



# 16 FRANCS LE KILO !

Tout le monde n'a pas une brique pour se payer un ATARI 520 ST. Et de toutes façons, il n'est pas encore là. Mais pour 2000 balles, on peut avoir son petit frère... ou plutôt son ancêtre. Un ancêtre tout neuf.

### ET UN 128 KO, UN !

-Dis, Tonton, pourquoi qu'il s'appelle 130 XE, le nouvel Atari ?  
 -Parce qu'il a 128 Ko de mémoire vive.  
 -Pourquoi il s'appelle pas 128 XE, alors ?  
 -Parce que 130, ça fait riche.  
 -Ca veut dire quoi, XE ?  
 -Cela signifie Expanded, étendu, en français.  
 -C'est pas français ?  
 -Non, c'est américain.  
 -La mémoire vive, on peut l'utiliser complètement ?  
 -Tu rêves ! Vive ne veut pas dire utilisateur.  
 -Quelle est la différence ?  
 -La mémoire vive, c'est la totalité des Rams contenues dans l'appareil. Mais de celles-ci, il faut retirer celles qui comportent le basic, celles qui comprennent l'écran vidéo, celles où sont stockées les pages-système...  
 -Alors, combien y a-t-il de mémoire utilisateur ?  
 -Tu vas rire : 37902 octets, 37 Ko !  
 -Mais c'est pas un 128 Ko ?  
 -Si.  
 -Mais alors ?  
 -Alors rien. Lis la suite, tout est expliqué.

Eh bien, c'est un 800 XL tout bête, avec 64 Ko de mémoire en plus, comme prévu. Un bon point pour Tramiel : ça le rend crédible. Mais, me dis-je avec pertinence, 128 Ko, ça doit douiller ! Au cours de l'octet aujourd'hui, ça fait mal : chez Apple, le Macintosh, c'est près de 200 balles le kilo ! A ce prix-là, on comprend que les gens gardent leurs kilos durement gagnés pour eux tout seuls, au lieu d'en envoyer un peu en Ethiopie.

comment ça marche. Lorsque vous écrivez un listing, par exemple, ce que vous tapez modifie des cellules mémoire. Pour affecter une cellule mémoire, le processeur envoie trois vagues successives de signaux. La première contient l'adresse de la page où se trouve la cellule (une page est un groupe de 256 octets), la seconde la place de la cellule dans cette page et la troisième contient la valeur qui y est affectée. Or, un processeur 8 bits comporte

Ceci dit, il y a quand même un écran, une Rom (24 Ko, balèze !), reste 101 Ko utilisateur. Mais pas question de faire un listing basic de plus de 37 Ko ! Les 64 restants, c'est juste un disque virtuel, un moyen de stockage. Faut pas rêver.

### MAINTENANT VOUS SAVEZ TOUT

Nous sommes en 1985 (Enfin, moi j'y suis. Si vous avez glissé dans

800 XL) sont situées au-dessus du clavier, inclinées façon clean-clip-new wave bléca (ça n'existe pas, mais c'est évocateur).

### LE CLAVIER J'TE DIS PAS

Le clavier est le même que celui du 800 XL (en fait, alors que je progressais plus avant dans cette forêt, je m'apercevais que le 130 XE ressemblait vraiment au 800 XL...). Il est qwerty comme tout bon clavier anglais qui se respecte, il a des touches de curseur mal foutues au possible (nécessité d'appuyer sur "control" et d'autres touches en même temps), une touche "Atari" qui ressemble à la touche "Commodore" du Commodore et qui sert à accéder aux caractères en vidéo inverse, deux "shift", un "caps lock", un "tab", un "esc", un "break" (les touches appuyées en même temps que "control" affichent des caractères semi-graphiques, d'où l'utilité de la touche "break", puisqu'on ne peut pas arrêter le déroulement d'un programme par Control-C), un "clear", un "insert" et un "delete" qui ressemblent aux mêmes du Commodore, et qui servent d'ailleurs aux mêmes choses, puisque l'éditeur plein écran est très simi-

laire à celui de cette dernière machine.

Le confort de frappe ? Très moyen. Et aggravé par le fait que la touche Return est à peine plus grande qu'une touche alphanumérique, et de plus située juste au-dessus de la touche "caps lock". Ce qui fait que sans un minimum de quinze ans de pratique, on passe en minuscules au lieu de valider une ligne.

### LEU TESTEU

Valider une ligne ? Mais alors, vous avez fait un programme ? Un peu, mon neveu : notre test fou habituel, qui à force d'être habituel va finir par ne plus être fou (je fais une parenthèse pour plusieurs choses : pour savoir ce qu'est le test en question, achetez les numéros précédents, je ne vais pas le recopier à chaque fois. D'autre part, je trouve que cet article est très mal structuré : on passe du coq à l'âne, du clavier au basic, vous allez voir que tout à l'heure on va parler des connecteurs. Tiens, je vous le fais à cent contre un. Dernière chose : comment fait-on pour ne pas surcharger un texte en parenthèses ?).

Suite page 17



### LA SUITE OU L'ON EXPLIQUE

En janvier dernier, Jack Tramiel (président d'Atari) annonçait la mise en oeuvre de plusieurs machines nouvelles : un 8 bits 128 Ko, un 16 bits, un 32 bits... Le 32 bits est dans les choux, le 16 bits est arrivé la semaine dernière (non, c'est cette semaine. Ah non, finalement, c'est la semaine prochaine. Bon, on verra bien.) et le 8 bits 128 Ko... est là. Bravo, on n'en attendait pas moins. Qu'est-ce qu'il avait dit, le père Tramiel ? Que ce serait un 800 XL tout bête, avec 64 Ko en plus, si ma mémoire est bonne ?

Pas du tout. Le 130 XE, configuration de base : 2000 francs. Moins de 16 balles le Ko. Vous faites un POKE : 1 centime et demi. Voilà qui est rentable. Mais voilà : on n'a pas le droit de les utiliser tous en même temps. Mais ils sont pourtant dans la machine, non ? Oui. Mais le processeur (6502, pratiquement le même que sur Apple, Oric et Commodore) ne peut gérer que 64 Ko à la fois. Pourquoi ?

### LE MYSTERE SE DISSIPE

Comme c'est la mode des 128 Ko, on va vous expliquer un peu

8 pattes consacrées à cette transmission. Et combien obtient-on de combinaisons différentes avec 8 bits ? 256, exactement. On peut donc adresser 256 pages de 256 octets chacune, soit 65536 octets. Vous suivez toujours ? Donc, on ne peut normalement pas accéder aux 64 Ko supplémentaires. Sauf si le processeur est au courant que lorsque telle valeur est à tel endroit, il ne doit pas adresser le premier groupe de 64 Ko, mais le second. Inconvénient du système : le temps utilisé à savoir sur quelle page on se trouve est perdu. Mais bon, on a 64 Ko en plus, ne nous plaignons pas.

une faille du continuum spatio-temporel, c'est pas de ma faute). Nous sommes en droit d'attendre de nouveaux appareils avec des lignes esthétiques, complètement aérodynamiques (un peu comme la coiffure de Joël de Rosnay), bref, nouveaux autant dans le look que dans la conception. Alors, le 130 XE, de ce côté-là, c'est bâtarde. Il est gris, ce qui est une très belle couleur lorsqu'on trouve que c'est une très belle couleur, mais un peu ternement. Il est profilé façon Lamborghini, à l'air compact et bien fini. Cinq touches de fonction (help, start, select, option et reset, les mêmes que sur

**CINOCHÉ-TELOCHE** pages 12,14

**INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 15.**

**BIDOUILLE GRENOUILLE**

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! Lire page 9.

**C'est nouveau, ça vient de sortir :**  
L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 9, 10, 11

**DEULIGNEURS les fainéants sont en page 10.**

**CONCOURS PERMANENTS**

Votre programme, non content de vous rapporter 1.000 francs par page publiée, peut vous rapporter 20.000 francs chaque mois ou un voyage en Californie pour deux chaque trimestre. Règlement en page intérieure.



page 16

**FORMATION A L'ASSEMBLEUR**  
Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 24.

**DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR**  
**AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . CANON X-07 . CASIO FX 702-P.**  
**COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR .**  
**MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM.**  
**SHARP PC 1500 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07, T07/70, ET M05.**



# LE PLONGEUR

# COMMODORE 64

Aventure aquatique, où vous devrez glaner un maximum de perles au fond de l'océan, sans servir de casse-croûte aux requins.

Christian GRAFF

Mode d'emploi : Avant de taper ou de charger ce programme, faites : POKE 44,64 : POKE 256\*64,0 : NEW. Prendre son plus beau joystick et le brancher dans le port 1.



## édito

Ca va lui faire tout drôle à la place de la Concorde de voir défiler de beaux militaires en uniforme d'apparat, elle avait perdu l'habitude depuis la fête des "pas toucher les poteaux". La musique ne sera pas tout à fait la même : l'armée utilise rarement des pédales wah-wah et ses solos de batterie se résument à des rantanplans de tambours monotones. Tout de suite après les militaires, ce sont les pédales des coureurs du Tour de France qui vont venir alimenter la liesse populaire sur cette même place. C'est marrant comme l'été est propice à ce type de manifestations débiles ! Toute l'année, on n'entend que dithyrambes critiques et véhémentes attaques contre la guerre ou le péril atomique et là, tout le monde s'extasie sur les engins de mort qui défilent, rutilants et bien rangés. Les connards applaudissent en voyant passer en grande pompe les missiles qui vont un jour leur tomber sur la gueule ou les chars d'assaut qui les transformeront en plate galette sanguinolente ! Et ces inconscients y mènent leurs enfants, bravo l'éducation ! Je sais, je sais, ce matériel est français, il ne se retournera jamais contre nous. Pour avoir la paix, il faut préparer la guéguerre, c'est la rançon de notre sécurité et patate et patate. Et si on laissait tomber ?

```
1 REM *****
2 REM * LE PLONGEUR *
3 REM * SUR *
4 REM * COMMODORE 64 *
5 REM * PAR *
6 REM * C. GRAFF *
7 REM *****
10 PRINT "J' : POKE53280,15 : POKE53281
11
12 S=54272:V=53240:VIE=4 : POKEV+21,
13
15 FORI=1024T01543 : POKEI,224 : NEXT
16 FORI=55296T055856 : POKEI,14 : NEXT
100 PRINT "CHARGEMENT
EN COURS"
120 IFPEEK(44) < 64 THEN PRINT "
TAPEZ POKE44,64 : POKE256*64,0 : N
EW " : END
250 FORI=49152T049184 : READQ : POKEI,
Q : NEXT
252 DATA169,48,133,252,169,208,133
,254,169,0,133,251,133,253,162,15
254 DATA160,0,177,253,145,251,136,
208,249,230,252,230,254,202,208,24
0,96
256 POKE56334,PEEK(56334)AND254 : PO
KEI,PEEK(1)AND251
258 SYS49152 : POKEI,PEEK(1)OR4 : POKE
56334,PEEK(56334)OR1
260 FORI=12976T013007 : READQ : POKEI,
Q : NEXT
268 DATA24,44,94,94,94,44,24,0,255
,255,255,255,255,255,255
269 DATA224,240,248,252,254,255,25
5,255,7,15,31,63,127,255,255,255
273 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+
12
278 FORI=56216T056256 : POKEI,9 : NEXT
279 FORI=56176T056215 : POKEI,1 : NEXT
280 DATA87,87,98,98,98,89,87,87,87
,87,98,98,98,98,98,89,87,87,87,87
,87,87,87,87,87,98,98,89,87,87,87
,87,87,87,87,87,98,98,89,87,87,87
290 FORI=1T040 : READQ : POKE1943+1,Q :
NEXT
300 POKE1904,87 : POKE56176,9
305 POKE1905,88 : POKE56177,9
310 POKE1864,88 : POKE56136,9
312 POKE1943,87 : POKE56215,9
315 POKE1942,87 : POKE56214,9
320 POKE1941,89 : POKE56213,9
325 POKE1903,89 : POKE56175,9
330 FORI=8T039 : POKE1984+1,87 : POKE5
6256+1,9 : NEXT
420 REM BULLES
422 FORI=2624T02624+62 : READQ : POKEI
,Q : NEXT
423 DATA0,0,28,56,0,20,40,56,28,56
,40,0
424 DATA0,56,112,3,128,80,2,142,11
```

```
0
484 DATA12,0,0,12,0,0,12,0,0,12,0,
0,12,0,0,12,0,0,46,0,0,85,85,85,85
,85,84
485 DATA85,86,80,101,150,64,101,14
9,64,85,85,0,85,84,0,85,84,0,85,80
,0,85,80,0
500 REM DEBOUT 1
505 FORI=832T0895 : READQ : POKEI,Q : NE
XT
507 DATA0,0,0,0,0,0,0,56,0,0,56,0,
0,56,0,0,16,0,0,16,0,1,255,0,1,125
,0
509 DATA1,125,0,1,125,0,1,125,0,0,
68,0,0,68,0,0,68,0,0,68,0,0,68,0,0
,0,0,0
510 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
515 REM DEBOUT 2
520 FORI=960T01023 : READQ : POKEI,Q : N
EXT
522 DATA0,0,0,0,0,0,0,56,0,0,56,0,
0,56,0,0,32,0,0,32,0,0,56,0,0,56,0
524 DATA0,56,0,0,56,0,0,56,0,0,32,
0,0,32,0,0,32,0,0,32,0,0,32,0,0,32
,0,0,56,0
526 DATA0,0,0,0,0,0,0
530 REM DEBOUT 3
532 FORI=960T01023 : READQ : POKEI,Q : N
EXT
534 DATA0,0,0,0,0,0,0,56,0,0,56,0,
0,56,0,0,32,0,0,32,0,0,56,0,0,60,0
,0,58,0
536 DATA0,56,0,0,56,0,0,68,0,0,68,0
,0,68,0,0,68,0,0,68,0,0,68,0,0,10
2,0
538 DATA0,0,0,0,0,0,0
540 REM OU DROITE 1
542 FORI=2944T02944+62 : READQ : POKEI
,Q : NEXT
544 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0
545 DATA0,0,240,0,31,0,15,255,56,2
4,31,248,47,255,56,16,1,0,32,0,240
546 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
550 REM OU DROITE 2
552 FORI=3008T03008+62 : READQ : POKEI
,Q : NEXT
554 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,240
555 DATA0,1,0,15,255,0,8,31,56,0,3
1,248,15,255,56,0,1,0,0,1,0,0,0,24
0
556 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0
560 REM OU GAUCHE 1
562 FORI=3072T03072+62 : READQ : POKEI
,Q : NEXT
564 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

```
0,0,0,0,0
565 DATA7,128,0,0,124,0,14,127,248
,15,252,4,14,127,250,0,64,4,7,128,
2
566 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
570 REM OU GAUCHE 2
572 FORI=3136T03136+62 : READQ : POKEI
,Q : NEXT
574 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
575 DATA7,128,0,0,255,248,14,124,0
,15,253,0,14,255,248,0,64,0,0,64,0
,7,128,0
576 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
580 REM POISSON DROITE
582 FORI=2816T02816+62 : READQ : POKEI
,Q : NEXT
584 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
585 DATA0,244,0,3,255,0,143,255,22
4,223,255,252,255,255,239,255,255,
255
586 DATA223,255,252,143,255,224,3,
255,0,0,244,0
588 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
590 REM POISSON GAUCHE
592 FORI=2880T02880+62 : READQ : POKEI
,Q : NEXT
594 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
595 DATA0,30,0,0,255,192,7,255,241
,63,255,251,247,255,255,255,255,255,
255
596 DATA63,255,251,7,255,241,0,255
,192,0,30,0
598 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
605 FORI=49408T049888 : READQ : POKEI,
Q : NEXT
615 FORI=50944T051101 : READQ : POKEI,
Q : NEXT
625 FORI=49920T049998 : READQ : POKEI,
Q : NEXT
635 FORI=50688T050761 : READQ : POKEI,
Q : NEXT
645 FORI=50176T050231 : READQ : POKEI,
Q : NEXT
655 FORI=50432T050585 : READQ : POKEI,
Q : NEXT
665 FORI=50304T050340 : READQ : POKEI,
Q : NEXT
675 FORI=49152T049187 : READQ : POKEI,
Q : NEXT
```

# LE JUSTICIER

Sur une planète aussi inhospitalière, votre balade en jeep risque d'être problématique...

Emmanuel BEAUREPAIRE

Mode d'emploi : Tourne sur PC 1500 + 8 Ko. Avant de taper ce programme, faites NEW PEEK & 7863\* 256+ 962 et vérifiez soigneusement la frappe de vos codes. Faites RUN pour le premier lancement et DEF A pour les suivants (après un CLEAR, refaire RUN). La difficulté de votre parcours est progressive et votre score s'affiche à gauche de l'écran. Vous disposez de trois vies et en perdez une si vous n'avez plus de carburant, si vous tombez dans un trou ou si vous percutez une bosse. Vous ne pouvez tirer lorsque vous êtes en l'air et chaque tir ou saut vous fait perdre du carburant (indiqué à droite de l'écran). Un tir manqué vous retire une colonne de carburant et un tir réussi vous en donne 5. Sautez par SPACE, tirez horizontalement par ENTER et en diagonale par la flèche HAUT.

```
E. BEAUREPAIRE
Le Sastre, Allan
26780 MALATAVERNE
PC-1500 +8,16 Ko
PC-1500A +4,8,16 K
JEEP
1: "Faire d'abord
NEW PEEK & 7863
*256+962
2: "JEEP pour PC:
1500 +8,16Ko
1500A +4,8,16K
6: WAIT 0:CLS :
CLEAR : DIM A*(
0)*50
7: GCURSOR 1:A*(0
J)="204041413F8
85F55555551087F8
98980600"
8: PRINT "- : :
GPRINT A*(0): :
PRINT " " : :
9: GPRINT " JF1515
11447C54542800
":PRINT " sof
t 1985"
10: E=PEEK & 7863*2
56+197
20: POKE E+&800, &A
5, &71, &9A, &B7,
&0F, &8B, &04, &8
7, &00, &89, &D1,
```

LE JUSTICIER AU SECOURS! TENEZ BON! S'ARRIVE! DAMNED! C'EST CARALI! QU'EST-CE QUI T'ARRIVE?



PC 1500 SALUT A TOI PEUPLE HOSPITALIER DE LA PLANETE ZWIKI! J'APPORTE UN MESSAGE DE PAIX! HOSPITALIER MON CUL RETOURNE CHEZ TOI METEQUE MESSAGE DE PAIX MES FESSES! ON LA CONNAIT VOTRE PAIX TERRESTRE CONNARD!

A suivre : En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.

```
0, &8A, &48, &71,
&4A, &81, &6A, &8
4, &49, &8F, &40,
&40, &85, &89, &8
F, &42, &42
39: POKE E+&143, &8
B, &8E, &40, &40,
&80, &8F, &4A, &8
B, &6A, &40, &49,
&8F, &40, &40, &8
5, &89, &8F
40: POKE E+&154, &4
2, &42, &80, &8E,
&40, &80, &8E, &8
5, &40, &8E, &70,
&75, &8A, &71, &9
B, &8E, &8D
41: POKE E+&165, &E
F, &40, &71, &4A,
&9C, &8A, &82, &8
5, &42, &8E, &40,
&40, &80, &82, &8
5, &70, &42
42: POKE E+&176, &8
E, &5A, &6A, &14,
&8E, &70, &75, &8
E, &8E, &8E, &8D,
&83, &85, &8E, &E
D, &8F, &8E
43: POKE E+&187, &8
```



MAIS SI ON LAISSE TOMBER, AVEC QUOI DE VAIS FAIRE JOURJOU, MOI? QUELLE ANGOISSE! T'AS QU'À TE DÉFILER SUR TA FEMME ET TES GOSSES Ca serait peut-être pas plus mal de ne pas faire de provoc, de ne pas péter plus haut que son cul et, au lieu d'avoir la troisième force de frappe mondiale (loin derrière, t'es sûr que c'est utile?), de ne pas frapper du tout? Les Suisses ne s'en sont pas plus mal porté lors de la dernière grande bagarre, non? Et les économistes? Vous savez combien coûte chacun de leurs engins dépassés au bout de trois semaines? Vous savez combien d'Ethiopiens on peut nourrir avec des avions de combat à 300 milliards pièce? Et combien de nouveaux pauvres français? Faut pas déconner, logique les mecs, il faut être lo-gi-que, tout est là! Et le vélo, c'est pas beau le vélo? Comment peut-on encore s'intéresser à un sport aussi peu spectaculaire? Quel imbécile arrive encore à s'exciter devant 300 bonhommes qui pédalent comme des fous pendant des jours et des jours alors que tout le monde sait que c'est complètement bidonné et que seulement quelques vedettes sont susceptibles de gagner le tour? Qu'on mette les cinq meilleurs à tourner en rond pendant trois semaines sur un petit vélodrome isolé et qu'on ne vienne pas nous encombrer les Champs Elysées, il y a déjà suffisamment de monde pendant l'été avec les touristes qui viennent profiter de la plus belle ville du monde (Qui, moi? Chauvin?) et du franc qui est au plus mal pour nous mais au beau fixe pour eux. On est quand même une majorité à ne pas aimer ce sport d'anciens combattants: on est en démocratie, oui ou merde? Et les bals populaires de l'été? Et les feux d'artifices? Et les embouteillages sur les autoroutes? Et les plages et les campings bondés? Et le prix de la bouffe et des consors sur les côtes? Et les nanas qui se baladent à poil toute la journée et qui veulent pas? Et les mecs qui roulent les mécaniques sur des yachts de rêve alors que moi je me traîne en pédalo? Et merde, j'aime pas l'été!

Gérard CECCALDI (de mauvaise humeur)



# PARIS DAKAR

Faites participer votre TEXAS, à un des plus célèbres rallye du monde...

Michel SCHMITZ

SABLES MOUVANTS



## suite du N° 90

```

580 CALL HCHAR(13,7,120)
590 CALL HCHAR(13,8,123)
600 CALL HCHAR(13,10,120)
610 CALL HCHAR(13,11,121)
620 CALL HCHAR(13,12,127)
630 CALL HCHAR(12,12,126)
640 CALL HCHAR(13,13,123)
650 CALL HCHAR(13,14,123)
660 CALL HCHAR(13,18,121)
670 CALL HCHAR(13,19,121)
680 CALL HCHAR(13,20,122)
690 CALL HCHAR(13,21,123)
700 CALL HCHAR(13,23,120)
710 CALL HCHAR(13,24,121)
720 CALL HCHAR(13,25,127,6)
730 CALL HCHAR(13,31,122)
740 CALL HCHAR(13,32,123)
750 CALL HCHAR(12,25,120)
760 CALL HCHAR(12,26,121)
770 CALL HCHAR(12,27,127,2)
780 CALL HCHAR(12,29,122)
790 CALL HCHAR(12,30,123)
800 RANDOMIZE
810 A=33
820 CALL CHAR(108,"3F3F3B3B3B3F3F3F3F7F5
F5F5C7C7F1BFCFC1C1CFCFCFCFEFAFA3A3E
E1B")
830 CALL CHAR(128,"0000000000F0F0F0F3F313
13F313030300000000F0F0F0F0FCBCBCFC0C0
C0C")
840 CALL CHAR(33,"0100000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
00")
850 CALL CHAR(40,"000000000000003070200
000000000000000000000000000000000000
00")
860 CALL CHAR(100,"000000000000000070F1F3
F3F1F0F07020000000000000000000000000
00")
870 CALL CHAR(195,"00000000000000003070F07
030000000000000000000000000000000000
00")
880 CALL CHAR(44,"008080800000000000000000
000000000000000000000000000000000000
00")
890 CALL SPRITE(1,108,5,150,120)
900 CALL SPRITE(2,128,2,160,120)
910 CALL SPRITE(3,33,9,90,112,4,3)
920 CALL SPRITE(4,33,9,90,112,4,-3)
930 CALL SPRITE(6,44,16,9,184,0,0)
940 CALL MAGNIFY(4)
950 CALL POSITION(3,X,Y)
960 IF X>90 AND X<110 THEN A=40
970 IF X>110 AND X<130 THEN A=96
980 IF X>130 AND X<150 THEN A=100
990 IF X>170 THEN 1100
1000 CALL PATTERN(3,A,#4,A,#5,A)
1010 CALL POSITION(2,X,Y)
1020 IF Y<24 OR Y>198 THEN 1390
1030 CALL POSITION(1,X,Y)
1040 CALL LOCATE(2,161,Y)
1050 CALL LOCATE(2,160,Y)
1060 CALL COINC(2,3,18,S):: CALL COINC
(2,4,18,F):: IF F=-1 OR S=-1 THEN 1190

```

```

1070 CALL JOYST(1,X,Y)
1080 CALL MOTION(1,0,X/1.7,#2,0,X/1.7)
1090 TH=TH+0.1:: DISPLAY AT(2,24)SIZE(4)
::USING "###":TH:: CALL SOUND(800,130,0
,190,0):: GOTO 950
1100 RANDOMIZE
1110 CALL SOUND(1000,130,0,190,0)
1120 KM=KM+3:: DISPLAY AT(2,3)SIZE(4):U
SING "###":KM:: IF KM>39 AND KM<44 THEN
CALL DELSPRITE(3,4):: GOTO 1590
1130 IF KM>148 THEN 2970
1140 CALL DELSPRITE(3,4):: C=INT(RND*5
)+0:: CALL SPRITE(3,33,9,90,112,4,C)
1150 M=INT(RND*5)+0:: CALL SPRITE(4,33
,9,90,112,4,-C)
1160 A=33
1170 SC=SC+10:: DISPLAY AT(2,9)SIZE(6):
USING "#####":SC
1180 ES=ES-1:: IF ES<135 THEN 2830:: C
ALL LOCATE(6,9,ES):: GOTO 1070
1190 REM *COLLISION*
1200 CALL SOUND(390,130,0,190,0)
1210 CALL MOTION(1,0,0,#2,0,0,#3,4,2,#5
,4,-2):: FOR I=1 TO 70:: NEXT I
1220 CALL SOUND(600,-7,0,300,0)
1230 CALL POSITION(2,X,Y)
1240 FOR I=1 TO 5
1250 CALL LOCATE(2,163,Y)
1260 FOR R=1 TO 20
1270 NEXT R
1280 CALL LOCATE(2,160,Y)
1290 NEXT I-
1300 CALL SOUND(2000,130,0,190,0)
1310 KM=KM+3:: DISPLAY AT(2,3)SIZE(4):U
SING "###":KM:: IF KM>39 AND KM<44 THEN
CALL DELSPRITE(3,4):: GOTO 1590
1311 IF KM>148 THEN 2970
1320 CALL DELSPRITE(3,4):: C=INT(RND*5
)+0:: CALL SPRITE(3,33,9,90,112,4,C)
1330 M=INT(RND*5)+0:: CALL SPRITE(4,33
,9,90,112,4,-M)
1340 ES=ES-2:: IF ES<135 THEN 2830:: C
ALL LOCATE(6,9,ES)
1350 FOR I=1 TO 3
1360 TH=TH+1:: DISPLAY AT(2,24)SIZE(4):
USING "###":TH
1370 NEXT I
1380 A=33:: GOTO 950
1390 REM *SOR. PISTE*
1400 CALL MOTION(1,0,0,#2,0,0,#3,2,C,#4
,2,-M,#5,0,0)
1410 CALL POSITION(1,X,Y)
1420 CALL SOUND(1000,-7,0,300,0)
1430 FOR I=1 TO 6
1440 CALL LOCATE(1,153,Y)
1450 CALL LOCATE(2,165,Y)
1460 FOR R=1 TO 20
1470 NEXT R
1480 CALL LOCATE(1,150,Y)
1490 CALL LOCATE(2,160,Y)
1500 NEXT I
1510 CALL SOUND(580,-5,20)
1520 CALL MOTION(3,0,0,#4,0,0)
1530 FOR I=150 TO 155
1540 CALL LOCATE(1,I,Y)
1550 FOR R=1 TO 20
1560 NEXT R
1570 NEXT I
1580 Z=Z+A(3):: GOTO 2540
1590 REM *2me TABLEAU*
1600 CALL MOTION(1,0,0,#2,0,0)

```

```

1610 CALL SOUND(800,130,0,190,0)
1620 CALL CHAR(33,"0101000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
00")
1630 CALL CHAR(40,"0000000000000000003070200
303020200000000000000000000000000000
00")
1640 CALL CHAR(96,"0000000000000000F1F171
71F1C0F0C0000000F09090F0F0F0BEBEF3B3F03
0300")
1650 CALL CHAR(100,"3F3F3131313131313F3F7F
5F5F7F7F4AFCFCBCBCBCBCFCFCFEFAFAFEFE
FE62")
1660 GOTO 1870
1670 REM *DEPLACEMENT*
1680 CALL POSITION(3,X,Y)
1690 IF X>90 AND X<110 THEN A=40
1700 IF X>110 AND X<130 THEN A=96
1710 IF X>130 AND X<150 THEN A=100:: IF
FG=0 THEN GOTO 1830
1720 IF X>170 THEN CALL DELSPRITE(3,4)
:: A=33:: GOTO 1870
1730 CALL PATTERN(3,A)
1740 CALL JOYST(1,R,S)
1750 CALL MOTION(1,0,R/1.7,#2,0,R/1.7)
1760 CALL POSITION(1,X,Y)
1770 CALL LOCATE(2,160,Y)
1780 CALL POSITION(2,X,Y)
1790 IF Y<24 OR Y>198 THEN CALL DELSPRIT
E(3,4):: CALL MOTION(1,0,0,#2,0,0)::
GOTO 1410
1800 CALL COINC(1,3,25,0):: IF D=-1 AN
D A=100 THEN 2000
1810 TH=TH+0.1:: DISPLAY AT(2,24)SIZE(4)
::USING "###":TH
1820 CALL SOUND(600,130,0,190,0)
1830 IF A=100 THEN CALL PATTERN(3,A)::
FG=4:: GOTO 1840 ELSE 1680
1840 IF E<0 THEN CALL POSITION(3,X,Y)::
CALL SPRITE(4,128,2,X+10,Y,4,-2):: GOT
O 1680
1850 IF E>0 THEN CALL POSITION(3,X,Y)::
CALL SPRITE(4,128,2,X+10,Y,4,C)
1860 CALL SOUND(500,130,0,190,0):: GOTO
1680
1870 REM *NOU. VOITURE*
1880 RANDOMIZE
1890 CALL SOUND(500,130,0,190,0)
1900 KM=KM+3:: IF KM<81 AND KM<85 THEN
2150:: DISPLAY AT(2,3)SIZE(4):USING "##
#":KM
1910 CALL DELSPRITE(3,4)
1920 D=INT(RND*2)+1:: DN D GOTO 1930,19
50
1930 C=INT(RND*5)+0:: CALL SPRITE(3,33
,149,112,4,C)
1940 GOTO 1960
1950 Z=INT(RND*5)+0:: CALL SPRITE(3,33
,14,90,112,4,-Z):: E=-1
1960 A=33
1970 SC=SC+10:: DISPLAY AT(2,9)SIZE(6):
USING "#####":SC
1980 ES=ES-1:: IF ES<135 THEN 2830:: C
ALL LOCATE(6,9,ES)
1990 CALL SOUND(400,130,0,190,0):: FG=0
:: GOTO 1680
2000 REM *COLISION*
2010 CALL MOTION(1,0,0,#2,0,0,#3,0,0,#4
,0,0):: CALL SOUND(300,-7,0)
2020 CALL CHAR(100,"0020910D0F4F07030F7F
0F2F0B102000B990203260E8E0F0CFFFB0D00B

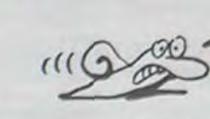
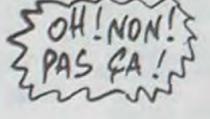
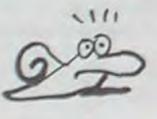
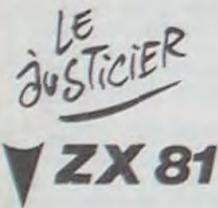
```

```

0201")
2030 CALL COLOR(3,7)
2040 CALL SOUND(200,-8,10)
2050 CALL SOUND(400,-7,3)
2060 CALL CHAR(108,"0101B9092313BFC070F
7F0F077020FF000000A9080F2F4F8F1E0F0F8FEFA
F5FB")
2070 CALL COLOR(1,7,#3,10)
2080 CALL SOUND(300,-7,16)
2090 CALL SOUND(300,-6,3)
2100 CALL CHAR(128,"00A4120A4A231309FFB8
152B433F292A0011242B5066C8D0D5048B4242B
A8B8")
2110 CALL COLOR(2,11,#4,11,#1,10):: CAL
L SOUND(1000,-7,0)
2120 FOR I=1 TO 3:: FOR U=8 TO 13:: CA
LL COLOR(1,U,#1+1,U+1,#1,U+1):: NEXT U
:: CALL COLOR(4,1+10,#3,1+9):: NEXT I
2130 CALL DELSPRITE(1,2,3,4)
2140 Z=Z+A(2):: GOTO 2540
2150 REM *ETAPES ESSENCE*
2160 CALL SOUND(800,130,0,190,0)
2170 CALL CHAR(33,"0101000000000000000000
000000000000000000000000000000000000
00")
2180 CALL CHAR(40,"0000000000000060606060
600000000000000000000000000000000000
00")
2190 CALL CHAR(96,"000000001B3C24243C3C3
C3C3C000000000000000000000000000000000
00")
2200 CALL CHAR(100,"007BFCFC84FC84FCFC
FCFCFCFCFCFC0000000000000000000000000000
00")
2210 A=33:: CALL SOUND(500,130,0,190,0)
2220 CALL SPRITE(3,33,13,90,76,1,-1)
2230 REM *DEPLACEMENT*
2240 CALL POSITION(3,X,Y)
2250 IF X>90 AND X<105 THEN A=40
2260 IF X>105 AND X<130 THEN A=96
2270 IF X>130 AND X<150 THEN A=100
2280 IF X>160 THEN CALL DELSPRITE(3,1)
A=33:: KM=KM+1:: DISPLAY AT(2,3)SIZE(
4)
::USING "###":KM:: GOTO 3160
2290 CALL PATTERN(3,A)
2300 CALL JOYST(1,X,Y)
2310 CALL MOTION(1,0,X/1.7,#2,0,X/1.7)
2320 CALL COINC(2,3,12,82):: IF B2=-1
AND A=100 THEN 2380
2330 CALL SOUND(600,130,0,190,0)
2340 IF ES<135 THEN 2830
2350 CALL POSITION(2,X,Y)
2360 IF Y<24 OR Y>198 THEN CALL DELSPRIT
E(3,4):: CALL MOTION(1,0,0,#2,0,0):: GOT
O 1410
2370 TH=TH+0.1:: DISPLAY AT(2,24)SIZE(4)
::USING "###":TH:: GOTO 2240
2380 REM *ESSENCE*
2390 CALL MOTION(3,0,0,#1,0,0,#2,0,0)
2400 CALL POSITION(1,X,Y):: CALL LOCATE
(2,X+10,Y)
2410 CALL POSITION(6,X,Y)
2420 FOR JKL=Y TO 184
2430 AD=AD+10:: CALL SOUND(600,AD+100,0)
:: TH=TH+0.3:: DISPLAY AT(2,24)SIZE(4)
::USING "###":TH

```

Suite page 7



## Suite de la page 2

```

785 LET L=L-10
790 RETURN
795 IF L<5 THEN GOTO 1850
798 IF A=150 THEN LET A=170
799 IF L<50 THEN PRINT AT 12,23
740 IF P<10 THEN GOSUB 750
745 GOTO 780
750 PRINT AT 1,9,"
755 PRINT AT 2,9,"
760 PRINT AT 3,9,"
765 PRINT AT 4,9,"
770 IF P<10 THEN LET L=0
777 RETURN
780 IF P<10 THEN LET P=0
785 GOTO 800
787 LET X1=0
788 LET X2=900
789 LET Y=0
800 IF E>X1 THEN GOSUB X2
800 GOTO 800
900 REM *****
902 REM ALERTE 1
903 REM *****
905 IF Y=1 THEN GOTO 1030
910 PRINT AT 5,24,"ALERTE"
915 IF A=1 THEN GOTO 975
920 LET A=INT(RND*17)+1
925 LET A1=1
930 LET I=INT(RND*50)+1000
940 LET A1=A+10
945 IF I>2500 THEN GOTO 490
975 LET I=I+13
977 IF I>2500 THEN GOTO 490
980 PRINT AT 2,20,"A1"
985 PRINT AT 2,21,"A2"
990 PRINT AT 2,22,"A3"
1000 IF A=R1 THEN GOTO 1030
1010 RETURN
1020 REM *****
1025 REM CAP 1*CAP 2
1030 LET Y=0
1035 IF Y<1 THEN GOTO 787
1040 LET I=I-13
1050 PRINT AT 5,24,"ALERTE"
1055 IF I<1000 THEN PRINT AT 12,
15,"
1070 IF P<0 THEN PRINT AT 14,22,
1080 PRINT AT 12,12,I
1090 PRINT AT 5,24,"ALERTE"
1095 IF I<500 THEN GOTO 1101
1101 PRINT AT 14,2,"GOTO"
1107 IF P>10 THEN GOTO 490
1110 IF I<500 AND I>800 THEN PRI
NT AT 14,7,CHR$ 3,
1120 IF I<800 AND I>700 THEN PRI
NT AT 14,6,CHR$ 3,
1130 IF I<700 THEN GOTO 1145

```

```

1135 PRINT AT 12,12,I
1140 RETURN
1145 REM *****
1147 REM BATEAU ENNEMI
1148 REM *****
1150 PRINT AT 14,5;CHR$ 3;
1155 LET C=19
1160 LET U=0
1165 PRINT AT 4,C,""
1170 IF INKEY$="0" AND U=0 THEN
GOTO 1268
1180 IF C<9 THEN GOTO 1520
1185 LET C=C-1
1190 PRINT AT 4,C+1,""
1195 IF C<17 AND C>13 THEN GOT
O 1238
1238 GOTO 1180
1240 PRINT AT 15,C,""
1245 PRINT AT 15,11,"-----"
1250 GOTO 1170
1255 REM *****
1257 REM *****
1260 PRINT AT 8,24,""
1265 PRINT AT 8,20,""
1270 LET U=1
1280 PRINT AT 9,9;CHR$ 128;AT 9,
9;CHR$ 128
1285 PRINT AT 9,9;CHR$ 136;AT 9,
9;CHR$ 136
1290 LET C=C-1
1295 PRINT AT 4,C+1,""
1300 PRINT AT 4,C,""
1305 PRINT AT 4,C+1,""
1310 PRINT AT 9,9;CHR$ 136;AT 9,
9;CHR$ 136
1315 PRINT AT 4,C+1,""
1320 PRINT AT 4,C,""
1325 PRINT AT 5,10;CHR$ 128;AT 5
,10;CHR$ 128
1330 PRINT AT 8,10;CHR$ 136;AT 8
,10;CHR$ 136
1340 PRINT AT 7,12;CHR$ 128;AT 7
,12;CHR$ 128
1350 PRINT AT 7,12;CHR$ 136;AT 7
,12;CHR$ 136
1360 PRINT AT 5,13;CHR$ 128;AT 5
,13;CHR$ 128
1370 PRINT AT 5,13;CHR$ 136;AT 5
,13;CHR$ 136
1380 PRINT AT 5,14;CHR$ 136;AT 5
,14;CHR$ 136
1390 PRINT AT 5,14;CHR$ 136;AT 5
,14;CHR$ 136
1400 PRINT AT 5,24,"OF"
1405 IF C=14 THEN GOTO 1412
1410 GOTO 1170
1415 REM *****
1417 REM TIR REUSSI
1418 REM *****
1420 PRINT AT 4,C;CHR$ 134;AT 4,
C,1;CHR$ 139
1425 PRINT AT 4,C;CHR$ 142;AT 4,
C,1;CHR$ 129
1430 PRINT AT 4,C;CHR$ 153;AT 4,
C,1;CHR$ 6
1440 PRINT AT 4,C;CHR$ 1;
1445 PRINT AT 4,C;CHR$ 0;AT 4,C+
1;CHR$ 0;AT 4,C+2;CHR$ 0;
1450 PRINT AT 5,24,"O"
1455 PRINT AT 5,25,"O"
1460 LET T=T+1
1470 PRINT AT 14,5;CHR$ 150;
1475 LET I=25
1480 GOTO 490
1500 REM *****
1505 REM TIR RATE
1510 REM *****
1520 PRINT AT 4,C;
1530 PRINT AT 14,5;CHR$ 150;
1540 PRINT AT 14,6;CHR$ 3;
1550 FOR F=0 TO 40
1560 NEXT F
1570 PRINT AT 14,4;CHR$ 150;
1580 PRINT AT 14,3;CHR$ 3;

```

```

1590 FOR F=0 TO 40
1600 NEXT F
1610 PRINT AT 14,3;CHR$ 150;
1615 LET I=12
1620 GOTO 490
1630 REM *****
1635 REM VOUS COULEZ
1636 REM *****
1640 CLS
1650 PRINT AT 10,5;"- VOUS COULE
Z"
1655 FOR F=0 TO 100
1660 NEXT F
1670 CLS
1675 GOTO 1
1680 REM *****
1682 REM ALERTE 2
1683 REM *****
1685 IF Y=3 THEN GOTO 1600
1690 IF U<100 THEN PRINT AT 6,4;
1710 PRINT AT 8,2;U
1720 PRINT AT 5,24;"ALERTE"
1730 LET U=9
1745 PRINT AT 5,24;"ALARME"
1750 IF U<0 THEN LET U=-100
1760 IF U<0 THEN GOTO 1600
1770 RETURN
1780 LET H=H-11
1800 PRINT AT 10,2;H
1810 IF H<0 THEN LET K=1
1820 IF P<H-1 AND K=1 THEN GOT
O 1900
1822 IF H<100 AND H>0 THEN PRINT
AT 10,4,"
1825 PRINT AT 5,1;" 00 M "
1825 IF H<10 AND H>0 THEN PRINT
AT 10,2,"
1830 IF H<=40 THEN GOTO 1840
1831 LET Y=0
1835 GOTO 500
1840 PRINT AT 5,1;" 00 M "
1845 PRINT AT 10,1;" 00 M "
1850 LET X2=1955
1851 LET U3=1
1852 LET D1=10
1853 LET D2=15
1855 LET X1E=200
1860 GOTO 500
1900 REM BOMBE
1910 CLS
1920 PRINT AT 10,2;"LA BOMBE A D
E TRUIT VOTRE"
1930 PRINT AT 12,10;"SOUS- MARIN
"
1935 FOR F=0 TO 50
1938 NEXT F
1939 CLS
1940 GOTO 1
1950 REM *****
1952 REM ALERTE 3
1953 REM *****
1955 GOSUB 1957
1960 GOTO 1960
1965 PRINT AT U3,9,"
1980 RETURN
1990 LET U3=U3+1
1995 LET A=90
1970 IF U3=11 THEN GOTO 2010
1980 GOTO 1985
1985 PRINT AT 2,9,"
2011 LET M1=INT (RND*4)+10
2012 LET M2=INT (RND*7)+10
2013 LET M3=INT (RND*6)+10
2014 LET M4=INT (RND*4)+10
2015 LET M5=INT (RND*5)+14
2020 PRINT AT M1;INT (RND*5)+14
2030 PRINT AT 3,M1,"
2035 LET X2=900
2040 PRINT AT 4,M2;" "AT 4,M2+3

```

```

3115 PRINT AT 8,15;NO
3120 IF NO=CO THEN GOTO 3200
3130 CLS
3140 PRINT AT 10,2;"CE N'EST PA
S LE BON NUMERO."
3150 FOR F=0 TO 100
3160 NEXT F
3165 CLS
3170 GOTO 1
3200 FOR F=0 TO 100
3210 NEXT F
3220 PRINT AT 5,24;"ALARME"
3230 LET U3=1
3240 GOSUB 1957
3245 LET U3=U3+1
3250 IF U3=11 THEN GOTO 3300
3260 GOTO 3230
3300 PRINT AT 2,9,"
3305 REM *****
3310 PRINT AT 4,61;"
3311 REM *****
3315 PRINT AT 6,52;"
3320 REM *****
3330 PRINT AT 8,53;"
3340 GOSUB 2075
3345 PRINT AT D1,D2;"
3350 IF D1=2 AND D2=9 OR D1=2 AN
D D2=10 OR D1=2 AND D2=11 OR D1=
2 AND D2=12 OR D1=2 AND D2=13 OR
D1=2 AND D2=17 OR D1=2 AND D2=1
8 OR D1=2 AND D2=19 OR D1=2 AND
D2=20 OR D1=2 AND D2=21 THEN GOTO 1530
3355 IF D1=4 AND D2=31 OR D1=4 A
ND D2=31+1 OR D1=4 AND D2=31+2 O
R D1=4 AND D2=31+3 OR D1=4 AND
D2=31+5 AND D1=4 AND D2=31+6 AND
D1=4 AND D2=31+7 THEN GOTO 1530
3360 IF D1=6 AND D2=52 OR D1=6 A
ND D2=52+1 OR D1=6 AND D2=52+3 O
R D1=6 AND D2=52+4 OR D1=6 AND
D2=52+5 OR D1=6 AND D2=52+7 OR
D1=6 AND D2=52+8 OR D1=6 AND D2=5
2+9 OR D1=6 AND D2=52+10 THEN GOT
O 1530
3365 IF D1=3 AND D2=14 OR D1=3 A
ND D2=15 OR D1=3 AND D2=16 THEN
GOTO 4000
3400 IF D1=8 AND D2=53 OR D1=8 A
ND D2=53+1 OR D1=8 AND D2=53+3 O
R D1=8 AND D2=53+4 OR D1=8 AND
D2=53+6 OR D1=8 AND D2=53+7 OR
D1=8 AND D2=53+8 OR D1=8 AND
D2=53
+10 THEN GOTO 1630
3700 GOTO 3340
3800 LET U3=1
3810 GOSUB 1957
3820 LET U3=U3+1
3830 IF U3=11 THEN GOTO 3800
3840 PRINT AT 3,9;"ARRÊT "
3850 PRINT AT 3,9;"ARRÊT "
3860 PRINT AT 3,9;"ARRÊT "
3870 PRINT AT 3,9;"ARRÊT "
3880 PRINT AT 3,9;"ARRÊT "
3890 PRINT AT 3,9;"ARRÊT "
3910 INPUT NO

```





# CHASSE AUX CYCLOPES

TI99 / BASIC SIMPLE



Prisonnier d'un labyrinthe, tentez de gagner votre liberté en tuant les cyclopes qui peuplent ce lieu maudit.

Philippe BAROIN



Mode d'emploi :  
Les règles sont incluses.

```

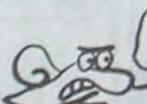
100 REM *****
110 REM
120 REM CHASSE AUX CYCLOPES
130 REM *****
140 REM
150 REM Ph. BAROIN
160 REM
170 REM Pour HEBDOGICIEL
180 REM
190 REM *****
200 CALL CLEAR
210 CALL SCREEN(8)
220 CY$="3C663C42FF3C5A81"
230 CALL CHAR(130,CY$)
240 CALL CHAR(140,CY$)
250 CALL CHAR(150,CY$)
260 CALL CHAR(159,"4266187E5A663C3C")
270 CALL CHAR(152,"18183C7EFF18183C")
280 CALL CHAR(153,"3C1818FF7E3C1818")
290 CALL CHAR(154,"10189CFFF9C1810")
300 CALL CHAR(155,"081839FFF391808")
310 CALL CHAR(156,"0000001818")
320 CALL CHAR(96,"0000FF00FF")
330 CALL CHAR(97,"2424242424242424")
340 CALL CHAR(60,"0166220440A71220")
350 CALL COLOR(9,10,1)
360 CALL COLOR(3,9,1)
370 CALL COLOR(4,9,1)
380 CALL COLOR(12,5,5)
390 CALL COLOR(13,11,1)
400 CALL COLOR(14,14,1)
410 CALL COLOR(15,13,1)
420 CALL COLOR(16,8,1)
430 SC=0
440 REM
450 PRINT " CHASSE AUX CYCLOPES
*****"
460 PRINT
470 PRINT
480 PRINT " IL FAUT DETRUIRE UN M
AXIMUM DE CYCLOPES DANS UN TEMPS LIMITE."
490 PRINT
500 PRINT TAB(6);CHR$(130);" = 50 POINTS
(11)"
510 PRINT TAB(6);CHR$(140);" = 100 POINTS
(14)"
520 PRINT TAB(6);CHR$(150);" = 150 POINTS
(13)"
530 PRINT TAB(6);CHR$(159);" = 300 POINTS (
9)"
540 PRINT
550 PRINT " VOTRE LANCE-MISSILE";CHR$(15
2);" (8)"
560 PRINT " LES MURS ";CHR$(120);" (5)"
570 PRINT
580 PRINT "SI LE CYCLOPE";CHR$(59);"VOUS
MANGE;-1000"
590 PRINT
600 PRINT
610 INPUT "LA COULEUR = LA DIFFICULTE, C
HOISISSEZ DE 1 A 16 ->":DIF
620 CALL CLEAR
630 IF DIF>16 THEN 610
640 IF DIF<1 THEN 610
650 CALL SCREEN(DIF)
660 IF DIF>2 THEN 700
670 FOR I=2 TO 11
680 CALL COLOR(I,15,1)
690 NEXT I
700 GS=0
710 CALL HCHAR(4,3,120,30)
720 CALL HCHAR(24,3,120,30)
730 CALL VCHAR(5,3,120,20)
740 CALL VCHAR(5,32,120,20)
750 PRINT
760 PRINT "VOTRE SCORE="
770 PRINT "SCORE MAXI =" :SC
780 X=16
790 Y=12
800 CALL HCHAR(Y,X,152)
810 CALL SOUND(200,450,2)
820 TEMPS=400
830 TOT=0
840 FOR CR=120 TO 150 STEP 10
850 GOSUB 1230
860 NEXT CR
870 CALL SOUND(300,850,2)
880 REM
890 REM
900 GOSUB 2290
910 TEMPS=TEMPS-1
920 XD=X
930 YD=Y
940 CALL JOYST(1,AX,AY)
950 IF AX=4 THEN 1000
960 IF AX=-4 THEN 1020
970 IF AY=4 THEN 1040
980 IF AY=-4 THEN 1060
990 GOTO 1130
1000 LM=154
1010 GOTO 1070
1020 LM=155
1030 GOTO 1070
1040 LM=152
1050 GOTO 1070
1060 LM=153
1070 X=X+AX/4
1080 Y=Y-AY/4
1090 CALL GCHAR(Y,X,GLM)
1100 IF GLM>32 THEN 1200
1110 CALL HCHAR(YD,XD,32)
1120 CALL HCHAR(Y,X,LM)
1130 T=0
1140 CALL KEY(1,KEY,ST)
1150 IF KEY=18 THEN 1450
1160 GOTO 2360
1170 REM
1180 IF TEMPS<0 THEN 2580
1190 GOTO 910
1200 X=XD
1210 Y=YD
1220 GOTO 1120
1230 FOR I=1 TO 20
1240 RANDOMIZE
1250 CX=INT(28*RND)+4
1260 CY=INT(19*RND)+2
1270 CALL GCHAR(CY,CX,GC)
1280 IF GC>32 THEN 1240
1290 CALL HCHAR(CY,CX,CR)
1300 NEXT T
1310 RFT=""
1320 FR=110
1330 FOR CP=1 TO 10
1340 CALL SOUND(-500,FR,1)
1350 FR=FR+110
1360 NEXT CP
1370 CALL HCHAR(Y,X,60)
1380 FOR I=1 TO 300
1390 NEXT I
1400 TOT=TOT-1000
1410 CALL HCHAR(Y,X,LM)
1420 REM
1430 GOSUB 2290
1440 GOTO 2140
1450 IF LM=152 THEN 1590
1460 IF LM=153 THEN 1700
1470 IF LM=154 THEN 1810
1480 CALL GCHAR(Y,X-1-T,GT)
1490 YT=Y
1500 XT=X-1-T
1510 IF GT>32 THEN 1550
1520 CALL HCHAR(YT,XT,96)
1530 T=T+1
1540 GOTO 1480
1550 FOR E=1 TO T
1560 CALL HCHAR(Y,X-E,32)
1570 NEXT E
1580 GOTO 1920
1590 CALL GCHAR(Y-1-T,X,GT)
1600 YT=Y-1-T
1610 XT=X
1620 IF GT>32 THEN 1660
1630 CALL HCHAR(YT,XT,97)
1640 T=T+1
1650 GOTO 1590
1660 FOR E=1 TO T
1670 CALL HCHAR(Y-E,X,32)
1680 NEXT E
1690 GOTO 1920
1700 CALL GCHAR(Y+1+T,X,GT)
1710 YT=Y+1+T
1720 XT=X
1730 IF GT>32 THEN 1770
1740 CALL HCHAR(YT,XT,97)
1750 T=T+1
1760 GOTO 1700
1770 FOR E=1 TO T
1780 CALL HCHAR(Y+E,X,32)
1790 NEXT E
1800 GOTO 1920
1810 CALL GCHAR(Y,X+1+T,GT)
1820 YT=Y
1830 XT=X+1+T
1840 IF GT>32 THEN 1880
1850 CALL HCHAR(YT,XT,96)
1860 T=T+1
1870 GOTO 1810
1880 FOR E=1 TO T
1890 CALL HCHAR(Y,X+E,32)
1900 NEXT E
1910 GOTO 1920
1920 IF GT=120 THEN 2360
1930 IF GT<>130 THEN 1970
1940 TOT=TOT+50
1950 CALL SOUND(300,-7,2)
1960 GOTO 2080
1970 IF GT<>140 THEN 2010
1980 CALL SOUND(350,-7,2)
1990 TOT=TOT+100
2000 GOTO 2080
2010 IF GT<>150 THEN 2050
2020 CALL SOUND(400,-7,2)
2030 TOT=TOT+150
2040 GOTO 2080
2050 CALL SOUND(100,200,1)
2060 TOT=TOT+300
2070 GOTO 2080
2080 CALL HCHAR(YT,XT,60)
2090 FOR I=1 TO 50
2100 NEXT I
2110 CALL HCHAR(YT,XT,32)
2120 GOTO 2140
2130 IF SP>60 THEN 2140
2140 CALL HCHAR(22,15,32,8)
2150 R=1
2160 SR=1
2170 IF TOT>0 THEN 2210
2180 R=2
2190 SR=0
2200 CALL HCHAR(22,15,45)
2210 TOT=STR$(TOT)
2220 FOR I=R TO LEN(TOT$)
2230 CALL HCHAR(22,14+SR+I,48+VAL(STR$(TOT$(I,1)))
2240 NEXT I
2250 IF GS>0 THEN 2700
2260 IF GT=59 THEN 2270 ELSE 2280
2270 GOSUB 2290
2280 GOTO 910
2290 RANDOMIZE
2300 XC=INT(27*RND)+5
2310 YC=INT(18*RND)+3
2320 CALL GCHAR(YC,XC,CG)
2330 IF CG>32 THEN 2290
2340 CALL HCHAR(YC,XC,59)
2350 RETURN
2360 CALL HCHAR(YC,XC,32)
2370 A=Y-YC
2380 B=X-XC
2390 IF Q=1 THEN 2480
2400 Q=1
2410 CALL GCHAR(YC+SGN(A),XC,GM)
2420 IF GM=32 THEN 2440
2430 IF GM<150 THEN 2480
2440 LET YC=YC+SGN(A)
2450 CALL HCHAR(YC,XC,59)
2460 IF GM>150 THEN 1320
2470 GOTO 1180
2480 CALL GCHAR(YC,XC+SGN(B),GM)
2490 Q=2
2500 IF GM=32 THEN 2540
2510 IF GM>150 THEN 2540
2520 CALL HCHAR(YC,XC,59)
2530 GOTO 1180
2540 LET XC=XC+SGN(B)
2550 CALL HCHAR(YC,XC,59)
2560 IF GM=32 THEN 1180
2570 GOTO 1320
2580 PRINT "VERIF. BONUS EN COURS"
2590 PRINT "A T E N D E Z . . . . ."
2600 FOR YS=2 TO 20
2610 FOR XS=4 TO 31
2620 CALL GCHAR(YS,XS,GB)
2630 IF GS>150 THEN 2660
2640 IF GS<130 THEN 2660
2650 GOTO 2700
2660 NEXT XS
2670 NEXT YS
2680 TOT=TOT+1500
2690 GOTO 2140
2700 IF TOT>SC THEN 2710 ELSE 2720
2710 SC=TOT
2720 PRINT " T E R M I N E
*****"
2730 PRINT
2740 PRINT "POUR REJOUER ENTREZ 1
POUR ABANDONNER ENTREZ 2"
2750 PRINT
2760 INPUT " VOTRE CHOIX ->":CH$
2770 IF CH$="1" THEN 2800
2780 IF CH$="2" THEN 2890
2790 GOTO 2740
2800 CALL CLEAR
2810 CALL SCREEN(8)
2820 FOR I=1 TO 11
2830 CALL COLOR(I,2,1)
2840 NEXT I
2850 CALL COLOR(3,9,1)
2860 CALL COLOR(4,9,1)
2870 CALL COLOR(9,10,1)
2880 GOTO 450
2890 END

```

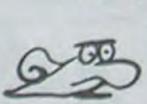
LE JUSTICIER



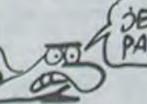
HELP!



JE PARLE PAS ANGLAIS



AUTO!



JE PARLE PAS ITALIEN!



HELP!

# 4 PORTES VERS LA LIBERTE VIC 20

Vos semblables sont en danger! Comme toujours, courage et perspicacité vous seront nécessaires pour surmonter maintes épreuves et délivrer de pauvres innocentes victimes...

Philippe MALINSKI



JE PARLE PAS CHINOIS!



AU SECOURS!



JE BOUGE PAS! CET APPEL MANQUE DE SINCERITE

```

255 PRINT "A LA JONCTION ENTRE TROIS COULOIRS " : RETURN
256 PRINT "DANS UNE GRANDE PIECE AVEC DES BOUTS DE COQUILLE EPARPILLES" : R
ETURN
257 PRINT "AU BOUT D'UN COULOIR" : RETURN
258 PRINT "DANS UN CUL DE SAC" : RETURN
259 PRINT "DANS UN PASSAGE BANAL" : RETURN
260 PRINT "DANS UNE GRANDE FOSSE QUI CONTIENT DES CADAVRES DE FOURMIS" : R
ETURN
261 PRINT "AU BORD D'UN PRECIPICE"
262 IF MP$(31)="" THEN PRINT "L Y A UNE PLANCHE SUR LE PRECIPICE"
263 RETURN
264 IF MP$(35)="" THEN PRINT "DEVANT UN MUR DE TERRE" : RETURN
265 PRINT "DEVANT UN TROU DANS UN MUR DE TERRE" : RETURN
266 PRINT "SUR DES PLUMES QUI CONTIENNENT D'AUTRES ANIMAUX, PLUS PETITS..." : R
ETURN
267 PRINT "DANS LA CHAMBRE DE LA REINE"
268 PRINT " " : RETURN
269 PRINT "DEVANT UN PORTICULE AVEC UN ECRAN ET UN CLAVIER PRES DE LA"
270 IF MP$(39)="" THEN PRINT "LE PORTICULE EST OUVERT"
271 RETURN
272 PRINT "DANS UNE GRANDE CAVE AVEC DES MATERIAUX DE CONSTRUCTION NON LOIN"
: RETURN
273 PRINT "DANS UN TUNNEL EN CONSTRUCTION" : RETURN
274 PRINT "DEVANT DES "
275 IF MP$(42)="" THEN PRINT "HERBES COUPANTES" : PRINT "MAIS C'EST SANS DANGER" : R
ETURN
276 PRINT "HERBES COUPANTES QUI S'AGITENT" : RETURN
277 PRINT "DANS LA SALLE DES GARDES"
278 PRINT "LS N'ONT PAS L'AIR DE VOUS AIMER"
279 PRINT "JE FERAI QUELQUE CHOSE SI J'ETAIS VOUS!"
280 IF PC=0 THEN PC=60 : PC$="LES GARDES VOUS ONT EU XOUS AURIEZ DU ETRE PLUS RAPID
E !"
281 RETURN
282 PRINT "DEVANT UN TROU CONTENANT"
283 IF MP$(44)="" THEN PRINT "DES SABLES MOUVANTS" : RETURN
284 PRINT "DU CIMENT DUR" : RETURN
285 PRINT "DANS UNE CAVE HUMIDE AVEC UN HAUT PLAFOND" : RETURN
286 PRINT "DEVANT UN PANNEAU DE SECURITE AVEC TROIS SPOTS"
287 PRINT "MONT LES COULEURS SONT "
288 PRINT "MILEU XERT ET "
289 IF P(12)=146 THEN PRINT "DOGE" : RETURN
290 PRINT "ILANC" : RETURN
291 PRINT "DEVANT DEUX PORTES"
292 PRINT "SUR CELLE DU SUD ON PEUT LIRE 'MEURTRE' ET SUR CELLE DE L' OUES
T 'VOL' : RETURN
293 PRINT "DEVANT UNE PORTE AVEC UN PETIT TROU SUR UN DES COTES"
294 IF P(17)=148 THEN PRINT "LE TROU A UN PRISME REFLECHISSANT FIXE DESSUS" : R
ETURN
295 PRINT "LA PORTE EST TRES SOLIDE" : RETURN
296 PRINT "DEVANT UNE PORTE SANS AUCUNE MARQUE" : RETURN
297 PRINT "DANS UNE GRANDE CAVE "
298 IF H=0 THEN PRINT "QUI CONTIENT DES HUMAINS"
299 PRINT
300 IF P(2)=150 THEN PRINT "LA PORTE EST VERROUILLEE "
301 IF P(6)=150 THEN PRINT "LE CUBE A ETE ACTIVE PAR LA REGLE"

```

Suite page 28

# C'est nouveau, ça vient de sortir

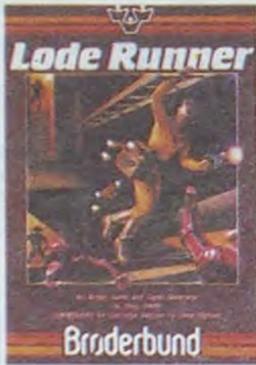
## MINITEL SOLIDE

Le contraire des fluides étant les solides, la réparation de Transpac n'étant pas pour demain, la fluidité du trafic sur Minitel attendra septembre au mieux. D'où le titre.



## DIEU EXISTE, J'AI MIS MES LUNETTES DE SOLEIL

Habitué de la rubrique Lode Runner, bonjour ! Ce n'est pas pour vous vanter les mérites de Lode Runner ou de Lode Runner Championship que je prend le micro aujourd'hui, mais simplement pour annoncer la sortie d'une nouvelle adaptation de ce hit absolu. Les heureux possesseurs de BBC (Dieu ait leur âme) pourront dorénavant pratiquer la chasse au trésor dans les labyrinthes de L.R. grâce à Software Projects, la société qui a déjà réalisé l'adaptation pour le Spectrum.

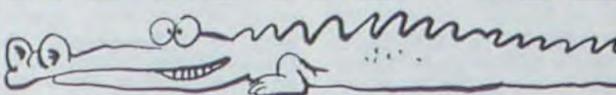


## REVUE DE PRESSE



Cette semaine, j'ai lu pour vous tous les journaux traitant d'informatique. Laissez tomber, y a rien à voir. Continuez à lire l'HHHHebdo, y a que lui de bon.

## MACRONUL



Micropuce ne nous déçoit pas avec son macro assembleur, il nous débecte. Alors même que je viens d'absorber trois tubes de Valium et six d'aspirine, mon cerveau oscille encore au seuil de la débilité profonde et précoce.

Ams-asm doit permettre, dans l'intention que je prête aux auteurs, aux possesseurs d'Ams-trad 464 de développer des programmes en assembleur, le logiciel se chargeant de le transcrire en code machine. Je suis bête et discipliné comme vous commencez à le savoir à force de décrypter les manuels de softs. J'ai donc pris la doc fournie par Micropuce et j'ai tenté tout d'abord de faire fonctionner le programme qu'ils donnent comme démonstration des possibilités de leur assembleur. Après quelques dizaines de minutes de combat stérile contre le programme d'assemblage, je me suis vu dans l'obligation de déclarer forfait. Regardons dans le détail les différents inconvénients de ce logiciel.

Le programme objet n'est pas accessible en mémoire, seul le source l'est et le reste en permanence. Lors de l'assemblage, le programme indique la présence d'erreurs sans préciser où elles se trouvent. L'exécution d'une routine machine nécessite de repasser sous contrôle Basic. Si votre routine ne marche pas, vous serez

obligé de recharger l'assembleur (opération complexe, la vitesse de sauvegarde étant trop rapide pour le lecteur du CPC), puis votre programme source. Aucun Dump de la mémoire n'a été prévu. Le programme de démonstration offert dans la doc ne marche pas. La documentation est en français, le soft l'est aussi (paraît-il) et toutes les commandes sont en anglais...

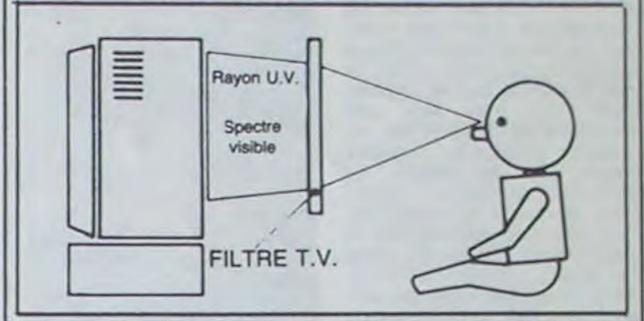


Malgré cela, certains aspects du logiciel sont excellents : l'édition et le travail sur le programme source est très bien conçu, l'utilisation des macro-instructions est simple et c'est tout pour les avantages ! Si vous avez 295 francs à jeter par la fenêtre, vous pouvez l'acheter, sinon abstenez-vous votre santé morale et physique en profiteront !

## REPOSEZ-VOUS LES YEUX

Wireless Electronics vient de commercialiser des écrans de filtrage pour téléviseurs destinés à stopper l'émission d'ultraviolets en provenance du tube cathodique. Cette diminution du rayonnement UV devrait diminuer de manière sensible la fatigue de l'œil éprouvée à force de mater

comme des fous les écrans. Les filtres sont proposés en différentes tailles de 23x36 centimètres (à 700 francs) jusqu'à 23x56 centimètres (à 1100 francs). Chaque modèle est livré avec une notice et des clips permettant l'adaptation sur n'importe quel modèle de téléviseur.



## TOUCHE PAS A MON TITRE

US Gold se laisse intimider par des personnes étranges : lors de la sortie, en Mars, de Raid Over Moscow des organisations non-violentes manifestèrent leur désaccord avec un titre aussi racoleur et provocateur que celui-là. Des actions médiatiques basées sur des slogans tels que "La guerre nucléaire n'est pas un jeu" ou "Les wargames nous tueront" auraient porté un coup quasi fatal à la bonne commercialisation de ce jeu (d'après les financiers d'US Gold). Du



coup les gars du marketing ont décidé de ne pas reprendre de risques pour la sortie en Septembre des versions pour Amstrad et Entertainer : le soft se nommera désormais **Raid**. Et vive la liberté d'opinion.

J'aime bien les jours de bouclage du journal. On est tous sous pression, on s'engueule, tout le monde est à la bourre, il manque des articles et personne ne sait où est passé le coursier (en fait, il est au troquet). Il faut vous dire qu'on rend le journal à l'imprimeur le vendredi à 7 heures du matin, pour qu'il soit dans les kiosques à 8 heures. Certes, cela demande de notre part un sérieux coup de collier dans la nuit de jeudi à vendredi, mais bon, après tout on est là pour ça, sauf le coursier qui est coursier et qui ne veut rien savoir d'autre, à moins que ce ne soit payé en heures supplémentaires. Une fois, il y a eu un grain de sable dans cette belle organisation. Ce jour-là, on a bien cru qu'on y arriverait pas. Quel souvenir ! Je vais vous narrer la chose par le menu, vous allez voir, ça vaut le coup. Jeudi, 5 heures du matin. Je me mets à envisager sérieusement la perspective d'avoir à écrire bidouille grenouille. Il va bien falloir que je m'y mette : tout doit être terminé 2 heures plus tard. Je compulse mes dossiers, et je trouve une lettre signée Diablo

lait taper ce programme :  
10 I=& HD000  
20 READ A\$: IF A\$ = "\$ " THEN 100  
30 POKE I, VAL("& H"+ A\$): I= I+1: GOTO 20  
40 DATA F3, 3E, 58, D3, A8, 21, 00, 40, 11, 00, 90, 01, 00, 40, ED, B0, 3E, 50, D3, A8, C9, \$  
100 I=& HD000  
110 READ A\$: IF A\$ = "\$ " THEN END  
120 POKE I, VAL("& H"+ A\$): I= I+1: GOTO 110  
130 DATA F3, 3E, 54, D3, A8, 21, 00, 90, 11, 00, 40, 01, 00, 40, ED, B0, C3, 10, 40, \$

puis le sauvegarder, éteindre et rallumer le MSX, introduire la cartouche en enfonçant d'abord le côté inférieur droit puis le gauche (en biais, en fait, de façon à ce qu'on garde la main), charger le programme et faire RUN).

Là-dessus, alors que je commençais à être inspiré, Gérard arrive (il s'agit de Ceccaldi, on l'appelle en général "Patron", c'est lui qui parvient à créer cette ambiance de franche et saine camaraderie qui règne au

## BIDOUILLE GRENOUILLE

programmes sur Spectrum que j'avais passés précédemment. Apparemment, il existe plusieurs versions de Spectrum : certaines effacent totalement la mémoire lors d'un NEW, les autres pas. D'où le problème. Je classe la lettre pour y répondre plus tard. Une autre attire mon regard : elle contient...

Et paf ! Gérard (le "Patron") arrive en tenant un paquet de disquettes à la main et en hurlant : "J'ai perdu mon édito ! C'est pas à toi que j'ai donné le listing, des fois ?" Je secoue négativement la tête. Il va dans la salle des techniciens, à la réception, partout où l'on peut trouver des disquettes. Pendant ce temps, je me faufile subrepticement dans son bureau orné d'acajou massif et de brocards vert et or, me dirige vers un tiroir (poignée en or) marqué "Disquettes Edito", l'ouvre, m'empare d'une disquette qui porte la mention "Edito" et vais lui donner. Il me gratifie d'un : "Ah ! Tu vois bien que c'est toi qui l'avait !"

Je me replonge dans mon article. Il est déjà 6 heures. J'ouvre la lettre de tout à l'heure : c'est GL qui me réécrit pour me donner la solution de Pyjamarama sur Spectrum. Consciencieusement, je recopie : Aller allumer l'ascenseur (position ON de l'encadré LIFT aux cuisines), aller chercher le baquet vide, le remplir dans la salle de bains, aller à l'ascenseur le plus accessible (bibliothèque), actionner le No 3, ressortir et aller remplacer le jerrican par le baquet rempli, retourner à l'ascenseur, actionner le No 1, remplir le jerrican avec du fuel, revenir à l'ascenseur, No 2, aller près de la fusée sans la toucher, déposer le jerrican sous l'escalier, aller chercher la pièce de monnaie, prendre le ticket de librairie (au-dessus des trois chaises), aller au change récupérer un penny, prendre le livre, vous pouvez maintenant aller au WC (porte située der-

rière le pot), prendre le marteau en laissant le penny sur place, ressortir et remplacer le pot par le livre, retourner à l'ascenseur, casser la glace, No 1, prendre le permis de conduire (en blanc) en laissant le pot, aller sur le toit (fenêtre située au-dessus des caisses de thé) sans prendre la croix, prendre les clés, se débrouiller pour se retrouver avec les clés au-dessus de l'extincteur (pour cela vous pouvez descendre), revenir sur les toits et aller à droite, passer au travers des flammes puis courir sans s'arrêter vers la gauche en prenant la clef S (si vous mettez trop de temps vous risquez d'être écrasé par une gigantesque boule blanche venant de la droite), aller prendre le casque de football américain en se laissant glisser sur la rambarde, aller actionner le cadre HELP (apparition d'une caisse de thé sous la clef jaune), remplacer le livre par la clef S, aller chercher les ciseaux en passant au travers des livres mobiles, aller sous le ballon jaune et en passant rallumer l'ascenseur LIFT, arrivé en l'air, sauter sans lâcher le bouton pour prendre la clef jaune, grâce à elle prendre l'aimant sous la table de la cuisine, remplacer la clef S par l'aimant, aller dans la salle de billard (porte juxtaposée à celle des WC), remplacer le flingue par la clef S, prendre la clef triangulaire, aller à l'ascenseur, No 1, passer la porte se trouvant derrière le fuel, sauter rapidement sur les caisses afin de prendre les batteries avant la chute du 2ème poids, poser la clef triangulaire, les batteries ayant chargé le laser, retourner chercher le fuel (passer par le trou) et embarquer dans la fusée, arrivé sur la lune, déposer le laser, remonter en fusée, remplir le jerrican (ascenseur No 1), prendre l'aimant et le remplacer par le cristal, repartir dans la lune, déverrouiller le système de sécurité avec l'aimant, remplacer la clef par l'aimant et revenir

sur terre, remonter le réveil. Vingt minutes ont passé. Gérard (le "Patron", comme on le surnomme affectueusement) vient vers moi et me dit : "Au fait, qu'est-ce qu'on fait, comme couverture cette semaine ?" Il serait temps de s'en occuper : le journal doit être en kiosque dans moins de deux heures. Carali suggère de faire un article sensationnel sur lui, et se propose même de le rédiger et de l'illustrer lui-même. Gérard hésite un instant, mais déclare finalement que tant qu'à faire, c'est lui le chef et il préférerait



parler de lui et que ça lui ferait mal aux seins de parler de quelqu'un d'autre dans SON journal, non mais. Je me désintéresse de la discussion. Je regarde avec intérêt une missive qui m'indique des numéros de compte spéciaux pour avoir un max de blé sur Ghostbusters. La lettre émane de Gilbert de Méry; il me conseille d'essayer le 01560002 et le 71612502. Je balance un instant, mais je décide de ne pas la publier. Gérard (surnommé le "Patron") vient de décider de faire la "une" sur les mérites comparatifs de nos concurrents, en soulignant qu'ils "allaient en prendre plein la gueule". 6h30. Je déniche une lettre de Super DD qui me paraît intéressante. Il propose d'obtenir un

compilateur basic gratos sur Spectrum, à condition d'avoir le logiciel "Alien Kill". Il dit qu'il faut positionner la cassette après la copie d'écran, taper :  
10 CLEAR 39999  
20 LOAD "" CODE 40000  
30 SAVE "COMPIL" CODE 59256,6280  
qu'on le recharge par CLEAR 39999 et LOAD "COMPIL" CODE 59256, qu'on le démarre par RAND USR 59256, qu'on sauve un programme compilé par SAVE "NOM" CODE 40000, (adresse de fin-40000) et qu'on le fait démarrer par RAND USR 40000. Il dénonce aussi ses petits camarades : selon lui, Frank'n'stein et Blue Thunder seraient en basic compilé ! Je décide de mettre tout ça au propre. J'ai un tas consacré aux demandes. Il y en a trop, je ne peux pas toutes les citer ! On me demande la solution de Heroes of Karn, de Spiderman, de Hulk, de Sorcerer of Claymorgue, d'Amazon, du retour du Dr Génius, de Rendez-vous with Rama, de Hitch hiker's guide to the galaxy, mais que puis-je faire ? Je suis tributaire des lecteurs.

Je termine mon article. Il est maintenant 6h56. Je rends l'épreuve définitive à la maquette, qui monte le tout en trois coups de cuiller à pot. 6h57 : Gérard (que certains d'entre nous surnomment "le Patron") rend son article. Avec la même célérité, la maquette le monte. 6h59 : tout est prêt. Il ne reste plus qu'à apporter les films à l'imprimeur. Nous sommes dans les temps. Le coursier (Chairife) doit se charger de cette mission. Gérard (le, selon nous, "Patron") envoie Franck (un gentil garçon (il est en train de lire par-dessus mon épaule) qui glandouille dans le coin) le chercher. Et c'est là que se révèle l'horreur : Chériff n'est PAS à son café habituel ! Finalement, nous parviendrons à le retrouver (il était bien dans le café en question, mais comme il achetait des cigarettes, il se trouvait dans la partie "tabacs" et Franck ne l'avait pas vu) et le journal sortira bien, quoiqu'avec deux minutes de retard. Ce jour-là, nous avons eu chaud.

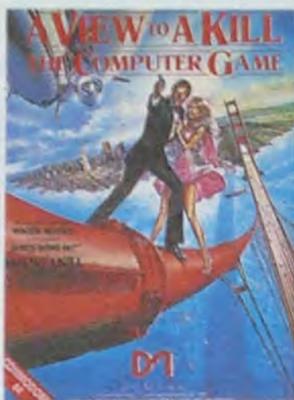


(car les lecteurs s'obstinent à ne pas donner leurs vrais noms, ce qui m'énerve prodigieusement car je ne peux pas les contacter quand je veux des explications) me donnant un moyen de déplomber des cartouches avec un MSX. Ça tombe bien : je n'ai pas encore eu l'occasion de passer des bidouilles sur cette machine. Alors je recopie le tout (pour ceux qui s'en souviennent, il fallait un drive, deux ports cartouche et au moins 32 Ko, il fail-

journal), se dirige droit vers moi et me demande : "Tas pas vu Chérif ?" Chérif, c'est notre coursier. "Non, Patron.", réponds je du tac au tac. Parce qu'il faut vous dire qu'entre nous, on l'appelle "Patron". Il s'éloigne pour aller chercher Shériff (le coursier, entre nous on l'appelle "le coursier") et je me replonge dans mes dossiers. D'où j'extrait une lettre d'un lecteur mécontent qui me parle de

## JUSTE UN COUP D'ŒIL ALORS

Le nouveau futur hit des ventes en Angleterre profite d'une promotion à nulle autre pareille : **A View To A Kill** adapté directement du scénario du dernier James Bond jouit d'une réputation extraordinaire alors même qu'il n'a pas encore traversé la Manche. Nous l'avons testé pour vous en exclusivité ! Vous pourrez ne pas l'acheter car à part une musique de Duran Duran qui vous transporte (si vous aimez le genre) rien ne vaut le déplacement : les trois jeux sont moches et sans intérêt (des remakes d'anciens logiciels même pas plus beaux). La synthèse de parole incluse dans la version pour Commodore ne vaut vraiment pas le coup d'oreille : celle de Tales Of Arabian Night était meilleure et ce soft date de plus d'un an déjà. Je comprends que l'on tente des expériences commerciales, mais il existe

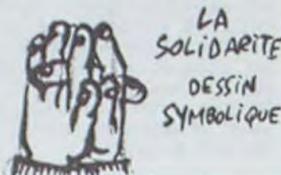


des logiciels cent fois meilleurs à promouvoir que celui-ci. Il ne faut décidément pas confondre vitesse et précipitation dans le domaine de la programmation. **A View To A Kill** de Domark pour Commodore et Spectrum.

## LA GRANDE FETE DE LA SOLIDARITE

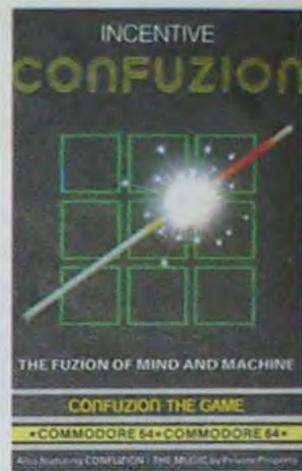
A l'initiative de SOS capital, dont le fameux slogan **Touche pas à mon pognon** est sur toutes les lèvres, un grand concert classique est organisé dans la cour du squatt du 12 rue de la Goutte d'Or (Métro Barbès). Herbert Von Karajan

avec le philharmonique de Chicago, Daniel Barenboim et le grand orchestre de Paris, Léonard Bernstein et les ballets de l'Opera de Johannesburg sont attendus pour cette nuit qui s'annonce comme un des grands moments de la solidarité entre les capitalistes du monde entier. Jacques Chirac a apporté son soutien à cette manifestation en déléguant une compagnie de CRS pour s'occuper des parkings. Jean-Marie Le Pen, de son côté, a déclaré : "Bernstein ? C'est français, ça ?"



## UN BRIN CONFUS

La maison n'a encore jamais été portée aux nues de l'édition grâce à l'un de ses titres, pour tout vous dire, c'est même le premier soft de cette société que nous ayons entre les mains. **Incentive**, donc, lance simultanément sur Amstrad et Commodore un superbe jeu, **Confuzion**, dont la seule parenté que l'on puisse lui trouver est un vague cousinage avec Zenji, d'Activision. Le plateau ressemble à un pousse-pousse dont chaque pièce peut s'allier avec l'ensemble des autres pièces du jeu que vous pouvez déplacer à volonté. Sur les dessins que vous créez circule une étincelle dont le but ultime est d'allumer une ou plusieurs bombes prêtes à vous faire exploser. Bien entendu le temps est limité et la stratégie doit s'aider de réflexes puissants pour aboutir à la solution. Soixante quatre tableaux répartis en groupes de huit vous attendent, défiant votre sens logique et votre capacité de réflexion. Superbe d'ingéniosité, ce jeu transportera tous les fa-



natiques des logiciels d'arcade pas cons. Dernier argument en faveur de ce produit : la deuxième face de la cassette est destinée à votre chaîne hifi, vous y trouverez de la musique de Private Property. **Confuzion** d'**Incentive** pour Commodore et Amstrad.

## CONFÉDÉRATION GÉNÉRALE DES RAQUEURS

Henri Krasuki, le leader dynamique et distingué de la C.G.T., est content. La souscription lancée en Mars a déjà rapporté 1,3 milliards de centimes. Souscription ? Caisse ? Ben, en plus des 1.622.075 militants qui ont casqué le timbre pour leur carte de parti, pardon de la confédération, on a lancé un "Comrade, t'as pas cent balles ?" et les camarades, ils ont raqué. Ça revient cher de faire chier les patrons ! Quel rapport avec l'informatique ? Dites, c'est moi qui fait l'article, j'écris ce que je veux, si vous n'êtes pas contents, lisez la Bible !



## LE CARTON POUR PSS

Peter Watts, fondateur et dynamique dirigeant de PSS (Personal Software Services), peut laisser ses chevilles enfler tout à leur aise : une équipe de la télévision allemande ZDF (l'équivalent local d'Antenne 2) s'est déplacée jusque dans les locaux de PSS en Angleterre pour filmer une démonstration du dernier-né des jeux de la maison : **Theatre Europe**. Ce

logiciel traite avec un réalisme certain l'invasion de l'Europe par les armées du Pacte de Varsovie ce qui signifie en clair que la RFA se trouve aux premières loges pour ce genre de démonstration guerrière. Ce logiciel a d'autre part atteint, en quelques semaines, une réputation qui lui a même valu la première page du Sunday Times alors qu'en chiffres de vente le programme casse tous les records dans la catégorie des jeux de guerre. Un hit dont nous entendrons encore parler dans les mois qui viennent et qui devrait donner naissance à une nouvelle génération de jeu mêlant inextricablement la tactique et la stratégie des wargames avec les plaisirs inégalables de l'arcade. D'ailleurs il n'existe pas encore de nom pour qualifier ce genre de produits aussi j'offrirai à la postérité celui-ci : **l'arcade stratégique**. Vous pouvez dès maintenant découvrir ce logiciel d'arcade stratégique, dans la mesure où vous possédez un Spectrum, un Amstrad ou un Commodore.



## ORIC RESSUSCITÉ

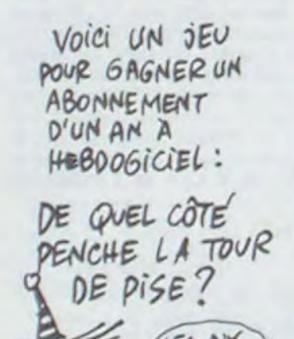
Trêve de tergiversations entre ex, futur et actuel propriétaire de la marque ! Nous ne parlons ici que de choses sérieuses : les logiciels. Depuis quelques mois, les productions pour Oric se résumaient au néant le plus profond. Apparemment du cœur au ventre a été redonné aux concepteurs de softs par le rachat de la société. Première annonce officielle : **A View To A Kill**, qui vient d'être présenté en Angleterre, existera dans une version pour Oric. D'autres maisons d'édition sembleraient prêtes à accomplir un nouvel effort pour cette machine : Ocean, PSS et d'autres pourraient augmenter leur catalo-



gue de nouveaux titres pour l'Oric, non encore précisés actuellement. Ne désespérez donc pas : votre machine devrait revivre prochainement !

## CONCOURS

Dans la série **On fait un petit concours vite fait histoire de trouver enfin un bon titre à mettre à notre catalogue**, Ediciel organise avec Télérama et Larousse organise itou avec le Ministère de la Culture. Pour le premier, vous avez jusqu'au 31 Août pour pondre un logiciel d'aventure. Pour le second il faut accoucher d'un didacticiel (\*) avant le 15 Octobre. Où s'adresser ? Démérez-vous, c'est pas plus compliqué qu'un jeu d'aventure, non ?



(\*) Barbarisme signifiant que le logiciel en question doit être chiant et pédagogique.

## OH, QUE C'EST LAID

C'est pas bien d'être rancunier et de faire courir de vilains bruits. Ici, on adooooôre Apple, on travaille tous sur Apple, parce qu'on est des babas et qu'on a pas trouvé mieux moins cher. On a rien, mais alors rien du tout contre Apple, ce n'est pas notre faute si ce sont des cons. Ah, au fait, on



a 9 Apple à vendre avec les disques, les cartes, les imprimantes, tout quoi, et même un disque dur qu'Apple n'a pas voulu nous vendre et qu'on l'a acheté ailleurs et qu'ils disent que si on dit que des méchants sur eux, c'est à cause que le disque. On va acheter des Atari 520 ST EN COULEUR, pourtant, Atari, on les aime pas et ce sont eux qui nous ont pris pour des cons. Enfin, pas l'Atari de Tramiel, les autres avant, les cons, quoi. Putain de bordel à queue de pompe à merde, qu'est ce qu'on est vulgaires, qu'est ce que ça va être facile pour Apple blanche colombe de dédaigner la bave du vilain crapaud Hebdologicel ! Et le procès, merde, on a pas droit au procès, nous ? Chiche !

## TOUCHE-MOI ÇA ET DIS-MOI SI C'EST DU DEULIGNE

Grand sprint final des créateurs dans la dernière ligne droite avant les vacances, vous semblez presque en meilleure forme que la semaine dernière. Pensez donc ! Plein de machines différentes se partagent les honneurs de la rubrique, rivalisant d'ingéniosité et d'humour.

Marc CABASSA, inventeur à ses heures, aime le speed mais le avec un grand S.

```
Listing Texas BE
1 CALL INIT :: CALL LOAD(-31748.255)
2 REM CA C EST UN POKE
```

David DORSCHNER lance la nouvelle mode dans le domaine des RESET. En voici la preuve éclatante.

```
Listing Amstrad
1 MEMORY &9FFF:FOR i=&A000 TO &A00
3:READ a:POKE i,a:NEXT MODE 1:CALL &A000:DATA &cf,&5c,&86,&c9
2 REM ca a le gout du RESET, ca re assemble a un reset, mais ca n'en est pas un !!!
```

Philippe CHARRIERE nous propose un kit multifonctions en couleur et en musique (si vous n'oubliez pas d'allumer la radio). RUN c'est bon, GOTO 2 si vous craquez. NDLA : merci pour le feu

```
Listing Atari
1 POKE 752,1:POKE 755,4:GOTO1
2 POKE 755,0:POKE 752,0:GOTO2
```

Nicolas THIERY crée les plus beaux dessins... et brouille comme à plaisir les bits.

```
Listing Apple
10 HGR : POKE -14302,0: HCOLOR=
7: FOR T = 0 TO 60 STEP .314
: HPLLOT COS (T) * 2 * T + 1
```

```
40,6 TO COS (T) * T + 140,6
:6 = 6 + 1: NEXT T: FOR T =
125 TO 155: HPLLOT 140,0 TO T
,191: NEXT T: FOR T = 0 TO 1
91 STEP 3: HPLLOT 0,T TO 279,
T: NEXT T: FOR T = 0 TO 279 STEP
3: HPLLOT T,0 TO T,191: NEXT
```

```
20 FOR T = 0 TO 120 STEP 4: HPLLOT
0,191 TO T,0: HPLLOT 279,191 TO
159 + T,0: NEXT : POKE 232,0
: POKE 233,3: POKE 768,1: POKE
770,4: POKE 771,0: FOR T = 0
TO 139: POKE 772 + T,5: NEXT
: POKE 912,0: POKE 913,0: FOR
T = 0 TO 191: XDRAW 1 AT 0,T
: XDRAW 1 AT 140,T: NEXT : GOTO
20
```

Jérôme MICULLI remporte haut la main les deux softs du jour grâce à son catalogueur de cassettes. Lancez le deuligne et placez une cassette dans le lecteur.

```
Listing Commodore
1 A=828:OPEN1,1:PRINTPEEK(A+1)+256
#PEEK(A+2):"-":PEEK(A+3)+256#PEEK(A+4):FOR I=1TOPEEK(A):READA:NEXT
2 FOR I=5TO15:N$=N$+CHR$(PEEK(A+I)):NEXT:PRINTN$,A$:CLOSE1:POKE198,0:WAIT198,1:CLR:RESTORE:GOTO1:DATAR,
,A,F
```

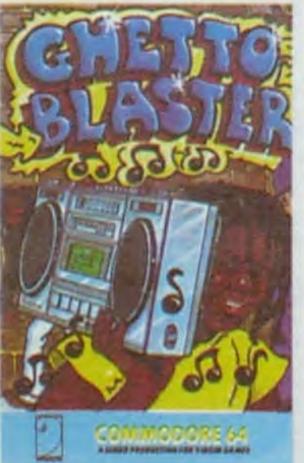
Le plus drôle de la semaine restera quand même Emmanuel DURAND avec son synthé en deuligne. Débranchez votre magnéto, poussez le son de la télé à fond, appuyez sur SPACE et N/L simultanément et utilisez les touches 1, Q, A, SHIFT.

```
Listing ZX 81
1 FAST
2 RAND USR 15516
```

Ouah ! Il fait tellement chaud que je me demande si j'aurai le courage de m'occuper de vous la prochaine fouah !

## PARLE PLUS FORT, J'AI UN POSTE DE RADIO DANS L'OREILLE

Imaginez-vous déambulant nonchalamment dans les rues



de Funky Town, muni de votre inséparable GhettoBlaster (vous savez ces superbes radio-cassettes que triment les blacks) à la recherche de douze cassettes à rapporter de toute urgence dans votre magasin de disques Interdisc. Pas de lézard me direz-vous, mais il vous faut encore savoir qu'à chaque cassette que vous trouvez, vous êtes dans l'obligation de faire danser un nombre déterminé de passants. D'autre part vos piles s'usent, des gangsters vous volent vos cassettes et un horrible rasta jaloux détruit votre ghettoBlaster à la moindre occasion. Une seule technique : assurer comme une bête, en rythme, et profiter de l'exceptionnelle qualité musicale et graphique de ce logiciel. **GhettoBlaster** de Virgin Games pour Commodore et bientôt Amstrad.

## MSX2 = MSX1.1

Le nouvel MSX n'est pas un nouvel MSX, du moins pas aussi nouveau que celui que l'on attendait. Toshiba vient de présenter son HX-22 sur le marché. Il comporte 80 Ko de Ram (64 Ko plus 16 Ko réservés au lecteur de disquettes), 64 Ko de Rom (dont 32 pour un traitement de textes intégré, Bank Street Writer et la gestion de la RS232), deux slots d'extension, une sortie RVB et une sortie stéréo. Mettez-moi le tout à 270 livres, sterling si possible, près de 3000 balles. Le traitement de textes sera disponible sur cartouche pour le HX-10, l'actuel MSX de Toshiba (et pour les autres MSX ? C'est sensé être compatible, non ?), ainsi que le programme de gestion de la RS232.

Cependant, Toshiba est réticent à appeler ce modèle "MSX 2". Et pour cause : les 128 Ko de Ram vidéo ne sont pas là. Ils ne seront présents que sur le HX-23, qui ne sort pas avant l'année prochaine au Japon.

Mitsubishi ne prévoit pas sa machine plus tôt, mais lui envisage un pavé numérique supplémentaire, et un lecteur de disquettes 3 pouces et demi, double densité, double face



pour 4000 francs. Argh, n'est-ce pas ? Pour finir, monsieur Sanyo a déclaré : "Nous ne mettrons pas le MSX 2 en vente tant qu'il restera des MSX 1 dans les magasins." Ah, ben on est tranquilles, alors.

## MINTEL ORIC

Si vous avez un Oric 1 ou un Atmos, un lecteur de disquettes Jasmin 1 ou 2, un modem Digitelec DTL 2000 ou DTL+, allez vous faire cuire un oeuf. Hé, hé... Non, merde, pardon,



je me trompe, restez ici, n'allez rien faire cuire du tout, y a un nouveau logiciel qui vient de sortir et je peux vous en parler. Si, si, je peux vous en parler. Vous vous en foutez, vous êtes vexés ? Mais il est super, ce logiciel, il stocke les pages minitel, même avec graphisme. Allez, déconnectez pas, restez là, il peut stocker 40 pages, vous pouvez aussi mettre en mémoire 65 numéros de serveur. Partez pas merde, je plaisantais ! Et faire votre propre serveur, ça vous intéresse ? Non, t'en as rien à cirer ? Faire un serveur d'une capacité de 300 pages sur ton Oric, t'en as rien à cirer ? Va donc, hé ! Les mecs de Minitel et moi, tu sais ce qu'on te dit ? Non ? Ben, appelle le (90) 95.20.04, on va te causer dans le poste, banane !

## SAINT CANON ENSEIGNEZ-NOUS !

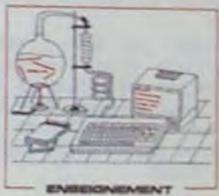
Canon distribue des logiciels sur MSX depuis la sortie de son V20, mais les premiers softs éducatifs viennent seulement de sortir. Peut-être d'ailleurs eût-il mieux valu qu'ils ne sortent jamais. Je serais auteur de logiciel, j'aurais honte de présenter des softs aussi nuls à un éditeur, mais quand ce dernier ose les publier, là je me dis : "médie-toi, fils, y a anguille sous roche..." **MX Maths** ne vaut pas une bonne calculatrice scientifique à 500 balles : la manipulation des commandes relève de l'acrobatie intellectuelle sans filet alors que le mode d'emploi ressemble à une peau de chagrin après de multiples usages. Le seul avantage réside dans le travail sur les nombres complexes, mais la même calculatrice dans sa version programmable en fait autant, et elle est plus facile à transporter aux épreuves du Bac ou de Fac. A éviter absolument, tout comme **Dissert Phase 1** (premier d'une série de trois titres). Ce dernier se propose de vous aider à organiser vos idées pour une dissertation, quel qu'en soit le sujet. Si l'idée est excellente et le cheminement de réflexion cohérent, la pauvreté de présentation et la lenteur du programme feront craquer les plus désireux

d'apprendre. Un ennui essentiel réside dans ces deux logiciels : des fautes d'orthographe émaillent les différents textes qui apparaissent à l'écran ! Gênant pour des softs éducatifs.

AP SOFT

Canon V-20 MSX

DISSERT Phase 1



MSX COMPATIBLE 32K

Un intérêt reste dans ces réalisations : les programmes ne sont pas protégés et en Basic, ce qui vous permettra de progresser en programmation en évitant de réitérer les erreurs des concepteurs de ces logiciels (en sont-ce vraiment ?). Bientôt dans toutes les bonnes crémeries et j'espère pas chez vous !

## L'ULTIMATUM EXPIRE HIER

Lord British et sa joyeuse équipe de programmeurs n'arrête pas de bosser, au moins à encaisser les royalties, autour de la série Ultima. Cette fois, c'est sur une machine oubliée du public qu'Ultima III vient d'être adapté. Les possesseurs d'Atari 800 XL et 130 XE pourront désormais partir à l'aventure dans le doux pays de Soraya. Le graphisme est toujours aussi soigné, seules les opérations sur la disquette (malheureusement nombreuses dans ce soft) rendent son utilisation énervante. Evitez donc de découvrir trop d'objets, de mourir trop souvent et d'effectuer des sauvegardes

de la partie à tire-larigot. Bonne quête ! **Ultima III** de Lord British pour Atari (350 francs), Apple (720) et Commodore (99 francs).



## FAITES GAFFE ÇA VA SAIGNER !

Plusieurs éditeurs de logiciels sont en train de préparer des actions contre les voleurs de softs. Je n'en dis pas plus pour l'instant pour vous laisser baigner dans la plus totale paranoïa. Méfiez-vous, vous ne direz pas qu'on ne vous a pas prévenus.

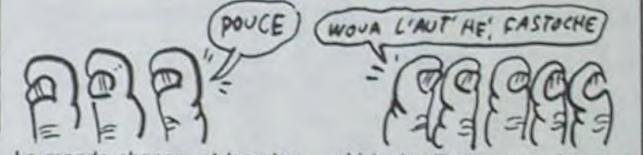


## L'AVENIR ATTENDRA 1989

Si, en ce moment, c'est pas la joie pour les fabricants d'ordinateurs, ce sera la liesse pour les ricains en 1989. Leurs ventes mondiales passeront de 60 à 123 milliards de dollars d'ici 1989 et les ordinateurs personnels représenteront 45 % de cette manne au lieu de 32 % en 1984. Si vous voulez des détails sur ces chiffres, lisez "Fortune", le magazine des fauchés.



## LES TROIS POUCES POUSSENT LES CINQ POUCES



Le monde change, et les standards de disquettes se succèdent. C'est le 3 pouces et demi qui a le vent en poupe. On prévoit un chiffre de vente de près de 10 millions d'unités vers les années 1990. Ce qui laisserait dans les choux le standard 5 pouces 1/4 et l'autre standard 3 pouces qu'Hit-

chi tente d'imposer en bradant ses lecteurs de disquettes pour l'Amstrad, par exemple. En 84, il s'est vendu plus de deux millions de 5 pouces 1/4 contre 400 000 3 pouces et demi. Ces chiffres étant considérables, les fabricants sont fermement invités par moi à baisser leurs prix, et que ça saute.

## LES PTT PÉDALENT DANS LA SEMOULE !



Et cette commission a tranché : les PTT ont le droit de diffuser cette liste ! Et les utilisateurs ont le droit de ne pas y figurer, sur simple demande et gratuitement. Faut pas déconner ! Il va bientôt falloir se protéger pour résister aux agressions publicitaires ! Parce que, si il faut compter sur la CNIL, on est pas arrivés.

Mais ce n'est pas tout. Transpac est planté depuis deux semaines : on ne peut plus obtenir les services proposés lorsqu'on habite à Paris ou dans le nord. Ce serait sans conséquence si Transpac ne marchait plus du tout. Or, ce n'est pas le cas. On arrive bien sur la page de présentation Télétel 3 (qui coûte une taxe toutes les 45 secondes, 60 balles de l'heure !), mais on ne peut plus appeler quelque service que ce soit. En fait, pour s'apercevoir que ça ne marche pas, il faut dépenser deux ou trois taxes, au moins.

Et ce n'est encore pas tout ! Comment se fait-il que, systématiquement, tous les possesseurs de minitel qui payent souvent une très grosse première facture se retrouvent avec une deuxième douloureuse, encore plus élevée, deux mois plus tard alors même qu'ils ont cessé de se servir de leur gadget ? Comment se fait-il que les compteurs installés par les PTT chez les particuliers ne présentent pas les mêmes totaux que les compteurs que l'on ne voit pas et qui servent à la taxation ?

Enfin, comment se fait-il que l'état pompe sur le budget des PTT depuis 81, obligeant ceux-ci à augmenter les tarifs ? Alors, on boycotte ?

Vous ne connaissez peut-être pas la CNIL, la commission nationale de l'informatique et des libertés. C'est un organisme chargé de prévenir les abus provenant d'une certaine utilisation de l'informatique. C'est par exemple cette commission qui a interdit à la police de faire des descentes dans les vidéo-clubs équipés de fichiers informatiques pour repérer les clients qui ne payaient pas leur taxe magnéto-scope. Cette commission vient d'être saisie d'un problème grave : la DGT a cédé son fichier nominatif contenant les noms de tous les possesseurs de minitels. C'est pour cette raison que ceux qui avaient un minitel se sont retrouvés inondés de prospectus publicitaires.

## QUI VA FAIRE LES PERCOLATEURS ?

Ocean vient de signer un accord de conversion avec Konami. Celui-ci porte sur huit jeux vidéos auquel on ne pouvait jouer jusqu'à présent que dans les arcades ou les cafés. Il s'agit de Hypersports, Tennis, Yie Ar Kung Fu, Hyper Rally, Golf, Ping-Pong, Mike et Comic Bakery.



Sur quoi Ocean les convertira-t-il ? Sur ZX 81 ? Non. Sur Oric ? Non. Sur EXL 100 ? Non. Sur Apple ? Non. Sur TO7 ? Non (je suis payé au nombre de mots). Mais alors,

sur quoi ? Sur Amstrad, Commodore 64 et Spectrum. Hypersports devrait être en vente dès le mois prochain, pour commencer. Après, ce sera Tennis, et après-je ne sais pas car ma boule de cristal est en rideau.

## ENCORE DES OSCARS

La réunion annuelle anglaise pour décerner les Oscars locaux s'est tenue la semaine dernière à Londres. Organisée par Personal Computer World, Sunday Times et Thames Television, le rassemblement a permis à plus d'un millier de personnes de s'étonner des choix du jury. Meilleur ordinateur personnel-familial : l'Apricot XI, meilleur ordinateur professionnel : Apricot portable, meilleur ordinateur familial : Atari 800 XL, meilleurs softs de jeu : Hitch Hikers Guide (Infocom) et Impossible Mission (CBS), meilleur programme éducatif : Sinclair Logo (Sinclair), meilleur logiciel utilitaire : Psion QL Bundle (Psion) et enfin meilleur ordinateur personnel : QL. Vous remarquerez quand même la remarquable absence d'Amstrad dans cette remise des



prix, alors que Sinclair (QL) et ACT (Apricot) trident les prix. Enfin il paraît surprenant de consacrer le vieil Atari sans évoquer l'existence de son successeur direct (et compatible) le 130 XE. NDLR : le gigot sauce à la menthe, ça rend sourd et aveugle ?

## UN PLAN PAS TOC POUR CARTES EN PLASTIC

L'astuce en informatique, c'est de savoir se placer sur les marchés parallèles. Trouver des combines du genre : la fabrication des terminaux pour le PMU. Ca, c'est du solide qui tient bien au corps, et c'est pas demain la veille que les recettes du tiercé vont s'effiloer et partir en eau de boudin. La société SOLAIC a trouvé une de ces combines en décrochant le marché de fabrication des Cartes Bleues



pour le Crédit Agricole. Mine de rien, ça fait tout de même un million de bouts de plastique à mouler. Faut de tout pour faire des patrons heureux et des usines qui tournent.

## LES GRANDES NOUVEAUTÉS

Les marketingeux d'US Gold sont décidément très forts : dans un téléx du 3 juillet 85, ils annoncent à tous les revendeurs l'apparition dans leur catalogue de deux logiciels extraordinaires. Vous allez tellement en baver en les voyant annoncés que je me demande si je vais vraiment vous révéler les titres de ces nouveautés. Bon, je suis bon prince, sachez qu'il s'agit de deux nouveautés tellement nouvelles que peut-être vous n'en avez pas entendu parler : **DIG DUG** et **PAC MAN** seront désormais disponibles au catalogue US Gold au prix public de 145 francs. Y a pas à dire, pour des nouveautés, c'en sont ! Un grand bravo aux



prospecteurs d'US Gold à qui je décerne sans la moindre hésitation le titre honorifique de plus ringard que moi tu cragues.

## MUSIQUE NOIRE

Black is black, c'est la musique que j'aaaaime. Vous aussi, tant mieux, parce que l'été sera noir. Après les vaches maigres musicales de l'hiver, c'est le trop-plein en été, voir les doublons. Tous les dimanches soirs le JAZZ est roi: 21h35, les concerts filmés par Averty sur FR3, 22h15, HARLEM NOCTURNE sur A2 avec les noms les plus prestigieux, passés et présents. En fin de semaine, le vendredi soir, SPECIAL TROPICQUES vous chauffe la tête avec les rythmes des Antilles, de Cuba et

de la Jamaïque. Et puis, exceptionnellement, cette semaine deux concerts africains: Touré Kunda (TF1) et Salif Keita (FR3), célèbres vedettes du hit-parade connues jusqu'à Sainte-Afrique.

Et pour commencer la semaine, toute la nuit du samedi 13 au dimanche matin dans un super-extra-spécial Enfants du Rock, le concert pour l'Afrique en mongolovision: we are the musicians, we are the world et toutes ces sortes de choses. OOOwwwaaannnéééééééééé. BOMBYX.

## Y A-T-IL UN DOCTEUR DANS LA SALLE

La maison du Dr Edwardes

Film de Alfred Hitchcock (1945) avec Gregory Peck, Ingrid Bergman et Léo G. Carroll. Les cauchemars sont de Salvador Dali et la musique célebrissime de Miklos Rosza.

Photo TF 1



Green Manors dans le Vermont (U.S.A.), est une clinique psychiatrique dont le directeur, le Dr Murchison, va prendre sa retraite. Toute l'équipe des psychiatres, parmi lesquels on remarque Constance Petersen (I. Bergman), attend l'arrivée du nouveau patron, le Dr Edwardes. Ce dernier (G. Peck) surprend tout le monde par son extrême jeunesse. Constance tombe amoureuse de lui et découvre qu'il n'est pas le bon docteur, qu'il n'est pas non plus médecin mais qu'il est amnésique. Si cet individu ne sait plus qui il est, par contre il croit avoir tué le Dr Edwardes (si vous pensez que le scénario a été écrit par un timbré, consultez un analyste).

s'appelle John Ballantine (Jeeves, un double scotch, je craque !)

Premier film de la vague psy qui envahit les écrans américains durant une décennie, c'est aussi le plus beau. Il prend le contre-pied de la théorie officielle en démontrant que l'analyse est encore plus efficace si le psychiatre est amoureux de son malade. Malgré sa renommée, Alfred fut la victime des producteurs, deux scènes furent coupées. La première montrait un bal où les danseurs évoluaient sous une quinzaine de pianos (et pianistes) suspendus; dans la deuxième, Constance, drapée dans une tenue grecque, se transformait en statue. Le reste est quand même bien délirant, sacré Alfred !

Diffusion le 15 à 20h35 sur TF 1.

Donc, l'amnésique s'enfuit à New-York pendant que le Dr Murchison lance la police à ses trousses. Constance (elle mérite bien son nom) rejoint le fuyard et lui fait retrouver quelques souvenirs: pilote pendant la guerre, il a été victime d'un accident. Conduit chez le Dr Burlov (L. G. Carroll), le célèbre spécialiste du cerveau confit parvient, en décortiquant un rêve du malade, à le convaincre qu'il n'a pas tué. De plus, son nom lui revient, il

## S.O.S. CRIMES

Voleur de crimes

Film de N. Trintignant (1969) avec Son mari, R. Hossein et B. Laffont

Jean est journaliste. Il en a marre de voir la tête des autres faire la une. Lui aussi, il veut sortir de l'anonymat, faire parler de lui. Qu'on s'intéresse à lui, qu'on le jalouse, bref, être une star.



Photo A2

Mais un meurtre, c'est bien saignant, bien sordide, ça mérite la première page.

Tenir un scoop, coco, c'est bien, en être la vedette c'est mieux. Jean a beau revendiquer le crime à travers des lettres anonymes et un portrait robot, personne ne le croit, ni la presse quotidienne, ni les hebdomadaires scandales, ni même la police. Ulcéré, il double la mise, et commet un vrai crime, bien à lui, copie conforme du suicide. Enfin considéré par la société, il est arrêté. Il sort de chez lui les menottes aux poignets, heu-reux, il s'est payé la tête de la société qui à son tour lui prendra la sienne.

C'est incroyable le mal qu'il faut se donner pour se faire admettre en tant qu'assassin dans cette société. Si la police ne croit même pas les gens qui s'accusent de crimes, alors qu'elle essaye de faire avouer des gens qui ne veulent rien dire, de qui se moque-t-on ?

Diffusion le 19 à 23h00 sur A2

Crash ! Une automobiliste se suicide. Témoin unique de l'événement, Jean tient l'occasion de sa vie (pas la bagnole, le fait divers, eh cong !). Un suicide, c'est trop banal, juste un entrefilet qui joute la rubrique des chiens écrasés.

## curiosités :

DECAUX'STORY: Victor Hugo

L'année Hugo bat son plein. Pour ceux qui l'ignoraient encore, malgré le battage autour de l'événement (de J-F Kahn), la France commémore le centenaire de la mort du pouet-

pouet de la république, de l'écrivain universel, de l'humaniste prophétique, du pair de France puis du père de la France, de "ce fou qui se prenait pour Victor Hugo" selon



## LUNDI 15 JUILLET

20h30 C+ : HARLEQUIN (voir CURIOSITES 89)  
20h35 FR 3 : FANTOMAS (1964), film d'A. Hunebelle avec J. Marais et L. De Funès  
20h35 TF 1 : LA MAISON DU Dr EDWARDES (voir article)  
20h35 A2 : LE GRAND ECHIQUIER (Jessie Norman redif)  
22h20 TF 1 : LES ATELIERS DU REVE : U.R.S.S.  
23h00 FR 3 : THALASSA

## MARDI 16 JUILLET

20h30 C+ : SIEGE (suspense honnête)  
20h35 FR 3 : LES ILES (poétique et superbe)  
20h35 TF 1 : TAZIEFF : Les colères de la terre  
20h35 A2 : LES FEUX DE LA RAMPE (voir article)  
21h35 TF 1 : LE RENDEZ-VOUS DANS LE SQUARE (théâtre)  
22h05 C+ : L'ETINCELLE avec C. Goldsmith  
22h50 FR3 : HISTOIRE DE L'ART (Cézanne ouvre-toi)  
22h50 A2 : NIKAIA.

## MERCREDI 17 JUILLET

20h30 TF 1 : LES HOMMES DE BONNE VOLONTE N° 5  
20h35 FR 3 : INTERVILLES 85  
20h35 A2 : Mr les Jurés : L'affaire Cerilly  
21h00 C+ : SHOGUN ASSASSIN (un seppuku vite)  
21h30 TF 1 : TOURE KUNDA LIVE  
22h25 C+ : RUE CASES NEGRES (voir article 90)  
22h35 TF 1 : SIMONE (téléfilm de l'INA)  
22h45 A2 : L'HISTOIRE A 20H: La question arménienne.

## JEUDI 18 JUILLET

20h30 C+ : L'AMOUR FUGITIF avec M. Bozzuffi et L. Duthilleul  
20h35 FR 3 : AZIZA (excellent film tunisien)  
20h35 TF 1 : LE PRUSSIEN (redif hommage)  
20h35 A2 : LES ENFANTS DE CHOEUR (nul)  
22h00 TF 1 : D'HOMME A HOMME  
22h00 A2 : DECAUX'STORY : HUGO  
22h10 C+ : DORTOIR DES GRANDES (couchez les petites)  
23h10 FR3 : HISTOIRE DE L'ART (Monet is time)

## VENREDI 19 JUILLET

20h20 C+ : FOOTBALL en direct  
20h35 A2 : TENDRE COMME LE ROCK n° 5  
20h35 FR 3 : MANIMAL n° 5  
20h35 TF 1 : FORMULE 1 : Mireille Mathieu  
21h20 FR3 : FRANCE A LA TROIS : la sorcellerie  
21h35 A2 : APOSTROPHES : Les derniers élans du coeur  
21h50 TF 1 : CHAPEAU : Carlos (Variety et G. Carpentier)  
22h20 C+ : CARTHAGE EN FLAMMES (peplum) avec P. Brasseur et D. Gélén  
22h30 FR 3 : SPECIAL TROPICQUES: Salif Keita  
23h00 A2 : LE VOLEUR DE CRIMES (voir article)

## SAMEDI 20 JUILLET

20h35 TF 1 : S.O.S. HOMME SEUL (Théâtre)  
20h35 A2 : CHANTEZ-LE MOI (J.F. Kahn écoute)  
20h35 FR 3 : BOULEVARD DU RIRE (Lanoux velle vague)  
22h10 TF 1 : NUITS VAGABONDES (Giquel come back)  
22h15 A2 : LES ENFANTS DU ROCK  
22h15 FR 3 : DYNASTIE  
23h00 C+ : HISTOIRE D'O N° 2 (bondage mou)

## DIMANCHE 21 JUILLET

20h35 A2 : LA CHASSE AU TRESOR n° 3  
20h35 TF 1 : LES CAVALIERS (un grand western)  
20h35 FR 3 : MEDITERRANEE  
21h00 C+ : LES GALETTES DE PONT-AVEN (voir article)  
21h30 FR3 : JAZZ (un Averty en vaut deux)  
21h35 A2 : HARLEM NOCTURNE :  
22h30 FR 3 : LE BEL ANTONIO (voir ARTICLE)

Cocteau, autrement dit le grand Totor auquel Decaux consacre 4 émissions très documentées (gravures, films, lettres...).

Tout, vous saurez tout sur les Hugo, le grand, le vrai, le beau, le seul qu'ait un grand nez, tout, tout, vous saurez tout sur Totor. L'Hugolique n'aura pour vous plus aucun secret, on vous dit tout sur ses

acnées bucoliques, ses crises de coliques, ses élans lyriques, ses passades romantiques....

Le père Alain réalise le rêve de sa vie. En pleines tranches hugocentriques, complètement surexcité par son délire verbal, lancé d'une voix criarde, il s'identifie totalement au personnage.

Diffusion à partir du jeudi 18 vers 22h00 sur A2.

## LES DERNIERS FEUX Limelight

Film de C. Chaplin (1952) avec lui-même, Claire Bloom, Buster Keaton, S. Chaplin, C. Chaplin Jr, G. et J. Chaplin

Photo A2.



Calvero (Chaplin), comique vieillissant sauve une jeune danseuse handicapée du suicide (encore !). Il prend Terry (C. Bloom) en protection sous son aile et par la même occasion tombe amoureux d'elle. Lui faisant sa cour côté jardin, il décide de reprendre le travail afin de subvenir à leurs besoins. Son premier spectacle est un four irrécupérable (de lapin). C'est à son tour de déprimer, et c'est Terry qui va l'aider. Eternellement reconnaissante

à son sauveur, Terry n'en est pas moins femme, et rencontre un musicien, Neville, dont elle tombe amoureuse. Quel calvaire pour ce pauvre Calvero ! Mais lucide, et n'attendant plus rien des choses de la chair et de l'amour, il s'efface, laissant les deux tourteraux à leur sort. Des années plus tard, Calvero, tombé dans une misère noire est retrouvé par l'impresario de Terry et Neville. Ces derniers organisent un gala de bienfaisance à l'intention du vieux clown. Immense succès. Se croyant remis en selle, Calvero est radieux. Maiaiiiiis, le destin ne verra pas les choses du même oeil...

C'est un grandissime chef-d'oeuvre, une réflexion douce-amère sur la vieillesse et le milieu du spectacle, un mélo dans le meilleur style. Perçu à sa sortie comme ses adieux à la profession, ce vieux briscard de Chaplin a fait mentir tout le monde en réalisant quelques temps plus tard Un roi à New-York. Si vous n'écrivez pas une larme à la fin de ce film, c'est que décidément, il n'y a plus rien à tirer de vous, bande d'insensibles. Sniff...

Diffusion le 16 à 20h35 sur A2.

## IMPUISSANCE ET GLOIRE

Le bel Antonio

Film de M. Bolognini (1960) avec Marcello Mastroianni, Claudia Cardinale et Pierre Brasseur.

Photo FR3.



Le bel Antonio (Marcello), ayant tenté tout l'été de faire carrière dans la diplomatie, se trouva fort dépourvu quand la nuit de nocces fût venue. Tonino, qui vient d'être marié à Barbara (la belle Claudia) pour raison de dot, doit accomplir tout normalement son devoir de mari respectable. Mais Antonio ne peut aimer de son corps une femme qu'il aime dans son coeur (c'est là son moindre défaut). Le mariage n'étant pas consommé, il est mis au banc des accusés par toute sa famille qui apprend qu'il est, comment dire... c'est à dire qu'il ne peut pas... euh... voilà... quoi, il est impuissant. Son père (P. Brasseur), ne supportant pas cet affront, va tomber dans une démente proche de la folie avant de mourir. Heureusement, la bonne se retrouvera enceinte. Et de qui ? Mais oui du beau Tonio (dont le ténia n'est pas si défilant que ça). Ouf, l'honneur est sauf !

Pour éclairer votre lanterne, il est utile de préciser que l'action se déroule en Sicile, une contrée où la virilité est une religion encore plus puissante que la mafia ou le catholicisme. Alors voilà un pays où l'adultère n'est pas un crime contre Dieu, sauf si c'est avec ma soeur, Clou dixit. Il est à penser qu'après la diffusion de ce film, léger mais corrosif, la population de cette île a dû doubler. Arrivederci ! Arrivée d'air chaud ! Je vous quitte car j'ai un avion à prendre.

Diffusion le 22 à 22h30 sur FR3

## ILS ONT DES CHAPEAUX RONDS

Les galettes de Pont-Aven

Film de Joel Séria (1975) avec Jean-Pierre Marielle, Bernard Fresson, Claude Péliou, Andréa Ferréol, Jeanne Goupil et Romain Bouteille.

Henri Serin (J-P Marielle), crâne de piaf mais bon coeur, est représentant en parapluies. A ce titre, il parcourt la lande bretonne délaissant sa dinde de femme et ses enfants qui, par ailleurs, le méprisent. Don Juan de basse-cour, il vole dans les plumes des poules de rencontre avec un certain succès. Après un accident de volant (pour cause de rut d'un sanglier en vers sa laie (en versailles, pardon en vers salés (en verte saillie, une saillie à l'envers, une à l'endroit))) du côté de Pont-Aven, il trouve refuge chez Emile, peintre local. Emile (B. Fresson) accueille Henri comme un coq en pâte allant jusqu'à lui offrir sa poule, Angela. Henri tombe amoureux fou de cette volaille, il abandonne les pépins et se consacre à la peinture, une vieille passion. L'idylle ne dure pas et Serin



tu prendras bien le dessert ?

Film truculent, plein de verve, de générosité et de tendresse. Jean-Pierre Marielle est remarquable (son plus beau rôle ?) dans cette incarnation de la prise de conscience artistique chez les bas-bretons par le biais de la fesse.

Diffusion le 21 à 21 H sur C+

## MACHIN-TOSH

Ah le con ! Le con ! Déjà une fois. Quatre ou cinq heures de boulot, un coup de pied accidentel dans la prise et tout qui s'envole. C'est ça, l'ordinateur. C'est aussi ça ! Faut pas l'oublier. J'avais omis d'enregistrer. Ça ne m'arrivera plus, évidemment, j'enregistre tous les trois mots maintenant. C'est autre chose. J'écris sur un Mac. Ils vont se marier, ici, à l'Hebdo. Comme ils n'aiment pas trop le Mac, ils vont sûrement me dire qu'avec je ne sais quelle autre bécane, pas de lézard. J'ai trop chargé un fichier. J'avais pris de l'avance, tartiné des pages et des pages de réflexions inspirées par Sting. La machine les a écrasés. C'est ce qu'on m'a dit. Si j'avais mieux lu ma notice, ça ne serait pas arrivé. Venez, m'a dit le type qui me l'avait vendu. On va voir ce qu'on peut faire. Venez avec votre disquette. J'avais vu sur l'écran "grave erreur", on voit apparaître un boulet avec une mèche allumée. Ça semble vous dire que vous allez tout faire sauter. Je me suis ramené. On m'a donné les nouveaux Mac Write, Mac Paint et dossiers système. Mais on n'a pas pu sauver mes pages. On peut aller jusqu'à soixante pages par dossier, maintenant. Avant, c'était cinq. Pas plus de cinq ! Lorsqu'on travaille, il arrive qu'on se cassonne et qu'on oublie ça. Quand on raconte ce genre d'histoires aux passésistes qui doutent de l'intérêt de l'informatique, faut voir comme ils se marrent. On les comprend. Une machine si sophistiquée avec d'aussi grosses tares. Et les vendeurs ! J'ai l'impression que le con domine, dans cette spécialité. C'est plein de gens qui sont très fiers d'être des marchands d'aspirateurs à la pointe de la technologie. Faut voir comment ça vous parle, comme à des demeurés. Entre eux, ça doit y aller, les vannes sur le dos du consommateur moyen. J'ai l'impression que c'est comme une race, les vendeurs techniciens satisfaits. Ils manient la terminologie à toute vitesse, toutes ces têtes à claque genre premier de la classe. "C'est pourtant simple", qu'ils vous disent. Ils vous bombardent d'informations sur un ton qui vous décourage d'y revenir. En même temps, vous vous dites on ne va pas lui mettre un pain pour ça. Il comprendrait pas, le pauvre. On ne va pas le refaire. Dorénavant, suffira de l'éviter, voilà tout.

## LE ROSBEEF COURAMMENT

Je parlais de Sting, donc. Son dernier disque. Il se trouve qu'il me plaît. Je ne suis dupe de rien. Évidemment, qu'il fait un petit peu nouveau riche de la politique. Le gars à qui la conscience est venue et qui nous balance tout ce qu'il sait. Qui nous refait le coup du genre rive gauche fanée. La chanson qui ne fait plus que dire platement ce que presque tout le monde formule déjà avec beaucoup plus de nuances au Café du Commerce. Pourtant, le mode chanson permet la métaphore. On peut se planquer derrière. Sting, tant qu'il a pioché dans Jung pour Synchronicity, ou dans le roman Paul Boyles pour "Thé in Sahara", c'était un peu étrange, ça passait, mais là avec les russes, on lui tombe dessus. Sans avoir sa carte, il dit que l'ouest fait de l'anticommunisme primaire. Il remarque une hystérie anti-rouge. C'est vrai, qu'on voit les autres en train de tout repeindre en gris souris et que c'est pas gai. En même temps, de l'autre côté, les couleurs c'est vraiment de la fausse gaieté. Suffit de bien regarder chez Ducocalajoie. Rien à la gloire de l'humanité. En fait, pas un bloc pour racheter l'autre. L'Homme est toujours aussi génial et con. Tout peut arriver. Mais Sting, même s'il chante des plateries, sa voie aiguë et cassée est belle. Sa façon de la pousser. C'est ça, surtout, qui nous fait de l'effet. L'anglais n'est pas notre langue. A nous les français, je veux dire (pas la moitié d'un con, le mec !). Il faut du temps, pour sentir la bêtise dans une chanson qui n'est pas chantée dans notre langue maternelle. Suffit pas de comprendre l'anglais. Il faut réellement être à double culture. Il faut du temps, à moins que la forme trahisse la bête satisfaite. Sting n'est pas une lumière, mais ce n'est pas un crétin non plus. Et lorsqu'il chante, la formule littéraire ne me permet pas de juger de la qualité de sa chanson. Si je suis séduit par l'atmosphère musicale, je suis séduit et voilà tout. J'ai beau lire ou entendre une sorte de naïf "anticommunisme primaire", ça ne me gêne pas. Ça ne sonne pas lourd. Pas plus que n'importe quel "I woke up this morning" de bluesman. Un français qui chanterait pour nous expliquer qu'il y a une montée hystérique anti-russe, et qu'il ne veut pas se faire conditionner à en croquer. Puis qu'ajouteraient : "Je préfère croire que les russes aiment leurs enfants aussi", faudrait que j'entende ça. C'est sur l'ensemble que je peux juger. C'est un tout, une chanson. Là, je suis peut-être bluffé, mais j'aime ce disque. Je ne me roule pas par terre, mais je le trouve très agréable. Sting a un grand sens de la mélodie. Je dis tout ça parce qu'on lui tombe dessus à bras raccourcis dans certains journaux. Parfois, le plus bêtement possible. On sent qu'on a jeté un coup d'oreille blasé. Qu'on en a parlé un peu avec le voisin qui était d'accord et voilà. Et

puis la jeunesse qui n'aurait rien remarqué, répète tout ça pour faire son intelligente. C'est pas comme ça qu'elle va le devenir. Mais elle a l'excuse de la jeunesse, la jeunesse. Elle a droit à des tatonnements.

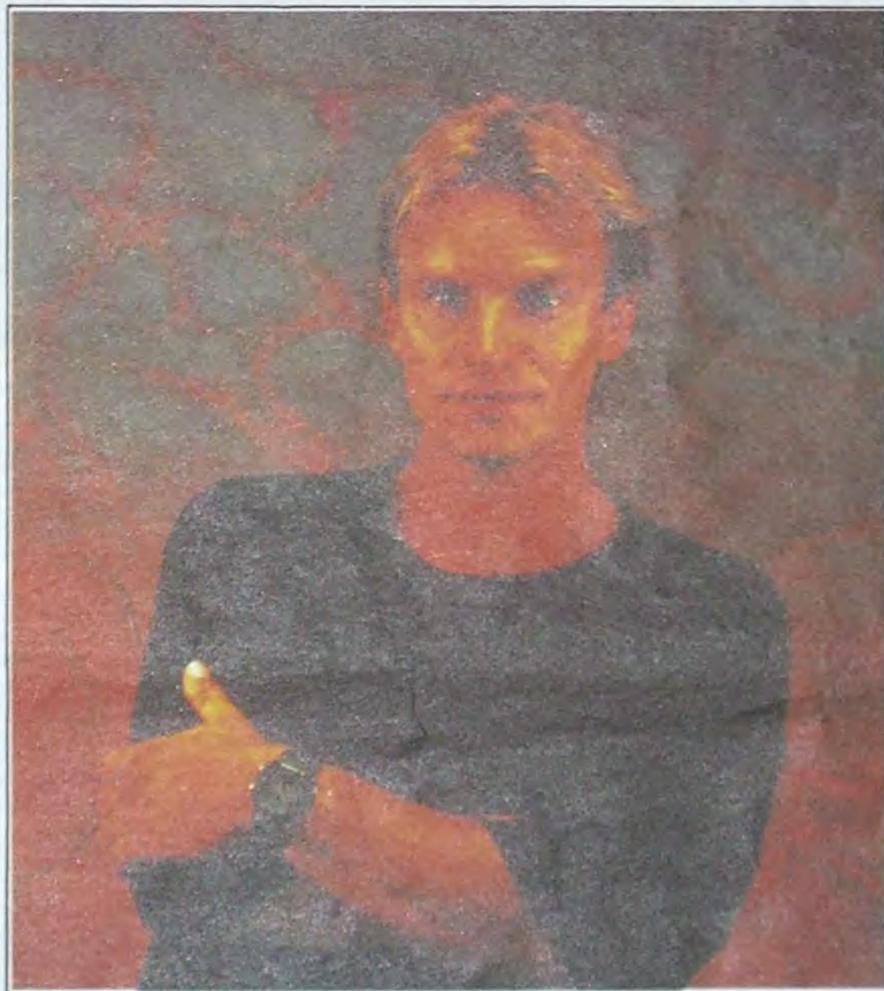
## HISTORIQUE

La première fois que j'ai vu Police, les petits gars, approchez-vous de ma tente, c'était au festival de Mont-de-Marsan. Ils étaient quatre. Il y avait avec eux le corse Padovani, qui est resté sur la touche depuis. La formule était bâtarde. C'était des types plus âgés que les autres qui se cherchaient un look, les cheveux n'étaient pas encore coupés comme il fallait. Et leur show était moins marqué

plan qu'on les voit, les artistes. Tout nus, tout crus. Quand ils sont là, à trois mètres de vous, qu'on peut lire leur frime. Remarquer une décontraction affectée ou d'autres manières désagréables. Sting a de la tenue. Il fait juste ce qu'il faut. Il a la taille qu'il paraît avoir dans les images. Il portait avec beaucoup d'élégance un grand froc noir façon arabe, et une veste de smoking. On sentait que toute l'équipe avait été vêtue par la production. Pas d'uniforme, mais une dominante. Les musiciens étaient habillés un peu comme les jazzmen des années vingt ou trente.

## TOURISTE DANS SON COSTUME

Et ils n'habitaient pas tous bien leur costard. C'était le cas de Brandford Marsalis. Lorsqu'il



que celui de Clash ou des Damned. Mais peu de temps après est sorti le 45 t "I can't stand losing you". Police venait de naître. Ça ne serait pas du punk rageur, Police, mais du progressisme raffiné. Ils ont peaufiné l'image des trois têtes blondes, et créé un style musical en piochant partout. Leur niveau technique leur a permis d'être reconnus, alors que leur succès grandissait, par d'aigres musiciens marginaux, convaincus que la nullité s'imposait pour qui veut du succès. Et puis les têtes blondes et la voix particulière de Sting ont attrapé les autres. "Walking on the moon" et "Message in a bottle" furent d'énormes succès internationaux, le groupe s'est baladé dans le monde entier. Le guitariste et le batteur y sont allés de leurs petites expériences hors du groupe, Sting a fait l'acteur. Récemment, leur maison de disques (qui leur doit beaucoup) leur aurait offert de coquettes sommes pour faire un peu ce qu'ils voulaient durant une année sans Police, alors Sting a réuni une bande de musiciens noirs, une partie de la crème des jeunes jazzmen américains puis s'est écrit quelques chansons et a répété avec eux. Sur la pochette du disque, il tient à dire que ce n'est pas ce qu'on pourrait appeler son album solo, ces gens y sont pour beaucoup. Et ils se sont bien amusés ensemble. Avec l'argent. Il a également décidé de fixer l'événement en en faisant un film. Un film de leurs quelques concerts et de son image de Sting en 85. La tête blonde est revenue à son chatain clair d'origine. Sting se montre un peu plus naturel. Le succès lui a réussi. Il est sain, se cultive, ne se comporte pas en rock star idiot qui casse de l'hôtel parce qu'elle en a les moyens. Il se marie, fait des enfants. L'équipe technique de cinoche s'est scindée en deux. On filmait l'accouchement, la naissance du petit Sting qui naîtra lors de la tournée. On le verra, le film. On jugera. Ayant passé une journée sur le tournage, j'ai pu observer le bonhomme. C'est là, quand tout le monde attend, quand les techniciens préparent un

jouait, ça allait mais en dehors, on sentait le type nerveux, qui faisait des déplacements inutiles. Il mettait ses mains dans ses poches, les ressortait, allait de long en large sur le plateau. On avait l'impression qu'on venait de lui poser le costard sur le dos et qu'ayant à peine eu le temps de se regarder dans une glace, il regretait de ne pas en avoir à sa portée, tant il doutait de l'effet qu'il produisait. Il faut dire que ça traînait. Sur les tournages, il y a des impondérables tous les quarts d'heure. Là, on s'était aperçu qu'une chose n'allait pas et on avait décidé qu'il fallait peindre en noir la partie de la scène de Mogador qu'on devait filmer pour un raccord avec un plan de la veille. Combien de temps pour dégouter des peintres ? Très peu. Les peintres arrivent. Combien de temps pour peindre ? Et combien pour que ça sèche ? Au moins une bonne heure. Catastrophe ! Et tous les figurants qui attendent. Qu'on devra payer pour rien, finalement. On donnera quatre cent balles par tête à une trentaine de personnes qui seront venues regarder Sting de près lors d'une répétition. Les peintres ont peint et pour accélérer la vitesse de séchage on a baladé des projecteurs derrière les pistolets. Notre Marsalis tournait en rond nerveusement, mal à l'aise dans son grand falzar. Les fringues mal habitées, on voit souvent ça au cinéma. En France, quand on prend quelqu'un comme Isabelle Adjani, une des meilleures pourtant, qu'elle soit une fois princesse, une fois punkisée façon Marie-Claire, on y croit pas. On voit le maquillage, la préparation. On voit le cinoche derrière. On sent l'équipe. C'est très difficile de faire oublier le cinéma au cinéma. D'entrer dans la vie. Il me semble que le plus difficile au cinéma, c'est le naturalisme. Il y a des gens qui pensent qu'il n'y a rien de moins intéressant. Pourtant, réussir à mettre de la vie sur la pellicule, pardon, René ! Tout le sens artistique est dans le décalage. Faire du vrai avec du faux, s'arranger pour que le ton, les costumes, les déplacements, l'histoire nous

donnent l'impression de regarder par le trou de la serrure. On sait que filmer par le trou de la serrure ne donne pas forcément quelque chose d'intéressant. Même si la scène est forte, elle doit être "mise en". On sait aussi que les conversations prises au magnétophone ne donnent pas du bon langage parlé en matière d'écriture. D'ailleurs, à ce propos, encore aujourd'hui, et il semble que ça ne finira jamais, c'est l'académisme, la copie conforme de ce qu'on ne devrait plus faire qui donne l'impression à Ducon que c'en est du vrai, du bon. Du littéraire. Quand je dis : "on sait". Très peu savent. Et dans la critique en général, tout comme on trouve des gens facilement impressionnés par rien, on en trouve d'autres qui du haut de leur sous-sol chient sur la grandeur parce qu'elle leur échappe.

## OÙ EN SOMMES-T-IL ?

Mais où en sommes-t-il donc ? On parlions de Sting. Oui. S'il nous fait des discours à but humanitaire, tant mieux. Évidemment, il aurait pu être plus subtil. Ou plus amusant comme les Beatles dans le double album blanc avec "Back in USSR" : "and les filles de Moscou make me sing et crier que Georgia's always dans mon mind". Vous savez que la Georgia à laquelle s'identifiaient les jeunes filles d'Europe des années soixante en se laissant "frotter" dans les boîtes, n'était pas une fille mais la Géorgie. Voyez l'astuce. Les garçons russes avaient une âme aussi. On veut croire que les Russes aiment leurs enfants. D'ailleurs, ils ont eux-mêmes une Géorgie. T'as qu'à voir ! L'idéal aurait été une chanson qui fasse semblant de rapporter une attitude peu banale des peuples de l'Ouest. Un désir de rencontrer l'Est. Un élan qui aurait dépassé les dirigeants : "On veut voir des russes et des russettes ! On veut des jumelages. On sait, on sait. Sont pas pleins aux as, doivent payer la note des tsars. Mais on les invite, malgré la crise. On s'arrangera pour la bouffe, on fera de l'économique, on cuisinera à tour de rôle. Ils ne doivent pas manquer de recettes à tortore du genre "encore meilleur réchauffé". Faire une chanson comme si les peuples avaient des élan vers les peuples, autres qu'avec l'idée du passage de gueule. Mais c'est un rêve. Ayant échappé à la guerre jusqu'à maintenant, je ne suis évidemment pas tranquille de savoir qu'il sera très mal vu de refuser celles qu'on nous prépare. Au fond, ce n'est pas si mal qu'un chanteur très populaire lance des choses aussi simples que "les russes aiment leurs enfants aussi". Puisque le monde est suiviste, mieux vaut le voir suivre un naïf "repeace and love" qu'un subtil et pervers "zigouillons-les, ils nous y ont acculé, on est pas des ordures mais des résistants". L'écrivain André Gide -pour prendre de l'anti-communisme d'il y a longtemps-a quitté le parti après avoir vu où ça menait (lire son "Retour d'URSS"). La pire chose pour lui aura été de découvrir comment on avait bourré le mou des braves russes. Un camarade de l'Ouest leur rendait visite et on le regardait avec compassion. N'était-il pas trop malheureux dans l'enfer de l'Ouest décadent ? Il est vrai qu'ici, l'opinion qu'on a d'eux aujourd'hui n'est pas très nuancée non plus. Paradoxalement, la politique en grosses godasses de Sting pourrait en amener (des nuances) si elle provoque des débats. Et je raconte tout ça en juillet à des gens que seule la météo intéresse.

### RUSSIENS

IN EUROPE AND AMERICA, THERE'S A GROWING FEELING OF HYSTERIA

CONDITIONED TO RESPOND TO ALL THE THREATS

IN THE RHETORICAL SPEECHES OF THE SOVIETS

MR. KRUSHCHEV SAID WE WILL BURY YOU

I DON'T SUBSCRIBE TO THIS POINT OF VIEW

IT WOULD BE SUCH AN IGNORANT THING TO DO

IF THE RUSSIANS LOVE THEIR CHILDREN TOO

HOW CAN I SAVE MY LITTLE BOY FROM OPPENHEIMER'S DEADLY TOY

THERE IS NO MONOPOLY OF COMMON SENSE

ON EITHER SIDE OF THE POLITICAL FENCE

WE SHARE THE SAME BIOLOGY

REGARDLESS OF IDEOLOGY

BELIEVE ME WHEN I SAY TO YOU

I HOPE THE RUSSIANS LOVE THEIR CHILDREN TOO

THERE IS NO HISTORICAL PRECEDENT

TO PUT THE WORDS IN THE MOUTH OF THE PRESIDENT

THERE'S NO SUCH THING AS A WINNABLE WAR

IT'S A LIE WE DON'T BELIEVE ANYMORE

MR. REAGAN SAYS WE WILL PROTECT YOU

I DON'T SUBSCRIBE TO THIS POINT OF VIEW

BELIEVE ME WHEN I SAY TO YOU

I HOPE THE RUSSIANS LOVE THEIR CHILDREN TOO

WE SHARE THE SAME BIOLOGY

REGARDLESS OF IDEOLOGY

WHAT MIGHT SAVE US ME AND YOU

IS THAT THE RUSSIANS LOVE THEIR CHILDREN TOO

## édito

Ah zut ! Pas de place pour vous causer des films du 10 juillet ! Tant pis, vous attendrez le 92, depuis le temps, vous d'avez bien avoir l'habitude ! D'abord et avant tout, si j'peux m'permettre, et c'est pas pour vous déranger, bravo à tous les néo-bacheliers ! Ça mange pas de pain et ça fait toujours plaisir, non ? En tout cas, du moment que ça vous fait plaisir d'avoir le bac ! Parce qu'en fait, tout est là ! Le plaisir !

Croyez pas que j'm'ennuie à voir les toiles ! Vous non plus, d'ailleurs, ça vous déplaît pas, le cinoche, ce-pas ? Alors qu'est-ce que vous restez là plantés comme des parcmètres à jamais dépenser vot'hune et pas aller au ciné, hein ? Allez, allez, on s'bouge sa graisse ! Hop, tout l'monde au cinéma, et même au théâtre, pendant qu'j'y suis ! Bon, alors, c'est promis ? Rencart lundi soir et samedi après-midi pour s'en mettre plein les mirettes ? Et en plus vous êtes en vacances, veinards, aucune excuse !

## SPECIAL POLICE

de Michaël Vianey

Avec Richard BERRY (barbudo et informatico-coucou), Carole BOUQUET (sourliendo !), Fanny COTENCON (librairindo et mignonendo) et Benoît REGENT (bastardo !). FRA. 1H32. 14/20.

chose ? Si, hein. "URGENCE" de Gilles Béhat en l'occurrence. Beaucoup de ressemblances, en effet. C'est con, quand même. Parce que le film est bien fait, efficace et tout et tout mais à cinq mois de distance (30 janvier - 3 juillet) je me sens un peu grugé, pas vous ?

Une jeune nana dont le frère est tué alors qu'elle est au sous-sol par deux types déterminés qui savent ce qu'ils cherchent, se réfugie chez Richard BERRY et découvre avec lui que ce



Ah pour sûr, il y a des différences, il n'y a pas d'attentat à désamorcer, là. En revanche Richard Berry est informaticien, le "scientifique", c'est comme ça que ses potes l'appellent à la maison Poulaga.

Il a chez lui toute une panoplie de micros, du Mac à l'Atmos en passant par le //e, mais là n'est pas l'intrigue.

A un moment, notre héros est prisonnier dans un garage et réussi à appeler son pote accro-micro en magouillant entre une machine à écrire style Olivetti-Praxis et les circuits d'un distributeur de Pepsi, tout ça sans hésitation, sans modem, sans rien ! Vive le Saint-Esprit ! Il vit encore ! Mais mis à part ces foutaises que vous ne manquez pas de repérer, ça tourne bien et vite.

Allez voir et écrivez-moi c'que vous pensez d'la micro dans c'film, mais vite, please !

sont des documents impliquant des tas de personnalités dans un trafic d'armes, de dope et de caisses noires de certains partis politiques, ça vous rappelle pas confusément quelque

## LA FORÊT D'EMERAUDE

de John Boorman

Avec Powers BOOTHE (vu dans l'horreur de l'année, l'AUBE ROUGE), Charley BOORMAN (filils à papa, mais engagé après un casting interminable, bien), Rui POLO-NAH (vu dans les HERZOG amazoniens) et Dira PAES. GB. 1H55. 1985. 13/20

sur la simplicité et la pureté de la vie des Indiens opposé à la vie trépidante et gratuite des "morts-vivants" du monde hors de la forêt.

J'ai l'impression que sous couvert de faire un autre film sur la nostalgie d'un rapport harmonieux avec la nature, la perte d'identité, Boorman a essayé de nous montrer quelle était son idée des Indiens amazoniens qui n'ont eu aucun contact avec les blancs.

Il a beau avoir vécu quelques temps chez les Xingu, et s'être largement inspiré de leur mode de vie, il n'empêche que ses Invisibles et ses Féroces, leurs ennemis, ressemblent plus à des Indiens de pacotille, échappés d'une comédie musicale à gros budget, à moins que ce ne soit King-Kong ou Tarzan.

Ah ouais, mais Clou, t'es toujours là à boudier ton plaisir ! Lâche-nous un peu avec ton intellectualisme à la con ! Non ! J'vous lâche pas !

D'abord, c'est pas de l'intellectualisme, j'y peux rien si son film est creux, et si le scénario n'est qu'à 20% original ! Faut pas délirer les mecs, personne n'a jamais dit que Boorman était génial, d'accord Delivrance est son meilleur, Zardoz est pas mal et Excalibur aussi, mais il a aussi fait l'Exorciste 2 !

Bon, d'accord, stop ! Du positif ! La photographie est superbe, vraiment magnifique, ce doit être quelque chose que de le voir au Kino, mais ça ne reste qu'un film au niveau des Tarzan et des Marvel Comics. C'est bien pour les petits frères et/ou sœurs... N'empêche que "Le pays où rêvent les fourmis vertes" de Werner Herzog est quatre fois plus génial.

Bon. C'est moins nul que MASK, ça c'est sûr.

Et si je vous parle de Mask, ça n'est pas par hasard : La Forêt d'Emeraude est aussi simpliste et moraliste, mais dans un autre sens.

Un ingénieur américain chargé de la construction d'un barrage en Amazonie se fait "enlever" son fils de 7 ans par les Invisibles, tribu d'Indiens qui n'ont jamais de contacts avec l'extérieur. Il le retrouve 10 ans plus tard,

chef de cette tribu, lui qui l'avait recherché comme un malade montant expédition sur expédition. On a, vous vous en doutez, le chapitre



## box office

01) ROSE POURPRE DU CAIRE	18/20	19) NUIT PORTE JARRETTES	15/20
02) APRES LA REPETITION	18/20	20) SUBWAY	15/20
03) BRAZIL	17/20	21) REPO MAN	15/20
04) PERIL EN LA DEMEURE	17/20	22) CHOOSE ME	15/20
05) LA VIE DE FAMILLE	16/20	23) RETOUR MORTS-VIVANTS	15/20
06) ESCALIER C	16/20	24) SAC DE NOEUDS	15/20
07) LA MAISON ET LE MONDE	16/20	25) LES POINGS FERMES	15/20
08) AU-DELA DES MURS	16/20	26) LES SAISONS DU COEUR	15/20
09) SANG POUR SANG	16/20	27) ELECTRIC DREAMS	15/20
10) RENDEZ-VOUS	15/20	28) FRENCH LOVER	14/20
11) WITNESS	15/20	29) FASTER PUSSYCAT	14/20
12) SERIE NOIRE/NUIT BLANCHE	15/20	30) LA DECHIRURE	14/20
13) BIRDY	15/20	31) LE FIL DU RASOIR	14/20
14) PIANOFORTE	15/20	32) 2010	14/20
15) CRAZY DAY	15/20	33) POULET AU VINAIGRE	14/20
16) LA BALADE INOUBLIABLE	15/20	34) LES SPECIALISTES	14/20
17) ADIEU BONAPARTE	15/20	35) SPECIAL POLICE	14/20
18) BLANCHE ET MARIE	15/20	36) LOUISE L'INSOUMISE	14/20

## CRAZY DAY

de Robert Zemeckis

Avec Nancy ALLEN (Super ! Ex-femme de De Palma, vue dans Philadelphia Experiment sur le tournage duquel elle a connu Michael Paré), Bobby Di Cicco (Great ! vu dans Philadelphia Experiment aussi), Susan Kendall NEWMAN (Geez !), Wendy-Jo SPERBER (Wow ! Bientôt à voir dans "Les zéros de conduite"), Eddie DEEZEN (Groovy !), Marc Mc CLURE (Good !), et Theresa SALDANA (Swell !). USA. 1H40. 1978. 15/20.

s'maine prochaine, et puis pendant qu'y es, si on échangeait nos gonzesses... Enfin, vous voyez le genre de dévergondés ! Ah, ces artistes !

Bon, maintenant, Crazy Day. D'abord, le titre original, c'est "I wanna hold your hand" (Beatles, 64). En français, ils l'ont d'abord traduit par "Groupies" et enfin par "Crazy Day", allez comprendre le pourquoi du comment du changement.

De qui est-ce que ça cause don' ? Des Beatles, vous vous en seriez douté, après c'que j'viens de dire, mais encore, c'est pas tout ça. Les Beatles ont mis pour la première fois les pieds sur le sol américain en 1964, alors que "A Hard Day's Night" (le film, eh noeud !) n'était pas encore sorti, si je ne m'abuse, pour l'émission d'Ed Sullivan.

Ed Sullivan était ce type à la CBS qui pendant 10 ans a lancé des musicos grâce à son show. Pour les cinéphiles,

Bon, ben avant de vous dire combien ce film est super, j'vas jouer au con, mais c'est pour votre culture, alors commencez pas à me faire chier, putain merde, à la fin, et encore.

Robert Zemeckis. Qui est Robert Zemeckis, hein ?



Eh ben comme qu'elle dit l'affiche, c'est lui qui a fait "A la poursuite du diamant vert", film produit par Michaël DOUGLAS en 83, même que la suite doit sortir, ou est déjà sortie aux States, je m'souviens plus, d'ailleurs, c'est pas important !

Qu'est-ce que vous en avez à battre, du producteur, hein ? Z'allez voir...

A côté, vous avez "STARMAN" de John CARPENTER, produit par... Michaël Douglas, étonnant, non ? Mais attendez, z'avez pas tout vu : vous savez ce qu'il a produit, John



Carpenter ? The Philadelphia Experiment (1984), bien sûr, avec Nancy Allen et Bobby Di Cicco, deux des héros de "Crazy Day".

Et pour vraiment retomber sur mes pattes, saviez-vous que la dite Nancy Allen a tourné dans "1941" (1980) de Steven SPIELBERG, le producteur de "Crazy Day". Elle jouait la gonzesse que les avions excitaient.

Toute cette intro pour vous montrer comment Hollywood assure sa propre relève, parce que ce sont eux la nouvelle génération, et le fait que l'on ait tant d'entrechats et de points communs démontre bien l'ambiance qui règne là-bas : j'te produis ton film et tu m'passes tes acteurs pour mon prochain, et on s'fait une bouffe la

on parle aussi de lui dans "Bye Bye Birdy" avec Ann Margret.

Donc, les Beatles sont là et les fans américains s'agglutinent autour de leur hôtel comme des mouches italiennes sur un morceau de viande napolitaine. De ces fans, il y a 4 gonzesses de Jersey City qui vont tout faire pour pouvoir se rendre à Neuviorque pour pouvoir les voir.

L'une, c'est pour pouvoir faire des photos exclusives et ainsi se lancer comme reporter.

La deuxième parce qu'elle est amoureuse de Paul (Mc Cartney, eh noeud !).

La troisième pour enterrer sa vie de jeune fille, puisqu'elle se marie le lendemain avec un sombre locdu.

En enfin la quatrième pour manifester contre les Beatles et "dénoncer cette arnaque".

Sur le chemin, elles récoltent trois mecs, un anti-Beatles, un pro et un neutre.

Ils vont tout faire pour pouvoir les voir, sur scène lors de l'enregistrement de l'émission de TV ou autrement.

Toujours est-il qu'ils y arrivent tous, mais alors, bonjour les galères !

C'est très drôle, ça a un excellent rythme (bon montage) et Zemeckis a dû dévaliser les archives CBS pour faire ça.

Jamais on ne voit les doublures des Beatles, on voit leurs pieds, on entend leurs voix, lorsqu'on voit leurs visages c'est par l'intermédiaire d'une caméra TV ou d'un téléviseur où on a les images d'époque.

C'est très bien fait, les acteurs sont tous très convaincants et on ne s'ennuie pas, pourquoi boudier son plaisir. Et c'est l'occasion de montrer à la génération montante ce qu'a pu être l'hystérie collective face aux Beatles. Dites merci à tonton Clou !

## STARMAN

de John Carpenter

Avec Jeff BRIDGES, Karen ALLEN (le plus beau nouveau sourire à Hollywood, vue dans Split Image, les Aventuriers de l'arche perdue et French Lover) et Charles Martin SMITH. 1H55. USA. 13/20.

Oh, ben voilà un film qu'il est gentil tout plein !

Il est mignon tout plein et en plus (ou en moins, allez savoir) il est très mode, à plusieurs titres.

Premio, c'est un film de SF, vu le titre et les affiches, c'est certainement pas la surprise du jour. Vous savez bien, les Ricains qui font rien qu'à faire des films de SF, de minorités,

etc... J'vous l'ai déjà dit 100 fois, vous d'avez en avoir plein le c.../dos.

Deuzio, c'est l'histoire d'un mec qui apprend à être terrien, comme dans STARFIGHTER (le clone bêta) et dans LA ROSE POURPRE DU CAIRE. C'est quand même marrant, hein, tous ces mecs qui font des films sur des sujets voisins.



Troizio, c'est avec Karen ALLEN, 2 films en 15 jours.

Quatrio, c'est un "road-movie", ou film de cavale en caisse.

## LES ANGES SE FENDENT LA GUEULE

de Jamie Uys

Film à sketches. 1H35. BOTSWANA. 14/20.

Jamie UYS, c'est lui qui en '82 gagna le Grand Prix à Chamrousse pour Les Dieux Sont Tombés Sur La Tête (c'est comme ça que ce festival se fit vraiment connaître), d'ailleurs il va bientôt commencer le tournage de la deuxième partie.

On ne peut pas dire que Les Anges Se Fendent La Gueule brille par son originalité.

Les films à sketches ne sont pas nouveaux et Uys avait déjà utilisé la même recette auparavant pour Dieu M'Savonne.

Vous prenez les meilleures séquences de "La Caméra Invisible", vous les mettez bout à bout avec, entre chacune d'elles, un type chiant qui vous explique ce que vous allez voir.

Inévitablement dans ce genre de truc, il y a du bon et du mauvais, de l'authentique et de l'artificiel.

Le maître-mot, ici, c'est "gag". Bon, on rit souvent, et franchement, en plus.

Exemples :

La séquence avec des chiens auxquels on a mis des chaussons et qui, n'ayant plus de contact direct avec le sol, ont beaucoup de mal à contrôler les mouvements anarchiques de leurs 4 pattes.

Autres passages savoureux, le téléphone qui éternue et le club de trampoline, ces 2 sketches ayant pour victimes des secrétaires intérieures pleines de bonne volonté, et ce ne sont pas les seuls.

Enfin dernier exemple de cette liste non exhaustive, la glace sans tain chez le barbier (voir photo).

Ce qui est un peu regrettable, c'est qu'on doute un peu de l'authenticité de certains gags qui apparaissent, soit comme des scènes non montées d'un film, soit comme de faux gags spécialement concoctés pour les besoins du film.

D'aucuns diront que ces séquences se perdent dans l'authentique, il n'empêche qu'il eût été préférable, selon moi, de les sucrer purement et simplement.

Enfin, et vraiment parce que je ne pense qu'à râler, je n'arrive pas à bien saisir l'indépendance du Botswana



par rapport à l'Afrique du Sud. Il est vrai que Jamie Uys ne joue jamais sur la couleur de son client/pigeon, mais il me reste des doutes.

Et de toutes façons, même si le Botswana jouit de suffisamment d'indépendance pour éviter l'Apartheid, la désinvolture de Uys me gêne.

L'apartheid existe, il faut le dénoncer, et surtout par lui, le seul réalisateur Sud-africain de renommée internationale. Ce n'est pas en l'ignorant comme il le fait que les quelques occidentaux avertis en oublient l'existence. Cette nationalité botswanaise à un arrière-goût amer de dissimulation, tout comme un bateau ricain battant pavillon libérien, c'est une autre nationalité de complaisance.

En 1977, les terriens (l'ONU) balancent dans l'espace le plus grand dépliant touristique jamais fait, d'ailleurs c'est curieux, c'est même pas dans le livre des records, le texte était "Visitez la terre, ses plages, son ciel bleu, ses hommes, ses femmes, ses missiles atomiques et ses champignons de Paris".

Evidemment, y a des E.T. qui l'ont reçu et sont viendus, et s'ont fait viandés par les Migs américains.

Maiaiaia ! Le pilote n'est pas mort ! Il s'est éjecté et a atterri dans le Wisconsin, plus précisément dans le jardin d'une jeune veuve, dont il clone le mari d'après des cheveux.

Choc pour la gonzesse !

Et c'est pas mal, il a des pouvoirs rigolos et ils tombent amoureux l'un de l'autre, et tout le monde leur court au c.../dos mais il doit quand même se barrer, mais il lui laisse un gosse avec des superpouvoirs en souvenir.

Hmm, aaaahhhh ! C'est joli !

# B.D!

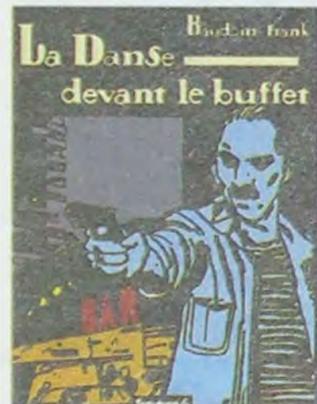
## ebdito

Cette semaine. Tiens, encore un éditto qui commence par "cette semaine". Vous me direz, c'est difficile de ne pas dire "cette semaine" quand on fait un éditto toutes les semaines. Je n'ai malheureusement pas le droit de dire "aujourd'hui", ni "ce mois-ci" et encore moins "cette année", car nous ne sommes ni quotidien, ni mensuel et encore moins annuel, je dois me cantonner à "cette semaine", c'est tout de même frustrant. Encore que j'ai "hebdomadaire" à ma dis-

position, mais aucune expression ne permet d'employer ce mot, "Cet hebdomadaire", non ça ne va pas. "Hebdomadaire, mon frère", c'est mieux mais c'est pas vraiment français, merde. Dites, heureusement que l'HHHébd n'est pas bi-mestriel, vous me voyez dire "ce bi-mestriel, j'ai lu pour vous...", sûr que j'ai un procès de Tampax pour publicité comparative. Bon, bref, cette semaine, il y a un Moebius qu'il est beau et quelques autres qui se laissent lire du bout des yeux en mangeant du chocolat blanc à la noix de coco. Cette semaine. MILOU.

## LA DANSE DEVANT LE BUFFET

En principe, les scénarios de Frank, ça remue. Pour pondre ses histoires, il doit engager de vrais truands ou alors il braque une banque par semaine pour



prendre des notes. Quand c'est Golo qui dessine, je marche à fond, c'est autre chose que les gentils loubards de Margerin. Mais avec Baudoïn au pinceau, ça passe pas, je n'arrive pas à me faire à son coup de crayon. Essayez, vous allez peut-être rentrer dans son truc.

LA DANSE DEVANT LE BUFFET de BAUDOÏN, scénario de FRANK chez FUTUROPOLIS. 48 bastos.

## LES JEUX SONT FAITS

Paru dans Tintin, page par page, Robin Dubois doit être à la rigueur regardable : une page de temps en temps, ça passe.



Par contre, se farcir 48 pages d'affilée des gentilles petites aventures du gentil Shérif et du gentil Robin Dubois, ça gonfle : les situations ressassées dans des milliards de bandes, les gentils héros au gros nez rond vu partout et les pompages sur Monty Python, Mad, Hart et les autres, c'est très très indigeste. Passez votre chemin.

ROBIN DUBOIS : Les jeux sont faits de Groot et Turk chez Dargaud. 35 écus.

## ROI DE LA BD, MOEBIUS IV

Pour ce quatrième tome des aventures de John Difool, je ne dirai qu'un mot : parfait ! Moebius, alias Giraud (Blueberry), alias Gir, n'a pris aucun risque : avec Jodorowsky comme scénariste, il aurait eu du mal à se planter. Ce qui est en haut doit obligatoirement faire partie de votre collec', à côté des 3 premiers tomes : "L'incal noir", "L'incal lumière" et "Ce qui est en bas". Attention quand même, la perfection n'est pas accessible à tous, vous ne pourrez apprécier à sa juste valeur ce chef-d'oeuvre qu'aux conditions suivantes :

- 1) Vous savez lire.
- 2) Vous avez oublié d'être con.
- 3) Vous adorez la "Montagne Sacrée", (film de Jodorowsky)
- 4) Vous avez lu les trois premiers albums.
- 5) Vous n'avez rien contre un récit un peu confus, pardon occulte.

## CE QUI EST EN HAUT



tome est en préparation et qu'il risque fort d'y en avoir d'autres.

CE QUI EST EN HAUT, L'INCAL IV, une aventure de John Difool, (déjà avec un titre aussi long, tu en as pour ton fric !), de Moebius, scénar de Jodorowsky, Collection Eldorado aux Humanoïdes associés (y a du monde, hein ? et pourtant t'en as que pour 39 balles).

## BD-PARADE

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
HISTOIRES A LA CON	CARALI	16
CE QUI EST EN HAUT	MOEBIUS	15
CHEZ LUCIEN	MARGERIN	15
CLARKE ET KUBRIK	FONT	15
SUPER PHACOCHERE	SHELTON	15
GARAGAL	PAAPE	15
DESTIN FARCEUR	PTILUC	15
LA TERRE CREUSE	SCHUITEN	15
NATHALIE	DE BOER	15
RETOURNER A PECS	FRANZ	15
GUERRES FROIDES	SCHULTEISS	14
GWEN D'ARMOR	ROUGE	14
SERRE MOI FORT	WILLEM	14
PETIT PEINTRE	DUPUY	14
UGAKI	GIGI	14
COLOMBO	ALTAN	13
NOTES DE BRUME	SOKAL	13
LOTUS DE SANG	MICHETZ	12
LUC LEROI REMONTE.	DENIS	12
NON MAIS	JANNIN	11
BOB MARONE	CONRAD	11
EL FORESTERO	TITO	11
TU M'AIMES	WOLINSKI	11
GRAND DERANGEMENT	CHARLES	11
ARBRE DE VIE	DERIB	11

## PETIT PEINTRE DEVIENDRA GRAND

Les albums branchés, c'est pas tellement mon genre. Les élucubrations des pseudo-Picasso qui font de l'intello-original à tout prix ne me font pas bander, loin s'en faut. Quand j'ai reçu ce petit album luxueux et rétro à 46 francs les 30 pages petit format, poubelle !

Pour écrire les articles qui font votre joie hebdomadaire, je me sers d'une plume d'oie trempée dans de l'encre de chine importée spécialement pour moi de la seule boutique de Pékin qui la fasse encore à la main. Rien ne vaut cet ustensile pour que mon inspiration reste égale à elle-même semaine après semaine. Le génie est souvent assorti de petites manies innocentes. Ce système comporte un inconvénient : les fuites. Personne n'ayant encore inventé les couches anti-fuite pour les plumes

## LUC LECLAIR



Le docteur Kala découvre une drogue qui permet à un être humain de maîtriser totalement son cerveau, et d'obtenir de cette façon la puissance absolue. Pour éviter que cette trouvaille ne tombe entre des mains mal intentionnées, il décide d'en savoir plus, et paf, se l'injecte. Aussitôt, il devient un surhomme, détruit des vaisseaux spatiaux en plein vol, asservit une population indigène et commence à semer le mal.

C'est le moment que choisit Luc Orient pour intervenir. Il s'injecte la même drogue, mais comme c'est le héros, au lieu de devenir superméchant, il devient superbon. Je vous laisse deviner la fin. Luc Orient, créé par Eddy Paape, précurseur français de la bd futuriste (bien qu'influencé par Guy l'Eclair, mais qui s'en plaindrait ?) bénéficie d'un scénario de Greg, auteur par ailleurs d'Achille "Hop" Talon. Ça donne d'immortelles répliques, du style "Deux pauvres types viennent de disparaître dans cet orage de folie, et il y en aura d'autres" ou "Dérisoire plaisir que de n'avoir



à détruire qu'un idiot microscopique ! Tu ne vauds pas ta propre mort, stupide microbe !" (je vous rassure, cette phrase est suivie de "elle ne sera donc qu'un simple geste de salubrité" et le microbe meurt quand même). De la bonne bd de sf, bien lassée comme il faut, avec des tas de races extra-terrestres, un équipage terrien composé d'un héros, d'un savant et d'une nana de héros, que demande le peuple ?

CARAGAL, de Eddy PAAPE et GREG chez LOMBARD, 33,50 kalandjans.

d'oie, je m'en fous généralement plein les doigts et comme je suis économe, j'essuie plumes et doigts avec du papier de récupération.

Mes mains étant comme d'habitude pleines d'encre, j'ai donc pris au hasard du papier dans ma poubelle et je suis retombé sur "PETIT PEINTRE". Une grande bouffée de déontologie me prenant soudain à la gorge, je l'ai feuilleté et, croyez-moi si vous voulez, je l'ai trouvé bon, très bon même. A acheter d'urgence, malgré le prix prohibitif. Comme quoi même les grands génies modestes comme moi font quelquefois de toutes petites erreurs.

PETIT PEINTRE de Berberian et Dupuy chez Atomium 58. 46 plumes d'ole de chine.

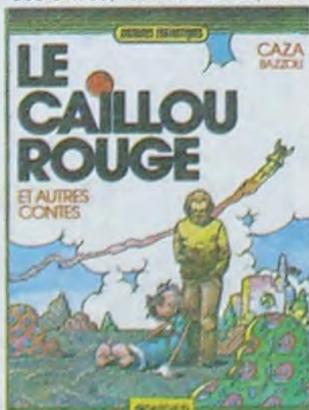
## PETIT PEINTRE



## PEACE AND FREEDOM FOR ALL

1970, la vague hippie (on n'appelle pas encore ça baba) est à son apogée. Bien sûr, on ne le sait pas encore, c'est avec le recul qu'on s'en apercevra. Et c'est le temps où une nouvelle vague de graphistes fait son apparition. Parmi ceux-ci, en Angleterre, il y a Heinz Edelman (Yellow Submarine, le dessin-animé des Beatles) et en France Tito Topin devenu depuis auteur de polars mais qui à l'époque avait fait avec Jean Yanne deux BD : "La langouste ne passera pas" et "Voyage au centre de la culture", ce dernier restant bon malgré le temps. C'est aussi le moment que choisit Caza pour se mettre au dessin, par hasard et par le truchement de la pub. C'est de la BD hippie. Il

n'y a pas d'autres qualificatifs. Avec en plus le commencement du retour de manivelle du début des années 70 : à la fin des sixties, tout était beau, bon



et intelligent mais quelques années plus tard, on a commencé à se poser des questions, à mettre en cause la beauté et la bonté, à devenir plus cruel, c'était le début de la Cold Wave. C'est pour cela

que les gentilles princesses se font écraser par des hippopotames, pour cela que les rois se font des manteaux dans la peau de leurs médecins, pour cela que les planètes meurent à cause d'un petit caillou rouge. Les nostalgiques trouveront de

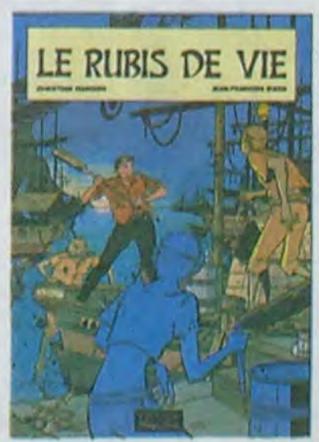
quoi apaiser leur soif de passé. Les autres n'y verront que des lambeaux d'une époque morte. Enfin, feuillotez-le avant d'acheter.

LE CAILLOU ROUGE de CAZA et BAZZOLI chez DARGAUD, 39 fromages de chèvre.

## RUBIS DE VIE

Trouver un rubis qui ressuscite les morts, voilà qui est une idée originale. Quand, en plus, l'histoire qui s'en suit tient debout, quand les dessins et le scénario ne sont pas trop pourris, on dit : m'ouais, pas mal. Alors, moi, devant cette aventure exotique aux chinois jaunes et aux cadavres à pattes bleues, je dis : m'ouais, pas mal.

RUBIS DE VIE de BIARD et MANDON chez MAGIC STRIP, 52 émeraudes.



## DRY WEEK-END

C'est le deuxième tome de la série AIR MAIL. C'est inédit en

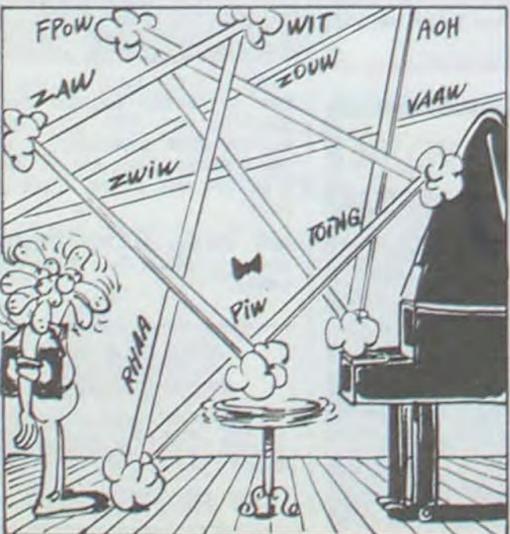
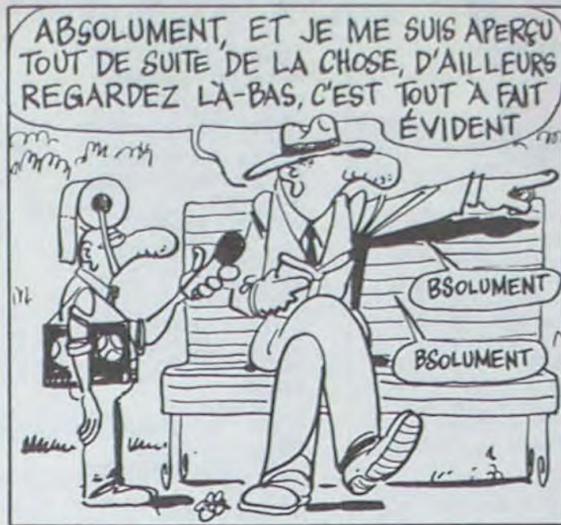


France. C'est italien. C'est le prix de l'album étranger d'Angoulême (cru 84). C'est des truands style prohibition. C'est des voitures et des avions rétro. C'est un peu chiant. C'est 39 balles.

AIR MAIL de MICHELUZZI chez DARGAUD. C'est 39 balles.

**SALUT LA PROMO!**  
VOIR PAGE 18

INTERVIEW



# Eureka!

Personne n'a encore trouvé!



Avec 5 jeux d'aventures passionnants en français, avec effets sonores, plus 5 jeux d'arcade, EUREKA a déjà occupé les longues soirées d'hiver de plus de 8000 Fans. Avec en plus un concours et 250000 Francs au premier qui trouvera le code d'EUREKA... voilà bien de quoi vous rendre enragés! Personne n'ayant trouvé la bonne réponse au 31 Mars, date de clôture du concours, celui-ci a été prorogé jusqu'à la fin de l'année... ou jusqu'à ce que quelqu'un ait trouvé!

250 Kof pure mystery

Jeu du mois dans TILT, Joystick d'or en Angleterre, EUREKA est vraiment LE jeu à avoir absolument pour Commodore 64 ou Spectrum (préciser à la commande).

Bon de Commande à retourner à:  
EUREKA INFORMATIQUE, 39 Rue Victor Massé, 75009 PARIS

M.....  
Adresse.....  
Code ..... Ville .....

désire recevoir la cassette du jeu EUREKA pour :  
Commodore 64  Spectrum.   
Ci-joint 250 Francs en règlement de ma commande (Franco de port)

## Une nouvelle boutique dans le Nord MICROGICIEL

2 PL. P. Bonhomme - 62500 St-Omer

➔ TOUTE LA GAMME AMSTRAD  
+ Commodore, Sinclair, Thomson,  
Yamaha, etc.

Livres - Logiciels - Accessoires...

TEL. : (21) 93.67.99

### Suite de la page 1

Bon, il s'agit simplement d'extraire vingt fois la racine carrée de 2, puis d'élever ce nombre au carré vingt fois. Deux paramètres entrent en compte : la vitesse de calcul et sa précision. Ce dernier point est important puisque en informatique, on utilise des algorithmes de calcul très rapides mais peu performants, préférant privilégier la vitesse à la précision. Mais tout est question de nuances : si le résultat est de 461365433, l'ordinateur, poubelle! Heureusement, ce n'est pas le cas. En 7 secondes et un dixième (pas très rapide), il trouve 1.99765243 (pas très juste). C'eeeeeeest pas tout! Le DEUXIEME test, que je recopie parce qu'il n'est pas long :  
10 FOR N= 1 TO 1000  
20 PRINT N  
30 NEXT N  
ne sert qu'à tester la rapidité de l'affichage. Et là, attention! 21 secondes et 6 petits dixièmes pour cette boucle. Le plus proche prétendant est l'Apple avec 26 secondes, le plus lointain le Lansay 64 avec 80 secondes...

Normal : les co-processeurs vidéo (oui, il y en a deux, Antic et Gtia) sont parmi les meilleurs sur le marché. Ce qui explique les 256 couleurs disponibles, les 320x192 points de résolution et les 8 sprites. Je continue sur les associations d'idées : il y a quatre voix sonores couvrant chacune trois octaves et demi. Quel est le rapport? Le co-processeur musical s'appelle Pokey. Je trouve ça charmant, donner des petits noms à des circuits électroniques.

### COMME PREVU: LES CONNECTEURS

J'ai gagné : ça cause de connecteurs. Mais je vais être franc, j'ai triché : j'avais déjà lu l'article. Je m'en souvenais, c'était facile. Prenez la bécane, faites-lui opérer un demi-tour sur elle-même, et en



plein milieu de cette opération (soit très exactement à un quart de tour, donc sur le côté droit) vous allez découvrir deux prises joystick (exclusif, pourquoi je préfère "joystick" à "manche à balai" : quand on parle de joystick, on est sûr qu'il ne s'agit pas d'un avion) qui sont au standard Atari, et le contraire eut été étonnant. Finissez votre demi-tour. Vous y êtes? Apercevez-vous, à droite, un bouton à deux positions comportant

comme seules inscriptions les symboles "0" et "1"? Il s'agit de l'interrupteur. Du bouton marche-arrêt, quoi. Allez un peu vers la gauche : une aguichante prise din semble toute prête à accepter un cordon d'alimentation, car celle-ci est séparée. Continuez un peu : vous rencontrez

un port d'extension semble tout fait pour recueillir des extensions, comme une tablette tactile, par exemple. Intéressant, parce qu'on peut faire des graphismes en couleur pas piqués des vers. Mais soudain! Que vois-je? Ne serait-ce pas un cartridge slot, pardon, un port cartouche? Si! Y a-t-il des cartouches disponibles? Oui! Celles de l'Atari 800 XL. Et il y en a vraiment un paquet, si ce n'est plus. Puisqu'on est dans la compatibilité, jettons un coup d'oeil au dernier connecteur : il permet de brancher un lecteur de cassettes. Il y a des programmes sur cassettes, pour ce nouvel ordinateur? Oui! Ne me dites pas que... Si! Toute la logithèque Atari. Ça fait beaucoup. Attardons-nous sur ce dernier port. Il permet de brancher un lecteur de cassettes, un lecteur de disquettes, un modem, une imprimante, une lessiveuse et un canon de 32 mm. Malheureusement, pour les brancher tous en même temps, il faut un boîtier d'extension qui vaut 1800 balles, soit le prix de la peau des fesses au cours actuel.

une prise cinch (RCA) pour brancher une télévision. N'importe laquelle, espérez-vous? Non, en pal seulement, vous déchanté-je. Mais comment vais-je brancher ma belle télévision toute neuve et secam comme c'est pas possible, vous interrogez-vous? Avec la prise RVB qui est un peu à gauche, vous rassuré-je. Mais vous avez besoin pour cela d'une prise péritel, atermoyé-je. Et je lachais du bec un fromage (oups).

un port d'extension semble tout fait pour recueillir des extensions, comme une tablette tactile, par exemple. Intéressant, parce qu'on peut faire des graphismes en couleur pas piqués des vers. Mais soudain! Que vois-je? Ne serait-ce pas un cartridge slot, pardon, un port cartouche? Si! Y a-t-il des cartouches disponibles? Oui! Celles de l'Atari 800 XL. Et il y en a vraiment un paquet, si ce n'est plus. Puisqu'on est dans la compatibilité, jettons un coup d'oeil au dernier connecteur : il permet de brancher un lecteur de cassettes. Il y a des programmes sur cassettes, pour ce nouvel ordinateur? Oui! Ne me dites pas que... Si! Toute la logithèque Atari. Ça fait beaucoup. Attardons-nous sur ce dernier port. Il permet de brancher un lecteur de cassettes, un lecteur de disquettes, un modem, une imprimante, une lessiveuse et un canon de 32 mm. Malheureusement, pour les brancher tous en même temps, il faut un boîtier d'extension qui vaut 1800 balles, soit le prix de la peau des fesses au cours actuel.

### GADGETS

Jack Tramiel haranguant la foule, samedi dernier dans un quartier populaire de Paris (comment ça, qu'est-ce qu'il venait faire là? Mais j'en sais rien, moi! Je suis chroniqueur, pas analyste!): "En prime, je dis bien en prime, c'est gratuit, ne partez pas Madame! Pour le prix de ce magnifique 130 XE, je vous donne un Self-Test résident en Rom, qui vous permettra de tester

l'état des Rams, de la Rom, du clavier et des entrées-sorties. Ce n'est pas assez? Alors, avec ça, je vous donne la compatibilité avec les drives de l'Atari 520 ST. Je vois que vos yeux commencent à pétiller. Alors je rajoute par-dessus tout ça un manuel! Oui, un manuel en français. 140 pages bien faites, bourrées d'informations, un VRAI manuel, contrairement à celui du 800 XL. Qu'en dites-vous? Vous voulez le prix exact avant de vous décider? 2050 francs. Oui, taxes comprises. Toutes, oui. Alors? Vous hésitez encore? N'oubliez pas qu'il est doté d'une logithèque exceptionnelle, que c'est le 128 Ko le moins cher du marché, qu'un journal lui est consacré (l'Atarien) et qu'il est beau! Alors? Non, vraiment? Vous attendez le 520 ST? (à voix basse : Merde, j'arriverai jamais à fourguer mes stocks!) Mais vous avez raison, Madame! Il est très bien aussi!"



Cette dame a raison, si elle possède une brique. Si ce n'est pas le cas, un cruel dilemme s'offre à elle : pour acheter des jeux, pour jouer avec des cartouches et même pour une utilisation semi-professionnelle, l'Atari 130 XE est parfait. Mais voilà : il y a peu d'utilisateurs en France, d'où peu d'échanges possibles. Alors, elle devra payer le logiciel au prix fort. Mais ça veut dire que sur les ordinateurs plus répandus, il y a des pirates? Euh... oui. Et pas sur Atari? Euh... non. Bref : pirates, abstenez-vous, les autres, vous pouvez acheter. ■

## GROSSE PUPUCE

Sachant qu'au jour d'aujourd'hui le record du monde du nombre de bits contenus dans une puce est d'un million, croyez-vous qu'une puce avec 16 millions de bits puisse exister? Multiplier la capacité des puces par seize semble un peu gros, non? Pas pour Yorktown Heights, laboratoire ricain qui vient de sortir le proto de la puce à 16 millions de pattes.



# COMPAREZ!



L'ENSEMBLE:  
**3490 f.**

## ORIC ATMOS+MONITEUR COULEUR+MAGNETO K7

**Performant** : On ne présente plus l'ORIC ATMOS : 48 k Octets de mémoire, BASIC performant, graphisme haute résolution couleurs, etc... Pour afficher clairement ces performances, nous avons fait construire spécialement un moniteur couleur, l'OR 14 : il est équipé d'un câble qui se branche directement dans l'ordinateur, ce qui facilite les branchements. L'écran assure un contraste et un rendu des couleurs exceptionnel, et l'amplitude a été spécialement réglée pour obtenir un affichage « pleine page ».

**Complet** : l'ensemble que nous vous proposons est « prêt à travailler » (ou à jouer!) : un ordinateur ORIC ATMOS, un moniteur couleur 36 cm OR 14 de haute qualité, et un magnétocassette. Vous avez tout de suite tout ce qu'il faut pour démarrer.

**Evolutif** : Bien que largement assez performant, l'ensemble construit autour de l'ORIC ATMOS peut s'agrandir au fur et à mesure de l'évolution de vos besoins ou de vos connaissances grâce à de nombreuses possibilités de branchements

**Intelligent** : Déjà établi comme un best-seller sur le marché français, l'ORIC ATMOS a fait ses preuves et bénéficie d'une très large bibliothèque de logiciels de toutes sortes (jeux éducatifs, applications professionnelles) dont un très grand nombre en français.

L'ATMOS et les matériels qui l'entourent sont couverts par une **garantie constructeur d'un an** par EUREKA INFORMATIQUE, qui a récemment acheté ORIC Angleterre et qui est à ce titre propriétaire de la marque ORIC et distributeur exclusif de ses produits.



## LE TUBE DE L'ETE

Bon de commande à retourner à

**Eureka Informatique**

39, rue Victor Massé  
75009 PARIS  
Tél : 281.20.02  
Télex : 649 385 F

DERNIERE MINUTE:  
LES 1000 PREMIERES COMMANDES  
SERONT ACCOMPAGNEES DE  
10 CASSETTES DE PROGRAMME  
GRATUITES.

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

Les matériels suivants :

M. :	Qté	Désignation	Prix
Adresse :			
Code _____ Ville _____			

Ci-joint mon règlement par \_\_\_\_\_

désire commander :

Un ensemble ORIC à 3 490 F .....  (Ajouter 25 F de frais de port si votre commande est inférieure à 500 F.)

Un ORIC ATMOS à 990 F .....

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

# SALUT LA PROMO!

Si vous n'aimez pas écrire, vous avez perdu ! **SALUT LA PROMO** vous offre cette semaine encore, devinez quoi... Eh, oui, encore de superbes cartes postales. Avec chaque album de l'Incal CE QUI EST EN HAUT, nous vous offrons 5 cartes postales différentes de Moebius. Encore un cadeau de 20 balles et après on dira que nous ne faisons rien pour l'art. Ah là là, tiens, pour ceux qui n'ont pas lu les premiers tomes, nous offrons la série de 12 cartes postales pour tout achat des 4 tomes des Incals. 39 francs le volume et toujours 6 francs de port pour un volume ou port gratuits pour quatre albums et plus. A la semaine prochaine.

**PRIX**

CE QUI EST EN HAUT	35,00
CHEZ LUCIEN	30,00
CLARKE ET KUBRIK	38,00
COLOMBO	64,00
DESTIN FARCEUR	64,00
FOLIES ORDINAIRES	69,00
GARAGAL	33,50
GUERRES FROIDES	49,00
GWEN D'ARMOR	38,00
HISTOIRES A LA CON	46,00
JEFF HAWKE	20,00
JUNGLE EN FOLIE	35,00
LA TERRE CREUSE	60,00
LOTUS DE SANG	33,00
LUC LEROI REMONTE.	64,00
NATHALIE	40,00
NOCES DE BRUME	38,50
OPERA NOIR	39,00
PETIT PEINTRE	46,00
RETOURNER A PECS	33,50
SERRE MOI FORT	66,00
SUPER PHACOCHERE	46,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
TU M'AIMES	55,00
UGAKI	56,00

Envoyez-moi ..... exemplaires de CE QUI EST EN HAUT au prix de 39 francs + 6 francs de frais de port. Pour chaque album commandé, je recevrais 5 cartes postales différentes de Moebius. Je joins la somme de ..... francs.

Envoyez-moi les 4 tomes des aventures de John Difool (INCAL I à IV) de Moebius au prix de 39 francs pièce. Pour chaque commande, je recevrais 12 cartes postales différentes de Moebius. Le port est pour vos pieds. Je joins 156 francs, pas un rond de plus.

Je désire commander d'autres albums. Ci-joint ma commande accompagnée de son règlement

Je veux juste recevoir votre bulletin de vente par correspondance.

Je ne veux rien du tout et j'en suis fier.

Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code postal + ville : .....

Envoyer ce bon à : IMPRESSIONS 3 Impasse du Colombier, 95230. SOISY.

Directeur de la Publication  
Rédacteur en Chef:  
Gérard CECCALDI  
Directeur Technique:  
Benoîte PICAUD  
Rédaction:  
Michel DESANGLES  
Michaël THEVENET  
Secrétariat:  
Martine CHEVALIER  
Dessins:  
CARALI  
Editeur:  
SHIFT Editions 160, rue Legendre 75017 PARIS  
Distribution NMPP  
Publicité au Journal  
Commission paritaire 66489  
RC 83 B 6621  
Imprimerie:  
DULAC et JARDIN S.A  
Evreux

## TOUTE MA VIE J'AI RÊVÉ D'ÊTRE UNE HOTESSE DE L'AIR !

J'en rêve de plus en plus depuis que les Yankees se sont enfin décidés à autoriser l'emploi des micros et autres



gadgets électroniques dans les avions. La pratique en était déjà tolérée, maintenant c'est officiel. Evidemment, en

France on est à la traîne. Pas plus tard que la semaine dernière je suis descendu sur la côte en Airbus (on est vachement aventuriers à l'Hhh-hebdo) : j'ai eu beau me glisser à quatre pattes sous le siège au moment du décollage, je n'ai trouvé aucune prise pour brancher mon Apple IIc. Est-il tolérable plus longtemps que les chantiers aéronautiques et les constructeurs de micro-ordinateurs ne signent un contrat pour mettre au point un zingue compatible avec tous les standards du marché ? Décidément l'industrie française bat de l'aile.

# LOGIC STORE

## SOLDES D'ÉTÉ

Jusqu'au 07.09.85!  
Expédition sous 10 jours sauf rupture de stock.

## ON DÉMÉNAGE...

<b>ATARI</b>	
□ ATARI 800XL en PAL	990 F
□ ATARI 800XL en PAL	1290 F
□ Interface PAL-PERITEL	510 F
□ Lecteur de cassettes ATARI 1010	390 F
□ Tablette Tactile ATARIARTIST	590 F
□ B1 NUCLEAR BOMBER (C) pour 800	195 F
□ BOMBER ATTACK (C) pour 800	195 F
□ DAVID MIDNIGHT (D) pour 800	290 F
□ FOREST FIRE (C) pour 800	150 F
□ GALAXY (C) pour 800	210 F
□ LEGIONNAIRE (C) pour 800	290 F
□ MIDWAY (C) pour 800	150 F
□ MIDWAY CAMPAIGN (C) pour 800	195 F
□ NUKEWAR (C) pour 800	195 F
□ RINGS OF THE EMPIRE (C) pour 800	150 F
□ ROCKET RAIDERS (C) pour 800	190 F
□ ROLLER BALL (C) pour 800	195 F
□ SHOUTOUT AT THE GALAXY (C) pour 800	210 F
□ SPACE TRAP (C) pour 800	150 F
□ TANK ARCADE (C) pour 800	210 F
□ TANKTICKS (C) pour 800	290 F
□ VOYAGER (C) pour 800	220 F
<b>COMMODORE</b>	
□ Unité centrale COMMODORE 64 en PAL	2290 F
□ Lecteur de cassette C64	390 F
□ BOZ'S NIGHT OUT (C)	110 F
□ CENTIPEDE (K)	130 F
□ CYBOTRON (C)	110 F
□ DIG DUG (K)	190 F
□ FLIGHT PATH 737 (C)	110 F
□ GALAXIAN (K)	130 F
□ GATEWAY TO APHAI (K)	350 F
□ GYROPOD (C)	110 F
□ HEXPERT (C)	95 F
□ KONG (C)	95 F
□ MOON BUGGY (C)	95 F
□ MOON PATROL (K)	190 F
□ PAC MAN (K)	160 F
□ SAVE NEW YORK (K)	300 F
□ SCRAMBLE (C)	110 F

□ SNAKE PIT (C)	80 F
□ SUPER TANK (C)	95 F
□ ZODIAC (C)	110 F
<b>PHILIPS</b>	
□ Unité centrale PHILIPS VG5000	1290 F
<b>SANYO</b>	
□ Unité centrale SANYO PNC28 MSX 32 K	2400 F
□ C88le pour DR 202	80 F
□ Magnéto SANYO DR 202	490 F
<b>THOMSON</b>	
□ Imprimante GEMINI 10X	3850 F
□ CALCUL MENTAL (C) pour TO7-MOS	150 F
□ CALCULATOR (C) pour TO7	95 F
□ INITIATION AU CALCUL (C) pour TO7	95 F
□ OPERATION 1 (C) pour TO7	95 F
□ PREMIER PAS EN BASIC Vol. 1 (C) pour MOS	140 F
□ PREMIER PAS EN BASIC Vol. 2 (C) pour MOS	140 F
□ AGENDA TO7 (M) pour TO7	220 F
□ ATOMIUM TO7 (M) pour TO7	220 F
□ ATTRAPPE MOT (C) pour TO7-MOS	60 F
□ BIDUL (C) pour TO7-MOS	160 F
□ BUDGET FAMILIAL (FGB) (C) pour TO7-MOS	120 F
□ CARA (C) pour TO7-MOS	60 F
□ COLORIC (C) pour TO7-MOS	90 F
□ FLIPPER (C) pour MOS	150 F
□ KIM (C) pour TO7-MOS	60 F
□ LOGICOD (M) pour TO7	220 F
□ METEO 7 (C) pour TO7-MOS	160 F
□ MONTE CARLO (C) pour TO7-MOS	95 F
□ MURFLIP (C) pour TO7	80 F
□ PRISE (C) pour TO7	60 F
□ QUATRE JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7	90 F
□ ROGER ET PAULO (C) pour TO7-MOS	160 F
□ SCRONTCH (C) pour TO7-MOS	130 F
□ SIX JEUX D'ACTION SUR TO7 (C) pour TO7	90 F
□ SUPER TAQUIN (C) pour TO7	95 F
□ SYMPUS (C) pour TO7-MOS	60 F
□ THOMPUSZ (C) pour TO7-MOS	60 F
□ TROFF (C) pour TO7-MOS	120 F

Bon à découper et à renvoyer à LOGIC STORE - 39, rue de Lancry 75010 Paris

Je commande à Logic Store les articles ci-dessus (mettre la quantité voulue dans les cases choisies).

Total de ma commande : ..... F

Règlement  A partir de 100 F : par chèque joint (expédition franco).  Contre remboursement (+ frais d'envoi).

Nom : .....  
Adresse : .....  
Tél. : ..... Ville : .....  
Signature : .....

39, rue de Lancry - 75010 PARIS - Tél. (1) 206.72.28 - Métro J.Bonsergent  
Ouvert du mardi au samedi de 10h à 19 heures.

## PRENDRE LE TAUREAU PAR L'ACORN

Pour se redresser, la firme britannique ACORN va devoir élaguer dans son personnel, ce qui commence à devenir une habitude chez les constructeurs de hard. Ça marche, Hop j't'engage, ça marche plus, Hop j'te balance. Le pire c'est qu'il y a des gens qui aiment ça. Tiens, pour la petite histoire : quand les ouvriers de l'usine de Dallas ont été foutus à la porte par Apple, il y a 15 jours, ils sont venus travailler avec un t-shirt : "APPLE FOR EVER". Y a des masos...



## GROS VILAIN

Ultratec commercialise en Angleterre un utilitaire pour passer des programmes de cassette à disquette pour Amstrad. Le soft en question s'appelle Amsdisk. Mais voilà : le programme de chargement

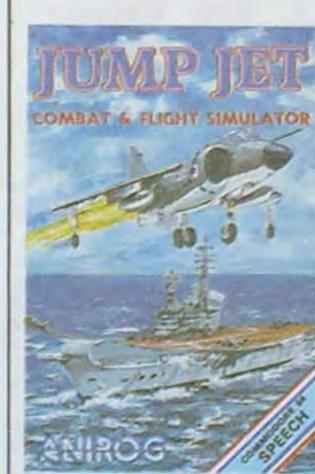
du programme principal contient des lignes de commentaires que la morale britannique réproouve, du style "REM j'ai laissé le basic sans protection pour que les gens puissent voir ces putains de commentaires". En tout, 70 lignes sont remplies de REMS vulgaires. Les responsables ont déclaré qu'ils allaient prendre des mesures, ils ont commencé par retirer le programme de la vente. Y a pas que nous !

## GUT GUT! KOLOSSAL KALKULATEUR!

Les franzozen et les germanozen ont défini un kolossal projet de coopération en matière d'invormadique. Il s'agit de gréer un zuper galgulateur bour 1992. La zozidéé Siemens et la zozidéé Bull ze zont azozidéés dans zette obdique. Der budget rebrézendera guelgues 800 millions de deuschmarks. Moi, bour zent millions de deuschmarks je vous vabrique un zuper ordinateur vamiliat !



## LES PROS S'OCCUPENT (ENFIN) DES SIMULATEURS



La Royal Air Force peut se targuer d'avoir l'un des pilotes les plus In de la planète en la personne de Vaughan DOW. Ce

brave capitaine vient de voir publié l'un de ses programmes par Anirog. Ce simulateur de vol et de combat brille par son manque d'originalité et par sa finition extraordinaire. Aucun détail n'a été laissé au hasard par Dow pour produire une simulation la plus réaliste possible. Quatre niveaux de jeu vous ouvrent les portes du pilotage du Jump Jet, avec son décollage et son atterrissage vertical, ses missiles... Vous verrez que décoller ne pose aucun problème, même à un enfant de six ans, par contre se poser tient de la haute voltige et de la précision microscopique. Le survol de la mer est vaguement superbe : nuages et vagues foncent à votre rencontre alors que les réacteurs vous sifflent aux oreilles. Good. Jump Jet d'Anirog pour Commodore 64 et bientôt Amstrad, Vic 20 et Spectrum.

## COMMODORE FAIT DANS LE PAQUET CADEAU

En Angleterre, Commodore a décidé de vendre le C64 avec son magnétophone à cassettes, UN soft (International Soccer) et trois nuits d'hôtel gratuites pour deux personnes au prix de 199 livres, soit en gros 2500 balles. Une réflexion me vient à l'esprit : ne serait-ce pas moins cher si ils supprimaient les nuits d'hôtel ? Peut-être le serait-ce, oui. Mais alors, pourquoi font-ils ça ? Pour rester titulaires du Grand Prix Hebdogiciel Des Faiseurs De N'importe Quoi En Matière De Politique De Vente. Ah, tout s'explique.



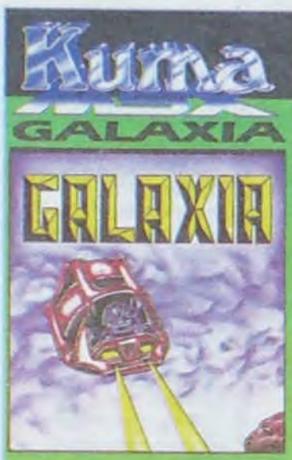
## J'AI RIEN DIT

Une lettre anonyme a été reçue par la plupart des journaux de micro-informatique français. Elle émane de Boissy-St-Léger et met gravement en cause les agissements de la société ASN, prétendant que celle-ci n'a vendu que 118 Atmos et 200 Goldstar depuis le début de l'année. Elle indique aussi un grand nombre de licenciements au coeur de la dite société. Bien entendu, on ne peut accorder aucun crédit à une lettre anonyme. Heureusement, parce que les accusations sont graves !



## PLUS ÇA VA PLUS C'EST MOUCHE

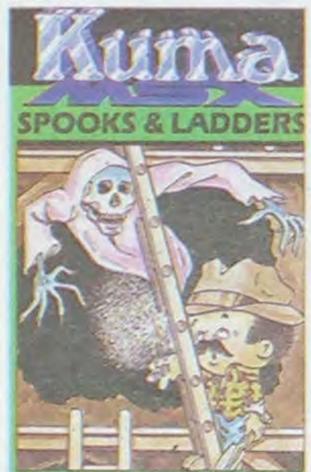
Tous les acheteurs de MSX se sont précipités sur cette superbe machine, la première à offrir un standard dans le monde. Nous aurions pu croire à l'invasion, au raz-de-marée logiciel d'une qualité à nulle autre pareille. En fait Soeur Anne (et moi-même) ne voyons rien venir de vraiment fabuleux. Les éternels requins du sous-programme nagent toujours dans les eaux troubles du programme pas pompé mais fortement inspiré d'un hit sur la même machine ou sur une autre.



contre cette chimère de soft.

Dans le domaine de l'arcade, la réussite n'a guère été du côté de Kuma. Que ce soit pour *Galaxia*, x-ième remake de Galaxian en cent fois plus mauvais, ou pour *Spooks and Ladders*, la qualité n'est pas au rendez-vous. Malgré tout l'idée (presque) originale du deuxième sauve Kuma de mes foudres éternelles : vous êtes au fin fond d'une mine abandonnée et vous devez rejoindre la surface en escaladant des échelles branlantes, poursuivi par des fantômes ressemblant étrangement à ceux de Pac Man. Malheureusement l'action se traîne et la saisie des commandes au joystick est tellement nulle qu'on la croirait inexistante. Un oubli fondamental tendrait à prouver que les auteurs en sont à leur coup d'essai : ils n'ont même pas réussi à intégrer une musique dans leur oeuvre, pas la moindre ritournelle pendant la présentation, pas le plus petit morceau d'encouragement à la fin d'un tableau.

Si par hasard votre tante vous offre un logiciel pour votre anniversaire et votre MSX par la même occasion, conseillez-lui de trouver autre chose que les dernières productions de Kuma.



Derniers sortis des ateliers de Kuma, les deux jeux d'arcade et l'utilitaire de dessin rivalisent en horreur. Nous ne croyions pas qu'Eddy il serait battu pour la nullité : il n'en est rien ! *Colour Fantasia* donne accès à 150 couleurs différentes, à des fonctions rien moins que classiques (point, trait, cercle...) et rien moins que lente. Si vous désirez reproduire Guernica pour frimer devant votre petite amie espagnole, évitez impérativement ce logiciel. Le Basic domine nettement dans la programmation, les programmeurs n'ont pas dû lire le cours d'assembleur théorique pour aboutir à un produit aussi mal fini. La crise de nerfs guette l'utilisateur s'il tient absolument à se battre

# POURQUOI PAYER PLUS CHER ?



L'ENSEMBLE:

990 f.

ORIC ATMOS + PERITEL + ALIM + 3 CASSETTES DE JEUX

### LOGICIELS ORIC 1

ASSEMBLER DISASS	102.00	INTERTRON	60.49
ASTEROIDS	69.97	MONITEUR 1.0	105.55
CARIN 3	60.49	MULTIGAMES	53.37
CASPAK	71.16	ORIBLE	60.49
CASSE BRUQUES	49.81	ORIC FLIGHT	37.95
CENTPEDE/CHENILLE INF.	79.46	ORIC FORTH	142.32
DICO 5	60.49	ORIC MON	102.00
DINKY KONG	79.46	PUISSANCE 4	49.81
EUROPE OU GEOFRANCE	73.53	SPACE CRYSTAL	79.46
GALAXION	71.16	STARFLIGHTER	79.46
GALAXY 5	79.46	THE ULTRA	79.46
GENCAR	105.55	TRAITEMENT 3D	105.55
HOPPER OU JOGGER	79.46	WORD PROCESSOR	168.04
HYPER MASTER MIND	60.49	ZODIAC	79.46

### PERIPHERIQUE & ACCESSOIRES

Moniteur couleurs OR14	2750
Câble péritel avec alimentation	150
Moniteur monochrome vert	950
Câble pour moniteur monochrome	80
Modulateur pour télé noir et blanc	260
Magnétocassette ZETA	350
Cassettes vierges (les 10)	75
Imprimante 4 couleurs MCP40	1290
Imprimante 4 couleurs MCP80	2850
Câble pour imprimante	150
Interface joystick programmable	350
Joystick QUICKSHOT 1	95

### LOGICIELS ORIC 1 & ATMOS

3D INVADERS	79.46	J'APPRENS LA CAO	135.20
ACHERON'S RAGE	79.46	KIT ECRAN	112.67
L'ANGLE D'OR	135.20	COMPLATEUR BASIC	171.97
ANNUAIRE	105.55	LE PROTECTOR	71.16
AS DES AS	112.67	LOTORCIELS	90.14
ALUTHOR	130.46	MYSTERY TOWER	79.46
CHESS	79.46	ORIC BASIC	112.67
CRIBBAGE	79.46	ORIC BASIC PLUS	112.67
CROOKY	90.14	ORIC CALC	130.46
D.A.O.	112.67	ORIC GESTION 1	142.32
DAMBUSTER	79.46	ORIC GESTION 2	142.32
DEFENCE FORCE	71.16	ORICADE	97.25
DONT PRESS LETTER Q	79.46	ORION	71.16
DRAUGHTS (DAMES)	79.46	ORISCRIBE	171.97
FRIGATE COMMANDER	74.72	PROBE 3	85.39
GASTRONOM	71.16	QUACK A JACK	79.46
GESTION DE STOCK	135.20	RAT SPLAT	79.46
GHOST GOBBLER	85.39	SCUBA DIVE	79.46
GOOLLOVIC	71.16	SUPER COPY ECRAN	112.67
GREEN CROSS TOAD	85.39	SUPER FRUIT	79.46
HARRIER ATTACK	79.46	TRICK SHOT	79.46
HUBERT	90.14	ULTIMA ZONE	79.46
INVADERS	85.39	YENNON 1	97.25
J'APPRENS L'ANGLAIS	105.55	ZOROGON'S REVENGE	88.95

### PROMO LOGICIELS ORIC 1

6 best sellers des jeux d'arcade pour ORIC 1 pour 200 F!



## LE TUBE DE L'ETE

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

EUREKA INFORMATIQUE, 39, rue Victor Massé 75009 PARIS

Pour commander, utiliser le bon à découper de la page précédente.

## VIRGIN EST NUL

Quand on récupère les programmes de Tansoft, quand on édite leurs softs, quand ceux-ci sont originaux, bien finis, tout bien comme il faut, quand on a le pognon qu'a Virgin, on importe ses logiciels!

"Them" est un jeu écrit par Grun (Ultima Zone, Manic Miner) pour Oric. Il possède

leurs programmes. Moi je dis : bien fait !

Them jouit de la haute résolution de l'Oric (ne rigolez pas) et utilise avec bonheur son illustre synthétiseur. Le jeu se déroule en 5 tableaux assez indéscribable, que je ne tenterais donc pas de décrire, j'ai pas que ça à faire. C'est à devenir dingue. Ne pas se faire



bouffer par le Big Mac, détruire tous les schmurstz qui vous tourmentent autour comme des emmerdeurs qu'ils sont, recoller des os comme il faut en temps limité (si, si) et parcourir un mini labyrinthe sans se prendre de jkasdg ni de aiozuhs en pleine poire, voilà qui est, euh, à devenir dingue. Inutile de vous donner le prix : vous ne le trouverez qu'en copie. Frustrant, non ?

toutes les qualités décrites plus haut et a été édité chez nos copains les rosbeefs. Pourquoi Them n'a-t-il pas été vendu en France, je n'en sais rien, toujours est-il que ce soft est bon et introuvable. Que les éditeurs ne s'étonnent pas de voir leurs produits en copie partout dans les campagnes, toujours bons à se plaindre, ces messieurs ne font même pas l'effort de nous vendre

## AU SECOURS ! L'ATARI 520 ST EST DÉJÀ DÉPASSÉ !

JE ME SENS VIEUX LES MECTIONS!



Selon les ingénieurs de Commodore qui se sont rendus en Californie pour voir le nouvel appareil d'Amiga, basé sur un 68000 (microprocesseur 16 bits de Motorola), celui-ci est acheté bien. Il est même si bien qu'ils ont décidé d'équiper les prochains

Commodore du processeur graphique de cet engin : il permet une définition de 1024x800 points et 4096 couleurs, ce qui est de loin la meilleure résolution pour l'instant sur un micro. Le système d'exploitation ressemble au GEM (qui équipe l'Atari) et alloue la présence de 5 fenêtres simultanées sur l'écran, avec 16 couleurs différentes sur chaque fenêtre.

Nous n'aurons pas le plaisir de voir cette bête avant 1986. De plus, le prix sera d'au moins une brique et demie, sans le moniteur mais avec un drive 3,5 pouces. La guéguerre avec Atari, ça promet...

## LE MAC RETROUVE DU SOUFFLE

P-ingénierie (filiale de Polygone Informatique) proposera à partir du mois de Septembre de transformer votre Mac ridicule de 128 ou 512 Ko en un Mac enfin correct d'un peu plus d'un méga (1024 Ko). Cette transformation s'effectuera en quelques jours, pour la modique somme de 15.000 francs pour les 128 Ko et 10.000 pour les 512 Ko. Cette mémoire additionnelle Mac-mega sera directement et entièrement adressable. Si vous combinez ce plus mémoriel avec Speedy vous pourrez travailler plus de deux fois plus rapidement que la normale, et avec Switcher vous pourrez partitionner votre mémoire en



plusieurs Macs virtuels de tailles variables. Bien entendu, les deux softs cités précédemment peuvent coexister dans la mémoire agrandie du Mac, vous autorisant les délires les plus osés (1000 Macs d'un Ko par exemple).

## LDES - SOLDES - SOL



Sinclair prépare (sous l'impulsion de son nouveau directeur, Maxwell?) une promotion d'enfer et d'été en Grande-Bre-

tagne : un Spectrum plus, une télé plate, une imprimante ZX et 5 jeux dont 3D Chess pour moins de 2500 balles. A elle seule, la TV vaut 1200 balles. Cependant, on ne pourra pas la brancher sur le Spectrum, par manque de prise antenne. Mais c'est le genre d'offre qui peut faire remonter le marché alors qu'en cette période les ventes sont au plus bas". On verra.

## LOGICIEL DES CHAMPS

Et travailler pour les paysans, ça vous dit ? Un petit concours qui sent bon le foin coupé et le cageot de tomates, ça vous tente ? Entrez donc en contact avec la Fédération Nationale des Groupes d'Etudes et de Développement Agricole pour avoir le règlement de ce concours qui est réservé aux amateurs. Vous avez jusqu'au 1er Novembre. A vos rateaux !



## CANON-MSX 07

Non, ce n'est pas un nouvel ordinateur, il s'agit d'une interface permettant de faire communiquer un Canon MSX et un Canon X07. Super ! C'est pas encore sorti, je n'ai pas encore le prix, tout ce que je peux vous dire c'est que ça s'appelle X 740 et que ça me fait bien plaisir que ça existe, je pourrai passer mes programmes tapés dans le métro sur mon ordinateur de salon.



# DEMANDEZ LE PROGRAMME

Achetez vos logiciels les yeux fermés, nous les avons testés pour vous !

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels actuellement disponibles en France. Nous ne prétendons pas que cette liste est complète et définitive et il est évident que nous y rajouterons régulièrement des programmes. Pourtant, vous chercherez en vain certains programmes qui jouissent d'une bonne réputation et qui se vendent surtout grâce à la publicité et aux conseils des vendeurs qui ne peuvent pas connaître tous les logiciels disponibles.

Les prix sont, nous l'espérons, les meilleurs du marché et les abonnés - anciens ou nouveaux - bénéficient en plus d'une remise de 10%. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrions rapidement arriver à faire baisser les tarifs des fournisseurs pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé: ramener les prix à une plus juste valeur !

Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne tiennent pas compte des prix, c'est à vous de juger de l'opportunité de la dépense. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualité/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page !

## nouveau

### SPY VS SPY

Retrouvez tous les documents secrets, placez des bombes et partez le premier de ce pays surpeuplé par les espions. Un must pour deux joueurs.

### UP'N DOWN

Jamais vu de route pareille, et pourtant ça monte et ça descend comme les montagnes russes de la Foire du Trône.

### TAPPER

Un p'tit coup à servir, facile. Cent grands coups ? Dur, très dur et pourtant on y arrive !

### SORCERY

Voilà un jeu d'aventures qu'il est bon ! Pas de problème de vocabulaire : tout au joystick. Et il est beau...

### MACADAM BUMPER

Le meilleur simulateur de flipper et avec un éditeur de flippers. Pourquoi aller au café ?

### DEFEND OR DIE

Le plus dingue des jeux d'arcade, chez vous, et en stéréo !

### MEURTRE A GRANDE VITESSE

Une enquête à 260 Km/h à mener tambour battant, en vous basant sur les indices fournis avec le soft.

### SÉRIE NOIRE.

Un véritable jeu de meurtre (Killer) entre les différents joueurs. Qui embrasserez-vous, tuerez-vous ou volerez-vous ?

### SURVIVOR

De l'aventure, vite et bien servie, en couleur et haute résolution, sans problème complexe à résoudre : survivre sera votre seul mot d'ordre.

### MESSAGE FROM ANDROMEDA

En voilà un super jeu d'aventure, largement plus beau qu'un camion et encore plus largement passionnant.

### FOREST AT WORLD'S END

Le bout du monde à vos portes, juste après le troisième arbre à gauche. Un dédale d'aventures rocambolesques ou angoissantes.

### HOUSE OF USHER

Claustrophobes éloignez-vous, cette aventure s'adresse exclusivement aux agoraphobes.

### BC'S QUEST FOR TIRES

La course à l'échalotte préhistorique, rien de tel pour rester en jambe !

### LUNAR LEEPER

Des tonnes de ferraille vous sautent dessus, sachez les éviter pour mieux servir votre natale planète.

### JAW BREAKER II

Comme vous n'avez pas peur des plus gros que vous, défonchez ces dents qui vous guettent.

### AQUATRON

Défendre la Terre passe encore, mais nettoyer en plus les océans, faut pas pousser... A moins que vous ne soyez plus balèze que balèze !

### LE CRIME DU PARKING

Résoudre une affaire aussi sordide et crapuleuse que le meurtre d'Odile Conchoux nécessite un sang-froid et un esprit déductif acérés. Seriez-vous la réincarnation de Sherlock Holmes ?

### SPY HUNTER

Vous passez de la voiture de James Bond au bateau de 007. Un must du jeu d'arcade.

### DARK STAR

Partez à la rescousse de la Galaxie, sans peur et sans reproche. Votre écran n'y verra que du feu en plongeant de planète en trou noir et de combat spatial en hyperspace.

### ELIDON

Voilez deci-delà en quête des fabuleux fers à cheval qui apportent paix, joie, sérénité, richesse...

### PSI WARRIOR

Des combats à coups d'énergie psychique, des ballades en skate antigravité, des dizaines d'heures de recherches avant d'atteindre la Source de tout le Mal. Génial...

### THE DAMBUSTERS

Reprenez à votre compte l'œuvre des pionniers de la lutte écologique armée : à bas les barrages noyeurs de vallées.

### BOULDER DASH

Depuis Lode Runner, les jeux d'arcade vous ennuyaient ? Ce problème ne se pose plus dorénavant : vingt tableaux et cinq niveaux pour passer des heures uniques.

### MEURTRE A GRANDE VITESSE

De l'aventure, du suspense et de la réflexion. Un vrai polar d'Agatha Christie où vous devenez Hercule Poirot. Extraordinaire de subtilité et d'ingéniosité.

### XAVIOR

Plus vite, toujours plus vite ! Des kilomètres de pièces à fond les manettes. Heureusement, pas de radar à l'horizon et le compteur qui s'envole. Waow, c'est le pied d'acier.

### FBI

Une bonne enquête vaut mieux que deux gangsters dans le dos, dans une impasse avec un réverbère en panne. Un vrai bon polar.

### MEGAHITS

Incroyable ! Dix titres fabuleux pour 30 balles le titre ! Et vous n'avez pas encore envoyé la commande !!!

### INVASION

Des Aliens comme s'il en pleuvait, des dangers à tous les coins de la galaxie, de l'action et du sang-froid : voilà ce qui vous guette dès que vous prenez les commandes de votre vaisseau.

### COBRA PINBALL

"Beau comme un camion" vous connaissez. "Splendide comme un flipper" vous allez l'apprendre avec ce super soft de course. Du massage et du bourrage en quantité, d'accord, mais aussi en qualité.

### BATTLE FOR MIDWAY

Si vous avez la mégalo galopante, précipitez-vous : l'Amiral Fletcher, c'est vous ! A votre casquette...

### FRELON

Bande de petit salopards, vous n'êtes pas là pour frimer ! C'est la guerre, et malgré les ennemis qui nous canardent, il faut aller réparer ce sacré pont ! Le premier qui crie "Maman" a mon pied aux fesses !

A logiciel en anglais  
F logiciel en français  
V jeu d'aventure  
R jeu de réflexion  
J jeu d'arcade rapide  
E éducatif  
L langage  
M manette de jeu nécessaire  
\* nouveauté

### APPLE

1 CONAN	DISK	A J *	275
2 CRIME DU PARKING	DISK	F V *	190
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BRUCE LEE	DISK	A J M *	245
5 SKYFOX	DISK	A J M *	300
6 SUMMER GAMES	DISK	A J M *	400
7 PARANOIAK	DISK	F V R *	350
8 DALLAS	DISK	A V R *	245
9 EPIDEMIE	DISK	F V R *	350
10 OPERATION MERCURY	DISK	F R M *	380
11 BC'S QUEST FORTIRES	DISK	A J *	190
12 LUNAR LEEPER	DISK	A J *	190
13 AQUATRON	DISK	A J *	190
14 JAW BREAKER II	DISK	A J *	190
15 ONE-ON-ONE	DISK	A R M	300
16 AZTEC	DISK	A J M	350
17 FLIGHT SIMULATOR II	DISK	A J R	490
18 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	280
19 IFR, SIMULATEUR DE VOL	DISK	F J R	380
20 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	300
21 CHOPFLIFTER	DISK	A J M	300
22 HARD HAT MACK	DISK	A J M	300

### AMSTRAD AMSTRAD

1 SORCERY	K7	A J M *	95
2 DEFEND OR DIE	K7	A J *	110
3 KONG STRIKES BACK	K7	A J M *	95
4 MACADAM BUMPER	K7	F J *	140
5 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F J *	160
6 SURVIVOR	K7	A J *	110
7 HUNCHBACK II	K7	A J M *	95
8 BATTLE FOR MIDWAY	K7	A J M *	115
9 HOUSE OF USHER	K7	A V *	110
10 FOREST AT WORLD'S END	K7	A V *	85
11 MESSAGE FROM ANDROMEDA	K7	A J *	85
12 SERIE NOIRE	K7	A J *	145

### WEB DIMENSION

L'esthétique et la sensibilité musicale priment dans la découverte de cet univers, pas si impitoyable qu'il n'y paraît.

### MASTER OF THE LAMPS

Les mauvais génies ont cassé leur lampe. A vous de jouer les petits réparateurs du dimanche. Un tube de colle est nécessaire à la réussite !

### BC'S II GROG'S REVENGE

Plus beau que le premier, plus drôle aussi : un véritable Tex Avery. A vous d'en déterminer le dénouement.

### KONG STRIKES BACK

Les montagnes russes vous fileront le mal de mer. Mais un Mario averti en vaut deux, surtout avec quelques bombinettes dans les poches.

### HUNCHBACK II

Si vous vous tapez la cloche, n'oubliez pas qu'aux yeux de certains vous allez passer pour en être une. Infernal mais beau, si beau.

### FOX

Plus beau que Zaxxon, plus fou que Lode Runner. Le haut du sommet du panier, en arcade, et pour votre thomson à vous tout seul. Génial, absolument !

### OPERATION MERCURY

Partez à l'assaut des mers du Sud à bord d'un sous-marin moins que banal vu le nom : Piggy. Tout un programme que vous ferez un plaisir de parcourir si vous aimez admirer de la belle programmation !

# SOFT-PARADE

### COMMODORE 64

1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	A V M *	380
2 LODE RUNNER	MODULE/K7	A J M	290/100
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M *	275
4 BOULDER DASH	K7	A J M *	95
5 THE DAMBUSTERS	K7	A R M *	95
6 ELIDON	K7	A J R M *	135
7 MEGAHTS	K7	A J M *	320
8 WEB DIMENSION	K7	F J R M *	140
9 MASTER OF THE LAMPS	K7	F J R M *	109
10 BC'S II GROG'S REVENGE	K7	A J M *	95
11 PSI WARRIOR	K7	A F J M *	99
12 UP'N DOWN	DISK/K7	A J M *	145/95
13 TAPPER	DISK/K7	A J M *	145/95
14 SPY HUNTER	DISK/K7	A J M *	145/95
15 SPY VS SPY	K7	A J M *	109
16 CONAN	DISK	A J *	145
17 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M *	380
18 TOURNAMENT TENNIS	DISK	A J M *	150
19 RAID OVER MOSCOW	K7	A J M *	95
20 SUMMER GAMES	DISK/2 K7	A J M *	249/165
21 KRYSAL OF ZONG	K7	A V J M *	80
22 BATTLE FOR MIDWAY	DISK/K7	F J R M *	200/150
23 GHOSTBUSTERS	DISK/K7	A J M *	139/109
24 BRUCE LEE	DISK ou K7	A J M *	145/95
25 SPELUNKER	DISK	A J M *	275
26 HYPER BIKER	K7	F J M *	90
27 WHISTLER'S BROTHER	DISK	A J M *	275
28 DECATHLON	DISK/K7	A J M *	230/120
29 BEACH HEAD	K7	A J M *	95
30 BLUE MAX	K7	A J M *	95
31 PSYTRON	K7	A R J *	85
32 MASK OF THE SUN	DISK	A V R *	340
33 VOYAGEUR	K7	F V *	145
34 DALLAS	DISK	A V R *	190
35 HOBBIT	K7	A V R *	135
36 HOVER BOYVER	K7	A J M *	120
37 KILLER WATT	K7	A J M *	120
38 ZENJI	K7	A J R M *	120
39 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M	380
40 ARABIAN NIGHTS	DISK	A J M *	160

### ORIC 1 / ATMOS

1 3D FONGUS	K7	F J *	140
2 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V *	180
3 ANGLE D'OR	K7	F V R	160
4 MR WIMPY	K7	F J *	50
5 DOGGY	K7	F J *	120
6 SUPER JEEP	K7	F J *	140
7 HOBBIT	K7	A V R	210
8 COBRA PINBALL	K7	F J *	120
9 FRELON	K7	F J *	120
10 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V *	145
11 BIG BASTON	K7	F J *	120
12 PSYCHIATRIC	K7	F J *	120
13 TENDRE POULET	K7	F V R	120
14 LANCELOT	K7	F J *	150
15 TERMINUS	K7	F J *	120
16 ULTIMA ZONE	K7	A J *	95
17 MISSION DELTA	K7	F J R	90

### SPECTRUM

1 DARK STAR	K7	A J *	95
2 SPY HUNTER	K7	A J *	85
3 XAVIOR	K7	F J *	70
4 BRUCE LEE	K7	A J *	85
5 MEGAHTS	K7	A J *	310
6 ZAXXON	K7	A J *	85
7 MATCH POINT	K7	A J M *	85
8 SABRE WULF	K7	A J *	85
9 UNDERWORLDIE	K7	A V *	85
10 BEACH HEAD	K7	A J *	85
11 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V *	100
12 ATIC ATAC	K7	A J M *	95
13 PSYTRON	K7	A R J *	89
14 HOBBIT	K7	A V R *	135
15 PAINTING JOE	K7	F J *	75
16 LOMBRIX	K7	F J *	95
17 VOX	K7	F L *	160
18 3D MOVER	K7	F L *	180
19 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R	95
20 MANOIR Dr GENIUS	K7	F A R	140

### THOMSON

SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TOUS CES LOGICIELS SONT COMPATIBLES MOS, T07 AVEC EXTENSION 16K ET T07.70

1 FOX	K7	F J M *	145
2 ANGLE D'OR	K7	F V *	160
3 FBI	K7	A J M *	190
4 INVASION	K7	F J *	155
5 AIRBUS	Module	F J M *	475
6 ELUMINATOR	K7	F J M *	120
7 PULSAR II	K7	F J M *	120
8 STANLEY MOS	K7	J M *	125
9 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MOS	K7	F R J *	260
10 VOX MOS	K7	F L *	160
11 YETI	K7	J M *	140
12 LABYRINTHE SURVIE	K7	F V M *	190
13 BACKGAMMON	K7	R *	170

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER :  
SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS

Nom/Prénom .....  
Adresse .....  
Ville ..... Code postal .....

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant
TOTAL .....				
Participation aux frais de port en recommandé				+ 15,00
REDUCTION 10% SPECIAL ABONNES A DEDUIRE				
N° ABONNE (obligatoire) [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]				- ,
MONTANT à payer .....				

date de la commande :

Les chèques reçus ne seront en aucun cas encaissés avant la livraison des logiciels commandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

91

si vous êtes  
ABONNÉS  
déduisez VOUS-MÊMES  
vos 10 %  
de remise sur  
le bon de commande

10 % de remise pour  
les abonnés !



**PETITES ANNONCES GRATUITES**

**CANON**

VENDS Canon V20, clavier Qwerty, acheté en Janvier 85, 2000F. Tel : 337 57 43 l'après-midi.

NDLJC: Le matin, je dors !!! Ne pas déranger Tankiou.

VENDS Canon X07, 16K, imprimante 4 couleurs X710, adaptateur, 5 K7 Logistick, un Hebdogiciel, livres, jeux, câble magnéto, carte fichier, 3000F. Joël au (40) 34 33 78.

ECHANGE pour Canon X07, nombreux programmes. Cherche imprimante X710 et cartes mémoire à des prix raisonnables. Charles Lattes, 32 avenue de l'observatoire, 75014 Paris. Tel : 335 46 80.

VENDS Canon X07, imprimante X710, cordon magnéto, carte 4K et 8K, magnéto Data Reader, cordons imprimantes, 20 jeux sur K7, 6 utilitaires, livres, emballages neufs, HHHHebdo, prix à débattre. Emmanuel Gonzalez au (93) 61 30 18.

CHERCHE possesseur Canon X07 sur la région tourangelle, entre 21 et 16 ans, pour échange d'idées et programmes. Tel : (47) 41 76 68 entre 18H55 et 19H05. NDG : Pourvu que le téléphone ne sonne pas occupé et que votre couleur de cheveux convienne.

VENDS Canon X07, extension 8K, cordons, piles rechargeables et chargeur, nombreux programmes (dont assembleur), en très bon état (servi 8 mois), 1700F. Dominique Decamps, 30 rue Roger Salengro, Neuville St Remy, 59400 Cambrai.

VENDS pour Canon X07, imprimante 4 couleurs avec 12 stylos, alimentation et provision de papier, 1200F, traitement de texte, 200F, interface RS232C, 400F, Calc, Graphe, Jeux, 100F, ou le tout 1600F. JP Guéno au (1) 500 04 17.

VENDS logiciels pour Canon X07, Logis-tick, Calc, 50F, Fichiers, 50F, Graphes, 50F, Caron, Traitement de statistiques, 150F, ou l'ensemble à 250F. J.J. Charbonnier. Tel : (32) 43 08 20.

VENDS Canon X07, 20K Ram, table traçante, cordons, cassettes, livres, valeur 4600F, vendu 3000F, en très bon état. Thierry Lahousse, 68 résidence Bouvier, 59250 Halluin. Tel : (20) 37 97 22 après 20H ou le (20) 03 32 72.

**CASIO**

VENDS Casio FX 750 P, valeur 1500F, vendu 900F. Jean-Philippe au 254 07 12 après 19H.

VENDS Casio PB 100, extension RAM Casio OR.1, interface d'enregistrement cassettes Casio FA.3, sous garantie plusieurs mois, 800F. Tel : 564 21 50 aux heures de bureau.

VENDS PB 100, mémoire (OR1), interface K7 (FA3), imprimante (FP12), 6 K7 (jeux, vie pratique, etc.), 85 programmes divers, livre A la découverte du PB 100, état neuf, sous emballage d'origine, valeur 2450F, vendu 1200F à débattre. Tel : 333 03 20.

CHERCHE contacts sur Casio 702 P ou sur Canon X07 en vue d'échange de programmes, etc. Emmanuel Dupas, 12 rue Pierre Curie, 91390 Morsang sur Orge.

VENDS PB 700, 8K, livre d'initiation au Basic, livre de jeux et programmes, sous garantie, 1800F. Tel : (29) 67 55 72.

CHERCHE programmes pour Casio FX 702 P, parus dans l'HHHHebdo (No 1 à 79) ou autres. Christophe Blais, 34 rue de la Bénardière, 61100 Flers.

VENDS Casio FX 801 P, 3 livres, 4 K7 Sony vierges, plusieurs chargées de divers programmes, papier pour imprimante, état neuf, peu servi, 1600F. Michel Andréani, 171 avenue de Toulon, 13010 Marseille. Tel : (91) 25 73 60.

CHERCHE pour Casio FX 702 P, Casioiste gracieux, pouvant me faire parvenir les programmes parus dans l'HHHHebdo (du No 1 au 78), ainsi qu'un module FP 10 pas cher. Xavier De Beauchesne, 2 rue François Bruneau, 44000 Nantes. Tel : (40) 93 30 32.

VENDS Casio PB 700, manuel, livre "40 programmes pour PB 700", 1500F à débattre. Wilfrid Bossu, 10 rue de Galmanche, 14000 Caen. Tel : (31) 94 74 83.

ECHANGE synthétiseur Casio VL Tone, 6 sons préréglés, 80 millions de sons possibles, 10 rythmes préprogrammés, tempos réglables, calculatrice intégrée, manuel d'utilisation, très bon état (valeur 500F), contre TI extended pour TI 99, bon état, avec manuel. Faire offre à Franck Allet-Coche, 74 avenue de Verdun, 39100 Dole. Tel : (84) 82 42 61 aux heures de repas.

VENDS Casio PB 700, 16K (3 modules de 4K Ram en plus), FA10 imprimante table traçante, CM1 magnéto à microcassettes, programmes et fournitures, prix intéressant à débattre. Tel : (65) 45 49 15. Vends aussi CB Tristan 747. NDG : Vends Iseult 007.

VENDS PB 700, acheté 1600F en Décembre 84, livre Jeux et programmes pour PB 700, 1400F (cédé 1400F). Téléphoner à Patrice Fonget au (75) 33 11 93.

**ORIC**

VENDS Oric 1, valeur 25000F, vendu 24999F. M.Lustucru au (0) 00 00 00.

VENDS Oric 1 (18/01/84), péritel, imprimante MCP 40, papier, stylos, garantie 4 mois, cordon, manuel Oric, livre Jeux sur Oric, 45 programmes, magnétophone, cordon, valeur 5000F, laissé à 3800F. Tel : (56) 85 26 37.

VENDS Oric 1, 48K, péritel, alimentation, cordon NB, manuels et une vingtaine de jeux sur K7, 1100F. Michel Bacle, 36 rue du pont de Créteil, 94100 St Maur. Tel : (1) 889 46 66.

VENDS Oric 1 (2/2/84), imprimante MCP 40 avec son cordon, prise péritel, alimentation péritel, stylos et papier imprimante, manuel Oric, 45 programmes, livre Jeux sur Oric, magnéto, cordon, nombreuses revues, 3600F. Tel : (56) 85 26 37.

ACHETE logiciels sur Oric Atmos (Hobbit, Tyrann, 1815, Frelon, Driver, Retour du Dr Génies, etc.). Jean-Claude Beau, Les paquerettes St Pierre de Chandieu, 69780 Mions. Tel : (7) 840 32 76.

VENDS Oric Atmos, 48K, pal, magnéto, câbles, interface pour joysticks, 4 livres, 8 K7 (Xenon, Lorigraph, L'aigle d'or...), plus de 60 programmes sur K7, le tout en très bon état de marche et d'aspect, acheté 4000F, vendu 2500F. En prime une valise de transport. Nicolas Franek au (50) 71 50 43 après 19H.

ECHANGE Oric Atmos 48K, alimentation et câble, 10 K7, importante documentation, lecteur de K7, contre MO5 Thomson, lecteur et câble et alimentation. Matériel en très bon état. Tel : (94) 62 30 58 après 20H. NDG : Au fou !

VENDS pour Oric Atmos, magnétophone Lansay (sous garantie) et 100 programmes, 600F. Vends interface CGV péritel, 300F. M.Leconte, 2 allée Anatole France, 92220 Bagneux. Tel : 665 98 85.

VENDS pour Oric, alimentation générale avec rayons fruits et légumes. Possibilité de lecteur de disque de Oum Kalsum. Ahmed alors, Rungis Le Lion dans la forêt, par Bab-el-Oued.

VENDS Oric Atmos (sous garantie), péritel, magnéto Thomson, plus de 40 logiciels (Macadam Bumper, Zorgon, Tyrann, Triathlon, et quelques utilitaires), 2300F à débattre. Olivier Legal, 5 allée des Bruyères 77500 Chelles. Tel : 421 39 92 après 19H.

VENDS K7 pour Oric, Zoolumpics, Sorvivor, Probe 3, Ghost Gobbler, 350F le tout ou 90F séparément. Tel : 62 55 95 aux heures de repas. NDG : Tu pourrais les donner ceux-là ...

VENDS Oric 1, 48K, très bon état, modulateur N/B, cordon péritel, alimentation, manuel, 1 Microric, 7 K7 de jeux (Xenon 1, Driver...), listings, valeur 2800F, vendu 1500F. Christophe Carassou, 61 avenue du pasteur Martin Luther King, 78190 Trappes. Tel : 051 51 34 le Lundi après 17H30.

CHERCHE possesseurs Oric Atmos pour échange de jeux et utilitaires. Envoyez vos listes à Eddy Leblanc, 1 rue des Grès 8B, 77130 Montereau.

VENDS Oric 1, 48K, péritel, 2 alimentations, les meilleurs jeux (Hobbit, Zorgon, Xenon, Kikekankoi, Mission Delta, Aigle d'or et Tyrann), listings, 1400F. V.Dray, 1 rue de Puisaye, 95880 Enghien. Tel : 412 39 93 après 20H.

VENDS ou échange K7 de jeux (Manoir du Dr Génies, 60F, Moria, 40F, Road Frog, 50F, Diamant de l'île maudite, 60F, ou le tout 200F) contre Waydor ou Meurtre à grande vitesse. Thierry Drapich, rue Marcel Sembat, 59261 Watignies. Tel : (20) 86 92 95 après 18H.

VENDS pour Atmos, plus de 20 super programmes à 15F pièce (liste sur demande). Gael Bousquet, 12 avenue Caravadossi, 06000 Nice. Tel : (93) 53 07 61 après 18H.

ECHANGE plus de 210 logiciels pour Oric 1 et Atmos contre tous périphériques, extensions, livres ou autre matériel. Richard Périnetti, 12 rue Arago, 82000 Montauban. Tel : (63) 03 05 38.

ECHANGE programmes sur Oric 1 (copiés). Envoyez vos listes à Dominique Daussy, 7 rue de la vallée, Toussaint, 76400 Fécamp. NDLJC: Attention pirate...

VENDS ou échange une centaine de programmes entre 30 et 40F pièce ou lot de 10 à 300F. Jean-Marc Thibier, 2 impasse du roussillon, 18390 St Germain du puy. Tel : (48) 30 67 10.

VENDS Oric Atmos complet en péritel, 2 manettes de jeu, interface, livre Faites vos jeux avec Atmos, manuel, K7, 1200F. Jacky Paiva au (59) 51 16 28.

VENDS modem Oric Atmos sous garantie (11/84), très bon état, pour communiquer entre Oric et avec Télétel (2 logiciels différents), complet (tous cordons, manuels, programmes et câbles), 20m de rallonge téléphone, livre Télétel et guides Vidéotext, 990F (valeur plus de 1600F). Tel : (6) 068 78 54.

VENDS synthétiseur vocal pour Oric, 250F, interface N/B, 100F, de nombreux logiciels et revues (Microric, Théoric) à des prix sacrifiés. Possibilité échange contre logiciels Amstrad. Vends aussi magnéto Radiola pour tous micros. Guillaume Leenmarot, 35 rue Hallé, 75014 Paris. Tel : 327 79 14.

CHERCHE interface pour joystick à prix raisonnable. Laurent Jot, Val de l'Yerre, 77380 Combs-la-ville.

CHERCHE correspondants Oric 1, Atmos, pour échange de programmes. J.L. Amboise, 53 chemin du Perreux, 94400 Vitry/Seine. Tel : 681 18 54.

**SPECTRUM**

VENDS pour ZX Spectrum 48K, les cassettes Jumping Jack, Zip Zap et World cup Football, valeur 270F, vendu 170F. Olivier Morel, 4 J rue Pergaud, 25000 Besançon. Tel : (81) 52 45 60 après 18H.

VENDS interface centronics RS 232 Spectrum pour imprimante, 500F. Philippe Claux, 747 rue Louis Bauchou, 60200 Margny-les-Compiègne. Tel : (4) 483 14 69 après 18H.

CHERCHE correspondants utilisateurs de Spectrum pour échanges, possède de très nombreux titres, échanges sérieux et réponse assurée dans l'ordre des demandes. Pascal Bordier, 7 rue Porte de Bourgogne, 08000 Charleville-Mézières.

CHERCHE correspondants pour échanger des jeux sur Spectrum, j'échange des jeux comme Gremlins, Jetman, The Hobbit, Décathlon, 1 et 2, etc. Tel : (1) 677 63 28 après 19H.

CHERCHE à ce que des Spectrumistes de tous horizons m'envoient leurs oeuvres personnelles sur K7 (tous genres, toutes longueurs, tous sujets, et autant que vous le voudrez bien). Merci d'avance. Alain Camero, 33 avenue du Pr Leriche, 67500 Haguenau. NDLJC: Même pornos ?

CHERCHE possesseur de Spectrum sur région parisienne pour échanges de programmes, réponse assurée. Thierry Peyne, 26 rue Lazare Carnot, 92140 Clamart. Tel : 538 14 60.

ECHANGE ou vendis logiciels pour Spectrum 16 ou 48K, réponse assurée. Alain Beyne, rue de la station No 7, Belgique, Tournai, Kain, P7540.

VENDS Spectrum 48K, péritel, interface (Stoneship), Quickshot II, 2 livres, manuel Basic, programmes (dont un de copiage), 16 K7 (originaux), magnéto Pathé Marconi, MK412V, vendus le tout ou séparément à prix exceptionnels. Tel : 854 35 20 (en région parisienne).

ECHANGE synthétiseur vocal (9/84), 2 livres de programmes Basic, une horloge programmable, 100 logiciels, contre 1 microdrive et son interface ZX1. Thierry Semard, 7 ter rue du maréchal Juin, 94700 Maisons-Alfort.

**MICROPOLIS**

- THOMSON-M05-T07.70
- POINT CONSEIL TIFY
- MSX - YAMAHA - SANYO
- LIBRAIRIE

**sinclair**  
**ORIC**

29, rue Paillet de Montabert  
10000 TROYES  
Tél. (25) 73.28.49

**commodore**  
COLECOVISION®  
**ATARI**  
**CBS**  
ELECTRONICS

**VTR**  
INFORMATIQUE

VTR Micro Nord : 252.87.97 : 54, Rue Ramey, 75018 Paris  
VTR Micro Sud : 545.38.96 : 105, Bld. Jourdan, 75014 Paris  
VTR Micro Lyon : (7) 842.14.16 : 49, rue de la Charité, 69000 Lyon

**VOUS ANNONCE**  
**LA FOIRE AUX SOFTS**  
Dans le cadre de son opération  
«Micro Spécial Vacances»  
du 1er juillet au 15 septembre 1985.  
La Foire aux Softs, c'est des prix spéciaux (jusqu'à 45 % de remise), sur près de 200 titres, pour les ordinateurs :  
**ZX 81 - SPECTRUM - ORIC 1 ou ATMOS**  
**COMMODORE 64 - MSX**  
Venez découvrir le plaisir de l'Informatique Familiale

**GENERAL**  
**le temple d'AMSTRAD**

Initiés d'HEBDOGICIEL, venez, en pèlerinage, visiter le plus fabuleux monument consacré à AMSTRAD en France.

**10, boulevard de Strasbourg**  
**75010 Paris** ☎ **206.50.50**

Heures de culte : 9 h 45 à 13 heures - 14 à 19 heures  
tous les jours sauf dimanche

**BLANC BERNARD**  
INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON

**AMSTRAD - SINCLAIR - ORIC**  
**SHARP - THOMSON - SANYO**  
**LEANORD - LOGYSTEM**

9, rue Salomon Reinach. 69007 Lyon  
Tél. : (7) 872.25.48 (près facultés)

**ASSISTANCE TECHNIQUE - LOGICIEL - FORMATION**

**VIDEOTROC**

**2000 jeux!**

**ECHANGE-REPRISE DÉPÔT-VENTE JEUX ET MICRO-ORDINATEURS**

**NOS PRIX NEUFS!**

MSX CANON V20 + 1 jeu, cartouche + câble	2 980 F	MONITEUR ZENITH	950 F
IMPRIMANTE MSX CANON	1 990 F	MONITEUR COULEUR FIDELY CM 15	2 750 F
COMMODORE 64 PAL + 3 jeux	2 990 F	MAGNETO ORDINATEURS	319 F
COMMODORE 64 PERITEL + 3 jeux	2 590 F	DISQUETTES PAR 10	139 F
FLOPPY DISK 1541	2 590 F	QUICKSHOT II	120 F
AMSTRAD CPC 464		CONSOLE CBS + 1 jeu	1 190 F
• moniteur vert + 8 jeux	2 990 F	JOYSTICK HIGH SCORE	295 F
• moniteur couleurs + 12 jeux	4 990 F	ATARI 130 XE 128 k	1 995 F

**OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 h A 19 h**

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS  
tél. : 342.38.54  
métro : gare de Lyon et Ledru-Rollin

**DUPLICATION DE VOS PROGRAMMES INFORMATIQUES SUR CASSETTE**

**CASSETTES VIERGES POUR MICRO**

Dépêchez-vous avant la nouvelle taxe sur les cassettes vierges.

Commande par boîte de 25 exemplaires. Le bon de commande est à retourner accompagné du règlement à :

Prix T.T.C. par boîte de 25, frais de port inclus.			
C 10	200,00F	C 40	250,00F
C 15	212,50F	C 60	275,00F
C 20	225,00F	C 90	300,00F

**LE TMOIGNAGE**

Je souhaite \_\_\_\_\_ Boîte(s) de C \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

51, rue de Ville-d'Avray  
92310 SEVRES  
Tél. (1) 534.43.78

Revendeurs, nous consulter.

**PETITES ANNONCES GRATUITES**

**SPECTRUM**

ECHANGE programmes pour Spectrum (j'en ai 200), envoyez vos listes, réponses assurées, merci. Maurice Lamouille, 38 avenue du stade, 74000 Annecy. Tel : (50) 67 05 98.

VENDS Spectrum 48K pèritel, cordons, K7 de démonstration "Horizons", manuel de programmation, 2200F, interface ZX2 (sous garantie), 250F, K7 Math, 50F, K7 Direction financière, 100F, 27 HHHHebdo, 200F, Grand livre du ZX Spectrum, 80F, Petit livre du ZX Spectrum, 60F, A l'affiche le ZX Spectrum, 80F, La pratique du ZX Spectrum No 1, 65F, Ordi 5 No 7, 15F, Micro 7 No 18, 9F, ou le tout en très bon état pour seulement 3500F. Tel : (61) 66 25 56 dès 19H. *NDG : Le grand, le petit, le moyen, puis tout ça...*

*NDLJC : Le vrai, le faux, le laid, le beau, le dur, le mou, ... J'm'arrête là parc' que ça d'vient grossier et faut pas être grossier hein ?*

VENDS Spectrum 48K pèritel avec documentation importante, 1000F, interface ZX1 et 2 microdrives avec 8 microdisquettes, 1500F, 160 programmes, 500F, ou le tout, 3000F. Tel : JP Guéno au (1) 500 04 17.

VENDS Spectrum 48K, pèritel, (12.83), interface ZX2, 2 joysticks, magnétophone, livres (programmes), 10 K7 (Hobbit, Psytron, Voice, Chess, ...), 2000F. M.Laplace. Tel : (1) 348 63 13 après 18H.

VENDS Spectrum +, 48K, pèritel (2/85), interface ZX1 et ZX2 Turbo, un lecteur microdrive, microcassettes, adaptateur CGV, 8 K7. La conduite du Spectrum, joystick, programmes pour Spectrum, cordons, valeur 6000F, vendu 5000F à débattre. M.Lemaître, 3 rue Pauline, 94120. Tel : 877 56 63 à partir de 19H.

*NDG : Le nom de ta ville est à vendre aussi ?*  
*NDLJC : Mais non, l'as rien compris, faut la d'viner, Banana !*

VENDS pour Spectrum, interface centronics RS232, câble imprimante, imprimante MCP40, rouleaux de papier, stylos de rechange, 1500F. J.C.Goupil, 210 rue Gallieni, 92100 Boulogne-Billancourt. Tel : 603 57 90.

VENDS Spectrum pal 48K, accessoires (cordons, modulateur N/B), livres, 100 programmes, nombreuses cassettes (Pssst, Flag, Dr Génius, Fighter pilot, etc.), téléviseur N/B 6 chaînes, 3000F à débattre, sous garantie. Danny Boterdael, 57 quai de Bonneville, 94210 St Maur. Tel : 883 12 46 après 20H.

VENDS Spectrum 48K, interface manette, 15 K7 de jeux, 3 livres, 2500F. Philippe Torbeyns, 50 avenue Foch, 76600 Le Havre. Tel : (35) 43 27 10.

VENDS ZX Spectrum, magnétophone Schneider TR 3644, modulateur N/B, logiciels de jeu, livres, 30 Numéros de l'HHH-Hebdo, le tout état neuf, 2000F. Tel : (46) 93 59 09 entre 12 et 14H.

VENDS Spectrum 48K, pèritel (Mai 84), interface joysticks, 50 logiciels, 2600F, ou échange contre MSX 64K. C.Dubuit au 805 11 73 le soir.

VENDS ZX Spectrum 48K, pèritel, 2 interfaces jeux dont une programmable, 2 joysticks, interface N/B, imprimante, magnétophone, 8 K7 d'origine, 28 jeux avec notices, 7 utilitaires avec notices, 2 livres, 2500F, très peu servi. Tel : 995 61 22.

VENDS Microdrive avec contrôleur RATP, 15 ans de service, uniforme neuf, képi récent, carnet de PV vierge. Jean, ligne 18, Berliet (Doubs)

VENDS logiciels pour Spectrum entre 50 et 100F. Philippe au (73) 69 16 35. J'ai plus de 20 K7 de jeux.

VENDS pour Spectrum, interface ZX1, microdrive et 5 cartouches, light pen et sa K7, pour 1000F, logiciels originaux, jeux et utilitaires, par lots (3 pour le prix d'un). Me contacter pour liste et prix. Vend aussi interface centronic pour imprimante, 400F. Didier Elipot, 5 rue Meaulens, appartement 6, 62000 Arras. Tel : (21) 58 67 65.

*NDLJC : Profitez-en, c'est les soldes en c'moment !*

**TEXAS**

VENDS TEXAS TI 99 + pèritel + cordons + manettes + module échecs + nombreux programmes sur K7 + bouquins: manuel du TI + 50 programmes pour TI + pratique du TI niveau 2 + revue 99 magazine + classique du jeu pour TI etc... le tout pour 1850 F. Tel : (79) 85 30 85 Monsieur PERRIN.

VENDS TI 99/4A peu servi + basic étendu + magnéto avec cordon + 2 manettes + modules jeu (Echec, foot, invader, parsec) + K7 (sun games, Basic par soi-même et autres programmes) valeur réelle 4500 F. cédé 4000 F. à débattre. Tel : (79) 69 57 59. après 19h. Monsieur DARVE les Platières Vimines 73160 COGNIN.

CHERCHE TI 99/4A basic étendu logiciels sur K7 listings de programmes et modules. Matteo Vaia, Via Semmola 203, 80031 Brusiano (Naples) Italie. *NDLJC : Wouah ! Un italien c'est super ! moi j'aime les italiens !*

URGENT ! CHERCHE généreux donateur ou vendeur à très bas prix (200 F.) de TI 99/4A tel: (94) 42 15 71 heures repas. Merci.

VENDS TI 99/4A + extension mémoire 32K + paire de manette de jeu + 1 câble K7 + module basic étendu + mini mémoire + modules + 6 K7 de jeu + doc + livres: 2900 F. Tel: (91) 63 27 89.

VENDS TI99/4A + alimentation + pèritel + magnéto + câble + joystick : 1800 F. boîtier d'extension + carte contrôleur + lecteur disquette: 5000 F. Modules Texas: Parsec, addition-soustraction: 150 F. pièce. Disquette: programming aid III: 200 F. Revue 99 magazine + cassettes n° 1 à 8 + abonnement en cours (reste 2 numéros): 500 F. Livres: découverte du TI, conduite du TI boîte à outils du TI, pratique du TI niveau II, jeux et programmes pour TI n° 1 et n° 3, initiation au langage assembleur du TI: 600 F. le tout. Plus programmes sur disquettes (valeur de l'ensemble 10.000 F.) Vendu 8000 F. Tel: 830 58 56. le soir.

VENDS TI 99/4A + K7 + BE + Editor assembler + boîtier d'extension + contrôleur disquette + 32K + Echec + disquette de graphisme + manette + 4 modules + hebdomadaire + 99 magazine + différents livres et programmes sur le TI. Le tout 7500 F. ou séparé au 962 89 75 Demander Pascal.

**DIVERS**

VENDS Vidéopac C52, K7 Programmation, Pac-man, Bataillespatiale, Chars, Meteor (500F). Vends jeu d'échecsélectronique, 300F. Vends 2 jeux de poche (Kong et Parachute), 200F, ou bien le tout pour 800F. Jean-Roch Mailly, 14 rue de Boulogne, 62520 Le Touquet.

VENDS interface CGV PHS 60 neuve, 350F. Eric Dumez, les grands champs Brenthonne, 74890, Bons en chablais. Tel: (50) 43 16 87.

RECHERCHE la collection la plus complète possible de l'HHHHebdo. D.Grobely, 69 route nationale, 62740 Fougères les Lens.

VENDS 2 casques stéréo walkman, 50 F chaque, livre "Le calculateur de poche et ses jeux" (TI et Hp), 30F, 30 45t à 10F, récents.demandez liste. Cherche K7 d'aventures pour l'Adventure module Texas. Achète tous modules Texas. Vends calculatrice scientifique Casio FX 2200, 300F et module "Real Estate" pour HP 41, 300F. Tel : 808 17 25, demandez Philippe. Paris et région parisienne.

VENDS imprimante GPCOA, 10 bobines de papier, 3 rubans encres, câble Oric (en changeant le câble elle marche sur tous les ordinateurs), le tout sous garantie, 1200F à débattre. Vends TV N/B, 31 cm, parfaite pour OI, TBE, 550F. Tel : (74) 84 72 98.

VENDS PHC 25 de Sanyo, moniteur, méthode, K7 de jeux, 3300F. Tel : 894 58 40 après 18H.

VENDS console de jeu Vidéopac avec écran indépendant, prise pèritel, 8 cartouches de jeu soit 12 jeux, 850F. Tel : 678 93 49.

VENDS VG 5000 Philips, magnéto, cordons, livre, K7 Football, K7 102 jeux, 1500F. Tel : (90) 91 28 52 après 19H, demandez Cyril.

VENDS ordinateur de gestion Sanco 7102, 2 disquettes (Z80 sous CP/M), imprimante 132 colonnes, prix à débattre. Kiechel, 2 rue Paulin Talabot, 13002 Marseille.

VENDS IBM PC. Jean Claude Pinoteau au 739 17 33.

DEBARASSE vos locaux de votre vieil ordinateur de jeux (genre CBS, Atari 2600, etc.). Frais de port payés. Merci d'avance. Tel : (8) 709 41 63.

*NDLJC : Vous avez vu ? Il est encore là ce con, j'croisais bien l'avoir jeté mais non ! George ne veut pas partir vous voyez comment ils sont avec moi, pas moyen d'avoir la parole. Espèce de phalo ! Mais ça fait rien, j'l'aime bien quand même !*

ACHETE album Conan No 2-3-4-5-6-7, album Fantastique No 14, album La Guerre des étoiles, album Ka-Zar No 1-2-3, Titan No 1, Wampus No 1-2-3-4-5, Kabur No 1-2-3-4, Marvel No 1-2-3-4-5-6-7-10-12. Ecrire à Barros Abilio, 25 rue Servan, 38000 Grenoble.

RECHERCHE possesseur d'un Adam en vue échanges d'idées, trucs et astuces, etc. Patrick Villain, 15 rue Jules Guesde, 26100 Romans.

VENDS imprimante Admate DP-80 (genre Epson), interface graphique et traitement de texte en prime, 2500F. Dominique au 608 31 54.

VENDS moniteur vert Zénith Data systems avec câbles, encore 6 mois sous garantie, acheté 1100F, très peu servi, 600F. Arnaud Royer, 10 rue du jeu de l'arc, 21130 Auxonne. Tel : (80) 31 08 28.

VENDS Laser 200 (TBE), dans son emballage d'origine, cordon TV ou moniteur, alimentation, cordons K7, manuel, programmes, livres, acheté en Avril 84 à 1500F, vendu 800F. Florence au 201 59 45.

ECHANGE ma liste minitel sur 613, 614, 615, contre idem. Frédéric Azema, 37 rue Jouisé d'Arbaud, La manade, 34130 Mauguio.

VENDS Spectravideo SV 318, lecteur SV 903, adaptateur CBS, cartouches Frantic Freddy, Zaxxon, Minor 2000, 5 K7 Spectravideo, manuel, livre PSI, 4000F à débattre. Pierre Gross, 90 rue de Fublaines, 77470 Trilport. Tel : 434 53 58 après 18H.

VENDS MBX 80 Honda, 3000 Km, accessoires (combinaisons, casques, chaînes, sac réservoir), 10 mois, 8000F. Emmanuel Baron, 72 avenue Madeleine, 91800 Brunoy. Tel : 046 22 64.

VENDS Laser 200, K7 de démonstration, manuel, câbles divers, 2 livres, 950F. Tel : (33) 54 20 61 après 18H (Laurent).

**DE JUILLET À AOÛT... ARRÊTEZ-VOUS CHEZ LES «FUTÉS» DE L'INFORMATIQUE !**

**MICRODIFFUSION** PARIS 99, rue Balard - 75015 PARIS - Tél. (1) 554.18.90  
**MICRODIFFUSION** TOURS 9, Place du Président Coty 37100 TOURS - Tél. : (47)54.24.93  
**MICRODIFFUSION** BORDEAUX 6, rue Philippart - 33000 BORDEAUX - Tél. (56) 52.53.11  
**MICRODIFFUSION** TOULOUSE 43, boulevard Carnot - 31000 TOULOUSE - Tél. (61) 22.81.17  
**MICRODIFFUSION** LYON 66, rue Dedieu 69100 VILLEURBANNE - Tél. : (7)852.26.54

**LASER 310 SENSASS !**

**Comprenant**  
 — Unité centrale 80 K RAM.  
 — Lecteur disquettes 5 1/4.  
 — Imprimante 4 couleurs.

**GRATUIT**  
 Imprimante 4 couleurs (quantités limitées)

**Prix imbattable !**  
**2.980 F TTC**

**AMSTRAD 664 TERRIBLE !**

**Comprenant**  
 — Unité centrale 64 K RAM.  
 — Lecteur disquettes.  
 — Moniteur couleur.

**GRATUIT**  
 1 manette de jeux, très sophistiquée, d'une valeur de 140 F.

**5.990 F TTC**

**LASER 3000X EXTRAORDINAIRE !**

**Comprenant**  
 — Unité centrale avec clavier Azerty ou Qwerty.  
 — Lecteur de disquettes 5 1/4.  
 — Moniteur mono vert, antiréfléchissant, haute résolution.

**GRATUIT**  
 1 boîte de 10 disquettes.

**5.980 F TTC**

**Des milliers de logiciels aux bouts des doigts.**

**LASER SUPER PCXT EN AVANT-PREMIERE, LA MERVEILLE DES COMPATIBLES !**

**Comprenant**  
 — Unité centrale avec 256 K, extensible à 640 K, + 2 lecteurs 360 K + carte couleur et mono + carte série + carte imprimante Paicelle.  
 — Clavier Azerty.  
 — Moniteur monochrome, haute résolution.

**GRATUIT**  
 1 boîte de 10 disquettes.

**18.980 F TTC**

**Le professionnel des professionnels**

**LES SUPER AFFAIRES POUR TOUS...**

Cassette vidéo VHS 180 M	55 F
Disquettes :	
5 1/4 SFSD	8 F
5 1/4 SFDD	9 F
5 1/4 DFDD	13 F
Cassette informatique	5 F
Lecteur K 7 pour MO 5	340 F
Lecteur K 7 pour C64	290 F
Lecteur K 7 pour MSX	390 F
Lecteur K 7 pour Amstrad 664	390 F
Moniteur mono 12" haute résolution	1.190 F
Moniteur couleur 14"	2.490 F
Imprimante GP50	1.290 F
Imprimante 130 cps 80 c / 9 x 9	2.890 F
Lecteur disquette pour Apple 2 E	1.490 F
Lecteur disquette pour Apple 2C	1.690 F
Lecteur disquette pour Commodore 64	1.980 F

**APPLE'Z NOUS ! Nous sommes spécialisés...**

Carte mère 64 K sans ROM	1.790 F
Carte contrôleur (13/16)	368 F
Carte 16 K RAM	395 F
Carte 128 K RAM	1.490 F
Carte 80 colonnes Autoswitch	680 F
Carte Z 80	360 F
Logiciel CPM (en anglais)	1.290 F
Carte RS232	395 F
Carte super série	790 F
Carte imprimante Epson	345 F
Carte imprimante parallèle	445 F
Carte IEEE 488 avec câble	990 F
Carte horloge	549 F
Carte 6522 Via	370 F
Carte de communication	480 F
Carte Grappler	390 F
Carte Grappler/Buffer 16 K	1.340 F
Wilde carte	380 F
Carte AD/DA 8 bit	1.190 F
Carte AD/DA 12 bit	1.840 F
Carte 6809	1.480 F
Carte 8088	1.890 F
Carte Integer	480 F
Carte Forth	460 F
Carte musicale et speech	640 F
Carte RVB 8 couleurs	480 F
Carte RVB 16 couleurs	990 F
Carte Buffer 32 K	990 F
Carte testeur IC	990 F
Carte accélérateur II	2.490 F
Trackball	210 F
Souris Graphic	580 F
Crayon optique + disc + man (anglais)	1.840 F etc.

**L'AFFAIRE DU MOIS !**  
**LECTEUR DISQUETTE**  
 5 1/4 pour Apple II C  
**2.890 F TTC - 1.590 F TTC**

Plus de 1 000 articles en stock et plus de 2 000 références, à la demande avec banque de commutation inter magasin !  
 Bonnes vacances et programmez bien !

Prix établis le 10/07/85 - Tous ces prix sont TTC

# Formation à l'assembleur

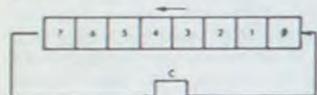
## COURS D'ASSEMBLEUR

Vous êtes, grâce à l'HHHebdo, devenus des quasi-cracks de l'assembleur. Mais ne partez pas ! Les bonnes surprises et les bons plans vont se multiplier dans les prochains cours, vous transportant jusqu'au nirvana des programmeurs. Comme toujours le cours théorique branchera les fans du tordu alors que les bidouilleurs se brancheront directement sur leur cours rien qu'à eux !

Vous avez déjà eu droit aux discours suivants, dans votre page chérie par-dessus tout :

ZX 81 ----> 55 56 61 66 71 76 81 86  
 ORIC ----> 57 62 67 72 77 82 87  
 APPLE ----> 58 63 68 73 78 83 88  
 THOMSON ----> 59 64 69 74 79 84 89  
 COMMODORE ----> 60 65 70 75 85 90

### Rotation à gauche d'une position

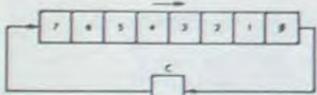


Nous nous servons de cette instruction pour modifier le multiplicande à chaque phase de calcul du produit partiel. Comme nous allons travailler sur une multiplication sur seize bits, nous aurons besoin de pouvoir effectuer seize décalages à gauche du multiplicande. Nous devons donc réserver une place mémoire suffisante pour stocker celui-ci soit quatre octets. Avant la rotation du premier octet nous devons mettre la Carry à zéro, par la suite (pour les trois octets suivants) le bit 7 éjecté de l'octet précédent arrivera automatiquement à la place du bit 0 de l'octet suivant.

Nous devons aussi nous servir de l'algorithme d'addition donné précédemment dans ce cours pour réaliser les calculs intermédiaires du résultat. Cet algorithme devra être étendu selon le principe indiqué à la suite de l'algorithme.

Vous croyez que notre recherche est terminée et que nous allons pouvoir balancer l'organigramme maintenant ? Malheureusement non ! Il nous reste à trouver comment nous allons tester les bits du multiplicateur un à un. Nous travaillons sur des nombres de seize bits et notre résultat tiendra, au maximum, sur trente deux bits. Si vous vous souvenez bien de ce qui est écrit un peu plus haut, vous verrez que l'instruction de rotation nous sera d'un grand secours car elle ne fonctionne pas seulement vers la gauche mais aussi vers la droite. D'ailleurs en voici la confirmation schématique.

### Rotation à droite d'une position



Nous traiterons notre multiplicateur en deux phases, chacune consistant à extraire un à un les huit bits du premier puis du second octet du multiplicateur. La rotation placera dans la Carry le bit qu'il nous intéresse de tester à chaque phase du calcul du produit intermédiaire.

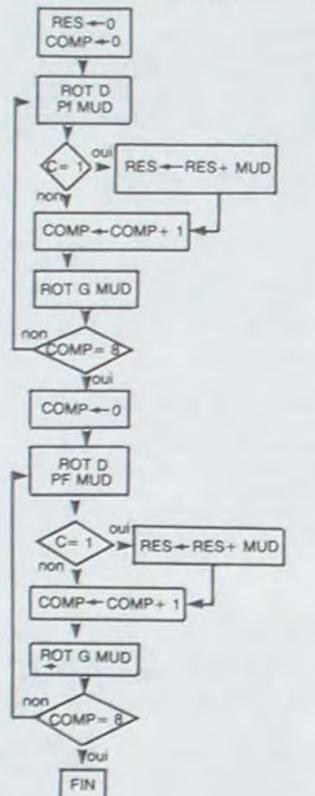
Nous avons maintenant tous les éléments pour traiter notre multiplication sur seize bits. Regardons d'abord la structure de données qui nous sera nécessaire pour la réalisation de notre projet :

- \* quatre octets pour le multiplicande
- \* deux octets pour le multiplicateur
- \* quatre octets pour le résultat

Nous connaissons dorénavant le terrain sur lequel nous allons nous aventurer, reste à organiser la structure de calcul. Nous

commencerons notre découverte par l'organigramme.

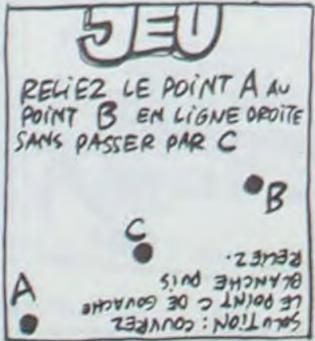
### Multiplication seize bits



RES résultat  
 COMP compteur  
 ROT D rotation à droite d'une position  
 ROT G rotation à gauche d'une position  
 MUT multiplicateur  
 MUD multiplicande

Nous déduisons facilement de ce qui précède l'algorithme que je vais vous exposer maintenant. Encore une fois, je ne prétends nullement vous fournir le meilleur algorithme pour effectuer des multiplications sur seize bits, mais ce que j'essaie de vous faire comprendre c'est la démarche à suivre pour aboutir à un algorithme tel que celui que je vous expose maintenant.

Dans cet algorithme, j'utiliserai des noms de routines tels que ADD16 (pour addition sur 16 bits) ou ROLMUD (pour rotation à gauche d'une position du multiplicande) qui correspondent à des algorithmes précis et ponctuels, que nous n'avons pas forcément étudiés, mais d'une simplicité extrême. Encore une fois, je vous rappelle que la numérotation que j'utilise ne correspond



absolument pas à celle que vous imposera votre programme d'assemblage, mais elle clarifie la lecture du schéma de programme.

### Algorithme de la multiplication sur seize bits

100 mettre à 0 les quatre octets du résultat

110 mettre à 0 l'octet de comptage (ce peut être un registre d'index)

120 rotation à droite d'une position de l'octet de poids faible du multiplicateur

130 si C= 1 alors le résultat est augmenté de la valeur actuelle du multiplicande (par l'appel à la routine ADD16)

140 le compteur est incrémenté d'une unité

150 traitement du multiplicande par la routine ROLMUD

160 si la valeur du compteur est inférieure à 8 alors aller en 120

170 mettre le compteur à 0

180 rotation à droite d'une position de l'octet de poids fort du multiplicateur

190 si C= 1 alors le résultat est augmenté de la valeur actuelle du multiplicande

200 le compteur est incrémenté d'une unité

210 traitement du multiplicande par la routine ROLMUD

220 si la valeur du compteur est inférieure à 8 alors aller en 180

230 fin

Vous voyez que cette multiplication n'est pas si complexe à calculer. Un seul point obscur reste : nous n'avons pas réfléchi au fonctionnement de la routine nommée ROLMUD dans cet algorithme. Celle-ci doit gérer la rotation à gauche d'une position de l'ensemble des quatre octets que compte le multiplicande.

Vous vous souvenez certainement du principe de fonctionnement de la rotation. Le contenu de la Carry est injecté à droite ou à gauche de l'octet, tous les bits sont décalés, dans le sens de l'injection, et le sortant est stocké dans la Carry. Cette instruction tourne effectivement puisque nous ne perdons à aucun moment une information.

Pour pratiquer la rotation des bits sur quatre octets nous sommes dans l'obligation de nous méfier du contenu de la Carry au moment de l'opération sur le premier octet. Par la suite nous n'aurons plus à la modifier pour profiter de la réinjection, dans l'octet suivant, du bit extrait de l'octet précédent.

Je pense que vous êtes suffisamment armé dans la compréhension des organigrammes pour comprendre la méthode choisie dans cette routine.

## L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

### Langage machine... Sur ZX81

L'heure est donc venue pour nous les risque-tout du langage machine, les artificiers de l'assembleur pratique, de mettre à l'épreuve de la réalité les élocutions trop théoriques de notre précédent rendez-vous. Rappelez-vous que notre sagacité s'exerçait alors à comprendre le fonctionnement d'un accessoire presque indispensable au microprocesseur : la pile. Si vous pensez "bien sûr ! Sans pile pas de courant" ne forcez pas d'avantage sur votre mémoire et sur votre jugement, ça pourrait avoir des conséquences encore plus fâcheuses pour vous. Il vaut mieux sortir de l'azote liquide le numéro soigneusement cryogénisé de l'HHHebdo en question ; laissez-le doucement dégeler sur le rebord de la fenêtre en l'exposant thermostat 4 environ. Bien l'essorer avant d'enlever à l'épluche-légumes les peaux successives qui dissimulent la précieuse Page Pédago. Faites ensuite revenir les caractères d'imprimerie trop pâles à l'aide d'une grande poêle n'attachant pas et de votre renfort habituel. Servez dans un vaste plat comme garniture de votre micro habituel, ou bien... en salade, cela va sans dire !

Mais ne nous égarons pas et essayons de retomber pile sur notre sujet : celle du Z80 est une structure permettant au processeur de gérer d'une façon originale la mémoire vive d'un système informatique (pile software) pour ses besoins personnels les plus urgents. Ces besoins peuvent être regroupés en trois catégories distinctes :

- 1-Les interruptions : le processeur en cours de travail est brutalement sollicité par un périphérique pour un travail qui devient alors prioritaire.
- 2-Les sous-programmes : nous verrons qu'il existe en langage symbolique d'assemblage des instructions analogues aux GOSUB / RETURN du Basic.
- 3-Le stockage des données immédiatement accessibles. C'est sur ce point que portera notre application.

Dans tous les cas ce qui est demandé à la pile, c'est la sauvegarde rapide dans la mémoire vive du système (RAM) du contenu d'un ou plusieurs des registres du processeur. Ceci dans un premier temps, le second étant la restitution, au moment opportun, de ces mêmes valeurs sur le ou les registres concernés. Rappelons que la sauvegarde s'effectue par empilage des données les unes sur les autres dans chaque octet de la RAM et que leur restitution a lieu de manière inverse par dépilage, le dernier élément rentré étant le premier à sortir ; c'est là ce qui vaut à la chose son nom de PILE puisque son fonctionnement est analogue à celui d'une pile d'assiettes creuses, d'une pile de codes civil, d'une pile de lingeries fines, d'une pile de meubles d'époque ou d'une pile de piles... Deux procédures sont caractéristiques de toutes les piles : d'abord on a accès qu'au dernier élément empilé, ensuite on est souvent intéressé par un élément qui se trouve au beau milieu de la pile. C'est précisément là que réside la difficulté de manipulation de la pile : où mettre les éléments dont on a nul besoin avant d'arriver à celui qui nous intéresse de suite ! La hauteur (ou profondeur) quelquefois impressionnante de la pile et le peu de registres dispo-

nibles apparente la stratégie à utiliser à celle du casse-tête célèbre : "tours de Hanoi".

N'oubliez pas honorables machinistes que le moteur de cette pile est constitué par un registre double SP autrement dit Stack Pointer, dit autrement Pointeur de Pile. Important : il contient l'adresse en mémoire du dernier élément empilé ! Avant de sortir la trousse à outils encore deux mots : PUSH j'empile, POP je dépile. PUSH et POP emploient toutes deux comme argument le registre double sur lequel elles vont travailler. On ne peut PUSHER ou POPER un registre simple à 8 bits. Les paires en question peuvent être indifféremment BC, DE, HL et même AF (Accumulateur + Indicateur). La sauvegarde urgente de AF intervient lors des interruptions et/ou de l'exécution des sous-programmes. En effet le microprocesseur abandonnant provisoirement un travail en cours pour un autre plus urgent, devra au préalable sauvegarder toutes les valeurs de tous les registres de façon à pouvoir ultérieurement retrouver les paramètres nécessaires à la reprise de son travail initial.

Examinons concrètement la troisième catégorie d'utilisation : le Z80 ne possédant, pour ses opérations courantes, que les trois paires de registres déjà citées, on arrive rapidement à leur saturation et donc à la nécessité de stocker ailleurs les données sur lesquelles notre programme machine va travailler. Si nous reprenons notre listing précédent "tracé d'une fenêtre", nous constatons qu'en l'espace d'une vingtaine d'instructions tous les registres doubles courants ont été utilisés. Si nous voulons maintenant apporter à ce petit programme l'un des perfectionnements prévus de longue date -inversion vidéo à fréquence et durée déterminées- nous nous voyons déjà contraints d'utiliser la pile. Tout d'abord quels modules de traitement devons-nous adjoindre au programme principal déjà réalisé ? Ils sont au nombre de trois :

- 1-Une temporisation qui se chargera de régler la cadence du clignotement (vidéo normale/vidéo inverse).
- 2-L'inversion vidéo du caractère choisi pour la bordure d'écran.
- 3-Un compteur de tours qui déterminera la durée de fonctionnement de notre routine.

Le programme de base et ses adjonctions pourraient se présenter de la façon suivante :

### LISTING ASSEMBLEUR

```

REM * PROGRAMME PRINCIPAL
LD A,(163B)initialisation
LD C,A et sauvegarde
LD E,150 du compteur de
:L5 PUSH DE clignotements
LD B,32
LD HL,(16396)
:L0 INC HL
LD (HL),C
DJNZ L0
INC HL
LD DE,31
LD B,22
:L1 INC HL
LD (HL),C
ADD HL,DE
LD (HL),C
INC HL
INC HL
DJNZ L1
INC HL
LD B,32
:L2 LD (HL),C
INC HL
    
```

```

DJNZ L2
REM * TEMPORISATION
LD D,12
:L4 LD E,255
:L3 DEC E
JR NZ,L3
DEC D
JR NZ,L4
REM * INVERSION VIDEO
LD A,C
ADD A,#80
LD C,A
REM * DECOMPTE DES CLIGNOTEMENTS
POP DE
DEC E
JR NZ,L5
    
```

Vous remarquerez que nous n'avons ajouté au programme de base que l'initialisation du compteur de clignotements. C'est le registre E qui nous servira à ranger cette valeur ; mais ce registre nous est également indispensable pour d'autres tâches : addition du facteur 31, temporisation. Afin de le libérer pour ces travaux, nous sauvegardons notre valeur 150 par un PUSH DE. Le registre DE se trouve dès lors disponible pour accueillir d'autres données. Nous ressortirons de la Pile la valeur 150 lorsque nous effectuerons en fin de programme sa décrémentation au niveau du module de décompte des clignotements (POP DE ; DEC E).



Une instruction de saut conditionnel (JR NZ,L5) nous permet de sauvegarder cette nouvelle valeur dans la Pile à l'emplacement mémoire où était stockée la valeur précédente, ceci tant que le compteur de clignotements n'aura pas atteint la valeur 0 ; nous revenons donc au PUSH DE du programme principal pour une nouvelle exécution. La règle d'or qui préside à toute manipulation de la pile se trouve ici parfaitement respectée : avant de rendre la main au Basic le programme ne peut manquer d'exécuter le POP DE qui restaure la pile à son niveau initial. Attention ! Il ne suffit pas toujours de compter les PUSH et les POP d'un programme LM pour s'assurer du respect de cette règle, encore faut-il que ces instructions aient été exécutées en nombre égal pendant le déroulement du programme, ce qui n'est pas toujours évident dans des programmes traversés de sous-programmes et de JUMP.

Il y avait bien d'autres façons d'arriver à nos fins ; notamment un programme mieux construit ne ferait pas répéter systématiquement au processeur la construction de la fenêtre, il se contenterait d'inverser la vidéo d'un dessin réalisé une fois pour toute. Mais ce programme très linéaire n'a d'autre but que de vous rendre transparent l'emploi des instructions du langage symbolique d'assemblage. Vous avez bien mérité que je vous laisse la concision et le style !

Bernard Guyot

Le programme de Joseph BRIAUD fait découvrir la France et ses régions à votre MSX, voici un bon moyen de combler vos lacunes.

Mode d'emploi : Permet de tester et d'élargir vos connaissances en géographie française. Les règles sont incluses.



# GEO sur MSX

```

10 CLEAR 5000
20 DIM B,X,Y,V#,NH#,CC#,DP#(5)
30 OPEN GRP:"FOR OUTPUT AS1
40 DEFINT A-Z:C=0
50 POKE &HF3DB,0
60 CLS:KEYOFF
70 REM Presentation
80 AS="T10003G1604C203G804C16E2T15
OC8E16G8F+16F8D+16E8C1603A8G1604C4
C32E16R2"
90 PLAY A#
100 COLOR 3,0,0
110 SCREEN 2
120 LINE (40,30)-(230,160),4,B
130 LINE (50,40)-(220,150),4,B
140 PAINT (229,159),4
150 LINE (53,45)-(217,145),4,B
160 DRAW *BM70,60 C2 80 R40D10L30D3
OR20U10L10U10R20D30L40U50"
170 PAINT STEP(1,1),2
180 DRAW *BR50 R30D10L20D10R10D10L
10D10R20D10L30U50"
190 PAINT STEP(1,1),2
200 DRAW *BR40 R40D30L40U50BR10BD1
OR20D30L20U30BL10BU10"
210 PAINT STEP(1,1),2
220 COLOR 15
230 PRESET (56,130):PRINT#1,"J.Br1
aud A.M.Mattei"
240 FOR A=1 TO 5000:NEXT
250 SCREEN 0:CLS
260 LOCATE 5,0
270 PRINT "R E G L E S D U J E
U"
280 LOCATE 4,6:PRINT "Ce jeu se pr
opose de tester vos connaissances
en géographie sur la France.
290 LOCATE 4,10:PRINT "Le menu vou
s propose 5 thèmes de jeu.
300 LOCATE 4,13:PRINT "Déplacez l
'index à l'aide des curseurs HAU
T et BAS puis validez avec ESPA
CE.
310 LOCATE 4,17:PRINT "Un spot cl
ignote. Pointez votre choix et val
idez. ATTENTION le temps vous est
compte.
320 LOCATE 5,22:PRINT "APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE
330 IF INKEY#="" THEN 330
340 PLAYA#
350 COLOR 15,7,7:A=RND(-TIME)
360 SCREEN 2,2
370 GOSUB 2650
380 GOSUB 2740
390 GOSUB 490
400 GOSUB 3650
410 GOSUB 1120
420 GOSUB 1200
430 GOSUB 2830
440 GOSUB 1120
450 GOSUB 1810
460 GOSUB 3040
470 COLOR 15,7,7:END
480 REM Trace des côtes
490 DRAW *BM87,0 C4 80 D5L8D15G4L6
G8R4D2L6"
500 DRAW *G2L8H2U5L8D10R3D12L10H5L1
0G4"
510 DRAW *D2R5D1L5D2R5D1L5D2F4D1R2F
8R8F8R4"
520 DRAW *D2L5D7F5D5F8D10F6D4H6L1D5
G1D5G1D5R2D3L3D5G1D5G1D5G1D5G1D7G4
L10D2L20G4"

```

```

530 DRAW *BM65,0 D5L23D4L9U3L5G5L1
5"
540 DRAW *BM24,120 R4D11F1D9G1D6G2
D2L2U2H4U2R1U3L2U3R1U3L2U2R1U3E3R2
D1U7"
550 DRAW *BM96,190 U8E5U8E10R6F2R1
0D1F5R3D2R10U2E5R7"
560 LINE(8,0)-(160,192),4,B
570 PAINT (75,1),4
580 PAINT (158,180),4
590 LINE(12,115)-(35,158),9,B
600 RETURN
610 REM Frontières
620 C#="C6":GOTO 640 ' Aff
630 C#="C7" ' Eff
640 DRAW *BM48,173 "+C#+" F5R10U4R
10F3D3F3R8F3R5"
650 DRAW *BM152,161 U8L2U8L8U10E3U
7L2U10L2U10L3G5L5U4E4U4E5U4E6U2L1U
2R4U30E5U2L10U5L10U5L2U6L5D3L5U2H5
"
660 DRAW *U5L10U5H4L5H4L3"
670 RETURN
680 REM Fleuves
690 C#="C4":GOTO 710 ' Aff
700 C#="C7" ' Eff
710 DRAW *BM65,35"+C#+"R2F3R4F3R6F
3D3F9E8F12D7"
720 DRAW *BM45,82 R5E2R5E2F5R2F4R2
E2U2E6U3E6R5F7D5F5D5F5D10R2D10L2D1
5R2"
730 DRAW *BM62,127 R2F6R2F6D5F10D1
0G9"
740 DRAW *BM115,159 U10R1U10L1U10R
2U20R2F5E5U1R6D1E7R5F5R2E5"
750 DRAW *BM156,80 L5U2L4D2L3U30E5U
15H2U5H2U2H7H5U6D6F7G4D15L2D15L3D9
F3"
760 DRAW *BM125,0 G5D15L1D14F5D3F5
D5"
770 DRAW *BM117,115 U10R1U15L1U15E
5U2E5R2"
780 DRAW *BM116,152 R3F5R4E2R5E4U3
BD17BR9U3L6U5"
790 DRAW *BM48,170 R4E5F5"+BR20BU
22R8F3R2E3R5E3"+BU20BL45R5F1R12E3
R5E6R1"
800 DRAW *BM55,110 R5E3F7"+BU27BR
2D10R1D10R10U2R5"+BR15BU14D8R1D9L
2D19R1D12L2"
810 DRAW *BM 77,80 F2R5F8D9"+BL33
BU22U5E5U5L2U5"+BR27BU8E12R4F8R3F
5D2"
820 DRAW *BM85,42 E7U2E9U3R2"+BL23
BU3F5E5F3"
830 DRAW *BM24,133 E3"
840 RETURN
850 REM Montagnes
860 C#="C6":D=6:GOTO 880 ' Aff
870 C#="C7":D=7 ' Eff
880 DRAW *BM128,110"+C#+"L5U5E5U5E
5U5E5R5":PAINT(124,106),D
890 DRAW *BM130,110 G5L3D35F5R5F8R
5E4R3":PAINT(129,115),D
900 DRAW *BM50,175 U4R10E3R15F9R6D
8":PAINT(51,174),D
910 DRAW *BM115,80"+C#+"D60G25L2U9
E5U3L5U20E3U2H3H5U10E8R5D3R2D4R5U6
L2U2R5D9R5U10L2U10R2U7H3U4R5F2D8":
PAINT(114,81),D
920 DRAW *BM24,57 E2R5F2L9":PAINT(
24,56),D
930 DRAW *BM140,55 D15G5L5U5E5U5E3
U2R2":PAINT(139,56),D

```

```

940 DRAW *BM55,95 R3F7L3H7":PAINT
(57,96),D
950 DRAW *BM82,8 R5F10L5H10":PAINT
(84,9),D
960 DRAW *BM55,45 R3D2F5D2L3U1H5U3
":PAINT(56,46),D
970 DRAW *BM151,57 R3E5D20L8U15":P
AINT(152,58),D
980 DRAW *BM122,34 R3E10R6G13L7U3"
:PAINT STEP(1,1),D:PAINT(130,30),D
990 DRAW *BM128,25"+C#+"U8L2U5E3U7
D7F5D5F5D9G3"
1000 DRAW *BM145,80 R7D2R7"
1010 DRAW *BM142,110 R4E2R4E3R2E2"
1020 RETURN
1030 REM Regions
1040 C#="C6":GOTO 1060 ' Aff
1050 C#="C7" ' Eff
1060 DRAW *BM81,18"+C#+"R7D2R5D2R5
E1R9U4"+R3D14L5D14L2H3L20U15H1U5"
+D5F1D15G4D3G4H5H2U12"+D12F7D3L5
H1L20U2L5U1"+D1R5D15G6D1"
1070 DRAW *BM73,57 D15L3D15L9D15L4
D3U3"+R4U15R9F5R5F8G5D4G5D2G5L9"+
R9E5U2F5D20G5D3G5L6D22"+BR20D10U
20R5E15U6H8L8U6L8"
1080 DRAW *R8E8U2L10"+R10E5U3L2U
35H2U2E4U3"+D3G4D2F2D5L6H2L10H5U1
0"
1090 DRAW *BR24BD12R5F15R1D4R9R5F3
"+H3U25U8R3"+BL22BU14D20F10D16"
1100 DRAW *D1L5D20R9L16D3L5U6L8"+
R8D6R5D27R4D7G7L10"+R10D7R6D13U13
R10U3E9R3":RETURN
1110 ' Pre Menu
1120 COLOR 15
1130 LINE (174,0)-(255,12),1,BF
1140 LINE (174,22)-(255,34),2,BF
1150 LINE (174,44)-(255,56),3,BF
1160 LINE (174,66)-(255,78),4,BF
1170 LINE (174,88)-(255,100),5,BF
1180 RETURN
1190 REM Menu
1200 PRESET (168,2):PRINT #1,"Vil
les
1210 PRESET (168,24):PRINT #1,"Fl
euve/Mer
1220 PRESET (168,46):PRINT #1,"Pa
ys
1230 PRESET (168,68):PRINT #1,"Re
gions
1240 PRESET (168,90):PRINT #1,"Mo
ntagnes
1250 RETURN
1260 REM Tir des reponses
1270 GOSUB 700:GOSUB 630:GOSUB 870
:GOSUB 1050
1280 IF JC=1 THEN GOSUB 690:GOTO 1
330
1290 IF JC=2 THEN GOSUB 690:GOTO 1
330
1300 IF JC=3 THEN GOSUB 620:GOSUB
860:GOTO 1330
1310 IF JC=4 THEN GOSUB 620:GOSUB
1040:GOTO 1330
1320 GOSUB 620:GOSUB 860
1330 FOR N=1 TO 5
1340 IF JC=1 THEN RESTORE 1530:ND=
25:GOTO 1390
1350 IF JC=2 THEN RESTORE 1870:ND=
26:GOTO 1390
1360 IF JC=3 THEN RESTORE 2150:ND=
10:GOTO 1390
1370 IF JC=4 THEN RESTORE 2270:ND=

```

```

22:GOTO 1390
1380 RESTORE 2510:ND=11
1390 B(N)=RND(1)*ND
1400 IF N=1 THEN 1470
1410 FOR M=1 TO N-1
1420 IF B(N)=B(M) THEN 1390
1430 NEXT M
1440 FOR A=1 TO 3
1450 IF B(N)=CB(A) THEN 1390
1460 NEXT
1470 FOR A=0 TO B(N):READ V*(N),X*(
N),Y*(N),NH*(N),CC*(N),DP*(N):NEX
T
1480 READ V*(N),X*(N),Y*(N),NH*(N),C
C*(N),DP*(N)
1490 NEXT N
1500 BR=(RND(1)*5)+1
1510 CB(C)=B(BR):C=C+1:IF C>3 THEN
C=1
1520 RETURN
1530 DATA Ville,CH,CV,NH,CC,D
P
1540 DATA Paris,82,42,"",Seine,85
50000 h
1550 DATA Lyon,110,102,"",Rhone,1
1710000 h
1560 DATA Marseille,112,150,Bouche
s du Rhone,1071000 h
1570 DATA Bordeaux,55,118,"",Giro
nde,612000 h
1580 DATA Nantes,41,72,Loire,Atlan
tique,454000 h
1590 DATA Brest,12,47,"",Finister
e,191000 h
1600 DATA Lille,86,2,"",Nord,9360
00 h
1610 DATA Nancy,122,50,Meurthe & M
oselle,281000 h
1620 DATA Grenoble,120,122,"",Ise
re,389000 h
1630 DATA Nice,137,157,Alpes,Marit
imes,438000 h
1640 DATA Orleans,79,59,"",Loiret
,209000 h
1650 DATA Perpignan,90,175,Pyrenees
s,Orientales,118000 h
1660 DATA Bayonne,41,159,Pyrenees,
Atlantique,121000 h
1670 DATA Cherbourg,35,21,"",Manc
he,36000 h
1680 DATA Limoges,73,98,Haute,Vien
ne,168000 h
1690 DATA Toulouse,80,149,Haute,Ga
ronne,510000 h
1700 DATA StEtienne,102,102,"",Lo
ire,335000 h
1710 DATA Le Havre,57,25,Seine,Mar
itime,220000 h
1720 DATA Douvres,56,-9,"",Anglet
erre,36000 h
1730 DATA Bastia,21,121,Haute,Cors
e,53000 h
1740 DATA Ajaccio,13,134,Corse,du
Sud,52000 h
1750 DATA Strasbourg,139,50,"",Ba
s Rhin,365000 h
1760 DATA Bâle,142,70,"",Suisse,2
36000 h
1770 DATA Geneve,125,101,"",Suisse
,177000 h

```

**A SUIVRE...**

# MINE HANTEE

Malgré la présence de sempiternels fantômes, parviendrez-vous à remplir un wagonnet de pépites, pour épater la galerie ?..

Eric LECHAT

Mode d'emploi :  
Le passage des différents tableaux, demande réflexes et stratégie.  
Les règles sont incluses.

```
10 SYMBOL AFTER 200
20 title=" La mine hantee " : y=220
30 INK 0,0 : PAPER 0 : MODE 1 : INK 3,0 :
INK 2,5
40 chars=LEN(title) : pixels=chars*
8 : x=(639-chars*32)/2 : X2=0 : Y2=384
50 LOCATE 1,2 : PEN 3 : PRINT title :
PEN 1
60 u=216
70 PLOT u,y2-2,3 : PLOT u-2,y2-2 : PLU
T u+2,y2
80 FOR g=1 TO pixels : FOR f=1 TO 9
90 IF TEST(x2,y2)=3 THEN PLOT x,y
: 2 : PLOT x,y-2 : PLOT x+2,y : PLOT x+2,
y-2
100 y=y-4 : y2=y2-2
110 NEXT x : x=x+4 : x2=x2+2 : y2=384 : y=2
20 : NEXT
120 LOCATE 1,2 : PRINT SPACE(chars+
5) : LOCATE 1,1 : PRINT SPACE(chars+
5)
130 INK 3,19 : INK 2,20,5 : FOR t=0 TO
500 : NEXT
140 LOCATE 5,24 : INPUT "VOULEZ VOUS
LES REGLES? (O/N) : " : O=LEFT(UP
PER(O),1) : IF O<>"O" THEN 450
150 DATA 06,255,205,77,188,201
160 FOR adr=43895 TO 43900
170 READ valeur
180 POKE adr,valeur : NEXT
190 FOR sp=1 TO 10 : CALL 43895 : NEXT
200 RESTORE 240 : PAPER 1 : PEN 0
210 FOR texte=1 TO 36 : READ texte
220 LOCATE 1,25 : PRINT texte : IF te
xte=13 OR texte=25 THEN CALL &BB06
: PRINT CHR(24) : FOR vide=1 TO 25 : C
ALL 43895 : NEXT : PRINT CHR(24)
230 CALL 43895 : NEXT texte
240 DATA "
```

```
sacs de diamant"
270 DATA " dans une mine hantee Pa
r deux fantomes "
280 DATA " qui veulent vous bouffe
r..."
290 DATA " Pour ramasser les sacs
il suffit de se ", " mettre au dess
us et d'appuyer sur "
300 DATA " COPY ou le bouton TIR.
Une fois le sac ", " en votre posse
sion il faut le déposer "
310 DATA " dans le wagonnet, pour
cela mettez-vous ", " au dessus du u
a90a et appuyez sur "
320 DATA " COPY ou le bouton TIR.
", " A
VEZ VOUS FINI ? " "
330 DATA " Une fois tous les sacs
ramassés vous ", " changez de tab
leau en montant sur " " l'asc
enseur a gauche "
340 DATA " Parfois dans les tablea
ux se trouve une ", " PIOCHE ou une
PELLE vous pouvez les "
350 DATA " Prendre de la meme faco
n que les sacs. ", " Une PIOCHE ser
t a creuser une PELLE " " a ass
omer (evident... non!) "
360 DATA " La PIOCHE et la PELLE s
'utilisent de la ", " meme facon. Il
suffit pour cela "
370 DATA " d'appuyer successivemen
t sur la BARRE " " D'ESPACE puis
dans une direction. "
380 DATA " *** RECOMANDATIO
NS *** "
390 DATA " VOUS pouvez creuser san
s Pioche s'il " " n'y Pas trop d
e terre sous vos Pied "
400 DATA " VOUS pouvez boucher les
```

OOH WOUAOU!



# AMSTRAD

J'ADORE EPATER LA GALERIE!



En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

```
galeries si " vous etes sur
une echelle ,avec COPY "
410 DATA " ATTENTION vous ne pouve
z Prendre qu'un " sac a la fois.
"
420 DATA " Vous pouvez Prendre une
PIOCHE ou une " PELLE mais Pas
les deux.
430 DATA "
"
"
440 CALL &BB06 : FOR TEXTE=1 TO 25 : C
ALL 43895 : NEXT
450 PAPER 0 : PEN 1 : CLS : INK 1,17 : INK
2,26 : INK 3,23 : INK 0,0
460 SYMBOL AFTER 90 : KEY 138 : "MODE
2 : INK 1,22 : PEN 1 : PAPER 0 : LIST " : K
EY 139 : "EDIT " : RE=1000
470 EI : Q% = 100
480 DF% = 1
490 SYMBOL 97, &C0, &C0, &C0, &FF, &37
, &78, &78, &30
500 SYMBOL 98, &0, &0, &0, &FF, &F0, &4
0, &40, &40
510 SYMBOL 99, &AA, &55, &AA, &55, &AA
, &55, &AA, &55
520 SYMBOL 100, 129, 255, 129, 255, 12
9, 255, 129, 255
530 SYMBOL 101, &FF, &22, &22, &FF, &A
A, &55, &AA, &55
540 SYMBOL 102, &0, &0, &7F, &3F, &5F,
&8, &1C, &8
550 SYMBOL 103, &0, &0, &FE, &FC, &FA,
&D0, &38, &10
560 SYMBOL 104, &18, &19, &7F, &3F, &5
F, &B, &1C, &8
570 SYMBOL 105, &4, &1C, &FE, &FC, &FA
, &D0, &38, &10
580 SYMBOL 106, &38, &38, &13, &7C, &9
0, &28, &24, &22
590 SYMBOL 107, &38, &38, &90, &7C, &1
```

```
2, &28, &48, &88
600 SYMBOL 108, &B9, &B9, &93, &FD, &9
1, &A9, &A9, &FF
610 SYMBOL 109, &CC, &CC, &33, &33, &C
C, &CC, &33, &33
620 SYMBOL 110, &AA, &0, &7E, &24, &42
, &42, &3C, &0
630 SYMBOL 111, &7E, &FF, &DB, &FF, &C
3, &DB, &FF, &A5
640 SYMBOL 112, &7E, &FF, &DB, &FF, &C
3, &DB, &FF, &A5
650 SYMBOL 113, &18, &3C, &7E, &5A, &7
E, &3C, &24, &18
660 SYMBOL 114, &70, &70, &10, &F0, &1
0, &10, &28, &24
670 SYMBOL 115, &E, &E, &18, &6C, &88,
&C, &14, &24
680 SYMBOL 116, &FF, &80, &80, &80, &8
0, &80, &80, &9C
690 SYMBOL 117, &9C, &C9, &BE, &88, &9
4, &94, &94, &FF
700 SYMBOL 118, &70, &F8, &F0, &F0, &48
, &4, &2, &1
710 SYMBOL 119, &0, &0, &20, &18, &14, &
24, &40, &80
720 SYMBOL 238, &0, &0, &7E, &24, &42, &
42, &3C, &0
730 REM
740 x% = 7 : XX% = 7 : y% = 5 : YY% = 5 : U% = 30 : V%
= 5 : V1% = 9 : U1% = 10 : ST% = 6 : TR% = 1 : V1% = 15
: SA% = 0 : DF% = 0 : U% = 30 : V% = 5 : U1% = 10
: V1% = 9
750 ENT 1, 12, 2, 1, 12, -2, 1, ENT 2, 200
, -1, 1, ENV 3, 5, 3, 1, 1, 0, 22, 15, -1, 3, E
NT 4, 200, -1, 2, ENV 5, 2, 3, 1, 10, 1, 70
: ENT 5, 1, 5, 1, 100, -1, 12, ENT 6, 200, 1,
2
760 MODE 1 : INK 0,0 : INK 1,0 : PAPER 0
: PEN 1 : ORIGIN 0,400
```

LE JUSTICIER

AU SECOURS

ON VA VOIR CE QU'ON VA VOIR

C'EST CELUI QUI L'A DIT QUI L'EST!

# CBM 64

Suite de la page 3

```
685 FORI=51968T052021 : READQ : POKEI,
Q : NEXT
695 FORI=52224T052381 : READQ : POKEI,
Q : NEXT
715 FORI=52992T053040 : READQ : POKEI,
Q : NEXT
725 FORI=52480T052596 : READQ : POKEI,
Q : NEXT
735 FORI=52736T052827 : READQ : POKEI,
Q : NEXT
745 FORI=51200T051239 : READQ : POKEI,
Q : NEXT
750 VIE=4 : PRINT "MORTE : 0 : 00 : TP :
00 : SCORE : 0000 : VIE : " : VIE
755 FORI=0T024 : POKES+1,0 : NEXT
760 FORI=49187T049202 : POKEI,0 : NEXT
: GOSUB 1620 : SC=0
770 PRINT "#####"
```

```
1002 POKES+5,0 : POKES+6,0
1005 IFPEEK(49188)=8 THEN GOSUB 1900
1007 IFVIE=0ORPEEK(56330)=4 THEN GO
T01800
1010 IF PEEK(49200)=1 AND PEEK(49201)
=1 THEN GOT01000
1015 POKE49201,0 : GOT01000
1100 POKEV+39,1 : QW=QW+1 : P=PEEK(491
90) : SC=SC+100*P
1110 PRINT "TAB(26) : SC : POKE49200
,0 : POKE49201,0 : SYSS1968
1115 POKES+4,00 : POKES+24,15
1120 POKES+5,102 : POKES+6,153 : POKES
+1,6 : POKES,90
1130 POKES+4,17 : FORI=0T0300 : NEXT : P
OKES+4,0
1140 IFQW=10 THEN GOSUB 1500 : POKE491
91,0
1150 GOT01000
1500 QW=0 : POKES+4,0 : SYSS1968
1590 POKES+2,00 : POKES+3,00 : POKES+2
4,15
1600 POKES+5,102 : POKES+6,153 : POKES
+1,36 : POKES,890
1610 FORTY=1T05 : POKES+4,17 : FORI=0T
0130 : NEXT : POKES+4,16 : POKES+1,36+2*
TY : NEXTTY
1620 FORI=1910T01913 : POKEI,86 : NEXT
1625 FORI=1910T01913 : POKEI,86 : NEXT
1630 FORI=1921T01925 : POKEI,86 : NEXT
1635 FORI=1930T01934 : POKEI,86 : NEXT
1640 P=PEEK(49190) : P=P+1 : POKE49190
,P
1645 IFP=2 THEN POKEV+21, (PEEK(V+21)
OR16)
1650 IFP=3 THEN POKEV+21, (PEEK(V+21)
OR48)
1655 IFP=4 THEN POKEV+21, (PEEK(V+21)
OR112)
1700 RETURN
1800 PRINT "#####"
```

```
2007 DATA141,11,221,141,10,221,141
,9,221,141,8,221
2008 DATA173,1,220,201,251,208,5,3
2,0,195,208,61,201,247,208,5,32,0,
190
2010 DATA208,52,201,254,208,5,32,0,
197,208,43,201,253,208,5,32,0,196
,208,34
2020 DATA201,245,208,5,32,138,196,
208,25,201,249,208,5,32,128,196,20
8,16
2030 DATA201,246,208,5,32,158,196,
208,7,201,250,208,3,32,148,196
2060 DATA173,10,220
2070 DATA41,15,24,105,48,141,04,4,
173,9,220,170,41,15,105,48,141,07,
4,138
2080 DATA74,74,74,74,24,105,48,141
,06,4,169,58,141,05,4,169,1,234,23
4
2090 DATA234,234,234,234,234,234,1
73,10,220,201,4,208,3,234,96,234
2100 DATA173,049,192,201,001,208,0
06,169,1,141,37,192,96
2120 DATA173,1,208,201,124,144,74,
173,51,192,208,47,173,132,220,41,2
54,208,83
2125 DATA173,16,208,41,1,240,0,173
,16,208,9,128,141,16,208
2130 DATA169,8,141,51,192,173,0,20
8,141,14,208,173,1,208,141,15,208,
173,21,208
2140 DATA9,208,141,21,208,206,15,2
08,173,15,208,201,156,234,144,11,2
01,124
2145 DATA240,7,32,91,199,169,0,208
,21,169,0,141,51,192,173,21,208,41
,127
2150 DATA141,21,208,173,16,208,41,
127,141,16,208,32,0,203
2160 DATA32,0,208,173,35,192,201,0
,208,1,96
2170 DATA173,33,192,201,0,208,30,1
73,9,221,170,41,15,24,105,48,141,0
15,4,138
2180 DATA74,74,74,74,24,105,48,141
,014,4,169,1,141,14,216,141,15,216
2190 DATA173,9,221,41,252,208,3,76
,0,193,206,1,208,169,36,141,248,7
,2195 DATA173,1,208,205,4,192,240,1
9,201,123,240,15,173,21,208
2200 DATA41,127,141,21,208,032,124
,199,169,0,208,221,169,0,141,9,221
2210 DATA141,33,192,141,29,192,169
,13,141,248,7,76,0,193
2500 REM SP 50944
2510 DATA160,210,136,208,253,202,2
08,248,96
2520 DATA138,74,168,169,45,153,248
,7,96
2530 DATA169,0,141,50,192,141,4,21
2,169,154,141,5,212,169,15,141,6,2
12,169,50
2540 DATA141,1,212,169,10,141,24,2
12,169,129,141,4,212,96
2550 DATA238,50,192,169,0,141,4,21
2,173,50,192,141,1,212,169,15,
2560 DATA141,24,192,169,017,141,4,
212,162,05,32,0,199,96
2570 DATA238,50,192,238,50,192,169
,0,141,4,212,173,50,192,141,1,212
2580 DATA169,10,141,24,212,169,129
,141,4,212,162,1,32,0,199,96
2590 DATA169,0,141,4,212,173,1,208
,41,4,240,21,173,1,208,141,1,212,1
69,10
```

```
2600 DATA141,24,212,169,17,141,4,2
12,162,15,32,0,199,96
3000 REM GAUCHE 49920
3010 DATA173,16,208,41,1,208,9,173
,0,208,205,3,192,208,1,96,206,0,20
8
3020 DATA208,13,173,16,208,41,254,
141,16,208,169,255,141,0,208
3025 DATA173,0,208,41,1,208,7,169,
48
3030 DATA141,248,7,208,5,169,49,14
1,248,7,173,16,208
3035 DATA41,254,240,15,173,0,208,2
01,65
3040 DATA144,8,173,16,208,41,254,1
41,16,208,32,40,197,96
3200 REM DROITE 50688
3210 DATA173,16,208,41,1,240,9,173
,0,208,205,2,192,208,1,96,238,0,20
8,208,8
3220 DATA173,16,208,9,1,141,16,208
,173,0,208,41,1,208,7,169,47,141,2
48,7
3230 DATA208,5,169,46,141,240,7,17
3,16,208,41,254,240,15,173,0,208
3240 DATA201,65,144,8,173,16,208,4
1,254,141,16,208,32,40,197,96
3400 REM BAS 50176
3410 DATA173,1,208,205,5,192,240,2
9,201,150,208,19,169,0,141,11,221
3420 DATA141,10,221,141,9,221,141,
8,221,169,0,141,33,192,238,1,208,3
,240,197
3430 DATA173,1,208,41,1,208,6,169,
37,141,248,7,96,169,38,141,248,7,9
6
3600 REM HAUT 50432 C500
3610 DATA173,1,208,205,4,192,240,1
5,201,150,208,5,169,0,141,33,192,2
06,1,208
3620 DATA32,40,197,173,1,208,41,1,
208,4,169,35,208,2,169,36,141,248,
7,96
3630 DATA173,48,192,201,1,208,1,96
,173,0,208,56,233,20,74,74,74
3640 DATA133,251,173,1,208,56,233,
50,74,74,74,133,251,170,169,4,133,
255
3650 DATA165,251,24,105,40,133,254
,144,2,230,255,202,208,244,164,0
3660 DATA165,254,56,233,6,133,254,
177,254,201,06,208,49,169,1,141,40
,192
3670 DATA169,32,145,254,169,0,141,
4,212,169,112,141,5,212
3675 DATA169,15,141,6,212,169,220,
141,1,212
3680 DATA169,15,141,24,212,169,017
,141,4,212,169,07,141,39,208
3690 DATA 162,10,32,0,199,96
3900 REM MIXTE 50304 C400
3910 DATA32,0,196,32,0,195,96,234,
234,234,32,0,196,32,0,198,96,234,2
34,234
3920 DATA32,0,197,32,0,195,96,234,
234,234,32,0,197,32,0,198,96
4000 REM DATA 49152
4010 DATA0,0,64,24,148,220,0,0,0,0
,0,0,0,0,255,1,255,1,255,1,0,0,0,1
,1,255,255
4020 DATA0,247,0,239,0,223,0,191,0
4100 REM DEP 51968 C800
4110 DATA173,21,208,41,0,240,5,162
,16,32,0,204,173,21,208,41,16,240,5
,162,8
4120 DATA32,0,204,173,21,208,41,32
```

```
,240,5,162,10,32,0,204,173,21,208,
41,64
4130 DATA240,5,162,12,32,0,204,162
,05,32,0,199,96
4200 REM DEP S/P 52224
4210 DATA189,0,192,208,32,173,132,
220,41,112,240,249,157,0,192,173,1
32,220
4220 DATA41,07,240,249,157,1,192,4,
1,1,208,5,32,10,199,208,3,32,9,199
4230 DATA189,1,192,168,189,0,208,2
4,121,13,192,168,201,0,208,19,169,
255
4232 DATA93,22,192,133,251,173,16,
208,5,251,141,016,208
4233 DATA169,0,208,13,201,255,208,
9
4234 DATA173,16,208,61,22,192,141,
016,208
4239 DATA169,255,93,22,192,133,251
,173,16,208,37,251
4240 DATA240,14,152,205,2,192,144,
22,222,1,192,32,9,199,208,17,152
4250 DATA205,3,192,176,8,254,1,192
,32,18,199,208,3,157,0,208,189,1,1
92
4260 DATA168,189,1,208,24,121,20,1
92,205,4,192,144,8,205,5,192,176,3
4270 DATA157,1,208,222,0,192,96
4600 REM INIT IRO 52952 CF00
4610 DATA173,25,208,9,7,141,25,208
,162,128,160,207,56,32,141,255,169
,0
4620 DATA141,128,207,169,205,141,1
29,207,162,128,160,207,24,32,141,2
55
4630 DATA169,0,141,11,220,141,10,2
0,141,9,220,141,8,220,96
4700 REM IRO 52480
4710 DATA173,25,208,141,253,207,17
3,30,208,141,254,207,173,31,208,14
1,255,207
4720 DATA173,253,207,9,7,141,25,20
8,173,253,207,41,2,208,3,76,49,234
4730 DATA173,254,207,41,1,240,246,
173,254,207,201,9,240,18,201,17,24
0,14,201,33
4740 DATA240,10,201,065,240,06,201
,3,240,14,208,11
4745 DATA173,254,207,41,254,141,25
4,207
4750 DATA32,0,206,76,49,234,173,48
,192,240,248,169,1,141,49,192
4760 DATA238,39,192,169,48,141,14,
4
4770 DATA141,15,4,141,33,192,173,2
1,208,41,254,141,21,208,76,49,234
5000 REM IRO 52736
5010 DATA133,251,169,000,133,253,1
69,8,141,36,192,173,29,208,5,251
5015 DATA141,29,208,162,30,32,0,19
9,169,255,69,251,133,252
5020 DATA173,29,208,37,252,141,29,
208,162,30,32,0,199,230,253,165,25
3
5030 DATA201,2,208,216,169,0,141,4
8,192,173,21,208,41,254,141,21,208
5040 DATA173,16,208,41,254,141,16,
208,169,48,141,14,4
5050 DATA141,15,4,169,1,141,49,192
,141,37,192,141,33,192,96
5100 REM VAQUES
5102 DATA173,054,192,238,54,192,20
1,0,240,1,96,169,0,141,54,192
5110 DATA173,8,6,133,255,162,0,189
,9,6,157,8,6,232,224,40,208,245
5120 DATA165,255,141,47,6,96
```

# HECTORPING

HEHO! YA PAS D'ELEPHANTS AU POLE NORD!

# HECTOR

CHASSEURS SOYEZ MARQUÉS SANS LA 5e GÉNÉRATION  
SIGNÉ: UN CHASSEUR DE LA 6e GÉNÉRATION

Face à deux ignobles chasseurs, notre pingouin d'aujourd'hui aura plus d'un tour dans son sac...

Stéphane THIERY

Mode d'emploi:  
Les règles sont incluses.



En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

```
10 *****
20 **** HECTORPING ****
30 ****
40 ****
50 **** PAR ****
60 **** THIERY STEPHANE ****
70 ****
80 **** SUR ****
90 ****
100 **** HECTOR IHR+ ****
110 ****
120 *****
130 ERROR4090
140 POKEMFF10,1:CLS:WIFE:GOSUB2690
150 GOSUB3900
160 WIFE:W=1:H1=1:H2=1:H3=1:H4=1:H5=1:H6=1:H7=1:P=0
FO=0:Z=0
170 H=5
180 COLOR0,1,7,4
190 ***CARACTERES GRPHIQUES***
200 DATA8,8
210 DATA255,189,153,153,153,153,189,255
220 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
230 DATA255,255,254,252,248,240,224,192
240 DATA255,255,127,63,31,15,7,3
250 DATA192,224,240,248,252,254,255,255
260 DATA3,7,15,31,63,127,255,255
270 DATA60,24,24,24,24,24,24,60
280 DATA0,0,129,255,255,129,0,0
290 DATA11,27,41,79,3,3,1,3
300 DATA0,0,0,48,120,120,120,72
310 DATA24,24,60,126,231,165,60,126
320 DATA0,0,0,0,252,126,252
330 DATA61,127,127,63,31,63,127,30
340 DATA56,254,255,255,252,252,222,12
350 DATA28,28,8,62,93,93,20,20
360 DATA127,63,63,31,255,255,31,127
370 DATA0,0,0,60,126,126,60,0
380 DATA0,0,0,224,112,120,60,30
390 RESTORE200
400 POKEM5FE3,&C1:POKEM5FE4,&F9
410 FORI=0TO145:READA:POKEM5F9C1+I,A:NEXT
420 A=CHR$(192)
430 B=CHR$(193)
440 C=CHR$(194)
450 D=CHR$(195)
460 E=CHR$(196)
470 F=CHR$(197)
480 G=CHR$(198)
490 H=CHR$(199)
500 I=CHR$(200)
510 J=CHR$(201)
520 K=CHR$(202)
530 L=CHR$(203)
540 M=CHR$(204)
550 N=CHR$(205)
560 O=CHR$(206)
570 P=CHR$(207)
580 Q=CHR$(208)
590 ***DESSIN PARCOUR***
600 PLOT11,210,210,170,2
610 PRINT:PRINT
620 FORN=1TO23:PEN1:PRINTA:;NEXT:PRINT
630 DATA18200000900000000009081
640 DATA10101011111111111010131
```

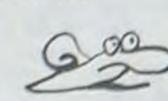


```
650 DATA10001001000100010010001
660 DATA10111100010001000110101
670 DATA10100010111111101090101
680 DATA100010090000001000010001
690 DATA1111110104501011111101
700 DATA100000001067010000000101
710 DATA10101011100001110110101
720 DATA10101000001100000000001
730 DATA10101010010010010111191
740 DATA10999010100001010090001
750 DATA1900110001100010101091
760 DATA10100000100001000100131
770 DATA18201090001100010000081
780 DATA1111111111111111111111111
790 FORL=1TO16:READZ:FORN=1TO23
800 IFMID$(Z$,N,1)="B"THENPEN2:PRINTB%;
810 IFMID$(Z$,N,1)="4"THENPEN1:PRINTC%;
820 IFMID$(Z$,N,1)="5"THENPRINTD%;
830 IFMID$(Z$,N,1)="6"THENPEN1:PRINTE%;
840 IFMID$(Z$,N,1)="7"THENPRINTF%;
850 IFMID$(Z$,N,1)="2"THENPEN1:PRINTG%;
860 IFMID$(Z$,N,1)="3"THENPEN1:PRINTH%;
870 IFMID$(Z$,N,1)="0"THENPEN3:PRINTJ%;
880 IFMID$(Z$,N,1)="1"THENPEN1:PRINTA%;
890 IFMID$(Z$,N,1)="9"THENPEN3:PRINTL%;
900
910 NEXTL:PRINT:NEXTL
920 ***PRESENTATION***
930 SCREEN0,32,250,27
940 PLOT0,32,250,27,1
950 PLOT0,35,250,3,3
960 OUTPUT"SCORE:",20,25,3
970 OUTPUTZ,60,25,2
980 OUTPUT"HECTORPING",100,25,3
990 OUTPUTH,160,25,2
1000 OUTPUT"PASSAGES:",20,14,3
1010 OUTPUTP,70,14,2
1020 GOSUB1030:GOTO1040
1030 OUTPUT"*****<-HECTORPING->*****",22,22
5,1:RETURN
1040 OUTPUT"POISSON",105,14,3
1050 OUTPUTPO,150,14,2
1060 *** JEU ***
1070 TISET
1080 R=INT(RND(50,180))
1090 X=22:Y=199:A=202:B=59:C=22:D=59
1100 IFPOINT(X+2,Y-4)=3THENOUTPUTZ,60,25,1:Z=Z+1:OU
TPUTPO,150,14,1:PO=PO+1:OUTPUTPO,150,14,2:GOTO1120
1110 IFPOINT(X+1,Y-6)=3THENOUTPUTZ,60,25,1:Z=Z+5:O
UTPUTP,70,14,1:P=P+1:OUTPUTP,70,14,2:OUTPUTPO,150,14
,1:PO=PO+1:OUTPUTPO,150,14,2
1120 IFH=>1ANDPO=197THENGOTO2970
1130 OUTPUTZ,60,25,2
1140 OUTPUTH,160,25,2
1150 TE=INT(TIME(50))
1160 OUTPUTK$,X,Y,0
1170 IFPOINT(A,B-5)=0THENGOTO1870
1180 IFPOINT(C,D-5)=0THENGOTO1870
1190 J=JOY(0):F=FIRE(0)
1200 IFZ>R THENGOTO1230
1210 T=INT(RND(1,5))
1220 ONTGO1280,1300,1320,1340
1230 IFA>XTHENGOTO1280
1240 IFA<XTHENGOTO1300
1250 IFB>YTHENGOTO1320
```

```
1260 IFB<YTHENGOTO1340
1270 GOTO1360
1280 IFPOINT(A-4,B)<>1ANDPOINT(A-3,B-2)<>1THENGOSUB
1710:A=A-9:GOTO1360
1290 A=A:GOTO1250
1300 IFPOINT(A+13,B)<>1ANDPOINT(A+12,B-2)<>1 THENG
OSUB1710:A=A+9:GOTO1360
1310 A=A:GOTO1250
1320 IFPOINT(A,B-15)<>1ANDPOINT(A,B-11)<>1THENGOSUB
1710:B=B-10:GOTO1360
1330 A=A:B=B:GOTO1360
1340 IFPOINT(A,B+7)<>1ANDPOINT(A+2,B+3)<>1THENGOSUB
1710:B=B+10:GOTO1360
1350 A=A:B=B
1360 OUTPUTI$,A,B,0
1370 IFZ>RTHENGOTO1400
1380 S=INT(RND(1,5))
1390 ONSGOTO1450,1470,1490,1510
1400 IFC<XTHENGOTO1450
1410 IFC<XTHENGOTO1470
1420 IFD>YTHENGOTO1490
1430 IFD<YTHENGOTO1510
1440 GOTO1530
1450 IFPOINT(C-4,D)<>1ANDPOINT(C-3,D-2)<>1THENGOSUB
1720:C=C-9:GOTO1530
1460 A=A:GOTO1420
1470 IFPOINT(C+13,D)<>1ANDPOINT(C+12,D-2)<>1THENGOS
UB1720:C=C+9:GOTO1530
1480 C=C:GOTO1420
1490 IFPOINT(C,D-15)<>1ANDPOINT(C,D-11)<>1THENGOSUB
1720:D=D-10:GOTO1530
1500 C=C:D=D:GOTO1530
1510 IFPOINT(C,D+7)<>1ANDPOINT(C+2,D+3)<>1 THENGOS
UB1720:D=D+10:GOTO1530
1520 C=C:D=D
1530 OUTPUTI$,C,D,0
1540 IFA=CANDB=DTHENA=22:B=199
1550 IFX=>94ANDX<=121ANDY=>117ANDY<=154ANDF=0ANDP=0
THENGOTO1730
1560 IFJ=4THENGOTO1610
1570 IFJ=8THENGOTO1630
1580 IFJ=1THENGOTO1650
1590 IFJ=2THENGOTO1670
1600 GOTO1150
1610 IFPOINT(X,Y+7)<>1ANDPOINT(X+2,Y+3)<>1 THENGOSU
B1700:Y=Y+10:GOTO11100
1620 Y=Y:GOTO1190
1630 IFPOINT(X,Y-15)<>1ANDPOINT(X,Y-11)<>1THENGOSUB
1700:Y=Y-10:GOTO11100
1640 Y=Y:GOTO1190
1650 IFPOINT(X-5,Y)<>1ANDPOINT(X-3,Y-2)<>1THENGOSUB
1700:X=X-9:GOTO11100
1660 X=X:GOTO1190
1670 IFPOINT(X+13,Y)<>1ANDPOINT(X+12,Y-2)<>1THENGOS
UB1700:X=X+9:GOTO11100
1680 X=X:GOTO1190
1690 GOTO1100
1700 OUTPUTB$,X,Y,2:RETURN
1710 OUTPUTI$,A,B,2:RETURN
1720 OUTPUTI$,C,D,2:RETURN
1730 GOSUB1700
1740 OUTPUTK$,108,135,0
1750 OUTPUTP,70,14,1:P=P-1:OUTPUTP,70,14,2
1760 W=G
1770 G=INT(RND(1,5))
```

**A SUIVRE...**

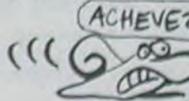
LE JUSTICIER



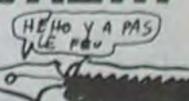
ACHEVEZ-MOI!  
ACHEVEZ-MOI!



TENEZ BON  
S'ARRIVE!



ACHEVEZ-MOI!



APPLE

Suite de la page 2

LISTING 2"

PROGRAMME --> SPRITE.OBJ0  
\*8360.8800

8360- A0 02 89 74 83 99 F5 03	8368- 88 10 F7 A9 83 85 74 A9	8370- 77 85 73 60 4C 77 83 20	8378- 87 00 85 CE 20 B1 00 A5	8380- CE C9 83 F0 20 C9 88 F0	8388- 13 C9 94 F0 12 C9 95 F0	8390- 11 C9 A1 F0 13 C9 87 F0	8398- 12 4C C9 DE 4C 72 84 4C	83A0- 44 85 4C 16 86 4C 89 86	83A8- 4C E1 86 4C 88 86 00 86	83B0- 20 F8 E6 E0 80 10 03 80	83B8- CE 60 4C 99 E1 C4 E1 D0	83C0- 07 E4 E0 D0 03 A9 00 60	83C8- C4 E1 90 09 D0 04 E4 E0	83D0- 90 03 A9 01 60 A9 FF 60	83D8- AD AF 83 18 65 E0 85 E0	83E0- 90 02 E6 E1 60 20 EB 83	83E8- 4C 11 F4 A5 E2 A4 E1 A4	83F0- E0 60 AD OF 84 AC DE 84	83F8- AE 0D 84 60 85 E2 84 E1	8400- 86 E0 60 8D OF 84 8C OE	8408- 84 8E 0D 84 60 A5 A0 A0	8410- A0 E0 C5 A0 A5 CE 29 60	8418- 18 4A 4A 4A 4A 4A 18 69	8420- 88 85 FF A5 CE 29 1F 0A	8428- 0A 0A 85 FE 84 FD B1 FE	8430- 85 FC 60 A5 CE 29 70 18	8438- 4A 4A 4A 4A 18 69 8C 85	8440- FF A5 CE 29 OF 0A 4C 27	8448- 84 A5 CE 29 40 18 2A 2A	8450- 2A 18 69 94 85 FF A5 CE	8458- 29 3F 0A 0A 85 FE 60 20	8460- 49 84 A0 00 B1 FE AA C8	8468- B1 FE 85 EF C8 B1 FE A4	8470- EF 60 20 80 83 A0 FF 84	8478- 07 20 BE DE E6 07 20 87	8480- 00 C9 2C F0 F4 20 F8 E6	8488- A4 07 20 14 84 8A 91 FE	8490- 20 87 00 F0 03 4C 79 84	8498- 60 20 FC 83 20 03 84 20	84A0- 49 84 A0 02 89 E0 00 91	84A8- FE 88 10 F8 A0 00 84 07	84B0- A4 07 20 33 84 20 E5 83	84B8- A4 E5 B1 26 A4 FD 91 FE	84C0- E6 E5 E6 07 A4 07 20 33	84C8- 84 A4 E5 B1 26 A4 FD 91	84D0- FE E6 07 E6 E2 A5 07 C9	84D8- 10 30 05 A9 00 85 EB A9	84E0- 01 85 EC AD OF 84 85 E0	84E8- AD 0D 84 85 EE AD OE 84	84F0- 85 EF A4 EB 20 14 84 A5	84F8- ED A4 EF A6 EE 20 11 F4	8500- A4 FD B1 FE 25 EC D0 OF	8508- A5 30 09 80 49 FF A4 A5	8510- 31 26 91 26 4C 1F 85 A5	8518- 30 A4 E5 11 26 91 26 04	8520- EC D0 11 E6 EC E6 ED E4	8528- EB A5 EE 18 E9 07 85 EE	8530- 80 02 C6 EF E6 EE D0 02	8538- E6 EF A5 EB C9 08 F0 C3	8540- 4C F2 84 60 20 87 00 C9	8548- 47 F0 OE 20 80 83 A9 C3	8550- 20 C0 DE 20 89 F6 4C 99	8558- 84 20 B1 00 A9 03 85 FF	8560- 20 BE DE 20 80 83 8A A4	8568- FF 99 10 84 C6 FF 10 F0	8570- A9 C5 20 C0 DE 20 89 F6	8578- 20 03 84 AD 13 84 85 CE	8580- 20 F2 83 20 99 84 AD 12	8588- 84 85 CE AD 0D 84 18 69	8590- 08 8D 0D 84 70 03 EE OE	8598- 84 20 F2 83 20 99 84 AD	85A0- 11 84 85 CE AD OF 84 18	85A8- 69 08 8D OF 84 20 F2 83	85B0- 20 99 84 AD 10 84 85 CE	85B8- AD 0D 84 18 E9 07 8D 0D	85C0- 84 80 03 CE OE 84 20 F2	85C8- 83 4C 99 84 20 49 84 A0	85D0- 00 B1 FE 8D 0D 84 C8 B1	85D8- FE 8D OE 84 C8 B1 FE 8D	85E0- 0F 84 A9 00 85 07 A4 07	85E8- 20 33 84 20 F2 83 20 11	85F0- F4 A4 FD B1 FE A4 E5 91	85F8- 26 E6 E5 E6 07 A4 07 20	8600- 33 84 A4 FD B1 FE A4 E5	8608- 91 26 E6 07 EE OF 84 A5	8610- 07 C9 10 30 D1 60 20 87	8618- 00 C9 47 F0 06 20 80 83	8620- 4C CC 85 20 B1 00 A9 03	8628- 85 07 20 BE DE 20 80 83	8630- 8A A4 07 99 10 84 C6 07	8638- 10 F0 AD 10 84 85 CE AD	8640- 0F 84 18 69 08 0D OF 84	8648- 20 CC 85 AD 11 84 85 CE	8650- AD 0D 84 18 69 07 90 03	8658- EE OE 84 8D 0D 84 20 CC	8660- 85 AD 12 84 85 CE AD OF	8668- 84 18 E9 08 8D OF 84 20	8670- CC 85 AD 13 84 85 CE AD	8678- 0D 84 18 E9 07 8D 0D 84	8680- 80 03 CE OE 84 CC 85	8688- 20 80 83 20 BE DE 20 49	8690- 84 A0 00 B1 FE 48 C8 B1	8698- FE AA 68 A8 8A 20 F2 E2	86A0- 20 E3 DF AA 20 2B EB 20	86A8- BE DE A0 02 B1 FE A8 20	86B0- 01 E3 20 E3 DF AA 4C 2B	86B8- E8 20 80 83 20 BE DE 20	86C0- F8 E6 E0 08 90 03 4C BA	86C8- 83 8A A8 20 14 84 20 BE	86D0- FE 20 F8 E6 8A A4 FD 91	86D8- FE 20 87 00 C9 2C F0 DC	86E0- 60 20 87 00 C9 47 D0 OE	86E8- 20 B1 00 A9 OF 8D AE 83	86F0- 20 80 83 4C FE 86 A9 07	86F8- 8D AE 83 20 80 83 20 5F	8700- 84 20 03 84 20 BE DE 20	8708- 87 00 C9 47 D0 OE 20 81	8710- 00 A9 0F 8D AF 83 20 80	8718- 83 4C 24 87 A9 07 8D AF	8720- 83 20 80 83 20 5F 84 20	8728- FC 83 20 BE DE AD OF 84	8730- C5 E2 90 5A A5 E2 18 60	8738- AF 83 CD OF 84 80 03 4C	8740- DE 87 AC OE 84 AE 0D 84	8748- 20 8D 83 0D 03 4C E2 87	8750- 30 19 20 D8 83 AC OE 84	8758- AE 0D 84 20 8D 83 0D 03	8760- 4C E2 87 10 03 4C E2 87	8768- 4C DE 87 AD 0D 84 18 60	8770- AE 83 8D 0D 84 90 03 EE	8778- 0E 84 AC OE 84 AE 0D 84	8780- 20 8D 83 10 5D 4C DE 87	8788- AD 0D 84 18 6D AE 83 8D	8790- 0D 84 90 03 EE OE 84 AD	8798- 0F 84 18 6D AE 83 8D OF	87A0- 84 C5 E2 90 39 AC OE 84	87A8- AE 0D 84 20 8D 83 20 E2	87B0- F0 30 20 D8 83 AC OE 84	87B8- AE 0D 84 20 8D 83 30 22	87C0- F0 20 AD 0D 84 38 ED AE	87C8- 83 8D 0D 84 80 03 CE OE	87D0- 84 AC OE 84 AE 0D 84 20	87D8- 8D 83 30 06 F0 04 A0 00	87E0- F0 02 A0 01 20 01 E3 20	87E8- E3 DF AA 20 2B EB 60 00	87F0- 00 00 00 00 00 00 00 00	87F8- 00 00 00 00 00 00 00 00	8800- 00	8808- (*83) 8520- (*CA)	8816- (*8D) 8528- (*3D)	8824- (*79) 8530- (*41)	8832- (*C8) 8538- (*75)	8840- (*05) 8540- (*04)	8848- (*00) 8548- (*C6)	8856- (*24) 8550- (*84)	8864- (*8F) 8558- (*C5)	8872- (*6E) 8560- (*7D)	8880- (*69) 8568- (*2B)	8888- (*CB) 8570- (*3D)	8896- (*6F) 8578- (*06)	8800- (*03) 8580- (*9A)	8808- (*6C) 8588- (*9A)	8816- (*6D) 8590- (*7F)	8824- (*79) 8598- (*45)	8832- (*8D) 85A0- (*E0)	8840- (*0D) 85A8- (*36)	8848- (*80) 85B0- (*4F)	8856- (*45) 85B8- (*52)	8864- (*82) 85C0- (*A1)	8872- (*46) 85C8- (*9F)	8880- (*07) 85D0- (*32)	8888- (*23) 85D8- (*F3)	8896- (*A5) 85E0- (*03)	8904- (*40) 85E8- (*F7)	8912- (*33) 85F0- (*32)	8920- (*78) 85F8- (*47)	8928- (*03) 8600- (*E0)	8936- (*9E) 8608- (*96)	8944- (*DE) 8610- (*C8)	8952- (*2D) 8618- (*68)	8960- (*40) 8620- (*3E)	8968- (*06) 8628- (*D1)	8976- (*47) 8630- (*E5)	8984- (*31) 8638- (*3F)	8992- (*DF) 8640- (*F4)	9000- (*F6) 8648- (*1A)	9008- (*05) 8650- (*C1)	9016- (*88) 8658- (*8C)	9024- (*A7) 8660- (*57)	9032- (*8D) 8668- (*5B)	9040- (*72) 8670- (*95)	9048- (*E0) 8678- (*7B)	9056- (*52) 8680- (*F2)	9064- (*9A) 8688- (*3A)	9072- (*70) 8690- (*5A)	9080- (*98) 8698- (*2E)	9088- (*26) 86A0- (*76)	9096- (*68) 86A8- (*05)	9104- (*30) 86B0- (*33)	9112- (*2B) 86B8- (*98)	9120- (*00) 86C0- (*93)	9128- (*EB) 86C8- (*8F)	9136- (*03) 86D0- (*A2)	9144- (*F7) 86D8- (*A0)	86E0- (*A7) 86E8- (*97)	86E8- (*89) 86F0- (*89)	86F8- (*CC) 8700- (*43)	8708- (*76) 8710- (*97)	8718- (*E0) 8720- (*48)	8728- (*19) 8730- (*D1)	8738- (*95) 8740- (*58)	8748- (*E4) 8750- (*74)	8758- (*EA) 8760- (*13)	8768- (*44) 8770- (*54)	8778- (*8B) 8780- (*46)	8788- (*F1) 8790- (*D3)	8798- (*51) 8800- (*00)	8808- (*27) 8810- (*9D)	8818- (*2B) 8820- (*2B)	8828- (*8F) 8830- (*8F)	8838- (*F4) 8840- (*A5)	8848- (*A5) 8850- (*A5)	8858- (*5C) 8860- (*5C)	8868- (*81) 8870- (*16)	8878- (*00) 8880- (*00)	8888- (*00) 8890- (*00)	8898- (*00) 8900- (*00)	8908- (*00) 8910- (*00)	8918- (*00) 8920- (*00)	8928- (*00) 8930- (*00)	8938- (*00) 8940- (*00)	8948- (*00) 8950- (*00)	8958- (*00) 8960- (*00)	8968- (*00) 8970- (*00)	8978- (*00) 8980- (*00)	8988- (*00) 8990- (*00)	8998- (*00) 9000- (*00)
-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	----------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	----------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------



# MEGASPACE



RENDEZ À CHACUN SA BULLE

# MSX

LES JEUX DE L'HEBDO SONT DURS!

Face aux innombrables dangers que réserve cette "méga" aventure, vous ne devrez pas manquer de ressources...

Eric SLUPSKI

### Mode d'emploi :

Ce jeu particulièrement éprouvant, occupe environ 20 Ko. Le MEGASPACE, vaisseau intersidéral, est détenu par vos ennemis. Vous devez, pour le délivrer, parcourir chacune des 28 chambres de la cité, prendre les clés (pour accéder aux salles suivantes), désamorcer en 9 minutes une bombe cachée au fin fond du labyrinthe et vous approvisionner d'un maximum d'énergie. Si vous tardez dans votre mission, le MEGASPACE placé sous un immense marteau-pilon, sera écrasé ainsi que ses passagers. Vous disposez de cinq vies et d'un anneau d'or, qui bien placé (par ESPACE ou le bouton de tir), vous permet d'ouvrir deux passages secrets, donnant accès au labyrinthe souterrain. Vous devez éviter vos ennemis, les parois de la caverne et l'emploi inopportun de l'anneau d'or, sous peine de perdre une précieuse vie.

- 1er et second tableau : prenez la clé et sortez de la salle.
- 3ème tableau : le premier passage secret est dissimulé en bas à droite du décor, il donne accès à une salle peuplée d'étranges créatures ailées. Un second passage secret est alors à découvrir (?).

pour accéder au fameux labyrinthe souterrain et sa multitude de salles. La bombe découverte, se désamorce par ESPACE ou le bouton de tir. Retour au tableau, prenez la clé.

- 4ème tableau : salle où il vaut mieux ne pas s'attarder, sous peine de ne plus pouvoir en sortir. Prenez la clé.
  - 5ème tableau : vous devez éviter 2 types d'ennemis et franchir 5 portes mobiles.
  - 6ème tableau : évitez le tir des lasers et empruntez "l'ascenseur" pour accéder au centre du tableau.
  - 7ème tableau : le MEGASPACE enfin, et l'heure du jugement...
- SCORE : un temps limite, imparti pour chaque tableau, agit comme bonus. Il s'ajoutera, à la fin de chaque tableau, à votre total de points.
- Chaque clé rapporte 1000 points.
  - Le second passage secret découvert : 500 points.
  - Chaque bloc d'énergie : 200 points.
  - Bombe : 27000 points maximum, en fonction du temps de désamorçage.



```

0 SCREEN0
1
2
3 * MEGASPACE
4 * POUR ORDINATEUR MSX
5 * SPECTRAVIDEO SU1728
6 * par Eric SLUPSKI-JUIN 1985
7
8
9
10 CLEAR:DEFINTA-Z:ONSTOPGOSUB130
11 STOPEN
12 OPEN*GRP:AS#1
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000

```

## A SUIVRE...



# SIMULATEUR DE VOL

FX 702 P

WOUA! QU'EST-CE QUE TU SIMULES BIEN!



IL N'EST DE PIÉ SIMULATEUR QUE CELUI QUI FAIT SEMBLANT

Aux commandes de votre glorieux BETAGET 702, donnez la chasse aux avions ennemis qui polluent votre espace aérien.

L'appui sur "D" indique la distance parcourue. Attention, vous devez voler entre les altitudes minimum et maximum et l'indicateur à droite de l'écran permet de vous situer.

Mode d'emploi : Philippe HOSTALERY

Ce jeu comporte trois programmes, l'enchaînement au programme suivant dépend du programme précédent. Ici la programmation de l'instruction LOAD, provoque l'enregistrement du programme et neutralise la télécommande. Donc le déroulement de la cassette doit être empêché, en programmant dans le programme suivant une instruction GET correspondant à PUT sur la cassette.

- 1-Tapez le premier programme et sauvegardez-le.
- 2-Tapez le second programme et sauvegardez-le par F2 SAVE "RADAR".
- 3-Avancez la cassette de 2 ou 3 unités et mettez le K7 en mode enregistrement.
- 4-Tapez le troisième programme et sauvegardez-le par F2 SAVE "RETOUR".
- 5-Refaites la séquence 3.

DECOLLAGE (premier programme) : pour des raisons de sécurité, l'état major a situé votre terrain au fond d'une vallée aussi étroite qu'encaissée. Vous vous dirigez avec les touches "J" pour aller à droite, "I" pour aller à gauche et "L" pour aller tout droit. L'écran indique votre vitesse, la situation par rapport à la piste, la position du gouvernail de profondeur, du gouvernail de direction et votre altitude. Le tableau suivant, indique les vitesses ascensionnelles minimum :

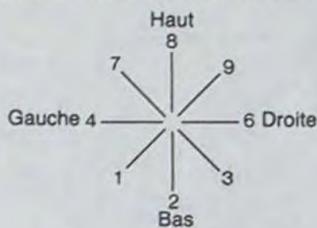
Vitesse mini.	Ascension	Touche	Indicateur
50 m/s	1 m	+	+
70 m/s	3 m	-	.
150 m/s	6 m	.	/
300 m/s	10 m	/	↑
300 m/s	-2 m	.	↓

Nature	Touche	Vitesse	Altitude	Symbole
Aéro freins	F	- 50	- 10	A
Descente libre	.	+ 10	- 30	=
Réacteurs	M	+ 50	0	M
Montée sans moteur	-	-10	+ 5	.

Au début du jeu, vous pouvez choisir une mission d'entraînement en répondant "N" à la question "Mission complète". Dans ce cas le jeu s'arrête, sinon vous passez automatiquement à la chasse.

CHASSE (deuxième programme) : deux cas peuvent se présenter, être poursuivi ou être le chasseur. Dans tous les cas, les 14 premières cases de l'écran affichent votre avion "#", ou l'avion ennemi "X", le viseur ">" <" et l'altitude de l'avion ennemi par rapport à la votre :

"+" : ennemi plus haut que vous  
 "-" : ennemi moins haut que vous  
 "=" : ennemi à la même altitude.  
 Il vous donne ensuite les munitions restantes (100 au départ). Si vous êtes poursuivi, le viseur cherche à vous prendre dans sa ligne de mire. Vous pouvez modifier votre altitude et votre position par les 8 touches numériques (voir schéma), la touche "H" vous met "en piqué". Si vous êtes le chasseur, vous devez positionner le viseur sur l'avion ennemi de la même manière. Déplacements :



Vous tirez par la touche "5" et "E" vous donne des réserves de carburant. Si vous êtes en vie et si il vous reste moins de 1000 litres de carburant après avoir descendu un avion, vous rentrez à la base.

RETOUR A LA BASE (troisième programme) : l'écran affiche les mêmes données qu'au premier jeu et vous dirigez votre avion de la même manière. Attention, les touches du gouvernail de profondeur changent.

Distance de la base		Altitude		Indicateur
Mini	Maxi	Mini	Maxi	
0,5 Km	3,2 Km	5	150	.
3,2 Km	5,25 Km	85	150	#
5,2 Km	10 Km	140	150	↑
10 Km	20 Km	140	320	
20 Km	30 Km	300	320	

La touche "E" donne l'état des réserves de carburant et "D" la distance qui vous sépare de la base. La piste est assez longue, vous devez donc atterrir à 3 Km au plus de la base et être à une vitesse nulle. Attention, votre vitesse ne doit pas être inférieure à 100 m/s si vous n'êtes pas au sol.

Chacun des trois programmes peut-être désolidarisé des autres, par suppression des lignes 1 des deux derniers listings (1 GET "READY" \$ ) et suppression des LOAD dans les deux premiers. FICHER: PA1-MODEM

```

LISTING 1
N
26 IF W<=10:V=V+10
27 IF W>10:V=V+10-
N
28 X=X+V:W=W+M
29 IF W>5:S=π
30 IF W>10:D$="!"
31 IF K<4 THEN 57
32 IF K<=10 THEN 57
33 IF X<1:IF W>1
50 THEN 60
34 IF X>1:IF W>3
20 THEN 60
35 IF S=0:IF X<=500
THEN 62
36 IF X>3200:IF W<=
85 THEN 66
37 IF X>5250:IF W<
140 THEN 66
38 IF X>2:IF W<3
00 THEN 66
39 IF X>3:IF W<4
40 GOTO 10
41 N=10
42 IF V<=300:M=10
43 RET
44 N=6
45 IF V<=150:M=6
46 RET
47 N=3
48 IF V<=70:M=3
49 RET
50 N=1
51 IF V<=40:M=1
52 RET
53 N=2:M=-2:RET
54 PRT "AVION PRET
", "METEO:FORTES
RAFALES DE YEM
T"
55 PRT "DECOLLAGE
AUTORISE SUR:"
PISTE N.7", "60
OD LUCK"
56 RET
57 WAIT 35:IF W>10
:PRT "DANS LA M
ONTAGNE"
58 IF W<=10:PRT "HO
RS PISTE"
59 PRT "PAIX A VOS
CENDRES!" :END
60 PRT "VOUS ETES
REPERE PAR:" L
ES RADARS ENNEM
IS"
61 PRT "VOUS ETES
ABATTU PAR LA D
.C.A.", "END
62 PRT "PISTE FINI
E:VOUS " :PERCU
TEZ UN ARBRE"
63 PRT "ALLEZ A L
HOPITAL":END
64 PRT :WAIT 10:SE
T F2:PRT "D=":X
/1:3:SET N
65 WAIT 0:RET
66 WAIT 10:PRT "VO
US VOLEZ TROP B
AS", "TIMES DES
ARBRES":
67 PRT "ACCROCHEE
S"
68 GOTO 59
69 PRT "MISSION CO
MPLÈTE?"
70 F$=KEY:IF F$="
" THEN 70
71 IF F$="N":R=x:R
ET
72 IF F$="D" THEN
70
73 RET
74 WAIT 20
75 PRT "PILOTE AUT
OMATIQUE": "ENC
LENCHÉ"
76 PRT "CARBURANT:
", "E,
77 IF R=x THEN 81
80 LOAD "RADAR":EN
D
81 PRT "UN AUTRE E
NTRAINEMENT?"
82 F$=KEY:IF KEY="
" THEN 82
83 IF F$="W":PRT "
AU REVOIR..." :E
ND
84 IF F$="O":PRT "
O.K":GOTO 1
85 GOTO 82
LISTING 2
LOAD "RADAR"
LIST
1 GET "READY"$
2 SAC :STAT 0:STA
T E:VAC :E=SX
3 WAIT 0
4 H$="":I$="<":
M=INT (RAN#*20
):N=INT (RAN#*2
0):A=100
5 GSB 72
6 K=INT (RAN#*11)
+2:L=INT (RAN#*
10)+3
7 GOTO 93
8 PRT CSR K-2:H$:
CSR K+1:I$:CSR
L:J$:CSR 15:P$:
L:J$:CSR 15:P$:
9 PRT CSR 16:###
:R
10 IF E<0 THEN 100
11 IF KEY="E":GSB
99
12 IF J$="":IF KE
Y="A" THEN 82
13 IF KEY="1":V=-1
:W=-1
14 IF KEY="2":V=0:
W=-1
15 IF KEY="3":V=1:
W=-1
16 IF KEY="4":V=-1
:W=0
17 IF KEY="6":V=1:
W=0
18 IF KEY="7":V=-1
:W=1
19 IF KEY="8":V=0:
W=1
20 IF KEY="9":V=1:
W=1
21 IF KEY="5":GSB
76
22 IF J$="*" THEN
40
23 X=X-1:IF X=0 TH
EN 95
24 K=K+V
25 L=L+INT (RAN#*5
)-2
26 IF L<=2:L=2
27 IF L<=12:L=12
28 IF K<=2:K=2
29 IF K<=12:K=12
30 N=N+W
31 M=M+INT (RAN#*5
)-2
32 IF M<=0:M=0
33 IF M<=20:M=20
34 IF A=0 THEN 95
35 E=E-(10*(ABS V)
)-(20*(ABS W))-
(100*C)
36 C=0
37 V=0:W=0
38 GSB 72
39 GOTO 8
40 X=X-1:IF X=0 TH
EN 95
41 L=L+V:M=N+W
42 IF K<=0:K=K+1
43 IF K<=10:K=K-1
44 IF M<=0:M=M+1
45 IF M<=10:M=M-1
46 IF L<=3:L=3
47 IF L<=12:L=12
48 IF M<=0:M=0
49 IF L<=12:L=12
50 IF M<=20:M=20
51 IF K<=10:IF M<=
10 THEN 53
52 GOTO 35
53 IF J$="*" THEN
65
54 $="PARACHUTE"
55 PRT CSR K-2:H$:
CSR K+1:I$:CSR
L:J$:CSR 15:P$:
56 PRT CSR 16:###
:R
57 FOR B=0 TO 19
58 PRT CSR B:" "
59 NEXT B
60 PRT "VOUS ETES
TOUCHÉ": "DEGAT
S GRAVES "
61 IF RAN#<.5 THEN
64
62 PRT "VOTRE " :$
" S OUVRE": "M
AIS VOUS ETES R
ENVOYÉ"
63 END
64 PRT "VOTRE " :$
" NE S OUVRE PA
S", "PAIX A VOS
CENDRES":END
65 PRT :PRT "AVION
TOUCHÉ " : "VOUS
ETES UN AS " :U
=U+1
66 IF E<=3:PRT "R
ETOUR A LA BASE"
67 IF E<=3:LOAD "
RETOUR":END
68 WAIT 50:PRT CSR
6:"ALERTE":WAI
T 0
69 N=INT (N/2)
70 L=INT ((L+K+2)/
2)
71 GOTO 95
72 IF M=N:P$="="
73 IF M>N:P$=">"
74 IF M<N:P$="<"
75 RET
76 A=A-10
77 IF K=L:IF M=N T
HEN 53
78 IF ABS (K-L)<=1:
IF M=N:IF RAN#<
.2 THEN 53
79 IF K=L:IF ABS (
M-N)<=1:IF RAN#<
.2 THEN 53
80 IF ABS (K-L)<=1:
IF ABS (M-N)<=1:
IF RAN#<.5 THEN
53
81 RET
82 C=1
83 IF N=0 THEN 89
84 WAIT 20
85 PRT :PRT CSR 7:
"PIQUE":WAIT 0
86 N=0
87 L=L+(INT (RAN#*
7)-3)
88 GOTO 35
89 WAIT 35
90 PRT :PRT "PIQU
E IMPOSSIBLE"
91 WAIT 0
92 GOTO 43
93 IF RAN#<.5:J$="
#":GOTO 95
94 J$="*"
95 X=20
96 IF A=0:J$="*"
97 IF J$="*":J$="*"
":GOTO 35
98 IF J$="*":J$="*"
" :GOTO 35
99 PRT :PRT "CARBU
RANT": "E:RET
100 PRT "PLUS DE CA
RBURANT": "L EN
NEMI VOUS DETRU
IT."
101 PRT " REPOSEZ
EN PAIX " :END
LISTING 3
LOAD "RETOUR"
LIST
1 GET "READY"$
2 SAC :STAT 0:0:S
TAT E,U:VAC :E=
SX:U=SY
3 IF E<=300:IF U>0
:U=U-1:E=E+200:
GOTO 3
4 WAIT 35
5 C$="":A$="":K
=7:X=2:4:I=40
6 W=(INT (RAN#*10
0)+5)+50
7 V=(INT (RAN#*8)
*100)+110
8 $=" REPOSEZ EN
PAIX "
9 PRT "BASE EN VU
E", "CARBURANT R
ESTANT": "E, "TRA
IN SORTI"
10 GSB 200:WAIT 0
11 PRT CSR 0:V:CSR
4:C$:CSR K:A$:
CSR 10:C$:
12 PRT CSR 11:0:C
SR 12:D$:CSR 14
:###:W
13 IF KEY="E":F=-5
0:G=-10:0$="A":
I=0
14 IF KEY="(" :L=-1
:D$="(-":I=1
15 IF KEY=")":L=1:
D$=")":I=1
16 IF KEY="*":L=0:
D$=" " :I=0
17 IF Y*x:IF KEY="
":B$=" " :F=10:
":B$=" " :F=10:
6=-30:I=0
18 IF Y*x:IF KEY="
M":B$="M":F=50:
G=0:I=20
19 IF Y*x:IF KEY="
":B$=" " :G=5:F
=-10:I=0
20 IF KEY="E":GSB
72
21 IF KEY="D":GSB
73
22 IF Y*x:IF KEY="
":B$=" " :D$="
":F=0:G=0:L=0:
I=40
23 IF Y*x:IF W=0:I
F KEY="1":IF S*
x:F=-10:GSB 67:
I=20:G=0:B$="*"
24 IF Y*x:IF S=x:I
F W=0:IF KEY="I
":F=-10:G=0:I=2
0:B$=" " :V=V/2
25 V=INT V
26 IF Y*x:I=0:E=0
27 K=K+L+SGN (RAN#
-.5)
28 IF W=0:G=0:K=7
29 IF K<4 THEN 45
30 IF K<=10 THEN 45
31 V=V+V:W=W+6
32 X=X-V
33 IF X<=3:C$=" "
34 IF X<0 THEN 51
35 IF X>=3:IF W<0
THEN 57
36 IF W<=0:M=0:GOTO
39
37 IF W>0:IF W<100
THEN 70
38 GOTO 40
39 IF V<=0 THEN 59
40 E=E-10-(ABS I)
41 IF E<0:IF Y*x:P
RT "PLUS DE CAR
BURANT":Y*x:F=0
42 IF T*x:IF X<=400
0:GSB 68
43 WAIT (10-(V/100
)))*2
44 GOTO 11
45 WAIT 35
46 IF C$=" " THEN
49
47 PRT "DANS LA MO
NTAGNE":$
48 END
49 PRT "HORS PISTE
" :$
50 END
51 WAIT 35
52 PRT "PISTE FINI
E"
53 IF W>0 THEN 2
54 IF V>100:PRT $:
END
55 PRT "DEGATS FAI
BLES": "RETOURNE
Z A L ECOLE!"
56 END
57 PRT "VOUS VOUS
ETES ECRASES...
" :$
58 END
59 WAIT 15:PRT CSR
0:V:CSR 4:C$:C
SR K:A$:CSR 10:
C$:
60 PRT CSR 11:0:C
SR 12:D$:CSR 14
:###:W
61 PRT "ATTERRISSA
GE REUSSI", "MOT
EUR COUPE"
62 IF E<=0:H=(E*10)
+(U*1e2)
63 GOTO 65
64 H=U*1e2
65 PRT "SCORE":H
66 END
67 S=x:PRT :PRT "R
EACTEURS INVERS
ES":RET
68 PRT :PRT "PISTE
A " :X-3e3:"M."
:T=x
69 RET
70 WAIT 35
71 PRT "VITESSE TR
OP FAIBLE": "VC
US CHUTEZ":$ :EN
D
72 PRT :WAIT 10:PR
T "CARBURANT":
E:WAIT 0:RET
73 PRT :WAIT 10:PR
T "DISTANCE": "X
:WAIT 0:RET
200 WAIT 35:PRT "80
MNE CHANCE":RET
    
```

HEBDOGICIEL 160, rue Legendre 75017 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 420 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 10 = 520 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS : 220 FRANCS. Pour l'étranger: + 80 F. pour 1 AN + 40 F. pour 6 MOIS.

NOM :  
 PRENOM :  
 ADRESSE :  
 BUREAU DISTRIBUTEUR :

MATERIEL UTILISE :  
 CONSOLE :  
 PERIPHERIQUES :  
 REGLEMENT JOINT :  CHEQUE  CCP

# SHADOWFIRE de BEYOND SOFTWARE

Ca y est ! Des années que nous nous entraîmons dans le plus grand secret et nous allons enfin pouvoir réaliser le plan que nous préparons depuis des mois. L'infâme tyran, le Général Zoff, n'a qu'à bien se tenir ! Nous partons à l'assaut de son vaisseau-forteresse munis de nos armes, de notre courage et de notre foi en la liberté. Zoff exploite des milliers de systèmes stellaires, aidé en cela par le mathématicien Exord. Celui-ci calcule les orbites des planètes que Zoff veut mettre à sa botte et lance le vaisseau, le Zoff V, dans les voyages intergalactiques pour arriver au ras des paquerettes de l'objectif. Notre équipe paraîtrait fortement disparate à des observateurs venus du XXème siècle. Mais de nos jours ce genre de réu-

nion ne surprend plus personne. La conquête spatiale a permis à l'homme de sortir de son trip xénophobe et mégalomane rencontrant des intelligences si diverses que le racisme n'avait plus lieu d'être. Je vous présente mes coéquipiers : Syllk, un insectoïde qui sert les légions de l'Empire avant de rejoindre la cause d'Enigma après la mise en esclavage de sa planète natale par Zoff. Sevrina Maris, la seule femme de l'équipe, vient de la planète des tueurs, formée à toutes les techniques de combat et de meurtre. Torik, un avien, a été extirpé de prison pour nous servir, sa capacité de voler autorise des plans d'action particulièrement audacieux. Maul, un androïde guerrier, se charge du transport de la majorité des armements

lourds du groupe, totalement indépendant énergétiquement il ne peut qu'être essentiel à notre tâche. Enfin Manto notre spécialiste des transports, encore un androïde mais totalement incapable de se défendre par lui-même. Il ne manque plus que ma personne pour compléter le tableau : Zark Mentor, humain, je fus officier dans les légions de l'Empire avant de rejoindre la conjuration d'Enigma pour la haine personnelle que je voue à Zoff.

Notre vaisseau est armé et prêt à sortir de l'anonymat où nous le maintenons depuis maintenant cinq ans. Nous ne dispo-

sagers. Nous quittons l'asile de la planète Zwickaa et partons immédiatement à la recherche de l'Ambassadeur Kryxix : lui seul pourra nous indiquer où se trouve Zoff actuellement caché dans les méandres de sa forteresse. Nous vaincrons !

Ce logiciel marque une nouvelle étape dans le domaine des jeux d'aventure sur les micros familiaux. A aucun moment vous n'aurez besoin de vous servir du clavier et à vous acharner inutilement sur une analyse syntaxique boîteuse. L'ensemble des commandes sont regroupées sous forme d'icônes directement accessibles par le joystick. Le

en trois parties distinctes que vous pouvez accomplir dans l'ordre de votre choix. Le premier jeu d'aventure qui ne m'a



pas dégoûté de mon ordinateur dans les cinq minutes, d'ailleurs j'y retourne : c'est génial !

## pour Commodore et Spectrum

sons que de cent minutes pour mener à bien notre mission. Seuls des fous ou des inconscients accepteraient de participer à ce raid, mais nous sommes prêts à tout pour détruire le Zoff V et tous ses pas-

graphisme, exceptionnel sur Commodore, ne manquera pas d'en surprendre certains sur le Spectrum. Le scénario, particulièrement bien construit, vous permettra de jouer et rejouer, votre mission se décomposant

AMSTRAD	Mine hantée	page 26		
Eric LECHAT	Sorties	page 2		
APPLE	Azatoth	page 6		
David DENAUD	Le plongeur	page 3		
CANON X07	Zombie	page 4		
Pierre DOR	Simulateur de vol	page 31		
CBM 64	Hectoring	page 27		
Christian GRAFF	Mégaspaces	page 29		
EKL 100	Kit hires	page 7		
J. Louis FARGES	Jeep	page 3		
FX 702P	The knight	page 30		
Philippe HOSTELARY	Paris Dakar	page 2		
HECTOR	Chasse aux cyclopes	page 8		
Stéphane THIERY	Mission U 72	page 28		
MSX	Olivier ANDRE	VIC 20	4 portes vers la liberté	page 8
Eric SLUPSKI	Philippe MALINSKI	ZX 81	Traversée infernale	page 2
ORIC	Patrick MONTRER			



### la Règle à Calcul

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4A

- Micro-ordinateur TI 99/4A Pol 1100 F
- Modulateur Secam France 500 F
- Modulateur Pétrel 500 F
- Câble liaison magnéto cassettes 95 F
- Magnéto cassettes Texas Instruments 595 F
- Magnéto cassettes Lansay / Computer et câble 370 F
- Imprimante Seikosha GP 50 A 1250 F
- Imprimante Seikosha GP 500 2200 F
- Imprimante Epson RX30 friction/traction 4150 F
- Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire 2390 F
- Interface parallèle extérieure pour TI 99 1090 F
- Interface série extérieure pour Brother pour TI 99 1090 F
- Manette Quick Shot à ventouse tir bloqué avec adapteur pour 2 manettes 230 F
- Manette de jeux Texas USA, la paire 250 F

PROGRAMMATION

- Extended Basic manuel français 800 F
- Super extended basic graph manuel français 1200 F
- Extension mémoire 32 K extérieure 1340 F
- TI Logo n° 2 en français livrable avril (Module) 895 F
- Mini mémoire livrable avril (Module) 895 F

K7 EPSILON/SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU

- Lunar Lander 95 F
- Lunar Jumper 120 F
- Solar system 120 F
- Sum Games 120 F
- La malédiction du Kouillili 120 F
- Intercepteur 120 F
- L'ascenseur infernal 120 F

Pour tout achat de 3 cassettes, il sera offert gratuitement le K7 Lunar Lander.

K7 HEBDOLOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99

- N° 3 rubis sacré Basic étendu 95 F
- N° 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu 120 F
- N° 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu 150 F

MODULES TEXAS ORGANISATION

- Gestion de fichiers 260 F
- Gestion de rapports 375 F
- Gestion privée 360 F
- Statistiques 350 F

MODULES AVENTURE

- Panac 250 F
- Adventure pirate 350 F
- Munch mobile 250 F
- Buck rogers 350 F
- Retour du pirate 250 F
- Mash 250 F
- Microsurgeon 250 F
- Hopper 150 F
- Jaw breaker 250 F
- Tunnel of doom 350 F
- Moonmine 250 F
- Moon sweeper 250 F
- Popeye 400 F
- Demon attack 150 F
- Burger lime 150 F
- Star trek 250 F
- Treasure Island 250 F

MODULES ATARISOF POUR TI 99

- Moon patrol 219 F
- Jungle hunt 219 F
- Pole Position 250 F
- Protector II 250 F
- Defender 219 F
- Picnic Paranoia 250 F
- Donkey kong 250 F

MODULES LOISIRS

- Connect Four 147 F
- Jeux vidéo 2 174 F
- The attack 147 F
- Othello 150 F
- Munch Man 150 F
- Chasse aux wimpus 147 F
- Video Chess 250 F
- Buck Rogers 350 F

# NOUVEAU ! AMSTRAD

## Succès après succès CPC 664

Unité centrale CPC 664 avec moniteur monochrome 4.490 F

Unité centrale CPC 664 avec moniteur couleur 5.990 F

AMSTRAD/CPC 464 AVEC LECTEUR K7

- Unité centrale CPC 464 avec moniteur monochrome 2.990 F
- Unité centrale CPC 464 avec moniteur couleur 4.490 F
- Disk pour 464 2.490 F
- 2° Disk pour 464 ou 664 1.990 F

Adapteur pétrel pour : CPC 464 ou 664 Mono 390 F

Joystick spécial Amstrad 149 F

Disquettes 3" à l'unité 70 F

Disquettes 3" par 10 667 F

LOGICIELS JEUX

- Rally 2 200 F
- Mistère de Kikekankoi 180 F
- Manic miner 99 F
- Roland à Loscaux 99 F
- Roland aux oubliettes 99 F
- Roland fait des petits trous 99 F
- Roland voyage dans les temps 99 F
- Faucons de l'espace 99 F
- Flight Path 737 (simulateur de vol) 99 F
- Echec et mal 99 F
- Jardins hantés (Pacman) 99 F

LOGICIELS UTILITAIRES

- Easi AMSCALC (tableur électronique) 245 F
- Answer (traitement de texte pro) 245 F
- Assembleur DEV/PAC 290 F
- Pascal HISOF 390 F
- Firmware (Listing rom) 245 F
- DDI 1 Firmware (Listing rom disk) 245 F

Demander la liste des logiciels et matériels

L'ordinateur personnel complet avec lecteur de disquettes intégré

64 K RAM, 32 K ROM, 20-40-80 colonnes. 640 X 200 PIXELS, 27 couleurs, clavier 74 touches avec pavé numérique et touches de fonction, connecteur joystick, sortie son stéréo, interface centronics, bus Z 80. Sortie contrôleur pour le 2° disk, DOS CP/M 2.2. Editeur, assembleur, logo, utilitaires CP/M fournis.

### BON DE COMMANDE TARIFS JUIN 1985

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Tél. : \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis. Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin. Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé express pour les logiciels : + 30 F. Se renseigner pour les colis au-dessus de 5 kg ainsi que pour les expéditions à l'étranger.

LA RÈGLE A CALCUL : 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS. Tél. : 325.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064 F / 1303 RAC.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours. Parking gratuit Maubert-Logrange

### MINI-MÉMOIRE

Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éloignez l'ordinateur... Le modèle avec manuel + manuel assembleur sur mini-mémoire 895 F

### LOT N° 1 INDISPENSABLE

- Module BASIC ETENDU manuel en français
- K7 Basic soi-même
- K7 Lunar Lander 2
- K7 Introduction aux jeux sur TI 99 n° 1 850 F

### LOT N° X

Module supergraph + mémoire 32 K 2195 F

### MODULE SUPERGRAPH

Un nouveau basic étendu avec 35 fonctions supplémentaires permettant de tracer lignes, cercles, ellipses, axes, diagrammes en barres ou circulaires. Ce basic graphique présente 2 caractéristiques très utiles : une copie d'écran, graphiques et textes (codes ASCII), Vpoke et Vpeek accès direct à la Ram de contrôle écran, nécessite la mémoire 32 K 1200 F

### LOGO 2 (module)

Enseigne à votre ordinateur : formes, couleurs, musique, procédures, caractères dessinés, variables de tous genres, constructions grammaticales et arithmétiques... Le module logo, nécessite la mémoire 32 K 895 F

### BASIC ETENDU

Module comprenant un langage de programmation renforçant le basic du TI 99. 40 commandes supplémentaires, accès au langage assembleur. (Entrées/sorties). Sous-programmes, stockage, sprites, traitement d'erreurs. Expressions logiques. LET multiple. Introductions multiples. Accès à l'extension 32 K 800 F

### MÉMOIRE 32 K

fonctionne avec le basic étendu. Elle est indispensable pour la programmation en logo. Si l'on possède la mini-mémoire ou l'assembleur, elle permet d'adresser des sous-programmes en assembleur et de les exécuter. Le module. Promotion 1040 F

### EXCLUSIF Plus besoin du boîtier d'extension périphérique TEXAS

Connectez directement sur votre TI99/4A un contrôleur de disquettes pouvant recevoir 2 lecteurs de disquettes D.D./D.F. 5"1/4 360 ko. Permet la lecture de toutes les disquettes des programmes Texas existants.

L'ensemble comprenant le contrôleur et une unité de disquettes 4.500 F

L'unité de disquette supplémentaire 360 Ko 2.500 F (garantie 1 an pièces et main-d'œuvre)

Coffret avec cordon pouvant contenir 2 unités de disquettes

Unité centrale TI 99/4A

Module Logo 2

Contrôleur de disquettes

Interface pour imprimante RS 232 ou parallèle

Mémoire 32 k