT I
:: DISPLAY AT(24,8)SIZE(1):"5" :: CALL S
OUND(1000,-5,0): RETURN
1060 CALL HCHAR(23,14,32,5): CALL HCHAR
(23,14,61): CALL HCHAR(23,16,62): CALL
HCHAR(23,18,60)
1070 FOR A=1 TO 20
1080 CALL KEY(1,K,S):: IF S=0 THEN CALL
SOUND(250,4500,0,110,0,220,0)ELSE 1100
1090 NEXT A :: GOSUB 1640
1100 SC=SC+50 :: DISPLAY AT(2,2)SIZE(4):
USING "####":SC :: IF VIT<=160 THEN RETUR
N

```



## THOMSON TO7

Suite de la page 6

```

670 *****ORGANISATION MEMOIRE*****
675
680 *PROG LUTIN....&HB000-&HB505
685
690 *MEMOIRE LIBRE..&HB506-&HB6BF
695
740 *TABLE USR1....&HB6C0-&HB6FF
745 *TABLE S/P TEST.&HB700-&HB77F
750 *TABLE TEST....&HB780-&HB7BF
755 *TABLE USR0....&HB7C0-&HB7FF
760 *VARIABLES....&HB800-&HB87F
765 *TABLE LUTIN....&HB880-&HB8FF
770 *TABLE DECOR....&HB900-&HB9FF
800
805 * LANCEMENT DU PROG. LUTIN
820 *---EXEC &HB3E5---

```

```

1150 DATA 3,3,3,0,0,7,0,3,0,1,39,24,1
1160 DATA 15,2,15,2,0,0,2,0,0,0,1,39,24,1
1170 DATA 6,10,6,10,0,0,5,0,1,0,1,39,24,1
1180 DATA 20,18,20,18,0,0,3,0,2,0,1,39,24,1
1190 DATA 39,1,39,1,0,0,1,0,3,0,1,39,24,1
1200 DATA 28,17,28,17,0,0,4,0,0,0,1,39,24,1
1210 DATA 22,22,22,22,0,0,6,0,1,0,1,39,24,1
1220 DATA 30,10,30,10,0,0,7,0,2,0,1,39,24,1
1225 FOR I=&HB880 TO &HB880+(14*15)-1:REA
DA:POKE I,A:NEXT A:IMPLANTATION DES LUTINS
1230 *POUR LES LUTINS 2=>14 DEPLACEMENT
ALEATOIRE
1235 FOR I=&HB880+14 TO &HB880+14+(14*14)
-1 STEP 14:VH=255:A=RND:VV=(A*5)-255*(A
-5):POKE I+4,VH:POKE I+5,VV:NEXT
1240 * MISE EN PLACE TEST COLLISION
ENTRE LUTIN I ET LES AUTRES
1250 DATA 14,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13
,14,15
1260 POKE &HB700,&HB6:POKE &HB701,0:*TABLE
TEST LUTINI IMPLANTE &HB600
1265 FOR I=&HB600 TO &HB600+14:READA:POKE
I,A:NEXT
1270 *ON INFORME LE PROGRAMME DU NOMBRE
DE LUTINS ICI 15
1280 POKE &HB800,15
1290 *TOUS LES LUTINS SE DEPLACENT ET ON
TESTE LE PREMIER
1300 N$="1:01,02,03,04,05,06,07,08,09,10
,11,12,13,14,15":N$=USR1(N$):N$="1:01":N
$=USR0(N$)
1305 IF OUI THEN OUI=GOTO1365
1310 *MISE EN PLACE DU DECOR
1320 FOR I=0TO250:PSET(RND*320,RND*200):I
NT(RND*7)+1:NEXT
1330 DATA 20,50,7,1,160,100,20,3,80,20,8
,6,150,180,12,4,190,30,14,5,240,160,13,2
,290,70,18,7,80,150,9,3
1340 FOR I=0TO7:READA(I),B(I),C(I),D(I):N
EXT
1345 FOR I=0TO6,3 STEP,1:A=COS(I):B=SIN(I)
:FORU=0TO7:BOXF(A(U),B(U))-A(U)-C(U)*B
,B(U)-C(U)*A,D(U):NEXTU,I
1350 FOR I=0TO30:FORU=0TO7:PSET(A(U)-C(U)
+INT(RND*C(U)*2),B(U)-C(U)+INT(RND*C(U)*
2))-1:NEXTU,I
1355 N=1:FORI=0TO6,3 STEP,1:1FN=1 THEN
PSET(160-50*COS(I),100-15*SIN(I)),3:PSET
(160-40*COS(I),100-12*SIN(I)),3:N=0 ELSE
LINE-(160-50*COS(I),100-15*SIN(I)),3:LI
NE-(160-40*COS(I),100-12*SIN(I)),3
1360 NEXT
1365 INIT:*INITIALISATION DES LUTINS
1370 *PROGRAMME PRINCIPAL
1380 LOCATE0,0:COLOR0,3:PRINT"SCORE:"
1385 MOVE*/AFFICHAGE DES LUTINS
1390 COLOR7,0:FORI=0TO5:X=PEEK(&HB880):Y
=PEEK(&HB881):LOCATEX,Y:PRINTGR$(4):PLAY
"LT2DDDDREMIFFADOLARE":LOCATEX,Y:PRINT
"PLAY"FAFAREMISILA":NEXTI*LOCALISATION
DU VAISSEAU JOUEUR
1400 SC=0
1410 *BOUCLE
1415 R$=INKEY:IFR$=""THEN1500
1420 VH=(R$=CHR$(9))+(R$=CHR$(8)):VV=(
R$=CHR$(10))+(R$=CHR$(11))

```

```

1430 GOTO1600
1500 ONSTICK(0)GOTO1520,1520,1530,1540,1
540,1540,1550,1520
1510 GOTO1630
1520 VH=0:VV=-1:GOTO1600
1530 VH=1:VV=0:GOTO1600
1540 VH=0:VV=1:GOTO1600
1550 VH=-1:VV=0
1600 X=PEEK(&HB880)+VH:Y=PEEK(&HB881)+VV
1610 IFX<0 THENX=0:IFX>255 THENX=255:IF
Y<0 THENY=0:IFY>255 THENY=255:POKE X,Y
1620 IFY=0ANDY<25 THENPOKE &HB881,Y
1630 MOVE:IFPEEK(&HB780)THEN1800:AFFICH
AGE DES LUTINS ET TEST SI VAISSEAU JOUEUR
R TOUCHE
1635 B=RND:A=INT(B*3):VV=(A=0)-255*(A=1
)+0*(A=2):POKE &HB893+14*INT(B*14),VV:CH
ANGEMENT DE DIRECTION D'UN LUTIN
1700 SC=SC+5:GOTO1415
1780 *JOUEUR TOUCHE
1800 PLAY"LT6TISISILARELODAREFAREMIDO"
1810 LOCATE6,0:COLOR7,0:PRINT INT(SC):LO
CATE14,0:COLOR7,4:PRINT"GAME OVER":A$=IN
PUT$(1):COLOR7,0:LOCATE6,0:PRINTSPC(30)
1815 INTERRUPT:LES LUTINS DISPARAISSENT
IF FAUT ENSUITE LES REINITIALISER
1820 RESTORE:OUI=1:GOTO1225
60000 *****DATAS*****
60010 *RESPECTEZ LE No DES LIGNES
60015
60020 *POUR VOUS PERMETTRE DE VOUS SER-
VIR DE CE PROGRAMME VOUS LE SAU-
VEGARDEREZ PAR:
60030
60035 *SAVEM"LUTIN",&HB000,&HB505,&HB3E5
60040 *VOUS LE RAPPELerez PAR:
60050
60060 *LOADM"LUTIN",,R
60070
61000 DATA 10,8E,B8,82,8E,BC,00,B6,B8,00
,490
61005 DATA 10,27,03,30,81,40,10,22,03,0E
,16E
61010 DATA B7,B8,01,86,01,B7,B8,02,F6,E7
,545
61015 DATA C3,CA,01,F7,E7,C3,EC,A4,81,27
,667
61020 DATA 10,22,02,FA,C1,18,10,22,02,F4
,32F
61025 DATA BD,BE,A4,BD,BE,B1,7A,E7,C3,BD
,714
61030 DATA B2,B1,7C,E7,C3,31,2E,7C,B8,02
,51E
61035 DATA 7A,B8,01,26,D9,39,8E,B6,C0,B6
,525
61040 DATA B8,00,10,27,02,E8,81,40,10,22
,20C
61045 DATA 02,C6,6F,80,4A,26,FB,1A,50,CE
,454
61050 DATA B7,80,B6,B8,00,10,27,02,D1,81
,430
61055 DATA 40,10,22,02,AF,B7,B8,01,81,01
,315
61060 DATA 26,01,4C,44,8E,00,00,AF,C1,4A
,2FF
61065 DATA B8,02,7F,B8,10,B6,E7,C3,84,FE
,5E3
61070 DATA B7,E7,C3,7C,B8,02,B6,B8,02,CE
,5D5
61080 DATA B6,BF,6D,C6,27,0A,CE,B7,BF,6D
,58A

```

```

61085 DATA C6,27,03,B0,B2,D3,EC,22,34,30
,444
61090 DATA 31,22,10,BF,B8,05,1F,01,B6,B8
,36D
61095 DATA 00,10,8E,B8,82,AC,A4,27,1A,31
,39A
61100 DATA 2E,4A,26,F7,435,30,EC,22,7A,C7
,46B
61105 DATA C3,BD,BE,A4,BD,BE,C2,7A,E7,C3
,72B
61110 DATA BD,BE,C2,02,20,32,10,8C,B8,05,27
,43F
61115 DATA E0,F6,B8,00,B7,B8,0E,F0,B8,0E
,5C1
61120 DATA F7,B8,0F,35,30,CE,BC,00,86,10
,443
61125 DATA 3D,33,CB,86,08,34,20,10,AE,81
,35C
61130 DATA 10,AF,C1,4A,26,F7,35,20,CE,B8
,4C2
61135 DATA 80,F6,B8,0F,86,0E,3D,33,CB,6D
,479
61140 DATA 4D,26,04,30,10,20,AF,30,10,CE
,294
61145 DATA B6,BF,B6,B8,02,6D,C6,10,27,00
,44F
61150 DATA F7,A6,29,A1,2B,10,22,01,FD,A6
,468
61155 DATA 2A,A1,2C,10,22,01,F5,EC,29,81
,3B5
61160 DATA 27,10,22,01,ED,C1,18,10,22,01
,253
61165 DATA E7,EC,2B,81,27,10,22,01,DF,C1
,479
61170 DATA 18,10,22,01,D9,EC,A4,A1,29,10
,38E
61175 DATA 25,01,C5,A1,2B,10,22,01,BF,E1
,38A
61180 DATA 2A,10,25,01,B9,E1,2C,10,22,01
,259
61185 DATA B3,A6,29,E6,2B,B7,B8,0E,F0,B8
,588
61190 DATA 0E,5C,4F,F7,B8,0F,B0,B8,0F,B7
,445
61195 DATA B8,08,58,F7,B8,09,A6,2A,E6,2C
,482
61200 DATA B7,B8,0E,F0,B8,0E,5C,4F,F7,B8
,58D
61205 DATA 0F,B0,B8,0F,B7,B8,0A,58,F7,B8
,586
61210 DATA 0B,EC,24,B0,B8,08,B1,B8,09,10
,48D
61215 DATA 22,01,79,F0,B8,0A,F1,B8,0B,10
,412
61220 DATA 22,01,6F,E6,A4,4F,1F,03,A6,24
,357
61225 DATA 33,C6,1F,30,C1,51,22,04,E1,29
,38A
61230 DATA 24,0E,E0,29,50,F7,B8,0F,E6,2B
,45A
61235 DATA F0,B8,0F,5C,20,09,E1,2B,23,05
,370
61240 DATA E0,2B,EB,29,5A,E7,A4,E7,22,E6
,5F3

```

### LISTING 2

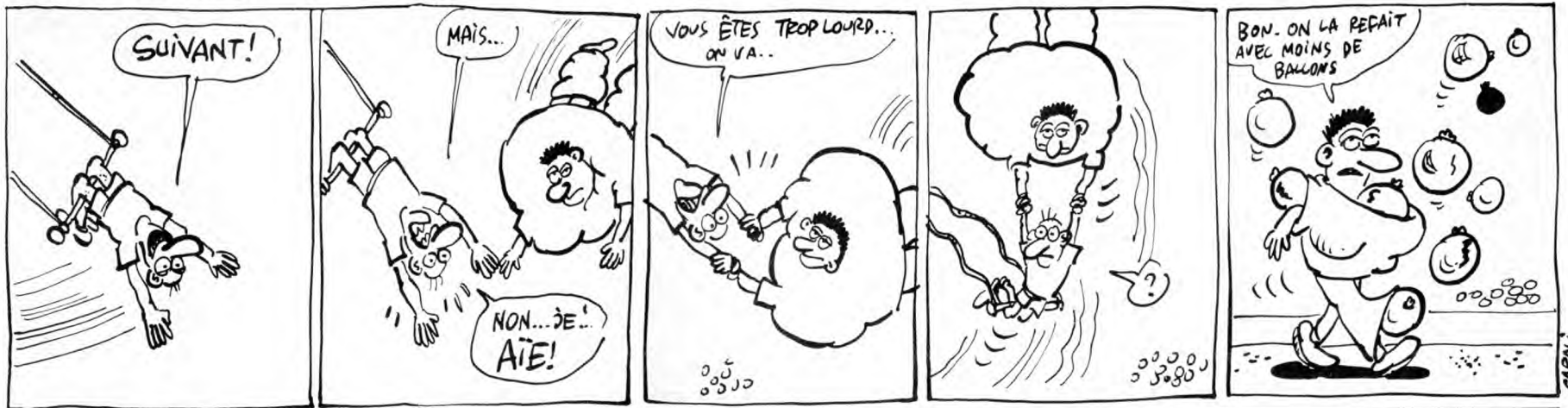
```

996 *****PROG. D'EXEMPLE*****
997 *EVITEZ LES METEORITES ET VAISSEAU
ENNEMIS.UTILISEZ LES TOUCHES DU
CURSEUR OU LA MANETTE 0
998 *INIT EN LIGNE 1365(1) MOVE EN LIGNE
1350(1) MOVE EN LIGNE 1630(1) ET
INTERRUPT EN LIGNE 1815(1)
ATTENTION CES INSTRUCTIONS DEVONT
ETRE INCLUSES DANS LE PROGRAMME
0*APRES UN RUN SINON:7SM ERROR
999
1000 CONSOLE0,24,0,0:SCREEN7,0,0,0:CLS:
CLEAR,&HAFF,5:LOCATE0,0,0
1005 RESTORE61000:GOSUB62000:RESTORE:EXE
C &HB3E5:*LANCEMENT PROGRAMME LUTIN
1006 DEFUSR0=&HB360:DEFUSR1=&HB368:*IMPL
ANTATION DE USR0 ET USR1
1010 *CARACTERES GRAPHIQUES
1020 DEFGR$(0)=126,231,153,231,255,60,10
2,231
1030 DEFGR$(1)=16,43,77,65,65,34,30,0
1040 DEFGR$(2)=30,33,66,36,20,42,85,226
1050 DEFGR$(3)=24,228,194,33,201,149,162
,64
1060 DEFGR$(4)=0,255,32,216,135,216,32,2
55
1070 *CREATION DE 15 LUTINS
1080 DATA 2,11,2,11,0,0,7,0,4,0,0,39,24,
1
1085 *LUTIN 1:VAISSEAU JOUEUR
1090 DATA 17,12,17,12,0,0,2,0,1,0,1,39,2
4,1
1095 *LUTIN 2 ETC...
1100 DATA 11,11,11,11,0,0,3,0,2,0,1,39,2
4,1
1110 DATA 34,2,34,2,0,0,6,0,3,0,1,39,24,
1
1120 DATA 24,6,24,6,0,0,1,0,0,0,1,39,24,
1
1130 DATA 38,16,38,16,0,0,3,0,1,0,1,39,2
4,1
1140 DATA 8,20,8,20,0,0,4,0,2,0,1,39,24,
1

```

### A SUIVRE...

La ROBOTIQUE, conséquence directe de l'informatique, démangeait depuis longtemps Jean-Yves LE FRIEC. Las de se gratter en vain, notre ami passa aux actes...



# CARREFOUR THOMSON T07, T07 70

## Mode d'emploi :

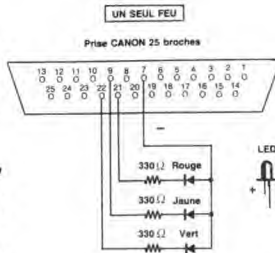
Ce programme permet à tous, moyennant un minimum de bricolage, de se familiariser quelque peu avec la ROBOTIQUE. L'exemple choisi ici est connu de tous : comment à partir d'un programme, gérer au mieux la signalisation d'un carrefour. Quels sont les différents ordres à lui donner pour qu'il fonctionne correctement et ne provoque ni bouchon ni accident. Deux niveaux vous sont proposés :

- 1) un seul feu : relativement facile puisque à un seul sens.
- 2) le carrefour : plus délicat car il nécessite des actions relatives ou simultanées.

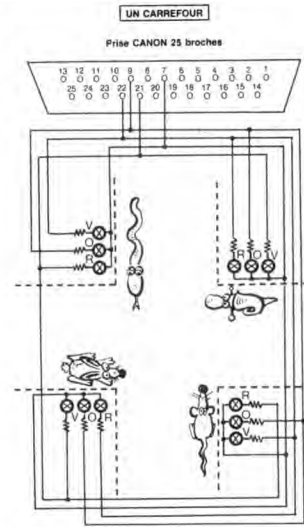
**PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT :** le programme transforme les ordres de l'utilisateur, en ordres au contrôleur de communication CC 90-232 préalablement initialisés pour disposer de sorties utilisables. Soit les adresses : 42977 (MOS) - 59361 (T07) 42979 (MOS) - 59363 (T07)

Ceci a pour effet de créer une différence de potentiel (DDP) entre la masse (borne 7) et une des lignes correspondant au port B du PIA 6821. Cette DDP est suffisante pour allumer des LED (Diodes lumineuses lorsque traversées "dans un sens" par un faible courant).

**LE BRICOLAGE :** rien de coûteux ni de bien compliqué : des LED (rouges, jaunes et vertes), des résistances de 330 Ohms (pour la protection des LED) et des dominos pour la facilité des branchements. La connexion de ce matériel électronique de pointe, s'effectue à l'ordinateur par l'intermédiaire d'une prise de type CANNON 25 broches, branchée sur



la prise correspondante du contrôleur de communication. Il est évident que ce type de montage pouvant avoir plusieurs utilisations, donnera des idées à certains : c'est le but recherché...



### ERRATUM AMSTRAD

FILTRES des n° 139 à 142

Une imprimante étourdie nous a oublié les lignes suivantes, ainsi que les lignes 2020, 2180, 2230, 2430, 2480, 2660, 2710, 2900, 2950, 3140 et 3190 identiques à la ligne 1970.

```

L20 LOCATE #1,15,4:PRINT #1,"TYPE
DE CALCUL":LOCATE #1,15,5:PRINT #1
,STRING$(14,"-"):LOCATE #1,20,8:PR
INT #1,"- calcul des Parametres":L
OCATE #1,20,9:PRINT #1,"- calcul d
es composants"

1970 LOCATE 1,3:PRINT "ajustement
des composants ? <O>oui ou <N>on"
    
```

```

0 LOCATE 0,0,0:CLS
1 REM *****
2 REM * J-Y LE FRIEC VOUS PROPOSE *
3 REM *
4 REM *
5 REM * D'AIDER VOS ELEVES A *
6 REM *
7 REM * PROGRAMMER *
8 REM *
9 REM * LE MONDE QUI LES ENTOURE *
10 REM *
11 REM * A PARTIR D'UN T07 T07-70 *
12 REM *
13 REM * (ADAPTABLE AU MOS) *
14 REM *
15 REM *****
16 REM
17 CLEAR 1500,2:DIM O$(100),AT(100),O(100)
18
19 SCREEN 6,0,0
20 GOSUB 10000
25 ON ERROR GOTO 20000
30 CLS
40 LOCATE 0,8:PRINT "Veux-tu programmer :
1/ un seul feu
2/ le carrefour"
50 LOCATE 5,12:PRINT "Ton choix ?":CH$=
INPUT$(1):CH=VAL(CH$)
60 IF CH<>"1" AND CH<>"2" THEN PLAY "SISOD0":
LOCATE 0,12,0:PRINTCHR$(24);:GOTO 50
70 NO=1
80 CLS:ATTRB 1,1:COLOR 7,4:LOCATE 7,4:PR
INT "Ordre No 1":NO
90 COLOR 6,0
100 ATTRB 0,0:LOCATE 0,8:PRINT "Veux-tu
1/ allumer
2/ eteindre
3/ attendre
4/ exécuter"
110 LOCATE 24,11:COLOR 3:PRINT "Ton choix
?":C1$=INPUT$(1):C1=VAL(C1$)
120 IF C1<>"1" AND C1<>"2" AND C1<>"3" AND C1<>"4"
THEN PLAY "SISOD0":LOCATE 24,11,0:PRIN
TCHR$(24);:GOTO 110
130 FOR I=1 TO 12:LOCATE 0,1,0:PRINTCHR$(
24);:NEXT I
150 IF C1=3 THEN 200
160 IF C1=4 THEN 300
170 GOTO 400
180 IF COR=1 THEN COR=0:GOTO 330
190 IF COR=2 THEN COR=0:GOTO 5090
195 NO=NO+1:NEX=NEX:GOTO 80
200 LOCATE 0,8:PRINT "Attendre "
210 LOCATE 0,10:COLOR 6:PRINT "Combien de
secondes (2 à 100) ":INPUT AT$:AT(N0)=
VAL(AT$):IF AT(N0)<2 OR AT(N0)>100 THEN
PLAY "SISOD0":LOCATE 0,10:PRINTCHR$(24);:
GOTO 210
220 O$(NO)="ATTENDRE "+AT$+" SECONDE":IF
AT(N0)<2 THEN ELSE O$(NO)=O$(NO)+"S"
230 O$(NO)=13:GOTO 180
300 LOCATE 0,8:PRINT "Exécuter "
310 LOCATE 0,10:COLOR 6:PRINT "Combien de
fois (2 à 100) ":INPUT NF$:NF=VAL(NF$):
IF NF<2 OR NF>100 THEN PLAY "SISOD0":LO
CATE 0,10:PRINTCHR$(24);:GOTO 310
320 O$(NO)="EXÉCUTER "+NF$+" FOIS"
330 I=1:CLS:FOR I=1 TO NEX:LOCATE 0,11:
COLOR 3:PRINT "Ordre No 1":I:COLOR 6:PR
INT O$(I)
340 IF I MOD 20 =19 THEN GOTO 360 ELSE I
I=I+1
350 NEXT I:GOTO 800
360 LOCATE 0,21:PRINT "Pour poursuivre,ap
puyez sur <P> Pour corriger un o
    
```

```

rdre, appuyez sur <C> Pour ajouter un or
dre, appuyez sur <A> Pour supprimer un
ordre, appuyez sur <S>":A$=INPUT$(1):IF
A$<>"S" AND A$<>"C" AND A$<>"P" AND A$<>"
A" THEN 360
370 IF A$="P" THEN CLS:I=1:GOTO 350
375 FOR I=21 TO 24:LOCATE 0,1:PRINTCHR$(
24);:NEXT I
380 IF A$="A" THEN LOCATE 0,22:INPUT "Ou
el numero l'ordre a ajouter va-t-il pre
ndre":AJ$:AJ=INT(VAL(AJ$)-1) ELSE 390
382 IF AJ=NEX THEN PLAY "SISOD0":COLOR 3:
LOCATE 0,24:PRINT "Impossible, je ne conna
is que":NEX;"ordres":COLOR 6:FOR I=1 TO
1000:NEXT I:GOTO 375
383 IF AJ<0 THEN PLAY "SISOD0":COLOR 3:LO
CATE 0,24:PRINT "Impossible, je ne connais
pas cet ordre":COLOR 6:FOR I=1 TO 1000
:NEXT I:GOTO 375
384 FOR I=NEX TO AJ+1 STEP -1:O$(I+1)=O$(
I):O(I+1)=O(I):IF O(I+1)=13 THEN AT(I+1)
=AT(I)
385 NEXT I
386 COR=1:NEX=NEX+1:NO=AJ+1:GOTO 80
390 IF A$<>"S" THEN 1000
391 LOCATE 0,22:INPUT "quel ordre voulez-
vous supprimer":SU$:SU=INT(VAL(SU$))
392 IF SU=NEX THEN PLAY "SISOD0":COLOR 3:
LOCATE 0,24:PRINT "Impossible, je ne conna
is que":NEX;"ordres":COLOR 6:FOR I=1 TO
1000:NEXT I:GOTO 375
393 IF SU<1 THEN PLAY "SISOD0":COLOR 3:LO
CATE 0,24:PRINT "Impossible, je ne connais
pas cet ordre":COLOR 6:FOR I=1 TO 100
0:NEXT I:GOTO 375
394 FOR I=AJ TO NEX:O$(I)=O$(I+1):O(I)=O
(I+1):IF O(I)=13 THEN AT(I)=AT(I+1)
395 NEXT I:NEX=NEX-1:GOTO 330
400 LOCATE 0,8:IF D1=1 THEN PRINT "Allume
r " ELSE PRINT "Eteindre "
405 PRINT "Le feu "
410 LOCATE 0,10:COLOR 6:PRINT "De quelle
couleur
1/ ROUGE
2/ ORANGE
3/ VERTE":CO$=INPUT$(1):CO=VAL
(CO$):IF CO<1 AND CO>2 AND CO<3 THEN
PLAY "SISOD0":LOCATE 0,12:PRINTCHR$(24);:
GOTO 410
415 IF CO=1 THEN CO$="ROUGE":COP$="roug
e" ELSE IF CO=2 THEN CO$="ORANGE":COP$="
orange" ELSE CO$="VERT":COP$="vert"
420 IF C1=1 THEN O$(NO)="ALLUMER LE FEU
"+CO$ ELSE O$(NO)="ETEINDRE LE FEU "+CO$
430 IF CH=2 THEN 440
431 IF CO=1 THEN IF C1=1 THEN O(N0)=1:GO
TO 180 ELSE O(N0)=7:GOTO 180
432 IF CO=2 THEN IF C1=1 THEN O(N0)=3:GO
TO 180 ELSE O(N0)=9:GOTO 180
433 IF CO=3 THEN IF C1=1 THEN O(N0)=5:GO
TO 180 ELSE O(N0)=11:GOTO 180
440 FOR I=1 TO 12:LOCATE 0,1,0:PRINTCHR
$(24);:NEXT I
450 LOCATE 3:LOCATE 15-(C1=2),0:PRINTCOP$
:COLOR 6
460 LOCATE 0,10:PRINT "De quelle voie 1/
":GR$(0)
470 LOCATE 15,11:PRINT "2/":GR$(1)
480 LOCATE 20,11:INPUTSE$:SE=INT(VAL(SE$
))
490 IF SE<>1 AND SE<>2 THEN PLAY "SISOD0
":LOCATE 20,11:PRINTCHR$(24);:GOTO 480
491 IF CO=1 AND C1=1 THEN IF SE=1 THEN 0
(N0)=1:GOTO 500 ELSE 0(N0)=2:GOTO 500
492 IF CO=2 AND C1=1 THEN IF SE=1 THEN 0
(N0)=3:GOTO 500 ELSE 0(N0)=4:GOTO 500
    
```

```

493 IF CO=3 AND C1=1 THEN IF SE=1 THEN 0
(N0)=5:GOTO 500 ELSE 0(N0)=6:GOTO 500
494 IF CO=1 AND C1=2 THEN IF SE=1 THEN 0
(N0)=7:GOTO 500 ELSE 0(N0)=8:GOTO 500
495 IF CO=2 AND C1=2 THEN IF SE=1 THEN 0
(N0)=9:GOTO 500 ELSE 0(N0)=10:GOTO 500
496 IF CO=3 AND C1=2 THEN IF SE=1 THEN 0
(N0)=11 ELSE 0(N0)=12
500 O$(NO)=O$(NO)+SE$
510 GOTO 180
800 Y=CSRLIN
802 LOCATE 0,Y+1:PRINT "Pour corriger un
ordre, appuyez sur <C> Pour faire execut
er, appuyez sur <G> Pour ajouter un o
rdre, appuyez sur <A> Pour supprimer un
ordre, appuyez sur <S>":A$=INPUT$(1)
805 IF A$<>"C" AND A$<>"G" AND A$<>"A" A
ND A$<>"S" THEN PLAY "SISOD0":GOTO 330
810 IF A$="C" THEN GOTO 1000
830 IF A$="A" THEN PRINT "quel sera
le numero de l'ordre ajoute ":INPUT AJ
$:AJ=INT(VAL(AJ$)-1) ELSE 860
840 IF AJ=NEX THEN PLAY "SISOD0":COLOR 3:
LOCATE 0,24:PRINT "Impossible, je ne conna
is que":NEX;"ordres":COLOR 6:FOR I=1 TO
1000:NEXT I:GOTO 330
841 IF AJ<0 THEN PLAY "SISOD0":COLOR 3:LO
CATE 0,24:PRINT "Impossible, je ne connais
pas cet ordre":COLOR 6:FOR I=1 TO 1000
:NEXT I:GOTO 330
850 FOR I=NEX TO AJ+1 STEP -1:O$(I+1)=O$(
I):O(I+1)=O(I):IF O(I+1)=13 THEN AT(I+1)
=AT(I)
855 NEXT I
856 COR=1:NO=AJ+1:NEX=NEX+1:GOTO 80
860 IF A$<>"S" THEN 900
870 PRINT "INPUT "quel ordre voulez-vous s
upprimer":SU$:SU=INT(VAL(SU$))
872 IF SU=NEX THEN PLAY "SISOD0":COLOR 3:
LOCATE 0,24:PRINT "Impossible, je ne conna
is que":NEX;"ordres":COLOR 6:FOR I=1 TO
1000:NEXT I:LOCATE 0,24:PRINTCHR$(24);:
GOTO 330
873 IF SU<1 THEN PLAY "SISOD0":COLOR 3:LO
CATE 0,24:PRINT "Impossible, cet ordre n'e
xiste pas":COLOR 6:FOR I=1 TO 1000:NEXT
I:LOCATE 0,24:PRINTCHR$(24);:GOTO 330
875 FOR I=SU TO NEX:O$(I)=O$(I+1):O(I)=O
(I+1):IF O(I)=13 THEN AT(I)=AT(I+1)
880 NEXT I:NEX=NEX-1:GOTO 330
900 GOTO 5000
994 REM *****
995 REM *
996 REM * CORRECTION *
997 REM *
998 REM *
999 REM *****
1000 REM
1010 FOR I=21 TO 24:LOCATE 0,1:PRINTCHR$(
24);:NEXT I
1020 LOCATE 0,22:INPUT "Numero de l'ordre
a corriger":NO$:NO=VAL(NO$)
1030 IF NO<1 OR NO>NEX+1 THEN PLAY "SISOD
0":COLOR 3:LOCATE 0,24:PRINT "Impossible,
je ne connais que":NEX+1;"ordres":COLOR
6:FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOTO 1010
1040 COR=1:GOTO 80
4994 REM *****
4995 REM *
4996 REM * EXECUTION *
4997 REM *
4998 REM *
4999 REM *****
5000 REM
5001 FOR BOUCLE=1 TO NF
    
```

```

5010 FOR TR=1 TO NEX
5020 ON O(TR) GOSUB 6000,6100,6200,6300,
6400,6500,6600,6700,6800,6900,7000,7100,
7200
5030 NEXT TR
5040 NEXT BOUCLE
5050 CLS
5060 LOCATE 0,8:COLOR 6:INPUT "Voulez-vous
modifier votre programme?":MD$
5070 IF MD$<>"O" AND MD$<>"N" THEN 5050
5080 IF MD$="N" THEN LOCATE 20,20:PRINT "
AU REVOIR..." :END
5090 GOSUB 10020:GOTO 330
5899 REM *****
5900 REM *
5910 REM * SORTIE DES ORDRES *
5920 REM *
5930 REM *
5940 REM *****
5950 REM
6000 POKE 59361,(PEEK(59361))+4:RETURN
6100 POKE 59361,(PEEK(59361))+32:RETURN
6200 POKE 59361,(PEEK(59361))+2:RETURN
6300 POKE 59361,(PEEK(59361))+16:RETURN
6400 POKE 59361,(PEEK(59361))+1:RETURN
6500 POKE 59361,(PEEK(59361))+8:RETURN
6600 POKE 59361,(PEEK(59361))-4:RETURN
6700 POKE 59361,(PEEK(59361))-32:RETURN
6800 POKE 59361,(PEEK(59361))-2:RETURN
6900 POKE 59361,(PEEK(59361))-16:RETURN
7000 POKE 59361,(PEEK(59361))-1:RETURN
7100 POKE 59361,(PEEK(59361))-8:RETURN
7194 REM *****
7195 REM *
7196 REM *
7197 REM * BOUCLE D'ATTENTE L96P->1s *
7198 REM *
7199 REM *
7200 REM *****
7201 FOR NAT=1 TO AT(TR):PLAY "L96P":NEXT
:RETURN
9999 REM *****
10000 REM *****
10001 REM *
10002 REM * INITIALISATION *
10003 REM *
10004 REM *****
10005 REM
10006 DEFGR$(0)=0,42,73,8,8,8,8,8
10010 DEFGR$(0)=0,32,64,255,64,32,0,0
10015 REM *****
10020 POKE 59363,0:REM#00 MET TOUT EN#
10030 POKE 59361,255:REM# EN SORTIE *
10035 REM *****
10040 POKE 59363,4:REM#00 MET TOUT A *
10050 POKE 59361,0:REM#00 POUR DEBUTER*
10055 REM *****
10100 RETURN
19994 REM *****
19995 REM *
19996 REM * TRAITEMENT DES ERREURS *
19997 REM *
19998 REM *
19999 REM *****
20000 REM
20010 CLS:LOCATE 0,10:PRINT "Tu vas devoi
r revoir ton programme car il y a des p
etits problemes...."
20020 PRINT:PRINT "N'as-tu pas essa
ye d'eteindre une lampe non allume"
20030 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
20040 RESUME 330
    
```



# 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
130 134	138 142
COMMODORE	→ 60 65 70 75 80 85
90 95 99 104 109 114 118 122 126	
130 134 138 142	
ORIC	→ 57 62 67 72 77 82 87 92 96
101 106 111 115 119 123 128 131	
136 141	
AMSTRAD	→ 111 115 119 123 127
131 135 139	
APPLE	→ 58 63 68 73 78 83 88 93
97 102 107 112 116 120 124 128	
132 135 139	
SPECTRUM	→ 112 116 120 124 127
132 136 140	
THOMSON	→ 59 64 69 74 79 84 89
93 98 103 108 113 117 121 125 129	
133 137 141	
MSX	→ 113 117 121 125 129 133
137 140	

## LANGAGE MACHINE SUR AMSTRAD

### CORRECTION DE L'EXERCICE NUMERO 2

INSTRUCTIONS HL BC DE SP

INSTRUCTIONS	HL	BC	DE	SP
LD HL, #8040	8040			
LD DE, #9050	8040	9050		
LD BC, #A060	8040	A060	9050	
LD SP, #C000	8040	A060	9050	C000
PUSH BC 8040	A060	9050	BFFE	
POP BC 8040	A060	9050	C000	
PUSH DE 8040	A060	9050	BFFE	
PUSH HL 8040	A060	9050	BFFC	
POP BC 8040	8040	9050	BFFE	
EX (SP), HL	9050	8040	9050	BFFE
POP DE	9050	8040	8040	COOO
RET				

Ceux qui ont tout bon ont, de surcroît, droit à toute ma considération.

### LE JEU DES DIX FAMILLES

Dans le numéro 135, nous avions divisé le jeu d'instructions du Z80 en 10 familles :

- 1- Instructions de transfert
- 2- Instructions arithmétiques et logiques
- 3- Instructions de sous-programme
- 4- Instructions de saut
- 5- Instructions de pile
- 6- Instructions de décalage et rotation
- 7- Instructions de manipulation de bits
- 8- Instructions d'interruption
- 9- Instructions diverses
- 10- Instructions d'entrées-sorties

Nous possédons les familles 1, 4 et 5. Ceci nous permet d'affirmer que nous savons sans aucun problème adresser n'importe quel registre ou adresse mémoire, faire des sauts où bon nous semble et sous n'importe

quelle condition ? Et, bien entendu, depuis le mois dernier, "popper" et "pusher" sont pour nous des jeux d'enfant. Voici le moment de nous amuser cinq minutes avec le "GOSUB" de l'assembleur : "CALL".

### GOSUB = CALL CALL = GOSUB

Dans le principe, il n'y a aucune différence entre GOSUB et CALL, ces deux instructions, la première en basic, la seconde en assembleur, permettent d'appeler un sous-programme puis de revenir au point d'appel :

10 DEBUT :	LD HL, #8040	:
20	LD BC, #9050	:
30	CALL SOUS-P	: Appel du sous programme SOUS-P
40	RET	: Retour
50 SOUS-P :	PUSH HL	: Echange des
60	PUSH BC	: registres
70	POP HL	: HL
80	POP BC	: et BC
90	RET	: Retour au point d'appel

Voyons en détail ce que fait le microprocesseur quand il rencontre l'instruction CALL. Ceci nous permettra de constater la plus grande souplesse qu'offre l'assembleur comparé à l'instruction basic GOSUB. Il commence par poser sur la pile le contenu du compteur ordinal, c'est-à-dire l'adresse et la prochaine instruction à exécuter après le CALL. Ensuite, il met dans le compteur ordinal l'adresse du sous-programme à appeler :

ADRESSE	LABEL	INSTRUCTION	PC	SP	HAUT PILE
10 #8000	DEBUT :	LD SP, #BFFE	8003	BFFE	9000
20 #8003		CALL SOUS-P	800A	BFFC	8006
30 #8006		LD HL, #8040	8009	BFFE	9000
40 #8009		RET	8009	C000	
50 #800A	SOUS-P :	LD DE, #9050	800D	BFFC	8006
60 #800D		RET	8006	BFFE	9000

Encore une fois, et au risque de radoter je vous conseille d'essayer tout ça avec votre moniteur favori. C'est de cette façon que vous apprendrez aussi vite l'assembleur que les bleus ont appris à laisser le ballon dans leur filet ! Mais regardons de plus près ce qui se passe dans l'antre du microprocesseur quand il reçoit l'ordre RET.

### RETURN = RET RET = RETURN

Vous avez tout compris : c'est kif kif "RETURN". En fait, le microprocesseur ne fait que mettre dans le compteur ordinal le contenu du haut de la pile. La prochaine instruction à exécuter sera donc celle qui suivait le dernier CALL. L'instruction

RET pourrait être remplacée par :

10 POP HL; Haut de la pile dans HL  
20 JP (HL); Saut à l'adresse contenue dans HL

Seulement, dans cet exemple, le double registre HL est perdu. Ceci pour vous montrer que l'on peut, en manipulant la pile, faire beaucoup de choses intéressantes. En "POPANT" avant le RET, par exemple, le microprocesseur n'ira

pas après le dernier CALL, mais avant l'avant-dernier, et ainsi de suite.

### LES CONDITIONS

Comme dans la leçon 7 du numéro 135 concernant les sauts absolus et relatifs, nous pouvons poser certaines conditions avant de permettre un appel à un sous-programme. Ces conditions sont exactement les mêmes que pour les sauts absolus, c'est-à-dire que les 8 conditions existantes sont possibles : NZ, Z, NC, C, PO, PE, P, M. Le microprocesseur se branchera donc à l'instruction suivante si la condition est fautive, et à la sous-routine si elle est vraie.

### PETITS PROGRAMMES D'EXEMPLE

#### PROGRAMME NUMERO 5 :

BUT : Inverser le contenu des adresses de #8040 à #804A avec celui des adresses de #8050 à #805A :

05;				
06: *** PROGRAMME PRINCIPAL				
07;				
10	LD	HL, #8040	: HL pointe sur #8040	
20	LD	DE, #8050	: DE pointe sur #8050	
30	LD	B, #0A	: il faut inverser 10 octets	
40 BOUCLE :	CALL	ECHANGE	: Appel de la sous-routine d'échange	
50	DJNZ	BOUCLE	: DEC B et va à L1 si pas à 0	
60	RET		: Terminé	
65;				
66: *** ROUTINE D'ECHANGE (HL)				
(DE)				
67;				
70 ECHANGE	LD	A, (DE)	: Debut de la routine d'échange	
80	LD	C, A	: Echange	
90	LD	A, (HL)	: (HL)	
100	LD	(DE), A	: avec	
110	LD	(HL), C	: (DE)	
120	INC	HL	: HL = HL + 1	
130	INC	DE	: DE = DE + 1	
140	RET		: Retour au programme principal	

#### PROGRAMME NUMERO 6

BUT : Chercher à partir de l'adresse #8040 les 10 premiers octets contenant la valeur #10 et la remplacer par 0.

10 ;				
20 ; *** PROGRAMME PRINCIPAL				
30 ;				
40 DEBUT :	LD	HL, #8040	: Adresse dans HL	
50	LD	B, 10	: Nombre d'octets à chercher dans B	
60 BOUCLE :	LD	A, (HL)	: Contenu de HL dans A	
70	CP	#10	: Comparer A avec la valeur #10	
80	CALL	Z, SOUS-P	: Appel sous-programme si pareil	
90	INC	HL	: HL = HL + 1	
100	JR	BOUCLE	: On recommence	
110 ;				
120 ; *** SOUS PROGRAMME				
130 ;				
140 SOUS-P :	LD	A, 0	: On met zéro dans	
150	LD	(HL), A	: le contenu de HL	
160	DEC	B	: On décrémente le compteur d'octets	
170	RET	NZ	: On retourne au programme principal si le compteur n'est pas à 0	
180	POP	HL	: sinon on supprime de la pile l'adresse de retour	
190	RET		: et l'on termine	

#### RÉCRÉATION

Puisque les vacances sont commencées, je ne vous donnerai pas d'exercice ce mois-ci, mais une

Faites tout simplement :  
10 CALL &B06  
Patrick Dublanquet.

## LANGAGE MACHINE SUR APPLE

Vous... Vous qui croyez en l'HHHHebdo, qui pleurez la mort de Coluche, qui restez fidèle à votre Apple et allez à Apple Expo, réjouissez-vous ! Cette semaine, vous allez avoir droit à une routine plus ambitieuse que celles qui vous sont distillées habituellement. Vous devez sûrement connaître la boule qui rebondit sur Amiga et qui a été adaptée sur ST et même sur Commodore 64. Nous n'allons pas être en reste : aussi je vous propose une pâle imitation sur votre machine ; on se contentera de faire rebondir un curseur sur l'écran sans tenir compte de la gravitation (ça va, pas trop déçu ?).

colonnes puisque l'écran texte n'est pas carré. Il reste à afficher la balle à la position (L,C), à attendre suffisamment longtemps pour que les déplacements de la balle ne soient pas trop rapides. Puis on recommence depuis le début.

### PRATIQUE

Décortiquons maintenant le listing qui vous est fourni. On utilise les adresses \$0 et \$1 pour y placer les numéros de ligne et de colonne initiaux, puis après comme pointeur d'écran (on y reviendra par la suite). Les adresses \$2 et \$3 contiennent respectivement les &L et &C actuels. Enfin, on mettra dans X le numéro de ligne (L) et dans Y le numéro de colonne (C). Voilà pour ce qui est des registres et des mémoires utilisées. Explorons donc le listing.

### FIG 1

0300-	A6 00	LDX	\$00
0302-	A4 01	LDY	\$01
0304-	A9 A0	LDA	\$EA0
0306-	20 38 03	JSR	\$0338
0307-	9A	TXA	
030A-	18	CLC	
030B-	45 02	ADC	\$02
030D-	AA	TAX	
030E-	F0 04	BEG	\$0314
0310-	C9 17	CMF	\$17
0312-	00 06	BNE	\$031A
0314-	A5 02	LDA	\$02
0316-	49 FE	EOR	\$FFE
0318-	85 02	STA	\$02
031A-	98	TYA	
031B-	18	CLC	
031C-	45 03	ADC	\$03

031E-	A8	TAY	
031F-	F0 04	BEG	\$0325
0321-	C9 27	CMF	\$27
0323-	00 06	BNE	\$032B
0325-	A5 03	LDA	\$03
0327-	49 FE	EOR	\$FFE
0329-	85 03	STA	\$03
032B-	A9 20	LDA	\$A20
032D-	20 38 03	JSR	\$0338
0330-	A9 50	LDA	\$A50
0332-	20 A8 FC	JSR	\$FCA8
0335-	4C 04 03	JMP	\$0304
0338-	48	PHA	
0339-	8D 47 03	LDA	\$0347,X
033C-	85 00	STA	\$00
033E-	8D 5F 03	LDA	\$035F,X
0341-	85 01	STA	\$01
0343-	48	PLA	
0344-	91 00	STA	(\$00),Y
0346-	40	RTS	

Aux adresses \$300 à \$303, on fait L=L initiale et C=C initiale. Entre \$304 et \$308, on efface la balle : pour cela on place la valeur A0 dans la position courante de la balle (\$A0 est le code écran d'espace). La routine qui affiche un caractère à l'écran aux coordonnées (L,C) est située sur \$338. Ensuite, comme je vous l'ai déjà dit, on effectue L=L + &L. C'est la partie \$309-\$30D qui s'en charge (on transfère X dans A, on ajoute le contenu de \$2 (c'est à dire &L) et on remplace le résultat dans X). Reste ensuite à tester si on est sur un des deux bords horizontaux de l'écran ou encore si L est égal à 0 ou à \$17 (23 dec) - le test ayant lieu en \$30E-\$313. Si c'est le cas, il faut changer le signe de &L : remarquons que &L prend les valeurs \$1 et \$FF (correspond à -1) et que donc pour passer de 1 à \$FF

il suffit de faire un EOR # \$FE (inverse tous les bits sauf celui de poids le plus faible) : en effet, \$1 EOR # \$FE = \$FF, \$FF EOR # \$FE = \$1. Et voilà le travail !

La zone s'étendant de \$31A à \$32A a la même fonction que celle allant de \$309-\$319 excepté le fait qu'au lieu de s'occuper du numéro de ligne, on s'occupe du numéro de colonne. On affiche ensuite le curseur en \$32B-\$32F, on attend un certain temps en \$330-\$334 (on utilise la routine WAIT de la ROM placée en \$FCAB) et on reprend tout depuis le début (JMP en \$335). Il ne nous reste plus qu'à étudier la routine qui poke dans l'écran à la position (L,C) (\$338-\$346). Pour parvenir à nos fins, il nous faut créer deux tables contenant respectivement les adresses hautes et basses des lignes de la page texte. Comment ce fesse ? Il faut savoir que le mec de chez Apple devait être sacrément bourré quand il a défini les emplacements mémoire de chacune des lignes de l'écran (celles-ci n'étant pas les unes à la suite des autres dans la mémoire - présence de trous - et même pas dans le bon ordre !). D'où l'usage de ces deux tables qui se trouvent en \$347-\$35E et \$35F-\$376.

On emplit le contenu de l'accumulateur par le PHA de \$338 (sauvegarde temporaire), on charge l'adresse basse de la ligne d'écran où afficher la balle (LDA \$347,X) et on la place dans \$0. De même on place l'adresse haute dans \$1 (\$33E-\$342). On récupère le contenu de A par un PLA et on poke cette valeur dans l'écran grâce à une superbe STA(\$00),Y. La fin du sous-programme est marquée par le RTS à l'adresse \$346. Voici l'équivalent en basic pour ceux qui auraient

compris ballepeau :

10 A=160: GOSUB 120: REM
LDA # \$A0 JSR \$338
20 L=L+DL: REM TXA CLC ADC
\$02 TAX
30 IF L=0 GOTO 50: REM BEQ
\$314
40 IF L < > 23 GOTO 60: REM
CMF # \$17 BNE \$31A
50 DL=-DL: REM LDA \$02 EOR #
\$FE STA \$02
60 C=C+DC: REM TYA CLC ADC
\$03 TAX
70 IF C=0 GOTO 90: REM BEQ
\$325
80 IF C < > 39 GOTO 100: REM
CMF # \$27 BNE \$32B
90 DC=-DC: REM LDA \$02 EOR
# \$FE STA \$03
100 A=32: GOSUB 120: REM
LDA # \$20 JSR \$338
110 FOR I = 1 TO 2: NEXT: REM
LDA # \$50 JSR \$FCA8
115 GOTO 10: REM JMP \$304
120 HTABC: VTABL
130 NORMAL: IF A=32 THEN
INVERSE
140 PRINT "": NORMAL:
RETURN

Remarque : étant donné que donner (bonjour les répétitions !) une traduction basic de la routine de "pokane" dans l'écran serait long (il faut créer les tables...) j'ai préféré donner un équivalent en utilisant print. Alors peu importe les valeurs qui sont dans A (on aurait pu tout aussi bien prendre -9 et 3.14 à la place de 160 et 32). Vous pouvez vous amuser à changer la valeur de la temporisation en modifiant l'adresse \$331, à sonner les rebonds de la balle (faire un JSR vers la routine de son après EOR # \$FE STA \$02 et EOR # \$FE STA \$03 : attention tout de même à

ce qu'il n'y ait pas deux bips quand il y a rebond dans un coin (change le signe de &L et de &C). A vous de faire votre Ping Pong ou mur de brique. Bon, si on causait d'autre chose ? Des instructions peu utilisées par exemple.

### COIN DU DEBUTANT

Il était une fois un mode d'adressage peu utilisé par les débutants : il s'agit de l'adressage indirect pré-indexé par X. C'est lui que l'on rencontre dans un LDA(\$00,X) par exemple. Nous allons comparer cet adressage à l'adressage indirect post-indexé par Y qui est plus usité et que l'on rencontre dans un LDA(\$00),Y. Pour fixer les idées, supposons que X=5, Y=5 et comparons les effets d'un LDA(\$03,X) et d'un LDA(\$03),Y. Supposons de plus qu'il y ait en \$3:\$10, en \$4:\$00, en \$8:\$20, en \$09:\$00, en \$1005:\$4 en \$2000:\$6. Quand vous faites un LDA(\$03,X), le 6502 calcule # \$03+\$5=\$8 et va chercher aux adresses \$8-\$9 l'endroit qu'il doit lire (ici c'est \$2000). On obtient donc comme résultat \$6 dans A. Vu ? Par contre, lorsque vous faites un LDA(\$03),Y, le 6502 lit les deux octets \$03 et \$04, en fait la somme avec la valeur de Y (c'est-à-dire calcule ici : \$1000+\$5=\$1005) et va lire l'octet contenu en \$1005 c'est-à-dire \$4. J'espère que vous avez tout compris sinon recommencez depuis le début car c'est fondamental ! Pour adresser une table, on utilise l'adressage indirect post-indexé par Y.

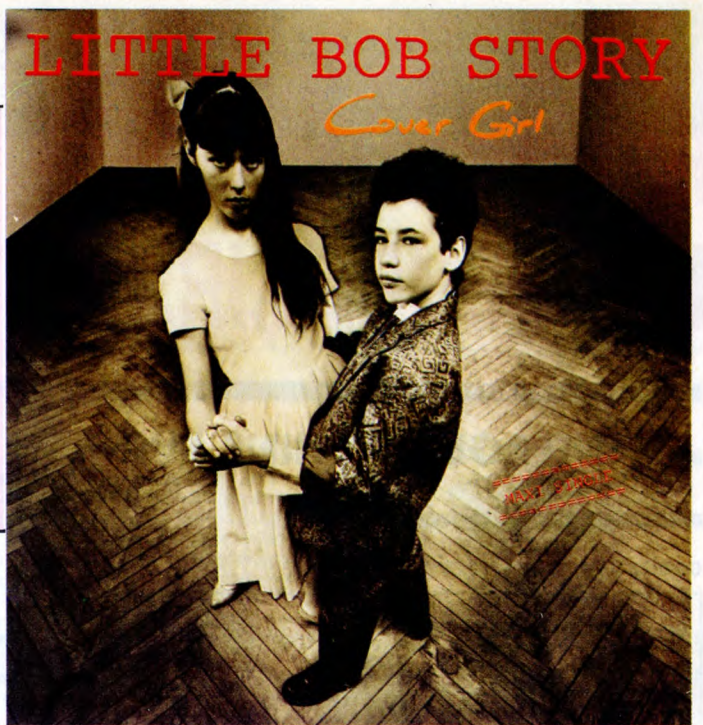
Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter de bonnes vacances, à bientôt donc !

Philippe Piernot.

## EDITO

Je ne sais pas si vous avez remarqué dans la foulditude de concerts et de festivals, mais il y a quelque chose qui m'a tout l'air d'un fichu événement : la réunion d'Eric Clapton et de Phil Collins au sein du même groupe. Franchement, j'aurais bien aimé me trouver à Montreux ou à Antibes pour voir ça. Malheureusement, c'est impossible... Alors, ce que je souhaite, c'est qu'ils aient la bonne idée de faire enregistrer l'un des concerts d'une manière ou d'une autre. En fait, je suis sans crainte, avec l'appétit financier des producteurs, je crois que je suis déjà exaucé.

BEN



## MICRO... SILLONS

### KIM CARNES

Light House (EMI/Pathé Marconi)



**A**u début de sa carrière, on aurait pu croire que Kim Carnes n'était qu'une sorte de clone féminin de Rod Stewart. Bien sûr, cette voix, à moitié cassée ! Cette voix à l'ita-

lienne, mais toute emprunte du velouté de la langue anglaise, rarement forcée dans l'exacerbation du cri ! Cette voix d'un naturel rock (raouque ?)... Et puis, au fur et à mesure des enregistrements, on finissait par déceler la personnalité profonde et riche de cette voix brûlante et dure comme le souffle lancinant des rafales du vent à travers la nuit caniculaire d'un désert de pierres. Six ans après "Betty Davis Eyes", son immense tube international (40 disques d'or et de platine), Kim Carnes nous revient avec le meilleur d'elle-même et la preuve de son identité spécifique de chanteuse américaine. Avec "Light House", la

### LITTLE BOB STORY

Cover Girl Maxi 4 titres (Musidisc)

**T**oujours là, Little Bob ! Là où on l'attend et pas prêt de nous décevoir. Depuis dix ans, contre vents et marées, il n'a jamais désarmé et son rock ne fait que se bonifier comme un bon vieux calva qui prend de l'âge. Ces quatre titres ne sont qu'un aperçu du cru L.B.S. 86, mais donnent une idée de la

qualité prévisible du prochain album. Un enregistrement plein de punch et de feeling, réalisé avec l'apport de la guitare volubile de Bruno Bourelly (l'un de ceux qui œuvrent derrière Hallyday) et où

**SHOW DEVANT**  
★ SIMPLE MINDS + WATERBOYS + HIPSWAY, le 15/7 : Fréjus, le 17/7 : Nîmes.

l'apport nouveau de chœurs et de synthés ne fait que mettre en valeur le talent de la Story. Quatre titres comme une palette des couleurs musicales parfaitement maîtrisées par Bob : du rock à la ballade en passant par le R&B, avec toujours ce qu'il faut de passion.

## INDOCHINE

**T**ranquillement, sans vraiment s'en apercevoir, ni vraiment le vouloir, Indochine se trouve aujourd'hui seul en tête de tous les groupes français. Bijou disparu, Starshooter liquidé, Trust dissous, Téléphone séparé, la vague post-76 est morte de sa belle mort, laissant le champ libre à la génération des années 80. Ayant précisément démarré au début des années 80, Indochine a largement eu le temps de se faire des adeptes, toute une faune d'adolescents et même de pré-adolescents sevrés aux sons des Spandau Ballet, Culture Club, Duran Duran, Dépeche Mode et autres Tears For Fears. Autre décennie, autre style de musique. Avec Indochine, on est, en effet, bien loin de l'approche très guitariste et plutôt revendicatrice des groupes qui l'ont précédé en haut des hit-parades. Même si c'est à partir de chanson comme "Dizzidence Politik" et "L'Opportuniste" (reprise à Jacques Dutronc), dont les paroles reflètent une certaine lutte sociale, que la rumeur a commencé à enfler autour d'Indochine, la direction que prendra le jeune groupe, dont la moyenne d'âge est alors inférieure à vingt ans, sera totalement différente. Il se démarque avant tout au niveau du son :

vers divers effets : échos, flanger, distortions... Pour leur premier Olympia, le 5 décembre 83, seulement deux ans et demi après leurs débuts et sur la lancée du phénoménal succès de "L'Aventurier", ils obtiennent d'avoir sur scène un son entièrement digital, qui donne à ce concert un impact fantastique : du bas en haut de la salle bondée, tout le monde danse. A par-

**SHOW DEVANT**  
★ ALAIN SOUCHON, le 11/7 : Brest, le 12/7 : La Baule, le 14/7 : Berk.

tir de ce moment, rien n'arrêtera plus Indochine dans sa progression inexorablement ascendante. Sorti avant l'Olympia, leur album "Le Pêril Jaune" laissait déjà de côté tout thème à connotation politique, au profit d'histoires d'aventures largement inspirées du cinéma d'action où l'amour joue, bien évidemment, un rôle essentiel. Avec "3", l'inspiration d'Indochine est encore fortement marquée d'héroïque-fantaisie ou de fantastico-légendaire, mais s'y révèle aussi les préoccupations de cette nouvelle génération qui a permis le déclenchement de son succès. Au-delà de l'évocation d'une mode, "3° Sexe" semble vouloir donner le ton d'une attitude idéaliste, platonique et en fait bizarrement assexuée. On est bien loin de la débâche farouche qui émanait traditionnellement des paroles hurlées ou érucées par la plupart des rockers. Avec Indochine, il semble que la sexualité ne se conçoive pas sans certaines limites. Quand les Beatles chantaient "8 days a week, I loove you", Indochine chante "mais 3 nuits par semaines, Bon Dieu qu'elle est belle".

**SHOW DEVANT**  
★ INDOCHINE, le 11/7 : La Rochelle, le 12/7 : Redon, le 17/7 : Vaison-la-Romaine.

Alors, serait-ce là un signe que le rock n'est plus exclusivement aux mains de "voyous sans foi ni loi" ? Après tout, comme ils le disent dans "Train Sauvage", peut-être le rock n'est-il plus aujourd'hui qu'un "train sauvage pour les enfants sages".

Mais trêve de supputations, ça fait flipper les fans. Ce qui les rassurera et les rendra heureux, c'est que leurs chers Indo ont décidé de laisser un témoignage de leur tournée à rallonge 86 : un tout beau disque live qui devrait être une sorte de "best of", et qui sortira également en compact disc. C'est pas un beau cadeau, ça ? D'autant plus que vous pouvez encore le voir sur la scène des Francolies et de La Musicomanie.

**SHOW DEVANT**  
★ RENAUD, le 12/7 : La Rochelle, le 13/7 : Redon, le 16/7 : Le Havre, le 17/7 : Boulogne-sur-Mer.

rockeuse blonde aux yeux verts se découvre comme la seule femme qui réussisse à exploiter sans ridicule la veine d'inspiration des géants actuels du rock U.S. : les Springsteen, Seger et autres Cougar. On regrettera peut-être seulement le traitement légèrement trop "FM" de la production. Bien que sobre, l'orchestration regorge d'opulents sons de guitares et d'orgues, qu'on aurait préférés entendre mixés moins en retrait de la voix, aussi belle soit-elle. Cela dit, voilà un album qui vous accompagnera sur des milliers de kilomètres d'autoroute sans fatiguer, avec au moins deux morceaux somptueux : "Dancing At The Lighthouse" et "Divided Hearts".

### VIVIEN SAVAGE

Bebe J'Le Sens Bien (EMI/Pathé Marconi)

**D**epuis son décollage en 84 avec "La P'tite Lady", Vivien Savage n'a plus tellement le choix : il lui faut assurer tube, s'il veut garder sa place. Il propose donc du sur mesure : textes-collages de clichés du langage actuel "branché" ("c'qui m'ambiance le cœur", "lipstick, make up", "y faut qu'on s'la donne", "Bebe j'te sens bien", "faut qu'ça baigne", etc.), orchestration énergique, avec quand même le "Ho, ho, ho" des chœurs tout droit tiré du "Dancing with myself" de Billy Idol. Dans l'ensemble, il faut bien dire que ça fonctionne, même si ça reste anecdotique.

### VIVIEN SAVAGE



BEBE J'LE SENS BIEN

## FESTIVALS EN PAGAILLE

★ **FRANCOFOLIES**, à La Rochelle -17- (Maison de la Culture à 18h et Place Saint-Jean d'Acre à 22h), avec Charliée Couture, Gold, Indochine : le 11/7; Lucide Beausonge, Romain Didier, Renaud : le 12/7; Raoul Petite, Bernard



- Renaud, aux "Francolies" à La Rochelle et à "La Musicomanie" à Redon.

Lavilliers, Ti-Fock, Malavoï, Les Etoiles, Manu Dibango, Xalam, Mory Kante, Toure Kunda : le 13/7.  
★ **JVC GRANDE PARADE DU JAZZ**, à Nice -06-, jusqu'au 20/7, avec une soixantaine de stars internationales. (Rens. 93 21 22 01)  
★ **ROCK SCENE**, à Brest -29-, les 11, 12 et 13/7, avec Véronique Sanson, Alain Souchon et beaucoup d'autres. (Rens. 98 80 80 31.)

★ **LE NEW MORNING A CINQ ANS**, à Paris -75- (New Morning), avec Randy Brecker Group : le 11/7; Johnny Copeland : le 12/7; Don Cherry : les 15 et 16/7; Ray Barretto : le 17/7.

★ **CAHORS BLUES FESTIVAL 86**, à Cahors -46- (Salle des Fêtes), les 11, 12 et 13/7, avec Gatemouth Brown, Buddy Guy, Junior Wells, Orchestre Nouvelle Orléans.

★ **MONTREUX JAZZ FESTIVAL**, à Montreux -Suisse-, avec Stephan Eicher, Talk Talk : le 11/7; Special EFX, Pat Metheny, Jasper Van't Hof : le 12/7; Sade, David Sanborn, Ruby Turner : le 13/7; McCoy Tyner Trio + Guest, Wayne Shorter Quartet : le 14/7; Al Jarreau, Chaka Khan : le 15/7; Al Jarreau, Anita Baker : le 16/7; Miles Davis & Friends, George Duke : le 17/7.

★ **LA MUSICOMANIE**, à Redon -35- (Stade Municipal), avec les Illuminés du 8 décembre, Cyclope, Serge Cabon, Indochine, Killing Joke, Steel Pulse : le 12/7; Les Illuminés du 8 décembre, Senso, Craaft, Fleshtones, Talk Talk, Renaud : le 13/7.

★ **ROCK A L'EST**, Fay-Billot -52-, le 12/7, avec Les Infidèles, Import-Export, Hot Pants, Kidnap, Manifest Tribune.

★ **1° SUN FESTIVAL**, à Saint-Jean-de-Luz -64-, le 13/7, avec Dum Dum Bullet, Digtals, Vulcain, ADX, Titan (ex-Killers)? Chariot, Joshua, Faithful Breath, Helloween.

★ **FESTIVAL DE JAZZ A SALON-DE-PROVENCE**, à Salon de Provence -13- (Chateau de l'Empéri), du 12 au 21/7, avec de très nombreuses vedettes internationales. (Rens. 90 42 12 12.)

★ **LYON MUSIQUE FESTIVAL '86**, à Lyon -69- (Théâtre de Fourvière), avec Carmel, Simply Red, Kassav : le 16/7; Oris Rush, Dr John, John Mayall : le 17/7.

★ **FESTIVAL sur le Circuit Automobile d'Albi**, -81-, du 17 au 23/7. (Rens. 63 54 11 11 ou 61 21 47 00.)

## INFOS TOUT POIL

- ★ Après l'annulation du concert de Rod Stewart, prévu à l'hippodrome de Vincennes et le report des dates au Zénith, la tournée qu'il devait entreprendre au mois d'août dans le sud de la France reste très hypothétique.
- ★ Annulation également des concerts de musique éthiopienne moderne avec le Roha Band et les chanteurs Mahmoud Ahmed et Neway Debede, qui devaient aussi se produire au festival d'Avignon. Là, il s'agit en fait d'un cas de force majeure, le gouvernement éthiopien ayant interdit aux musiciens de sortir du pays.
- ★ Décidément, Bill Laswell bouffe à tous les râteliers. Après avoir produit Herbie Hancock, Mick Jagger, Fela, Toure Kunda, PIL, etc. etc., il vient de réaliser aux côtés de l'horrible Lemmy, le dernier album de Motörhead.
- ★ Bien sage, la petite Charlotte Gainsbourg ! Elle s'est même laissée entraîner jusqu'à New York avec son petit Papa qui lui avait promis un zeste de citron et qui l'a enfermée dans un grand studio pour lui extirper ses sursusurements afin de les coucher sur une plaque de vinyle 33 tours. On pourra juger de la chose à la rentrée... scolaire.

**TELECHIE**

## AFRICA

Une superbe série documentaire sur la Une à 22h10 à partir du 14 juillet. Des hommes, des animaux et des paysages du continent africain. Du rythme et de la couleur. Un zeste de magie. Mais pas de Bombyx.

## LA JAVA VOYOUSE

MANNEQUIN

Film de Frank Borzage (1938) avec Joan Crawford, Spencer Tracy et Alan Curtis.

Jessie Cassidy (Crawford) a du courage, de l'énergie et du caractère. Il en faut pour nourrir sa famille, un ramassis de paresseux, surtout son père qui l'exploite sans vergogne. Sans vigogne mais avec brosse à dents, elle quitte son taudis en épousant Eddie Miller (Curtis), un gars débrouillard qui lui trouve un boulot artistique : danseuse.

La volonté de Jessie étonne tous ceux qu'elle rencontre, en particulier, John L. Hennessy (Tracy), le caïd des docks. Eddie, toujours à court d'argent pour cause de jeu noctambule conseille à Jessie de soutenir du fric à John. Un mariage suivi d'un divorce et hop 100 000 \$ dans la poche. Mais Jessie lui reviendra-t-elle ? Borzage et Tracy ont tourné plusieurs fois ensemble. Frank trouva en Spencer l'archétype de l'Américain moyen, c'est à dire pauvre mais courageux, de basse extraction, s'habillant simplement (sans spencer). Borzage réalise des comédies à l'opposé des brillantes sophistications d'un Lubitsch ou d'un Cukor. Proche par l'esprit d'un Capra, il montre une Amérique réaliste, sans fards, se débattant dans la crise.

Diffusion le dimanche 13 à 22h30 sur FR3 en V.O.

L'IMPORTANT, C'EST D'AIMER

Film d'Andrzej Zulawski (1975) avec Romy Schneider, Fabio Testi, Jacques Dutronc, Claude Dauphin, Roger Blin et Klaus Kinski.

Nadine (Romy) ne peut pas compter sur Jacques, son mari, pour remplir la marmite du foyer. Jacques (Dutronc) né avec une forêt vierge dans la paume, vivote en ven-

dant ou en échangeant des photos de cinéma, sa passion. Nadine, comédienne, accepte n'importe quel rôle alimentaire, y compris pornographique.

Servais (Testi), reporter-photographe, la croise sur un plateau et tombe amoureux fou de Nadine. Clic-clac, elle focalise sur lui. Afin d'aider Nadine, il commande une pièce de théâtre dont elle tient la vedette. En échange des fonds, Servais s'engage à rembourser en photo très spéciales. Hélas, la pièce est un échec. Nadine rompt avec Servais car cet amour la culpabilise doublement.



L'IMPORTANT, C'EST D'AIMER

Le premier et le seul film regardable de Zulawski où l'hystérie se limite à quelques scènes. On note néanmoins la fascination déjà présente pour la violence, les rapports du bien et du mal, le film dans le film, la mort libératrice... Un film fort car Zulawski, cinéaste ambitieux, réussit à contenir ses émotions. Une timidité, une retenue qu'on ne retrouve plus après, hélas.

Diffusion le mardi 15 à 20h35 sur C +

## HEUREUX QUADRILLES

LES MARIÉS DE L'AN II

Film de Jean-Paul Rappeneau (1970) avec Jean-Paul Belmondo, Marlène Jobert, Laura Antonelli, Michel Auclair, Sami Frey et Pierre Brasseur.

Nicolas Philibert (Belmondo) a épousé Charlotte (Jobert) mais hélas pour le couple, leurs solides tempéraments les opposent bien souvent. Le caractère soupe au lait de Nicolas lui vaut les foudres des autorités. En cette époque de 1788, il est préférable de fuir la justice.

Nicolas part et fait fortune aux Amériques. Cinq ans plus tard, au moment où il se propose de convoler avec une riche héritière de la Caroline du Sud, un jaloux affirme qu'il est déjà marié. Bon sang, il avait oublié Charlotte. Qu'est-elle devenue dans cette France prise dans les tourments révolutionnaires ?

Dé retour au pays, Nicolas la retrouve, puis la perd de vue puis...

Divertissement de qualité sans prétentions, un rythme bien soutenu, un Bébel au sommet de sa forme physique, une Jobert maudissant à plaisir et une vision historique de la France révolutionnaire beaucoup plus réjouissante que celle des livres scolaires.

Diffusion le lundi 14 à 20h35 sur TF1.



L'Amour Tango

L'AMOUR TANGO

Cinéma 16 de Régis Forissier avec Magali Noël, Jean Bouise, Jacques Serres, Robert Dalban et Alain Doutey.

Louis (Bouise) a détourné l'argent qu'il avait investi dans sa société afin de se donner du bon temps. Afin d'éviter la mouise d'un procès, ses enfants le font interner. À l'hôpital, Louis devient l'ami de Charles, un infirmier débrouillard pour ne pas dire indélicat qui considère son apostolat

## EN AVANT LA MUSIQUE

SHOW TINA TURNER

RAAAAAAAAAAAAAA, 60 minutes avec Tina Turner, la bombe sexuelle du rock. Sa voix suggestive provoque depuis des années la désintégration des fermetures Eclair et des boutons de braguette. Lorsqu'elle ouvre la bouche, un rythm'n blues volcanique vous submerge, la lave en fusion vous liquéfie et Haroun Tazieff ne peut rien pour vous. Plus dangereuse que Tchernobyl, Tina Turner conjugue un organe sismique catalogué catastrophe naturelle avec une technique corporelle classée parmi les risques technologiques majeurs.

Alertez les pépés, elle hurlera 11 chansons, celles de son show de 1982 capturé live à Alberta (Canada), un spectacle entrecoupé d'une interview de la dame. Un électrochoc qui passe en alternatif à cause des cédures imposées par la censure qui craignait des ruptures de fusibles dans les stimulateurs cardiaques.

Diffusion le mercredi 16 à 20h35 sur FR3.

## REQUIEM

A TITRE POSTHUME

Film de Paul Vecchiali avec Stéphane Jobert, Marie Dubois, Marianne Basler, Pierre Santini et Patrick Fierry.

Vol de bijoux dans une famille bourgeoise. Le commissaire Massé, ami de la famille, suit Aline, la fille qui l'entraîne chez un dealer. Hélas, ce dernier panique à la vue du commissaire, pique les bijoux et Aline.

Évidemment, la famille fait un peu la gueule et montre quelque ressentiment au commissaire lors de l'enterrement d'Aline. Mais Massé convainc Pierre, le frère, de rechercher les bijoux, la seule piste pour retrouver l'assassin.

d'infirmier sous l'angle du détournement de matériel du cendrier au scanner.

Les deux brigands sympathisent avec Amédée, un vieillard en phase terminale Amédée leur raconte sa vie et surtout ses amours avec une femme, la femme Angèle puis un après-midi accomplit sa destinée (le cœur joue relâche en matinée). Pressé par la police, Charles s'enfuit avec Louis. Leurs pas les mènent chez Angèle qui les accueille bien.

Elle a un sacré caractère l'Angèle (Noël), mais dans sa lutte contre l'ennui, la dèche et surtout Henri, son notaire de frère, toute aide est la bienvenue.



A TITRE POSTHUME

ANA NON

Téléfilm de Jean Prat avec Germaine Montero, Maria Meriko, Roger Ibanez, Manuel Ayoso et Ismael Belmonte.

Ana (Montero) vit seule depuis vingt-cinq ans. Son mari et deux de ses fils sont morts durant la guerre civile espagnole et son dernier rejeton passe sa vie derrière les barreaux d'une geôle franquiste. Habitée de noir, elle vivote au côté des pêcheurs de son petit village d'Andalousie. Un jour la mort (Maria Meriko) vient la voir et lui donne l'ordre d'aller voir son fils. Terrorisée, effarée et soumise, elle prépare son baluchon, cuit un gâteau et se met en route. Le trajet particulièrement long (1 000 km) use ses souliers mais pas sa volonté. À force de travail et de mendicité, elle arrivera à la prison mais trop tard.

Brrrr, quelle idée de programmer ce superbe téléfilm en été. L'austérité du sujet, la sobriété de la réalisation n'inclinent pas à la rigolade même si de grands moments d'humour noir dignes de Bunuel illuminent cette tragédie.

Diffusion le mercredi 16 sur TF1 à 21h30.

Pierre remonte la filière tel bidon futé (indic, receleur, dealer) pour trouver ce dernier sanguinolent et la police dans l'escalier. Il craignait les tuyaux bidons et il tombe dans un piège. Il saute sur le balcon des voisins d'en dessous, où vivent une charmante jeune femme Catherine et son frère André, un handicapé.

Ces derniers convaincus de l'innocence de Pierre vont l'aider dans sa quête. Catherine met sa guépière, André de l'huile dans ses moyeux et roule la fine équipe.

Autant Vecchiali est souvent insupportable quand il délire au ciné, autant ce petit exercice de style télécho est une pure merveille. L'intrigue vicelarde à souhait, le montage serré, les personnages tordus et le dénouement sanglant.

Et en plus, une envie de cinéma -légère- flotte par-dessus. Les personnages gagnent dans un réalisme sans faille, leurs faiblesses nous touchent, leur trouille est palpable. Un accessit à Marie Dubois, remarquable, et Patrick Fierry, prometteur.

Diffusion le mercredi 16 à 20h35 sur A2.

Photo A2.

## LA VALSE FATALE

DE MAYERLING A SARAJEVO

Film de Max Ophüls (1939-1940) avec Edwige Fenech, Gabrielle Dorziat, John Lodge, Aimé Clarion et Jean Worms.

François-Ferdinand n'est guère obéissant. Archiduc, cet enfant gâté n'en fait qu'à sa tête, bien légère ma foi. Il fréquente la petite noblesse, s'amuse en dehors de la cour, refuse nos conseils, ne tient pas compte de nos remontrances et de plus a des idées révolutionnaires : il parle d'émanciper certaines peuplades du royaume, a-t-on jamais entendu pareille absurdité dans la bouche d'un futur empereur ?

Croyant bien faire, nous lui avions ordonné une tournée d'inspection au fin fond de l'empire. Il en est revenu entiché d'une comtesse de troisième catégorie, Sophie Chotek, une quasi-étrangère ni allemande, ni hongroise mais slave, l'horreur.

Vingt-cinq ans de la vie fastueuse de la cour d'Autriche-Hongrie, du destin maudit de cette dynastie. Une évocation romantique, très mélancolique un peu gâchée par un montage hétéroclite pour cause de guerre. Le destin manifesta un humour noir implacable lors du tounage interrompu par la mobilisation. On annonça l'entrée des troupes hitlériennes en Pologne (starter de la guerre 39-45) à la seconde près où l'acteur allait tirer sur le comédien-archiduc, un coup de feu, qui je vous le rappelle, avait déclenché le conflit précédent.

Diffusion le vendredi 27 à 23h00 sur A2

UNE CHAMBRE EN VILLE

Film (musical) de Jacques Demy (1983) avec Dominique Sanda, Danielle Darrieux, Richard Berry, Michel Piccoli,

Jean François Stevenin et Fabienne Guyon.

En 1955 alors qu'un conflit social oppose ouvrier et CRS à Nantes, François Guillebaud (Berry), OS au chantier naval de St-Nazaire trahit ses camarades de combat en courant le guilledou avec la fille de sa logeuse au lieu de courir le pavé de la grève.



Drame chanté. Certains évoquent l'amour, d'autres psalmodient les hymnes à la grève, les CRS entonnent des chants de marche. Une démarche audacieuse, pour ne pas dire irritante qui fut incomprise par le public.

Diffusion le mardi 15 à 21h35 sur TF1. Photo Ciné-Plus, la librairie de Cinéma en ville de Paris au 2, rue de l'Etoile, 75017. Tél : 42. 67. 51. 52.

# NEXUS

de NEXUS PRODUCTIONS  
pour COMMODORE

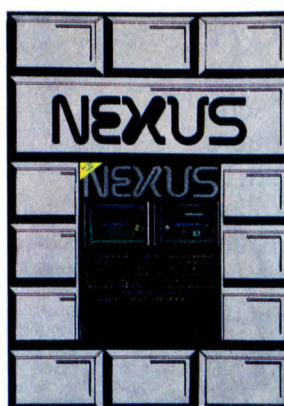
Je crois que c'est la première fois que je vois un éditeur de logiciels qui donne comme nom à son premier produit le propre nom de sa boîte. Ceux d'entre vous qui ont naïvement fait remarquer que "cela révèle sans doute un manque flagrant d'imagination" peuvent aller se rhabiller : a-t-on déjà vu dans cette rubrique un logiciel qui ne soit vraiment bon ? Ne vous laissez pas surprendre par la pauvreté de la présentation de la jaquette, et même de la disquette. Rien a priori ne peut laisser raison-

nablement penser que ce soft est génial. Strictement rien, car aucune inscription ne vient briser la monotonie de la noire couleur des disquettes 5"1/4. On en arrive à se demander si l'éditeur ne s'est pas gouré en nous filant une disquette vierge. Dans Nexus, jeu d'action et de danger, vous dirigez un personnage que l'on pourra facilement assimiler à James Bond 007, doublé d'un zeste de Bruce Lee et d'un petit rien de Rintintin. Entendez par là qu'il doit accomplir une mission impos-

sible, dans laquelle il sera bien aidé par sa connaissance des arts martiaux et par sa vitesse de course que peu de ses ennemis sont capables d'égaliser. La mission en question est d'aller délivrer son ami de toujours qui a été capturé par un caïd de la drogue. En passant, une fois rendue la liberté à son copain, il devra recueillir le maximum de renseignements afin de permettre l'arrestation du truand. Elle se sépare donc en deux parties distinctes :

1. Retrouver son ami et le libérer.
2. Errer dans les 128 pièces que compte le QG de l'infâme pour chercher des informations puis les transmettre au journal qui l'emploie, après avoir découvert la salle de transmission parce qu'il n'est pas télépathe.

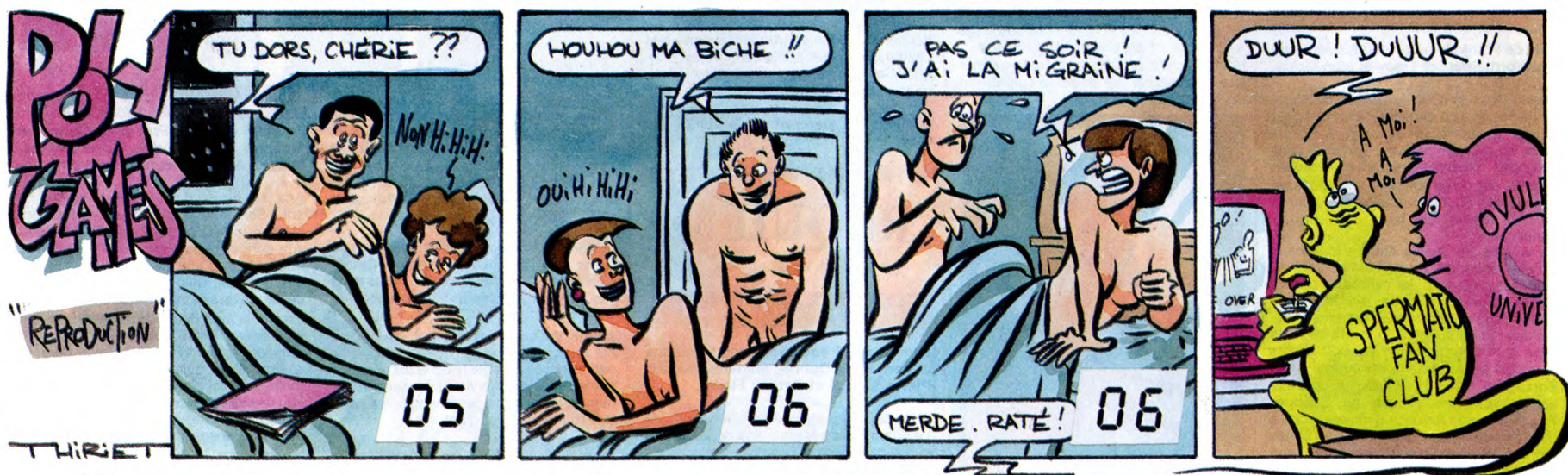
Eventuellement, vous pourrez, pour agrémenter le jeu, essayer de causer le plus de dommages possible au vaste complexe, qui au fait est sis en Colombie, qui se trouve en Amérique du Sud, ça fait plus mieux



exotique. De plus, vous serez secrètement aidé par Tony et ses petits copains qui appartiennent à un groupe d'agents secrets appelé N.E.X.U.S qui vous fournira des armes (mitraillettes, grenades...).

Le jeu bénéficie d'un graphisme dégageant une désagréable odeur de déjà-vu, mais qui enchantera plus d'un de par son réalisme incroyable. On regrettera seulement que l'action se passe dans une toute petite fenêtre graphique, ce qui fait, de temps en temps, qu'on ne distingue plus très bien ce qui se passe. La sonorisation est, comment dirai-je, originale. Très bien faite, certes, mais originale. C'est une musique moderne. Très moderne. Pire que Stéphanie. Et que Jeanne Mas. Ça ressemble, si on veut donner un exemple que même le dernier australopitèque digérant son missionnaire quotidien comprendrait, à ce qu'aurait pu jouer Pablo Picasso s'il avait été musicien dans les dernières années de sa vie. Mais encore une fois, c'est superbement bien réalisé. Pour ne rien gâcher, l'animation ne souffre d'aucun défaut. Vous pouvez donc acheter, c'est un bon investissement.

AMSTRAD	Spacelab
J. Luc ARBOGAST	page 9
AMSTRAD	Tank
P. FATHRIKROUS	page 29
APPLE	Mouse Draw
W. SCHLEGEL	page 9
CANON X07	Labyxo VII
M. MARTINEZ	page 6
CBM 64	Insect Jungle
J. CHENET	page 7
EXL 100	Manoir
Christiane PATRIA	page 8
FX 702 P	Anti Gang
Dominique CHAUVEL	page 7
MSX	La Quête d'Aton
Joel RIVET	page 27
ORIC	Mornifles
J.P. FERRAND	page 30
SPECTRUM	Mine d'Enfoirés
Eyal JONAS HELLOT	page 28
TI 99/4A (be)	T.G.V.
J. BOSCOUZAREIX	page 31
Thomson MOS	Barakouda
C. VIE	page 5
Tomson T07	Lutin
F. JAMIN	page 6
VIC 20	Créatix V.II
Thierry BORNE	page 27
ZX 81	Puzzle Lettres
José SINGALA	page 8



## la Règle à Calcul

# ATARI LA MARQUE QUI MONTE LES PRIX QUI BAISSENT

### PROMOTION

**POUR TOUT ACHAT D'UN 1040 STF**

1 logiciel + 1 manette de jeux



#### FICHE TECHNIQUE :

- 512 Ko RAM (520 STF)
- 1 Mo RAM (1040 STF)
- Microprocesseur 68000 (16-32 bits)
- Haute résolution (640-400) en monochrome
- Palette de 512 couleurs
- Environnement GEM
- Lecteur de disquettes 3" 1/2 360 Ko (520 St) ou 720 Ko (1040 STF)
- Coprocasseur musical 3 voix
- Clavier AZERTY
- Interfaces série RS232C, centronics, MIDI, RVB analogique

#### LOGICIELS 130XE

FLIGHT SIMULATOR 2	560 F
COLOSSUS CHESS 3.0	144 F
FIGHTER PILOT	119 F
GREAT AMERICAN ROAD RACE	149 F
SUMMER GAMES	159 F
BEACH HEAD	159 F
NIGHT MISSION PINBALL	359 F
BOULDERDASH 2	159 F
SEVEN CITIES OF GOLD	185 F

Unité centrale 1 Mo  
Ecran (couleur ou monochrome)  
Lecteur de disquettes 1 Mo  
Souris - basic - néochrome



1040 STF

9.990 F  
Moniteur monochrome H.R.

11.990 F  
Moniteur couleur

Crédit immédiat sur tout le magasin

### PROMOTION

520 STF + MONITEUR COULEUR :

7.990 F !



### PROGRAMMER EN JOUANT

1 Micro-ordinateur avec son lecteur de disquette 130XE 2.990 F



#### DEGAS :

actuellement le plus performant des logiciels de création graphique.

Travaille dans les trois résolutions.

Générateur de nouvelles polices de caractères.....

450 F

#### Matériel 520 - 1040

Lecteur SD :	2.000 F
Lecteur DD :	2.700 F
Imprimante ATARI :	2.450 F
Disque dur :	nous consulter.

#### LOGICIELS 520-1040 STF (disponibles).

Utilitaires :	
PACK BUREAUTIQUE	1 250 F
MODULA 2 ST	1 450 F
TEXTOMAT	450 F
MCOPY	175 F
MCC PASCAL	925 F
MCC ASSEMBLEUR	925 F
MCC LATTICE C	925 F
FORTRAN	1 350 F
HABAWRITER	680 F
Seka (assembleur)	366 F
DEGAS	450 F
DBMAN	1 780 F
PLUS PAINT	395 F
CAD 3D	550 F
K-SPRED	550 F
SOFT WORKS	890 F
PASCAL UCSD	390 F
HIPPO RAM DISK	375 F
JEUX :	
THE PAWN	208 F
JEU D'AVENTURE "GRAPHIQUE"	
TIME BANDIT	315 F
JEU D'ARCADE	
COLOURSPACE	200 F
JEU D'ARCADE	
BRATTACAS	370 F
JEU D'ARCADE	
MINDSHADOW	252 F
JEU D'AVENTURE	
BORROWED	250 F
JEU D'AVENTURE	
HACKER	490 F
JEU D'AVENTURE	
SUNDOG	315 F
JEU D'AVENTURE	
KING QUEST	475 F
JEU D'AVENTURE	

#### BON DE COMMANDE

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tél. ....

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

LA REGLE A CALCUL 65 Bd St-Germain  
BP 300 75228 Paris Cedex 05  
Tél. : 43.25.68.88 Téléc. : 220 064 F/1303 RAC  
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.  
parking gratuit Mautert-Lagrange