



COMMODORE À POIGNÉE

Monsieur Apple IIc et Madame Thomson TO9 ont le plaisir de vous annoncer la naissance de leur fils illégitime : Commodore 128 D. De son papa il a déjà la jolie poignée et le gros catalogue de logiciels. De sa maman, il a hérité le clavier séparé et la commercialisation fantaisiste. Bienvenue dans le monde des vieux huit bits à une brique.

SON PÈRE

Le C128 a beaucoup fait parler de lui, à une certaine époque. Commodore, au moment du Comdex de Las Vegas du printemps dernier, avait accompagné sa sortie américaine d'un matrasage publicitaire assez réussi. Le slogan ridiculisait les deux grands de la micro en gueulant : "Mauvaises nouvelles pour IBM et Apple". La bécane allait tout juste sortir. Un peu plus loin, il y avait le stand Atari qui présentait avec Tramiel et trompettes le nouveau 520ST. Le Commodore 128, à l'époque, se présentait sous une forme jamais vue chez Commodore. Pour vous donner une idée, vous prenez un 64, vous l'aplatissez, vous rajoutez tout ce qui lui manque (pavé numérique, touches de fonctions, un reset). A l'intérieur, vous collez un mode CP/M assurant la compatibilité avec les programmes tournant sous... devinez quoi ? CP/M, vous avez gagné. Vous balancez 128 Ko et un nouveau Basic tout beau, tout neuf, tout refait à zéro, vous avez un C128 tout propre.

Attendez, j'ai oublié quelque chose. J'ai oublié mon sens critique. Bah oui ! Faudrait peut-être que quelqu'un dise que les 80 colonnes du C128, on ne les voit que quand on a un moniteur capable de les afficher. Votre télé, elle comprend plus, ça lui fait mal où je pense quand elle a 80 colonnes à gérer. Elle rend l'âme. Donc il faut attendre le moniteur de Commodore. J'aime pas attendre. Et puis sur le 128, l'alimentation, elle n'est pas intégrée, il faut un gros pavé pour alimenter la bête. Ah oui, il y a aussi un gag marrant. Le boîtier RS232 bloque la sortie RGB. Ça fait peur. Ça m'effraie. Mais j'entends une petite musique et une charmante voix qui me chante : "ne pleure pas Jeanne-ette..."

SON ALLURE

Super-Commodore, le justicier commode, arriva. Sur son poitrail flamboyant au soleil levant on pouvait distinguer la lettre D

Super-Commodore qui nous a passé la bécane dont je vais causer, c'est la Fnac. Merci monsieur Fnac. Permettez-moi de faire une petite digression sur le sujet, car pour le moment, la Fnac est la seule à avoir ces

faire "pro" et y arrive presque. Le clavier est séparé de l'unité centrale. Le bloc principal (je dis ça pour éviter la répétition de "l'unité centrale", mais si ça vous plaît pas vous pouvez lire autre chose, hein) contient un drive 1571 et le transfo qui pesait tant. En prime, vous avez le droit à un ventilateur histoire de pas brûler la baraque avec des températures d'enfer (si j'ose dire). Vous me suivez ? Je continue. Le clavier est mieux que son prédécesseur, la disposition des touches est la même mais la frappe est plus agréable. Un petit avis perso ? Le clavier est génial. Fin de l'avis perso. Retour à l'objectivité implacable. Une superbe diode rouge vient éclairer vos beaux yeux qui, belle marquise, me font mourir d'amour. Une diode verte en fait autant mais son but ultime n'est que de vous indiquer l'état du drive.

Le tout se trébale sans pépins grâce à une poignée judicieusement placée sur le côté gauche de l'appareil. Le clavier, une fois débranché, se fourre sous le monstre transformant la chose en une petite valochette. C'est pratique ? Ah bon, première nouvelle. On peut noter que, contrairement à l'Amiga, Commodore n'a pas eu honte de vendre cette bécane puisque leur Logo est sur la face avant. Je sens que je deviens médisant, je change de chapitre.

SES ENTRÉES/SORTIES

Oui, mōssieur, farpitement, il en a ! On se fait un petit topo ? Allez, on ne se refuse rien, au diable l'avarice. Au dos de la bécane, de gauche à droite, dans l'ordre : une répugnante entrée courant (attention mémé, c'est pas du 110 volts), un port nommé user port par Commodore et qui, à la lecture du manuel, ne sert strictement à rien, une sortie RGB destinée au moniteur, une sortie pour une télé au standard Pal ou Fido Boulettes, un trou carré qui ne

sert à rien mais qui néanmoins est là, une sortie vidéo dans laquelle s'enfoncent (oh, oui !) le cordon péritel de votre C64, une DIN qu'on pourrait appeler interface série si seulement elle était standard, la sortie cassette dans laquelle va rentrer le pourrissime magnéto Commodore et enfin le port d'extension, plus couramment appelé port cartouche. Ça vous a plu ? D'autres ? Sur le côté droit, vous avez droit (vanne !) à deux ports joystick aux normes Atari, c'est-à-dire les mêmes que sur tous les Commodore, un superbe Reset total (qui remet la bécane comme si vous veniez de l'allumer) et un reset pour le drive qui nécessite un crayon pour l'atteindre. Je note (remarque

le ton dédaigneux et méprisant pris par l'auteur de cet article, c'est honteux !) que si il y a un reset pour le drive, c'est que Commodore a enfin admis que ses lecteurs de disquettes sont pourraves.

Le clavier vient se brancher sur la droite à l'aide d'un câble beau, mais court. Un détail encore, avant de faire un goto chapitre suivant, l'image obtenue à partir de la prise péritel est aussi nulle qu'en venant de la sortie Antenne. La bécane est vendue avec 4 câbles :
- Un pour la sortie vidéo en 40 colonnes pour un moniteur monochrome mais sans son

Suite page 15



gouchée en rouge vermillon sur son habit de combat. "D", pourquoi ? demanda un paysan intrigué qui labourait son champ en crapotant une sèche toute frippée. Le brave homme ne pouvait pas savoir que Super-Commodore portait dans son escarcelle un nouveau Commodore 128 que les autorités suprêmes avaient appelé C128 D, en son honneur. C'est fini ? Oui. C'est pas

bécanes en stock. Conclusion ? Commodore prend une fois de plus les revendeurs pour des cons. C'est la deuxième fois qu'ils nous font le coup, déjà avec le Plus 4, c'était pas joli. Ça promet pour l'Amiga. Le C128 D est incontestablement mieux que le C128. Remarquez, ce n'était pas difficile. Mais mieux sur quel plan ? Déjà, le look est complètement différent. Cette bécane veut

MITTERRAND, LE COWBOY

Ça nous intéresse, Monsieur le Président, ça nous intéresse même beaucoup quand vous parlez d'informatique à la télé avec papa Mourousi. Heureusement que j'ai un magnétoscope car j'ai du repasser trois fois la bande avant de bien comprendre ce que vous avez dit. Je n'en croyais pas mes oreilles, "A-PLU", vous avez prononcé "A-PLU" à la française au lieu d'"Apple", comme tout le monde. Et je suis carrément tombé de ma chaise quand j'ai entendu de votre noble bouche "MICRO-INFORMATEUR" au lieu de micro-ordinateur. Chef, chef, vous ne connaissez vraiment rien à l'informatique ou vous le faites exprès pour faire popu ? A moins qu'aucun mot de français n'ait le droit de franchir vos royales babines ? Margarete Tatechireur ne doit pas être happy !



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 15

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 13,14

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.

CINOCHÉ-TELOCHE pages 23,34.

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 20

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 30.

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 15

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR
AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . CANON X-07 . CASIO FX 702-P.
COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 . EXELVISION EXL 100 .
MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM.
TEXAS TI-99/4A. THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

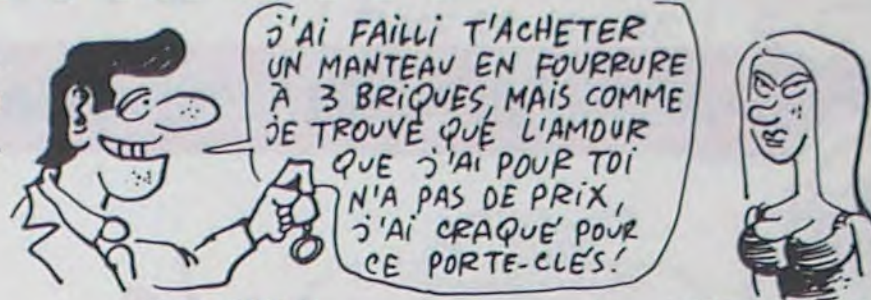
DE L'OR OULA MORT EXL 100

JOUEUX
BERK,
BONNE
ET
HEUREUSE
PROUT
PROUT

édito

Pour un peu d'or jouer sa vie à l'intérieur d'un labyrinthe infernal, que ne risquerait-on pas pour passer à la télé...

Jean-Roch HERPELDINGER et Sylvain CHARIOT



SUITE DU N°114

```

15851 CALL COLOR("0MHF"):LOCATE (19,35):PRINT "QUEST"
15852 LOCATE (20,35):PRINT "QUEST"
15853 CALL CHAR(42,"000810207E20100800")
15855 FOR I=1 TO 22:LOCATE (1,1):PRINT " "
15860 T1$=SEG$(T$(X-1,E),Y,1)I$EG$(T$(X,E),Y,1)I$EG$(T$(X+1,E),Y,1)
15870 IF T1$="100"OR T1$="10M"OR T1$="10D"THEN GOSUB 20000:GOTO 15910
15880 IF T1$="001"OR T1$="00M"OR T1$="00D"THEN GOSUB 20130:GOTO 15910
15890 IF SEG$(T1$,1,1)<>"1"AND SEG$(T1$,3,1)<>"1"THEN GOSUB 20260:GOTO 15910
15900 IF T1$="101"OR T1$="1M1"OR T1$="1D1"THEN GOSUB 20390
15910 IF SEG$(T$(X,E),Y-1,1)I$EG$(T$(X,E),Y-1,1)I$EG$(T$(X+1,E),Y-1,1)
15920 T2$=SEG$(T$(X-1,E),Y-1,1)I$EG$(T$(X,E),Y-1,1)I$EG$(T$(X+1,E),Y-1,1)
15930 IF T2$="100"OR T2$="10M"OR T2$="10D"THEN GOSUB 20520:GOTO 15970
15940 IF T2$="001"OR T2$="00M"OR T2$="00D"THEN GOSUB 20770:GOTO 15970
15950 IF SEG$(T2$,1,1)<>"1"AND SEG$(T2$,3,1)<>"1"THEN GOSUB 21020:GOTO 15970
15960 IF T2$="101"OR T2$="1M1"OR T2$="1D1"THEN GOSUB 21200
15970 IF T2$="1M"THEN GOSUB 23000
15972 IF T2$="1D1"THEN GOSUB 23070
15975 IF SEG$(T$(X,E),Y-2,1)I$EG$(T$(X,E),Y-2,1)I$EG$(T$(X+1,E),Y-2,1)
15980 T3$=SEG$(T$(X-1,E),Y-2,1)I$EG$(T$(X,E),Y-2,1)I$EG$(T$(X+1,E),Y-2,1)
15990 IF T3$="100"OR T3$="10M"OR T3$="10D"THEN GOSUB 21550:GOTO 16030
16000 IF T3$="001"OR T3$="00M"OR T3$="00D"THEN GOSUB 21710:GOTO 16030
16010 IF SEG$(T3$,1,1)<>"1"AND SEG$(T3$,3,1)<>"1"THEN GOSUB 21970:GOTO 16030
16020 IF T3$="101"OR T3$="1M1"OR T3$="1D1"THEN GOSUB 22010
16030 IF T3$="1M1"THEN GOSUB 23140
16032 IF T3$="1D1"THEN GOSUB 23200
16035 IF SEG$(T$(X,E),Y-3,1)I$EG$(T$(X,E),Y-3,1)I$EG$(T$(X+1,E),Y-3,1)
16040 T4$=SEG$(T$(X-1,E),Y-3,1)I$EG$(T$(X,E),Y-3,1)I$EG$(T$(X+1,E),Y-3,1)
16050 IF T4$="100"OR T4$="10M"OR T4$="10D"THEN GOSUB 22250:GOTO 16090
16060 IF T4$="001"OR T4$="00M"OR T4$="00D"THEN GOSUB 22380:GOTO 16090
16070 IF SEG$(T4$,1,1)<>"1"AND SEG$(T4$,3,1)<>"1"THEN GOSUB 22510:GOTO 16090
16080 IF T4$="101"OR T4$="1M1"OR T4$="1D1"THEN GOSUB 22640
16090 IF T4$="1M1"THEN GOSUB 23290
16092 IF T4$="1D1"THEN GOSUB 23310
16095 T5$=SEG$(T$(X,E),Y-4,1)
16100 IF T5$="1"THEN GOSUB 22850:GOTO 2050
16110 IF T5$="1"THEN GOSUB 22930:GOTO 2050
16120 GOTO 2050
19999 END
    
```

```

20000 |
20010 |-----|
20020 |
20030 CALL COLOR("1MC")
20040 LOCATE (1,1)
20050 PRINT " "
20060 CALL COLOR("1Mb")
20070 FOR I=2 TO 21
20080 LOCATE (I,1):PRINT "5"
20090 LOCATE (I,22):PRINT "5":NEXT I
20100 CALL COLOR("1MB"):LOCATE (22,1)
20110 PRINT " "
20120 RETURN
20130 |
20140 |-----|
20150 |
20160 CALL COLOR("1MC")
20170 LOCATE (1,1)
20180 PRINT "7"
20190 CALL COLOR("1Mb")
20200 FOR I=2 TO 21
20210 LOCATE (I,1):PRINT "5"
20220 LOCATE (I,22):PRINT "5":NEXT I
20230 CALL COLOR("1MB"):LOCATE (22,1)
    
```



```

20240 PRINT "4"
20250 RETURN
20260 |
20270 |-----|
20280 |
20290 CALL COLOR("1MC")
20300 LOCATE (1,1)
20310 PRINT " "
20320 CALL COLOR("1Mb")
20330 FOR I=2 TO 21
20340 LOCATE (I,1):PRINT "5"
20350 LOCATE (I,22):PRINT "5":NEXT I
20360 CALL COLOR("1MB"):LOCATE (22,1)
20370 PRINT " "
20380 RETURN
20390 |
20400 |-----|
20410 |
20420 CALL COLOR("1MC")
20430 LOCATE (1,1)
20440 PRINT "7"
20450 CALL COLOR("1Mb")
20460 FOR I=2 TO 21
20470 LOCATE (I,1):PRINT "5"
20480 LOCATE (I,22):PRINT "5":NEXT I
20490 CALL COLOR("1MB")
20495 LOCATE (22,1)
20500 PRINT "4"
20510 RETURN
20520 |
20530 |-----|
20540 |
20550 CALL COLOR("1MC")
20560 LOCATE (2,2)
20570 PRINT " "
20580 LOCATE (3,2)
20590 PRINT " "
20600 LOCATE (4,2)
20610 PRINT " "
20620 LOCATE (5,2)
20630 PRINT " "
20640 CALL COLOR("1Mb")
20650 FOR I=6 TO 17
20660 LOCATE (I,2):PRINT "5555"
20670 LOCATE (I,18):PRINT "6666":NEXT I
20680 CALL COLOR("1MB"):LOCATE (18,2)
20690 PRINT " "
20700 LOCATE (19,2)
20710 PRINT " "
20720 LOCATE (20,2)
20730 PRINT " "
20740 LOCATE (21,2)
20750 PRINT " "
20760 RETURN
20770 |
20780 |-----|
20790 |
20800 CALL COLOR("1MC")
20810 LOCATE (2,2)
20820 PRINT "7"
20830 LOCATE (3,2)
20840 PRINT "67"
20850 LOCATE (4,2)
20860 PRINT "667"
20870 LOCATE (5,2)
20880 PRINT "6667"
20890 CALL COLOR("1Mb")
20900 FOR I=6 TO 17
20910 LOCATE (I,2):PRINT "6666"
20920 LOCATE (I,18):PRINT "5555":NEXT I
    
```

```

20930 CALL COLOR("1MB"):LOCATE (18,2)
20940 PRINT "6664"
20950 LOCATE (19,2)
20960 PRINT "664"
20970 LOCATE (20,2)
20980 PRINT "64"
20990 LOCATE (21,2)
21000 PRINT "4"
21010 RETURN
21020 |
21030 |-----|
21040 |
21050 CALL COLOR("1MC")
21060 FOR I=2 TO 5
21070 LOCATE (I,2)
21080 PRINT " "
21090 NEXT I
21100 CALL COLOR("1Mb")
21110 FOR I=6 TO 17
21120 LOCATE (I,2):PRINT "5555"
21130 LOCATE (I,18):PRINT "5555":NEXT I
21140 CALL COLOR("1MB")
21150 FOR I=18 TO 21
21160 LOCATE (I,2)
21170 PRINT " "
21180 NEXT I
21190 RETURN
21200 |
21210 |-----|
21220 |
21230 CALL COLOR("1MC")
21240 LOCATE (2,2)
21250 PRINT "7"
21260 LOCATE (3,2)
21270 PRINT "67"
21280 LOCATE (4,2)
21290 PRINT "667"
21300 LOCATE (5,2)
21310 PRINT "6667"
21320 CALL COLOR("1Mb")
21330 FOR I=6 TO 17
21340 LOCATE (I,2):PRINT "6666"
21350 LOCATE (I,18):PRINT "6666":NEXT I
21360 CALL COLOR("1MB")
21370 LOCATE (18,2)
21380 PRINT "6664"
21390 LOCATE (19,2)
21400 PRINT "664"
21410 LOCATE (20,2)
21420 PRINT "64"
21430 LOCATE (21,2)
21440 PRINT "4"
21450 RETURN
21460 |
21470 |-----|
21480 |
21490 CALL COLOR("1Mb")
21500 FOR I=2 TO 21
21510 LOCATE (I,2)
21520 PRINT "55555555555555555555"
21530 NEXT I
21540 RETURN
21550 |
21560 |-----|
21570 |
    
```

suite page 29

En oui, un an de plus. Ça ne nous rajeunit pas, ma pauvre dame, un an à taper comme un malade sur un ordinateur en priant le ciel que les fabricants ne tombent pas en rupture de stock de disquettes ou de cassettes, que le service après-vente ne ferme pas ses portes le jour où on est en panne, que le constructeur de notre machine ne sorte pas un nouveau modèle trois fois plus beau et cinq fois moins cher et que le dernier logiciel acheté ne soit pas une incommensurable merde présentée dans un emballage de course. Heureusement qu'il y a les fêtes de fin d'année. Pour Noël, en plus des sempiternels cadeaux débilés devant lesquels il faut s'esbaudir d'aise pour ne pas vexer la vieille parente qui l'a choisi avec amour, on arrive souvent à récupérer quelques sous glissés rapidement dans une enveloppe par l'oncle ou la tante qui a complètement oublié d'aller acheter le cadeau sans lequel il passera définitivement pour un monstre aux yeux du reste de la famille. Avec les étrennes de fin d'année, ça nous fait généralement un petit pécule que je vous conseille vivement de garder pour le mois de janvier ou même de février, car il va s'en passer, des choses. Entre les baisses de prix pour surstock, les rabais pour cause de nouveaux modèles et les braderies pour cause de faillite, ça va en faire, des achats. Surtout que votre HHHHbdo chéri va rentrer dans la course à la braderie et avec les négociations qu'on est en train de mener, il va y avoir des affaires en or à récupérer sur notre serveur minitel. Patience, l'ordinateur à 100 balles est pour demain. Bonne année les gâtés.

Gérard Ceccaldi

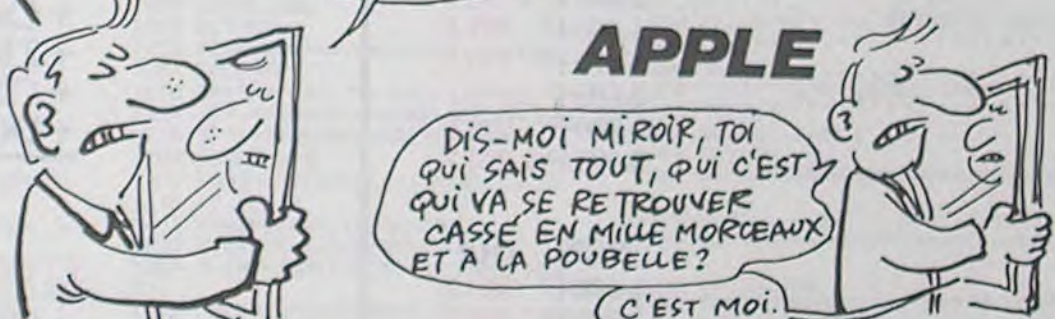


CARALI

Q.I TEST

Faites de votre APPLE le miroir de votre intelligence supérieure (en principe)..

Pascal ANQUETIN



```

1305 PRINT TAB( 5)"LE PROBLEME
SE RESOUD A UNE SIMPLE: PRINT
"ADDITION :": PRINT : PRINT TAB(
10)"6MN --) 3 OEUFS (2MN PAR
OEUFS)"
1310 PRINT TAB( 8)"*+ 5MN --) 1
/2 LITRE LAIT *": PRINT TAB(
8)"-----": HTAB 9: FLASH : PRIN
T "11MN": NORMAL : PRINT " --) T
OTAL"
1315 PRINT : PRINT : PRINT TAB(
8)"(RETURN) POUR LE 19EME TE
ST"
1320 IF PEEK ( - 16384) < = 1
27 THEN 1320
1326 POKE - 16368,0
1330 X = FRE (0): REM RECUPERA
TION MEM.
1335 UTAB 3: HTAB 16: INVERSE :
PRINT "AUTRES TESTS": NORMAL
: UTAB 8: HTAB 5: CALL - 95
8: PRINT "POUR LES 7 AUTRES
TESTS, VOUS N'": PRINT "AURE
Z PLUS BESOIN DU TABLEAU."
1340 PRINT : PRINT : PRINT TAB(
8)"(RETURN) POUR LE 19EME TE
ST"
1345 IF PEEK ( - 16384) < = 1
27 THEN 1345
1350 POKE - 16368,0: HOME
1355 REM 19EME TEST TI=305 , P
TS=5
1360 HOME : INVERSE : PRINT S$:
T$:T$:T$:S$: UTAB 3: HTAB 1
6: PRINT "19 EME TEST": NORMAL
: UTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0
0'30":G$:
1365 SPEED=100: UTAB 8: HTAB 5
: PRINT "QUI A INVENTE LA DY
    
```

```

NAMITE ?": PRINT : PRINT TAB(
12)"A/ UN AMERICAIN": PRINT
TAB( 12)"B/ UN ANGLAIS": PRINT
TAB( 12)"C/ UN SUEDDIS"
1370 MN = 0:SE = 30: GOSUB 2545
1375 UTAB 1: HTAB 34: INVERSE :
PRINT "EEEEEE": NORMAL : UTAB
15: IF TI = 1 THEN TI = 0:R$ = "
": GOTO 1445
1380 PRINT TAB( 14)"REPONSE :
": GOSUB 2620
1385 HTAB 1: IF R$ = "C" THEN T
G = TG + 5
1390 UTAB 8: CALL - 958: PRINT
TAB( 14)"** SOLUTION **": PRINT
TAB( 17)"-----": PRINT : PRINT
1395 PRINT TAB( 5)"C'EST UN *":
FLASH : PRINT "SUEDDIS": NORM
AL : PRINT " QUI A INVENTE LA DY
": PRINT "NAMITE, A SAVOIR A
LFRED NOBEL EN 1867."
1400 PRINT : PRINT : PRINT TAB(
8)"(RETURN) POUR LE 20EME TE
ST"
1405 IF PEEK ( - 16384) < = 1
27 THEN 1405
1410 POKE - 16368,0: HOME
1415 REM 20EME TEST TI=305 , P
TS=5
1420 HOME : INVERSE : PRINT S$:
T$:T$:T$:S$: UTAB 3: HTAB 1
6: PRINT "20 EME TEST": NORMAL
: UTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0
0'30":G$:
1425 SPEED=100: UTAB 8: HTAB 5
: PRINT "L'ASPIRINE FUT INVE
NTEE PAR *": PRINT : PRINT TAB(
13)"A/ UN FRANCAIS": PRINT TAB(
13)"B/ UN ALLEMAND": PRINT TAB(
    
```

```

13)"C/ UN SUISSIS"
1430 MN = 0:SE = 30: GOSUB 2545
1435 UTAB 1: HTAB 34: INVERSE :
PRINT "EEEEEE": NORMAL : UTAB
15: IF TI = 1 THEN TI = 0:R$ = "
": GOTO 1445
1440 PRINT TAB( 14)"REPONSE :
": GOSUB 2620
1445 HTAB 1: IF R$ = "B" THEN T
G = TG + 5
1450 UTAB 8: CALL - 958: PRINT
TAB( 14)"** SOLUTION **": PRINT
TAB( 17)"-----": PRINT : PRINT
: PRINT TAB( 5)"L'ASPIRINE
FUT INVENTEE EN 1853 PAR": PRINT
"UN *": FLASH : PRINT "ALLEMAND"
: NORMAL : PRINT " DU NOM D
E GERHARDT."
1455 PRINT : PRINT : PRINT TAB(
8)"(RETURN) POUR LE 21EME TE
ST"
1460 IF PEEK ( - 16384) < = 1
27 THEN 1460
1465 POKE - 16368,0: HOME
1470 X = FRE (0): REM RECUPERA
TION MEM.
1475 REM 21EME TEST TI=305 , P
TS=5
1480 HOME : INVERSE : PRINT S$:
T$:T$:T$:S$: UTAB 3: HTAB 1
6: PRINT "21 EME TEST": NORMAL
: UTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0
0'30":G$:
1485 SPEED=100: UTAB 8: HTAB 5
: PRINT "LE FIANO FUT INVENT
E PAR *": PRINT : PRINT TAB(
12)"A/ UN AUTRICHIEN": PRINT
TAB( 12)"B/ UN ITALIEN": PRINT
TAB( 12)"C/ UN HONGROIS"
    
```

```

1490 MN = 0:SE = 30: GOSUB 2545
1495 UTAB 1: HTAB 34: INVERSE :
PRINT "EEEEEE": NORMAL : UTAB
15: IF TI = 1 THEN TI = 0:R$ = "
": GOTO 1505
1500 PRINT TAB( 14)"REPONSE :
": GOSUB 2620
1505 HTAB 1: IF R$ = "B" THEN T
G = TG + 5
1510 UTAB 8: CALL - 958: PRINT
TAB( 14)"** SOLUTION **": PRINT
TAB( 17)"-----": PRINT : PRINT
: PRINT TAB( 5)"LE PIANO FU
T INVENTE EN 1711 PAR": PRINT
"UN *": FLASH : PRINT "ITALI
EN": NORMAL : PRINT " DU NO
M DE CRISTOFORI."
1515 PRINT : PRINT : PRINT TAB(
8)"(RETURN) POUR LE 22EME TE
ST"
1520 IF PEEK ( - 16384) < = 1
27 THEN 1520
1525 POKE - 16368,0: HOME
1530 REM 22EME TEST TI=305 , P
TS=5
1535 HOME : INVERSE : PRINT S$:
T$:T$:T$:S$: UTAB 3: HTAB 1
6: PRINT "22 EME TEST": NORMAL
: UTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0
0'30":G$:
1540 SPEED=100: UTAB 8: HTAB 5
: PRINT "LE PREMIER TELESCOP
E EST CELUI DE *": PRINT : PRINT
TAB( 13)"A/ GALILEE": PRINT TAB(
13)"B/ LIPPERSHEE": PRINT TAB(
13)"C/ KEPLER"
1545 MN = 0:SE = 30: GOSUB 2545
    
```

suite page 29

JOYEUX NOËL 1985/1986

DE VRAIS
CADEAUX SUR
LES PRIX!

LECTEURS DE CASSETTES

<input type="checkbox"/> Pour Thomson M05	NON 640 F	OUI 290 F
<input type="checkbox"/> Pour Commodore 64	490 F	260 F
<input type="checkbox"/> Pour Amstrad	490 F	280 F
<input type="checkbox"/> Universel : Alice, Oric, Sinclair, Laser	490 F	260 F

CASSETTES VIDÉO VHS GRANDES MARQUES

<input type="checkbox"/> VHS 120	NON 56 F	OUI 43 F
<input type="checkbox"/> VHS 180	69 F	48 F
<input type="checkbox"/> VHS 240	89 F	69 F
<input type="checkbox"/> BETA 500	69 F	29 F

CASSETTES INFORMATIQUE

<input type="checkbox"/> C 5 (les 10)	NON 90 F	OUI 60 F
<input type="checkbox"/> C 10 (les 10)	120 F	70 F
<input type="checkbox"/> C 15 (les 10)	150 F	80 F
<input type="checkbox"/> C 120 (les 10)	240 F	100 F

DISQUETTES GRANDES MARQUES

Certifié 100% - Anneau renforcé - Pochette Tyvec 5 1/4	NON	OUI
<input type="checkbox"/> Simple face, double densité (les 10)	140 F	79 F
<input type="checkbox"/> (les 20)	280 F	138 F
<input type="checkbox"/> Double face, double densité (les 10)	220 F	99 F
<input type="checkbox"/> (les 20)	440 F	200 F
3 1/2		
<input type="checkbox"/> Simple face, double densité SONY (les 10)	320 F	259 F

LECTEURS DE DISQUETTES

<input type="checkbox"/> Pour Commodore 64	NON 2.690 F	OUI 1.990 F
<input type="checkbox"/> Pour Apple II E	1.690 F	999 F
<input type="checkbox"/> Pour Apple II C	1.690 F	999 F
<input type="checkbox"/> Pour Macintosh	3.690 F	2.690 F
<input type="checkbox"/> Pour Laser 3000 ou 310	1.980 F	990 F
<input type="checkbox"/> Pour IBM PC	2.490 F	1.290 F

MONITEURS GRANDES MARQUES

<input type="checkbox"/> 12" monochrome vert pour PC	NON 1.690 F	OUI 990 F
<input type="checkbox"/> 14" couleur grande définition	3.890 F	2.990 F
<input type="checkbox"/> monochrome pour IBM PC	1.890 F	1.280 F

IMPRIMANTES GRANDES MARQUES

<input type="checkbox"/> 80 col./130 caractères/seconde matrice 9 x 9	NON 3.690 F	OUI 2.990 F
<input type="checkbox"/> Commodore MPS 803	2.290 F	1.490 F

LASER SUPER PC

La grande presse informatique l'a testé !
Nous l'avons essayé, c'est le plus compatible
et le plus fiable.



- CONFIGURATION I
- ORDINATEUR SUPER PC 2
- COMPRENANT :
- 256 K ext. à 640 K.
- + Cartes, couleur et monochrome.
- + Cartes imprimantes.
- + 2 lecteurs de disquettes 60 Ko.
- + Clavier Azerty.
- + DOS 2.11 avec licence microsoft

14.980 F T.T.C.

- CONFIGURATION II
- IDENTIQUE A CONFIGURATION I
- + Moniteur monochrome
- + Imprimante professionnelle 130 CPS/80 col./matrice 9 x 9

17.980 F T.T.C.

15.160 F H.T.

QUANTITÉ LIMITÉE

OFFRES LIMITÉES JUSQU'AU 15 JANVIER 1986

LA ROUTE INFORMATIQUE DU SERVICE « QUALITÉ-PRIX » !

PARIS et Région Parisienne

HACHETTE
6, bd des Capucines - 75009 PARIS
Tél. 42.65.83.52

MICRO DIFFUSION
99, rue Balard - 75015 PARIS
Tél. 45.54.18.90

M.T.I.
5, rue des Filles du Calvaire - 75003 PARIS
Tél. 42.78.50.52

INFORMATIQUE SYSTEME
99, avenue du Gal. Leclerc - 94700 MAISONS-ALFORT
Tél. 43.68.12.12

MELUN INFORMATIQUE
9, rue de l'Éperon - 77000 MELUN
Tél. 64.52.45.88

RÉGIE TRONIC
19, rue Saint-Honoré - 78000 VERSAILLES
Tél. 39.51.60.31

TOURS
VIDÉO SERVICE INFORMATIQUE
9, place du Président-Coty - 37000 TOURS
Tél. 47.54.24.93

TOULOUSE
MICRO DIFFUSION
43, bd Carnot - 31000 TOULOUSE
Tél. 61.22.81.17

LYON
DRTM
66, rue Dedieu - 69100 VILLEURBANNE
Tél. 78.52.26.64

MAUBEUGE
PRINGAULT
39ter, route de Fénignies - 59600 MAUBEUGE
Tél. 27.64.85.26

ROUEN
OMIC
32, quai de Paris - 76000 ROUEN
Tél. 35.71.47.96

ÉVREUX
CERCLE I.D. LOISIRS
Centre Régional CAP CAER
27930 CAER NORMANVILLE
Tél. 32.38.66.83

BORDEAUX
MICRO DIFFUSION
6, rue Phillippart - 33000 BORDEAUX
Tél. 56.52.53.11

TOUTES CARTES ET PÉRIPHÉRIQUES COMPLÉMENTAIRES, EN STOCKS.

IMPORTANT

DÉMONSTRATION ET VENTE
DANS TOUS LES MAGASINS MICRO DIFFUSION

Et aussi, Vente par correspondance par le magasin affilié de votre choix.

Pour commander par Correspondance :

- 1 - Cochez la (les) case(s) en face de chaque article désiré.
- 2 - Découpez l'ensemble de cette annonce et retournez-la à l'un des magasins affiliés de votre choix.

NON _____
Prénom _____
Adresse _____
Code postal [] [] [] [] Ville _____

Mode de paiement : Chèque Mandat C.C.P.

- Frais de port :
 - 40 F pour : Lecteur de cassettes, Cassettes Informatique, Disquettes, Lecteurs de disquettes,
 - 90 F pour : Moniteurs, Imprimantes, Laser Super PC.

PLUS OU MOINS

Opposez ici la subtilité de votre réflexion, à l'implacable raisonnement de votre machine.

Guy RATTIN



```

0 REM =====
1 REM PLUS OU MOINS
2 REM GUY RATTIN SP1-1985
3 REM =====
10 REM INITIALISATION
12 REM =====
13 IFPEEK(4096)=165 THEN 16
14 K=0:TIC=FB14:VIO=#E93D:VOF=#E
76A
15 GOT020
16 K=1:TIC=FB10:VIO=#E804:VOF=#
E6CA
20 CLS:TEXT:PAPER0:INK7:GOSUB1800
30 DIMJE(64),AB$(15),AB$(15),C$(
25)
35 POKE618,10
40 FORI=35T039:POKE48000+I,32:NEX
T
45 DS=CHR$(177)+CHR$(181):OS=CH
R$(177)+CHR$(176)
50 S=CHR$(27):E=CHR$(240)+CHR$(
241)
55 FORI=1T08:OS=OS+D$:NEXT
60 OS=CHR$(236)+CHR$(237)+CHR$(2
38)
65 OS=CHR$(236)+CHR$(239)+CHR$(2
38)
70 OS="lan":OGS="lon":S0=T0:SC
=0:W=TIC
75 REM
80 I=0:REPEAT
85 PERD:POKE46000+(8*97)+I:A
90 I=I+1:UNTIL I=100:I=0
100 FORI=1T08:READR$(I):NEXT
105 FORI=1T015:READR$(I):NEXT
110 FORI=1T025:READC$(I):NEXT
115 FORI=1T015:FORJ=1T03
120 AB$(J)=ASC(MID$(R$(I),J,1)):A
B$(J)=AB$(J)+128:AB$(I)=AB$(I)+CHR$(
AB$(J))
125 NEXT:J=0
130 REM =====
135 REM DATA-DATA
140 REM =====
142 DATA00,00,15,31,31,31,30,30
144 DATA00,00,60,62,62,62,30,30
146 DATA30,30,31,31,31,15,00,00
148 DATA30,30,62,62,62,60,00,00
150 DATA30,30,30,30,30,30,30,30
152 DATA00,00,63,63,63,63,00,00
154 DATA30,30,63,63,63,63,30,30
156 DATA00,00,63,63,63,63,30,30
158 DATA30,30,63,63,63,63,00,00
160 DATA30,30,31,31,31,31,30,30
162 DATA30,30,62,62,62,62,30,30
164 DATA35,22,14,31,31,15,07,01
166 DATA63,45,12,63,00,30,30,63
168 DATA49,26,28,62,62,60,56,32
170 DATA63,12,45,63,30,30,00,63
172 DATA56,19,15,05,15,27,24,15
174 DATA07,50,60,40,60,54,06,60
176 DATA32,51,47,05,15,24,27,15
178 DATA01,51,61,40,60,06,54,60
179 DATA100
180 REM =====
182 DATA"jb affffb ak"
184 DATA"cb eab abe ad"
186 DATA"cfkeeeefid"
188 DATA"ecdecde"
190 DATA"afk i jfb"
192 DATA"ad e afb e ch"
194 DATA"jd cb ad ck"
196 DATA"cfffd"
200 REM =====
202 DATA"afb"
204 DATA"ePe"
206 DATA"eLe"
208 DATA"eUe"
210 DATA"eSe"
212 DATA"e e"
214 DATA"e0e"
216 DATA"eUe"
218 DATA"e e"
220 DATA"e0e"
222 DATA"e0e"
224 DATA"e1e"
226 DATA"e0e"
228 DATA"eSe"
230 DATA"cfcd"
232 REM =====
240 DATA"eeeeee lon p9 lon eeee
ee"
242 DATA"GUY RATTIN COPYRIGHT 85
"
244 DATA".... VOUS PRESENTE ....."
246 DATA"UN JEU INTELLECTUEL !!!."
248 DATA"IL S'AGIT DE COMBATTRE.."
250 DATA"CE CHER ORIC ATMOS AU JE
U"
252 DATA"...E DU PLUS OU MOINS J.."
254 DATA"LE JEU SE DEROULE SUR UN
E"
256 DATA"GRILLE DE 8 X 8 CASES..."
258 DATA"VOUS JOUEZ HORIZONTALME
NT"
260 DATA"...ORIC VERTICALEMENT..."
262 DATA"LE JEU CONSISTE A PRENDRE

```

```

E "
264 DATA" A SON TOUR DES CHIFFRES.
"
266 DATA"POSITIFS OU NEGATIFS...."
268 DATA"ORIC LES DISPOSE AU HASA
RD"
270 DATA"LE PLUS HAUT SCORE GAGNE
"
272 DATA"LE CURSEUR lan EST DEPLA
CE"
274 DATA"PAR LES FLECHES....."
276 DATA"ON VALIDE SA PRISE AVEC.
"
278 DATA"LA BARRE [ ESPACE J....."
280 DATA"DEPART DU JEU --> p9 <--
"
282 DATA"VOUS AVEZ LE LOISIR DE.."
284 DATA"COMMENCER LE PREMIER...."
286 DATA"jffffffk p9 p9 jffffff
k"
288 DATA"<-- PRESSEZ UNE TOUCHE -
-->"
290 REM =====
292 DATA##,00,00,00,00,00,00,-9,-
9,-9,-9
294 DATA-8,-8,-8,-7,-7,-7,-6,-6,-
6,-5,-5,-5
296 DATA-4,-4,-4,-3,-3,-3,-2,-2,-
2,-1,-1,-1
298 DATA15,10,+9,+9,+9,+8,+8,+8,+
7,+7,+7,+6,+6,+6,+5,+5,+5
299 DATA+4,+4,+4,+3,+3,+3,+2,+2,+
2,+1,+1,+1
300 REM =====
310 REM PROGRAMME PRINCIPAL
320 REM =====
325 A$="VOULEZ-VOUS LES REGLES D
U JEU O/N ?"
330 ST=1
335 CLS:TEXT:D=26
340 REPEAT
345 GOSUB2300
350 A=INT(RND(1)*23):IFA<3THEN345
355 FORC=1T08
360 SOUND1,(C/3)+CU)*60,10
370 PLOTA+K,I,0:IFK=-1THENPOKE61
6,0:PRINT:POKE617,A+1:PRINTA$(C):G
OTO375
372 PRINT@A+1,D:A$(C)
375 WAITS:TEXT
380 SOUND1,1,0
385 A1$="GUY RATTIN "+CHR$(96)+"
1925"
390 PRINT:WAITS:PLOTA+2+K,D,CB:IF
K=-1THENPOKE616,D:PRINT:POKE617,A-
1:PRINTA$:GOTO395
392 PRINT@A-1,D,A1$
395 WAITS:PRINT:WAITS:PRINT:WAITS
:PRINT:WAITS:PRINT
400 FORI=1TOLEN(A$):GOSUB2370
405 K$=KEY$:IFK$<">"THENPULL:PING
:PRINT"O.K.!" :WAIT50:GOSUB130
0:GOTO430
410 PLOTI+K,D-1,CB:IFK=-1THENPOKE
616,D-1:PRINT:POKE617,I+1:PRINTMID
$(A$,I,1):GOTO414
413 PRINT@I+1,D-1,MID$(A$,I,1)
414 WAITS:PRINT:TEXT:WAITS
415 FORI=1T03:PRINT:WAITS:NEXT
420 UNTILK$<">"
430 IFST=0THEN335
440 IFK$="N"THENCLS:GOTO500
450 IFK$<"O"THEN335
460 GOSUB1000:GOSUB1500:GOTO510
500 GOSUB1000:ST=0
510 A$=" p9 ATTENTION r
s":GOSUB1500
520 PING:WAIT80:GOSUB1300
530 GOSUB1100:GOSUB1400:GOSUB1800
540 A$=" * JE MELANGE L
ES CHIFFRES *":GOSUB1600
550 GOSUB2000:GOSUB1450
560 A$=" OUI JOUE LE PREMIER ??
"
ORIC => 'O' JOUEUR => 'J'
562 A$="
"+A$
565 A1$="APPUYEZ SUR LA BONNE TOU
CHE"
570 PLOTI+K,26,CB:PLOT7+K,26,A1$
580 C=28:I=1:GOSUB1650
590 PING:GOSUB1700:GOSUB1450
600 IFK$=CHR$(74)THENIC=0:GOTO630
610 IFK$<CHR$(79)THEN560
620 IC=1
630 GOSUB10000
635 IFIC=0THENOE$=" "+0$
640 GOTO4000+(IC*1000)
650 GOSUB1700:GOSUB2400
660 IFS=TTHENIC=0ELSEIC=1
670 IFS=TTHENIC=2
680 GOSUB2500
690 GOSUB9000+(IC*300)
700 GOSUB1700:PING:WAIT50
710 GOSUB1000
720 GOT0510
1000 REM =====
1005 REM DESSIN PRESENTATION JEU
1010 REM =====
1011 CALLVOF:INK4
1012 FORI=24T015STEP-1:POKE48000+(
I*40),17:NEXT
1014 FORI=2T018:PLOT2+K,I,1:PLOT
3+K,I,17:NEXT
1016 FORI=20T023:PLOT2+K,I,16:PLO
T3+K,I,17:NEXT
1018 FORI=3T012:PLOT4+K,I,2:NEXT
1020 FORI=4T07:PLOT11+K,I,1:PLOT2
7+K,I,2:NEXT
1022 FORI=0T011:PLOT11+K,I,3:PLOT
27+K,I,2:NEXT
1023 FORI=7T08:PLOT30+K,I,7:NEXT
1024 A=1
1026 FORI=4T011:PLOT12+K,I,A$(K)
A=A+1:NEXT
1028 REM =====
1030 PLOT10+K,3:"aaaaaaaaaaaaaaaa

```

```

ffb"
1032 FORI=4T011:PLOT10+K,I,"a" PI
OT28+K,I,"e" NEXT
1034 PLOT10+K,12:"cccccccccccccccc
ffff"
1036 CALLVIO
1038 FORI=1T030:SOUND1,250*(I/2),
10:WAITS:NEXT: SOUND1,1,0
1040 REM
1042 PLOT3+K,05," ab "
1044 PLOT3+K,06," ee "
1046 PLOT3+K,07,"afdcfb":PLOT31+K
,07,"afffb"
1048 PLOT3+K,08,"cfbafd":PLOT31+K
,08,"cfffd"
1050 PLOT3+K,09," ee "
1052 PLOT3+K,10," cd "
1054 WAIT100
1056 PLOT3+K,14,"afbh h hafk
ababafbhahafk"
1058 PLOT3+K,15,"e ee e ee
eeee eeeee"
1060 PLOT3+K,16,"jfd e ecfb ab
hh ecdee eeeckfb"
1062 PLOT3+K,17,"i cfkcfdfjd cd
cd i cfdii jfd"
1064 A=1:FORJ=1T020
1066 FORI=14T017
1068 PLOT1+K,I,A:TEXT
1070 A=A+1: SOUND1,100*(I/A),10:WA
IT15
1072 IFA>7THENA=1
1074 NEXT
1076 SOUND1,1,0
1078 WAIT20:GOSUB1450
1080 RETURN
1100 REM =====
1105 REM DESSIN CADRE DU JEU
1110 REM =====
1112 CALLVOF
1114 GOSUB1200:IFK=-1THENPOKE616,
25:PRINT:POKE617,0:PRINT"":GOTO111
6
1115 PRINT@0,25,""
1116 PLOT6+K,0,"affhhhhhhhhhhhhhh
ffffhhhhhhhhhhhh"
1118 FORI=2T015STEP2
1120 PLOT6+K,I,"jfff9fff9fff9fff9
fff9fff9fff9fffk"
1122 FORJ=6T038STEP4
1124 PLOTJ+K,I-1,"e" NEXT:NEXT
1126 PLOT6+K,15,"e e e e
e e e e e"
1128 PLOT6+K,16,"cccccccccccccccc
ffffffffffifffd"
1130 CALLVIO
1140 FORI=1T015:PLOT2+K,I,AB$(I):
NEXT
1150 GOSUB1250
1160 RETURN
1200 REM =====
1205 FORI=1T015:PLOT1+K,I,2:NEXT
1210 FORI=24T08STEP-1
1212 IFK=0THEN1215
1213 POKE616,I:PRINT:POKE617,A:PR
INTS"V":POKE616,I:PRINT:POKE617,5
:PRINTS"D":NEXT:GOTO1220
1215 PRINT@0,I,S"V":PRINT@5,I,S$
"D":NEXT
1220 GOSUB2400
1230 RETURN
1250 REM =====
1251 CALLVOF
1252 DS="p9 p9":Z$="rs,rs"
1254 IFS=TTHENOV$=0ELSEOV$=0F$
1256 IFS=TTHENAS$=0ELSEAS$=Z$
1258 GOSUB2300
1260 FORI=17T018:PLOT1+K,18,CB:PL
OT1+K,17,CU
1261 POKE48000+(I*40),10
1262 PLOT2+K,I,0Y$+1:IFA<6THEN
1264 A=INT(RND(1)*35)+1:IFA<6THEN
1266 FORI=18T017STEP-1
1268 GOSUB2300
1270 PLOTA+K,I,CB:PLOTA+K,I,A$
1272 NEXT
1274 CALLVIO
1276 RETURN
1300 REM =====
1310 REM EFFACEMENT DE L'ECRAN
1320 REM =====
1330 IFK=0THENPRINT@2,26,"":GOTO1
340
1335 POKE616,26:PRINT:POKE617,2:P
RINT" "
1340 FORI=1T026
1350 SOUND1,80*(I/4),10
1360 PRINT
1370 NEXT
1380 SOUND1,1,0
1390 RETURN
1400 REM =====
1410 REM CADRE TABLEAU TEXTE
1420 REM =====
1430 FORI=20T023
1431 IFK=0THENPRINT@2,I,:GOTO1435
1432 POKE616,I:PRINT:POKE617,2:PR
INT" "
1435 PRINTS"p "+S$"v"
1440 NEXT:RETURN
1450 REM =====
1455 REM EFFET MESSAGE BAS ECRAN
1460 REM =====
1470 FORI=39T025STEP-1
1475 PLOT1+K,26," " PLOT1+K,25,"
"
1480 NEXT
1490 RETURN
1500 REM =====
1505 REM EXPLICATIONS
1510 REM =====
1515 FORU=1T024:C$(U)=C$(U)+*
NEXT
1520 FORU=1T04:D$(U)=* NEXT

```

```

1525 FORU=1T07:D$(U)=D$(U)+C$(U)
NEXT
1530 FORU=8T014:D$(2)=D$(2)+C$(U)
NEXT
1535 FORU=15T021:D$(3)=D$(3)+C$(U)
NEXT
1540 FORU=22T024:D$(4)=D$(4)+C$(U)
NEXT
1545 FORU=1T04:GOSUB2300:AS$=""
1555 AS$=""
"+D$(U)
1560 GOSUB1630
1565 NEXT
1570 AS=C$(25):C=26:I=1
1575 AS$=""
"+
AS$
1580 GOSUB2300:GOSUB1630
1590 GOSUB1700
1595 IFST=1THENGOTO1500ELSERETURN
1600 REM =====
1605 REM AFFICHAGE MESSAGE CENTRE
1610 REM =====
1615 GOSUB2300
1620 AS$=""
"+AS$
1630 FORI=21T022:PLOT3+K,22,CU:PL
OT3+K,21,CB:PLOT4+K,I,10:NEXT
1635 C=26:FORI=1TOLEN(AS)
1638 PLOT7+K,22,MID$(AS,I,C):PLOT
7+K,21,MID$(AS,I,C)
1640 IFST=1THENSOUND1,50+(C+I)*.8
,6:K$=KEY$
1641 IFST<>1THENCALLVW
1642 WAIT05
1644 SOUND1,1,0
1646 WAIT05
1647 IFST=1ANDK$<">"THENPOP:ST=0:
GOTO1590
1648 NEXT:RETURN
1650 REM =====
1655 REM SCROLLING AVEC REPONSE
1660 REM =====
1665 GOSUB2300:FORJ=22T021STEP-1:
PLOT3+K,22,CB:PLOT3+K,21,CB:PLOT4+
K,J,10:NEXT
1670 REPEAT:CALLVW
1675 PLOTS+K,22,MID$(AS,I,C)
1680 PLOTS+K,21,MID$(AS,I,C):WAIT
7
1685 I=I+1:IFI>LEN(AS)THENI=1
1690 K$=KEY$:UNTILK$<">"
1695 RETURN
1700 REM =====
1710 REM EFFACEMENT EXPLICATIONS
1720 REM =====
1730 FORI=35T05STEP-1
1740 FORJ=22T021STEP-1
1750 PLOTI+K,J," "
1760 NEXT:NEXT
1770 RETURN
1800 REM =====
1810 REM PATIENCE
1820 REM =====
1830 GOSUB2300
1840 FORI=25T026
1845 PLOT2+K,26,CB:PLOT2+K,25,CU:
PLOT3+K,I,14
1850 PLOT6+K,I,"ON PATIENTE EN SI
LENCE S V P"
1860 NEXT
1870 FORI=1T005:SOUND1,200*(I/4),
10:WAITS:NEXT
1880 SOUND1,1,0
1890 RETURN
1900 REM =====
1910 REM OUI JOUE ???
1920 REM =====
1930 GOSUB2300
1940 IFIC=0THENA1$="C'EST A VOUS
DE JOUER"ELSEA1$="C'EST A ORIC DE
JOUER"
1950 FORI=21T022:PLOT3+K,21,CB:PL
OT3+K,22,CU:PLOT4+K,I,10
1960 PLOT9+K,I,A1$:NEXT
1970 RETURN
2000 REM =====
2010 REM MELANGE ET MISE EN PLACE
2020 REM DES PLUS ET MOINS
2030 REM =====
2040 CALLVOF
2050 FORX=1T064:READJE$(X):NEXT
2060 FORV=1T08:FORH=1T08
2070 X=INT(RND(1)*64)+1
2080 IFJE$(X)="00"THEN2070
2090 IFJE$(X)="##"THENJE$(X)=0$
2100 B$(V)=B$(V)+JE$(X):JE$(X)="0
0"
2110 IFRIGHT(B$(V),2)=0THENCT=H
*2-1:LT=V
2120 NEXT:NEXT
2130 FORI=1T08:FORX=0T07
2140 Y=2*X+1
2150 PLOTX+8+(4*X):(2*I)-1,MID$(B
$(1),Y,2)
2160 IFMID$(B$(I),Y,2)="15"THENPL
OTX+8+(4*X):(2*I)-1,0A$
2170 IFMID$(B$(I),Y,2)="10"THENPL
OTX+8+(4*X):(2*I)-1,0B$
2180 NEXT:NEXT
2190 CALLVIO
2200 RETURN
2300 REM =====
2310 REM CHANGEMENT COULEUR
2320 REM =====
2330 CO=INT(RND(1)*7)+1
2340 CU=INT(RND(1)*7)+1
2350 CB=INT(RND(1)*7)+1
2360 RETURN
2370 CO=CO+1:CU=CU+1:CB=CB+1
2375 IFCO>7THENCO=1
2380 IFCU>7THENCU=1
2385 IFCB>7THENCB=1
2390 RETURN
2400 REM =====
2410 REM EFFACEMENT SPRITES
2420 REM =====

```

ORIC/ATMOS

JE VIENS POUR LA PLACE DE POSEUR DE MOQUETTE

ENGAGE



CHEF DU PERSONNEL



QUI SEME LE VENT, RECOLTE QUE DALE, SAUF S'IL SO-FLE DANS UN BALLON D'ALCOOTEST.

suite page 7

SERPENTINE

CANON X 07

Un serpent très pressé de grandir, réclame votre aide pour s'empiffrer. Faites vite ! Cet idiot est capable de dévorer sa propre queue...

Fabrice VACHER

Mode d'emploi : Vous désirez seulement jouer ? Tapez et lancez le listing 1 (RUN, par la suite faites EXEC &H1A18), sans vous préoccuper des listings 2 et 3, des-

LISTING 1

```

1 **** SERPENTINE***
2 **** (c) 1985 ***
3 **** F.VACHER ***
10 DATA 01,00,00,3E,8B,CD,2F,C9, 700,3E,
OC,EF,21,51,1A,CD,F7, 905
20 DATA FE,06,04,60,2E,00,E5,FD, 888,E1,
60,CS,11,3A,1A,D5,CD, 1037
30 DATA DF,C2,C1,DF,21,00,00,26, 934,01,
C5,11,49,1A,D5,CD,DF, 955
40 DATA C2,C1,10,DF,CD,C5,C8,18, 1252,50
43,6F,70,79,72,69,67, 813
50 DATA 68,74,28,63,29,20,31,39, 538,38,
35,20,62,79,20,20,20, 456
60 DATA 20,20,20,46,2E,56,41,43, 430,48,
45,32,20,20,20,20, 383
70 DATA 20,7E,7E,7E,7E,7E,7E, 914,7E,
7E,7E,7E,7E,7E,7E, 1008
80 DATA 7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E, 1008,7E
7E,53,45,52,50,45,4E, 713
90 DATA 54,49,4E,45,7E,7E,7E, 808,00,
AF,32,95,1E,32,8E,1E, 626
100 DATA 32,90,1E,32,C1,1E,32,96, 697,1E
32,97,1E,32,98,1E,3E, 555
110 DATA 16,32,8B,1E,3C,32,8D,1E, 522,3E
19,32,89,1E,3E,0F,32, 431
120 DATA 8A,1E,32,8C,1E,32,88,1E, 604,3E
33,32,8F,1E,32,91,1E, 561
130 DATA 3E,13,32,92,1E,3E,0C,EF, 620,21
F3,1A,06,07,C5,01,00, 513
140 DATA 09,3E,1A,CD,2F,C9,C1,10, 759,F4
18,3F,80,FC,FC,84,7C, 1219
150 DATA 8C,F4,0C,FC,81,FC,FC,8C, 1421,7
C,7C,7C,8C,FC,82,FC,FC, 1398
160 DATA 8C,74,74,74,8C,FC,83,FC, 1263,F
C,A4,9C,8C,8C,8C,FC,84, 1520
170 DATA FC,FC,8C,74,04,7C,84,FC, 1272,8
5,F4,F4,84,74,74,74,84, 1233
180 DATA FC,86,FC,FC,FC,FC,FC,FC, 1898,F
C,FC,21,01,0D,22,8B,00, 769
190 DATA 21,74,18,CD,F7,FE,21,03, 918,0D
22,8B,00,21,7D,18,CD, 621
200 DATA F7,FE,21,02,0F,22,8B,00, 769,21
00,00,CD,98,8B,21,04, 614
210 DATA 0F,22,8B,00,2A,93,1E,CD, 657,98
8B,21,02,0D,22,8B,00, 605
220 DATA 3E,86,EF,21,04,0D,22,8B, 703,00
EF,18,12,86,86,80,81, 806
230 DATA 82,83,84,86,00,86,86,83, 926,84
81,82,83,85,00,11,00, 672
240 DATA 00,01,46,00,C5,3E,14,CD, 555,28
CE,C1,11,1F,46,05,3E, 832
250 DATA 14,CD,28,CE,D1,01,00,1F, 712,3E
14,C5,CD,28,CE,C1,11, 940
260 DATA 00,00,3E,14,CD,28,CE,01, 534,23
00,11,09,23,3E,14,CD, 383
270 DATA 28,CE,01,23,16,3E,14,11, 403,1F
23,CD,28,CE,3E,4E,D3, 868
280 DATA F4,00,00,00,ED,5B,88,1E, 738,D5
CD,0E,CE,D1,3A,6E,02, 1017
290 DATA B7,20,38,3A,98,1E,47,21, 615,99
1E,7E,8B,28,07,23,23, 613
300 DATA 10,FB,C3,9A,1D,23,7E,8A, 989,28
06,23,10,ED,C3,9A,1D, 712
310 DATA 3A,8E,1E,C6,04,32,8E,1E, 654,D5
54,5D,18,23,3A,98,1E, 692
320 DATA 4F,06,00,ED,80,D6,02,32, 764,98
1E,D1,3E,11,CD,FE,CD, 1134
330 DATA ED,5B,8A,1E,2A,8C,1E,E7, 939,28
05,3E,12,CD,FE,CD,ED, 1026
340 DATA 5B,8A,1E,ED,53,8C,1E,CD, 954,E6
D7,3A,6E,02,FE,31,28, 958
350 DATA 0C,FE,33,78,08,FE,35,28, 712,04
FE,37,20,29,32,8F,1E, 609
360 DATA 21,90,1E,8E,28,20,3A,C1, 720,1E
06,00,4F,21,C2,1E,09, 381
370 DATA 3A,88,1E,77,3A,89,1E,23, 603,77
3A,8F,1E,23,77,3A,C1, 755
380 DATA 1E,C6,03,32,C1,1E,3A,8F, 705,1E
32,90,1E,3A,92,1E,3C, 548
390 DATA 32,92,1E,FE,23,20,4F,AF, 801,32
92,1E,3A,98,1E,FE,14, 740
400 DATA 30,44,ED,5F,47,ED,5F,89, 988,17
88,FE,1E,38,04,D6,1E, 747

```

```

410 DATA 18,FB,5F,ED,5F,47,ED,5F, 1102,8
9,17,88,FE,46,38,04,D6, 894
420 DATA 46,18,FB,57,D5,CD,0E,CE, 1067,3
A,6E,02,B7,D1,28,D3,JA, 871
430 DATA 98,1E,06,00,4F,21,99,1E, 483,09
73,23,72,C6,02,32,98, 675
440 DATA 1E,3E,11,CD,FE,CD,3A,8E, 973,1E
87,28,1C,AF,D3,F3,JA, 968
450 DATA 8F,1E,CB,27,D6,0F,D3,F2, 1097,2
1,02,0F,22,8B,00,2A,96, 460
460 DATA 1E,23,22,96,1E,CD,98,8B, 823,2A
96,1E,ED,5B,93,1E,A7, 894
470 DATA ED,52,30,02,18,16,28,14, 475,21
04,0F,22,8B,00,2A,96, 462
480 DATA 1E,22,93,1E,CD,98,8B,3E, 847,4D
32,95,1E,3A,8E,1E,B7, 719
490 DATA 28,06,3D,32,8E,1E,20,4F, 440,3A
C1,1E,B7,28,26,3A,8A, 738
500 DATA 1E,21,C2,1E,8E,20,1D,3A, 596,8B
1E,23,8E,20,16,23,7E, 609
510 DATA 32,91,1E,11,C2,1E,23,3A, 559,C1
1E,4F,06,00,ED,80,D6, 935
520 DATA 03,32,C1,1E,2A,8A,1E,3A, 544,91
1E,FE,31,28,0F,FE,33, 838
530 DATA 28,0E,FE,35,28,0D,FE,37, 723,20
0D,25,18,07,2D,18,04, 186
540 DATA 24,18,01,2C,22,8A,1E,2A, 349,8B
1E,3A,8F,1E,FE,31,28, 740
550 DATA 08,FE,33,28,0A,FE,35,28, 713,09
25,18,07,2D,18,04,24, 186
560 DATA 18,01,2C,22,8B,1E,7C,D3, 604,F2
ED,5F,28,FC,D3,F3,C1, 1515
570 DATA C5,18,01,00,07,ED,5B,88, 696,1E
3E,12,C5,CD,FE,CD,C1, 1164
580 DATA 26,04,C5,FD,E1,C5,11,B5, 1112,1
D,D5,CD,DF,C2,C1,ED,5B, 1385
590 DATA 8B,1E,3E,11,C5,CD,FE,CD, 1106,C
1,26,04,FD,21,04,00,C5, 722
600 DATA 11,CF,1D,D5,CD,DF,C2,C1, 1281,1
0,C8,3E,0C,EF,21,2D,1E, 640
610 DATA CD,F7,FE,3A,95,1E,FE,4D, 1274,2
0,17,21,49,1E,CD,F7,FE, 897
620 DATA 2A,93,1E,CD,98,8B,21,70, 908,1E
CD,F7,FE,CD,C5,C8,18, 1362
630 DATA 15,3E,89,EF,3E,20,EF,2A, 834,96
1E,CD,98,8B,21,70,1E, 899
640 DATA CD,F7,FE,CD,C5,C8,3E,0A, 1380,E
F,21,04,FD,21,04,00,C5, 722
650 DATA 79,1E,CD,F7,FE,CD,C5,C8, 1439,F
E,4F,CA,A1,1A,FE,4E,C8, 1254
660 DATA CD,C5,C8,18,F3,56,6F,75, 1183,7
3,20,76,6F,75,73,20,65, 741
670 DATA 04,03,22,8B,00,20,20,20, 492,20
70,6C,61,6E,74,9C,20, 763
680 DATA 00,2C,6D,61,69,73,20,76, 620,6F
75,73,20,20,20,64,9C, 695
690 DATA 74,65,6E,65,7A,20,6C,65, 791,20
72,65,63,6F,72,64,20, 703
700 DATA 20,20,61,76,65,63,20,00, 511,20
70,74,73,20,2E,2E,2E, 545
710 DATA 00,45,6E,63,6F,72,65,20, 636,28
4F,2F,4E,29,20,3F,00, 380
720 CLEAR40,MHIA17:B=6680:CLS:PRINT*PatI
entez SVP
730 FORI=1TO71:LOCATE3,2:PRINT"LIGNE" I+1
0
":FORJ=1TO2:FORK=1TO8:READ#
732 IFLEN(A#)<2 THEN FL=1:GOTO760
740 A=VAL("&h"&A#):POKEB,A:SC=SC+A:B=B+1
:NEXT:READA:R=R+A:IFAC<>SC THEN 760
750 SC=0:NEXT:LOCATE13,2:PRINT"ok":NEXT:
IFR<>114303 THEN 780
755 EXEC6680:END
760 PRINT"Erreur ligne" I+10,J"e serie
770 IF FL=1 THEN PRINT"e code"
775 END
780 BEEP1,10:BEEP0,1:PRINT"erreur dans l
es sommes de controle":END

```

LISTING 2

```

10 '[:ORG &6680:LD BC,0:LD A,8B:CALL #
C92F
20 'LD A,0C:RST 28:LD HL,MTZ:CALL #FEF7:
LD B,84:WVLD H,B:LD L,0:PUSH HL

```

```

30 'POP IY:LD H,B:PUSH BC:LD DE,WZR:PUSH
DE:CALL #C2DF:WZRPOP BC:LD IY,0
40 'LD H,0:PUSH BC:LD DE,WZC:PUSH DE:CA
LL #C2DF:WZCPOP BC:DJNZ WVU:CALL #C8C5
50 'JR #77:MTZDEFM Copyright(c) 1985 by
F.VACHER
60 'DEFM ~~~~~SERPENTINE~~~~:DEFB 0:#77
XOR A:LD (NRB),A:LD (NMB),A:LD (NBB),A
70 'LD (NMB),A:LD (NLL),A:LD (NLL+1),A:
LD (NLL),A:LD (NLL+2),A:LD (NPP),A:INC A
80 'LD (NPI),A:LD A,&25:LD (NXX),A:LD A,
&15:LD (NQG),A:LD (NPI),A:LD (NYY),A
82 'LD A,&51
90 'LD (NAA),A:LD (NII),A:LD A,&19:LD (#
KK),A:LD A,0C:RST 28:LD HL,WVU:LD B,7
100 'WJAPUSH BC:LD BC,0900:LD A,0A:CALL
#C92F:POP BC:DJNZ #JA:JR #JV
110 'HFVDEFB #80,FC,FC,84,7C,8C,F4,C,FC,
81,FC,FC,FC,7C,7C,7C,8C,FC,82,FC,FC,8C
120 'DEFB #74,74,74,8C,FC,83,FC,FC,A4,9C
,BC,BC,BC,FC,84,FC,FC,8C,74,4,7C,84,FC
130 'DEFB #85,F4,F4,84,74,74,84,FC,86
,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC:#JVL HL,&3329
140 'LD (NBB),HL:LD HL,MTI:CALL #FEF7:LD
HL,&3331:LD (NBB),HL:LD HL,MTI
150 'CALL #FEF7:LD HL,&3842:LD (NBB),HL:
LD HL,0:CALL #BB98:LD HL,&3844
155 'LD (NBB),HL:LD HL,(NRE):CALL #BB98
160 'LD HL,&3330:LD (NBB),HL:LD A,&134
162 'RST 28:LD HL,&3332:LD (NBB),HL:RST
28:JR #GG
165 'MTIDEFB &134,134,128,129,130,131,13
2,134,0
170 'MTZDEFB &134,134,131,132,129,130,13
1,133,0:#GLD DE,0:LD BC,&70:PUSH BC
180 'LD A,0A:CALL #CE28:POP BC:LD DE,&1
7951:PUSH DE:LD A,0A:CALL #CE28:POP DE
190 'LD BC,&7936:LD A,0A:CALL #CE28:CALL #
CE28:POP BC:LD DE,0:LD A,0A
200 'CALL #CE28:LD BC,&35:LD DE,&8969:LD
A,0A:CALL #CE28:LD BC,&5667:LD A,0A
210 'LD DE,&8991:CALL #CE28
215 'MJILD A,0E:OUT (#F4),A:LD A,07:RST
28
217 'LD DE,(NYY):PUSH DE
220 'CALL #CE0E:POP DE:LD A,(#26):OR A:
JR NZ,HLT:LD A,(NNO):LD B,A:LD HL,MTI
230 'MBXL A,(HL):CP E:JR Z,MBY:INC HL:I
NC HL:DJNZ #BX:JP #PL:MBYINC HL
240 'LD A,(HL):CP D:JR Z,MOF:INC HL:DJNZ
#BX:JP #PL:#OFLD A,(NMB):ADD A,#4
250 'LD (NMB),A:PUSH DE:LD D,HL:LD E,L:DE
C:DE:INC HL:LD A,(NNO):LD C,A:LD B,0
260 'LDIR:SUB #2:LD (NNO),A:POP DE:MKTL
D A:#11:CALL #CDFE:LD DE,(NQG)
270 'LD HL,(NPI):RST 20:JR Z,HEQ:LD A,#1
2:CALL #CDFE:HEQLD DE,(NQG):LD (NPI),DE
280 'CALL #D7E6:LD A,(#26):CP #49:JR Z,
MTA:CP #51:JR Z,MTA:CP #53:JR Z,MTA
290 'CP #55:JR NZ,0:MTALD (NAA):LD H
L,NBB:CP (HL):JR Z,#10:LD A,(NMB)
300 'LD B,0:LD C,A:LD HL,MTI:ADD HL,BC:
LD A,(NYY):LD (HL),A:LD A,(NXX):INC HL
310 'LD (HL),A:LD A,(NAA):INC HL:LD (HL)
:A:LD A,(NMB):ADD A,#3:LD (NMB),A
320 'MIOLD A,(NAA):LD (NBB),A:LD A,(NKK)
:INC A:LD (NKK),A:CP #35:JR NZ,#53
330 'XOR A:LD (NKK),A:LD A,(NNO):CP #20:
JR NZ,#53
332 'MESLD A,R:LD B,A:LD A,R:ADC A,C:RLA
:ADC A,B:#SC CP #30
334 'JR C,#BK1:SUB #30:JR #5C:#BKLD E,A
340 'LD A,R:LD B,A:LD A,R:ADC A,C:RLA:AD
C A,B:#HFCP #70:JR C,#60:SUB #70:JR #HF
345 'MGOLD D,A:PUSH DE:CALL #CE0E:LD A,(
#26)
350 'LD A:POP DE:JR Z,MES:LD A,(NNO):LD
B,0:LD C,A:LD HL,MTI:ADD HL,BC
360 'LD (HL),E:INC HL:LD (HL),D:ADD A,#2
:LD (NNO),A:LD A,#11:CALL #CDFE
370 'MS3LD A,(NMB):OR A:JR Z,#54:XOR A:O
UT (#F3),A:LD A,(NAA)
372 'SLA A:SUB #F:OUT (#F2),A
380 'MRVLD HL,&3842:LD (NBB),HL:LD HL,(#
LL):INC HL:LD (NLL),HL:CALL #BB98
390 'MS4LD HL,(NLL):LD DE,(NRE):AND A:#B
C:HL,DE:JR NC,#8B:JR NDM:#8BJR Z,MDM

```

LISTING 3

```

0 **** AUTODATAS***
1 **** (c) F.VACHER**
5 CLS:INPUT*#Debut,Fin du prgm LM a met
tre en DATA #IS0,FI
7 INPUT"Numero lere ligne , increment " I
NL,IN
10 I1=1363:CC=1365:CLS:PRINT"DATA# autom
atiques
30 POKECC,NLMOD256:POKECC+1,NL+256:CC=CC
+2:POKECC,131:POKECC+1,32:CC=CC+2
35 FORH=1TO2:SH=0:FORI=0TO7:D#=#00*HEX#
(PEEK(SO)):D#=#RIGHT$(D#,2):LOCATE3,2
50 PRINTSO:FORJ=0TO1:POKECC+J,ASC(MID$(D
#,J+1,1)):NEXT:POKECC+2,44:CC=CC+3
60 SH=SH+POKE(SO):SO=SO+1:NEXT:SH=STR#(
SH):FORJ=0TOLEN(SH)-1
65 POKECC,ASC(MID$(SH,J+1,1)):CC=CC+1:N
EXT
70 IFH=1 THEN POKECC,44:CC=CC+1
75 NEXT:POKECC,0:CC=CC+1:POKEI1,CCMOD256
:POKEI1+1,CC256:I1=CC
80 IFSC=1 THEN NL=NL+IN:CC=CC+2:GOTO30
90 FORI=0TO3:POKECC+I,0:NEXT:BEEP1,20:BE
EPO,1:END

```

Le Justicier

ORIC/ATMOS

suite page 5

```

5328 IFRON*ETHENS350
5330 E=PN)
5340 LT=H
5350 NEXT
5360 SC=VAL(MID$(B$<LT>,(CT-2))
5370 T=T+SC
5380 IFSC=0 THEN DE#0D# GOTO5390
5385 DE#0C#
5390 B$<LT>=LEFT$(B$<LT>,(CT-1)+#5
+RIGHT$(B$<LT>,(15-CT))
5400 PLOT((CT+3)*2)-1+K,(2*LT)-1,
0E#
5410 FORI=1TO8 SOUND1,(100+I)*K(I/
6),8:NEXT
5420 SOUND1,1,0
5430 GOSUB10035 IC=0 GOSUB2400
5440 GOSUB1250:CALLV10:GOTO640
9000 REM=====
9010 REM JOUEUR GAGNANT
9020 REM=====
9030 AS#=" P4 BRAVO VOUS AVEZ GAG

```

```

NE rs "
9035 AS#="
"+AS#
9040 I=1:C=30
9050 FORJ=200TO800STEP-200:SOUND
1,J,12:WAIT2:FORU=100TO500STEP50
9060 SOUND1,U,10:WAIT5:NEXT:NEXT:
SOUND1,1,0
9070 PLOT9+K,18:"APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE"
9080 GOSUB1650
9090 RETURN
9300 REM=====
9310 REM ORIC GAGNANT
9320 REM=====
9330 AS#=" 1mn HORREUR ORIC GAGNE
1mn "
9335 AS#="
"+AS#
9340 I=1:C=30
9350 FORJ=200TO580STEP-50:FORU=800
TO200STEP-20:SOUND1,J,11:WAIT3
9360 SOUND1,U,12:WAIT4:NEXT:NEXT:
SOUND1,1,0
9370 PLOT9+K,18:"APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE"

```

```

9380 GOSUB1650
9390 RETURN
9600 REM=====
9610 REM EGALITE
9620 REM=====
9630 AS#=" 1mn EGALITE ENTRE VOUS E
T ORIC lon "
9635 AS#="
"+AS#
9640 I=1:C=30
9650 FORII=1TO3
9655 FORJ= 800TO100STEP-50:FORU=
5000TO1000STEP250:SOUND1,U,12:WAIT
5
9660 SOUND1,J,12:WAIT4:NEXT:NEXT:
SOUND1,1,0:NEXT
9670 PLOT9+K,18:"APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE"
9680 GOSUB1650
9690 RETURN
10000 REM=====
10010 REM AFFICHAGE DES SCORES
10020 REM=====
10025 PLOT2+K,25:"VOS POINTS " P

```

```

LOT2+K,26:"POINTS ORIC"
10030 FORI=25TO26:PLOT21+K,I,"DER
NIER COUP":NEXT
10035 REM
10040 GOSUB2370
10050 PLOT1+K,25,CO:PLOT1+K,26,CO
10060 PLOT14+K,25,1:PLOT14+K,26,1
10070 FORI=25TO26:PLOT19+K,I,CO:P
LOT20+K,I,10:PLOT33+K,I,1:NEXT
10090 PLOT15+K,25:" " :PLOT15+K,
26," "
10095 FORI=25TO26:PLOT34+K,I,"
":NEXT
10100 PLOT15+K,26,STR$(S)
10110 PLOT15+K,26,STR$(T)
10120 FORI=25TO26:PLOT34+K,I,STR#
(SC):NEXT
10130 RETURN
11000 REM=====
11010 REM FIN DE LA PARTIE
11020 REM OU ON REJOU ?
11030 REM=====
11040 GOSUB1300
11050 GOSUB1000
11060 AS#=" P4 VOULEZ-VOUS REJOU
EZ ? P4 "

```

```

11070 AS#="
"+AS# I=1:C=30
11080 GOSUB1650
11090 IFK#="N" THEN 11600
11100 IFK#<"O" THEN 11060
11110 GOSUB1800
11120 GOSUB1700
11130 RESTORE
11140 FORI=1TO201:READ# NEXT
11150 FORI=1TO8:B#(I)="":NEXT:WAIT
T500
11160 S=0:T=A:SC=0:GOSUB1450
11170 RETURN
11600 AS#=" CHER JOUEUR AU REVOIR
ET A BIENTOT "
11610 GOSUB1700:PING:WAIT50:GOSUB
1300
11620 POP
11630 GOTO335
11640 END
11650 REM=====
11660 REM FIN LE 5/10/1985
11670 REM VERSION 2/3
11680 REM=====

```



GAZON

Bigre ! Cela doit revenir drôlement cher de tondre une pelouse aussi mal fréquentée...

Joseph PRADES

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez le listing 1 (Basic). Tapez ensuite le listing 2 et après lancement (RUN), sauvegardez les codes machine à la suite du premier programme par : SAVE "Gazoncode" CODE 60000,2300. Vous disposez de 3 tondeuses et d'un temps limité, pour tondre une pelouse en évitant les 4 fourmis géantes, les 4 œufs de fourmi et quelques pier-

res. Une collision malheureuse avec une fourmi, un œuf ou une étoile vous coûte une tondeuse. Une collision avec une pierre, vous oblige à revenir au garage. Vous pouvez déposer 2 étoiles tous les 256 points de bonus. Lorsqu'un œuf touche une étoile, il disparaît et augmente le temps de 256 points. Le terrain tondus (6720 points), le jeu recommence mais les œufs se déplacent deux fois plus vite, ensuite les fourmis, puis le nombre de pierres s'accroît de 10 en 10. Guidez votre tondeuse à l'aide des touches suivantes : "7" (haut), "6" (bas), "5" (gauche) et "8" (droite). L'appui sur "0" dépose une étoile et la touche "1" permet le retour au Basic. Si une tondeuse même neuve ne "coupe" pas, revenez au garage par la touche "6".

SPECTRUM



CE QUE FEMME VEUT, PHILIPPE DE DIEULEVEULT NE LE VEUT PLUS.

LISTING 1

```
10 REM *****
20 REM * GAZON Basic *
30 REM *
40 REM * PRADES Joseph 6-85 *
50 REM * SPECTRUM 48K *
60 REM *****
70 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: C
80
90 PRINT INK 4: AT 1,21: $
100 PLOT 12,153: DRAW 151,0: DR
110 AU 0, -151: DRAW -151,0: DRAW 0,1
120
130 PLOT 11,154: DRAW 153,0: DR
140 AU 0, -153: DRAW -153,0: DRAW 0,1
150
160
170
180 PRINT AT 7,24: "BONUS": AT 8,
190 "00000": AT 11,24: "TEMPS": AT 1
200 "5,24": "SCORE": AT 15,23: "0000000"
210 PLOT 185,122: DRAW 48,0: DR
220 AU 0, -22: DRAW -48,0: DRAW 0,22
230 PLOT 189,121: DRAW 46,0: DR
240 AU 0, -20: DRAW -46,0: DRAW 0,20
250 PLOT 188,90: DRAW 48,0: DR
260 U 0, -22: DRAW -48,0: DRAW 0,22
270 PLOT 189,89: DRAW 46,0: DR
280 U 0, -20: DRAW -46,0: DRAW 0,20
290 PLOT 180,58: DRAW 64,0: DR
300 U 0, -22: DRAW -64,0: DRAW 0,22
310 PLOT 181,57: DRAW 62,0: DR
320 U 0, -20: DRAW -62,0: DRAW 0,20
330 PRINT AT 15,23: "0000000"
340 FOR a=60012 TO 60014: POKE
350 a,0: POKE a+5,0: NEXT a
360 FOR a=10 TO 10: BEEP .2,10:
370 PAUSE 3: RANDOMIZE USR 62207: NE
380 XT 1: BEEP 1: 20
390 RANDOMIZE USR 60000
400 RANDOMIZE USR 61595
410 LET p=(PEEK 61055+(PEEK 610
420 86)*256)
430 IF p>=20160 THEN POKE 61459
440 ,(PEEK 61459)+10: GO TO 430
450 IF p>=13440 THEN POKE 60012
460 ,205: POKE 60013,54: POKE 60014,
470 235: GO TO 430
480 IF p>=6720 THEN POKE 60018,
490 205: POKE 60019,70: POKE 60020,2
500 38: GO TO 430
510 LET p=STR$ p
520 PRINT AT 15,30-LEN p$: p$
530 IF p<=(5) THEN GO TO 710
540 INPUT FLASH 1: "Nom": FLASH
550 " (10 Lettres Maxi) ",ns
560 FOR a=4 TO 1 STEP -1
570 IF p>$(a) THEN LET s(a+1)=s
580 (a): LET s$(a+1)=s$(a): LET s(a)
590 =p: LET s(a)=n$
600 NEXT a
610 FOR a=2 TO 19: RANDOMIZE US
620 R 62207: PRINT AT a,2,1$: NEXT a
630 PRINT FLASH 1: AT 2,2: "TABLE
640 AU des SCORES"
650 FOR a=1 TO 5
660 LET i$=STR$ s(a)
670 PRINT AT a+3+2,2,s$(a): TAB
680 -LEN i$: s(a)
690 NEXT a
700 PRINT FLASH 1: AT 19,6: "GOM
710 " AT 19,11: "000"
720 FOR a=-10 TO 50
730 RANDOMIZE USR 62207
740 BEEP .005,a: BEEP .005,a-1:
750 BEEP .005,a-2
760 IF INKEY$="" THEN GO TO 41
770
780 NEXT a: GO TO 850
790 CLEAR 49999: LET bs=""
800
810 BORDER 5: PAPER 5: INK 0: C
820
830 PRINT AT 3,7,b$: AT 10,14: "P
840 AR": AT 12,8,b$
850 INK 5: LOAD "CODE": INK 0
860 RANDOMIZE USR 61412
870 LET q=0: GO SUB 1470
880 FOR b=0 TO 10: FOR a=3 TO 1
890 4
900 LET i=INT (RND*7)
910 IF i<>5 THEN PRINT OVER 1,
920 INK i: AT a,7,"
930 BEEP .1,(PEEK q)/10: LET q=
940 q+1
950 IF INKEY$="" THEN GO TO 11
960
970 NEXT a: NEXT b
980 CLS
```

LISTING 2

```
1 REM *****
2 REM * GAZON Basic *
3 REM *
4 REM * PRADES Joseph 6-85 *
5 REM * SPECTRUM 48K *
6 REM *****
7 DATA 205,123,239,205,228,23
8 205,15,240,205,54,235,0,0,0,20
9 70,238,0,0,0,205,74,237,205,22
10 234,205,187,240,205,119,238,58
11 136,234,183,200,24,225,2,197,22
12 9,213,245,205,187,234,241,203,12
13 7,40,9,6,0,79,33,191,23,9,24,3,3
14 0,0,111,41,41,41,1,0,60,9,6,8,12
15 6,18,35,20,16,250,209,205,212,23
16 4,58,226,234,119,225,193,201,122
17 2,64,214,3,56,10,22,72
18
19 DATA 214,8,55,4,22,20,214,8
20 198,9,15,15,15,15,15,201,38,0
21 105,4,141,15,41,41,213,2,88,25,
22 209,201,34,42,119,235,1,68,1,223
23 17,215,252,256,17,22,2,197,125,25
24 4,184,40,26,254,152,48,12,254,14
25 6,48,12,254,144,40,12,254,145,40
26 1,62,48,24,14,62,50,24,10,62,5
27 6,24,6,62,52,24,2,62,38,50,226,2
28 34,126,205,137,234,35,26,62,20,1
29 87,32,7,20
30
31 DATA 30,2,1,82,0,9,193,11,1
32 20,177,32,189,225,201,62,247,219
33 254,203,103,40,28,203,71,32,2,2
34 25,201,62,239,219,254,203,103,40
35 35,203,95,40,24,203,67,40,13,20
36 3,71,202,161,238,201,17,255,255,
37 62,150,24,19,17,1,0,62,158,24,12
38 17,156,255,62,146,24,5,17,100,0
39 62,154,195,121,235,169,230,42,1
40 19,235,229,50,175,235,25,229,205
41 190
42
43 DATA 235,35,205,190,235,1,1
44 00,0,9,205,190,235,43,205,190,23
45 3,225,34,119,235,229,209,225,62,1
46 19,52,32,50,158,235,213,225,62,1
47 46,119,35,60,119,1,99,0,9,60,119
48 60,35,119,201,126,254,42,32,6,2
49 25,225,225,195,46,239,254,144,40
50 25,254,144,40,21,254,145,204,23
51 4,235,254,184,40,69,254,183,40,7
52 0,254,61,192,62,144,50,206,235,2
53 25,225,225,201,229,42,159,238,35
54 34,159,238
55
56 DATA 42,157,238,35,62,26,16
57 8,32,9,62,64,189,32,4,151,50,136
58 2,34,34,157,238,205,229,238,62,1
```

AMSTRAD

suite de la page 6

```
3390 TE=0: EL=0: TH=0
3400 PAPER 0: PEN 1: LOCATE 1,1: PRIN
3410 T "SCORE" VIES": LOCATE 6,1: P
3420 EN 13: PRINT USING "*****"; 90: PEN
3430 13: LOCATE 18,1: PRINT VIES.
3440 FOR ST=1 TO 3: XXX=RND*(630+2)*Y
3450 Y=RND*(630+2): PLOT XXX,YY,2: NEXT S
3460 T
3470 FOR ST=1 TO 3: XXX=RND*(630+2)*Y
3480 Y=RND*(630+2): PLOT XXX,YY,6: NEXT S
3490 T
3500 FOR ST=1 TO 4: XXX=RND*(630+2)*Y
3510 Y=RND*(630+2): PLOT XXX,YY,4: NEXT S
3520 T
3530 INK 3,18: INK 2,2: LOCATE 4,13:
3540 PEN 3: PRINT CHR$(147): STRING$(12,C
3550 HR$(154)): CHR$(153)
3560 LOCATE 4,11: PRINT CHR$(150)+$
3570 TRING$(12,CHR$(154)): CHR$(156)
3580 LOCATE 4,12: PRINT CHR$(149)): S
3590 PACE$(12): CHR$(149): LOCATE 5,12: PE
3600 N 2: PRINT "Hyper Espace"
3610 FOR A=1 TO 1800: NEXT
3620 LOCATE 4,11: PRINT SPACE$(14)
```

```
LOCATE 4,12: PRINT SPACE$(14): LOCAT
E 4,13: PRINT SPACE$(14)
3490 FOR ST=1 TO 25: XXX=RND*(416+12
8)*YY=RND*(48+194): PLOT XXX,YY,15: IN
EXT ST
3500 DV=0: 0003
3510 DED=0: X=INT(RND*(15)+3)
3520 IF NUMB=0 THEN GOTO 3960
3530 SYMBOL 230,&0,&0,&0,&0,&0,&0,
&0,&1
3540 SYMBOL 222,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,
&0,&0
3550 SYMBOL 223,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,
&0,&0
3560 SYMBOL 231,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,
&0,&0
3570 PAU=129: GOSUB 3850: IF DED THE
N 3510
3580 SYMBOL 230,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,
&1,&1
3590 SYMBOL 231,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,
&0,&0
3600 PAU=60: GOSUB 3850: IF DED THEN
3510
3610 SYMBOL 230,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,
&3,&4
3620 SYMBOL 222,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,
&1,&1
3630 SYMBOL 231,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,
&0,&0,&0
```

```
3640 PAU=40: GOSUB 3850: IF DED THEN
3510
3650 SYMBOL 230,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,
&0,&0
3660 SYMBOL 222,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,
&3,&3
3670 SYMBOL 223,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,
&0,&0
3680 SYMBOL 231,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,
&0,&0,&0
3690 PAU=20: GOSUB 3850: IF DED THEN
3510
3700 SYMBOL 230,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,
&9,&10,&0
3710 SYMBOL 222,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,
&1,&3,
&3,&1
3720 SYMBOL 223,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,
&0,&0,&0
3730 SYMBOL 231,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0,
&0,&0,&0
3740 GOSUB 3850: IF DED THEN 3510
3750 DIF=INT(RND*(5)-2): FID=DIF+XL
3760 MOVE X+32,178: DRAW FID+32-4,6
0,3
3770 FOR A=20 TO 31 STEP 3: SOUND 2
,5,5,7,1,1,A: NEXT
3780 LOCATE X,17: PRINT " " : MOVE X
132,178: DRAW FID+32-4,6,0
3790 IF FID=XL THEN GOSUB 2550
3800 IF X<10 THEN X=X+1: GOSUB 3850
```

```
IF DED THEN 3510
3810 IF X>9 THEN X=X+1: GOSUB 3850
IF DED THEN 3510
3820 IF X<3 THEN LOCATE X,14: PRINT
" " : DED=1
3830 IF X>17 THEN LOCATE X,14: PRIN
T " " : DED=1
3840 GOTO 3800
3850 0=1
3860 IF INKEY(74)<-1 OR INKEY(8)<
>-1 THEN GOSUB 1870: PAU=40
3870 IF INKEY(75)<-1 OR INKEY(1)<
>-1 THEN GOSUB 1930: PAU=40
3880 IF INKEY(68)<-1 THEN 3960
3890 IF INKEY(76)<-1 OR INKEY(9)<
>-1 THEN GOSUB 2900: PAU=95: IF XL=
X THEN LOCATE X-1,14: PEN 7: PRINT "
EJ " : SOUND 1,2,8,7,9,31: SOUND 2,
2,8,7,9,1: SOUND 3,5,8,7,2,9,13: GO
SUB 2470: NUMB=NUMB+1: LOCATE X-1,14
: PRINT " " : DED=1
3900 INK 9,12: INK 6,7
3910 IF DED=1 THEN RETURN
3920 FOR A=1 TO 119: PAU: NEXT: LOCAT
E X-1,14: PRINT CHR$(32): CHR$(208):
CHR$(231): CHR$(32)
3930 LOCATE X-1,14: PEN 6: PRINT CHR
$(22): CHR$(1): CHR$(32): CHR$(22): C
HR$(223): CHR$(32): CHR$(22): CHR$(0)
)
```

```
3940 0=0+1: IF 0<3 THEN 3860
3950 RETURN
3960 REM
3970 PEN 3: LOCATE 4,13: PRINT CHR$(
147): STRING$(14,CHR$(154)): CHR$(15
3)
3980 SOUND 2,12,12,7
3990 LOCATE 4,11: PRINT CHR$(150)): S
TRING$(14,CHR$(154)): CHR$(156)
4000 LOCATE 4,12: PRINT CHR$(149)): S
PACE$(14): CHR$(149): LOCATE 6,12: PE
N 2: PRINT " ATTENTION "
4010 SOUND 2,12,12,7: FOR A=1 TO 10
00: NEXT: SOUND 2,12,8,7
4020 LOCATE 5,12: PEN 2: PRINT "RVI
TRILLEMENT"
4030 SOUND 2,12,8,7: FOR A=1 TO 333
: NEXT
4040 LOCATE 4,11: PRINT SPACE$(16):
LOCATE 4,12: PRINT SPACE$(16): LOCAT
E 4,13: PRINT SPACE$(16)
4050 FOR ST=1 TO 25: XXX=RND*(400+12
```

suite page 12

CHATEAU ZEROXO

Vous avez inconsciemment accepté de détruire un vieux château hanté infesté de cafards géants. Vous allez sans doute très vite le regretter...

Simon MULLINGS

MSX

LESOLEIL LUIT POUR TOUS LES AUTRES (RAY CHARLES)

MAIS POURQUOI FAITES-VOUS CA?



EXCUSEZ-MOI, MAIS C'EST TOTALEMENT INCONSCIENT!

JE SUIS DÉSOBLÉ COMME PAS DEUX.



SUITE DU N° 114

```

4430 FORA=1T06:READK1(A),K2(A):NEXT
4440 REM*** MAIN PROGRAM ***
4450 REM
4460 ON STRIG GOSUB6290
4470 X=25:Y=150:PT=0:JP=0:H=5
4480 STRIG(0) ON
4490 D=STICK(0)
4500 IFD=3THENGOSUB5240
4510 IFD=7THENGOSUB5290
4520 PUT SPRITE1,(X,Y),1,H+L
4530 IFX<25THENX=25
4540 IFX<30THENPT=1
4550 IFJT=1THEN4570
4560 IFX>82THENGOTO 6660ELSEGOTO 4490
4570 REM
4580 ON SPRITE 60SUB6260
4590 ON STRIG 60SUB5340
4600 FL=255:SPRITEON:TC=0
4610 D=STICK(0)
4620 IFD=3THENGOSUB5240
4630 IFD=7THENGOSUB5290
4640 STRIG(0) ON
4650 PUT SPRITE1,(X,Y),1,H+L
4660 IFTC=1THENGOTO 6660
4670 ML=ML+1:IFML<5<>INT(ML/5)THEN80T
D 4700
4680 FL=FL-5:IFFL<123THENFL=255
4690 PUT SPRITE2,(FL,Y+8),1,6+L
4700 IFX<123THENGOTO 6660
4710 IFX<235THENGOTO 4610
4720 IFPT=1THENGOSUB6400
4730 REM
4740 STRIG(0)OFF
4750 ONSTRIG60SUB6350
4760 D=STICK(0)
4770 IFD=3THENGOSUB5240
4780 IFD=7THENGOSUB5290
4790 STRIG(0) ON
4800 PUT SPRITE1,(X,Y),1,H+L
4810 IFX>82ANDX<123THENGOTO 6660
4820 IFX<82THENJT=0:ONSTRIG60SUB6290:
STRIG(0)ON:GOTO4490
4830 GOTO 4760
4840 REM----- SPRITES -----

```

```

4850 REM-----
4860 FORK=1T017
4870 FORJ=1T04
4880 S=""
4890 FORI=1T08:READS(I):S=S+CHR$(S
I)):NEXT
4900 S*(J)=S#
4910 NEXT
4920 SPRITE*(K)=S*(1)+S*(2)+S*(3)+S*(
4)
4930 NEXT
4940 RETURN
4950 REM-----CHAUVÉ SOURIS -----
4960 DATA0,26,61,121,209,66,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,188,238,139,66,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
4970 DATA64,224,48,122,29,15,1,2,0,0,
0,0,0,0,0,0,2,7,12,94,184,224,128,64,
0,0,0,0,0,0,0
4980 REM-----HOMME A GAUCHE -----
4990 DATA62,23,127,38,12,38,58,2,62,
62,38,24,28,36,36,108,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0
5000 DATA62,23,127,38,12,38,58,2,62,
62,44,72,36,18,98,6,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
5010 REM-----HOMME A DROITE-----
5020 DATA124,184,126,128,48,128,92,64
,124,124,128,24,48,36,36,54,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5030 DATA124,184,126,128,48,128,92,64
,124,124,52,18,36,72,70,96,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5040 REM----- CAFARD -----
5050 DATA32,16,9,11,31,10,20,36,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,60,248,240,192,224,80,40,3
6,0,0,0,0,0,0,0
5060 DATA32,16,9,11,31,10,20,36,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,60,248,240,192,224,80,40,1
8,0,0,0,0,0,0,0
5070 DATA60,31,15,3,7,14,20,36,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,4,8,144,208,248,80,40,36,0
,0,0,0,0,0,0
5080 DATA60,31,15,3,7,14,20,36,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,4,8,144,208,248,80,40,72,0
,0,0,0,0,0,0
5090 REM----- CORDE -----
5100 DATA128,128,128,128,128,128,128,
128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

```

```

,0,0,0,0,0,0,0
5110 REM-----TOUCHE CAFARD -----
5120 DATA139,48,132,34,9,160,66,17,0,
0,0,0,0,0,0,139,48,132,34,9,160,66,
17,0,0,0,0,0,0,0
5130 REM----- ARAIGNEE -----
5140 DATA153,126,24,126,153,126,153,3
6,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
5150 REM----- RADEAU -----
5160 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,25
5,144,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
255,9,255
5170 REM----- ASCENSEUR -----
5180 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
255,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0
5190 REM----- FUSIL -----
5200 DATA24,60,126,24,24,24,60,126,23
1,66,0,165,66,165,66,165,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5210 DATA24,60,126,24,24,24,60,126,23
1,66,0,165,66,36,66,36,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
5220 DATA20,130,50,60,180,80,-5,110,1
20,150
5230 DATA110,20,110,207,105,45,105,18
2,100,65,100,162
5240 REM-----HOMME A DROITE-----
5250 L=L+1:H=4:IFL=3THENL=1
5260 X=X+2
5270 IFX>250THENX=250
5280 RETURN
5290 REM-----HOMME A GAUCHE-----
5300 L=L+1:H=2:IFL=3THENL=1
5310 X=X+2
5320 IFX<10THENX=10
5330 RETURN
5340 REM-----SAUTE A DROITE 1er ETAGE-
5350 IFX>240THENRETURN
5360 PUT SPRITE 1,(X+8,Y-20),H+L
5370 FORA=4T07:SA=3579545#/(16#A):SB=
SA/256:SB=SB-SOUND0,SB-SOUND0,15:NEXT:SB=
0,0
5380 PUT SPRITE 1,(X+20,Y-8),H+L
5390 X=X+20
5400 RETURN
5410 REM----- SAUTE A GAUCHE -----

```

```

5420 IFX<10THENRETURN
5430 PUT SPRITE 1,(X-8,Y-16),H+L
5440 FORA=10T04STEP-2:SA=3579545#/(16
#A):SB=SA/256:SB=SB-SOUND0,SB-SOUND0,15:NEX
T:SB=0,0
5450 PUT SPRITE 1,(X-20,Y-8),H+L
5460 X=X-20
5470 RETURN
5480 REM----- CORDE -----
5490 TR=TR+1:IFTR>25 THEN 5510
5500 XR=XR+3:GOTO 5520
5510 XR=XR-3:IFTR>49THEN TR=0
5520 RETURN
5530 REM----- DESCENDRE CORDE -----
5540 IFR<700R>R>80THENX=150:GOTO 6660
5550 X=175
5560 PUT SPRITE1,(X,Y-8),7,H+L
5570 PUT SPRITE1,(X+8,Y),7,H+L
5580 X=X+8:R1=1
5590 RETURN
5600 SPRITE OFF
5610 REM----- CAFARD MOUVEMENT -----
5620 FL=FL+3
5630 IFFL>75THENFL=0
5640 PUT SPRITE4,(247-FL,Y),15,6+L
5650 RETURN
5660 REM-----CAFARD 3eme ETAGE -----
5670 FL=FL+3
5680 IFFL>75THENFL=0
5690 PUT SPRITE4,(247-FL,Y),1,6+L
5700 RETURN
5710 REM----- CAFARD TOUCHE -----
5720 SPRITE OFF
5730 PUT SPRITE12,(X,Y),1
5740 FORA=1T060:NEXT
5750 PUT SPRITE4,(280,190),15
5760 GOTO 6700
5770 REM-----SUR RADEAU -----
5780 SPRITE OFF
5790 IFR>60ANDR<76THENR=1:RETURN
5800 GOTO 6660
5810 REM-----SAUTE SUR L'ASCENSEUR---
5820 IFX<235THENRETURN
5830 PUT SPRITE1,(X+4,Y-4),1,H+L
5840 PUT SPRITE1,(X+8,Y-8),1,H+L

```

suite page 10

Le justicier

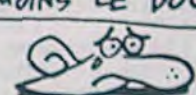


AU SECOURS! BOUUUUUU



TENEZ BON! J'ARRIVE!

J'AI GAGNE 500.000 FRANCS AU LOTO, ALORS QU'UNE ROLLS COÛTE AU MOINS LE DOUBLE!!



JE VAIS PAS POUVOIR ME LA PAYER!

APPLE

suite page 3

```

1550 UTAB 1: HTAB 34: INVERSE :
PRINT "EEEEEE": NORMAL : UTAB
15: IF TI = 1 THEN TI = 0:R# = "
": GOTO 1560
1555 PRINT TAB(14)"REPONSE :
": GOSUB 2620
1560 HTAB 1: IF R# = "A" THEN T
G = TG + 5
1565 UTAB 8: CALL - 958: PRINT
TAB(14)"** SOLUTION **": PRINT
TAB(17)-----": PRINT : PRINT
: PRINT TAB(5)"LE PREMIER
TELESCOPE EST CELUI DE": FLASH
: PRINT "GALILEE": NORMAL :
PRINT " ET FUT CONSTRUIT EN
1609."
1570 PRINT : PRINT : PRINT TAB(
8)"(RETURN) POUR LE 23EME TE
ST"
1575 IF PEEK (- 16384) < = 1
27 THEN 1575
1580 POKE - 16380,0: HOME
1585 X = FRE (0): REM RECUPERA
TION MEM.
1590 REM 23EME TEST TI=30S , P
TS=5
1595 HOME : INVERSE : PRINT S#;
T#;T#;T#;S#;: UTAB 3: HTAB 1
6: PRINT "23 EME TEST": NORMAL
: UTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0
0'30":G#;
1600 SPEED= 100: UTAB 8: HTAB 5
: PRINT "LE TRANSISTOR FUT I
NVENTE PAR ": PRINT : PRINT
TAB(12)"A/ UN ALLEMAND": PRINT
TAB(12)"B/ UN JAPONAIS": PRINT
TAB(12)"C/ UN AMERICAIN"
1605 MN = 0:SE = 30: GOSUB 2545
1610 UTAB 1: HTAB 34: INVERSE :
PRINT "EEEEEE": NORMAL : UTAB
15: IF TI = 1 THEN TI = 0:R# = "
": GOTO 1620
1615 PRINT TAB(14)"REPONSE :
": GOSUB 2620
1620 HTAB 1: IF R# = "C" THEN T
G = TG + 5
1625 UTAB 8: CALL - 958: PRINT
TAB(14)"** SOLUTION **": PRINT
TAB(17)-----": PRINT : PRINT
: PRINT TAB(5)"LE TRANSIST
OR FUT INVENTE EN 1948"
1630 PRINT "PAR UN ": FLASH : PRIN
T "AMERICAIN": NORMAL : PRINT :
DES BELL-LABORATORIES QUI RECU
A CETTE OCCASION LE PRIX NOB
EL DE": PRINT "PHYSIQUE."
1635 PRINT : PRINT : PRINT TAB(
8)"(RETURN) POUR LE 24EME TE
ST"
1640 IF PEEK (- 16384) < = 1

```

```

27 THEN 1640
1645 POKE - 16368,0: HOME
1650 REM 24EME TEST TI=4MN , P
TS=15
1655 HOME : INVERSE : PRINT S#;
T#;T#;T#;S#;: UTAB 3: HTAB 1
6: PRINT "24 EME TEST": NORMAL
: UTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0
4'00":G#;
1660 SPEED= 100: UTAB 8: HTAB 5
: PRINT "VOUS DEVEZ REMPLAC
E R DANS CETTE": PRINT "OPERAT
ION INCOMPLETE LES LETTRES P
AR DESCHIFFRES. SACHANT QUE
CHACQUE LETTRE"
1665 PRINT "REPRESENTE UN CHIFF
RE DIFFERENT, MAIS ": PRINT
"QUE CHACQUE A.B.... REPRESEN
TE LE MEME": PRINT "CHIFFRE
DANS L'OPERATION."
1670 PRINT : PRINT TAB(16)"
87F480": PRINT TAB(16)"- 0
40ACE": PRINT TAB(16)"----
----": PRINT TAB(16)"= 309
D74"
1675 MN = 4:SE = 0: GOSUB 2545
1680 UTAB 1: HTAB 34: INVERSE :
PRINT "EEEEEE": NORMAL : UTAB
21: IF TI = 1 THEN TI = 0:R# = "
": GOTO 1715
1685 R# = "": HTAB 5: UTAB 23: PRINT
"A# ": GOSUB 2620:A# = R#
1690 UTAB 23: HTAB 9: PRINT " ,
B# ": GOSUB 2620:A# = A# +
R#
1695 UTAB 23: HTAB 15: PRINT " ,
C# ": GOSUB 2620:A# = A# +
R#
1700 UTAB 23: HTAB 21: PRINT " ,
D# ": GOSUB 2620:A# = A# +
R#
1705 UTAB 23: HTAB 27: PRINT " ,
E# ": GOSUB 2620:A# = A# +
R#
1710 UTAB 23: HTAB 33: PRINT " ,
F# ": GOSUB 2620:A# = A# +
R#
1715 HTAB 1: IF A# = "013569" THEN
TG = TG + 15
1720 UTAB 8: CALL - 958: PRINT
TAB(14)"** SOLUTION **": PRINT
TAB(17)-----": PRINT : PRINT
: PRINT TAB(5)"LA SOUSTRAC
TION RECONSTITUEE EST ": PRINT
: PRINT TAB(16)" 879610"
1725 PRINT TAB(16)"- 540036":
PRINT TAB(16)"-----": PRIN
T TAB(16)"= 339574": PRINT : PRINT
"LES LETTRES REMPLACAIENT DONC :
": PRINT : HTAB 4: FLASH : PRINT
"A=0 , B=1 , C=3 , D=5 , E=6 , F=
9"
1730 NORMAL : PRINT : PRINT TAB(
8)"(RETURN) POUR LE 25EME TE
ST"
1735 IF PEEK (- 16384) < = 1
27 THEN 1735

```

```

1740 POKE - 16368,0: HOME
1745 X = FRE (0): REM RECUPERA
TION MEM.
1750 REM 25EME TEST TI=4MN , P
TS=20
1755 HOME : INVERSE : PRINT S#;
T#;T#;T#;S#;: UTAB 3: HTAB 1
6: PRINT "25 EME TEST": NORMAL
: UTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0
4'00":G#;
1760 SPEED= 100: UTAB 8: HTAB 5
: PRINT "ON DISPOSE D'UNE BA
LANCE JUSTE ET": PRINT "DE 5
MASSES MARQUEES RESPECTIVEM
ENT 3G,": PRINT "6G, 8G, 12G
ET 16G. SUR L'UN DES DEUX"
1765 PRINT "PLATEAUX DE LA BALA
NCE, ON MET UN OBJET": PRINT
"DE 17G. COMBIEN DE POSSIBIL
ITES A-T-ON": PRINT "POUR RE
ALISER L'EQUILIBRE AVEC LES
": PRINT "MASSES DONNEES."
1770 MN = 4:SE = 0: GOSUB 2545
1775 UTAB 1: HTAB 34: INVERSE :
PRINT "EEEEEE": NORMAL : UTAB
17: IF TI = 1 THEN TI = 0:R# = "
": GOTO 1785
1780 PRINT TAB(14)"REPONSE :
": GOSUB 2620
1785 HTAB 1: IF R# = "6" THEN T
G = TG + 20
1790 UTAB 8: CALL - 958: PRINT
TAB(14)"** SOLUTION **": PRINT
TAB(17)-----": PRINT : PRINT
: PRINT TAB(5)"IL Y A SIX
POSSIBILITES DE REALISER: PRINT
" L'EQUILIBRE ": PRINT
:795 PRINT TAB(6)"1 : 3 + 6
+ 8 = 17": PRINT TAB(6)"2
+ 8 + 12 = 3 + 17": PRINT
TAB(6)"3 : 3 + 8 + 12 = 6 + 17
"
1800 PRINT TAB(6)"4 : 3 + 6
+ 16 = 8 + 17": PRINT TAB(
6)"5 : 12 + 16 = 3 + 8 +
17": PRINT TAB(6)"6 : 3 +
12 + 16 = 6 + 8 + 17"
1805 PRINT : PRINT : PRINT TAB(
6)"(RETURN) POUR LES RESULTA
TS"
1810 IF PEEK (- 16384) < = 1
27 THEN 1810
1815 POKE - 16368,0: HOME
1820 REM RESULTAT ET COMMENTAI
RES
1825 R# = STR# (TG): IF TG < 1
00 THEN R# = "0" + R#: IF
TG < 10 THEN R# = "0" + R#
1830 T# = "
":S# = "QUOT
IENT INTELLECTUEL"
1835 HTAB 2: INVERSE : PRINT T#
: HTAB 2: PRINT " ": HTAB 3
8: PRINT " ": HTAB 2: PRINT
" ": HTAB 38: PRINT " ": HTAB

```

```

2: PRINT " ": HTAB 38: PRINT
" ": HTAB 2: PRINT T#
1840 SPEED= 200
1845 HTAB 5: UTAB 3: FOR I = 1 TO
21: PRINT LEFT# (T#,I): HTAB
5: PRINT LEFT# (S#,I): HTAB
5: NEXT I
1850 NORMAL : PRINT LEFT# (T#,
21): INVERSE : SPEED= 20: HTAB
5: PRINT S#: NORMAL : PRINT " =
": FLASH : SPEED= 1: PRINT
RES#/"200"
1855 NORMAL : SPEED= 255:RE = INT
(TG / 10) + 1
1860 UTAB 8: HTAB 5: PRINT "M.
":P#; " :N#; UTAB 10: HTAB 1
1865 IF TG > 200 THEN PRINT "V
OUS N'ETES QU'UN PAUVRE TRIC
HEUR !":TG = 0:AG = 99: GOTO
1875
1870 ON RE GOSUB 1930,1960,1990
,2015,2045,2070,2095,2125,21
55,2180,2205,2235,2260,2290,
2320,2345,2370,2395,2425,245
0,2450
1875 PRINT : PRINT TAB(10)"(R
ETURN) POUR ARRETER"
1880 IF PEEK (- 16384) < = 1
27 THEN 1880
1885 POKE - 16368,0: END
1930 REM TG<10
1935 PRINT "VOTRE SCORE EST VRA
IMENT TRES MAUVAIS.": PRINT
"ET ENCORE JE SUIS GENTIL CA
R POUR FAIRE": PRINT "MOINS
DE 10 POINTS, IL FAUT LE VOU
LOIR.": PRINT "ENCORE, NE PA
S RESOUDRE LES DEUX DER"
1940 PRINT "NIERS TESTS PASSE E
NCORE, MAIS NE PAS": PRINT "
SAVOIR QUE GALILEE A INVENTE
LE 1ER TELESCOPE OU NE PAS
SAVOIR RESOUDRE UN REBUS":
1945 PRINT "MONTRE VRAIMENT UNE
INTELLIGENCE BIEN": PRINT "
BASSE, VOIRE ALARMANTE.": IF
AG > 10 THEN 1955
1950 PRINT "IL FAUT PRECISER QU
'A VOTRE AGE, PASSER": PRINT
"UN TEL TEST PARAIT UN PEU U
TOPIQUE."
1955 RETURN
1960 REM 10<TG<20
1965 PRINT "DECEVANT, OUI, VRAI
MENT DECEVANT. CE ": PRINT "
TEST NE PRESENTE POURTANT PA
S DE GROSSEDIFFICULTES, ET
MALGRE CELA, VOUS N'AVEZPAS
REUSSI A DEPASSER 20. CECI S
IGNIFIE"

```

suite page 26

US CACA



Je viens de trouver un nouveau nom pour la boîte de soft couramment appelée US GOLD : US

CACA. Attendez, attendez, ne partez pas. J'ai mes raisons et j'm'en va vous les exposer. J'ai chargé sur mon Spectrum le soft "Beach Head II". Je m'en veux. À vrai dire, c'est lamentable et plus que lamentable. Les couleurs sont mal gérées, les musiques sont absolument nulles, les sons sont (elle est bonne) pires que tout et l'intérêt est quasi-inexistant. Alors ? Alors, je commence à douter de la véracité du nom de la société US Gold qui est censée regrouper les meilleurs titres du marché américain. Était-il vraiment nécessaire de fabriquer un merdriciel de cette trempe ? Voyez plutôt : vous êtes tantôt un dictateur, tantôt un allié, tantôt vous lancez des grenades sur une mitrailleuse, tantôt vous êtes la mitrailleuse. On comprend plus rien. De plus, les couleurs bavent de tous côtés. J'ai honte. Beach Head II d'US Gold.

EXPO MADE IN GRUYÈRE



Les suisses s'y mettent. Du 22 au 25 avril 86 aura lieu une exposition à Lausanne : Computer 86. Vous pourrez y admirer un secteur exclusivement réservé à la transmission de données pour l'informatique de gestion technique et commerciale (Datacom) ainsi que le GRI (Groupement Romand de l'Informatique). Qui l'eût cru ?

SPECIAL BANAL MOINS

L'inénarrable Jean-Louis GAS-SÉE, depuis qu'il habite en Californie, n'a jamais été aussi présent sur les ondes médiatiques françaises. Après la pub monstrueuse faite par les radios pour La Troisième Pomme, son bouquin, il revient en force sur le petit écran durant l'émission de Jean-Louis Burgat, Erik Gilbert et Frédéric L. Boulay pour nous tartiner un beau laïus sur son rôle de Président d'Apple International. Si vous avez

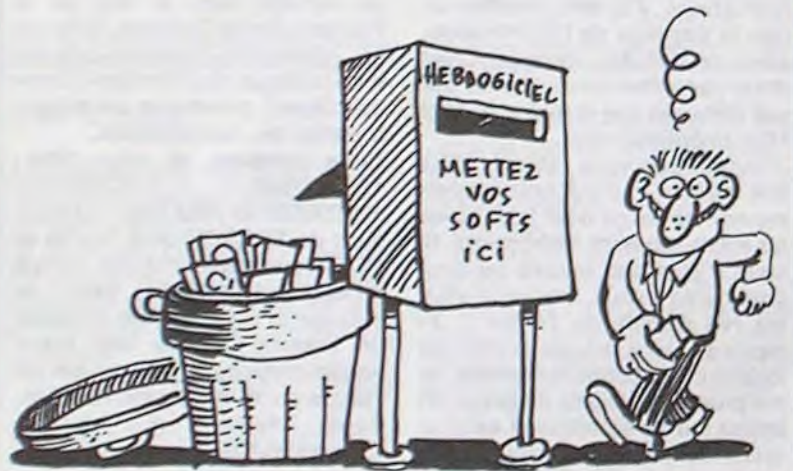
envie de rire un peu (et que vous n'avez pas les lèvres gercées), branchez-vous sur Canal +, samedi 28 à 13 heures, c'est diffusé en clair.



LES TOILETTES SVP

Nous autres, à l'HHHHebdo, nous avons l'enthousiasme facile. Alors quand nous trouvons un soft aussi génial que Commando, nous nous ruons dessus et jouons pendant des heures, la nuit, après le boulot. Aujourd'hui, nous venons de recevoir la version spectrum du sus-dit logiciel. Il a fallu appeler de toute urgence le SAMU pour toute l'équipe : ils étaient tous dans les pommes. Une épidémie de crises

cardiaques a terrassé nos collaborateurs habituels. Remarque, je les comprends : l'adaptation a sûrement été faite en moins de quatre minutes pour être aussi nulle. Graphisme pas terrible, gestion des couleurs inexistante et sonorisation inaudible ne peuvent faire un grand soft. Direct à la poubelle. Commando d'Elite pour Spectrum.



CHERCHE MEC SYMPA

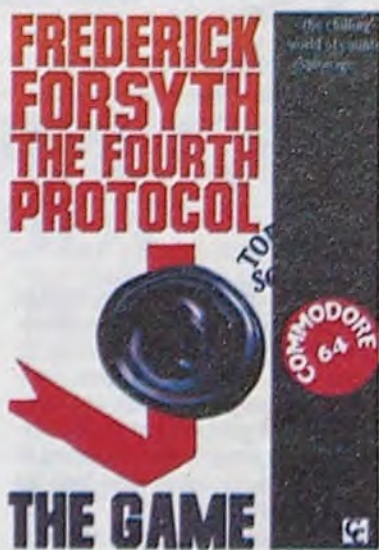
Créalude cherche un mec sympa sachant programmer le 6809 (le microprocesseur du Thomson) pour développer des trucs, des bidules et autres grapoleties. Si vous

êtes intéressé, téléphonez donc au (1) 47-00-70-32 et demandez Pierre Berloquin. Si vous n'êtes pas intéressé, allez vous faire cuire un œuf.



LA GUÉGUERRE DES ESPIONS

Aoh ! Mes amis, je viens de vivre une expérience pour le moins dérangeante, il est. A peine nommé par notre bien-aimée Reine (God save her) à la tête des services de sécurité du MI5, me voilà dans l'obligation de poser des verrous et de poster des gardes autour de tous nos bâtiments : des documents s'enfuient régulièrement de nos services. Après quelques heures de recherche classique, je me suis heureusement rabattu sur les méthodes modernes d'investigation pour tenter de percer les secrets de chacun des membres de notre département. Rien de plus simple lorsque vous disposez d'un matériel informatique et vidéo lourd, sans parler de la cinquantaine d'enquêteurs sur le terrain qui apportent une dose quotidienne d'informations à notre système de renseignements. Et maintenant, je me trouve dans la situation embarrassante de l'homme qui vient de démasquer l'activité frauduleuse de son supérieur, et qui va prendre sa place. Embarrassant, n'est-il pas ?



déroulants et des icônes, se joue entièrement au joystick... avec quelques feuilles de papier pour prendre des notes. Grâce à son graphisme et à la qualité exceptionnelle de son scénario, le logiciel devrait passionner tous les accros des histoires d'espionnage, à condition qu'ils se sentent à l'aise dans l'Histoire contemporaine de la Grande-Bretagne. Vous pourrez lire le roman de Forsyth pour glaner quelques renseignements, à condition de connaître la langue de Shakespeare sur le bout des doigts. The Fourth Protocol de Hutchinson Computer Software pour Commodore 64.

INFOMART : UN PROJET QUI FAIT DU BRUIT

L'Infomart, c'est un projet assez craignos. Imaginez 30000 mètres carrés quelque part du côté de la Défense (ceux qui ont dit la Défense se lèvent et vont au piquet). Vous rasez tout, vous construisez une immense baraque et vous y mettez un peu de tout.

plus, énormément grand : 15 hectares. Seulement voilà, les Ricains commencent à se rendre compte seulement maintenant que ce bidule est absolument i-nu-ti-le. Dur. Non seulement ça a coûté la peau des fesses, mais en plus, et des tas d'exposants perdent du blé à exhiber leurs bureaux plaqué or. Donc, le projet Infomart pour Paris est quelque peu compromis. Quelque peu, c'est peu dire puisque IBM, Bull, Burroughs, NCR, Sperry, Control Data, SG2 et Stéria sont catégoriques : "il n'est pas question que nous participions à Infomart". À ceux-ci, les responsables du projet répondent qu'ils s'en tapent car déjà 9000 mètres carrés sont réservés par des boîtes comme Apple (que l'on prononce à la française depuis que Mitterrand Premier l'a décrété : aple), Rank Xerox, Matra et d'autres. ceux qui pleurent des larmes de sang, ce sont les responsables du Sicob qui auront à deux pas du Cnit (là où se tient le Sicob) un concurrent qui, lui, durera toute l'année. Sans doute ces petits esprits ne pensent-ils pas que si ce projet se réalise, Infomart fera de Paris la plateforme européenne en matière d'informatique. Dieu de dieu, qu'il serait con de rater une occasion pareille.



Vous appelez ça un Mart et vous ne rêvez pas. En principe, cette merveille ouvrira ses portes à la mi-87. Beau projet, n'est-il pas. Allez, lâchons le morceau, tout ceci est entièrement pompé sur le Mart de Dallas qui est lui beaucoup plus grand, je dirais même



DE

Le numéro trois de standard MSX est paru. Pour 22 balles, vous avez droit à du listing de bonne qualité, de la revue de presse, du banc d'essai de matériels et de logiciels, de l'initiation à l'assembleur, du truc, de l'astuce, de la petite, de l'annonce, de la pu, de la bli, de la ci, de la t, de la é, mais pas trop. 70 pages qui tiennent la route chez votre marchand de jour, de nuit, de De.

EN EXCLUSIVITÉ EXCLUSIVE

Les auteurs de Seven Cities Of Gold, distribué par Electronic Arts, viennent de sortir aux US un nouveau logiciel basé sur le même principe d'exploration et de conquête coloniale. Cette fois-ci, au lieu de vous attaquer au Nouveau Monde, ces sacrés amerloques vous envoient au cœur de l'Afrique. Comme d'habitude, tout se déroule graphiquement, à grands coups de joystick. Heart Of Africa devrait atteindre nos côtes incessamment sous peu. Le pied, pour tous les apprentis colonialistes !



VOYAGE COMIQUE

Partir d'un continent pour coloniser les six autres de la planète, rien de plus simple ? Ouais, c'est un point de vue, mais lorsque vous saurez qu'il vous faut sept voyages pour construire une station, donc un minimum de quarante deux allers-retours à partir de la base pour bâtir vos sept comptoirs coloniaux, vous vous sentirez peut-être moins à l'aise. D'autant plus qu'entre les différents continents, vous rencontrez des champs de mines diaboliques, sans parler des autochtones pas très satisfaits de votre venue. Bref c'est une galère en acier, mais c'est assez joli comme réalisation. Les programmeurs de chez Sony ont réussi à pondre un jeu qui combine l'arcade, la stratégie, la tactique, avec un graphisme très soigné, une sonorisation superbe,



et à faire rentrer tout ça dans la pauvre mémoire d'un vulgaire MSX. Je suis sûr que si vous en avez un, de MSX, vous devriez apprécier cette aventure grandiose et spatiale. Cosmo Explorer de Sony pour MSX.

JE PARLE, JE CHANTE

Son nom : Votalker, il tourne à partir d'un Apple II ou d'un IBM PC. La bête est capable de chanter, causer, blaguer, raconter, hurler, crier, baragouiner sans problème. La parole est générée par deux programmes judicieusement nommés IB et AB talker. Le vocabulaire est illimité, la voix peut avoir 32 inflexions, le chant va jusqu'à cinq octaves avec 4096 hauteurs réglables ainsi que 16 amplitudes. Avec ça, vous pourrez vous vanter d'avoir fait chanter votre bécane, ce qui, avouez-le, n'est pas donné à tout le monde. Le



matos coûte 180 dollars pour Apple et 250 pour IBM PC.

JEU DE MOTS

C'est le titre d'un des derniers logiciels d'Ere Informatique qui me fait penser à l'almanach Vermot... en moins bien ! **Gutter** est une approximation qui veut cacher son jeu : tout le soft se déroule dans une gouttière. Vous dirigez alternativement à droite ou à gauche une bille qui roule dans la sus-dite gouttière. Au passage, vous devez écrabouiller les rois, reines et fous mais en évitant les moines et les bourreaux. Dire que le soft est nul n'est pas vraiment suffisant : il est archi-nullissime ! Les personnages apparaissent toujours dans le même ordre, le graphisme n'est pas terrible, heureusement que le son n'est pas complètement pourri sinon on aurait pu jurer que l'œuvre émanait d'un tocard intégral, alors que l'auteur ne l'est sans doute qu'à moitié. Finalement, laissez végéter Gutter dans les rayons de votre revendeur, il ne mérite pas de meilleur sort.

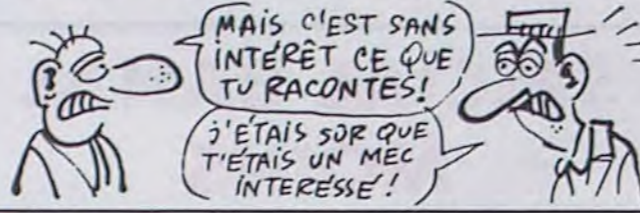


Gutter d'Ere Informatique pour Amstrad.

AMSTRAD DEVIENT PRO

Vous avez remarqué à quel point on est sympa avec Amstrad ? C'est dingue. Tiens, là, normalement je ne devrais pas vous parler du transfert de DBASE II sur le CPC 6128 ainsi que sur le PCW 8256. C'est intolérable de parler

de trucs qui n'ont aucun intérêt comme ça. Tiens, le manuel qui est vendu avec fait 507 pages et demie et le tout coûte dans les 800 balles. Attention, c'est pas du compatible DBASE II, c'est fait par Ashton Tate, c'est tout bon.



AMSTRAD EXPO : LE SUCCÈS

C'est en Angleterre et ça s'appelle Amstrad Expo. Ça a du succès. Ça s'appellera Amstrad Computer Show. Ce sont les mêmes organisateurs que, celle du 6 octobre de cette année. Mais comme les Français sont les rois du système D, vous n'aurez pas besoin de filer au royaume du pudding pour fouler le sol d'une expo consacrée à Amstrad. En France, du 24 au 27 janvier à Hôtel Expo (vous savez, l'Holiday Inn de la Porte de Versailles) se tiendra Amstrad Expo.

Mais dites-moi, l'APC n'avait-elle pas déjà fait une telle expo ? Si, si. Qu'est-ce que vous avez à gueuler, ça vous en fait deux, z'êtes pas contents ?



DÉVELOPPEURS = RUPINS

C'est ce qu'a sans doute pensé Commodore à propos des contrats de développement pour Amiga. Voyez plutôt : Commodore France propose un kit de développement Amiga complet à 17000 francs hors taxes c'est-à-dire 21000 pour le mec qui développe tout seul et

qui ne peut pas récupérer la TVA. Je vous rappelle que Commodore avait annoncé officiellement que les développeurs bénéficieraient d'une promo démente permettant d'avoir un Amiga à 9000 balles tout compris et ceci dans le but de stimuler le développement sur cette bécane. Sur les 450 développeurs français qui ont assisté à la réunion de présentation de la bête, 70 ont acheté une configuration. 70x20000 balles = 140 bâtons dans les caisses de Commodore. Payés cash. Les développeurs sont des cons : l'Amiga ne peut se vendre qu'avec les softs qu'ils vont écrire et ce sont eux qui payent !



FLIGHT SIMULATOR VI

Non, c'est un gag, les mecs, rêvez pas. On vient d'apprendre que Flight Simulator II de Sublogic sur IBM se retrouve accompagné de six disquettes supplémentaires destinées à augmenter les vols possibles. Au total, les six disques recouvrent la moitié Ouest des États-Unis. Chaque disque coûte environ 20 dollars et le lot de six est bradé à 100 dollars. Pas donnée la randonnée aux States en simulateur ces temps-ci.



CARTON ROUGE

La simulation sportive rencontre un succès de plus en plus conséquent dans le milieu de la micro familiale. Après les cinquante-huit versions de Baseball et de Tennis, les Summergames I, II ou III, les Track and Field, voici sur le marché les premiers softs de football valables. Ocean, éditeur d'un superbe Baseball sur Commodore, propose ainsi **Match Day**, un logiciel d'une qualité de réalisation fort honorable. Le graphisme, surprenant pour l'Amstrad, permet enfin de reconnaître parfaitement les joueurs des deux équipes, même lorsqu'ils sont superposés. Le porteur du ballon, ou le joueur qui potentiellement peut en prendre possession, jaunit des chaussures, moyen particulièrement rusé et pratique de ne pas se sentir complètement largué dans la partie. Malheureusement, même les tackles les plus violents ne provoquent pas la chute de l'adversaire : le coup-franc semble ne pas exister dans cette adaptation footballistique. En revanche, vous pouvez en permanence tenter des dribbles, tirer en lob ou en force,

faire des passes courtes ou longues, feinter, bref jouer au foot quoi ! La sonorisation a été mise à l'arrière-plan pour laisser un



maximum de place à l'animation et au graphisme. C'est un parti pris respectable, bien que regrettable. **Match Day d'Ocean** pour Amstrad.

MINI MIRE

Mon poteau de Bidouille Grenouille vous a causé il y a peu de temps de notre déménagement. Il avait raison, c'était folklorique. Alors que j'écris ces lignes retentissent autour de moi des bruits abominables. En effet, après avoir emménagé, il a fallu modifier un peu le paysage de l'HHHHebdo, alors on fait les travaux. C'est donc dans des conditions de travail affreuses que je rédige ce Mini Mire hebdomadaire. J'espère que vous êtes déjà allé faire un tour sur notre serveur (je dis ça pour faire baver les micro-serveurs) Hebdogiciel. Si vous n'êtes pas encore au courant, honte à vous, précipitez-vous sur HG à partir de Télétel 3. Je passe sur les rubriques pirates, les forums cul et autres spécialités. Je me promènerai aussi de temps en temps sur ce somptueux serveur sous un pseudo complètement

Crado (attention, j'ai judicieusement glissé un renseignement sur permettant de m'identifier sur ce serveur, cherchez et vous gagnerez une bouteille de mousseux). D'après mes informations, il existe un serveur dans le sud de la France nommé Tandytel. Si tu me lis, camarade, contacte-moi ou mon collègue de l'Amiserv (Christian Quest) parce que ce nullard a perdu tes coordonnées. Cette semaine, je vous gâte : 135000349, 175020799, 192000530 et pour finir : CHASE suivi de TRESOR puis OLIDA et OLIDA une deuxième fois. J'vous en apprend de belles, hein ? Je suis gentil donc je vous propose un marché : j'offre une glace vanille-pistache à celui qui me file l'accès au 36-16, le prochain standard télétel. A bientôt. Escapeneufgé.



TACATACATAC

Wouah ! Les keums ! Je viens de prendre le panard de l'année ! Vous avez sûrement un max d'énergie à déjouer, avec votre patron ou votre prof qui vous tire la gueule à cause des valises que vous vous payez sous les yeux à passer vos nuits sur votre micro. Imaginez que **LE SOFT** destiné à vous monter l'adrénaline au plafond et à vous coller le reste de la semaine soudé à votre joystick vient d'arriver en France.



Commando, sous-titré *Space Invasion*, va remporter, si vous êtes pas tous les pires bananes de la Terre, le plus grand succès qu'un logiciel ait jamais remporté. **Commando**, c'est le programme qu'Alligata avait piqué à Elite, est sorti sous le nom ringard de *Who Dares Wins*. Du coup, tout le monde connaît l'histoire, le sujet et la méthode : seul contre tous, jouez à Rambo et faites péter les différentes lignes de défense adverses juste avec quelques chargeurs pour votre fusil-mitrailleur et une poignée de grenades. La musique, somptueuse, se renouvelle perpétuellement au fur

et à mesure que vous rentrez dans les profondeurs du camp ennemi. Les deux graphistes se sont vraiment éclatés à rendre ce jeu super-alléchant : ça grouille de personnages sympas d'allure mais agressifs dans la manière. En gros, vous devez impérativement tester ce soft chez vous si vous ne voulez pas mourir idiot. **Commando, Space Invasion d'Elite** pour Commodore 64.

EN AVANT LES EXPLORATEURS

Les fanatiques des jeux qui durent minimum trois mois peuvent se ruier sur leur Spectrum. L'adaptation du soft le plus génial de sa génération, pour ce qui est du commerce intergalactique, vient d'être terminée par les programmeurs de Firebird. **Elite**, car c'est bien de lui qu'il s'agit, a été merveilleusement bien transféré du Commodore sur le Spectrum, ce qui représente une performance de programmation parfaitement honorable. Les vaisseaux en 3D sont toujours aussi beaux et la sonorisation, particulièrement complexe à réussir sur le Spectrum, ressemble de près à celle de l'original. Il ne vous reste plus qu'à endosser votre plus bel habit de commandant à bord du Cobra MK III et vous serez fin prêt à devenir le galactomarchand le plus riche de l'univers, si vous avez le sens

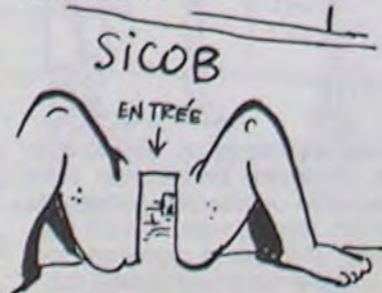


des affaires bien sûr ! Elite de Firebird sur Spectrum.

SICOB CLASSÉ X

Avec Micro-Expo, le Sicob est sans aucun doute la plus grande manifestation française en matière de micro-informatique. La plus intéressante ? C'est à voir. Toujours est-il que le Sicob nouveau nous réserve quelques surprises. Par exemple, le gros morceau ne se passera pas en automne, comme d'habitude, mais au printemps (du 14 au 19 avril). Plus de 250 000 personnes sont attendues par les organisateurs alors que celui d'automne n'en attirera qu'environ 100 000 et se tiendra du 15 au 20 septembre. Le plus comique dans l'histoire c'est que celui d'automne sera... interdit aux moins de 18 ans. Pas mal, hein ? Pour le moment, on recense 450 exposants ayant déjà réservé leur emplacement pour le Sicob de printemps. Conclusion : il n'y aura pas de manifestation de micro-

informatique familiale correcte pour l'automne et l'hiver prochain puisque le vieux Sicob sera interdit aux mineurs. On ne peut que se gausser d'une telle décision de la part des responsables de cette expo qui décidément poussent de plus en plus les constructeurs à aller exhiber leurs innovations à l'étranger. À quand un Sicob à carré blanc ?



ET ÇA ROULE ET ÇA TOURNE

Avez-vous déjà vu dans un café le dernier jeu d'Atari, **Marble Madness** ? Non ? Faudrait sortir le dimanche ! Vous dirigez une sphère replète sur des terrains accidentés, glissants et surtout en pente. Votre but ? Aller du point le plus haut au point le plus bas du tableau sans choir dans l'un des innombrables précipices et sans heurter les habitants de ces lieux étranges. Electronic Arts a acheté les droits d'exploitation sur micro de ce jeu, mais le retard pris dans la réalisation de ces logiciels a permis à de rusés Anglais de sortir un jeu basé sur le même principe, où l'objet à diriger n'est plus qu'une sphère mais un gyroscope. La version que Melbourne House propose sur Amstrad devrait remporter un franc succès : le graphisme est génial, la sonorisation parfaitement fantastique et le jeu suffisamment difficile pour vous tenir de nombreuses heures devant votre écran. Et puis cette version permettra toujours d'attendre



patiemment qu'Electronic Arts se décide à sortir son adaptation du jeu. **Gyroscope de Melbourne House** pour Amstrad.

DEULIGNE OCCUPEES

WOUA! GENIAL! POUR UNE FOIS C'EST MOI QUI REÇOIS UN CADEAU!



J'espère que vous vous en êtes mis vraiment plein la panse durant ce premier réveillon de l'année. Si vous ne l'avez pas fait, c'est que vous étiez sans aucun doute en train de pondre ce fameux deuligne qui vous fera remporter deux logiciels du softparade,

comme cadeau de Noël après Noël. Mais rassurez-vous, vous n'êtes pas les seuls à avoir fait la fête : j'ai des valises qui tombent jusqu'à mon clavier, ce qui gêne notablement ma capacité de tests. Mais passons sur ces petites misères quotidiennes.

Alexandre ARMOTILA vous propose son déplombage de programmes en Basic Etendu se servant de l'extension 32 Ko.

Listing Texas

```
1 REM DEPLONBAGE
2 CALL LOAD(-31932,0,0)
```

Franck CHOPIN aime les beaux dessins et vous en propose une série comme vous devez en avoir rarement vue.

Listing Apple

```
1 FOR E = 1 TO 2: FOR T = 1 TO 11: FOR Y =
768 TO 777: READ S: POKE Y,S: NEXT : POKE
232,0: POKE 233,3: HGR2 : HCOLOR= 3: FOR
R = 1 TO 100: ROT= R: SCALE= R: XDRAW
1 AT 139,90: IF E = 2 THEN DRAW 1 AT
139,90
2 NEXT : NEXT : RESTORE : NEXT : DATA 1,,
4,,33,63,54,45,4,,1,,4,,62,45,36,6,,1
,,4,,53,63,5,,1,,4,,62,45,7,,1,,4,,
,,60,46,4,,1,,4,,37,55,46,60,,1,,4,,
55,44,37,6,,4,,1,,4,,55,45,36,4,,1,,4,,
,,37,6,,4,,1,,4,,53,4,,4,,1,,4,,49,36
,,6,,1,,
```

Frédéric DUMAS découpe son écran en rondelles. Ça vous intéresse ?

Listing Amstrad

```
10 FOR I=0 TO 2
20 OUT 256,1+I:OUT 255,8+I:NEXT I
```

Gérard MOUSTARDE (de Dijon) vous invite à participer, par anticipation, aux grands prix de Formule 1... Dès maintenant. Il empoche du coup deux logiciels.

Listing Thomson

```
1 IFX=0THENCLS: CLEAR,,1:DEFGR$(0)=93,127
,85,20,93,127,93,8:LOCATE0,24,0:C=30:SCR
EEN7,0,0:X=1:E=100:A=RND*320:GOTO1ELSEB=
RND*320:IFA+E>320ORB+E>320THENIELSELINE<
A,E>-(B,E+E),7:LINE(A+100,E)-(B+100,E+E)
:7:FORI=0TO12
2 PRINT:A=B:V$=" "+GR$(0)+" ":Z=STICK(0)
:C=C-(Z=3ANDC<39)+(Z=7ANDC<0):COLOR1:LOC
ATEC,4:PRINTV$:S=S+1:LOCATEC,3:PRINT"
":LOCATE0,24,0:COLOR7:IFSCREEN(C+1,5)<>3
2THENLOCATEC,5:COLOR2:PRINT"BOUM!!!":PLA
Y"DODORERESISILADO":COLOR3:PRINTS ELSENE
XTI:GOTO1
```

Bonne et heureuse nouvelle année, à pondre un deuligne par jour (sinon je m'énerve).

COMMODORE À POIGNÉE

Suite de la page 1

- Un pour la RGB en 80 colonnes, toujours pour un moniteur et Dalila (sans son quoi ! Oh, ça va, hein).
- Un encore pour la vidéo mais pour une télé avec péritel, visualisation en 40 colonnes en monochrome et avec son.
- Un qui passe par la sortie RGB et la sortie vidéo pour une télé en péritel visualisation couleur avec son.

beaux, tout propres. La mémoire utilisée est divisée en deux, 64 Ko pour le Basic, 64 Ko pour les variables. Pas de problèmes de dimension de tableau. C'est très, très, très astucieux, ça madame !

SON UTILISATION

Ah ! Là, les problèmes commencent. A l'allumage de la bécane, vous avez une chance sur deux de rester comme des cons en pensant que tout est planté. A cause de quoi ? La touche 40/80 colonnes doit absolument être relevée si vous utilisez une télé normale. Pas de petit message, pas de bip sonore si bien que vous croyez que le matos est complètement planté. M'enfin, ceci ne nous a pas assez découragés pour que nous abandonnions nos pervers essais. Donc à l'allumage, si tout va bien, vous êtes en Basic V7.0. Si une disquette se trouve dans le lecteur, la bécane charge le Dos Shell dans lequel vous trouverez tout ce qu'il faut comme utilitaires pour gérer le drive (formater, copier, bidouiller, etc). Le Basic est beaucoup plus intéressant que l'habituel Basic V2 du C64 puisque vous disposez enfin de fonctions graphiques, c'est pas trop tôt. Grosso modo vous vous amusez avec des COLLISION, CIRCLE, GRAPHIC, PAINT, SPRDEF, SPRITE, SRCOLOR, SPRSAV, SSHAPE, WINDOW ainsi que ENVELOPE, SOUND, PLAY pour les sons. On note un DO UNTIL couplé à LOOP qui fait la même chose qu'un classique WHILE-WEND. Vous pouvez aussi allonger vos IF THEN avec BEGIN :BEND. PRINT USING est au rendez-vous pour vous faire des jolis écrans tout



Les trous de toutes les faces

SON ÉMULATEUR CP/M

Il est sympathique cet émulateur. Pour passer en CP/M il faut juste mettre la bonne disquette dans le bon trou et faire un reset. Remarque, je ne veux pas être tout le temps

débilé mental en âge de sucer son pouce. Incroyable !

SON COMMODORE 64

Il est tout beau, tout superbe. Vous tapez GO 64 en Basic V7 et vous vous retrouvez en Basic

Suite page 25

C'est la guerre.

Armand se retourne vers Eric.
"Fais moins de bruit, merde ! On va se faire pincer !"

Ils continuent plus silencieusement leur progression jusqu'à arriver sur une place qui semble déserte. Eric jette un coup d'œil aux alentours et chuchote :

"Ok, pas de patrouille, on peut y aller !"

Ils s'engouffrent sous un porche en pierre. L'obscurité les empêche de voir où ils marchent, mais ils connaissent si bien le chemin qu'ils pourraient le suivre les yeux fermés. Au bout de la cour, ils obliquent vers une petite porte en bois et frappent trois coups courts, un coup long et deux coups courts. Après un court remue-ménage à l'intérieur, la porte s'entrebaille.

"C'est vous ?"

- Ouais, c'est nous."

"C'est pas très efficace, comme mot de passe" pense Armand. Il se dirige vers la Louisette et lui malaxe vigoureusement les fesses :

"Oh, la Louisette, c'est quand tu veux, tu sais ?"

- Fous-lui la paix, Armand, t'es pas là pour fricoter avec ma femme. Et fais moins de bruit, on va se faire dénoncer.

- Bon, bon, d'accord, insiste pas. Je t'ai apporté le cochon."

Les yeux de Fernand brillent de convoitise à la vue du torchon rouge et blanc. Lorsqu'Eric, d'un geste théâtral, découvre l'animal, Fernand s'exclame :

"Mais c'est pas un cochon, ça ! C'est à peine un quart de cochon ! Et je lui avais promis un cochon entier, à l'Oberlieutenant ! Si je lui donne pas, il me fait déporter, le con ! Tu les connais ! Qu'est-ce que je vais faire ?"

- T'as qu'à lui refiler autre chose en contrepartie.

- T'es marrant, quoi ?

- Je sais pas, moi, euh..."

Ils réfléchissent durant quelques minutes. Au bout d'un moment, Eric se retourne vers la tenture qui recouvre le fond de la pièce, et son air s'éclaircit. Je comprends immédiatement qu'il a repéré nos caméras, sur lesquelles nous avons complètement oublié d'ôter la mention "Bidouille Grenouille Time TV", écrite en immenses lettres rouges. L'effet de surprise est raté. Se retournant vers ses deux com-

pères, qui eux n'ont rien vu, il dit :

"Moi je sais ce qu'on pourrait lui donner, à ton Oberlieutenant ! Des bidouillages informatiques !"

- Des quoi ?

- Des bidouillages, c'est une idée géniale ! On a qu'à lui marquer des machins sur un morceau de papier ! Tiens, par exemple, le truc de Gradus pour passer Saga de cassette à disquette Sedoric sur Atmos :

Taper le programme :

```
10 DATA 72, 169, 0, 141, 173, 2, 104, 76, 238, 34
```

```
20 FOR I=0 TO 9 : READ A : POKE 545+I, A : NEXT
```

```
30 DOKE 581, 545
```

Charger le programme principal par CLOAD "" et taper :

```
SAVE "S2", A4093, E38912
```

Puis taper le programme suivant :

```
10 HIRES : IS2 : CALL 16960
```

Et le sauver par SAVE "SAGA", AUTO. Il ne reste plus qu'à taper SAGA pour que le jeu démarre.

- Et peux-tu me dire en quoi ça va l'intéresser, le boche ?

- Mais si, c'est super, crois-moi, il sera vraiment content !

Je sais qu'Eric frime pour la caméra. Ses copains qui ne l'ont pas remarqué ne comprennent pas son agitation et lui continue à se pavaner, à prendre des poses.

"Tiens, il y a aussi le truc de Bigbug Cracked pour passer des logiciels de cassette à disquette sur Amstrad ! Alien 8, par exemple :

Taper ce programme :

```
10 MEMORY &1FFF
```

```
20 LOAD "ALIEN.BIN"
```

```
30 POKE &1131, 1 : POKE &1000,
```

```
48 : POKE &113E, &C3
```

```
40 CALL &1104 : CLOSEIN : CALL &1141
```

Le sauver sur la disquette et sauvegarder ensuite les deux fichiers d'Alien 8 par :

```
SAVE "ALIEN.BIN", B, 4352, 7124, 4352
```

```
SAVE "O.BIN", B, 4352, 31744
```

Pour Knight Lore, procéder de la même façon en sauvegardant ce programme :

```
10 MEMORY &1FFF
```

```
20 LOAD "KNIGHT.BIN"
```

```
30 POKE &113B, 1 : POKE &1000,
```

```
48 : POKE &1148, &C3
```

BIDOUILLE GRENOUILLE

```
10 ;TAPE.IN
20 OPENOUT "DUM" : MEMORY
&EFF : CLOSEOUT
25 CALL &BB06 'uniquement en cas de copie sur cassette
30 LOAD "" : POKE &F62, &C9 : CALL &F00
40 SAVE "HOBBIT1", B, &C000, &4000
50 SAVE "HOBBIT2", B, &1000, &9588, &7BF0
```

```
&3AC6, &C9 : CALL &3A98
30 POKE &90A8, &C9
35 CALL &BB06 'uniquement en cas de copie sur cassette
40 SAVE "LANCLOT", B, &4268, &5208, &7918
Pour Gilligan's Gold, sauter le premier programme de la cassette, taper le programme suivant :
10 FOR X = &6000 TO &600A : READ A : POKE X, A : NEXT :
```



Faire Run, il transférera automatiquement l'intégralité du programme, mais il faut rajouter un loader :

```
10 MODE 0 : FOR X=15 TO 0
```

```
STEP -1 : READ A : INK X, A :
```

```
NEXT : BORDER 26
```

CALL &6000
20 DATA &11, 0, &FF, &21, 0, 1, &3E, &47, &C3, &A1, &BC
Le lancer pour qu'il charge le programme principal. Une fois fait, il rend la main, ce qui permet de le sauver par :

```
SAVE "GILLIGAN", B, &100, &5F00, &5000
```

C'est pas génial, ça ? Ça lui plaira sûrement, à ton lieutenant !

- Bof... C'est pas terrible. Je préférerais lui annoncer que j'ai la solution de Zork, de Planetfall, de Kabul

Spy et de Hitchiker's Guide To The Galaxy, je suis sûr qu'il me foutrait la paix, après.

- Ah ouais mais ça, je l'ai pas.

- C'est con.

- Ouais, c'est con.

- Comment on pourrait faire ?

- On pourrait peut-être faire un appel ?"

Eric cligne discrètement de l'œil vers l'objectif. Il se croit au Jeu de la Vérité, ce con.

"Mais j'ai peut-être quelque chose qui fera la blague. Des copies sur TO770, celles du Crack'Thom'Band, ça le brancherait, non ? Par exemple, si pendant qu'on joue à Pulsar II on enlève la cartouche basic et qu'on appuie sur une touche, les fusées restent au sol et les monstres des tableaux 4 et 6 deviennent complètement débiles. On peut aussi lui dire comment copier des logiciels :

Pour tous ceux qui suivent, faire LOADM (Entrée) puis :

Pour Orbital Mission : SAVE "XX", &HA7C0, &HBFFF, 0

Pour Fox : SAVE "XX", &H70D0, &HBEA0, &H9454

Pour Mot pour le compte : SAVE "XX", &HB64F, &HBFDC, 0

Pour Rythmamus : SAVE "XX", &HA3FF, &HBF43,0

Pour PV 2000 : SAVE "XX", 48895, 49073, 48895

Pour Bidul : SAVE "XX", &H3FF, &H5FA4, &H4000

Pour Zaptrak : SAVE "XX", 48908, 49120, 48976

Pour Initiation aux échecs : SAVE "XX", 48976, 49120, 48976

Pour la partie française de Carte du Ciel : SAVE "XX", &H8780, &HBFFF, 0

Pour la partie anglaise : SAVE "XX", &HA400, &HB2FF, 0

Pour la partie allemande : SAVE "XX", &HA400, &HB2FF, 0

Pour Tennis : &H8150, &HDFFF, &H9500

Ca peut avantageusement remplacer trois quarts de cochon, non ?

- Pas vraiment, non. C'est un peu léger.

- Bon, on peut essayer la copie de Toutankhamon par Champollion, alors ? C'est long mais facile :

Il faut charger le premier programme en tapant :

```
POKE &H21FB, 57 : LOAD : POKE &H217F, 0 : POKE &H21FB, 126
```

On peut modifier le 0.4 de la ligne 1110 en 0.9 pour que la boisson soit moins empoisonnée, et on peut

remplacer la ligne 414 par un REM pour avoir des vies infinies. Il faut le sauvegarder par : CLEAR, &H74FF : SAVE "TMO5". Ensuite, il y a 15 fichiers à charger par LOADM et à sauvegarder, dans l'ordre, par :

```
SAVE "PYR5.CA5", &H8400, &H9400, &H8400
```

```
SAVE "PYR4.CA5", &H5700, &H9FFE, &H9700
```

```
SAVE "SOL4.CA5", &H9400, &H96FF, &H9400
```

```
SAVE "SOL11.CA5", &H9700, &H991F, &H9700
```

```
SAVE "SOL20.CA5", &H8710, &H89FF, &H8710
```

```
SAVE "SOL3C.CA5", &H8A00, &H8C5F, &H8A00
```

```
SAVE "PHA1.CA5", &H7960, &H7C8F, &H7960
```

```
SAVE "SOLM1.CA5", &H7C90, &H7E4F, &H7C90
```

```
SAVE "COL6.CA5", &H7E50, &H82FF, &H7E50
```

```
SAVE "PAP2.CA5", &H8300, &H870F, &H8300
```

```
SAVE "SOLM2.CA5", &H8C60, &H8E2F, &H8C60
```

```
SAVE "SING6.CA5", &H8E30, &H93FF, &H8E30
```

```
SAVE "TRE6.CA5", &H7500, &H795F, &H7500
```

```
SAVE "PAB3.CA5", &H99B0, &H9DCF, &H99B0
```

```
SAVE "MO6.CA5", &H9DD0, &H9FFE, &H9DD0
```

Je vois pas ce qu'il lui faut, s'il ne prend pas ça.

- Tu parles, il en a rien à foutre, ce qu'il veut, c'est un cochon.

- Mais qu'il est con ! Tu peux pas dire qu'il veut des bidouillages, non ? Regarde, imbécile, y a la caméra de bidouille grenouille, là !

- Ah ouais ! Ca alors ! Mais comment ça se fait, on est en 1942, ça existe pas encore, les caméras !

- Ben ouais, je sais pas. En tout cas, elle est là.

- Et comment tu sais que ça en est une, puisque t'en as jamais vu, banane ?

- Ah ouais, c'est vrai. Je sais pas non plus.

- C'est bizarre, ça."

La caméra disparaît.

"Merde ! Elle a disparu !

- Bon, ben c'est pas ça qui va nous résoudre nos problèmes de cochon.

- Ouais. Alors, qu'est-ce qu'on fait ?

- Euh... des bidouillages ?"

Armand et Fernand, ensemble :

"Ta gueuuuuuue !"

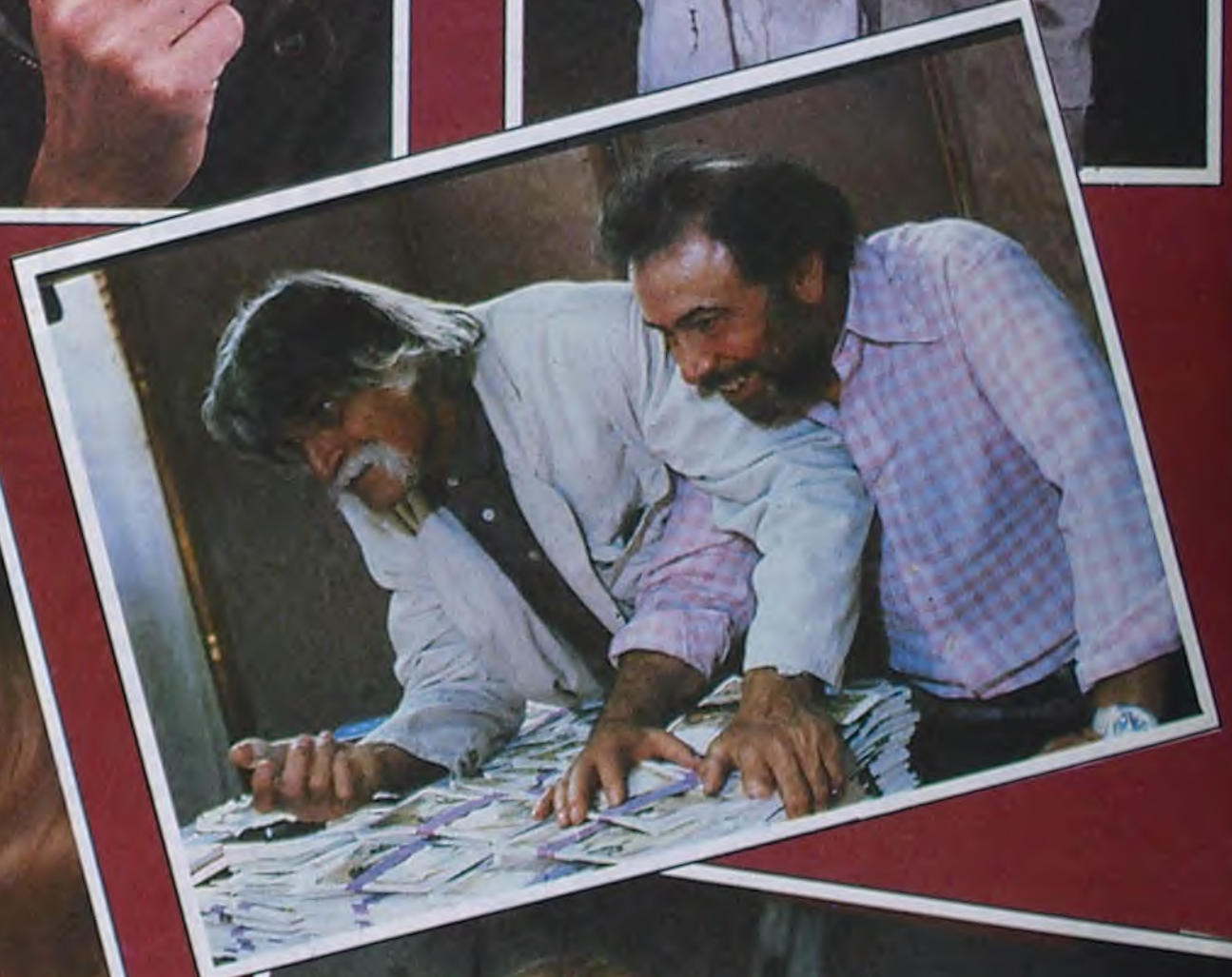
PAULETTE, SANS LES FESSES !

Après "Le roi des cons" adapté de Wolinski, "Vive les femmes" inspiré de Reiser, Claude Confortes remet ça avec la célèbre BD de Pichard et Wolinski : "Paulette". Ça devrait pas être triste !

Elle était belle Paulette dans "Charlie", hein ? Vous vous souvenez de ses courbes affolantes et de sa façon incomparable de se promener nue dans les BD de Pichard ? Jeanne Marine, la comédienne retenue pour ce rôle, n'a malheureusement que peu de rapports avec le personnage : autant Paulette était ronde et bien en chair, autant Jeanne Marine se rapproche des canons de la beauté actuels, planche à pain et ligne jockey. Mais il faut bien faire avec les goûts du public et tout le monde n'aime pas les poitrines généreuses et les looks maternels.

Le reste de la distribution est beaucoup plus pausable puisqu'à côté du génial Luis Régo, on retrouve dans les rôles de méchants et d'affreux l'équipe d'HaraKiri : Cavanna, le Professeur Choron et Siné. Reiser, comme d'habitude, s'est excusé, il est retenu au cimetière Montparnasse.

Pichard, Wolinski, Confortes et HaraKiri, le 23 février dans tous les bons cinés.



MUSIQUE

LES MEILLEURS ALBUMS ANGLAIS FRANÇAIS 1985

Ciao 1985 ! On se barre à grands pas vers l'an 2000. On grignote déjà la décennie et demie. Alors, avant d'entrer de plein pied en 1986, je propose qu'on s'octroie une petite pause, le temps de faire un bilan de ce que l'année qui se termine nous a offert de mieux sur le plan discographique. Trois sélections subjectives dans chacune des cinq catégories arbitrairement retenues (★ Français ★ Anglais ★ US Boogie ★ US Funky ★ Africains), plus le meilleur album de l'année, hors catégories. Si vous ne savez pas quoi faire de vos étrennes, voilà qui vous donnera peut-être quelques idées.

BEN

FRANÇAIS



ALAIN BASHUNG :

"Live Tour 85"
(Philips/Phonogram).

Production : Nick Patrick

Un disque longtemps espéré par tous ceux qui savent combien les concerts de Bashung peuvent être excitants, mais surtout différents. Il fait également office de "best

of" fort copieux, dont tous les morceaux ont été réactualisés et réadaptés pour la scène. Bashung y accomplit une démonstration de corde raide et son groupe, KGDD, de sa maîtrise du dérapage contrôlé. Les deux inédits qu'il contient en font un must.

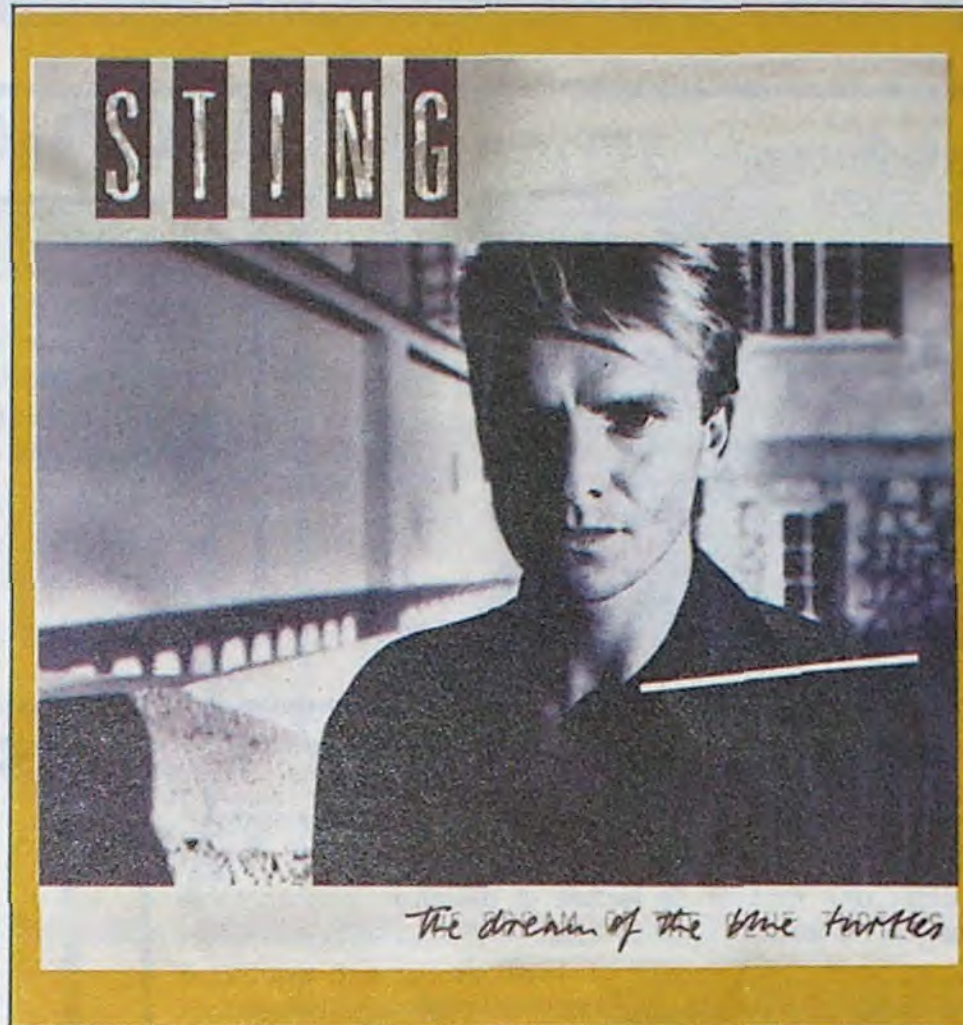
RENAUD :

"Mistral Gagnant" (Virgin)

HORS CATÉGORIES :
MEILLEUR ALBUM 1985

STING :

"The Dream of the Blue Turtles"
(A&M/Polydor)



Un premier album en solo parfaitement réussi à tous les niveaux. Pas un morceau à jeter, des mélodies superbes, une richesse d'arrangements sans esbrouffe interprétés par des musiciens hors du commun : c'est la séduction totale. Sting refuse de traiter la pop-music sur le mode restrictif mineur. Il opère la jonction avec le jazz actuel dans ce qu'il a de plus sophistiqué, cite Prokofiev dans l'un de ses thèmes, tout en donnant les codes d'accès aux amateurs de pop-rock en une synthèse pertinente. Ses paroles n'ont rien d'idiot, elles sont même 'achement intelligentes par rapport à la moyenne. "Le rock est aux mains des crétiens", dit-il. "moi j'essaie de changer ça." Continue, mec !

Réalisation : Jean-Philippe Goude.

La "Chetron sauvage" est de retour avec onze chansons - toutes de son cru - enregistrées à "L'Os En Gelés" avec les musi-



cos qui sortaient des séances de John Cougar, et réenregistrées à Paname "pas que les ricains bitent rien à ce que j'raconte". Thatcher en prend plein les dents, tous les cons aussi. Deux bons titres rocks à la Springsteen : "Si t'es mon pote" et "Fatigué". Autrement, de bons textes et une superbe ballade : "Mistral Gagnant". C'est gagné !

BUZY :

"I Love You Lulu" (CBS)

Réalisation : Manfred Kovacic.

C'est vrai, je vous en parlais il y a deux semaines. Que voulez-vous, il y a des albums qui vous ont fait craquer comme ça, qui vous prennent par surprise. Vous remarquerez également que c'est la seule chanteuse qui fasse partie de cette sélection. Buzy inspirée par Gainsbourg, qui était là pour lui montrer la voie. Buzy dans les ambiances délire de Kovacic. Deux bonnes raisons pour elle de marquer la différence.

ANGLAIS

THE CURE :

"The Head on the Door"
(Fiction Records/Polydor)

Production : Robert Smith et Dave Allen.

L'autre versant du spleen d'Outre-Manche, celui qui mène au pub ainsi qu'aux diverses fascinations pour la monstruosité sous



toutes ses formes : celui qu'emprunte Edgar Poe. Une musique qu'on pourrait qualifier d'autiste, mais dont la qualité essentielle est d'être exprimée pour un nombre croissant de personnes (jeunes). Un phénomène aussi qui relativise en l'englobant l'ancienne négation sèche du mouvement punk.

SIMPLE MINDS :

"One Upon a Time" (Virgin)

Production : Jimmy Iovine et Bob Clearmountain.

L'emphase est une des directions caractéristiques prise par la New Wave britannique et Simple Minds, sans doute le groupe qui la manie avec le moins de ridicule et le plus d'impact. "God", "Hope", "Love" sont les mots clés dont ils se servent pour redonner courage à une Angleterre qui a perdu son "future" avec son empire. Des mots qui prennent un sens lorsqu'il s'agit d'affronter les tempêtes sur une mer hostile.



B.A.D. :

"This is Big Audio Dynamite"
(CBS)

Production : Mick Jones.

D'une incomparable fraîcheur d'esprit, inventif, plein d'un humour caustique fort éloigné de la lourdeur thématique à laquelle nous avait habitués Clash, le disque de son ex-guitariste est un joyau futuriste. Entre la contine scratch, la variation dub et le remix de bande-son cinématographique, la musique de B.A.D. possède le plus subtil détonateur à danse. Une (soft) machine irrésistible.



LA SEMAINE PROCHAINE

LES MEILLEURS ALBUMS AMERICAINS, AFRICAINS 85



EUREKA FAVOR

Nouveau :

- Chargement cassette fiabilité totale
- Sortie moniteur monochrome



L'ORIC ATMOS PÉRITEL

Un appareil compact et performant, doté de 64K Octets de mémoire vive, d'un Basic puissant (graphisme haute résolution, 8 couleurs, effets sonores) et d'un clavier mécanique complet. Sa sortie Péritel est maintenant auto-alimentée. Il dispose d'une gamme importante et variée de logiciels en français, et peut recevoir de nombreux périphériques pour convenir à l'apprentissage, la programmation, le jeu et à un certain nombre d'applications semi-professionnelles.

L'ATMOS est livré avec 2 cassettes de jeux, une cassette de démonstration, son câble Péritel et son manuel d'utilisation en français.

990 F

Enfin un vrai disque pour l'ORIC !

Le MICRODISC est vraiment ce qui pouvait se faire de mieux pour l'ORIC en matière d'unité de disquettes 3 pouces : une rapidité de lecture et d'écriture incomparable (32 K en 2.5 secondes), une grande fiabilité, plus de 210 K de capacité par face, un système d'exploitation simple et performant, intégré au Basic de l'Oric et ajoutant à celui-ci plus de 90 instructions, des aides à la programmation et la définition de touches de fonctions : le SEDORIC possède la classe pro, et il est compatible avec les anciens lecteurs ORIC ! Le système peut gérer une unité principale et jusqu'à 3 lecteurs auxiliaires (sans contrôleur). Les lecteurs 3 et 4 nécessiteront une autre alimentation.

Microdisc avec SEDORIC	2 490 F
Lecteur auxiliaire	1 490 F
SEDORIC (avec manuel)	490 F
Alimentation supplémentaire	450 F

2490 F

SEDORIC ? génial !



Nouveau

Kit ORIC 1 → ATMOS : disponible !

Ce Kit permet aux possesseurs d'ORIC 1 de transformer leur ordinateur partiellement (clavier seulement) ou totalement (clavier + ROM) en ATMOS. La transformation ne demande aucune soudure ni outillage spécial. Le kit comprend :

Un boîtier ATMOS complet avec clavier mécanique, une ROM 1.1 ATMOS, un connecteur de clavier, un manuel ATMOS et un emballage d'origine complet.

490 F

Périphériques et Accessoires :

Moniteur couleurs spécial OR14	2 750 F	Imprimante MCP 40 plotter 4 couleurs ..	990 F
Moniteur monochrome vert HR 12"	1 150 F	Câble pour imprimante parallèle	150 F
Cable pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de rechange pour impr	25 F
Modulateur Noir & Blanc UHF	295 F	Jeu de stylos de rechange	50 F
Modulateur couleurs UHF	495 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Quickshot 1"	95 F

ORIC : une bibliothèque de programmes en cassettes et en disquettes.

Programmer ...	Travailler ...	Dessiner ...	Scuba dive	80 F	Oric munch	80 F
Forth V.2	Oric*Base	130 F	Acheron's rage ..	80 F	Dracula's revenge	80 F
Oric-mon	Oric calc	130 F	Super meteors ..	80 F	James BOND cassette	150 F
Assembler-disassembler ..	Author (trait. texte)	130 F	Galaxians	80 F	James BOND disquette ...	200 F
Tortue logique (logo)	Parler ...		Electro-storm ...	80 F	Sur disquette ...	
Réfléchir ...	ASSIMIL d'anglais (c) ...	250 F	M.A.R.C.	80 F	Arcade n° 1 : Harrier attack, Sup.	
Chess 2.0 (échecs)	" " (d) ..	300 F	Space crystal ...	80 F	met., Ultima zone	200 F
Oricle (devinettes)	ASSIMIL d'espagnol (c) 250 F		3D Invaders	80 F	Arcade n° 2 : Flight simul.	
Novotnik puzzle	" " (d) 300 F		Defence force ...	80 F	Galaxians, Rat splat	200 F

La politique ORIC : prix, qualité, services

Le nouveau prix de l'ATMOS a de quoi surprendre : il le place directement hors de portée de tous ses concurrents du moment. Ce prix n'est ni une promotion, ni un prix de braderie ou de liquidation : c'est le nouveau prix de l'ORIC ATMOS, du aux conditions de la reprise, et à l'excellente compétitivité de la nouvelle équipe.

La nouvelle chaîne de fabrication en Normandie a sorti ses premiers ATMOS dotés d'améliorations techniques. Une procédure très stricte de contrôle-qualité a été mise en place : des tests sévères à tous les stades de l'assemblage et en fin de chaîne assurent une fiabilité impeccable.

Enfin, EUREKA assortit sa nouvelle campagne d'une politique de services et d'information pour les revendeurs et les utilisateurs. Un serveur Minitel est déjà en place, et des détails vous seront bientôt communiqués sur tout ce que vous pourrez obtenir.

ISO! B??? *

ORIC Naturalisé Français !

Le premier juin 85, la Société EUREKA a racheté ORIC INTERNATIONAL, tous les droits, brevets et produits qui s'y rattachent, avec l'intention affirmée de continuer pour ORIC une carrière jusqu'ici triomphale, et d'en faire une marque française de premier plan. Les ATMOS sont désormais assemblés dans son usine en Normandie, avec quelques modifications spécifiques : l'alimentation de la prise Péritel est maintenant assurée par l'ordinateur, ce qui supprime un transformateur et un branchement supplémentaire. Une équipe d'ingénieurs et de programmeurs a été constituée pour élaborer tous les nouveaux produits "Hard" et "soft" que les utilisateurs pourront souhaiter.

GARANTIE : un Réseau SAV

Grâce à l'implantation d'un réseau de points de vente agréés ORIC, EUREKA assurera sur toute la France une présence commerciale importante, ainsi qu'un service près-vente digne de ce nom.

Toutefois, ORIC profitera de sa position de constructeur pour effectuer toutes les opérations de maintenance en usine. Les utilisateurs seront ainsi assurés à toute intervention de recevoir un ordinateur possédant les caractéristiques d'un appareil neuf.

Toutefois, pour ne pas immobiliser un appareil en SAV, il sera procédé à des échanges de cartes dans les centres agréés.

DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"

Version "Cassette"

Ensemble n° 1 monochrome comprenant

- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur Monochrome 12" HR

L'ensemble :

2290 F

Ensemble n° 2 couleurs comprenant

- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur couleurs spécial OR 14

L'ensemble :

3490 F



Version "Disquette"

Ensemble n° 3 monochrome comprenant :

- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur monochrome 12" HR
- MICRODISC ORIC Complet
- Disquette master SEDORIC

4290 F

Ensemble n° 4 couleurs comprenant :

- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur couleurs spécial OR 14
- MICRODISC ORIC complet
- Disquette master SEDORIC

5490 F



ORIC :

La Micro-école

Les matériels ORIC sont en vente chez votre distributeur habituel, dans les centres agréés ORIC et par correspondance en retournant le bon ci-contre à

Eureka Informatique

39 Rue Victor Massé 75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX 649 385 F
Majorer de 25 F de frais de port en cas de commande inférieure à 250 F

M.	Qté	Description	Prix
Rue			
Code Ville			
désire commander les matériels et logiciels suivants :			Total :

Ci-joint mon règlement par

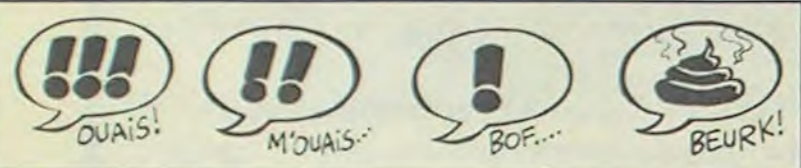
B.D!

EBDITAM-TAM

Bonjaine, cette semour on a des albiens qui sont bums et des ainuls qui sont bums aussi. Cude d'habitomme. Qu'est-ce que je pourrais bien vous raconter, comme histoire à la con ? Comme bon vieux scandale bien juteux du milieu glauque de la bd ? Le drame caché de Berberian ? Le divorce de Carali et d'Edika ? Une révélation : Moebius, c'était moi ? Non, décidément, il ne se passe rien en bd. Les dessineux n'aiment pas faire des vagues. Du coup, je vais vous causer de télématique (notez avec quelle subtilité j'amène le sujet). Je vous

file un plan : vous, mes lecteurs aussi chéris que préférés, vous avez un avantage incontestable sur ceux qui ne lisent pas, vous pouvez répondre sans difficulté au concours bd du serveur HHHHebdo, à cause que toutes les réponses sont dans cette page. En plus, c'est des questions vachement faciles. Je fais tout pour vous gâter. Je vais même me démerder pour que les prix, ça soit des albums de bd, au lieu des cochonneries électriques qu'ils offrent en ce moment. Faut ce qu'y faut, merde.

Milou.



TOUT UN PROGRAMME

Voilà, la nouvelle cargaison Futuro est arrivée. Décidément, ils s'obstinent, les bougres. Ils sont tous à 28 balles, ce sont donc des "simples", puisque les "doubles" (je mets des guillemets parce que la notion de simple et de double est assez particulière : 2 pages demi-format, c'est un simple, 4 pages c'est un double) sont à 32 balles. A partir de cette semaine, je change de cotation. Jusqu'à présent, je mettais systématiquement un caca pour toute la série, quelle que soit la qua-

lité du bouquin, parce que vendre un album à ce prix-là, ça ressemble à de l'arnaque. Désormais, je noterai en fonction de la qualité intrinsèque de la bd elle-même, par exemple le Kafka va se récolter la meilleure cotation; ce qui ne veut pas dire que j'approuve l'achat de l'album, il est trop cher pour pas assez de pages. Mais il est inutile de léser des auteurs qui promettent pour une bête histoire de pognon. J'ai dit.

HISTOGRAMME

Et merde, l'argument du prix, encore. Comment voulez-vous payer une bd en noir et blanc 24 balles alors qu'elle est parue en intégralité dans un numéro de Métal Aventure en couleurs, le numéro en question valant 12 balles ? Merde, tous les lecteurs de bd sont pas forcément des collectionneurs qui recherchent une édition particulière ! Moi, je lis une bd pour son contenu, que ce soit une édition originale, un album, une réédition ou n'importe quoi d'autre, je m'en fous !



Bon, de toutes façons, inutile de s'énerver, l'album est nul. Le prix n'y changera rien.
ET ZOU! LOULOU de WEISSMULLER chez FUTURE, 28, j'ai dit 28.

OTROC ESETLAM

Et une fois de plus, je m'insurge comme un fou : l'histoire est à suivre. Merde, s'il y a tant de matière, autant faire un album normal, grand format, 48 pages ! Il y a deux semaines, il y avait un Berthet (Mortes Saisons) qui comprenait deux histoires de 22 pages chacune, alors qu'on ne vienne pas me dire que les impératifs de la mise en page gna-gna-gna !

BD Parade!

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPELIN	PEPE MORENO	17
CLARKE ET KUBRICK 2	FONT	17
MORTES SAISONS	BERTHET/ANDREAS	17
MEMOIRE DES ECUMES	CAZA/LEJALE	17
LE BAL DE LA SUEUR	RALPH/CROMWELL/REBS	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
BONJOUR, MONDE CRUEL	GEERTS	17
CHAUD DEVANT	ABULI/BERNET	17
TSCHAW	EDIKA	16
BLOODI ET LES RONGEURS	QUIN	16
MY LOFTS	KAFKA	16
SUPERMALES	HOVIV	16
PETITS ANGÉS	SERRE	16
LES TOURS DE BOIS-MAURY	HERMANN	16
PETER PANK	ALPHAMAX	16
EL BORBAH	BURNS	16
LE CHIEN DES CISTERCIENS	YANN/HARDY	16
LES PROFESSIONNELS	GIMENEZ	16
BLUE	GLAUCKER/HOUSSIN	16
SKEOL	CADELO/TETTAMANTI	16
LE GRAND ANCETRE	FRANZ/VERNAL	16
MONSIEUR SOURIRE	BRADBURY	16
DOCTEUR VENTOUSE	BRETECHER	16
CARMEN CRU	LELONG	16
LE TEMPS DES INNOCENTS	HULET/BUCQUOY	16
GAFFES ET GADGETS	FRANQUIN	16
DELTA - JEREMIAH	HERMANN	16
GRATIN	SEVERIN	16
LA OU VA L'INDIEN	VANCE/VAN HAMME	16

MIAM-MIAM



Troisième album (c'est la saison des suites !) de la série de Gimenez, "Les Professionnels". Tout est paru dans Fluide et si vous ne l'avez pas lu vous êtes complètement impardonnable. C'est l'histoire de dessinateurs espagnols en 1960 qui bossent dans un studio de bd pour arriver à bouffer, et parce qu'ils y croient. Attention, Gimenez peut irriter. Moi, il me met les doigts de pied en bouquet de violettes. D'ailleurs, c'est une bonne idée, je vais me l'offrir pour les fêtes. Ah ben non, je l'ai déjà. Tant pis, j'attendrai la prochaine pour me l'offrir.
LES PROFESSIONNELS de GIMENEZ chez AUDIE, quarant-cinq francos.



En plus, inutile de vous casser le tronc : c'est du sous-Pratt (y a pas de jeu de mots). Comme si Corto Maltese était devenu colonel de l'armée sudiste, pas plus, pas moins. Ce qui en un sens est bien, car je m'en vais vous narrer une histoire instructive : un de mes amis, libraire, voit souvent débouler dans son antre des types qui se plantent devant lui et lui disent : "Qu'est-ce que vous avez dans le genre de Reiser ?" Et mon copain, le pauvre, que voulez-vous qu'il réponde ? Mais pour une fois, si quelqu'un lui demande : "Qu'est-ce que vous avez dans le style de Hugo Pratt ?" Il pourra répondre : "J'ai ça". L'album aura au moins servi à quelque chose.

VANDAMME

Celui-là, il est bon comme un gâteau au chocolat, d'où le titre. Kafka est un illustre inconnu, surtout pour vous, car je le connaissais déjà, mais ne me faites pas croire que votre culture de bd est aussi étendue que la mienne, ça me vexerait. C'est non seulement un bon, mais un futur très grand. Je vous raconte la première histoire, car elle est tellement marrante que j'en suis aussi fier que si c'était moi qui l'avait écrite : une mère demande à son fils de lui apporter ses lunettes de soleil. Il doit pour aller les chercher traverser toute la maison. Commence alors un périple fabuleux, il traverse des chambres, des boudoirs, des living-rooms, des salles de bains, des cuisines, des débarras, des greniers, car la maison est infernalement

grande. Lorsqu'il trouve les lunettes, il doit refaire tout le chemin en sens inverse. Il arrive enfin près de sa mère muni des fameuses lunettes, mais il est trop tard : la nuit est tombée depuis longtemps. Conclusion : "C'est à peu près à cette époque que je décidai d'aller habiter à la ville". Il y a d'autres histoires du même style dans l'album. Je dirai que c'est l'un des rares albums de chez Futuro (l'un des deux, en fait, l'autre étant celui de Mr Picotto) qui justifient leur prix.



MY LOFTS de KAFKA chez FUTURO, je vous ai déjà dit le prix dans l'intro.

TÉLÉGRAMME

Inutile jeter coup d'œil - Stop - Seulement un faux Gédé - Stop - En 23712374356 fois moins bien - Stop - Poubelle - Stop.
REINE D'UN JOUR de JOURDIN chez FUTURO, stop.

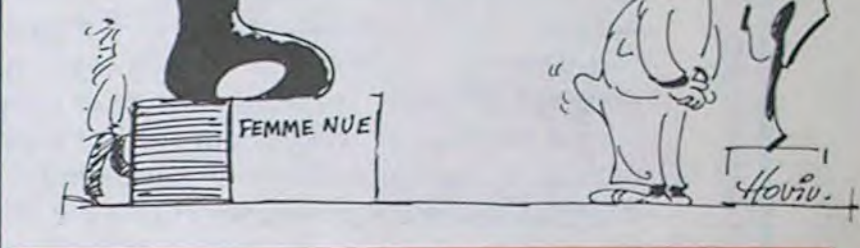


NYMPHOMANE



Cinquième album de la série des "Mâles" d'Hoviv. Comme les précédents, toujours aussi efficace, toujours aussi aigu, toujours aussi bien vu. Pas de la bande dessinée de 48 pages sans respirer, des dessins seuls ou des histoires en une page, toutes centrées sur le sexe et ses corollaires. Il y a même un dessin tellement rigolo que je vous le reproduis pour vous donner envie, bande de veinards.

SUPERMALES de HOVIV chez JUPILLES, 46 positions.



MADAME

Bon. J'ai un problème, je ne sais pas quoi dire. Le principe du super-héros est vieux, celui de la super-héroïne pas beaucoup plus jeune, mais jusqu'à présent, c'avait toujours été une exclusivité américaine. Cette fois, c'est hollandais et la super-héroïne est une actrice qui selon les circonstances se transforme en "le Chat". Elle déjoue une organisation qui filme des crimes pour les revendre à de riches pervers. Mon problème, c'est qu'une fois la lecture finie, on ne sait pas quoi en penser. Je serais bien incapable de



parfois des procédés détournés, l'utilisation des trames rend les ombres un peu étranges, bref, je ne sais pas quoi en penser. Décidez vous-même.
LE CHAT A KATENDRECHT de ERKEL et LODEWIJK chez BLUE CIRCLE, 39 transformations.

SALUT LA PROMO!
VOIR PAGE 25

KILOGRAMME

Fallait s'y attendre. Le plus étonnant, c'est que ça ait mis si longtemps. Un pompage d'Astérix, je vous demande un peu. Et suisse, en plus. Au lieu d'être les aventures d'un gaulois bien de chez nous, c'est les aventures d'un Suisse bien



de chez eux : Guillaume Tell. Malheureusement, ça ne tient pas le coup par rapport à Astérix. On enlève Astérix ? On le juge dans l'absolu ? C'est nul aussi. Alors, amen.
ON A VOLÉ LE PACTE de TRINCO et WUILLEMIN chez 3 POMMES, 39 francs français.

Ah ben ça alors, un deuxième Guillaume Tell. Le tome deux, pour être exact. Pourquoi sortent-ils en même temps, vous demandez-vous fort judicieusement ? Pour que les mamans qui veulent offrir une bd à leurs rejetons achètent les deux tomes en même temps, vous répondez-je non moins subtilement. Résultat : plus de fric dans la large poche de l'édi-



teur opportuniste. Avertissement : le second tome est au moins aussi nul que le premier, si ce n'est plus. N'achetez pas. La large poche restera vide, bien fait. Faut pas se foutre de la gueule du peuple, non plus.
LE MERCENAIRE-CONSEIL DU ROY de TRINCO c'est les mêmes au même prix.

À LA VIDEO, CE SOIR



AH!
AH!
AH!
AH!
AH!
AH!



AH!
AH!
AH!
AH!
AH!
AH!



AH!
AH!
AH!
AH!
AH!
AH!



AH!
AH!
AH!
AH!
AH!
AH!



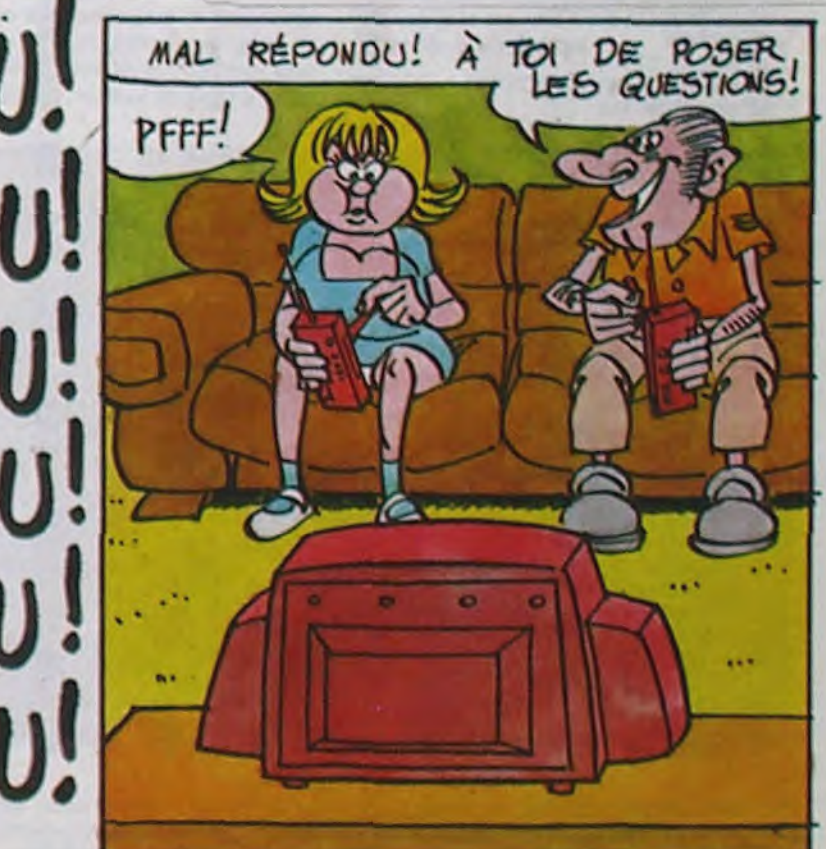
AH!
AH!
AH!
AH!
AH!
AH!



AH!
AH!
AH!
AH!
AH!
AH!



HOU!
HOU!
HOU!
HOU!
HOU!
HOU!



HOU!
HOU!
HOU!
HOU!
HOU!
HOU!



Fin Hugot

DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

Tous les beaux, tous les bons logiciels se retrouvent ici. Ils y viennent sans la pub, uniquement pour ce qu'ils ont dans le ventre. Les prix s'approchent du plus bas : normal, nous préférons ramener le soft à sa plus juste valeur. Du coup un bon programme trop cher ne figurera pas dans la page. Les autres sont classés par ordre de préférence, pas par rapport qualité-prix, achetez si vous voulez !

SOFTPARADE

La grande parade du softparade, vous connaissez. Depuis plus d'un an nous nous efforçons de coller au plancher les prix des softs que nous estimons les meilleurs pour chaque machine. Mais justement, voilà l'endroit où le bât blessait encore : les micros. Tous n'étaient pas encore dans cette rubrique. Mais désormais, ce problème n'existera plus : le MSX fait une entrée en force... Et pas avec n'importe quel titre ! Nous nous sommes encore une fois décarcassés pour vous dégoter des produits de compétition pour une poignée de fèves. Alors contents les MSXiens ?

Comme il faut fêter dignement un événement de cet ordre, nous ne causerons dans le poste que de logiciels destinés à cette machine, pour cette semaine bien sûr !

SCION

Le seul jeu d'arcade de la catégorie "invasion aliénésque" vraiment sympathique sur MSX. Doté de gra-



phismes superbes et d'une sonorisation fort honnête, ce logiciel vous emmènera dans les limbes d'étranges pays à bombarder complète-

ment. Seul obstacle à une commercialisation rigoureusement universelle, vous devrez disposer d'un joystick à deux boutons indépendants.

PYRO-MAN



Le summum du gag et de l'angoisse pour un pompier émérite comme vous l'êtes : alors que vous tuez la santé à empêcher les incendies de se propager jusqu'au rez-de-chaussée, un infâme saboteur (de source autorisée, il s'appellerait Rambo Variore) allume de tous côtés des incendies complètement dantesques. La qualité graphique, la rapidité de l'action et l'ambiance sonore valent quelques crises d'énergie avant de devenir Pompier de l'Année.

PING PONG

Ah ! Les plaisirs du sport en chambre resteront inégalés "ad vitam eternam". Pour la première fois de la (jeune) histoire de la micro-informatique familiale, des programmeurs ont osé s'attaquer à un sport

incroyable : le ping-pong (vous ne vous y attendiez pas vu le nom du soft, hein ?). Parfaitement bien réalisé, ce logiciel vous opposera une résistance grandiose à haut niveau, dès que vous aurez pratiqué quelques heures à bas niveau.



TITRE et PLACE SUPPORT et CATEGORIE PRIX GRAPHISME et INTERET

CLASSEMENT SPECTRUM

TITRE	PLACE	SUPPORT	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 ELITE	K7	A J R V	100	*****	*****
2 HOBBIT	K7	A V R	135	**	*****
3 DARK STAR	K7	A J	95	*****	*****
4 HIGHWAY ENCOUNTERS	K7	A J R	100	*****	*****
5 NIGHTSHADE	K7	A J R	125	*****	*****
6 STARQUAKE	K7	A J	80	***	*****
7 STARION	K7	A J V	125	****	*****
8 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	A V J R	130	****	*****
9 PSYTRON	K7	A R J	85	***	*****
10 LA QUETE DU CHEVALIER	K7	F V	140	**	*****
11 TROIS D MOYER	K7	F L	160	**	*****
12 DUN DARACH	K7	A V	115	*****	*****
13 FIGHTING WARRIOR	K7	A J	90	*****	*****
14 ALIEN 8	K7	A J R	110	*****	*****
15 SHADOWFIRE	K7	A V	115	****	*****
16 NODES OF YESOD	K7	F J	130	****	*****
17 GYRON	K7	A J R	130	****	*****
18 BRUCE LEE	K7	A J	85	***	*****
19 FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	100	***	*****
20 SPY HUNTER	K7	A J	85	****	*****
21 SABRE WOLF	K7	A J	85	****	*****
22 METABOLIS	K7	A J	105	****	*****
23 CINQ SUR CINQ	K7	F J	69	***	*****
24 MEGAHITS	K7	A J	125	***	*****
25 BEACH HEAD	K7	A J	85	**	*****

CLASSEMENT AMSTRAD

TITRE	PLACE	SUPPORT	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 CONFUZION	K7	A J R M	105	***	*****
2 SORCERY	K7	A J M	95	*****	*****
3 DUN DARACH	K7	A V	115	*****	*****
4 HIGHWAY ENCOUNTER	K7	A J	115	*****	*****
5 GYROSCOPE	K7	A J M	120	*****	*****
6 MACADAM BUMPER	K7	F J	140	*****	*****
7 DARK STAR	K7	A J	95	****	*****
8 FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	115	****	*****
9 STARION	K7	A J R M	125	****	*****
10 TRIPLE PACK	DISK	A J M	180	****	*****
11 METRO 2018	K7	F V	150	**	*****
12 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V	160	**	*****
13 TANK BUSTERS	K7	A J M	95	*****	*****
14 SPY VS SPY	K7	A J M	125	*****	*****
15 THE DEVILS CROWN	K7	A J M	125	*****	*****
16 WIZARDS LAIR	K7	A J M	120	****	*****
17 ROCKY HORROR SHOW	K7	A J R	110	***	*****
18 THE CAULDRON	K7	A J M	130	**	*****
19 ALIEN 8	K7	A J R M	110	****	*****
20 NODES OF YESOD	K7	A J M	130	****	*****

CLASSEMENT THOMSON

TITRE	PLACE	SUPPORT	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 FOX	K7	F J M	145	*****	*****
2 LORANN	K7	F J R M	150	*****	*****
3 MANDRAGORE	K7	F V	250	*****	*****
4 CINQUIEME AXE	K7	F J V	190	*****	*****
5 ANIMATIX	K7	F L	240	****	*****
6 LES DIEUX DU STADE	K7	F J M	155	****	*****
7 FBI	K7	F J M	190	****	*****
8 THRESHOLD	modul	F J	340	****	*****
9 AIRBUS	modul	F J M	475	****	*****
10 KARATE	K7	F J M	180	****	*****
11 CHOPLIFTER	modul	F J	340	****	*****
12 ELIMINATOR	K7	F J M	120	***	*****
13 AIGLE D'OR	K7	F V	160	***	*****
14 SPACE SHUTTLE MO5	K7	F R J	260	**	*****
15 VOX MO5	K7	F L	160	*	*****

Pour tout problème appeler le (16) 78 03 22 23.

CLASSEMENT ORIC

TITRE	PLACE	SUPPORT	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 SAGA	K7	F V J R	150	****	*****
2 AIGLE D'OR	K7	F V R	160	****	*****
3 MISSION DELTA	K7	F J R	85	***	*****
4 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V	160	**	*****
5 BIG BASTON	K7	F J	120	*	*****
6 TROIS D FONGUS	K7	F J	140	****	*****
7 COBRA PINBALL	K7	F J	120	****	*****
8 SUPER JEEP	K7	F J	140	****	*****
9 FRELON	K7	F J	120	***	*****
10 ULTIMA ZONE	K7	A J	95	***	*****

TITRE	PLACE	SUPPORT	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 PING PONG	CART	A J	235	****	*****
2 MANDRAGORE	K7	F V	200	***	*****
3 ILLUSIONS	K7	F J R	145	****	*****
4 BOULDER DASH	K7	A J R	110	***	*****
5 PYROMANE	K7	F J	145	***	*****
6 ROLLERBALL	CART	F J	235	****	*****
7 MASTER OF THE LAMPS	K7	F J R	120	****	*****
8 ROAD FIGHTER	CART	A J	235	****	*****
9 SCION	CART	A J	250	****	*****
10 HERO	K7	F J	120	****	*****

CLASSEMENT APPLE

TITRE	PLACE	SUPPORT	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 MANDRAGORE	DISK	F V R	350	*****	*****
2 KARATEKA	DISK	A J M	380	*****	*****
3 MEME LES POMMES DE TERRE	DISK	F V	190	*****	*****
4 CRIME DU PARKING	DISK	F V	190	*****	*****
5 LE MUR DE BERLIN VA SAUTER	DISK	F V R	190	*****	*****
6 HOLD-UP	DISK	F V R	315	*****	*****
7 SKYFOX	DISK	A J M	275	*****	*****
8 DALLAS QUEST	DISK	A V R	245	*****	*****
9 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290	*****	*****
10 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M	275	****	*****
11 AZTEC	DISK	A J M	350	****	*****
12 OPERATION MERCURY	DISK	F V M	390	**	*****
13 CONAN	DISK	A J	275	****	*****
14 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	300	****	*****
15 ONE-ON-ONE	DISK	A R M	300	****	*****
16 PARANOIAK	DISK	F V R	350	****	*****
17 EPIDEMIE	DISK	F V R	350	****	*****
18 BRUCE LEE	DISK	A J M	245	***	*****
19 CAPTAIN GOODNIGHT	DISK	A J M	350	***	*****
20 LUNAR LEEPER	DISK	A J	190	*	*****

CLASSEMENT COMMODORE

TITRE	PLACE	SUPPORT	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 SCARABEUS	DIS K	F J R M	145/120	*****	*****
2 SUMMERSGAMES II	DIS K	A J M	185/115	*****	*****
3 RACING DESTRUCTION SET	DISK	F J M	195	*****	*****
4 THE HOBBIT	K7	A V R	135	****	*****
5 CASTLES OF DOCTOR CREEP	K7	A J R M	135	****	*****
6 LODE RUNNER	MOD	K A J M	290/100	**	*****
7 PARADROID	K7	A J R M	100	****	*****
8 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	A J M	130	****	*****
9 MANDRAGORE	K7	F V	250	****	*****
10 BLADE RUNNER	K7	A J M	100	****	*****
11 RESCUE ON FRACTALUS	K7	A J M	130	****	*****
12 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M	195	****	*****
13 HACKER	K7	A J M	110	**	*****
14 ELITE	K7	A J V	155	**	*****
15 SKYFOX	K7	A J M	120	****	*****
16 WINTERGAMES	DIS K	F J M	190/120	****	*****
17 GATES OF DAWN	K7	A J R M	115	****	*****
18 SORCERY	K7	A J V M	120	****	*****
19 WHO DARES WINS II	K7	A J M	100	****	*****
20 PITSTOP II	K7	A J M	110	****	*****
21 SHADOWFIRE	K7	A V	115	****	*****
22 WIZARDS LAIR	K7	A J M	120	****	*****
23 GHETTOBLASTER	K7	A J M	105	****	*****
24 THE CAULDRON	K7	A J M	130	****	*****
25 NOW GAMES	K7	A J R M	130	***	*****

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

Nom/Prénom
 Adresse
 Ville Code postal

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.

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant

Participation aux frais de port en recommandé

REDUCTION 10% SPECIAL ABONNES A DEDUIRE
 N° ABONNE (obligatoire) [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

TOTAL

+20,00

TOTAL

MONTANT à payer

si vous êtes ABONNÉS
 déduisez
 VOUS-MÊMES
 VOS



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

de remise sur
 le bon de commande

1985 LES 15 BIJOUX DE L'ANNÉE !!!

1er L'ANNEE DU DRAGON de Michaël CIMINO. 2ème RENDEZ-VOUS d'André TECHINÉ. 3ème BIRDY d'Alan PARKER. 4ème TROIS HOMMES ET UN COUFFIN de Corinne SERREAU. 5ème LA ROSE POURPRE DU CAIRE de Woody ALLEN. 6ème RETOUR VERS LE FUTUR de Robert ZEMECKIS. 7ème LE BAISSER DE LA FEMME-ARAIGNÉE d'Hector BABENCO. 8ème KAOS des Frères TABIANI. 9ème RECHERCHE SUSAN DÉSESPÉRÉMENT de Susan SEIDELMAN. 10ème PERIL EN LA DEMEURE de Michel DEVILLE. 11ème ESCALIER C de Jean-Charles TACHELLA. 12ème LA DÉCHIRURE de Roland JOFFÉ. 13ème LE FLIC DE BEVERLY HILLS de Martin BREST. 14ème COCOON de Ron HOWARD. 15ème L'EFFRONTÉE de Claude MILLER.

L'ANNEE DU DRAGON

de Michaël CIMINO.



RENDEZ-VOUS

d'André TECHINÉ.



BIRDY

d'Alan PARKER.



TROIS HOMMES ET UN COUFFIN

de Corinne SERREAU.



LA ROSE POURPRE DU CAIRE

de Woody ALLEN.



BILLY ZE KICK

de Gérard MORDILLAT

avec Francis PERRIN (Chapeau), ZABOU (Juliette, divine, sublime et tout et tout !), Cerise BLOC (Zulie-Berthe), Dominique LAVANANT (Madame Achère, géniale), MARIE-FRANCE (Miss Peggy, notre travelo national dans tous ses états !), Yves ROBERT, Michel LONSDALE, tous extras.

Au début t'as l'impression de te balader dans une galerie de miroirs déformants : tous les personnages sont caricaturés pour t'offrir une série de monstres plus tarés les uns que les autres. Le ton burlesque et le dégoût des bons sentiments me rappellent le style de Mocky (surtout dans Y a-t-il un Français dans la salle ?) ou les horreurs burlesques des Belles Bacchantes.

Y a Chapeau le flic minable qui veut faire la Une du journal télévisé, Zuliette, sa femme, venue d'Angoulême pour devenir une star. A eux deux ils ont fait Zulie-Berthe, cazolée comme un pou et surtout zobsédée du Toboso. Au fait la langue aussi est tordue : le Toboso, c'est la baise pour les rares bien pensants qu'auraient pas encore pigé !

Y a aussi Ma'ame Achère, la concierge folle de vidéo et du corps de Chapeau, Eugène, taré d'opéra italien et tobosier d'enfer, Miss Peggy qui n'est p(!)ucelle que

invente l'histoire de Billy-ze-kick, un satyre violeur et tueur des nanas du quartier, pour endormir Zulie-Berthe. Manque de bol les rêves de l'odieuse petite chieuse vont brusquement devenir réalité et les vrais meurtres successifs de trois nanas, signés Billy-ze-kick, vont mettre le territoire de l'inspecteur Chapeau à sexe et à sang ! Ah ça pour sûr, c'est pas un film comme les autres. Ça serait même le plus original de l'année que ça m'étonnerait pas ! Et qui dit original, dit tortures pour le pöv critique cause que la suite est Inracontable. Délirante, loufoque, bizarre, atroce mais inracontable. Le tout enrobé d'un travail somptueux sur les décors et les couleurs. Une B.D. animée et démente. Féroce et obscène. Dommage que le rythme du film soit tellement haché et qu'on s'emmerde à ce point entre les moments de grand délire. A force ça ne ressemble plus qu'à une rafale de crises d'épilepsie. Il faut bien se rendre à l'évidence : nous sommes en présence d'un film génial. Génial mais raté.

EXPLORERS

de Joe DANTE

avec trois petits monstres sortis de nulle part et qu'on ne reverra sans doute jamais. Quoi qu'il en soit les trois petits génies s'appellent Ethan Hawke (Ben Crandall), River Phoenix (Wolfgang Müller) et Jason Presson (Darren Woods). Quand j'avais dit que ça n'avait aucun intérêt !



l'on croit. Et plein d'autres tous aussi frapadingues et futurs suspects en puissance. Suspects de meurtres en série, tout bêtement !

Tout ça pasque tous les soirs Chapeau

Vous allez me prendre pour un mec vaguement suicidaire cause que dans les quinze lignes qui viennent je vais me mettre à dos 99,9% des lecteurs de l'HHHHebdo. Tout ça pasque l'acteur principal de ce nouvel

avatar de Tom Sayer chez les Shadocks est un Apple //c qu'aurait envie d'aller rendre visite aux petits bits verts ! Bon j'vous explique : Ben, taré de science-fiction, ne peut pas faire des rêves comme tout le monde. Non, lui il aligne nuit après nuit des visions de circuits électriques plus sophistiqués les uns que les autres. Au réveil il se précipite sur une vulgaire (qui est vulgaire ?) feuille de papier pour retranscrire ses fantasmes nocturnes. De là il fonce chez Wolfgang, petit génie du bidouillage maison, qui fourgue les dessins de Ben à son Apple glouton. Les pros du micro commencent à saisir tout le réalisme de la situation !! Même que l'Apple va recracher une bulle énergétique capable de se déplacer à n'importe quelle vitesse sans résistance à l'accélération ! Original, non ? Débile, oui ! Et comme Ben et Wolfgang veulent s'attacher au bricolage d'une navette ils vont, comme par hasard, faire ami-ami avec... Un bricoleur. Vous ne vous y attendiez pas, hein ? ?

Vous avez de la chance, j'vous fais grâce des détails de la suite. La construction de la navette, les premiers pas dans l'espace, le kidnapping de la navette par des bébé-E.T. plus nases que nases. Et j'en passe et des plus lourdes ! Le premier d'entre vous qui fait cracher à son Apple le dixième de ce qu'ils lui font ici aura droit à un aller (sans retour) gratuit à bord de la future navette éthiopienne: A part ça j'ai pris une grosse claque dans la gueule pasque je m'attendais à un résultat géant de la part de Joe Dante, le génial réalisateur des Gremlins.

Y a vraiment pas grand-chose à se mettre sous la dent à part la navette construite avec du matériel de récupération (poubelle, machine à laver, vieille télé, etc) et les imitations des émissions télé terriennes par les extra-terrestres Neek et Wak. Pour une fois qu'un Apple pouvait servir à quelque chose de tordant, c'est raté. Pour Noël, gardez vos joysticks et votre Lode Runner zamuzant et jetez les marchands de soupe pour ados avachis du neurone !

KALIDOR, LA LEGENDE DU TALISMAN

de Richard FLEISCHER

avec Arnold SCHWARZENEGGER (Kalidor, bien brillant des biceps, aussi bavard qu'un héros de Bergman !), Bri-

gitte NIELSEN (Red Sonja, mignonne et nulle !) et quelques autres tous très mauvais.

Soyons clairs : Kalidor est le nouvel avatar de l'héroïc fantasy et l'héroïc fantasy moi j'aime pas ça. Que ceux qui ont craqué pour Splash Gordon ou Conard le Barbant, ou destructeur de mes burnes selon l'épisode, renoncent à lire cette géniale critique puisqu'à l'évidence nous n'avons pas les mêmes goûts. A ma gauche les méchants : l'immonde reine Gedren et son éminence grise le cruel Ikol font régner la terreur sur leur royaume, torturent, violent et tuent tout ce



qui leur tombe sous la main (ou sous la queue !). Gedren ne mouille que pour une seule chose : s'emparer du Talisman qui permet de dominer la terre entière. A ma droite les gentils : Sonja la rousse, dont évidemment toute la famille a été massacrée par les soldats de Gedren et qui, elle, ne rêve que de vengeance. A la suite d'un don du ciel (comme c'est pratique !) elle se retrouve même dotée de pouvoirs extraordinaires si et seulement si elle se refuse à tout homme qui ne l'aurait pas vaincue par un combat singulier et loyal. Of course, Gedren va voler le Talisman, Sonja va lui courir après, épaulée par les biscotos huileux de Kalidor. Et au bout de 412 péripéties et demie, le Bien va triompher et les méchants vont tous mourir. Et Kalidor va pouvoir se taper Sonja. Les décors sont géniaux, les trucages très classes, le scénario bête à pleurer, les acteurs nuls, mon foie qui se dilate, le Gardarme parti de Saint-Trop, un kilo de tomates, 2 poireaux... non, non, là je mélange tout. Bon c'est jooooli mais hyper-chiant, ça devrait vous suffire !!

PIZZAIOLO ET MOZZAREL

de Christian GION

avec Aldo MACCIONE (Carlo Monte et Gonzales, la chiasse, euh non... la crasse, la claque, le cloaque, la chique... Merde j'trouve plus !), Sidney (Mozzarell, hip-hop viré de la télé pour cause de salut public, recyclé en faire-valoir d'Aldo hip-hopotame !), Marthe Villalonga (condamnée à perpét' à jouer les Mamas étouffantes !)

Carlo Monte a deux amours dans sa vie :

sa pizzeria et les filles. La première servant à attirer les secondes pour qu'elles tombent dans les bras de Carlo la classe. Comme chaque été, Carlo a décidé de se taper sa dose convenable de fesses charnues. Mais le jour où Edwige débarque de son méga-yacht il craque rien que pour elle et décrète que "tout va changer". Sans remarquer que si ça a été aussi facile d'emballer Edwige, ça n'avait rien à voir avec son charme italien... mais qu'il est bien au contraire la victime d'une odieuse machination. Tout ça pasque Carlo ressemble comme deux gouttes d'eau au tyran Gonzales Ramirez qui vient en France acheter des armes. Le dernier des cons aura déjà compris que Carlo va chausser les bottes du dictateur et qu'il va être suffisamment maladroite pour faire échouer le complot des grands vilains méchants !

J'ai été un peu long sur l'histoire pour vous éviter les deux pages d'insultes que cette chose navrante m'inspire. J'ai pas eu le moindre début de commencement de trépassement de sourire durant les 90 minutes du film censé être comique ! Que la honte éternelle étouffe Wolinski pour avoir commis un scénario proche de la nullité parfaite. Et surtout, surtout que personne n'aille voir le film pour que Christian Gion (d'jà responsable du sinistre "J'ai rencontré le Père Noël" de l'an dernier) et Aldo Maccione pigent que ce n'est pas en se foutant de la gueule du public qu'on remplit les salles !!!

ETRE HACKER : LE PIED !

Vous avez beau nous lire régulièrement, vous n'êtes pas forcément un puriste en matière de termes informatiques. Dans ce domaine, il y en a deux qui sont particulièrement utilisés et que tout le monde confond sans cesse, il s'agit de hacker et cracker. Un cracker, qu'on se le dise, est un démolisseur de logiciel. C'est en gros celui qui va pénétrer à l'intérieur d'un programme ou qui va bidouiller les secteurs d'une disquette. Le hacker, lui, c'est bien autre chose et c'est son statut officiel à l'agence des corsaires que nous allons étudier devant vos yeux ébahis, mesdames et messieurs, bonsoir.

Au début de cette longue quête à la recherche du pirate, j'ai fait la connaissance d'un pirate très sympathique. Le lendemain, il me téléphone et m'apprend qu'il m'a ouvert une boîte à lettres sur un serveur en Télétel 1 (le Télétel pas cher). Intrigué, je tape tout ce qu'il me dit et je découvre avec surprise qu'il m'avait effectivement ouvert un compte sur une messagerie. Pour comprendre un peu mieux ce que j'avais devant les yeux, je commence à l'explorer. Je jette un coup d'œil à l'annuaire et là, je remarque quelque chose de tout à fait significatif. Tous les noms sont suivis de caractéristiques bien précises. La grande majorité de ceux-ci ont un rapport direct avec les PTT mais certains d'entre eux sont suivis de la mention "pirate". Étrange, étrange. Explication : le serveur est strictement réservé à l'usage interne des PTT. Or Piratel, le gang auquel appartient le pirate qui m'avait ouvert la boîte, avait complètement pénétré le système et se permettait la bagatelle d'ouvrir des boîtes à lettres à volonté et gratuitement. En fait, les pirates avaient décidé de faire le chantage suivant aux PTT : vous nous donnez deux boîtes officielles et nous, on vous fout la paix. Qu'est-ce que les PTT ont répondu ? D'accord ! Ils ne sont pas fous, ils savent bien qu'un groupe de pirates peut complètement ruiner

un serveur, à ce jeu-là, il vaut mieux se déclarer perdant. De plus en plus, des accords se passent entre les serveurs et les pirates. Ainsi, Joe Le Dingue se promenait sur un gros système à la recherche de quelque chose d'intéressant. Au bout d'un moment, il se rend compte de la présence de deux autres pirates en même temps que lui sur le serveur. Il arrive à les contacter grâce à une option convivialité et se met à discuter avec eux. Après avoir bien déconné, l'opérateur arrive et commence à s'intéresser à eux. Finalement, il leur donne son numéro de téléphone et leur demande de l'appeler le plus rapidement possible sous le prétexte qu'"ils l'intéressent". Résultat : les pirates ont leur accès peinarde dans le système et en échange ils filent des tuyaux au gars pour pas que d'autres ne viennent pirater leur serveur.



Au tableau des piratages marrants, il y a celui d'Anti, le serveur en kiosque que tout bon miniteliste connaît bien. Anti a été entièrement piraté. Le pirate pouvait regarder dans toutes les boîtes à lettres et faire tous les changements qu'il voulait. Seul problème, pour changer quelque chose, il fallait qu'il stoppe le serveur tout un après-midi. Et il l'a fait ! Bien des serveurs ont été piratés. Que ça soit Renault Véhicule Industrie ou le Crédit Foncier de France, personne n'est à l'abri. Comment devenir pirate, comment

se retrouver aux commandes d'un gros système sans avoir été invité ? Ce n'est pas, rassurez-vous, une affaire de spécialistes en télématique. Au contraire. La plupart des pirates sont encore scolarisés et bon nombre d'entre eux ne sont pas des forts en thème. Si vous voulez les rencontrer, vous pouvez aller traîner les samedis soirs sur les messageries en Télétel 3 (tout en sachant que eux passent par les standards quasi-gratuits !), sachez les débousquer et sympathisez avec eux. Tenez, il y a un serveur qui vient d'ouvrir où un forum spécial leur est réservé (tapez HG en Télétel 3). Une autre méthode consiste à les contacter par l'intermédiaire des serveurs monovocaux dont mon collègue de Mini Mire vous a déjà longuement parlé. Souvent, les possesseurs de ces serveurs sont déjà des pirates et les ont montés juste pour rencontrer des confrères. Si vous voulez pirater, faites comme moi : en me faisant passer pour un pirate en herbe, j'ai réussi à avoir un accès pirate sur Calvados. Je vous explique comment ? Allez, je suis bien brave ces temps-ci. J'avais contacté sur un micro-serveur un pirate qui avait l'air assez calé sur le sujet. Je l'ai cuisiné jusqu'à ce

leur téléphones et tu te fais passer pour Calvados. Tu fais croire à une vérification de routine, tu leur balances la bonne vieille histoire de les mettre en confiance, qu'ils soient bien sûrs que c'est Calva et tu leur demandes de vérifier le mot de passe. À tous les coups ils te disent le mot de passe sans faire attention". Et ça marche ! Pour pirater, vous pouvez utiliser la manière mécanique ou la manière intelligente. La première est simple et sans danger. Elle nécessite un micro et un modem. Vous faites un petit programme tout con qui cherche les codes automatiquement, les uns après les autres. Ça peut être long, ça peut marcher du premier coup. C'est à voir. La deuxième méthode, c'est la recherche des mots de passe à partir de renseignements évidents. Par exemple, vous trouvez quelque part le nom du directeur de la boîte qui a fait le serveur. À tous les coups il a un compte à son nom sur son système. Vous vous procurez son téléphone, ou le nom de son chien, ou encore le prénom de sa fille. Ça paraît con comme ça, mais ça marche. Pour vous donner un bon exemple : sur la page d'accueil du serveur dont je vous ai parlé au début, les concepteurs ont rajouté un message à l'attention des utilisateurs "honnêtes" : ne vous faites pas pirater votre BAL (boîte à lettres), choisissez un code de 6 à 10 caractères ! Ça veut tout dire, non ? Un qui fait très fort, c'est Digital. Il a réussi à ouvrir une messagerie avec 10 accès simultanés sur un autre gros système. Comment ? Là aussi, chantage. "Accès et j'arrête, pas d'accès, je plante tout le système". A son tableau de chasse : des centres de calcul, des connections aux États-Unis sans payer un sou, la pénétration totale (oui, oh, ça va hein) d'Eurodial et des tonnes de VAX (une super grosse bécanne) complètement infiltrés. Ah oui, aussi un accès sur le serveur de l'Assemblée Nationale avec tous les messages des députés. C'est une bonne idée ça. Si on veut leur faire cracher une loi sur le sujet, on a qu'à aller les gonfler sur leur serveur. La grande conclusion qui me vient à l'esprit c'est que le piratage c'est le pied ! Et vous savez pas le plus fort ? Digital a 14 ans !

COMMODORE À POIGNÉE

Suite de la page 15

V2. C'est beau, non ? C'est un vieux C64 tout pourri, tout merdique. C'est nul quoi. Le pavé numérique du 128 est inhibé, les touches spécifiques au Basic V7 sont inutilisables. Pas de doute, c'est vraiment ce vieux tas de C64. Ça en réjouira plus d'un, je le sais, il ne vous faut pas grand chose.



SA DOC

Le C128 D est livré avec une doc en français, une doc en anglais, une doc en chinois. Non, je dis n'importe quoi, il y a juste celle en français et celle en anglais. Je m'étonne simplement. Pourquoi donc avoir laissé la doc en anglais ? Peut-être parce que son homologue français n'est qu'une pâle traduction faite par un lamentable gratte-papier. Décidément, Commodore nous facilite le boulot, pas besoin d'ouvrir la doc française pour voir qu'elle est mal traduite. Du jamais vu ! Le pire c'est que la traduction est vraiment nulle, elle est complète, mais aussi complètement nulle. Dommage. Un conseil, regardez plutôt la version origi-

nale. Reste le manuel du drive 1571 qui lui est en anglais (incessamment sous peu en français) ainsi que celui de la bécanne elle-même.

SON PRIX

Là, il y a un malaise. On se retrouve aux alentours de 7000 francs sans moniteur. Comparé au C128, c'est 1500 balles plus cher (le C128 coûte 3000 balles et le 1571 tourne à 2500). A vous de comparer entre C128 et C128 D. Voyez si une poignée, un reset et un ventilateur valent le déplacement. Un moniteur couleur permettant de visualiser les 80 colonnes est attendu pour dans bientôt. Sans se lancer dans une grande comparaison, disons simplement que C128 D viens se placer dans la ligne de prix de l'Apple IIc, du TO9 et de l'Atari 520ST. Peut-on encore vendre des 8 bits à 10000 balles (n'oubliez pas le moniteur), c'est la grande question que l'on se pose en cette fin de siècle. Le C128 D autant que le TO9 ou l'Apple IIc font-ils le poids techniquement face aux 16/32 bits que l'on peut trouver pour le même prix.

SA CONCLUSION

La voilà la bécanne que Commodore aurait dû sortir au Comdex l'année dernière. En aucun cas ils auraient dû vendre et faire de la pub pour le C128. C'est du gâchis. Une fois de plus, ceux qui ont acheté un C128 auront l'impression d'avoir été pris pour des cons, surtout quand le 128D baissera de 1500 francs pour s'aligner sur le 128 normal.

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

20 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE pour 2 personnes en CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus !
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.
Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications né-

cessaires à l'utilisation de ce programme.
Bonne chance !
Règlement :
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clô-

ture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.
HEBDGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.
Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.
Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

SALUT LA PROMO!

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

TRAGIQUES DESTINS	49,00
TSCHAW	45,00
CLARKE ET KUBRICK 2	38,00
BLOODY ET LES RONGEURS	30,00
MONSIEUR SOURIRE	90,00
NATHALIE	40,00
LE BAL DE LA SUEUR	45,00
BOIS MAURY 2	38,00
GRATIN	59,00
CONTES PERVERS	59,00
GASTON N°0	33,00
LEA	55,00
PETER PANK	56,00
MORTES SAISONS	33,00
LE CHIEN DES CISTERCIENS	38,00
EL BORBAH	60,00
LE GRAND ANCÊTRE	33,50
LE CAPORAL ROUGE	28,00
MY LOFTS	28,00
ET ZOU ! LOULOU	28,00
REINE D'UN JOUR	28,00
TABLEAUX DE CHASSE	46,00
LES YEUX DU MARAIS	46,00
LE MERCENNAIRE-CONSEIL	39,00
UN ENFOIRE...	120,00
LE CHAT A KATENDRECHT	39,00
SUPERMÂLES	46,00
LES PROFESSIONNELS	45,00
LA DRAGUE 2	44,00

Salut les TTC.

C'est le délire complet. J'ai parié avec un pote que j'étais capable de me ruiner en moins de six mois, et je suis en train de gagner. Pour accélérer la chose, car l'échéance fatale approche, je continue allégrement de vous abreuver de torrents de cadeaux tous plus magnifiques les uns que les autres.
Et comme c'est le nouvel an (en albanais : try vorknaz grubish), j'en profite pour vous filer la prune de mes yeux et la peau de mes fesses, car c'est ce à quoi je tiens le plus, ce sera une preuve de mon dévouement à votre égard. Je vous fais une remise de 5 (cinq, five, cinque, funf, go, rhamshah) % (pourcent, percent, percenot, fuñhundret, shikimo, oualakharmanya) sur tous vos achats. Tous ! Sauf le port, parce que je vous vois venir, toujours à essayer de gratter un petit bout, toujours à chercher la faille. Sur les albums, sur cette promo, sur les promos passées, tout.
Vous croyez que je m'arrête là ? Que nenni, les poteaux, je continue mon suicide collectif personnel : si vous achetez au moins deux albums, je vous offre (ne vous évanouissez pas, enfin, ça la fout mal !) un poster. Le poster que je veux, que je décide autocratiquement ? Non ! Même pas ! C'est vous qui choisissez : Gaston, Blueberry ou Tardi.
Attention, tout cela n'est valable que jusqu'au 02/01/86 à minuit, le cachet de la poste faisant estomac.
Et puis n'oubliez pas que les offres précédentes valent toujours : vous prenez trois albums, je vous file "Les Robinsons du Rail" de Franquin et Delporte, pour cinq "Le livre du Fric" de Masters. Dans le meilleur des cas, si vous prenez 8 albums, vous avez : 5% sur le prix général, vous payez pas le port (puisque vous prenez plus de quatre albums), vous avez l'album de Franquin, celui de Delporte et un poster au choix.
D'autres questions ?

Je meurs. Pour une fois que je trouve un libraire qui est vraiment un commerçant, vraiment, bravo. Non, sincèrement. Si si, j'insiste, vous êtes génial. Pardon ? Qu'est-ce que je veux ? Ah ben, je veux des albums de la liste ci-dessus. J'aimerais bien aussi votre autographe, s'il vous plaît. Combien ? Ben, je vais vous marquer ça sur un morceau de papier que je vais joindre à ma commande. Je vais marquer aussi quel poster je veux si j'en prends au moins deux. Vous pourriez pas vous mettre du rouge à lèvres et faire une empreinte de vos lèvres en les appliquant sur une feuille de papier blanc ? C'est pour ma col-lect'. Merci msieur La Promo.

Ah ben c'est pas trop tôt. Ça fait une heure que j'attends, qu'est-ce qu'il cause, le mec qui était avant moi ! Je voudrais juste le catalogue, s'il vous plaît. Ah, c'est gratuit ? Ben tant mieux, merci, au revoir.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal + ville :
Envoyer ce bon à : IMPRESSION 3 impasse du Colombier, 95230 SOISY.

BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire (signature des parents pour les mineurs).

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

1ER PRIX 20000FR.

SI JE GAGNE, J'ACHÈTE 2000 EXEMPLAIRES DU N° DE L'HEBDGICIEL DANS LEQUEL ÇA SERA ANNONCÉ



COULEURS

THOMSON TO7.70

Qui DONNE AUX
PAUVRES, PRÊTE
À RIRE.

Rageant de ne pouvoir obtenir facilement les couleurs complémentaires d'un TO7/70. On se calme et on tape ce qui suit...

Frédéric LEHOBEY

Mode d'emploi :

Ce programme permet l'emploi direct des 16 couleurs (0 à 15) du TO7/70, à partir des instructions BASIC courantes. A la question "ADRESSE DE DEPART (HEXADECIMALE) :", indiquez une adresse d'implantation sans le préfixe &H (par exemple 8000), le programme vous indique le cas échéant les impossibilités. Créez ensuite un fichier binaire en suivant les indications; pour le reste, tout est dans le programme. Attention, ce dernier n'est guère compatible avec l'emploi du DOS.



```
1 *
2 * FREDERIC LEHOBEY
3 * 221 AVENUE DES CERISIERS
4 * 50000 St-Lo
5 *
6 * PROGRAMME: "COULEURS"
7 * POUR TO7/70 UNIQUEMENT
8 *
9 * IL PERMET D'OBTENIR LES 16 COULEURS
10 * DU TO7/70 DIRECTEMENT PAR LE BASIC
11 * (APRES AVOIR CHARGE ET LANCE LE FICHIER
12 * BINAIRE CREE PAR CE PROGRAMME)
13 *
14 * HAD=&HDE77
15 *
16 * CLS:SCREEN2,0,0
17 *
18 * INPUT "ADRESSE DE DEPART (HEXADECIMALE)
19 * ":A$:AD=VAL("&H"+A$)
20 *
21 * IFAD<PEEK(&H6122)*256+PEEK(&H6123) OR
22 * AD>HAD THENPRINT "IMPOSSIBLE":GOTO30
23 *
24 * POKE&H60D3,AD:256:POKE&H60D4,VAL("&H"+
25 * RIGHT$(HEX$(AD),2)):ONERROR GOTO500:CLE
26 * AR,AD-1:ONERROR GOTO0:AD=PEEK(&H60D3)*25
27 * 6+PEEK(&H60D4):ADF=AD
28 *
29 * READA$:IFA$="FIN" THEN80
30 *
31 * POKEADF,VAL("&H"+A$):ADF=ADF+1:S=S+VA
32 * L("&H"+A$):GOTO60
33 *
34 * ADT=ADF:READAD12:S=S+AD12:FORADF=ADT
35 * TOADT+58*2STEP2
36 *
37 * AD1=PEEK(&H26B+ADF-ADT)*256+PEEK(&H26
38 * C+ADF-ADT)
39 *
40 * IFAD1=AD12 THENREADDEC,AD12:S=S+DEC+
41 * AD12:AD1=AD+DEC
42 *
43 * POKEADF,INT(AD1/256):POKEADF+1,VAL("&H"+
44 * RIGHT$(HEX$(AD1),2))
45 *
46 * NEXT:READSC:IFS<>SC THENPRINT "ERREUR
47 * DE DATA":END
48 *
49 * POKEAD+1,INT((AD+18)/256):POKEAD+2,VA
50 * L("&H"+RIGHT$(HEX$(AD+18),2)):POKEAD+12
51 * ,INT(AD/256):POKEAD+13,VAL("&H"+RIGHT$(
```

```
HEX$(ADT),2)):POKEAD+29,PEEK(&H6270):POK
EAD+30,PEEK(&H6271):POKEAD+31,PEEK(&H627
2)
140 PRINT "PLACEZ LA K7 POUR ENREGISTRER
141 * 'ENTREE'"
142 *
143 * A$=INPUT$(1):IFA$<>CHR$(13) THEN150
144 *
145 * SAVEM"16 COLOR",AD,ADF,AD
146 *
147 * PRINT "VERIFICATION : PLACEZ LA K7 E
148 * N LECTURE AVANT LE FICHIER PUIS 'ENTREE
149 * '"
150 *
151 * A$=INPUT$(1):IFA$<>CHR$(13) THEN180
152 *
153 * ONERROR GOTO500:SKIP"16 COLOR.BIN":
154 * ONERROR GOTO0
155 *
156 * PRINT "OK"
157 *
158 * PRINT "CE PROGRAMME VA DE &H"HEX$(AD
159 * )" A &H"HEX$(ADF):PRINT:PRINT "CHARGER PA
160 * R":
161 *
162 * PRINT "CLEAR,&H"HEX$(AD-1)":LOADM"CHR
163 * $(34)"16 COLOR"CHR$(34)",R"
164 *
165 * EXECAD:PRINT " CE PROGRAMME PERMET
166 * D'OBTENIR LES 16 COULEURS DU TO7 70 DIRE
167 * CTEMENT PAR LE BASIC:PRINT " APPUYER
168 * SUR UNE TOUCHE POUR UNE DEMO":A$=INPUT$(
169 * )
170 *
171 * PRINT:PRINT " EXEMPLE AVEC SCREEN (
172 * 0 A 15) ":FORI=0TO1000:NEXT
173 *
174 * FORI=0TO15
175 *
176 * SCREENABS(I-1),I,I
177 *
178 * FORJ=0TO1500:NEXT
179 *
180 * NEXT
181 *
182 * SCREEN2,0,0
183 *
184 * CLS:PRINT " EXEMPLE AVEC PSET,LINE,
185 * BOX ET BOXF (-8 A 15) ":
186 *
187 * PRINT "TOUCHES 'RAZ', '1', '2', '3
188 * ',
189 *
190 * C=INT(RND*24)-8:X=INT(RND*320):Y=INT
191 * (RND*176)+24:A$=INKEY$:ONVAL(A$)GOTO350,
192 * 360,370
```

```
330 IFA$=CHR$(12) THEN380
340 PSET(X,Y),C:GOTO320
350 LINE-(X,Y),C:GOTO320
360 BOX-(X,Y),C:GOTO320
370 BOXF-(X,Y),C:GOTO320
380 CLS:FORI=1TO24
390 COLORINT(RND*16),INT(RND*16)
400 PRINT "AVEC 'COLOR' 16 COULEURS POUR
410 * LE TO7 70:"
411 *
412 * NEXT:COLOR2,0:FORI=0TO2000:NEXT
420 *
421 * CLS:PRINT " COMME POUR LE MODE CHRA
422 * CTERE ."
423 *
424 * PRINT "TOUCHES 'RAZ', '1', '2', '3
425 * ',
426 *
427 * C1=INT(RND*16):C2=INT(RND*16):X=INT(
428 * RND*40):Y=INT(RND*23)+2:C$=CHR$(INT(RND*
429 * 96)+32):A$=INKEY$:ONVAL(A$)GOTO470,480,4
430 * 90
431 *
432 * IFA$=CHR$(12) THEN495
433 *
434 * PSET(X,Y)C$,C1,C2:GOTO440
435 *
436 * LINE-(X,Y)C$,C1,C2:GOTO440
437 *
438 * BOX-(X,Y)C$,C1,C2:GOTO440
439 *
440 * BOXF-(X,Y)C$,C1,C2:GOTO440
441 *
442 * COLOR2,0:PRINT " MAINTENANT A VOUS
443 * DE JOUER.":END
444 *
445 * PRINT "IMPOSSIBLE":RESUME30
446 *
447 * PRINT "MAUVAIS ENREGISTREMENT":RESUME
448 * 140
449 *
450 * DATA8E,0,0,8F,62,71,C6,7E,F7,62,70,
451 * 8E,0,0,8F,62,04,39,27,09,9F,61,89,8C,
452 * FF,A4,27,03,0,0,0,35,10,9D,82
453 *
454 * 'SCREEN
455 *
456 * DATA9D,82,81,AB,26,03,7E,32,33,C6,5
457 * F,F7,65,70,9D,88,27,51,81,2C,27,0D,8D,41
458 * ,CA,40,C1,48,25,02,CB,28,8D,34,31,9D,88,
459 * 27,3C,9D,CA,81,2C,27,0D,8D,2A,CA,50,C1,5
460 * 8,25,02,CB,28,8D,34,31,7D,65,70,26,03,7E
461 * ,34,0F,9D,88,27,1D,9D,CA,81,2C,27,F3,8D,
```

```
8B,CA,60,C1,68
1020 DATA25,02,CB,18,7E,34,0A,8D,0E,88,C
1,0F,23,03,7E,0B,8C,39
1025 'PSET
1030 DATASD,34,CB,34,30,20,37
1035 'LINE
1040 DATA81,FF,26,03,7E,27,1E,8D,14,7E,3
4,FD
1045 'BOX & BOXF
1050 DATA7F,65,71,81,46,26,05,87,65,71,9
0,82,8D,03,7E,35,15
1055 'sous-programmes divers
1060 DATA65,76,37,30,81,C8,27,03,8D,3
4,CB,CE,65,76,36,30,34,30,C6,C8,9D,08,8D
,34,CB,8F,65,76,10,8F,65,78,9D,88,27,19,
81,2C,27,21,8D,08,1A,8D,0E,53,F7,60,41,9
D,88,27,05,9D,CA,17,FF,47,7E,35,86
1070 DATAF6,60,3B,56,56,56,C4,0F,C8,09,2
0,19,9D,CA,8D,08,10,8D,24,C3,0C,57,10,83
,FF,F8,2C,03,7E,0B,8C,10,83,00,0F,2E,F7,
7E,35,8D
1080 DATAFIN
1095 'PSET (adresse)
1100 DATAH34EC,136
1105 'COLOR (adresse)
1110 DATAH33D5,46
1115 'LINE (adresse)
1120 DATAH34F5,143
1125 'BOX & BOXF (adresse)
1130 DATAH3507,155
1140 DATA0
1195 'SOMME DE CONTROLE (variable SC)
1200 DATA82613
```

APPLE

suite de la page 9

```
1970 PRINT "QUAND MEME QUE VOUS
1971 * N'AVEZ PAS SU REPON":PRINT
1972 * "DRE A PLUS DE 4 QUESTIONS S
1973 * UR 25: C'EST":PRINT "TOUT D
1974 * E MEME BIEN PEU, "
1975 IF AG < 10 THEN PRINT "QU
1976 * OIQU'A VOTRE":PRINT "AGE, C
1977 * 'EST DEJA PAS SI MAL.":GOTO
1978 * 1985
1980 PRINT "ET MEME VOTRE":PRINT
1981 * "AGE NE PEUT PAS JUSTIFIER U
1982 * N SI MAUVAIS":PRINT "SCORE.
1983 *
1984 *
1985 RETURN
1990 REM 20<TG<30
1995 PRINT "QUE VOULEZ-VOUS DIR
1996 * E SUR UN SI MAUVAIS":PRINT
1997 * "SCORE ? VOUS N'ETES CERTAIN
1998 * EMENT PAS":PRINT "TOUT A FA
1999 * IT BETE, MAIS PAS LOIN, VOUS
2000 * ":PRINT "AURIEZ QUAND MEME
2001 * PU FAIRE UN EFFORT"
2000 PRINT "POUR REFLECHIR UN P
2001 * EU, ENFIN, PEUT ETRE":PRINT
2002 * "AVEZ VOUS FAIT CE TEST PAR
2003 * AMUSEMENT, OU":PRINT "PLUT
2004 * OT J'ESPERE QUE VOUS L'AVEZ
2005 * FAIT PAR":
2005 PRINT "AMUSEMENT, PARCE QU
2006 * E SINON ..."
2010 RETURN
2015 REM 30<TG<40
2020 PRINT "VOUS N'ETES CERTAIN
2021 * EMENT PAS UN GENIE, ":PRINT
2022 * "ET PEUT ETRE PAS UN IMBECIL
2023 * E, MAIS TOUT":PRINT "DE MEM
2024 * E, VOTRE SCORE EST BIEN BAS
2025 * ET UN":PRINT "PETIT EFFORT
2026 * DE CONCENTRATION ET DE"
2025 PRINT "REFLEXION S'IMPOSE.
2026 * ":IF AG > 10 THEN 2035
2030 PRINT "SEUL VOTRE AGE PEUT
2031 * JUSTIFIER UN TEL ":PRINT "
2032 * SCORE, MAIS TOUT DE MEME, VO
2033 * US AURIEZ":PRINT "PEUT-ETRE
2034 * PU ATTEINDRE 45.":GOTO 204
2035 * 0
2035 PRINT "DE PLUS, A VOTRE AG
2036 * E, IL FAUDRAIT PEUT-":PRINT
2037 * "ETRE VOUS METTRE A REFLECH
2038 * R UN PEU, ":PRINT "VOUS NE
2039 * CROYEZ PAS ?"
2040 RETURN
2045 REM 40<TG<50
2050 PRINT "VOUS ETES ENCORE LO
2051 * IN DE LA MOYENNE, ":PRINT "
2052 * MAIS VOUS POSSEDEZ CERTAINEM
2053 * ENT DE L'":PRINT "INTELLIGE
2054 * NCE QUI NE DEMANDE QU'A SE":
2055 * PRINT "DEVELOPPER, "
2055 IF AG < 10 THEN PRINT "CE
2056 * QUI EST ASSEZ REMARQUABLE":
2057 * PRINT "A VOTRE-TRES JEUNE
2058 * AGE, SOYEZ CURIEUX":PRINT "
2059 * ET CONTINUEZ A BIEN TRAVAILL
2060 * ER: VOUS ":PRINT "DEPASSERE
2061 * Z CERTAINEMENT 100 DANS QUEL
```

```
" : PRINT "QUES ANNEES.":GOTO
2065 *
2060 PRINT "CE QUI PARAIT TOUT
2061 * DE MEME ":PRINT "ASSEZ NORM
2062 * AL A VOTRE AGE. RETROUVEZ LA
2063 * ":PRINT "CURIOSITE DE VOTRE
2064 * JEUNE ENFANCE, C'EST":PRINT
2065 * "ELLE QUI VOUS FERA PROGRESS
2066 * ER."
2065 RETURN
2070 REM 50<TG<60
2075 PRINT "LA MOYENNE SE RAPP
2076 * OCHE, MAIS UN PETIT":PRINT
2077 * "EFFORT S'IMPOSE ENCORE, AU
2078 * MOINS POUR":PRINT "ARRIVER
2079 * A LA MOYENNE, ON PEUT TOUT D
2080 * E":PRINT "MEME REMARQUER QU
2081 * E VOUS AVEZ REPONDU":PRINT
2082 * "JUSTE A AU MOINS 7 TESTS, C
2083 * E QUI N'EST"
2080 PRINT "PAS MAL DU TOUT, "
2081 * :IF AG < 10 THEN PRINT "SU
2082 * RTOUT POUR VOTRE AGE.":GOTO
2083 * 2090
2085 PRINT "MEME POUR VOTRE AG
2086 * E."
2090 RETURN
2095 REM 60<TG<70
2100 PRINT "JE SUPPOSE QUE SI V
2101 * OUS N'AVEZ PAS AT":PRINT "T
2102 * EINT LA MOYENNE, C'EST PARCE
2103 * QUE VOUS":PRINT "AVEZ ETE
2104 * DISTRAIT, N'EST CE PAS ? EN
2105 * ":PRINT "EFFET VOTRE SCORE
2106 * CORRESPOND A CELUI DE"
2105 PRINT "PAS MAL DE GENS, UN
2106 * E PETITE MINORITE ":PRINT "
2107 * QUI A QUAND MEME SA PLACE DA
2108 * NS LA VIE."
2110 IF AG > 12 THEN 2120
2115 PRINT "A VOTRE AGE, VOUS E
2116 * TES LARGEMENT A LA ":PRINT
2117 * "MOYENNE: JE VOUS FELICITE D
2118 * ONC."
2120 RETURN
2125 REM 70<TG<80
2130 PRINT "UN SCORE QUI N'EST
2131 * PAS BRILLANT MAIS":PRINT "Q
2132 * UI N'EST PAS MAL NON PLUS, E
2133 * N EFFET, IL PROUVE QUE VOUS A
2134 * VEZ BIEN REPONDU A 45%"
2135 PRINT "DES QUESTIONS PSEES
2136 * S, CE QUI REPRESENTE":PRINT
2137 * "PRESQUE LA MOITIE, EN QUI
2138 * UN SCORE":PRINT "PASSABLE,
2139 * DONC, SUR LEQUEL ON NE PEUT
2140 * ":PRINT "PAS DIRE GRAND CH
2141 * OSE."
2140 IF AG > 13 THEN 2150
2145 PRINT "TOUT DE MEME, POUR
2146 * VOTRE AGE, CE SCORE ":PRINT
2147 * "EST PLUS QU'HONORABLE."
2150 RETURN
2155 REM 80<TG<90
2160 PRINT "ON ARRIVE DIFFICILE
2161 * MENT A LA MOYENNE, ET IL MANQ
2162 * UE ENCORE QUELQUES PETITS EF
2163 * FORTS DE REFLEXION ET DE CON
2164 * CENTRATION EN CE":PRINT "QUI
2165 * CONCERNE LES QUESTIONS SUR
2166 * LESQUEL":PRINT "LES JOUS
2167 * EZ BUTEES, CECI EST PEUT-ETRE
2168 * E":
2165 PRINT "DU A UN MANQUE D'EN
```

```
TRAINEMENT INTEL":PRINT "LE
CTUEL, ":IF AG < 13 THEN PRIN
T "NORMAL A VOTRE AGE.":GOTO 217
5
2170 PRINT "INTELLECTE QUI DEUR
2171 * AIT POURTANT":PRINT "COMME
2172 * NCE A ETRE BIEN ENTRAINE A U
2173 * OTRE ":PRINT "AGE."
2175 RETURN
2180 REM 90<TG<100
2185 PRINT "ON PEUT CONSIDERER
2186 * QUE VOUS AVEZ ATTEINT LA MOYE
2187 * NNE, ETANT DONNE QUE 200 EST
2188 * ":PRINT "PRESQUE IMPOSSIBLE
2189 * A OBTENIR, UN SCORE QUI VO
2190 * US PLACE DONC DANS LA MOYENN
2191 * E":PRINT "INTELLECTUELLE":
2190 IF AG < 13 THEN PRINT "
2191 * CE QUI EST REMARQUABLE":PRINT
2192 * "A VOTRE AGE.":GOTO 2200
2195 PRINT " "
2200 RETURN
2205 REM 100<TG<110
2210 PRINT "SANS POUR AUTANT VO
2211 * US DECERNER DE ":PRINT "MED
2212 * AILLES, JE DOIS TOUT DE MEME
2213 * VOUS ":PRINT "FELICITER PO
2214 * UR CE SCORE QUI DEPASSE":PRINT
2215 * "LARGEMENT LA MOYENNE (SITUEE VER
2216 * S 93)."
2215 PRINT "MAIS QUELQUES PETIT
2216 * S EXERCICES INTELLECTUELS PE
2217 * UVENT CERTAINEMENT VOUS PERM
2218 * ETTRE D'ATTEINDRE UN SCORE BI
2219 * EN SUPERIEUR A":PRINT "CELU
2220 * I CI":
2220 IF AG > 12 THEN PRINT " "
2221 * :GOTO 2230
2225 PRINT " , CE QUI SERAIT ASS
2226 * EZ EXCEP":PRINT "TIONNEL A
2227 * VOTRE AGE."
2230 RETURN
2235 REM 110<TG<120
2240 PRINT "BRAVO ! UN SCORE CO
2241 * MME CELUI-CI VOUS":PRINT "P
2242 * LACE TOUT DE MEME DANS UNE C
2243 * ERTAIN":PRINT "CATEGORIE I
2244 * NTELLECTUELLE, QUI, BIEN QUE
2245 * ":PRINT "N'ETANT PAS ENCORE
2246 * L'ELITE, EST TOUT":PRINT "
2247 * DE MEME ASSEZ FORTE":
2245 IF AG < 13 THEN PRINT " ,
2246 * CE QUI EST TRES ":PRINT "PA
2247 * RE A VOTRE AGE.":GOTO 2255
2250 PRINT " , CE QUI DOIT VOUS"
2251 * :PRINT "RENDRE DE BIEN AGRE
2252 * ABLES SERVICES DANS":PRINT
2253 * "VOTRE VIE PRIVEE ET PROFESS
2254 * IONNELLE."
2255 RETURN
2260 REM 120<TG<130
2265 PRINT "UN BON SCORE QUI ES
2266 * T LA PREUVE D'UNE":PRINT "I
2267 * NTELLIGENCE ASSEZ ELEVEE ET
2268 * QUI NE":PRINT "DEMANDE QU'A
2269 * ETRE DEVELOPEE PAR DE":PRINT
2270 * "PETITS EXERCICES COMME CEUX-CI.
2271 * VOUS"
2270 PRINT "FAITES DEJA PARTIE
2271 * D'UNE CERTAIN ELITE":PRINT
2272 * "INTELLECTUELLE, EN EFFET, U
2273 * OTRE SCORE":PRINT "MONTRE Q
2274 * UE VOUS AVEZ BIEN REPONDU A
2275 * PLUS":
```

```
2275 PRINT "DE 60% DES QUESTION
2276 * S POSEES":IF AG < 13 THEN
2277 * PRINT " , CE QUI EST":PRINT
2278 * "EXCEPTIONNEL A VOTRE AGE.":
2279 * GOTO 2285
2280 PRINT " "
2285 RETURN
2290 REM 130<TG<140
2295 PRINT "VOUS AVEZ REALISE U
2296 * N BON SCORE QUI PER":PRINT
2297 * "MET D'AFFIRMER QUE VOUS ETE
2298 * S DOTES D'UNE INTELLIGENCE MO
2299 * YENNE MAIS ASSEZ RARE.":PRINT
2300 * "EN EFFET, VOTRE SCORE MONTR
2301 * E QUE VOUS"
2300 PRINT "AVEZ COMPRIS ET BIE
2301 * N REPONDU A PLUS DE":PRINT
2302 * "45% DES TESTS":
2305 IF AG < 13 THEN PRINT " ,
2306 * CE QUI EST PLUS QUE RARE":PRINT
2307 * "A VOTRE AGE.":GOTO 2315
2310 PRINT " , CE QUI EST ASSEZ
2311 * NORMAL":PRINT "A VOTRE AGE.
2312 *
2315 RETURN
2320 REM 140<TG<150
2325 PRINT "JE VOUS FELICITE PO
2326 * UR CE SCORE ASSEZ":PRINT "E
2327 * LEVE QUI EST TOUT DE MEME LA
2328 * PREUVE D'":PRINT "UNE CERT
2329 * AINE INTELLIGENCE, MALGRE TO
2330 * UT,":PRINT "IL MANQUE UN PE
2331 * TIT EFFORT DE REFLEXION"
2330 PRINT "ET DE CONCENTRATION
2331 * POUR QUELQUES TESTS,DES EXE
2332 * RCICES INTELLECTUELS COMME C
2333 * EUX":PRINT "CI DEVRAIENT VO
2334 * US PERMETTRE D'ATTEINDRE":PRINT
2335 * "AU MOINS 155."
2335 IF AG < 14 THEN PRINT "DE
2336 * TOUTE FACON, VOTRE SCORE ES
2337 * T TOUT A":PRINT "FAIT EXCEP
2338 * TIONNEL POUR VOTRE JEUNE AGE
2339 *
2340 RETURN
2345 REM 150<TG<160
2350 PRINT "IL FAUT RECONNAITRE
2351 * QUE VOTRE SCORE COM":PRINT
2352 * "MENCE A SORTIR DE L'ORDINAI
2353 * RE. VOUS":PRINT "VOUS SITUE
2354 * Z, INTELLECTUELLEMENT, AU":PRIN
2355 * T "DESSUS DE LA MASSE POPULAIRE."
2355 PRINT "ON PEUT MEME PRESQU
2356 * E DIRE QUE VOUS AP":PRINT "
2357 * PARTENEZ A UNE SOUS CLASSE D
2358 * E L'ELITE":PRINT "INTELLECT
2359 * UELLE FRANCAISE."
2360 IF AG < 14 THEN PRINT "JE
2361 * VOUS FELICITE PLUS PARTICUL
2362 * IEREMENT.":PRINT "VOU VOTRE
2363 * TRES JEUNE AGE, POUR CE TRES
2364 * ":PRINT "BON SCORE."
2365 RETURN
2370 REM 160<TG<170
2375 PRINT "JE VOUS FELICITE PO
2376 * UR VOTRE TRES BON":PRINT "S
2377 * CORE, EN EFFET, IL PROUVE QU
2378 * E VOUS AVEZ COMPRIS ET BIEN R
2379 * EPONDU A PLUS DE 70%":PRINT
2380 * "DES TESTS PROPOSES, CE QUI
2381 * REPRESENTE":PRINT "PLUS D'U
2382 * N TIERS."
```

suite page 27

RESCAPES DE L'ESPACE

FX 702 P

QUI DORT, DÎNE
AVEC DES BOULES
DANS LES
OREILLES.

En l'an 2083, un module d'exploration victime d'une avarie, s'est posé en catastrophe sur Encelade, un satellite de Saturne. Votre mission consiste à secourir les naufragés, avant que leur oxygène ne s'épuise.

Christian LEGRAND

Mode d'emploi :

Vous avez pour mission de rechercher sur un satellite, un module d'exploration en difficulté. Le jeu commence, lorsque l'ensemble navette-module de sauvetage est en orbite à une vitesse de 80 m/s et à une altitude de 9000 mètres. Voici les phases de votre mission :

- décrocher le module de sauvetage de la navette.
- descente vers la surface du satellite.
- atterrissage près du module accidenté.
- transfert des occupants et du carburant si possible.
- décollage.
- montée vers la navette avec mise en orbite.
- rendez-vous orbital avec votre navette.

DECROCHAGE DE LA NAVETTE : s'effectue à 9000 mètres d'altitude et à 10 000 mètres du module accidenté. Vous êtes propulsé à une vitesse de 2 m/s par rapport à la navette, soit 82 m/s par rapport au sol. Vous disposez de 500 unités de carburant après transfert, le réservoir de votre navette en contient à l'origine 1500.

DESCENTE VERS LA SURFACE : l'ordinateur de bord fournit les paramètres nécessaires à une descente correcte. Vous allez devoir lutter contre la gravité croissante. Par chance, votre orbite passe au-dessus du module accidenté, ce qui limite quelque peu vos manoeuvres d'approche (2 directions).

VISUALISATION DE L'ECRAN

18	!	2354	≠	25	<	12528	<	M	29
Vitesse verticale	Sens de déplacement vertical	Altitude par rapport au sol	Témoin de visualisation de l'orientation du module	Sens de déplacement horizontal par rapport à la cible visualisée	Vitesse horizontale, par rapport à la cible visualisée	Distance horizontale de la cible visualisée	Nature de la cible visualisée	Direction de la cible visualisée	Dizaine d'unités de carburant restant

SYMBOLES UTILISES

! : déplacement vers le bas

↑ : déplacement vers le haut

••• : défaut d'alimentation en carburant

< : déplacement vers la gauche et direction de la cible à gauche

> : déplacement vers la droite et direction de la cible à droite

N : cible visualisée, navette

M : cible visualisée, module accidenté

A : angle module 0°, touche "W"

≠ : angle module 315°, touche "X"

C : angle module 270°, touche "Q"

≠ : angle module 225°, touche "J"

Y : angle module 180°, touche "I"

≧ : angle module 135°, touche "H"

) : angle module 90°, touche "O"

/ : angle module 45°, touche "V"

A chaque tour du programme, modifiez l'angle de votre module par les touches W à V (qui constituent un petit "pavé" à gauche du clavier), afin d'agir sur les vitesses horizontales et verticales; exemple : vous vous dirigez vers la gauche. En vous plaçant dans une position angulaire de 135°, votre réacteur freinera votre vitesse horizontale et augmentera votre vitesse verticale.

RECUPERATION DES OCCUPANTS : vous devez vous poser à moins de 200 mètres du but, au-delà, vous devez redécoller pour vous rapprocher. - Distance comprise entre 20 et 200 mètres : le transfert demeure possible mais demande 10 secondes pour ouvrir le sas, 5 secondes par mètre de distance et 10 secondes pour fermer le sas (pendant ce temps, la navette continue d'avancer...).

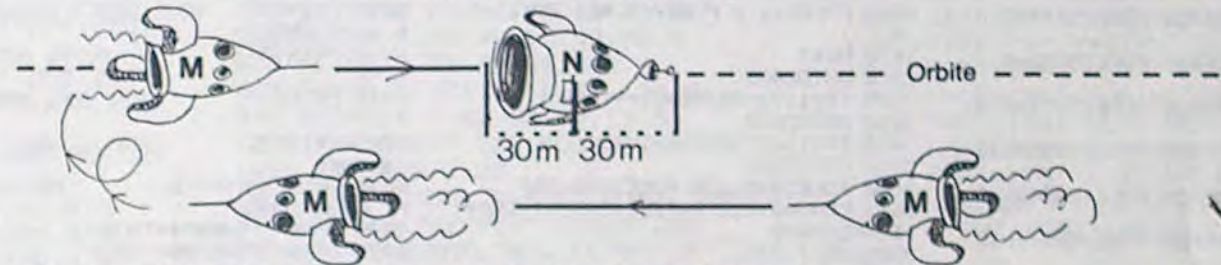
- Distance inférieure à 20 mètres : vous pouvez, grâce à un flexible spécial, récupérer entre 50 et 500 unités de carburant restant dans le module accidenté. Il faut 10 secondes pour vous brancher, 1 seconde de transfert pour 10 unités de carburant et 10 secondes pour vous débrancher. - Distance inférieure à 2 mètres : vous faites tout exploser en vous posant sur le module.

Vous avez la possibilité de rejoindre la navette pour effectuer le plein de carburant et tenter un nouvel essai, mais vous devrez pour cela, réussir un rendez-vous orbital.

DECOLLEGE ET MONTEE : appuyez sur une touche de 1 à 9 après le compte à rebours. Si le moteur s'est abîmé lors de l'atterrissage, il consommera au décollage plus de carburant. Appuyez sur "N" pour disposer des paramètres nécessaires à l'approche de votre navette (9000 mètres d'altitude et vitesse supérieure à 80 m/s).

RENDEZ-VOUS ORBITAL : aux environs de 9000 mètres d'altitude, freinez pour annuler votre vitesse verticale. Le schéma ci-dessous, précise les configurations idéales pour réussir votre rendez-vous.

Navette avec cône d'arrimage



Le cône d'arrimage fait 4 mètres de diamètre. Le rendez-vous est réussi, si votre altitude est de 9000 mètres à 2 mètres près, avec des vitesses horizontales et verticales les plus faibles possibles et un angle rigoureusement correct.



ARG! LA PISCINE EST A SEC! JE VAIS ME FRACASSER AU SOL!

VITE MONSIEUR LE NOTAIRE, VOICI MON TESTAMENT: JE LEGUE MES SLIPS ET MES CHAUSSETTES A MON POISSON ROUGE!

C'EST NOTE

```

LIST
1 VAC :A=9E3:F=1:
  J=I:L=1E3:M=3E3
  :P=I:S=1E4:Z=1
2 WAIT 30:PRT "BO
  NHE CHANCE!":D=
  S:M$="":N=90:G
  =-82
3 O=-30:PRT "FUEL
  TRANSFERE":L=L
  +C-500:C=500
4 IF R=1:PRT "RAT
  E!PLUS DE FUEL"
  :END
5 IF L=0:PRT "DER
  NIER ESSAI":C=5
  00:L=R=1
6 FOR X=-9 TO 0:P
  RT CSR 9:ABS X:
  NEXT X:PRT "LAR
  GUAGE NAVETTE O
  K"
7 X=1:0$=KEY:IF 0
  $="":I=0:GOTO 2
  2
8 IF B$="M":J=1
9 IF B$="M":J=0
10 $="WVOHIJQX=/):
  Y$(+
11 E$=MID(X,1):IF
  E$=B$ THEN 14
12 X=X+1:IF X=9 TH
  EN 16
13 GOTO 11
14 IF N*(X-1)+45:C
  =C-1:N=(X-1)+45
15 M$=MID(X+8,1)
16 IF C=0:I=0:GOTO
  22
17 $="123456789":I
  =1
18 IF B$="0":I=1:
  GOTO 22
19 E$=MID(I,1):IF
  E$=B$ THEN 22
20 I=I+1:IF I=10:
  =0:GOTO 22
21 GOTO 19
22 M=M-I*5
23 C=C-I:IF C=0:C=
  0
24 IF RAN$(1):I=I/
  2:PRT CSR 18:"
  +
25 V=V+((A-9E3)/45
  00)+I*5E3*COS N
  /M/F:G=6+I*5E3*
  SIN N/M/F
26 Y=G+00:IF Y>0:T
  $="":GOTO 28
27 T$="!"
28 A=A+V:S=S+G:0=0
  +Y
29 IF J=1 THEN 34
30 D=S:H=G:Q$="M":
  IF S>0:K$="<":G
  OTO 32
31 K$=")"
32 IF G>0:U$="":G
  OTO 38
33 U$="<":GOTO 38
34 D=0:H=Y:Q$="N":
  IF 0>0:K$="<":G
  OTO 36
35 K$=")"
36 IF Y>0:U$="":G
  OTO 38
37 U$="<)"
38 PRT CSR 0:##:AB
  S Y:CSR 2:T$:CS
  R J:###:ABS A:
  CSR 7:M$:
39 PRT CSR 8:##:AB
  S H:CSR 10:U$:C
  SR 11:###:ABS
  D:
40 PRT CSR 16:K$:C
  SR 17:Q$:CSR 18
  ;##:C/10:
  TO 67
41 IF A<0 THEN 49
42 IF ABS (A-9E3))
  2 THEN 7
43 IF ABS 0>30 THE
  N 7
44 IF N=90:PRT :GO
  TO 67
45 F=F+INT (ABS Y/
  2+ABS V/3):IF F
  >5:F=5
46 GSB 62
47 PRT "ARRIMAGE R
  EUSST":IF P=3:P
  RT "...SANS VOS
  AMIS!":GOTO 2
48 PRT "SUCCES TOT
  AL!","WOMME COM
  MANDANT":END
49 PRT :IF ABS S<2
  :PRT "VOUS BROY
  EZ VOS AMIS":GO
  TO 67
50 IF N=0 THEN 67
51 F=F+INT (ABS Y/
  3+ABS G/2):IF F
  >5:F=5
52 GSB 62
53 IF ABS S>200:PR
  T "TRANSFERT IM
  POSSIBLE":GOTO
  59
54 IF P=3:PRT "AM!
  S TRANSFERES":P
  =3:M=M+200:0=0+
  (20+S*5)*80
55 IF ABS S>20 THE
  N 59
56 IF 2=0 THEN 59
57 Z=50+INT (RAN$(
  51):PRT "FUEL R
  ECUPERE":Z:C=C+
  Z:M=M+5*Z
58 O=0+(20+Z/10)*8
  0:Z=0
59 PRT "PARE A DEC
  OLLER":FOR X=-9
  TO 0:PRT CSR 9
  :ABS X:NEXT X
60 PRT "MISE A FEU
  ":IF KEY="":PRT
  "RATE!":GOTO 5
  9
61 B$=KEY:V=0:A=0:
  N=0:GOTO 17
62 PRT :GOTO 62+4
63 PRT "ENGIN INTR
  CT","VOUS ETES
  UN AS":GOTO 68
64 PRT "LEGERE AVA
  RIE","PAS TROP
  GRAVE":GOTO 68
65 PRT "MOTEUR ABI
  ME","MANOEUVRE
  DIFFICILE":GOTO
  68
66 PRT "MOTEUR DET
  RUIT","RETOUR I
  POSSIBLE":END
67 PRT "CHOC ET EX
  PLOSION","PAS D
  E SURVIVANTS":E
  ND
68 RET
  
```

APPLE

suite de la page 26

```

2380 IF AG < 14 THEN PRINT "A
  VOTRE AGE, CE SCORE EST PART
  ICULIERE": PRINT "MENT SATIS
  FAISANT ET MONTE UNE INTEL"
  : PRINT "LIGENCE DEJA BIEN D
  EVELOPPEE ET AUX POS": PRINT
  "SIBILITES.PROMETTEUSES": GOTO
  2390
2385 PRINT "VOTRE INTELLIGENCE
  NE DEMANDE QU'A ETRE": PRINT
  "DEVELOPPEE, ET MALGRE VOTRE
  AGE, VOUS": PRINT "POUVEZ E
  NCORE SATISFAIRE A SA CURIOS
  ITE": PRINT "PAR DE PETITS T
  ESTS COMME CELUI CI."
2390 RETURN
2395 REM 170<TG<180
2400 PRINT "BRAVO ! VOTRE SCORE
  EST ASSEZ RARE POUR": PRINT
  "QUE JE ME PERMETTE DE VIVEM
  ENT VOUS FELICITER, EN EFFET
  , VOUS APPARTENEZ CER": PRINT
  "TAINEMENT A UNE ELITE QUI E
  ST MALHEUREU"
2405 PRINT "SEMENT EN VOIE DE D
  ISPARITION. DE PLUS,": PRINT
  "VOTRE SCORE MONTRER QUE VOUS
  AVEZ SU": PRINT "REPONDE A
  PLUS DE 75% DES TESTS":
2410 IF AG < 14 THEN PRINT "A
  GE": PRINT "QUI EST ABSOLUME
  NT EXCEPTIONNEL POUR": PRINT
  "VOTRE AGE.": GOTO 2420
2415 PRINT "
2420 RETURN
2425 REM 180<TG<190
2430 PRINT "VOTRE SCORE EST TOU
  T A FAIT EXCEPTION": PRINT "
  NEL. DE PLUS, IL PERMET D'AF
  FIRMER SANS": PRINT "RISQUE
  D'ERREUR QUE VOUS APPARTENEZ
  A": PRINT "L'ELITE INTELLEC
  TUEL DU PAYS, VOUS"
2435 PRINT "POSSEDEZ EN EFFET U
  N QUOTIENT INTELLEC": PRINT
  "TUEL SUPERIEUR A LA NORMAL
  ET VOUS": PRINT "DEVRIEZ ESS
  AVER DE PASSER DES TESTS PLU
  S SERIEUX DE FACON A AVOIR U
  NE REELLE"
2440 PRINT "IDEE SUR VOTRE QUOT
  IENT INTELLECTUEL,": PRINT "
  QUI EST DE TOUTE FACON,ASSEZ
  ELEVE."
2445 RETURN
2450 REM 190<TG<200
2455 PRINT "VOTRE SCORE EST SAN
  S COMMENTAIRE. LA ": PRINT "
  SEULE CHOSE QUE JE PEUX VOUS
  CONSEILLER": PRINT "EST DE
  VOUS RENSEIGNER AUPRES D'ORG
  A": PRINT "NISMES SERIEUX DE
  FACON A PASSER DES"
2460 PRINT "TESTS VERITABLES QU
  I DETERMINERONT LA": PRINT "
  VALEUR REELLE DE VOTRE QUOTI
  ENT INTEL": PRINT "LECTUEL (<
  COMME LA M.E.N.S.A AMERICAIN
  E.": PRINT "PAR EXEMPLE,"
2465 RETURN
2500 REM TABLEAU POUR TEST 15,
  16,17,18
2505 HTAB 1: UTAB 1: PRINT "
  TEMPS DE TRAVAIL POUR ACHE
  TER": PRINT TAB(27)"1974
  1976"
2510 PRINT "1 QUARTERON D'OEUPS
  60MN 50MN":
2515 PRINT "1 ROTI DE PORC
  1H30MN 1H30MN":
2520 PRINT "1 CALCULATRICE
  4H30MN 2H":
2525 PRINT "6 LITRES DE LAIT
  1H 1H"
2530 PRINT "1 COSTUME
  24H 20H"
2535 PRINT "1 LIVRE
  2H 1H45MN":
2540 RETURN
2545 REM MINUTERIE
2550 SPEED=255:MN$=STR$(MN
  )+"":IF MN < 10 THEN MN$
  ="0"+MN$
2555 G$=CHR$(34):SE$=STR$(
  SE)+G$:IF SE < 10 THEN S
  E$="0"+SE$
2560 HTAB 35:UTAB 1:PRINT MN$
  :SE$:S1=590
2565 IF MN < 0 THEN SE = 59
2570 IF MN > 0 THEN MN = MN + 1
2575 FOR J = 1 TO 450: NEXT J: FOR
  M = MN - 1 TO 0 STEP - 1
  2580 MN$ = "0" + STR$(M) + ""
  2585 FOR S = SE TO 0 STEP - 1
  2590 SE$ = STR$(S): IF S < 10 THEN
  SE$ = "0" + SE$
  2595 IF PEEK (- 16384) > 127 THEN
  POKE - 16384,0: RETURN
  2600 HTAB 35:UTAB 1:PRINT MN$
  :SE$:G$=""
  2605 IF M = 0 AND S < 11 THEN PRIN
  T CHR$(7):S1 = 550
2610 FOR J = 1 TO S1: NEXT J,S,
  M
2615 FOR I = 1 TO 20: PRINT CHR$(
  7): NEXT I:TI = 1: RETURN
2620 REM SAISIE DE LA REPONSE
  (10 SEC.)
2622 R$ = ""
2625 PRINT H$: FLASH: PRINT "
  ": NORMAL: FOR B = 1 TO 5
  00:A = PEEK (- 16384): POKE
  - 16384,0: IF B ) 490 THEN
  PRINT CHR$(7):
2630 IF A < = 127 THEN NEXT B
  :R$ = "": RETURN
2635 IF A = 128 = 13 THEN RETURN
2640 IF A = 128 = B AND R$ < >
  "" THEN PRINT H$:H$: "":H$
  : IF LEN (R$) = 1 THEN R$ =
  "": GOTO 2625
2645 IF A = 128 = B AND R$ < >
  "" THEN R$ = LEFT$(R$, LEN
  (R$) - 1): GOTO 2625
2650 IF A = 128 = B THEN 2625
2655 PRINT H$: CHR$(A - 128):"
  ":
2660 R$ = R$ + CHR$(A - 128): GOTO
  2625
  
```


Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur AMSTRAD

LA RÉVOLUTION CONTINUE I

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

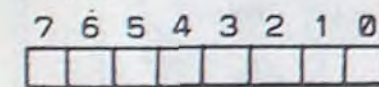
- ZX 81 -> 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110 114
COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114
ORIC -> 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111
AMSTRAD -> 111
APPLE -> 58 63 68 73 78 83 88 93 97

Comme vous l'a annoncé, le mois dernier, l'hôte de l'air, nous allons commencer notre voyage par la numérotation binaire et hexadécimale. Ces notions sont très importantes car, quand vous visualiserez aussi bien un nombre binaire qu'aujourd'hui un nombre décimal, vous n'aurez aucun mal à comprendre le fonctionnement du microprocesseur.

OCTETS ET BITS

Le bit est la plus petite case du microprocesseur et de la mémoire (attention, ne confondez pas avec le mot anglais BYTE qui signifie OCTET). Nous ne parlerons donc que de bits et d'octets et jamais du mot anglais BYTE qui signifie OCTET.

Schéma 1



Le Z80 peut se rendre dans 65536 cases comme celle-ci.

ZERO, UN, DIX, ONZE, CENT, CENT UN, CENT DIX...

En décimal, nous connaissons dix chiffres de 0 à 9, ce qui nous permet de numérotter dix éléments avec les dix chiffres disponibles. Quand nous voulons numérotter un onzième élément, nous utilisons un deuxième chiffre que l'on appelle la décimale.

Listing 1

```
10 FOR I=0 TO 255
20 PRINT I;"=";HEX$(I,2);"=";BIN$(I,8)
30 X$=INKEY$:IF X$="" THEN 30
40 NEXT
```

Faites tourner ces quatre splendides lignes, appuyez sur une touche pour passer au nombre suivant et admirez comme c'est beau ! (Quand je vous disais que c'était facile !)

```
01100101
+ 00101100
= 10010001
```

Suivez bien le raisonnement, comme en décimal, de gauche à droite :

1+0=1
0+0=0
1+1=10 je pose 0 et retiens 1
0+1+1=10 je pose 0 et retiens 1
0+0+1=1
1+1=10 je pose 0 et retiens 1
1+0+1=10 je pose 0 et retiens 1
0+0+1=1

Vous pouvez vérifier le calcul en tapant :

```
PRINT BIN(&X01100101 + &00101100)
```

Enfantin, non ? Remarquez que, d'un simple coup d'œil, on voit si un nombre binaire est pair ou impair : il suffit de regarder le bit 0 (celui de gauche). S'il est à 1, le nombre est impair, s'il est à 0... Vous avez compris (du moins je l'espère, sinon c'est à désespérer !)

1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F

Au suivant ! Et le suivant c'est l'hexadécimal. Pourquoi ? Parce que ça prend moins de place. Pour représenter, en binaire, un octet dont tous les bits sont à 1, il nous faut huit caractères : 11111111. Représenté en hexadécimal, ce même octet n'en prendra que deux (de caractères) : FF. Donc, pour lister un programme, ou pour le charger en mémoire, la notation hexadécimale est de loin préférable.

Listing 2

```
10 FOR I=0 TO 255
20 PRINT I;"=";HEX$(I,2);"=";BIN$(I,8)
30 X$=INKEY$:IF X$="" THEN 30
40 NEXT
```

Ouvrez grands vos yeux verts vers votre écran vert et constatez : le décimal ne correspond à rien par rapport au binaire, quand on a besoin d'un chiffre supplémentaire en décimal (pour passer de 9 à 10 par exemple), en binaire on est à 1010 et l'on a pas encore besoin de bit supplémentaire, alors qu'en hexadécimal le plus grand chiffre (F) correspond exactement à 4 bits. Il est donc beaucoup plus facile de convertir entre le binaire et l'hexadécimal qu'entre le binaire et le décimal.

A L'ENTERREMENT DU DECIMAL

Dorénavant, nous ne parlerons plus de décimal. Les adresses mémoire seront toujours représentées en hexadécimal et les manipulations de bits, en binaire. En Basic Amstrad, le signe & ou &H doit toujours précéder un nombre hexadécimal, alors qu'avec l'assembleur HISOFT DEVPAC, c'est le signe % qui doit être placé devant.

```
10 BORDER 2:CLS:PRINT "Utilisez les fleches du curseur"
15 PRINT "puis 'COPY' quand vous avez terminé"
20 A=%2E
30 IF INKEY$(1)<>-1 THEN A=A-1:GOTO 60
40 IF INKEY$(8)<>-1 THEN A=A+1:GOTO 60
50 IF INKEY$(9)<>-1 THEN END
60 IF A>60 THEN A=60
70 IF A<0 THEN A=0
80 OUT &BC00,2
90 OUT &BC00,A
100 FOR I=1 TO 200:NEXT
110 GOTO 30
```

J'avoue qu'ils auraient pu tous se mettre d'accord, mais que voulez-vous ? C'est comme ça, il faut s'y faire !



8 BITS OU 16 BITS

Une donnée fait toujours un octet, c'est-à-dire 8 bits. Cette donnée peut être dans un registre du microprocesseur ou, beaucoup plus souvent, dans la mémoire. Puisque le microprocesseur peut adresser 65536 octets, il lui faut 16 bits pour pouvoir numérotter toutes ces cases.

adresse hexa octet 1 octet 2
8050 80 50

L'octet numéro 1 est appelé octet de poids fort et l'octet numéro 2 octet de poids faible. Tout simplement parce que l'octet 1 pèse plus

lourd dans la valeur du nombre. Pour mieux comprendre, il suffit de faire le rapprochement avec un nombre décimal. Prenons le nombre 55, le chiffre de gauche (décimal) influe de dix sur la valeur du nombre. Si vous le décrémentez de 1, vous obtenez 45, alors que si vous décrémentez le chiffre de droite (unité), vous obtenez 54.

Le mois prochain, quand vous aurez bien digéré tout cela, nous entrerons dans le microprocesseur (un vrai régal !)

RECREATION

Que les cancrecs se réveillent ! Voici une petite merveille ! (Qui a dit Poil aux oreilles ?)

Listing 3

```
10 BORDER 2:CLS:PRINT "Utilisez les fleches du curseur"
15 PRINT "puis 'COPY' quand vous avez terminé"
20 A=%2E
30 IF INKEY$(1)<>-1 THEN A=A-1:GOTO 60
40 IF INKEY$(8)<>-1 THEN A=A+1:GOTO 60
50 IF INKEY$(9)<>-1 THEN END
60 IF A>60 THEN A=60
70 IF A<0 THEN A=0
80 OUT &BC00,2
90 OUT &BC00,A
100 FOR I=1 TO 200:NEXT
110 GOTO 30
```

Marrant, non ? Et utile !

Patrick DUBLANCHET

Langage machine... Sur ORIC/ATMOS

PAS DE PRELIMINAIRE (*)

Nous allons donc débattre de la passionnante question de la création d'une table de messages. En effet, le plus économique pour afficher un message est encore d'appeler une routine en passant comme unique paramètre le numéro du message :

```
LDX #numéro
JSR AFFME
```

PAS DE VIF DU SUJET

Voici une routine très classique, qui permet d'afficher un message dont le numéro est dans X. Les messages sont stockés avec leur dernier caractère + 128.

```
100 *AFFICH: EQU %CCD9
105 *PT: EQU %88
110 *
120 *
130 *AFFME: LDA #>TABLE-1
140 * LDY #<TABLE
150 * STA PT
160 * STY PT+1
170 * LDY #800
180 *AF8: DEX
190 * BPL TROUVE
200 *AF1: INC PT
210 * BNE AF2
220 * INC PT+1
230 *AF2: LDA (PT),Y
240 * BPL AF1
250 * BMI AF8
260 *
270 *TROUVE: INY
275 * LDA (PT),Y
280 * PHP
290 * AND #%7F
300 * JSR AFFICHE
310 * PLP
320 * BPL TROUVE
330 * RTS
340 *
350 *TABLE: ASC areuh
360 * DFB %80*11
370 * ASC aga
380 * DFB %80*11
390 * ASC etc...
400 * DFB %80*11
```

Pourquoi que ça marche : 1- (lignes 100-160) on initialise le pointeur qui va balayer la table des messages. Il doit contenir l'adresse -1 du premier message, car on commence par l'incrémenter.

2- (lignes 200-250) on incrémente le pointeur, et on teste si le caractère est le dernier d'un message (BMI AF0). Si oui, on décode le numéro du message et on voit si par hasard on n'a pas fini (BMI TROUVE).

3- (lignes 270-290) on (quand je dis on, c'est parce que par déférence, je parle de Lui à la troisième personne. Lui, c'est le 6502, notre grand maître (c'est une expression con : un mètre, c'est un mètre. Un grand mètre, c'est comme l'histoire du kilo de plume et du kilo de plomb : c'est pareil qu'un kilo de plomb. A part que je préfère prendre sur la tête un 6502 qu'un kilo de plomb. Fin de la parenthèse) Hein ? Quoi ? Il en reste une ? C'est sûr ? Oh, vraiment ? Ah ouais, c'est vrai ! Ca alors. C'est dingue, non ? Non ? bon.) affiche enfin le message, avec une routine décrite dans le précédent cours, à la seule différence qu'il faut commencer par incrémenter Y car PT pointe sur le caractère qui précède le message.

OU L'ON PARLE DES INCATEURS

C'est-à-dire des flags (flague en français), que d'aucuns nomment drapeaux (drapeaugues en marseillais). Le propre d'un drapeau, c'est d'être testé. Il faut donc utiliser habilement un drapeau pour faciliter son test, c'est-à-dire éviter des trucs du style : LDA FLAG CMP machin BEQ bidule.

En effet, on perd le registre A et 2 octets pour le CMP. Je ne peux laisser faire ça.

Le bit le plus facile à positionner pour le 6502 est N (bit de signe). Si un octet contient un seul drapeau, pas d'hésitation : ce sera le bit 7. Facile à positionner, facile à

tester, il ne tache pas, ne raye pas l'email. Bref, on se voit dedans. Et il rend les mains douces.

```
SETFLG: SEC
ROR FLAG arme le drapeau (b7=1)
```

CLRFLG: LSR FLAG désarme le drapeau (b7=0) pour tester le drapeau, deux méthodes :

```
TEST: LDA FLAG
BPL désarmé
BMI armé
```

c'est bien, mais on perd le registre A

```
TEST: BIT FLAG
BPL désarmé
BMI armé
```

Et oui, bande d'ignares ! l'instruction BIT sert à quelque chose. Rappels que BIT recopie les bits 7 et 6 de la case mémoire précisée dans les indicateurs N et V, sans affecter A. Accessoirement, elle positionne Z selon un ET logique entre A et l'octet testé. Nous allons mettre à profit ces possibilités.

Le deuxième bit le plus facile à tester est donc b6. Son positionnement est peu aisé :

```
SETFLG: LDA FLAG
ORA %48
STA FLAG
CLRFLG: LDA FLAG
AND %BF
STA FLAG
TEST: BIT FLAG
BVC désarmé
BVS armé
```

notons qu'encore une fois, le registre A n'est pas affecté.

Le troisième bit facile à positionner, c'est le bit 0. Mais il n'est pas génial, car son test obligera à perdre le registre A

```
SETFLG: SEC
ROL A
CLRFLG: ASL A
TEST: LDA FLG
LSR A
BCC désarmé
BCS armé
```

Arrivé à ce point de l'exposé, la lancinante question de l'existence de Dieu se pose. Je vous donnerai la réponse dans le prochain article. C'est un scoop.

Donc, si vous avez peu de place, utilisez un octet par indicateur, avec son bit 7. Si vous êtes radins, ou que vous avez peu de mémoire, utilisez 3 flags par octet. Plus, ça devient pénible à armer et à tester. Voici donc comment armer et désarmer dans les règles de l'art 3 flags (b7, b6 et b0)

```
SETB8: LSR FLAG
SEC
ROL FLAG
CLR8: LSR FLAG
ASL FLAG
SETB7: ASL FLAG
SEC
ROR FLAG
CLR7: ASL FLAG
ROR FLAG
SETB6: LDA FLAG
ORA %48
STA FLAG
CLR6: LDA FLAG
AND %BF
STA FLAG
```

Et voici comment tester tous ces indicateurs : TEST: LDA %01 BIT FLAG BNE b8 armé BMI b7 armé BVS b6 armé

C'est plus beau que des séries de LDA/AND, et tellement plus court et plus rapide !

OU J'CAUSIONS DE LA BONNE PROGRAMMATION

Maintenant, il va falloir programmer

efficacement. C'est-à-dire comprendre ce que l'on fait, et éviter d'écrire des instructions inutiles. Nous nous attacherons seulement au point de vue technique, et non au point de vue algorithmique. (la vache, ça devient sérieux !)

Le problème est le suivant : contrairement aux idées reçues, on perd rarement du temps à optimiser un programme, car ceci oblige à analyser toutes ses implications, et donc à mieux le dominer. Par expérience (et par exemple), je peux affirmer que dans 70% des cas, il est inutile de positionner la retenue par CLC ou SEC, car elle a été positionnée par le contexte. L'attitude qui consiste à dire "je fais un SEC, ainsi je serai sûr que la retenue est mise" est très mauvaise, car elle sous-entend que l'on connaît pas dans quel état l'instruction précédente a laissé la retenue, et donc que l'on ne domine pas parfaitement cette instruction.

En revanche, il faut avoir en permanence à l'esprit la question "cette instruction est-elle obligatoire ?". Un excellent exercice est de reprendre un ancien programme, et d'essayer de supprimer, un à un, tous les SEC et les CLC. Et au bout de quelque temps, vous serez incollable sur le positionnement de la retenue par les instructions du 6502.

OU L'ON PARLE AVEC RETENUE

Voici quelques indications dans l'usage de la retenue : Trois cas se présentent : elle est quelconque (rare !), à 1 ou à 0. Le cas où elle est vraiment quelconque est rare et désespéré. Les deux autres cas se résument à ceci : 1- elle est comme je veux, auquel cas c'est tant mieux, ou 2- elle est l'inverse de ce que je veux, putainconjeuismalbarré. Tout n'est pas perdu ! Par exemple, vous voulez ajouter 2 à une case mémoire. Si la retenue est mise à l'entrée de la routine, il y a deux solutions :

```
CLC 1 2
LDA VALEUR LDA VALEUR
ADC %02 ADC %01
STA VALEUR STA VALEUR
```

En effet, ADC veut dire Add with Carry. Faire une addition avec la retenue mise, c'est ajouter un de plus. Et hop, un CLC en moins, 2 microsecondes gagnées !

Bien entendu, cette astuce marche dans l'autre sens pour la soustraction : les deux routines suivantes donnent le même résultat (soustraire 5 de A) :

```
SEC 1 2
SBC %05 SBC %04
```

Pour conclure ce court cours (depuis le temps que j'en avais envie, de celle-là !), voici un petit exercice, qui va vous sembler parfois débile, mais qui ne l'est pas en plein, encore que ... : donner le résultat de la retenue après les instructions suivantes, résultat la prochaine fois.

```
1 BCC TOTO /
2 BCS TOTO /
3 LSR TOTO /
4 LDA %12:CHP %12 /
5 LDA %03:CHP %02 /
6 LDA %30:CHP %31 /
7 LSR TOTO:ASL TOTO /
8 DEC TOTO /
9 LDA %48:ASL A /
10 LDA %FF:ROR A /
11 LDA %28:ADC %21 /
12 LDA %28:ADC %F0 /
12 BNE TOTO /
13 LDA %45:SBC %12
```

Fabrice BROCHE

(*) Pêle imitation d'un titre hebdomadaire d'informatique, dont nous taillons ici le nom, pour ne pas lui faire de publicité.

André MARIN nous invite à découvrir les coulisses de l'ajustage; c'est le pied !.

PIED A COULISSE THOMSON TO7, TO7 70, MO5

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le premier permet l'apprentissage de l'instrument de mesure qu'est le pied à coulisse et le second (à sauvegarder par SAVE "CALIBRE"), contient les exercices. Les modifications MO5 indiquées, simulent la fonction INPUTWAIT.



TOURNEZ LA PAGE!
ViiiiiiiiTE!!

Adaptation MO5

```
LISTING 1
340 I=391
341 A=INKEY$:IF A#="" THEN 343
342 A=VAL(A):X=X+A:IF A#CHR$(13) THEN 3
343 I=I+1:IF I=0 THEN 360 ELSE GOTO 341
344 I=790
345 A=INKEY$:IF A#="" THEN 347
346 A=VAL(A):X=X+A:IF A#CHR$(13) THEN 4
347 I=I+1:IF I=0 THEN 480 ELSE GOTO 345
348 I=I-1:IF I=0 THEN 480 ELSE GOTO 347
```

LISTING 1

```
10 *****LE CALIBRE A COULISSE*****
20 ***** A. MARIN *****
30 ***** MARS 1985 *****
35 SCREEN2,0,0:CLS:PRINT"au cours de l'a
prentissage, il suffira d'appuyer sur l
a touche designee en bas de l'ecran pou
continuer."
40 CLEAR,3
50 A#="L2404FAL12REREREPL24FAL12RERERE
PL24RE#DOPPRE#L120000DOP24RE#L120000DOP
L24RE03L48LA"
70 PLAY#
80 GOSUB 9000
90 GOSUB 7000
100 CLS:SCREEN2,0,0
110 CONSOLE0,24:CLS:GOSUB2000
120 CONSOLE14,24
130 SCREEN2,0,0
140 CLS
150 LOCATE0,16:COLOR7:PRINT"tu VOIS DESS
INEE LA REGLE PRINCIPALE DU CALIBRE A CO
ULISSE"
165 PRINT
170 COLOR5:PRINT"CHAQUE GRADUATION REPRE
SENTE "":LOCATE 30,19:COLOR1:ATTRB1,0:PR
INT"1 mm"
175 PRINT
180 COLOR2:ATTRB0,0:PRINT"ELLE EST GRAD
UEE DE 0 A 27 mm"
190 GOSUB9000
200 CLS
210 GOSUB 4000:EXEMPLE
220 CLS:LOCATE0,14:COLOR7:PRINT"Le cali
bre a coulisse est egallement compose
d'un "":COLOR3:PRINT"CURSEUR"
230 LOCATE7,7:COLOR1:PRINT"curseur"
240 LOCATE0,16
250 PRINT
270 COLOR5:PRINT"Le CURSEUR comprend "":
ATTRB1,0:COLOR1:PRINT"10 "":COLOR5:ATTRB
0,0:PRINT"graduations"
280 PRINT
290 COLOR7:PRINT"Ces "":ATTRB1,0:COLOR1:
PRINT"10 "":ATTRB0,0:COLOR7:PRINT"gradua
tions correspondent a "":COLOR1:ATTRB1,0
:PRINT"9 "":ATTRB0,0:COLOR7:PRINT"gradua
tions de la regle principale"
295 GOSUB9000
300 EXEMPLE
310 GOSUB 4500
320 CONSOLE14,24:CLS:SCREEN2,0,0
330 COLOR7:PRINT"ou se trouve la premier
e graduation du CURSEUR?"
335 PRINT"apres la graduation No: "
340 INPUTWAIT300:0,X
350 IF X=INT(X/10) THEN PRINT"C'EST VRAI"
355 GOSUB 9000
360 CLS:COLOR2:LOCATE0,14:PRINT"La premi
ere graduation du CURSEUR se trouve e
ntre les graduations "":COLOR1:PRINT INT
(X/10):":COLOR2:PRINT"e "":COLOR1:PRINT INT
(X/10)+1:":COLOR2:PRINT"de la regle prin
cipale"
365 FOR I=0 TO 2500:NEXT I
370 CLS
380 COLOR3:PRINT"La dimension mesuree es
t donc: "
385 FOR I=0 TO 500:NEXT I
390 LOCATE 24,11:ATTRB1,1:COLOR6:PRINT I
NT(X/10):":PRINT" mm"
405 FOR I=0 TO 700:NEXT I
406 ATTRB1,0:LOCATE 13,18:COLOR 1:PRINT"
MAIS..."
407 ATTRB0,0
410 ATTRB0,0:LOCATE0,20:COLOR5:PRINT"11
manque l'expression de la mesure en "":
COLOR1:PRINT"1/10 de mm"
420 GOSUB9000
430 CLS
440 PRINT"NOUS ALLONS CHERCHER LA GRADU
ATION DU CURSEUR QUI SE SITUE EXACTEMEN
T "":COLOR3:PRINT"EN FACE "":COLOR5:PRI
NT"UNE DES GRADUATIONS DE LA REGLE
PRINCIPALE"
450 PRINT
460 PRINT"QUELLE EST CETTE GRADUATION?"
465 Q=INT(X/10):L=Q*10
466 J=A-L
470 INPUTWAIT 500:15,Y
480 IF Y=J THEN GOSUB 8000
500 LOCATE0,21:COLOR1:PRINT"C'est la "":
COLOR6:PRINTJ:PRINT"ieme "":COLOR1:PRIN
T"GRADUATION."
510 GOSUB9000
520 CLS:COLOR3:PRINT"La dimension mesure
e est donc: "
525 FOR I=0 TO 800:NEXT I
530 LOCATE24,11:ATTRB1,1:COLOR6:PRINTA/I
0:":PRINT"mm"
540 GOSUB9000
550 CLS:ATTRB0,0:INPUT"DESIRES-TU ETUDIE
R UN AUTRE EXEMPLE (1) OU JOUER (2)?"CH
570 IF CH=1 THEN 500 ELSE 1000
580 B=B+1
590 IF B=1 THEN GOSUB5500
595 IF B=2 THEN GOSUB 6500
600 IF B=3 THEN GOSUB 7500
610 IF B=4 THEN 1000
620 INPUT"Quelle est la dimension mesure
e ?"R
630 D=(A/10)
700 IF R=D THEN GOSUB 8100 ELSE 720
710 GOSUB9000:GOTO 550
720 LOCATE 7,20:ATTRB1,0:COLOR7:PRINT"C'
EST FAUX!"":PLAY"96REL72REL24REL96REL72F
AL24MIL72MIL27REL72REL2400L96RE":ATTRB0
,0:COLOR2,0:GOSUB9000:GOTO320
1000 CONSOLE0,24:CLS:LOCATE0,12:COLOR6:P
RINT"LES EXERCICES SONT TERMINES."":PRINT
```

```
:COLOR2:PRINT "IL FAUT PASSER AUX C
HOSES SERIEUSES MAINTENANT."
1810 GOSUB9000
1820 PLAY#
1830 CLS:PRINT"Es-tu pret a jouer?"GOSU
B 9000
1840 CLS:LOCATE15,6:ATTRB1,0:COLOR 5:PRI
NT"Patience..."
1850 LOCATE0,18:COLOR1:ATTRB0,0:PRINT"JE
CHERCHE LE PROGRAMME..."
1860 LOCATE0,22,0
1870 LOAD"CALIBRE",R
1880 MOTORON
1890 END
2000 TRACE DE LA REGLE PRINCIPALE
2030 BOX(0,0)-(320,40),4
2100 TRACE DES GRADUATIONS
2120 FOR C=0 TO 270 STEP 10
2140 LINE(36+C,32)-(36+C,40),3
2150 NEXT C
2160 FOR K=0 TO 200 STEP 100
2170 LINE(86+K,29)-(86+K,40),2
2180 NEXT K
2200 FOR L=0 TO 200 STEP 100
2210 LINE(36+L,23)-(36+L,40),2
2220 NEXT L
2230 LINE(24,40)-(320,40),4
2240 LINE(24,40)-(24,110),4
2240 LINE(0,40)-(23,40),4
2250 LINE(24,110)-(8,110),4
2260 LINE(8,110)-(0,88),4
2270 LINE(0,88)-(0,88),4
2275 LINE(1,40)-(23,40),0
2280 FOR I=0 TO 24 STEP12
2290 LOCATE 4+I,2 :PRINT I/12
2295 NEXT I
2300 RETURN
4000 TRACE DU CURSEUR
4010 CONSOLE5,24:CLS:SCREEN2,0,0
4020 LINE(24,40)-(320,40),4
4030 LINE(24,40)-(24,110),4
4040 LINE(0,40)-(23,40),4
4050 LINE(24,110)-(8,110),4
4060 LINE(8,110)-(0,88),4
4070 LINE(0,88)-(0,88),4
4075 LINE(0,88)-(0,8),4
4076 LINE(2,40)-(23,40),0
4095 A=0
4100 LINE(24+A,42)-(24+A,110),6
4110 LINE(24+A,110)-(40+A,110),6
4120 LINE(40+A,110)-(40+A,88),6
4130 LINE(40+A,88)-(40+A,64),6
4135 LINE(40+A,64)-(40+A,42),6
4140 LINE(40+A,64)-(136+A,64),6
4150 LINE(136+A,64)-(136+A,42),6
4200 FOR J=0 TO 81 STEP 9
4210 LINE((36+A)+J,42)-((36+A)+J,46),7
4220 NEXT J
4230 FOR D=0 TO 90 STEP 45
4240 LINE((36+A)+D,42)-((36+A)+D,54),1
4250 NEXT D
4260 LINE(24+A,42)-(136+A,42),6
4300 CONSOLE14,24:CLS:SCREEN2,0,0
4310 RETURN
4500 TRACE DU CURSEUR
4510 CONSOLE5,24:CLS:SCREEN2,0,0
4520 LINE(24,40)-(320,40),4
4530 LINE(24,40)-(24,110),4
4540 LINE(0,40)-(23,40),4
4550 LINE(24,110)-(8,110),4
4560 LINE(8,110)-(0,88),4
4570 LINE(0,88)-(0,88),4
4575 LINE(0,88)-(0,8),4
4576 LINE(2,40)-(23,40),0
4595 A=30
4600 LINE(24+A,42)-(24+A,110),6
4610 LINE(24+A,110)-(40+A,110),6
4620 LINE(40+A,110)-(40+A,88),6
4630 LINE(40+A,88)-(40+A,64),6
4635 LINE(40+A,64)-(40+A,42),6
4640 LINE(40+A,64)-(136+A,64),6
4650 LINE(136+A,64)-(136+A,42),6
4700 FOR J=0 TO 81 STEP 9
4710 LINE((36+A)+J,42)-((36+A)+J,46),7
4720 NEXT J
4730 FOR D=0 TO 90 STEP 45
4740 LINE((36+A)+D,42)-((36+A)+D,54),1
4750 NEXT D
4760 LINE(24+A,42)-(136+A,42),6
4800 CONSOLE14,24:CLS:SCREEN2,0,0
4810 RETURN
5000 CONSOLE0,24:CLS:COLOR2,0,0:RUN
5500 TRACE DU CURSEUR
5510 CONSOLE5,24:CLS:SCREEN2,0,0
5520 LINE(24,40)-(320,40),4
5530 LINE(24,40)-(24,110),4
5540 LINE(0,40)-(23,40),4
5550 LINE(24,110)-(8,110),4
5560 LINE(8,110)-(0,88),4
5570 LINE(0,88)-(0,88),4
5575 LINE(0,88)-(0,8),4
5576 LINE(2,40)-(23,40),0
5595 A=2
5600 LINE(24+A,42)-(24+A,110),6
5610 LINE(24+A,110)-(40+A,110),6
5620 LINE(40+A,110)-(40+A,88),6
5630 LINE(40+A,88)-(40+A,64),6
5635 LINE(40+A,64)-(40+A,42),6
5640 LINE(40+A,64)-(136+A,64),6
5650 LINE(136+A,64)-(136+A,42),6
5700 FOR J=0 TO 81 STEP 9
5710 LINE((36+A)+J,42)-((36+A)+J,46),7
5720 NEXT J
5730 FOR D=0 TO 90 STEP 45
5740 LINE((36+A)+D,42)-((36+A)+D,54),1
5750 NEXT D
5750 NEXT D
5750 LINE(24+A,42)-(136+A,42),6
5800 CONSOLE14,24:CLS:SCREEN2,0,0
5810 RETURN
6500 TROISIEME EXEMPLE
6510 CONSOLE5,24:CLS:SCREEN2,0,0
6520 LINE(24,40)-(320,40),4
6530 LINE(24,40)-(24,110),4
6540 LINE(0,40)-(23,40),4
6550 LINE(24,110)-(8,110),4
6560 LINE(8,110)-(0,88),4
6570 LINE(0,88)-(0,88),4
6575 LINE(0,88)-(0,8),4
6576 LINE(2,40)-(23,40),0
6595 A=106
6600 LINE(24+A,42)-(24+A,110),6
6610 LINE(24+A,110)-(40+A,110),6
6620 LINE(40+A,110)-(40+A,88),6
6630 LINE(40+A,88)-(40+A,64),6
6635 LINE(40+A,64)-(40+A,42),6
6640 LINE(40+A,64)-(136+A,64),6
6650 LINE(136+A,64)-(136+A,42),6
6700 FOR J=0 TO 81 STEP 9
6710 LINE((36+A)+J,42)-((36+A)+J,46),7
6720 NEXT J
6730 FOR D=0 TO 90 STEP 45
6740 LINE((36+A)+D,42)-((36+A)+D,54),1
```

```
6750 NEXT D
6760 LINE(24+A,42)-(136+A,42),6
6800 CONSOLE14,24:CLS:SCREEN2,0,0
6810 RETURN
7000 PRESENTATION DU JEU
7010 CLS:SCREEN2,0,0
7020 MES1#="LE CALIBRE A COULISSE"
7030 L=LEN(MES1#)
7040 FOR I=1 TO L
7050 LOCATE0,3:COLOR6:ATTRB0,1:PRINT MID
$(MES1#,I,1)
7060 NEXT I
7070 CONSOLE5,24
7100 APPRENTISSAGE
7110 MES2#="APPRENTISSAGE"
7120 FOR I=23 TO 10 STEP -1
7130 COLOR5:ATTRB1,1:LOCATE 6,1:PRINT ME
S2#
7140 NEXT I
7150 LOCATE6,18:PRINTMES2#
7155 ATTRB0,0:FOR I=0 TO2000:NEXT I
7160 RETURN
7500 QUATRIEME EXEMPLE
7510 CONSOLE5,24:CLS:SCREEN2,0,0
7520 LINE(24,40)-(320,40),4
7530 LINE(24,40)-(24,110),4
7540 LINE(0,40)-(23,40),4
7550 LINE(24,110)-(8,110),4
7560 LINE(8,110)-(0,88),4
7570 LINE(0,88)-(0,88),4
7575 LINE(0,88)-(0,8),4
7576 LINE(2,40)-(23,40),0
7595 A=127
7600 LINE(24+A,42)-(24+A,110),6
7610 LINE(24+A,110)-(40+A,110),6
7620 LINE(40+A,110)-(40+A,88),6
7630 LINE(40+A,88)-(40+A,64),6
7635 LINE(40+A,64)-(40+A,42),6
7640 LINE(40+A,64)-(136+A,64),6
7650 LINE(136+A,64)-(136+A,42),6
7700 FOR J=0 TO 81 STEP 9
7710 LINE((36+A)+J,42)-((36+A)+J,46),7
7720 NEXT J
7730 FOR D=0 TO 90 STEP 45
7740 LINE((36+A)+D,42)-((36+A)+D,54),1
7750 NEXT D
7760 LINE(24+A,42)-(136+A,42),6
7800 CONSOLE14,24:CLS:SCREEN2,0,0
7810 RETURN
8000 LOCATE31,19:ATTRB0,1:COLOR1,4:PRINT
"exact"
8010 PLAY"04L12D0REMISD0REMIS003S004D0M
IL24REL4800"
8020 ATTRB0,0:COLOR2,0
8030 RETURN
8100 LOCATE 7,20:ATTRB1,0:COLOR7,5:PRINT
"C'EST EXACT"
8110 PLAY"L12REL24REL12D0MREL24FAL12MIRE
05L4800"
8120 ATTRB0,0:COLOR2,0
8130 RETURN
9000 TEST CLAVIER
9010 BOX(286,176)-(306,192),3
9020 LINE(288,184)-(304,184),7
9030 LINE(298,181)-(304,184),7
9040 LINE(298,187)-(304,184),7
9050 W=INPUT$(1)
9060 IF ASC(W)=9 THEN 9070 ELSE 9050
9070 RETURN
```

LISTING 2

```
10 *****LE CALIBRE A COULISSE*****
20 ***** A. MARIN *****
30 ***** MARS 1985 *****
35 CLS:SCREEN3,0,0:PRINT"au cours du JEU
, il suffira d'appuyer sur la touche des
inee en bas de l'ecran pour
continuer."
40 CLEAR,3
50 A#="L2404FAL12REREREPL24FAL12RERERE
PL24RE#DOPPRE#L120000DOP24RE#L120000DOP
L24RE03L48LA"
70 PLAY#
80 GOSUB 9000
90 GOSUB 7000
100 CLS:SCREEN2,0,0
200 LOCATE0,20:INPUT"quel est ton prenom
?"R#
220 GOSUB 9000
300 CONSOLE0,24:CLS:SCREEN3,0,0:GOSUB200
0
310 GOSUB 4000
320 CONSOLE14,23:SCREEN3,0,0
1000 TPs=0:MR=0:BR=0:CONSOLE14,23:CLS:SC
REEN6,5,0
1010 PRINT"DONNE UN NOMBRE ENTIER ENTRE
0 ET 10":INPUT N
1020 IF N<0 OR N>10 THEN GOTO 1010
1030 FOR I=1 TO N
1040 Y=RND
1050 NEXT I
1055 TPs=0:IF MR=5 THEN 1300
1056 IF BR=10 THEN 1400
1060 GOSUB5000
1070 CONSOLE14,23:CLS:SCREEN6,5,0:PRINT"
Quelle est la dimension mesuree?":LOCATE0
,20:COLOR5,0:INPUTWAIT6000:0,L
1080 D=A/10
1090 IF L=D THEN 3000 ELSE 3500
1200 END
1300 CONSOLE0,24:CLS:SCREEN3,0,0:LOCATE0
,12:PRINT"JE TE CONSEILLE "":PR#": DE REV
OIR LE PROGRAMME QUI PRECEDE"
1310 GOSUB9000
1320 GOTO 1410
1400 IF MR=3 THEN 1300
1410 CONSOLE0,24:CLS:SCREEN2,0,0:LOCATE0
,0:PRINT"VOICI TON SCORE: "":PRINTPR#
1420 LOCATE4,14:COLOR0,6:PRINTBR:":COLOR6
,0:PRINT" BONNES REPONSES"
1430 LOCATE30,16:COLOR3:PRINT"MAIS..."
1440 FOR I=1 TO 500:NEXT I
1520 LOCATE4,18:COLOR1,7:PRINTMR:":COLOR1
,0:PRINT" FAUTES"
1530 GOSUB 9000
1540 CLS
1550 PRINT"VEUX-TU REJOUER?"
1560 INPUT"OUI(1) OU NON(0)?"":REP
1570 IF REP=1 THEN 800
1580 CONSOLE0,24:CLS:SCREEN2,0,0
1590 LOCATE 4,8:COLOR2:ATTRB1,0:PRINT"AU
REVOIR..."
1600 ATTRB0,0:LOCATE0,20:COLOR1:PRINT"RE
METS LA CHASSETTE A 000"
1610 LOCATE0,22,0
1620 END
2000 TRACE DE LA REGLE PRINCIPALE
```

```
2030 BOX(0,0)-(320,40),4
2100 TRACE DES GRADUATIONS
2120 FOR C=0 TO 270 STEP 10
2140 LINE(36+C,32)-(36+C,40),3
2150 NEXT C
2160 FOR K=0 TO 200 STEP 100
2170 LINE(86+K,29)-(86+K,40),2
2180 NEXT K
2200 FOR L=0 TO 200 STEP 100
2210 LINE(36+L,23)-(36+L,40),2
2220 NEXT L
2225 LINE(24,40)-(320,40),4
2230 LINE(24,40)-(24,110),4
2240 LINE(0,40)-(23,40),4
2250 LINE(24,110)-(8,110),4
2260 LINE(8,110)-(0,88),4
2270 LINE(0,88)-(0,88),4
2275 LINE(0,88)-(0,8),4
2276 LINE(1,40)-(23,40),0
2280 FOR I=0 TO 24 STEP12
2290 LOCATE 4+I,2 :PRINT I/12
2295 NEXT I
2300 RETURN
3000 BONNE REPONSE
3100 TPs=0:CLS:LOCATE12,18:ATTRB1,0:COLO
R4:PRINT"C'EST EXACT"
3110 BR=BR+1:ATTRB0,0
3115 A#="04L24A3T550L12S0FAL24MIREL4800"
3120 PLAY#
3125 GOSUB 3600
3130 GOSUB 9000
3140 GOTO 1055
3500 MAUVAISE REPONSE
3510 CLS:LOCATE12,18:ATTRB1,0:COLOR1:PRI
NT"C'EST FAUX!"":PRINT" RECOMMENC
E..."
3520 MR=MR+1:ATTRB0,0
3530 B#="04L12D0MID0MID0"
3540 PLAY B#*B#
3545 GOSUB3650
3560 GOTO 1070
3600 IF BR=1 THEN 3620 ELSE 3610
3610 LOCATE0,24:COLOR0,6:PRINTBR:":COLOR6
,0:PRINT"Reponse exacte":RETURN
3620 LOCATE0,24:COLOR0,6:PRINTBR:":COLOR6
,0:PRINT"Reponses exactes":RETURN
3650 IF MR=1 THEN 3670 ELSE 3660
3660 LOCATE23,24:COLOR0,1:PRINTMR:":COLOR
1,0:PRINT"Fautes":RETURN
3670 LOCATE23,24:COLOR0,1:PRINTMR:":COLOR
1,0:PRINT"Fautes":RETURN
4000 TRACE DU CURSEUR
4010 CONSOLE5,23:CLS:SCREEN2,0,0
4020 LINE(24,40)-(320,40),4
4030 LINE(24,40)-(24,110),4
4040 LINE(0,40)-(23,40),4
4050 LINE(24,110)-(8,110),4
4060 LINE(8,110)-(0,88),4
4070 LINE(0,88)-(0,88),4
4075 LINE(0,88)-(0,8),4
4076 LINE(2,40)-(23,40),0
4095 A=0
4100 LINE(24+A,42)-(24+A,110),6
4110 LINE(24+A,110)-(40+A,110),6
4120 LINE(40+A,110)-(40+A,88),6
4130 LINE(40+A,88)-(40+A,64),6
4135 LINE(40+A,64)-(40+A,42),6
4140 LINE(40+A,64)-(136+A,64),6
4150 LINE(136+A,64)-(136+A,42),6
4200 FOR J=0 TO 81 STEP 9
4210 LINE((36+A)+J,42)-((36+A)+J,46),7
4220 NEXT J
4230 FOR D=0 TO 90 STEP 45
4240 LINE((36+A)+D,42)-((36+A)+D,54),1
4250 NEXT D
4260 LINE(24+A,42)-(136+A,42),6
4300 CONSOLE14,23:CLS:SCREEN2,0,0
4310 RETURN
5000 TRACE DU CURSEUR
5010 CONSOLE5,23:CLS:SCREEN2,0,0
5020 LINE(24,40)-(320,40),4
5030 LINE(24,40)-(24,110),4
5040 LINE(0,40)-(23,40),4
5050 LINE(24,110)-(8,110),4
5060 LINE(8,110)-(0,88),4
5070 LINE(0,88)-(0,88),4
5075 LINE(0,88)-(0,8),4
5076 LINE(2,40)-(23,40),0
5095 A=INT(RND*184)+1
5100 LINE(24+A,42)-(24+A,110),6
5110 LINE(24+A,110)-(40+A,110),6
5120 LINE(40+A,110)-(40+A,88),6
5130 LINE(40+A,88)-(40+A,64),6
5135 LINE(40+A,64)-(40+A,42),6
5140 LINE(40+A,64)-(136+A,64),6
5150 LINE(136+A,64)-(136+A,42),6
5200 FOR J=0 TO 81 STEP 9
5210 LINE((36+A)+J,42)-((36+A)+J,46),7
5220 NEXT J
5230 FOR D=0 TO 90 STEP 45
5240 LINE((36+A)+D,42)-((36+A)+D,54),1
5250 NEXT D
5260 LINE(24+A,42)-(136+A,42),6
5300 CONSOLE14,23:CLS:SCREEN6,5,0
5310 RETURN
6000 GOSUB 6100
6100 CLS:COLOR0,7:LOCATE2,18:PRINT"IL FA
UT REPONDERE PLUS VITE!"":TPs=TPs+1:PLAY"L
96P":PLAY"L96P"
6110 IF TPs=2 THEN 6200 ELSE 1070
6200 LOCATE2,18:COLOR1,0:PRINT"La repon
se etait "":":COLOR2,0:PRINTA/101"":M
M":GOSUB9000:MR=MR+1:GOSUB3650:GOTO1055
7000 PRESENTATION DU JEU
7010 CLS:SCREEN2,0,0
7020 MES1#="LE CALIBRE A COULISSE"
7030 L=LEN(MES1#)
7040 FOR I=1 TO L
7050 LOCATE0,3:COLOR6:ATTRB0,1:PRINT MID
$(MES1#,I,1)
7060 NEXT I
7070 CONSOLE5,24
7100 JEU
7110 MES2#="JEU"
7120 FOR I=23 TO 10 STEP -1
7130 COLOR5:ATTRB1,1:LOCATE 15,1:PRINT M
ES2#
7140 NEXT I
7150 LOCATE15,10:PRINTMES2#
7155 ATTRB0,0:FOR I=0 TO1000:NEXT I
7160 RETURN
9000 TEST CLAVIER
9010 BOX(286,168)-(306,184),7
9020 LINE(288,176)-(304,176),3
9030 LINE(298,173)-(304,176),3
9040 LINE(298,179)-(304,176),3
9050 W=INPUT$(1)
9060 IF ASC(W)=9 THEN 9070 ELSE 9050
9070 RETURN
```

Petites Annonces

gratuites

ZX 81

VENDS ZX 81, 16K, interface, manettes de jeu, plusieurs livres, 3 K7 de jeu, 1100F à débattre. Vends 7 logiciels pour ZX 81, 60F pièce. Tel : (16) 20 88 11 30 après 19H.

VENDS ZX 81 (1 an) avec clavier mécanique, alimentation, extension 16K, sous garantie, 3 K7 de jeu et divers ouvrages sur la programmation, connection TV, 750F. Tel : (16) 60 63 96 67.

VENDS pour ZX 81, Tyrannosaure Rex (70F), Pilot (simulateur de vol, explications en anglais, 60F), et quelques autres jeux. Emmanuel Gouin, L'essongère, 44800 St Herblain. Tél : (16) 40 94 84 84.

VENDS ZX 81, extension mémoire 16K, manuel, câble magnétophone, jamais servi, 400F. Tél : (16) 67 42 55 41.

TI 99

ECHANGE ou vends jeux pour Ti 99/4a (Parsec, Star Trek, Pole Position, Lunar Lander 2, Sun Games, Le rubis sacré). Luc Plaza au (16) 73 84 91 35 après 19H.

VENDS console Ti 99, alimentation, péritel, 800F, Basic étendu, 600F, extension mémoire 32K directement enfichable sur la console, 800F, cordon magnétophone, 50F, paire de manettes de jeu, 150F. Jacques Fuentes, 5 rue Clément Ader, 38130 Echirolles. Tel : (16) 76 40 34 17.

VENDS Ti 99, manette, câble magnétophone, Mini mémoire, Basic étendu, Invaders, Cars Wars, Musik Maker, Parsec, Moonsweeper, 2 K7 d'aide et d'initiation au Basic, nombreux livres de programmation, 2400F le tout. Michel Aouat au (1) 48 76 57 18.

VENDS Ti 99/4a, Basic étendu USA, câble liaison magnétophone, manettes de jeu, système d'extension périphérique avec carte d'extension 32K, pratique de l'ordinateur Ti niveau 1 et niveau 2, 50 programmes Ti, les grands classiques du jeu pour Ti, module Tombsone City, module Echecs, 3500F le tout. Tel : (1) 60 85 10 42 à partir de 18H.

VENDS Ti 99/4a, cordon magnétophone, magnétophone Ti, module mini-mémoire et sa K7, module Othello, nombreux jeux de l'HHHHebdo et d'autres sur K7, le tout en très bon état (12.83) pour seulement 1490F. E.Aubé, 3 avenue de Gadagne, 69230 St Genis Laval. Tel : (16) 78 56 39 21.

VENDS Ti 99/4a péritel, 800F, Basic étendu, 500F, K7 et câble, 350F, 32K, 700F, Ti Calc, 300F, Microsurgeon, Super Demon Attack, Munchman, Wumpus, 100F pièce, Ti 99 Magazine, livres. Juan Schrantz, 13 rue Foch, 67120 Molsheim.

VENDS Ti 99 avec magnétophone, manette de jeu, 8 cartouches de jeu, 50 programmes sur K7 et livres, 600F le tout. Olivier au (1) 48 43 23 69 à partir de 18H.

Alpiner, Parsec, Jungle Hunt, Ti Invaders, Donkey Kong, Moon Patrol, Chasse au Wumpus, Mash) et des manettes de jeu, le cordon de raccordement magnétophone, adaptateur péritel/sécam, 3880F. Olivier Kabaktsis, 39 rue des Abbesses, 75018 Paris. Tel : (1) 46 06 78 61.

VENDS Ti 99/4a, alimentation, péritel, magnétophone et son câble, boîtier périphérique Texas, carte périphérique, lecteur de disquettes 5 1/4 Texas, modules (Pole Position, Alpiner, Munch Man, Super Demon attack, Sewermania, Microsurgeon, Echecs en français, Ti Extended Basic, Logo Ti, 32K avec assembleur), manettes Quickshot II et gestion de fichiers. Frédéric Jouvin, 18 rue François, 72000 Le Mans. Tel : (16) 43 85 31 67 après 18h.

VENDS Ti 99/4a péritel, Basic étendu, extension mémoire 32K, 140 jeux et programmes sur K7, modules Adventure, Q.Bert, Mash, Star Trek ..., 99 Magazine du No 3 au 10, 3000F à débattre. Tel : (16) 22 84 01 13 après 18H.

VENDS Ti99/4A péritel, magnétophone, câble, 6 cartouches (Car Wars, Hopper, Blast, The Attack, Ti Invaders et Pole Position), garantie jusqu'en février 86, manettes, 2 K7, de nombreux programmes, 10 livres, 2500 F. le tout. G. Thuillier 7 allée de la Cascade, 92500 Rueil Malmaison. Tel : (1) 69 20 10 60 aux heures de bureau.

VENDS Ti 99/4a avec 10 cartouches (Buck Rogers, Super Demon Attack,

VENDS Ti 99/4a, bon état, nombreux accessoires (K7, poignées de jeu, cartouches, livres, magnétophone), prix très intéressant. Lionel Hesry, 13 rue Branly, Chateaudun. Tel : (16) 37 45 96 15.

VENDS Ti 99/4a bon état (peu servi), lecteur de K7 avec câble de raccord, 3 manuels de programmes, listings, nombreux programmes sur K7, joysticks, modules (Music Maker, Parsec, Munchman, Cars Wars, Super Demon Attack, Moonsweeper), ensemble ou séparément, prix intéressant. Cédric au (1) 47 47 90 28 le soir.

VENDS Ti 99/4a, péritel, interface manettes, nombreux jeux sur K7, ouvrages d'initiation. Robert Grandjard, 2 rue E.Dechelette, St Jean La Bussière, 69550 Amplepuis. Tél : (16) 74 89 34 35.

VENDS Ti 99/4a, péritel, interface manettes, nombreux jeux sur K7, ouvrages d'initiation. Robert Grandjard, 2 rue E.Dechelette, St Jean La Bussière, 69550 Amplepuis. Tél : (16) 74 89 34 35.

VENDS Ti 99/4a, Basic étendu, manette, prise péritel et sécarn, Munchman, nombreux K7, livres, très bon état, 2200F. Gilles Hochstrasser au (16) 26 73 28 31.

VENDS Ti 99/4a péritel, Basic étendu (manuel français), magnétophone avec câble, jeu Ti Invaders, une manette, livre de 50 programmes, 1500F le tout. Didier Esnault, à Chartres, au (16) 37 34 81 18.

AMSTRAD

CHERCHE copieur déplombeur pour Amstrad CPC 6128, 664, pour transvaser logiciels de K7 à disquette ou l'échange contre un jeu sur K7 (The way of the exploding fist ou Rally II). Christophe Palayer, Les Cessards, 26730 Hostun. Tel : (16) 75 48 83 54.

CHERCHE contact Amstrad CPC 464 avec lecteur de disquettes en vue d'échange d'idées et programmes. M. Slimani, 6 rue de la Croix blanche, RN 19, 77370 Nangis. Tel : (16) 64 01 62 77.

VENDS ou échange programmes pour Amstrad CPC 464 (environ 100) sur K7 et disquette (Amélie minuit, Super pipeline II, Jet book Jack, Beach head, 3D grand prix, Sir Lancelot, Hard hat mack, Exploding fist). Alexis Ravon, 34 rue Roger Salengro, 85000 La Roche sur Yon. Tel : (16) 51 62 32 90. Cherche aussi imprimante DMP 2000 à prix raisonnable.

CHERCHE possesseur Amstrad pour échange de trucs, d'idées, logiciels. Christophe Choquet, 71 résidence George Sand, 62200 Boulogne-sur-Mer.

VENDS ou échange nombreux logiciels pour Amstrad 464 à bas prix. Marc Golabiewski, 12 rue du 11 Novembre, 62680 Méricourt.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur sous garantie, 45 logiciels (tous les hits), une trentaine d'autres programmes, 4200F. Ghislain Lecomte, 182 rue Albert Samain, 46000 Cahors. Tel : (16) 65 30 14 24.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur (garanti mi janvier 86), manette, jeux (Chess, Battle for Midway, Fighter Pilot, etc...), 3500F à débattre. Gilles Rolet, Nancy. Tel : (16) 83 21 82 28.

VENDS logiciels pour Amstrad, Fighter Pilot, 80F, Super Pipeline II, 60F, Masterchess, 60F, tous frais compris. Lionel Briffaz, 9 rue Edgar Quinet, 01100 Oyonnax. Tel : (16) 74 73 76 06.

ECHANGE ou vends logiciels pour Amstrad. Christophe Macari, 49 rue du 8 Mai 1945, 38290 La Verpillière.

VENDS liste des adresses (routines) pour Amstrad, 30F. Vends programme personnel de biorhythme, 50F, lecteur de K7, 300F. Echange sur K7 ou disquette toutes sortes de logiciels. Christian Dufetelle, 6 rue E.Fremiet Le Manclat, 76360 Barentin.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur (07.85) cause achat 6128, 3400F. Frédéric au (1) 42 92 42 92 poste 23-48.

VENDS K7 pour Amstrad CPC à 50% du prix réel (Cauldron, Tyrann, Mandragore, Macadam Bumper, Salut l'artiste, Space Hawk, Airwolf...). Arnaud à Quimper au (16) 98 55 37 59.

VENDENT ou échantent programmes pour CPC 464 ou 664. Possèdent Fighter Pilot, 3D Voice Chess, 3D Invaders, Centre-court, Masterchess, assembleur désassembleur, etc... Cherchent compilateurs. Tel : (16) 56 65 22 69.

VENDS ou échange nombreux programmes pour CPC 464 (Fighter Pilot, Manic Miner, etc...). Jean Luc Sagniere, 13 rue du docteur Schweitzer, 77177 Brou. Tel : (1) 60 20 87 52.

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échanger de nombreux logiciels. Willy Morelle, 14 rue du général Leclerc, 02830 Saint-Michel.

CHERCHE logiciels pour Amstrad CPC 6128 ou 664, ou trucs et astuces pour disquette. Jérôme Mönier, Chemin de la Raoudourie, 76290 Fontenay. Tel : (16) 35 30 06 72 après 18H30.

ECHANGE amicalement une trentaine de jeux sur K7 pour Amstrad CPC 464. Laurent Meurie, 120 rue Carnot, 50120 Equeurdreville.

VENDS K7 Rally II, 125F, Macadam Bumper, 100F, Chiologie, 50F, Joyaux de Babylone (VF), 75F, Meurtre à grande vitesse (avec indices), 100F. Olivier au (1) 49 73 33 42.

ECHANGE programmes pour Amstrad. Thierry Greluche, La Matrouille, 71740 St Maurice les Châteauneuf. Tél : (16) 85 26 23 49.

CHER HEBDOLOGICIEL, JE VOUDRAIS PASSER CETTE ANNONCE :
"CHERCHE RALLONGE D'UN MÈTRE - ÉCRIRE À :
ALBERT - 18 RUE ZLIKA
75097 ZLOKA
PARIS



CHERCHE déplombeur de logiciels pour Amstrad CPC 6128. Marc Lefevre, 2 rue de Scandicci, 93500 Pantin. Tél : (1) 48 45 95 96 le soir.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur (Mai 85), joystick, livres sur le Basic, jeux, 3200F. Tél : (1) 48 73 21 93 après 17H.

VENDS ou échange programmes pour Amstrad CPC. Michel au (1) 48 23 45 72 ou (1) 42 41 40 24 après 19H.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, état neuf, 15 logiciels de jeu (originaux), programmes, joystick, initiation au Basic (livre et K7), valeur 6000F, vendu 4990F. Tél : (1) 43 32 81 17 le mercredi et le week-end.

VENDS ou échange environ 90 logiciels de jeu sur disquette. Philippe Vindevoghel, 4 cité Bellevue, 60160 Thiverny.

ACHETE programme de piratage pour tous programmes Amstrad, de préférence sur disquette. Philippe Gauthier, 5 rue Ronsard, 37300 Joué les Tours. Tél : (16) 47 53 07 65.

VENDS synthétiseur Amstrad SSA 1, stéréophonique, avec un logiciel, neuf, 350F (valeur 500F). Jacques Marchand, Les 3 bancs, 63300 Thiers. Tél : (16) 73 80 46 03.

VENDS pour Amstrad, deux logiciels de copie, un assembleur et un traitement de textes (avec notice), 50F chaque, nombreux logiciels à bas prix (ou échange). Gaëtan Bourrée, 28 avenue des Acacias, 35270 Combourg. Tél : (16) 99 73 00 03 le week-end.

CHERCHE correspondants Amstrad CPC 664 ou 6128 pour échanges de logiciels sur disquette. Possède truc pour transfert de programmes de K7 à disquette. Stéphane Frerebeau, Gilly les Cîteaux, 21640 Vougeot.

HECTOR

VENDS Hector 48K, 2 manettes, livres, 30 K7, 2900F. Tél : (16) 20 38 29 53 après 16H30.

VENDS Hector HRX, K7 d'auto formation, 10 K7 de jeu, livres, dictionnaire du Basic Hector, poignées de jeu, 2500F le tout. Tél : (16) 26 68 41 59. Hervé Guyot, 21 rue de Neuss, 51000 Chalons sur Marne.

THOMSON

VENDS TO7, magnétophone, extension jeux et son, 2 manettes, extension mémoire 16K, cartouches Mémo 7 (Trap, Synthétia, Tridi 444, Pictor), 25 supers logiciels de jeu, 2 livres (initiation au Basic et 102 jeux), valeur 7800F, vendu 3500F. Tél : (16) 64 04 01 08 après 18H.

VENDS TO7 (Décembre 83) avec son Basic et son livre d'initiation plus le lecteur-enregistreur de K7, les extensions mémoire 8 et 16K, 2200F. L.Vinson, Sougé, 36500 Buzancais. Tél : (16) 54 35 85 75.

VENDS pour MO5, jeux Monopoli, Une affaire en or, Mission Delta, Labyrinthe survie, Anglais volume 3, Intox et Zoé, 80F la K7. Tel : (16) 90 31 07 25.

VENDS MO5 dans son emballage d'origine, LEP, très nombreux livres, une vingtaine de programmes, 3500F à débattre. Jean Marc au (16) 90 31 07 25.

VENDS Thomson MO5, magnétophone spécifique, nombreux programmes sur K7, livres, 2100F le tout. Tél : (16) 48 05 09 25.

VENDS Thomson MO5 (12.84), magnétophone pour MO5, crayon optique, 2600F. Tél : (16) 42 71 73 86 le soir.

VENDS Thomson TO7, LEP spécial, extension mémoire 16K, 2 manettes de jeu, contrôleur de jeux et sons, Trap, Pictor, Basic, K7 de jeux tapés, K7 Pulsar 2 et Fox, Jeux sur TO7, Initiation au Basic TO7, très nombreux listings de l'HHHHebdo et d'autres, 3500F (valeur 6100F). M.Drillon, 1 bis avenue de la Salis, 13600 La Ciotat.

VENDS MO5, lecteur de K7, bouquins sur le Basic, sur l'assembleur, logiciels (Mandragore, Fox, SSS, Invasion, Pulsar II, Karaté, Mission Delta, etc...), programmes de l'HHHHebdo, manette de jeu, Odin (assembleur désassembleur), programme de déplombage de logiciel (Basic), valeur 5000F, vendu 2900F (3300F avec adaptateur péritel). Eric Vanelle, 19 rue Victor Hugo, l'Houmeau, 17137 Nieul sur Mer. Tél : (16) 46 50 94 59 après 19H.

VENDS Thomson MO5, LEP et crayon optique, matériel en excellent état, emballages d'origine, 2200F. Tél : (16) 23 79 46 51.

VENDS modulateur noir et blanc UHF pour Oric Atmos, état neuf (servi 3 mois), 180F. Cherche Aigle d'or ou The Hobbit (original ou copie), les échange contre 5 copies chacun (possède plus de 50 jeux, Super Jeep, Zargon, Ultima Zone, etc...). Cherche à échanger des programmes, sur Paris et la région parisienne. Raymond au (1) 43 85 60 41 entre 18H et 20H.

VENDS Oric 1, écran monochrome vert, 10 K7 de jeu, 3500F le tout, à débattre. Eric Vallee, 14 rue Albert Neveu, 92140 Clamart. Tél : (1) 46 32 02 77.

VENDS Oric Atmos, extension joystick, prise d'antenne, synthétiseur vocal, haut parleur, prise bus, 1890F, ainsi que 18 jeux à 45F, 810F. Cassety Lakav, 9 rue Marcel Porte, 38100 Grenoble. Tél : (16) 76 87 99 25.

VENDS ou échange nombreux logiciels pour Oric et Atari XL. Didier Raynal, 10 rue Pierre Brossette, 95260 Beaumont sur Oise. Tél : (1) 30 34 47 09.

CHERCHE pour MO5, manettes de jeu, extension musique en bon état. Christophe Veillet, 21 rue du Treuil, 16160 Gond Pontouvre. Tél : (16) 45 68 19 93.

CHERCHE correspondant(e)s pour échange de programmes ou autres sur TO7 70. Région Lille. Didier Adam, 34 rue A.Casse, 59000 Lille.

VENDS pour TO7, TO7 70, MO5, nombreux jeux et utilitaires (Atomium, Synthétia, assembleur, chasseur Oméga, Eliminator, Pulsar II, Mission pas possible, F.B.I., Fox). Ce sont tous des originaux. Moitié prix. François Rimasson, La Fonderie, 35170 Bruz. Tél : (16) 99 52 93 96.

VENDS ou échange logiciels pour TO7, TO7 70 et MO5. Possède Cinquième axe, Aigle d'or, Fox, Pulsar II et pleins d'autres logiciels. Hervé Fabbri, 24 place de la cavalcade, 13127 Vitrolles. Tél : (16) 42 89 39 38.

APPLE

VENDS Apple IIe, contrôleur, drive, moniteur Philips, carte 80 colonnes, 64K, joystick, softs, 8500F. Pascal Coulier au (1) 46 33 94 60. NDG : C'est un ancien para, vous pouvez y aller.

VENDS Apple II, 48K, drive, carte moniteur, interface, disquettes de jeu, livres, nombreux logiciels, 9000F. Possibilité de paiement en 3 fois. Tél : (1) 34 15 37 59 après 19H.

VENDS carte 80 colonnes étendue, neuve avec documentation, 750F. Vends imprimante Epson MX 82 F/T avec carte parallèle Epson/Apple (alphanumérique et graphique), 4000F à débattre. Patrick au (1) 48 74 85 07.

ORIC

VENDS Oric 1 Alimentation péritel, 7 K7 (M.A.R.C., Hist'Oric, categ'Oric, Galaxians, Lode Raider, Breakout, Rat Splat), 600F le tout. D. Laurence, 1 rue Raoul Huguot, 02100 Saint Quentin.

VENDS ZX Spectrum 48K, cordon, magnétophone, interface joystick programmable, joystick, 3 manuels, 12 jeux (Vox, 3D Mover, Androïde, Manoir du Dr Génius, The Lords of Midnight, Cookie, Pssst, Jet pack, Backgammon, Chess, Othello, Flight Simulation), 1600F. M.Karbasnikoff, 3 avenue de Choisy, 75013 Paris. Tél : (1) 45 83 78 65.

VENDS vocal Spectrum, synthétiseur pour Magico programmable depuis le Basic par diphoques (vocalaire illimité), 350F. Olivier au (16) 83 81 77 43 après 18H.

VENDS Spectrum 48K, microdrive, 5 drives, magnétophone, 5 K7, péritel, noir et blanc, manette, interface, malette, valeur 5200F, vendu 3500F. Tél : (16) 60 05 76 71.

VENDS interface 1, microdrive, K7, pour Spectrum, 1200F, interface III (l'interface d'enfer qui permet de copier n'importe quel programme), 600F. Tel : (1) 43 34 10 06 le soir.

CHERCHE contacts Spectrum 48K sur région parisienne. Tel : (1) 47 02 32 50 après 19H. Emmanuel.

ECHANGE nombreux programmes pour Spectrum. Gabriel Lacroix, chemin des Louves, 13100 Aix en Provence

VENDS Spectrum 48K, péritel, interface jeux, Quickshot II, mini téléviseur Orion (11 cm) multistandard, livres, 60 programmes, valeur inestimable, vendu 3500F. Tel : (16) 70 98 82 21.

CHERCHE logiciels de comptabilité et de gestion pour Spectrum (Stockmanager, Vatmanager, Business Bumperpack, Cashcontroler, Betabasic, Megabasic). Marc De Buck, les grandes fontaines, route de Vaison, 84340 Malaucene. Tel : (16) 90 36 32 60.

VENDS ZX Spectrum 48K, démodulateur noir et blanc, imprimante sans transformateur, cordon magnétophone, 3 K7, 8 livres de programmes, lot important de revues, 2300F à débattre. Tel : (16) 37 29 59 48 après 19H.

VENDS logiciels pour Spectrum 48K de 30 à 70F, interface manette de jeu, 50F. Marc au (1) 47 24 30 29 à partir de 4h.

Boutique Informatique Paris cherche vendeur. Ecrire au journal qui transmettra.

VENDS Oric Atmos en très bon état, câble péritel, lecteur de disquette Jasmijn, nombreux programmes, disquettes vierges, livres et revues, 4800F à débattre. Frédéric Douvion, 181 rue du Cluzel, 37000 Tours.

VENDS nombreux programmes sur K7 pour Atmos. Nicolas Fourment, 40 rue de Belle Vue, Vaux le Penil, 77000 Melun. Tél : (1) 60 68 46 43.

SPECTRUM

CHERCHE possesseur de Spectrum pour échange de programmes et d'astuces. Daniel Holiugue, 963 avenue Henri Mory, 62830 Samer.

VENDS K7 de jeu pour Spectrum 48K, interface programmable, livres, prix très intéressant. Ou l'échange contre K7 ou matériel Amstrad. Erick Etienne, rue de la république, 04290 Volonne. Tél : (16) 92 64 07 56.

VENDS Spectrum + péritel, garanti un an, interface joystick programmable, joystick, magnétophone spécial micro, 20 logiciels originaux, 30 K7 C60 (143 logiciels), téléviseur couleur péritel garanti un an, 4000F le tout, à débattre. Etienne Lelièvre, 34 avenue de la libération, 80430 Beaucamps le vieux. Tél : (16) 22 90 50 58 le week-end.

VENDS Spectrum 48K, alimentation péritel, magnétophone, nombreux livres et logiciels de jeu et de gestion, interface Turbo, manette de jeu, état neuf, 2500F. Christian au (1) 39 82 51 79.

VENDS Spectrum 48K, clavier mécanique, imprimante ZX 81, rouleau, interface programmable manette, une manette, 200 programmes, livres, 3000F. Tél : (1) 47 85 31 09.

VENDS Spectrum (01.85), interface péritel, interface joystick programmable, Quickshot II, 10 logiciels, bouquin sur le Basic Sinclair, 2000F le tout. Tél : (16) 49 93 13 17.

VENDS ZX Spectrum 48K, cordon, magnétophone, interface joystick programmable, joystick, 3 manuels, 12 jeux (Vox, 3D Mover, Androïde, Manoir du Dr Génius, The Lords of Midnight, Cookie, Pssst, Jet pack, Backgammon, Chess, Othello, Flight Simulation), 1600F. M.Karbasnikoff, 3 avenue de Choisy, 75013 Paris. Tél : (1) 45 83 78 65.

VENDS vocal Spectrum, synthétiseur pour Magico programmable depuis le Basic par diphoques (vocalaire illimité), 350F. Olivier au (16) 83 81 77 43 après 18H.

VENDS Spectrum 48K, microdrive, 5 drives, magnétophone, 5 K7, péritel, noir et blanc, manette, interface, malette, valeur 5200F, vendu 3500F. Tél : (16) 60 05 76 71.

VENDS interface 1, microdrive, K7, pour Spectrum, 1200F, interface III (l'interface d'enfer qui permet de copier n'importe quel programme), 600F. Tel : (1) 43 34 10 06 le soir.

CHERCHE contacts Spectrum 48K sur région parisienne. Tel : (1) 47 02 32 50 après 19H. Emmanuel.

ECHANGE nombreux programmes pour Spectrum. Gabriel Lacroix, chemin des Louves, 13100 Aix en Provence

VENDS Spectrum 48K, péritel, interface jeux, Quickshot II, mini téléviseur Orion (11 cm) multistandard, livres, 60 programmes, valeur inestimable, vendu 3500F. Tel : (16) 70 98 82 21.

CHERCHE logiciels de comptabilité et de gestion pour Spectrum (Stockmanager, Vatmanager, Business Bumperpack, Cashcontroler, Betabasic, Megabasic). Marc De Buck, les grandes fontaines, route de Vaison, 84340 Malaucene. Tel : (16) 90 36 32 60.

VENDS ZX Spectrum 48K, démodulateur noir et blanc, imprimante sans transformateur, cordon magnétophone, 3 K7, 8 livres de programmes, lot important de revues, 2300F à débattre. Tel : (16) 37 29 59 48 après 19H.

VENDS logiciels pour Spectrum 48K de 30 à 70F, interface manette de jeu, 50F. Marc au (1) 47 24 30 29 à partir de 4h.

MEA CULPA

Les programmes des fêtes regorgent de tant de bonnes choses que j'en oublie et des meilleures. Ainsi, Patrick Brion de FR3 nous offre un grand éclat de rire le **dimanche 29 décembre à 21h25, sur FR3** bien sûr : 35 minutes d'hilarité garantie avec **TEX AVERY**. Au programme :
- *Holiday Highlights* (1940) à l'humour amer.

- *Crazy Cruise* (1942), dernier épisode de sa période Warner Bros. Absolument indescriptible, la maturité dans la folie.
- *Ventriloquist Cat* (1950), un chat poursuivi par un chien retourne la situation grâce à un appareil qui rend ventriloque.
- *Crazed Mixed-up Pup* (1954) illustre l'ambiguïté des rapports humanité/animalité : inversion des comportements et morale iconoclaste.

- *The Legend of Rockabye Point* (1954), Chilly Willy, le pingouin et un ours convoitent une montagne de poissons, gardée par un chien. Le final est EXTRAORDINAIRE. Nominé aux Oscars.

Ouf, j'ai réparé la plus grande injustice de l'année, je vais pouvoir réveiller l'âme en paix.

BOMBYX

GALÈRES

É LA NAVE VA

Film du Commandatore Fellini (1983) avec Freddie Jones, Barbara Jefford, Victor Poletti et Pina Bausch.



Photo A2

Un opérateur filme l'appareillage d'un superbe paquebot. L'appareil âgé, l'image sépia, les mouvements saccadés, les costumes, le silence authentifie les lieux et l'époque : 1914, le départ d'une croisière. Lorsqu'insensiblement l'image s'accélère, le son surgit et les couleurs s'imposent, le bateau a pris la mer. Véritable microcosme d'un monde au bord de l'abîme, le navire emporte l'élite aristocratique et musicale de l'Europe qui va

rendre hommage à une diva morte en dispersant ses cendres dans la mer.

Gaies, gaies les funérailles de la cancan-riste vues à travers les yeux ironiques d'Orlando (un journaliste). Le voyage des mélomanes s'annonce sous les meilleures auspices lorsque le mélodrame vient déranger l'invocation aux mânes. Des réfugiés serbes viennent heurter (viam) le hublot des secondes. Recueillis à tri-bord, relégués sur le pont avant, ces étrangers, pauvres et incultes, troublent le bel ordonnancement du voyage. Un souffle de vie balaie le navire, un vent de folie (la guerre pointe son canon) dévaste les courses.

Le dernier dinosaure du cinéma européen a pondu encore une merveille : un film d'esthète et non pas une pellicole esthétique comme pourrait le laisser croire le maniérisme de la mise en scène. Le parti-pris du découpage pictural, de l'artificiel, de l'exagération des décors et des situations démystifie l'histoire, la petite et la grande. Le cinéma ne racontant plus rien, Fellini lui fait illustrer

autre chose (ici la musique). Il raconte bien et avec un humour énaaaaaurme (si, si on rigole comme des rhinocéros).

Diffusion le 2 janvier à 20h35 sur A2.

LE CARGO MAUDIT

Film de F. Borzage (1940) avec Clark Gable, Joan Crawford, Ian Hunter et Peter Lorre.

Huit forçats s'échappent d'un bague de Nouvelle Guinée (ah ! si les Turenges pouvaient voir ça), et gagnent la côte à travers la jungle où les attend le bateau de Verne (Gable) et de sa copine Julie. Avant d'appareiller pour vingt mille lieues sur les mers afin d'éviter 5 années en ballon, Verne prend la direction des opérations à la place de Moll, le chef du gang. Bon petit film d'aventures où l'homme combat sa nature (maléfique) au milieu d'une nature (hostile). Gable, Crawford, Lorre et le cargo forment une solide distribution.



Diffusion le 4 janvier à 22h30 en V.O. sur FR3.

ÉTRANGES DESTINS

LA BARBE BLEUE

Téléfilm d'Alain Ferrari, avec Samy Frey, Sabine Haudepin, Anne-Marie Philippe et Philippe Lebas

Il était deux fois Anne et Blanche, deux sœurs qui vivaient avec leur père, ruiné. Lasses de la misère,



Photo TF1

elles espèrent un riche mariage qui mettrait des œufs frais dans leurs pâtes. Pendant l'horreur d'une profonde nuit, un riche voyageur arrive chez les deux sœurs. Il se nomme La barbe Bleue (S. Frey). Aussitôt séduit par Anne (A.M. Philippe), il compte l'épouser. Mais Blanche (S. Haudepin) lui fait un tel gringue, qu'il cède à son corps défendant. Les épousailles ont lieu au château du poilu. Blanche est irrésistiblement attirée non par l'homme, mais par le secret qu'il semble garder au fond de lui. Tentant par tous les moyens de percer le mystère, elle dérobo les clés du château et fouille le castel des oubliettes aux pigeonniers. Dans une pièce dissimulée derrière un miroir, elle y découvre... Place au rêve, à l'imaginaire, au fantastique. Ferrari a réussi à garder l'aspect enchanteur du conte. Bravo.

Diffusion le 1er janvier à 20h35 sur TF1

LES FAVORIS DE LA LUNE

Film d'Otar Iosselliani (1984).

Les beaux objets ont une destinée curieuse. Au fil des siècles, ils sont cassés, vendus, volés, exposés, dissimulés... Ils relient un éventail disparate d'individus (les possesseurs) à travers l'espace et le temps. Ces gens vont s'entrecroiser, s'aimer, se bousculer, se poursuivre devant les objets passifs, mais non indifférents.



Bizarre, étrange, du jamais vu, je vous le garantis. L'humour géorgien du réalisateur m'échappe parfois, mais l'ensemble surprend agréablement.

Diffusion le 2 janvier à 20h35 sur C +

FRISSONS MORTELS

OUTLAND

Film de Peter Hyams (1981) avec Sean Connery, Peter Boyle, Frances Sternhagen et James B. Sikking.

Un complexe de forage a été installé sur Jupiter afin d'en extraire les sulfures. O'Neil (Connery), nommé chef de la sécurité de la station, découvre un ouvrier mort. L'enquête révèle des traces de stupéfiants dans le corps du pauvre bougre. Pas besoin d'être un inspecteur du travail pour deviner qu'on drogue les ouvriers afin d'obtenir un meilleur rendement.

Le rapport potentiel de O'Neil au Bureau des Mines, Direction du Travail, Division des Affaires stellaires, Ministère des Territoires

d'Outre-espace, menace l'existence même de la station de forage. Enragé, Sheppard (Boyle), chef de la station, alerte l'organisation qui, pour couper court à la menace, envoie deux tueurs par voie de navette.



Tiens, un thriller intersidéral. La réalisation de haute voltige nous présente entre autres une superbe poursuite à la Louma (grue qui évite les torticolis à la caméra). A noter que pour une fois, la SF se penche, avec talent, sur l'exploitation des travailleurs immigrés.

Diffusion le 5 à 20h35 sur C +

D.O.A

Film de R. Mate (1950) avec Edmond O'Brien et Pamela Britton.

Franck Bigelow vit le big-love avec sa secrétaire Paula, ce qui ne l'empêche pas de faire la noce. Après avoir passé sa première nuit blanche dans une boîte de Jazz de négros au gros nez, il ressent un malaise malgré son antiracisme. Le mal persistant, il consulte des médecins. Le diagnostic tombe tel le marteau sur son clou. Bigelow a absorbé une substance radioactive qui le condamne à mourir dans quelques jours. Sur le point d'être hospitalisé, Bigelow s'enfuit pour rechercher ses meurtriers. Alors que ses dernières forces le quittent, il parvient à démêler l'écheveau et termine sa course folle au commissariat pour y mourir après avoir révélé toute l'affaire. Sur le dossier concernant sa mort on inscrit : D.O.A (Dead On Arrival).

Voici un film dont le thème est unique dans l'histoire du cinéma : la victime à la recherche de ses meurtriers. Une musique jazzy, des décors exotiques et un rythme haletant transforment ce rejeton de la série B, inédit en France, en film noir d'anthologie. Attention, D.O.A inaugure un cycle, les perles noires de C +, il serait utile de vous réapprovisionner en neuroleptiques.

Diffusion le 3 à 21h00 sur C +

HYMNE À LA JOIE

UNE ETOILE EST NÉE

Film de G. Cukor (1954) avec Judy Garland et James Mason (un oscar chacun).

This is the story d'une pauvre fille qui voulait chanter et danser sous les sunlights. Enfant de la balle, Esther apparut sur scène avant de savoir parler. Elle fit mille métiers (serveuse, vendeuse...) avant de chanter dans une petite formation condamnée aux bars de 3ème catégorie.



Alors apparut le prince charmant : Norman Maine, décati, alcool, genre jeune premier ayant passé

l'âge depuis une génération mais conservant un zeste de charme, un contrat à Hollywood et un carnet d'adresses étoffé. Un soir de beuverie, le coup de foudre ! Avec lui les portes des studios s'ouvrent, les producteurs se l'arrachent, les amis se multiplient, les chèques s'accumulent. La fin super-mélo vous arrachera des larmes. Les acteurs, surtout Judy Garland, expriment le meilleur d'eux-mêmes, la vie de Judy présentant plus que des similitudes avec celle d'Esther et de Maine (gloire précoce, passage à vide, alcoolisme...). Propulsée à nouveau au sommet avec ce film, ce feu de paille fut sans lendemain. Pathétique. Il s'agit bien évidemment d'une des dix meilleures comédies musicales de tous les temps.

Diffusion le 31 Décembre à 20h35 sur C +.

MAESTRO

Téléfilm de C. Watton avec Alain Doutey, Sophie Barjac et Claude Villers.

La musique adoucit les mœurs, c'est bien connu. En vertu de quoi, un gigantesque concert pour la paix est prévu en Europe en présence de tous les grands de ce monde. Las, des terroristes, par-

tisans d'un Cantal sans autoroute, enlèvent le chef d'orchestre et la violoncelliste. Sabotage ! hurlent les Français, les Russes, les Ricains.

Comédie loufoque, sans prétention et pas toujours réussie à cause des baisses de rythme. Soyons indulgents, le burlesque est un genre difficile.

Diffusion le 1er Janvier à 20h35 sur A2.

TROIS PETITS MOTS

Film de R. Thorpe (1952) avec Fred Astaire, Red Skelton, Vera Ellen et Debbie Reynolds.



Photo FR3

Des fêtes de fin d'année sans Fred Astaire ou Gene Kelly sont tristes comme Laurel sans Hardy, Abel sans Cain ou Bébel sans casse-cades. Donc, FR3 vous offre un **Hommage à Fred Astaire**, un supermontage (70 mn) d'extraits de 20 de ses films suivi de **Trois petits mots**, une honnête comédie où la sympathique D. Reynolds pointe sa frimousse.

Diffusion sur FR3 en V. O. le 31 décembre après minuit.

COUPABLES

BUTCH CASSIDY ET LE KID

Film de G. Roy Hill (1969) avec Paul Newman, Robert Redford, Katharine Ross et Strother Martin

Au début du siècle, Butch Cassidy (Newman) et Sundance Kid (Redford), membres fondateurs et dirigeants d'une bande de hors-la-loi, pratiquent le pillage de banques et l'attaque de trains. Suite à la double attaque d'un même train (bis répétita é possible), le big boss de

l'Union Pacific pique une colère. Traqués par les autorités, Cassidy et le Kid piquent des deux, laissent tomber leur big bande (bang ! bang !) et s'exilent en Amérique du Sud, non sans emmener dans leurs bagages Etta (K. Ross), la copine au Kid. Après une courte tentative de désintoxication (une vie honnête), regarder passer les trains ne leur suffit plus (on n'est pas des bœufs). Ils piquent à nouveau le bien du voisin. Sangre y muerte.

Pour la première fois, les deux comédiens les plus populaires des EU se retrouvèrent à l'écran.

S'inspirant de la véritable histoire de la horde sauvage, le scénariste agrémenta l'histoire de scènes drôles, voir franchement burlesques. Un régal.



Photo A2

Diffusion le 31 à 20h35 sur A2

HI-RISE

de BUBBLE BUS SOFTWARE pour AMSTRAD

Dans la vie, il n'y a pas de mystère. Seuls quelques obstacles fumeux vous empêchent de regarder dans la bonne direction. Remarquez, tout dépend du point de vue selon lequel on se place. Moi, par exemple, j'étais absolument certain d'avoir regardé dans la bonne direction, après avoir dégagé mon champ de vision de quelques centaines d'écrans de fumée. Ainsi, je fus le réel découvreur des mondes paral-

lèles. D'ailleurs je puis maintenant vous révéler tout le cheminement qui m'amena à cette découverte fabuleuse. Comme tous les jeunes de ma génération, ma première passion fut la micro-informatique. Chacun disposait de son micro et passait ses nuits, enfermé dans sa chambre, à pirater des logiciels et à se refiler des bons plans. Là où beaucoup ne se posaient pas de questions, je

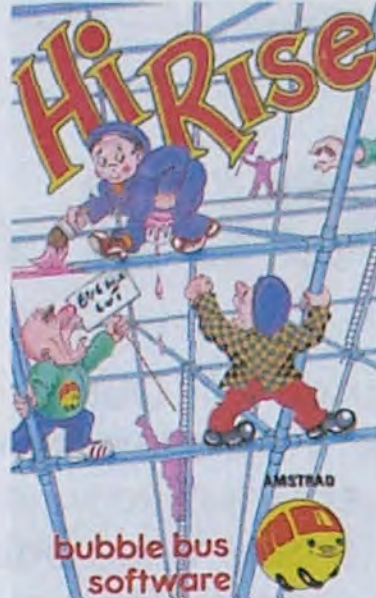
m'interrogeais sur le rôle mystérieux de ces électrons qui jonglaient dans les puces de mon ordinateur. Seul, répudié par tous mes copains de classe, je me penchais de plus en plus profondément sur cette énigme lorsque la révélation me frappa de plein fouet.

Les électrons pensent ! Il ne me restait plus qu'à me joindre à eux pour pouvoir les comprendre et diffuser cette découverte fondamentale aux scientifiques du monde entier. A la suite d'un rêve étrange, j'eus l'intuition d'une méthode qui me permettrait de me projeter dans un univers proche du nôtre, mais sans point de coïncidence. Et c'est ainsi que je pénétrai le monde incompréhensible des électrons. Ce monde était composé d'un centaine de planètes aux formes géométriques, où les électrons se livraient à de curieux jeux : l'un tenait lieu de corie pour quatre de ses congénères. Le fuyard avait pour mission de passer par toutes les cases formant une planète, afin d'en modifier la

substance. Après quelques instants (mois, années, siècles ?) d'observation, je me mis à participer à leur jeu... En tant que proie : les jeunes électrons font ainsi preuve de leur capacité à

vivre dans le monde des adultes et gagnent le droit de pénétrer dans l'univers des Terriens pour quelques millénaires. Plus de mille fois, je me remis à l'ouvrage avant de franchir l'épreuve de la première planète. Puis un jour, une nouvelle révélation me vint : je pouvais transigrer d'une planète à l'autre, à volonté, évitant ainsi de me faire prendre par les chasseurs. Et c'est ainsi que je pus retourner dans mon monde natal, prêt à lancer cette découverte à la face du monde.

Pour être une adaptation de O'Bert, c'en est une, mais avec quelle virtuosité les programmeurs de Bubble Bus se sont joués du thème habituel pour vous offrir un soft de cette qualité ! Si le graphisme et le son ne sont pas révolutionnaires, tous les amateurs des jeux d'arcade nécessitant de la réflexion se réjouiront au contact de ce logiciel. A ne pas manquer, si vous ne voulez pas que vos voisins vous montrent du doigt.

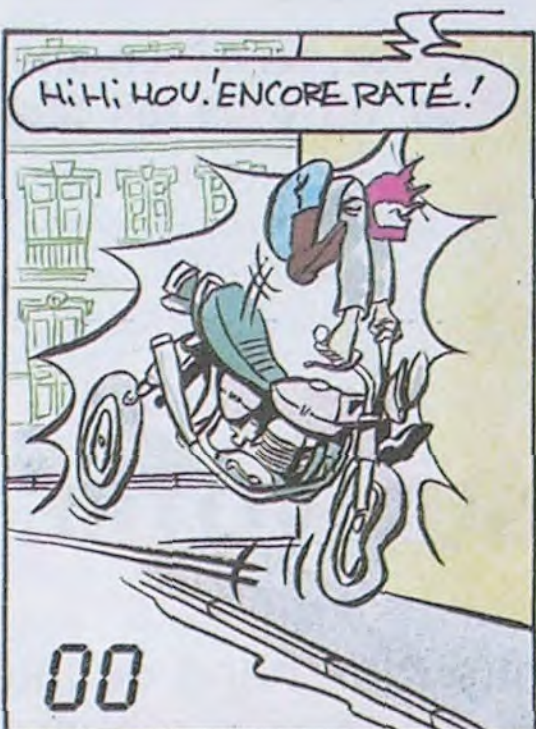


AMSTRAD	Beurk Roger
P.A. GRELLET	page 6
AMSTRAD	Burger
J. et C. MOULIS	page 10
APPLE	Oi Test
Pascal ANQUETIN	page 3
CANON X07	Serpentine
F. VACHER	page 7
CBM 64	Karatéka
Stéphane MECARY	page 23
EXL 100	De l'or ou la mort
Sylvain CHARLOT	page 3
FX 702 P	Rescapés de l'espace
Christian LEGRAND	page 27
MSX	Château Xerox
Simon MULINGS	page 9
ORIC	Plus ou moins
Guy RATIN	page 5
SPECTRUM	Gazon
Joseph PRADES	page 8
TI 99 (be)	Karaté
François PELISSA	page 12
T07-70	Couleurs
Frédéric LEHOBEY	page 26
VIC 20	Le Château de la Terreur
Laurent CINTRACT	page 29
ZX 81	Ordicartes
Franck LAVOYER	page 11

POUR GAMES

"PAS TOUJOURS LES MEMES"

THIRIET



NOËL - THOMSON - NOËL - TOUT UN MONDE DANS UN CADEAU



- JEUX**
- Airbus/M05 C 390 F
 - Androïdes 210 F
 - Arsène lapin K7 160 F
 - Astrocouple K7 195 F
 - Bidul K7 210 F
 - Botchoï K7 155 F
 - Brigade du feu K7 155 F
 - Business K7 299 F
 - Cap hom K7 155 F
 - Château noir & dragon rouge K7 195 F
 - Club de football K7 195 F
 - Color pack K7 145 F
 - Enigmatika/M05 C+K7 350 F
 - Enigmatika 2-3-4-5 K7 50 F
 - Eurospace 2D 475 F
 - F.B.I. K7 215 F
 - Feu vert K7 145 F
 - Géodysée K7 179 F
 - Imperialis K7 195 F
 - Initiation aux échecs - Vol. 1-2 K7 185 F
 - Inspector Gad K7 179 F
 - Invasion K7 160 F
 - Je dessine K7 185 F
 - Labyrinthe survie K7 199 F
 - Les 7 magiciens K7 159 F
 - Mission pas impossible K7 160 F
 - Motus/M05 C 299 F
 - Karaté K7 150 F
 - Mandragore/M05 K7 250 F
 - Meloptica K7 145 F
 - Météo7 K7 210 F
 - Orbital mission K7 235 F
 - Orditable K7 199 F

- Les dieux du stade**
- Pictor/M05 C 295 F
 - Planète morte K7 219 F
 - Poseidon K7 219 F
 - Raid sur Ténéris K7 195 F
 - Régates K7 175 F
 - San Pablo K7 155 F
 - Scratch K7 155 F
 - Sos space K7 219 F
 - Super Jimmie K7 175 F
 - Super tennis K7 195 F
 - Synthetia M0/5 C 499 F
 - Thésaurus K7 195 F
 - Votez pour moi K7 195 F
- K7 LOGICIELS POUR THOMSON**
- Forth 350 F
 - Moniteur odin 320 F
 - C.A.O. 340 F
 - Aigle d'or 200 F
 - Top chrono 150 F
 - 5^e axe 190 F
 - Coliseum 200 F
 - Flipper II 200 F
- EDUCATION/FORMATION**
- Politique économique K7 219 F
 - Aide à l'orthographe 1-2 (ce-cm) K7 185 F
 - Aide à la lecture 1-2 (cp) 3-4

- (cp-ce) K7 185 F
- Anglais 1-2-3-4-5-6 K7 210 F
- Animatix K7 250 F
- Biorythmes K7 149 F
- Carte de santé K7 195 F
- Carte d'Europe K7 175 F
- Carte de France K7 149 F
- Carte du ciel K7 195 F
- Conjugué K7 199 F
- Corps humain K7 150 F
- Courrier/M05 K7 299 F
- Démonstrations et géométrie K7 175 F
- Dictée électronique K7 150 F
- Equations inéquations K7 175 F
- Géométrie (ca, cm) K7 235 F
- Gérez vos fiches/M05 C 549 F
- Gestion privée/M05 C 599 F
- Grammaire et orthographe 1-2-3-4 (ce) K7 185 F
- Grammaire et voc. 1-2 K7 185 F
- Groupe nominal K7 195 F
- La ronde des chiffres K7 135 F
- La ronde des formes K7 145 F
- Le cartable 6^e K7 295 F
- Le cube initiation au basic 4K7 295 F
- Lire les statistiques K7 175 F
- Lire vite et bien K7 199 F
- Microprocesseur K7 175 F
- Microscillo K7 150 F
- Nombres & opérations (cm) K7 235 F
- Tables et frises (cp, ce) K7 235 F
- Vin sur vin K7 270 F
- Vocabulaire et orthographe 1-2 (cm) K7 185 F
- Votre auto K7 149 F
- Portefeuille boursier C 580 F
- Raconte une histoire K7 155 F
- L'ass desass K7 351 F
- L'ass desass D 390 F
- Aqua 7 T07/70 D 1,451 F
- Dos logo M05/T07/70 D 225 F
- Logo M05/T07 C 995 F
- Relance T07/70 D 998 F
- Thomcalc K7 149 F

MANDRAGORE

PICTOR LA PALETTE MAGIQUE

POSEIDON

AIRBUS

LES DIEUX DU STADE

SUPER TENNIS

TOUT UN MONDE DANS UN CADEAU

- M05 Ordinateur avec nouveau clavier mécanique
- Crayon optique
- Lecteur de K7 M05
- "Pictor" logiciel de dessin
- "Mandragore" jeux d'aventures
- Guide du M05, manuel "basic"

LE COLIS CADEAU AU PRIX DE 2.590 F

BON DE COMMANDE PROMO NOËL VALABLE JUSQU'AU 15/1/86

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Tél. _____

Code Postal _____

Ville _____

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

Prix TTC.

LA RÈGLE A CALCUL :

65/67, bd Sain-Germain, 75005 PARIS

Tél. : 43.25.68.88 - Télex : ETRAV 220064 F / 1303 RAC

Livraison des produits disponibles sous 8 jours. parking gratuit Maubert-Lagrange

KARATE

PLANÈTE

MICRO-SCRABBLE :
4 niveaux de jeux 20.000 mots français

LA PLANÈTE INCONNUE :
Jeux d'aventure interplanétaire

NUMERO 10 :
Le football avec Platini

LE PACK : 345 F

LA PLANÈTE INCONNUE

NUMERO 10

Mallette professionnelle

FIL pour TO 70/TO 9 :
statistiques, graphiques, color calc 1.490 F

Assembleur langage 890 F

MATERIEL :

- Unité centrale M05 2.350 F
- Clavier mécanique M05 550 F
- Magnétophone M05 550 F
- Crayon optique pour M05 195 F
- Contrôleur lecteur de disquette 3.270 F
- Imprimante à impact 2.890 F
- Contrôleur de communication pour imprimante 650 F
- Câble pour imprimante à impact 250 F
- Contrôleur pour manette de jeux 160 F
- Manette de jeux 120 F
- Imprimante thermique 40 col. 2.990 F
- Modulateur Secam pour TV 590 F