

TELECHARGEZ !

BON PLAN

Le chargement à distance de logiciels, ça existe, ça ? Pour les micros familiaux ? Eh oui, c'est nouveau, c'est sur le serveur HG de l'HHHHebdo et c'est tout de suite !

TELOCHE

Pour ses 15 ans, le Ciné-club s'offre un Renoir : Le Carrosse d'or. Page 31.

CINOCHÉ

De Niro sauve la "Mission" du naufrage ! Page 2.

MUSIQUE

Le Salon de la zizique : comme si vous y étiez. Page 19.

INFO BD

La prose de Milou, le seul qui fasse VRAIMENT chier les auteurs de BDI Page 21.

CONCOURS PERMANENT

2 bâtons et un voyage en Californie avec bobonne ? Facile ! Page 22.

BIDOUILLE GRENOUILLE

Enfer et damnation, mais c'est une rubrique pirate, ça ? Meuh non, c'est légal, mon Général. Page 13.

DEULIGNES

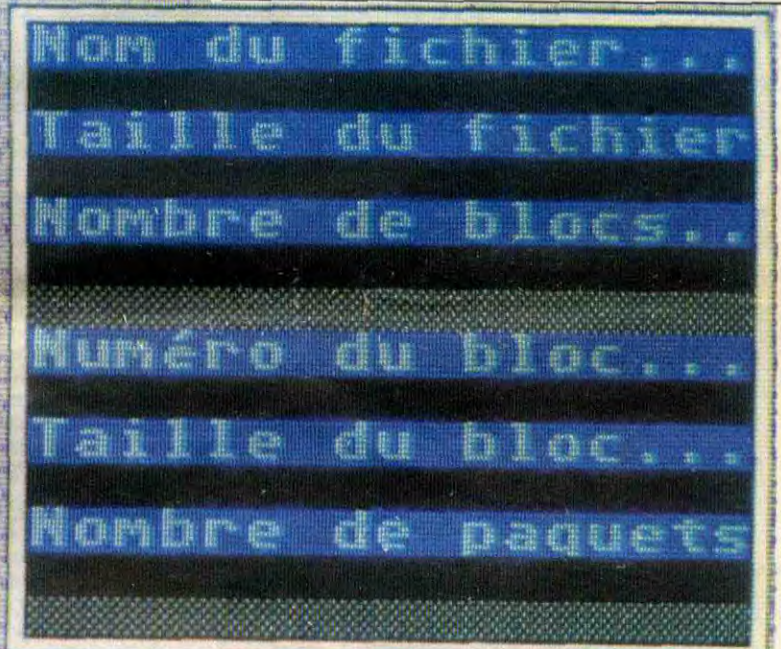
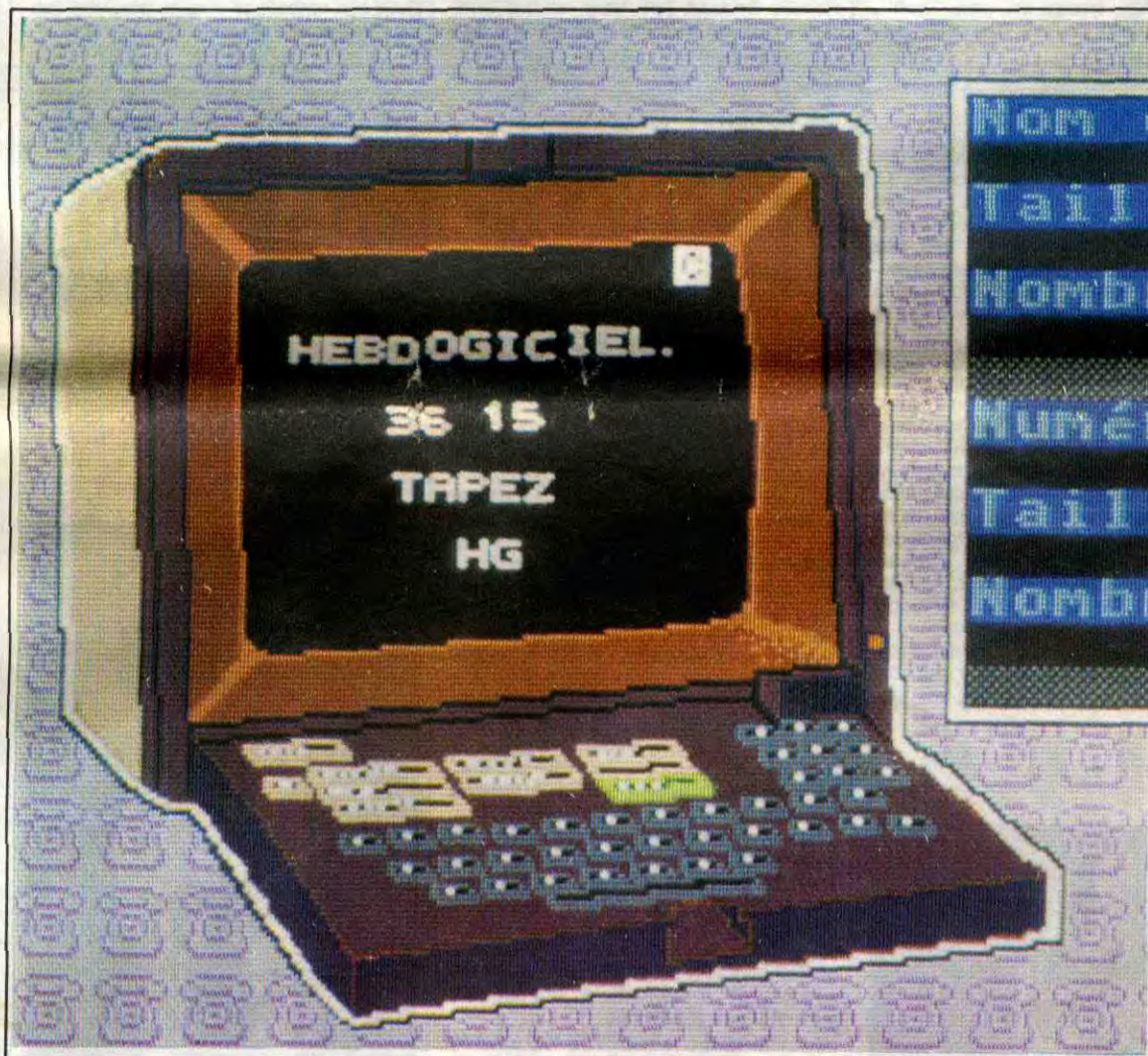
Les fainéants sont en page 11.

FORMATION ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent page 30.

C'EST NOUVEAU,

ÇA VIENT DE SORTIR
L'actualité de la micro-informatique.
Voir pages 9.10.11.



Des centaines de softs gratos, ça vous tente ? Il suffit d'un câble, d'un logiciel et d'un minitel !

Voir page 12

FNAC : Deux poids, Deux mesures.

Selon que vous soyez beau fonctionnaire ou vilain adhérent, la FNAC vous réserve de belles surprises sur ses "prix les plus bas".

Voir page 12



DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 •

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 •

CLUB HEBDOGICIEL

ATARI ST :

APL 68000 A PRIX
CASSÉ !

Voir page 16

C'EST DÉJÀ NOËL...

Avis aux nostalgiques et aux amateurs de kitsch hilarant, **TEX ET LE SEIGNEUR DES ABYSSES** est le digne fils cinématographique des Blake, Zembra et autre Mustang, ces micro-albums d'aventures "western" où le héros est beau et fort mais vaguement ringard ! Un pur régal pour les plus pervers d'entre nous, un passe-temps destroy pour les autres. En complément à la sortie de **Tex**, les Films Letienne vous offrent une pluie de mini-albums Mustang ou Zembra. Commandez-les (1,2, 5 ou plus) à tonton Jacq à l'HHHebdo qui vous les enverra fissa. Appelez-moi papa Noël, ça me fera plaisir...

Jacq

FANTASIA

Dessin animé
de Walt Disney

Toute œuvre digne de ce nom comprend un chef-d'œuvre maudit. Pour Walt Disney, ça aura été **Fantasia** ! Sorti en 1946



sous les acclamations des critiques, le film est toujours passé à côté du public. Et c'est bien vrai que c'est la seule incursion des studios Disney dans un cinéma moins "évident". Loin des contes de fées, des joolies histoires en guimauve, des aventures rocambolesques de petites souris carnassières, **Fantasia** est un hymne à la création. L'art pour l'art. Une folie pur vertige !

Fantasia est fait d'une succession de morceaux classiques sur lesquels Disney and co. ont fait vagabonder leur étonnant imagination. Ici, un combat de dinosaures sur "Le Sacre du printemps" de Stravinsky, un Mickey, magicien en herbe dans "L'Apprenti sorcier" de Paul Dukas, là, un hippopotame en tutu dans "La Ronde des heures" d'Alexandre Ponchielli. Tout est hilarant, surprenant ou étrange; tout est suffisamment délirant pour être au moins fascinant.

Ça s'appelle alors un moment magique. Féérique et, pour la première fois, en Dolby stéréo. Le pied complet, pour être très, très clair ! Vu ?

HOUSE

de Stephen C. MINER

13/20

avec William KATT (Roger Cobb), George WENDT (Jimmy) et Richard MOLL (Big Ben)

Ames sensibles, planquez-vous d'urgence : les méchantes bêtes sont de retour, pustuleuses, hargneuses à souhait... et terriblement marrantes ! Roger Cobb, écrivain spécialisé dans les romans d'horreur, est complètement déboussolé depuis que son fils a disparu, alors qu'ils étaient en visite dans la superbe maison de sa tante. La tante, qu'on dit folle, a le bon goût de se pendre, ce qui permet au brave Roger d'hériter de la baraque et d'y emménager, croyant que cette "fantastique" demeure lui rendra l'inspiration ! Evidemment les éléments "domestiques" (outils, poisson empaillé) ne tardent pas à se déchaîner contre lui. Petit à petit le délire s'installe, alors que s'entremêlent de plus en plus le roman qu'écrivait Cobb (le Viet-nam tel qu'il l'a vécu) et les apparitions belliqueuses ! Cobb va alors se rendre compte que le pouvoir de la maison s'appuie sur ses pro-



pres peurs et sur un vieux sentiment de culpabilité, rapporté de la guerre, et que je n'aurais pas l'outrecuidance de vous dévoiler !

Contrairement à ce que vous imaginez, arrivés à ce point de ma critique, "House" ne se prend jamais au sérieux : l'innommable n'est pas de mise et les trouvailles hilarantes abondent (les monstres en poupées gonflables, je vous dis pas !) sans jamais faire baisser la tension agglagla. **House** se veut une petite chose sympathique, souvent drôle, qui rappelle le "Vampire", vous avez dit vampire ? du début d'année. Même ton dévoyé, même qualité de mise en scène (rare dans l'épouvante)... et même manque d'ambition. Pour quelques sueurs froides en toute tranquillité.

LA MISSION

de Roland JOFFE

avec Robert DE NIRO (Mendoza), Jeremy IRONS (Gabriel), Ray Mc ANALLY (Altamirano) et Aidan QUINN (Felipe)

11/20

La Mission a obtenu la Palme d'Or au dernier Festival de Cannes. Quant à moi, je considère que cette Palme est due plus à des contingences "diplomatiques" qu'à la qualité du film. Il est donc grand temps d'examiner ce grave sujet plus en détail... Primo : **The Mission** est magnifique, esthétiquement parlant. Images somptueuses (dues à Chris Menges comme pour "La Déchirure", le précédent film de Roland Joffé), quoiqu'un peu "soft", brouillardesques à souhait. Une photo pro-

che de "La Forêt d'émeraude" ou de "Greystoke", les cris des toucans en plus. La jungle sud-américaine se veut moite, insondable... vierge quoi !

Secundo : **The Mission** est risible au niveau de sa construction : les invraisemblances courent gaiement dans tous les sens et empêchent tout spectateur attentif de croire au drame qui se noue. Alors que les Jésuites ont dû risquer leur vie pour atteindre le village des Guaranis, en escaladant une extraordinaire falaise, l'envoyé du Pape qui y arrive un peu plus tard n'aura que quelques ridicules coups de rames à donner pour le même résultat !!!

Le film se veut intense, fier, au souffle viril et puissant (le scénario est de Robert Bolt, auteur du "Docteur Jivago" et de "Laurence d'Arabie"), mais n'atteint que très rarement ces objectifs. Comme d'habitude, c'est Robert De Niro qui soulève cette énorme machine glacée de son génie : immonde en esclavagiste, pitoyable lors de sa conversion, immense de naïveté et d'enthousiasme pour défendre les Indiens, il nous transporte de ses yeux hallucinés, de ce regard terrible et désespéré qui le caractérise !

Enfin, et c'est peut-être le plus grave, le second film de Roland Joffé est horripilant de bêtise "moralisante". Sous son aspect "réhabilitation d'une grande cause" (les Indiens Guaranis massacrés pour de connes histoires de frontière entre Espagnols et Portugais), le film s'enlise dans des raccourcis douteux (qui veut encore faire croire que les Jésuites étaient tous des



saints ?) ou carrément débiles (les Indiens sont aussi "bons sauvages" que les Noirs dans "Out of Africa" !). Le cinéma à grand spectacle se débat depuis toujours entre la nécessité du drame (on distingue à 100 mètres les bons des méchants) et l'ambition du message sous-jacent. **La Déchirure** était, pour moi, un modèle de réussite sur les deux plans. Pour **The Mission** Joffé a joué et perdu. Sous son emballage-cadeau magistral (ah De Niro escaladant la falaise avec son far-

deau de pénitence !), le film est tout en faux-semblants : l'injustice est dénoncée trop vite, le sacrifice des Jésuites trop immédiat, la politique trop grossière. L'épopée de Mendoza, ex-esclavagiste, reconverti jésuite, prêt à mourir pour la liberté des Indiens est traitée "cinoche" grand luxe, sans considération pour les subtilités qui sont *réellement* l'histoire. Du cinéma bien léché sans doute, mais trop net pour ne pas nous faire douter quant à sa sincérité...

L'AFFAIRE CHELSEA DARDON

d'Ivan REITMAN

avec Robert REDFORD (Tom Logan), Debra WINGER (Laura Kelly), Daryl HANNAH (Chelsea Dardon), Brian DENNEHY (Cavanaugh) et Terence STAMP (Vicor Taft)

15/20

Acte 1 : 1968, on fête les 8 ans de Chelsea Dardon, son papa, peintre en pleine gloire (dont les toiles se vendent donc très cher), lui offre un portrait d'elle. La fête se termine, on couche la petite... et, en pleine nuit, Victor Taft, un ami de son père et propriétaire d'une sublime galerie d'art, l'arrache de son lit. L'immeuble est en feu, les peintures s'embrasent et Chelsea voit son père mourir.

Acte 2 : 1986, Chelsea Dardon est accusée par Forrester, un méchant plein aux as, d'avoir essayé de voler un tableau de feu son père qu'il possède. Chelsea, quant à elle, affirme que cette toile est celle que lui avait offert son père pour ses huit ans. Le mystère s'épaissit quand le tableau disparaît...

Chelsea est défendue par Laura Kelly, une jeune avocate dont le sport favori est de foutre les pieds dans le plat... et d'attaquer le substitut du Procureur, le redoutable Tom Logan. Celui-ci est une star de l'effet de manche, le roi du coup d'œil humide qui fait basculer un jury d'assises, du raisonnement "indestructible" qui fait douter jusqu'aux innocents.

Pour des raisons confuses, et trop longues à expliquer ici, Logan va faire ami-ami avec Laura, puis avec la ravissante (mais bizarre) Chelsea.



A partir de là, l'enchaînement se fait classique : les méchants meurent les uns après les autres, les innocents ne le sont pas vraiment, et la police va tout faire pour empêcher Logan et Kelly d'avancer. Comme ailleurs (où ça ?, la police et la justice des Etats-Unis sont les plus bêtes du monde ! Embrouille éculée mais toujours bonnarde pour rallonger l'énigme...

Les situations explosives s'accumulent, les cadavres aussi, la lutte devient pathétique au fur et à mesure de la descente aux enfers de la paire d'avocats. Heureusement (pour eux) leur humour est indestructible et leur permet de faire face, d'affronter le danger sans complexe. Pour en triompher au mépris de toute vraisemblance !

Il me faudrait d'ailleurs toute ma page pour recenser les reproches à faire au nouveau film d'Ivan Reitman (après "Ghostbusters") : académisme, "réalisme" en toc, personnages improbables sans soucis matériels. En clair, le catalogue normal des critiques à formuler à une "comédie dramatique", qu'elle soit américaine ou française. Mais tout cela n'a pas trop d'importance si on marche avec les héros... Or ici, on court. On suit nos deux (futurs) tourtereaux dans leurs impasses, on tombe dans les mêmes pièges qu'eux, on se casse la figure avec eux, on repart, on retombe. Et on souffle à l'arrivée, contents pour eux et, pour nous, d'avoir passé un bon moment. Daryl Hannah est somptueuse en grâce féline largement névrosée, Redford trouve un bien meilleur texte que dans "Out of Africa"... et l'affolante Debra Winger éclabousse l'écran de sa classe monumentale : drôle, légère, tendre et diablement futée. A coup sûr, c'est elle qui a inventé l'eau tiède. Ça y est, j'ai encore craqué...

VITE FAIT, BIEN FAIT

WELCOME IN VIENNA d'Alex CORTI. 16/20. Noël 1944, l'armée américaine écrase ce qu'il reste de nazis en Alsace (ach, le pays qui m'a vu naître, le veinard). Parmi les GI, Freddy et Adler sont tout spécialement motivés : les deux sont juifs, le premier de Vienne, le second de Berlin. Tous les deux rêvent de reconstruire les sociétés vérolées par Hitler (tout en ratonnant les anciens nazis en passant !). Arrivés à Vienne, c'est le choc : tout est dévasté, les habitants ont presque tout perdu et sont déjà prêts à toutes les mesquineries pour remonter la pente. Comme Claudia, une comédienne qui va filer le "parfait" amour avec Freddy, mais dont on ne saura jamais si elle l'aime pour ce qu'il est ou pour l'uniforme qu'il porte (et les avantages afférents !). Tous, y compris

l'idéaliste Adler, s'accrochent de l'art de la débrouille, du système D de l'ascension sociale. Tous veulent réussir, au mépris de la justice et des leçons de la guerre. Tous sauf Freddy...

Peinture implacable de l'Autriche (il était quoi déjà leur président Waldheim pendant la guerre ? Nazi, oui, c'est bien ça !), **Welcome in Vienna** est doublement émouvant : d'abord, parce que l'histoire de Freddy pourrait être celle de tout le monde, celle des rêves évanouis au contact des "réalités"; ensuite parce qu'Alex Corti manie sa caméra comme une plume fine : sous un ton doux, calme, enivrant se cache une terrible violence retenue. La seule suffisamment acérée pour faire réellement mal...

TAROT de Rudolf THOME. 14/20. La liberté dans le couple, ça vous dit quelque chose ? L'ennui qui s'installe, doucement mais sûrement, dans un couple qui a beaucoup lutté pour que chacun garde son indépendance... mais en sacrifiant tout humour, toute la folie de ceux qui s'aiment

sans se bouffer le nez. Dans **Tarot**, adapté des "Affinités électives" de Goethe, Rudolf Thome dissèque froidement les ressorts de la décomposition discrète d'un tel couple, rupture accélérée par l'injection de corps étrangers. Elle, Charlotte, va s'enflammer pour Otto, un scénariste copain de son mari. Lui, Edouard, craque pour la fraîcheur d'Ottilie, la nièce de Charlotte en vacances chez eux. Le jeu (de Tarot ?) infernal fonctionne à merveille : tous cachent leurs cartes, ou plutôt ne les dévoilent qu'à l'étranger qui passe. Le jeu est donc faussé et les cartes s'emballent. Se jeter sur un corps étranger, c'est se rendre amnésique de ses propres faiblesses. C'est déjà mourir un peu... Et quand on demandera leur avis aux cartes, c'est la mort qui en sortira ! Rudolf Thome va aller au bout de ce raisonnement et précipiter les pions de son jeu d'échecs (aux deux sens du terme) dans la tragédie. Le film, oppressant et prenant jusque là, prend alors un tour "grand guignol" qui aura fait perdre les pédales à la plupart de mes collègues. Je tiens toujours, mais est-ce bien raisonnable ?

KZOYK

Encore une fois victime de votre incorrigible avidité, voilà en des lieux impossibles à la recherche des HONXIDRONES scintillants, jalousement gardés par des MAULYCEURS et des VASTHATEURS...

Gérard SEBBAH

SERVEUR
HEBDOGICIEL

3615 + HG
PUIS ENVOI

SUITE DU N° 154

AB88- BE 49 01 4A 68 6A 8D C7
AB90- BE A9 01 8D C8 BE A9 02
AB98- 8D C9 BE A9 C5 20 70 BE
ABA0- 8D 09 AD 62 BE 8D 3D BE
ABA8- AD 61 BE 8D 3C BE AD BD
AB80- BC 49 2F F0 71 AD 01 02
AB88- 29 0F 69 02 8D 01 02 6D
ABCO- BC BC C9 40 AA A9 10 80
ABC8- 5E AC BC BC 8E BC BC CA
ABD0- 88 30 09 B9 BD BC 9D BD
ABD8- BC 4C CF AB A9 2F 8D BD
ABE0- BC 9D BD BC BD 00 02 CA
ABE8- D0 F7 AD 53 BE C9 0A F0
ABF0- 35 C9 15 F0 31 C9 07 F0
ABF8- 2D AD 80 02 A8 18 6D 01
A900- 02 C9 40 AA A9 10 80 1F
A908- 8E 80 02 CA 88 30 09 B9
A910- 81 02 9D 81 02 4C 0B A9
A918- A9 2F 8D 81 02 9D 81 02
A920- BD 00 02 CA D0 F7 18 6D
A928- 20 77 AB A0 09 D9 BD B9
A930- F0 35 88 10 F8 C9 54 F0
A938- 03 4C 79 A8 A9 04 2D 54
A940- BE F0 20 0D 56 BE 8D 56
A948- BE A9 00 8D AD BC A9 12
A950- 8D AE BC 20 7A AA F0 E1
A958- C9 24 F0 5A C9 41 90 40
A960- 4C F6 A9 38 A9 08 60 B9
A968- C7 B9 F0 1B 2D 55 BE F0
A970- F2 C9 04 D0 0C 2D 57 BE
A978- D0 0D A9 01 8D 62 BE A9
A980- 04 0D 57 BE 8D 57 BE B9
A988- D1 B9 29 03 8D AD BC B9
A990- D1 B9 4A 4A 8D AE BC 20
A998- 7A AA F0 54 C9 24 F0 16
A9A0- 8E 4B BE 20 9C AA 90 04
A9A8- 30 49 B0 44 AE 4B BE 20
A9B0- 7A AA D0 EC F0 19 20 7A
A9B8- AA F0 35 8E 4B BE 20 EE
A9C0- AA 90 04 30 2E 80 29 AE
A9C8- 4B BE 20 7A AA D0 EC A2
A9D0- 02 EC AD BC F0 08 BD AF
A9D8- BC D0 18 CA D0 F3 AC AE
A9E0- BC BD AF BC 99 58 BE 88
A9E8- CA 10 F6 AE 4B BE 18 6D
A9F0- 4C 79 A8 4C 9E A7 A0 00
A9F8- 99 AF BC C8 C0 03 F0 07
AA00- 20 7A AA D0 F3 F0 E9 8E
AA08- 4B BE A2 00 AD AD BC C9
AA10- 0E F0 DD 0A 6D AD BC A8
AA18- BD AF BC 59 E9 B9 0A D0
AA20- 08 CB E8 E0 03 D0 F1 F0
AA28- 05 EE AD BC D0 DC A9 0D
AA30- 38 ED AD BC A8 B9 DB B9
AA38- 8D 6A BE AE 4B BE 18 6D
AA40- 20 8A AA 99 80 02 C8 C9
AA48- 2C F0 2C C9 20 F0 28 C9
AA50- 0D F0 35 CC AA BC 90 E8
AA58- 09 00 60 A2 D0 AD 00 2C
AA60- 8A AA 99 BD BC C8 C9 20
AA68- F0 0D C9 20 F0 09 C9 0D
AA70- F0 16 CC AA BC 90 E8 09
AA78- 00 60 A9 20 8D A9 BC 20
AA80- 8A AA 99 C2 F0 03 C9 0D
AA88- 18 6D BD 00 02 29 7F C9
AA90- 61 90 02 29 5F E8 C0 A9
AA98- BC F0 EF 60 C9 30 90 04
AAA0- C9 3A 90 04 38 09 00 6A
AAA8- 29 0F 48 AD B1 BC C9 1A
AAB0- B0 22 A2 02 BD AF BC 48
AAB8- CA 10 F9 20 17 AB 20 17
AAC0- AB A2 00 18 68 7D AF BC
AAC8- 9D AF BC E8 8A 49 03 D0
AAD0- F3 20 17 AB 68 80 13 6D
AAD8- AF BC 8D AF BC 90 E8 18
AAE0- EE B0 BC D0 08 EE B1 3C
AAE8- D0 03 A9 FF 38 6D C9 30
AAF0- 90 0C C9 3A 90 0E C9 41
AAF8- 90 04 C9 47 90 04 38 09
AB00- 00 60 E9 04 29 0F A2 03
AB08- 20 17 AB 8D DD CA 10 F8
AB10- 0D AF BC 8D AF BC 60 0E
AB18- AF BC 2E B0 BC 2E B1 BC
AB20- 60 A2 1E 8E 53 BE AD BD
AB28- BC 49 2D D0 08 EE 53 BE
AB30- 8D 52 BE D0 1D A0 08 8C
AB38- 52 BE BD B2 B8 10 04 29
AB40- 7F 8D CE 52 BE AA B9 BD
AB48- BC DD D1 88 D0 17 CA 88
AB50- 10 F4 AD 53 BE 0A AA BD
AB58- 7E B9 8D 55 BE BD 7D B9
AB60- 8D 53 BE 18 60 AC 52 BE
AB68- CE 53 BE AE 53 BE D0 CA
AB70- CE 53 BE 38 4C 06 BE A0
AB78- 00 8C AF BC 8C 80 BC 8C
AB80- B1 BC 6D AD B8 BE C9 FC

AB88- F0 68 C9 06 F0 3F C9 04
AB90- D0 03 4C 78 B2 C9 FF F0
AB98- 04 A9 0D 38 60 20 4C B5
ABA0- 20 55 B3 A9 00 8D 58 BE
ABA8- 8D 68 BF 8D 6C BF 8D 6D
ABBO- BF 8D 6E BF A9 01 8D 6F
ABB8- BF A9 20 8D 59 BE A9 FF
ABC0- 8D 6A BE A9 8D 8D 57 BE
ABC8- A9 05 8D 56 BE 4C 5B AE
ABD0- 20 49 A4 A5 74 8D 7B BC
ABD8- AE 8F BC CA 86 74 20 47
ABE0- AC AE 7B BC 86 74 B0 70
ABE8- 20 65 D6 20 AF A4 A9 00
ABF0- F0 15 A9 00 8D 44 BE 85
ABF8- DE AD 56 BE 4A 90 1A 20
AC00- 42 AC B0 54 20 65 D4 85
AC08- D8 20 DC AC 20 8D 9A 20
AC10- 19 AC EA EA EA EA 4C D2
AC18- D7 20 73 F2 A9 A3 8D 98
AC20- 9F A9 FF 8D 53 BE 85 33
AC28- A2 04 20 AD 9F 4C 79 AB
AC30- 20 42 AC B0 23 20 65 D6
AC38- 20 17 9A A9 00 85 24 4C
AC40- 3F D4 20 4C B5 B0 11 20
AC48- 59 AC B0 0C 84 68 84 69
AC50- 84 6D 86 6C 86 6A 86 6E
AC58- 60 A9 01 A2 FC 20 EE B1
AC60- B0 F6 A9 D1 20 70 BE B0
AC68- EF A5 67 8D 07 BE 6D C8
AC70- BE 8D 58 BE A5 68 8D D8
AC78- BE 6D C9 BE 8D 59 BE B0
AC80- 02 C5 74 A9 0E B0 D1 AE
AC88- C8 BE AC C9 BE 20 00 B0
AC90- B0 C6 20 FC AF B0 C1 20
AC98- A5 AC AE 59 BE AC 58 BE
ACA0- 86 B0 84 AF 60 38 A5 67
ACAB- ED B9 BE 85 3C A5 68 ED
ACB0- BA BE 85 3D 05 3C 18 F0
ACB8- 22 A6 67 A5 68 86 3A 85
ACC0- 38 A0 01 B1 3A 88 11 3A
ACC8- F0 11 B1 3A 65 3C AA 91
ACD0- 3A C8 B1 3A 65 3D 91 3A
ACD8- 18 90 E2 6A AD 57 BE 29
ACE0- 08 18 F0 F7 AD 68 BE 85
ACE8- 50 AD 69 BE 85 51 20 1A
ACF0- D6 18 A5 98 69 FF 85 88
ACF8- A5 9C 69 FF 85 89 18 60
AD00- 90 22 A9 FC 8D 6A BE 8D
AD08- 88 BE A9 C3 8D B7 BE A5
AD10- 67 8D A5 BE 8D B9 BE A5
AD18- 68 8D A6 BE 8D BA BE 20
AD20- 88 AD B0 49 A9 02 A2 FC
AD28- 20 EE B1 80 40 A5 AF 38
AD30- E5 67 AA 8D C8 BE A5 B0
AD38- E5 68 AB 8D C9 BE A9 00
AD40- 8D CA BE A5 67 8D D7 BE
AD48- A5 68 8D 08 BE 20 04 B0
AD50- B0 18 A9 D0 20 70 BE B0
AD58- 14 20 FC AF B0 0F A5 68
AD60- A6 67 CD BA BE D0 07 EC
AD68- B9 BE 18 D0 01 60 8E B9
AD70- BE 8D BA BE 4C 33 B8 A9
AD78- 00 8D A5 BE 8D A6 BE AD
AD80- 56 BE 29 04 D0 05 A9 0F
AD88- 8D 6A BE AD 43 BE 0A A9
AD90- 00 6D 4D BE C9 08 B0 18
AD98- AD 6A BE 8D A4 BE A2 C3
ADA0- AD 01 C9 0F D0 02 A0 0D
ADAB- 8E A3 BE 8C A7 BE A9 C0
ADBB- 4C 70 BE A9 0C 60 AD 56
ADBB- BE 4A 4A A9 C2 B0 05 4C
ADCC- 79 AB A9 C1 4C 70 BE 20
ADC8- 2A B8 AD B7 BE 29 3C 09
ADD0- 01 8D B7 BE 4C 41 B8 20
ADD8- 2A B8 A9 C3 D0 B7 BE 8D
ADE0- 87 BE 4C 41 B8 AD 57 BE
ADE8- 29 04 38 D0 04 AD 56 BE
ADF0- 4A A9 C6 B0 CF A5 33 F0
ADF8- 1D 20 E2 9F A2 00 EC BC
AE00- BC F0 08 BD 8D BC 09 80
AE08- 20 E4 9F E8 D0 F0 20 E2
AE10- 9F 20 E2 9F 18 60 A9 FF
AE18- 8D 46 BE 18 60 90 34 AD
AE20- 57 BE 29 B0 C9 90 90 2F
AE28- AD 58 BE 8D A5 BE 8D B9
AE30- BE AD 59 BE 8D A6 BE 8D
AE38- BA BE A9 04 8D 6A BE 8D
AE40- 88 BE AD 56 BE 29 04 D0
AE48- 0E 20 88 AD B0 0B 20 2A
AE50- B8 B0 06 A9 02 D0 13 A9
AE58- 06 38 60 20 68 AE B0 F9
AE60- 20 65 AE 18 60 6C D7 BE
AE68- A9 01 A2 06 20 EE B1 B0
AE70- E8 AE 58 BE AC 59 BE AD
AE78- 57 BE 30 10 AE B9 BE AC
AE80- BA BE AD 56 BE 29 04 D0
AE88- 3A AD 57 BE 8E D7 BE 8C
AE90- D8 BE 8E B9 BE 8C BA BE
AE98- AE 5F BE AC 60 BE 29 30
AEA0- F0 25 A9 30 F0 1D 29 10
AEA8- F0 33 AD 5D BE 38 ED 58
AEB0- BE AA AD 5E BE ED 59 BE

AE88- AB E8 D0 01 C8 B0 1E A9
AEC0- 02 38 60 A9 08 38 60 A9
AEC8- D1 20 70 BE B0 0D AE C8
AED0- BE AC C9 BE AD CA BE F0
AED8- 04 A9 0E 3E 60 8E D9 BE
AEE0- 8C DA BE AD 57 BE 29 40
AEE8- F0 25 A2 02 BD 5A BE 9D
AEF0- C8 BE CA 10 F7 A9 CE 20
AEF8- 70 BE AE 53 BE 90 10 C9
AF00- 02 D0 D8 E0 0E D0 D4 A9
AF08- D0 20 70 BE 90 E7 60 AE
AF10- 53 BE A9 CA E0 0E D0 1A
AF18- AD 57 BE 29 30 F0 11 AD
AF20- D9 BE 8D C8 BE AD DA BE
AF28- 8D C9 BE A9 D0 20 70 BE
AF30- A9 C8 20 70 BE B0 A4 E0
AF38- 0E D0 03 20 33 B8 4C FC
AF40- AF 90 12 A9 F0 8D 6A BE
AF48- 8D B8 BE A9 C3 8D B7 BE
AF50- 20 88 AD 80 4C 20 49 A4
AF58- A2 FD A9 02 20 EE B1 B0
AF60- 39 20 A2 AF 20 04 B0 B0
AF68- 31 AD 8E BC 8D 07 BE 8D
AF70- B9 BE AD 8F BC 8D 08 BE
AF78- 8D BA BE AC 91 BC AE 90
AF80- BC 20 04 B0 80 14 A9 CF
AF88- 20 70 BE A9 D0 20 70 BE
AF90- B0 08 20 33 B8 B0 03 20
AF98- FC AF 08 48 20 AF A4 68
AFA0- 28 60 A9 89 8D 07 BE A9
AFA8- BC 8D 08 BE A0 00 A2 05
AFB0- 60 A2 FD A9 01 20 EE B1
AFB8- B0 E7 20 A2 AF 20 00 B0
AFC0- B0 DF AD B9 BE 8D 8E BC
AFC8- 8D D7 BE A5 74 38 ED 8D
AFD0- BC 18 6D BA BE 8D 08 BE
AFD8- 8D 8F BC C5 B0 90 19 F0
AFE0- 17 A9 00 EC 8E BC AA A5
AFE8- 74 ED 8F BC AD 20 00 B0
AFF0- B0 AF 20 FC AF 4C 9A AF
AFB8- A9 CE 38 60 A9 CC D0 0C
B000- A9 CA D0 02 A9 CB 8C DA
B008- BE 8E D9 BE 4C 70 BE A9
B010- 00 8D A9 BC F0 07 A9 02
B018- 8D A9 BC A9 08 D0 68 BE
B020- 0A AA AD 56 BE 29 40 F0
B028- 11 AD 57 BE 30 21 BD 10
B030- BE 8D 58 BE BD 11 BE 8D
B038- 59 BE 20 61 B0 80 0F AC
B040- A9 BC AD 58 BE 99 36 D0
B048- AD 59 BE 99 37 00 60 20
B050- 61 B0 B0 0C AD 59 BE 9D
B058- 11 BE AD 58 BE 9D 10 BE
B060- 60 AD 58 BE 85 3A AD 59
B068- BE 85 3B A0 00 C9 C0 90
B070- 15 AD FF CF 84 3C B1 3A
B078- C9 FF F0 10 D1 3A D0 0C
B080- C6 3C D0 F8 18 60 B1 3A
B088- C9 D8 F0 F8 A9 03 38 60
B090- A9 27 D0 02 A9 4F 8D B6
B098- BC AD 56 BE 29 05 4A D0
B0A0- 03 8D 6A BE 80 05 20 2A
B0A8- B8 B0 66 20 A4 B1 B0 61
B0B0- 20 E2 9F 20 12 B1 20 D4
B0B8- 9F 20 E2 9F 20 A9 A6 A2
B0C0- 10 20 E7 9F 20 D4 9F 20
B0C8- E2 9F AD B9 BC 0D BA BC
B0D0- F0 28 20 2B B2 B0 3A AD
B0D8- 6A BE F0 05 CD 69 02 D0
B0E0- 04 20 01 A5 20 D4 9F AD
B0E8- 00 C0 C9 83 D0 0A AD 42
B0F0- BE D0 0A 2C 10 C0 B0 05
B0F8- AD BA BC 10 D5 20 FC AF
B100- B0 0F 20 E2 9F 20 41 B1
B108- B0 07 20 D4 9F 20 E2 9F
B110- 18 60 20 A9 A6 A2 01 AC
B118- 5D 02 A9 AF C0 F0 90 04
B120- 9D 00 02 E8 98 29 0F 8D
B128- 00 02 A0 05 B9 59 02 09
B130- 80 9D 00 02 C8 E8 CE 00
B138- 02 D0 F1 A9 A2 8D 00 02
B140- 6D A9 BD 8D C8 BE A9 BC
B148- 8D C9 BE AD 30 BF 8D C7
B150- BE A9 C5 20 70 BE B0 B9
B158- AD BD BC 29 0F AA 8E 8E
B160- BC BC A9 AF 8D B0 BC 20
B168- 2A B8 B0 A5 20 A9 A6 A2
B170- 36 20 E7 9F 20 77 AB AD
B178- B9 BE AE BA BE A0 3D 20
B180- 6C A6 AD BC BE AE 8D BE
B188- A0 26 20 6C A6 AD B9 BE
B190- 38 ED BC BE 48 AD BA BE
B198- ED BD BE CA 68 A0 10 20
B1A0- 6D A6 18 60 A9 01 A2 0F
B1A8- AC BB BE C0 0F D0 03 8E
B1B0- B8 BE 20 FA B1 80 36 A9
B1B8- 59 8D D7 BE A9 02 8D D8
B1C0- BE A9 28 8D D9 BE A9 00
B1C8- 8D DA BE A9 CA 20 70 BE
B1D0- B0 1B A2 03 BD 7C 02 9D
B1D8- B7 BC CA 10 F7 8D 09 BE
B1E0- A9 01 8D BB BC A9 00 8D
B1E8- C9 BE 8D CA BE 60 48 AD

B1F0- 56 BE 29 04 F0 03 AE 6A
B1F8- BE 68 EC 88 BE D0 24 2D
B200- B7 BE F0 23 AD 88 BC 8D
B208- CF BE A9 0F 8D 94 BF A9
B210- C8 20 70 BE 80 0C AD D0
B218- BE 8D D6 BE 8D DE BE 8D
B220- 07 BE 60 A9 0D 38 60 A9
B228- CA 38 60 AD C9 BE 29 FE
B230- 8D C9 BE AC 88 BC A9 00
B238- CC 88 BC 90 0A A8 8C 88
B240- BC EE C9 BE EE C9 BE 88
B248- 18 30 07 6D B7 BC 90 F7
B250- B0 F2 69 04 8D C8 BE A9
B258- CE 20 70 BE 80 19 A9 CA
B260- 20 70 BE 80 12 EE 88 BC
B268- AD 59 02 29 F0 F0 BC CE
B270- B9 BC D0 03 CE BA BC 60
B278- 6C 50 BE 20 79 B4 B0 2A
B280- 2C 4E BE 10 21 8D C7 BE
B288- A9 00 8D C8 BE 8D C9 BE
B290- 8D CA BE A9 CE 20 70 BE
B298- B0 05 AD C7 BE D0 7E 48
B2A0- 20 55 B3 68 38 60 A9 14
B2A8- 38 60 2C 43 BE 10 05 20
B2B0- 55 B3 B0 09 AD 88 BE C9
B2B8- 04 F0 04 A9 0D 38 60 20
B2C0- 32 A2 B0 F9 A9 00 8D C8
B2C8- BE AD 88 BC 8D C9 BE AE
B2D0- 4D BE F0 24 A8 8A 0A 0A
B2D8- 6D 88 BC 48 D0 93 BC F0
B2E0- 04 CA D0 F8 00 98 9D 93
B2E8- BC BD 9B BC 8D C7 BE A9
B2F0- D2 20 70 BE 90 01 00 68
B2F8- 8D 88 BC 8D CF BE A9 00
B300- 8D 94 BF A9 C8 20 70 BE
B308- 90 07 48 20 89 A2 68 38
B310- 60 AE CF BE 8E 9B BC AD
B318- D0 BE 8D A3 BC 8D D6 BE
B320- 8D C7 BE 8D D2 BE AE B9
B328- BE 8E 5F BE AE BA BE 8E
B330- 60 BE 20 45 B4 A9 7F 8D
B338- D3 BE A9 C9 20 70 BE AD
B340- 57 BE 29 03 F0 08 20 7C
B348- B5 90 03 4C 9F B2 A9 FF
B350- 8D 43 BE 18 60 AD 43 BE
B358- 10 08 8D 4E BE A2 08 BD
B360- 9B BC 20 FF B4 60 B0 39
B368- AD 56 BE 29 01 D0 08 A2
B370- 00 20 C3 9F 20 E2 9F 18
B378- 60 A9 00 F0 0C AD 56 BE
B380- 29 01 F0 05 20 79 B4 B0
B388- 08 8D DE BE A9 CD 20 70
B390- BE 60 08 20 79 B4 B0 0D
B398- 28 A9 14 38 60 A9 0D 38
B3A0- 60 A9 06 38 60 28 A2 00
B3A8- A0 00 AD 57 BE 29 10 D0
B3B0- 06 0E 60 BE 8C 5F BE AD
B3B8- 56 BE 29 04 49 04 F0 05
B3C0- A9 04 8D 6A BE 90 21 F0
B3C8- D8 8D 88 BE A9 C3 8D B7
B3D0- BE AE 60 BE AC 5F BE 8E
B3D8- A6 BE 8E BA BE 8C A5 BE
B3E0- 8C B9 BE 20 88 AD B0 88
B3E8- AD 88 BE CD 6A BE D0 AD
B3F0- C9 04 D0 13 AE BA BE AC
B3F8- B9 BE AD 57 BE 29 10 D0
B400- 06 8E 60 BE 8C 5F BE 20
B408- 32 A2 B0 97 AD 88 BC 8D
B410- CF BE A9 07 8D 94 BF A9
B418- C8 20 70 BE 90 07 48 20
B420- 89 A2 68 38 60 AD 88 BE
B428- C9 0F F0 01 18 A9 00 6A
B430- 8D 47 BE AE 4D BE AD 88
B438- BC 9D 94 BC AD D0 BE 9D
B440- 9C BC EE 4D BE 0A 0A 0A
B448- 0A 0A AA AD 80 02 0D 47
B450- BE 9D FE BC 29 7F AB C9
B458- 1E 90 02 A9 1D 85 3A AD
B460- 5F BE 9D FF BC AD 60 BE
B468- 9D 00 BD E8 B9 8D 02 9D
B470- 00 8D 8E C6 3A D0 F4 18
B478- 60 AD 56 BE 29 01 D0 04
B480- A9 10 38 60 AE 4D BE F0
B488- 19 8E 4E BE 86 38 BD 98
B490- BC 20 BC B4 D0 07 A6 38
B498- B0 9B BC 18 60 A6 3B BC
B4A0- D0 EA AD 43 BE 10 11 AD
B4A8- A3 BC 20 BC B4 D0 09 A9
B4B0- FF 8D 4E BE A2 08 D0 E0
B4B8- A9 12 38 60 0A 0A 0A 0A
B4C0- 0A AA BD FE BC 8D 47 BE
B4C8- 29 7F CD 80 02 D0 23 A8
B4D0- C9 1E 90 02 A9 1D 85 3A
B4D8- BD FF BC 8D A4 BC BD 00
B4E0- BD 8D A5 BC E8 B9 8D 02
B4E8- D0 00 BD D0 05 88 C6 3A
B4F0- D0 F2 60 AD 56 BE 29 01
B4F8- F0 52 20 79 B4 B0 9C 8D
B500- DE BE BD 93 BC 8D 88 BC
B508- 2C 4E BE 30 1C AC 4D BE

A SUIVRE...

UNE CHOUROUTE
POUR TREIZE

TREIZE A
TABLE?

APPLE

VOUS
N'ÊTES
PAS
SUPERSTICIEUX

NUL N'EST
PROPHÈTE EN
SON DADOQUE

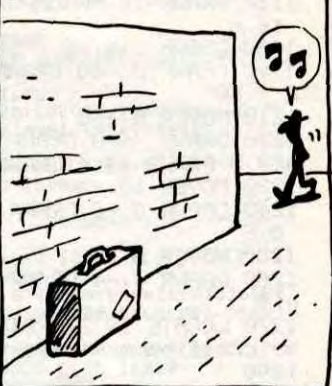


EDITO

Qu'est ce que vous voulez que je vous dise de plus ? La Fnac perd ses boulons, Nasa vient d'être racheté après un déficit abimesque, Hachette est définitivement dans les choux, le téléchargement gratuits (ou presque) de l'HHHHebdo montre le bout de son nez et ne va pas arranger les choses. Bref, tout le monde affûte ses armes pour la bataille de fin d'année and "Wait and See", comme disent les rosbifs.

Gérard Ceccaldi

AIMÉ N'EST PAS CON



MERDE! C'EST QUOI CETTE VALISE TOUT SEULE, ICI?



FAUT PAS QUE J'AIE LA TROUILLE



ÇA Y EST, J'AI LA SITUATION EN MAIN



MA METHODE POUR LUTTER CONTRE LA PEUR DES ATTENTATS EST TOUT A FAIT AU POINT.



CARALI

AMSYNTHÉ

La magie de la musique par la grâce d'un processeur sonore... et le boucan de même.

**SERVEUR
HEBDOGICIEL**
3615 + HG
PUIS ENVOI

Francisco DOS REIS



TROP DE
PRECAUTIONS
NUIT
D'INSOMNIE

SUITE DU N° 154

```

1140 DRAWR 0,-8: DRAWR 500,0: DRAWR
0,8
1150 MOVER 0,-8
1160 DRAWR -4,-4: DRAWR -500,0: DRAW
R -4,4
1170 MOVER 4,-4
1180 DRAWR 16,-6: DRAWR 468,0: DRAWR
16,6
1190 DRAWR -16,-6
1200 DRAWR 0,-60: DRAWR -468,0: DRAW
R 0,60
1210 MOVER 0,-60
1220 DRAWR -6,0: DRAWR -4,-4: DRAWR
488,0: DRAWR -4,4: DRAWR -6,0
1230 MOVER 10,-4
1240 DRAWR 0,-6: DRAWR -488,0: DRAWR
0,6
1250 MOVER 0,-6
1260 DRAWR 4,-4: DRAWR 480,0: DRAWR
4,4
1270 LOCATE 19,21: PRINT "Logiciel
de creation musicale et sonore"
1280
1290 AFFICAGE DES DEUX PORTEES
1295 MUSICALES
1300
1310 RANDOMIZE 0,5
1320 FOR a=1 TO 15
1330 y=FIX(20*RND(1)+4): x=FIX(2*RND
D(1)+5-(y-5)/9): LOCATE y,x
1340 c=RND(1)
1350 IF c > 0,5 THEN PRINT CHR$(23
5) ELSE PRINT CHR$(237)
1360 y=FIX(20*RND(1)+60): x=FIX(2*R
ND(1)+7-(y-60)/9): LOCATE y,x
1370 c=RND(1)
1380 IF c > 0,5 THEN PRINT CHR$(23
6) ELSE PRINT CHR$(237)
1390 NEXT
1400 ORIGIN 0,0
1410 FOR a=25 TO 180 STEP 2
1420 y=320+3*SIN(a/20*PI)+a/5
1430 PLOT a,y: PLOT a+445,y-30
1440 PLOT a,y-8: PLOT a+445,y-38
1450 PLOT a,y-16: PLOT a+445,y-46
1460 PLOT a,y-24: PLOT a+445,y-54
1470 PLOT a,y-32: PLOT a+445,y-62
1480 NEXT
1490 RUN "!SYNTHE V 1.0"

```

LISTING 3

```

10 1,2,3,4,5 triple hauteur doub
le largeur
20 FOR j=1 TO 5: FOR k=1 TO 3:
30 FOR i=1 TO 3: READ a: PRINT CHR$(
a): NEXT: PRINT: NEXT: PRINT: NEXT
40 DATA 194,156,32,32,149,32,32,14
9,32
50 DATA 150,154,156,150,154,153,14
7,154,153
60 DATA 150,154,156,32,146,157,147
,154,153
70 DATA 149,32,32,147,159,152,32,1
49,32
80 DATA 150,154,156,147,154,156,14
7,154,153

```

LISTING

```

10 #####
20 # #
30 # AMSYNTHÉ V 1.0 #
40 # #
50 # PAR DOS REIS F. #
60 # #
70 #####
80
90 INITIALISATION VARIABLES
100
110 oct=2
120 Prio=128
130 entbri=1
140 envol=1
150 ton=1
160 vi=10
170 envbru=1
180 ON BREAK GOSUB 4240
190 SPEED KEY 20,1
200 t=0
210 KEY 128,"gosu 4230"+CHR$(13)
220 KEY 129,"goto 1690"+CHR$(13)
230 DIM Pas(70): DIM duPer(70): DIM
e(15): DIM acc(154): DIM duracc(154)
: DIM nombPas(5,30)
240 DIM t(14): DIM tabenv(5,2,30): D
IM tasm(30)
250
260 REDEFINITION DES TOUCHES
270
280 DATA 67,59,58,50,51,43,42
290 RESTORE
300 FOR a=56 TO 62: READ g: KEY DEF
g,0,A: NEXT
310 GOTO 1690

```

```

320
330 VALEURS D'INITIALISATION
335 POUR LES DIFFERENTES OCTAVES
340
350 DATA 1911,1703,1517,1432,1276,
1136,1012,3822,3405,3034,2863,2551
,2273,2025
360 DATA 478,426,379,358,319,284,2
53,956,851,758,716,638,568,506
370 DATA 119,106,95,89,80,71,63,23
9,213,190,179,159,142,127
380 DATA 30,27,24,22,20,18,16,60,5
3,47,45,40,36,32
390 gosu=1
400 GOSUB 600: DEMARRE PERCUSSIONS
410 GOSUB 4140: DEMARRE ACCOMPAGNE
MENT
420
430 INITIALISE LES NOTES DES
TOUCHES SUIVANT L'OCTAVE CHOISIE
440
450 ON oct GOSUB 6750,6760,6770,67
80
460 FOR a=1 TO 14
470 READ t(a)
480 NEXT a
490
500 JEU AU CLAVIER
510
520 a$=INKEY$: IF a$="" THEN GOTO 5
20
530 n=ASC(a$)-48: IF n<0 OR n>14 TH
EN GOTO 1630
540 SOUND 1+Prio,t(n),0,volson,env
ol,ton
550 IF a$=INKEY$ THEN 550
560 GOTO 520
570
580 SOUS PROGRAMME DE PERCUSSION
585 (APPEL RECURSIF)
590
600 co=co+1: IF co>nP THEN co=1
610 d=Pas(co)
620 SOUND 2+128,0,0,nivbruit,envbr
u,entbri,d
630 AFTER vi*duPer(co),0 GOSUB 600
640 RETURN
650 #####
660 # #
670 # CREATION DES PERCUSSIONS #
680 # #
690 #####
700 CLS
710 SYMBOL AFTER 128
720 SYMBOL 128,0,0,18,66,81,255
,255,255: CURSEUR GRAPHIQUE 1
730 SYMBOL 129,0,0,0,0,0,18,66,8
1: CURSEUR GRAPHIQUE 2
740
750 AFFICAGE DU TABLEAU DES
755 PERCUSSIONS
760
770 PRINT TAB(35); "PERCUSSIONS"
780 FOR a=30 TO 0 STEP -2
790 PRINT a
800 NEXT a
810 FOR a=0 TO 70 STEP 5: LOCATE a+
3,19: PRINT a: NEXT
820 FOR a=1 TO 70: FOR b=0 TO FIX(P
as(a)/2): LOCATE a+4,17-b: PRINT CHR
$(143): NEXT b
830 LOCATE a+4,18-b
840 h=Pas(a): IF h/2=FIX(h/2) THEN
PRINT CHR$(129) ELSE PRINT CHR$(12
8)
850 IF duPer(a)=0 THEN duPer(a)=1
860 NEXT
870 LOCATE 1,19
880 PRINT "duree:"
890 ORIGIN 30,383,0,640,400,0
900 DRAW 0,-254,15
910 DRAWR 563,0: DRAWR 0,256: DRAWR
-563,0
920 WINDOW #1,31,79,19,25
930 CLS #1
940 PRINT #1; "Rappel: touches '1 a
9' pour modifier duree tempo."
950 PRINT #1, TAB(10) " " " 'S'
pour sortir du diagramme."
960 PRINT #1, TAB(10) " " " ; CHR
$(240); " " ; CHR$(241); " " ; CHR$(242)
; " " ; CHR$(243); " " modifier diagram
me."
970
980 MODIFICATION HAUTEUR DES
985 PERCUSSIONS
990
1000 co=1
1010 durPer=duPer(1)
1020 h=Pas(1)
1030 IF h/2=CINT(h/2) THEN a$=CHR
$(129) ELSE a$=CHR$(128)
1040 LOCATE co+4,17-h/2: PRINT a$:
1050 b$=INKEY$
1060 c=VAL(b$): IF c>0 AND c<10 THE
N durPer=c: GOTO 1190
1070 Pas(co)=h
1080 duPer(co)=durPer
1090 IF INKEY(1)=0 THEN co=co+1: IF
co>70 THEN co=nP
1100 IF INKEY(8)=0 THEN co=co-1: IF
co<1 THEN co=1
1110 durPer=duPer(co): IF durPer=0
THEN durPer=1
1120 h=Pas(co)

```

```

1130 nP=MAX(co,nP)
1140 IF b$="s" OR b$="S" THEN GOTO
1240
1150 LOCATE co+4,17-h/2
1160 IF h/2=CINT(h/2) THEN PRINT
" " ELSE PRINT CHR$(143)
1170 IF INKEY(2)=0 THEN h=h-1: IF h
<0 THEN h=0
1180 IF INKEY(0)=0 THEN h=h+1: IF h
>31 THEN h=31
1190 LOCATE 7,19: PRINT durPer
1200 GOTO 1030
1210
1220 ESSAI PERCUSSIONS OU
MODIFICATIONS DES PARAMETRES
1230
1240 LOCATE 1,20
1250 PRINT "1-Nombre de Pas
": nP
1260 PRINT "2-Vitesse du tempo
": vi*2
1270 PRINT "3-Niveau du bruit (1-1
5) ": nivbruit
1280 PRINT "4-Enveloppe de volume
No ": envbru
1290 PRINT "5-Enveloppe de ton No
": entbri
1300 CLS #1
1310 PRINT #1; "Votre choix: 'X' rev
enir au diagramme"
1320 PRINT #1, TAB(13) " 'M' menu ou
'P' essai Percussions"
1330 PRINT #1, TAB(13) " '1' Modific
ation nombre de Pas"
1340 PRINT #1, TAB(13) " '2'
vitesse du tempo"
1350 PRINT #1, TAB(13) " '3'
niveau du bruit"
1360 PRINT #1, TAB(13) " '4'
enveloppe de volume"
1370 PRINT #1, TAB(13) " '5'
enveloppe de ton"
1380 b$=INKEY$: IF b$="" THEN 1380
1390 IF b$="x" OR b$="X" OR b$="M"
OR b$="P" OR b$="m" OR b$="p" OR
(VAL(b$)>0 AND VAL(b$)<6) THEN 140
ELSE 1380
1400 IF b$="x" OR b$="X" THEN GOTO
930
1410 IF b$="m" OR b$="M" THEN GOTO
1690
1420 IF b$="p" OR b$="P" THEN GOSU
B 600 ELSE 1440
1430 b$=INKEY$: IF b$="" THEN GOTO
1430 ELSE a=REMAIN(0): GOTO 1390
1440 LOCATE 1,19+VAL(b$)
1450 ON VAL(b$) GOSUB 1470,1500,15
40,1570,1600: REM APPEL MODIFICATIO
N PARAMETRES
1460 PRINT " ": GOTO 1380
1470 INPUT; "1-Nombre de Pas
": nP
1480 IF nP>70 THEN nP=70: IF nP<1 T
HEN nP=1
1490 RETURN
1500 INPUT; "2-vitesse du tempo
": vi
1510 IF vi<2 THEN vi=2
1520 vi=vi/2
1530 RETURN
1540 INPUT; "3-niveau du bruit (0-1
5) ": nivbruit
1550 IF nivbruit<0 OR nivbruit>15
THEN nivbruit=0
1560 RETURN
1570 INPUT; "4-Enveloppe de volume
No ": envbru
1580 IF envbru<0 OR envbru>15 THEN
envbru=0
1590 RETURN
1600 INPUT; "5-Enveloppe de ton No
": entbri
1610 IF entbri<0 OR entbri>15 TH
EN entbri=0
1620 RETURN
1630 IF a$="m" OR a$="M" THEN GOTO
1690 ELSE ON gosu GOSUB 5920,6050
,6190,6360,6520,6680: GOTO 450
1640 #####
1650 # #
1660 # APPEL DES SOUS PROGRAMMES #
1670 # #
1680 #####
1690 CLS
1700 a=REMAIN(1)
1710 a=REMAIN(0)
1720 PRINT TAB(36); "MENU"
1730 LOCATE 10,5: PRINT "1 Jouer
un air"
1740 LOCATE 10,7: PRINT "2 Creer
Percussions"
1750 LOCATE 10,9: PRINT "3 Creer
enveloppe de volume"
1760 LOCATE 10,11: PRINT "4 Creer
enveloppe de ton"
1770 LOCATE 10,13: PRINT "5 Creer
un accompagnement"
1780 LOCATE 10,15: PRINT "6 Listi
ngs basic"
1790 LOCATE 15,20: PRINT "Votre cho
ix ?"
1800 a$=INKEY$
1810 ON VAL(a$) GOTO 4800,700,1880
,4520,3380,6820

```

```

1820 GOTO 1800
1830 #####
1840 # #
1850 # ENVELOPPES DE VOLUME #
1860 # #
1870 #####
1880 CLS
1890 PRINT TAB(26); "CREATION ENVEL
OPPE DE VOLUME"
1900 envton=0
1910 INPUT "Enveloppe de volume no
rmale (0/N) ": a$
1920 IF a$="n" OR a$="N" THEN 4550
: GOTO 1970
1930 LOCATE 1,2: PRINT "
"
1940 bornys%=383: borny%|=128
1950 LOCATE 1,2
1960 Pay=16
1970 IF a$="n" OR a$="N" THEN GOSU
B 2090 ELSE GOSUB 2030
1980 ENV num%,e(1),e(2),e(3),e(4),
e(5),e(6),e(7),e(8),e(9),e(10),e(1
1),e(12),e(13),e(14),e(15)
1990 GOTO 1690
2000
2010 AFFICAGE DES ORDONNEES DU
REPERE DES ENVELOPPES DE VOLUME
2020
2030 FOR a=15 TO 0 STEP -1
2040 PRINT a
2050 NEXT
2060
2070 SOUS PROGRAMME DE GENERATION
ENVELOPPES DE VOLUME ET DE TON
2080 REM
2090 ORIGIN 30,383,0,640,400,0: DRA
WR 0,-260,15: DRAWR 609,0
2100 FOR a=1 TO 15: e(a)=0: NEXT
2110 LOCATE 1,20
2120 INPUT "Longueur de l'envelopp
e (1-99) ": lon9env%
2130 IF lon9env%>999 OR lon9env%<1
THEN LOCATE 33,20: PRINT "
": GOTO 2110
2140 LOCATE 1,21: INPUT "Numero de
l'enveloppe (1-15) ": num%
2150 IF num%<1 OR num%>15 THEN LOC
ATE 34,21: PRINT " ": GOTO 2140
2160 LOCATE 60,22: PRINT "Section N
o : "
2170 GOSUB 3010
2180 WINDOW #1,1,48,22,25
2190 GOSUB 2210
2200 GOTO 2290
2210 PRINT #1; "Rappel: touches '
': CHR$(240); CHR$(241); CHR$(242); CH
R$(243); " pour curseur graphique.
"
2220 PRINT #1, SPC(18) " 'S' enregis
tre une section."
2230 PRINT #1; "Retour au menu si 5
sections."
2240 PRINT #1; " " si longueur
totale atteinte."
2250 RETURN
2260
2270 CALCUL ET AFFICHAGE DES
2275 ABSCISSES DU REPERE
2280
2290 Painc%=INT(70/lon9env%)
2300 envch=0
2310 IF Painc%<5 THEN Painc%=5
2320 Paenv=lon9env%/Painc%/70
2330 FOR a=0 TO 70 STEP Painc%
2340 LOCATE a+4,19: PRINT CINT(envc
h)
2350 envch=envch+Paenv
2360 NEXT
2370 Pax=70*8/lon9env%
2380 bornx%=Pax*lon9env%/32
2390 sec%=0
2400 Precx%=32:x=32+Pax
2410 IF envton=1 OR a$="n" THEN Pr
ecy%=(bornx%+borny%)/2:y=Precy%:
GOTO 2460
2420 y=128: Precy%=y
2430
2440 GESTION DU CURSEUR
2450
2460 ORIGIN 0,0, Precx%, bornx%, born
ys%+2, borny%-2
2470 reste%=lon9env%
2480 PLOT x,y,15: DRAWR 6,0,15: DRA
WR -6,-6,15: DRAWR 0,6,15: FOR v=0 TO
100/lon9env%: NEXT
2490 PLOT x,y,0: DRAWR 6,0,0: DRAWR
-6,-6,0: DRAWR 0,6,0
2500 a$=INKEY$: IF a$="" THEN lon%
=0: GOTO 2480
2510 lon%=lon%+1
2520 IF lon%>1 THEN lon%=lon%+lon9
env%/200
2530 IF INKEY(0)=0 THEN y=y+Pay#lo
n%: IF y>bornys% THEN y=bornys%
2540 IF INKEY(2)=0 THEN y=y-Pay#lo
n%: IF y<borny% THEN y=borny%
2550 IF INKEY(1)=0 THEN x=x+Pax#lo
n%: IF x>bornx% THEN x=bornx%
2560 IF INKEY(8)=0 THEN x=x-Pax#lo
n%: IF x<Precx%+Pax THEN x=Precx%+P
ax

```



BONJOUR ! JE VIENS POUR LA PLACE DE TESTEUR FOU!

QUOI ? MAIS VOUS ÊTES FOU A LIER !



Bien qu'ayant déjà sélectionné un programme similaire, le testeur fou succomba au charme de celui-ci...

Christophe ORDENOVIC

SUITE DU N° 154

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG PUIS ENVOI

```

234 /
235 / ----- PAGE ECRAN -----
236 /
237 CONSOLE0,18:SCREEN,2:CONSOLE0,24
240 ON ERROR GOTO10000
241 FORI=0TO15:LOCATE23+I,21:ATTRB0,1:CO
LOR1,0:PRINTGR$(8):LOCATE23,21:COLOR4,0:
PRINTGR$(17):NEXT
242 A$=GR$(0)+GR$(1)+GR$(2)+GR$(3)+M$=GR
$(4)+GR$(5)+GR$(6)+GR$(7):T$=GR$(8)
243 CHO$=GR$(19)+GR$(20)+GR$(21)+GR$(22)
:PAGO$=GR$(23)+GR$(24)+GR$(25)+GR$(26):P
AG2$=GR$(27)+GR$(28)+GR$(29)+GR$(7)
245 ATTRB1,0:COLOR4,3:LOCATE11,20:PRINTA
$:LOCATE11,22:PRINTM$
249 ATTRB1,0:LOCATE0,20:COLOR3,RT:PRINT"
G":LOCATE0,22:COLOR3,0:PRINT"
255 COLOR,0:LOCATE0,21:COLOR2:PRINT"
LOCATEV,23:PRINT"ATTRB0,0:LOCATEV,22:P
RINT"
321 ATTRB0,0:COLOR7,0:LOCATE26,23:PRINT"
Couleurs":LOCATE0,23:PRINT"Graphisme":LO
CATE0,0
325 SS=STICK(0):SG=STRIG(0):IFSS=3 THEN
350 ELSE IF SS=7 THEN 370 ELSE IF SS=1
THEN 400 ELSE IF SS=5 THEN 1000 ELSE 32
5
350 U=U+2:ATTRB1,0:IFU>17THENLOCATE17,21
:COLOR0:PRINT" ":LOCATE11,21:COLOR2:PRIN
T"
370 U=11:GOTO325ELSELOCATEU,21:COLOR2:
PRINT" ":LOCATEU-2,21:COLOR0:PRINT" ":GO
TO 325
370 ATTRB1,0:U=U-1:IFU<11 THEN GOTO 380
ELSE U=U-1:LOCATEU,21:COLOR2:PRINT" ":LO
CATEU+2,21:COLOR0:PRINT" ":GOTO325
380 U=15:LOCATE11,21:PRINT" ":GOTO350
400 /
402 IFU=11 THEN GOTO420 ELSEIFU=13THENG0
TO430 ELSEIFU=15THENG0TO 14000ELSEIFU=17
THENG0TO 11650ELSEGOTO402
415 /
417 / ----- DRAW -----
420 /
421 I=1:GOTO2000
422 GOSUB17000:PSET(X,Y),S
423 COLOR5:LOCATE4,20:PRINT"X=X:LOCATE4
,21:PRINT"Y=Y"
424 SS=STICK(0):SG=STRIG(0):IFSS=3THENX=
X+1:GOTO422ELSEIFSS=7THENX=X-1:GOTO422EL
SEIFSS=5THENY=Y+1:GOTO422ELSEIFSS=1THENY
=Y-1:GOTO422ELSEIFSG=-1THENCAS=GOTO160
0ELSEGOTO424
430 /
431 / ----- PSET -----
432 /
433 LOCATE20,20:COLOR4,15:ATTRB1,0:PRINT
GR$(18):PLAY"TI99SI":PLAY"TA60":IF S=0 T
HEN R=2 ELSE R=5
434 INPENX,Y:IF X=-1 THEN 435 ELSE CP=30
INT(X,Y):IF CP=0 THEN CR=(R-1):GOTO436
ELSE IF CP<0 THEN CR=R:GOTO436ELSE436
435 IF PTRIG THEN 440 ELSE 434
436 PSET(X,Y),CR:PLAY"P":PSET(X,Y),CP:GO
TO435
440 PSET(X,Y),CR:Y=Y-1
449 LOCATE20,20:COLOR0,0:PRINT" ":GOTO 3
25
450 /
452 / -- SAVEM & LOADM --
453 /
454 PLAY"TI05DRESI"
455 CONSOLE19,24:CLS:CONSOLE0,24
456 IF CHAR=1 THEN A$="C H A R G E M E N
T" ELSE IF MIX=1 THEN A$=" M I X A
G E" ELSE A$="S A V E M L O A D M"
460 ATTRB0,0:COLOR5:LOCATE8,19:PRINTA$:L
OCATE5,22:COLOR6:PRINT"Nom du fichier":
LOCATE22,22:COLOR2:INPUT" ",FICH$
465 IF LEN(FICH$)>8 THEN GOTO 466 ELSE 4
70
466 LOCATE19,22:COLOR0,0:PRINT"
":GOTO 460
470 COLOR3:LOCATE3,21:PRINT"METTEZ LA CA
SSETTE DANS LE LECTEUR":LOCATE2,22:0:PRIN
T" POUR COMMENCER TAPÉZ UN BLANC.. "
475 A$=INPUT$(1):IFA$=CHR$(32)THENG0TO48
0ELSEGOTO475
480 CONSOLE19,24,1,1:PRINT:PRINT:PRINT:P
RINT:PRINT:PRINT:CONSOLE0,24,0,0:LOCATE7
,21:PRINT"Ok... Patientez un peu."
481 FICH$=LEFT$(FICH$,LEN(FICH$))+PO$+B
A$+FICH$=LEFT$(FICH$,LEN(FICH$))+PO$+B
A$+FICH$=LEFT$(FICH$,LEN(FICH$))+PO$+B
A$
483 IF CHAR=1 OR MIX=1 THEN 491 ELSE 485
485 SAVEMFICH$,H9E46,&H9E56,&H9E46
486 EXEC&H9E5E:SAVEMFICH$,&H6B00,&H8300
,&H6B00
487 SAVEMFICH$,&H9E46,&H9E56,&H9E46
488 EXEC&H9E9C:SAVEMFICH$,&H8300,&H9B00
,&H8300
489 CONSOLE20,24:CLS:COLOR5:LOCATE0,21,0
:PRINT"<< ACTION >> == MENU:PRINT"<<
>> == FIN"
490 SS=STICK(0):SG=STRIG(0):IFSG=-1THENC
ONSOLE20,24:CLS:CONSOLE0,24:GOTO240ELSEI
FSS=1 THENG0TO20000ELSEGOTO490
491 COLOR1:LOADMFICH$,R
492 LOADMFICH$
493 COLOR2:LOADMFICH$,R
494 LOADMFICH$:IF MIX=1 THEN EXEC&H9C3A
:EXEC&H9C81:GOTO 495 ELSE 495
495 EXEC&H9E7D:EXEC&H9EBB:FO=POINT(0,0):
Z=(-FO)-1:CHAR=0:MIX=0:GOTO489
1000 /
1014 ATTRB0,0
1015 COLOR7,0:LOCATE26,23:PRINT"Couleurs"
"
1022 PLAY"TI05SIREDO"
1024 ATTRB1,0
1025 SS=STICK(0):SG=STRIG(0):IFSS=3THENG
0TO1050ELSEIFSS=7THENG0TO1070ELSEIFSS=-1
THEN GOTO 1100 ELSE 1025
1050 W=W+2:IF W>17 THEN W=11:LOCATE17,23
:COLOR0,0:PRINT" ":LOCATEV,23:COLOR2:PRIN
T" ":GOTO 1025 ELSE COLOR2:LOCATEV,23:P
RINT" ":LOCATEV-2,23:COLOR0,0:PRINT" ":G
OTO 1025
1070 W=W-2:IF W<11 THEN W=17:LOCATE11,23
:COLOR0,0:PRINT" ":LOCATE17,23:COLOR2:PRIN
T" ":GOTO 1025 ELSE LOCATEV,23:COLOR2:
PRINT" ":LOCATEV+2,23:COLOR0,0:PRINT" ":
GOTO 1025
1100 IF W=11 THEN DRAW=1:GOTO 13000 ELSE

```

```

IF W=13 THENCARRE=1:GOTO 13000 ELSE IF
W=15 THEN CER=1:GOTO 13000ELSE IF W=17 T
HEN GOTO 17200 ELSE 1100
2000 /
2010 / ----- COULEURS -----
2020 /
2035 ATTRB0,0
2040 PLAY"TI05SIREDO"
2045 LOCATE26,23:COLOR7,1:PRINT"Couleurs"
":COLOR7,0:LOCATE0,23:PRINT"Graphisme"
2050 LOCATE0,0
2059 LOCATE0,18
2060 SS=STICK(0):SG=STRIG(0):IFSS=3THENG
0TO1040ELSEIFSS=7THENG0TO2149ELSEIFSG=-1
THENG0TO2200ELSEGOTO2060
2100 /
2104 IF 0=1 THEN GOTO 2105 ELSE IF 0=0 T
HEN GOTO 2106ELSE GOTO 2104
2105 V=V+1:S=S-1:IFV>38 AND S>15 THEN GO
TO 2107 ELSE IF V>38 AND S<15THEN GOTO 2
108 ELSE GOTO 2110
2106 V=V+1:S=S+1:IFV>38 AND S>15 THEN GO
TO 2107 ELSE IF V>38 AND S<15THEN GOTO 2
108 ELSE GOTO 2110
2107 V=23:S=0:LOCATE38,22:COLOR0:PRINT"
":LOCATEV,22:COLOR2:PRINT" ":GOTO 2060
2108 GOTO 3000
2110 LOCATEV,22:COLOR2,0:PRINT" ":LOCATE
V-1,22:COLOR0,0:PRINT" ":GOTO 2060
2149 IF 0=0 THEN GOTO 2150 ELSE IF 0=1 T
HEN GOTO 2151ELSE GOTO 2149
2150 V=V-1:S=S-1:IFV<23 AND S<0 THEN GO
TO 3000 ELSE IF V<23 AND S<-1 THEN GOTO
2155 ELSE IF V<23 AND S>-1 THEN GOTO 304
0 ELSE GOTO 2157
2151 V=V-1:S=S+1:IFV<23 AND S<0 THEN GO
TO 3000 ELSE IF V<23 AND S<-1 THEN GOTO
2155 ELSE IF V<23 AND S>-1 THEN GOTO 304
0 ELSE GOTO 2157
2155 GOTO 3000
2157 LOCATEV,22:COLOR2,0:PRINT" ":LOCATE
V+1,22:COLOR0,0:PRINT" ":GOTO 2060
2200 IF I=1 THEN 422 ELSE IF I=2 THEN 25
00 ELSE IF I=3 THEN 13047 ELSE IF I=4 TH
EN 25030 ELSE IF I=5 THEN 11910 ELSE 2201
2201 IF I=6 THEN GOTO 14070 ELSE IF I=7 T
HEN GOTO 11805 ELSE IF I=8 THEN GOTO 116
07 ELSE GOTO 2200
2500 Z=S:CONSOLE0,18:SCREEN,2:CONSOLE0,2
4:CAS=1:GOTO 16000
3000 /
3004 / ----- FOND / GRAPHIQUE -----
3006 /
3010 PLAY"TI05SIREDO"
3020 ATTRB1,0
3022 R=S-0,1
3025 IF R>0 THEN RT=0:1:S=0:GOTO 3030
ELSE IF R<0 THEN RT=1:0:S=0:GOTO 3030
ELSE GOTO 3025
3030 LOCATE0,20:COLOR3,RT:PRINT"G":LOCAT
E0,22:COLOR3,0:PRINT" ":ATTRB0,0:GOTO 20
60
3040 0=0:RT=1:V=23:S=0:ATTRB1,0:GOTO 303
0
4000 /
4003 / ----- PRINTER -----
4006 /
4007 PLAY"TI09SISISI":ATTRB0,0
4008 CONSOLE19,24:CLS:CONSOLE0,24
4010 COLOR3,0:LOCATE9,19:PRINT" I M P R I
M A N T E"
4012 COLOR6:LOCATE6,22:PRINT"Imprimante
branche (O/N)?"
4015 A$=INPUT$(1):IFA$="O" THEN GOTO 40
20 ELSE CONSOLE20,24:CLS:CONSOLE0,24:GOT
O 240
4020 CONSOLE21,24:CLS:LOCATE1,22:PRINT"1
: 40 colonnes 2 : 80 colonnes.":LOC
ATE38,22:COLOR3:PRINTCHR$(127)
4030 A$=INPUT$(1):IFA$="1" THEN RR=2:LO
CATE38,22:COLOR3,3:PRINT"1":PLAY"PPP":G
OTO 4060 ELSE IF A$="2" THEN RR=1:LOCATE
38,22:COLOR0,3:PRINT"2":PLAY"PPP":GOTO
4060 ELSE 4030
4060 CONSOLE19,24:CLS:CONSOLE0,24
4065 COLOR6,0:LOCATE0,21:PRINT"C.A.O":PRIN
T"(c)copyright 1986:PRINT"Thomson."
4066 IF RR=2 THEN GOTO 4063 ELSE IF RR=1
THEN GOTO 4062 ELSE 4061
4062 EXEC&H9FC2:IF PEEK(&H9B03)=1 THEN G
OTO 4070 ELSE 4070
4063 SCREENPRINT
4070 CONSOLE19,24:CLS:CONSOLE0,24
4075 COLOR5:LOCATE0,21,0:PRINT"<< ACTION
>> == MENU:PRINT"<< ^ >> == FIN"
4077 SS=STICK(0):SG=STRIG(0):IFSG=-1THEN
CONSOLE20,24:CLS:CONSOLE0,24:GOTO240ELSE
IFSS=1THENG0TO20000ELSEGOTO4077
10000 CONSOLE19,24:SCREEN,0:CLS:CONSOLE0
,24:COLOR,0:RESUME 241
11000 /
11010 /
11020 / 2 EME PAGE ...
11030 /
11040 /
11041 PP=11:G=11
11050 B$=GR$(9)+GR$(11)+GR$(10)+GR$(12)
11051 C$=GR$(13)+GR$(14)+GR$(15)+GR$(7)
11070 LOCATE11,20:COLOR4,3:PRINTB$:LOCAT
E11,22:PRINTC$
11071 LOCATEV,22:COLOR0,0:ATTRB0,0:PRINT
"
11100 ATTRB1,0:COLOR2,0:LOCATEPP,23:PRIN
T" ":LOCATEG,21:PRINT"
11110 SS=STICK(0):SG=STRIG(0):IFSS=3THEN
GOTO 11200 ELSE IF SS=7 THEN GOTO 11300
ELSE IF SS=5 THEN GOTO 12000 ELSE IF SG
=-1 THEN GOTO 11500 ELSE GOTO 11110
11200 G=G+2:IF G>17 THEN LOCATE17,21:PRI
NT" ":LOCATE11,21:COLOR2:PRINT" ":G=11:G
OTO 11100 ELSE LOCATEG,21:COLOR2:PRINT"
":LOCATEG-2,21:COLOR0:PRINT" ":GOTO 1111
0
11300 G=G-2:IF G<11 THEN LOCATE11,21:COL
OR0:PRINT" ":LOCATE17,21:COLOR2:PRINT"
":G=17:GOTO 11100ELSE LOCATEG,21:COLOR2:P
RINT" ":LOCATEG+2,21:COLOR0:PRINT" ":GOT
O 11110
11500 IF G=11 THEN GOTO 11600 ELSE IF G=
13 THEN GOTO 11900 ELSE IF G=15 THEN CON
SOLE0,19:CLS:CONSOLE0,18:SCREEN,2:CONSO
L0,24:COLOR,0:GOTO11110ELSE IF G=17 THEN
I=2:GOTO 2000 ELSE GOTO 11110
11600 /
11602 / ----- PAINT -----
11603 /
11604 I=8:GOTO 2000
11607 LOCATE20,20:COLOR4,15:ATTRB1,0:PRI
NTGR$(18):PLAY"TI99SI":PLAY"TA60"
11608 INPENX,Y:IFX=1 THEN 11610 ELSE CP
=POINT(X,Y):IFCP=0 THEN LL=1:COL=(S)-1:

```

```

GOTO11609 ELSE IF CP<0 AND LL<1 THEN CO
L=S:GOTO 11609 ELSE IF LL=1 THEN COL=(S
)-1:GOTO 11609 ELSE 11608
11609 PSET(X,Y),COL:FORI=0 TO7:NEXTI:PSE
T(X,Y),CP
11610 IF PTRIG THEN 11614 ELSE 11608
11614 PSET(X,Y),S
11615 EXEC&H9F00
11620 LOCATE20,20:COLOR0,0:PRINT" ":CAS=
1:GOTO 16000
11650 /
11655 / ----- EFF -----
11660 /
11665 LOCATE20,22:COLOR0,0:PRINT" ":COUL
=-2+&HFF:ATTRB1,0:LOCATE20,20:COLOR4,15:
RINTGR$(18):POKE&H9B01,COUL:GOTO 14080
11900 COLOR3,4:LOCATE11,20:PRINTCHO$:LOC
ATEG,21:ATTRB1,0:COLOR0,0:PRINT" ":G=11:
LOCATEG,21:COLOR2,0:PRINT"
11901 SS=STICK(0):SG=STRIG(0):IFSS=3 THE
N GOTO 11902 ELSE IF SS=7 THEN GOTO 1190
3 ELSE IF SG=-1 THEN GOTO 11905 ELSE 119
01
11902 G=G+2:IF G>17 THEN LOCATE17,21:PRI
NT" ":LOCATE11,21:COLOR2:PRINT" ":G=11:G
OTO 11901 ELSE LOCATEG,21:COLOR2:PRINT"
":LOCATEG-2,21:COLOR0:PRINT" ":GOTO 1190
1
11903 G=G-2:IF G<11 THEN LOCATE11,21:COL
OR0:PRINT" ":LOCATE17,21:COLOR2:PRINT"
":G=17:GOTO 11901ELSE LOCATEG,21:COLOR2:P
RINT" ":LOCATEG+2,21:COLOR0:PRINT" ":GOT
O 11901
11905 IF G=11 THEN POKE&H9E5A,&H70:DE=1:
GOTO 11909 ELSE IF G=13 THEN POKE&H9E5A,
&H71:DE=2:GOTO 11909 ELSE IF G=15 THEN PO
KE&H9E5A,&H72:DE=2:GOTO 11909 ELSE IF G
=17 THEN POKE&H9E5A,&H73:DE=2:GOTO11909 E
LSE 11901
11909 I=5:GOTO2000
11910 POKE&H2076,4:IF C<0 THEN C=0:GOTO
11919 ELSE IF B>19 THEN B=19
11911 LOCATEC,B,1:EXEC&H9E55:T$=INPUT$(1
)
11915 IF T$=CHR$(8) THEN GOTO 11920 ELSE
IF T$=CHR$(9) THEN GOTO 11930 ELSE IF T
$=CHR$(10) THEN GOTO 11940 ELSE IF T$=CH
R$(11) THEN GOTO 11950 ELSE GOTO 11916
11916 IF T$=CHR$(29) THEN POKE&H2073,&H6
8:POKE&H2074,0:GOTO11918 ELSE IF T$=CHR$
(28) THEN POKE&H2073,&HFC:POKE&H2074,&H9
E:GOTO11918 ELSE 11917
11917 IF T$=CHR$(13) THEN 11960 ELSE IF
T$=CHR$(12) THEN LOCATE0,0,0:GOTO11980 E
LSE IF T$=CHR$(22) THEN 11970 ELSE 11918
11918 HH=POINT(C8,B8): IF HK<0 THEN Z=
ABS(HH+1):GOTO 11919 ELSE IF HH>0 THEN Z
=HH
11919 COLOR S,Z:PRINTT$:C=C+DE:GOTO 1191
0
11920 C=C-1:GOTO 11910
11930 C=C+DE:GOTO 11910
11940 B=B+1:GOTO 11910
11950 B=B-1:GOTO 11910
11960 B=B+1:C=0:GOTO 11910
11970 I=5:GOTO 2000
11980 POKE&H9E5A,&H70:EXEC&H9E55:COLOR7,
0:LOCATE26,23,0:PRINT"Couleurs":ATTRB1,0
:LOCATE11,20:COLOR4,3:PRINTB$:LOCATEG,21
:COLOR0,0:PRINT" ":G=13:LOCATEG,21:COLO
R2,0:PRINT"
11981 POKE&H2073,&H68:POKE&H2074,0:GOTO
11110
12000 /
12002 PLAY"TI05SIREDO"
12010 SS=STICK(0):SG=STRIG(0):IFSS=3THEN
GOTO12100ELSEIFSS=7THENG0TO12200ELSEIFSG
=-1THEN GOTO 12500 ELSE 12010
12100 PP=PP+2:IF PP>17 THENLOCATE17,23:P
RINT" ":LOCATE11,23:COLOR2:PRINT" ":PP=1
:GOTO 12010 ELSE LOCATEPP,23:COLOR2:PRIN
T" ":LOCATEPP-2,23:COLOR0:PRINT" ":GOTO
12010
12200 PP=PP-2:IF PP<11 THENLOCATE11,23:P
RINT" ":LOCATE17,23:COLOR2:PRINT" ":PP=1
7:GOTO12010ELSE LOCATEPP,23:COLOR2:PRIN
T" ":LOCATEPP+2,23:COLOR0:PRINT" ":GOTO 1
2010
12500 IF PP=11 THEN GOTO 25000 ELSE IF P
P=13 THEN GOTO 15000 ELSE IF PP=15 THEN
GOTO 4000 ELSE IF PP=17 THEN GOTO 17300
ELSE GOTO 12500
13000 /
13010 / -- BOX - LINE - CIRCLE --
13020 /
13045 I=3:GOTO 2000
13047 /
13050 GOSUB17000:COLOR5:LOCATE4,20:PRINT
"X=X:LOCATE4,21:PRINT"Y=Y":CP=POINT(X,Y)
:IF CP=S THEN CJ=CP:GOTO 13051ELSEIF CP
>S THEN CJ=(S-1):GOTO13051 ELSE CJ=S
13051 PSET(X,Y),CJ
13060 SS=STICK(0):SG=STRIG(0):IF SS=3 TH
EN GOTO 13100 ELSE IF SS=7 THEN GOTO 131
0 ELSE IF SS=5 THEN GOTO 13120 ELSE IF SG
=-1 THEN GOTO 13130 ELSEGOTO 13070
13070 IF SS=6 THEN EFF=0:CARRE=0:CER=0:D
RAW=0:CAS=0:L=1:PSET(X,Y),CP:GOTO 321 EL
SE IF SG=-1THEN GOTO 13190 ELSE GOTO 130
60
13100 X=X+1:PSET(X-1,Y),CP:GOTO 13050
13110 X=X-1:PSET(X+1,Y),CP:GOTO 13050
13120 Y=Y+1:PSET(X,Y-1),CP:GOTO 13050
13130 Y=Y-1:PSET(X,Y+1),CP:GOTO 13050
13190 IF CARRE=1 THEN 13200 ELSE IF DRAW
=1 THEN 13500 ELSE IF EFF=1 THEN 13600 E
LSE IF CER=1 THEN 13700 ELSE 13190
13200 IF L=1 THEN GOTO 13300 ELSE IF L=2
THEN GOTO 13400 ELSE GOTO 13200
13300 XH=X:YH=Y:PSET(XH,YH),S:L=2:Y=Y-1:
GOTO 13050
13400 X=X:Y=Y:PSET(X,Y),S:BOX(XH,YH)
(-XF,YF),S:L=1:X=X+1:GOTO 13050
13500 IF L=1 THEN GOTO 13510 ELSE IF L=2
THEN GOTO 13520 ELSE IF L=3 THEN GOTO 1
3530 ELSE GOTO 13500
13510 X(X)=X:Y(Y)=Y:PSET(X(X),Y(Y)),S:X=
X(T):Y=Y(T):L=2:Y=Y-1:GOTO 13050
13520 X(X)=X:Y(Y)=Y:PSET(X(X),Y(Y)),S:LI
NE(X(X),Y(T))-X(X),Y(Y)),S:X=X(X):Y=Y(Y)
:L=3:Y=Y-1:GOTO 13050
13530 X(X)=X:Y(Y)=Y:PSET(X(X),Y(Y)),S:LI
NE(X(X),Y(Y))-X(X),Y(Y)),S:X=X(X):Y=Y(Y)
:Y=Y-1:K=K+1:P=K+1:IF K>9 THEN GOTO 135
31 ELSE GOTO 13050
13531 K=3:P=2:T=1:X(X)=0:Y(Y)=0:X(T)=0:Y
(T)=0:X(P)=0:Y(P)=0:X(T)=X:Y(T)=Y:L=2:GO
TO 13050
13600 GOTO 13050
13700 IF L=1 THEN GOTO 13710 ELSE IF L=2
THEN GOTO 13720 ELSE GOTO 13700
13710 XC=X:YC=Y:PSET(XC,YC),S:X=X+1:L=2:

```

```

GOTO 13050
13720 XR=X:YR=Y:PSET(XR,YR),S:RAY=ABS(SO
R((X-XC)^2+(Y-YC)^2)):DL=XC+RAY:EL=YC+
FL=0.01*XC+0.141*YC:GL=0.01*XC-0.141*YC
13725 FORN=1 TO 45:IL=FL+0.99*DL-0.141*E
L:JL=GL+0.99*EL+0.141*DL
13726 PSET(DL,EL),S:LINE(-IL,JL),S:DL=IL
:EL=JL
13727 NEXTN:L=1
13728 PSET(XC,YC),CP:X=X+1:GOTO13050
14000 /
14010 / ----- PICTOR -----
14020 /
14050 I=6:GOTO 2000
14070 IF S<0 THEN CL=S+&HFF:GOTO14072 EL
SE CL=S
14072 POKE&H9B01,CL
14075 LOCATE20,20:COLOR4,15:ATTRB1,0:PRI
NTGR$(18):PLAY"TI99SI":PLAY"TA60"
14080 EXEC&H9EDA
14085 LOCATE20,20:COLOR0,0:PRINT" "
14090 CAS=0:GOTO 16000
15000 /
15005 / ----- INCRUSTATION -----
15010 /
15015 IF INC=1 THEN 15020 ELSE SCREEN,,,
,1:CAS=1:GOTO 16000
15020 SCREEN,,,0:INC=0:CAS=1:GOTO16000
16000 LOCATE26,23:ATTRB0,0:COLOR7,0:PRIN
T"Couleurs":ATTRB1,0
16010 IF CAS=0 THEN GOTO 16020 ELSE IF C
AS=1 THENG0TO 16030 ELSE 16010
16020 GOTO 240
16030 GOTO 11050
17000 IF Y>151 THEN Y=151:RETURN ELSE RE
TURN
17200 LOCATEU,21:ATTRB1,0:COLOR0,0:PRINT
" ":LOCATEV,23:PRINT" ":PP=11:G=11:ATTRB
1,0:GOTO 11050
17300 LOCATEPP,23:ATTRB1,0:COLOR0,0:PRIN
T" ":LOCATEG,21:PRINT" ":RR=11:SR=11:ATT
RB1,0:GOTO 30000
17400 LOCATERR,21:ATTRB1,0:COLOR0,0:PRIN
T" ":LOCATESR,23:PRINT" ":U=11:W=11:ATTR
B1,0:GOTO 242
18000 EXEC&H9E5E:EXEC&H9E9C
18010 PLAY"TI99SI":PLAY"TA60":RETURN
18500 EXEC&H9E7D:EXEC&H9EBB
18510 PLAY"TI99SI":PLAY"TA60":FO=POINT(0
,0):Z=(-FO)-1:RETURN
20000 /
20010 / ----- FIN -----
20020 /
20025 CONSOLE0,24:SCREEN,0,0:CLS
20030 FORI=0 TO200 STEP2:LINE(0,I)-<(320,
I),INT(RND*15)+1:NEXTI
20033 FORI=&H9B2F TO &H9FF4:POKEI,&H39:N
EXTI
20034 POKE&H2076,7
20035 MEM=FREE(0)+&H4C5
20036 CLS
20037 POKE&H2073,&HFC:POKE&H2074,&H9E
20040 COLOR2:LOCATE0,21:PRINT" ":LOCATE1,
2:PRINTMEM:LOCATE8,2:PRINT"Octets libres
":BEEP:END
25000 /
25010 / ----- TOUR ECRAN -----
25020 /
25025 I=4:GOTO2000
25030 SCREEN,,S:CAS=1:GOTO 16000
30000 /
30010 / ----- 3 EME PAGE -----
30020 /
30030 LOCATE11,20:COLOR4,3:PRINTPAGO$:LO
CATE11,22:PRINTPAG2$
30035 LOCATERR,21:COLOR2,0:PRINT" ":LOCA
TESR,23:PRINT"
30040 SS=STICK(0):SG=STRIG(0):IFSS=3THEN
GOTO 30100 ELSE IF SS=7 THEN GOTO 30200
ELSE IF SS=5 THEN GOTO 31000 ELSE IF SG
=-1 THEN GOTO 30500 ELSE GOTO 30040
30100 RR=RR+2:IF RR>17 THEN LOCATE17,21:
PRINT" ":LOCATE11,21:COLOR2:PRINT" ":RR=
11:GOTO 30040 ELSE LOCATERR,21:COLOR2:PR
INT" ":LOCATERR-2,21:COLOR0:PRINT" ":GOT
O 30040
30200 RR=RR-2:IF RR<11 THEN LOCATE11,21:
COLOR0:PRINT" ":LOCATE17,21:COLOR2:PRINT
" ":SR=17:GOTO 31000ELSE LOCATERR,21:COL
OR2:PRINT" ":LOCATERR+2,21:COLOR0:PRINT"
":GOTO 30040
30500 IF RR=11 THEN GOTO 450 ELSE IF RR=
13 THEN CHAR=1:GOTO 450 ELSE IF RR=15 TH
EN GOSUB 18000:GOTO30040 ELSE IF RR=17 T
HEN GOSUB 18500:GOTO 30040 ELSE 30500
31000 SS=STICK(0):SG=STRIG(0):IFSS=3THEN
GOTO 31100 ELSE IF SS=7 THEN GOTO 31200
ELSE IF SG=-1 THEN GOTO 31500 ELSE GOTO
31000
31100 SR=SR+2:IF SR>17 THEN LOCATE17,23:
PRINT" ":LOCATE11,23:COLOR2:PRINT" ":SR=
11:GOTO 31000 ELSE LOCATESR,23:COLOR2:PR
INT" ":LOCATESR-2,23:COLOR0:PRINT" ":GOT
O 31000
31200 SR=SR-2:IF SR<11 THEN LOCATE11,23:
COLOR0:PRINT" ":LOCATE17,23:COLOR2:PRINT
" ":SR=17:GOTO 31000ELSE LOCATESR,23:COL
OR2:PRINT" ":LOCATESR+2,23:COLOR0:PRINT"
":GOTO 31000
31500 IF SR=11 THEN EXEC&H9C3A:EXEC&H9C8
1:EXEC&H9E7D:EXEC&H9EBB:GOTO31000ELSE IF
SR=13 THEN MIX=1:GOTO 450 ELSE IF SR=15
THEN EXEC&H9FDE:GOTO31000 ELSE IF SR=17
THEN 17400 ELSE 31500

```

LISTING 5

```

*****
* ADAPTATION CLAVIER *
*****
* Supprimez la ligne 20034 *
*****
* Ajoutez les lignes suivantes *
*****
238 POKE&H2019,PEEK(&H2019)OR8:POKE&H207
6,0
457 POKE&H2076,8

```

À QUELQUE CHOSE, MALHEUR EST CON.

Par la frappe de ces quelques cryptogrammes, rendez votre petite machine toute dévouée à vos textes.

Olivier DEPRIESTER

Mode d'emploi :

Ce programme est un traitement de texte, adapté aux possibilités du CANON X-07, de son imprimante X-710 ou autre (RS 232 par exemple). Possibilités : saisie au clavier, lecture, correction, insertion, recherche d'une séquence, affichage de l'adresse du premier caractère de la ligne, de la place disponible, sauvegarde et lecture K7, impression sur l'imprimante de son choix, possibilité de chaîner des textes à partir de la cassette et même de faire coexister plusieurs textes en mémoire.

Le programme comporte deux parties : la première implante les routines en langage machine (557 octets). La deuxième permet l'écriture, la lecture etc... (possibilité ci-dessus).

1 - ECRITURE

La première adresse utilisable est 5870 (il faut s'en souvenir !). Le clavier en mode minuscule, la frappe peut se faire au "kilomètre" sans se préoccuper des sorties d'écran. Les touches INS, DEL et directionnelles du curseur permettent des corrections sur tout l'écran. RETURN est interprété comme une fin de paragraphe (code 13 : CR), il y a effacement de l'écran avec retour à la ligne. Deux codes CR consécutifs signifient une fin de page pour l'impression. Donc, pour faire avancer le papier d'une ou plusieurs lignes, faire CR, ESPACE, CR, etc. Attention : la fin du texte correspond à la position du curseur sur l'écran en mode écriture. Donc, lors d'une correction de la dernière ligne entrée, ce qui pourrait suivre le curseur n'est pas validé, sauf si on ramène ce dernier en bout de texte.

Lorsqu'en écriture, on tente de déplacer le curseur vers le haut alors qu'il occupe la première ligne d'écran, on passe alors en lecture. Inversement, en mode lecture, lorsqu'arrivé à la dernière ligne on presse le curseur bas, on se retrouve en écriture avec le curseur clignotant en bout de phrase.

Pour mettre des paragraphes en évidence lors de l'impression, il suffit de mettre au début de ceux-ci le nombre d'espaces nécessaires, plus deux. On crée ainsi une nouvelle justification à gauche, qui s'annule par un RETURN.

CTRL/A : affiche l'espace encore disponible avec retour au menu. La limite supérieure à ne pas dépasser est calculée par le programme et tient compte d'une éventuelle réservation pour un fichier RAM.

2 - LECTURE (touches directionnelles haut et bas)

C : correction à effectuer sur la ligne affichée (79 car. maxi.). Une ligne vide validée, provoque la suppression de celle qui était affichée. Après



RETURN, retour en mode lecture.

I : insertion d'une ligne ou d'un mot (79 car. maxi.). Il faut pour cela repérer la position qui suivra immédiatement le texte inséré et répondre par une valeur entre 1 (si l'insertion se fait immédiatement avant le premier caractère de la ligne d'écran) et au maximum, le nombre de caractères affichés. On entre alors sa phrase puis RETURN.

R : recherche d'une séquence. Pour démarrer la lecture à partir d'une séquence, on entre celle-ci au clavier.

X : donne l'adresse de X1, soit le début de la ligne en cours d'affichage et la place encore disponible. Cela permet, entre autres, de faire débiter l'impression où l'on veut.

A : retour au menu.

L'oubli de l'ordinateur en lecture ou écriture n'est pas judiciable. Une routine d'extinction (identique à la routine d'arrêt, voir plus bas) sauvegarde la valeur de TF et permet un retour au menu dès la mise sous tension.

3 - IMPRESSION

Edition à la carte : nombre de caractères par ligne, largeur de la marge gauche, possibilité de débiter l'impression où l'on désire dans le texte (pour imprimer tout le texte, entrez 5870 comme adresse de début). On peut aussi décider d'une modification des codes des minuscules



accentuées selon l'imprimante utilisée. Il suffit pour cela de les modifier dans les datas des lignes 250 à 253. La modification se fait sur le contenu de la variable A\$ et n'affecte pas le texte qui utilise toujours les codes ASCII propres au CANON X-07.

Préciser le nombre de lignes par page permet de gérer une interruption permettant une alimentation feuille à feuille de l'imprimante.

4 - SAUVEGARDE K7

Tout comme l'impression, spécifiez l'adresse de départ, on peut ainsi chaîner plusieurs textes, sauf en cas de manque de mémoire. En effet, faisant suite au nom du texte, est enregistré le nombre d'octets transférés, ce qui lors d'un chargement, permet de savoir s'il reste suffisamment de place pour accueillir le texte.

5 - ARRÊT (routine d'arrêt sauvegardant la valeur de TF)

Liste des principales variables :

FT : limite supérieure utilisable.

TF : texte fin.

TD : texte début (en 5870).

X1 : adresse du premier caractère de la ligne en cours.

X2 : adresse de la fin de la ligne.

En cas d'erreur d'entrée de données (par exemple), on peut faire un BREAK et relancer par un GOTO 250 (menu).

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

LISTING 1

```
6 '----- TEXT07 -----
7 '
8 '*****
9 '
10 ' Olivier Depriester
15 '
20 '*****
25 '
30 ' Juin 1986
40 '*****
45 '
50 ' CANON X-07 8 Ko et plus
55 '
60 CLS:PRINT" ** TRAITEMENT ** et
EDITEUR de Texte"
70 CLEAR 200,5309:DEFINTA-Z
80 FOR I=0 TO 250:NEXT
90 '
95 ' Liste des codes machines
96 ' chaque dixaine correspond
97 ' a un sous-programme précis
98 '
99 ' stock ad. Variable
100 DATA 0,0,0,0,0,0,0
101 DATA 0,0,0,0,0,0,0
108 '
109 ' ajuster registres
110 DATA DD,2A,C0,14,DD,6E,00,DD,66,01,D
D,2A,C2,14,DD,5E,00,DD,56,01
111 DATA DD,2A,C4,14,DD,4E,00,DD,46,01,C
9
118 '
119 ' LDIR
120 DATA CD,CE,14,ED,80,C9
128 '
129 ' LDDR
130 DATA CD,CE,14,ED,88,C9
138 '
139 ' Lect. avant
140 DATA CD,33,15,CD,5E,15,CD,72,15,C9
148 '
149 ' lecture arriere
150 DATA FD,2A,CC,14,FD,6E,00,FD,66,01,E
5,2B,1A,06,00,4F,3E,0D,ED,B9
151 DATA C4,2B,15,23,23,DD,2A,CA,14,DD,7
5,00,DD,74,01,E5,C1,E1,18,D1
158 '
159 ' chercher X1
160 DATA 23,CD,7D,15,20,FA,2B,C9
168 '
169 ' lect. avant ajuster X2
170 DATA DD,2A,CA,14,DD,6E,00,DD,66,01,E
5,1A,06,00,4F,3E,0D,ED,B1,C4,56,15
171 DATA 2B,FD,2A,CC,14,FD,75,00,FD,74,0
1,C1,C9
178 '
179 ' chercher X2
180 DATA 2B,CD,7D,15,20,FA,23,C9
188 '
189 ' construire A$
190 DATA 38,01,23,ED,42,7D,12,E5,D5,E1,2
3,5E,23,56,C5,E1,C1,ED,80,C9
198 '
199 ' modif 13 -> 130
200 DATA 1B,1A,FE,0D,28,01,C9,3E,82,12,C
9
208 '
209 ' est-ce un code ponctuant ?
210 DATA 7E,FE,20,C8,FE,21,C8,FE,2C,C8,F
E,2E,C8,FE,3A,C8,FE,3B,C8,FE,3F,C9
218 '
219 ' Recherche sequence
```

```
220 DATA 00,00,DD,21,93,15,DD,36,00,00,D
5,FD,2A,C6,14,FD,6E,00
221 DATA FD,66,01,FD,2A,C8,14,FD,5E,00,F
D,56,01,30,01,23,ED,52,EB,D5,C1
222 DATA 11,14,02,DD,36,00,00,1A,ED,B1,2
0,33,DD,34,00,13,1A,BE,20,EC,DD,34,00
223 DATA 23,0B,DD,7E,00,DD,BE,01,20,EE,D
1,DD,46,00,2B,10,FD
224 DATA DD,2A,CA,14,DD,75,00,DD,74,01,C
3,F9,14
228 '
229 ' message d'erreur
230 DATA 6E,6F,6E,20,74,72,6F,75,76,65
231 DATA D1,01,0A,00,13,1A,6F,13,1A,67,E
B,21,EF,15,ED,80,C9
238 '
239 ' Modif. ASCII pour BROTHER EP22
240 DATA 00,1A,47,13,1A,6F,13,1A,67,7E,C
D,1B,16,23,10,F9,C9
248 '
249 ' compar. et modif. des codes
250 DATA FE,8A,20,03,36,83,C9,FE,89,20,0
3,36,85,C9,FE,9C,20,03,36,82,C9
251 DATA FE,9A,20,03,36,8A,C9,FE,9B,20,0
3,36,88,C9,FE,99,20,03,36,89,C9
252 DATA FE,E5,20,03,36,87,C9,FE,91,20,0
3,36,8C,C9,FE,9E,20,03,36,94,C9
253 DATA FE,95,20,03,36,97,C9,FE,E0,20,0
2,36,93,C9
258 '
259 ' Construction de A$ avec rajout
d'espaces : IMPRESSION
260 DATA 00,D5,CD,33,15,C5,3A,68,16,FE,0
0,20,19,1E,00,00,1D,0A,FE,20,20,04
261 DATA 03,1C,18,F7,7B,FE,FE,28,07,FE,F
F,28,03,32,68,16,C1
262 DATA 3E,0D,BE,20,09,3E,00,32,68,16,D
1,C3,5E,15,23
263 DATACS,38,01,23,ED,42,23,E3,C1,D1,D5
,79,12,E5,EB,23,5E,23,56,E1,FD,2A,C2,14
264 DATA 03,3A,68,16,FE,00,28,05,ED,A0,3
D,18,F7
265 DATA E3,7E,FD,BE,00,E3,28,1A,CD,7D,1
5,20,07,3E,20,12,13
266 DATA E3,34,E3,ED,A0,78,FE,00,20,E5,7
9,FE,00,20,E0,D1,C9,ED,80,18,FA
267 DATA 00,00,00
300 '
301 '
310 FONT$(130)="0,8,8,40,104,248,96,32"
320 '
330 PRINT"Chargement des codes LM"
400 FOR I=0 TO 557
410 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
420 POKE 5310+I,A
430 NEXT I
450 BEEP15,10:BEEP25,15
500 CLS
510 PRINT"Chargement de la suite du
Pgm"
520 INPUT"Positionnez la bande: Pre
t ";N
530 CLOAD
```

LISTING 2

```
120 CLEAR235,5309:DEFINTA-Z:CLS:PRINT"
** TRAITEMENT ** de texte"
140 HL=0:DE=0:BC=0:TF=5870:TD=TF:X1=TF:X
2=X1-1:FT=256*PEEK(529)+PEEK(528)
150 I=VARPTR(HL):N=5312:GOSUB190:I=VARPT
R(DE):N=N+2:GOSUB190
160 I=VARPTR(BC):N=N+2:GOSUB190:I=VARPTR
```

```
(TF):N=N+2:GOSUB190
170 I=VARPTR(TD):N=N+2:GOSUB190:I=VARPTR
(X1):N=N+2:GOSUB190
180 I=VARPTR(X2):N=N+2:GOSUB190:GOTO210
190 POKEN,IMOD256:POKEN+1,I\256:RETURN
210 INPUT"Un texte mem.(O/N)";C$:IFC$="N
"THEN250
230 TF=PEEK(5310)+256*PEEK(5311):IF TF=0
THEN TF=X1
250 CLS:INPUT"1-Ecrire 2-Lire 3-Impr
imer 4-Cass. 5-Arrêt";N
270 CLS:ONNGOTO300,600,5000,6000,290
290 POKE5310,TFMOD256:POKE5311,TF\256:PO
KETF,13:SLEEP:GOTO250
300 '
310 N=0:IFTF>FT-2THENCLS:PRINT"Mem epuis
ee":GOSUB500:GOTO250
315 X=POS(0):Y=CSRLIN:B=SCREEN(X,Y)
320 C$=INKEY$:IFC$<>" "THEN340ELSEN=N+1:I
FN\300THEN290ELSE330
330 PRINTCHR$(95);CHR$(29);CHR$(B);CHR$(
29);:GOTO315
340 A=ASC(C$):IFA>64ANDA<91THENA=A+32:GO
TO350ELSE360
350 POKETF,A:TF=TF+1:PRINTCHR$(A);:GOTO3
10
360 IFA>96ANDA<123THENA=A-32:GOTO350
370 IFA>31THEN350
380 IFA=13THENPOKETF,A:TF=TF+1:PRINTCHR$(
12)+CHR$(130)+CHR$(29);:GOTO310
390 IFA=28THENPOKETF,B:TF=TF+1:PRINTCHR$(
B);
410 IFA=29THEN470
420 IFA=30ANDY>0THENLOCATE X,Y-1:TF=TF-2
0:GOTO310
425 IFA=30ANDY=0THENX2=TF-1:X1=X2:POKETF
,13:GOTO900
430 IFA=31ANDY<3THEN480
440 IFA=18THENB=32:GOTO490
450 IFA=22THEN495
460 IFA=1THENGOSUB1000:GOSUB500:POKETF,1
3:GOTO250ELSE310
470 IFX=0ANDY=0THEN310ELSETF=TF-1:PRINTC
HR$(29);:GOTO310
480 HL=532+X*Y*20:DE=TF:BC=20:EXEC5357:T
F=TF+20:LOCATEX,Y+1:GOTO310
490 FORN=532+X+20*YTO610:A=PEEK(N):PRINT
CHR$(B);B=A:NEXT:LOCATE X,Y:GOTO310
495 FORN=532+X*Y*20TO610:A=PEEK(N+1):PRI
NTCHR$(A);:NEXT:LOCATE X,Y:GOTO310
500 N=0
520 C$=INKEY$:IFC$=" "THEN N=N+1:IFN<250T
HEN520
530 RETURN
600 CLS
620 C$=INKEY$:N=N+1:IFC$<>" "THEN700ELSEI
FN<500THEN670 ELSEBEEP7,30:GOTO290
700 A=ASC(C$):N=0
710 IFA=65GOTO250
720 IFA=67THENGOSUB2000
730 IFA=73THENGOSUB3000
740 IFA=82THENGOSUB4000:GOTO860
750 IFA=88THENGOSUB1000
760 IFA=31THEN800
770 IFA=30THEN900ELSE670
800 A$=STRING$(75,32):IFX2>TF-2THEN300
810 X1=X2+1:A$=USR(5369,A$)
860 CLS:PRINTA$:GOTO670
900 A$=STRING$(75,32):IFX1-75<TDTHEN X1
=TD:A$=USR(5369,A$):GOTO860
910 X2=X1-1:A$=USR(5379,A$):GOTO860
1000 CLS:PRINT"Libre",FT-TF;"Octets":PRI
NT"X1=";X1:RETURN
2000 LOCATE0,0:LINEINPUTC$:CLS:PRINTC$;
2020 IF RIGHT$(C$,1)>CHR$(47)ANDRIGHT$(C
$,1)<>CHR$(130)THEN C$=C$+" "
2030 D=LEN(C$)-LEN(A$):IFD=0THEN2200
2060 IFD>0THEN2100ELSEHL=X2+1:DE=X2+D+1:
```

```
BC=TF-X2:IFBC<1THEN2200
2080 EXEC5357:GOTO2200
2100 HL=TF:DE=TF+D:BC=TF-X2+1:IFBC<1THEN
2200
2110 EXEC5363
2200 TF=TF+D:X2=X2+D:HL=532:DE=X1:BC=LEN
(C$):GOSUB2300:IFBC=0THENRETURN
2240 EXEC5357:BEEP55,10:RETURN
2300 FORN=HLTOHL+BC:IFPEEK(N)=130THENPOK
EN,13:NEXTELSENEXT:RETURN
3000 CLS:PRINT"Insertion: Repere":GOSUB5
00
3030 CLS:PRINTA$:GOSUB500:CLS:INPUT" Po
sition ..";X1
3050 CLS:LINEINPUTC$:CLS:PRINTC$;:IFC$="
"THENPRINT"Lecture":RETURN
3070 X1=X1+X1-1:HL=532:BC=LEN(C$):GOSUB2
300
3090 IFPEEK(HL+BC-1)>47 THEN C$=C$+" "
3100 HL=TF:DE=TF+LEN(C$):BC=TF-X1+1:IFBC
<1THEN3120
3110 EXEC5363
3120 TF=TF+LEN(C$):D=0:GOTO2200
4000 CLS:PRINT"Recherche d'une sequence"
:GOSUB500:A$=STRING$(75,32)
4030 CLS:LINEINPUTC$:CLS:PRINTC$;
4050 POKE&H1594,LEN(C$):A$=USR(&H1595,A$
):BEEP15,15:RETURN
5000 POKE5736,0:I=0:P=1:INPUT"Imprimante
Centr. 1 RS 232.2 Ecran 3";N
5020 ONNGOTO5040,5050,5060
5030 GOTO5000
5040 INIT#1,"LPT":GOTO5080
5050 INIT#1,"COM":GOTO5080
5060 INIT#1,"CON:"
5080 INPUT"Mod. ASCII (1=oui)";I:INPUT"
Nb.car/L. ";HL
5110 INPUT"Marge ";W:INPUT"Nb. l./P. ";Y:
INPUT"Ad.depart ";X1:X2=X1-1
5200 DE=HL-PEEK(5736):A$=STRING$(DE,32):
IFP>YGOTO 5600
5205 IF X2>TF THEN5600
5210 X1=X2+1:A$=USR(5737,A$)
5230 IFPEEK(X2)=13 AND A$<>CHR$(13)THENG
OSUB5500:GOTO5200
5240 IF PEEK(X2+1)=13THEN X2=X2+1:GOSUB5
500:P=P+1:PRINT#1:PRINT#1,STRING$(W+HL/2,32);N
5250 IFA$=CHR$(13)THEN5600
5280 GOSUB5500:GOTO5200
5500 IF I=1 THEN A$=USR(5642,A$)
5505 PRINT#1,STRING$(W-DE+HL,32)+A$:P=P+
1:RETURN
5600 FORN=PTO Y:PRINT#1:NEXT:P=1
5610 INPUT"N. de Page ";N:PRINT#1:PRINT#
1,STRING$(W+HL/2,32);N
5700 INPUT"Cont. (O/N)";C$:PRINT"X2 en :
";X2:IFC$="O"THEN5200
5720 GOSUB500:GOTO250
6000 INPUT"1- Cass. -> X07 2- X07 ->
Cass. ";N:INPUT"Ad.dep. ";Z1
6120 ON NGOTO6400,6500
6400 INIT#2,"CASI":INPUT"Nom texte";A$
6430 INPUT#2,C$:IFA$<>C$THEN PRINT"Non t
rouve":GOTO6400
6435 INPUT#2,Z2:TF=Z2+Z1:IFTF>FT-2THENTF
=FT-22:GOTO250
6437 MOTOR ON
6440 A=INP(#2):IFA<>253 THEN 6440
6450 FORN=Z1TOTF:A=INP(#2):POKEN,A:NEXT:
GOTO6600
6500 INIT#2,"CASO":INPUT"Nom texte";A$
6530 PRINT#2,A$:Z2=TF-Z1:PRINT#2,Z2
6535 MOTOR ON:OUT#2,253
6550 FORN=Z1TOTF:A=PEEK(N):OUT#2,A:NEXT:
OUT#2,0:OUT#2,0
6600 MOTOR OFF:PRINT"Fin ":BEEP80,80:GOT
O250
```

SIR YANN

SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

Preux chevalier, vous avez sans vous soucier de l'anachronisme, troqué votre fier destrier contre une montgolfière, pour voler au secours de la princesse MEREIA prisonnière d'un funeste château...

Laurent AUBLE

Mode d'emploi :

Ce programme sympathique tourne sur MSX 32 Ko avec ou sans joystick. Si la saisie en est un peu délicate, le résultat en vaut la peine. Sauvez tout d'abord "à part" sur une cassette de travail les listings 2 (définition des caractères), 3 (définition des sprites), 4 (langage machine) et 5 (musique et décor). Sauvegardez sur une cassette définitive le listing 1 (règles et présentation). Chargez et lancez successivement les listings 2 et 3, puis effectuez à la suite du listing 1 la sauvegarde suivante : BSAVE"YANN1",&HA500,&HB0E6

Chargez ensuite et lancez successivement les listings 4 et 5 (en ce qui concerne ce dernier, vous assisterez à l'affichage des caractères qui composent les différents décors, c'est normal) et effectuez à la suite de YANN1 la sauvegarde suivante : BSAVE"YANN2",&HB200,&HF1CA Sauvegardez enfin à la suite de YANN2 le listing 6 (programme principal) par CSAVE"YANN".

Pour jouer, chargez et lancez le premier programme, attendez la fin du chargement des trois autres (un peu long il est vrai), puis lancez à nouveau. Sachez que vous pouvez répondre pas à pas aux questions du menu, ou bien "globalement" par appui sur F1 (sélection standard, programmable par l'utilisateur).

Nota : lors de la saisie des caractères graphiques, sachez que les caractères "pleins" sont des CHR\$(219) qui s'obtiennent par GRAPH/P. A signaler l'apparence insolite des "h" minuscules à proximité de ces derniers.



LISTING 1

```
100 / *****
110 / *
120 / * Laurent AUBLE *
130 / *
140 / * presente *
150 / *
160 / * o SIR YANN o *
170 / *
180 / * sur Canon V-20 MSX *
190 / *
200 / *****
210 CLEAR200,&HA500
220 DEFUSR8=&H41
230 DEFUSR9=&H44
240 DEFUSR1=&HB0C2
250 GOSUB1340
260 L=USR1(0)
270 POKE&HF3B0,17
280 LOCATE0,4:PRINT "
290 PRINT"| o SIR YANN o |";
300 PRINT"
310 LOCATE3,9
320 PRINT"1- REGLES":PRINT
330 PRINT" 2- JEU "
340 A$=INKEY$:IFA$="THEN340
350 IFA$="1"THEN1100
360 IFA$="2"THENGOSUB420ELSE340
370 ONERRORT01460:BLOAD"CAS:"
380 SCREEN0:CLOAD
390
400 / >>>>>>> PRESENTATION <<<<<<<<
410 /
420 COLOR5,2,5
430 SCREEN2,2
440 L=USR0(0)
450 L=USR1(0):CLS
460 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
470 LINE(0,164)-(255,191),5,BF
480 LINE(0,0)-(7,163),5,BF
490 LINE(248,0)-(255,163),5,BF
500 FORI=0T04:LINE(8+I,1)-(247-I,163-I),6,B:NEXT
510 FORI=0T02:LINE(14+I,6+I)-(241-I,157-I),6,B:NEXT
520 LINE(60,26)-(120,34),4,BF
530 CIRCLE(60,41),7,4,1,57,4,71
540 CIRCLE(60,41),15,4,1,57,4,71
550 LINE(60,48)-(105,56),4,BF
560 CIRCLESTEP(0,7),7,4,4,71,1,57
570 CIRCLESTEP(0,7),15,4,4,71,1,57
580 LINESTEP(0,7)-STEP(-60,8),4,BF
590 PAINT(59,27),4:PAINT(106,49),4
600 LINE(127,50)-STEP(8,28),4,BF
610 CIRCLE(131,42),4,9-PAINTSTEP(0,0),9
620 LINE(142,50)-STEP(8,28),4,BF
630 CIRCLE(155,61),11,4,0,3,14
640 CIRCLE(155,61),4,4,0,3,14
650 LINE(160,61)-STEP(5,0),4,B
660 PAINTSTEP(-1,-1),4
670 LINE(78,85)-(94,109),4:LINE-(110,85),4
680 LINE-STEP(10,0),4:LINE-(94,124),4:LINE-(68,85),4:LINE-(78,85),4:PAINTSTEP(-1,1),4
690 LINE(90,115)-(98,137),4,BF
700 CIRCLE(120,126),11,4,3,14,0:CIRCLESTEP(0,0),4,4,3,15,0
710 CIRCLE(120,120),11,4,0,3,14:CIRCLESTEP(0,0),4,4,0,3,14
720 LINE(127,137)-STEP(7,-28),4,BF:LINE(108,120)-(115,126),4,BF:LINE(125,120)-(125,126),4
730 PAINTSTEP(0,1),4:PAINTSTEP(0,-8),4
740 LINE(142,137)-STEP(8,-28),4,BF:CIRCLE(156,121),12,4,0,3,14:CIRCLESTEP(-1,0),4,4,0,3,14
750 LINE(160,137)-STEP(8,-16),4,BF:PAINTSTEP(151,121),4:PAINT(161,120),4
760 LINE(176,137)-STEP(8,-28),4,BF:CIRCLE(190,121),12,4,0,3,14:CIRCLESTEP(-1,0),4,4,0,3,14
770 LINE(194,137)-STEP(8,-16),4,BF:PAINTSTEP(185,121),4:PAINT(195,120),4
780 PRESET(120,26):PRESET(120,34):PRESET(45,70):PRESET(45,78)
790 PRESET(127,50):PRESET(135,50):PRESET(127,78):PRESET(135,78)
800 PRESET(142,50):PRESET(150,50):PRESET(142,78):PRESET(150,78)
810 PRESET(159,61):PRESET(166,61):PRESET(94,108),4
820 PRESET(68,85):PRESET(120,85):PRESET(98,137):PRESET(98,137)
830 PRESET(127,137):PRESET(134,137):PRESET(127,109):PRESET(134,109)
840 PRESET(142,137):PRESET(150,137):PRESET(142,109):PRESET(150,109)
850 PRESET(160,137):PRESET(168,137):PRESET(176,137):PRESET(184,137)
```

```
860 PRESET(176,109):PRESET(184,109):PRESET(194,137):PRESET(202,137)
870 A$="L":X=24:Y=16:GOSUB1030
880 A$="aurent":PRESET(34,16):GOSUB1020
890 A$="AUBLE":X=80:GOSUB1030
900 A$="présente":PRESET(137,16):GOSUB1020
910 A$="( ne vois-tu rien venir":PRES
ET(78,141):GOSUB1020
920 A$="? )":PRESET(218,141):GOSUB1020
930 PSET(222,147):PSET(226,147)
940 A$="COPYRIGHT à 1986 L A SOFTW
ARE":X=0:Y=176:GOSUB1050
950 LINE(163,181)-(164,182),15,B:LINE
(179,181)-(180,182),15,BF
960 PUTSPRITE0,(190,30),5,4:PUTSPRITE
1,STEP(16,0),5,5
970 PUTSPRITE2,STEP(-16,16),5,6:PUTSP
RITE3,STEP(16,0),5,7
980 PUTSPRITE4,STEP(-8,16),10,8:PUTSP
RITE5,STEP(0,0),15,11
990 PUTSPRITE6,STEP(0,-24),8,9:PUTSPR
ITE7,(40,120),15,28
1000 L=USR9(0)
1010 RETURN
1020 FORI=1T0LEN(A$):PRESETSTEP(-2,0)
:PRINT#1,MID$(A$,I,1):NEXT:RETURN
1030 AD=(Y*32)+X
1040 FORJ=1T0LEN(A$):FORI=0T07:VPOKEA
D+I,PEEK(&HA500+ASC(MID$(A$,J,1)))*8+I
:NEXT:AD=AD+8:NEXT:RETURN
1050 AD=(Y*32)+X
1060 FORJ=1T0LEN(A$):FORI=0T07:VPOKEA
D+I,PEEK(&HA500+ASC(MID$(A$,J,1)))*8+I
:VPOKE&H2000+AD+I,245:NEXT:AD=AD+8:N
EXT:RETURN
1070 /
1080 / >>>>>>> REGLES <<<<<<<<
1090 /
1100 WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,4,5
1110 VPOKE474,0:FORI=368T0375:VPOKEI,
0:NEXT:VPOKE373,96:VPOKE374,96
1120 LOCATE8,24:PRINT"
1130 LOCATE8,24:PRINT"| o SIR YANN o
|"
1140 LOCATE8,24:PRINT"
1150 PRINT:PRINT
1160 PRINT" VOUS;SIR YANN ;PREUX CHE
VALIERDEVEZ LIBERER LA PRINCESS
ENEREIA ; PRISONNIERE DU CHATEAU"HA
DES.":PRINT
1170 PRINT:PRINT" POUR CELA VOUS DI
SPOSEZ D'UNEMONTGOLFIERE ;ET DE TOU
T VOTRECOURAGE.":PRINT
1180 PRINT:PRINT" MAIS ATTENTION;DE
GIGANTESQUESOISEAUX FONDENT DEJA SUR
L'ENVE-LOPPE VULNERABLE DE VOTRE BALL
ON";
1190 PRINT"A VOUS DE LES EVITER POUR
NE PASSUBIR UNE CHUTE QUI VOUS SERAI
TFATALE.":PRINT
1200 IFINKEY$="THEN1200
1210 FORI=0T03:PRINT:NEXT:PRINT" VOUS
POUVEZ PAR CONTRE ATTRAPERLES PAPIL
LONS A HAUTEUR DE LANACELLE;OU BIEN
ENCORE RAMASSER A L'AIDE DU GRAPPIN
(BOUTON TIRLES OBJETS QUI JALONNENT
LE CHE-MIN.":PRINT
1220 PRINT:PRINT" APRES AVOIR SURVOLE
LA MONTAGNEVOUS DEVREZ ALORS FRANC
HIR LAMER;POUR VOUS POSER SUR LA PLA
TE FORME AU PIED DU TENEBREUXCHA
TEAU.":PRINT
1230 PRINT:PRINT" IL VOUS FAUDRA ALOR
S DEJOUER LASURVEILLANCE DU FANTOME ;
GARDIENDES LIEUX POUR ALLER DELIVR
ERENFIN VOTRE BIEN-AMEE.":PRINT
1240 IFINKEY$="THEN1240
1250 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" VOUS B
ENEFICIEZ D'UNE VIE SUP-PLEMENTAIRE T
OUS LES 1500 POINTS"
1260 PRINT:PRINT" AINSI QUE D'UN
BONUS DE 150POINTS SI VOUS ATTEIGNEZ
LE TA-BLEAU FINAL.":PRINT
1270 IFINKEY$="THEN1270
1280 CLS:LOCATE10,11:PRINT"BONNE CHAN
CE..."
1290 IFINKEY$="THEN1290
1300 GOTO260
1310 /
1320 / >>>>>>> CHARGEMENT <<<<<<<<
1330 /
1340 SCREEN1:KEYOFF:POKE&HF3B0,17:COL
OR 15,4,4
1350 LOCATE0,4:PRINT"
1360 PRINT"| o SIR YANN o |";
1370 PRINT"
1380 LOCATE3,9:PRINT" PREPAREZ":PRINT
:PRINT" LA CASSETTE"
1390 IFINKEY$="THEN1390
1400 LOCATE3,9:PRINT"CHARGEMENT":PRIN
T:PRINT" EN COURS "
```

LISTING 2

```
1000 / *****
1010 / *
1020 / * o SIR YANN o *
1030 / *
1040 / * sur Canon V-20 MSX *
1050 / *
1060 / *****
1070 /
1080 / >>>>>>> GRAPHISME <<<<<<<<
1090 /
1100 CLEAR200,&HA500:SCREEN1,2
1110 DEFINTA-2
1120 RESTORE2490
1130 FORI=0T03
1140 SU=0
1150 FORJ=0T08
1160 READA$
1170 A=VAL("&H"+A$)
1180 POKE&HB0C2+IX+J,A
1190 SU=SU+A
1200 NEXT
1210 READSU$
1220 IFSU=VAL("&H"+SU$)THENNEXTELSEPR
INT"ERREUR LIGNE";3560+IX*10:STOP
1230 DEFUSR0=&HB0D8:DEFUSR1=&HB0C2:L=
USR0(0):GOTO2360
1240 / *****
1250 / * CARACTERES *
1260 / *****
1270 DATA 07,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,8F,00,
690
1280 DATA 08,1F,7F,7F,F0,EF,5F,3F,7E,
420
1290 DATA 09,C0,E0,F0,E0,5E,BF,7F,FF,
614
1300 DATA 0A,7E,FF,FF,7F,79,3E,1F,0E,
3E9
1310 DATA 0B,FE,7D,BE,FF,FF,FF,7F,3E,
5FE
1320 DATA 0C,50,E0,5F,BE,BD,BD,3E,1F,
430
1330 DATA 0D,00,00,80,5E,DF,DF,EF,7F,
417
1340 DATA 0E,00,00,00,3C,7E,7E,BE,FC,
300
1350 DATA 21,00,31,7B,FD,FD,7D,FB,FF,
53E
1360 DATA 24,00,80,E0,F1,F7,EF,DF,E7,
621
1370 DATA 23,00,00,00,00,C0,E0,FC,FE,
430
1380 DATA 2C,FF,FF,7F,1F,0F,00,00,00,
2D7
1390 DATA 2D,FF,FF,FF,FF,80,00,00,00,
4A9
1400 DATA 2E,F0,FF,FF,F0,00,00,00,00,
41C
1410 DATA 2F,3C,E0,80,00,00,00,00,00,
1CB
1420 DATA 70,B0,FC,CC,80,C0,C0,E0,E0,
6A8
1430 DATA 71,01,03,06,0E,0E,1E,3E,3E,
131
1440 DATA 72,B0,B0,B8,B8,BC,BE,9E,9F,
5F9
1450 DATA 73,7C,7C,FC,FC,FE,7F,00,00,
4E0
1460 DATA 74,9F,9F,9F,BF,BF,FF,80,80,
5CE
1470 DATA 75,80,C0,F0,F8,FE,FF,00,00,
59A
1480 DATA 78,00,00,00,01,08,07,0A,25,
0B7
1490 DATA 79,02,08,56,2D,F5,3F,EF,7F,
3A8
1500 DATA 7A,20,C0,A9,B6,49,F6,FE,FD,
5FB
1510 DATA 7B,28,B6,79,AD,7F,FF,FF,FF,
5FB
1520 DATA 7C,00,00,00,40,A0,50,D0,A4,
320
1530 DATA 7D,15,47,0F,3B,57,35,8F,57,
295
1540 DATA 7E,E8,D4,C8,F2,F4,E8,F2,EC,
7AE
1550 DATA 86,3F,5F,C7,2F,0B,57,0B,03,
28A
1560 DATA 80,E9,D4,FA,E4,EC,F2,CE,EC,
7B3
1570 DATA 81,15,09,02,00,04,01,00,00,
0A6
1580 DATA 82,FF,7F,FF,7F,57,2F,8B,17,
4A6
1590 DATA 83,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
```

```
87B
1600 DATA 84,FF,FF,FE,FF,FC,EB,D6,48,
784
1610 DATA 85,D0,D8,A0,50,A0,20,80,00,
45D
1620 DATA 88,03,03,03,03,03,03,03,01,
09E
1630 DATA 89,C3,C3,C3,FF,FF,FF,FF,FF,
7CD
1640 DATA 8A,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,80,
64A
1650 DATA 8C,FF,FE,FC,F8,F0,E0,C0,80,
78D
1660 DATA 8D,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
885
1670 DATA 90,00,C3,E7,FF,FF,FF,FF,FF,
735
1680 DATA 91,E7,E7,E7,C3,C3,E7,E7,E7,
781
1690 DATA 92,FC,F2,E2,D2,D2,92,FF,92,
729
1700 DATA 93,3F,4F,47,4B,4B,49,FF,49,
38F
1710 DATA 94,00,00,00,00,00,00,00,00,
094
1720 DATA 98,00,00,00,00,01,03,0F,FF,
1AA
1730 DATA 99,00,00,00,00,00,80,F0,FF,
308
1740 DATA 8F,00,00,00,00,80,F0,FC,FE,
3F9
1750 DATA 9A,40,43,4F,5C,5C,4F,43,40,
2F6
1760 DATA 9B,02,C2,F2,3A,3A,F2,C2,02,
47B
1770 DATA 5B,00,00,E0,BF,E2,00,83,FF,
45E
1780 DATA 5D,18,3C,66,DB,66,3C,99,C3,
3F0
1790 DATA 5C,10,38,6C,54,6C,38,93,C7,
362
1800 DATA 61,00,00,00,01,83,D7,F7,FF,
3B2
1810 DATA 62,00,00,34,7F,FF,FF,FF,FF,
511
1820 DATA 63,01,03,13,17,3F,7F,7F,FF,
2CD
1830 DATA 64,00,80,E0,E0,F4,FC,FE,FF,
691
1840 DATA 65,01,17,7F,FF,FF,FF,FF,FF,
5F7
1850 DATA 67,00,00,00,00,00,10,74,FF,
1EA
1860 DATA 68,01,87,EF,FF,FF,FF,FF,FF,
6DA
1870 DATA 69,00,00,01,01,23,77,7F,FF,
283
1880 DATA 6A,00,00,00,08,DA,FE,FE,FF,
447
1890 DATA 6B,0F,1F,1F,1F,3F,3F,7F,FF,
2D3
1900 DATA 6C,E0,E8,F8,F8,FC,FE,FE,FF,
81B
1910 DATA 6D,00,00,00,01,03,03,07,0F,
08A
1920 DATA 6E,00,00,00,00,80,C0,C0,E0,
34E
1930 DATA 6F,0F,0F,5F,7F,FF,FF,FF,FF,
567
1940 DATA 60,F0,F8,F8,FA,FF,FF,FF,FF,
836
1950 DATA A0,5A,B2,AA,AD,B5,95,5F,4A,
4F6
1960 DATA 30,3C,66,6E,76,66,66,3C,00,
2BE
1970 DATA 31,18,38,18,18,18,18,3C,00,
11D
1980 DATA 32,3C,66,06,0C,38,60,7E,00,
1FC
1990 DATA 33,3C,66,06,1C,06,66,3C,00,
19F
2000 DATA 34,1C,2C,2C,4C,4C,7E,0C,00,
1CA
2010 DATA 35,7E,66,60,7C,06,66,3C,00,
29D
2020 DATA 36,3C,66,60,7C,66,66,3C,00,
2BC
2030 DATA 37,7E,66,06,0C,18,18,18,00,
175
2040 DATA 38,3C,66,66,3C,66,66,3C,00,
284
2050 DATA 39,3C,66,66,3E,06,66,3C,00,
227
2060 DATA 41,18,24,66,66,7E,66,66,00,
293
2070 DATA 42,7C,66,66,7C,66,66,7C,00,
34E
2080 DATA 43,3C,66,60,60,60,66,3C,00,
2A7
2090 DATA 44,7C,66,66,66,66,66,7C,00,
33A
2100 DATA 45,7E,60,60,78,60,60,7E,00,
339
```

A SUIVRE...

C'est nouveau, ça vient de sortir

CEDIC N'ATTEND PAS

C'est complètement fou, le nombre de bouquins qui paraissent depuis que la micro est à la mode. Quelle manne pour les éditeurs. A chaque fois qu'un logiciel professionnel entre dans le panthéon des célébrités, plaf! C'est une avalanche de machins genre : Guillaume Trochu, occupant un poste de responsabilité dans une grande société, utilise Krocus 5-8 (tm) depuis de nombreuses années. Il se propose de vous faire part de ses conseils pour que vous aussi puissiez tirer meilleur parti de cet outil. Un super mode d'emploi en quelque sorte. J'ai justement devant les yeux un ouvrage de chez Cedric/Nathan.



Apprendre LOTUS 1-2-3, qu'ils l'ont appelé. Bien fichu, ce truc. L'utilisateur est vraiment pris par la main, et c'est pas plus mal dans certains cas. Le livre s'articule autour de 3 axes : initiation et exercices d'auto formation, explication détaillée des fonctions "gno". En fait, à la place de "gno", vous devriez voir l'arobas, ou arrobassque, ou A commercial, quôâ (c'est le A qui ressemble à un gros spermatozoïde). La dernière partie du livre vous apprendra à utiliser au mieux les macro-commandes ainsi que les macro-instructions, enfin, les possesseurs de Symphonie trouveront aussi quelques éclaircissements. Un bon bouquin en somme, mais toujours le même problème : le prix. 285 balles, c'est très cher payé. Remarquez, si pour une raison ou pour une autre vous ne possédez pas de mode d'emploi, ce livre pourra vous être d'un grand secours. C'est vrai, les gens ne pensent jamais à faire une copie de sauvegarde de leurs modes d'emploi, les gens. Bon, pendant que j'y suis, chez le même éditeur, **Guide Framework de l'utilisateur professionnel** : simuler et décider. Ce bouquin a l'air très documenté mais n'aborde que l'emploi du tableur de Framework. Il est probable que la suite devrait venir rapidement (traitement de texte, base de données, etc...). A 265 balles pièce, si ce logiciel vous intéresse, vous aurez tout intérêt à vous faire payer un stage de formation par votre boîte. Ou bien faites-vous offrir la colle par le comité d'entreprise.



DIALOGUE

- Oh ben tiens, j'ai envie de m'acheter un Apple IIc.
- Tu plaisantes, ou quoi ?
Le IIc, il est vieux. Et puis il est cher. Et puis t'as seulement 128 Ko de mémoire, dans c'te bécafe. Il est fou, lui !
- Meuuuuuuuuuu non ! Maintenant, l'Apple IIc, il a 256 Ko de Ram en plus, soit 384 Ko. Et puis il est toujours au même prix. Alors, on fait quoi ?
- Oh, toi, tu fais ce que tu veux, moi, je retourne sur mon Amiga !"



SANS TROP NIQUE

Et hop ! Voilà un accessoire qu'il est pratique, pas cher et euh... utile pour ceux qui en auront l'utilité. Si vous regardez la photo qui traîne dans les proches alentours, vous pouvez vous rendre compte que l'engin ressemble à l'un de ces rasoirs électroniques qui font les délices des services après-vente et aussi des papas, quand c'est leur fête. En bref, sachez que ce truc n'est ni un rasoir, ni un ratatine-ordure. Il s'agit tout simplement (ben voyons !) d'un testeur de jonctions RS-232C : **Le Comtest**. Le boîtier se branche entre les deux équipements à vérifier et dispose donc d'une prise mâle et d'une prise femelle (remarquez, les mamans empruntent souvent les rasoirs électriques des papas pour être toutes lisses et douces). Vous pouvez donc voir sur la photo des petites diodes. Sachez qu'elles sont destinées à s'allumer pour vous tenir au courant (ouarf ouarf !) des différents états de la jonction. Jusque là, rien de mieux qu'un volt-



mètre. C'est pour ça que le Comtest peut aussi servir au test en boucle de courant (intensités de 10, 20, 40 et 60mA). En outre, des points de brassage permettent de reconfigurer si nécessaire les jonctions en utilisant les positions ON/OFF des interrupteurs et les cavaliers fournis avec le Comtest. De plus, y tient dans la main, y tient dans la poche et est commercialisé par **Gradco France** qui ne nous ont versé aucun pot de vin pour que l'on vous donne leurs coordonnées. (1) 42 94 99 69.

BREAK DÉCAPOTABLE

Yeah man, tu te secoues, tu remues, tu lances tes bras dans le vide, tu break ! Yeah, danse ! Ok, mais maintenant, regarde ton ordinateur. Regarde ce qu'il sait faire, et apprends les mouvements. Surtout, apprends bien tout, parce que tout à l'heure, tu devras concourir pour prouver que tu es le meilleur ! Yeah ! Dans ce logiciel, tu regarderas les sprites danser, tu les verras faire des pirouettes sur leurs cheveux (crépus, les cheveux, crépus). Et tu répéteras les mouvements, et si tu te gourres, tu ne marqueras pas de points. Ta vie, c'est le break ! Tu ne connais que ça. La musique est bonne (bien qu'un peu répétitive et lassante à force), tu te défonces sur des airs endiablés. Et plus tu transpires, plus tu es content, parce que tu danses ! A la fin, tu seras le meilleur smurfer de tout l'ouest des Etats-Unis.



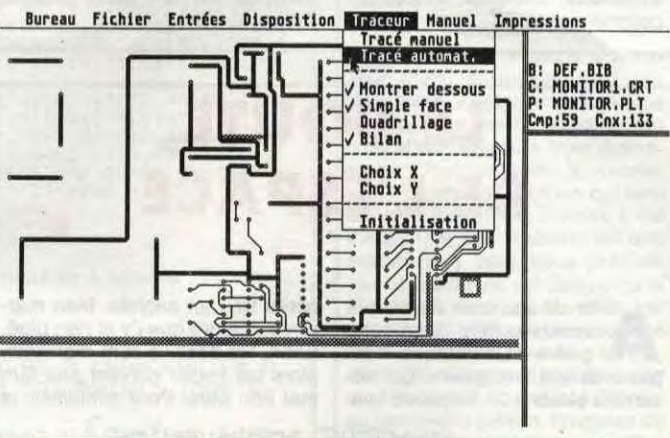
Et de l'est aussi si tu aimes voyager. Yeah ! **Break Dance** de Americana Software pour C64.

LES REVOILÀ

C'est la rentrée pour tout le monde. Même pour Micro-Application, les célébrités de la traduction tous azimuts. Eh bien, bande de mauvais esprits, sachez que l'un de leurs petits derniers est tout à fait valab'. **Platine ST** est la version française du très connu Bakélite. Plus particulièrement destiné aux électroniciens, ce soft est un utilitaire permettant une mise en place optimale des connexions et points de soudure sur un circuit imprimé. Plus la peine de se prendre la tête à ce petit jeu qui consiste à relier entre eux des composants quelquefois coûteux et qui ne demandent généralement qu'à cramer. On procède comme suit : A l'aide de la souris, on dessine sommairement ledit composant en le nommant (ça, c'est surtout pour s'y retrouver, mais rien ne vous empêche de définir un Z80 rond : aucun intérêt, mais bon !). Ensuite, vous

pointez à l'aide de la souris les composants à relier, et toc, le ST vous pond le dessin du circuit. Après, y a plus qu'à imprimer. Le programme peut gérer environ 11000 points de soudure et 250 composants. Il y a même une possibilité de restriction de type : ne pas mettre tel composant à côté de tel autre. Par exemple un processeur à côté d'un transfo (because champs magnétiques). Une fois le circuit dessiné, vous pouvez continuer à déplacer les composants à l'aide de la souris. La présentation est très claire à l'écran et utilise bien sûr les fenêtres du GEM. Allez, les critiques maintenant. Une seule, le prix : 1950 francs. Cher. Remarquez, ce soft ne s'adresse pas aux bricoleurs du dimanche, m'enfin c'est cher.

Platine ST de Micro-application pour Atari ST.



T'AS LU LES ZINES EUGÈNE ?

C'est bien, les mecs, c'est gentil. On a annoncé qu'on parlerait des micros, des fanzines d'informatique, des clubs et de toutes les tentatives individuelles intéressantes ou marantes. Alors vous vous êtes tous précipités pour nous envoyer vos œuvres. Ah, ça, je reconnais, c'est chics, y en a de belles dans le tas. Mais bougres de cons, comment voulez-vous que les gens vous les commandent si vous ne joignez pas votre adresse ou bien l'endroit où l'on peut se les procurer ? C'est valable pour Pirat', Chronophage et les autres. Parce que s'il est vrai que l'HHHHebdo sort de l'égout (1), vous, vous êtes un peu underground, voyez ?



(1) Voir "le cave se beiffie", dans le précédent numéro.

CHIMÈRE, JE NETTOIERAI DERRIÈRE TOI

Le groupe Pressimage est bien connu des utilisateurs d'Atari, à cause notamment de son mensuel POKEY. Eh bien, mesdames et messieurs, j'ai le plaisir, la joie et l'avantage de vous annoncer que ledit groupe se diversifie. Joie. En effet, Pressimage vient de sortir un logiciel, pour Atari, bien sûr. Non, non, ne rêvez point : pas pour Atari ST. Eh non, seulement pour 800 et 130. Le but de l'opération est de démontrer que ces ordinateurs ne sont pas morts, et qu'il y a encore des hobbystes qui en ont un à la maison.

C'était tellement dur à démontrer, que Pressimage a accompagné la sortie de ce logiciel d'un concours, genre de celui qu'avait fait Euréka, avec, justement, Euréka. Le prix est quand même moins alléchant, puisque le gagnant aura la joie et la surprise de recevoir une Atari 1029, eh oui, une imprimante. Enfin bon, c'est déjà pas si mal. Ah oui, au fait, et le soft ? C'est un jeu d'aventure, en français, en images, mais on s'en fout des images parce qu'elles donnent aucune indication pour le jeu, elles sont là juste pour faire joli. Et je suis même sûr que le graphiste n'a pas consulté le scénariste avant de faire ses dessins, à cause que une fois, dans le jeu, j'étais

LES AVENTURES DE MAX L'EPHÉMÈRE



bloqué devant une clôture, et que sur le dessin, ben y z'avaient pas mis de clôture. Anodin, comme détail, mais gênant. Donc, on oublie les dessins, et on se retrouve avec un jeu d'aventure en text-only.

Le scénario ? Vous devez retrouver les six éléments d'une machine à remonter le temps, la remonter (la machine), et enfin, le remonter (le temps). L'analyseur syntaxique n'est pas vraiment génial : la phrase à entrer doit obligatoirement commencer par un verbe à l'infinitif, et ne doit comporter aucun article. Dommage. Bon, c'est pas le super-jeu de l'année, mais enfin, le mec qui aime les softs d'aventure pourra passer quelques bons moments dessus. **Chimère** de Pressimage pour Atari 800 et 130.

ASCENSEUR EXPRESS

Vous voulez éditer un soft pro sur une bécafe pro ? Hop, une pub copinage pour un de nos proches voisins : **Mega Soft**. La personne à contacter est Hervé Gouraud. Le téléphone ? Ouais, y en a un, et il sonnera si vous composez le (1) 42 26 33 33. Good luck !



L'AIGLE D'OR : LE RÉVEIL.

Vous vous rappelez sans nul doute de l'Aigle d'or, ce fabuleux joyau qui fut découvert par votre ancêtre, au prix de mille et une aventures dans un château de Westphalie. Eh bien, sachez que l'aventure reprend. Vous venez de recevoir une lettre de votre oncle, vous informant qu'il existe un aigle identique, caché quelque part dans la jungle d'Amazonie. Etant sans nouvelle aucune de votre cher tonton-explorateur depuis sa première missive, il y a déjà 3 mois, vous décidez donc de vous faire parachuter dans la nature hostile, avec un revolver et une machette pour seule aide. Voilà donc pour vous le début de l'aventure. Ce périple se passant entièrement sur micro (mais j'espère que vous le supportez), vous allez pouvoir jouer les Indiana Jones sans sortir de votre petite chambre de bonne dont l'unique pièce de décoration consiste en une paire de rideaux de cretonne à carreaux rouges et blancs que votre mère a posée quand vous vous êtes installé et que vous avez complètement oublié de nettoyer depuis. On passe sur la musique de **Le Temple de Quauhtli**, puisque c'est de lui qu'il s'agit. Elle est nulle, la musique, mais bon, sur Thomson, je ne crois pas qu'il y ait grand-chose à faire, et on enchaîne directement sur ce qui fait la suite de tout banc d'essai qui se respecte : les graphismes. Caramba ! Yé trouve que la jungle



dé mon pays, elle est très très bien dessinée. Les graphismes estant muy agradables, perro pienso, pardon, mais yé pense que lé paysage es un poco répétitif. Tant pis, le reste du jeu est tellement bien que j'en ai perdu mon accent ! L'animation est sympa et les commandes très claires. On se déplace à l'aide du clavier ou du joystick et on choisit les objets à prendre ou à jeter grâce au pavé numérique. Dommage que l'on ne puisse pas sauvegarder une partie en cours, mais dans l'ensemble, c'est un bon jeu. Il vous faudra faire preuve de persévérance et d'astuce pour prétendre atteindre le légendaire temple. Méfiez-vous des indiens et soyez prudents en essayant de franchir les rivières qui serpentent dans la forêt. **Le temple de Quauhtli** de Loricels pour Thomson.

C'est nouveau, ça vient de sortir

SUTRA-NORMAL

Combien de livres dédiés au C64 ont été édités depuis la sortie tapageuse de cet ordinateur ? 100 ? 1000 ? 13642 et demi ? Comment (haute) savoir ?

Toujours est-il qu'en voilà un de plus. Et déjà un bon point : il ne s'appelle pas "tout ce que vous avez voulu savoir sur le C64 sans jamais oser le demander", ni "comment programmer en basic sur le C64", ni encore "le C64, un monde de merveilles", et encore moins "C64 ouvre-toi, oui comme ça, mais un peu plus, je vois rien". Non, il s'appelle poétiquement **Sutra 64**. Pourquoi ? Sachez, bande d'ignares, que "sutra" est un mot sanskrit qui signifie "livre". Et paf ! prenez ça dans les dents. Alors, que trouve-t-on dans le (Kama)sutra ? Ben ma foi, on y trouve tout. C'est comme chez Micro-application, quoi. C'est presque la bible du C64, à part que là, c'est étendu à presque toute la gamme Commodore (dont voici la liste, d'ailleurs : C64, C128, C128-D et SX-64. Et re-paf ! Prenez ça dans la gueule). Tout est expliqué dans le détail, et ailleurs aussi d'ailleurs, ce qui fait deux fois le mot "ailleurs" dans la même phrase : l'organisation de la mémoire, la gestion des programmes et variables basic par le microprocesseur 6510, le langage machine, les périphériques, les sprites, la haute résolution et le son. En plus, le livre contient des listings d'utilitaires, comme un assembleur-désassembleur, un



éditeur de sprites, un redéfinitisseur de caractères, un accélérateur de chargement... Bref, plein de choses. Ces programmes sont d'ailleurs également disponibles sur disquette et cassette. Dommage que la partie rédactionnelle ne soit pas de la même veine : c'est hyper mal écrit. Après tout, on ne peut pas être à la fois une bête en programmation et en français, non (à part moi, mais je suis l'exception qui confirme la règle...)? Le prix de cet ouvrage est de 170 balles. Pour avoir la disquette avec les programmes dessus, vous devrez déboursier 120 balles en plus. Et re-re-paf ! Prenez ça dans le porte-monnaie.

GRAND LIVRE ?

A hhhhhhhhhhh, Micro-Application, le champion toutes catégories des traductions, sort un nouveau livre, consacré à l'Amstrad. Encore un livre sur le CPC ? Que nenni, que nenni, diantre, par la malepeste ma tête est malade, foutredieu, et toutes ces sortes de choses. Il s'agit d'un ouvrage qui parle du PCW 8256, et occasionnellement, du 8512. D'ailleurs, si je vous avais dit son titre dès le début, vous vous en seriez douté : **Le Grand Livre du PCW Amstrad**.

Locoscript, le traitement de texte livré avec la bécane, le CP/M Plus, le basic Mallard, et le Logo. Il me semble que pour un "grand livre", les auteurs auraient pu parler aussi du langage machine. Enfin bon, ils n'en parlent pas, passons. Mais quand même.

Il n'en reste au rang du cœur... Il n'en reste pas moins que chaque sujet abordé, mille sabords, l'est avec une grande (cir)concision et en détail-moi une pip... Ce livre permettra au débutant-va la



Les habitués des livres M.A sur Amstrad reconnaîtront sûrement les auteurs : Dullin et Strassenburg. Alors, que trouve-t-on dedans à l'intérieur de l'extérieur de ce livre ? Une description détaillée de

cruche à l'eau... Ce livre permettra au débutant de tirer le meilleur de son PCW, et au professionnel d'en savoir encore plus sur sa bécane, tout ça en un peu plus de 400 pages, pour un prix de 179 francs. Plutôt raisonnable, tout ça.

LE CON PILE À SCION

Quoique ça dépende de quel con on parle, quooàààà. Enfin, dans le cas qui nous intéresse, c'est plutôt Virgin Games qui s'y colle.

Now Games. 2ème édition, pour être plus précis. Dedans, vous retrouverez des nullités qui ne se vendent plus, comme par exemple **Chuckie Egg 2** ou **Tir Na Nog**, des nullités qui se vendent encore, comme par

exemple **World Cup II**, et des bons softs qui ne se vendent plus, comme par exemple **Air Wolf** ou **Cauldron**. Cinq jeux, donc, sur une seule et même cassette, c'est-i-pas beau, ça ? Alors, que fait-on ? Bof, ce qu'on veut, après tout, c'est qu'une compilation de plus, hein ? **Now Games II** de Virgin Games pour Commodore et Spectrum.



ENCORE DU CUL

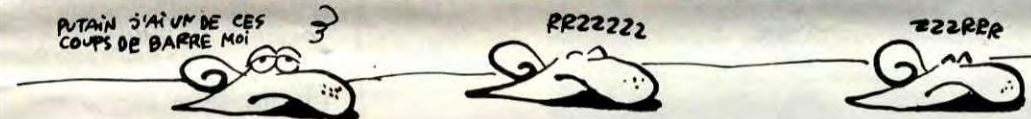
Et cette fois-ci, ce n'est point un vulgaire stratagème ! Vous voulez du cul, vous allez en avoir. Alors les moins de 18 ans et les plus de 39, partez en vitesse, le logiciel dont je vais parler n'est pas pour vous.

monde entier l'envient d'avoir montré son cul, non pas à la télé, ça c'est normal de nos jours, même Guy Lux le fait, oui mais lui, il le fait pas exprès, mais sur un écran de moniteur d'ordinateur. Alors, elles se présentent toutes à la porte des éditeurs de logiciels, espérant pouvoir elles aussi figurer dans un jeu de strip-poker avec images digitalisées et tout et tout, et les éditeurs en profitent pour se rincer les yeux pendant l'audition. Parmi celles qui ont réussi, y en a quatre qui se sont regroupées dans un même soft, qui porte un nom très original : **Strip-Poker**. Bon, on va pas passer des heures là-dessus, c'est un jeu de strip-poker avec des nanas qui se déshabillent quand elles perdent, et puis c'est tout. C'est ni bon ni mauvais, quoi, c'est un strip-poker. Alors à vous de voir si vous avez besoin de payer pour voir une bonne femme à poil... (NDLR : ceci est le dernier article qu'ait écrit Louis-Pierre avant de partir à l'armée. Nous avons ce matin reçu une lettre de lui : "...Et si vous pouviez m'envoyer Strip-Poker, ça serait sympa"). **Strip-Poker** de Artworx pour Atari 800/130.



La divine Samantha Fox a fait des émules. Très têtues, les émules. Et quand l'émule à tort, c'est pire. Toutes les plus jolies femmes du

DEULIGNES



Si vous êtes seul ce soir, Laurent Voute vous donne de quoi astiquer votre joystick...

Listing Thomson.

```
0 CLS: CLEAR, 4: DEFGR$(0)=32, 112, 32, 112, 2
48, 188, 156, 142: DEFGR$(1)=1, 79, 255, 84, 16,
32, 32, 64: DEFGR$(2)=23, 231, 230, 230, 194, 66
, 127, 4: DEFGR$(3)=28, 252, 252, 252, 228, 102,
126, 4: LOCATE 20, 12: PRINTGR$(0): LOCATE 19, 1
3: PRINTGR$(1): GR$(2): FORR=0 TO 200: A=STICK(
0): IFA=3 THEN I=1
1 IFA=7 AND I=1 THEN I=0: LOCATE 20, 13: PRINTGR
$(3): PLAY "L1004S0S0S0S0S0": LOCATE 20, 13: P
RINTGR$(2): SC=SC+1: A=0: GOTO ELSENEXT: LOC
ATE 0, 15: PRINT "VOUS AVEZ FAIT JOUIR": SC:
FOIS GERMAINE": INPUT "UNE AUTRE": A: IFA:
="0" THEN ELSEPRINT "DOMMAGE !": END
```

La redéfinition de caractères à volonté.

Listing Oric.

```
1 INPUT "CARACTERE A CHANGER": L$: A
=RASC(L$): FORI=0 TO 7: PRINT "LIGNE No
": I+1: INPUT X
2 POKE 46080+A*8+I, X: NEXT I: PRINT "V
OICI LE NOUVEAU CARACTERE": CHR$(27
)"A"CHR$(A)
```

Au revoir.

Septh.

(*) Ben quoi ? C'est la rubrique des fainéants, non ?

TENDEZ L'OREILLE



Ben ouais, on parle d'Amstrad. D'un nouveau jeu pour. Allez, lisons ensemble le dossier de presse. **Prodigy**, jeu d'arcade innovatif à trois dimensions. Vous contrôlez le mouvement du roi des droïdes qui erre dans un labyrinthe. J'ouvre à cet instant une parenthèse (c'est une métaphore), pour vous préciser que le but du jeu est de sauver le fils du roi, retenu prisonnier par une force diabolique, et ce sur une terre étrangère. Première erreur, **innovatif**. Ce soft est tout ce qu'on veut, mais pas novateur. A l'écran, ça ressemble à Alien. Imaginez un décor en 3D, servi par un scrolling au pixel près. C'est l'histoire d'un mec, suivi par une cohorte de monstres plus ou moins sympathiques, les monstres, avec le mec. Pendu à ses basques (bien qu'ils se fassent garrotter, généralement), un petit enfant. Ne marchez pas trop vite, ses petites jambes ne lui permettent pas d'avancer à votre allure. Deuxième erreur, figurez-vous que ce petit con est la plupart du temps devant vous, risquant de vous faire trébucher, et vous retardant lorsque vous désirez passer une porte. En plus, ce gnare est un véritable morphale. Et que j'te réclame à manger, et que j'pleurniche pour boire un peu. Pfff, déjà qu'il vous faut trouver des bouteilles de Gen et d'Oxy. Stop ! je n'en puis plus ! On a beau inventer un scénario, mettre des bruitages marrants et servir le tout par une animation honnête, on a beau faire tout ça, le fond reste toujours le même. C'est l'histoire d'un mec... **Prodigy** de **Electric Dream** pour Amstrad. Prochainement Commodore et Sinclair.

Savez-vous formater vos disquettes 3 pouces en deuligne ? Eh bien Cyril Bartolo se fera une joie de vous apprendre. Et puis paf, c'est le gagnant !

Listing Amstrad.

```
1 FOR n=1 TO 51: READ a$: POKE &7F7+
n, VAL("&a$"): NEXT: CALL &F80
2 DATA 06, 09, 3E, C1, 21, B3, 0F, 23, 23,
77, 23, 36, 02, 23, 3C, 10, F6, AF, F5, 21, B
3, 0F, E5, 11, 04, 00, 06, 09, 77, 19, 10, FC
, 57, 1E, 00, E1, E, C1, DF, B0, 0F, F1, 3C, F
E, 28, 20, E3, C9, 42, C0, 07
3 attention: ce deuligne est inco
mpatible avec le CPC 464
```

Surprise ! de G(-érad ? -éronimo ? -éranium ?) pour Oric.

Listing Oric.

```
1 HIRES: PAPER7: INK0: CURSET120, 60, 3
: FORI=1 TO 40: STEP 2: CIRCLE I, 1: NEXT: T
EXT: PING
2 PRINTCHR$(27)CHR$(127): FORI=1 TO
23: PRINT: PLOT5, 18, "ECCO IL DEULIGN
E !"
```

Un jeu d'arcades proposé par Jean-Marc Bouzard (que jamais).

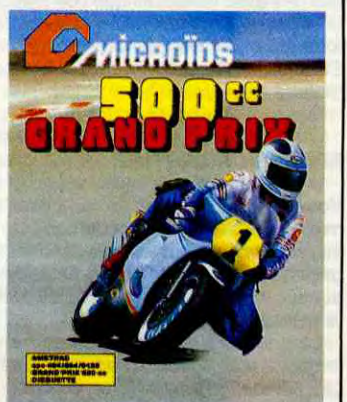
Listing Amstrad 2.

```
1 v$=CHR$(254): m$=CHR$(255): x=20: I
NK 0, 0: INK 1, 13: INK 2, 12: INK 3, 6, 3
: BORDER 0: MODE 1: INPUT "Niveau, du
ree ? ", n, d: SYMBOL 254, 36, 153, 255,
231, 189, 36, 24, 24: SYMBOL 255, 84, 170
, 212, 170, 213, 234, 116: WHILE s<d: x=x
+(JOY(0)=4 AND x>1)-(JOY(0)=8 AND
x<40): CALL &BB03
2 LOCATE 1, 26: PRINT: PEN 1: LOCATE x
, 1: PRINT v$: PEN 2: FOR m=1 TO n: LO
CATE RND*39+1, 25: PRINT m$: NEXT: IF
TEST(16*(x-1), 360)=2 THEN FOR t=1
TO 51: CALL &BD22: CALL &BD24: NEXT:
SOUND 7, 999: PEN 3: LOCATE 15, 12: PRI
NT "Score: ": s: PEN 1: END ELSE s=s+
1: WEND: BORDER 2
```

BÉCANE

Je suis content, je viens d'apprendre que les fondateurs de **Microïds** sont trois jeunes ingénieurs, sympathiques et dynamiques. Chic alors ! Bon en fait, c'est pas ça qui est le plus important. En revanche, il se trouve qu'ils viennent de sortir une course de motos (un soft de). Il se trouve que ce jeu est très bien fait et que ça fait plaisir de pouvoir parler en bien de quelque chose. Nous à l'HHHHebdo, cachons souvent notre cœur de buvard derrière une plume en béton armé. Même nos lecteurs les plus attachés auront compris que ce soft m'a plu à verse. **500 cc Grand Prix** reprend à Pitstop le système des deux écrans, sauf que là, les fenêtres sont côte-à-côte, cause le bas de l'écran est occupé par les tableaux de bord de vos bolides respectifs. **Mais alors, tout ceci voudrait dire que l'on peut jouer soit contre l'ordinateur, soit à deux, m'interviewé-je ? Voui. Alors y a au moins 2 motos ? Ouaiip ! Minimum. Et combien de circuits ?**

Y en a 12. Et les vitesses ? Heu... 4. Le graphisme, t'en parles pas ? Ben tiens, écoute un peu ça : le graphisme est super, les bruitages moyens. Enfin, les bruitages sont issus de l'Amstrad. Ça veut tout dire. Par exemple que lesdits bruitages sont nuls, et que ce jeu tourne sur Amstrad. Elémenson, mon cher Water. Eh, oh, l'animation, le scrolling, ça vient ? On y va ! Je ne dirai que deux mots : super. **Alors, pour conclure ? Si vous ne pouvez pas l'acheter, volez-le ! 500 cc Grand Prix de Microïd pour Amstrad**



TELECHARGEZ !

Suite de la page 1

Ça y est. Le téléchargement, la mythique banque de données de programmes pour tous les micros familiaux, la première en France, elle est là ! Où ça, là ? Sur le serveur de l'HHHHebdo : et un bon plan, un !

On y a mis le temps, beaucoup de temps. De l'argent, beaucoup d'argent. Mais ça y est : avec votre micro, un minitel et un câble, vous pouvez désormais vous dispenser de taper les programmes de l'HHHHebdo : on vous les envoie directement !

Pour être franc, ça fait quand même près de deux ans qu'on y bosse. Deux ans qu'on cherche un système assez balaise pour contenir des milliers de programmes, pour servir plusieurs centaines d'utilisateurs en même temps, pour tourner 24 heures sur 24 sans défaillance. Au début, certains d'entre vous s'en souviennent, on avait fait un timide essai avec un monovioie (ça paraît dérisoire maintenant, mais à l'époque, ça tenait du révolutionnaire), puis on s'était lancé à la pêche au gros et on s'était fourvoyés avec un serveur que je ne nommerai pas mais qui était loin d'être à la hauteur. Ça a duré un temps, on a craqué et on a arrêté les bécane. Purement et simplement. Pendant trois mois, il ne s'est rien passé. Lorsqu'on tapait HG sur son minitel, on avait un petit message triste du style "Lib 09 95, serveur dans les choux" et rien d'autre. Et puis pendant ce temps, on a ramé, cherché et enfin trouvé le serveur de nos rêves. Une petite société, toute petite, des bidouilleurs géniaux qui au lieu de s'amuser à démolir sur ZX 81 se sont amusés à faire un gros mégaserveur. Chacun ses hobbies, après tout. Et donc, en juillet, notre serveur bien-aimé renaissait, enfin à la mesure de ce qu'on cherchait. Presque.

LES FOURMIS
On vous a fait un petit topo au mois de juillet, on a remis les petits pavés "3615 puis HG" qui émaillent les pages de programmes, on vous en cause de temps en temps mais rien d'intensif. Pourquoi ? Alors que les forums marchent, que les boîtes à lettres sont opérationnelles, que la section pirate connaît une audience énorme, que Gredouille (la banque de données de tout ce qui est paru dans Bidouille Grenouille depuis le début) est enfin en fonction, pourquoi est-ce qu'on n'a pas fait une rubrique régulière ?

Parce qu'en fait, le but ultime, la destinée suprême du Serveur De Nos Rêves, c'est le téléchargement. C'est fait !
Que vous ayez un Amstrad, un Thomson TO7 ou TO7-70, un Oric ou un MSX, vous pouvez dès maintenant - et c'est pas une façon de parler, il est quelle heure, là ? 9 heures 30 ? Oui, ben dès maintenant - télécharger des programmes pour votre bécane. Comment faire ? C'est simple. Vous vous procurez le câble pour relier le minitel à votre micro et le soft de téléchargement (au Club, voyez le bulletin de commande page 22, ou alors allez-y directement, 160 rue Legendre à Paris), vous branchez le câble, vous allumez tout et vous chargez le soft. Une fois qu'il a démarré (s'il ne part pas automatiquement, lancez-le comme indiqué sur la notice jointe), vous changez de paragraphe. Ensuite, vous prenez votre bigophone, vous composez d'un doigt fébrile et impatient le 3615 et dès que vous entendez la porteuse, vous appuyez sur connexion/fin. Enfin, je vous dis ça, mais vous devez savoir vous servir d'un minitel si vous en avez un. Si vous ne savez pas, je vous conseille d'en manipuler un avant (pas trop, quand même, ça coûte la peau des fesses). Bon, une fois la page Télétel 3 affichée, vous tapez le code HG et envoi. Sur quoi vous arrivez ? Sur HG. Tapez T et envoi...

APRES ?
Pour le téléchargement proprement dit, rappelez-vous qu'à ce stade-là, le logiciel fourni avec le câble doit déjà être chargé. Qu'est-ce que vous voyez sur votre écran ? Hein ? Bande de myopes ? Vous y voyez que vous avez le choix entre quatre machines différentes, les quatre citées plus haut. Vous tapez le numéro qui correspond à la vôtre et ô stupeur, vous avez une superbe page sur laquelle il y a plein de signes qui forment des mots qui forment des phrases. Bon, là, je vois pas trop ce que je pourrais vous expliquer, il y a un numéro devant chaque titre de programme, deux lignes en dessous qui expliquent ce qu'est le soft, comment on s'en sert, tout ça, si vous comprenez pas ça, c'est que vous êtes con comme un manche, laissez tomber l'informati-

que, c'est pas pour vous. Donc, vous tapez le numéro qui correspond au programme que vous voulez charger, l'écran s'efface, et tout d'un coup, il ne se passe plus rien.

AU SECOURS !

Plus rien ? Si. Sur le minitel, des signes bizarres apparaissent, l'écran s'efface périodiquement et sur l'écran de votre bécane, y a un petit machin qui avance. C'est le programme qui rentre, comme disait ma grand-mère. Attendez un peu. Tout d'un coup, le minitel revient sur la page de tout à l'heure, votre micro vous affiche "Ready" ou "Ok". Qu'est-ce à dire ? Est-ce à dire tout simplement que c'est fini, finito, terminadas. De vos doigts devenus joyeux, vous tapez un SAVE ou un CSAVE ou un SAVEM ou un LIST ou un RUN ou un NEW si vous voulez, le programme est là, en mémoire, pas protégé, prêt à être horriblement pompé, piraté et tout et tout. L'opération est terminée.

LES PROGRAMMES

Pour l'instant, il y a trente programmes sur chacune des machines. Ce sont des programmes qui sont parus dans l'HHHHebdo à un moment ou un autre. On va bien compléter la collec' jusqu'à ce qu'ils y soient tous, mais ce n'est pas tout. On va aussi introduire le freeware à grande échelle. Qu'est-ce que le freeware ? C'est un logiciel gratuit que l'on peut utiliser, copier, modifier, donner, bidouiller à volonté, avec deux restrictions : on ne change pas le nom de l'auteur (c'est le code d'honneur du freeware !) et on ne le vend pas. Pourquoi freeware ? Imaginez un programme tout bête, genre renumérotateur de ligne automatique, ou une routine de remplissage pour haute résolution ou un petit truc dans le style. Bien évidemment, vous ne pouvez pas le commercialiser. Vous ne pouvez pas non plus le publier dans nos colonnes parce qu'il ne fait que dix lignes. Pourtant, vous pensez qu'il peut être utile à d'autres et vous n'en attendez pas d'argent : vous pouvez le diffuser en freeware. Ça peut être aussi le cas d'une base de données que vous avez presque terminée, à laquelle il manque juste une toute petite option de rien du tout pour

que ça marche normalement mais que vous avez la flemme de finir. Encore une fois, c'est impubliable tel quel mais vous pensez que ça peut intéresser des programmeurs moins expérimentés que vous : encore une fois, le freeware vous tend les bras.

Mais ce n'est pas le seul mode de diffusion. Il en existe un autre nommé *shareware* : vous diffusez un bon programme et vous inscrivez dans ce programme une phrase

du style : "Ce programme est gratuit, copiez-le, donnez-le à vos copains, jetez-le, faites-en ce que vous voulez. Si cependant vous pensez qu'il vous est utile, qu'il vous a fait gagner du temps ou de l'argent, envoyez-moi 10 balles, ou 20 balles, ou un milliard ou ce que vous voulez. Merci". Ensuite, vous attendez et vous priez pour qu'un bon samaritain vous envoie son blé. Dans les deux cas, vous nous envoyez le ou les programmes en question sur support magnétique,

vous marquez bien sur l'enveloppe "serveur HG" et vous n'oubliez pas de marquer le mode d'emploi de votre soft et votre nom sous forme de Rems au début du programme.

A LA FIN

N'oubliez pas de déconnecter votre minitel une fois le chargement terminé, car ça coûte cher. J'en profite pour glisser une petite remarque : le serveur est en Télétel 3 (62 balles de l'heure), mais personne ne vous oblige à y rester connecté 107 ans. On vous a fait un serveur super rapide, sans graphismes pour aller plus vite, le plus clair et le plus convivial possible. Ainsi, vous pouvez passer d'une rubrique à l'autre sans passer par le sommaire, vous pouvez arriver directement sur une rubrique à partir de Télétel 3 et libre à vous d'enregistrer les pages qui vous intéressent sur votre micro et de vous les repasser tranquillement une fois le minitel déconnecté. On est là pour amortir le truc, pas pour vous extorquer votre blé. Du moins, pas encore. On envisagera cette possibilité quand on sera aussi gros que la FNAC.

PLUS TARD, MAIS BIENTOT

Dans deux semaines chrono que le petit Jésus me foudroie sur l'heure si on prend une minute de retard, vous aurez le soft, le câble et quatre Mégaoctets de programmes pour... Atari ST. Ah, intéressant, hein ? Les Atariens, préparez vos chèques. Et dans quatre semaines, que le petit Jésus m'agrafe les genoux si je mens, vous aurez la même chose pour Apple, Commodore 64, MO5, IBM PC et tout un tas de bécane plus ou moins informatiques. Et dans six semaines, que le petit Jésus tourne la tête parce que je suis pas très sûr de ce que je dis, il y en aura autant pour Spectrum. Voilà. Et puis après, il y aura EXL 100, Sharp, etc.
A noter que dans la plupart des cas, aucune interface n'est nécessaire pour brancher le câble. Pour l'instant, les seules bécane qui en aient besoin, c'est les Thomson TO7 et TO7-70 sur lesquels on a pas trouvé un trou assez causant en version de base. Voilà. Bon chargement !



FNAC : Deux poids, deux mesures

Suite de la page 1

On ne peut plus ouvrir un journal d'informatique sans tomber sur un nouveau club. Plop, le club des utilisateurs du ZX 6126. Plop, le club des acheteurs de rubans encrés pas chers. Plop, le club des "viens chez moi, y a du feu", ça explose de partout. Bien sûr, le Club Hebdogiciel y est certainement pour quelque chose, mais l'ancêtre de toutes ces associations c'est quand même la FNAC. C'est elle qui la première s'est attaquée aux prix avec le succès que l'on sait. C'est en quelque sorte la mère de tous les clubs de consommateurs. Et aujourd'hui, notre mère est bien malade !

ADHERER A LA FNAC

Vous vous précipitez dans la première FNAC venue, vous demandez au premier vendeur venu le dépliant gratuit "Etre adhérent de la FNAC" et vous lisez les trois règles d'or de la maison :
- La première règle est de vendre toujours aux prix les plus bas. Ce qui permet une politique d'achat appuyée sur de très gros volumes

de vente.
- La deuxième règle consiste à savoir exactement ce qu'on vend. D'où l'existence d'un Laboratoire Technique testant impitoyablement l'ensemble des articles.
- La troisième règle se résume ainsi : dire la vérité sur chaque produit et, quand besoin est, dénoncer les abus et les pratiques malhonnêtes.
Malgré le style approximatif du document, vous vous sentez bigrement intéressé. Comment résister à tant d'honnêteté ? Acheter moins cher des produits testés, le rêve !

60 FRANCS DE COTISATION POUR TROIS ANS

Et combien coûte ce rêve ? Presque rien ! Pour 60 francs, vous avez droit à votre adhésion, l'envoi à domicile du journal maison - Contact - et on vous rembourse en liquide 3% du montant de vos achats au bout de 12 factures. Et ce n'est même pas une cotisation annuelle, vous en prenez pour 3 ans, pour 60 francs. Le rêve continue, non seulement vous achetez moins cher des pro-

duits testés mais, par-dessus le marché, on vous donne du fric en liquide au bout de douze achats. Byzance !

DONC VOUS ADHEREZ

Que pouvez-vous faire d'autre ? Vous rejoignez le troupeau des 400.000 adhérents heureux.

HIC

Eh oui, vous vous en doutez, il y a un hic. Et même plusieurs hics, un véritable concert de hoquet. La première règle ? Bafouée, foulée au pied ! Moins cher ? Mon œil ! Je ne m'étendrai pas sur les dizaines de boutiques ou de vendeurs par correspondance qui vendent moins cher que la FNAC, vous savez lire comme moi et il vous suffit d'ouvrir n'importe quel canard d'informatique pour constater des écarts de prix pas tristes sur les logiciels. Et je parle des vendeurs normaux, pas des clubs ou des associations de consommateurs.

Evidemment, vous allez encore une fois penser que j'exagère, que je suis là pour faire la pub du club de l'HHHHebdo. Pas du tout, d'abord le club de l'HHHHebdo vous pompe une cotisation de 150 francs par an et c'est normal qu'il soit moins cher. Je parle ici des moyens de commercialisation identiques à ceux de la FNAC et pour être sûr de ne pas avoir un procès sur le dos je vais faire un comparatif de la FNAC avec la FNAC. Farpaiement.

FNAC CONTRE FNAC

Suivez-moi bien. Vous avez donc adhéré à la FNAC, vous avez reçu votre magnifique carte couleur caca d'oie, vous êtes allé douze fois faire vos courses à la FNAC, vous n'avez rien à foutre de ce qui se passe dans les autres boutiques, dans les annonces de ventes par correspondance et dans les clubs et comme on vient de vous rembourser en liquide 3% du montant de vos douze achats, vous êtes ravi. La FNAC a respecté ses engagements et tout baigne, vous remerciez le ciel et Monsieur Barouin, le PDG de cet honorable établissement à peine commercial. Malheureusement, Monsieur Barouin, il est aussi PDG de la Garantie Mutuelle des Fonctionnaires, la GMF. Et la GMF a racheté la FNAC avant les vacances. Et les adhérents de la GMF, ils ont aussi une carte, une plus belle, en couleurs, une carte "Multi-services" et ces gens-là, avec leur belle carte, ils payent vachement moins cher que vous !

FNAC

Bon, d'accord, ils sont fonctionnaires. Mais est-ce une raison suffisante pour qu'on leur rembourse en liquide 5% alors que vous n'avez droit qu'à 3% ? Et qu'on les rembourse au bout de leur huitième achat alors qu'il vous faudra attendre le douzième ? Vous pensez qu'ils ont payé leur adhésion plus cher que vous ? Après tout vous ne payez que 60 francs pour trois ans ? Que dalle, leur carte est gratuite ! La Fédération Nationale d'Achat des Cadres vire sa cuti pour devenir la Fédération Nationale d'Achat des Fonctionnaires. Les ouvriers et les employés peuvent crever !

ENGAGEZ-VOUS, RENGAGEZ-VOUS

Vous êtes allé acheter une chaîne hifi, un ordinateur, cinq disques et cinq logiciels. Vous avez dépensé 12.000 francs. Avec la carte FNAC caca d'oie, vous récupérez 360 francs en liquide moins les 60 balles de cotisation, il vous reste 300 francs de bénéf. Le beau fonctionnaire, là, à côté de vous qui fait la queue à la caisse, il se récupère 600 balles et comme il n'a pas payé de cotisation, il se fait 50% de bénéf de plus que vous. Autrement dit, il y en a un qui est deux fois plus que l'autre. Ou deux fois moins, c'est comme on veut. En fin, moi, je pense plutôt que c'est deux fois plus parce que s'entendre promettre "les prix les plus bas" dans le document

recruteur et payer plus cher que votre voisin de queue dans la même boutique, c'est un peu gros, non ? Moi, je suis pas adhérent à la FNAC, mais si je l'étais, je serais vraiment pas content et je ferais un gros gros sac pour obtenir mes 2% supplémentaires. Parce que 400.000 adhérents à 60 balles, ça fait quand même 2 milliards quatre cent millions de centimes qui sont rentrés dans les caisses de la FNAC pour pouvoir faire les "très gros volumes de vente" dont parle cette fameuse première règle et ça m'emmerderait un peu que les fonctionnaires en profitent sans bourse délier. Mais vous faites ce que vous voulez, hein. Moi je vous donne l'information et vous vous démerdez.

DEUXIEME REGLE

Tiens, la deuxième règle. Celle qui promet l'existence "d'un laboratoire testant impitoyablement l'ensemble des articles", vous croyez qu'il se teste tous les logiciels, tous les disques, toutes les cassettes vidéo, audio, laser et autres ? Moi ça m'étonnerait, surtout quand on connaît la taille et l'équipement dudit labo ! Qu'il teste les télévisions, d'accord, mais le reste...

TROISIEME REGLE

La troisième règle se résume ainsi : dire toute la vérité sur chaque produit et, quand besoin est, dénoncer les abus et les pratiques malhonnêtes. Besoin est.

Je dis pas ça pour vous paniquer, mais franchement, si j'étais vous, je me construirais vite fait un bon abri anti-atomique, bien profond et bien calfeutré, avec au moins deux ans de provisions et de l'oxygène en boîte pour pas tomber en rade. Parce que ça va de plus en plus mal, en ce moment. Encore une fois, ce n'est pas par alarmisme que je vous dis ça, c'est juste un service que je vous rends. Regardez : d'abord, les attentats. Ça, c'est inquiétant, on est tous en danger. Mais surtout, le pire, ne rigolez pas, c'est les prédictions. En effet, c'est la première fois dans l'histoire que Nostradamus est d'accord avec un autre oracle. Nostradamus a dit : "Le dernier papam estoit venu de l'Est, et mourroit dans le royaume François. Après ça, estoit grosse merdam et fin du monde estoit". Il est bien évident que le pape venu de l'est, c'est Jean-Paul II, le royaume François, c'est à la fois le royaume français et le royaume où règne François (sous-entendu Mitterrand). Saint Malaquais, lui, a dit : "La fin du monde arriroit quand le papam venu du frait arriroit dans la terram des saucissois". Là encore, le pape venu du froid représente Jean-Paul II et la terre des saucissons désigne Lyon. Or, de quoi s'aperçoit-on avec stupeur si l'on se donne de lire les journaux entre les lignes ? Que le pape vient à Lyon la semaine prochaine. Intermède.

"Ah con. Voici un moyen de passer trois jeux de cassette à disquette sur Amstrad 664, par P. Boulay. The Way of the Exploding Fist :

```
ITAPE.IN : IDISC.OUT
LOAD "EXPLODING FIST" : SAVE "EXPLO.BIN",
B, &9FFA, &14B
Reset
ITAPE.IN : IDISC.OUT
LOAD "!FISTPIC.BIN" : SAVE "FISTPIC", B,
&C000, &4000
Reset
```

```
ITAPE.IN : IDISC.OUT
MEMORY &4000 : LOAD "FIST1" : SAVE "FIST1",
B, &4000, &4000
Reset
ITAPE.IN : IDISC.OUT
MEMORY &4000 : LOAD "FIST2" : SAVE "FIST2",
B, &8000, &1450
Reset
```

```
ITAPE.IN : IDISC.OUT
MEMORY &4000 : LOAD "IFIST3" : SAVE "FIST3",
B, &C000, &3FBF
```

Pour jouer, faire LOAD "EXPLO.BIN" : CALL &9FFA
Pour Boulder Dash III, taper en mode direct :

```
ITAPE.IN : IDISC.OUT : MEMORY &2710 : LOAD
"DASHIII" : SAVE "DASHIII", B, &2710, &114
```

Faire Reset, puis taper et exécuter ce programme :

```
10 MEMORY &2710 : LOAD "DASHIII"
20 FOR I = &2767 TO &2783
30 POKE I, &00 : NEXT I : CALL &2754
40 IDISC : SAVE "1PARTIE", B, &C000, &4000
```

Pour la troisième partie (le jeu proprement dit), taper et exécuter :

```
10 MEMORY &2710 : REM 10000 décimal
20 DATA 3E, 19, 21, 4D, 01, CD, 68, BC, 3E, 45, 11,
38, 70, 21, 10, 29, CD, A1, BC, C3, 37, BD
30 FOR I = 10001 TO 10022
40 READ A$ : POKE I, VAL("&" + A$) : NEXT I
50 CALL 10000 : IDISC : SAVE "2PARTIE", B,
&2910, &7038
```

Pour jouer, taper et sauvegarder ce programme sous le nom "DASH" et faire RUN "DASH".

```
10 REM CHARGEUR POUR BOULDER DASH III :
MODE 0
20 INK 0, 26 : INK 1, 1 : INK 2, 23 : INK 3, 2 : INK
4, 6 : INK 5, 0 : INK 6, 0
30 LOAD "1PARTIE" : MEMORY &2910 : LOAD
"2PARTIE" : CALL &9936
```

Pour Le Survivant, passer le premier programme à l'oreille, puis taper et exécuter ce programme :

```
10 DATA 21, 00, C0, 11, 00, 40, 3E, 16, CD, A1, BC,
C3, 37, BD
20 FOR I = 10001 TO 10011 : READ A$ : POKE I,
VAL("&" + A$) : NEXT
30 CALL 10000 : CALL &BB06
40 IDISC : SAVE "1", B, &C000, &4000
```

Quand la cassette s'arrête, appuyer sur une touche pour sauvegarder le programme. Puis taper et exécuter ce programme pour la deuxième partie :

```
10 DATA 21, 88, 13, 11, 00, 93, 3E, 16, CD, A1, BC
20 FOR I = 10001 TO 10011 : READ A$ : POKE I,
VAL("&" + A$) : NEXT
30 CALL 10000
```

Taper ensuite en mode direct :

```
IDISC : SAVE "2", B, &1388, &9300
```

Pour jouer, taper et sauvegarder ce programme sous le nom "SURVIV", et faire RUN "SURVIV".

```
10 MODE 0 : BORDER 0 : INK 0, 10, 10 : LOAD "1"
20 MEMORY &1388 : LOAD "2" : CALL &2A87
```

Donc, disais-je, le pape venu du froid vient à Lyon et selon DEUX prophéties (j'attire votre attention sur le fait qu'il y en a deux, c'est très important), ça va marquer la fin du monde. Ça va poser plusieurs problèmes : d'abord, va falloir aménager des salles d'attente d'enfer (si je puis dire) au purgatoire, à cause de la surcharge brutale. Ça m'étonnerait qu'ils soient équipés pour. Ensuite, il va falloir trouver quelqu'un pour nourrir les canaris de mon voisin du dessus. D'habitude, quand il part en vacances, c'est moi qui le fais, mais là, je serai plus là. Intermède.

"Voici quelques pokes donnant des vies infinies sur MSX par Picard & Co. Ça marche sur les copies anticafé réalisées à partir d'une cartouche (on a déjà publié le truc dans Bidouille).

- Mappy : POKE &H9131, 99
- King and Ballon : POKE &HA4EB, 99
- Pippols : POKE &H914D, 0 : POKE &H914E, 0
- Mopiranger : POKE &H935A, 99
- Scion : POKE &HAC3E, 0 : POKE &HAC3F, 0
- Froger : POKE &H93EC, 99
- Galaxian : POKE &H9221, 99
- Sweet Acorn : POKE &H908D, 0
- Alpha Squadron : POKE &H95AE, 99
- Mouser : POKE &HAB49, 0
- Exerion : POKE &H9525, 0
- Stop the express : POKE &HAFEAF, 10
- Space trouble : POKE &H9ECC, 99
- Ninja : POKE &H9A49, 99
- Midnight building : POKE &H8CC3, 99

UN 16-32 BITS A 3990 F TTC ?



520 STF : LE 16-32 BITS GRAND PUBLIC

Configuration de base

- Unité centrale 512 Ko,
- Souris,
- Lecteur de disquette intégré 3,5", 360 Ko,
- Sortie couleur RVB/péritel,
- Câble péritel-télévision,
- Langage BASIC et LOGO,
- Environnement graphique GEM (fenêtres, icônes...),
- Système d'exploitation TOS en ROM.

Couleurs

- Sortie couleur RVB/PÉRITEL,
- Palette de 512 couleurs,
- 8 niveaux de rouge, vert et bleu réglables par menu,
- 640/200 pixels en 4 couleurs,
- 320/200 pixels en 16 couleurs.

Architecture

- Microprocesseur ultrarapide 16/32 bits MC 68000 à 8 MHz,
- 6 coprocesseurs.

Clavier

- Clavier AZERTY, 94 touches dont 10 touches de fonction (4 programmations par touche),
- Pavé numérique de 18 touches,
- Pavé de commande du curseur.

Son et Musique

- Coprocesseur musical,
- 3 voix indépendantes,
- Fréquence de 30 Hz à 125 KHz,
- Générateur de bruit,
- Contrôle dynamique de l'enveloppe,
- Interface MIDI (entrées et sorties).

Plusieurs centaines de logiciels disponibles utilisant la technologie et les performances graphiques du 520 STF : musique, langages, jeux, bureautique, digitalisation...

Interfaces Intégrés

- Interface vidéo monochrome haute résolution (640/400 pixels),
- Interface pour second lecteur de disquette,
- Interface série RS 232 C,
- Interface parallèle Centronics,
- Interface manette de commande,
- Port cartouche,
- Interface disque dur haute vitesse : 10 Mégabits par seconde.



DE REVELATION EN REVELATION

POUR TOUTE INFORMATION COMPLÉMENTAIRE, TÉLÉPHONEZ AU : 45.06.31.31.

Time pilot : POKE &H9985, 0
Pineaplin : POKE &H855C, 99
Boulder I : POKE &H86FF, 99
Chnack n'pop : POKE &H9294, 0 : POKE &H9295, 0
Driller tank : POKE &H8CB5, 15
Sparkie : POKE &H9103, 99
Dorodon : POKE &H90AD, 99
India no book : POKE &H9053, 99
Circus Charlie : POKE &H93B4, 99
Crazy train : POKE &H96F2, 0
Dragon attack : POKE &H9A68, 0
Bomberman : POKE &H9066, 99

MONSIEUR LE PAPE, VOUS CONNAISSIEZ LA PRÉDICTION DE NOSTRADAMUS ET VOUS VENEZ À LYON QUAND MÊME POURQUOI ?



Tawara : POKE &H916B, 99
Pac Man : POKE &H9658, 0
Dig dug : POKE &H9756, 0
Warp & warp : POKE &H9618, 0
Kung fu I : POKE &H92C1, 99
Fruit Panic : POKE &H9F31, 0
Galaga : POKE &HAA5F, 99
King Valley : POKE &H9000, 0 : POKE &H9001, 0 : POKE &H9324, 0 : POKE &H9323, 99
Xyzolog : POKE &H9174, 99
Bosconia : POKE &H92BB, 99
Athletic Land : POKE &H9271, 0
Sky Jaguar : POKE &H9200, 0
Super Cobra : POKE &H990D, 0

Il faut charger le programme et introduire les pokes avant de le lancer. Dans le cas où le programme est en deux parties, il faut poker dans la première.

Ensuite, va falloir faire gaffe aussi à un truc : faudrait pas que ça soit la fin du monde à 6 heures du soir, parce qu'avec les embouteillages, ça serait le bordel. Vaudrait mieux que ça se passe à minuit, comme ça les rues seraient dégagées. Et puis je pourrai pas répondre à CMC qui arrête pas de m'envoyer des bafouilles délirantes. Intermède.

"Voici quelques trucs pour Amstrad par Bug Buster Copy Crack Band. Les cinq objets pour avoir la liberté sur Monty on the Run sont : le jetpac, le passeport, la corde, le masque à gaz et le télescope. Pour sauver Wilma dans Three Weeks in Paradise, il faut faire cette suite d'actions :

Prendre le signe derrière le panneau du trading post, prendre le sac à main sur la plage du "tableau" (salle de l'escargot), aller à la salle du crocodile, aller à la salle du cube, presser la touche A, prendre l'objet "hole", aller à droite, dès que vous avez passé le

crocodile, poser le sac, prendre le gold fish bowl, aller à la salle du puit, aller à gauche de l'écran (contre le mur), presser la touche A, aller à gauche, prendre la clé, aller sur la plage du "tableau", aller dans l'eau, ouvrir la porte, prendre les épinards, poser la clé, prendre le stuffing (dans la salle du "tableau" sur la table), aller à la salle de l'oiseau, prendre l'œuf, poser les épinards, une fois l'oiseau passé aller à droite et poser l'œuf, retourner chercher les épinards, une fois l'oiseau passé poser le stuffing, prendre l'œuf, aller à la salle du geyser, sauter sur la corde, se laisser transporter par l'eau du geyser, aller dans le nid d'oiseau dans l'arbre, prendre l'arc, poser l'œuf dans le nid, sauter en bas de l'arbre, aller à la salle où Wilma est prisonnière, tuer le garde avec l'arc, aller à la salle du puit, se placer sur le puit au centre, presser la touche A, prendre la bouteille au fond du puit, aller à droite de l'écran, presser la touche A pour remonter du puit, aller à la salle des tonneaux, prendre le corkscrew, retourner à la salle du crocodile, prendre le sac, poser le corkscrew, passer le crocodile par la gauche, poser la bouteille, passer le crocodile par la droite, prendre le corkscrew, passer le crocodile par la gauche, poser le corkscrew, se placer près du cocotier, presser la touche A, prendre la bouteille d'huile, prendre la blunt axe, aller à l'écran avec la hutte et la voiture, se placer sur la roue gauche et presser la touche A, prendre la sharp axe, retourner à la salle où est Wilma, couper la corde avec la touche A, récupérer Wilma.

Voilà. C'était le dernier Bidouille avant la fin du monde. Enfin, j'espère que c'est du pipeau, parce que le plombier doit passer la semaine prochaine et qui c'est qui va me réparer ma fuite, sinon ?



QUICKSHOT X

PC POUR IBM PC ET COMPATIBLES
AP POUR APPLE IIE ET IIC



- LEVIER DE CONTROLE ULTRA PRECIS
- BOUTON DE CENTRAGE
- SELECTEUR : Main gauche/Main droite.
- TIR AUTOMATIQUE

POUR **129F**
LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

QUICKSHOT II

T U R B O

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

119F



CANON V-20



750F
POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- UNITÉ CENTRALE Z80
- MÉMOIRE - RAM 32K (BASIC-MSX) - RAM 64K + RAM VIDEO 16K

- CÂBLE PÉRITEL FOURNI
- EN CADEAU XYZOLOG K7

LOGICIEL X-COM

INTERFACE X-740

235F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- INTERCONNECTION X07
- APPLICATION MSX POUR INTERFACE X740



- LIAISON X07-V20

290F POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- 1 CANON V20
- 1 INTERFACE X-740 POUR LIAISON V20-X07
- EN CADEAU XYZOLOG K7

990F POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

QUICK SHOT IX



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.

POUR **129F**
LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- TIR AUTOMATIQUE
- CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

- BOULE DE CONTROLE A MICRO CONTACT

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

QUICKSHOT IX :	165 F.	PRIX SPECIAL CLUB :	129 F.	<input type="checkbox"/> FRAIS DE PORT + 20F.
QUICKSHOT X (APPLE) :	165 F.	PRIX SPECIAL CLUB :	129 F.	<input type="checkbox"/> FRAIS DE PORT + 20F.
QUICKSHOT X (IBM PC) :	165 F.	PRIX SPECIAL CLUB :	129 F.	<input type="checkbox"/> FRAIS DE PORT + 20F.
QUICKSHOT II TURBO :	145 F.	PRIX SPECIAL CLUB :	119 F.	<input type="checkbox"/> FRAIS DE PORT + 20F.
CANON V20 :	950 F.	PRIX SPECIAL CLUB :	750 F.	<input type="checkbox"/> FRAIS DE PORT + 50F.
CANON V20 + X740 :	1290 F.	PRIX SPECIAL CLUB :	990 F.	<input type="checkbox"/> FRAIS DE PORT + 70F.
INTERFACE X-740 :	490 F.	PRIX SPECIAL CLUB :	290 F.	<input type="checkbox"/> FRAIS DE PORT + 20F.
LOGICIEL X07-COM :	337 F.	PRIX SPECIAL CLUB :	235 F.	<input type="checkbox"/> FRAIS DE PORT + 15F.

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

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pétés 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.

**ATTENTION !!
COMME LES ORDINATEURS
LES DISQUETTES 3" SONT A LA BAISSSE**

**VOUS POUVEZ VOUS LES PROCURER
PAR CORRESPONDANCE OU A LA BOUTIQUE.**

PRIX UNITAIRE			PORT	
A	B	C	QUANTITÉ	TARIF
34	32	28	1 ou 2	6 F.
			jusqu'à 5	8 F.
			jusqu'à 10	11 F.
			jusqu'à 20	13 F.

**ATTENTION, OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE
DES STOCKS DISPONIBLES ET LIMITÉE A 20 DISQUETTES
PAR PERSONNE.**

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

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

CHOISISSEZ UN BADGE



SUPPORTS
DSK
K7
CAR
S

**DISQUETTE
CASSETTE
CARTOUCHE
SOFTCARD**

COTES
★ ★ ★ INDISPENSABLE
★ ★ RECOMMANDÉ
★ BON

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



BOUTIQUE DU CLUB

Horaires : du mardi au Vendredi, 10h - 13h / 14h - 19h.
le samedi, 10h - 13h / 14h - 18h.
Fermée le lundi mais permanence téléphonique
au Club, assurée.

BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL
160, rue Legendre, 75017 PARIS.
Tél. (1) 46.27.01.00.
Métro : Guy-Moquet

**POUR COMMANDER UN TEE SHIRT HEBDOGICIEL,
UTILISEZ LE BON CI-DESSOUS.**

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

NOM : PRENOM :
 ADRESSE :
 VILLE : CODE POSTAL :
 N° de téléphone :

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire :
 TARIF B : N° d'abonné obligatoire :

Règlement joint : Chèque bancaire CCP Mandat poste (étranger)

DISQUETTES :
 Désire commander
 disquettes vierges 3 pouces
 à F.
 Port + F.
 Total : F.

TEE SHIRT :
 Small Médium Large
 Quantité :
 Prix unitaire :
 Port : + 15 F.
TOTAL :

AMSTRAD

ABC

AM001	1815	K7	160	144	100	AM051	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
AM002	1815	DSK	219	197	138	AM054	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	81
AM010	3D MEGACODE	K7	180	162	116	AM055	CHALLENGER REVERSI	DSK	189	170	119
AM011	3D MEGACODE	DSK	260	234	172	AM359	CHIROLOGIE	K7	60	50	40
AM012	3D VOICE CHESS FRANCAIS	K7	121	108	75	AM056	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	70
AM013	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK	182	163	107	AM057	COBRA PINBALL	K7	140	126	97
AM014	5 me AXE	K7	190	152	123	AM058	COLOSSUS CHESS 4	DSK	219	197	148
AM015	5 me AXE	DSK	200	160	130	AM059	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	72
AM016	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160	144	128	AM060	COLOSSUS CHESS 4	DSK	155	140	95
AM017	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	190	171	152	AM320	COLOSSUS CHESS 4.0/8256	DSK	194	175	126
AM018	AIRWOLF	K7	109	98	53	AM061	COMBAT LYNX	K7	109	98	66
AM020	ALIEN	K7	104	94	62	AM062	COMMANDO	K7	107	96	58
AM022	ALIEN B	K7	110	99	68	AM342	COMMANDO	DSK	182	163	117
AM341	ALIEN HIGHWAY 2	K7	109	99	67	AM063	COMPUTER HITS 6	DSK	182	169	117
AM306	AMS CALC	K7	330	297	225	AM064	COMPUTERS HITS 10	K7	121	108	75
AM307	AMS CALC	DSK	390	351	270	AM065	COMPUTERS HITS 10 II	K7	121	108	75
AM308	AMS FONCTION	K7	250	225	180	AM066	CONFUZZION	K7	87	78	52
AM309	AMS FONCTION	DSK	300	270	225	AM343	CORE	K7	121	108	75
AM310	AMS GRAPH/STAT	K7	330	297	225	AM067	CRAFTON ET XUNK	K7	140	126	88
AM311	AMS GRAPH/STAT	DSK	390	351	270	AM068	CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198	144
AM024	AM STRAM DAMES	K7	130	117	81	AM070	CYRUS CHESS	K7	121	109	75
AM025	AM STRAM DAMES	DSK	189	170	119	AM071	CYRUS CHESS	DSK	155	140	96
AM026	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7	193	174	138	AM321	CYRUS CHESS/8256	DSK	194	175	126
AM027	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK	295	266	207	AM072	D BASE 2	DSK	790	711	632
AM028	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	73	AM313	DAMES	K7	90	81	62
AM029	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	115	AM314	DAMES	DSK	130	117	94
AM033	BARRY MAC GUGAN BOXING	K7	105	95	63	AM074	DAMS	K7	295	266	196
AM034	BARRY MAC GUGAN BOXING	DSK	182	163	117	AM075	DAMS	DSK	395	356	267
AM036	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	88	AM077	DATAMAT	DSK	450	405	315
AM035	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK	220	198	144	AM078	DEFEND OR DIE	K7	97	87	49
AM037	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	220	198	144	AM079	DEVIL'S CROWN	K7	115	104	61
AM038	BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	75	AM080	DEVIL'S CROWN	DSK	169	152	96
AM039	BATTLE OF BRITAIN	DSK	180	162	116	AM081	DEVPAC	K7	305	275	204
AM302	BATMAN	K7	108	87	65	AM082	DEVPAC	DSK	360	324	242
AM362	BATMAN/8256	DSK	182	163	127	AM083	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	75
AM319	BATMAN	DSK	181	162	116	AM322	DOCTOR WHO	K7	146	132	93
AM040	BEACH HEAD	K7	130	117	88	AM323	DOCTOR WHO	DSK	207	187	135
AM041	BEACH HEAD	DSK	159	152	100	AM084	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108	75
AM042	BOMB JACK	K7	108	87	65	AM085	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163	117
AM046	BOULDER DASH III	K7	121	108	75	AM087	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	67
AM298	BOUNDER	K7	108	87	65	AM088	DUNDARACH	K7	115	104	81
AM299	BOUNDER	DSK	157	141	99	AM089	DUNDARACH	DSK	140	126	87
AM047	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95	60	AM091	DUO PACK FIGH EXLO	DSK	229	206	138
AM048	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98	66	AM092	EDEN BLUES	K7	140	126	98
AM049	BRUCE LEE	K7	110	99	67	AM093	EDEN BLUES	DSK	220	198	160
AM050	BRUCE LEE	DSK	170	153	105	AM096	ELIDON	K7	114	103	71
AM052	CAULDRON	K7	98	88	60	AM097	ELITE	K7	155	140	95
AM053	CAULDRON	DSK	153	138	91						

BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

Oui, j'adhère des deux mains et des deux pieds au club Hebdogiciel. J'ai pris connaissance du règlement et je vous envoie le mien (de règlement), soit 150 francs pour un an. Je recevrai ma carte d'adhérent sous une semaine et je suis content.

Je choisis le badge n°

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

Nom Prénom
 Adresse
 Ville Code Postal

Signature :

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



C'EST NOUVEAU
ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD

AM382	ACTIVATOR	K7	108	97	70
AM383	ACTIVATOR	DSK	169	152	109
AM384	ATLANTIC CHALLENGE	K7	108	97	70
AM385	DAN DARE	K7	120	108	75
AM386	DAN DARE	DSK	181	163	117
AM387	FANTASTIC FOUR	K7	120	108	75
AM388	FOURTH PROTOCOLE	DSK	181	163	117
AM389	GRAHEM GOOCH CRICKET/8256	DSK	242	218	157
AM390	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	181	163	117
AM391	INTERNATIONAL RUGBY	K7	96	87	62
AM392	INTERNATIONAL RUGBY	DSK	157	141	102
AM393	INTERNATIONAL KARATE	K7	96	87	62
AM394	INTERNATIONAL KARATE	DSK	157	141	102
AM395	JEWELS OF DARKNESS/8256	DSK	181	163	117
AM396	KNIGHTRIDER	K7	108	97	70
AM397	MISSION ELEVATOR	K7	120	108	75
AM398	MISSION ELEVATOR	DSK	181	163	117
AM399	MUSIC MACHINE	DSK	157	141	102
AM400	QUESTOR	K7	108	97	70
AM400	QUESTOR	DSK	169	152	109
AM401	REBEL PLANET	K7	120	108	75
AM402	SPACE SHUTTLE	K7	120	108	75
AM403	SPACE SHUTTLE	DSK	181	163	117
AM405	STAINLESS STEEL	K7	120	108	75
AM406	STAINLESS STEEL	DSK	181	163	117
AM407	TOBROUK	DSK	157	141	102
AM408	VERY BIG CAVE ADVENTURE	K7	96	87	62
AM409	XARQ	K7	108	97	70

APPLE

AP079	CONFLICT IN VIETNAM	DSK	242	218	157
AP080	DECISION IN THE DESERT	DSK	242	218	157
AP081	F15 STRIKE EAGLE	DSK	242	218	157
AP082	NATO COMMANDER	DSK	242	218	157
AP083	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
AP084	SOLO FLIGHT	DSK	242	218	157

ATARI ST

	A	B	C
APL	68000	1890	1700
			1490

ST035	***	APSCAI TRILOGY	DSK	303	273	196
ST036	**	ARENA	DSK	303	273	196
ST037	**	DEEP SPACE	DSK	424	382	275
ST038	**	KING QUEST	DSK	364	327	236
ST039	**	LEADERBOARD GOLF	DSK	303	273	196
ST040	**	SILENT SERVICE	DSK	303	273	196
ST041	**	TRINITY	DSK	424	382	275

ATARI 400/600/800

AT130	JEWELS OF DARKNESS	DSK	181	163	117
AT131	POLAR PIERRE	K7	120	108	75
AT132	POLAR PIERRE	DSK	181	163	117
AT133	QUESTON	DSK	181	163	117
AT134	RAID OVER MOSCOU	K7	120	108	75
AT135	RAID OVER MOSCOU	DSK	181	163	117
AT136	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
AT137	ULTIMA IV	DSK	242	218	157

COMMODORE AMIGA

CO417	***	MARBLE MADNESS	DSK	364	327	236
CO418	***	THE PAWN	DSK	303	273	196
CO419		TRINITY	DSK	424	382	275

COMMODORE

CO420	DAN DARE	K7	121	109	74
CO421	DAN DARE	DSK	182	163	117
CO422	FANTASTIC FOUR	K7	121	109	74
CO423	GO FOR GOLD	K7	36	32	25
CO424	GO FOR GOLD	DSK	60	54	42
CO425	HOLE IN ONE	K7	30	27	21
CO426	IRIDIS ALPHA	K7	121	109	74
CO427	IRIDIS ALPHA	DSK	157	141	99
CO428	JACK THE NIPPER	K7	121	109	74
CO429	KNIGHTRIDER	K7	108	97	65
CO430	MISSION ELEVATOR	K7	121	109	74
CO431	MISSION ELEVATOR	DSK	157	141	99
CO432	MISSION AD	K7	121	109	74

CO433	MISSION AD	DSK	157	141	99
CO434	ROOM 10	K7	96	87	57
CO435	ROOM 10	DSK	157	141	99
CO436	STREET HAWK	K7	108	97	65
CO437	STRIKE FORCE HARRIER	DSK	157	141	99
CO438	SUPER CYCLE	K7	121	109	74
CO439	SUPER CYCLE	DSK	182	163	117
CO440	TRAP	DSK	121	109	74
CO441	ULTIMA IV	DSK	243	218	160
CO442	VALHALLA	K7	36	32	25
CO443	WAR	K7	108	97	65

MSX

MS141	JEWELS OF DARKNESS	DSK	181	163	117
MS142	KINGSIZE 50 GAMES	K7	120	108	75
MS143	STEVE DAVIES SNOOKER	K7	108	97	70

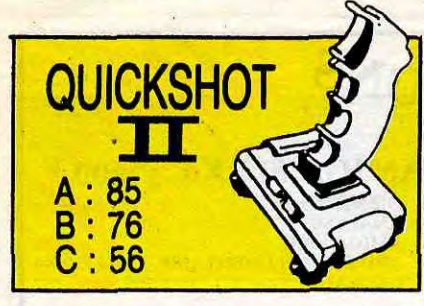
SPECTRUM

SP259	ATLANTIC CHALLENGE	K7	96	87	67
SP260	DAN DARE	K7	121	109	74
SP261	DRAGON'S LAIR	K7	96	87	67
SP262	GLIDER RIDER	K7	121	109	74
SP263	HEARTLAND	K7	121	109	74
SP264	I.C.U.P.S.	K7	108	97	65
SP265	JEWELS OF DARKNESS	K7	182	163	117
SP266	KNIGHTRIDER	K7	96	87	67
SP267	MINDSTONE	K7	108	97	65
SP268	NIGHTMARE RALLEY	K7	96	87	67
SP269	ROOM 10	K7	96	87	67
SP270	STAINLESS STEEL	K7	108	97	65
SP271	STRIKE FORCE HARRIER	K7	121	109	74

AMSTRAD PC IBM PC

IB011	**	F15 STRIKE EAGLE	DSK	242	218	157
IB012	**	HELLCAT ACE	DSK	242	218	157
IB013	**	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
IB014	**	SOLO FLIGHT	DSK	242	218	157
IB015	**	SPITFIRE ACE	DSK	242	218	157

AM098	***	ELITE	DSK	185	166	120	AM183	***	NIGHT SHADE	K7	132	119	68	AM262	***	THE LAST V8	K7	45	40	31	AP061	**	SKY BLAZER	240	216	120	AT087	**	SMASH HITS 3	K7	178	160	115
AM099	**	EMPIRE	K7	210	147	147	AM184	***	NIGHTS OF YESOD	K7	121	108	85	AM263	**	THEATRE EUROPE ANGLAIS	DSK	180	162	136	AP062	***	SKYFOX	180	162	126	AT088	**	SMASH HITS 4	K7	121	109	75
AM100	**	EMPIRE	DSK	310	217	217	AM185	**	ONE MAN ANS HIS DROIDS	K7	30	27	20	AM264	**	THEATRE EUROPE FRANCAIS	K7	140	126	88	AP063	**	SPACE SHUTTLE	328	295	190	AT089	**	SOLO FLIGHT	K7	190	171	72
AM344	***	EQUINOX	K7	121	108	85	AM186	**	ORPHEE	DSK	340	306	238	AM265	**	THEATRE EUROPE FRANCAIS	DSK	220	198	144	AP064	**	SUMMER GAMES II	267	240	197	AT090	***	SOLO FLIGHT	DSK	219	189	107
AM345	***	EQUINOX	DSK	182	163	127	AM304	**	PACIFIC	K7	140	126	98	AM266	**	THEY SOLD A MILLION	K7	116	103	65	AP065	**	TEMPLE D'APSHAI	195	175	50	AT091	**	SPACE SHUTTLE	DSK	120	116	80
AM101	**	ESMERALD ISLE	K7	85	76	59	AM305	**	PACIFIC	DSK	220	198	155	AM267	**	THEY SOLD A MILLION	DSK	175	160	100	AP066	**	THE HOBBIT	365	329	256	AT092	**	SPIDERMAN	K7	101	91	84
AM102	**	FANTASTIC VOYAGE	DSK	155	140	112	AM188	**	PANZADROME	K7	110	99	67	AM268	**	THEY SOLD A MILLION 2	K7	121	108	75	AP067	**	ULTIMA III	740	666	450	AT093	**	SPITFIRE ACE	K7	121	109	72
AM103	**	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58	AM189	***	PING PONG	K7	112	101	72	AM269	**	THEY SOLD A MILLION 2	DSK	182	169	117	AP068	**	WINTER GAMES	297	267	224	AT094	**	SPY HUNTER	K7	121	109	72
AM104	**	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95	AM190	***	PING PONG	DSK	182	163	117	AM270	**	THINK	K7	109	98	66	AP069	**	WINTER GAMES	470	423	180	AT095	**	SPY HUNTER	DSK	162	146	104
AM105	**	FORMULA ONE	K7	92	83	69	AM191	**	PLANETE BASE	K7	150	135	95	AM271	**	TOADRUNNER	K7	121	108	77	AP070	**	WIZARDRY I	470	423	180	AT096	**	SPY VS SPY	DSK	162	146	104
AM106	**	FORTH	K7	234	214	141	AM192	**	POUVOIR	K7	180	162	126	AM272	**	TOADRUNNER	DSK	182	163	117	AP071	**	XPER	950	853	656	AT097	**	SPY VS SPY 2	K7	119	107	77
AM107	**	FORTH	DSK	277	249	195	AM193	**	POUVOIR	DSK	200	180	140	AM273	**	TOMAHAWK	K7	121	108	75	AT098	**	SPY'S DEMISE	K7	121	109	72						
AM347	**	FOURMOST ADVENTURE	K7	97	88	68	AM194	**	PROJECT FUTURE	K7	114	103	53	AM274	**	TOMAHAWK	DSK	182	163	117	AT099	**	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	112	101	72						
AM108	**	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62	AM374	**	PRO TENNIS	K7	121	108	85	AM275	**	TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87	57	AT100	**	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	125	117	88						
AM109	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	108	AM375	**	PRO TENNIS	DSK	182	163	127	AM276	**	TORNADO LOW LEVEL	DSK	180	162	104	AT101	**	STRIP POKER	DSK	170	153	109						
AM110	**	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	121	108	85	AM197	**	PYJAMARAMA	K7	107	96	65	AM303	**	V	K7	121	108	75	AT102	**	STRIP POKER	K7	121	109	72						
AM111	**	GALAXIA	K7	74	67	49	AM198	**	RAID	DSK	161	152	96	AM304	**	V	DSK	182	163	117	AT103	**	SUPER ZAXXON	K7	112	102	72						
AM112	**	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232	AM200	**	RAID	K7	109	98	58	AM305	**	V	K7	99	89	60	AT104	**	TAPPER	DSK	170	153	109						
AM113	**	GESTE D'ARTILLAC	DSK	290	261	232	AM201	**	RAMBO	K7	94	85	59	AM306	**	V	DSK	164	144	110	AT105	**	TAPPER	K7	112	101	72						
AM114	**	GET DEXTER	K7	121	108	85	AM202	***	RASPUTINE	K7	163	147	66	AM307	**	V	DSK	158	142	98	AT106	**	TEMPLE OF APCHAI TRILOGY	DSK	182	163	127						
AM115	**	GET DEXTER	DSK	182	163	127	AM203	**	RED ARROWS	DSK	158	142	98	AM308	**	V	K7	110	99	61	AT107	**	THE LAST V8	K7	45	40	31						
AM348	**	GOLDEN PATH	K7	121	108	85	AM204	**	RED ARROWS	DSK	158	142	98	AM279	**	WAY OF EXPLODING FIST	K7	121	108	75	AT108	**	THE SECOND CITY	K7	73	66	52						
AM349	**	GOLDEN PATH	DSK	170	153	119	AM309	**	RED HAWK	K7	121	109	75	AM280	**	WAY OF THE TIGER	DSK	182	163	117	AT109	**	THE ULTIMA III	DSK	210	189	145						
AM350	**	GUN FRIGHT	K7	121	109	85	AM210	**	RED MOON	K7	87	78	52	AM281	**	WAY OF THE TIGER	DSK	182	163	117	AT110	**	UP AND DOWN	K7	112	101	72						
AM120	**	GYROSCOPE	K7	120	108	62	AM311	***	REVERSI CHAMPION	DSK	198	178	138	AM282	**	WHO DARES WINS II	K7	95	86	52	AT111	**	UP AND DOWN	DSK	181	163	117						
AM121	**	HACK																															



COMMODORE AMIGA

CO411	**	ARCHON	DSK	365	329	256
CO412	**	ARTIE FOX	DSK	365	329	256
CO374	**	BORROWED TIME	DSK	304	274	212
CO375	**	BRATACCAS	DSK	426	383	299
CO376	**	HACKER	DSK	204	274	212
CO413	**	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	426	384	299
CO377	**	MINDSHADOW	DSK	304	274	212
CO378	**	MUSIK STUDIO	DSK	426	383	299
CO414	**	ONE ON ONE	DSK	365	329	256
CO415	**	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	365	329	256
CO416	**	SKYFOX	DSK	365	329	256

COMMODORE

CO385	**	1985	DSK	188	163	127
CO001	**	4 ZAP 1 SIZZLERS	DSK	121	108	75
CO002	**	4 ZAP 1 SIZZLERS	DSK	121	108	75
CO003	**	4 me PROTOCOLE	DSK	194	174	111
CO005	**	ADVENTURE CONSTRUCTION	DSK	160	144	98
CO006	**	AIR WOLF	DSK	97	87	59
CO007	**	ALTERNATE REALITY: THE CITY	DSK	240	216	158
CO008	**	AMERICAN ROAD RACE	DSK	121	109	73
CO009	**	AMERICAN ROAD RACE	DSK	121	109	73
CO010	**	ARCADE CLASSICS	DSK	121	108	75
CO011	**	ARCADE HALL OF FAME	DSK	121	108	75
CO012	**	ARCADE HALL OF FAME	DSK	121	108	75
CO013	**	ARCHON 2	DSK	145	130	91
CO014	**	ARCHON 2	DSK	145	130	91
CO015	**	ARK PANDORA	DSK	121	108	75
CO016	**	ARK PANDORA	DSK	121	108	75
CO017	**	AXIS ASSASSIN	DSK	96	87	59
CO018	**	AXIS ASSASSIN	DSK	96	87	59
CO020	**	BACK TO THE FUTURE	DSK	114	103	61
CO021	**	BALLBLAZER	DSK	115	104	62
CO022	**	BALLBLAZER	DSK	115	104	62
CO023	**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	130	117	71
CO025	**	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	140	112	88
CO026	**	BATTLE D'ANGLETERRE	DSK	140	112	88
CO027	**	BATTLE FOR BRITAIN	DSK	120	108	74
CO028	**	BATTLE FOR BRITAIN	DSK	120	108	74
CO029	**	BEACH HEAD	DSK	147	131	100
CO030	**	BEACH HEAD	DSK	147	131	100
CO031	**	BEACH HEAD II	DSK	121	109	69
CO032	**	BEACH HEAD II	DSK	121	109	69
CO379	**	BIGGLES	DSK	170	153	112
CO386	**	BIGGLES	DSK	170	153	112
CO033	**	BLACKWHYCHE	DSK	120	108	73
CO034	**	BLADE RUNNER	DSK	110	99	68
CO035	**	BLU MAX 2001	DSK	112	101	68
CO036	**	BLU MAX	DSK	112	101	68
CO037	**	BLU MAX	DSK	112	101	68
CO038	**	BLU MAX 2001	DSK	112	101	68
CO039	**	BOMB JACK	DSK	108	97	65
CO040	**	BORROWED TIME	DSK	160	144	107
CO041	**	BOULDERDASH	DSK	109	98	66
CO042	**	BOULDERDASH	DSK	109	98	66
CO044	**	BOULDERDASH III	DSK	121	108	75
CO045	**	BOUNCES	DSK	121	108	75
CO046	**	BOUNDER	DSK	124	112	67
CO047	**	BOUNDER	DSK	124	112	67
CO048	**	BOUNTY BOB	DSK	155	140	96
CO049	**	BOUNTY BOB	DSK	155	140	96
CO050	**	BREAK DANCE	DSK	109	98	66
CO051	**	BRIAN JACKS SUPERSTAR	DSK	109	98	66
CO053	**	BRUCE LEE	DSK	112	101	68
CO054	**	BRUCE LEE	DSK	112	101	68
CO056	**	CARTOUCHE MEGAMEM 50 KO	CAR	360	324	242
CO057	**	CASTLE DOCTOR CREEP	DSK	121	109	74
CO058	**	CAULDRON	DSK	130	117	60
CO059	**	CAULDRON 2	CAR	110	99	67
CO060	**	CENTIPED	CAR	150	135	85
CO061	**	CHARTBUSTER	DSK	100	90	55
CO062	**	CHOPFLIFTER	DSK	121	109	74
CO063	**	CHOPFLIFTER	CAR	165	148	80
CO064	**	COLOSSUS CHESS 4	DSK	119	107	72
CO065	**	COLOSSUS CHESS 4	DSK	119	107	72
CO066	**	COMBAT LEADER	DSK	178	160	111
CO067	**	COMBAT LYNX	DSK	160	144	107
CO068	**	COMIC BAKERY	DSK	109	98	66
CO069	**	COMMANDO	DSK	90	81	60
CO070	**	COMMANDO	DSK	90	81	60
CO072	**	COMPUTER HITS 10	DSK	121	108	75
CO073	**	COMPUTER HITS 10 II	DSK	121	108	75
CO074	**	COMPUTER HITS 6	DSK	97	87	52
CO075	**	CONAN	DSK	170	153	90
CO076	**	CRUSADE IN EUROPE	DSK	121	108	73
CO077	**	CRUSADE IN EUROPE	DSK	121	108	73
CO078	**	D-BUG	DSK	120	108	73
CO079	**	DALLAS QUEST	DSK	179	161	80
CO080	**	DAMBUSTERS	DSK	110	99	68
CO081	**	DAMBUSTERS	DSK	110	99	68
CO082	**	DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	DSK	116	104	74
CO083	**	DECATHLON	DSK	124	112	67
CO084	**	DEVIL'S GALLERY	DSK	100	90	70
CO085	**	DEVIL'S GALLERY	DSK	100	90	70
CO086	**	DIG DUG	CAR	170	153	90
CO087	**	DONALD DUCK	DSK	112	101	68
CO088	**	DONALD DUCK	DSK	112	101	68
CO089	**	DR WHO	DSK	145	130	91
CO090	**	DR WHO	DSK	145	130	91
CO092	**	EIDOLON	DSK	121	109	73
CO093	**	EIDOLON	DSK	121	109	73
CO094	**	ELITE	DSK	155	140	96
CO095	**	ELITE	DSK	155	140	96
CO096	**	ENIGMA FORCE	DSK	121	109	74
CO097	**	EXTRA TOOL	DSK	245	221	162
CO098	**	EXTRA TOOL	DSK	245	221	162
CO100	**	FAIRLIGHT	DSK	121	108	75
CO101	**	FAIRLIGHT	DSK	121	108	75
CO102	**	FANTASIE	DSK	182	164	118
CO103	**	FANTASIE	DSK	182	164	118
CO104	**	FLOYD THE CARTOUCHE	CAR	264	238	176
CO105	**	FIGHT NIGHT	DSK	121	108	75
CO106	**	FIGHT NIGHT	DSK	121	108	75
CO107	**	FIGHTER PILOT	DSK	119	107	60
CO108	**	FIGHTER PILOT	DSK	119	107	60
CO109	**	FIGHTING WARRIOR	DSK	107	96	58
CO110	**	FORTH	DSK	350	315	235
CO111	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	96	87	52
CO112	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	96	87	52
CO113	**	FRIDAY THE 13 TH	DSK	114	103	61
CO114	**	FRIDAY THE 13 TH	DSK	114	103	61
CO115	**	GAME MAKER	DSK	206	185	134
CO116	**	GAME MAKER 2	DSK	182	163	127
CO117	**	GERMANY 1984	DSK	121	108	75
CO118	**	GERMANY 1984	DSK	121	108	75
CO119	**	GHOSTBUSTER	DSK	124	112	67
CO120	**	GHOSTBUSTER	DSK	124	112	67
CO121	**	GHOSTN GOBLINS	DSK	157	141	97
CO122	**	GOLF CONSTRUCTION SET	DSK	182	163	127
CO123	**	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	DSK	260	252	196
CO124	**	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	DSK	340	306	238
CO125	**	GOLF CONSTRUCTION SET	DSK	182	163	127
CO126	**	GOONIES	DSK	115	104	67
CO127	**	GOONIES	DSK	115	104	67
CO128	**	GREEN BERET	DSK	121	108	75
CO129	**	GREEN BERET	DSK	121	108	75
CO130	**	GROGGS REVENGE	DSK	129	116	70
CO131	**	GYROSCOPE	DSK	97	87	52
CO132	**	GYROSCOPE	DSK	97	87	52
CO133	**	HACKER	DSK	110	99	61
CO134	**	HACKER	DSK	110	99	61
CO135	**	HARD BALL	DSK	120	108	73
CO136	**	HARD HAT MUCK	DSK	140	126	90
CO137	**	HERBERTS DUMMY RUN	DSK	120	108	73
CO138	**	HUNCHBACK II	DSK	96	87	52
CO139	**	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	109	98	66

CO140	**	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	190	171	118
CO141	**	INDIANA JONES	DSK	120	108	73
CO142	**	KARATEKA	DSK	121	109	74
CO143	**	KARATEKA	DSK	380	342	214
CO144	**	KENNEDY APPROACH	DSK	120	108	73
CO145	**	KENNEDY APPROACH	DSK	150	135	100
CO146	**	KENSINGTON	DSK	145	131	90
CO147	**	KING SIZE	DSK	121	108	85
CO148	**	KNIGHT GAMES	DSK	121	108	85
CO149	**	KNIGHT GAMES	DSK	121	108	85
CO150	**	KNIGHTS OF THE DESERT	DSK	121	108	85
CO151	**	KORONIS RIFT	DSK	165	149	97
CO152	**	KORONIS RIFT	DSK	112	101	68
CO153	**	KUNG FU MASTER	DSK	170	153	105
CO154	**	KUNG FU MASTER	DSK	295	266	197
CO155	**	KWICK COPY	DSK	111	100	66
CO156	**	LAW OF THE WEST	DSK	150	135	100
CO157	**	LAW OF THE WEST	DSK	121	108	75
CO158	**	LEADERBOARD	DSK	182	163	127
CO159	**	LEADERBOARD	DSK	182	163	127
CO160	**	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	105	95	61
CO161	**	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	160	144	99
CO162	**	LODE RUNNER	DSK	121	109	74
CO163	**	LODE RUNNER	DSK	140	126	85
CO164	**	LORDS OF MIGHT	DSK	107	96	58
CO165	**	LORDS OF MIGHT	DSK	165	148	95
CO166	**	LORDS OF THE RINGS	DSK	250	225	200
CO167	**	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
CO168	**	MANDRAGORE	DSK	64	58	43
CO169	**	MANIC MINER	DSK	180	162	126
CO170	**	MASK OF THE SUN	DSK	150	135	100
CO171	**	MASQUERADE	DSK	45	40	31
CO172	**	MASTER OF MAGIC	DSK	124	112	72
CO173	**	MASTER OF THE LAMP	DSK	96	87	57
CO174	**	MATCH POINT	DSK	121	108	75
CO175	**	MAX HEADROOM	DSK	70	63	30
CO176	**	MELBOURNE PACK	DSK	114	103	61
CO177	**	MERCENARY	DSK	144	130	89
CO178	**	MERCENARY	DSK	112	101	68
CO179	**	MIG ALLEY ACE	DSK	170	153	105
CO180	**	MIG ALLEY ACE	DSK	120	108	73
CO181	**	MINDSHADOW	DSK	250	225	146
CO182	**	MINDSHADOW	DSK	120	108	73
CO183	**	MOEBIUS	DSK	120	108	73
CO184	**	MONSTER TRIVIA	DSK	112	101	68
CO185	**	MOON SHUTTLE	DSK	90	81	37
CO186	**	MOON SHUTTLE	DSK	125	112	68
CO187	**	NEXUS	DSK	158	143	111
CO188	**	NIGHT MISSION PINBALL	DSK	250	225	200
CO189	**	NIGHTSHADE	DSK	121	109	74
CO190	**	NOW GAMES	DSK	110	99	58
CO191	**	NOW GAMES 2	DSK	102	92	65
CO192	**	OMEGA PLANET INVISIBLE	DSK	250	225	200
CO193	**	OMEGA PLANET INVISIBLE	DSK	250	225	200
CO194	**	ONE MAN AND HIS DROID	DSK	30	27	20
CO195	**	ONE ON ONE	DSK	121	109	74
CO196	**	ONE ON ONE	DSK	160	144	85
CO197	**	OPERATION CYBORG	DSK	140	126	88
CO198	**	OUTLAWS	DSK	112	101	68
CO199	**	PARADROID	DSK	100	90	48
CO200	**	PARADROID	DSK	132	119	81
CO201	**	PASTFINDER	DSK	350	315	245
CO202	**	PASTFINDER	DSK	99	89	62
CO203	**	PINBALL CONSTRUCTION	DSK	145	131	94
CO204						



AMSTRAD

VENDS logiciels originaux (cassettes et disquettes) dont de nombreux très nouveaux (SRAM, Biggles, 5° axe, Dams, Tomahawk), vendus adaptateur pal-périel état neuf, vendis série Amstrad Magazine et CPC. M. Faful Daniel, 78, avenue Croix-Rouge, 13013 Marseille. Tél. (1) 91 56 02 11.

VENDS Amstrad CPC 464 avec moniteur monochrome vert, lecteur de disquette, joystick, nombreux logiciels (jeux et langages), sous garantie. Tél. (1) 48 21 90 20 après 18h.

POSSESEUR d'un Amstrad 664 cherche contact pour échange logiciels, disquette. Brissez Jean-Marie, 2, rue des Canes, 88630 Coussey.

VENDS Amstrad CPC 664 couleur, joystick Amstrad JY-2, programmes (disc et K7), le tout 4900F. Alain au (1) 46 51 97 70 (soir et week-end).

VENDS logiciel Knight Games (original) pour Amstrad, sur disc, 100 F. Alain au (1) 46 51 97 70 (soir et week-end).

ECHANGE jeux sur Amstrad en cassettes et disquettes, réponse assurée, écrire ou tél au (1) 76 75 15 22. Eric Falco, 1, Hameau des Charrettes, 38120 St-Egreil.

Intéressé uniquement par des échanges disk ou K7, recherche correspondants sérieux réponses assurées. M. Khalifa, p. 22, rue V. Basch, 69100 Villeurbanne.

VENDS CPC 664 (mono), nombreux logiciels (util. et jeux), la bible du CPC 664, boîtier de rangement disquettes avec intercalaires, joystick, magnéto, câble de raccord, différentes roues et listings à taper, manuel d'utilisation et disquette CPM et Logo inclus. Tél. 39 78 69 72 après 19h. Prix 5500F.

VENDS CPC 464 couleur avec 1er drive DDI, avec joystick, 20 disquettes pleines de logiciels, nombreux livres et revues, un modem en cadeau 4500F à débattre. Tél. 47 85 89 11 ou 45 26 43 88 en soirée.

ECHANGE 30 bons logiciels Amstrad sur K7 contre un lecteur de disquettes DD1, contrôleur. Ecrire à J-Y Couleaud, 30, rue du Moulin, 69700 Givors.

VENDS CPC 464 couleur, lecteur de disquettes, joystick, crayon optique, logiciels et programmes (2000F) sur cassettes et disquettes, disquettes neuves, manuels : 6000F. Tél. (1) 60 06 34 79.

ECHANGE nouveautés sur K7 et disquettes. Pour Amstrad, Tél. 23 58 50 67 après 19h.

ECHANGE logiciels pour Amstrad sur disquettes contre n'importe quel ou presque (ordinateur de poche), Appeler Didier au (1) 30 74 17 43 après 17h30.

VENDS Amstrad CPC 464. J'attire votre attention, à savoir que mon ordinateur a des problèmes du côté magnéto. C'est-à-dire tête de lecture (enregistrement faussé, ressort d'azimut absent, vis en mauvais état). C'est le seul problème qu'il a. Je le vends avec plein de livres neufs de chez Micro-Application, Sybex, Hachette, Cedic/Nathan. Le tout 2700F. Alain au (1) 46 60 88 31.

ECHANGE jeux sur CPC 6128. Recherche originaux et notices. Franck Constant au (1) 99 36 16 09 après 19h30.

ACHETE imprimante MCP40 ou GP50A, utilitaires K7 pour CPC 464. Faire offre à R. Plaison, 16, rue de Chousy, 41150 Onzain.

VENDS CPC 464 couleur, drive DDI1, joystick, nombreux programmes, livres : 4700F à débattre. Tél. (1) 43 42 51 06.

CHERCHE contacts sur Amstrad CPC 464 pour échange ou achat de logiciels. Franck Villepieu, BP 2229, Papéete-Tahiti

AMSTRAD 6128 tout jeune qui en a marre de n'avoir rien à se mettre dans la mémoire cherche à acheter ou échanger un maximum de logiciels. Philippe Bouchard, Trée de la Chapelle, les Camoins, 13011 Marseille.

VENDS Amstrad CPC 6128, livres, jeux originaux, joysticks. Tél. 82 85 71 23 après 17 h.

VENDS Amstrad 464 moniteur monochrome, plusieurs logiciels, 5 ou 6 originaux et une 15 de copies. S'adresser à Gilles ou Eric Pagliosa au (1) 60 84 43 90 17 h 30. 2600F à débattre.

VENDS Amstrad CPC 464, lecteur de disquettes, adaptateur péritel, 100 logiciels dont 6 disquette et 15 cassettes, nombreuses revues le tout 3800F. M. Pascal Guénot, 7, rue Lorget, 93200 St-Denis. Tél. 42 43 97 40.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur monochrome, 2 joysticks (Quick Shot II et V), livres, doc sur CPC et environ 180 logiciels dont les derniers hits (SHOGUN, GREEN BERET, V) le tout 2300F. Tél. 39 14 12 85.

RECHERCHE notices suivantes logiciels CPC 464, Amstrad, Oddjob 2, Basic Compiler, Transmat, Battle of Britain, Fighter Pilot, Combat Lynx, Interceptor Pilot, Devil's Crown, Macadam Bumper, Highway Encounter. P. Hardek, 47, Avenue M. Jean Pierre 06110, Le Cannet 93.45.23.31.

VENDS logiciels sur K7 pour Amstrad CPC 464. Laurent au (1) 46 06 07 21.

VENDS Amstrad CPC464, état neuf, nombreux logiciels jeux et utilitaires, synthèse vocale stéréo, 2 livres, 1 joystick, 8 K7 numériques vierges, prix justifié : 4300F. Frédéric Guedj, 44, rue Henri Cretté, 94550 Chevilly-La-Rue. Tél. 46 86 27 16.

VENDS Amstrad 464 monochrome, unité de disquettes DD1, nombreux programmes, livres... prix à débattre. Nicolas au (1) 48 34 49 59.

VENDS CPC 464, moniteur couleur, logiciels, synthé vocal SS11, 2 joysticks, doubleur de joystick, livres : 3300F. Thierry au (1) 61 20 70 82. Région toulousaine seulement.

VENDS Amstrad 664 monochrome, magnéto avec cordon, joystick, logiciels (Empire, Meurtre à grande vitesse, Théâtre Europe...), utilitaires, très bon état, le tout 4500F. Tél. (1) 47 32 15 24. Hugues, le soir 20h.

ECHANGE logiciels sur disquettes pour Amstrad. M. Paschini, 32 bis, rue du 8 Mai, 76300 Sotteville-lès-Rouen.

APPLE

VENDS Apple IIc avec moniteur, stand, cordon péritel, souris, sac de transport, joystick, logiciels (dont certains originaux, Math anglais et jeux), livres, matériel sous garantie.

VENDS Apple IIc, imprimante Seikosha SP, deuxième drive : 7000F. Tél. (1) 78 61 28 11 (Lyon).

VENDS Apple IIc, moniteur couleur, lecteur externe, souris joystick, nombreux logiciels jeux et utilitaires, livres, collection complète Pom's et tremplin micro, listing divers, le tout en bon état : 11000F à débattre (un peu), Michel Gombert au (1) 60 77 48 36 avant 18h ou au 43 50 37 60 après.

CHERCHE personne donnant Apple IIc quel que soit l'état, ou le vendant à très bas prix, ou l'échangeant contre un T199/4A basic étendu, 12 K7 et manettes. Faire offre à Guizelin Cédric, 11, rue des Roses, 76410 St-Aubin-les-Ebeuf.

CHERCHE possesseur d'Apple pour échanges de jeux. Willy au (1) 48 72 43 95.

VENDS Apple IIC sous garantie 128K, drive intégré, moniteur monochrome IIC, support de moniteur Apple, 2 joysticks, nombreux logiciels, disquettes vierges, boîte de rangement de disquettes 5 1/4", le tout 8000F. Fabrice Tisserand, 2, avenue des Clayes, 78450 Villepreux. Tél. (1) 34 62 45 58 après 18h.

VENDS Apple II+, 2 drives, moniteur NB, n carte langage, joystick, imprimante Epson MSX, docs et programmes. Pascal au (1) 48 81 01 62.

VENDS Apple IIe, Apple II+ 2 drives avec contrôleur, 2 moniteurs, 1 imprimante Epson MX 100 avec carte parallèle, 1 joystick, collection d'Hebdogiciel (110), programmes Apple avec doc d'origine dont Visiolec, Cipsi, PFS, de nombreux jeux, donne 250 disquettes le tout pour 12.000F à débattre. Franck Weisshaus. Tél. 43 41 55 04.

VENDS Apple IIe 8502C 86, moniteur monochrome, 2 drives avec docs origine, 4 LOGICIELS : 7000F. Souris avec logiciels carte : 1000F. Carte CPM : 1500F. Carte étendu : 400F. Carte imprimante Grappler centronics : 500F. 200 programmes : 3000F. Préférence à vendre, l'ensemble. Matériel neuf : 10.000F à débattre. José au (1) 48 06 75 61 entre 15 et 18h.

CHERCHE contact pour créer club entièrement gratuit : échange de logiciels, correspondance entre les différents adhérents et journal envoyé à chaque adhérent. Tél. (1) 60 19 10 44 demander Franck.

VENDS 2 super programmes Summer Games 150F, Bruce Lee 100F. Les deux pour 200F (disquettes, emballages, et docs d'origine). Christophe au (1) 47 80 26 74.

ATARI

ATARI 520 STF cherche tous contacts, astuces, programmes intéressants. Thierry Boucard, Centre Universitaire de Cure D. Douady, chambre 706, Bt Zay, 38720 St-Hilaire du Touvet.

VENDS nombreux programmes pour Atari 800XL ou 130XE. Possède Hardball, Alternate Reality. Vends boîte de disquettes (10) : 60F + frais d'envoi. L. Boumeddane, 9, avenue de La Redoute, 92600 Asnières.

VENDS console de jeux Atari 2600, jeux Van Guards, Moon Patrol, Phoenix, le tout 800F. Tél. (1) 66 29 64 98 après 18h.

VENDS Atari 1040 st de mars 86 avec drive simple face, câble péritel, souris et plus de 100 softs au choix. Cause double emploi. Prix 3500 F Appeler Stéphane au (1) 46 24 13 89, 9, avenue Sainte-Foy 92200 Neuilly-sur-Seine.

VENDS Atari 800 XL, Drive, magnéto, 360 Logiciels, livres. Vente séparée possible. Prix à débattre. Régis au (1) 98 40 62 20 après 19h et week-end.

COMMODORE

ECHANGE logiciels sur Commodore 128/64 en région Côte-d'azur. Pascal au (1) 93 59 31 09.

VENDS Commodore, lecteur disquette 1571, imprimante HPS 803, lecteur K7, Fast Load, joystick, docs, papier listing, nombreux programmes : 4500F. Tél. (1) 48 32 94 79 après 20h.

VENDS CBM64, RVB péritel, 1541 sous garantie, lecteur K7, Power Cartridge, 50 programmes, revues et livres : 3700F. Philippe Perquin, 94, avenue Parmentier, 75011 Paris. Tél. (1) 43 57 70 04. Après 19h.

ECHANGE programmes pour C64 et C128. Possède de nombreuses nouveautés (Knight Games, Ghost'n Goblins...). Jean-Baptiste Meriaux, 1, avenue J. Renard, 59282 Douchy.

VENDS VIC 20, carte mère, super expander programme aid, est 16 K, Data cassette, imprimante Seikosha GP 100 VC. Carte segam, logiciel, Prix à débattre. Tél. (1) 34 14 96 11.

ECHANGE nombreux jeux sur commodore 64 en K7, envoyer liste, réponse assurée. Tél. (1) 39 58 53 23. Clément Camozzi, 44 rue de Saint-Noua, 78620 l'Etang-la-Ville.

VENDS C64, 1541, jeux, 4 manettes : 3000F. Didier (1) 43 60 82 67

C 64 + 1541 échange et cherche dernières nouveautés, envoyer liste à Marçon Francis, bât. Opale, apt. 62, Mouzimpré, 54270 Essey-les-Nancy.

ECHANGE très nombreux jeux pour CBM 64 en K7 et disques. Vends les hebdo n° 38 46 47 - 49 à 150 à un prix très modique, et pour finir, je suis toujours à la recherche d'une boîte de rangement pour mes disquettes.

ECHANGE logiciel pour C64 sur disquettes (de préférence dans région lyonnaise), envoyer liste et adresse à Charbonnier Olivier, 62, rue Louis-Braille, 69800 St-Priest.

VENDS CBM 64 (sous garantie), drive 1541 (sous garantie), power cartridge, nombreux jeux et utilitaires, 2 joysticks, livres, le tout 3500F. Denis Joly, 9, rue Jean-Coquelin, 93100 Montreuil-sous-Bois.

VENDS commodore 64 péritel, joystick, livres et revues, de très nombreux jeux, tous des musts, le tout pour 1800F. Tél. (1) 66 89 95 85.

VENDS C64 péritel (garantie déc 86), 30 logiciels originaux (Winter-Games, Summer-games etc), lecteur K7, 2 joysticks. Tél. (1) 43 80 39 01 après 17h prix à débattre.

CBM 64 cherche imprimante graphique, plus Power Cartridge le tout à bas prix. Merci de faire offre à Denis Frédéric, Aris, Villefontaines, 42155 Pouilly-les-Nonnais. Tél. (1) 67 63 10 26 après 20h.

ECHANGE C64 Progs sur K7 et Disk. Thierry au (1) 67 94 04 86, Albareda Thierry, 10, rue Général-de-Gaulle, 34450 Vias.

ECHANGE nombreux nouveautés sur disk pour votre ordinateur favori, Commodore 64. A vos plumes et envoyez-moi vos listes. Kieffer Eric, 63, rue Principale, 57800, Betting-lès-St-Avoid.

VENDS C64, lecteur 1541, modem DTL1200, imprimante, souris, cartouches : Freeze Frame, Power Cartridge, nombreux jeux, livres en cadeau pour le tout, moitié prix. Franck Constant au (1) 99 36 16 09 après 19h30.

VENDS CBM64 Secam, drive 1541, imprimante MPS801, manette de jeux, nombreux programmes jeux et utilitaires, revues, etc. : 4500F. Tél. (1) 45 27 61 97.

VENDS C64 RVB, mag., 2 tomes d'Autoformation au basic, Turbo, 2 joysticks, nombreux jeux, utilitaires, revues, prix intéressant. Tél. (1) 23 96 76 04.

CHERCHE Programmer's Référence Guide pour CBM 64. Vends max (cass/dessas) pour C64 100F avec manuel Marc au 48 41 65 44 après 17 h.

Tu as un CBM64 ? Un 1541 ? Des jeux récents ? Alors on est fait pour s'entendre ! Envoies-moi ta liste. Bruno Zanier, 14, allée du Béarn, 54420, Saubures.

ORIC

ECHANGE Oricien sur K7 ou Jasmín 1 et 2 environ 200 logiciels. Tél. 23 97 01 58 uniquement le week end. Demander Willy.

VENDS Oric Atmos 48K, moniteur couleur, joystick, interface joystick, câble péritel, prises périphériques, nombreux jeux : 3000F. Plouzennec Jean-Philippe, hameau de Villeneuve, 78310 Maurepas. Tél. (1) 30 51 59 96 après 18h.

VENDS Oric Atmos péritel, moniteur vert, tous cordons, 7 jeux, 2 manuels, bon état, (valeur plus de 2500F), vendu 1200F. Gilles au 46 70 28 96 après 18h.

VENDS Oric Atmos, nombreux logiciels dont : l'Aigle d'Or, the hobbit..., 2 manuels sur l'Oric, magnétophone, 2 Théoric (revues spéciales Oric) au prix exceptionnel de 700 F (état neuf), Michel Perez, 11, rue Gustave-Eiffel, 66000 Perpignan. Tél. (1) 68 50 67 52.

VENDS Oric Atmos 48 Ko, lecteur de disquette Jasmín, 10 disquettes vierges, manuel d'utilisation, manuel de référence, interface pour Oric, l'oric à Nu, tous les câbles, le tout 2500F. Demander Eric au (1) 48 85 57 56.

Possède 70 Logiciels du commerce sur disquette Sedoric, cherche possesseur Telestrat dans la région du Mans pour échange programmes et astuces. François Launay, Les Châtagniers, 72730 La Bazoge. Tél. (1) 61 43 21 39 29.

Possesseur d'un Oric Atmos cherche aimable personne voulant vendre son micro disc sedoric avec logiciel et doc allant avec, vendis ou échange aussi logiciel Oric Atmos, s'adresser à Wilfrid au (1) 31 94 74 83, 14000 Caen.

RECHERCHE plan carte couleur Oric 1. Tél. (1) 21 29 29 29 après 19h.

VENDS pour Oric Star (100 F), chef (60), août (80), caractères (60), applications du 6502 (70), V.O. n° 12 (5), M.7 n° 25 (5), ABC info n° 1.2.3.5 (15 F), Vends Micro n° 1.2 (15), Soft et Micro n° 1 à 5 (60). Quatrevaux Nicolas, 21, rue de la Hague, 14000 Caen.

VENDS Oric Atmos en panne, interface de jeu, joystick, prix à débattre. Frédéric Gonçalves, 1234, rue de Paris, Ecrouves, 54200 Toul. (NDLJC : A, te voilà toi ! Tu vas voir si tu compares les femmes à des voitures, non mais des fois, hein, tu l'es pas regardé ? Informaticien d'mes deux ! En tout cas, les femmes sont plus longtemps cotées à l'argus que les mecs. Et c'est prouvé !)

VENDS Oric Atmos, microdisc (Sedoric) logiciels K7 et disques, revues interface poignée JX, moduleur Tele N et B. Tél. 59 27 17 07 heures repas, prix à débattre.

SPECTRUM

VENDS ZX Spectrum + péritel ou pal, magnétophone, interface joystick, 2 joysticks, Interface, jeux. Stéphane Corvillo, 76, rue des Carmes, 45000 Orléans. Tél. (1) 38 42 01 80 après 19h.

ZX SPECTRUM, plus magnétophone à K7, plus péritel couleurs, plus jeux : 1500F. Szrzigiser Régis au (1) 45 27 38 36. 1, rue Jacques-Offenbach, 75016 Paris.

VENDS 20 jeux pour Spectrum (Batman, Scramble, Alien 8, Knight Lore...). 80F. Si pas vente échanges possibles. Demander Florent au (1) 49 69 00 43 après 19h.

ACHETE le logiciel "Bridge Player 3" sur Spectrum. Tél. (1) 70 98 82 21 le soir.

PROMOTIONS

● **AMIGA 512 Ko 17800 F**
+ GIZMOZ
+ ANALYSE
+ AMIGA FILE
+ DRIVE SUPPLEMENTAIRE 3p 1/2 880 Ko
+ CADEAU

● **AMIGA 512 Ko 15500 F**
VERSION DE BASE

● ATARI 520 STF NOUS CONSULTER
● ATARI 1040 STF 9400 F (monochrome)

● AMSTRAD PCW 8256 5750 F
● AMSTRAD PCW 8512 7710 F

● AUTRES NOUS CONSULTER

ALLO MICRO

68 92 67 21

VENTE PAR CORRESPONDANCE

VENDS T199/4A, basic étendu, module de jeux, K7 de jeux, programmes : 1000F. Tél. (1) 69 05 41 00 le matin (Essonne).

THOMSON

VENDS TO7, magnéto, 16K, 10 logiciels, 6 livres, 10 journaux : 2200F le tout ou séparément. Sylvain CADET, 77100 Meaux au (1) 64 33 04 23.

CHERCHE donateur ou vendeur de programmes de jeux et d'utilitaires sur MO5 entre 0 francs (dans ce cas je fournis la cassette vierge) et 20 F. JN Gouait, 46, Résidence Anse Belle Garde, 97220 Trinité, Martinique.

VENDS TO7/70, manettes, basic, livres, nombreux logiciels : 1900F, sans L.E.P. 2200F. Avec L.E.P. : 2200F. Tél. (1) 64 28 23 19.

VENDS TO7 révisé, 16K, extension pour manettes, clavier mécanique, magnéto, 2 manuels, Les Dieux du stade, un jeu de l'HHHHebdo, basic 10, le tout 3000F à débattre. Tél. (1) 66 29 64 98 après 18h.

VENDS MO5, LEP, crayon optique, manettes, nombreux logiciels, livres 2700F. Tél. 37 42 29 08 après 20h.

VENDS 1 ordinateur Thomson MO5 avec lecteur de cassettes, crayon optique, écran NB, plusieurs livres et schémas, plusieurs logiciels (dont 1 assembleur/désassembleur), Prix 2500F. Tél. (1) 48 44 96 28 le soir.

VENDS Thomson MO5, extension musique et manettes norme Atari (sans les manettes), magnétophone, 5 cassettes de jeux, le tout 3000F. Tél. (1) 35 60 57 54 en dehors des heures scolaires, demander Edouard.

VENDS pour Thomson MO5, Mandragore (170 F), Les Dieux du stade (100 F), Mission Delta (100 F), Minotaure 3D (80 F), Poséidon (120 F), Sortilèges (110 F), Cube initiation au basic (150 F), lot de 4 K7 de math et français d'entrée en 6° (100 F) et Chopflitter (220 F) ou échange contre Karaté, Runway, Vampire ou Sapiens. Vends aussi revues Théophile n° 1 à 6 (15 F l'unité) et Microtam n° 2 à 7 (18 F l'unité). Vends livre cœurs pour MO5 (80 F) et super jeux MO5 et TO7/70 (80 F) demander Guillaume tous les soirs entre 19h et 20h. (NDLJC : Encore un un qui s'est planté dans son annonce. Et comment on fait pour l'appeler, hein ? Si vos petites annonces ne passent pas, c'est pas la peine de m'engueuler, hein.)

VENDS lecteur disquette TO7 ancien modèle (80 Ko) avec contrôleur, de nombreuses disquettes pleines de jeux, le manuel du DOS. Tél. (1) 34 67 14 62 le soir.

VENDS TO7-70 clavier mécanique, L.E.P. - 12/85 3000F. Boulanger P, Ravenel. Tél. (1) 44 78 61 62.

VENDS Thomson TO7 70, moniteur monochrome, alimentation, crayon optique, magnéto avec ses 20 super logiciels du genre (Planète inconnue, numéro 10, aiglé d'or etc...), cartouche du basic, K7 d'autoformation au basic, le tout laissé pour 3300F seulement. Tél. 40 06 02 82.

ZX 81

VENDS ZX81, 16Ko, imprimante thermique, 2 rouleaux de papier, clavier professionnel 80 touches (Aicatel), clavier ABS, moniteur NB, magnéto K7, diverses K7 : Fast Load Monitor, Chess et autres K7 de jeux, 100 programmes papier, docs de fabrication périphériques ZX81, schémas de montage du ZX, le tout dans un ensemble compact fait maison (valeur 5000F), vendu 2500F. à débattre. Bruno CARRET au (1) 46 42 81 57.

VENDS nombreux programmes pour ZX81 16K 5 F pièce dont inédits GB et USA. Nicolas Cavoleau, 155, Bd V. Auriol, 75013 Paris. Tél. (1) 45 85 05 33 après 18h.

DIVERS

VENDS disquettes 5 pouces 1/4, SFSD : 50F la boîte de 10, SFDD : 65F la boîte de 10. Benjamin au (1) 45 27 28 35.

VENDS revues en bon état. SVM n°14, O.I. n°68, Micro Système n°52,55, Micro VO n°3 : 50F (valeur 107F.). Robert au (1) 63 34 22 41.

VENDS Hebdogiciel n°1 à 100 : 300F en lot uniquement. Console CBS Colecovision neuve en emballage d'origine, Donkey Kong, Mouse Trap, Zaxxon, Pepper II, Schtroumpfs : 400F à débattre. Tél. (1) 45 80 81 99 après 19h.

VENDS Casio FX702P, interface K7 FA2, imprimante FP10, 8 K7 programmes, livres et manuels : 1000F. Philippe Babolene, 16, allée de Bretagne, 78700 Conflans Sainte-Honorine. Club informatique Thomson, recherche don de tout matériel et de logiciels. Club Pixel, 26200 Montlémar, au (1) 75 51 04 45.

VENDS Reiser (une dizaine), Edika "Tshaw", les 110 pilules, Tilt 8 à 11, 13, 14 à 28, tout ça à des prix supers. Philippe Boucard, Trée de la Chapelle, les Camoins, 13011 Marseille.

VENDS Casio FP200 portatif, alimentation secteur : 1000F. Tél. (1) 69 05 41 00 le matin (Essonne).

VENDS collection Hebdogiciel n°1 à 92 et revues informatiques diverses. Liste sur demande contre enveloppe affranchie. R. Cupif, 67, rue Vivant-lacour, 44600 Saint-nazaire.

VENDS Sharp MZ700 64Ko de Ram, 16 couleurs, lecteur enregistreur de K7, sortie sonore, câble péritel, nombreux logiciels, des manuels d'utilisation, le tout : 700F. Fabrice Tisserand, 2, avenue des Clayes, 78450 Villepreux. Tél. (1) 34 62 45 58 après 18h.

VENDS TV NB multistandard neuve : 600F. Power cartridge : 350F, notice Tool : 40F. Simon's Basic : 60F, Flight Simulator II : 100F et nombreuses nouveautés pour C64 sur K7 et disquettes. L. Boumeddane, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 86 39 entre 18h et 19h.

VENDS pack 3 cassettes, (notice) formulaires, utilitaire et exercices de mathématique : 370F port inclus. Tél. (1) 75 02 84 99, demander Philippe.

VENDS Vectrex, jeux vidéo avec écrou, très bon état, 9 jeux (valeur plus de 3000 F), vendu 1500F. Gilles au 46 70 28 96 après 18h.

VENDS ou échange plus de 120 logiciels (P.U. 8 F), uniquement sur cassette, Ossart Laurent, 28, Av. d'Arromanches, 76510 Le Havre. Tél. 35 45 76 70 après 18h30.

VENDS Canon X07 version 16K, carte X M 100 (4K), adaptateur secteur, cordon magnétophone, 3 livres (manuel de référence, guide de l'utilisateur etc.), cassette de jeux etc. : 2200F. Tél. (1) 69 06 46 24.

VENDS sharp PC-1500, extension mémoire

SALON DE LA MUSIQUE

SPECIAL

GROS PLANS

EDITO

Un spécial Salon de la musique dans la page musique de l'HHHHebdo, au niveau de l'idée, ça se tenait. Au niveau de la réalisation, là, c'est autre chose. N'étant, en effet, ni technicien, ni instrumentiste, encore moins informaticien, je ne pourrais vous éclairer que dans les limites de mon entendement (et c'est limite-limite, autant le dire), et dans la mesure du baratin qu'on a pu me faire, afin que je crache la naimo pour tel ou tel produit. Bref considérez cette page comme le compte rendu de la balade d'un âne au pays des marchands de son.

BEN

AMBIANCES REPÈRES OÙ EST LE GUIDE ?

Séance de main baladeuse, on vous palpe tout partout dès l'entrée, une coutume qui se généralise ces temps derniers et qui tendrait à indiquer que les Français seraient sur le point d'abandonner leur idéal de gabegie permanente pour une attitude plus consciente des devoirs et des responsabilités de chacun face à la grande idée de l'Etat - Merci Chiracpandraudpasqua ! - Dedans, plus aucune crainte à avoir. L'agression sera cacophonique ou ne sera pas. On remarque d'emblée la bonne idée qu'on en a les organisateurs de déserrer le parc floral de Vincennes, où l'acoustique des plafonds bas vous faisait une tête au carré en moins de deux heures, pour venir s'installer sous la voûte spacieuse et absorbante de la grande halle de La Villette. C'est donc un doux brouhaha de sons de tout poil qui vous happe dans la valse des stands. Consultons prestement le guide avant d'aller plus loin. Tiens, tiens, il y a neuf exposants de métronomes et autant d'exposants de castagnettes. Treize stands exposent des cloches et seulement deux annoncent clairement faire dans l'informatique musicale, c'est-à-dire exactement autant que d'exposants de bâtons de majorettes (et je n'invente rien). Pour un marché censé être en pleine effervescence, c'est un peu léger. Heureusement, on se rattrape sur

les synthés avec 27 exposants et surtout les guitares, où pas moins de 61 marques sont représentées uniquement dans la gamme des guitares électriques.

TENDANCES

Où, j'ai beau pas avoir l'air très futé, je me suis quand même renseigné avant de venir sur les nouveautés. Là, unanimement, tout le monde frappe les douze coups. Même s'il est encore vrai que chacun voit midi à sa porte, il était MIDI sur tous les stands. Plus question de tergiverser, MIDI a définitivement imposé son standard. Du côté des synthés, ça n'a rien de très nouveau, mais c'est l'épidémie galopante qui commence à devenir intéressante. Le gros boum en 86, c'est donc l'apparition des guitares MIDI, qui relèguent définitivement les guitares-synthés au rang des monstruosité issues de folles manipulations génétiques. On voit également se multiplier les processeurs MIDI, toutes sortes de boîtes d'effets MIDI (echo, delay, reverb, etc, etc...). On voit fleurir les systèmes MIDI pour batteries électroniques. Et on assiste surtout à la miniaturisation des systèmes d'enregistrement, sous la forme de petits boîtiers ordinateurs-séquenceurs qui vous donnent l'impression d'être à eux seuls des petits seize pistes. Du côté des synthétiseurs, la tendance est plus que jamais aux claviers échantillonneurs (samplers), étudiés pour être vendus à des prix relativement raisonnables, tendance que l'on retrouve du côté des boîtes à rythmes. Là encore, on ne parle que de capacité de mémoires, de stockage de notes ou d'informations MIDI (1 note = 2 informations MIDI), on jongle avec les ROM et les RAM. Bref, on tente de vous estourbir avec des chiffres éloquentes (ne comptez pas sur moi pour me laisser faire). Les démonstrateurs vous parlent donc maintenant un charabia où se mélangent les termes musicaux, électroniques et informatiques, cha-

SHOW DEVANT
★ ROD STEWART, le 3/10 : Bordeaux.

cun des jargons étant, comme il se doit, uniquement adapté à la machine en démonstration. Au moins, il était relativement difficile de s'emmêler les pinceaux du côté de l'informatique musicale (comme je vous le disais), puisque je n'ai pu repérer (en ce qui me concerne) que la présence d'Atari sur le Salon, face à l'absence étrange de Commodore, dont l'Amiga, selon toute vraisemblance, devrait avoir les meilleures chances de plaire aux musicos informatisés (enfin c'est ce que je me suis laissé dire).

Maintenant que le tour d'horizon est fait, tâchons d'entrer dans le détail, sans trop s'y perdre.

LES GUITARES MIDI. Si vous désirez vous offrir une guitare MIDI, vous aurez le choix entre le système intégré et le système indépendant. Ibanez présente une guitare à système intégré. Son design est racé et son corps contient le système MIDI. On peut ainsi la connecter directement à n'importe quel instrument ou machine MIDI. Shadow, de son côté, présente le convertisseur MIDI indépendant GTM 6. On peut théoriquement lui brancher n'importe quelle guitare pourvue d'un micro spécialement adapté. Je dis théoriquement, parce qu'actuellement les seules marques de guitares équipées à l'ori-



gine des capteurs piézo-électriques nécessaires à la bonne transmission du son vers le convertisseur MIDI GTM 6 sont Charvel/Jackson, Ovation et Takamine. Les deux systèmes permettent de passer à volonté du son normal de la guitare électrique au son généré par l'information MIDI (celui d'un synthé, d'une boîte à rythmes, etc...) ou de mélanger les deux. Par ailleurs, des possibilités multiples de programmation permettent par exemple à chaque corde de piloter un son différent, la tonalité de chacune des cordes pouvant être également transposée, etc... L'avantage du module convertisseur, c'est qu'il laisse au musicien toute liberté d'utiliser l'instrument de son choix. Et quand on connaît les rapports étroits qui lient souvent le guitariste à sa guitare, l'argument est de poids. Sur qu'il joue sur guitare folk (en picking) ou sur guitare électrique, le jeu du guitariste n'est en rien aliéné ou entravé par le convertisseur. Les démonstrations qu'offraient Jean-Pierre Alarcen et Michel Haumont étaient à cet égard extrêmement

éloquentes. Cela dit, la guitare MIDI Ibanez reste une guitare à part entière. Son prix est annoncé autour de 12 000F, quant au convertisseur Shadow GTM 6, on le trouve généralement aux environs de 9 700F.

LES BATTERIES MIDI. Là, il s'agit essentiellement de batteries électroniques équipées de convertisseurs MIDI. Yamaha en propose un, le PMC 1. "Il est doté de huit entrées sur lesquelles on peut brancher soit des pads, soit des capteurs audio type micro". Le signal converti est aiguillé vers deux sorties MIDI. "L'une reconnaît les hauteurs de notes et pilote les instruments des boîtes à rythmes. L'autre autorise une polyphonie (jusqu'à cinq notes par pad), une affectation de vitesse de pitch, un numéro de canal par pad, un sustain, des modulations et des traffics MIDI multiples." Quand je vous disais qu'ils nous parlaient petit-nègre, j'avais pas tort, hein ! (j'ai recopié la notice). Seulement les vrais pros vous diront que la Syncussion X de chez Pearl est la meilleure et la plus performante. Pour 25 000F, elle peut.

LES SEQUEURERS QUI SE PRENNENT POUR DES STUDIOS. Qu'on les qualifie de "enregistreur digital multipiste", comme le MDR 16 de chez Solton (société italienne) ou de "micro composer", comme le MC-500 de chez Roland, ces méga-séquenceurs ont l'avantage de tenir une place extrêmement réduite, d'être facilement connectables, d'être très aisément transportables et de pouvoir servir indifféremment chez soi, sur scène ou en studio. Ce sont, en fait, des micro-ordinateurs spécialement conçus pour traiter la musi-

que. Les deux petites boîtes sont équipées de disquettes de 3 pouces 1/2, ce qui donne pour le MDR 16, dont la mémoire interne est de 12 000 notes, la possibilité d'en stocker environ 160 000 sur la disquette, et

SHOW DEVANT
★ ZZ TOP, le 3/10 : Grenoble ; le 4/10 : Fréjus ; le 6/10 : Bordeaux ; le 8/10 : Clermont-Ferrand ; le 9/10 : Lille.

pour le MC-500, qui a une mémoire interne de 25 000 notes, une possibilité de stockage d'environ 100 000 notes. A l'origine, les deux appareils sont conçus à partir du même système d'exploitation sur trois pistes : Mastertrack, qui contiendra la séquence terminée, Subtrack qui permet d'enregistrer en overdub avant de remixer sur Mastertrack et Temporary Track,

offrant la possibilité d'insertion ou de modification sur Mastertrack. Là, déjà, l'ingéniosité de Roland (qui fabrique aussi des boîtes à rythmes réputées, hé hé !) est d'avoir inséré une quatrième piste exclusivement réservée aux... vous avez deviné... aux rythmes. A part ça, même si la façon d'opérer diffère sensiblement d'une machine à l'autre, elles possèdent pratiquement les mêmes fonctions : Enregistrement, Mixage/Remodelage, Mémorisation, Synchronisation, etc... Maintenant, si vous voulez en savoir plus sur ces machines, adressez-vous aux revendeurs, parce que je ne suis pas du genre à aligner les bancs d'essais.

MC-500 MICRO COMPOSER

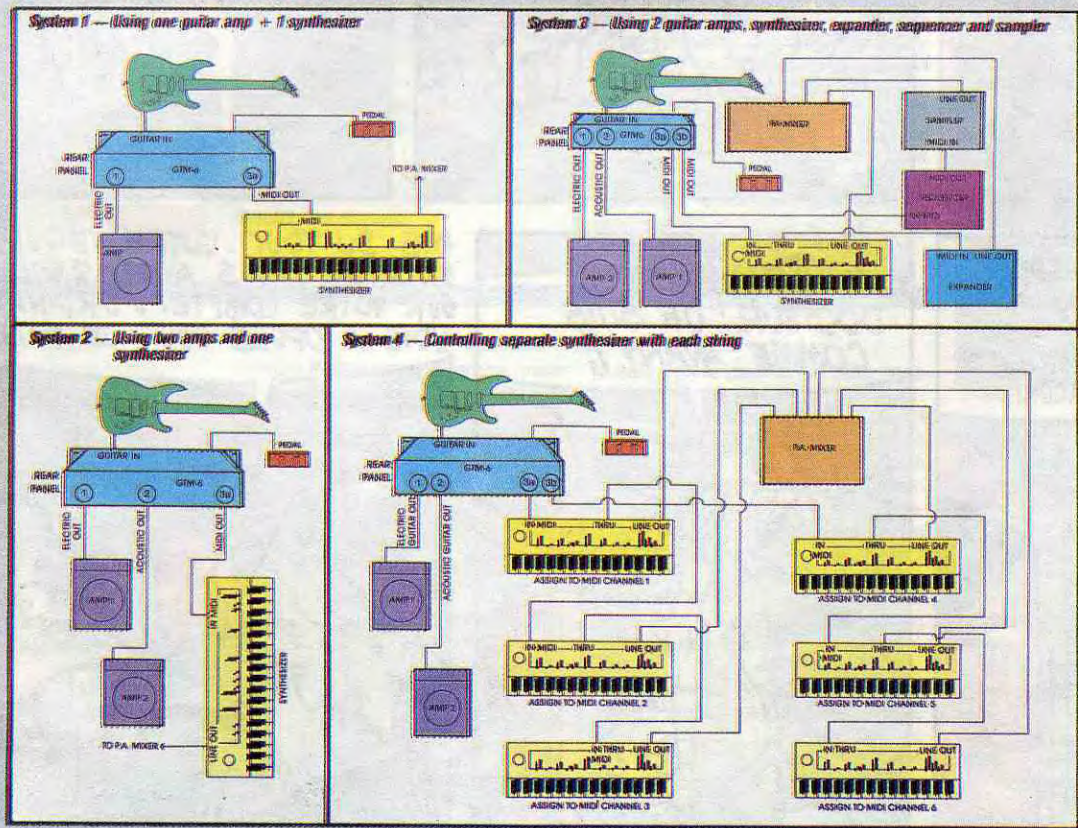


PRO 24. Maintenant, si vous êtes déjà équipé d'un micro, et si (ô merveille !), vous êtes l'heureux possesseur d'un Atari 520 ou d'un 1040, vous savez déjà qu'il existe un soft musical pour vous combler et qui rend totalement caduques les petites bécanes dont je viens de parler. Mais, là encore, ne comptez pas sur moi pour une démonstration du fameux PRO 24 MIDI Sequencer de chez Steinberg Research. Adressez vous plutôt à Music Land (Tel : (1) 43 55 26 68), on se fera un plaisir de vous mettre au parfum.

MIDITEL. Vous possédez un Yamaha DX 7 ? Oui. Alors ceci vous intéresse. "Le Miditel est un boîtier s'encasturant dans la poignée du Minitel. Il a trois fonctions essentielles : - celle de séquenceur polyphonique monopiste 2000 événements MIDI (équivalent à 1000 notes). - celle de cartouche de mémorisation d'une "Bank-32 sons" DX 7. - celle de communication de Miditel à Miditel par réseau téléphonique traditionnel, permettant le transfert de : 1★ Une séquence musicale de 1000 notes en 1mn 30. 2★ Une banque 32 sons DX 7 en une minute. La mémoire du produit est permanente, permettant ainsi (même déconnectée) de transporter les informations MIDI dans un boîtier de taille équivalente à un paquet de cigarettes." (Là j'ai encore pompé mot pour mot la notice). C'est Micromust, une boîte française (cocorico) qui a conçu cette ingénieuse bidouille. C'est Enfer Diffusion qui la commercialise au prix de 1450F, vous fournissant gracieusement avec une liste d'abonnés au téléphone équipés en Miditel. (Contacts : (1) 45.39.11.58)

MIDIMOD. Ah ! J'allais oublier le clou du Salon. Il s'agit d'un système MIDI qu'on adapte - tenez vous bien - sur des pianos acoustiques, des vrais pianos à queue et droits ! Le seul système MIDI, pose comprise, coûte 13 500F, une paille (d'autant qu'il faut quand même au moins un synthé pour aller avec). C'est-y pas révolutionnaire, ça ? (Contact : Pianos Hanlet, (1) 39.46.00.52)

Typical GTM-6 System applications



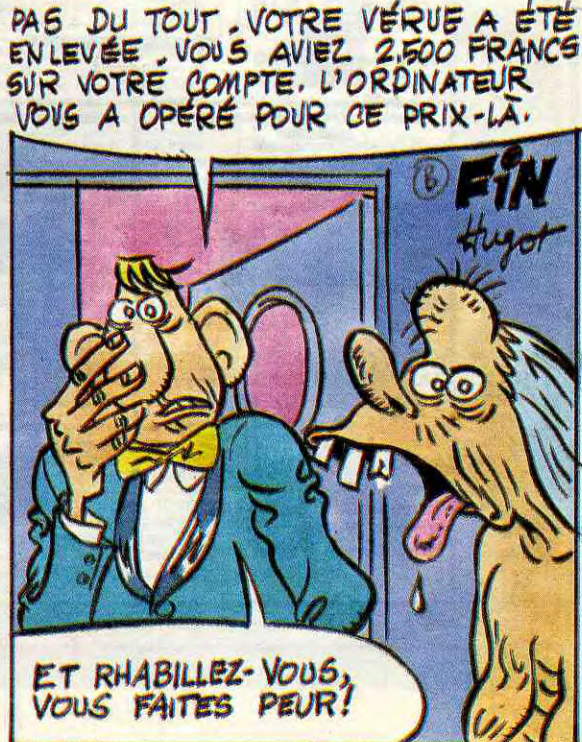
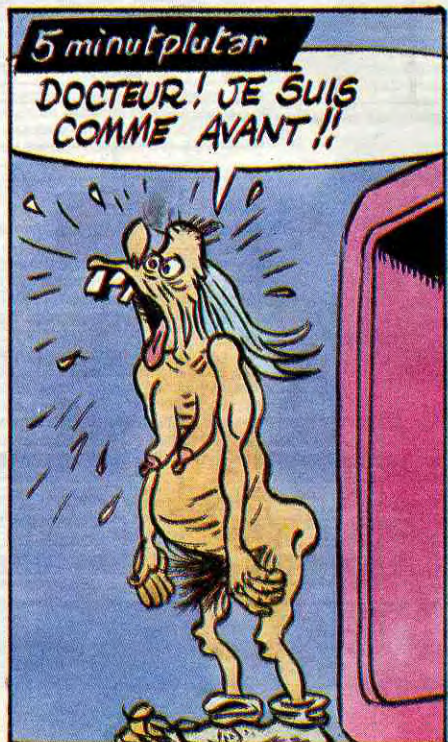
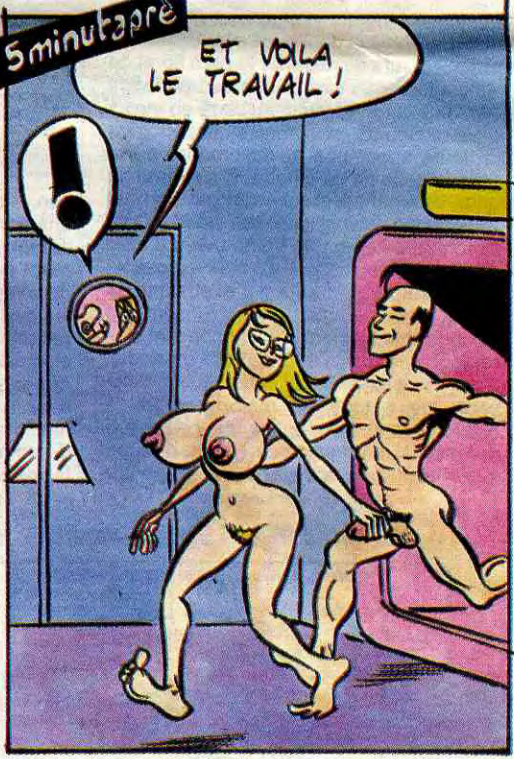
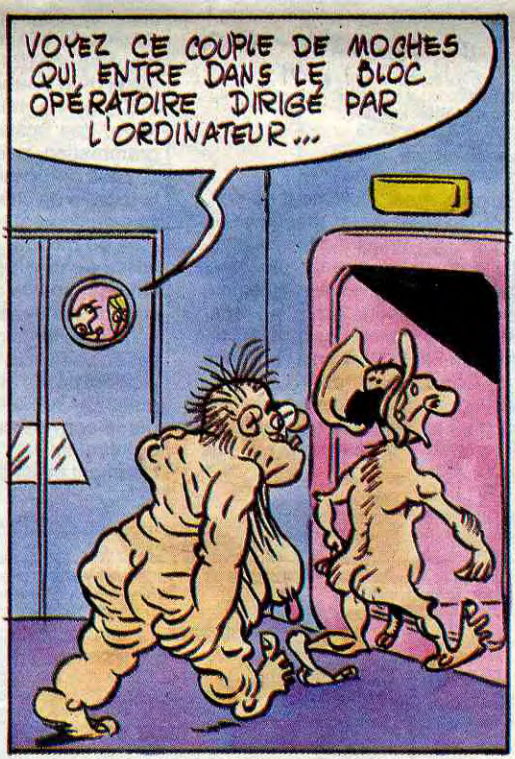
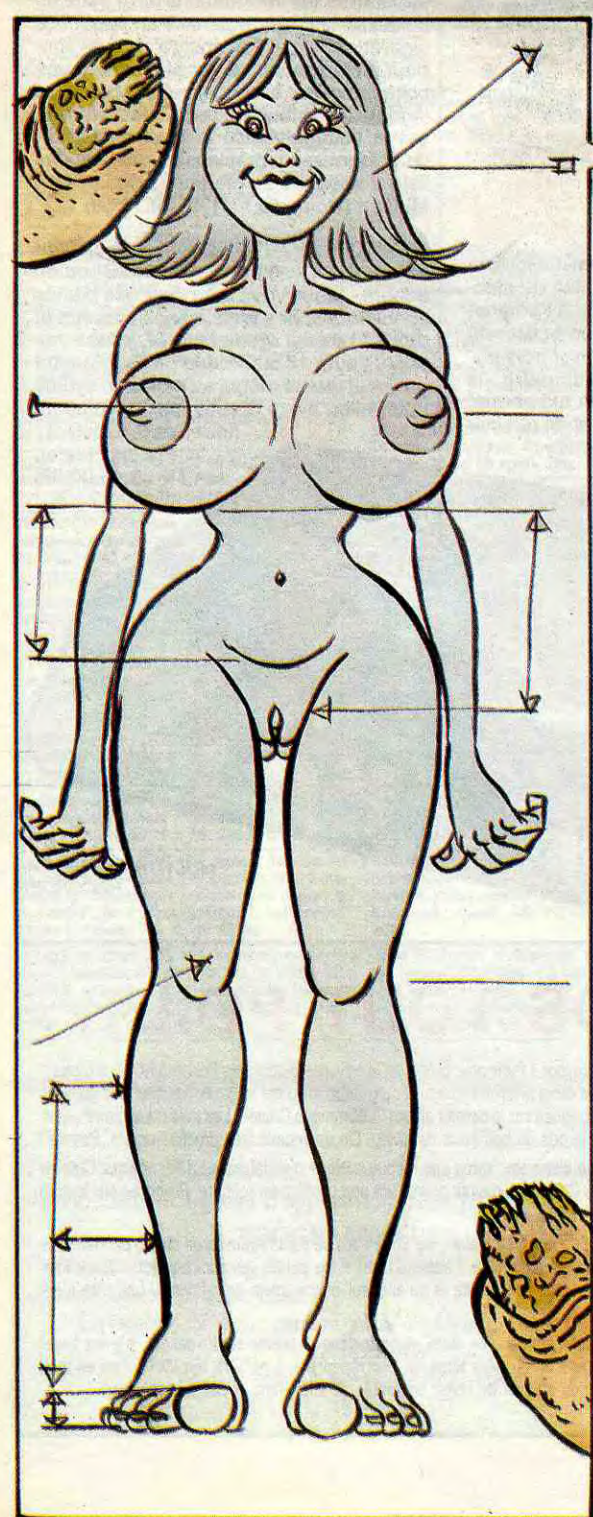
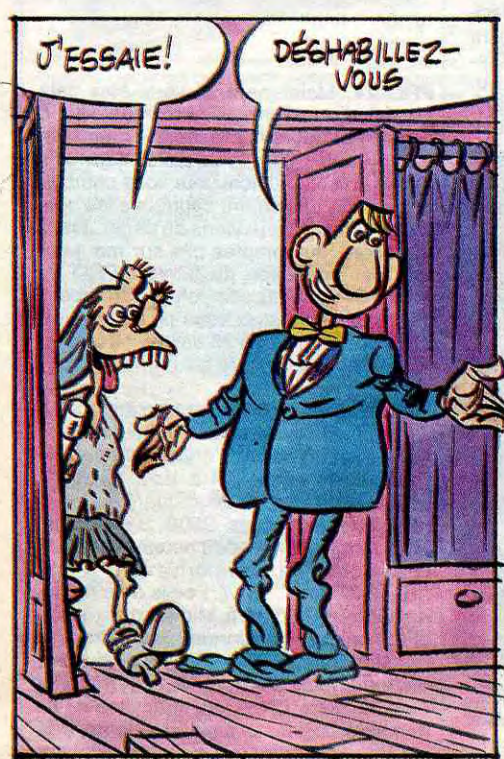
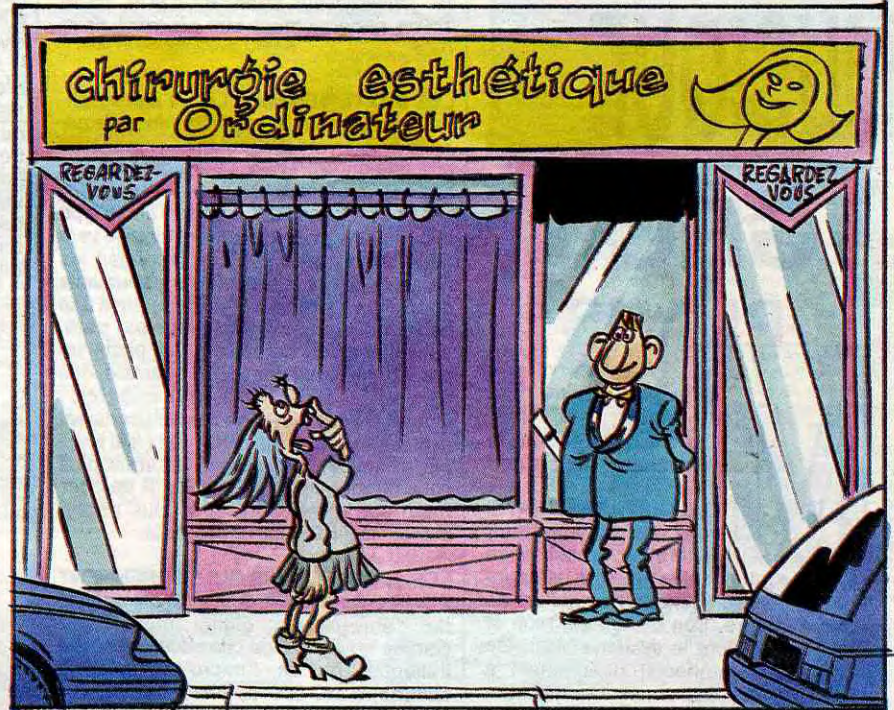
"Excellence by Design"



INFOS TOUT POIL

- ★ Chrissie Hynde est venue faire un tour à Paris pour présenter le nouveau disque des Pretenders, "Get Close". Elle reste en fait la seule rescapée de la première mouture du groupe mais est toujours assistée aux guitares par Robbie McIntosh, qui l'accompagnait sur le dernier album "Learning to Crawl". Les trois nouveaux Pretenders sont noirs et la musique s'est pris un bon coup de swing. On en reparle très prochainement. Promis !
- ★ Le trio Propagnada a fini par se disperser, après une longue période d'instabilité et d'hésitations, Claudia Brücken, la chanteuse au profil de Cléopâtre, devrait poursuivre une carrière en solitaire. Prendra-t-elle le nom de l'amante de César ?
- ★ Bien qu'ils aient encore un peu de mal à se blairer, les Stray Cats se sont retrouvés en studio pendant une dizaine de jours. Ils y ont enregistré une manière d'album "Live" sans public, qui aura pour titre "Rock Therapy". Souhaitons que l'expérience soit concluante et qu'elle leur donne envie de refaire du bon rock'n'roll ensemble.
- ★ Les trois membres de Police qui s'étaient, eux aussi, rejoints dans un même studio cet été, n'y ont à vrai dire réalisé qu'un nouveau mixage d'un ou deux titres de leur répertoire, à paraître bientôt. Si l'on en croit donc le bruit qui court, il y a peu de chance de revoir ensemble de sitôt Sting et ses ex-acolytes.

REGARDEZ COMME VOUS ÊTES MOCHE!



B.D!

EBDITO

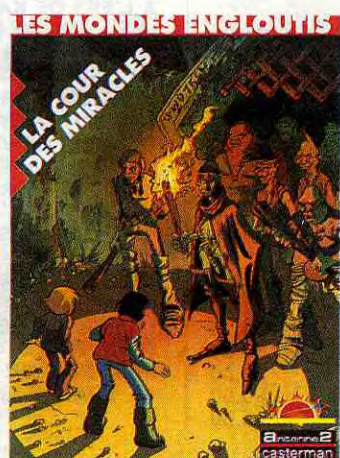
Bon, cette semaine, c'est la semaine des erreurs. Y en a plein, disséminées partout, cherchez-les. C'est aussi la très fameuse et très célèbre Semaine Pendant Laquelle Il Ne S'est Rien Passé Qui Mérite Que J'en Parle Dans Cet Editio, pendant laquelle il ne s'est tellement rien passé que je ne sais vraiment pas quoi vous dire. Pourtant, avec deux festivals concurrents en même temps, je

devrais, mais non, rien. C'étaient des festivals de bd dans lesquels on voyait des bd et des gens qui travaillaient dans la bd et c'est tout. Rien de scandaleux. Personne n'a tué personne, et je me prends à regretter les festivals du bon vieux temps où il y avait systématiquement douze ou quinze morts par jour. Au moins, on rigolait, dans ce temps-là. Dommage, c'est fini. Ah, le bon vieux temps. Milou.

ENFANT



Voilà la suite de l'album dont je vous parlais il y a une semaine ou deux. C'est toujours réalisé par une équipe, c'est toujours de la sf pour moi, ça ressemble toujours au "Bal de la Sœur". Voilà, en sachant ça vous pouvez décider en votre âme et conscience si ça vaut le coup de l'acheter ou pas. Maintenant, je vais déconner sur le sujet. Je me demande si ça m'aurait plu quand j'étais petit. Parce qu'il y a tout pour que ce soit agréable, facile à lire, les bulles sont écrites bien lisiblement, en gros, les dessins sont simplifiés, les grandes idées du temps sont reprises et métaphorisées (eh, toi, l'adjectif, viens ici, j'ai deux mots à te dire), c'est clair et y a pas plus de huit cases par page. Mais le problème, c'est : "Aurais-je été capable étant même de m'apercevoir que c'était délibérément simpliste ?". Ayant posé cette intéressante question, je vous laisse crever la gueule ouverte, chers lecteurs, n'ayant pas encore trouvé la



réponse. N'ayez crainte, dès que je la trouve, je vous réveille.

LA COUR DES MIRACLES de l'atelier ASYLUM chez CASTERMAN, 35 francs.

TRAIT



Bizarre, on ne reconnaît pas du tout le trait d'Aidans. Peut-être a-t-il un studio différent pour Tounga et pour le reste, va savoir. Ou peut-être a-t-il décidé de changer de style, puisque les époques ne sont pas les

mêmes. Si c'est le cas, il a eu tort : ce dessin-ci est moins bien que ce dessin-là. Et puis l'histoire est tout ce qu'il y a de foireuse. Ça se passe vers le 17ème siècle, en gros, mais je suis pas sûr, j'ai pas pu dater avec précision, en général je me repère aux bagnoles pour dater une histoire mais dès que c'est antérieur au fardier de Cugnot, je suis paumé. Donc, au 17ème siècle, un type vit des aventures qui devaient probablement être passionnantes dans la tête du scénariste mais qui en arrivant dans la mienne sont brutalement devenues nulles et sans intérêt. Le héros a vécu une enfance difficile, ça le conduit à un stade adulte difficile, on s'attarde sur ses malheurs passés et présents et à la fin de l'album on apprend qu'on s'attardera sur ses malheurs futurs dans les prochains épisodes. Berk.

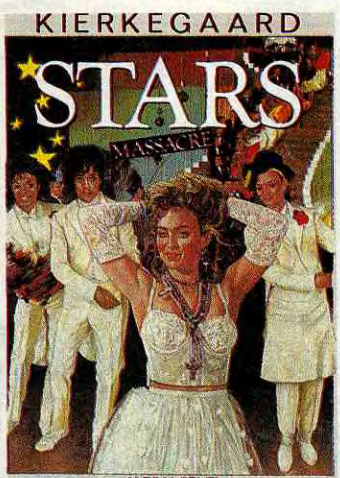
LE MORT SUR LE BUCHER de AIDANS et DUFAUX chez DARGAUD, 42 francs.

IDEE



En lisant cet album, on voit très bien comment il est né. L'auteur s'est dit : "Il me faut un truc qui marche. Qu'est-ce qui marche, en ce moment ? Le cul, ça, c'est une valeur éternelle. Je vais mettre du cul. Et puis ? Jackson, Madonna, Prince, Boy George ? C'est des

valeurs figées dans le temps, mais



BD Parade!

SAISON DES AMOURS	REISER	17
DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
VENT DU SOIR	BINET	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LE GENIE DU SIECLE	FRANC	16
FUCK FLY AND BOMB	MAX QUIN	16
LA GRANDE FIEVRE	FREMOND	16
LES MUTANTS DE XANAIA	ROSINSKI DUCHATEAU	16
CAPTIFS DU CHAOS	CEPPI	16
NOBLESSE DEPRAVEE	MAGNUS	16
KOGARATSU	MICHETZ BOSSE	16
LE POIGNARD D'ISTAMBOUL	ZENTNER/PELLEJERO	16
RETOUR	BERNET ABULI	16
CARNAGE +	BERNET TRILLO	16
LES ONCLES PAUL	COLLECTIF	15
UN MAX DE MAD	COLLECTIF	15
SUDOR SUDACA	MUNOZ SAMPAYO	15
AUX VOLEURS	KONK	15
DECRESCENDO	PTILUC	14
A LA VIE A LA MORT	DODIER MAKYO	14
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	AUTHEMAN	14
UN MÔME DE PERDU...	TAFFIN	14
CADAVRES EN SOLDE	SAMPAYO SOLANO LOPEZ	14
BARBE-NOIRE ET LES INDIENS	REMACLE	14
SUPERWEST	MATTIOLI	14
OBJECTIF DANGER	ROBBINS	14
L'AMERZONE	SOKAL	13

FOLIE



Voilà un type qui a tout compris. Frémond entre par la grande porte et avec fracas dans mon panthéon personnel pourtant peu enclin à voir de nouvelles têtes. Le sujet de cet album, c'est la folie. Pas la folie douce, non, la pure et dure, celle qui fait assassiner des milliers de gens, celle qui tue et qui dérange. En fait, Frémond a compris que tout tournait autour de ça. Tout le monde a un grain, un petit vélo dans la tête. Et suivant la taille du vélo, on peut être normal ou alors complètement malade. Et Dieu sait que les plus atteints sont les plus intéressants à examiner, puisque c'est sur eux que l'on voit les effets de la folie.

En plus, le dessin a quelque chose d'attachant. On se dit : "Tiens, c'est entre quelque chose et quelque chose d'autre", mais on ne peut pas mettre la main sur ce que c'est. Alors qu'en fait, c'est entre rien et rien, mais on a l'impression de connaître depuis longtemps. Je vous recommande particulièrement les deux histoires sur le fou aux lance-flammes. Ah oui, j'ai oublié de vous dire, c'est plein de petites histoires. Donc, y a un type qui passe sa vie et son temps à collectionner, à répa-



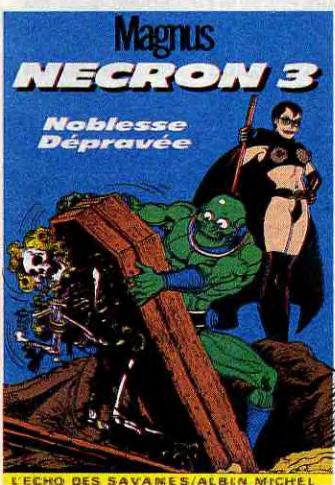
rer, à fabriquer, à admirer des lance-flammes. Il en construit même un qui doit faire dans les 800 mètres de long sur presque autant de large, contenant 900 tonnes d'hydrogène liquide. Enfin, c'est bien poilant, comme album.

LA GRANDE FIEVRE de FREMOND chez ALBIN MICHEL, 49 balles.

CADAVRE



Troisième tome des aventures de Nécron. Plus le temps passe et moins je sais ce que j'en pense. C'est d'autant plus bizarre que je vois tout le monde autour de moi avoir la même réaction. T'en penses quoi, toi ? Ben je sais pas, en fait, j'en sais rien. Au secours. C'est le seul auteur dont personne ne sait ce qu'il en pense. En fait, c'est que c'est bien mais c'est étonnant de trouver ça bien parce que ça devrait pas l'être. Je m'explique. Le principe est archi-simple et tout à fait



évident : il y a un maximum de cul, de sadisme et de sang. Donc, ça devrait être une vulgaire bd qu'on trouve sur les quais de gare au milieu des productions Elvifrance. Mais pas du tout, justement. C'est tellement bien fait, tellement exagéré, tellement impossible qu'on se marre. En tout cas, ça rate pas, les gens ne savent pas ce qu'ils en pensent mais ils hésitent pas à venir me le tirer quand j'en reçois un nouveau. C'est une preuve de qualité, pour moi. Ça arrive que rarement. Donc, c'est très bien et personne n'en a conscience, voilà.

NOBLESSE DEPRAVEE de MAGNUS chez ALBIN MICHEL, 49 balles.

PAS DE CREDIT



Alors pour ceux qui n'aiment pas réfléchir du tout, c'est absolument parfait. Chaque gag est amené sur une demi-planche, expliqué avant, pendant et après, les jeux de mots sont faciles à comprendre, l'intrigue est nulle pour avoir des chances d'être comprise par tout le monde y compris nos amis les cons, les dessins sont niais et peuvent donc être aisément identifiés par tous, bref, c'est une sous-merde comme il y en a tant d'autres. Alors pourquoi l'éditer ? Hein, éditions Récréabull, 36 rue Renier Chalon, 1060 Bruxelles, pourquoi éditer ça ? C'est juste pour m'emmerder ? Non, c'est parce qu'il y a Greg sur la couverture et que ça fait vendre ? Ah, mais c'est du commerce, alors, c'est pas une erreur. D'accord, je comprends. Chers messieurs dames, les éditions récréabull aimeraient bien manger autre chose que des nouilles à l'eau, donc vous êtes priés d'acheter leur album afin qu'ils puissent enfin ajouter du gryère. Si toutefois vous pensez que les nouilles



à l'eau sont déjà bien assez bonnes pour quelqu'un qui édite n'importe quoi, abstenez-vous.

LES FRAIS DE LA PRINCESSE de GREG et SAINT-OGAN chez RECREABULL, 45 balles.



TOUJOURS



Voilà le même album de Dimitri sous une forme différente. Enfin, aux yeux du public, c'est un nouveau, mais pour l'œil entraîné de Celui Qui Sait, c'est exactement le même, recyclé, avec des noms de personnages différents, des lieux différents, des situations différentes et toujours la même histoire. En fait, Dimitri, c'est toujours et inexorablement des problèmes de blé (quelqu'un qui n'en a pas doit s'en procurer par des moyens malhonnê-

tes mais néanmoins démagos), de cul (quelqu'un qui n'a pas envie de baiser se fait violer par des femmes peu engageantes, ou - variante - quelqu'un qui a envie de baiser n'y arrive pas car la personne engageante qui est à l'autre bout de la bite ne veut pas) et de violence (ça fait vendre et ça défile). Alors évidemment, les gens qui aiment les histoires de fric, de cul et de violence et qui ne sont pas trop difficiles peuvent trouver ça bien, mais je doute qu'il fasse la blague plus de trois albums. Franchement, moi je doute. J'ai tenu un album, et depuis j'attends qu'il se renouvelle.

PÛGNON'S STORY de DIMITRI chez DARGAUD, 42 francs.

DIMITRI Pognon's Story

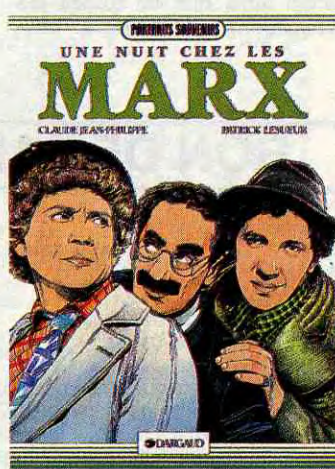


SALUT LA PROMO
VOIR PAGE 22

NON



Alors là, je suis stupéfait de la part de Claude-Jean Philippe. Vous savez, c'est le mec qui à la fin d'Apostrophes explique que le film que nous allons voir fait partie de la période pré-néo-romantique de George Cukor et qu'il se place dans un contexte Mac Carthiste qui ne fait que compliquer la chose. Eh ben, lui, CJP, il fait des scénarios de bd, le pauvre. Il devrait pas. Oh non, c'est une grave erreur. Il raconte la vie des Marx Brothers. Enfin, pas exactement. Disons qu'il raconte la vie de Claude-Jean Philippe cherchant de quelle façon il va bien pouvoir traiter une vie des Marx Brothers en bande dessinée. Donc, on a droit à un cocktail composé d'une moitié de CJP et d'une moitié de MB. Déjà, quand comme moi on est plus fan des MB que de CJP, ça gonfle. Mais en plus, il passe 46 pages à raconter la petite enfance des MB, et arrivant à la fin, il torche les CINQUANTE années qui suivent en DEUX pages ! Alors là, faut pas déconner ! Surtout qu'aucun tome deux n'est prévu (heureusement, remarquez). Et en plus, les dessins



de Lesueur, ça va quand il invente, mais en caricature, au secours ! C'est une catastrophe, cet album. Je déclenche le plan Orsec pour qu'il soit maudit à jamais.

UNE NUIT CHEZ LES MARX de PHILIPPE et LESUEUR chez DARGAUD, 59,50 balles.

LE TELECHARGEMENT

Pour pouvoir charger les programmes dont au sujet duquel on vous cause sur la première de couverture, il vous faut un minitel, un câble et un logiciel. Pour le minitel, on peut rien pour vous, demandez-le aux PTT. Par contre pour le logiciel et le câble, vous avez les tarifs, là, dessous. Envoyez vos sous.

ORDINATEUR	Câble Minitel/Ordinateur			Interface nécessaire avec logiciel.
	A	B	C	
AMSTRAD 464	150	135	105	Aucune
AMSTRAD 664	150	135	105	Aucune
AMSTRAD 6128	150	135	105	Aucune
MSX	150	135	105	Aucune
THOMSON	150	135	105	Interface communication
ORIC 1	150	135	105	Aucune
ORIC ATMOS	150	135	105	Aucune

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

ST, Commodore, Apple, IBM et Mac, c'est le même prix mais il faudra attendre fin octobre pour connaître les interfaces nécessaires. (En langage informatique, ça veut dire qu'on pédale dans la choucroute et qu'on a strictement aucune idée de la date de sortie des câbles pour ces bécanes).

BON DE COMMANDE A ENVOYER A SERVEUR HEBDOGICIEL

24, rue Baron, 75017 PARIS

AMSTRAD 464 :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 664 :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 6128 :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
MSX :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
THOMSON TO7-TO770 :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
ORIC 1 :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
ORIC ATMOS :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire :

TARIF B : N° d'abonné obligatoire : N° de téléphone :

Règlement joint : Chèque bancaire CCP

Salut la promo

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. 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

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 ou l'Avalanche tome 1 ou 2 de Masse (préciser)

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 :

"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.

Bon, alors je vais vous proposer un truc infernal mais vous êtes priés de garder ça pour vous, parce que ça pourrait vous attirer des ennuis : si vous m'achetez le dernier Magnus, "Noblesse dépravée", je vous refille une sérigraphie tirée tout spécialement pour vous, hyper hard. Alors là, c'est hard, hein, soyez pas choqués quand vous la recevrez. Et je n'accepterai pas de plaintes du style "Mais c'était pour mon môme de deux ans et ça l'a gravement choqué", parce que je vous ai prévenu. Adultes avertis only. Ces gants étant pris, passons aux détails pratiques. Vous m'envoyez un chèque de 49 balles plus le port et je vous retourne l'album et la sérigraphie. Mais en plus, si vous m'en commandez deux des trois de la série, (42 balles le premier, 49 balles le second), je vous refille la sérigraphie que vous avez peut-être ratée lors de la promo sur "Les 110 pilules". Sympa, hein ? Vous pouvez aussi me commander les trois, je ne vous en voudrai pas pour autant.

Envoyez-moi le dernier tome des aventures de Nécron et la sérigraphie que je suis prévenu qu'elle est hard.

Envoyez-moi les deux tomes suivants : (je précise les titres sur une feuille à part parce que je fais ce qu'on me dit de faire). Et envoyez-moi aussi les deux sérigraphies hard, je suis prévenu à mort.

Envoyez-moi d'autres albums qui n'ont rien à voir. Je calcule mes points-cadeaux, je suis grand.

Envoyez-moi un catalogue gratuit. Je suis prévenu.

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIEEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
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
LES ONCLES PAUL	49,00
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	220,00
SUDOR SUDAGA	68,00
EXECUTIVE WOMAN	59,00
RETOUR	64,00
CARNAGE +	49,00
UN MAX DE MAD	80,00
SAMBRE	59,00

DOCTEUR VENTOUSE BOBO-LOGUE 2	45,00
LE VENTRE DU DRAGON	39,50
LE REVE DU REQUIN	59,00
A L'EST DE KARAKULAK	41,00
LES EAUX DE MORTELUNE	59,00
AVENTURE EN JAUNE	65,00
LA COUR DES MIRACLES	35,00
VENT DU SOIR	45,00
LES MUTANTS DE XANAIA	35,00
COLONIE DE VACANSE	32,00
FUCK FLY AND BOMB	28,00
SAISON DES AMOURS	55,00
NECRON 1	42,00
NECRON 2 LES FEMMES ARAIGNEES	49,00
STARS MASSACRE	49,00
LE MORT SUR LE BUCHER	42,00
LE SULTAN DE NABAB	33,00
POGNON'S STORY	42,00
LES FRAIS DE LA PRINCESSE	45,00
LA GRANDE FIEVRE	49,00

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal + Ville :

Envoyez ce bon à : IMPRESSION 3 impasse du

Colombier 95230 SOISY.

N°155

DEUX SUPER-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.

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'utili-

sation 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 con-

cours mensuel.

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

ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître 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.

BON DE PARTICIPATION

Nom :

Prénom :

Age : Profession :

Adresse :

N° téléphone :

Nom du programme :

Nom du matériel utilisé :

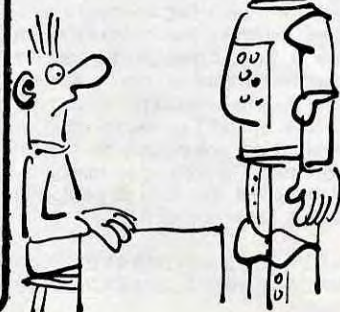
Je déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré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

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

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

1ER PRIX :
10 000 PAIRES
DE BIFFES

JE SUIS VENU
CHERCHER
MON PRIX



ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ
122 FRANCS

DÉPÊCHEZ-LE FACTEUR A APPORTE
TON HEBDOGICIEL

ET QU'EST-CE QUE TU VEUX
QUE ÇA ME FOUTE QUE LE
FACTEUR AIT DES HÉMORROÏDES?



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.

A renvoyer à HEBDOGICIEL, service Abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris.

Nom :

Prénom :

Adresse complète :

Ordinateur utilisé :

N° de carte obligatoire pour les membres du Club :

France :		Etranger :	
2 ans : 850 F. <input type="checkbox"/>	Club 807 F. <input type="checkbox"/>	2 ans : 1000 F. <input type="checkbox"/>	Club 950 F. <input type="checkbox"/>
1 an : 450 F. <input type="checkbox"/>	Club 405 F. <input type="checkbox"/>	1 an : 530 F. <input type="checkbox"/>	Club 477 F. <input type="checkbox"/>
6 mois : 230 F. <input type="checkbox"/>	Club 207 F. <input type="checkbox"/>	6 mois : 270 F. <input type="checkbox"/>	Club 243 F. <input type="checkbox"/>
3 mois : 120 F. <input type="checkbox"/>	Club 108 F. <input type="checkbox"/>	3 mois : 140 F. <input type="checkbox"/>	Club 126 F. <input type="checkbox"/>

Attention : l'abonnement de 3 mois n'est pas renouvelable.

LE VASE D'OR

La légende disait : "celui qui trouvera le vase d'or, sera doté d'une sagesse infinie et d'une force incommensurable". Bon d'accord, mais cet objet aux pouvoirs non-négligeables, est maintenant entre les mains du docteur GENIUS, peinard dans son château...

Philippe SILLON

Mode d'emploi : Tapez courageusement et sauvegardez à la suite ces huit listings (!). Toutes les indications nécessaires sont incluses.



CELUI QUI TROUVERA LE VASE D'OR, GAGNERA UNE BOÎTE DE DRAGÉES FUCA.

ALLEZ. BONNE CHIASSE

S'ADMIRE VOTRE FINESSE D'ESPRIT PATRON

VIC 20

QUI VA À LA CHIASSE, TIRE LA CHIASSE



LISTING 1

**SERVEUR
HEBDODIGIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI**

```
11 POKE642,32
21 POKE36869,240:POKE36866,PEEK(36
866)OR128
31 POKE648,30
41 POKE198,6:POKE631,76:POKE632,20
7:POKE633,13
42 POKE634,82:POKE635,213:POKE636,
13
51 POKE0,108:POKE1,0:POKE2,192:SYS
0
```

LISTING 2

```
10 POKE36869,252:PRINT"3"
20 FORT=4095T05081:POKET,PEEK(T+25
600):NEXT
30 FORT=1T0984:READA:POKET+4095,A:
NEXT
40 DATA0,63,64,128,64,32,28,3
50 DATA0,0,0,0,0,28,34,65
60 DATA129,1,1,2,4,8,48,192
70 DATA254,170,170,254,2,2,7,7
80 DATA0,0,0,0,0,3,28,32
90 DATA0,0,0,0,0,224,28,3
100 DATA0,0,0,0,0,0,128
110 DATA254,170,170,254,2,2,7,7
120 DATA0,0,0,0,0,1,2,12
130 DATA0,0,0,112,136,7,0,0
140 DATA0,0,0,0,0,192,32,16
150 DATA7,15,15,31,31,31,63
160 DATA0,128,128,128,192,192,192,
224
170 DATA64,128,128,128,64,32,31,0
180 DATA0,0,0,0,0,0,255
190 DATA64,32,16,8,0,16,32,192
200 DATA7,15,15,31,31,31,63
210 DATA0,128,128,128,192,192,192,
224
220 DATA16,16,8,6,1,0,0,0
230 DATA0,0,0,0,192,32,16,8
240 DATA8,7,0,0,0,0,0,0
250 DATA0,0,128,64,32,32,32,64
```

```
260 DATA31,21,21,31,0,0,0,0
270 DATA192,64,64,192,64,64,224
280 DATA63,63,127,127,127,255,255,
255
290 DATA224,224,240,240,240,248,24
8,248
300 DATA63,63,127,127,127,255,255,
255
310 DATA224,224,240,240,240,248,24
8,248
320 DATA7,5,5,7,0,0,0,0
330 DATA247,80,80,240,16,16,16,56
340 DATA0,255,0,0,0,0,0,0
350 DATA128,0,0,0,0,0,0,0
360 DATA0,1,1,3,3,7,7,7
370 DATA224,240,240,248,248,252,25
2,252
380 DATA1,1,1,1,1,1,1,1
390 DATA255,4,65,23,15,95,63,34
400 DATA252,4,84,4,165,199,224,45
410 DATA0,0,0,0,221,119,8,65
420 DATA0,0,0,0,221,119,2,32
430 DATA1,1,1,2,21,119,65,17
440 DATA255,0,72,7,47,159,63,98
450 DATA252,4,68,12,148,196,228,44
460 DATA0,0,0,0,1,1,1,1
470 DATA56,124,124,254,254,255,255
,255
480 DATA4,5,4,6,5,7,5,5
490 DATA4,84,7,237,228,253,20,20
600 DATA0,0,119,221,0,41,0,228
610 DATA1,1,119,221,33,5,57,41
620 DATA98,34,34,127,85,85,85,85
630 DATA36,37,36,244,85,84,84,84
640 DATA28,20,92,2,16,68,16,2
650 DATA9,163,9,64,116,81,112,4
660 DATA197,81,193,21,65,9,33,133
670 DATA34,34,162,127,85,85,85,85
680 DATA36,36,47,244,85,84,84,84
690 DATA0,0,119,221,0,66,8,224
700 DATA1,1,119,221,1,11,65,57
710 DATA3,73,1,83,57,125,69,69
720 DATA5,5,5,4,6,4,4,4
730 DATA20,20,244,36,4,149,4,68
740 DATA168,226,8,129,36,0,66,8
750 DATA187,1,85,1,43,1,137,35
760 DATA127,0,68,16,1,36,0,127
770 DATA244,4,85,4,20,68,21,228
780 DATA64,10,92,20,157,8,34,0
790 DATA160,10,129,37,1,68,2,112
```

```
800 DATA1,85,193,81,197,1,145,1
810 DATA127,136,32,2,136,2,160,63
820 DATA244,4,142,36,4,148,5,228
830 DATA162,232,1,160,4,65,16,4
840 DATA43,57,1,69,17,5,145,1
850 DATA71,69,125,129,37,1,137,17
860 DATA0,0,20,74,36,210,25,38
870 DATA0,0,0,160,64,128,64,32
880 DATA4,5,5,5,5,5,5,5
890 DATA230,244,21,20,22,244,85,84
900 DATA2,40,1,84,1,84,0,233
910 DATA9,65,17,5,17,69,17,57
920 DATA36,100,36,63,0,65,6,16
930 DATA36,44,36,229,12,4,37,4
940 DATA136,33,2,68,20,140,4,36
950 DATA152,149,146,147,147,147,14
7,147
960 DATA5,33,9,1,69,145,1,145
970 DATA34,34,98,63,32,130,8,34
980 DATA36,44,37,228,36,142,20,4
990 DATA66,16,0,66,8,32,10,224
1000 DATA67,17,1,67,9,33,67,57
1010 DATA57,125,69,71,69,125,213,8
5
1020 DATA68,4,4,4,4,4,14,31
1030 DATA64,0,0,0,0,0,0,0
1040 DATA5,4,5,4,4,4,4,4
1050 DATA244,4,22,68,4,149,4,78
1060 DATA160,233,0,170,0,21,64,4
1070 DATA43,57,17,69,17,5,65,17
1080 DATA135,37,7,144,8,34,136,33
1090 DATA84,6,36,4,85,4,36,13
1100 DATA244,164,236,4,20,68,4,20
1110 DATA147,147,147,147,147,147,1
47,147
1120 DATA57,41,185,1,37,1,65,9
1130 DATA7,69,23,0,66,8,2,32
1140 DATA20,68,6,20,68,4,36,142
1150 DATA170,224,138,0,34,128,16,1
1160 DATA41,61,129,21,119,9,33,3
1170 DATA121,19,65,9,33,133,17,3
1180 DATA255,0,0,0,0,0,0,0
1190 DATA255,2,7,2,2,31,33,90
1200 DATA255,0,0,0,0,128,128,131
1210 DATA255,0,64,224,64,64,240
1220 DATA0,1,2,4,15,8,15,0
1230 DATA133,10,20,40,208,96,193,1
1240 DATA4,11,16,33,66,133,250,12
1250 DATA48,80,160,64,128,0,0,0
1260 DATA248,0,0,0,0,0,0,0
```

```
1270 DATA193,193,34,34,20,20,8,8
1280 DATA134,137,16,16,31,16,48,48
1290 DATA31,19,144,159,129,129,217
,223
1300 DATA60,32,32,32,56,32,32,60
1310 DATA254,209,16,16,16,16,209,2
54
1320 DATA0,0,0,0,0,0,24,32
1330 DATA0,0,129,131,131,129,0,0
1340 DATA97,145,9,13,13,9,147,99
1343 DATA224,16,16,224,32,16,12,12
1346 DATA0,0,0,0,0,0,0,127
1360 PRINT"3";:POKE36879,25
1370 PRINT"XXXXXXXXXDEFGRHIJ"
1380 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1400 PRINT"!!! !!!#$%&'()*+,-:POKE
7752,34:POKE38472,2
1410 PRINT"!!!,./0123456789"
1420 PRINT"!!!:;<=>?@_`~|"
1430 PRINT"!!!"
1440 PRINT"!!!"
7843,96
1450 PRINT"!!!"
1460 PRINT"!!!"
1470 PRINT"!!!"
1475 PRINT"!!!"
1480 PRINT"!!!"
1990 POKE198,6:POKE631,76:POKE632,
207:POKE633,13:POKE634,82:POKE635,
213:POKE636,13:NEW
```

LISTING 3

```
5 POKE36867,0
10 FORT=7535T07679:POKET,PEEK(T+25
600):NEXT
20 FORT=1T0144:READA:0=0+1:POKET+7
535,A:NEXT
30 POKE36869,255
60 DATA15,1,1,0,0,0,0,0
70 DATA255,0,0,129,129,66,126,129
80 DATA240,128,128,0,0,0,0,0
90 DATA0,0,1,1,1,2,2,2
```

Suite page 26

ZX OLYMPIC

Compétitions sportives pour esprits modernes et casaniers...

Jean-François TALOUANOU

Mode d'emploi : Tapez tout d'abord le programme chargeur (listing 1). Après lancement, entrez la valeur 990 à la question "Longueur REM ?" et entrez les codes

LISTING 1

```
1 REM 00000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000
20 IF PEEK (16514)<>52 THEN GO
TO 200
30 LET M$="CD230F21A740014A05C
09E92A7F40014A0609227F402182403
676233676CD2B0FC976"
40 FOR N=16514 TO 16548
50 POKE N,16*CODE M$+CODE M$(2
)-476
60 LET M$=M$(3 TO )
70 NEXT N
80 PRINT "LONGUEUR REM ?"
90 INPUT A
100 LET A=A-50
110 LET B=INT (A/256)
120 LET C=INT (A-(256*B))
130 POKE 16521,C
140 POKE 16530,C
150 POKE 16532,B
160 POKE 16531,B
170 RAND USR 16514
180 SCROLL
190 PRINT "ADRESSE ?"
200 INPUT A
210 SCROLL
220 PRINT A:
230 FOR N=0 TO 7
240 INPUT A$
250 IF A$="X" THEN GOTO 200
260 IF A$="S" THEN GOTO 400
270 IF A$=":" THEN GOTO 340
280 IF LEN A$<2 THEN STOP
310 POKE A+N,16*CODE A$+CODE A$
(2)-476
320 PRINT "":A$;
330 GOTO 360
340 LET P=PEEK (A+N)
350 PRINT "":CHR$ (28+INT (P/1
5));CHR$ (26+P-INT (P/15)*15);
360 NEXT A$
370 PRINT A+A$
380 GOTO 230
400 SAVE "CHARGEUR"
```

LISTING 2

```
16514 00 00 11 00 00 00 00 00
16520 00 00 00 00 00 00 00 00
16530 00 00 00 00 00 00 00 00
16538 00 00 41 00 00 00 00 00
16546 15 41 16 00 00 00 00 00
16554 15 41 00 00 00 00 00 00
16562 26 00 01 00 00 00 00 00
16570 26 40 00 00 00 00 00 00
16578 00 00 41 00 00 00 00 14
16586 00 00 00 00 40 11 00 01
```

```
16594 19 54 50 06 00 C5 23 01
16602 19 54 50 06 00 C5 23 01
16610 19 54 50 06 00 C5 23 01
16618 19 54 50 06 00 C5 23 01
16626 19 54 50 06 00 C5 23 01
16634 19 54 50 06 00 C5 23 01
16642 19 54 50 06 00 C5 23 01
16650 19 54 50 06 00 C5 23 01
16658 19 54 50 06 00 C5 23 01
16666 19 54 50 06 00 C5 23 01
16674 19 54 50 06 00 C5 23 01
16682 19 54 50 06 00 C5 23 01
16690 19 54 50 06 00 C5 23 01
16698 19 54 50 06 00 C5 23 01
16706 19 54 50 06 00 C5 23 01
16714 19 54 50 06 00 C5 23 01
16722 19 54 50 06 00 C5 23 01
16730 19 54 50 06 00 C5 23 01
16738 19 54 50 06 00 C5 23 01
16746 19 54 50 06 00 C5 23 01
16754 19 54 50 06 00 C5 23 01
16762 19 54 50 06 00 C5 23 01
16770 19 54 50 06 00 C5 23 01
16778 19 54 50 06 00 C5 23 01
16786 19 54 50 06 00 C5 23 01
16794 19 54 50 06 00 C5 23 01
16802 19 54 50 06 00 C5 23 01
16810 19 54 50 06 00 C5 23 01
16818 19 54 50 06 00 C5 23 01
16826 19 54 50 06 00 C5 23 01
16834 19 54 50 06 00 C5 23 01
16842 19 54 50 06 00 C5 23 01
16850 19 54 50 06 00 C5 23 01
16858 19 54 50 06 00 C5 23 01
16866 19 54 50 06 00 C5 23 01
16874 19 54 50 06 00 C5 23 01
16882 19 54 50 06 00 C5 23 01
16890 19 54 50 06 00 C5 23 01
16898 19 54 50 06 00 C5 23 01
16906 19 54 50 06 00 C5 23 01
16914 19 54 50 06 00 C5 23 01
16922 19 54 50 06 00 C5 23 01
16930 19 54 50 06 00 C5 23 01
16938 19 54 50 06 00 C5 23 01
16946 19 54 50 06 00 C5 23 01
16954 19 54 50 06 00 C5 23 01
16962 19 54 50 06 00 C5 23 01
16970 19 54 50 06 00 C5 23 01
16978 19 54 50 06 00 C5 23 01
16986 19 54 50 06 00 C5 23 01
16994 19 54 50 06 00 C5 23 01
17002 19 54 50 06 00 C5 23 01
17010 19 54 50 06 00 C5 23 01
17018 19 54 50 06 00 C5 23 01
17026 19 54 50 06 00 C5 23 01
17034 19 54 50 06 00 C5 23 01
17042 19 54 50 06 00 C5 23 01
17050 19 54 50 06 00 C5 23 01
17058 19 54 50 06 00 C5 23 01
17066 19 54 50 06 00 C5 23 01
17074 19 54 50 06 00 C5 23 01
17082 19 54 50 06 00 C5 23 01
17090 19 54 50 06 00 C5 23 01
17098 19 54 50 06 00 C5 23 01
17106 19 54 50 06 00 C5 23 01
17114 19 54 50 06 00 C5 23 01
```

LISTING 3

```
1 REM
DAT SGN "Y" :ATN CLEAR AND :ATN :
INKEY$COS Y:ATN INKEY$ SLOW :
N SCROLL ANDLN INKEY$LN :?<C
LOT FAST AT LN :?<C SCROLL LN
INKEY$LN :?<4 PLOT EARN :?<7
VAL 7 3 :GOSUB :?<7AT (LET T
AN EARN 0 :GOSUB :?<8XFN TAN LN
SCROLL RNDE FOR AND 76 FOR ANDLN
SCROLL AND :TAN 50 :6 FOR RNDEA
N STR$ VAL EARN LN :?<8) :
SAVE AT SGN TAN :M (RETURN EARN
:)?TAN :GOF/NEXT :VAL :VAL
```



A SUIVRE...

LUNAR JEEP



Affrontez dans l'allégresse qui vous caractérise, maints périls lunaires aux commandes d'un véhicule adéquat.

Pierre-Henri BERSANI

**SERVEUR
HEBDOGICIEL**

**3615 + HG
PUIS ENVOI**

SUITE DU N° 154

3D98 EA EA EA AA BD 48 07 09 053D
3DA0 2D D0 0B A9 20 9D 48 07 02BD
3DAB 9D 49 07 18 90 0D C9 2E 0299
3DB0 F0 01 60 A9 20 9D 47 07 0305
3DB8 9D 48 07 A0 05 20 C0 3B 02B8
3DC0 AD 15 D0 29 BF 8D 15 D0 03EC
3DC8 A9 00 8D 12 D4 A9 10 8D 0362
3DD0 0F D4 A9 08 8D 13 D4 A9 03B1
3DD8 81 8D 12 D4 A9 0F 8D 40 0379
3DE0 03 60 AD 52 03 D0 03 4C 0284
3DE8 00 37 A9 00 8D 52 03 AD 026F
3DF0 75 04 C9 04 D0 08 A9 FF 03C6
3DF8 85 FB EA 20 6D 3F 78 A9 0457
3E00 00 8D 04 D4 8D 0B D4 20 02F1
3E08 A0 3E A2 FF A0 FF 88 D0 0576
3E10 FD CA D0 F8 8E 53 03 EE 0561
3E18 53 03 AE 53 03 E0 33 F0 035D
3E20 59 BD CC 3F A8 29 0F F0 03F1
3E28 1C AA BD DF 34 8D 00 D4 03F7
3E30 BD EF 34 8D 01 D4 A9 09 03F4
3E38 8D 05 D4 A9 00 8D 04 D4 0374
3E40 A9 21 8D 04 D4 98 4A 04 035B
3E48 4A 4A F0 1C AA BD 3F 35 037B
3E50 8D 07 D4 BD 4F 35 8D 00 033E
3E58 D4 A9 09 8D 0C D4 A9 00 039C
3E60 8D 0B D4 A9 21 8D 0B D4 03A2
3E68 A0 0A 20 C0 3B A2 60 A0 0373
3E70 FF 88 D0 FD CA D0 F8 4C 0632
3E78 17 3E A9 B2 8D E1 34 A9 03FB
3E80 14 8D F1 34 A9 0F 20 C0 035E
3E88 3E A9 0C 20 C0 3E A9 0B 02C5
3E90 20 C0 3E A9 00 20 C0 3E 02E5
3E98 EA CE 57 04 58 4C 00 37 02EE
3EA0 A9 89 8D E1 34 A9 13 8D 041D
3EA8 F1 34 A9 00 20 D3 3E A2 03A1
3EB0 12 BD B7 3F 9D 0A 04 A9 0319
3EB8 01 9D 0A D0 CA D0 F8 4C 064C
3EC0 A2 12 9D 0A D0 CA D0 F8 4C 064C
3EC8 A2 80 A0 FF 88 D0 FD CA 05E0
3ED0 D0 F8 6D 8D 16 D0 8D 12 043A
3ED8 D4 60 00 00 00 00 00 0134
3EE0 A9 0F 8D 18 D4 A9 00 8D 0367
3EE8 12 D4 8D 0B D4 EE 54 03 0397
3EF0 AE 54 03 E0 40 10 4E BD 0340
3EF8 77 3F F0 36 A8 A5 00 8D 03B6
3F00 04 D4 98 29 0F F0 0F A9 0351
3F08 BD DF 34 8D 00 D4 BD EF 04DD
3F10 34 8D 01 D4 D0 12 98 4A 035A
3F18 4A 4A 4A 4A BD 3F 35 8D 0346
3F20 00 D4 BD 4F 35 8D 01 D4 0377
3F28 A9 18 20 40 3F A9 21 8D 02C3
3F30 04 D4 A2 8D 00 FF 88 D0 04F1
3F38 FD CA D0 F8 AD 00 DC 29 0541
3F40 10 D0 AA F0 10 A2 00 8E 03BA
3F48 54 03 F0 AB 8D 05 D4 A9 0401
3F50 00 8D 04 D4 60 A9 B2 8D 03AD
3F58 E1 34 A9 14 8D F1 34 60 03E4
3F60 A9 89 8D E1 34 A9 13 8D 041D
3F68 F1 34 4C E0 3E A9 3F 85 03FC
3F70 FC A9 09 4C D9 36 60 70 03D9
3F78 01 03 05 50 00 01 03 00 014D
3F80 A0 C0 D0 40 E0 F0 02 70 0482
3F88 01 03 05 50 00 01 03 80 019D

3F90 02 04 07 40 B0 F0 02 70 025F
3F98 05 03 01 50 03 01 C0 30 014D
3FA0 D0 C0 A0 40 02 F0 B0 70 0482
3FA8 05 03 01 50 03 01 C0 80 019D
3FB0 07 04 02 40 02 F0 B0 20 020F
3FB8 10 13 12 18 16 20 35 04 00BC
3FC0 09 09 09 20 10 13 12 18 0088
3FC8 16 20 00 00 00 71 00 60 0107
3FD0 00 50 00 42 00 73 00 60 0165
3FD8 00 54 00 45 00 78 00 67 0178
3FE0 00 55 04 43 02 71 00 60 016F
3FE8 00 50 00 42 00 73 00 60 0165
3FF0 00 54 00 45 00 7A 00 40 0153
3FF8 00 70 00 00 00 00 00 F0 0160
4000 01 03 42 01 03 F2 01 03 0140
4008 42 01 03 03 32 01 03 03 0082
4010 A2 0E 30 05 46 05 76 01 01A7
4018 03 03 42 05 46 05 66 05 0103
4020 06 05 66 01 03 03 12 05 008F
4028 16 05 26 05 F6 4E 69 4A 023D
4030 2D 29 4A 0C 4A 99 4A 29 01F2
4038 2A 29 2A 29 2A 29 2A F9 021C
4040 1E 40 05 26 49 05 26 4A 0147
4048 05 66 48 29 2A 2B 05 56 018F
4050 19 1A 5B 19 1A 5B 19 1A 014F
4058 2B 05 16 19 1A 1B 05 16 00AF
4060 19 1A 1B 05 F6 5E 29 2A 01FA
4068 01 03 42 29 2A 01 02 01 009D
4070 22 29 2A 2B 01 03 02 01 00A7
4078 32 29 2A 2B 29 2A 2B 01 012F
4080 03 03 42 29 2A 2B 29 2A 0119
4088 FB 4E 29 2A 2B 29 6A 01 025B
4090 03 22 01 03 22 29 2A 2B 00C9
4098 01 32 01 32 01 32 29 2A 00EC
40A0 4B 39 2A 2B 01 03 02 01 00E0
40A8 42 29 2A FB FE 20 01 03 02B2
40B0 03 22 05 46 29 2A 4B 39 0147
40B8 1A 1B 01 02 01 03 42 29 00A7
40C0 2A 2B 05 26 01 03 12 39 00CF
40C8 3A 2B 05 F6 0C F9 2A 2B 02BA
40D0 05 16 01 03 03 22 29 FA 0167
40D8 FE 40 05 06 01 03 02 05 0154
40E0 16 05 06 01 03 02 0C 19 004C
40E8 1A 05 06 0D 01 03 02 05 003D
40F0 26 19 0A 05 06 01 03 03 005B
40F8 02 05 06 05 06 39 3A 39 00C4
4100 3A 0C 05 06 01 03 03 02 005A
4108 05 E6 29 2A 05 F6 FE 29 0360
4110 2A 05 06 01 02 05 01 42 0080
4118 29 2A 05 06 29 2A 20 05 00D6
4120 06 01 03 03 02 29 2B 01 0064
4128 02 05 01 02 05 36 2A 29 0098
4130 2B 05 06 01 03 02 01 02 003F
4138 05 06 40 29 9B 05 46 1A 0174
4140 1A 2B 01 02 01 03 02 05 0053
4148 06 29 2A FB 80 FE 80 19 036B
4150 1A 1B 0C 19 1A 1B 01 03 0093
4158 02 01 12 19 1A 1B 01 02 0066
4160 01 03 42 19 1A 5B 19 1A 0107
4168 5B 19 1A 5B 19 1A 5B 01 0178
4170 02 05 01 42 01 02 05 06 0058
4178 01 F2 80 2E FF 07 F8 07 03A6
4180 68 07 68 29 01 02 07 08 0112
4188 01 42 2A 8B 07 48 07 28 0176
4190 29 2A 2B 07 48 29 2A 2B 014B
4198 07 48 29 2A 2B 07 08 07 00E3
41A0 F8 FE 30 01 03 02 01 03 0230
41A8 62 29 2A 2B 07 48 01 02 0132
41B0 07 08 01 42 69 05 46 05 010B

41C0 26 29 2A 0C 6B 2A 05 06 0125
41C8 09 07 18 4B 01 02 05 06 00E1
41D0 01 42 01 02 07 08 01 62 00E8
41D8 29 2A FB 8E 40 29 2A 2B 029A
41E0 07 48 29 2A 4B 01 03 02 00F3
41E8 01 42 05 26 29 2A 2B 2D 0119
41F0 05 06 01 02 07 08 01 42 0060
41F8 05 06 01 02 07 08 01 72 0090
4200 3C 29 2A FB 8E 40 05 06 0263
4208 05 06 05 26 29 2A 01 03 008D
4210 03 42 07 68 20 2B 19 3A 0152
4218 01 02 07 08 01 02 2B 01 0041
4220 02 07 08 01 02 29 2A 4B 00B2
4228 2C 05 86 01 03 02 01 42 0100
4230 29 2A 4B 05 06 01 03 03 00B0
4238 03 03 22 05 06 29 2A FB 0181
4240 8E 40 07 28 29 2A 2B 07 0182
4248 28 29 2A 2B 07 28 29 2A 0128
4250 2B 07 28 29 2A 2B 07 28 0107
4258 29 2A 2B 07 28 29 2A 2B 012B
4260 07 18 19 1A 1B 07 18 19 00A5
4268 1A 1B 07 18 19 1A 1B 07 00A9
4270 18 19 1A 1B 07 18 19 1A 00B8
4278 9B 1A 1B F9 4E 40 07 08 0256
4280 07 28 07 08 07 28 07 08 007C
4288 07 28 07 08 07 28 07 08 007C
4290 07 28 07 08 07 28 07 08 007C
4298 07 28 07 08 07 28 07 08 007C
42A0 07 28 07 08 07 28 07 08 007C
42A8 07 28 07 08 07 28 07 08 007C
42B0 07 28 07 08 07 28 07 08 007C
42B8 07 28 07 08 07 28 07 08 007C
42C0 07 28 07 08 07 28 07 08 007C
42C8 07 28 07 08 07 28 07 08 007C
42D0 07 28 07 08 07 F8 6E 40 01EB
42D8 0C 29 2A 2B 05 06 05 06 00A0
42E0 05 06 07 08 05 06 07 08 0034
42E8 05 26 29 2A 2B 01 02 07 00B3
42F0 08 01 42 29 2A 2B 01 02 00CC
42F8 07 08 01 42 29 2A 2B 01 00D1
4300 02 07 08 01 42 29 2A 2B 00D2
4308 01 02 07 08 01 42 29 2A 00A8
4310 2B 05 36 07 28 29 2A 2B 0113
4318 01 03 02 01 03 22 29 2A 007F
4320 01 22 07 28 01 22 07 28 00A4
4328 01 22 07 28 01 22 07 28 00A4
4330 01 22 07 28 01 22 07 18 0094
4338 29 2A EB FE 60 29 2A 2B 031A
4340 01 03 03 03 03 42 05 06 005A
4348 07 08 05 06 07 08 05 26 0054
4350 29 2A 2B 01 03 02 01 03 0088
4358 02 29 2A 1B 05 06 07 08 008A
4360 05 26 29 2A 2B 07 28 29 0101
4368 2A 2B 07 28 29 2A 2B 01 0103
4370 02 01 42 29 2A 2B 01 02 00C6
4378 01 42 29 2A 2B 07 28 07 00F7
4380 28 07 28 29 2A 2B 07 28 0104
4388 07 28 07 28 29 2A FB 6E 021A
4390 40 07 68 07 68 29 2A 07 0178
4398 68 07 68 29 2A 0C 01 03 013A
43A0 02 01 22 29 2A 4B 07 18 00E2
43A8 19 1A 1B 07 28 29 2A 2B 00FB
43B0 07 28 01 02 07 08 01 12 0054
43B8 19 1A 1B 05 06 07 08 05 006D
43C0 06 07 08 05 36 29 2A 2B 00CE
43C8 01 03 22 29 2A 2B 02 00D3
43D0 07 28 07 48 29 2A 2B 05 0101
43D8 26 05 F6 6E 40 29 2A 2B 024D

43E0 07 28 29 2A 2B 07 28 29 0105
43E8 2A 2B 07 28 29 2A 2B 01 0103
43F0 03 03 22 29 2A 2B 07 08 00B5
43F8 05 06 07 58 29 2A 2B 07 00EF
4400 28 29 2A 2B 07 28 29 2A 0128
4408 2B 07 28 29 2A 2B 07 28 0107
4410 29 2A 2B 01 03 03 22 39 00E0
4418 05 06 07 28 29 2A FB 2E 01B6
4420 6F 01 04 F2 01 03 04 03 0171
4428 F2 01 04 02 01 82 01 04 0181
4430 62 01 02 01 04 A2 01 03 0110
4438 04 04 03 F2 01 04 04 F2 01F8
4440 01 04 04 04 04 F2 60 6E 01D1
4448 40 0C 01 04 62 29 2A 4B 0151
4450 01 04 F2 29 2A 6B 01 03 01B9
4458 04 03 22 29 2A 9B 01 04 011C
4460 02 01 82 29 2A 9B 01 04 0198
4468 02 01 04 52 89 2A FB 6E 0275
4470 40 05 06 01 04 62 29 2A 0105
4478 8B 05 06 01 04 62 29 2A 0150
4480 AB 01 03 04 03 62 29 2A 016B
4488 2B 05 46 05 46 29 2A 8B 019F
4490 01 03 04 03 82 29 2A FB 01DB
4498 6E 4C 01 03 03 22 29 2A 0136
44A0 2B 05 46 01 04 22 05 46 00E8
44A8 29 2A 2B 07 08 05 06 07 009F
44B0 38 01 03 04 03 62 29 2A 00F8
44B8 6B 05 26 01 03 04 43 12 00B3
44C0 05 06 07 28 29 2A 4B 07 00DF
44C8 08 05 06 05 06 01 04 82 00A5
44D0 29 2A FB 6E 4C 19 2A 2B 0286
44D8 04 07 08 54 1C 1A 1B 05 00BA
44E0 06 07 08 05 06 34 29 2A 00A7
44E8 6B 01 04 02 05 01 42 29 00E3
44F0 2A 6B 01 04 02 07 28 29 00F4
44F8 2A 2B 01 04 22 F9 1E FF 0292
4500 AD 15 D0 29 10 F0 01 60 031C
4508 AD 55 07 C9 2F F0 01 60 0352
4510 AD 75 04 C9 02 30 01 60 0282
4518 AD 15 D0 09 10 8D 15 D0 031D
4520 A9 CD 8D 09 D0 A9 7E 8D 0490
4528 08 D0 A9 20 8D 55 07 8D 0317
4530 56 07 A9 98 D0 FC 07 A9 03D7
4538 00 8D 12 D4 A9 8D 0F 0338
4540 D4 A9 08 8D 13 D4 8D 40 03C6
4548 03 A9 81 8D 12 D4 60 00 0300
4550 A9 FF 8D 54 03 EE 54 03 03D1
4558 AE 54 03 E0 2E 30 05 4C 0294
4560 E6 45 00 00 BD B7 45 A8 038C
4568 29 0F F0 1C AA BD DF 34 03BE
4570 8D 00 D4 BD EF 34 8D 01 03CF
4578 D4 A9 00 8D 04 D4 A9 09 0394
4580 8D 05 D4 A9 21 8D 04 D4 0395
4588 98 4A 4A 4A 4A 4A BD 3F 0366
4590 35 8D 07 D4 BD 4F 35 8D 036B
4598 08 D4 A9 00 8D 0B D4 A9 039A
45A0 09 8D 0C D4 A9 21 8D 0B 02D8
45A8 D4 A2 FF A0 FF 88 D0 FD 0669
45B0 CA D0 F8 4C E0 36 FF 7D 0570
45B8 90 7F 9E 8D 6B A0 80 04D5
45C0 6E AD BB 7A 90 BA 7A 9B 04AF
45C8 BD 7D 90 80 6B A0 80 7D 04B2
45D0 90 80 0F 9E BD AB 80 50 0425
45D8 3E 8D AB 9A 40 BD AB 80 0468
45E0 AF 9A 80 9A 7A 0A EA FF 04AE
45E8 A0 FF EA EA EA EA EA 0718
45F0 EA 88 D0 F6 EA EA EA EA 06E0
45F8 CA D0 ED 60 00 00 00 00 02E7
4600 4E 00 8F 0C 00 00 00 4D 0136

COMMODORE 64

QUI VA À LA CHASSE, PERCE SA CULASSE



AMSTRAD

Suite de la page 4

```
2570 IF a#="s" OR a#="S" THEN GOTO 2620
2580 GOTO 2480
2590
2600 ' CALCUL ET AFFICHAGE DES
2605 ' ESCALIERS'
2610
2620 PLOT Precx%, precy%
2630 X1%=CINT((x+precx%)/Pax)
2640 Y1%=CINT((y-precy%)/Pay)
2650 AMPAS%=FIX(Y1%/X1%)
2660 IF AMPAS%=0 AND Y1% <> 0 THEN
AMPAS%=SGN(Y1%):NOMBPAS%=ABS(Y1%)
DUREEPAS%=FIX(X1%/NOMBPAS%):GOTO 2690
2670 IF Y1%=0 THEN DUREEPAS%=FIX(S
QR(X1%)):IF dureepas%=0 THEN duree
Pas%=1:nombPas%=FIX(X1%/dureePas%
):ELSE nombPas%=FIX(X1%/dureePas%)
2680 IF AMPAS% <> 0 THEN NOMBPAS%=
FIX(ABS(Y1%/ampas%)):dureePas%=1:I
F nombPas%>reste% THEN nombPas%=re
ste%
2690 IF envton=0 AND NOMBPAS% > 12
7 THEN ERREUR%=1:GOTO 3220
2700 IF AMPAS% > 127 OR AMPAS% < -
128 THEN ERREUR%=2:GOTO 3220
2710 IF DUREEPAS% > 255 THEN ERREU
R%=3:GOTO 3220
2720 IF envton=1 AND NOMBPAS% > 23
9 THEN ERREUR%=4:GOTO 3220
2730 X1%=DUREEPAS%*NOMBPAS%:tabenv
(sec%/3+1,1,num%+envton*15)=X1%:re
ste%>reste%-X1%
```

```
2740 Y1%=AMPAS%*NOMBPAS%:tabenv(se
c%/3+1,2,num%+envton*15)=Y1%
2750 e(sec%/+1)=NOMBPAS%:nomBPas(se
c%/3+1,num%+envton*15)=NOMBPAS%
2760 e(sec%/2)=AMPAS%
2770 e(sec%/3)=DUREEPAS%
2780 IF Pay<4 AND Pax<2 THEN x2%=x
1%*Pax:y2%=y1%*Pay:DRAWR x2%,y2%,1
5:GOTO 2870
2790 IF nombPas%<>0 THEN x2=Pax*x1
%:nombPas%:y2=Pay*y1%:nombPas%:ELS
E x2=Pax*x1%:y2=Pay*y1%
2800 y3%=FIX(y2):x3%=FIX(x2)
2810 IF nombPas%=0 THEN 2870
2820 FOR a=1 TO e(1+sec%)-1
2830 DRAWR 0,y3%,15:DRAWR x3%,0
2840 y3%=FIX(y2-((YPOS-precy%)-a*y
2))
x3%=FIX(x2-((XPOS-precx%)-a*x
2))
2860 NEXT
2870 precx%=x1%*Pax+precx%:x=precx
%+Pax
2880 precy%=y1%*Pay+precy%:y=precy
%
2890 y3=precy%-YPOS:x3=precx%-XPOS
2900 DRAWR 0,y3%,15:DRAWR x3%,0
2910 IF x>borx%+1 THEN GOTO 2970
2920 sec%=sec%+3:IF sec%>15 THEN
RETURN
2930 se%=sec%/3+1
2940 ON se% GOSUB 3010,3050,3090,3
130,3170
2950 IF INKEY#(">") THEN GOTO 2930
2960 GOTO 2460
2970 RETURN
2980
2990 ' AFFICHAGE DU NUMERO DE LA
SECTION
2995
```

```
3000
3010 LOCATE 73,21:PRINT "B"
3020 LOCATE 73,22:PRINT " "
3030 LOCATE 73,23:PRINT " "
3040 RETURN
3050 LOCATE 73,21:PRINT ""
3060 LOCATE 73,22:PRINT ""
3070 LOCATE 73,23:PRINT ""
3080 RETURN
3090 LOCATE 73,21:PRINT ""
3100 LOCATE 73,22:PRINT " "
3110 LOCATE 73,23:PRINT " "
3120 RETURN
3130 LOCATE 73,21:PRINT " "
3140 LOCATE 73,22:PRINT " "
3150 LOCATE 73,23:PRINT " "
3160 RETURN
3170 LOCATE 54,22:PRINT "Derniere
section : "
3180 LOCATE 73,21:PRINT ""
3190 LOCATE 73,22:PRINT ""
3200 LOCATE 73,23:PRINT ""
3210 RETURN
3220 CLS #1
3230 LOCATE 1,22:PRINT "ERREUR : "
;
3240 IF ERREUR%=1 THEN PRINT "Nomb
re de Pas > 127"
3250 IF ERREUR%=2 THEN PRINT "Ampl
itude du Pas > 127 ou < -128"
3260 IF ERREUR%=3 THEN PRINT "Dure
e du Pas > 255"
3270 IF ERREUR%=4 THEN PRINT "Nomb
re de Pas > 239"
3280 LOCATE 1,23:PRINT "Veuillez r
eitérez votre demande"
3290 FOR a=0 TO 2000:NEXT
3300 CLS #1
3310 GOSUB 2210
```

```
3320 GOTO 2460
3330 '#####
3340 '#
3350 '# CREATION DE LA MELODIE #
3355 '# D'ACCOMPAGNEMENT #
3360 '#
3370 '#####
3380 CLS
3390 acPos=1
3400 PRINT TAB(33);"ACCOMPAGNEMENT
"
3410 FOR a=-2 TO 4
3420 x=494+16*a:y=70
3430 note=a:GOSUB 4360
3440 NEXT
3450 ORIGIN 0,0
3460 PLOT 392,46,15:DRAWR 176,0:DR
AWR 0,46:DRAWR -176,0:DRAWR 0,-46
3470 LOCATE 51,21:PRINT "NOTE : "
3480 WINDOW #1,1,49,20,25
3490 PRINT #1;"Rappel : touches ' '
+CHR$(242)+' "+CHR$(243)+' " pour s
election notes."
3500 PRINT #1,SPC(9)"touches 1 -
7 et 0 - U pour melodie."
3510 PRINT #1,SPC(9)"touche 'S' p
our sortir."
3520 PRINT #1,SPC(9)"le report de
s notes est automatique."
3530 '
3540 ' DESSIN DES PORTEES
3550 '
3560 FOR r=0 TO 3
3570 RESTORE 4180
3580 y=382-r*72
3590 ORIGIN 0,0
3600 READ a
```

A SUIVRE...

SUPER COPTER

En l'an 2048... ben c'est la guerre ! Pilote d'un hélicoptère particulièrement sophistiqué, vous êtes chargé de délivrer les vieilles badernes prisonnières du camp adverse.

Laurent BOUHEYRE

**SERVEUR
HEBDOGICIEL**

**3615 + HG
PUIS ENVOI**

AMSTRAD

ERRATUM AMSTRAD TANK du n°145

Voici l'impression correcte de la ligne suivante :

```
7600 LOCATE 7,19:PRINT F$;P1$;1
$;F$;P1$;15:F$;P1$;15:F$;P1$;
P1$;15:F$;P1$;15:F$;P1$;15;S
PACE$(17);F$;P2$;15:F$;P2$;1
5:F$;P2$;15:F$;P2$;15:F$;P2$;
P2$;15:F$;P2$;15:F$;P1$;15;
7610 LOCATE 22,20:PRINT F$;P1$;
H$;
```



CHEF! JE
CROIS QU'ON
EST SURVOLÉS
PAR UNE
HELICE!

DAMNED!

IL N'Y A QUE
LA VÉRITÉ QUI
FESSE.



SUITE DU N° 154

```
1760 DATA 1,21,1,22,1,23,1,24,21,2
3,22,23,23,29,23,30,23,31,23,2,
24,3,24,4,24,5,24,18,24,19,24,20,2
4,21,24,22,24,23,24,24,24,29,24,30
,24,31,24,32,24,999,999
1770 *** TABLEAU 7 ***
1780 C1=16:NH=3:NCH=2:XC(1)=19:YC
(1)=13:XC(2)=31:YC(2)=14
1790 FOR TES=1 TO NCH:LOCATE XC(TES)
,YC(TES):PRINT CHR$(CHAR(TES))=1
:NEXT TES
1800 RESTORE 1820:RETURN
1810 *DATAS ROCHERS
1820 DATA 26,3,30,3,31,3,32,3,33,3
,34,3,35,3,36,3,37,3,38,3,39,3,26,
4,30,4,39,4,1,5,25,5,26,5,30,5,33,
5,34,5,35,5,39,5,1,6,2,6,24,6,25,6
,26,6,30,6,33,6,38,6,39,6,1,7,14,7
,17,7,20,7,23,7,24,7,25,7,26,7,30,
7,33,7,1,8,13,8,14,8,15,8,16,8,17,
8,18,8
1830 DATA 19,8,20,8,21,8,22,8,23,8
,24,8,25,8,26,8,30,8,33,8,1,9,13,9
,14,9,15,9,16,9,17,9,18,9,19,9,20,
9,21,9,22,9,23,9,24,9,25,9,26,9,27
,9,30,9,33,9,34,9,35,9,38,9,13,10,
14,10,15,10,16,10,17,10,18,10,19,1
0,20,10,21,10,22,10,23,10,24,10,25
,10
1840 DATA 26,10,27,10,28,10,30,10,
33,10,38,10,13,11,14,11,27,11,28,1
1,29,11,30,11,33,11,34,11,35,11,36
,11,37,11,38,11,25,12,33,12,13,13,
14,13,17,13,26,13,27,13,28,13,29,1
3,34,13,13,14,14,14,15,14,16,14,17
,14,18,14,19,14,20,14,21,14
1850 DATA 22,14,23,14,24,14,25,14,
26,14,27,14,28,14,29,14,34,14,22,1
5,23,15,24,15,25,15,26,15,27,15,28
,15,29,15,30,15,31,15,32,15,33,15,
34,15,1,16,2,16,23,16,24,16,25,16,
26,16,29,16,30,16,31,16,32,16,33,1
6,34,16,1,17,2,17,3,17,24,17,25,17
,26,17,30,17
1860 DATA 31,17,32,17,33,17,1,18,2
,18,3,18,4,18,25,18,26,18,31,18,32
,18,1,19,2,19,3,19,4,19,5,19,26,19
,1,20,2,20,3,20,4,20,16,20,26,20,1
,21,2,21,3,21,15,21,17,21,26,21,1,
22,2,22,14,22,16,22,18,22,26,22,13
,23,15,23,17,23,19,23,26,23,12,24,
14,24,16,24,18,24
1870 DATA 20,24,26,24,999,999
1880 *** TABLEAU 8 ***
1890 C1=17:NH=5:NCH=2:XC(1)=20:YC
(1)=16:XC(2)=20:YC(2)=9
1900 FOR TES=1 TO NCH:LOCATE XC(TES)
,YC(TES):PRINT CHR$(CHAR(TES))=1
:NEXT TES
1910 RESTORE 1930:RETURN
1920 *DATAS ROCHERS
1930 DATA 11,6,12,6,13,6,14,6,15,6
,16,6,6,7,7,7,8,7,9,7,10,7,16,7,20
,7,21,7,22,7,23,7,24,7,25,7,26,7,2
7,7,28,7,29,7,30,7,31,7,32,7,33,7,
6,8,10,8,11,8,12,8,13,8,16,8,17,8,
18,8,19,8,20,8,21,8,24,8,33,8,34,8
,6,9,24,9,30,9,31,9,34,9,35,9,36,9
1940 DATA 6,10,9,10,10,10,11,10,12
,10,13,10,14,10,15,10,16,10,17,10,
18,10,19,10,20,10,21,10,22,10,23,1
0,24,10,36,10,37,10,38,10,16,11,17
,11,18,11,19,11,20,11,21,11,30,11,
31,11,32,11,33,11,38,11,39,11,9,12
,10,12,13,12,16,12,19,12,30,12,33,
12
1950 DATA 13,13,16,13,19,13,20,13,
21,13,22,13,25,13,26,13,27,13,30,1
3,33,13,36,13,13,14,15,14,25,14,26
,14,27,14,30,14,36,14,13,15,16,15,
17,15,18,15,19,15,20,15,21,15,22,1
5,23,15,24,15,25,15,26,15,27,15,30
,15,36,15,37,15,38,15,39,15,13,16,
30,16,11,17
1960 DATA 12,17,13,17,14,17,15,17,
16,17,17,17,18,17,19,17,20,17,21,1
7,22,17,23,17,24,17,25,17,26,17,27
,17,28,17,29,17,30,17,10,18,13,18,
8,19,9,19,14,19,15,19,16,19,17,19,
```

```
18,19,19,19,20,19,20,20,8,21,9,21,
14,21,15,21,16,21,17,21,20,21,21,2
1,24,21
1970 DATA 25,21,26,21,27,21,28,21,
29,21,10,22,13,22,17,22,11,23,12,2
3,17,23,18,23,19,23,20,23,21,23,22
,23,23,23,24,23,27,23,28,23,29,23,
24,24,27,24,999,999
1980 *** TABLEAU 9 ***
1990 XE=10:YE=18:E=1:E1=0:C1=20:NH
=10:LOCATE XE,YE:INK 3,6:PEN 3:PRI
NT FUEL$:PEN 1
2000 MU=2:XMU(1)=6:YMU(1)=21:XMU(2
)=7:YMU(2)=21
2010 FOR I=1 TO MU:LOCATE XMU(I),Y
MU(I):PRINT CHR$(252):MUNI(I)=1:NE
XT I
2020 FOR R=1 TO 39:LOCATE R,10:PRI
NT ROCH$:LOCATE R,8:PRINT ROCH$:LO
CATE R,6:PRINT ROCH$:LOCATE R,4:PR
INT ROCH$:ROCH(R,10)=1:ROCH(R,8)=1
:ROCH(R,6)=1:ROCH(R,4)=1:NEXT R
2030 T=INT(RND*38+1):LOCATE T,10:P
RINT " :ROCH(T,10)=0:ROCH(T+1,10)
=0
2040 T=INT(RND*38+1):LOCATE T,8:PR
INT " :ROCH(T,8)=0:ROCH(T+1,8)=0
2050 T=INT(RND*38+1):LOCATE T,6:PR
INT " :ROCH(T,6)=0:ROCH(T+1,6)=0
2060 RESTORE 2090:RETURN
2070 *DATAS ROCHERS
2080 DATA 10,19,9,20,10,20,11,20,4
,21,5,21,8,21,9,21,10,21,11,21,12,
21,3,22,4,22,5,22,6,22,7,22,8,22,9
,22,10,22,11,22,12,22,13,22,14,22,
1,23,2,23,3,23,4,23,5,23,6,23,7,23
,8,23,9,23,10,23,11,23,12,23,13,23
,14,23,15,23,1,24,2,24,3,24,4,24,5
,24,6,24
2090 DATA 7,24,8,24,9,24,10,24,11,
24,12,24,13,24,14,24,15,24,16,24,9
99,999
2100 *** TABLEAU 10 ***
2110 FOR TP=1 TO 2000:NEXT TP:CLS#
2:INK 0,1:INK 1,23:BOARD 1
2120 INK 2,24:PEN 2:FOR I=6 TO 12:
LOCATE I,24:PRINT CHR$(143):NEXT I
:FOR I=6 TO 12:LOCATE I,23:PRINT F
EN$:NEXT I:FOR I=7 TO 11:LOCATE I,
22:PRINT CHR$(143):NEXT I:LOCATE 6
,22:PRINT CHR$(214):LOCATE 12,22:P
RINT CHR$(215):PEN 1
2130 FOR DEP=3 TO 15:SOUND 5,0,-3,
0,1,0,DEP:LOCATE DEP,12:PRINT HEL#
:LOCATE DEP-2,12:PRINT " :NEXT DE
P:FOR DEP=12 TO 24:LOCATE 15,DEP:P
RINT HEL#:LOCATE 15,DEP-1:PRINT "
:SOUND 5,0,-3,0,1,0,DEP+5:NEXT DE
P
2140 FOR AP=1 TO 20:LOCATE 18,24:P
RINT CHR$(248):FOR TP=1 TO 100:NEX
T TP:LOCATE 18,24:PRINT CHR$(249):
FOR TP=1 TO 100:NEXT TP:NEXT AP
2150 LOCATE 7,5:PRINT "F E L I C I
T A T I O N S !!!"
2160 LOCATE 1,8:PRINT "VOUS VENEZ D
E DELIVRER TOUS LES GENERAUX"
2170 INK 3,6,0:LOCATE 7,11:PRINT "V
OUS AVEZ UN BONUS DE " :PEN 3:PRI
NT ESS+(BOMB*10):PEN 1:SC=SC+ESS+(
BOMB*10):LOCATE 35,1:PRINT SC
2180 LOCATE 1,14:PRINT "MALHEUREUSE
MENT D'AUTRES LE SONT ENCORE."
2190 ESS=999:BOMB=BOMB+5:VIE=VIE+1
:LOCATE 27,1:PRINT BOMB:LOCATE 7,1
:PRINT VIE:TB=0:H=H-10
2200 ERASE ROCH:DIM ROCH(40,25):ER
ASE TH:DIM TH(40,25)
2210 LOCATE 16,17:PRINT "CESPACE]"
2220 IF INKEY(47)=0 THEN 760 ELSE
2210
2230 *** MAISON TOUCHEE ***
2240 IF (Y=24 OR Y=23 OR Y=22) AND
(X>4 AND X<11) THEN LOCATE X,Y:IN
K 3,6,24:PEN 3:PRINT FLA#:LOCATE X
+1,Y:PRINT FLA#:PEN 1:GOTO 2300
2250 RETURN
2260 IF (TIR=24 OR TIR=23 OR TIR=2
2) AND (X>4 AND X<11) THEN LOCATE
X,TIR:INK 3,6,24:PEN 3:PRINT FLA#:
PEN 1:GOTO 430
2270 RETURN
2280 *** PERDU ***
```

```
2290 'PERDU 1 VIE
2300 OUT 255,8:OUT 256,1:FOR S=8 T
O 10:SOUND 5,800,20,13,3,1,8:NEXT
S:OUT 256,2:VIE=VIE-1:LOCATE 7,1:P
RINT VIE:IF VIE=0 THEN 2350
2310 ESS=999:BOMB=10:LOCATE 27,1:P
RINT BOMB
2320 IF TB=1 THEN X=12:Y=24:GOTO 3
80
2330 X=2:Y=12:GOTO 380
2340 'PERDU DEFINITIVEMENT
2350 LOCATE 1,5:PEN 0:PRINT REMAIN
(0):PRINT REMAIN(1):PEN 1
2360 FOR P=0 TO 404 STEP 2
2370 SOUND 2,1,2,7:SOUND 5,410-P,2
,7:NEXT P
2380 LOCATE 15,12:SPEED INK 15,15:
INK 1,INT(RND*26),INT(RND*26):PRIN
T "GAME - OVER"
2390 IF SC=HSC THEN GOSUB 2470
2400 LOCATE 13,14:PRINT "EPRESSEZ E
SPACE]"
2410 IF INKEY(47)=0 THEN GOTO 2420
ELSE 2400
2420 FOR I=&28 TO 1 STEP -1 'MERC I
L'HEBDO
2430 OUT &BC00,1:OUT &BD00,1
2440 FOR J=1 TO 50:NEXT J
2450 NEXT I:OUT &BC00,1:OUT &BD00,
&28:CLS:GOTO 3700
2460 *** HIGH-SCORE ***
2470 LOCATE 19,16:PRINT "A":PRINT "
AAA"
2480 X=19:CH=65:Y=0
2490 IF INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0
THEN FOR H=1 TO 100:NEXT CH=CH+1:I
F CH=47 THEN CH=65
2500 IF CH=91 THEN CH=46
2510 LOCATE X,16:PRINT CHR$(CH):EL
SE LOCATE X,16:PRINT CHR$(CH)
2520 IF INKEY(74)=0 OR INKEY(8)=0
THEN FOR H=1 TO 100:NEXT CH=CH-1:I
F CH=64 THEN CH=46
2530 IF CH=45 THEN CH=90
2540 LOCATE X,16:PRINT CHR$(CH):EL
SE LOCATE X,16:PRINT CHR$(CH)
2550 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(9)=0
THEN Y=Y+1:IF Y<5 THEN FOR H=1 TO
300:NEXT SOUND 1,200,7,7,15,1:HC(Y
)=CH:LOCATE X,16:PEN 2:PRINT CHR$(
CH):PEN 1:X=X+1:LOCATE X,16:CH=65
2560 IF Y=4 THEN HSC=CHR$(HC(1))+
CHR$(HC(2))+CHR$(HC(3))+CHR$(HC(4
)):HSC=SC:RETURN
2570 GOTO 2490
2580 *** RESTORES GENERAUX ***
2590 RESTORE 2700:RETURN
2600 RESTORE 2720:RETURN
2610 RESTORE 2740:RETURN
2620 RESTORE 2760:RETURN
2630 RESTORE 2780:EVERY 50,1 GOSUB
3360:RETURN
2640 RESTORE 2800:EVERY 50,1 GOSUB
3360:RETURN
2650 RESTORE 2820:EVERY 28,1 GOSUB
3360:RETURN
2660 RESTORE 2840:EVERY 28,1 GOSUB
3360:RETURN
2670 RESTORE 2860:RETURN
2680 *** DATAS HOMMES ***
2690 'TABLEAU 1
2700 DATA 32,24,37,15,999,999
2710 'TABLEAU 2
2720 DATA 21,15,12,12,20,24,35,20,
999,999
2730 'TABLEAU 3
2740 DATA 6,12,14,13,3,15,29,12,99
9,999
2750 'TABLEAU 4
2760 DATA 5,6,6,6,10,11,11,11,18,1
2,5,14,6,14,18,14,18,16,22,23,11,2
4,999,999
2770 'TABLEAU 5
2780 DATA 6,23,25,24,999,999
2790 'TABLEAU 6
2800 DATA 33,5,8,6,32,10,16,13,30,
22,999,999
2810 'TABLEAU 7
2820 DATA 19,7,34,10,16,23,999,999
2830 'TABLEAU 8
2840 DATA 11,7,10,21,17,14,16,18,2
5,24,999,999
2850 'TABLEAU 9
```

```
2860 DATA 13,21,5,9,20,9,15,9,35,9
,20,7,30,7,3,7,21,5,38,5,999,999
2870 *** GENERAUX ***
2880 IF TH(X+1,Y)=2 THEN SC=SC+10:
TH(X+1,Y)=0:NH=NH-1:SOUND 1,30,30,
7,0,14:LOCATE 35,1:PRINT SC:LOCATE
X,Y:PRINT HEL#
2890 IF TH(X,Y)=2 THEN SC=SC+10:TH
(X,Y)=0:NH=NH-1:SOUND 1,30,30,7,0,
14:LOCATE 35,1:PRINT SC:LOCATE X,Y
:PRINT HEL#
2900 IF NH=0 THEN BORDER INT(RND*2
6),INT(RND*26)
2910 RETURN
2920 *** MUNITIONS ***
2930 FOR I=1 TO MU
2940 IF MUNI(I)=0 THEN 2960
2950 IF (X=XMU(I) AND Y=YMU(I) OR
X+1=XMU(I) AND Y=YMU(I)) THEN BOMB
=BOMB+5:SOUND 2,400,7,7,1,2:MU=MU-
1:LOCATE 27,1:PRINT BOMB:MUNI(I)=0
2960 NEXT I
2970 RETURN
2980 *** CHUTE ROCHER ***
2990 IF P=1 THEN 3040
3000 A=INT(RND*37)+2
3010 B=INT(RND*21)+4
3020 P=1
3030 IF ROCH(A,B)=0 THEN P=0:RETUR
N
3040 IF B+CHUTE=25 THEN LOCATE A,B
+CHUTE:PRINT CHR$(143)
3050 IF B+CHUTE=25 THEN P=0:CHUTE=
0
3060 IF ROCH(A,B+CHUTE-1)=1 THEN L
OCATE A,B+CHUTE-1:PRINT ROCH#
3070 IF ROCH(A,B+CHUTE-1)=0 THEN L
OCATE A,B+CHUTE-1:PRINT "
3080 IF ROCH(A,B+CHUTE)=1 THEN LOC
ATE A,B+CHUTE:PRINT ROCH#:CHUTE=CH
UTE+1:RETURN
3090 IF TH(A,B+CHUTE)=2 THEN LOCAT
E A,B+CHUTE:PRINT " :NH=NH-1:SOUND
1,30,-1,7,1,7:TH(A,B+CHUTE)=0
3100 FOR I=1 TO MU
3110 IF MUNI(I)=0 THEN 3130
3120 IF (XMU(I)=A AND YMU(I)=B+CHU
TE) THEN LOCATE A,B+CHUTE:SOUND 1,
4,-1,7,1,7,1:PRINT " :MUNI(I)=0
3130 NEXT I
3140 IF (A=XE AND B+CHUTE=YE) THEN
LOCATE A,B+CHUTE:SOUND 1,10,15,7,
1,5,1:PRINT " :E1=1
3150 IF (A=X AND B+CHUTE=Y) OR (A=
X+1 AND B+CHUTE=Y) THEN LOCATE X,Y
:PRINT " :P=0:CHUTE=0:GOTO 3220
3160 FOR TES=1 TO NCH+1
3170 IF CHAR(TES)=0 THEN 3190
3180 IF (A=XC(TES) AND B+CHUTE=YC
(TES)) OR (A=1+XC(TES) AND B+CHUTE
=YC(TES)) THEN P=0:CHUTE=0:RETURN
3190 NEXT TES
3200 IF (B+CHUTE=24 AND ROCH(A,B+C
HUTE)=0) THEN LOCATE A,B+CHUTE:PRI
NT " :CHUTE=0:P=0:RETURN
3210 LOCATE A,B+CHUTE:PRINT ROCH#:
CHUTE=CHUTE+1:RETURN
3220 OUT 255,8:OUT 256,1:FOR S=8 T
O 10:SOUND 5,800,20,13,3,1,8:NEXT
S:OUT 256,2:VIE=VIE-1:LOCATE 7,1:P
RINT VIE:IF VIE=0 THEN 2350
3230 ESS=999:BOMB=10:LOCATE 27,1:P
RINT BOMB
3240 IF TB=1 THEN X=12:Y=24:LOCATE
X,Y:PRINT HEL#:RETURN
3250 X=2:Y=12:LOCATE X,Y:PRINT HEL
#:RETURN
3260 *** ESSENCE ***
3270 IF (X=XE AND Y=YE) OR (X+1=XE
AND Y=YE) THEN SOUND 5,150,0,7,5,
1:ESS=999:LOCATE 15,1:PRINT ESS:E1
=1:RETURN
3280 RETURN
3290 *** CHAR TOUCHE ***
3300 FOR TES=1 TO NCH
3310 IF CHAR(TES)=0 THEN 3330
3320 IF (X=XC(TES) AND Y=YC(TES)) O
R X+1=XC(TES) AND Y=YC(TES) OR X=1
+XC(TES) AND Y=YC(TES) THEN LOCAT
E XC(TES),YC(TES):INK 3,24,6:PEN 3
10 ELSE IF A=CHR$(10) THEN GOTO 13120 EL
SE IF A=CHR$(11) THEN GOTO 13130 ELSEGO
TO 13070
13070 IF A=CHR$(12) THEN CARRE=0:CER=0:D
RAW=0:CAS=0:L=1:PSET(X,Y),CP:GOTO 321 EL
SE IF A=CHR$(13) THEN GOTO 13190 ELSE GO
TO 13060
20037 POKE&H2019,247:POKE&H2076,8
30040 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(9) THEN 30
100 ELSE IF A$=CHR$(8) THEN 30200 ELSE I
F A$=CHR$(13) THEN 30500 ELSE IF A$=CHR$(
10) THEN 31000 ELSE 30040
31000 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(9) THEN GO
TO 31100 ELSE IF A$=CHR$(8) THEN GOTO 312
00 ELSE IF A$=CHR$(13) THEN GOTO 31500 E
LSE GOTO 31000
```

A SUIVRE...

MO5

Suite de la page 5

```
20038 POKE&H2073,&HFC:POKE&H2074,&H9E
*****
* Modifiez ainsi les lignes suivantes *
*****
325 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(9) THEN 350
ELSE IF A$=CHR$(8) THEN 370 ELSE IF A$=C
HR$(13) THEN 400 ELSE IF A$=CHR$(10) THEN
1000 ELSE 325
424 A$=INPUT$(1):IFA$=CHR$(9) THEN X=X+1:G
```

```
OTO422ELSEIFA$=CHR$(8) THEN X=X-1:GOTO422E
LSEIFA$=CHR$(10) THEN Y=Y+1:GOTO422ELSEIFA
$=CHR$(11) THEN Y=Y-1:GOTO422ELSEIFA$=CHR$(
13) THEN CAS=0:GOTO16000ELSEGOTO424
490 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(13) THEN CONSO
LE19,24:CLS:CONSOLE0,24:POKE&H2076,0:GO
TO240ELSEIFA$="F" THEN GOTO20000ELSEGOTO4
90
1025 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(9) THEN GOTO
1050ELSEIFA$=CHR$(8) THEN GOTO1070ELSEIF
A$=CHR$(13) THEN GOTO 1100 ELSE 1025
2060 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(9) THEN GOTO
2104ELSEIFA$=CHR$(8) THEN GOTO2149ELSEIF
A$=CHR$(13) THEN GOTO2200ELSEGOTO2060
4075 COLORS:LOCATE0,21,0:PRINT"<< ENTREE
>> == MENU":PRINT"<< F >> == FIN"
4077 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(13) THEN CON
SOLE19,24:CLS:CONSOLE0,24:GOTO240ELSEIFA
```

```
"="F" THEN GOTO20000ELSEGOTO4077
11110 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(9) THEN 11
200 ELSE IF A$=CHR$(8) THEN 11300 ELSE I
F A$=CHR$(13) THEN 11500 ELSE IF A$=CHR$(
10) THEN 12000 ELSE 11110
11901 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(9) THEN GO
TO 11902 ELSE IF A$=CHR$(8) THEN GOTO 11
903 ELSE IF A$=CHR$(13) THEN GOTO 11905 E
LSE 11901
11917 IF T=CHR$(13) THEN 11960 ELSE IF
T=CHR$(12) THEN LOCATE0,0,0:POKE&H2076,
0:GOTO11980 ELSE IF T=CHR$(22) THEN 119
70 ELSE 11918
12010 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(9) THEN GOT
O12100ELSEIFA$=CHR$(8) THEN GOTO 12200E
LSEIFA$=CHR$(13) THEN GOTO 12500 ELSE 1201
0
13060 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(9) THEN GO
TO 13100 ELSE IF A$=CHR$(8) THEN GOTO 131
```


CARACTORIC

Le justicier

C'EST RIEN, C'EST PSYCHOSOMATIQUE

ORIC

VENTRE AFFAME N'A POINT DE PAYE.

Avant, ma vie était un enfer. Mais, depuis CARACTORIC, je redéfinis mes caractères dans la joie et l'allégresse. Merci CARACTORIC. Faites comme moi, utilisez CARACTORIC, etc.

Jean-Patrick PEYS



```

2 REM
3 REM ---CARACTORIC---
4 REM
5 REM
6 REM AUTEUR : PEYS
7 REM Jean-Patrick
8 REM le 19/5/86
9 REM Pour ATMOS, 7.0 Ko
10 REM (compatible ORIC 1)
20 REM ---INITIALISATION---
30 REM
90 RESTORE AD=#BF68:TEXT:IFPEEK(#
FFFA)=#47THENAT=#A5ELSEAT=#A7
100 PAPER0:INK7:IFAT=#A5THENDOKE#
24E,#205
110 FORI=0T015:READA:POKEI+122*8+
#B400,A:NEXT
111 DATA8,8,8,8,42,20,8,0,0,31,31
,31,31,31,31,31
112 FORI=0T07:READA:POKEI+125*8+
#B400,A:NEXT
114 DATA0,0,0,12,12,0,0,0
116 FORI=0T021:READA#:#POKE#7000+I
,VAL("#"+A#):NEXT
118 DATA25,00,26,00,26,00,26,00,9
0,04,01,00,02,09,00,95,00,CA,00
,F1,60
120 DIMCO(5,22)
137 REM
138 REM ---AFFICHAGE---
139 REM
140 HIRES:POKE#26A,#A:PRINTCHR$(2
9)
150 PRINT"!"CHR$(34)"##%<'>*+/,
0123456789:;<=>?@(){}|'>>>>)"
160 PRINT"CNJ^_`abcdefghijklmnoPq
rstuvwxy!>>>>)"
165 PRINTSPC(31)"!>>>>)"CHR$(11
)
170 REM
180 REM ---HIRES PARTIE I---
190 REM
200 CO=0:LI=0
210 A=AD+CO+LI*40:POKEA,PEEK(A)+1
28
220 GETA#:#B=ASC(A#)
225 IFPEEK(#209)=ATTHEN226ELSE230
226 IFB<>11THEN230
227 GOSUB800:LI=0:C1=0:A=0:GOSUB9
00
228 IFA=0THEN200ELSE811
230 IFB=8ANDCO>0THENCO=CO-1:GOTO3
00
240 IFB=9ANDCO<30THENCO=CO+1:GOTO
300
250 IFB=10ANDLI=0THENLI=1:GOTO300
260 IFB=11ANDLI=1THENLI=0:GOTO300
270 IFB=32THENGOSUB310:GOTO600
272 IFB=67THENGOSUB350:GOSUB380:G
OTO210
274 IFB=73THENGOSUB400:GOTO210
280 IFB=70THENCALLDEEK(#FFFA)
285 IFB=27THEN2500
290 GOTO220
300 POKEA,PEEK(A)-128:GOTO210
310 CA=PEEK(A):POKEA,CA-128:RETUR
N
320 REM
330 REM ---CODE---
340 REM
350 GOSUB310:CA=CA-128
360 PRINTCHR$(13)"")CHR$(CA))"
)
370 FORI=0T07:PRINTPEEK(#9800+CA#
8+I)CHR$(8):NEXT
375 RETURN
380 GETA#
390 PRINTCHR$(13);
391 FORI=#BFB8T0#BFD6:POKEI,32:NE
XT
392 RETURN
397 REM
398 REM ---CODE/IMP---
399 REM
400 GOSUB350
410 LPRINTCHR$(17)
420 LPRINTCHR$(18)
430 FORI=0T07
440 J=PEEK(#9800+CA#8+I)
450 POKE0,J
455 CALL#7000
460 FORK=6T01STEP-1
465 IFPEEK(K)=0THEN490
470 LPRINT"J4,0,0,-1,-4,0,0,-1,4,

```

```

0,0,-1,-4,0"
480 LPRINT"R0,3"
490 LPRINT"R4,0"
500 NEXTK
510 LPRINT"R-24,-4"
520 NEXTI
540 LPRINT"A";
545 LPRINT" ";
550 FORI=0T07:LPRINTPEEK(#9800+CA
8+I):NEXT
560 LPRINT
570 GOSUB390:RETURN
580 REM
590 REM ---HIRES PARTIE II---
591 REM
600 CA=CA-128:POKE#BF88,CA
602 CO=33:LI=0
610 A=AD+CO+LI*40:POKEA,PEEK(A)+1
28
620 GETA#:#B=ASC(A#)
621 IFPEEK(#209)=ATTHEN622ELSE630
622 IFB=8THENGOSUB800:GOTO200
624 IFB=11ANDPEEK(#209)=ATTHENGOS
UB800:C1=CO-33:LI=LI:A=0:GOSUB900:
GOTO805
630 IFB=9ANDCO>33THENCO=CO-1:GOTO
750
640 IFB=9ANDCO<38THENCO=CO+1:GOTO
750
650 IFB=10ANDLI<>2THENLI=LI+1:GOT
0750
660 IFB=11ANDLI<>0THENLI=LI-1:GOT
0750
670 IFB=32THEN760
680 IFB=67THENGOSUB350:GOSUB380:G
OTO610
690 IFB=73THENGOSUB400:GOTO610
720 IFB=69THENPOKE#BF88,PEEK(A)-1
28:GOTO620
730 IFB=69THENPOKE#BF88,125:GOTO6
20
740 GOTO620
750 POKEA,PEEK(A)-128:GOTO610
760 CA=PEEK(#BF88)
770 POKE#BF88,PEEK(A)-128
780 POKEA,CA+128
790 GOTO620
800 POKEA,PEEK(A)-128:RETURN
805 IFA=0THEN602
810 POKE#BF88,125
811 IFCO<C1,LI)=0THEN812ELSE1220
812 FORLI=0T02:FORC1=0T05
813 IFCO<C1,LI>>0THENCO=C1:LI=LI
:GOTO1230
814 NEXT:GOTO610
830 FORI=XTOX+36
840 CURSETI,Y-1,3:DRAW0,65,0
850 NEXT
860 RETURN
870 REM
880 REM ---AFFICHAGE HIRES III---
890 REM
900 FORLI=0T02
910 FORCO=0T05
920 CA=PEEK(AD+33+CO+LI*40)
930 IFCA=125THEN1120
935 A=-1
940 IFCA=CO(CO,LI)THEN1160
950 X=4+38*CO:Y=66*LI+1
960 IFCO<CO,LI)=0THEN980
970 GOSUB830
980 FORI=XTOX+36STEP6
990 CURSETI,Y-1,3:DRAW0,65,1
1000 NEXT
1010 FORI=YTOY+65STEP8
1020 CURSETX,I,3:DRAW36,0,1
1030 NEXT
1050 FORI=0T07
1060 POKE0,PEEK(#9800+CA#8+I):CAL
L#7000
1070 FORJ=0T05
1080 CURSETX+J*6,Y+I*8,3
1090 IFPEEK(6-J)=1THENCHAR123,0,1
1100 NEXT:NEXT
1105 CO<CO,LI)=CA
1110 GOTO1160
1120 IFCO<CO,LI)=0THEN1160
1130 X=4+38*CO:Y=66*LI+1
1140 GOSUB830
1150 CO<CO,LI)=0
1160 NEXT
1170 NEXT
1180 RETURN
1190 REM

```

```

1200 REM ---HIRES PARTIE III---
1210 REM
1220 CO=C1:LI=L1
1230 X=0:Y=0
1240 X1=4+38*CO:Y1=1+66*LI
1250 A=POINT(X1+X*6+1,Y1+Y*8+1)
1255 CURSETX1+X*6,Y1+Y*8,3
1260 CHAR123,0,1:CHAR123,0,2:CHAR
125,0,1
1270 GETA#:#B=ASC(A#):C=PEEK(#209)
1280 IFC=ATTHEN1290ELSE1330
1290 IFB=8THENGOSUB1310:GOTO200
1300 IFB=10THENGOSUB1310:GOTO602E
LSE1330
1310 CHAR123,0,1:IFA=0THENCHAR123
,0,2
1320 RETURN
1330 IFB=8THEN1400
1340 IFB=9THEN1530
1350 IFB=10THEN1650
1360 IFB=11THEN1760
1370 IFB=32THEN1870
1380 GOTO1270
1390 REM --- B=8 ---
1400 IFX=0THEN1430
1410 X=X-1:GOSUB1420:GOTO1250
1420 CHAR123,0,1:IFA=0THENCHAR123
0,2:RETURNELSERETURN
1430 IFCO=0THEN1470
1440 FORI=CO-1T00STEP-1
1450 IFCO<I,LI>>0THEN1510
1460 NEXT
1470 FORI=5T0CO+1STEP-1
1480 IFCO<I,LI>>0THEN1510
1490 NEXT
1500 X=5:GOSUB1420:GOTO1250
1510 CO=I:X=0:GOSUB1420:GOTO1240
1520 REM --- B=9 ---
1530 IFX=5THEN1550
1540 X=X+1:GOSUB1420:GOTO1250
1550 IFCO=5THEN1590
1560 FORI=CO+1T05
1570 IFCO<I,LI>>0THEN1630
1580 NEXT
1590 FORI=0T0CO-1
1600 IFCO<I,LI>>0THEN1630
1610 NEXT
1620 X=0:GOSUB1420:GOTO1250
1630 CO=I:X=0:GOSUB1420:GOTO1240
1640 REM --- B=10 ---
1650 IFY<>7THEN1740
1655 Y=0
1660 IFLI=2THENLI=0:GOTO1680
1670 LI=LI+1
1680 IFCO<CO,LI>>0THEN1730
1690 FORI=0T05
1700 IFCO<I,LI>>0THENCO=I:GOTO17
30
1710 NEXT
1720 GOTO1660
1730 GOSUB1420:GOTO1240
1740 Y=Y+1:GOSUB1420:GOTO1250
1750 REM --- B=11 ---
1760 IFY<>0THEN1850
1765 Y=7
1770 IFLI=0THENLI=2:GOTO1790
1780 LI=LI-1
1790 IFCO<CO,LI>>0THEN1840
1800 FORI=0T05
1810 IFCO<I,LI>>0THENCO=I:GOTO18
40
1820 NEXT
1830 GOTO1770
1840 GOSUB1420:GOTO1240
1850 Y=Y-1:GOSUB1420:GOTO1250
1860 REM --- B=32 ---
1870 CHAR123,0,1:IFA=-1THENA=0:CH
AR123,0,2ELSEA=-1
1880 B=0:FORI=0T05
1890 J=POINT(X1+I*6+1,Y1+Y*8+1)
1900 IFJ=-1THENB=B+2*(5-I)
1910 NEXT
1920 POKE#9800+8*CO(CO,LI)+Y,B
1930 GOTO1255
1970 REM
1980 REM ---INSTRUCTIONS---
1990 REM
2000 POKE#BBA4,0
2010 CLS:PRINTSPC(10)"-----
---":PRINTSPC(10)"- CARACTORIC -"
:PRINT
2030 PRINTSPC(9)"- INSTRUCTIONS -"
:PRINT

```

```

2040 PRINT"CHOIX D'UN CARACTERE
DANS LA SERIE:"
2050 PRINT:PRINT" - DePlacemen
t Par les touches"
2060 PRINT" flechees et choi
x Par la barre":PRINT" d'esPa
ce":PRINT
2070 PRINT" - C : Donne le cod
e memoire du":PRINT" cara
ctere Pointe":PRINT
2080 PRINT" - I : Idem avec ti
rage imprimante":PRINT:PRINT" -
F : Fin du Programme"
2090 PRINT:PRINT" - 'ESC' : In
structions"
2091 PRINT:PRINT" - 'FCT' (ou
'SHIFT' gauche Pour"
2092 PRINT" ORIC 1) + ^ : Af
fichage HIRES"
2095 IFA=-1THEN2400
2100 PRINT:PRINT:PRINT" APPUY
EZ SUR UNE TOUCHE S.V.P"
2200 GETA#
2210 CLS
2240 PRINT:PRINT"II-PLACEMENT D'U
N CARACTERE ":"PRINT
2250 PRINT" - Vous pouvez remod
eler 18 caract-"
2260 PRINT" teres maximum a l
'ecran."
2270 PRINT" - Votre caractere c
hoisit se Place"
2280 PRINT" automatiquement d
ans la 'pioche':"PRINT
2290 PRINT" Puis ":"PRINT:PRINT"
- Deplacement Par touches fleche
es"
2300 PRINT:PRINT" - 'ESPACE' :
met la Pioche sous le"
2310 PRINT" curseur et le car
actere Pointe"
2320 PRINT" dans la Pioche:"
PRINT:PRINT" - E : Efface la Pio
che (>)"
2330 PRINT" - C et I : Idem Pre
cedement":PRINT" - D : Double le
caractere Pointe"
2340 PRINT" dans la Pioch
e":PRINT:PRINT" - FCT + ^ :
Affichage HIRES"
2350 PRINT" <-- : Ret
our a I"
2355 IFA=-1THEN2410
2360 PRINT:PRINT:PRINT" APPUY
EZ SUR UNE TOUCHE S.V.P"
2370 GETA#
2400 CLS:PRINT
2410 PRINT:PRINT"III-AFFICH
AGE HAUTE RESOLUTION ":"PRINT:PRIN
T
2420 PRINT" - Deplacement par le
s touches":PRINT" flechees":PRI
NT
2430 PRINT:PRINT" - 'ESPACE' : A
llumme et eteint les"
2440 PRINT" Points.
":PRINT:PRINT
2460 PRINT" - FCT + <-- : Retour
a I":PRINT:PRINT" + z :
Retour a III"
2475 IFA=-1THENRETURN
2476 PRINT:PRINT:PRINT
2480 PRINT" APPUYEZ SUR UNE TO
UCHE S.V.P"
2490 GETA#:RETURN
2500 PRINTCHR$(29):TEXT:PRINTCHR$(
17)
2510 PRINT"DESIREZ-VOUS LE LISTIN
G DES INSTRUCTIONS SUR IMPRIMAN
TE ?"
2520 GETA#
2530 IFA#=#N"THENA=0:GOSUB2000:GO
TO140
2540 IFA#=#O"THEN2555
2550 GOTO2520
2555 CLS:PRINT:PRINTCHR$(27)"LTRA
CE SUR IMPRIMANTE EN COURS..."
2556 IFAT=#A7THEN2570
2560 A=-1:CALL#C816:GOSUB2000:CAL
L#C82F:GOTO140
2570 A=-1:POKE#2F1,128:GOSUB2000:
POKE#2F1,0:GOTO140

```

VIC 20

Suite de la page 27

```

1420 POKE198,0:WAIT198,1
1430 PRINT"J";:POKE36869,240:POKE3
6879,25
1440 PRINT" POUR CELA, IL VOUS FA
UXDRA VAINCRE DANS:"
1450 PRINT" LE LABYRINTHE"
1460 PRINT" LES MISSILES"
1470 PRINT" LE GARDIEN"
1471 PRINT" LES PAROIS"
1480 PRINT" L'ECHAFFAUDAGE"
1490 PRINT" LE MISSILE"

```

```

1491 PRINT" LES PAROIS"
1492 PRINT" LES MINES"
1493 POKE198,0:WAIT198,1
1494 PRINT"J";
1500 PRINT" LE CHATEAU:"
1510 PRINT" LES TRAPES"
1520 PRINT" ET D'AUTRES CHOSE
S QUE JE NE REVELERAI PAS"
1887 PRINT" COMMANDES:"
1888 PRINT" 5 ...HAUT"
1889 PRINT" 7 ...BAS"
1890 PRINT" 8 ...DROITE"
1891 PRINT" 9 ...GAUCHE"
1990 POKE198,0:WAIT198,1
2000 PRINT"J";:POKE36879,25
2010 PRINT" TOUCHES COMMANDES:"

```

```

2030 PRINT"OUVRIR COFFRE"
2050 PRINT"REGARDER COFFRE"
2070 PRINT"FERMER LE COFFRE"
2090 PRINT"LIRE"
2092 PRINT"SORTIR D'UNE PIECE"
2110 PRINT"PRENDRE CLE"
2130 PRINT"PRENDRE OBJETS"
2159 PRINT"CASSER MIROIR"
2160 PRINT"PRENDRE HACHE"

```

```

2170 PRINT"PRENDRE BOUTEILLE"
2180 PRINT"PRENDRE VERRE"
2190 PRINT"PRENDRE COUTEAU"
2200 PRINT"PRENDRE BOITE CARTO"
2210 PRINT"PRENDRE LAMPE"
2220 PRINT" LA SUITE DANS LE PROCH
AIN PROGRAMME"
2230 PRINT" TAPER SUR UNE TOUCHE
:POKE198,0:WAIT198,1:PRINT"J":POK
E36869,255

```

A SUIVRE...

Tâche méritoire pour Jacques LEDUC, de nous inculquer l'art et la manière d'utiliser cet instrument barbare qu'est le contrôleur universel analogique.



CONTROLE

Mode d'emploi : Toutes les indications nécessaires sont incluses et l'emploi d'une imprimante est facultatif (impression des résultats). Pour MO5, supprimez la ligne 70 et la POKE &H6294.&H39 de la ligne 520.

THOMSON T07, T07 70, MO5

```
10 *****
20 * ETUDE DE LA LECTURE D'UN *
30 * VOLTMETRE OU AMPEREMETRE *
40 * PAR J. LEDUC - COLLEGE D'ELOYES *
50 *****
60 ON ERROR GOTO 3070
70 POKE&H6295,&H62:POKE&H6296,&H39:POKE&
H6294,&H32
80 CONSOLE0,24:GOTO3060
90 *****
100 * SAISIE DONNEES GENERALES
110 *****
120 X#=""
130 R#="INPUT$(1):IF ASC(R#)=13 AND X#=""
THEN 130
140 IF ASC(R#)=8 AND LEN(X#)>0 THENPRINT
HR$(8);CHR$(32);CHR$(8);X#="LEFT$(X#,LEN
(X#)-1):GOTO130
150 IF ASC(R#)=13 THEN RETURN
160 IF ASC(R#)=2 OR ASC(R#)=7 AND ASC(R#
)<13 OR ASC(R#)=27 AND ASC(R#)<31 OR A
SC(R#)=22 OR LEN(X#)>19 THEN130
170 PRINTR#;X#="X#";GOTO130
180 *****
190 * S/P SAISIE DONNEES NUMERIQUES
200 *****
210 VM=9000:LM=5
220 X#=""
230 R#="INPUT$(1)
240 IF ASC(R#)=13 AND LEN(X#)=0 THEN 230
250 IF ASC(R#)=13 THEN PRINT:RETURN
260 IF (R#="," OR R#=")") AND R0=1 THEN
R#="":R0=2:GOTO300
270 IF (R#="," OR R#=")") AND R0=2 THEN
230
280 IF ASC(R#)=8 AND LEN(X#)>0 THEN 310
290 IF ASC(R#)>57 OR ASC(R#)<48 OR VAL(X
#)>VM OR LEN(X#)=LM THEN230
300 PRINTR#;X#="X#";R#="":GOTO230
310 IF RIGHT$(X#,1)="." THEN R0=1
320 PRINTCHR$(8);CHR$(32);CHR$(8);X#="LE
FT$(X#,LEN(X#)-1):GOTO230
330 *****
340 * PRESENTATION DU PROGRAMME
350 *****
360 SCREEN0,0:CLS:LOCATE8,3:ATRB1,1:CO
LOR0,4:PRINT"AMPEREMETRE":LOCATE10,6:PR
INT"VOLTMETRE":ATRB0,0
370 LOCATE5,10:COLOR0,6:PRINT"Ce program
me permet d'etudier a LOCATE4,12:PRINT"pu
is de s'entraîner a la lecture"
380 LOCATE0,14:PRINT"sur un amperemetre
ou un voltmètre."
390 K#=""
400 GOSUB2300:IFRQ#="N"THENRQ#="S":GOTO5
20
410 CONSOLE0,24:SCREEN0,0:CLS:LOCATE2,
4:ATRB1,1:COLOR0,4:PRINT"Veuillez vous fa
ire":ATRB0,0:COLOR0,6
420 LOCATE2,9,0:PRINT"1 - L'étude de la
lecture niveau 1"
430 LOCATE2,11,0:PRINT"2 - Des exercices
de niveau 1"
440 LOCATE2,13,0:PRINT"3 - L'étude de la
lecture niveau 2"
450 LOCATE2,15,0:PRINT"4 - Des exercices
de niveau 2"
460 LOCATE2,17,0:PRINT"5 - Quitter l'etu
de"
470 LOCATE12,20:COLOR0,7:PRINT"VOTRE CHO
IX:"
480 IFRQ#="1"THENRQ#="GOTO570
490 IFRQ#="2"THENRQ#="GOTO570
500 IFRQ#="3"THENRQ#="GOTO710
510 IFRQ#="4"THENRQ#="GOTO1090:ER=0:RB=0:NV#
="2":GOTO1000
520 IF RQ#="5" THEN SCREEN 7,0:CLS:PO
KE &H6294,&H39:END
530 GOTO470
540 *****
550 * PROGRAMME ETUDE GRADUATIONS
560 *****
570 CONSOLE0,24:SCREEN0,0:CLS:COLOR0,6
580 LOCATE5,9,0:PRINT"Vous allez travail
ler sur une":LOCATE9,13,0:PRINT"graduati
on de 0 a 100"
590 GOSUB2300:IFRQ#=""0"THEN610
600 CA=100:RG=1:Z=1000:GOSUB 1550:RG=0:'
ETUDE GRAD 0-100
610 CONSOLE0,24:SCREEN0,0:CLS:COLOR0,6
620 LOCATE4,8,0:PRINT"Vous allez mainte
nant travailler":LOCATE7,10,0:PRINT"avec
une autre graduation."
630 LOCATE5,12,0:PRINT"Le principe de le
cture est le":LOCATE9,14,0:PRINT"même qu
e précédemment"
640 GOSUB2300:IFRQ#=""0"THEN660
650 CA=30:Z=500:GOSUB1550:'ETUDE GRAD0-3
0
660 CONSOLE0,24:SCREEN0,0:CLS:COLOR0,6
670 LOCATE2,8,0:PRINT"Vous allez mainte
nant travailler sur":LOCATE2,10,0:PRINT"d
ifférentes graduations successives"
680 GOSUB2300:IFRQ#=""0"THEN410ELSEZ=800
690 GOSUB2690:'GRAD ALEATOIRE
700 RP=1:GOSUB1550:IFRP=0THEN690ELSE410
710 CONSOLE0,24:SCREEN0,0:CLS:COLOR0,6
720 LOCATE2,4,0:PRINT" Vous allez maint
enant travailler ":LOCATE2,6,0:PRINT" a
vec deux graduations simultanées."
730 LOCATE2,8,0:PRINT"Le principe de le
cture est le même"
740 LOCATE2,10,0:PRINT"mais vous devez
choisir sur quelle"
750 LOCATE2,12,0:PRINT"graduation se fe
ra votre lecture."
760 GOSUB2300:IFRQ#=""0"THEN410ELSEZ=100
0
770 GOSUB2870:'AFF.2 GRAD.+AIGUI+CALCUL
NG
780 LOCATE4,9,0:COLOR0,1:PRINT"CHOISSISS
O LA BONNE GRADUATION"
790 LOCATE0,10,0:COLOR0,7:PRINT"Le rappo
rt entre la borne supérieure":LOCATE0,
11,0:PRINT"de la graduation choisie et l
e calibre"
800 LOCATE0,12,0:PRINT"doit être égal a
0,1 ou 1 ou 10 ou 100":GOSUB1750
810 LOCATE1,13,0:COLOR7,4:PRINTA1;"":CL
;"":IFA1/CL<1THENPRINTUSING"#.#";A1/C
L ELSEPRINTUSING"#####";A1/CL
820 LOCATE2,13,0:PRINTA2;"":CL;"":IF
A2/CL<1 THENPRINTUSING"#.#";A2/CL ELSEP
RINTUSING"#####";A2/CL
830 IFW<25THEN GD=A1 ELSE GD=A2
840 GOSUB1750:LOCATE4,14,0:COLOR0,7:PRIN
T"C'est donc la graduation 0 -":GD:LOCAT
E8,15,0:PRINT"qu'il faut choisir ici ":
GOSUB1750
850 LOCATE4,16,0:COLOR0,1:PRINT"CALCULON
S MAINTENANT LE RESULTAT":COLOR0,7
860 CA=GD:GOSUB1980
870 IFRQ#="" THEN 770
880 CONSOLE0,24:GOTO410
890 *****
900 * EXERCICES NIVEAU 1
910 *****
920 GOSUB2690:'UNE GRAD. ALEAT.
930 GOSUB1810:'AFF. UNE GRAD.
940 GOSUB1900:'AFF AIGUI+CALIBRE
950 GOSUB1470:'CALCUL REPERE
960 GOSUB1150:'ETUDE REPONSE
970 IFRQ#=""0"AND RP=1 THEN RP=0:RETURN
980 IFRQ#=""0"AND RP=1 THEN RP=0:RETURN
990 IFRQ#=""0"AND RP=1 THEN RP=0:RETURN
1000 *****
1010 * EXERCICES NIVEAU 2
1020 *****
1030 GOSUB 2870:'2 Grad Aleat+AIG.
1040 IF W<25THENGD=A1 ELSE GD=A2
1050 CA=GD:GOSUB 1150:'ETUDE REPONSE
1060 IFRQ#=""0"AND RP=1 THEN RP=0:RETURN
1070 IFRQ#=""0"AND RP=1 THEN RP=0:RETURN
1080 GOSUB 1300:CONSOLE 0,24:GOTO410
1090 *****
1100 * S/P DEMANDE NOM
1110 *****
1120 SCREEN0,0:CLS:COLOR0,6:LOCATE10,8
0:PRINT"QUEL EST VOTRE NOM ?"
1130 LOCATE10,12,0:PRINT"
1140 LOCATE10,12,1:GOSUB90:NM#="X#":RETURN
1150 *****
1160 * S/P ETUDE REPONSE
1170 *****
1180 RE=NG/(CA/CL):NR=0:IFRIGHT$(CL#,1)=
"A"THENUF#="L":UI#ELSEUF#="LA":UI#
1190 IFRNR<2THENLOCATES,13,0:PRINT"LA BON
NE REPONSE ETAIT ":IFRE<1THENPRINTUSING
"#.#";RE:PRINT" ";CL#:GOTO1280 ELSE PR
INTRC:CL#:GOTO1280
1200 LOCATE6,9,0:COLOR7,4:PRINT"QUELLE E
ST":UF#;" LUE ?"
1210 LOCATE10,10,0:PRINT"ECRIRE VOTRE RE
PONSE":COLOR0,7
1220 IFRB=0THENLOCATE12,18,0:COLOR0,1:PR
INT"SCORE =":PRINTUSING"#.#";20-(20*E
R)/RB:PRINT" /20":COLOR0,7
1230 LOCATE10,12,0:PRINTUI#;"":LOCATE20
,12,0:COLOR7,4:PRINT" ";COLOR0,7:PR
INT" ";CL#
1240 LOCATE20,12,1:COLOR7,4:GOSUB190:CO
LOR0,7:RB=RB+1:XR=VAL(X#)
1250 IF STR$(XR)=STR$(RE) THEN 1270
1260 LOCATE13,15,0:ATRB1,1:COLOR7,4:PRI
NT"ERREUR.":ATRB0,0:COLOR0,7:FORI=1TO10
00:NEXTI:NR=NR+1:ER=ER+1:SCREEN0,6,6:CLS
:GOTO1190
1270 LOCATE7,15,0:ATRB1,1:PRINT"BONNE R
EPONSE":ATRB0,0
1280 LOCATE12,18,0:COLOR0,1:PRINT"SCORE =":
PRINTUSING"#.#";20-(20*E)/RB:PRIN
T" / 20":LOCATE6,20,0:COLOR0,3:PRINT"VOU
LEZ VOUS CONTINUER (O/N)?:":COLOR0,7:GOSU
B2310
1290 RETURN
1300 *****
1310 * S/P FIN D'EXERCICE
1320 *****
1330 CONSOLE0,24:SCREEN0,0:CLS:COLOR0,
6
1340 LOCATE3,5,0:ATRB1,1:PRINT"FIN D'EX
ERCICE ";NV#
1350 LOCATE3,10,0:IFER<1THENPRINT" E
RREUR POUR ELSE PRINTER" ERREURS POUR"
1360 LOCATES,15,0:PRINTRB;" REPONSES."
1370 LOCATE4,20,0:PRINT"SCORE=":PRINTUS
ING"#.#";20-(E*20)/RB:PRINT" / 20":ATT
RB0,0
1380 OPEN "0",#1,"LPT1:(80)"
1390 PRINT#1,K:PRINT#1," ";NM#
1400 PRINT#1,"FIN D'EXERCICE NIVEAU ";NV
#;" "
1410 IF ER<1THEN PRINT#1,ER;" ERREUR PO
UR ";ELSE PRINT#1,ER;" ERREURS POUR";
1420 PRINT#1,RB;" REPONSES - ";
1430 PRINT#1,"SCORE=":PRINT#1,USING"#.#
";20-(E*20)/RB:PRINT#1," /20":PRINT#1
,K#
1440 CLOSE
1450 COLOR0,3:LOCATE1,23,0:PRINT"POUR CO
NTINUER PRESSER SUR UNE TOUCHE"
1460 RQ#="INPUT$(1):RETURN
1470 *****
1480 * CALCUL REPERE GRAD
1490 *****
1500 IFCA=100 THEN NG=(NB-10)/3
1510 IFCA=30 THEN NG=(NB-10)/10
1520 IFCA=50THEN NG=(NB-10)/6
1530 IFCA=150 THEN NG=(NB-10)/2
1540 RETURN
1550 *****
1560 * ETUDE DE LA LECTURE
1570 *****
1580 GOSUB1810:'AFFICHAGE GRAD.
1590 GOSUB1900:'AFF. AIG.
1600 CONSOLE0,24
1610 LOCATE5,9,0:COLOR7,4:PRINT"LA LECTU
RE SE FAIT EN 2 ETAPES"
1620 LOCATE0,11,0:PRINT"1-":COLOR0,7:PR
INT"Line le nombre en face de l'aiguille
":GOSUB1750
1630 GOSUB1470:'CALCUL REPERE
1640 LOCATE10,12,0:PRINT"ici on trouve :
":COLOR7,4:IFNG<1THENPRINTUSING"#.#";NG
ELSEPRINTNG
1650 LOCATE0,14,0:PRINT"2-":COLOR0,7:PR
INT"Diviser le nombre par le quotient "
1660 LOCATE2,15,0:PRINT"entre la borne
supérieure de la"
1670 LOCATE2,16,0:PRINT"graduation et
le calibre indique":GOSUB1750
1680 GOSUB1980:'AFFICHAGE RESULTAT
1690 IFRQ#=""0"AND RG=1 THENCONSOLE3,7:CL
S:CONSOLE8,24:SCREEN0,6,6:CLS:CONSOLE3,7
:SCREEN0,7,6:GOTO1590
1700 IFRQ#=""0"AND RP=1 THEN RP=0:RETURN
1710 IFRQ#=""0"AND CA=100ORCA=50)THENCLS
:CONSOLE3,7:SCREEN0,7,6:CLS:GOTO1590
1720 IF RQ#=""0" AND (CA=30 OR CA=150)THEN
1550
1730 RETURN
1740 *****
1750 * TEMPORISATION DECOISSANTE
1760 *****
1770 IFZ=0 THEN RETURN ELSE FORJ=1TOZ:NE
XTJ:Z=Z-50:RETURN
1780 *****
1790 * AFFICHAGE UNE GRADUATION
1800 *****
1810 CONSOLE0,24:SCREEN0,6,6:CLS:CONSOLE
0,7:SCREEN0,7,6
1820 IFCA=100THEN GOSUB2350:'GRAD0-100
1830 IFCA=30 THEN GOSUB2430:'GRAD0-30
1840 IFCA=50THENGOSUB2110:'GRAD0,50
1850 IFCA=150THENGOSUB2190:'GRAD0-150
1860 RETURN
1870 *****
1880 * AFFICHAGE AIGUILLE
1890 *****
1900 IFCA=100 THENRESTORE2650:GOSUB2540:'
AIG 0-100
1910 IFCA=50THENRESTORE2670:GOSUB2540:'A
IG 0-50
1920 IFCA=30 THENRESTORE2660:GOSUB2550:'
AIG 0-30
1930 IFCA=150THENRESTORE2680:GOSUB2530:'
AIG 0-150
1940 RETURN
1950 *****
1960 * AFFICHAGE RESULTATS
1970 *****
1980 LOCATE0,17,0:PRINT"Nombre =":COLO
R7,4:IFNG<1THENPRINTUSING"#.#";NG ELSEPR
INTNG
1990 LOCATE0,18,0:PRINT"borne s
upérieure":COLOR7,4:PRINT CA
2000 LOCATE0,19,0:COLOR0,7:PRINT"Calibre
=":COLOR7,4:PRINTCL:CL#:GOSUB1750
2010 LOCATE2,18,0:COLOR7,4:PRINT" QUO
TIENT ="
2020 LOCATE2,19,0:PRINT CA;"":CL;"=":";
COLOR7,4:IFCA/CL<1THEN PRINTUSING"#.#";
CA/CL ELSE PRINTCA/CL
2030 BOX(176,144)-(312,160),0:GOSUB1750
2040 RE=NG/(CA/CL)
2050 LOCATE6,21,0:COLOR0,7:PRINTUI#;" IFN
G<1THENPRINTUSING"#.#";NG;ELSEPRINTNG;
2060 PRINT" ";IFCA/CL<1THENPRINTUSING"#
.#";CA/CL;ELSEPRINTCA/CL;
2070 PRINT" ";COLOR7,4:PRINTUSING"#.#";
#;RE:PRINT" ";CL#:GOSUB1750
2080 LOCATE0,23,0:PRINT"*REMARQUE-":COL
OR0,7:PRINT"Utilisez l'unité du calibre.
":GOSUB1750
2090 LOCATE2,24,0:COLOR0,3:PRINT"VOULEZ
VOUS UN AUTRE ESSAI(O/N)?:":COLOR0,7:GOS
UB2310
2100 RETURN
2110 *****
2120 * GRADUATION 0-50
2130 *****
2140 GR=0:FORI=10TO310STEP30:LINE(I,10)-
(I,23),4:NEXTI
2150 FORI=0TO38STEP4:IFI=40RI=150RI=30TH
ENI=I-1
2160 LOCATE1,0:PRINTGR:GR=GR+5:NEXTI:LOC
ATE6,0:PRINT" "
2170 FORI=13TO310STEP3:IFINT((I-10)/6)=(
I-10)/6 THENLINE(I,14)-(I,23),4ELSELINE(I
,18)-(I,23),4
2180 NEXTI:BOX(0,0)-(319,64),0:RETURN
2190 *****
2200 * GRADUATION 0,150
2210 *****
2220 GR=0:FORI=10TO310STEP20:LINE(I,25)-
(I,37):NEXTI
2230 FORI=0TO38STEP8:IFI=80RI=150RI=300R
I=37THENI=I-1
2240 LOCATE1,5:PRINTGR:GR=GR+30:NEXTI
2250 FORI=12TO310STEP2:IFINT((I/10)=1/10T
HENLINE(I,25)-(I,34)ELSELINE(I,25)-(I,30
)
2260 NEXTI:BOX(0,0)-(319,64),0:RETURN
2270 *****
2280 * ATTENTE FRAPPE
2290 *****
2300 COLOR0,3:LOCATE2,20,0:PRINT"VOULEZ
VOUS FAIRE CETTE ETUDE (O/N)?:"
2310 FORI=1TO10:RQ#="INKEY$:NEXTI
2320 RQ#=""RQ#="INKEY$:RN=RND:IFRQ#=""TH
EN2320
2330 IFRQ#=""0"ORRQ#="N"THENRETURNELSE232
0
2340 *****
2350 * GRADUATION 0 A 100
2360 *****
2370 GR=0:FORI=10TO310STEP30:LINE(I,10)-
(I,23),4:NEXTI
2380 FORI=0TO38 STEP4:IFI=40RI=150RI=300
RI=37THENI=I-1
2390 LOCATE1,0:PRINTGR:GR=GR+10:NEXTI
2400 FORI=13TO310STEP3:IFINT(I/10)=1/10T
HENLINE(I,14)-(I,23),4 ELSELINE(I,18)-(I,2
3),4
2410 NEXTI:BOX(0,0)-(319,64),0:RETURN
2420 *****
2430 * GRADUATION 0 A 30
2440 *****
2450 GR=0:FORI=10TO310STEP30:LINE(I,25)-
(I,37):NEXTI
2460 FORI=0TO38STEP4:IFI=80RI=150RI=30TH
ENI=I-1
2470 LOCATE1,5:PRINTGR:GR=GR+3:NEXTI
2480 FORI=15TO310STEP3:IFINT((I/10)=1/10T
HENLINE(I,25)-(I,34)ELSELINE(I,25)-(I,30
)
2490 NEXTI:BOX(0,0)-(319,64),0:RETURN
2500 *****
2510 * AFFICHAGE AIGUILLE
2520 *****
2530 NB=INT(300/RND)+10:IFINT((NB-10)/3)
=(NB-10)/3THEN2560 ELSE 2540
2550 NB=INT(300/RND)+10:IFINT((NB-5)/5)=NB/5
THEN2560 ELSE2550
2560 BOX(0,0)-(319,64),0:LINE(NB,61)-(NB
,24):GOSUB2570:CONSOLE8,24:RETURN
2570 *****
2580 * AFFICHAGE CALIBRE
2590 *****
2600 X=INT(11/RND)+1:FORI=1TOX:READCL,CL
#:NEXTI
2610 IFNB<160 THEN PO=23 ELSE PO=1
2620 LOCATEPO,7:COLOR7,4:PRINT"CALIBRE="
:CL;"":CL#;
2630 IF RIGHT$(CL#,1)="A"THENUI#="INTENS
ITE"ELSE UI#=" TENSION "
2640 RETURN
2650 DATA1,MA,10,MA,100,MA,1,A,10,A,1,mV
,10,mV,100,mV,1,V,10,V,100,V
2660 DATA30,A,3,mV,30,mV,3,V,30,V
,300,V,3,MA,30,MA,300,MA,3,A
2670 DATA50,A,5,mA,50,MA,500,MA,5,A,5,mV
,50,mV,500,mV,5,V,50,V,500,V
2680 DATA1,5,mV,15,mV,150,mV,1,5,MA,15,MA
,150,MA,1,5,V,15,V,150,V,1,5,A,15,A
2690 *****
2700 * UNE GRADUATION ALEATOIRE
2710 *****
2720 W=INT(100/RND)
2730 IFW<25THENCA=30
2740 IFW<25 THENCA=50
2750 IFW<25 THENCA=100
2760 IFW<25 THENCA=150
2770 RETURN
2780 *****
2790 * DEUX GRADUATIONS ALEATOIRES
2800 *****
2810 W=INT(50/RND)
2820 IFW<25 THENCA=50ELSECA=100
2830 RETURN
2840 W=INT(50/RND)
2850 IFW<25 THENCA=30ELSECA=150
2860 RETURN
2870 *****
2880 * S/P AFF. ALEATOIRE GRAD.+AIG.+NG
2890 *****
2900 CONSOLE 0,24:SCREEN0,6,6:CLS:CONSO
LE0,7:SCREEN0,7,6
2910 GOSUB2780:'GRAD.0-50 OU 0-100
2920 IF CA=50 THEN A1=50:GOSUB2110
2930 IF CA=100 THEN A1=100:GOSUB2350
2940 GOSUB2840:'GRAD 0-30 OU 0-150
2950 IF CA=30 THEN A2=30:GOSUB2430
2960 IF CA=150 THEN A2=150:GOSUB2190
2970 W=(50/RND)
2980 IF W<25 AND A1=50 THEN RESTORE 2670
:GOSUB2540:NG=(NB-10)/6
2990 IF W<25 AND A1=100 THEN RESTORE 265
0:GOSUB2540:NG=(NB-10)/3
3000 IF W<25 AND A2=30 THEN RESTORE 266
0:GOSUB2550:NG=(NB-10)/10
3010 IF W<25 AND A2=150 THEN RESTORE 268
0:GOSUB2530:NG=(NB-10)/2
3020 CONSOLE 8,24
3030 RETURN
3040 *****
3050 * S/P TRAITEMENT DES ERREURS
3060 *****
3070 IF ERR=53 ORERR=60ORERR=59THEN RESU
ME1450
3080 CLS:LOCATE7,23:COLOR1,3:PRINT"ERREU
R "ERR" A LA LIGNE "ERL:FORI=1TO2000:RES
UME410
```

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LANGAGE MACHINE SUR AMSTRAD

N'HABITE PAS A L'ADRESSE INDIQUEE

Après la parution, dans les deux dernières leçons, du listing complet du programme 'flèche', nous voici prêts à étudier en détails le fonctionnement de ses routines. Vous avez, bien entendu, rentré tout le listing assembleur, vous avez assemblé, vous avez rentré tout le listing basic et... ça ne marchait pas ! Seulement, comme vous êtes un crac en langage machine, vous avez tout de suite constaté que le basic indiquait de mauvaises adresses. Vous les avez corrigées et maintenant... ça marche !!! Pour ceux qui sont encore un peu trop nuls pour découvrir par eux-mêmes une différence d'adresse entre l'assembleur et le basic, voici les corrections à apporter au listing 2 du mois dernier :

Adresse de la coordonnée X = &A4CE &A4CF
 Adresse de la coordonnée Y = &A4CC
 Adresse de test de 'COPY' = &A4D1

Avec les nouvelles adresses des variables 'COX', 'COY' et 'FEU', vous devez être en mesure de corriger les valeurs des 'PEEK' et votre flèche DOIT fonctionner.

PRINCIPE GENERAL

Considérons, à partir de mainte-

nant, que notre programme 'tourne'. Vous possédez donc un fichier assembleur source, un fichier binaire et un fichier basic. Pour analyser en détails les différentes routines qui composent le logiciel, commençons par tenter de comprendre le principe de fonctionnement de celui-ci. Le logiciel comporte 3 routines principales qui sont appelées à partir du basic :

IMFLE (Implantation de la flèche) : s'occupe d'afficher la flèche à un endroit précis de l'écran, après avoir sauvegardé en mémoire la partie que va cacher la flèche.

DEPLE (Déplacement de la flèche) : routine la plus complète qui s'occupe de tester les touches du clavier, d'effacer la flèche en remettant à l'écran la partie préalablement sauvegardée et de l'afficher à sa nouvelle position.

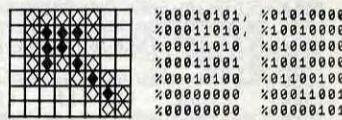
EFFLE (Effacement de la flèche) : la plus simple des routines, puisqu'elle remplace à l'écran la partie sauvegardée précédemment et c'est tout !

Le principe est donc simple :
 1 - Sauvegarder la zone de l'écran où se trouvera la flèche.
 2 - Afficher ladite flèche.

- 3 - Remettre à l'écran la partie sauvegardée.
- 4 - Changer les coordonnées de la flèche.
- 5 - Recommencer le total.

LE DESSIN DE LA FLÈCHE

Nous allons commencer par analyser la partie la plus complexe de la routine principale. Il s'agit de l'affichage de la flèche à l'écran. Avant tout, voyons comment nous l'avons codée en mémoire :



La flèche fait 8 pixels de large et 7 de haut. Chaque pixel est codé sur deux bits et peut prendre l'une des trois valeurs suivantes :

- 00 = Pixel invisible, la couleur du pixel présent à l'écran ne sera pas changée.
- 01 = Le pixel prendra la couleur zéro (couleur du fond).
- 10 = Le pixel prendra la couleur définie dans la variable 'COULEU'.

Pourquoi la flèche est-elle de deux couleurs ? Pour une raison bien simple : si le dessous est de couleur zéro, on verra la couleur de la flèche, mais pas son contour. Par contre, si la flèche va à un endroit de sa propre couleur, on ne verra plus son centre mais son contour, qui est de couleur zéro. Compris ? Non ? Alors essayez et vous verrez. Une flèche qui bouge étant bien mieux qu'un long discours.

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

ZX 81 -> 55 56 61 66 71 76 81 86
 91 95 100 105 110 114 118 122 126
 130 134 138 142 146 150 154

COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85
 90 95 99 104 109 114 118 122 126
 130 134 138 142 146 152
 ORIC -> 57 62 67 72 77 82 87 92 96
 101 106 111 115 119 123 128 131
 136 141 144 146 153
 AMSTRAD -> 111 115 119 123 127
 131 135 139 143 146 151
 APPLE -> 58 63 68 73 78 83 88 93

97 102 107 112 116 120 124 128
 132 135 139 143 146 151
 SPECTRUM -> 112 116 120 124 127
 132 136 140 144 146 153
 THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89
 93 98 103 108 113 117 121 125 129
 133 137 141 146 152
 MSX -> 113 117 121 125 129 133
 137 140 146 150 154

MÉTHODE DE TRAVAIL

Vous vous demandez peut-être, pourquoi ne pas prendre le programme par son début et le suivre dans le sens de son exécution ? Si c'est le cas, je m'empresse de satisfaire votre légitime curiosité : parce qu'il n'a pas été construit de cette manière. En assembleur, il est bien plus commode de commencer par les routines du niveau le plus bas. Par exemple, pour écrire à l'écran l'éternel 'BONJOUR', il vaut mieux commencer par étudier comment écrire un pixel, puis une lettre et

```
360 LD A, (COULEU) ; A = %11110000 (facile)
370 AND C ; Voyons l'effet de cette nouvelle instruction :
```

enfin le mot. Voyons donc comment afficher cette fameuse flèche. Pour ce faire, nous allons exécuter pas à pas les instructions à partir de la ligne numéro 360.

INITIALISATION DES REGISTRES

Pour appeler la routine 'AFFLE', il faut lui passer un certain nombre de paramètres : deux dans les registres et un dans une variable. Le double registre 'HL' doit d'abord contenir l'adresse écran. Pour notre essai, mettons-y la première : '&C000'. Le registre 'C' doit contenir le masque du pixel dans cette adresse. Pour comprendre l'utilité de ce masque, il faut se reporter à la leçon 5 du numéro 127 : codage des pixels. Le masque sert à isoler le pixel utile et à 'MASQUER' les trois autres (en mode 1, un octet contient 4 pixels). Supposons que le premier pixel soit celui tout à gau-

che dans la première adresse, la valeur de 'C' sera %10001000. La variable 'COULEU', pour terminer, doit contenir le codage de la couleur pour les 4 pixels de l'adresse :

Couleur 1 = %11110000
 Couleur 2 = %00001111
 Couleur 3 = %11111111

HL = &HC000
 C = %10001000
 COULEU = %11110000

Commençons notre exécution pas à pas :

```
360 LD D, A ; A = %11110000 (facile)
370 AND C ; Voyons l'effet de cette nouvelle instruction :
```

AND registre = 'ET' logique d'un registre avec l'accumulateur. Le résultat va dans l'accumulateur. Pour comprendre l'effet de cette opération logique, pensez ceci :

POUR QUE LE RESULTAT D'UN BIT SOIT '1', IL FAUT QUE LES DEUX BITS DE L'OPERANDE ET DE L'ACCUMULATEUR SOIT A '1'. SINON, LE RESULTAT DU BIT SERA '0'.

Soit notre exemple :

A = %11110000
 C = %10001000
 Résultat : A = %10000000
 Compris ?..

```
380 LD D, A ; A = %10000000 D = %10000000
390 LD A, C ; A = %10001000
400 CPL ; Instruction nouvelle !
```

CPL = Complémentation de l'accumulateur.

LA COMPLEMENTATION INVERSE TOUS LES BITS DE L'ACCUMULATEUR.

Soit notre exemple :

A = %10001000
 Résultat : A = %01110111
 Compris ?..

```
410 LD E, A ; E = %01110111
```

Avant de poursuivre, il faut comprendre ce que nous venons de faire : nous avons préparé les registres pour la suite. 'E' = Masque pour mettre à zéro le pixel concerné. Effectivement, les deux bits à zéro sont bien ceux qui codent le pixel de gauche de l'adresse écran. D = Masque de la couleur du pixel concerné.

Je ne saurais trop vous conseiller de suivre cette exécution pas à pas à l'aide d'un moniteur. Ainsi, à chaque instruction, vous voyez directement son effet dans la modification des registres. Prenez même de l'avance d'ici au mois prochain. Quand vous aurez compris le principe des instructions Z80, tout ira très, très vite !..

Patrick DUBLANCHET

LANGAGE MACHINE SUR APPLE

SI ON CAUSAIT MINITEL ?

Je m'en vais vous parler télématique puisque l'illustre mini mire, alias escapeneufgé, ou encore Boris, ne fait plus sa rubrique habituelle. Enfin, tout ceci pour vous dire que j'ai ouvert sur le meilleur serveur du monde (HG, bandes d'incultes !) une boîte aux lettres (B.A.L pour les chébrans) nommée ASSAPPLE, et que j'attends avec impatience vos suggestions et vos questions. Voilà, j'en ai fini avec le minitel.

SI ON PARLAIT LANGAGE MACHINE VOIR MÊME BCD ?

Comme promis dans le dernier article, voici la solution des 2 exos du mois précédent. Je rappelle l'énoncé pour les amnésiques : réalisez une routine convertissant le BCD en binaire, et une autre réalisant l'opération inverse. Commençons par la plus simple, à savoir celle qui convertit le BCD en binaire. On suppose que le nombre BCD à convertir est dans A, et qu'il est de la forme \$AB où 0 <= A <= 9 et 0 <= B <= 9. Il nous faut donc calculer 10 * A + B. Pour cela, on sauve l'accumulateur dans la pile (pour une utilisation ultérieure) grâce au PHA situé en \$ 1000. On isole ensuite le nibble (demi-octet) de poids fort par un AND # \$F0 (en \$1001). L'accumulateur contient à ce moment-là \$A0 soit 16 * A en décimal. Le STA \$06 sauve cette valeur à l'adresse \$06. Puis, on divise l'accumulateur par 4 avec les 2 LSR, ce qui a également pour effet d'effacer le carry (puisque le 2ème bit de \$A0 est nul). On obtient donc au bout du compte 4 * A en décimal dans l'accumulateur. Il ne reste plus qu'à ajouter le contenu de \$06

dans A (ADC \$06), pour avoir la valeur 20 * A en décimal. Remarque au passage qu'il a été inutile de faire un CLC. Afin d'obtenir le 10 * A recherché, on divise le tout par deux en effectuant un décalage vers la droite (le LSR en \$1009), qui met également C à zéro (le premier bit de 10 * A étant nul puisque c'est un nombre pair), et on stocke en \$06. Pour finir, on récupère la valeur initiale de l'accumulateur, on isole cette fois-ci le nibble de poids faible (PLA et AND # \$0F) et on ajoute le contenu de \$06 (ADC \$06, le CLC étant inutile) pour avoir le résultat dans A : 10 * A + B. Quelques remarques à propos de cette routine : elle occupe 18 octets, fait 35 cycles, et est relogeable. Avant de l'appeler, il faut être impérativement en mode binaire (flag D à zéro). D'autre part, si X ou Y sont inutilisés, remplacez PHA, PLA par TAX, TXA ou TAY, TYA (gain de 3 cycles).

CONVERSION BCD BINAIRE

*1000L		PHA		CONVERSION BINAIRE	BCD
1000-	48	AND	\$F0		
1001-	29 F0	STA	\$06		
1003-	85 06	LSR			
1005-	4A	LSR			
1006-	4A	ADC	\$06		
1007-	65 06	LSR			
1009-	4A	STA	\$06		
100A-	85 06	PLA			
100C-	68	AND	\$0F		
100D-	29 0F	ADC	\$06		
100F-	65 06	RTS			
1011-	60				

RECIPROCITE

Examinons maintenant la routine faisant la conversion binaire

BCD. Comme toujours, on place la donnée (ici nombre binaire) dans l'accumulateur. On commence par mettre \$FF dans X (LDX # \$FF), on positionne la retenue en vue d'une soustraction (SEC), on incrémente X (INX), on soustrait 10 (décimal) de l'accumulateur, et on recommence en \$1003 jusqu'à ce que A devienne négatif. Alors C=0, et on additionne 10 à l'accumulateur : on vient de réaliser tout bêtement la division de l'accumulateur par 10 ; X contenant le quotient et A le reste. Oui, vous savez, comme à l'école : pour partager 10 pommes en 3, on regarde combien de fois on peut retirer 3 pommes et ce qui reste s'appelle... le reste.

Note pour ceux qui ne comprennent rien depuis un bon moment :

C signifie carry ou retenue.
 A correspond à l'accumulateur.

On stocke ensuite le reste dans \$06, on multiplie par 16 le quotient (TXA ASL ASL ASL ASL), ce qui a pour effet de le faire passer dans le nibble de poids fort. Le ORA \$06 permet de rajouter le reste, et le tout est joué. Pour mieux piger le programme, simulez manuellement une exécution pas à pas.

*1000L		LDX <th>\$FF <th>CONVERSION BINAIRE</th> <th>BCD</th> </th>	\$FF <th>CONVERSION BINAIRE</th> <th>BCD</th>	CONVERSION BINAIRE	BCD
1100-	A2 FF	SEC			
1102-	38	INX			
1103-	E9	SBC	\$0A		
1104-	E9 0A	BPL	\$1103		
1106-	10 FB	ADC	\$0A		
1108-	39 0A	STA	\$06		
110A-	85 06	TXA			
110C-	9A	ASL			
110D-	0A	ASL			
110E-	0A	ASL			
110F-	0A	ASL			
1110-	0A	ASL			
1111-	05 06	ORA	\$06		
1113-	60	RTS			

LA SUITE SVP !

Voilà, ça vient. Par exemple avec une routine du plus bel effet affichant un nombre BCD à l'écran. Ainsi, son utilisation conjointement à celle effectuant la conversion

binaire -> BCD devrait vous permettre de convertir (hé oui !) un nombre hexa (entre \$00 et \$63) en décimal et de l'afficher, œuf course. Pour utiliser cette routine, \$07-\$08 doit contenir l'adresse de la ligne où afficher le nombre, Y la colonne (0

<= Y <= 38 dec), et l'accumulateur le nombre en BCD. Le principe est enfantin. On sauve d'abord le nombre à afficher dans le registre X, on le divise par 16 pour obtenir la valeur du nibble de poids fort (entre 0 et 9). Le code écran des caractères 0...9 étant \$B0...\$B9, on fait un ORA # \$B0. L'accumulateur contient alors le code écran du premier chiffre que l'on affiche grâce au STA (\$07), Y. Le passage à la colonne suivante est exécuté (oups !) par... un INY (en \$1209).

Utilisons la même procédure pour le deuxième chiffre (celui de droite). On commence par récupérer le nombre (TXA) et isoler son nibble de poids faible (AND # \$09), puis le ORA # \$B0 le convertit en code écran, et on l'affiche toujours par un STA (\$07), Y. Voilà, c'est tout !

AFFICHAGE D'UN NOMBRE EN BCD

*1200L		TAX	
1200-	AA	LSR	
1201-	4A	LSR	
1202-	4A	LSR	
1203-	4A	LSR	
1204-	4A	LSR	
1205-	09 B0	ORA	\$B0
1207-	91 07	STA	(\$07), Y
1209-	08	INY	
120A-	8A	TXA	
120B-	29 0F	AND	\$09
120D-	39 B0	ORA	\$B0
120F-	91 07	STA	(\$07), Y
1211-	61	RTS	

C'EST QUAND QU'ON ARRÊTE ?

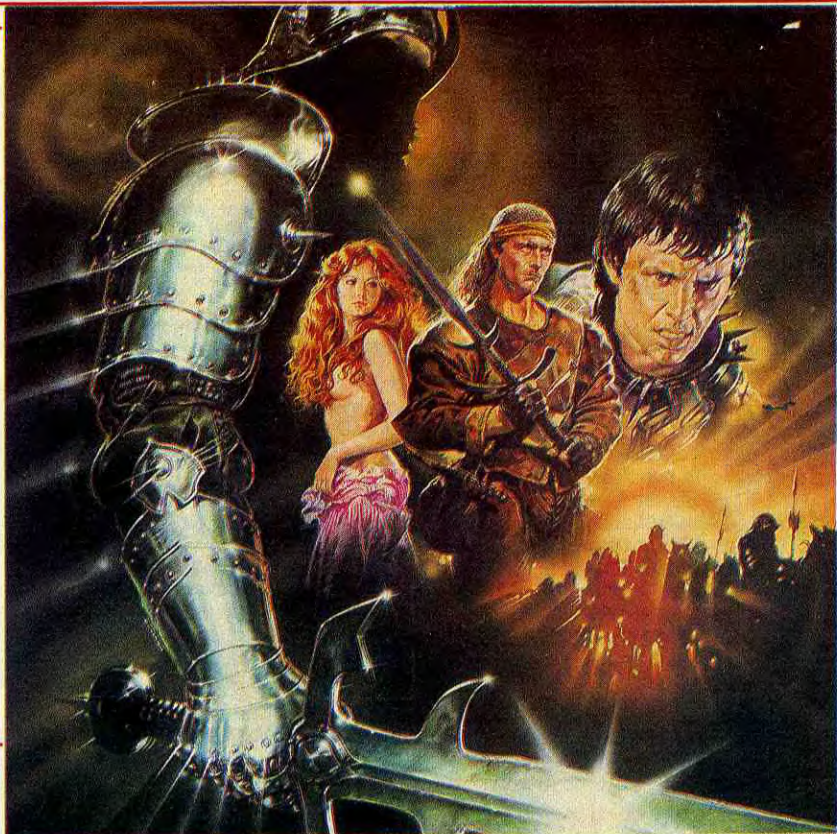
Ah, j'oubliais, ne jetez plus vos APPLE II à la poubelle, il paraît (c'est Tsuno qui me l'a dit) qu'il y aura une carte permettant de passer du IIe au IIGS (il faudra tout de même acheter un drive 3" 1/2 pour 400 dollars. J'espère bientôt vous entretenir du 65C816. D'ici là, j'attends votre courrier télématique. Sit !

Philippe PIERNOT (alias Ballepeau Maker)



TICKET CHINE

L'exotisme au bout de la rame.
 Pour le prix d'un ticket de métro (et encore)
 vous avez droit à un voyage en Chine.
 La vraie avec ses boutiques, ses pagodes, ses restaus,
 ses tripots, sa pègre...
 Un ticket chic, un tichet choc et pas toc
 chez les chinetoques
 sur FR3 à 22h30 le jeudi 9.
BOMBYX



LA CHAIR ET LE SANG

PURE CASTAGNE

LA CHAIR ET LE SANG

Film de Paul Verhoeven (1985) avec Rutger Hauer, Jennifer Jason Leigh, Tom Burlinson et Fernando Hillbeck.

Au début du XVI^e siècle quelque part au nord de l'Italie, le noble Arnolfini part à la reconquête de la cité ancestrale de sa noble lignée avec une armée de mercenaires. Ces affreux mettent à feu et à sang la ville, une fois conquise. Histoire de limiter les dégâts, Arnolfini s'arrange avec leur capitaine Jack Hawkins pour les chasser de la ville.

Fous de rage et de haine, certains mercenaires se regroupent autour de Martin, la belle gueule (tout est relatif). Transis de froid et de faim, ces derniers massacrent le convoi d'Agnès (Jason Leigh), la jeune promise de Steven Arnolfini.

On n'a qu'une vie et Agnès ne sauve la sienne qu'en sacrifiant au vit de Martin (Hauer) qui, la trouvant à son goût, la garde pour lui malgré ses camarades qui ont le feu au cul (véridique).

Aaaaaaaahhhhhhhhhhh ! Quel plaisir. de l'aventure, du sang, de la castagne, du sexe, de la merde, de la bouffe et ... de l'humour, plein l'écuelle. A part deux, trois défauts ricains (genre on explique tout car nos spectateurs sont ignares), le scénario joue à fond la carte de la reconstitution socio-historique. Le conflit entre l'homme civilisé et le barbare d'où naîtra la Renaissance est traité avec allégresse, virtuosité et un franc cynisme. Aucun personnage n'est totalement antipathique, ni entièrement sympathique (une exception aujourd'hui). Quelque part entre *Excalibur*

et *Jabberwocky*, le meilleur film d'aventure de l'année, on attend la suite avec impatience.

Diffusion le jeudi 9 octobre à 20h35 sur Canal +.

LA CHARGE HEROÏQUE

Film de John Ford (1949) avec John Wayne, John Agar, Joanne Dru, Ben Johnson et Victor MacLaglen.

Quelque part dans l'Ouest lointain et sauvage, le Capitaine Nathan Britles commande un poste avancé. L'heure de la retraite a sonné mais celle de la charge retentit à ses oreilles, il part sauver un convoi de pionniers dans lequel se trouve Olivia. Attaqué par des Peaux-Rouges en sur-nombre, il se replie laissant quelques hommes dans le cercle des chariots. En particulier, le lieutenant Flin Corill (Agar), et le Sergeant Quincannon (MacLaglen), qui doit justement tomber amoureux d'Olivia (quel heureux agar).

Tarattatata, revoilà le Capitaine qui s'en revient en guerre. Il met en fuite les mustangs des Indiens et sauve le détachement.

Malgré sa scratscchtième rediffusion, ce petit western se laisse voir avec plaisir. John Wayne a les cheveux poivre et sel (une vacherie de son copain Ford), les chevaux sont des demi-selles, le bellâtre n'a rien d'un demi-sel et MacLaglen bougonne comme à son habitude.

John Ford tournait le plus souvent possible dans les Rocheuses. S'il massacre un maximum d'Indiens dans ses films, c'est pour leur bien. En embauchant plus d'Indiens que nécessaire, il les aidait à passer l'hiver dans les périodes difficiles. Un beau geste pour cet amoureux indéfectible du vieil Ovest, et une belle geste au cinéma.

Diffusion le lundi 5 à 20h35 sur TF1.

COMME DES BÊTES

LE VETO

Série de Daniel Moosman avec Sady Rebbot, Marie-Christine Descouard, et plein d'autres.

Chouette, un feuilleton sur les animaux. Le Veto où les aventures abracadabrantes d'un vétérinaire en mal de cabinet, en mâle tout court, en prise avec des chiens, une otarie, une chèvre, des chats, une chèvre, des poissons, un rapace.....

Un feuilleton un peu bébé sur laquelle j'appose mon veto. Que fait la S.P.A (société protectrice des auteurs) ? Voici une œuvre dont on ne sait pas si les dialogues bavent sur le scénario ou si l'intrigue mâchonne le texte. Et que fait la S.P.A. (société protectrice des acteurs) ? Rebbot cabot-ine, Descouard qui du chien ("LE ROI DES CONS") minaud dans le vide.



Visiblement, Le Veto souffre d'un manque d'idées, d'argent et de talent. Seuls les animaux retiennent l'attention, un mérite qui revient au dressier.

Diffusion le mardi 7 octobre à 20h35 sur TF1.
 Photo TF1.

FOLIES BOURGEOISES

Film de C. Chabrol (1976) avec Stéphane Audran, Jean-Pierre Cassel, Sydney Rome et Charles Aznavour.

Claire (Audran) a un mari, écrivain, un amant, éditeur de son mari. Un soir, elle se persuade que Charlie, la traductrice des livres de son mari couche avec son amant. Un détective privé lui confirme que Charlie a une liaison.

En surveillant Charlie, elle découvre qu'elle sort avec ... William, son mari. Du coup, elle délaisse son amant et cherche à reconquérir son mari.

Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ? Pourquoi faire drôle quand on peut faire chiant ? Ni Bergman, ni Labiche, Chabrol s'enferme dans le méli-mélodrame bourgeois, un genre passé de mode depuis la fin des années 50. Pour les acteurs.

Diffusion le jeudi 9 à 20h35 sur FR3.

PETIT MAIS GRAND

INVASION SECRÈTE

Film de R. Corman (1965) avec Stewart Granger, Raf Vallone, Mickey Rooney et Henry Silva.

En 1943, les Alliés manœuvrent pour distraire les Allemands. S'apprêtant à envahir l'Italie, ils lancent une opération sur Dubrovnik en Yougoslavie. Pendant que des maquisards serbo-croates aidés de résistants italiens attaquent la forteresse, un commando débarque pour libérer, le général Quadri, italien et antifasciste. L'aventure est risquée, aussi le commando est-il constitué de condamnés de droit commun : un tueur, un escroc, un faussaire, ... placés sous les ordres d'un as de l'Intelligence Service, le major Mace (Granger, trop aristo pour jouer les truands). Corman est un label de qualité qui signifie action sans fioritures, psychologie minima mais cohérente et atmosphère saignante.

Diffusion le mardi 6 octobre à 20h35 sur FR3.

LA RAFALE DE LA DERNIÈRE CHANCE

Film d'Howard Koch (1958) avec Mickey Rooney, Clifford David et Donald Barry.

Ça ne désemplit pas du côté du quartier des condamnés à mort. A peine, l'un des détenus exécutés, un nouveau arrive. Walters qui n'a pas le moral s'installe dans la cellule de Mears (Rooney), un boute-en-train de première.

Le tour de Walters s'approchant, O'connor, le prêtre vient le confesser. Profitant d'un moment d'inattention de Drake le gardien, Mears passe à l'action. Il prend le ministre de dieu en otage et ouvre les autres cellules. Les détenus s'arment, le siège s'organise, le sang coule. Solide, bien documenté, et sans parti pris.

Diffusion le mardi 7 à 23h00 en V.O. sur FR3.

LE MAITRE D'ECOLE

Film de Claude Berri (1981) avec Coluche, Roland Giraud, Jacques Debary, Josiane Balasko et Charlotte de Turckheim.

Gérard Barbier se rase à vendre des jeans à des clients barbants et sous les ordres d'un patron coupeur de cheveux en quatre. Que faire d'autre. Instit, voyons !



Photo A2.

Devenu O.S. de l'Education Nationale, on lui confie une classe. Armé de sa bonne volonté, il affronte l'univers des enfants, la galaxie de la fonction publique et la nébuleuse de la pédagogie de l'éveil. Heureusement, son optimisme et son amour des enfants lui permettent de se sortir de toutes les difficultés.

Un Coluche tendre, bonhomme, un rien anarchiste. Un rôle qu'il a dû adorer. Bien qu'un peu léger au niveau du scénario, le film de Berri demeure le seul regard, récent et honnête sur les enfants aujourd'hui. Comme tel, il reste un document.

Diffusion le mardi 7 à 20h35 sur A2.

AMERICA DEL SUR

LE CARROSSE D'OR

Film de Jean Renoir (1952) avec Anna Magnani, Duncan Lamont, Odoardo Spadaro et Riccardo Rioli.

Quelque part au fin fond d'une colonie espagnole du nouveau monde, le vice roi s'ennuie et son entourage aussi. Heureusement, voici l'événement qui marquera la chronique du XVIII^e siècle de cette colonie : l'arrivée d'un carrosse d'or, symbole du pouvoir et d'une troupe de comédiens. Camilla, la Colombine de la troupe n'a rien d'une blanche et pâle donzelle. Compagne de Felipe, le régisseur, son tempérament volcanique séduit Ramon, le toréador, et Ferdinand, le vice-roi qui lui rend visite le soir.

Ramon lui propose les oreilles et la queue, Ferdinand son carrosse. Scandale dans la ville. Felipe et Ramon se battent et sont arrêtés, la cour complot contre Ferdinand et menace de le destituer. Que va faire Camilla, le dilemme est corne et lien.

Finalement, échec au matador, échec et mat à l'or, elle repart avec ses compagnons : le théâtre est sa vie.

Illustrant l'argument du spectacle dans le spectacle (un thème récurrent dans

l'œuvre de Renoir), *Le Carrosse d'Or* magnifie le monde du théâtre, plus réel, plus vivant que la scène du monde. La confusion entre le jeu et la vie ne dure qu'un moment, chaque protagoniste retrouvant son statut social.

Second film en couleurs de Jean, la grande beauté formelle de l'image doit beaucoup à Claude Renoir, le frère. Quand au dialogue, la Magnani projette ses phrases avec une énergie sans faille. En particulier le célèbre "Assieds-toi Ferdinand".

Diffusion le vendredi 10 à 23h00 en V.O. sur A2.

AU-DESSOUS DU VOLCAN

Film de John Huston (1984) avec Albert Finney, Jacqueline Bisset et Anthony Andrews.

Geoffrey Firmin, ancien consul britannique de Cuernavaca, noie sa déchéance sociale et amoureuse dans l'alcool. Chaque jour que Dieu fait, il vide au moins une bouteille d'alcool. Le soir de ce 1er novembre 1938, il ne déroge pas à la règle et sème le désordre à la réunion de la Croix-Rouge de Cuernavaca. Le lendemain, Yvonne, sa femme qui l'a

quitté il y a plus d'un an, revient le voir. Elle a du mal à reconnaître en cette épave branlante, le diplomate qu'elle épousa. Au-dessous du volcan, l'atmosphère s'alourdit, l'alcool s'évapore, les gosiers s'assèchent, la conversation s'alanguit, les glaçons trépassent. Entre Geoffrey, impuisant, névrosé et lamentable (l'âme en table de bar) et Yvonne un ange passe : Hugh, le demi-frère de Geoffrey, celui avec lequel elle l'a trompé.

Mais n'a-t-il pas commencé à descendre la pente bien avant ? Justement Hugh arrive d'Espagne. Il a combattu aux côtés du gouvernement républicain et enquête

maintenant sur les ramifications fascistes au Mexique.

Encore une adaptation d'un livre-culte, réputée impossible. John Huston réussit la gageure de visualiser les déambulations alcooliques de Firmin. Une belle performance d'Albert Finney, un générique surprenant (ah l'humour macabre d'Huston). Un point noir. Jacqueline Bisset (impec), trop propre sur elle pour être crédible. La narration traîne mais le final est emballant, au sens propre.

Diffusion le dimanche 5 à 20h35 sur Canal +.



BACTRON

de LORICIELS pour AMSTRAD

“ Bonjour, monsieur le pharmacien. Je voudrais un tube de 20 cachets d'aspirine à cause que j'ai une maladie qu'elle est très grave. - Ah, désolé, monsieur, mais je n'ai plus d'aspirine. Mais vous prendrez bien un petit Bactron ? ” Idiot, comme dialogue, non ? Et pourtant, si cela vous arrivait un jour, ne vous frappez pas, je m'en chargerais à votre place. Non, restons sérieux.

Donc, Bactron fait partie de la dernière cuvée Loriciels 86. On se souviendra de cette année, c'est un très bon cru. Je vous explique un peu le jeu, histoire de vous mettre dans l'ambiance. Bactron, c'est un anticorps, ennemi numéro 1 des virus, que chaque être humain a en lui à sa naissance. D'habitude, il s'en sort très bien tout seul pour combattre les infections, mais là, votre maladie est tellement

grave (serait-ce le sida ? Je vous laisse en juger) qu'il n'arrivera pas à vous soigner tout seul. Donc, il lui faut de l'aide. Et comme on n'est jamais mieux servi que par soi-même, c'est vous qui allez lui filer un coup de main. Extrêmement simple, non ? Vous devez donc guider Bactron dans le labyrinthe de vos organes, et libérer les enzymes de guérison enfermés dans des gros cubes jaunes. Ne croyez surtout pas que ce jeu n'est qu'un petit labyrinthe de merde comme on en voit encore trop souvent. C'est un jeu dans le style *Krafton* et *Xunk*. Vous avez des décors superbes, pleins de petits monstres plus hideux et mignons à la fois les uns que les autres, et vous jouez. Tenez, regardez la jaquette, par exemple, vous voyez Bactron en jaune et une espèce de grosse bête verte derrière lui. Eh bien, ce monstre n'est pas une fantaisie du dessinateur de la jaquette, mais bel



et bien un des personnages du jeu. Mignon, non ? Et l'animation, maman, je te jure, elle est superbe ! Chaque protagoniste a sa manière propre de se déplacer, soit en rebondissant comme un ressort, soit en rampant, soit encore en volant. Et le tout ne

souffre d'aucune lenteur excessive ! Quant à Bactron lui-même, on est plié en deux quand on le voit se déplacer. Et encore plus quand on le voit cracher sur les méchantes bestioles, avec sa bouche en cul de poule. Côté musique, par contre, bien qu'elle soit très bien faite, on pourra regretter qu'elle ne soit pas plus présente. Juste un peu au début du jeu et en mode démo, c'est dommage. Enfin, la perfection n'existe pas en ce bas-monde, n'est-il pas vrai ? Surtout que les fautes de grammaire sur une jaquette, destinée aux plus jeunes de surcroît, ça a fout plutôt mal, mais bon. On est habitués, chez eux. Ce qui me fait rigoler, c'est que c'est les Angliches qui vont être étonnés quand ils vont découvrir Bactron. Déjà qu'avec *Krafton*, y en a qui se sont convertis au bouddhisme tellement ils étaient soufflés, là, y va en avoir qui vont de faire naturaliser Irlandais. Catholiques en plus.

AMSTRAD	Amsynthe
Francisco Dos REIS	page 4
AMSTRAD	Super Copter
L. BOUHEYRE	page 25
APPLE	Kzoyk
Gérard SEBBAH	page 3
CANON X07	Texto7
Olivier DEPRIESTER	page 6
CBM 64	Lunar Jeep
P.H. BERSANI	page 24
EXL 100	Carpathians
J.L. et F. FARGES	page 3
MSX	Sir Yann
Laurent AUBLE	page 7
ORIC	Caractoric
J.P. PEYS	page 28
SPECTRUM	Textor
S. MEUNIER	page 26
TI 99/4A (be)	TI Boggle
Alain CHARPENTIER	page 27
Thomson M05	C.A.O.
C. ORDENIC	page 5
VIC 20	Le Vase d'or
Philippe SILLON	page 23
ZX 81	ZX Olympic
J.F. TALAOUANOU	page 23



ATARI

LA MARQUE QUI MONTE LES PRIX QUI BAISSENT
LE 520 STF ATARI A 3 990 F. T.T.C.

ATARI 1040 STF

- UNITÉ CENTRALE 1 Mo, Lecteur de disquettes 3" 1/2, 720 Ko, Basic Logo, Tos, résolution 640 x 400 (monochrome), 640 x 200 (couleur), Palette de 512 couleurs, interfaces série, centronics
- + Moniteur couleur 11.990 F.
- + Moniteur monochrome 9.990 F.

NOTRE AVIS : Plus que la fiche technique, déjà éloquentes les ATARI 1040 et 520 sont impressionnants par leur convivialité (système des fenêtres et de la souris), ainsi que par leur graphisme (640 x 400 en monochrome).

- 1040 STF : Unité centrale 1 Mo, lecteur de disquettes 3" 1/2 1 Mo, souris, Basic, Logo, Néochrome.
- 1040 STF 9 990 F. T.T.C. moniteur monochrome
- 1040 STF 11 990 F. T.T.C. moniteur couleur



- 520 STF : Unité centrale 512 Ko, lecteur de disquettes 3" 1/2 500 Ko, souris, Basic, Logo, Néochrome.
- 520 STF 3 990 F. T.T.C. L'Unité centrale
- 520 STF 6 990 F. T.T.C. avec moniteur couleur

ATARI 520 STF

- UNITÉ CENTRALE 512 Ko, Lecteur de disquettes 3" 1/2 360 Ko, Basic, Logo, Tos, Résolution 640 x 400 (monochrome), 640 x 200 (couleur), Palette de 512 couleurs, interfaces série, centronics
- Seul 3 990 F.

UTILITAIRES :

- HABAWRITER : traitement de texte français, permet de travailler sur plusieurs textes en même temps 680 F.
- TEXTOMAT : traitement de texte, français compatible Datamat et Calculmat 450 F.
- MCOPIY : utilitaire de copie de disquettes 175 F.
- MODULA 2 ST : langage compilé, particulièrement adapté aux applications scientifiques 1.450 F.
- MCC PASCAL : langage Pascal compilé compatible MCC Assembleur et MCC lattice C 925 F.
- MCC ASSEMBLEUR : assembleur compatible MCC Pascal et MCC Lattice C 925 F.
- MCC LATTICE C : C compilé compatible MCC Pascal et assembleur 925 F.
- SEKA : assembleur 360 F.
- PASCAL UCSD : le célèbre Pascal compilé disponible sur ST 390 F.
- PACK BUREAUTIQUE : traitement de texte IST WORD + Gestion de fichier db Master one 1.250 F.
- PROFORTRAN : Fortran 77 compilé 1.350 F.
- DEGAS : utilitaire de dessin en couleur, nombreux outils : loupe, crayon, pinceau 450 F.
- PLUS PAINT : dessin, en monochrome 395 F.
- CAD 3 D : permet de créer et de visualiser des objets en 3 dimensions puis de les transférer sur Degas afin de les modifier, superbe ! 550 F.
- PRINT MASTER : pour faire vos propres cartes de visites, de vœux 350 F.
- CALENDAR : installez un calendrier avec alarmes sur votre ATARI 250 F.
- K-SPREAD : tableur, très simple d'emploi grâce à la souris de votre ST 550 F.
- DBMAN : système de gestion de base de données, accès multicritères 1.780 F.
- HIPPO RAMDISK : transformez une partie de la mémoire de votre ST en disquette virtuelle, permet un gain de temps très important 375 F.
- L'EXPERT : système de connaissances, créez, recherchez, triez, déduisez 1.540 F.

PERIPHERIQUES 520 ET 1040 :

- Moniteur monochrome (Haute résolution) 1.990 F.
- Moniteur couleur 3.990 F.
- Lecteur 360 Ko 2.000 F.
- Lecteur 720 Ko 2.700 F.
- Imprimante ATARI 2.450 F.
- Imprimante FUJI PD 80 (compatible ATARI) 2.950 F.
- Disque dur 20 Mo (Tos en rom) 6.990 F.
- Extension à 1 Mo pour 520 STF.. 1.300 F.

LOGICIELS 130 XE :

- FLIGHT SIMULATOR 2 : simulateur de vol, plusieurs aéroports, très réaliste 560 F.
- COLOSSUS CHESS 3.0. : actuellement le meilleur jeu d'échecs sur 130 tant pour le niveau de jeu que pour le graphisme 144 F.
- FIGHTER PILOT : faites vos preuves comme pilote de chasse, action garantie ! 119 F.
- GREAT AMERICAN ROAD RACE : dessinez vos propres circuits, choisissez votre voiture, et que le meilleur gagne 149 F.
- SUMMER GRAMES : les jeux olympiques chez vous 159 F.
- BEACH HEAD : débarquez sur une plage, et traversez les lignes ennemies 159 F.
- NIGHT MISSION PINBALL : pour les amateurs de flipper 359 F.

LOGICIELS 520 ET 1040 JEUX :

- THE PAWN : Jeu d'aventure en anglais, les plus beaux graphismes disponibles à ce jour sur ATARI 208 F.
- TIME BANDIT : arcade, comprenant : entre autres, un Pacman, animation, graphismes, difficultés, tout y est ! couleur uniquement 315 F.
- KING QUEST II : aventure jouable au joystick, sonore, attention ! pendant que vous réfléchissez vos adversaires se déplacent ou se cachent ! 475 F.
- BORROWED TIME : vous avez moins d'une journée pour résoudre une enquête, certaines personnes vous veulent du mal 250 F.
- HACKER : vous vous retrouvez accidentellement au cœur d'un gros ordinateur, découvrirez-vous les secrets qu'il protège ? 490 F.
- BRATACCAS : subtil mélange aventure-action, on vous accuse d'un crime que vous n'avez pas commis, saurez-vous prouver votre innocence ? 370 F.
- MINDSHADOW : aventure, vous êtes victime d'une amnésie, retrouvez votre véritable identité 335 F.
- MUSIC STUDIO : créez, modifiez, jouez vos propres partitions de musique, les principaux instruments existent déjà, vous pouvez créer les vôtres !, effet saisissant 335 F.
- MAJOR MOTION : au volant d'un bolide digne de James Bond, échappez aux multiples dangers qui vous guettent 350 F.
- COLORSPACE : permet de créer des animations colorées sur votre ST, compatible avec Néochrome 200 F.
- SUNDOG : aventure, guerre de l'espace, un graphisme étonnant, couleur uniquement 315 F.



PROGRAMMER EN JOUANT

1 Micro-ordinateur avec son lecteur de disquettes : ATARI 130 XE Apprenez à programmer ou perfectionnez-vous grâce au Basic et à la rapidité du lecteur de disquettes, 16 couleurs parmi 256, connectable sur télévision.



PROMOTION 2 290 F. T.T.C.

BON DE COMMANDE

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél.

Commande de 5 cartouches : Part 20 F. Au-dessus : 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 Mauter-Lagrange