

**N°116**

Le premier hebdomadaire d'informatique, hic ! Bonne année.

11F

3 Janvier 1986 - Belgique : 83 FB - Luxembourg : 84 Frs - Suisse : 3,60 FS.

IL EST NÉ LE DIVIN ORIC

Heureusement qu'on est pas en Avril. Parce que l'annonce d'un nouveau Stratos... Surtout dédié à la télématique et à la communication ! On n'y aurait pas cru.

GRAND-PERE

C'est le troisième modèle de Stratos que l'on vous présente. Le premier, c'était à Micro-expo il y a un an et demi. C'était l'inénarrable Denis Taïeb qui le présentait sur son stand d'ASN, puisqu'à l'époque ASN était encore distributeur exclusif d'Oric. Ce n'était pas vraiment un ordinateur, mais ce que l'on appelle en jargon informatique une "pantoufle" : un boîtier certes joli, mais ne contenant pas grand-chose, en tout cas pas assez pour faire marcher la bécane. Le cas est courant : Atari avait présenté un tel appareil à Las Vegas voici un an (le 520 ST avait l'air terminé, mais des tonnes de câbles entraient sous la table par un trou habilement dissimulé pour aller chercher des informations ailleurs que dans le corps de la machine où il n'y avait rien), l'Amiga de Commodore a été exhibé à maintes reprises sans certaines de ses caractéristiques principales, bref, les fabricants et les importateurs ne se gênent pas pour vendre la peau de l'ours avant même de l'avoir repéré. Et donc le petit père Taïeb avait fait de même.

PERE

Et puis, après les démêlés que l'on sait, Eurêka a racheté Oric Angleterre, il y a six mois. Au milieu des embrouilles juridiques et des communiqués contradictoires venant d'ASN et d'Eurêka, on a appris que le Stratos définitif existait vraiment, qu'il y en avait deux ou trois modèles et qu'on pouvait même le tester, le triturer et lui faire cracher ce qu'il savait. Ce fut rapidement chose faite : vous avez eu droit à un banc d'essai complet de la bécane. Et puis, on a appris que le nom "Stratos" était déposé par ASN, qu'en conséquence le Stratos ne s'appellerait pas Stratos, et que de toutes façons il ne serait pas tel qu'on nous l'avait présenté parce qu'il n'y avait aucune demande sur le marché pour un tel appareil.

Il y a quinze jours, on reçoit un faire-part du style : "Nous avons le plaisir de vous faire part de la naissance du Téléstrat..."

ENFANT

Et voilà le dernier avatar : le Téléstrat. Cette fois, ce n'est

LOCO A VAPEUR

Le look, déjà : c'est le même à peu de choses près que celui du premier prototype d'il y a six mois. On retrouve toujours le principe des cartouches de Rom et de Ram enfichables dans un petit logement sur le

mieux que ça, je ne serais pas obligé de répéter deux fois les choses. En passant, notons que l'alimentation est régulée dans le bloc lui-même, ce qui évite toute surchauffe dans le corps de l'unité centrale. On peut remarquer aussi que le Téléstrat bénéficie des derniè-

6502A qui tourne à 1 Mhz. Le même microprocesseur que l'Apple, que l'Oric, que l'Atari 800 et que le Commodore 64 (ou presque). Je voudrais, à ce propos, faire une petite parenthèse. La polémique fait rage entre partisans du Z80 et partisans du 6502. Je ne suis pas le dernier à l'alimenter : je suis moi-même fan du 6502. Les défenseurs du Z80 arguent de sa vitesse plus élevée, de ses instructions plus puissantes, pour le porter aux nues. Personnellement, je préfère le 6502 tout bêtement parce que les listings désassemblés sont très beaux : tous les mnémoniques ont trois lettres, ce qui donne à l'ensemble une unité fort agréable à l'œil. Oui, le critère esthétique est le seul qui préside à mon choix parce que de toutes façons, je suis comme 99,99% des gens qui prétendent programmer en assembleur : je ne sais pas le faire. A ma connaissance, il n'existe aucun programme tournant sur Z80 tirant vraiment parti de ses caractéristiques, un programme étant trop difficile à optimiser. Pas plus que sur 6502, d'ailleurs, mis à part un petit truc dont je vais vous causer tout à l'heure. Donc, choisissez mieux choisissez beau, de toutes façons, le 6502 est aussi bon que le Z80. Ecco.

La Ram est la même que celle de l'Atmos : 64 Ko dont 37 disponibles pour l'utilisateur, écran haute résolution non compris. La Rom, par contre, fait 48 Ko, un record. Et elle loge dans les 16 Ko laissés libres par la Ram... Comment se fait-ce ? Elle est composée de quatre banques de mémoire pouvant s'alterner au fur et à mesure des besoins. Ah, tout s'explique. Les deux ports se trouvant sur le dessus de la bécane peuvent recevoir, celui de gauche un logiciel d'application (c'est-à-dire le Basic, ou un autre langage, ou un logiciel de gestion) et celui de droite une Ram de 128 Ko ou un autre langage ou un jeu.

Sur le côté, deux ports joystick aux normes Atari semblent ten-

dre leurs orifices en disant "branchez-moi branchez-moi", ce qui représente un degré de sensualité rarement atteint en matière de connectique.

LE CUL (OH !)

Au cul de la bécane, on remarque le même bus que sur l'Oric : c'est le bus d'extension qui est entièrement compatible avec celui de son petit frère. Tous les périphériques prévus pour l'Oric pourront donc s'adapter sur le Téléstrat. On remarque aussi une centronics tout à fait standard, ainsi qu'une RS 232 au moins aussi standard, ce qui fait que si vous n'arrivez pas à brancher une imprimante ou un modem dessus, vous êtes vraiment le dernier des manches, d'autant que l'une et l'autre sont totalement paramétrables, et encore une fois, j'y reviendrai tout à l'heure. On s'aperçoit qu'il y a une prise qui ne sert apparemment à rien, mais c'est faux, elle sert vachement, elle se raccorde à un minitel, comme je vous l'indiquerai ci-plus tard. On peut admirer aussi la fiche de la prise péritel, très belle, d'époque. Et puis le connecteur du lecteur de disquettes, pas mal non plus. Voilà pour l'arrière.

Dedans, on jette un coup d'œil ? Allons-y. Que voit-on de prime abord ? On voit un contrôleur de disquettes en bonne et due forme. Ce qui veut dire que le lecteur qui se branche dessus n'est qu'un lecteur esclave, qui ne vaut que 1490 balles, au lieu de 2490 lorsqu'il contient lui-même le contrôleur. Ach, avantach. Et le machin qui est sur le contrôleur, c'est quoi ? C'est un ULA, c'est-à-dire un Uncommitted Logic Array, c'est-à-dire un circuit composé de portes Nand, c'est-à-dire une toute petite bestiole ne consommant presque rien et douze fois plus rapide que son équivalent en circuits intégrés, qui eux pompent du courant à tout va et occupent une superficie dix fois supérieure. Pour

Suite page 11



plus un prototype, les chaînes sont lancées. Nous avons fait le premier banc d'essai de la machine, bien entendu. Et alors, et alors... ? Ben alors, il y a beaucoup de choses. Vraiment beaucoup. D'abord, on peut remarquer que c'est le premier micro-ordinateur dédié à une utilisation spécifique dès sa naissance : la télécommunication. Ensuite, on peut saluer l'exploit : malgré ses différences, il est entièrement compatible avec l'Oric-1 et l'Atmos, ce qui représente tout de même au moins un millier de logiciels (véritables, sur catalogue, pas les 2000 de la pub). Et puis, il introduit un concept nouveau : le basic compilé d'origine. On va voir ça tout à l'heure. En attendant, regardons un peu les caractéristiques purement techniques.

panneau supérieur, les touches du clavier sont les mêmes que celles de l'Atmos (c'est-à-dire très bonnes) et on retrouve les mêmes couleurs : noir sur le dessus et, Dieu sait pourquoi, rouge dessous. Le bouton Reset est toujours sur le côté droit (c'est-à-dire beaucoup plus facilement accessible que sur l'Atmos), mais cette fois-ci, c'est un vrai Reset : il n'agit plus sur les IRQ mais sur le RST. En clair, ça veut dire qu'il déplante tout sans exception. Quel progrès ! Côté charbon, on trouve une alimentation commune au Téléstrat et au lecteur de disquettes. Je n'ai pas encore parlé du lecteur, parce que je lui réserve un chapitre à lui tout seul, sachez seulement qu'il y en a un et qu'il est alimenté par la même alimentation que celle du Téléstrat. Vous pourriez écouter

res améliorations de l'Atmos : la prise péritel est alimentée. Non seulement ça, d'ailleurs, mais en plus, elle transmet maintenant le son au téléviseur : plus de haut-parleur vaseux dans l'unité centrale. Et c'est une bonne chose, car figurez-vous que le Téléstrat, tout comme l'Oric-1 et l'Atmos, est équipé d'un processeur sonore plutôt fameux, le 8912 : c'est le même que celui des MSX et de l'Amstrad ! On ne le sait pas assez, mais on peut faire avec l'Oric des choses assez fabuleuses, en musique. Voilà pour le look. Et puis de toutes façons, vous avez une super-belle photo juste à côté, regardez, c'est ça. Voilà, vous l'avez vu.

INSIDE

Bon, le processeur, c'est un

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, megouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon Général ! lire page 11

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 9, 10

CONCOURS PERMANENTS

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

CINOCHE-TELOCHE pages 15,31.

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 18

FORMATION A L'ASSEMBLEUR :

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 29

DEULIGNEURS les fainéants sont page 11

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

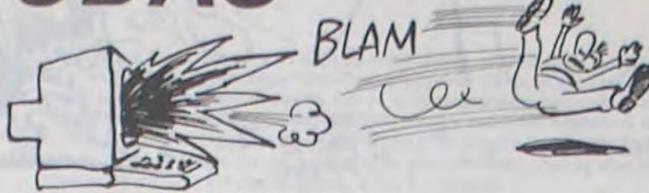
AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X-07 • CASIO FX 702-P •
COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 •
MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM •
TEXAS TI99/4A • THOMSON T07, T07/70, ET M05 •

TRANS-BERMUDAS

APPLE

Poussé par les vents de l'informatique, disputez une course de voiliers sur les flots bleus de la basse résolution.

Fabrice BLANCHARD



BONNE ANNÉE AUX LECTEURS DE L'HHHEBDO



éditô ô ô

Eh oui, je sais, le serveur minitel de l'HHHEBDO est pourri. La moitié des services sont en radeau et l'autre moitié est buggée. M'emmerdez pas, vous remuez le couteau dans la plaie.

Mais n'ayez crainte, on est en train de s'en occuper. Le problème c'est que nous avons confié la réalisation de cet engin à des professionnels. De vrais pros, avec des cravates et des costumes, des gilets et des attaché-cases noirs en imitation skaï. De vrais pros qui parlent pendant deux heures, qui travaillent cinq minutes et qui appellent maman quand ils découvrent le moindres début de commencement de petit bug. Des informaticiens, quoi. Allez quand même faire un tour sur le serveur aujourd'hui, les pros courent dans les couloirs en zig-zag pendant que les amateurs que nous sommes leur tirent dessus à la chevrotine de la main gauche et programment leur putain de machine de la main droite. Regardez, ça va déjà mieux et c'est pas fini : si fin janvier notre serveur n'est pas le plus beau du monde, je me fais couper les couilles... (Voix off et féminine : non, déconne pas, pas ça, mon chéri, non !) Ah ben non, si ça marche pas, ça marche pas, un point. Hongre alors. Et l'intox ? L'intox ? Il est en radeau aussi, c'est la mode des radeaux en ce moment ! Si tout va bien et si ces cons de dessinateurs retrouvent leurs crayons et leurs pinceaux, vous aurez peut-être une petite chance de le retrouver dans vos kiosques fin janvier. Sinon, vous pouvez essayer d'aller gratter la tombe de Reiser au cimetière Montparnasse, c'était un vrai pro mais il est mort, ce con ! Qui a dit que je devenais gâteau ? Qui a dit que je me répétais ? Bandes de moules, vous avez vu que, cette année encore, il ne nous ont laissé qu'une semaine entre le petit Jésus et le jour de l'an ? Comment voulez-vous que je sois dans mon état normal après avoir absorbé en un laps de temps aussi court deux réveillons, deux pots de fin d'année, un serveur qui merde, un Intox qui pédale, l'anniversaire de la jolie claviste, les soixante ans de Carali, remettez-vous ça et le dernier pour la route ?

Gérard Ceccaldi qui a bu son verre comme les zô-ô-tres

Oui, oui, je sais, bonne année et tout et tout. Un point.



SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL (1) 36 15 91 77 HG puis Envoi

```
1 REM *****
2 REM * TRANS-BERMUDAS *
3 REM * sur APPLE IIe *
4 REM * par *
5 REM * F. BLANCHARD *
6 REM * Le 07/06/1985 *
7 REM *****
10 TEXT : HOME : GOSUB 10000: FOR
Q = 1 TO 39: UTAB 10: HTAB Q
: PRINT "UTAB 10: HTAB Q"
: PRINT "UTAB 9: HTAB Q:"
: PRINT "UTAB 14: HTAB Q:"
: PRINT "UTAB 15: HTAB Q:"
: PRINT "UTAB 16: HTAB Q:"
20 SPEED= 200: FOR L = 1 TO 14:
READ L$
30 FOR T = 39 TO 12 + L STEP -
1
40 UTAB 12: HTAB T: PRINT L$;
*
50 NEXT T
60 NEXT L
70 SPEED= 255
80 UTAB 23: PRINT "VOULEZ-VOUS
LA REGLE DU JEU ? "; GET R$
: IF R$ = "O" THEN GOSUB 20
000
90 HOME
99 REM *** PROGRAMME PRINCIPAL
***
100 UTAB 12: HTAB 4: PRINT "COM
BIEN DE JOUEURS ? (2 à 7) ";
: GET F$: PRINT F$: F = VAL
(F$): IF F < 2 OR F > 7 THEN
90
110 HOME : UTAB 10: HTAB 12: PRINT
"DIFFICULTES": PRINT TAB(12) "-"
-----: PRINT : PRINT TAB(
8)*1 - Parcours rapide*: PRINT : PRINT
TAB(8)*2 - Parcours moyen*: PRINT
: PRINT TAB(8)*3 - Parcours
technique*
120 UTAB 22: HTAB 5: PRINT "QUE
L EST VOTRE CHOIX ? "; GET
XX$: PRINT XX$: XX = VAL (XX
$): IF XX < 1 OR XX > 3 THEN
120
130 IF XX = 1 THEN SS = .975
140 IF XX = 2 THEN SS = .95
150 IF XX = 3 THEN SS = .9
160 P = 2 * F: HOME
170 IF J = 0 THEN 190
180 HOME : UTAB 21: PRINT "Proi
ongez-vous la partie precede
nte "; GET R$: PRINT R$: IF
R$ = "O" THEN H = 1: M = M +
1: NN = NN + 1: FLAG = 1: PLOC =
1: GOTO 190
185 H = 0 :
190 OR : COLOR= 15: FOR U = 3 TO
37: FOR V = 0 TO 38: IF RND
(1) > SS THEN HLINE U,U + 1 AT
V: HLINE U,U + 1 AT V + 1
195 NEXT V: NEXT U
200 S = INT ( RND (1) * 37) +
1: T = INT ( RND (1) * 37) +
1: COLOR= 9: ULIN S,S + 1 AT
0: COLOR= 11: ULIN T,T + 1 AT
39
210 IF H = 1 THEN 230
220 FOR Z = 1 TO F: SC(Z) = 0: NEXT
```

```
Z: M = 1: NN = 0
230 K = 1.5708: FOR Z = 1 TO F: 0
F(Z) = 0: NEXT Z: ASD = 0
240 FOR R = 1 TO F: X(R) = 0: Y(R
) = S * .5: NEXT R
250 HOME : UTAB 21: FOR I = 1 TO
F
253 IF NN = F THEN NN = 0
255 IF FLAG = 1 AND PLOC = 1 THEN
I = I + NN: PLOC = 0
260 IF DF(I) = 1 THEN 460
265 COLOR= 9: ULIN S,S + 1 AT 0
: FOR LL = 1 TO 5: COLOR= 15
: PLOT X(I),Y(I): FOR TT = 1
TO 50: NEXT TT: COLOR= I +
1: PLOT X(I),Y(I): FOR TT =
1 TO 50: NEXT TT: NEXT LL
270 INVERSE : HTAB 15: PRINT "
JOUEUR "; I; " * : NORMAL : UTAB
21: HTAB 30: PRINT "SCORE=";
SC(I)
280 UTAB 22: HTAB 1: INPUT "VOI
LURE (1 à 6)="; V$(I): UTAB
22: HTAB 23: INPUT "ANGLE (0
à 90)="; A$(I): HOME
290 V(I) = VAL (V$(I)): A(I) = VAL
(A$(I)): IF V(I) < 1 OR V(I) > 6 THEN
270
300 IF A(I) < 0 OR A(I) > 360 THEN
270
310 A(I) = (A(I) * 3.14159) / 18
0: D(I) = 0: D(I) = ( SIN (A(I
) - K) + 1) * V(I): IF D(I) =
0 THEN 460
320 FOR G = 0 TO D(I)
330 U(I) = X(I): W(I) = Y(I): COLOR=
0: PLOT U(I),W(I): X(I) = X(I) + COS
(K - A(I)): Y(I) = Y(I) + SIN ( -
K + A(I))
340 IF X(I) < 0 THEN X(I) = 0
350 IF Y(I) < 0 THEN Y(I) = 39
360 IF Y(I) < 0 THEN Y(I) = 0
370 IF Y(I) > 39 THEN Y(I) = 39
380 IF SCRN( X(I),Y(I)) = 11 THEN
ASD = 1: GOTO 480
390 IF ASD = 1 THEN COLOR= 13:
ULIN T,T + 1 AT 39
400 IF SCRN( X(I),Y(I)) = 13 THEN
800
410 IF SCRN( X(I),Y(I)) = 0 OR
SCRN( X(I),Y(I)) = 1 + 1 OR
SCRN( X(I),Y(I)) = 9 THEN 4
40
420 COLOR= 1: PLOT X(I),Y(I): CALL
768: COLOR= 1 + 1: PLOT X(I),Y(I)
: SC(I) = SC(I) - 1
430 GOTO 460
440 COLOR= 1 + 1: PLOT X(I),Y(I
)
450 NEXT G
460 NEXT I
470 FLAG = 0: GOTO 250
480 HOME : UTAB 22: HTAB 8: INVERSE
: PRINT " LE JOUEUR "; I; " A GAGN
E ! * : NORMAL : GOTO 700
500 TEXT : HOME : UTAB 2: HTAB
9: PRINT "RESULTAT DE LA MAN
CHE "; M
510 FOR J = 1 TO 39: UTAB 3: HTAB
```

```
J: PRINT " * : NEXT
520 FOR Z = 1 TO F: UTAB 5 + Z *
2: HTAB 5: PRINT " JOUEUR "; Z
: " * : SC(Z): POINT": IF
ABS (SC(Z)) > 1 THEN PRINT
"S": GOTO 540
530 PRINT " *
540 NEXT Z: RES = - 100: 0 = 0: S
C(0) = - 100
550 FOR Z = 1 TO F: IF SC(Z) = 0
) RES THEN RES = SC(Z): GOTO
560
555 GOTO 570
560 IF SC(Z) = RES AND SC(HH(Q)
) = RES THEN Q = Q + 1: HH(Q)
= Z: GOTO 570
565 Q = 1: HH(Q) = Z
570 NEXT Z
580 FOR Z = 1 TO Q: INVERSE : UTAB
5 + Z * HH(Z): HTAB 1: PRINT "
JOUEUR "; HH(Z); " = " * : SC(HH
(Z)): POINT"
585 IF ABS (SC(HH(Z))) > 1 THEN
PRINT "S" * : GOTO 600
590 PRINT " *
600 NEXT Z: NORMAL
610 UTAB 23: PRINT "VOULEZ-VOUS
REJOUER "; GET R$: PRINT R
$: IF R$ = "O" THEN J = 1: GOTO
110
620 HOME : FOR I = 1 TO 39: UTAB
11: HTAB I: PRINT " * : NEXT
I
625 FIN$ = " A BIENTOT , MATEL
OTS"...
630 FOR O = 30 TO 2 STEP - 1
640 UTAB 6: HTAB 0: PRINT " /
0 =
650 UTAB 7: HTAB 0: PRINT " /
0 =
660 UTAB 8: HTAB 0: PRINT " /
0 =
665 UTAB 9: HTAB 0: PRINT " /
0 =
670 UTAB 10: HTAB 0: PRINT " ---
0 ---
675 UTAB 11: HTAB 0: PRINT " 0 _
0 ---
680 GG = GG + 1: UTAB 10: HTAB 0
+ 9: TER$ = LEFT$ (FIN$,GG)
: PRINT TER$
690 FOR G = 1 TO 50: NEXT G, 0: UTAB
23: END
695 FOR G = 1 TO 50: NEXT G, 0: UTAB
23: END
700 SC(I) = SC(I) + F * 2: COLOR=
14: ULIN T,T + 1 AT 39
710 FOR D = 1 TO 20: UTAB 22: HTAB
1: PRINT CHR$( 7): NEXT : HOME :
DF(I) = 1: GOTO 460
800 P = P - 2
810 SC(I) = SC(I) + P
820 DF(I) = 1: IF P = 2 THEN 500
830 GOTO 460
9999 REM *** MUSIQUE ***
10000 FOR I = 768 TO 850: READ
A: POKE I,A: NEXT I
10010 DATA 169,44,133,254,169
,3,133,255,160,0,177,254,240
,29,170,200,177,254,168,44,4
```

```
8,192,136,208,253,202,208,24
6,165,254,24,105,2,133,254,1
65,255,105,0,133,255,208,221
,96,255,109,255,109,255,131,
255,96,90,96
10020 DATA 255,109,255,109,255
,131,255,131,90,1,255,109,90
,1,255,109,255,131,255,96,25
5,109,255,109,255,131,127,13
1,0
10030 RETURN
10040 DATA T,R,A,N,S, -,B,E,R,M
,U,D,A,S
19999 REM *** REGLE DU JEU ***
20000 HOME : UTAB 1: HTAB 8: PRINT
" R E G L E D U J E U "
20010 FOR I = 1 TO 40: UTAB 2: HTAB
1: PRINT " * : NEXT I
20020 UTAB 5: HTAB 1: PRINT "
Le but de ce jeu est de simu
ler une course de voiliers
qui partent du bord gauche
de l'écran jusqu'au bord dr
oit."
20030 PRINT " Le vent (puisque
il s'agit de voiliers) souffle
du haut de l'écran jusqu'au
bas."
20040 PRINT " Pour vous deplac
er vous devrez indiqu
er c
ombien vous mettez de voilur
e et quel est l'angle de vo
tre bateau en de- gres sach
ant que le 0 est en haut de l
'écran."
20045 PRINT " écran, le 90 à dro
ite, le 180 en bas et le 270
à gauche."
20050 PRINT " Dernière recomme
ndation : on ne doit évidem
ment pas heurter ni les bate
aux adverses ni les îles q
ui parsement votre route."
20060 UTAB 23: PRINT " APPUYEZ S
UR UNE TOUCHE "; GET K$
20070 HOME : UTAB 1: HTAB 8: PRINT
" R E G L E D U J E U "
20080 FOR I = 1 TO 40: UTAB 2: HTAB
1: PRINT " * : NEXT I
20090 UTAB 5: HTAB 1: PRINT "
L'arrivée se situe sur le ca
rre coloree droite."
20100 PRINT " Pour une partie
qui se joue en plus d'une
manche, on remarque que le j
oueur qui part le dernier es
t defavorisé, donc";
20110 PRINT " le depart de chaqu
e manche sera alterne (celui
qui est parti ler à la prem
iere manche partira 2eme à
la deuxieme manche, le dernie
r d'une manche sera donc ler
à la manche suivante etc...)"
20120 UTAB 23: PRINT " APPUYEZ S
UR UNE TOUCHE "; GET R$: RETURN
```



L'AVENTURIER

FX 702 P

Vous avez découvert, sur la face cachée de la Lune, des bases que l'infâme XZWIAOR (imprononçable !) a fait construire. Révolté par l'ignoble machination, vous voilà aux commandes de votre super véhicule, bien décidé à semer la destruction chez l'adversaire.

Bruno RAGUIN

Mode d'emploi : Votre but est d'arriver intact aux différentes bases, pour permettre à votre

fidèle ordinateur d'en assurer la destruction. Votre parcours décomposé en 21 étapes, ne sera pas sans problème. Vous devrez sauter les rochers représentés par des "Q" et détruire tous les obstacles posés par XZWIAOR, qui vont, des réservoirs nucléaires "Q", aux bons à rien "R" (il en existe même sur la Lune !), en passant par les postes de contrôle "P" et les vaisseaux "P". Sautez les rochers par appui sur "Q" et détruisez les obstacles en appuyant sur les touches correspondantes (exemple : "Q" pour "Q", "P" pour "P", etc). Attention, votre FX bien que fidèle et inépuisable en énergie, ne supportera pas un emploi irraisonné de ses armes... Sachez que votre véhicule peut résister à cinq accidents.

```
LIST ALL
25 GSB H+99
30 FOR I=1 TO 17
35 PRT CSR 0: MID(1
,10): CSR I: V$;
40 V$=U$
45 K$=KEY: IF K$=""
: K$=Q$
50 IF MID(1+2,1)+K
$ THEN 1000
55 IF K$=Q$ THEN 7
5
60 J=I+1
65 IF K$=T$: PRT CS
R I: MID(J,1)+S$
: I=J: GOTO 75
70 PRT CSR J: R$; $
=MID(1,J)+Q$+MI
D(J+2)
75 NEXT I: PRT : NEX
T P: GOTO 200
100 $=""
, , , ,
: RET
101 $=""
, , , Q ,
: RET
102 $=""
P, Q, ,
```

```
P, , " : RET
103 $=""
, QQ, ,
Q, PP " : RET
104 $=""
P, , QPP
, Q, " : RET
105 $=""
QPQ, Q,
, Q " : RET
106 $=""
Q, , Q P,
QP, , " : RET
107 $=""
Q, Q, QPP,
Q, , " : RET
108 $=""
, , Q, P
, QPP " : RET
109 $=""
, QPQ P,
Q, , " : RET
110 $=""
, QP, , Q
, PQ, " : RET
111 $=""
Q, Q, QPP
Q, P " : RET
112 $=""
QPQ Q P,
PQQ, " : RET
113 $=""
QPQP, PQ
PPQP, " : RET
114 $=""
QPQPQPQ
R, QP " : RET
115 $=""
, QP, Q
```

```
*** VAR LIST
VAR: 26 PRG: 1600
A = 1
B = 0
C = 0
D = 0
E = 5
F = 0
G = 0
H = 22
I = 6
J = 5
K$ =
L = 0
M = 0
N = 1298.935
O = 0
P = 1
Q$ =
R$ = #
S$ = #
T$ = #
U$ = #
V$ = #
W = 0
X = 0
Y = 0
Z = 0
200 WAIT 70: PRT "LA
BASE !"
210 $=""
, , , , ,
, , , , ,
, , , , ,
214 PRT CSR 0: U$; $;
=*****
220 PRT : PRT " - : C
SR 10: B$;
225 FOR I=2 TO 9: PR
T CSR I: " - : F
OR J=1 TO 3: NEX
T J: NEXT I
230 FOR I=1 TO 10: P
RT CSR 10: B$; CS
R 10: F$: NEXT I
233 PRT CSR 13: " B$;
235 V$=""
: U$=""
: F
OR D=1 TO 5: 6$;
U$: U$=V$: V$=6$
240 FOR I=1 TO 4: PR
T CSR 13-1: V$: C
SR 13+1: U$:
245 NEXT I: NEXT D
247 PRT CSR 9: "(((
x)))": FOR I=1
```

CHEVAUX

EXL 100

RIEN NE SERT DE POURRIR IL FAUT MURIR A POINT.

Si le jeu "des petits chevaux" est votre dada, goûtez à cette version qui ne manque pas de selle...

Jean-Claude SARHY-MANGIN



```

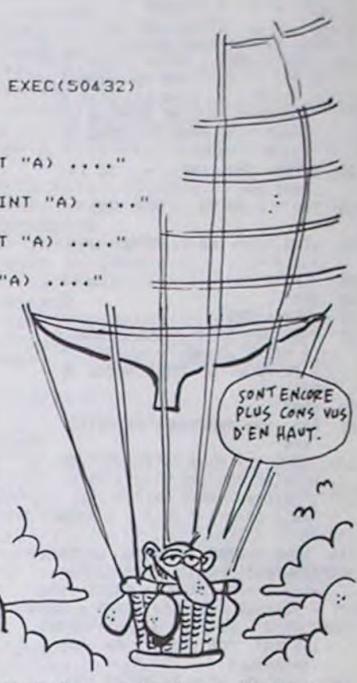
1 *****
2 !* CHEVAUX SUR EXL 100
3 !* PAR CH ET JC SARHY-MANGIN
4 !* LE 3/8/85
5 *****
6 CALL CHAR(1,"00000000181800000000")
7 CALL CHAR(2,"00606000000606000000")
8 CALL CHAR(3,"00060600181800606000")
9 CALL CHAR(4,"00006666000066660000")
10 CALL CHAR(5,"00666600181800666600")
11 CALL CHAR(6,"00666600666600666600")
12 CALL CHAR(42,"00183C7C0C3C38183C7E")
13 C2$(1,1)="1YG":C2$(2,1)="1YG":C2$(3,1)="1YG":C2$(4,1)="1YG"! CHEVAUX J1
14 C2$(1,2)="1bG":C2$(2,2)="1bG":C2$(3,2)="1bG":C2$(4,2)="1bG"! CHEVAUX J2
15 C2$(1,3)="1MG":C2$(2,3)="1MG":C2$(3,3)="1MG":C2$(4,3)="1MG"! CHEVAUX J3
16 C2$(1,4)="1WG":C2$(2,4)="1WG":C2$(3,4)="1WG":C2$(4,4)="1WG"! CHEVAUX J4
17 C$(1)="OBY":C$(2)="OBC":C$(3)="OBM":C$(4)="OBW"! CASES ET MESSAGES
18 CLS "Wbb":CALL COLOR("Owb"):CALL CAD(20)
19 CALL COLOR("1wb"):LOCATE (4,6):PRINT "*" *:LOCATE (4,33):PRINT "*" *
20 LOCATE (18,6):PRINT "*" *
21 CALL COLOR("OwbHL")
22 LOCATE (10,12):PRINT "CCHHEEVVAAUUX"
23 LOCATE (11,12):PRINT "CCHHEEVVAAUUX"
24 CALL COLOR("Owb"):LOCATE (18,31):PRINT "SMJC"
25 CALL TIC(3):PAUSE .5:CALL CAR
26 LOCATE (22,32):PRINT "<-<":PAUSE
27 !*****
28 !* 1. REGLES
29 !*****
30 CALL CAD(22):CALL COLOR("OwbL")
31 LOCATE (3,15):PRINT "CCHHEEVVAAUUX"
32 LOCATE (4,15):PRINT RPT$(CHR$(30),12):CALL COLOR("Owb")
33 CALL COLOR("Owb"):LOCATE (6,5):PRINT "CE JEU PERMET DE JOUER : "
34 LOCATE (8,5):PRINT "1.ENTRE VOUS (DE 1 A 4 JOUEURS)"
35 LOCATE (10,5):PRINT "2.AVEC L'ORDINATEUR,CELUI-CI "
36 LOCATE (12,6):PRINT "REPLACANT 1 A 3 JOUEURS ADVERSES"
37 LOCATE (14,6):PRINT "A APPELER -EXL1,-EXL2,-EXL3"
38 LOCATE (16,5):PRINT "3.CONTRE L'ORDINATEUR "
39 LOCATE (18,6):PRINT "REPLACANT 1 A 3 JOUEURS ALLIES"
40 LOCATE (20,6):PRINT "A APPELER DU MEME NOM -EXL"
41 LOCATE (21,35):PRINT "<-<":PAUSE:CALL CAR
42 CALL CAD(22):CALL COLOR("OwbL")
43 LOCATE (4,15):PRINT "RREEGGLEESS"
44 LOCATE (5,15):PRINT RPT$(CHR$(30),12):CALL COLOR("Owb")
45 CALL COLOR("Owb"):LOCATE (7,5):PRINT "L'ORDINATEUR ANIME CE JEU ET : "
46 LOCATE (9,5):PRINT "- ANNONCE TOUR A TOUR LES JOUEURS"
47 LOCATE (11,5):PRINT "- LEUR DEMANDE DE LANCER LE DE"
48 LOCATE (13,5):PRINT "- ANNONCE LE RESULTAT DU LANCE"
49 LOCATE (15,5):PRINT "- DEMANDE LE No DU CHEVAL CHOISI"
50 LOCATE (17,5):PRINT "- DEPLACE LES CHEVAUX"
51 LOCATE (19,5):PRINT "- GUIDE ET RENSEIGNE LES JOUEURS"
52 LOCATE (21,32):PRINT "<-<":PAUSE:CALL CAR
53 CALL CAD(22):CALL COLOR("OwbL")
54 LOCATE (4,15):PRINT "RREEGGLEESS"
55 LOCATE (5,15):PRINT RPT$(CHR$(30),12):CALL COLOR("Owb")
56 CALL COLOR("Owb"):LOCATE (7,5):PRINT "LES REGLES SONT LES SUIVANTES : "
57 LOCATE (9,5):PRINT "- IL FAUT FAIRE 6 POUR SORTIR"
58 LOCATE (11,5):PRINT "- UN 6J PERMET DE REJOUER"
59 LOCATE (13,5):PRINT "- IL NE PEUT Y AVOIR QU'UN CHEVAL "
60 LOCATE (15,5):PRINT " PAR CASE : "
61 LOCATE (17,9):PRINT ". SUR LE PARCOURS PRINCIPAL"
62 LOCATE (19,9):PRINT ". EXCEPTE DANS LES ECURIES"
63 LOCATE (21,32):PRINT "<-<":PAUSE:CALL CAR
64 CALL CAD(22):CALL COLOR("OwbL")
65 LOCATE (4,15):PRINT "RREEGGLEESS"
66 LOCATE (5,15):PRINT RPT$(CHR$(30),12):CALL COLOR("Owb")
67 CALL COLOR("Owb"):LOCATE (7,5):PRINT "POUR RENTRER A L'ECURIE IL FAUT : "
68 LOCATE (9,5):PRINT "- SE PLACER JUSTE DEVANT L'ECURIE"
69 LOCATE (11,5):PRINT " ( SINDO VOUS RECLEZ .....)"
70 LOCATE (13,5):PRINT "- FAIRE SUCCESSIVEMENT : "
71 LOCATE (15,7):PRINT ". 1,2,3,4,5 POUR AVANCER"
72 LOCATE (17,7):PRINT ". 6 POUR SE PLACER A L'ARRIVEE"
73 LOCATE (19,5):PRINT "MAINTENANT BONNE CHANCE A TOUS."
74 LOCATE (21,32):PRINT "<-<":PAUSE:CALL TRO
75 !*****
76 !* 2. IDENTITE DES JOUEURS
77 !*****
78 CALL CAD(20):CALL COLOR("OwbL")
79 LOCATE (4,14):PRINT "CCHHEEVVAAUUX"
80 LOCATE (5,14):PRINT RPT$(CHR$(30),14):CALL COLOR("Owb")
81 LOCATE (7,5):PRINT "- CHEVAUX PAR JOUEUR [(<=4):":ACCEPT SIZE(1):NC
82 IF NC>4 THEN 81
83 LOCATE (9,5):PRINT "- NOMBRE DE JOUEURS [(<=4):":ACCEPT SIZE(1):NJ
84 IF NJ>4 THEN 83
85 LOCATE (11,5):PRINT "- DEMONSTRATION [ O/N ] : ":ACCEPT SIZE(1):R$
86 IF R$="N"THEN 89
87 IF R$="O"THEN 85
88 FOR I=1 TO NJ:NOM$(I)="-EXL 100":NEXT I:GOTO 97
89 FOR I=1 TO NJ
90 LOCATE (13,5):PRINT RPT$(" ",34):PAUSE 1
91 LOCATE (13,5):PRINT " JOUEUR No";I;" VOTRE NOM SUP : "
92 LOCATE (15,7):PRINT "( PRECEDE D'UN TIRAIT (-) ,"
93 LOCATE (17,7):PRINT "EXL 100 JOUERA POUR VOUS .)"
94 LOCATE (19,10):PRINT RPT$(CHR$(29),11)
95 LOCATE (19,10):PRINT ". ":ACCEPT SIZE(13):NOM$(I)

```

```

96 NEXT I
97 LOCATE (19,10):PRINT "VALIDE [O/N] : ":ACCEPT SIZE(10):R$
98 IF R$="N"THEN 78
99 IF R$="O"THEN 101
100 GOTO 97
101 !*****
102 !* 3. DESSIN DU JEU
103 !*****
104 CALL POKE(50432,162,5,45,162,136,45,10):CALL EXEC(50432)
105 CLS "BGG":CALL COLOR("Owb")
106 CALL CAD(17)
107 CALL COLOR(C$(1))
108 LOCATE (3,31):PRINT "D":LOCATE (5,31):PRINT "A" ....
109 CALL COLOR(C$(2))
110 LOCATE (14,31):PRINT "D":LOCATE (16,31):PRINT "A" ....
111 CALL COLOR(C$(3))
112 LOCATE (14,5):PRINT "D":LOCATE (16,5):PRINT "A" ....
113 CALL COLOR(C$(4))
114 LOCATE (3,5):PRINT "D":LOCATE (5,5):PRINT "A" ....
115 FOR CH1=1 TO NC:FOR JOU1=1 TO NJ
116 W=42:GOSUB=C2$(CH1,JOU1):GOSUB 378
117 NEXT JOU1:NEXT CH1
118 CALL COLOR("Owb"):CALL JEU(60,1)
119 CALL COLOR(C$(1)):CALL JEU(1,49)
120 CALL COLOR(C$(2)):CALL JEU(13,50)
121 CALL COLOR(C$(3)):CALL JEU(25,51)
122 CALL COLOR(C$(4)):CALL JEU(37,52)
123 FOR I=1 TO 5
124 CALL COLOR(C$(1)):LOCATE (4+I,20):PRINT I
125 CALL COLOR(C$(2)):LOCATE (10,32-2*I):PRINT I
126 CALL COLOR(C$(3)):LOCATE (16-I,20):PRINT I
127 CALL COLOR(C$(4)):LOCATE (10,8+2*I):PRINT I
128 NEXT I
129 !*****
130 !* 4. JEU
131 !*****
132 !41. INITIALISATIONS
133 JOU=1
134 FJ(1)=48:FJ(2)=60:FJ(3)=72:FJ(4)=84
135 FOR I=NC+1 TO 4:SC(I,1)=3:SC(I,2)=3:SC(I,3)=3:SC(I,4)=3:NEXT I! SITUA CHX
136 !
137 !42. LANCE DU DE
138 !
139 CALL COLOR(C$(JOU))
140 LOCATE (20,4):PRINT RPT$(" ",35)
141 CALL JUR:PAUSE .5:CALL NU(JOU):PAUSE .5
142 LOCATE (20,5):PRINT NOM$(JOU);",LANCER VOTRE DE .":CALL CAR
143 I=ACCEPT SIZE(2)VALIDATE(DIGIT):DE:GOTO 1670
144 IF SEG$(NOM$(JOU),1,1)="-"THEN PAUSE 1:GOTO 147
145 K$=KEY$
146 LOCATE (20,4):PRINT RPT$(" ",35)
147 FOR FOIS=1 TO INTRND(9)
148 RANDOMIZE:DE=INTRND(6):PAUSE .2
149 CALL DES(DE,FIG):LOCATE (10,21):CALL COLOR("1wb"):PRINT CHR$(FIG)
150 CALL COLOR(C$(JOU))
151 NEXT FOIS
152 CALL NU(DE):PAUSE .5
153 !
154 !421. LE DE EST TOMBE SUR 6
155 !
156 IF DE=6 THEN CALL BIE:PAUSE .5:GOTO 172!->CHOIX CHEVAL
157 !
158 !422. LE DE N'EST PAS TOMBE SUR 6
159 !
160 !423. UN CHEVAL AU MOINS EST SORTI
161 !
162 FOR I=1 TO 4
163 IF SC(I,JOU)=1 OR SC(I,JOU)=2 THEN 172! VERS CHOIX D'UN CHEVAL
164 NEXT I
165 !
166 !424. PAS DE CHEVAL SORTI
167 !
168 LOCATE (20,4):PRINT RPT$(" ",35)
169 LOCATE (20,6):PRINT "IL FAUT FAIRE 6 POUR SORTIR !!":PAUSE 1
170 LOCATE (20,4):PRINT RPT$(" ",35):GOTO 242
171 !
172 !43. CHOIX DU CHEVAL
173 !
174 IF NC=1 THEN CH=1:GOTO 185
175 LOCATE (20,4):PRINT RPT$(" ",35)
176 LOCATE (20,5):PRINT NOM$(JOU);",CHEVAL A DEPLACER : ":CALL CAR
177 IF SEG$(NOM$(JOU),1,1)("<-<")THEN 179
178 GOSUB 257:GOTO 181!EXL JOUE
179 K$=KEY$:IF NOT NUMERIC(K$)THEN 174
180 CH=VAL(K$)
181 IF CH<NC THEN 184
182 CALL NON:LOCATE (20,4):PRINT RPT$(" ",35)
183 LOCATE (20,10):PRINT "CHEVAL NON PARTANT":PAUSE 2:GOTO 172
184 LOCATE (20,4):PRINT RPT$(" ",35)
185 LOCATE (20,9):PRINT "JE DEPLACE LE CHEVAL :":CH
186 !

```



A SUIVRE...



PATROUILLEUR LUNAIRE

Aux commandes de votre patrouilleur lunaire équipé d'un lance-missiles et d'un système anti-gravité, venez à bout des soucoupes kamikazes qui rôdent dans le secteur drôlement accidenté XQ 653.

Jean-Benoît AUQUE



```

1  REM ***** PATROUILLEUR LUNAIRE *****
2  REM ***** DE *****
3  REM ***** AUQUE J.BENOU *****
4  REM ***** POUR *****
5  REM ***** ORIC 1 / ATMOS *****
6  CLS :GOSUB 5500 :S=160 :M=100
7  ST=DS :N=M :VI=3 :POKE618,10 :GOSUB999
9  PAPER0 :INK7 :PP$="" :GOSUB 10000
9  PLOTS,5," " :IEU)
-----
10 PLOTS,5,"INSTRUCTIONS"
-----
11 PLOTS,11,"CREATION DE TABLEAU"
-----
12 GETA$ :IF A$="1" THEN CLS :GOTO 15
13 IF A$="3" THEN 9100
14 IF A$="2" THEN GOTO 3000 ELSE GOTO 1
2
15 FOR I=0 TO 3 :PLOT 0,1,17 :NEXT
16 PLOT 9,1,14 :PLOT 10,1,"PATROUILLEUR LUNAIRE"
17 PLOT 9,2,14 :PLOT 10,2,"PATROUILLEUR LUNAIRE"
18 PLOT 7,1,4 :PLOT 7,2,4
20 PO=PO+80
25 I=20 :REPEAT :READ B$(I-20) :IF B$(I-20)=" " THEN 9000
26 I=I+1 :UNTIL I=27 :FOR I=20 TO 26 :READ C(I-20) :NEXT :READ D,L,Y,U
30 TBL=TBL+1
90 X=J
92 FOR I=16 TO 20 :PLOT 0,I,CO(X) :PLOT 1,I," " :NEXT
100 FOR I=20 TO 26 :PLOT 0,I,CO(I-20) :PLOT 1,I,B$(I-20) :NEXT
110 A$="ab" :Z=1 :T=0 :J=1 :O=0
120 PLOTS,5,STR$(PO) :PLOT 12,5,"POINT S"
130 PLOT 24,5,CO(X) :PLOT 25,5," ab" :PLOT 5,10,STR$(ST) :PLOT 10,10,"SAUTS"
135 PLOT 32,3,"TBL" :PLOT 36,3,STR$(TBL)
140 PLOT 20,10,STR$(N) :PLOT 25,10,"MISSILES"
145 A=L :S=Y
150 SS$=STR$(TBL) :O$=MID$(SS$,LEN(S$),1)
160 IF CO$="0" OR CO$="5" AND DO$<>PP$ THEN VI=VI+1 :GOSUB 5300 :PP$=O$
170 PLOT 20,5,STR$(VI)
180 IF TBL=1 AND LBT=0 THEN GOSUB 5200 :LBT=1
200 REM
201 REM PROGRAMME PRINCIPAL
202 REM
205 PLOTZ,X,A$
210 P=PEEK(208)
215 IF P=#38 THEN 310
216 IF P=#91 THEN 310
220 IF P=#84 THEN GOTO 6000
230 IF P=#80 AND J=-1 THEN A$="ab" :J=1 :PLOTZ,X,A$ :GOTO 300
235 IF P=#80 AND J=1 THEN A$="lm" :J=-1 :PLOTZ,X,A$ :GOTO 300
240 IF P=#80 AND J=-1 AND Z>1 THEN PLOTZ-1,X,"lm" :Z=Z-1 :GOTO 260
250 IF P=#80 AND J=1 THEN PLOTZ,X," ab" :Z=Z+1
260 IF SCRN(Z,X+1)<>10000 SCRN(Z+1,X+1)<>100 THEN GOTO 5000
300 IF P=#90 AND T=0 THEN GOTO 7000
310 IF T=0 THEN 500
315 IF SCRN(0,W)=112 THEN 7000
320 O=O+H
321 IF O=39000 THEN T=0 :PLOT 0-H,W," " :GOTO 500
325 O=SCRN(0,W)
326 IF O=32 THEN 360
340 IF O=97000 AND W=98000 AND R=109TH ENPLOTA-H,W," " :GOTO 5000
343 IF O=113000 AND W=114000 AND R=106 THEN T=0 :PLOT 0-H,W," " :GOTO 500
345 IF W=SAO(Q=AOO=R+1) THEN PLOT 0-H,W," " :GOTO 7000
350 IF O=113000 AND W>114 THEN PLOT 0-H,W," " :GOTO 8000
360 PLOT 0-H,W," " :PLOT 0,W," "
500 IF O=0 THEN O=1 :S=Y :A=L :PLOT A,S,"op"
503 IF SCRN(A,S)<>11000 SCRN(A+1,S)<>112 THEN PLOTA,S," " :GOTO 5000
510 A=A+1 :IFA=0 THEN O=PLOTA+1,S," " :GOTO 600
513 AS=SCRN(A+1,S+1) :SA=SCRN(A,S+1)
514 IF AS=100 AND SA=100 THEN 525
515 IF AS=32 AND SA=98000 AND R=109 THEN PLOTA+1,S," " :S=S+1 :PLOTA,S,"op" :GOTO 500
520 IF (AS=32 OR AS=45) AND SA=32000 AND
45) THEN GOTO 550
525 AS=SCRN(A,S) :SA=SCRN(A+1,S)
526 IF AS=100 AND SA=100 THEN 550
530 IF AS=32 THEN 550
535 IF AS=97000 AND R=108000 AND SA=98TH ENPLOTA+1,S," " :PLOTA,S,"op" :GOTO 500
0
540 IF AS<>45 THEN G=-1
550 PLOTA+1,S," " :S=S+G :G=0 :PLOTA,S,"op"
600 IF Z>36 THEN PLOTA,S," " :PLOTZ,X," " :GOTO 20
630 GOTO 205
4997 REM
4998 REM ERREUR
4999 REM
5000 PLOTZ,X,"st" :EXPLODE :WAIT 7 :PLOTZ,X,"uv" :EXPLODE :WAIT 6 :PLOTZ,X,"kn"
5001 WAIT 60 :PLOT A,S,"op"
5001 THEN PLOT A,S,"op"
5002 WAIT 40 :GOSUB 5100
5004 PLOT A,S," "
5005 IF VI<>-1 THEN 90
5010 PLOT 10,15,"UNE AUTRE PARTIE (O/N) ?" :GET C$ :IF C$="O" THEN RUN 5020 :IF C$="N" THEN PLOT 10,15,"AU REVOIR !!!" :NEW
5030 GOTO 5010
5100 REM MUSIQUE
5110 PLAY 1,0,0,0
5120 FOR I=1 TO 11 :MUSIC 1,1,N(I),10 :WAIT (I)
5130 MUSIC 1,1,1,0 :NEXT
5140 PLAY 0,0,0,0 :RETURN
5199 REM
5200 REM MUSIC PRINC. JOUFF
5201 REM
5210 PLAY 1,0,0,0
5220 FOR I=1 TO 27 :MUSIC 1,0(I),N(I),10 :WAIT TP(I) :MUSIC 1,1,1,0 :NEXT
5230 PLAY 0,0,0,0 :RETURN
5300 PLAY 1,0,0,0 :FOR I=19 TO 27 :MUSIC 1,0(I),N(I),10 :WAIT TP(I)
5310 MUSIC 1,1,1,0 :NEXT :PLAY 0,0,0,0 :RETURN
5500 REM NOTES
5510 DIM N(11),T(11)
5520 FOR I=1 TO 11 :READ N(I),T(I) :NEXT
5530 DATA 5,40,3,12,5,40,8,40,7,12,7,30,5,12,5,30,3,12,5,100
5600 REM MUSIQUE PRINC.(DATA)
5605 DIM N(27),O(27),T(27)
5610 FOR I=1 TO 27 :READ N(I),O(I),T(I) :NEXT
5620 NEXT
5630 RETURN
5650 DATA 10,3,10,8,3,10,6,3,10,6,3,10,1,4,20,11,3,10,10,3,10,8,3,10,5650 DATA 11,3,10,5,3,10,6,3,10,1,3,12,1,3,15,10,3,10,8,3,10,6,3,10,6,3,10,0
5670 DATA 1,4,20,11,3,10,10,3,10,8,3,10,10,3,10,11,3,10,10,3,10,11,3,10
5680 DATA 8,3,10,6,3,40
5997 REM
5998 REM SAUT
5999 REM
6000 IF ST=0 THEN 300
6001 IF (Z=5 AND J=-1) OR (Z)=34 AND J=1 THEN 300
6002 PLAY 1,0,0,0
6004 PLOT Z,X," " :Z=Z+1 :X=X-1 :MUSIC 1,5,X-15,10
6005 IF SCRN(Z,X)<>3200 SCRN(Z+1,X)<>32 THEN GOTO 5000
6006 PLOTZ,X,A$ :WAIT 5 :PLOT Z,X," " :Z=Z+1 :X=X-1 :MUSIC 1,5,X-15,10
6008 IF SCRN(Z,X)<>3200 SCRN(Z+1,X)<>32 THEN GOTO 5000
6020 PLOT Z,X,A$ :WAIT 5 :PLOT Z,X," " :Z=Z+1 :X=X-1 :MUSIC 1,5,X-15,10
6023 IF SCRN(Z-1,X)=112 THEN PO=PO+10
00
6025 IF SCRN(Z,X)<>3200 SCRN(Z+1,X)<>32 THEN GOTO 5000
6030 IF SCRN(Z,X+1)=3200 SCRN(Z+1,X+1)=32 THEN PLOTZ,X,A$ :GOTO 6020
6040 IF SCRN(Z,X+1)<>10000 SCRN(Z+1,X+1)<>10000 THEN GOTO 5000
6050 PLOTZ,X,A$
6100 ST=ST+1 :PLOT 6,10," " :PLOT 5,10,STR$(ST)
6110 PLOT 5,5,STR$(PO)
6115 O=P :MUSIC 1,1,1,0 :PLAY 0,0,0,0
6120 GOTO 300
6997 REM
6998 REM TIR DEBUT

```

suite page 23

MSX suite de la page 2

```

3890 IF A$="0" OR A$="o" THEN 1700
3900 IF A$="N" OR A$="n" THEN END
3910 GOTO 3870
3920
3930 ' Sous routine t.fonct.
3940
3950 IF CO$=0 THEN RETURN 1990
3960 CO$=0
3970 FOR I=1 TO 5 :KEY(I) :OFF :NEXT
3980 SPRITEOFF
3990 STRIG(JS) :OFF
4000 FOR I=0 TO 4 :PUTSPRITE1,(0,192) :NEXT
4010 TEX=0 :XPX=0 :YPX=192
4020 RETURN
4030
4040 ' Derriere les portes
4050
4060 LINE(X,Y)-(X+23,Y+35),1,BF
4070 FOR I=Y TO Y+14
4080 PUTSPRITE3,(X+4,I),5,20
4090 NEXT
4100 PSET(X+6,Y+5),1 :COLOR 3 :PRINT#1,"50"
4110 GOSUB 5100
4120 ARX=ARX+50
4130 LINE(98,13)-(119,19),1,BF
4140 PSET(98,13),1 :COLOR 3 :PRINT#1,RIGHT$(STR$(10000+ARX),4)
4150 RETURN
4160 LINE(X,Y)-(X+23,Y+35),1,BF
4170 FOR I=Y TO Y+14
4180 PUTSPRITE3,(X+4,I),5,20
4190 NEXT
4200 PSET(X+1,Y+5),1 :COLOR 3 :PRINT#1,"100"
4210 GOSUB 5100
4220 ARX=ARX+100
4230 LINE(98,13)-(119,19),1,BF
4240 PSET(98,13),1 :COLOR 3 :PRINT#1,RIGHT$(STR$(10000+ARX),4)
4250 RETURN
4260 LINE(X,Y)-(X+23,Y+35),1,BF
4270 FOR I=Y TO Y+14
4280 PUTSPRITE3,(X+4,I),5,20
4290 NEXT
4300 PSET(X+1,Y+5),1 :COLOR 3 :PRINT#1,"200"
4310 GOSUB 5100
4320 ARX=ARX+200
4330 LINE(98,13)-(119,19),1,BF
4340 PSET(98,13),1 :COLOR 3 :PRINT#1,RIGHT$(STR$(10000+ARX),4)
4350 RETURN
4360 LINE(X,Y)-(X+23,Y+35),1,BF
4370 PUTSPRITE1,(X+4,Y+4),15,21
4380 PUTSPRITE2,(X+4,Y+20),15,22
4390 SOUND 6,20 :SOUND 7,7 :SOUND 12,26 :FOR RC=0 TO 10 :SOUND C,16 :NEXT :SOUND 13,0
4400 FOR I=0 TO 4
4410 PUTSPRITE0,(X-1,Y+8-1),9,10
4420 PUTSPRITE1,(X-1,Y+8-1),9,10
4430 PUTSPRITE2,(X-1,Y+8+1),9,10
4440 PUTSPRITE3,(X+1,Y+8+1),9,10
4450 NEXT
4460 PUTSPRITE1,(X+4,Y+4),15,21
4470 PUTSPRITE2,(X+4,Y+20),15,22
4480 PUTSPRITE3,(X+25,Y+20),1,13
4490 PUTSPRITE4,(X+41,Y+20),1,12
4500 PUTSPRITE0,(X+33,Y+20),9,19
4510 PSET(88,50),6 :COLOR 9 :PRINT#1,"Détonnant" :PSET(88,62),6 :COLOR 9 :PRINT#1,"non ??"
4520 FOR I=0 TO 13 :SOUND I,0 :NEXT
4530 FOR I=0 TO 255 :STEP 10
4540 SOUND 7,62
4550 SOUND 8,16
4560 SOUND 0,1 :SOUND 1,2
4570 SOUND 13,9
4580 SOUND 11,120
4590 SOUND 12,30
4600 FOR J=1 TO 60 :NEXT
4610 NEXT
4620 FOR I=0 TO 4 :PUTSPRITE1,(0,192) :NEXT
4630 RETURN
4640 LINE(X,Y)-(X+23,Y+35),1,BF
4650 PSET(X+8,Y+9),6 :COLOR 6 :DRAW "XD6$";
4660 PSET(X+5,Y+10),10 :COLOR 10 :DRAW "XD5$";
4670 PSET(X+9,Y+19),10 :PSET(X+13,Y+19),10
4680 PUTSPRITE0,(X+5,Y+3),5,24
4690 PUTSPRITE1,(X+8,Y+10),9,29
4700 PUTSPRITE2,(X+4,Y+4),15,25
4710 PUTSPRITE3,(X+4,Y+3),14,26
4720 PUTSPRITE4,(X+6,Y+19),13,28
4730 PUTSPRITE5,(X+8,Y+26),3,27
4740 IF ARX=0 THEN PSET(88,46),6 :COLOR 9 :PRINT#1,"Reviens" :PSET(88,56),6 :COLOR 9 :PRINT#1,"aveo" :PSET(88,66),6 :COLOR 9 :PRINT#1,"du frigo !" :FOR I=1 TO 1000 :NEXT :GOTO 5120
4750 PSET(88,46),6 :COLOR 9 :PRINT#1,"OK" :PSET(88,56),6 :COLOR 9 :PRINT#1,"viens non" :PSET(88,66),6 :COLOR 9 :PRINT#1,"poulet !"
4760 FOR I=0 TO 13 :SOUND I,0 :NEXT
4770 FOR I=1 TO (ARX/25)
4780 FOR I=250 TO 0 :STEP -10
4790 SOUND 7,62
4800 SOUND 8,16
4810 SOUND 0,1
4820 SOUND 13,9
4830 SOUND 11,120 :SOUND 12,30
4840 NEXT :NEXT
4850 SOUND 0,0
4860
4870 ' Score
4880
4890 SLX=CLX :SIX=TX
4900 IF SLX=0 THEN SLX=1
4910 IF SIX=0 THEN SIX=1
4920 SC=SC+(ARX%9) :SIX%5
4930 ARX=0
4940 LINE(98,13)-(119,19),1,BF :DRAW "arX"
4950 PSET(88,13),1 :COLOR 3 :PRINT#1,RIGHT$(STR$(10000+ARX),4)
4960 TIX=9
4970 XB=177 :YB=40 :M=8 :COORD :BALLE sur tableau
4980 FOR I=1 TO 9
4990 PSET(XB,YB),1 :COLOR 5 :PRINT#1,"**"
5000 XB=XB+M
5010 NEXT
5020 CLX=CLX+5
5030 LINE(72,27)-(87,35),1,BF :COLOR 3 :PSET(72,27),1 :PRINT#1,RIGHT$(STR$(100+CLX),2)
5040 LINE(184,13)-(231,21),1,BF
5050 PSET(184,13),1 :COLOR 3 :PRINT#1,RIGHT$(STR$(10000000+SC),6)
5060
5070 ' Reinitialisation
5080
5090 COX=1
5100 AVX=AVX+1
5110 R1=R1+5E-03 :R2=R2+5E-03
5120 FOR I=0 TO 5 :PUTSPRITE1,(0,192) :NEXT
5130 LINE(X,Y)-(X+23,Y+35),1,BF
5140 RETURN
5150
5160 ' Argent
5170
5180 FOR I=0 TO 13 :SOUND I,0 :NEXT
5190 FOR I=255 TO 0 :STEP -10
5200 SOUND 7,62
5210 SOUND 8,16
5220 SOUND 0,1 :SOUND 1,1
5230 SOUND 13,9
5240 SOUND 11,120
5250 SOUND 12,30
5260 FOR J=1 TO 60 :NEXT
5270 NEXT
5280 RETURN
5290 '*****
5300 ' * Presentation du Jeu *
5310 '*****
5320 C=2 :C1=15 :C2=1 :X=40
5330 FOR I=1 TO 34
5340 NO=INT(RND(1)*96+1) :PLAY "L64V15N=NO","L64V15N=NO,"
5350 PRESET(96,X) :COLOR C :PRINT#1,"M"
5360 PRESET(120,X) :COLOR C+2 :PRINT#1,"S"
5370 PRESET(152,X) :COLOR C+4 :PRINT#1,"X"
5380 C=C+1 :IF C=11 THEN C=2
5390 NEXT
5400 PRESET(97,X) :COLOR C :PRINT#1,"M"
5410 PRESET(121,X) :COLOR C+2 :PRINT#1,"S"
5420 PRESET(153,X) :COLOR C+4 :PRINT#1,"X"
5430 FOR I=1 TO 34 :BEEP
5440 PRESET(104,X) :COLOR C1 :PRINT#1,"ls lon"
5450 SWAP C1,C2
5460 NEXT
5470 PRESET(40,184) :COLOR 15 :PRINT#1,"@
5480 PRESET(40,184) :COLOR 3 :PRINT#1,"Pierre Faure 1905"
5490 PRESET(40,96) :COLOR 7 :PRINT#1,"P
lanche à boutons ? [P]"
5500 PRESET(40,112) :COLOR 7 :PRINT#1,"Étalon de Jolie ? [J]"
5510 AS=INKEY$
5520 IF A$=" " THEN 5510
5530 IF A$="P" OR A$="p" THEN JS=0
5540 IF A$="B" OR A$="b" THEN JS=1
5550 LINE(40,96)-(255,120),1,BF
5560 PRESET(16,184) :COLOR 15 :PRINT#1,"Voulez-vous les règles ? O/N"
5570 AS=INKEY$
5580 IF A$=" " THEN 5570
5590 IF A$="O" OR A$="o" THEN 5610
5600 IF A$<>"O" OR A$<>"o" THEN RETURN
5610 COLOR 15,1 :SCREEN0
5620 PRINT "Vous êtes en mission spéciale dans un hôtel louche, à la recherche de l'étiquette espionne Matra Méhari qui doit, moyennant finances, vous confier des renseignements ultra-secrets."
5630 PRINT "Cinq portes se présentent à vous, Matra Méhari est derrière l'une d'elles."
5640 PRINT "Derrière les autres portes se trouvent soit de l'argent (50,100 ou 200$), soit un espion du KGB qui vous a précédé et qui vous enverra vers une mort certaine..."
5650 PRINT "D'autre part, des ennemis cachés cherchent à vous atteindre en lançant des poignards."
5660 PRINT "Les portes ne s'ouvrent que si vous avez la clé."
5670 PRINT "Votre score sera fonction du nombre de clés restantes, du nombre de balles encore dans votre chargeur et de l'argent que vous apportez à Matra Méhari."
-->
5680 AS=INKEY$
5690 IF A$=" " THEN 5680
5700 IF A$="CHR$(13)" THEN 5710 ELSE 5680
5710 PRINT "ATTENTION"
5720 PRINT
5730 PRINT "Plus de clé ou bien plus de balle et la partie est terminée."
5740 PRINT "A chaque nouvelle visite, le contenu des pièces est modifié, la vitesse et la fréquence des poignards augmentent."
5750 PRINT :PRINT
5760 PRINT "Touches fonctionnelles : "
5770 PRINT "F1->porte 1, F2->porte 2, F3..."
5780 PRINT :PRINT
5790 PRINT "Flèches ou manette"
5800 PRINT "Déplacements du héros"
5810 PRINT :PRINT
5820 PRINT "Barre espace ou bouton tir"
"
5830 PRINT "Prendre clé ou tirer"
5840 PRINT :PRINT
5850 LOCATE 22,22 :PRINT "Bonne chance..."
"
5860 AS=INKEY$
5870 IF A$=" " THEN 5860
5880 IF A$="CHR$(13)" THEN RETURN ELSE 5860

```

BABYGOR

COMMODORE 64

QUI SE RESSEMBLE S'ASSEMBLE, SURTOUT LES CRÉTINS MILITANTS.

Vous êtes un innocent bébé gorille, capturé dans la jungle par l'infâme comte SERUSTA. Ce dernier a promis votre libération, en échange du nettoyage peu ragoûtant des pièces du donjon de son lugubre château.

Christian DEGRELLE

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes, chargez et lancez de même. Ce jeu utilise le joystick branché dans le port 2, pour sauter appuyez sur FIRE + direction.

Vous devrez, pour sortir de chaque salle, vous diriger vers la porte en possession d'une clé et de toutes les têtes ensanglantées (beurk !) en vous méfiant entre autres :
- des tapis roulants qui vous emmènent adroitement vers votre perte,
- des chariots mobiles dont le principal objectif est de vous heurter mortellement,
- des pieux empoisonnés plantés dans le sol,
- des troncs d'arbres qui cèdent sous vos pas,
- des plates formes mouvantes destinées à vous transporter d'un endroit à un autre (mais gare aux chutes mortelles !).
Vous avez tout de même la possibilité de reprendre votre souffle sur les briques oranges et de grimper aux cordes. Vous disposez de 5 vies et figurez au tableau "High score" à plus de 2000 points.



LISTING 1

```
10 POKE53281,0:POKE53280,0:POKE646
.1
20 POKE58*256,0:POKE44,58
30 POKE198,1:POKE631,131
40 NEW
```

LISTING 2

```
1 REM DEGRELLE & PEREIRA
2 REM 10 RUE GOGAND 59212 WIGNEHIE
3 REM (16)27 60.46.85
5 REM BABYGOR
10 V=53248:POKE54296,15:GOSUB10000
15 TR=1:V=53248
20 POKE53281,0:POKE53280,0:POKE542
77,128:POKE54278,128:PRINT"J"
21 L=320:E=16:C=8
22 FORI=208T0219STEP6:FORZ=0T05:P0
KE1024+L+Z+E,I+Z:POKE55296+L+Z+E,C
NEXT:L=L+40
23 NEXT:Z=0
24 FORI=220T0223:POKE1024+L+Z+E,I:
POKE55296+L+Z+E,C:Z=Z+1:NEXT
25 FORI=225T0226:POKE1024+L+Z+E,I:
POKE55296+L+Z+E,C:Z=Z+1:NEXT:Z=0:L
=L+40
26 FORI=227T0227+12STEP6:FORZ=0T05
:POKE1024+L+Z+E,I+Z:POKE55296+L+Z+
E,C:NEXT
27 L=L+40:NEXT
28 PRINT" "
29 FORI=1T020:PRINT" ":TAB(38):" "
NEXT
30 PRINT" "
31 PRINT" "PRESSEZ ESPACE POUR
COMMENCER"
32 PRINT" "
33 PRINT" ":TAB(10):" " BAB
YGOR
34 PRINTTAB(9):" "
36 PRINT" "
38 PRINT" " @ DEGRELLE
& PEREIRA"
39 PRINT" ":FORI=1T010:PRINTTAB(
3):" ":NEXT
40 POKEV+21,1:POKEV+16,0:POKE2040,
13:POKEV,38:POKEV+1,80:H1=1:A#="":
POKE198,0
41 Y=80
42 RESTORE
43 FORI=1T024STEP3:READH,L,D:POKE5
4276,33
44 IFY<800RY>130THENH1=-H1
45 POKE54273,H:POKE54272,L:FORDU=1
TOD:NEXT:POKE54276,32
46 Y=Y+8:H1:POKEV+1,Y
47 GETA# :IFA#<" " THENI=24:NEXT:GOT
0900
50 NEXT
60 GOT042
64 GETA# :IFA#<" " THEN64
800 POKE54277,2:POKE54276,2
900 VR=5:GOSUB9000:GOT0920
910 GOSUB9000
920 POKEV+3,100:POKEV+1,140
940 POKE2040,13:POKE2041,11:POKE20
42,11
1000 REM
1002 REM**TABLEAU 1**
1006 POKEV+21,0:PRINT"J";
1008 PRINT" " SALLE
ALPHA " :GOSUB7200
1010 PRINT" ":FORI=1T06:PRINT"
":NEXT
1012 PRINT" ":FORI=1T010:PRINT
TAB(10):" ":TAB(37):" ":NEXT
1014 PRINT"TTTT":FORI=1T05:PRINT
TAB(24):" ":NEXT
1016 PRINT" ":FORI=1T036:P
RINT" ":NEXT:PRINT" "
1018 PRINT" ":TAB(38):" " :PRI
NT" ":TAB(17):" "
1020 PRINT" ":TAB(16):" " :TAB(38
):" "
1022 PRINT" ":TAB(15):" " :TAB(38)
:PRINT" "
1024 PRINT" ":TAB(20):" " :TAB(38)
:PRINT" "
1026 PRINT" ":TAB(30):" "
1028 PRINT" "
1030 PRINT" " :PRINT" "
:TAB(18):" " :TAB(15):" " :TAB(38)
:PRINT" "
1032 PRINT" ":TAB(15):" " :TAB(38)
:PRINT" "
1034 PRINT" ":TAB(16):" " :TAB(38)
:PRINT" "
1038 PRINT" ":TAB(15):" " :TAB(38)
:PRINT" "
1040 REM
1100 REM
1102 H1=-8:H2=-8:AU=0:Z=0:X=16:Y=2
12:M=0:SA=0
1108 XA(1)=0:XA(2)=24:POKEV,X:POKE
V+1,Y
1110 V(6)=0:POKEV+21,1:POKEV+16,0
1111 XA(1)=XA(1)+H1
1114 IFXA(1)=0ORXA(1)=64THENH1=-H1
1116 IFXA(2)=24ORXA(2)=80THENH2=-H
2
1117 XA(1)=XA(1)+H1:XA(2)=XA(2)+H2
1118 GOSUB7600:GOSUB8000
1119 POKEV+2,XA(1):POKEV+4,XA(2)
1120 IFM=1THEN1000
1121 IFM=2THEN10300
1122 IFPEEK(P0)=105ANDAU=1ANDZ=10T
HEN1990
1124 GOT01114
1990 GOSUB9000
1992 POKEV+3,84:POKEV+5,212
2000 REM
2002 REM**TABLEAU 2**
2006 POKEV+21,0:PRINT"J";
2008 PRINT" " SALLE MYS
TERIA " :GOSUB7200
2010 PRINT" ":FORI=1T04:PRI
NTTAB(1):" ":NEXT
2012 FORI=1T07:PRINTTAB(1):" ":TAB
(12):" ":TAB(26):" ":TAB(37):" ":N
EXT
2014 FORI=1T02:PRINTTAB(37):" ":NE
XT
2016 PRINT" ":PRINTTAB(38):" "
:PRINTTAB(26):" ":TAB(38):" "
2018 PRINTTAB(26):" "
2019 PRINT" "
2020 PRINT" "
2022 PRINT" ":TAB(29):" "
2024 PRINTTAB(6):" ":TAB(19):" "
:TAB(27):" "
2026 PRINT" "
2028 PRINT" ":TAB(22):" "
2030 PRINT" ":TAB(3):" ":TAB(18):
" "
2032 PRINT" "
2034 PRINT" ":TAB(37):" "
2036 PRINT" ":TAB(32):" "
2038 PRINTTAB(32):" "
2040 PRINTTAB(5):" ":TAB(27):" "
2042 PRINT" "
2050 PRINT" "
2100 REM
2102 H1=-8:AU=0:Z=0:X=16:Y=212:SA=
0:M=0
2108 XA(1)=104:POKEV+16,0:V(6)=0:P
OKEV,X:POKEV+1,Y
2110 POKEV+2,XA(1):POKEV+4,XA(1):P
OKEV+21,7
2112 REM
2114 IFXA(1)=104ORXA(1)=208THENH1=
-H1
2115 XA(1)=XA(1)+H1
2116 POKEV+2,XA(1):POKEV+4,XA(1)
2118 GOSUB7600:GOSUB8000
2120 IFM=1THEN2000
2121 IFM=2THEN10300
2122 IFPEEK(P0)=105ANDAU=1ANDZ=8TH
EN2990
2124 GOT02114
2210 HA=8
2990 GOSUB9000
3000 REM
3002 REM**TABLEAU 3**
3006 PRINT"J":POKEV+21,0:PRINT"J";
3008 PRINT" " SALLE PL
ATUS " :GOSUB7200
3010 PRINT" ":FORI=1T05:PR
INTTAB(1):" ":NEXT
3012 PRINTTAB(1):" ":TAB(37):" "
3014 FORI=1T04:PRINTTAB(37):" ":NE
XT
3016 FORI=1T06:PRINTTAB(1):" ":TAB
(37):" ":NEXT
3018 PRINT" ":TAB(19):" "
3020 PRINTTAB(19):" "
3022 PRINTTAB(27):" "
3024 PRINTTAB(27):" "
3026 PRINTTAB(5):" ":TAB(38):" "
3030 PRINT" "
3031 PRINT" ":TAB(9):" ":TAB(20
):" "
3032 PRINT" "
3033 PRINT" ":TAB(35):" "
3034 PRINT" ":TAB(3):" "
3036 PRINT" ":TAB(15):" "
3035 PRINT" ":TAB(13):" ":TAB(3
2):" "
3036 PRINT" "
3100 REM
3102 H1=1:H2=1:AU=0:Z=0:X=16:Y=212
:M=0:SA=0
3108 XA(1)=24:XA(2)=11:POKEV,X:POK
EV+1,Y
3110 V(6)=0:POKEV+21,1:POKEV+16,0
3111 XA(1)=XA(1)+H1
3114 IFXA(1)=24ORXA(1)=31THENH1=-H
1
3116 IFXA(2)=40ORXA(2)=11THENH2=-H2
3117 XA(1)=XA(1)+H1:XA(2)=XA(2)+H2
3118 PRINT" ":TAB(XA
1):" " :PRINT" ":TAB(XA
2):" "
3119 GOSUB7600:GOSUB8000
3120 IFM=1THEN3000
3122 IFM=2THEN10300
3124 GOSUB7560:IFPEEK(P0)=105ANDZ=
7ANDAU=1THEN3990
3126 GOT03114
3990 GOSUB9000
4000 REM
4002 REM**TABLEAU 4**
4006 PRINT" " SALLE C
ORDIA " :GOSUB7200
4008 PRINT" ":TAB(26):" "
4010 PRINTTAB(10):" ":TAB(26):" "
4012 PRINTTAB(10):" ":TAB(26):" "
:TAB(30):" "
4014 PRINTTAB(10):" ":TAB(30):" "
4016 PRINTTAB(10):" ":TAB(15):" "
:TAB(30):" "
4018 PRINTTAB(15):" ":TAB(30):" "
4020 PRINTTAB(15):" ":TAB(30):" "
4022 PRINTTAB(15):" ":TAB(22):" "
:TAB(31):" "
4024 FORB=1T02:PRINTTAB(22):" ":TA
B(31):" ":NEXT
4026 PRINTTAB(22):" ":TAB(31):" "
:TAB(36):" "
4028 FORB=1T03:PRINTTAB(11):" ":TA
B(22):" ":TAB(36):" ":NEXT
4030 PRINTTAB(11):" ":TAB(22):" "
:TAB(34):" " :TAB(36):" "
4032 PRINTTAB(34):" "
4034 FORB=1T05:PRINTTAB(3):" ":TAB
(34):" ":NEXT
4040 PRINT" ":TAB(23):" "
4042 PRINT" ":TAB(22):" "
4044 PRINT" "
4046 PRINTTAB(17):" "
4048 PRINT" "
4050 PRINTTAB(8):" "
4052 PRINT" ":TAB(24):" "
4054 PRINTTAB(24):" "
4056 PRINTTAB(2):" "
4058 PRINT" "
4060 PRINT" ":TAB(35):" "
4062 PRINTTAB(30):" "
4064 PRINT" ":TAB(19):" ":TAB(31
):" "
4066 PRINTTAB(8):" ":TAB(16):" "
:TAB(28):" "
4067 PRINTTAB(5):" "
4068 PRINT" "
4070 PRINT" ":TAB(38):" "
4072 PRINTTAB(21):" ":TAB(38):" "
4074 PRINT" "
:TAB(34):" "
4100 REM
4102 H1=-1:AU=0:Z=0:X=16:Y=212:M=0
:SA=0
4108 XA(1)=3:POKEV,X:POKEV+1,Y
4110 V(6)=0:POKEV+21,1:POKEV+16,0
4114 IFXA(1)=3 ORXA(1)=11THENH1=-H
1
4117 XA(1)=XA(1)+H1
4118 PRINT" ":TAB(XA(
1)): "
4119 GOSUB7600:GOSUB8000
4120 IFM=1THEN4000
4122 IFM=2THEN10300
4124 GOSUB7560:IFPEEK(P0)=105ANDZ=
10ANDAU=1THEN910
4126 GOT04114
6000 WAIT653,1:PRINT" " :END
6999 REM*PERD UNE VIE*
7000 POKE54276,17:POKE54277,128:P0
KE54278,128:M2=0
7004 FORFI=YT0212:POKEV,X:POKEV+1,
FI:POKE54273,FI:POKE54272,FI:NEXT
7006 VR=VR-1:IFVR=0THENM=2:GOT0701
0
7008 GOSUB7200
7009 M=1
7010 POKE54277,2:POKE54278,2:RETUR
N
7109 REM**MOUVEMENT BEBE GORILLE**
7200 REM**AFFICHAGE SCORE ...**
7202 PRINT" " NIVEAU:
SCORE:
7204 PRINT" ":TAB(8):VR:TAB(20):
NI:TAB(31):SC
7206 RETURN
7299 REM*BRUIT*
7300 POKE54277,2:POKE54278,160:POK
E54276,17
7302 POKE54273,34:POKE54272,255:FO
RAT=1T0250:NEXT
7304 POKE54276,16:POKE54277,2:POKE
54278,2:RETURN
7559 REM*SECTION 1 & 2*
7560 IFV(6)=1THENXI=X+256:GOT07564
7562 XI=X
7564 P0=1024 + INT((XI/8)-2)+40*IN
T((Y/8)-4)
7566 RETURN
7600 IFSA=1THENRETURN
7601 IFPEEK(V+30)>0THENGOSUB7000:
RETURN
7602 GOSUB7560:PR=PEEK(P0+40):IFH1
=0THENH1=1
7604 IFH2=0THENH2=1
7606 IFPR=107THENPOKEP0+40,32:RETU
RN
```

```
7608 IFPR>99ANDPR<103THENX=X+8:GOS
UB8470:POKEV,X:GOSUB8500:RETURN
7610 IFPR=160THENX=X+(8*H1):GOSUB8
470:POKEV,X
7612 IFPR=174THENX=X+(8*H2):GOSUB8
470:POKEV,X
7614 RETURN
7999 REM**S/P DEPLACEMENT**
8000 JV=15-(PEEK(56320)AND15)
8004 FR=PEEK(56320)AND16:IFSA=0AND
FR=0THEN8020
8006 IFSA=1THEN8352
8008 IFSA=2THEN8360
8010 ONJVGOTO8200,8210,8000,8110,8
110,8110,8100,8100
8014 RETURN
8020 IFJV=8THEN8300
8022 IFJV=4THEN8310
8024 IFJV=1THEN8320
8028 RETURN
8099 REM*DROITE & GAUCHE*
8100 DR=8:FO=13:GOT08150
8110 DR=-8:FO=14
8150 X=X+DR:GOSUB8470:POKE2040,FO:
POKEV,X
8152 GOSUB8500:GOSUB8900:RETURN
8199 REM*HAUT & BAS*
8200 HA=-8:OU=0:O=40:GOT08250
8210 HA=8:OU=40:O=0:GOT08250
8250 GOSUB7560
8252 IFPEEK(P0)=97ANDPEEK(P0-0)=97
ANDPEEK(P0+0)=97THEN8254
8253 RETURN
8254 Y=Y+HA:POKE2040,15:POKE V+1,Y
:GOSUB8900:RETURN
8299 REM*SAUT*
8300 POKE2040,13:DR=8:GOT08350
8310 POKE2040,14:DR=-8:GOT08350
8320 POKE2040,15:DR=0
8350 HA=0:SA=1
8352 HA=HA+8:X=X+DR:Y=Y-8:GOSUB845
0:GOSUB8900
8354 POKEV,X:POKEV+1,Y
8356 IFHA=32THENSA=2:RETURN
8358 RETURN
8360 HA=HA-8:X=X+DR:Y=Y+8:GOSUB845
0:GOSUB8900
8362 POKEV,X:POKEV+1,Y
8364 GOSUB7560:PR=PEEK(P0+40)
8366 IFPR=98OR(PR>99ANDPR<103)ORPR
=103ORPR=128ORPR=107ORPR=160THEN86
00
8368 IFHA=0THEN8600
8370 RETURN
8400 REM*LEGALITE VERT. & HOR.*
8450 IFY<24THENY=Y+8
8470 A=PEEK(Y+16)
8480 IFX>240THENV(6)=1:X=0:POKEV+1
6,A+1:RETURN
8482 IFX<16ANDV(6)=0THENX=16:RETUR
N
8484 IFX<0ANDV(6)=1THENX=248:V(6)=
0:POKEV+16,A-1:RETURN
8486 IFX>64ANDV(6)=1THENX=64
8488 RETURN
8499 REM* POSSIBLE ?*
8500 GOSUB7560
8506 IFPEEK(P0+40)=32ORPEEK(P0+40)
=103THEN7000
8558 IFPEEK(P0)=99THENPOKEP0,32:SC
=SC+100:Z=Z+1:GOSUB7202:GOSUB7300
8560 IFPEEK(P0)=104THENPOKEP0,32:S
C=SC+1000:AU=1:GOSUB7202:GOSUB7300
8562 RETURN
8600 SA=0:GOSUB8500:RETURN
8900 POKE54276,129:POKE54273,200:P
OKE54272,200:POKE54276,128:RETURN
8999 REM*MUSIQUE*
9000 FORL=54272T054296:POKEV,0:NEX
T:POKE54296,15:RESTORE:FORM=1T024:
READA:NEXT
9001 POKE54277,128:POKE54278,128:P
OKE54284,128:POKE54285,128
9002 FORI=1T07:READH(I),L(I),D(I)
9004:POKE54276,17:POKE54283,33:POK
E54273,H(I):POKE54272,L(I)
9006 POKE54280,H(I):POKE54279,L(I)
:FORDU=1TOD(I):NEXT
9008 NEXT:POKE54276,16:POKE54283,3
2:POKE54277,2:POKE54278,2:NI=NI+1:
RETURN
10000 REM*TRANSFORMATION DE CARACT
ERES*
10001 PRINT"J":POKE53281,0:POKE53
280,0:PRINT" " INITIALIS
ATION"
10002 PRINT" "1.LECTURE DATA
S MUSIQUE :1 SEC"
10003 PRINT" "2. TRANSFORMATION DES
CARACTERES :20 SECS"
10004 PRINT" "3. CREATION DES SPRIT
ES :3 SECS"
10005 PRINT" "4. LECTURE DATA
S MUSIQUE."
10006 PRINT" "INITIALISATION N'EST EFFECTUEE OU
'UNE FOIS"
10007 PRINT" " VEUILLE
Z PATIENTER " :PRINT" "
10008 FORM=1T045:READA:NEXT:PRINT
" "2. TRANSFORMATION DES CARACTERE
S."
```

suite page 24

CONSORTIUM

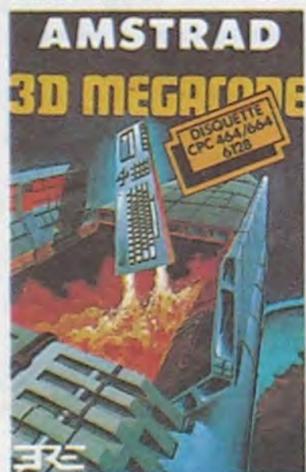
La grande nouveauté de la distribution pour l'année 86 nous vient, comme d'habitude, d'Angleterre. Un ancien de chez Micro Dealer vient de créer, en accord avec huit des plus grands distributeurs européens (Rushware en Allemagne, Innelec et Cadre en France...), une nouvelle société de distribution de logiciels sous le nom de **Micro-pool**. Cette firme passe des contrats avec les éditeurs de softs

anglais pour réaliser une diffusion exclusive hors du Royaume Uni. Melbourne House a déjà signé le contrat, les autres éditeurs attendent janvier pour s'engager. Les sorties de logiciels devraient ainsi s'effectuer simultanément dans tous les pays d'Europe concernés, évitant l'import parallèle. Encore des allumés qui essaient de couper l'herbe sous le pied d'US Gold.



TIENS UN BASIC ÉTENDU A ÉTENDRE

C'est encore la faute à Ere Informatique si j'ai failli laisser ma peau à tester un de leur fichu Basic



Étendu. Ça fait des mois que je me tue à leur dire qu'un basic étendu, c'est nul, mais ils ne veulent pas comprendre. Alors tant pis, je l'ai testé, leur 3D Megacode. A l'utilisation, on se rend compte de l'effort fourni par les auteurs : ils ont créé un ensemble de commandes graphiques relativement simples pour dessiner des objets en trois dimensions. Ok, c'est très bien, mais comment faire pour utiliser mes super programmes Basic avec ses cent cinquante-trois chaînes en 3D sans passer par 3D Megacode, hein ? Eh bien on ne peut pas ! On est obligé de charger l'utilitaire avant quoi que ce soit. Accessoirement, le soft vous offre des fonctions de manipulation d'une horloge ainsi que des commandes pour tester l'écran ou le recopier sur imprimante. Un bon ensemble, mais la portabilité est nulle. Dommage ! 3D Megacode d'Ere Informatique pour Amstrad.

PLAGIAIRE

L'HHHHebdo fait des émules : Cadre vient de déposer à l'Institut National de la Propriété Industrielle (pour la France et avant son légitime propriétaire) les noms US Gold, US Gold France et tous les avatars de ces noms (Gold US France, France US Gold...). Reste aux autres distributeurs à agir de la même manière pour planter le boxon du siècle sur la propriété des noms. Allez ! On ne sera pas chien, on ne demandera pas de royalties à Cadre pour nous avoir piqué l'idée du dépôt de nom.



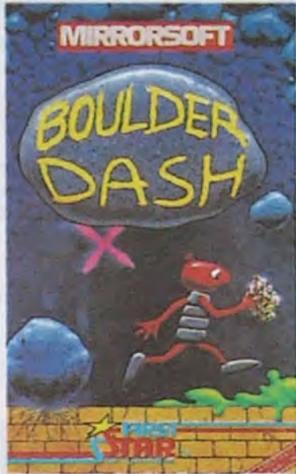
ET LA CHEMISE DU VENDEUR ?

En Angleterre, on s'éclate ! Croyez-moi ou non (je m'en tape), chez les bouffeurs de pudding si vous achetez un C128 tout nouveau tout beau, vous pouvez refiler votre vieux Commodore 64 contre lequel vous recevrez la modique somme de 50 livres. De plus, à ceux qui ne possèdent que dalle à échanger, bref ceux qui n'ont jamais eu de C64, Commodore file gratos le magnéto cassette avec le C128. Sympa. Tout ceci est valable jusqu'au 31 janvier 1986 et en Angleterre seulement. C'est pas chez nous qu'on nous ferait des bons plans de la sorte. Pauvre France !



RACHAT DE DROIT ? LE PIED

Boulder Dash fut, il y a quelques mois, un logiciel de la semaine



particulièrement apprécié. First Star, le propriétaire des droits a confié à Mirrorsoft le soin d'adapter le hit sur Amstrad. Miraculeusement, la sous-traitance s'est excellentement bien débrouillée puisque le produit fini vaut largement l'original. L'animation est toujours aussi mignonne (le héros tape du pied en rythme lorsque vous ne trouvez rien à lui demander), les graphismes parfaitement finis (les couleurs sont largement plus belles que sur Apple) et la musique géniale. En gros, il ne vous reste plus qu'à vous précipiter sur votre micro pour vous éclater complètement dans les vingt tableaux et les deux niveaux de difficulté. Ça vaut bien Lode Runner dans la complexité des tableaux, mais c'est meilleur pour la présentation. Génial je vous dis ! Boulder Dash de Mirrorsoft pour Amstrad.

ATARI : LA CLAAASSE



C'est Info World qui a sacré l'Atari 520ST ordinateur de l'année et ce durant le Comdex. Et tac ! pour Commodore et son Amiga-fantôme. Roulements de tambour, trompettes. De plus, Tra-tra (Tra-miel pour les costards-cravates) vend 50% de ses ST en Europe.

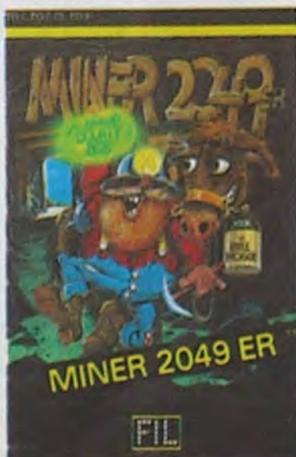
UN BRUIT QUI COURT

Après les annonces de rachat d'Apple par Olivetti, au début de l'été, c'est American Telegraph and Telephone qui se penche aujourd'hui au chevet du presque mourant pour lui osculer le portefeuille. Résultat des négociations, si elles ont vraiment lieu comme le laissent penser les dirigeants de AT & T, dès le printemps prochain.



FUITE DES CAPITAUX

Décidément, France Image Logiciel semble vouloir se spécialiser dans l'adaptation de grands hits américains. Après Threshold de Sierra-On-Line et Choplifter de Broderbund, c'est Miner 2049er de Big Five Software qui vient de passer à la moulinette de FIL. Contrairement aux deux logiciels précédemment cités, l'adaptation de Miner 2049er ne se rapproche même pas du minimum acceptable, elle est nulle ! La gestion de Bounty Bob (le héros) tout comme



celle des monstres se passe au caractère et non au pixel, les couleurs bavent (Bounty Bob passe par le jaune et le violet en franchissant les échelles), la sonorisation brille par son absence... Au secours ! Où est donc passé le super programme qu'était Miner sur Commodore ou Atari ? Sûrement pas dans un Thomson en tout cas ! Mais doit-on vraiment reprocher à FIL d'avoir réalisé une adaptation aussi lamentable ? Vous allez me dire, c'est marqué sur la boîte et sur la cartouche, donc c'est leur faute. Mais, et c'est là que les reproches s'accroissent sur la tête des dirigeants de FIL, si vous soulevez délicatement l'étiquette noire et blanche de FIL placée sur la cartouche, vous découvrirez le véritable auteur de l'adaptation : TO Tek. Dans l'histoire, qui c'est qui prend les acheteurs pour des cons ? C'est FIL, car non contents de limiter leur boulot à coller des étiquettes neuves sur celles de TO Tek, ils n'ont même pas eu le bon goût de limiter leur distribution aux seuls bons titres Choplifter et Threshold. Si vous voulez donner votre obole à ces colleurs d'étiquettes achetez ces deux titres, mais surtout évitez Miner 2049er de FIL ou TO Tek (comme vous préférez) pour tous les Thomsons.

TOUS EN CARTE

Le standard MSX impose aux constructeurs deux ports cartouche sur les micros. Malheureusement pour les éditeurs de logiciels, les cartouches souffrent de deux problèmes fondamentaux : la fabrication en est très coûteuse et des programmes de copie performants permettent de transférer le contenu des cartouches sur disquette. Du coup, l'éditeur anglais Electric Software lance sur le marché un nouveau modèle de support : des cartes contiennent le logiciel (avantage indéniable, c'est moins encombrant qu'une cartouche) et une cartouche se charge d'assurer le lien entre les cartes et le MSX. Si l'éditeur n'est pas trop gourmand sur les droits du système, il devrait se répandre rapidement dans le domaine du jeu. Pour le moment quatre titres existent, que nous allons disséquer maintenant.

per aux multiples pièges de cet univers conçu pour les agoraphobes.

Barn Stormer ressemble à un conglomérat des plus mauvais logiciels de jeu de l'histoire de la micro-informatique familiale : les graphismes nuls, la programmation lamentable (déplacements cahotiques, sprites à une seule position) et les bruitages ringards font ressembler ce jeu d'arcade à un deuil d'alcoolique en fin de carrière.

J'éprouve une nette préférence pour Xyzolog, le seul jeu à proposer un univers complètement original et un but intéressant. Chaque tableau se compose d'un terrain fait de plats et de pentes, de quatre ou cinq méchants (des étoiles vertes) et d'un gentil (scus la forme d'une sphère rouge). A différents endroits du terrain, des sources d'énergie attendent la venue de la sphère qui s'en nourrit. Le contact avec une étoile est, bien entendu, mortel. L'inertie de la boule vous posera quelques problèmes de direction au départ (il faut prendre de l'élan avant d'escalader une pente) mais dès que vous la maîtriserez, vous appréhendez la fantastique diversité des chemins possibles pour épuiser toutes les sources



héros de cette aventure doit libérer un petit cœur destructeur de mur de briques sans se faire dévorer par les requins du ciel. Pour se balader dans les décors, il peut marcher au sol comme au plafond et sa capacité de saut ne le limite pas trop dans ses déplacements. Le joueur devra faire preuve de discernement et de rapidité s'il ne veut pas mourir dans d'atroces souffrances. Le graphisme et le son apportent un grand plaisir à se torturer les neurones pour échapper

d'énergie d'un tableau. L'habileté, la rapidité et le sens tactique sont les principales qualités que vous devrez exploiter pour réussir à survivre dans ce monde étrange.

De ce nouveau principe, nous soulignerons le prix exagérément gonflé (sans doute par l'importateur) : les cartes coûtent de 200 à 250 francs et la cartouche d'interface 100 francs. Attendons donc que les cartes valent 100 balles et ce sera excellent.

L'INFORMATIQUE AU SECOURS DE L'ECONOMIE

Madame le Ministre (j'aime pas dire Madame la Ministre) Edith Cresson a remis récemment, avec l'aide du Crédit Lyonnais, le Prix Innover pour Exporter à la société Copernique SA. Cette dernière développe pour l'horizon 88 un serveur de connaissances capable de retrouver des informations stockées dans la base de données (données numériques, images, sons, voix...) répondant à des critères d'interrogation complexes et de déduire, à partir des règles stockées dans la base et des faits donnés dans les questions, des réponses non stockées. En gros, ce serveur appartient à la catégorie des systèmes experts de cinquième génération. Baléze quand on pense qu'à l'aube de 86, nous en sommes à la troisième génération des systèmes experts.



AMSTRAD COMPATIBLE IBM

C'est marrant. Amstrad projette de sortir un compatible MS/DOS pour le 6128 en avril 86. La nouvelle est bonne, non ? Là où on rigole moins, c'est quand on essaie de faire tourner Flight Simulator II qui est la référence en matière de compatibilité IBM. Ça marche pas ! Bouuuuh ! Bien sûr, bien sûr, il y a Lotus 1-2-3 et DBase II qui tourneront sans trop de pépins, mais c'est pas pareil. De plus, on rigole et on s'amuse quand on regarde dans les cartons

d'Amstrad et qu'on y voit aussi un compatible IBM de choc prévu pour cette nouvelle année. Amstrad se fait concurrence tout seul. La compatibilité IBM vous coûtera environ 3000 balles et permettra d'étendre le 6128 jusqu'à 512 Ko. 1000 balles les 64 Ko. De toutes manières, Amstrad étant en rupture avec le 6128 et toutes les autres bécane, on ne peut qu'espérer langoureusement une sortie rapide sans trop y croire.

AU ROYAUME DES DEBILES

Les Anglais rivalisent dans le domaine de la créativité craignos. Après les protections basées sur les codes de couleur, absolument nulles à l'époque de la photocopie couleur, voici venir la protection nouvelle. Baptisée **Lenslok**, elle est censée assurer l'invulnérabilité du programme, comme toutes ses petites sœurs. Son principe se décompose en deux phases dis-

tingentes, mais utilisant toutes deux le **Lenslok**, un petit bordel en plastique tout moche. Tout d'abord, vous devez régler votre téléviseur en cadrant le **Lenslok**, à plat sur l'écran, entre deux traits verticaux mobiles. Dès ce réglage accompli, vous pliez le **Lenslok** et le placez au centre de votre télé de telle façon qu'il soit distant de 3 centimètres de la surface de l'écran. Vous pourrez apercevoir à ce moment deux caractères par les fentes de la lentille, caractères que vous devrez entrer au clavier. Quadruple (au moins) inconvénient du bazar : vous avez dix secondes pour entrer le code avant qu'il ne change, la lisibilité à travers les lentilles est totalement nulle, après deux essais ratés vous devez recommencer le réglage d'introduction et après quatre tentatives échouées il ne vous reste plus qu'à recharger le programme. En pratique, il nous aura fallu sept chargements pour jouer à **Elite** et près de vingt-huit essais infructueux avant d'entrevoir les premières images de **Tomahawk**. Joie ! Cette protection débile et nullissime ne fonctionne que sur **Spectrum** et devrait rapidement disparaître : le taux de retour des logiciels équipés de ce système est de l'ordre du tiers de ceux vendus.



DES PETITS BONSHOMMES DANS MA BÉCANE

Activision fait très fort ce coup-ci avec **Little Computer People Project**. C'est un logiciel qui n'est ni un jeu, ni un utilitaire, ni rien de connu à ce jour. Vous chargez le programme comme d'habitude et

vous vous retrouvez devant une petite maison, entièrement dessinée à l'écran, avec ses escaliers, sa cuisine, salle de bain, son coin télé, etc. Un petit bonhomme est là et se promène dans la maison. Que fait-il ? Rien. Ou plutôt, si. Il vit. C'est un mec qui squatte votre machine. Il va aux chiottes (vous l'entendez tirer la chasse), il lit son journal, il mange, fait la soupe de son chien-chien, etc. C'est dingue. Mais vous pouvez lui parler, faire sonner le téléphone, lui écrire une lettre, déposer un disque devant sa porte. Vous tapez sur sa machine à écrire "please play Boogie" et le voilà qui va au piano jouer un morceau. C'est démentiel. La disquette est accompagnée d'un petit fascicule en anglais du style "c'est incroyable, des gens vivent dans votre ordinateur !", c'est assez réussi. Le plus fou, c'est que sur chaque bécane, le nom du mec qui vit dans la piaule est différent. Le nôtre s'appelait **Boris** (je rigole), celui du voisin **Alex**, etc. C'est fou. C'est le genre de soft que l'on prend plaisir à montrer à ses copains. Belle réussite ! Devinez qui est l'auteur ? **David Crane**, le même mec que celui qui avait fait **Ghostbusters** sur C64. **Sympa**, non ? **Little Computer People Project** d'Activision pour Commodore 64 en cassette et disquette.



ART FORT MATRIQUE



était tellement bon que je ne peux m'empêcher de vous inviter cordialement à aller mater sous tous les angles les œuvres superbes de **Solé**. Pour la première fois de ma vie, je me suis rendu compte qu'un artiste peut réellement conserver son *coup de patte* en travaillant sur un micro (un Mac en l'occurrence). Si vous ne voulez pas mourir ignare, prenez un train, un avion, un cheval ou une fusée et rappliquez vite fait à l'expo de **Solé**.

Je vous ai déjà entretenu de l'expo de **Jean Solé**, qui se tient jusqu'au 15 janvier chez **Galilée Informatique**, 94 rue Galilée dans le XVIème arrondissement. Je suis allé au vernissage et le cocktail



LES BANQUIERS CRAQUENT

Toutes les banques françaises sont, comme de bien entendu dans une bonne démocratie, équipées avec du matériel informatique français. Tous vos comptes bancaires sont ainsi gérés à coups d'ordinateurs **Bull**. Le problème réside dans le manque d'évolution des gros systèmes de notre société nationale (ils datent de la préhistoire informatique). Aussi les banquiers viennent-ils de refiler 15 millions de francs à des chercheurs pour trouver la bidouille

permettant de transférer toutes leurs données **Bull** sur du matériel **IBM**, plus adapté à leurs besoins. Reste encore à acquérir ce fameux matériel **IBM** (achat presque contraire à la loi qui oblige les sociétés nationalisées à acheter français), pour un autre paquet de millions nettement plus conséquent. Ne vous inquiétez pas : ces banques nationalisées se servent de votre argent pour financer les choix politiques en matière d'informatique bancaire.

PHALENESQUE

Vous ne savez pas ce que sont les phalènes ? Imaginez de doux petits insectes si fragiles qu'un simple contact leur brise les ailes, qu'un souffle de vent détruit ou qu'un regard posé sur leur corps gêne au point de les faire disparaître. Ces phalènes n'ont heureusement pas encore envahi les jeux de nos ordinateurs. Seuls, les programmeurs d'**Orpheus** ont osé jusqu'à présent introduire ces drôles de bestioles, sous une forme humanisée, dans l'un de leurs jeux : **Eldon**. D'abord sorti sur **Commodore**, ce jeu d'arcade demandait alors une adresse diabolique pour se promener dans les décors inhospitaliers d'un gigantesque labyrinthe feuillu. Maintenant, pour la version **MSX** du jeu, il ne suffit plus d'être le **Diable** : Dieu lui-même parviendrait à peine à franchir plus d'un pour cent des salles sans se brûler les ailes. Dommage qu'une adapta-



tion d'un logiciel aussi original soit si peu figinée ; seule la musique enchantée conserve à ce logiciel son caractère fantastique. **Eldon d'Orpheus** pour **MSX**.

MINI-TEL, MAXI-PRIX !

Que le minitel soit merdique comme ordinateur, personne n'en doute. Par contre que les **PTT** vous le facture 3.060 francs en cas de perte ou de vol, nous ne pensions pas qu'ils oseraient aller jusque là ! Avec ce prix on a une bécane digne de ce nom avec son interface minitel et il reste de la monnaie pour appeler le serveur de l'**HHHHebdo** !



BASIC À LA FRANÇAISE

Ah ! Mes amis ! Je viens quasiment de retomber en enfance avec le dernier soft de la société **Almatec**. Comme bien peu de programmeurs, j'ai débuté mes études informatiques sur l'un des deux seuls mini-ordinateurs à offrir

comme langage de programmation le **LSE**. Le **LSE** (Langage Symbolique d'Enseignement) a été conçu à partir du **Basic**, mais avec des instructions en français. Ainsi, au lieu de taper **PRINT** vous entrez **AFFICHER**, pour **DO... WHILE, FAIRE... TANT QUE**, etc. Le langage offre des avantages indéniables par rapport au **Basic** : les appels de sous-programmes s'effectuent avec des paramètres (contrairement au **Basic** de **Microsoft** par exemple), ces mêmes sous-programmes peuvent s'appeler eux-mêmes, permettant la programmation récursive (comme **Pascal** ou **Lisp**)... À partir d'une base complètement dépassée, les programmeurs d'**Almatec** proposent ainsi un langage évolué digne de ce nom : la programmation structurée ouvre les portes à des programmes très fins et compréhensibles par un tiers. **LSE d'Almatec** pour **Commodore 64** (avec drive).



MINI MIRE

MOBILISATION GÉNÉRALE

On murmure, on radote mais surtout on a les boules. Et pas un peu. Je vous ai longtemps causé des micro-serveurs, je vous en ai souvent dit du bien : des petits jeunes, sympas, qui font preuve d'ingéniosité et de courage, bref, c'est un truc à encourager, un bon plan quoi. Et puis voilà que les **PTT** arrivent, avec leurs gros sabots, leurs guêtres boueuses et surtout leur bureaucratie et leur papérasse. J'ai toujours eu peur du facteur. Tout petit déjà, je dressais mon chien à lui courir aux fesses. La casquette m'indispose, l'uniforme m'exaspère, bref, les **PTT**, pour moi, ça a toujours été soit pour m'effrayer, soit pour me prendre mon fric avec le minitel. Dur. Grosso modo, une rumeur pas du tout sympathique se balade dans le microcosme télématique. Elle concerne ce que préparent les **PTT** au sujet des micro-serveurs. Je vous explique le problème. Primo : chaque fois que vous décrochez le téléphone et que vous faites un numéro, qu'il aboutisse ou non, les **PTT** perdent 7 centimes environ. Quand la communication aboutit, ils sont gagnants, mais si, pour une raison ou pour une autre (pas libre, répond pas, etc) elle n'aboutit pas, ils sont perdants. Deuxio : les micro-serveurs sont par définition sur une seule ligne téléphonique, donc souvent occupés. Conclusion, bien souvent les **PTT** sont perdants. Ça, c'est ce qu'ils disent. Évidemment, ils omettent de parler des tarifs tout à fait inexplicables du **Télélet 3**, du prix réel du minitel et d'autres petits détails qui font que les **PTT** ont augmenté environ de 20% leurs tarifs en un an. Mais ça, on oublie. Ce n'est pas de l'argent perdu pour tout le monde, et François roi des Francs a omis d'en causer alors que "ça nous intéresse Monsieur le Président".

D'après la rumeur publique, les **PTT** seraient en train de mettre au point une taxe visant à faire raquer les possesseurs de micro-serveurs. Là, je crie "attention". C'est pas beau du tout, c'est tout à fait intolérable. J'avertis bien haut les **PTT** que les micro-serveurs ne se laisseront pas faire. Alors bien sûr j'ai essayé de vérifier tout ça. Voilà la réponse à laquelle j'ai eu droit : "Vous savez, avec les fêtes de Noël et du jour de l'An, ça m'étonnerait que...". J'avais oublié que les **PTT** faisaient de la communication. Pardon. Donc, j'aurai certainement une ébauche de commencement de réponse sous peu. C'est à leur bon vouloir. En attendant, espérons que tout ceci n'est que commérage parce que sinon, énormément de gens seront très ennuyés (**Eureka** et son **Téléstrat** entre autres). C'est pas une raison pour ne pas vous donner des nouvelles de l'**Amiserv**, l'association qui regroupe bon nombre de ces micro-serveurs. **Christian Quest** (le président aux pieds douloureux et aux chaussons soyeux) est heureux de vous annoncer la naissance de **Apple et Moi** (Appelez-moi. Elle est bonne (non, elle est bonne !)). Ça se passe au (1) 47 61 16 71. Attention, l'opérateur est armé (d'un **P38**). Pour vos beaux yeux, **Eureka Informatique** a ouvert un serveur pour vous rencarder sur leurs tarifs et le reste. Si vous voulez quelque chose à propos d'**Oric** : (1) 42 81 22 72. Cette semaine, j'attire votre attention sur un serveur sous **Télélet 3** nommé **HG**. Vous êtes priés d'aller y faire un tour. La messagerie est démente, les forums marrants et le reste hyper sympa. L'équipe de l'**HHHebdo** y squate bien souvent et vous pourrez l'y rencontrer si vous avez du bol. On se retrouve là-bas, d'accord ? A bientôt ! **Escapeneufg**.

MALADEULIGNES



Eh oui ! la vie est bien triste pour tous ceux qui ont, comme moi, copieusement arrosé le passage de l'année 85 à l'année 86. Heureusement que la France a un rôle à jouer au Mexique, sinon je crois que j'aurais hiberné jusqu'au 31 décembre en attendant le prochain réveil. Mais pas de panique, vous aurez votre dose de deulignes hebdomadaire, la preuve ? On attaque tout de suite.

Philippe PEREZ a visiblement une parenté lointaine avec des taupes. Du coup, il a modifié son micro pour arriver à lire les affichages à l'écran.

Listing Amstrad n°1

```
10 SYMBOL AFTER 0 DEF FNK(X)=PEEK(X)+256*PEEK(X+1):D$=STRING$(81,32)
D$="" FOR I=0 TO 80:READ J:D$=D$+CHR$(J):NEXT D=FNK(D$+1):CLS:INPU
T X$:PRINT FOR I=1 TO LEN(X$):POKE
D+1,ASC(MID$(X$,I,1)):CALL D:NEXT
PRINT:PRINT DATA 62,110,205,165,1
87,22,254,62,25,2
20 DATA 90,187,122,205,90,187,14,4
126,205,90,187,205,90,187,35,13,3
2,245,20,32,231,62,254,205,90,187,
62,10,205,90,187,62,8,205,90,187,6
2,255,205,90,187,62,11,205,90,187,
201,90,187,62,10,205,90,187,62,8,2
05,90,187,62,255,205,90,187,62,11,
205,90,187,201
```

H A H A H A H A H A H A H A H

Michel SUBELET vous refait, en intégral, le coup de la chenille, plus connu sous le nom de Tron.

Listing Thomson

```
1 LOCATE0,0,0:CLS:SCREEN0,3,1:BOXF(0,0)-(
9,200):BOXF(311,0)-(320,200):BOXF(0,0)-(
320,9):BOXF(0,191)-(320,200):X(0)=-4:X(
2)=4:Y(1)=4:Y(3)=-4:X=160:Y=100:D=3:COLO
R4
2 LOCATE17,0,S=S+1:PRINTS:Y=Y+Y(D):X=X+X
(D):IFPOINT(X,Y)>>0:THEMENDELSEBOXF(X,Y)-(
X+3,Y+3):V=INT(RND*75):#4+#8:#=INT(RND*44)
#4+#8:BOX(V,M)-(V+3,M+3):BEEP:A$=INKEY$:I
F A$=CHR$(8):THEM=(D+1)MOD4:GOTO2ELSEFORI
=9T09:IF A$=CHR$(I):THEM=(D+3)MOD4:GOTO2E
LSENEXTI:GOTO2
```

H A H A H A H A H A H A H A H

Je m'en vais vous narrer la triste histoire qui est arrivée à un de mes amis publiciste. Bernard (puisque c'est son nom) avait eu l'idée géniale d'affubler un homme politique (quelle que soit sa tendance) de "groupies" accortées chargées d'applaudir et de faire les coco-girls avant et après les discours. En fait, il voulait faire en politique ce que Claude François avait fait à la chanson : des Clodettes. Et le pauvre avait commencé à démarcher auprès des personnalités les plus influentes pour placer son idée. Il avait d'abord été voir Raymond Barre. Il faut vous dire que mon copain a beau être publiciste, il est quand même un peu con. Il avait proposé de créer les Barrettes. Bien entendu, il fut éjecté en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Un peu échaudé tout de même, il alla voir Chirac, qui le vida proprement dès qu'il eut prononcé le mot Chiraquettes. Cent fois, il réessaya, avec successivement les Giscardettes, les Jospinettes, les Krasoukettes, les Marchettes, les Toubettes (il avait même trouvé un slogan : Toubon et les Toubettes, c'est tout bon mais pas tout bête ! Il eut du mal à s'en sortir sans casse), les Le Pettes, les Poniatowskettes, les Languettes, les Cressonnets (dans ce dernier cas, c'étaient des hommes qui soutenaient Edith Cresson), les Juquinettes, les Maurouettes, les Chaban-Delmassettes, les Lecanuettes et les Servan-Schreiberettes. Il fut éconduit par tous, parfois violemment. Car la publicité est un dur métier. Parfois, on cherche une idée pour lancer un produit, on trouve quelque chose - Tendre, le fromage mou pour les gens mous - on a l'impression que c'est un bon slogan et la campagne ne marche pas. Les goûts du public sont très aléatoires. Et malheur au publiciste qui rate une fois une campagne : on ne lui pardonne jamais. On connaît l'exemple de The Act, à qui une fameuse marque de voiture avait demandé une gigantesque campagne d'affichage sur panneaux géants. Tout ce qu'il avait trouvé comme slogan, c'était la solution de Serpent's Star sur Apple : "Quick travel, sound off, go caravan, buy horse, buy saddle, put

BIDOUILLE GRENOUILLE

saddle on horse, buy tent, put tent in saddle, buy butter, buy tsampa, buy tea, e, ne, tether horse, enter, sit by explorer, buy drink, offer drink, ask help, buy drink, offer drink, ask help, leave, rest, out, mount, (faites un save game), se, (vous arrivez aux lousps, faites shout autant de fois qu'il le faut, ent??op reins, in, f, f, f, look behind, go behind, get all, wear robe, b, f, unlock??say tskdg, put staff in pack, look floor, get all, open door, f, get all, f, f, dragon, yin and yang, man, r, l, l, get all, b, f, l, f, ring gong, b, f, l, l, drop matches, get tsampa, r, f, l, l, put black gem in door, put violet crystal in door, put blue stone in door, put green gem in door, put orange gem in door, put clear crystal in door, f, blowshell, rainbow, nirvana, drop all, get serpent's star, look niche, put serpent's star in niche."

Bien entendu, la société automobile qui avait commandité la campagne s'est démerdée pour que le pauvre Act soit définitivement grillé auprès de toutes les agences. C'est un métier dur, qui ne fait pas de cadeaux. On connaît aussi le cas de Crack Master. Il travaillait dans une autre branche de la pub, un peu plus ingrate : il était chargé de confectionner de beaux emballages pour une société dont l'essentiel de l'activité consistait à vendre des petits déjeuners deshydratés, en flocons d'avoine, de blé, ou de germe de soja. Il s'est un jour trompé, et au lieu de placer sur le dos de la boîte l'habituel "versez les flocons dans un bol, rajoutez du lait" il a mis un bout de papier qui appartenait à son fils :

"Solution d'Atlantis sur Amstrad : e, descendre, prendre bouteille, n, o, s, tirer anneau, o, prendre fiole, prendre clef, e, n, o, n, prendre combinaison, remplir bouteille, s, o, prendre coffret, ouvrir coffret, prendre or, poser coffret, e, e, e, s, monter, o, ouvrir fiole, verser fiole, enfi-

ler combinaison, plonger, e, prendre radium, o, o, o, entrer, e, n, n, poser fiole, prendre corde, s, o, n, n, e, donner or, n, lancer corde, monter, o, introduire radium, n..."

Non seulement il s'est fait virer, mais il a été condamné à racheter



(à moitié prix, quand même) toutes les boîtes qui avaient été fabriquées avant qu'on ne s'aperçoive de l'erreur. Il s'est retrouvé avec 4000 boîtes de flocons d'avoine. Faut aimer.

Vous pensez que dans le domaine informatique, la chose est plus rare ? Non point, non point : lorsque Jérôme Fagot a dessiné et conçu la jaquette du jeu World Cup Football sur Amstrad, au lieu de mettre le

IL EST NÉ LE DIVIN ORIC

Suite de la page 1

vous donner une idée, l'ULA qui est à l'intérieur de l'Oric occuperait la taille de l'Oric lui-même s'il était remplacé par des circuits intégrés. Bonne invention.

lui ! Un avantage considérable sur pratiquement tous les autres systèmes. On peut, grâce à ces 8 Ko de Rom dédiés au minitel, créer un serveur,



ROCK'N'ROLL

Un dernier coup d'œil au hard avant d'en venir au soft. Le lecteur de disquettes est donc un lecteur esclave, double tête, s'il vous plaît, 3 pouces, y a pas de raison pour qu'Amstrad garde le monopole, 418 Ko par disquette en 19 secteurs sur 44 pistes. Et attention, un exploit de plus : le DOS (qui s'appelle Stratsed, on croit rêver) charge 21 Ko de programme à la seconde, record du monde battu ! 8 fois plus rapide que l'Atari 520 ST, 12 fois plus que l'Amiga ! De plus, le format d'écriture et de lecture des disquettes est compatible avec celui du Sedoric qui est le système d'exploitation de l'Oric. Voilà voilà. Passons au soft.

ROM, UNIQUE OBJET DE MON ASSISEMENT

Donc, 48 Ko de Rom. Dedans, on trouve un Basic, un moniteur et un gestionnaire vidéotex. Par quoi commencer ? Aller, le vidéotex, après tout, c'est la vocation de la machine. La prise dont je vous ai parlé tout à l'heure et qui n'avait apparemment pas de fonction, elle se branche grâce à un câble fourni à la prise péri-informatique du minitel et sur la prise téléphonique. Elle permet de visualiser à tout moment sur un minitel les informations qui sont rentrées, mais surtout de se servir du minitel comme modem, puisque dans maintenant la plupart des régions il est fourni gratuitement. Et au moins, il est agréé par les PTT,

un répondeur télématique, sauvegarder des pages, simuler localement une utilisation, bref, faire tout ce qu'on peut désirer faire lorsqu'on crée un serveur. Par exemple, il y a un éditeur de pages vidéotex. Vous dessinez la page, soit avec les flèches du curseur, soit avec un joystick, soit avec la souris qui devrait sortir courant février, vous la stockez sur disquette. Puis vous construisez une arborescence (grâce à un système de représentation graphique très esthétique) en décidant que, lors de l'affichage de la page "menu", si l'utilisateur appuie sur la touche 1 il ira chercher la page "choix1", s'il appuie sur Guide il aura la page "explications", etc. Toutes les fonctions sont prises en compte et il suffit d'un quart d'heure pour créer un service complet, entièrement guidé par des menus que l'on valide avec le joystick. On peut vous en parler, des facilités de mise en œuvre d'un serveur : c'est pas de la tarte ! Là, c'en est. Même les logiciels les plus sophistiqués pour Apple n'arrivent pas à la cheville de celui-ci. Un mot sur la fonction répondeur. Vous créez une page du style "je ne suis pas là, écrivez-moi un message". Lorsque votre correspondant vous appelle (avec un Minitel), il reçoit la tonalité, appuie sur connexion/fin, voit cette page et n'a plus qu'à appuyer sur suite pour vous laisser un message qui sera stocké sur disquette. De plus, le répondeur en question est interrogeable à distance par le truchement d'un minitel ! Vous pouvez, de votre bureau,

consulter vos messages en rentrant un code secret. Coup de poing dans l'estomac, n'est-ce pas ? Et comment sait-il qu'on appelle, ce brave Téléstrat ? Normalement, il est interdit de brancher un appareil sur une ligne téléphonique sans avoir l'agrément des puteuteu, non ? Exact, c'est pourquoi le procédé utilisé (tellement simple, d'ailleurs, que tout le monde est un con de ne pas y avoir pensé avant) ne se branche pas sur la ligne elle-même, mais autour. Il se contente de détecter le courant (l'impédance de sonnerie) sans le détourner. Résultat : plus besoin d'agrément, qui prend d'habitude de six mois à un an. Bien joué.



MONITEUR

Là, on entre dans un concept un peu différent de la micro-informatique traditionnelle. Un moniteur n'est pas à proprement parler un outil pour travailler en langage machine, mais plutôt un gestionnaire d'interfaces. Par exemple, le Gem qui équipe l'Atari 520 ST est un moniteur, dans le sens où c'est lui qui gère l'accès aux disquettes, ou à l'imprimante, ou au modem, etc. Ici, même chose : il existe quatre canaux virtuels permettant chacun être définis en entrée et en sortie. Comme la théorie ne vaudra jamais un bon steak, surtout brûlé, voici un exemple : Le canal 0 est défini à l'initialisation en entrée clavier et en sortie écran.

Suite page 20

mode d'emploi normal, il a mis les instructions pour la copie :

"MUMMY"
Tapez :
POKE &AC03, &AE : POKE &AC02, &45 : POKE &AC01, &32
Chargez le premier programme et sauvez-le par :
SAVE "WORLD CUP", P
Chargez ensuite le titre par :
LOAD "TITLE", 49152
Puis sauvez-le par :
SAVE "TITLE", B, 49152, 16384
Et finalement :
LOAD "CODE", 8192
SAVE "CODE", B, 8192, 32000
Vous obtenez..."

Inutile de préciser qu'il ne travaille plus pour cette société. Malheureusement, les jaquettes n'ont pas été

POKE &AC03, &AE : POKE &AC02, &45 : POKE &AC01, &32 : LOAD "MUMMY"
Puis :
SAVE "MUMMY" : MEMORY 15000
Ensuite :
LOAD ""
Et enfin :
SAVE "MUMMY1", B, &6000, &15000
Pour Master Chess :
POKE &AC03, &AE : POKE &AC02, &45 : POKE &AC01, &32 : LOAD ""
Puis SAVE "CHESS"
Ensuite :
OPENOUT "D" : MEMORY 999 :
CLOSEOUT : LOAD ""
Et enfin :

Bidouilles de Pierre Violet."
Il s'agissait en fait d'une grave erreur : il avait été demandé des documents sur Roger Violet (le photographe), et c'est des déplombages de jeux de Pierre Violet qui avaient été exhumés par la documentaliste. Les ventes du journal ont baissé de moitié. Je dois reconnaître que dans ce domaine, j'ai moi-même commis quelques erreurs. J'avais un jour attribué à Jean-Claude Jauffrit la façon de passer Sorcery sur disquette sur tous les Amstrad : "1 - positionner la bande au début du deuxième programme binaire de la cassette (qui est constituée d'un fichier basic protégé et de deux fichiers binaires). 2 - Après avoir éteint et rallumé la machine, taper le programme suivant :
10 FOR J = &50 TO &5B : READ B :
POKE J, B : NEXT
20 DATA &21, &D6, &01, &11, &24, &A5, &3E, &45, &CD, &A1, &BC, &C9
Puis faites RUN et effacez le programme en tapant 10 et Enter, puis 20 et Enter. Surtout pas de NEW ! Tapez alors CALL &50 (Enter) et tapez sur la touche Play du magnéto. A la fin du chargement et après retour au Ready, tapez en mode direct :
POKE &1C2, &21
POKE &1C3, &F9
POKE &1C4, &A6
POKE &1C5, &11
POKE &1C6, &FF
POKE &1C7, &AA
POKE &1C8, &01
POKE &1C9, &24
POKE &1CA, &A5
POKE &1CB, &ED
POKE &1CC, &B8
POKE &1CD, &CD
POKE &1CE, &DC
POKE &1CF, &05
Finalement, tapez IDISC (Enter) et :
SAVE "SORCERY", B, &1C2, &A538, &1C2
C'est tout. Bientôt : Knight Lore."
Et ce monsieur m'a écrit, furieux, pour me signaler qu'il ne s'appellait pas Jean-Claude mais Jean-Michel, m'a menacé de procès, m'a dit que c'était de l'escroquerie, tout ça. Heureusement, ça s'est arrangé rapidement et on est allé boire un coup ensemble. La semaine prochaine, je vous raconterai notre biture.

SAVE "CHESS", B, &2000, &68FF
Pour Star Avenger, faire :
POKE &AC03, &AE : POKE &AC02, &45 : POKE &AC01, &32 : LOAD ""
Puis :
SAVE "STARAVENGER"
Ensuite :
OPENOUT "D" : MEMORY 999 :
CLOSEOUT : LOAD ""
Et enfin :
SAVE "STARAVENGER", B, &1AF0, &910F, &ABFF

MUSIQUE

LES MEILLEURS ALBUMS AMÉRICAINS, AFRICAINS 85

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 trois dernières catégories arbitrairement retenues (★ US Boogie ★ US Funky ★ Africains). Si vous ne savez pas quoi faire de vos étrennes, voilà qui vous donnera peut-être quelques idées.

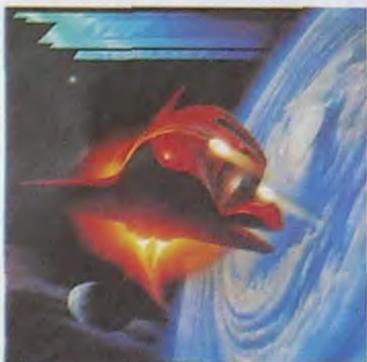
BEN

US BOOGIE

ZZ TOP :

"Afterburner" (WEA)
Production : Bill Ham

Par leur travers conservateur et nationaliste, les Américains excellent à exploiter les spécificités culturelles de leur courte histoire. A la croisée de la western-music, du blues et du rock'n'roll, le boogie rock



semble ne pouvoir être bien joué que par des Américains. Dans ce courant, ZZ Top est manifestement le meilleur groupe de la planète. "Afterburner" perpétue la tradition sans se laisser piéger par les vieux clichés. Solide comme le roc.

JOHN COUGAR MELLENCAMP:

"Scarecrow" (Mercury/Phonogram)

Production : Little Bastard & Don Gehman.

Le rêve américain et la naïveté qui l'accompagne ne sont pas près de disparaître. C'est sans doute ce que l'on aime dans la musique de Cougar, comme dans celle de Springsteen. "L'autoroute entre la maison de John et le studio où ont été enregistrées ces chansons traverse une



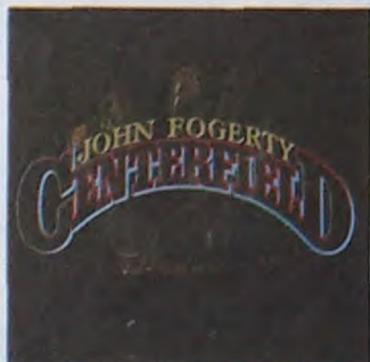
partie de l'Indiana, où la terre fertile regorge de cultures. C'est de ce pays et de ses habitants que sont nées ces chansons." Ainsi est présenté "Scarecrow". Qu'ajouter d'autre ?

JOHN FOGERTY :

"Centerfield" (WEA).

Production : John Fogerty.

Ce n'est sans doute pas la première fois qu'on voit revenir une de ces vieilles gloi-



res des années soixante. Mais John Fogerty (sans Creedence Clearwater Revival) est arrivé presque sans crier gare, avec des chansons toutes simples, emballées sans fioritures, semblant ne pas avoir pris une ride. Un vrai bain de jouvence pour amateurs de musique laid-back.



US FUNKY

COMMODORES :

"Nightshift" (Motown/RCA).

Production : Dennis Lambert.

Contre toute attente, les Commodores ont réussi cette année l'album parfait. Une production chatoyante sans les fautes de goût qu'aurait pu laisser craindre la pochette. Mais surtout une chanson sublime, qui restera un grand classique pour les années à venir : "Nightshift". Dédicée à la mémoire de Marvin Gaye, elle nous transporte dans l'univers magique que rêve d'atteindre tout musicien.



MAZE :

"Can't Stop The Love" (Capitol/Pathé Marconi)

Production : Frankie Beverly.

Également dédiée à la mémoire de Marvin Gaye, cet album est celui qu'il vous faut, si vous ne savez quel disque choisir pour décider tous vos convives à se mettre à danser. Sans la moindre agressivité, Frankie Beverly sait vous faire passer des fourmis dans les jambes. Mais mieux, son soft-funk est de ceux qui augmentent le plaisir à force d'écoutes. Craignez de ne plus pouvoir vous en passer.

SLY AND ROBBIE :

"Language Barrier" (Island/Phonogram)

Production : Bill Laswell/Material.

Le monstre à trois yeux de la pochette est le reflet parfait de l'entité "Sly & Robbie", la plus polyvalente des sections rythmiques jamaïcaines. En rencontrant Bill Las-

well, autre monstre des studios, ils ne pouvaient mettre bas qu'une monstruosité. Ce disque l'est à plusieurs titres : sa prestigieuse liste de participants, mais surtout le niveau effrayant des recherches technologiques qui y sont déployées. Un disque que certains ne découvriront sans doute, ébahis, que d'ici quatre ou cinq ans.



AFRICAINS

TOURE KUNDA :

"Natalia" (Celluloïd)



RAY LEMA :

"Medicine" (Celluloïd)

Production : Martin Messonier.

Là où Toure Kunda ne semble pas encore avoir trouvé l'accord parfait entre la beauté des compositions et leur réalisation artistique, Ray Lema semble au contraire avoir réussi l'osmose. Sa sensibilité de chercheur zairois se marie magnifiquement à celle du déjà réputé Martin Messonier, spé-



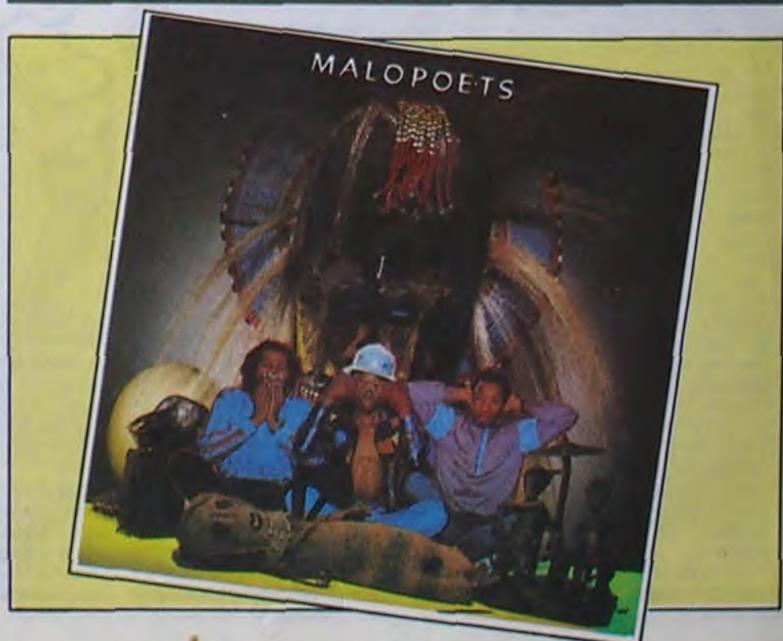
cialiste du traitement moderne des musiques africaines. Un flot magnifique de rythmes et de couleurs subtilement imbriqués.

MALOPOETS:

"Malopoets" (EMI/Pathé Marconi)

Production : Malopoets et Martin Messonier.

Si aujourd'hui pratiquement plus rien ne filtre de l'art noir hors d'Afrique du Sud, les Malopoets (à l'origine Malopo Poets : Poètes des Esprits) auront pu, durant la première partie de l'année 85, livrer le message de la musique Umbaganga, celle qui se joue dans les ghettos. Maintenant, ils ont dû regagner leur pays, mais cet enregistrement gardera leur souvenir chaud et vivace jusqu'à leur retour.



Réalisation : Bill Laswell.

Étant le seul groupe africain résidant en France à s'être constitué, à force de tourner, un public plus que conséquent. Toure Kunda a suscité de multiples controverses. Eh oui ! Les "découvreurs" n'aiment pas voir "leurs découvertes" réussir. "Natalia" n'en est pas moins un album contenant de bien belles chansons, même si la production assez "métallique" de Bill Laswell ne les met pas toujours aussi bien en valeur qu'on aurait pu le souhaiter.

L'ATTRAPE-COUILLON DU SIECLE :

ABONNEZ-VOUS A HEBDOGICIEL !

Eh oui, ça augmente, 11 balles au lieu de 10. Dur, n'est-il pas ? Il va vous falloir sortir 1 franc de plus pour vous procurer votre dose hebdomadaire. Finies les dépenses somptuaires de Malabar, terminées les visites ruineuses chez le pâtissier, envolés les espoirs d'économie sur le budget informatique, vous devez y passer ou mourir idiot sans l'Information qui fait la différence entre les lecteurs branchés de l'HHHHebdo et les moules qui ne lisent que l'Ordinateur Solitaire, Micro Veau ou Science et Vie Choucroute. A vous de choisir.

Comment, on se rebelle ? On n'est pas d'accord ? Ecoutez, on a bien une solution pour vous faire gagner quelques ronds sur le prix de votre canard : abonnez-vous, on vous fait une fleur :

**ECONOMISEZ
156 FRANCS !**

**8 FRANCS
LE NUMERO**

GAGNEZ 156 FRANCS SUR VOTRE ABONNEMENT.

572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux, c'est le nouveau prix à 11 balles l'exemplaire. Remplissez le bon ci-dessous et vous n'aurez à déboursier que 416 francs, soit 8 francs le numéro. Envolée l'augmentation et, en plus, le facteur vous portera votre HHHHebdo chez vous, le posera à côté de votre ordinateur et viendra vérifier les datas de vos programmes, sans supplément. Contents, les gâtés ?



LAISSEZ-MOI SORTIR JE VEUX M'ABONNER !



Madame Linda de Sucette, incarcérée pour avoir volé une valise (en carton) désespérée : elle ne peut pas profiter de l'offre exceptionnelle d'abonnement du journal préféré des Français et des Portugaises (ensablées).

Ne vous laissez pas piéger, abonnez-vous avant que les flics ne viennent vous chercher.

OFFRE SPECIALE !

Je m'abonne au tarif super-extra génial de 416 francs pour 52 numéros, au lieu de $52 \times 11 = 572$ francs. Pour 26 numéros, j'en prends pour 216 francs au lieu de 286, ce qui n'est déjà pas si mal. Les étrangers doivent sortir 80 francs de plus pour un an et 40 francs de plus pour six mois.

Nom : Prénom :
Adresse complète :
Ordinateur utilisé :

France :
1 an : 416 francs
6 mois : 216 francs

Etranger :
496 francs
256 francs

Règlement joint : CCP

Chèque bancaire ou postal

1985

LES ROIS DU BOX-OFFICE

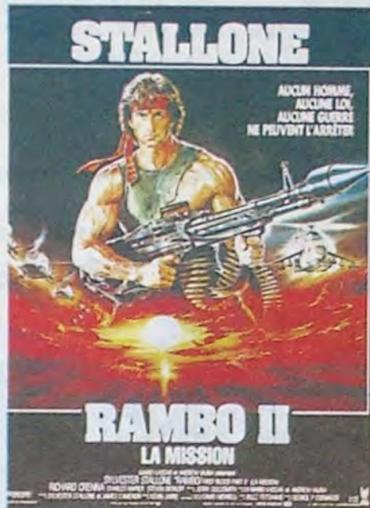
Après le classement de nos films préférés (n° 115), voici le classement des films qui ont gagné le plus de sous en 1985 :

1er TROIS HOMMES ET UN COUFFIN de Coline SERREAU. 2ème RAMBO 2 de George P. COSMATOS. 3ème LES SPECIALISTES de Patrice LECOMTE. 4ème LE FLIC DE BEVERLY HILLS de Martin BREST. 5ème RETOUR VERS LE FUTUR de Robert ZEMECKIS. 6ème LA DECHIRURE de Roland JOFFE. 7ème WITNESS de Peter WEIR. 8ème LA ROSE POURPRE DU CAIRE de Woody ALLEN. 9ème LA FORET D'EMERAUDE de John BOORMAN. 10ème DANGEUREUSEMENT VOTRE de John GLEN. 11ème SUBWAY de Luc BESSON. 12ème TERMINATOR de James CAMERON. 13ème DUNE de David LYNCH. 14ème MAD MAX 3 de George MILLER. 15ème COTTON CLUB de Francis Ford COPPOLA.

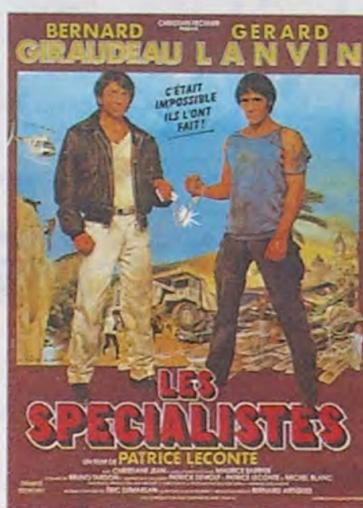
TROIS HOMMES ET UN COUFFIN
de Coline SERREAU



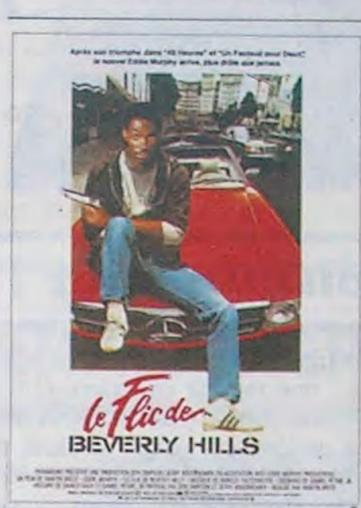
RAMBO II
de George P. COSMATOS



LES SPECIALISTES
de Patrice LECOMTE



LE FLIC DE BEVERLY HILLS
de Martin BREST



RETOUR VERS LE FUTUR
de Robert ZEMECKIS



TARGET

d'Arthur PENN



avec Gene HACKMAN (Walter Lloyd, si on aime le film c'est rien que pour lui tellement il est balèze !) et Matt DILLON (le fiston Lloyd, trop grimaçant pour être crédible, ses cours à l'Actor's Studio ne lui font, à l'évidence, que du tort).

Quand on laisse quelque chose en route, ce quelque chose finira toujours par vous revenir dans la gueule ! Ca sera le cas pour Walter Lloyd, le héros de *Target*, qui mène une vie paisible dans un bled quelconque aux States. Même son fils, Chris, le prend pour le dernier des cons, c'est vous dire la vie passionnante qu'il mène ! Tout va basculer quand Donna, sa femme, est kidnappée durant un voyage à Paris. Walter a travaillé plusieurs années en Allemagne pour le compte de la CIA et cet enlèvement est le signe du retour d'un passé qu'il avait essayé d'effacer complètement. Son dilemme à lui avait été de devoir choisir une vie de famille tranquille à la place de ses activités d'espionnage, plus bandantes ! La CIA lui a fourni une identité et un passé fictifs et la "chance" d'une vie nouvelle.

on a Penn à croire à tout ce qu'on prend dans les naseaux. Gentil sans plus...

LES LOUPS ENTRE EUX

de José GIOVANNI



avec un méga-casting : Claude BRASSEUR, Bernard-Pierre DONNADIEU, Gérard DARMON, Niels ARESTRUP, Jean-Hugues ANGLADE, Daniel DUVAL, Jean-Roger MILO, Patrick EDLINGER, Edward MEEKS, Lisa KREUZER (si, si, y a quand même une femme, mais elle va pas tenir le coup longtemps au milieu des loups !)

Petite anecdote chiante et vaseuse : nous étions le 24 décembre dernier, il était 17 heures quand je sautai dans le train pour Paris. Tout se présentait bien : j'avais une banquette pour moi tout seul, le train était hyper-rapide, un somptueux réveillon de Noël m'attendait à Paris, préparé avec amour par Zézette. Tout baignait, du moins étais-je assez con pour le croire ! C'est quand le train s'est arrêté en rase campagne que les galères ont commencé. Tout ce qui devait aller de soi allait craquer et foutre en l'air mon NOËL ! Au bout d'une heure d'arrêt, les gentils bidasses qui squattaient mon wagon se sont transformés en immondes Grémilins bavant et rotant (30 bières à trois !), le gros qui occupait la banquette devant moi a eu la terrible idée d'ôter ses godasses pour roupiller à l'aise, histoire de nous asphyxier de gaz rares et sûrement mortels ! Et à mon arrivée, tardive, à la gare de l'Est Zézette s'était barrée avec un plus beau que moi qu'était arrivé à l'heure, lui ! J'étais déçu, bafoué et pout tout vous avouer, d'une humeur à faire palir le plus monstrueux des loups-garous ! Que j'avais dit à présent que cette anecdote quasi-véridique (et dont vous n'avez rien à foutre) vous est servie en guise de métaphore pour tenter de vous expliquer à quel point "Les loups entre eux" est une arnaque et un attrape-nigaud ! Comme pour mon train, tout est impeccable au départ : réalisateur efficace, distribution géniale, titre alléchant et affiches sinistres et mystérieuses à souhait. Tout devait y être pour nous donner un bon suspense, à l'américaine s'il vous plaît : bien joué, bien filmé... et pas con ! En bref, l'histoire de la libération du général Lee W. Simon, enlevé par les brigades rouges et emprisonné dans une forteresse imprenable. Libéré par dix mercenaires, dix loups aux talents complémentaires, des loups au lourd passé contre les cha-

cais du terrorisme et de l'espionnage. Eh ben j'avais tout faux ! Comme mon foutu train de tout à l'heure, le film cale rapidement en rase campagne, s'embarde lamentablement et finit par se noyer sous le mépris des spectateurs. Les morceaux de bravoure (essentiels dans les films d'action), c'est au microscope électronique qu'il faut les débusquer. Aucun acteur n'a l'air d'y croire, le pire étant Edlinger, le grimpeur aux mains nues, condamné à faire ses pompes avec un seul doigt pour remplir l'écran quand y a pas d'action ! Les péripéties de l'attaque de la forteresse sont lénifiantes à souhait dans le genre "grandes gueules au grand cœur" et quand vient la libération du général on sait que la soirée est gâchée. J'avais d'abord pensé poser ma p'tite bombe dans les bureaux de la SNCF, mais là j'hésite encore : quitte à être chien, autant massacrer les responsables des "loups entre eux". Fuyez avant que tout n'explose !

SUNDOWN

une reprise de 1941 d'H. HATHAWAY

avec Gene TIERNEY (Zia, à faire péter les jeans les plus costauds, le film ne doit d'ailleurs cette critique ne se rapporte qu'à la photo démente qui l'accompagne !), Bruce CABOT (Bill Crawford), George SANDERS (Major Combes) et quelques autres excellents faire-valoirs de la divine.



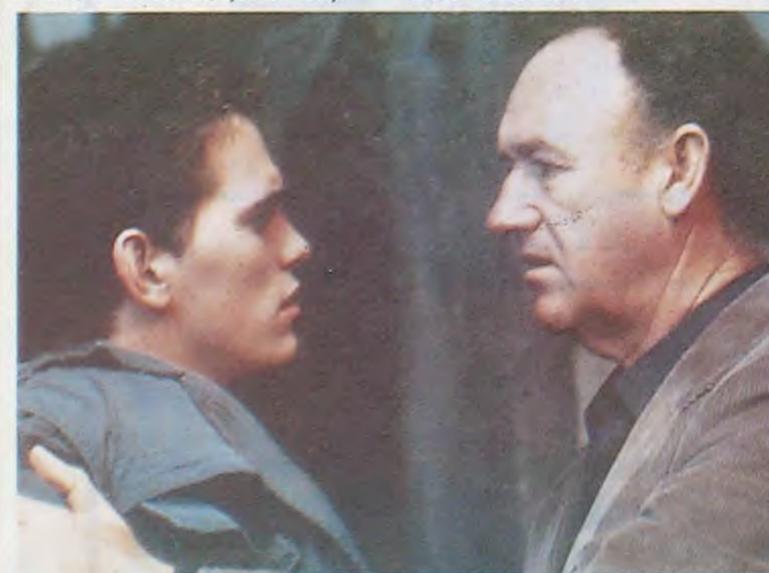
On va quand même pas chipoter sur la nullité du scénario de *Sundown* quand on sait qu'Hathaway est le roi de la pelote-à-faire-pleurer-dans-les-chaumières, le seigneur du film du dimanche soir made in TF1 (et je marche sans honte sur les plate-

bandes de la page téléche). Le "créateur" de films inoubliables comme *Les 3 lanciers du Bengale*, *Le jockey de l'amour*, *La grande dame et le mauvais garçon*, *Le jardin du diable*, *Le plus grand cirque du monde* et 48 autres merveilles du même tonneau. Sundown a été tourné en 1941, pas étonnant donc que l'action se passe durant la seconde guerre mondiale ! Bill Crawford est un jeune (et beau) commissaire de district de l'armée anglaise d'un minuscule avant-poste au Kenya. Les bons noirs aiment ce gentil blanc pasque lui pas parler petit nègre avec eux, lui les comprendre et les aimer. Arrive l'immonde Major Combes, un esclavagiste de première, qui vient enquêter sur le trafic d'armes dont bénéficie la sauvage tribu des Shenzi. Il paraîtrait même que les armes seraient fournies par les nazis (si, si) en vue de déstabiliser les forces britanniques au Kenya. Les événements vont se précipiter avec l'irruption d'un Hollandais corrompu (trafiquant de tulipes à la noix) et de la pseudo-fille d'un seigneur du désert, Zia.

En bref, le Hollandais est un pourri, Zia est une belle et pauvre victime, la Zia tique pour le beau Crawford et, quand tous les méchants seront en prison (ou morts), ils se marieront. C'est nul mais qu'est-ce qu'on a rigolé !

NOTES À BENE

Vous avez dû penser que l'approche de Noël me donnait un formidable accès de bonté à l'égard des films de la semaine dernière. Y avait pas les notes ! Alors les voici, les voilà ces notes tant craintes : 2/20 pour PIZZAIOLO ET MOZZARELL, 6/20 pour KALIDOR, 7/20 pour EXPLORERS et un 13/20 généreux pour BILLY ZE KICK !!! Bonnes Pâques quand même !



Comme je suis décidément d'humeur belliqueuse en cette période de fêtes, dégoulinante de bons sentiments, vous allez vous farcir un petit cours de morale, tendance tonton Chevènement. Pour les trois pelés qui n'auraient pas fui à la lecture de ce nom synonyme d'horreur et d'effroi, je vous donne le thème de la leçon : nous parlerons aujourd'hui du dilemme. Comme vous le savez tous, le dilemme est un caprice de pauvre con qui voudrait deux choses d'égale importance alors qu'il ne peut en obtenir qu'une seule. Les meilleurs exemples de dilemme au cinéma sont signés Arthur Penn. Que ce soit dans *Bonnie and Clyde*, *Little Big Man* ou *Georgia*, ses héros voudraient devenir ce qu'ils ne sont pas tout en restant ce qu'ils sont !! Comme les marginaux qui rêvent de devenir riches et célèbres tout en restant complètement libres dans *Bonnie and Clyde*. Impossible ! Alors à son âge, le père Penn allait pas changer son fusil d'épaule; pire, il va essayer de nous faire croire que personne ne sort entier de la résolution d'un dilemme.

Il prend donc le premier avion pour Paris pour retrouver Donna, accompagné par sa sangsue de rejeton. J'avais dit pas la claque pour Chris quand son père va être forcé de lui parler de ses anciennes activités. Du coup, Chris se prend d'une admiration sans bornes pour son père et décide de lui coller au train tout le long de leur recherche (fructueuse, je vous rassure) de Paris à Berlin-Est. Le tout est truffé de pas mal d'invéraisemblances, mais comme c'est filmé à 100 à l'heure, sans aucun temps mort, on pardonne tout et on passe finalement un assez bon moment. Surtout grâce à la formidable prestation de Gene Hackman ! Le hic dans tout ça, c'est qu'Arthur Penn a été victime de son propre dilemme. Il hésite constamment entre le thriller pur et dur où les sentiments sont balayés par la peur, et les tueries et la chronique intimiste de l'évolution des rapports entre un père et son fils ! Comme dirait très justement ma grand-mère : qui trop étirent, mal embrasse ! A vouloir bourrer son film de trop de sujets,

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.2 130 F	Oric*Base 130 F	Origraphe 290 F	Acheron's rage .. 80 F	Dracula's revenge 80 F
Oric-mon 80 F	Oric calc 130 F	Oric C.A.D. 80 F	Super meteors .. 80 F	James BOND cassette 150 F
Assembler-disassembler . 80 F	Author (trait. texte) 130 F	Jouer ...	Galaxians 80 F	James BOND disquette ... 200 F
Tortue logique (logo) 190 F	Parler ...	Ultima zone 80 F	Electro-storm ... 80 F	Sur disquette ...
Réfléchir ...	ASSIMIL d'anglais (c) ... 250 F	Harrier Attack .. 80 F	M.A.R.C. 80 F	Arcade n° 1 : Harrier attack, Sup.
Chess 2.0 (échecs) 80 F	" " (d) .. 300 F	Flight simulator . 80 F	Space crystal 80 F	met., Ultima zone 200 F
Oricle (devinettes) 80 F	ASSIMIL d'espagnol (c) 250 F	Ice giant 80 F	3D Invaders 80 F	Arcade n° 2 : Flight simul.
Novotnik puzzle 80 F	" " (d) 300 F	Rat splat 80 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.

dernière minute... Information ORIC/EUREKA sur MINITEL au 42 91 22 72

ISOB???

ØRIC 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



ØRIC :

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.

Rue

Code Ville

désire commander les matériels et logiciels suivants :

Qté	Description	Prix

Total :

Ci-joint mon règlement par

B.D!

EBDITADE

Bonjour, chers amis. Je commencerai tout de suite par quelque chose qui me tient particulièrement à cœur : j'aimerais que désormais l'on m'appelle Monsieur De Milou. J'ai fait un riche mariage qui m'a anobli et je tiens à ce que ça se sache. Les intimes peuvent m'appeler Monsieur le Marquis De Milou, s'ils veulent. Caton, cette semaine ? On a du bon et du mauvais, ça serait la routine que ça ne m'étonnerait pas.

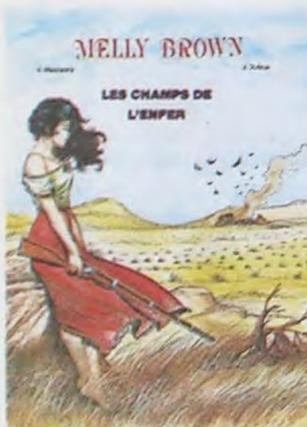
Attention, parce que début janvier, pour les bd, c'est plutôt mort. Imaginez que vous soyez un éditeur : vous sortiriez quelque chose, vous ? Après les fêtes ? Sûrement pas. On les comprend, les pauvres, faut qu'ils bouffent, aussi. Vous êtes tellement nombreux à avoir répondu aux questions bd du serveur télématique que je remets ça encore plus fort. On verra bien jusqu'où s'étend votre culture.

De Milou.

PANADE



Le livre dont il est ci-après question n'est autre que le "Autant en



emporte le vent" de la bande dessinée. En effet :

- 1) Il est aussi précis dans les détails.
- 2) Il se passe à la même époque.
- 3) Il traite de racisme aussi.
- 4) Il est aussi long.
- 5) Il est aussi chiant.
- 6) Même plus.

En fait, c'est presque une copie. Tous les poncifs du genre s'y retrouvent : un jeune homme de bonne famille se marie avec une métisse, tout le monde appelle les noirs "négro", y a la guerre de Sécession qui fait rage, tout le monde s'arme, enfin bref, en vous y mettant un petit quart d'heure tous les jours, vous devriez être capable d'en faire autant en un peu moins de deux mois.

Attention, je ramasse les copies. **LES CHAMPS DE L'ENFER** de MUSQUERA et DUFAUX chez MIROIR, 40 pages de O'hara.

SALUT LA PROMO!
VOIR PAGE 21

TIRADE



Pichard est nuuuuul, mais nuuuuul, JM Lo Duca est nuuuuul, Masoch est nuuuuul, tout l'album est nuuuuul, mais je m'énerve, je m'énerve et rien ne se fait.

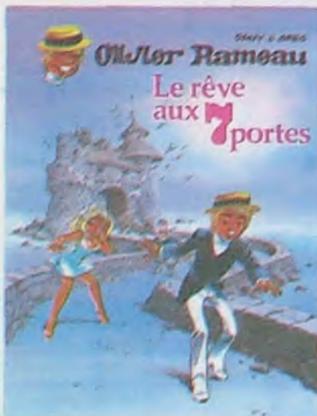


Chapitre premier : l'histoire de la comtesse. Erzsébet Bathory était une dingue qui pensait que prendre des bains de sang permettait le rajeunissement. Au XVIIème siècle, ça arrivait, la médecine n'était pas ce qu'elle est.

Chapitre deux : Masoch. C'est du nom de cet auteur qui vient l'adjectif "masochiste". Il a écrit une nouvelle relatant les aventures de la précitée comtesse. Je ne sais pas si vous avez lu Masoch, je vous le déconseille, c'est emmerdant au possible. A l'époque, c'était complètement révolutionnaire, et comme tout ce qui est révolutionnaire, ça a mal vieilli.

Chapitre trois : JM Lo Duca. Editeur depuis belle lurette, devenu fou depuis - du moins, c'est ce qu'on pourrait penser à la vue de son adaptation - peu intéressant. Nul, en tout cas.

Chapitre quatre : Pichard. Alors là, permettez, je ne vous ai pas interrompu. Pichard est nul. Il a toujours

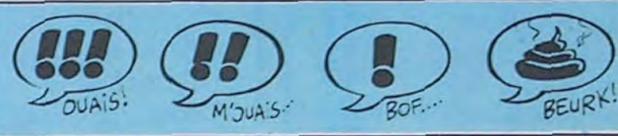


au pays du rêve, c'est gentil et innocent, mignon tout plein, bref, ça pisse pas haut.

LE RÊVE AUX 7 PORTES de DANY chez LOMBARD, 33,50 portes.

BD Parade!

TRAGIQUES DESTINS	17
ZEPELIN	17
CLARKE ET KUBRICK 2	17
MORTES SAISONS	17
MEMOIRE DES ECUMES	17
LE BAL DE LA SUEUR	17
FOLIES ORDINAIRES	17
BONJOUR, MONDE CRUEL	17
LE RIGE	17
CHAUD DEVANT	17
TSCHAW	16
BLOODI ET LES RONGEURS	16
MY LOFTS	16
ONCLE HOWARD	16
LA PISTE DE MOMBASA	16
SUPERMALES	16
PETITS ANGES	16
LES TOURS DE BOIS-MAURY	16
PETER PANK	16
EL BORBAH	16
LE CHIEN DES CISTERCIENS	16
LES PROFESSIONNELS	16
BLUE	16
SKEOL	16
LE GRAND ANCETRE	16
VUILLEMIN	17
PEPE MORENO	17
FONT	17
BERTHET/ANDREAS	17
CAZA/LEJALE	17
RALPH/CROMWELL/REBS	17
SCHULTHEISS	17
GEERTS	17
LETENDRE/LOISEL	17
ABULI/BERNET	17
EDIKA	16
OUIN	16
KAFKA	16
COSEY	16
MICHELUZZI	16
HOVIV	16
SERRE	16
HERMANN	16
ALPHAMAX	16
BURNS	16
YANN/HARDY	16
GIMENEZ	16
GLAÛCKER/HOUSSIN	16
CADELO/TETTAMANTI	16
FRANZ/VERNAL	16



SALADE



Et une enflure de plus, une. Libérateur se vend tellement bien qu'on commence à voir apparaître le comble de l'horreur pour un dessinateur de bd : des compilations. En plus, comble du comble, celle-ci est nulle. Vraiment, hein, pas nulle pas terrible, ni nulle moyen, mais nulle nulle.



D'abord, ce ne sont que des extraits. Je ne connais rien de plus insupportable que de lire des extraits de bd. En plus, ils sont en noir et blanc, alors que tous étaient parus originellement en couleurs. En plus (c'est pas fini) les textes des bulles, lorsqu'il y en a, ont été traduits de l'italien alors qu'une traduction française existait déjà, toujours bien supérieure. En plus, le mec qui a écrit dans les bulles écrit comme un cochon. Ça détruit l'harmonie. En plus, toutes les références sont italiennes. Par exemple, on dit que telle illustration est parue dans tel canard italien, alors qu'elle est aussi passée dans un canard français. Vous, pauvres français, je vous vois mal aller en Italie pour rechercher des vieux Frigidaire. En plus, ça fait redite avec le Glamour Book qui lui était consacré.

En plus, si vous vous laissez piéger par une telle connerie, je viens personnellement moi-même en chair et en os vous botter le train.

LIBERATORE chez KESSELRING, et en plus c'est 69 balles. Filou.

été nul, je ne vois pas pourquoi tout d'un coup, il se mettrait à être bon. Son dessin est ringard, son découpage est ringard, ses dialogues sont ringards, lui-même est ringard, d'ailleurs, je suis sûr qu'il est ringard dans la vie. Donc, l'album est ringard. Point. Toute personne surprise par moi à acheter cet album se verra instantanément cracher au visage, et faites gaffe, j'ai le Sida. Voilà.

LA COMTESSE ROUGE (quel titre ringard !) de PICHARD (dit le ringard) chez LEROY (éditeur connu pour sa ringardise), 52 balles, un prix devinez quoi ? Ringard. Oui.

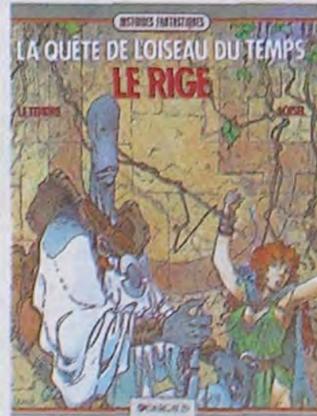
L'ILIADÉ



Voilà quelque chose qui est digne de retenir votre attention, puisqu'il a retenu la mienne, pourtant blasée et chevronnée. Vous devriez déjà connaître la quête de l'oiseau du temps, car c'est le troisième album de la série. Celui-ci s'appelle "le Rige".

Je ne vais pas vous raconter l'histoire, elle est trop complexe. Sachez seulement que le dessin est inspiré (je dis bien inspiré, pas décalqué, ni pompé, ni recopié) de Mœbius et de Cabanes. Drôle de mélange, mais d'une efficacité stermuméenne. Les couleurs sont de toute beauté, je conseille même vivement l'adoption des trois tomes comme papier peint, pour pouvoir l'avoir sous les yeux 24 heures sur 24.

Et j'ai oublié de dire aussi que ça renouvelle complètement un genre d'habitude pas génial : l'héroïc-fantasy. Et c'est aussi prenant, l'histoire. Et les créatures non-humaines sont tellement non-humaines qu'elles en deviennent presque humaines, les pauvres. Voilà. Je crois que j'ai tout dit.



LE RIGE de LETENDRE et LOISEL chez DARGAUD, 56 m2 de papier.

BALLADE



Xème album Johnny Focus, le reporter d'enfer. Comme d'habitude il parcourt tous les pays à la recherche du scoop et se permet quelquefois d'influer sur certains événements. Peut-être que le dessin est un peu bâclé, me dis-je. Mais peut-être n'est pas grave, ça passe bien quand même. Et si vous avez lu les précédents, pouvez y aller.

LA PISTE DE MOMBASA de MICHELUZZI chez KESSELRING, 69 aventures.

PÊTARADE BRANDADE



Krief dessine très mal. Ses histoires sont bonnes une fois sur deux. L'album comporte 48 planches, il vous en reste 24 qui sont marrantes. Tout sur la drague, du vécu pur beurre que connaissent ceux qui cherchent perpétuellement la femme idéale.

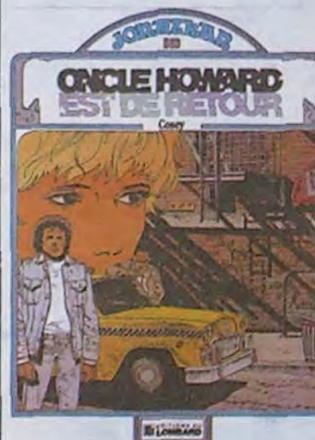


LA DRAGUE 2 de KRIEF chez KRIEF (il fait tout tout seul), 44 porte-jarretelles.

BARBADES

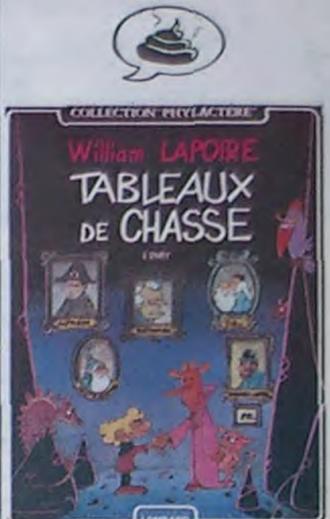


Vous aimez les histoires d'espionnage, celles qui se poursuivent sur tous les continents ? Les histoires



où de petits voyous new-yorkais sont chargés par quelqu'un de tout-puissant de surveiller un vieux monsieur, qui se trouve être un des plus formidables cerveaux de la planète, qui sort justement de prison où il a passé quinze ans pour espionnage alors qu'il était innocent ? Les histoires où le seul moyen d'aller à New-York de Los Alamos passe par New-Dehli en Inde ? Les histoires où les détectives privés retrouvent n'importe quoi n'importe où en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire ? Les histoires où tout le monde joue un double jeu ? Les histoires où les politiciens sont corrompus et plus préoccupés par leur élection que par le bien de leur électeur ? Les histoires à suivre, sachant qu'il n'y a pas de date de sortie prévue pour le second tome ? Allez-y, c'est tout bon.

ONCLE HOWARD EST DE RETOUR de COSEY chez LOMBARD, 33,50 continents parcourus.



C'est un ensemble d'histoires en quatre pages, pas mal racontées, assez bien dessinées (bien que classiques dans le trait), bien découpées et dont la chute tombe inévitablement à plat. Amoureux des chutes, abstenez-vous.

TABLEAUX DE CHASSE de ERNST chez LOMBARD, 46 histoires sans chute.

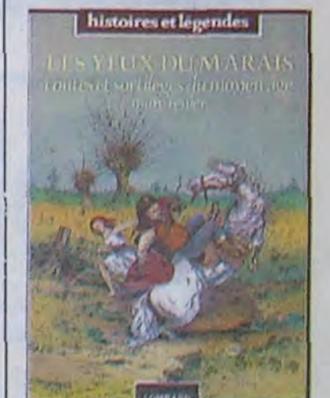
ENFILADE



Un album un peu gentil. Très grand format, la moitié du haut est constituée de personnages qui s'insultent, celle du bas des mêmes qui se castagnent. C'est donc un répertoire des injures et des bruitages utilisés en bd. Un collector, ce qui veut dire peu de pages et cher. Attention, l'éditeur a eu par contre une idée géniale : l'album est édité en deux versions différentes, l'une normale et l'autre coupée en deux par le milieu en dents de scie. Vous pouvez vous mettre à deux pour offrir chacun la moitié de l'album. Original.

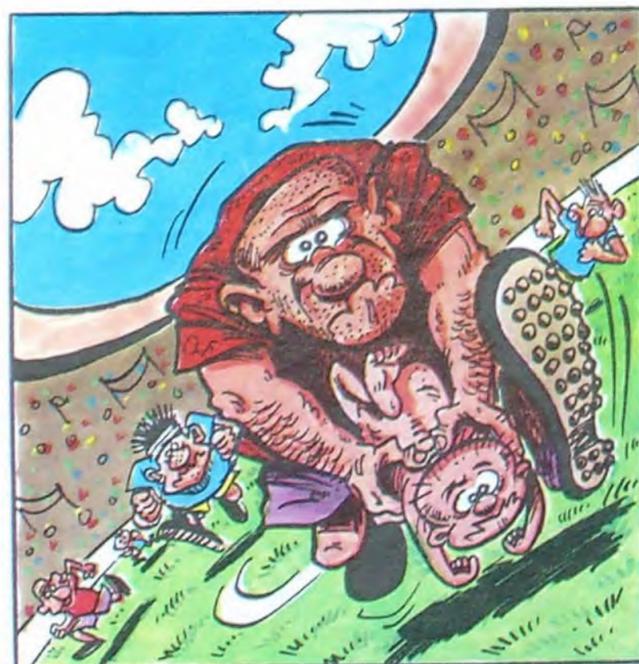
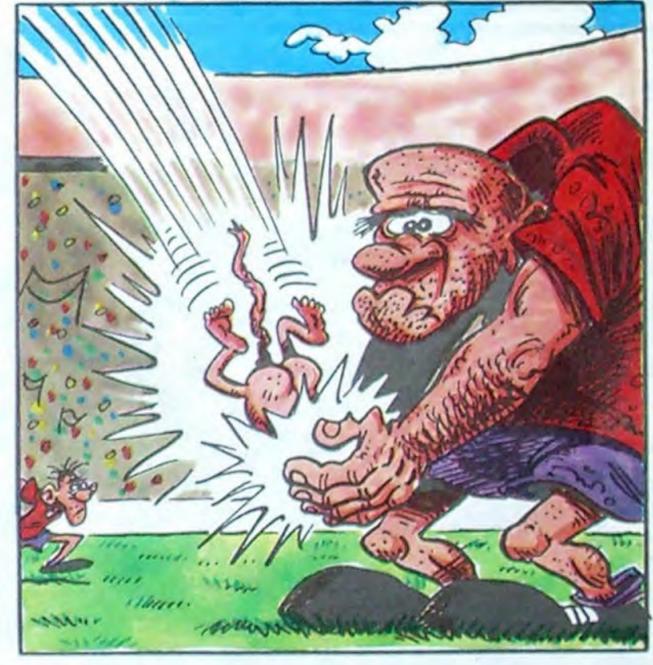
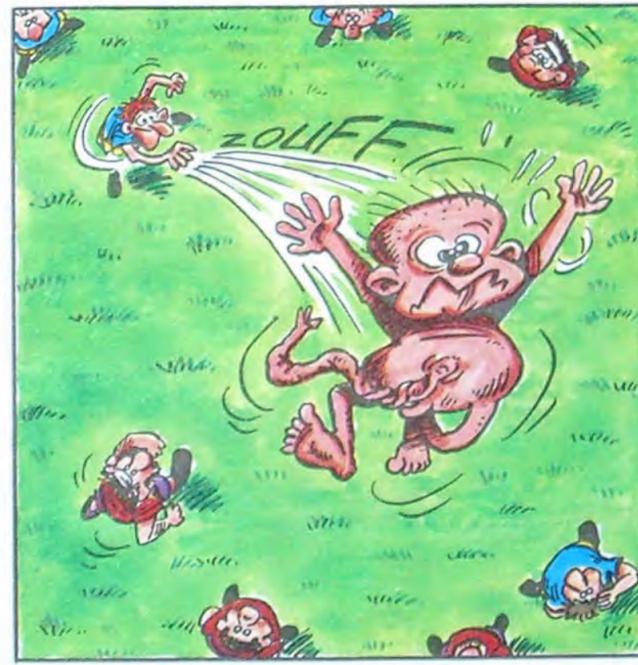
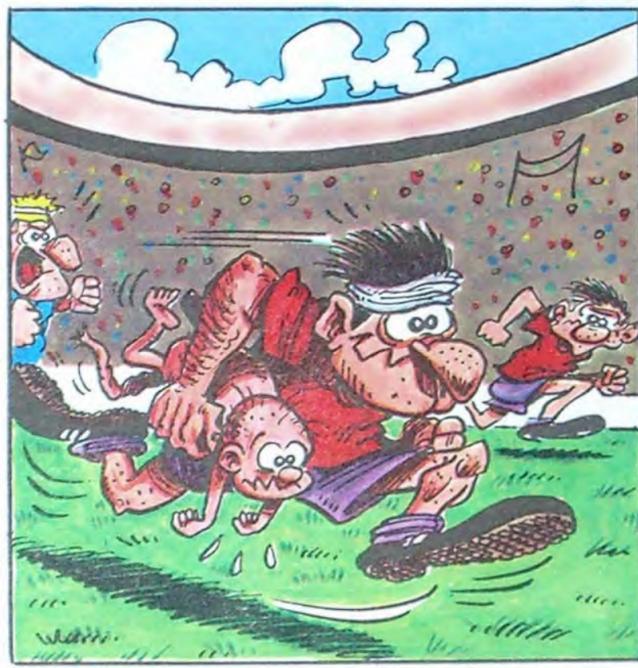
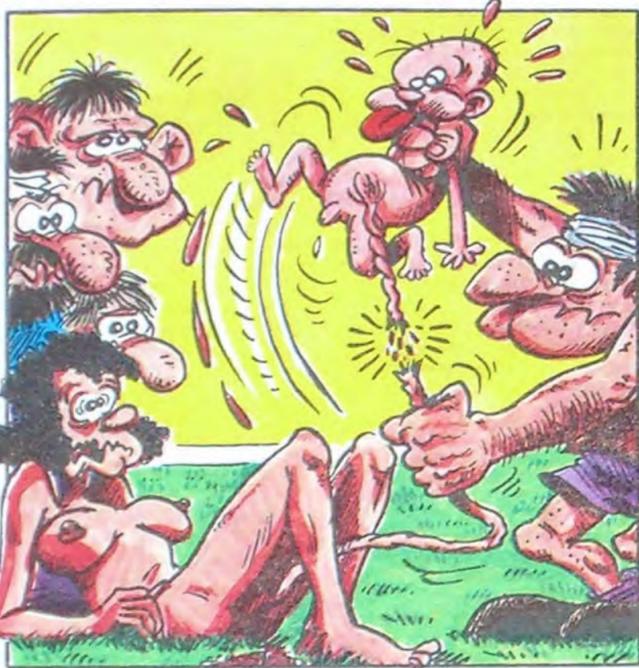
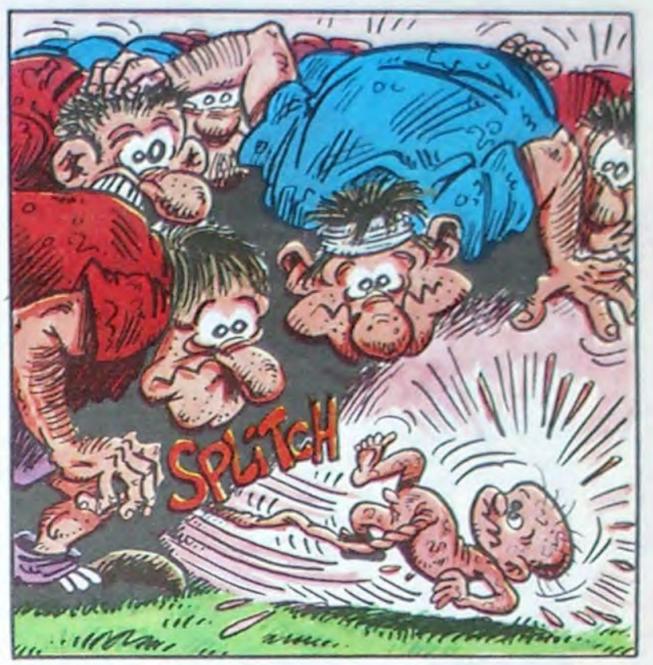
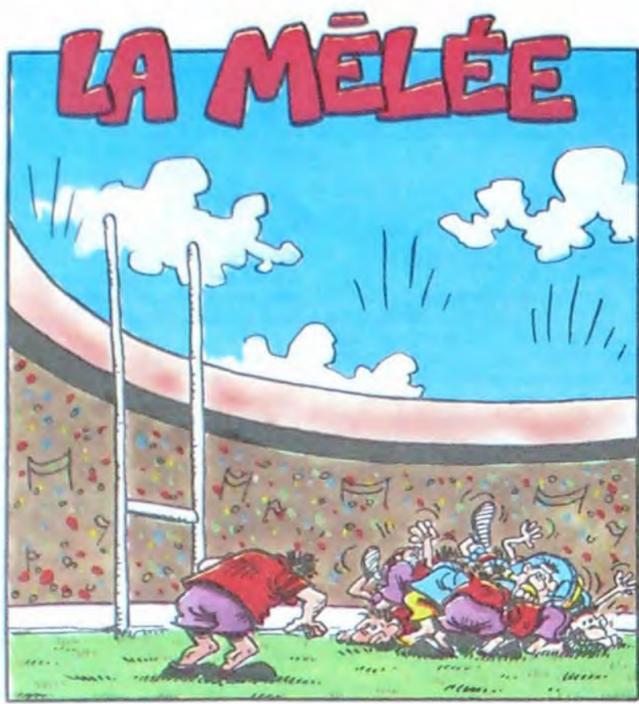
UN ENFOIRE ET QUELQUES CONNARDS SUIVI D'UN GNON ET QUELQUES BOSSES de MARGRIN chez CRAPULE, 120 chtonk.

EN RADE



Voici voilà un jeune auteur qui semble promettre. Il est complètement branché sur le moyen-âge, en conséquence les historiettes qui composent cet album sont exclusivement consacrées à ce sujet. Malheureusement (pour lui), il colorie comme un porc et s'il promet, il n'est pas encore au point. Je suggère l'attente du trois ou quatrième album.

LES YEUX DU MARAIS de MARC RENIER chez LOMBARD, 46 forêts lointaines (trop).



HERIÉ
ET L'INFORMATIQUE, DANS TOUT ÇA,
OÙ QU'ELLE EST, L'INFORMATIQUE?
HEIN? HEIN?
PLOT
GOTO

WELCOME to the pleasure game
It's more fun

COMMODE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON M63
ORIC • ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

BON de COMMANDE
à retourner à
GUILLEMOT International Software
B.P. 2
56200 LA GACILLY

Je joins Chèque bancaire
 Mandat lettre Contre remboursement
(Ajouter 15 F de frais)

(1) vous choisissez 5 titres, le moins cher est gratuit — Livraison sous 48 h pour tous les produits en stock — Tous nos logiciels sont garantis un an — Revendeurs, Clubs, nous consulter !

COMMANDEZ PAR TELEPHONE avec votre "CARTE BLEUE" ou votre "FORCARD" ou votre "CARTE CREDIT AGRICOLE"
N° 99 58 82 54 et 99 08 82 17

Pour l'étranger : 35 Francs de port

IL EST NÉ LE DIVIN ORIC

Suite de la page 11

Si vous le redéfinissez en entrée péri-informatique, vous pourrez travailler à partir du clavier du minitel. Si vous définissez la sortie comme une sortie vers l'imprimante, tout ce que vous taperez ira s'imprimer directement. Et si, toujours par exemple, vous ouvrez les quatre canaux, l'un en sortie écran, le second en sortie minitel, le troisième en sortie imprimante et le quatrième en sortie disquette, tout ce que vous pourrez taper ira s'afficher sur votre écran, sur celui du minitel, sur l'imprimante et ira s'inscrire en fichier sur votre disquette. Inutile de dire que ça permet à peu près toutes les formes de communication avec à peu près toutes les sortes de machines. C'est le principe des ports de communication de l'Apple, mais bien amélioré.

HYPER BASIC

Alors le basic, on s'accroche. Combien d'instructions, celles du Dos non comprises ? 109, comme l'Atmos ? Que nenni. 150, alors ? Certes pas. 200 ? Vous en êtes loin. 250 ? Stop ! Vous y êtes. 250 instructions. Respirez un coup. 250 instructions, dans le style "on peut pas faire mieux", justement, on ne peut pas faire mieux. On va y revenir.

Auparavant, les tests fous : le premier, qui consiste à extraire vingt fois la racine carrée de deux et à élever le résultat vingt à la puissance deux, et qui devrait donner 2 (pour toutes précisions, reportez-vous à tous nos numéros antérieurs comprenant un essai de matériel, ces tests, c'est du trade marque HHHHebdo tout frais tout chaud) donne, comme sur l'Oric, 2,00232917, mais en 2 secondes au lieu de 2,5. Les calculs sont accélérés. Le second test : 10 FOR N=1 TO 1000 20 REM 30 NEXT N n'est pas mesurable en vitesse, à cause que je suis pas bio-ionique, faut pas déconner. J'ai pas eu le

temps d'appuyer sur le bouton Stop de mon chrono. Si l'on remplace la ligne 20 par : 20 PRINT N il met 22 secondes à exécuter la boucle, ce qui le classe sans peine parmi les trois micros les plus rapides. A noter que l'Atmos mettait 45 secondes pour l'exécuter.

On jette un coup d'œil au basic ? Il est non plus interprété, mais compilé à l'entrée de la ligne. Un concept qui s'apparente de très loin au Texas, mais avec les années d'expérience en plus. Si vous tapez une ligne qui contient une erreur, vous entendez un "bip" qui vous signale l'erreur et le curseur se place sur l'endroit qui déconne. Il ne vous reste plus qu'à corriger. A noter un fait important : l'éditeur est devenu plein écran. Tous ceux qui crachaient sur l'éditeur à tapon de l'Oric (à tort) ne pourront plus rien dire.

Une remarque aussi sur le test : il existe des instructions qui peuvent remplacer une boucle for-next lorsqu'on ne se sert pas de la variable. Dans l'exemple ci-dessus, on aurait pu taper : 10 COUNT 1000 20 REM 30 ENDC ce qui aurait ramené la vitesse en deçà des 5 secondes.

On retrouve les instructions de graphisme en trois dimensions qui nous avaient étonnés sur le Stratos, ainsi que les mots basic étendu du Sedoric, plus plein d'autres (par exemple, SPRINT envoie ce qui suit vers le port série, qui est entièrement paramétrable de 75 à 19200 bauds, avec bits de parité, bits de stop et tout le bataclan entièrement redéfinissables), notamment l'excellent mot-clé BAROUF qui passe le basic en mode "commentaire" : de temps en temps, il fait des remarques sur ce que vous tapez (not very nice line error, rather strange programming error, who do you think you are to talk to me like that error, my tailor is rich error, etc...). On peut s'étonner de la présence d'une telle ins-

truction, mais selon Fabrice Broche, l'auteur de la Rom (et par ailleurs auteur de nos cours d'assembleur Oric, on vous gêne), il était nécessaire de mettre une instruction marante au milieu des 249 sérieuses. Bon, l'un dans l'autre, le basic est 20 fois plus rapide que celui de l'Atmos pour tout ce qui n'est pas calcul et scroll d'écran. C'est-à-dire les boucles, les manipulations sur chaînes ou sur variables, etc. 20 fois, vous imaginez le tableau ?

DÉTAILS

En vrac, j'ai plus de place : la Rom, étant sur cartouche, sera mise à jour régulièrement et l'échange de l'ancienne version contre la nouvelle sera gratuit. Toutes les entrées/sorties sont gérables à partir du basic ou du moniteur, avec la même facilité : il y a par exemple un sous-programme de fenêtrage. Eh oui, on peut avoir quatre fenêtres simultanées sur l'écran ! Le système est presque multitâche, dans le sens où tout est bufferisé : 32 octets de buffer pour le clavier (contre 1 pour l'Oric), 128 pour le minitel ou la RS 232, 700 pour le port série et 2 Ko pour l'imprimante, autant que l'Imagewriter de l'Apple ! L'extension 128 Ko Ram (sortie en février) permettra de faire des programmes basic de plus de 64 Ko en ligne (ce que jusqu'à présent, seul Thomson avait réussi à faire).

Les prix, vite vite, je vais encore me faire engueuler, je dépasse à chaque fois : le Téléstrat (disponible en magasin sous 15 jours), 3990 balles, lecteur de disquettes compris, câbles compris, manuels, et tout et tout, la cartouche émulation Oric-1/Atmos contenant les deux Roms : 290 balles, le lecteur supplémentaire : 1490 balles, l'extension 128 Ko : 490 balles et le nec plus ultra : des cartouches vierges et des programmeurs d'EPROMs pour les éditeurs qui voudraient sortir leurs produits sur cartouche, prix inconnu pour l'instant.

On sait cependant que les cartouches de jeu seront vendues à 190 balles. on trouvera une grande partie de la gamme Oric-Atmos, et en premier, naturellement, James Bond.

L'ordinateur commence à arriver à maturité.

SPECIAL NOEL MICROSTORY EST OUVERT POUR VOUS 7 JOURS SUR 7 LES 24 et 31 DEC. NOCTURNES JUSQU'A 21 H

AMSTRAD CPC 6128 128 K
4 490 F

CPC 6128 monochrome
CREDIT : comptant 892 F + 12 mens. 350 F

CPC 6128 couleur
CREDIT : comptant 815 F + 12 mens. 500 F

CPC 664 monochrome
3 790 F
CREDIT : comptant 871 F + 12 mensualités 280 F

CPC 664 couleur
5 290 F
CREDIT : comptant 1 121 F + 12 mensualités 400 F

UTILITAIRES EN CASSETTES

AMSLIETTES (trait. text.) - C 150 F
GESTION DE FICHIERS - C 150 F
MULTIGESTION - C 195 F
MICROGESTION - C 195 F
GESTION DE STOCK - C 245 F
EASYCALC - C 105 F
D.A.O. (Dessin) - C 115 F
AM STRAM GRAPH (Dessin) - C 130 F
MUSICORE (Synthétiseur) - C 195 F
INITIATION BASIC - C 245 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR - C 245 F
LUDESSIN - C 195 F

UTILITAIRES EN DISQUETTES

DATAMAT (gestion fichier français) 450 F
TEXTOMAT (trait. texte français) 450 F
GESTION DE STOCK 320 F
FACTURATION 600 F
D.A.M.S. (ASSEM/DESASSEMB/MONITEUR) 395 F
C.A.O. (Conception assistée par ordinateur) 360 F
LUDESSIN 195 F
MULTIGESTION + CP GRAPH 295 F
MICROSCRIPT (trait. texte + tableau) 490 F
MICROSPREAD (tableur) 590 F
MASTERFILE (gestion de fichier) 590 F

AMSTRAD
Jusqu'à épuisement du stock

6 JEUX + 1 MANETTE DE JEU

Pour tout achat d'un Amstrad selon modèle, les jeux sont livrés en cassette ou disquette.

CPC 464 monochrome
2 690 F
CREDIT : comptant 551 F + 12 mensualités 210 F

CPC 464 couleur
3 990 F
CREDIT : comptant 913 F + 12 mensualités 300 F

DEVIL'S CROWN - D 175 F
THEY SOL A MILLION - C/D 115/175 F
BATTLE OF BRITAIN - C 115 F
MATCH DAY - C 115 F
FIGHTING WARRIOR - C 105 F
BRUCE LEE - C 115 F
HIGH WAY ENCOUNTER - C 130 F

ATARI
520 ST 9 950 F
* U.C. 512 Ko, 1 lecteur disk 3,5 pouces 500 ko, 5 moniteur monocrome 166 résolution, 1 écran, TOS, BASIC, LOGO, GEM WRITE, GEM PAINT. Et les premiers logiciels disponibles...

ASSEMBLEUR 900 F
FORTH-LEVEL 1 1 200 F
LANGAGE - C 300 F
EXPRESS (trait. texte) 300 F
PASCAL 1 000 F
LANDS OF HAVOC (aventure) 280 F
ZORK (aventure) 475 F
HEX (jeu) 475 F
CHESS (jeu) - N.C.

1 C 64
+ 1 LECT. CASSETTE
+ 5 JEUX
+ 1 MANETTE DE JEU
Pal 2 290 F
Péritel 2 590 F
CREDIT : comptant 518 F + 12 mensualités 180 F

1 C 64
+ 1 MONITEUR MONOCHROME
+ 1 LECT. CASSETTE
+ 1 INITIATION BASIC
3 190 F
CREDIT : comptant 460 F + 12 mensualités 260 F

1 C 64
+ 1 LECT. DISK
+ 1 IMPRIMANTE COMMODORE
5 190 F
CREDIT : comptant 500 F + 12 mensualités 450 F

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS TEL. 325.51.52 MÉTRO : MAUBERT-MUTUALITÉ
Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98

MICROSTORY

Pour 3 550 F, votre **COMMODORE 128** équipé en **PÉRITEL** (fonctionne sur tout téléviseur ou moniteur couleur)

1 C 128
+ 1 LECT. CASSETTE
+ 5 JEUX
+ 1 MANETTE DE JEU
3 650 F
CREDIT : comptant 731 F + 12 mensualités 280 F

1 C 128
+ 1 LECT. DISK
+ 4 JEUX
+ 1 MANETTE DE JEU
5 250 F
CREDIT : comptant 1 091 F + 12 mensualités 400 F

1 C 128
+ 1 MONITEUR COUL
+ 1 LECT. CASSETTES
+ 1 MANETTE DE JEU
+ 5 JEUX
6 290 F
CREDIT : comptant 1 055 F + 12 mensualités 500 F

1 C 128
+ 1 MONITEUR MONOCHROME
40/80 col. avec câble
4 290 F
CREDIT : comptant 642 F + 12 mensualités 350 F

1 C 128 + 1 MONITEUR MONOCHROME 40/80 col. + 1 LECT. DISK + 1 IMPR COMMODORE + 1 TRAIT DE TEXTE
7 990 F
CREDIT : comptant 1 198 F + 12 mensualités 650 F

1 C 64
+ 1 LECT. DISK
+ 1 CADEAU SURPRISE
Pal 3 690 F
Péritel 4 100 F
CREDIT : comptant 671 F + 12 mensualités 280 F

UTILITAIRES

FAST LOAD EPYX - K 390 F
TURBO 10 - K 290 F
TURBO 30 - K 390 F
TURBO 50 - K 590 F
CASSETTE D'ALIGNEMENT 110 F
DATABASE - C 195 F
DATAMAT - D 390 F
TEXTOMAT - D 390 F
VIRGULE - C 290 F
PAINTPIC - C 195 F
TOOL 64 - K 640 F
EXTRA TOOL 64 - C 390 F
FORTH 64 - K 390 F
MASTER 64 - D 100 F
PAPER CLIP - D 1 200 F
L. BASIC (Bas. étendu) - D 695 F
PROFMAT - D 390 F
BASIC 64 (compilateur) - D 390 F
SUPERBASE - D 990 F
PASCAL 64 - D 390 F
VIRGULE SENIOR - D 750 F

MONITEUR MONOCHROME 890 F
CAPOTS DE PROTECTION 120 F
MODEM DIGITELEC ADRESE PTT 1 490 F
Compatible MINTEL 90 F
NOMBREUX JOYSTICKS A PARTIR DE 80 F
DISC 5 1/4 p. 5F DD 130 F
DISC 5 1/4 p. 5F DD Us 8ème gen 130 F
PINCE A DISQUETTES 155 F
BOITES RANGEMENT 40 DISC 199 F
BOITES RANGEMENT 100 DISC 199 F

COMMODORE France, matériel fourni et garanti 1 an 3 490 F

LES HITS COMMODORE

DONALD DUCK - C/D 115/175 F
MASQUERADE - D 175 F
LUCIFER BEAM - D 175 F
TERROR MOLINS - C 115 F
WINTER GAMES - C/D 115/175 F
SUMMER GAMES I - C/D 115/175 F
SUPERZAXXON - C/D 115/175 F
WILRUMOR - C/D 115/175 F
BLACKWYCHE - C 115 F
WYSARD'S LAIR - C 115 F
SUMMER GAMES II - C/D 105/175 F
BEACH HEAD - C/D 105/165 F
TOUR DE FRANCE - C 125 F
ROAD RACE - C/D 105/150 F
ROCKY HORROR SHOW - C/D 95/145 F
HYPERSPORTS - C 90 F
THE WAY OF EXPL. HIST - C/D 110/150 F
CAULDRON - C 90 F
ENTOMBED - C 115 F
RESCUE ON FRACTALUS - C 115 F
SKYFOX - C/D 115/175 F
DAMBUSTERS - C/D 105/155 F
GREMLINS - C 115 F
IMPOSSIBLE MISSION - C/D 115/175 F
MUSIC STUDIO - C/D 115 F
NODES OF YESOD - C 115 F
ON COURT TENNIS - C 120 F
PITSTOP II - C/D 115/175 F
SPY VERSUS SPY - C/D 100/145 F
THEATRE EUROPE - C 140 F
ULTRA III - D 235 F
BAR. MC BOUING - C 125 F
A VIEW TO A KILL - C/D 115/145 F
KARATEKA - C 115 F
STEALTH - C 115 F
CASTLE OF D. CREEP - C 115 F
PINBALL CONSTR. SET - D 175 F
RACING DEST. SET - C/D 175 F
MUSIC CONSTR. SET - C/D 175 F
FRANKIE'S GOES TO HOLLYWOOD - C/D 99/175 F
SCARABEUS - C/D 115/175 F
ULTRA II - D 115/155 F
SPY VS SPY II - C/D 115 F
BATTLE OF BRITAIN - C 115 F
THEY SOLD A MILLION - C/D 115/175 F
HUMAN LIKE BEINGS - D 225 F
NOW GAMES - C 115 F
WILLIAM WOOLBER - C 115 F
FIGHTING WARRIOR - C/D 105/165 F
HACKER - C/D 105/150 F
ULYCES & THE FLEES - D 175 F

BON DE COMMANDE : à retourner à MICROSTORY 14, rue de Poissy 75005 PARIS

Je, soussigné, M. _____

Prénom _____

Adresse _____

Tel. : _____

marque du matériel _____

commande le matériel suivant _____

pour la somme totale de : _____

Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter

Règlement : chèque mandat carte bleue

N° CB _____ Validité _____

Signature : _____ Date : _____

Je désire recevoir le catalogue de prix (joindre 3 timbres à 2,70 F)

DEMANDE DE CREDIT

Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit

Matériel : _____

Montant de la commande _____

Nombre de mensualités (de 4 à 24) : _____

Je joins à ma demande le versement comptant

chèque ccp mandat-lettre

Signature : _____ Date : _____

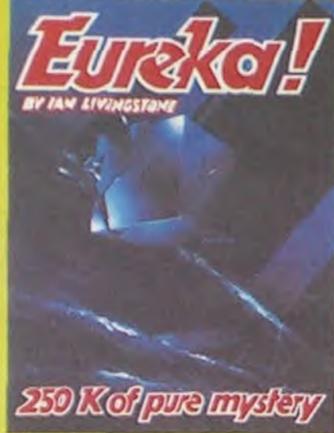
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

HORAIRE
Dimanche/Lundi
14 h - 19 h
Mardi/Samedi
10 h - 13 h
14 h - 19 h

Eureka!

En France, personne n'a encore trouvé !!!

En Angleterre, un garçon de 15 ans est arrivé à bout des énigme, et a remporté le concours, empochant le chèque de 25000 Livres. Inutile de lui téléphoner, les énigmes du concours EUREKA français sont totalement différentes !



Vos chances sont donc toujours entières pour les 250000 Francs ! Mais EUREKA, c'est avant tout un best-seller du jeu d'aventures, en passe de devenir un classique pour SINCLAIR SPECTRUM et COMMODORE 64. 5 jeux d'arcades et 5 jeux d'aventures réunis sur une seule cassette, graphismes haute résolution animés, bande sonore, bruitages... EUREKA a remporté en France le TILT D'OR et en Angleterre le JOYSTICK D'OR. Cela confirme le fait que plus de 15000 passionnés ont "planché" et continuent de le faire pour échapper aux dents du Tyrannosaure, remporter la course de chars à Rome, délivrer l'enchanteur MERLIN ou s'évader de Colditz. Pour commander dès aujourd'hui votre cassette EUREKA, retournez dès aujourd'hui le bon de commande ci-dessous à

EUREKA INFORMATIQUE

39 Rue Victor MASSE . 75009 - PARIS

accompagné de votre règlement (250 Francs).

M.
Adresse
Code Ville
Désire recevoir la cassette EUREKA pour
COMMODORE SPECTRUM
Ci joint mon règlement de 250 F. par

HIPPOJOYST

C'est encore et toujours japonais, c'est encore plus costaud et meilleur qu'avant : deux boutons de tir, quatre ventouses qui collent vraiment bien sur le guéridon Louis XV (contente, la grand-mère). Prise parfaitement standard pour Commodore 64, Atari, MSX, Vic 20, Amstrad et les interfaces compatibles Atari d'Oric, Texas et Spectrum. Pour Apple et Thomson, sortez le fer à souder pour fabriquer votre raccord perso.

Le prix ? Je vous le fais à 120 balles...

C'est pas plus cher qu'avant ! Envoyez les chèques et le bon de commande ci-joint du côté de chez nous. Le ministre du commerce extérieur du Japon se confond en mille remerciements.



SHIFT EDITIONS, 24 Rue BARON, 75017 PARIS.

Nom
Prénom
Adresse
Date :
PU = 120F x ... = ... F
Frais d'envoi = + 15F
Chèque joint de :

MSX EN FÊTE !!

HYPER RALLY : 240 F.
PHILIPS VG 8010 : 690 F.
PHILIPS VG 8020 : 1290 F.
CANON V20 : 1290 F.

SONY HB-501F + CADEAUX : 1990 F.

PHILIPS VG8010 + Moniteur Vert : 1690 F.
+ Moniteur couleur : 2990 F.

CANON V20 ou PHILIPS VG8020 + Moniteur Vert : 2290 F.
+ Moniteur Couleur : 3590 F.

SONY HB-501F + Moniteur Vert : 2990 F.
+ Moniteur Couleur : 4290 F.

VIDEOTROC

89 bis, rue de Charenton
75012 PARIS
Tél. 43.42.18.54
Ouvert du mardi au samedi de 10h à 19h
sans interruption et le lundi de 14h à 19h

TOUT SUR MSX!

CREDIT CREG IMMEDIATE
2/20
SOCCER KONAMI : 340 F.
BOXING KONAMI : 340 F.
KUNG FU II : 240 F.
+ Jeux et logiciels
2000 JEUX EN STOCK

LECTEUR DISQUETTES PHILIPS VY01 (3 1/2", 360K) : 2590 F.
LECTEUR DISQUETTES CANON VF-100 (3 1/2", 720K) : 3250 F.
DISQUETTES 3 1/2" PAR 10 : 250 F.



Directeur de la Publication
rédacteur en Chef
Gérard CECCALDI
Directeur Technique
Benôite PICAUD
Rédaction
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET
Laurent BERNAT
Secrétariat
Martine CHEVALIER
Maquette
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO

Dessins
CAPALI
Editeur

SHIFT Editions
24 rue Baron
75017 PARIS

Tél : (1) 42 63 49 94

Distribution NMPP

Publicité

Véronique CARRARA

5 rue de la Beaume
75008 PARIS

Tél : (1) 45 63 01 02

Tlx : 641866F

Commission Paritaire 66489

RC 83 B 6621

Imprimerie

DULAC et JARDIN S.A.
Evreux

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.
HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.
Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur. Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

SALUT LA BREUBREU

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

Salut les fêtards. J'espère que, comme moi, vous vous êtes beurré la gueule à grands coups de champagne, cette semaine. En gros, j'ai pas déçu. A l'heure même où je vous écris, je suis dans le bureau d'un copain, complètement rétamé, parce que dans le salon ils font trop de bruit. On est en train de fêter ça, voyez-vous. Alors comme on fête à l'alcool fort, je suis cuit, je ne sais pas si vous me comprenez. Ils m'attendent pour continuer, alors je vais tâcher d'être bref, parce que faut pas déconner, j'ai soif. Michuzelli est un bon dessinateur. Il a commis - entre autres - trois livres qui font l'objet de la promo de cette semaine. Il s'agit de "Johnny Focus, Grand Reporter du XXème Siècle", de "Johnny Focus : Destination Téhéran" et de "La piste de Mombasa", tous trois de Mizelucchi, puisque c'est de lui qu'il s'agit. Excusez-moi, je viens d'aller boire un petit coup. Alors, j'en étais où ? J'ai parlé de Mizelucchi ? Ah oui, ça y est. Bon, vous prenez le premier et le dernier qui valent respectivement 69 et 69 francs, c'est à dire qu'ils sont à 69 francs tous les deux, et je vous cadeau du second, Destination Téhéran, parce que normalement il ne vaut que 46 francs mais c'est déjà un beau cadeau. Surtout pour les fans de Mulichezzi. Vous payez le port quand même, mais pour deux albums seulement, le troisième (gratuit) étant entièrement à ma charge. Sur ce, je vais boire un coup, j'arrive. Ouais, voilà. Bon, vous vous rappelez qu'il y a des bouquins gratuits si vous commandez plus de je sais pas combien d'albums de la liste ci-champagne, je vais pas vous refaire le topo toutes les semaines. Et puis, il y a, euh, à boire, tiens. Venez à la librairie, on boira un coup. Si vous vous dépêchez, même, vous pourrez arriver à temps, là, on est là pour toute la nuit. Dis donc, je suis vraiment beurré, hein. Bon, le bon à découper.



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 ANCETRE	33,50
MY LOFTS	28,00
TABLEAUX DE CHASSE	46,00
LES YEUX DU MARAIS	46,00
UN ENFOIRE...	120,00
LE CHAT A KATENDRECHT	39,00
SUPERMALES	46,00
LES PROFESSIONNELS	45,00
LA DRAGUE 2	44,00
LE RIGE	56,00
LES CHAMPS DE L'ENFER	40,00
ONCLE HOWARD	33,50
LIBERATORE	69,00

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.

1^{ER} PRIX 20 000 FR.

AVEC ÇA, JE POURRAI ME PAYER 1000 BOÎTES D'ALKA-SELTZER APRÈS LES FÊTES!



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

STRIP X-07

CANON X 07

ASSEZ DE CUL DANS L'HABEBOO, JE VAIS ME PLAINDRE A JACK LANGUE DANS LA RAIE.

Grâce à cette version désopilante du "Mistigr", tentez de découvrir la jolie claviste (LJC) dans son plus simple appareil...

Christophe MARGUET

Mode d'emploi :

Ce jeu occupe environ 15 Ko, mais peut être réduit en compactant quelque peu le listing; les règles sont incluses.



```

10 *****
20 ** STRIP X-07 **
30 *****
40 ** COPYRIGHT **
50 MARGUET CHRISTOPHE
60 *****
70 *****
80 VALEUR CARTES
90 *****
100 CLS:PRINT:PRINT* MC-PRODUCTION
  PRESENTE : *
110 LP=1:G=1
120 FORI=OT030:NEXT
130 FONTS(224)="0,56,56,16,124,124,16,56
140 FONTS(225)="0,40,124,124,124,56,16,1
  6
150 FONTS(226)="0,16,56,124,124,124,16,5
  6
160 FONTS(227)="0,16,56,124,124,56,16,0
170 FONTS(140)="252,0,16,48,80,16,48,120
180 FONTS(128)="252,0,124,76,28,112,100,
  124
190 FONTS(129)="252,0,124,68,28,12,68,12
  4
200 FONTS(130)="252,0,8,24,56,104,124,8
210 FONTS(131)="252,0,124,96,120,12,76,1
  20
220 FONTS(132)="252,0,60,96,120,108,108,
  56
230 FONTS(133)="252,0,124,124,12,24,48,4
  8
240 FONTS(134)="252,0,124,108,56,124,108
  ,124
250 FONTS(135)="252,0,56,108,108,60,12,1
  20
260 FONTS(136)="252,0,92,92,84,84,92,92
270 FONTS(137)="252,0,108,108,108,40,40,
  16
280 FONTS(138)="252,0,120,60,36,36,60,12
  0
290 FONTS(139)="252,0,124,100,124,120,92
  ,68
300 FONTS(141)="32,32,48,24,28,28,60
310 FONTS(142)="0,0,0,0,252,252,124,124
320 FONTS(143)="8,8,24,176,240,112,120
330 FONTS(144)="56,56,24,8,16,16,24,24
340 FONTS(145)="60,0,196,68,16,16,84,124
350 FONTS(146)="248,56,176,32,16,16,48,4
  8
360 FONTS(147)="4,4,16,32,96,16,8,4
370 FONTS(148)="0,56,128,128,124,0,0,0
380 FONTS(149)="64,64,144,136,12,16,32,6
  4
390 FONTS(150)="128,124,16,16,124,16,40,
  16
400 CLEAR450
410 DIMA$(19),DS(30)
420 FONTS(230)="0,0,0,4,8,16,16,16
430 FONTS(231)="0,0,0,192,32,16,12,4
440 FONTS(232)="0,0,4,28,32,64,128,0
450 FONTS(233)="192,192,0,0,128,64,64,64
460 FONTS(234)="8,4,0,0,0,12,28,56
470 FONTS(235)="0,16,224,96,144,8,4,4
480 FONTS(236)="0,4,24,32,64,132,4,0
490 FONTS(237)="128,0,0,128,128,64,64,12
  8
500 FONTS(238)="48,120,252,48,48,48,48,0
510 FONTS(239)="48,48,48,48,252,120,48,0
520 FONTS(240)="0,0,0,28,28,0,0,0
530 FONTS(241)="0,0,32,48,248,248,48,32,0
540 CLS:GOTO670
550 FORI=OT02
560 LINE(ABS(I-Z)+X,I+Y)-(ABS(I-Z)+X,I-I
  +Y)
570 NEXTI
580 RETURN
590 FORI=OT02
600 LINE(2+I+X,ABS(I-Z)+Y)-(17-I+X,ABS(I
  -Z)+Y)
610 NEXTI
620 RETURN
630 LINE(2+X,Y)-(17+X,Y)
640 LINE(1+X,1+Y)-(18+X,1+Y)
650 LINE(2+X,2+Y)-(17+X,2+Y)
660 RETURN
670 X=0:Y=0:Z=0:GOSUB550
680 X=17:Y=13:Z=2:GOSUB550
690 X=0:Y=0:Z=0:GOSUB550
700 X=46:Y=0:Z=0:GOSUB550
710 X=0:Y=22:Z=2:GOSUB550
720 X=0:Y=11:GOSUB630
730 Z=0:X=23:Y=0:GOSUB550
740 X=23:Y=13:GOSUB550
750 X=23:Y=11:GOSUB630
760 X=75:Y=11:GOSUB630
770 X=46:Y=11:GOSUB630
780 X=46:Y=0:GOSUB550
790 X=69:Y=0:GOSUB550
800 X=69:Y=13:GOSUB550
810 X=46:Y=13:GOSUB550
820 X=75:Y=0:GOSUB550
830 X=75:Y=13:GOSUB550
840 X=92:Y=0:Z=2:GOSUB550
850 Z=0:X=75:Y=0:GOSUB550
860 Y=0:X=63:Z=2:GOSUB550
870 LINE(56,15)-(65,24)
880 LINE(55,15)-(64,24)
890 LINE(57,15)-(65,23)
900 LOCATE13,2:PRINT* 07....*
910 LOCATE 16,0:PRINTCHR$(230)+CHR$(231)
  +CHR$(232)+CHR$(233);
920 LOCATE 16,1:PRINTCHR$(234)+CHR$(235)
  +CHR$(236)+CHR$(237);
930 X=0
940 GOTO1060
950 PSET(3+X,29)
960 PSET(3+X,30)
970 LINE(1+X,31)-(3+X,31)
980 LINE(1+X,28)-(3+X,28):PSET(4-(2*X)
  +X,28)
990 LINE(1+X,28)-(1+X,31):K=0
1000 X=X+4:RETURN
1010 PSET(3+X,31)
1020 LINE(1+X,30)-(3+X,30):PSET(3+X,29):
  GOTO980
1030 PSET(2+X,30):GOTO970

```

```

1040 LINE(3+K+X,28)-(3+K+X,31):K=0
1050 LINE(2+X,29)-(3+X,29):K:GOTO990
1060 X=35:K=0:GOSUB970:GOSUB950:GOSUB102
  0
1070 LINE(48,28)-(49,31):LINE-(50,28):X=
  X+4
1080 K=1:GOSUB1050:GOSUB990:X=X-2
1090 GOSUB960:GOSUB1040:GOSUB1050:X=X+1:
  GOSUB970:PSET(75,31)
1100 X=X+2:K=1:GOSUB1040:X=X+1:GOSUB1010
  :K=1:GOSUB1050:GOSUB960:K=1:GOSUB950
1110 GOSUB1030:GOSUB1050
1120 OUT243,0:OUT244,78
1130 FORI=1T06
1140 FORL=255TO0STEP-1:OUT242,L:NEXTL
1150 NEXTI
1160 FORI=OT020
1170 LOCATEINT(RND(1)*20),INT(RND(1)*4)
1180 OUT242,I*10
1190 PRINTCHR$(225)
1200 NEXTI
1210 OUT244,0
1220 PRINT*==== BUT D
  U JEU : DESHABILLER LA BELLE *
1230 PRINT* CLAVISTE !! *
1240 PRINT*NDLJC: scandaleux !! *
1250 IFINKEYS=""THEN1250
1260 OUT244,78:FORI=1T020:OUT242,I*10:NE
  XT:OUT244,0
1270 PRINT*====
1280 PRINT*Voulez vous la regle du
  jeu *
1290 PRINT* Oui -----[O] Non ---
  ----[N] *
1300 AS=INKEYS:IFAS<>"O"AND AS<>"N"THEN1
  300
1310 OUT244,78:FORI=1T020:OUT242,I*10:NE
  XT:OUT244,0
1320 IFAS="O"THEN1340ELSE1730
1330 PRINT*====
1340 PRINT*====
1350 PRINT*Voici la regle : *:PRINT:PRINT
  1360 FORI=OT06STEP2
1370 LINE(9-I,14-I)-(110+I,14-I):LINE-(I
  10+I,24+I)
1380 LINE-(9-I,24+I):LINE-(9-I,14-I)
1390 NEXTI
1400 AS(1)="Bonjour, je suis votr"
1410 AS(2)="e partenaire.8 carte"
1420 AS(3)="s chacun au depart.V"
1430 AS(4)="ous devrez vous en d"
1440 AS(5)="ebarasser le plus ra"
1450 AS(6)="pidement en les acco"
1460 AS(7)="uplant (par valeur)."
1470 AS(8)="A votre tour vous po"
1480 AS(9)="urrez choisir une ca"
1490 AS(10)="rte dans mon jeu ou "
1500 AS(11)="dans la pioche.STOP,"
1510 AS(12)="une carte piege:le v"
1520 AS(13)="alet,il est unique!"
1530 AS(14)="Votre choix se fait "
1540 AS(15)="a l'aide du curseur "
1550 AS(16)="*,> et se valide par"
1560 AS(17)=" F6.LJC se devet au "
1570 AS(18)="fil des tableaux!!.."
1580 J=1
1590 FORI=1T016
1600 LOCATE 2,2:PRINTMID$(AS(J),1,I)
1610 NEXTI
1620 FORI=2T05
1630 LOCATE 2,2:PRINTMID$(AS(J),I,16)
1640 NEXTI
1650 J=J+1
1660 FORI=1T016
1670 LOCATE 2,2:PRINTMID$(AS(J-1),5+I,16
  -I)+MID$(AS(J),1,I)
1680 NEXTI
1690 IFJ<19THEN1620
1700 LOCATE 2,2:PRINT* BONNE CHANCE! *
1710 IFINKEYS=""THEN1710ELSEPRINT
1720 PRINT*====:GOTO174
  0
1730 PRINT*====
1740 PRINT*Voici la belle claviste en te
  nue de ville,a vous de la deshabiller*;
1750 FORI=OT01000:NEXT
1760 CLS:GOTO4720
1770 PRINT* COMMENCEZ VOUS *,* Oui --
  ----[O] Non ----[N] *
1780 LOCATE4,1:PRINT*LA PARTIE ? *
1790 K=INKEYS:IFK<>"D"ANDK<>"N"THEN17
  90
1800 OUT244,78:FORI=1T020:OUT242,I*10:NE
  XT:OUT244,0
1810 IFK="O"THENK=1ELSEK=2
1820 CLS:LOCATE4,1:PRINT*Un instant ...*
1830 FORI=1T08
1840 FORJ=1T04
1850 D=D+1:IFD<13ANDD<17THEN1870
1860 F=F+1:DF(F)=CHR$(141-I)+CHR$(223+J)
1870 NEXTJ:NEXTI
1880 FORI=1T08
1890 GOSUB1970
1900 AS(I)=K$
1910 GOSUB1970
1920 BS(I)=K$
1930 NEXTI
1940 S=B:R=B
1950 CLS:GOTO2050
1960 *****IRAGE****
1970 C=INT(RND(0)*F)
1980 IFF=1THENC=1:GOTO2000
1990 IFC=ODRC)FTHEN1970
2000 K$=DS(C):F=F-1
2010 FORJ=CTOF
2020 DS(J)=DS(J+1)
2030 NEXTJ:RETURN
2040 **TABLEAU I**
2050 GOSUB2060:GOTO2150
2060 LOCATE0,0:PRINT*==== votre jeu ****
  *
2070 J=-1:FORI=1T05
2080 J=J+2
2090 LOCATEJ,1:PRINTLEFT$(AS(I),1);
2100 LOCATEJ,2:PRINTRIGHT$(AS(I),1);
2110 LINE(5+((I-1)*12),8)-(5+((I-1)*12),

```

```

251:LINE-(13+((I-1)*12),25)
2120 LINE-(13+((I-1)*12),8):LINE-(5+((I-
  1)*12),8)
2130 NEXTI
2140 RETURN
2150 ** paire A? **
2160 FORI=1T05-1
2170 FORJ=I+1T05
2180 IFLEFT$(AS(I),1)<>LEFT$(AS(J),1)THE
  N2310
2190 LINE(9+((I-1)*12),26)-(9+((I-1)*12)
  ,31)
2200 LINE-(9+((J-1)*12),31)
2210 LINE-(9+((J-1)*12),26)
2220 OUT244,78:FORT=1T0255:OUT242,T:NEXT
  :OUT244,0
2230 L=1:S=S-2
2240 IFS=OTHEN3570
2250 FORT=ITOS
2260 IFT=J-1THENL=2
2270 AS(T)=AS(T+L)
2280 NEXTT
2290 CLS
2300 GOTO2050
2310 NEXTJ
2320 NEXTI
2330 FORI=1T0500:NEXT
2340 ** paire B? **
2350 CLS:GOSUB2360:GOTO2420
2360 LOCATE0,0:PRINT*==== mon jeu ****
  *
2370 FORI=1TOR
2380 LINE(5+((I-1)*12),8)-(5+((I-1)*12),
  25):LINE-(13+((I-1)*12),25)
2390 LINE-(13+((I-1)*12),8):LINE-(5+((I-
  1)*12),8)
2400 NEXTI
2410 RETURN
2420 FORI=1TOR-1
2430 FORJ=I+1TOR
2440 IFLEFT$(BS(I),1)<>LEFT$(BS(J),1)THE
  N2560
2450 LINE(9+((I-1)*12),26)-(9+((I-1)*12)
  ,31)
2460 LINE-(9+((J-1)*12),31)
2470 LINE-(9+((J-1)*12),26)
2480 OUT244,78:FORT=1T0255:OUT242,T:NEXT
  :OUT244,0
2490 L=1:R=R-2
2500 IFR=OTHEN3670
2510 FORT=ITOR
2520 IFT=J-1THENL=2
2530 BS(T)=BS(T+L)
2540 NEXTT
2550 GOTO2350
2560 NEXTJ
2570 NEXTI
2580 CLS
2590 FORI=1TOR
2600 LOCATEI+1,0:PRINTCHR$(219);
2610 NEXTI
2620 FORI=ITOS
2630 LOCATEI+1,2:PRINTCHR$(219);
2640 NEXTI
2650 LOCATE0,0:IFG>1THENPRINTCHR$(126+G)
  IELSEG=1:PRINTCHR$(140);
2660 IF F>OTHENLOCATE12,1:PRINTCHR$(219)
  I
2670 LOCATE 16,1:PRINTCHR$(230)+CHR$(231)
  +CHR$(232)+CHR$(233);
2680 LOCATE 16,2:PRINTCHR$(234)+CHR$(235)
  +CHR$(236)+CHR$(237);
2690 LINE(92,0)-(92,31)
2700 ONKGO2710,3100
2710 LOCATE0,3:PRINT*a vous de jouer*;
2720 LINE(0,23)-(92,23)
2730 I=1
2740 LOCATEI,1:PRINT* *+CHR$(238)+* *;
2750 LINE(0,10)-(7,10):LINE-(7,0):LINE-(
  0,0)
2760 A=STICK(0):B=STRIG(1)
2770 IFA=0ANDB=OTHEN2760
2780 IFB=-1THEN2840
2790 IFA=7ANDI)THENI=I-1:LOCATE10,1:PRI
  NT* *;GOTO2740
2800 IFA=JANDI=(R-1)THENI=I+1:GOTO2740
2810 IFA=JANDI=RANDF)OTHEN280ELSE2760
2820 I=I+1:LOCATE10,1:PRINTCHR$(240)+CHR
  $(241);LOCATEI,1:PRINT* *;
2830 GOTO 2760
2840 IF)RTHENGOSUB1970:GOTO2900
2850 K$=BS(I):R=R-1
2860 IFR=OTHEN3670
2870 FORJ=ITOR
2880 BS(J)=BS(J+1)
2890 NEXTJ
2900 CLS: LOCATE15,3:PRINTCHR$(240)+CHR$
  (241);
2910 LOCATE17,1:PRINTLEFT$(K$,1)
2920 LOCATE17,2:PRINTRIGHT$(K$,1)
2930 LINE(101,8)-(101,25):LINE-(109,25):
  LINE-(109,8):PSET(108,8)
2940 GOSUB2060
2950 FORI=ITOS
2960 IFLEFT$(AS(I),1)<>LEFT$(K$,1)THEN30
  50
2970 LINE(9+((I-1)*12),26)-(9+((I-1)*12)
  ,31)
2980 LINE-(105,31):LINE-(105,26)
2990 OUT244,78:FORT=1T0255:OUT242,T:NEXT
  :OUT244,0
3000 S=S-1
3010 IFS=OTHEN3570
3020 FORT=ITOS
3030 AS(T)=AS(T+1):NEXTT
3040 GOTO3070
3050 NEXTI
3060 S=S+1:AS(S)=K$
3070 CLS:GOSUB2060
3080 FORI=1T0500:NEXTI
3090 K=2:GOTO2580
3100 LOCATE0,3:PRINT*a moi de jouer*
3110 LINE(0,10)-(7,10):LINE-(7,0):LINE-(
  0,0)
3120 LINE(0,23)-(92,23)
3130 C=INT(RND(0)*S+1)

```

```

3140 IFC=ODRC)S+1THEN3130
3150 IF(C)SORS(3)ANDF)O THEN3250
3160 K$=AS(C):S=S-1
3170 IFS=OTHEN3570
3180 FORJ=CTOS:AS(J)=AS(J+1):NEXTJ
3190 FORI=1T04
3200 LOCATE C+1,1:PRINTCHR$(239);
3210 FORJ=OT0100:NEXT
3220 LOCATEC+1,1:PRINT* *;
3230 FORJ=OT0100:NEXT
3240 BEEP4,1:NEXTI:GOTO3230
3250 FORI=OT04
3260 LOCATE10,1:PRINTCHR$(240)+CHR$(241)
  I
3270 FORJ=OT0100:NEXT
3280 LOCATE10,1:PRINT* *
3290 FORJ=OT0100:NEXT
3300 BEEP4,1:NEXTI
3310 GOSUB1970
3320 CLS:LOCATE15,3:PRINTCHR$(240)+CHR$(
  241);
3330 OUT243,0
3340 LINE(101,8)-(101,25):LINE-(109,25):
  LINE-(109,8):LINE-(101,8)
3350 GOSUB2360
3360 FORI=1TOR
3370 IFLEFT$(B$(I),1)<>LEFT$(K$,1)THEN34
  60
3380 LINE(9+((I-1)*12),26)-(9+((I-1)*12)
  ,31)
3390 LINE-(105,31):LINE-(105,26)
3400 OUT244,78:FORT=1T0255:OUT242,T:NEXT
  :OUT244,0
3410 R=R-1
3420 IFR=OTHEN3670
3430 FORT=ITOR
3440 BS(T)=BS(T+1):NEXTT
3450 GOTO3540
3460 NEXTI
3470 R=R+1:BS(R)=K$
3480 C=INT(RND(0)*R)
3490 IFC=ODRC)RTHEN3480ELSE IFC=1THEN35
  30
3500 FORI=1T0C-1:C=(I+R-C+1)=BS(I):NEXTI
3510 FORI=CTOR:C=(I-C+1)=BS(I):NEXTI
3520 FORI=1TOR:BS(I)=C(I):NEXTI
3530 *FIN DE B
3540 CLS:GOSUB2360
3550 FORI=1T0500:NEXTI
3560 K=1:GOTO2580
3570 CLS
3580 G=0
3590 GOSUB3760
3600 LOCATE6,1:PRINT*GAGNE!!!*
3610 LOCATE4,2:PRINT*passage au*;
3620 LOCATE4,3:PRINT*tableau n°1G;
3630 PSET(7,16):PSET(7,14):PSET(11
  ,15):PSET(11,14)
3640 PSET(9,18)
3650 PSET(7,16):PSET(11,16):PSET(6,15):P
  SET(12,15)
3660 GOTO3890
3670 CLS
3680 G=0-1:IFG<OTHENG=1
3690 GOSUB3760
3700 LOCATE6,1:PRINT*PERDU...*
3710 LOCATE5,2:PRINT*retour au*;
3720 LOCATE4,3:PRINT*tableau n°1G;
3730 PSET(6,10):PSET(12,10)
3740 PSET(6,11):PSET(12,11):PSET(5,12):P
  SET(13,12):PSET(7,18):PSET(11,18)
3750 GOTO3890
3760 LOCATE 16,1:PRINTCHR$(230)+CHR$(231)
  +CHR$(232)+CHR$(233);
3770 LOCATE 16,2:PRINTCHR$(234)+CHR$(235)
  +CHR$(236)+CHR$(237);
3780 LOCATE5,0:PRINT*Vous avez*
3790 C=0
3800 FORI=OTD2
3810 FORJ=OTD2
3820 LOCATEJ,1:PRINTCHR$(141+C+J);
3830 NEXTJ
3840 C=C+3
3850 NEXTI
3860 LOCATE1,3:PRINTCHR$(150);
3870 PSET(12,24)
3880 RETURN
3890 FORI=OT01000:NEXT
3900 F=0:D=0
3910 CLS:PRINT*Voulez vous voir la Playm
  ate a ce niveau*;
3920 PRINT* Oui -----[O] Non ---
  ----[N] *
3930 K=INKEYS:IFK<>"D"ANDK<>"N"THEN 3
  930
3940 OUT244,78:FORI=1T020:OUT242,I*10:NE
  XT:OUT244,0
3950 IFK="N"THEN5150
3960 *STRIP X-07
3970 CLS
3980 ** CORPS DE ** ** BASE **
3990 DATA12,13,14,15,-1,11,16,17,18,-1,1
  1,19,20,-1,11,21,22,-1,11,23,24,33,34,-1
  4000 DATA12,16,17,18,19,20,25,26,32,33,3
  5,-1,13,16,17,18,19,20,21,27,28,29,30,31
  4010 DATA36,-1,14,16,22,29,37,-1
  4020 DATA13,15,16,23,29,30,31,38,-1,14,2
  4,32,33,34,35,36,37,39,40,-1
  4030 DATA14,18,19,20,25,38,39,40,41,42,-
  1,14,21,22,26,34,35,36,43,44,-1
  4040 DATA13,23,24,25,26,27,37,-1,12,21,2
  4,28,38,58,59,60,61,62,63,64,65,66,67,68
  4050 DATA-1,22,24,39,57,69,70,71,72,73,7
  4,75,-1
  4060 DATA12,22,24,39,81,-1,13,14,21,24,2
  5,26,27,39,82,83,-1
  4070 DATA15,23,28,38,84,-1,21,22,28,85,8
  9,90,91,92,93,108,109,112,113,114,115
  4080 DATA116,117,118,-1,18,19,20,28,38,6
  8,69,70,71,72,73,74,75,76,77,81,82,83,84
  4090 DATA51,85,86,87,88,94,95,96,97,98,1
  06,107,108,109,110,111,115,119,-1
  4100 DATA28,39,78,79,80,99,100,101,102,1
  03,104,105,115,119,-1

```

suite page 26

Le programme de Stéphane FRIEDELMEYER, discute habilement sur le fonctionnement complexe du moteur à explosion (Pout! pout!..).



MOTEUR A EXPLOSION

CANON X 07

Mode d'emploi :

Ce programme tournant sur version de base, détaille le principe du moteur à explosion. Après lancement, le menu propose :
 1) La présentation (humoristique).
 2) Etude des phases : propose comme son nom l'indique, une étude des

phases du moteur à explosion (par un graphisme plutôt réussi !). Si vous désirez les explications, tapez F6. Dans le cas contraire, tapez RETURN.
 3) Vue d'ensemble : montre un moteur à quatre temps quatre cylindres en action. L'appui sur une touche quelconque, vous arrachera à la contemplation de ce fascinant spectacle.

```

10 DATA "A,B,A,B,A,C,A,A", "A,A,A,A,A,O,A",
A", "A,H,A,H,A,I,A,A
20 DATA "D,D,D,D,D,D,D,A", "E,F,F,F,F,F,F,
G", "4,4,4,4,4,4,4,A
30 DATA "D,A,B,A,B,A,C,A", "O,A,A,A,A,A,O,
A", "4,A,H,A,H,A,I,A
40 DATA "A,D,D,D,D,D,D,A", "A,E,F,F,F,F,F,
G", "4,4,4,4,4,4,4,A
50 DATA "D,D,A,B,A,B,A,C", "O,O,A,A,A,A,A,
O", "4,4,A,H,A,H,A,I
60 DATA "A,A,D,D,D,D,D,A", "A,A,E,F,F,F,F,
G", "4,4,4,4,4,4,4,A
70 DATA "D,D,D,A,B,A,B,A", "O,O,O,A,A,A,A,
A", "4,4,4,A,H,A,H,A
80 DATA "C,A,A,D,D,D,D,A", "O,A,A,E,F,F,F,
G", "I,A,A,4,4,4,4,A
90 DATA "D,D,D,A,B,A,B", "O,O,O,O,A,A,A,
A", "4,4,4,4,A,H,A,H
100 DATA "A,C,A,A,D,D,D,A", "A,O,A,A,E,F,F,
G", "A,I,A,A,4,4,4,A
110 DATA "D,D,D,D,D,D,D,A", "O,O,O,O,O,A,A,
A", "4,4,4,4,4,A,H,A
120 DATA "B,A,C,A,A,D,D,A", "A,A,O,A,A,E,F,
G", "H,A,I,A,A,4,4,A
130 DATA "212,184,D,D,D,D", "A,F,32,F,
O,O,O,O", "172,116,4,4,4,4,4,4
140 DATA "212,144,144,184,D,D,D", "A,F,3
2,G,O,72,O,O", "172,36,36,116,4,4,4,4
150 DATA "O,O,O,A,A,A,O,O", "F,E,A,204,132
,O,O,O", "F,F,E,A,204,O,O,O
160 DATA "F,F,F,A,A,O,O,O", "F,F,F,A,A,E,O
,O", "F,F,F,G,A,A,E,O", "F,F,F,G,A,A,E,F
170 DATA "O,O,O,O,O,O,O", "O,4,8,16,36
,236,32,J", "O,J,16,K,K,K,16,28"
180 DATA "O,O,O,O,O,O,O", "O,O,O,O,O,O,O,
A", "D,D,132,A,12,12,4,O"
190 DATA "O,J,240,28,24,24,240,J", "16,28,
16,A,O,O,O,O", "O,A,O,A,F,F,28,12"
200 DATA "8,A,8,248,96,96,192,128", "24,12
,104,40,168,80,72,76"
210 DATA "32,184,32,96,92,84,E,D", "60,64,
92,232,40,16,24,228"
220 DATA "D,168,56,16,6,80,80,192"
230 CLS:LOCATE3,1:PRINT "Un instant",,
;TAB(15);:X1=12:Y1=6:X2=100:Y2=16:GOSUB3
60
240 A=252:B=188:C=176:D=128:E=120:F=48:G
=180:H=244:I=52:J=224:K=208:PRINT "SVP";
250 FORZ=128TO254:READF$:FONT$(Z)=F$:FZ
=159THENZ=223:NEXTELSENEXT
260 CLEAR350:RESTORE250:KEY$(6)=" "+CH
R$(255):DEFINTB-Z:Z=RDND(O)
270 DIMC$(6,3),S$(8):FORI=1TO8:FORJ=1TO3
:READC$:S$(I)=S$(I)+CHR$(C+228):NEXTJ,I
280 DATA3,1,2,0,1,2,0,1,2,0,4,2,0,1,2,0,
1,2,0,1,5,0,1,2:DIMS1(8),S2(8),S(8)
290 C=128:FORI=1TO6:FORJ=1TO2:FORK=1TO3:
C$(I,J)=C$(I,J)+CHR$(C)
300 C=C+1:IFC=160THENC=224:NEXTK,J,IELSE
NEXTK,J,I
310 FORI=1TO6:FORJ=1TO3:READC$:C$(I,3)=C$
(I,3)+CHR$(C+234):NEXTJ,I:DIMPS(8,3)
320 DATA0,1,0,0,2,0,0,3,0,0,4,0,0,5,0,0,
6,0
330 FORI=1TO8:READS1(I),S2(I),S(I):NEXT
340 DATA1,6,1,6,6,1,6,1,-1,1,1,1,1,6,1,6
,6,1,6,1,-1,1,1,1
350 GOTO430
360 PSET(X1,Y1):PSET(X2,Y2):PSET(X1,Y2):
PSET(X2,Y1)
370 LINE(X1-1,Y1+2)-(X1-1,Y2-2):LINE(X2+
1,Y1+2)-(X2+1,Y2-2)
380 LINE(X1+2,Y1-1)-(X2-2,Y1-1):LINE(X1+
2,Y2+1)-(X2-2,Y2+1)
390 PSET(X1,Y1+1):PSET(X1+1,Y1):PSET(X2-
1,Y2):PSET(X2,Y2-1)
    
```

```

400 PSET(X2,Y1+1):PSET(X2-1,Y1):PSET(X1+
1,Y2):PSET(X1,Y2-1)
410 RETURN
420 FORZZ=1TO1000:IFINKEY$=""THENNEXT:PE
TURNELSERETURN
430 CLS:LOCATE5,1:PRINT "LE MOTEUR",TAB(
4);"A EXPLOSION"
440 FORI=1TO5STEP3:X1=I:X2=118-I:Y1=I:Y2
=30-I:GOSUB360
450 X1=I+1:X2=117-I:Y1=I+1:Y2=29-I:GOSUB
360:NEXT:GOSUB420
460 CLS:LOCATE1,1:PRINT "Que voulez vous
?":X1=4:X2=114:Y1=6:Y2=16:GOSUB360
470 GOSUB420:CLS:PRINT "1) La presentatio
n 2) Etude des phases 3) Vue d'ensemble"
480 AS$=INKEY$:IFA$=""THEN480ELSEA=VAL(AS
):IFA>4ORA<1THEN480
490 CLS:ONAGOTO1090,500,940
500 X1=2:Y1=1:X2=27:Y2=30:GOSUB360:RESTO
RE740:FORT=1TO8:READT$,A,L:S=A
510 D=LEN(T$):LINE(30,8)-(118,8)
520 LOCATE(15-D)/2+5,0:PRINTT$:IFA=-2THE
NS=1:A=-1ELSEIFA=-1THENS=6:A=1
530 IFT=4THENBEEP4,20
540 LOCATE1,0:PRINTS$(T):FORJ=1TO3:LOCAT
E1,J:PRINTC$(S,J):NEXT:GOSUB420
550 IFA>1THEN650ELSEFORJ=STO7-STEP-A:FO
RI=1TO3:LOCATE1,I:PRINTC$(J,I):NEXT
560 BEEPO,5:NEXT:LOCATE5,2:PRINT "Explica
tions:F6";TAB(6);"Continuer":RC"
570 AS$=INKEY$:IFAS$=CHR$(13)THENFOI=1TO
L:READC$:NEXT:GOTO650
580 IFA$<>CHR$(255)THEN570
590 FORI=1TO3:LOCATE5,I:PRINTSTRING$(15+
(I=3).32):NEXT
600 LINE(30,8)-(118,8)
610 X1=34:Y1=14:X2=114:Y2=24:GOSUB360:FO
RI=1TO3
620 READF$:F$=STRING$(13,32)+F$+" ":FORJ
=1TOLEN(F$)+13
630 LOCATE6,2:PRINTMID$(F$,J,13):BEEPO,1
:IFINKEY$<>" "THENGOSUB420
640 NEXTJ,I:LOCATE6,2:PRINT " OK ???"
:GOSUB420
650 FORI=0TO3:LOCATE5,I:PRINTSTRING$(15+
(I=3).32):NEXT:PRESET(114,24):NEXT
660 X1=34:Y1=14:X2=114:Y2=24:GOSUB360
670 LOCATE6,2:PRINT "Et on repar!"
680 FORI=1TO8:LOCATE1,0:PRINTS$(I):FORJ=
S1(I)TOS2(I)STEPS(I):FORK=1TO3
690 IFI=4ANDK=1THENBEEP4,1
700 LOCATE1,K:PRINTC$(J,K):NEXTK,J,I
710 IFINKEY$=""THEN680
720 LOCATE6,2:PRINT "C'est fini !!":
730 GOSUB420:GOTO460
740 DATAADMISSION,-2,2
750 DATA "L'essence est dispersee en fines
gouttelettes au milieu de l'air."
760 DATA "ce qui provoque un augmentre
dans le cylindre pendant l'admission."
770 DATAPOINT MORT BAS,6,0
780 DATAACOMPRESSION,-1,2
790 DATA "Le melange d'air et d'essence e
st ensuite comprimé rapidement."
800 DATA "ce qui provoque une augmentation
de sa temperature."
810 DATAALLUMAGE,1,4
820 DATA "A la fin du temps de compressio
n,"
830 DATA "une etincelle eclate entre les d
eux electrodes de la bougie :
840 DATA "cela declenche la reaction de
combustion de l'essence dans l'air,"
850 DATA "reaction qui se propage ensuite
tres rapidement."
    
```

```

860 DATADETENTE,-2,2
870 DATA "La chaleur liberee provoque une
forte augmentation de pression des gaz."
880 DATA "Ceux ci se detendent en repoussa
nt le piston."
890 DATAPOINT MORT BAS,6,0
900 DATAECHAPPEMENT,-1,2
910 DATA "A la fin de la detente des gaz,
les gaz brules sont refoules par ..."
920 DATA "... le piston et chasses dans l
'atmosphere."
930 DATAPOINT MORT HAUT,1,1,0
940 LINE(0,28)-(119,28):LINE(0,27)-(119,
27):RESTORE960
950 FORI=1TO8:FORJ=0TO3:FORK=1TO3:READC
:P$(I,J)=P$(I,J)+CHR$(C+128):NEXTK,J,I
960 DATA103,101,102,18,19,20,21,22,23,10
6,110,106
970 DATA100,101,102,30,31,96,97,98,99,10
6,112,106
980 DATA100,101,102,18,19,20,21,22,23,10
6,110,106
990 DATA100,104,102,0,1,2,3,4,5,106,107,
106
1000 DATA100,101,102,18,19,20,21,22,23,1
06,110,106
1010 DATA100,101,102,30,31,96,97,98,99,1
06,112,106
1020 DATA100,101,105,18,19,20,21,22,23,1
06,110,106
1030 DATA100,101,102,0,1,2,3,4,5,106,107
,106
1040 FORM=1TO8:FORI=0TO7STEP2:FORJ=0TO3:
LOCATEI*2+2,J:PRINTP$(M+I)MOD8+1,J);
1050 NEXTJ:IF(M+I)MOD8+1=4THENBEEP6,1
1060 NEXTI,M:IFINKEY$=""THEN1040
1070 X1=34:Y1=14:X2=114:Y2=24:CLS:GOSUB3
60
1080 LOCATE6,2:PRINT "C'est fini !!":GOS
UB420:GOTO460
1090 V$="":W$="":FORI=1TO5:V$=V$+CHR$(24
O+I):W$=W$+CHR$(245+I):NEXT
1100 LINE(0,24)-(119,24):FORI=13TOSTEP-
1:OUT244,255:OUT243,30:OUT244,0
1110 LOCATE1,1:PRINTV$+" ":LOCATE1,2:PRI
NTW$+" ":NEXT
1120 A$=" Le moteur ":FORI=19TO5STEP
-1:LOCATE1,1:PRINTLEFT$(A$,20-I):NEXT
1130 A$=" A explosion ":FORI=19TO5STEP
-1:LOCATE1,2:PRINTLEFT$(A$,20-I):NEXT
1140 OUT244,255:FORI=0TO6STEP2:CIRCLE(13
,16),I
1150 FORJ=-RND(1)*100TORND(1)*100STEP3:O
UT242,ABS(J):OUT244,0:OUT244,255
1160 NEXTJ,I:FORI=1TO100:OUT244,255:OUT2
44,0:NEXT
1170 LOCATE1,1:PRINTCHR$(251);CHR$(252),
TAB(1);CHR$(253);CHR$(254):OUT244,255
1180 FORI=0TO100:PSET(RND(1)*30,RND(1)*1
6+8):OUT242,I:OUT243,IMOD30+30:NEXT
1190 OUT244,0:A$="Par Stephane":B$="Frie
delmeyer"
1200 FORI=5TO16:LOCATE1,1:PRINTCHR$(210)
:BEEPI,4:LOCATE1,1
1210 PRINTMID$(A$,I-4,1):BEEP20-I,1:NEXT
1220 FORI=5TO16:LOCATE1,2:PRINTCHR$(210)
:BEEPI,4:LOCATE1,2
1230 PRINTMID$(B$,I-4,1):BEEP20-I,1:NEXT
1240 LOCATE0,1:PRINT " ", " ":FORI
=0TO119:PRESET(I,24):NEXT
1250 LOCATE4,1:PRINT "Par Stephane",TAB(
4);"Friedelmeyer"
1260 X1=19:Y1=5:X2=99:Y2=25:GOSUB360:GOS
UB420:GOTO460
    
```

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur APPLE

Langage machine... Sur SPECTRUM

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

- ZX 81 -> 55.56.61.66.71.76.81.86. 91.95.100.105.110.114. COMMODORE -> 60.65.70.75.80. 85.90.95.99.104.109.114. ORIC -> 57.62.67.72.77.82.87.92.96 101.106.111.115. AMSTRAD -> 111.115. APPLE -> 58.63.68.73.78.83.88.93 97.102.107.112. SPECTRUM -> 112. THOMSON -> 59.64.69.74.79.84.89 93.98.103.108.113. MSX -> 113.

ASSEMBLEUR TRÈS PRATIQUE

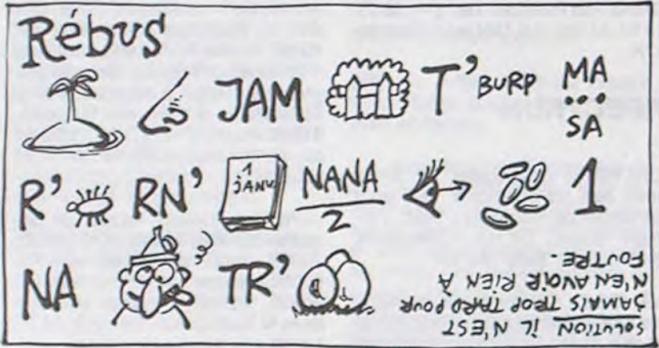
Lentement mais sûrement je m'avancerais vers cette grotte humide où se trouvait le légendaire dragon nommé THE BOSS. La nuit durant j'avais trucidé des trolls, exterminé des gargouilles, embroché des J-L Gassés et autres animaux peu recommandables. Toujours est-il que mon épée flamboyante s'illumina d'un rouge étincelant : c'était le signe tant attendu... Je pénétrais dans la caverne humide où je pus voir mon dragon somnolant et ronflant. D'une claque sanglante je me fis fort de le réveiller mais ce n'est pas sans une certaine stupeur que j'ouis le dragon "Mais qui es-tu pour me réveiller ainsi ?". Tout de go (et même d'othello) je lui posais la question Ultime, celle que seuls les prêtres chevaliers connaissent : Pourrais-tu passer mon texte en 80 colonnes ? Hélas, la réponse ne fut point celle que j'attendais : lâchant des flots de bave verte et gluante (genre gomina) le dragon me répondit...

Dring, dring, mon réveil venait de faire son office et donc me réveille. Sans perdre une minute je décidais d'éclaircir ce mystère et me rendais chez Irma la voyante aveugle. Prenant ma main gauche, elle me dit : -Je vois du blanc... est-ce un espion venant du biond ? -Non, seul l'écran de mon superbe et démentiel Atari possède cette couleur. - Quelque chose coule. - Oui, Apple ! - Je vois une cinquième colonne. - Vous vous rapprochez. - Il y en a 75 autres autour et oh ! Mon Dieu ! Elles sont étendues dans la boue. Bon sang mais c'est bien sûr... Immédiatement j'enfourchai mon bicycle et me rendais dans la salle rédactionnelle de l'HHHHebdo, où travaillaient ardemment les vedettes des lecteurs du journal que vous lisez présentement, assurément, je dirais même plus qu'à cet égard, c'est fondamental prout prout.

First one, le rêve et la voyante me parlaient de 80 colonnes étendues. First two, je décidais donc de parler de cette carte appelée aussi carte auxiliaire. Sans nul doute vous ne connaissez guère cette carte; c'est pourquoi je prends mon dictionnaire personnel pour vous sortir la définition suivante : Objet physique contenant des composants électroniques qu'Apple vend très cher, que les Asiatiques offrent, et que les autres ordinateurs donnent en standard. Elle permet d'avoir 80 colonnes par texte, 64 Ko de RAM auxiliaire, et accessoire-

ment la double haute résolution graphique (Ouah ! Génial deux fois plus de bavures à l'écran). Cette année (j'en profite pour vous souhaitez une bonne année \$7C2) en l'an de grâce 1985, je me fais fort de démontrer que ma rubrique peut concurrencer la rubrique bidouille-grenouille. En effet le programme situé pas plus loin que par là vous permettra de bidouiller, grenouiller, et même - je n'ose le dire depuis que 4 pirates se sont fait arrêter-déplomber. Le principe simple et astucieux consiste à loger le logiciel dans la carte auxiliaire afin qu'après un CONTROL-RESET vous puissiez reprendre la main et agir en toute tranquillité. Le seul problème réside dans le fait que le logiciel se serve de la-dite carte. Enfin passons outre et expliquons ce programme.

ment oublié de vous dire que lorsque le processeur écrit dans la 80 c.e. -rappelez-vous de \$C003 et \$C005- l'accès en page 0 se fait toujours dans la RAM normale et donc c'est le seul endroit où le programme peut lancer le lecteur de disquette). Survient ensuite une autre boucle appelée boucle indirecte indexée par Y : l'adresse mise entre parenthèses sert de pointeur, le petit mini micro processeur va à l'adresse pointée et y dépose gentiment le contenu de l'accumulateur (ici 0). Cette boucle remplit donc la mémoire, entre les adresses \$03D0 et \$BFFF, de 0 ce qui revient à la vider congé ! On vectorise le CONTROL-RESET par le vecteur \$033A, placé en deux fois, poids fort en premier, poids faible en second, l'ordre de sortie de la pile étant



Chose évidente et subtile, vu que j'utilise la 80 c.e. il convient donc de l'activer; ceci grâce à un JSR en \$C300 qui correspond au PRE3 du Sicba et au 3 CONTROL-P du moniteur. Puis viennent ensuite les adresses \$C003 et \$C005 qui respectivement indiquent au processeur (le 6502 ou le 65C02 au cas où vous ne l'auriez pas su) qu'il doit lire les données ou les écrire dans la carte auxiliaire. Du coup le logiciel se croit chez lui en RAM puisque toutes les opérations qu'il fera s'effectueront dans la carte au lieu de la RAM, comme d'habitude. Dernière adresse à connaître pour l'instant : \$C311 qui transfère les données de RAM en RAM auxiliaire lorsque C (C= Carry = retenue ou punition) est à 1 et vice versa lorsque C est égal à zéro. Mais voyons par la pratique ce que la théorie nous a appris.

En gros et en ASCII dans le texte voici ce qui va suivre : 1- on active la carte aux. 2- on vide la RAM 3- on vectorise le CONTROL-RESET 4- on vide la RAM aux. 5- on lance le lecteur de disquette 6- vous insérez votre logiciel 7- tout est chargé alors... 8- appuyez sur CONTROL-RESET 9- mon programme se réactive 10- transfère la RAM aux. dans la RAM 11- vous rend la main sous moniteur 12- respirez, expirez puis relisez encore une ou deux fois pour assurer une bonne digestion de ce que vous venez de lire.

On fait le plongeon ? Oui ! Alors suivez-moi dans les entrailles de l'Apple.

Après avoir activé la carte par le JSR \$C300 de tout à l'heure, le programme va copier les 9 octets situés dans le label DATA à l'adresse \$0 (pourquoi ? binaire mon cher Watson, j'ai volontaire-

inverse de l'ordre d'entrée (pile LIFO : Last In First Out). L'assembleur évite le calcul de l'adresse grâce aux instructions < E et > E qui prennent respectivement l'octet de poids faible et l'octet de poids fort.

Nous nous servons maintenant de l'instruction \$3C11 citée plus haut. Lorsque sous moniteur vous tapez l'ordre 3D8 < 3D8.BFFF M, vous recopiez tous les octets sur eux-mêmes. Dans notre cas, l'instruction AUXMOVE (précédée d'un SEC) recopie les données de la RAM de \$3D0 à \$BFFF dans la RAM auxiliaire. De ce fait, on écrase sans vergogne tout ce qui figurait dans la carte auxiliaire. Vous pourrez ainsi découvrir le programme à bidouiller sans la moindre impureté. L'adresse de départ est stockée en \$3C et \$3D, l'adresse de fin en \$3E et \$3F, l'adresse d'arrivée dans la carte auxiliaire en \$42 et \$43. Ensuite après, le programme se modifie pour exécuter le transfert des données de RAM auxiliaire en RAM en transformant le SEC de tout à l'heure en CLC (instruction qui force à 0 la punition). Finalement, on enlève les arobas (code ASCII 0) qui gênent la lecture de l'écran par un JSR \$FC58 et le programme se rend en \$0 où se trouve la routine copiée quelques instants auparavant. Cette routine valide en lecture et en écriture la carte aux. puis boot the drive. Maintenant à vous de jouer, insérez votre logiciel puis au moment fatidique où toutes les données sont chargées appuyez sur CONTROL-RESET. Et là, oh ! miracle vous passez sous moniteur après avoir répondu par oui ou non à la question posée par mon programme. Voilà tout n'est pas dit, mais je reviendrai dans quatre semaines vous tartiner avec la suite des aventures de la carte auxiliaire et du dragon.

Rubrique écrite et rédigée par Tsunooh Rihly.

Table with columns of hex addresses and values: *300;3C8, *300.3C8, 0300- 20 00 C3 A2 00 8D 9F 03, 0308- 95 00 E8 E0 09 D0 F6 AD, 0310- C7 03 85 FE AD C8 03 85, 0318- FF A9 00 A8 91 FE C8 C0, 0320- FF D0 F9 85 FE E6 FF A4, 0328- FF C0 C0 D0 EE A9 3A 8D, 0330- F2 03 A9 03 8D F3 03 20, 0338- 6F FB AD C7 03 85 3C 85, 0340- 42 AD C8 03 85 3D 85 43, 0348- A9 FF 85 3E A9 BF 85 3F, 0350- 38 20 11 C3 4C 57 03 A2, 0358- 00 BD A8 03 9D 50 03 E8, 0360- E0 07 D0 F5 20 58 FC 4C, 0368- 00 00 A9 00 85 24 A9 02, 0370- 85 25 20 22 FC A2 00 BD, 0378- AF 03 20 ED FD E8 E0 18, 0380- D0 F5 20 9C FC 20 1B FD, 0388- C9 CF D0 0D A9 59 8D F2, 0390- 03 A9 FF 8D F3 03 20 6F, 0398- FB 20 58 FC 4C 59 FF 8D, 03A0- 03 C0 8D 05 C0 4C 00 C6, 03A8- 18 20 11 C3 4C 6A 03 16, 03B0- 05 03 14 0F 12 09 13 05, 03B8- 12 20 12 05 13 05 14 20, 03C0- 28 0F 2F 0E 29 20 3F D0, 03C8- 03

OÙ L'ON COMMENCE DANS LA JOIE

La possibilité d'employer Poke vous permet une utilisation extrêmement diversifiée de votre ordinateur si vous savez vous en servir; et aussi d'énormes possibilités de destruction si vous ne savez pas. Si vous mettez une valeur erronée dans une adresse incorrecte, il est très facile de perdre de longs programmes que vous avez mis des heures à entrer.

Ce magnifique extrait sort directement du manuel Spectrum (page 188 pour les incrédules). Mais c'est pas grave. J'espère que vous ne craignez plus le POKE de la mort maintenant.

HEXA-GÉRATION

L'hexa, vous savez ce que c'est. Vous n'ignorez rien de ce système numérique à 16 signes (la base 16) où A égal 10 décimal, B=11, C=12, D=13, E=14, F=15. Aussi n'en parlons pas. Nous n'insisterons pas sur ce système numérique très pratique pour programmer directement le microprocesseur. Il permet de connaître aisément les valeurs à placer dans la mémoire pour stocker un nombre supérieur à 255. Rappelons-nous, par contre, que l'octet le plus significatif a une adresse plus grande que l'octet faible.

Heing ? Vous n'avez pas suivi ? Combien ça fait en décimal, \$201 (le \$ signifie hexa) ? 513. Gagné. Et comment vous y prenez-vous pour stocker \$201 à l'adresse \$9000 par exemple ? Bon on sait, vous n'avez pas l'hexa sur votre Spectrum d'origine. Chargez alors un assembleur qui se respecte. Pour mémoriser \$201 en \$9000, il faut mettre \$01 en \$9000 et \$02 en \$9001. \$0201 devient \$02 et \$01, c'est pas mal. Mieux que page 197 du manuel : POKE n,v-256 *INT(v/256) : POKE n+1,INT(v/256). C'est, entre autre, pour ça qu'on bosse en hexa. Alors entraînez-vous : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, (non pas 10), A, B, C, D, E, F, 10, etc...

EAU BINAIRALE

On peut, grâce à l'hexa, visualiser facilement la représentation binaire d'une valeur hexadécimale. Un octet, c'est deux quartets (un quartet étant un groupe de quatre bits). On peut avoir en tête (ou sur le papier, à portée de la main, c'est mieux) le tableau suivant :

HEXA BINAIRE

Table mapping hex digits to binary: 0 0000, 1 0001, 2 0010, 3 0011, 4 0100, 5 0101, 6 0110, 7 0111, 8 1000, 9 1001, A 1010, B 1011, C 1100, D 1101, E 1110, F 1111

Par exemple \$FE = 1111.1110 binaire (avec \$F=1111 binaire et \$E=1110 binaire). OK pour l'hexa, mais qu'est-ce qu'on peut bien faire avec ça ? Des programmes en LM (langage machine) encore une fois. Vous pouvez demander à votre Z80 de lire comme un programme ce que vous avez rangé dans vos précieux octets, par la fonction USR du Basic. Si vous avez placé un programme en \$9000, dites au microprocesseur de l'exécuter, à partir du Basic, par RANDOMIZE USR 36864 (\$9000 = 36864). PRINT USR 36864 affichera le contenu des registres BC quand le programme reviendra au Basic (en vous rendant la main).

REGISTRIONS

Des registres ? Qu'est-ce ? Ce sont des emplacements de stockage

supplémentaires situés dans le microprocesseur et très importants : c'est avec eux que le Z80 travaille le plus rapidement. Un registre, en assembleur, est à peu près utilisé comme l'est une variable en Basic. Donc ça peut servir de savoir que votre Z80 dispose d'une vingtaine de registres (ceux qui ne veulent pas savoir, dehors !). Pour différencier ces registres, on les nomme par une lettre. Certaines opérations ne peuvent se faire qu'avec un registre ou une paire de registres bien déterminés. C'est pourquoi vous utiliserez :

A (autrement nommé accumulateur) pour stocker une valeur que vous allez trimbaler ou travailler avec tout plein de calculs.

HL (c'est une paire de registres ou encore un registre double) pour mémoriser une adresse. Notons que H est la première lettre de High et L de Low (donc la partie basse d'une adresse est à placer dans L et la partie haute dans H; l'hexa vous y aidera).

DE et BC sont deux paires de registres à usages divers. Mais BC est bien souvent utilisé comme compteur pour les boucles et DE comme valeur de déplacement.

Sinon, on a aussi un registre F (F comme Flag). On verra qu'il sert surtout pour les équivalents en assembleur des IF...THEN... du Basic.

A, F, H, L, B, C, D, E sont des registres 8 bits (j'espère que maintenant je n'ai pas besoin d'en dire plus pour que vous compreniez ce que je veux dire par "registres 8 bits", sinon RAND USR au premier cours). Ceux-ci, donc, ont de plus un double nommé par la même lettre à laquelle on ajoute un '. Horreur, enfer et damnation : vous n'aurez pas simultanément accès à un registre simple et son registre auxiliaire (A et A' par exemple). Dans la pratique, on utilise rarement les registres primés.

D'autres registres ? Oui, R, par exemple, qui sert à rafraîchir la mémoire (quand elle a soif de jus pour ne pas s'évanouir, cette foutue RAM) et qui est utilisée par le programmeur comme un générateur de nombres aléatoires 8 bits.

PC, le compteur ordinal (en anglais : Program Counter), est un registre 16 bits qui, comme son nom l'indique en anglais, sert au Z80 à pointer l'adresse contenant le code à exécuter.

IX et IY sont deux registres 8 bits, dits registres d'index, et servent au travail dans des tables organisées. Mais pas touche à IY pour l'instant.

PILE Y PILI

Il y a encore SP, registre 16 bits, pointeur de pile (Stack Pointer). Non, la pile n'est pas ce que vous pensez. C'est un espace de RAM, visé par SP, et particulièrement utilisé. Elle sert au processeur au stockage des adresses de retour pour les équivalents assembleur des GOSUB Basic. En outre, elle permet de conserver, momentanément mais rapidement, les valeurs des registres que l'on veut utiliser puis rétablir. On peut dire aussi qu'une mauvaise utilisation de la pile est la plus fréquente source de plantage (un plantage ? Vous saurez bientôt ce que c'est !). La pile a une structure LIFO (Last In First Out)... C'est-à-dire que la dernière donnée posée sur la pile sera la première à en être enlevée.

AS SANS BEURRE

Voyons tout de suite deux instructions assembleur : PUSH et POP. PUSH met dans la pile, POP extrait de la pile une valeur. Pour rigoler, manipulons un peu la pile et deux registres, le registre double BC au hasard. Introduisons l'usage d'un assembleur. Vous devez en pirater un, dès maintenant, car on va commencer à s'amuser et rien ne vaut

un assembleur pour triturer votre Z80. Encore un peu de vocabulaire : le programme que vous allez écrire sous le contrôle de l'éditeur de votre assembleur (écrit en assembleur et composé de mnémoniques) s'appelle un source. Une fois assemblé (l'assemblage est l'opération qui transforme les mnémoniques en codes machine et qui les place en mémoire), vous en obtiendrez le programme objet. Alors premier programme en assembleur :

ORG X (X est à déterminer selon l'assembleur) PUSH BC POP BC RET

Regardez le contenu de la mémoire à partir de l'adresse X avant l'assemblage de ce programme (sans le savoir, vous faites un DUMP de la mémoire). Assemblez votre programme puis regardez-la à nouveau. Ça a changé n'est-ce pas ? C'est l'objet de votre petit source qui se trouve là. C'est la commande ORG qui a précisé cet emplacement d'assemblage. Les valeurs lues à partir de X constituent un petit programme et forment une suite de codes machine. Et ce programme, que fait-il ?

ESSPLICASSIONNES

Supposons que vous sortiez du contrôle de votre assembleur et reveniez au Basic, tout ça sans éteindre la machine (vous devez avoir une commande pour se faire). Faites un RAND USR X. Vous constatez... Qu'il ne s'est rien passé. Mais que si ! Votre Spectrum est toujours sous votre contrôle ! C'est déjà pas mal, vous verrez. Traçons les commentaires de l'exécution de ce programme (le mode TRACE peut être une possibilité de votre assembleur, il permet de visualiser la suite d'opérations effectuées par le Z80 en exécutant votre programme instruction par instruction).

PUSH BC a empilé la paire de registres BC. Il place B à l'adresse SP-1 et C à l'adresse SP-2 puis l'instruction a décrétement SP de 2. En fait il vous suffit de savoir que PUSH BC a rangé BC en haut de la pile. POP BC effectue exactement l'opération contraire (est-il nécessaire de préciser que C est chargé avec le contenu de l'adresse SP, B avec le contenu de l'adresse SP+1, puis que SP devient SP+2 ?) RET renvoie à l'instruction de l'adresse suivant celle pointée par PC avant que RAND USR X ne rende PC égal à X. Cette valeur de PC avait été alors empilée. RET est une sorte de RETURN. Tout ce qu'il faut retenir c'est qu'il utilise la pile. Ce qui implique qu'un RET ne doit pas survenir avant que la pile ne soit vidée de toutes les valeurs empilées (vous devez avoir autant de POP que de PUSH dans votre programme).

Dans le cas présent, RET vous ramène au Basic. Important ça. Alors si vous voulez planter votre Spectrum (il ne sera pas naze, il faudra simplement l'éteindre et le rallumer, avec tous les inconvénients qui s'ensuivent, style avoir à recharger l'assembleur pour pouvoir recommencer) exécutez donc un programme avec plus de PUSH que de POP (y a des masos). Allez, un super programme constructif, avant de s'en aller.

ORG X LD (Y), SP LD BC, (Y) RET

X et Y sont des adresses quelconques (sur deux octets). X vous sera sans doute imposé par votre assembleur, par contre Y dépendra de votre choix. Devinez à quoi correspond la valeur jaillissant sur votre écran sachant que LD vient de Load et que les parenthèses ont un rôle spécial...

LD (enfants ignares), prochain cours. RET.

Nicolas et Zeev

EDITO

Coucou, voilà 86 qui pointe son oreille avec son nouveau visage audiovisuel. Si vous suivez l'actualité, le roman de la 5ème chaîne (Seydoux, Berlusconi, Riboud) qui occupe déjà vos écrans, n'a pas

de secret pour vous. Avant même d'exister, elle fait sensation avec son remake de LA TOUR EIFFEL EN OTAGE. Canal 5 est déjà crédité de CINQUIÈME COLONNE (italienne), de QUATRIÈME POU-VOIR (rose), du TROISIÈME HOMME (Berlusconi), de DEUXIÈME SOUFFLE (Riboud junior) et de PREMIER DE CORDÉE (dans la course au fric, c'est dur mais Seydoux).

Hersant, encore sur la touche pour l'instant, hésite entre y rester (ZERO DE CONDUITE) ou prendre le train de l'audiovisuel en marche pour jouer LE DERNIER DES SIX. A peine remis de ces charivaris, des rumeurs laissent entendre que Télé Monte Carlo, déficitaire, serait rachetée par Télé

Globo (Brésil, le n°4 mondial). Après la Samba des présidents de chaîne, voici la Télé Samba.

BOMBYX

PRIVÉS DE TALENT

MARLOWE, DÉTECTIVE PRIVÉ

Série britannique de Bryan Forbes avec Powers Boothe, Williams Kearns et Kathryn Leigh Scott.

Créé par Dashiell Hammet, Marlowe affronte des êtres cupides tenant le haut du pavé. Malgré un cynisme à toute épreuve et un solide sens de l'humour, la fréquentation de la frange la plus moche de l'humanité lui laisse souvent dans la bouche un goût étrange venu d'ailleurs. Masochiste fini, il essuie le feu d'un chargeur par épisode sans compter les coups de poing, de matraque, de



Photo FR3.

jarnac sans lesquels il manquerait de motivation. Dans ce monde sans loi ni loi, on ne survit qu'en gardant en tête le mantra suivant : j'arnaque, il m'arnaque, jarnicoton je le blouse.

Qualité de l'intrigue, super. Rythme honnête, dialogues médiocres, doublage : plat, funèbre, à côté de ses pompes.

Diffusion le vendredi à 21h50 du 3 au 31 janvier sur FR3.

LA FUGUE

Film d'Arthur Penn (1975) avec Gene Hackman, Jennifer Warren et Edwards Binns.

Détective privé, Harry se voit confier la recherche d'une adolescente, Dolly. Au cours de l'enquête, il découvre que sa femme le trompe. Le boulot avant tout, il déniche la nymphe et la ramène à sa mère. Puis, il essaie de remettre de l'ordre dans sa vie affective (encore une histoire de lit à la Dolly). A peine est-il absorbé d'un côté que ça foire de l'autre : Dolly meurt dans un "accident". Des Dolly et des peines qui s'ensuivent, il résulte la découverte d'un trafic contrebandesque qui se soldera par un flagrant délit mortel.

Le héros se tourne de tous côtés mais tout lui claque dans les mains, il se retrouve aussi seul et paumé à la fin du film qu'au début de l'histoire. Agréable sans plus, Arthur Penn loin de son top niveau.

Diffusion le jeudi 9 sur Canal + à 20h35.

LA TÊTE D'UN HOMME

Film de Julien Duvivier (1932) avec Harry Baur, Valéry Inkijinoff et Damia.

Le commissaire Maigret (Baur magnifique) enquête sur l'assassinat d'une vieille Anglaise. Trois autres cadavres viennent jalonner le duel Maigret-Radek (Inkijinoff sublime), un témoin-indicateur-suspect très inquiétant.



Photo FR3.

Avec cette adaptation de Simeon, voilà l'un des meilleurs Duvivier, et peut-être le meilleur Maigret jamais réalisé. Fidèle à l'esprit du roman, les personnages jouent au chat et à la souris, usant les nerfs des spectateurs le tout dans un Paris populiste au-rendu étonnant. Puissant, fin, un modèle.

Diffusion le dimanche 12 à 22h30 sur FR3.

coups, cris, cadeaux, caresses, chantage, supplications, altercations et coma pour finir. Celui d'un passant qui n'y était pour rien. Enfin pas grand-chose.

Lola croit tenir Nick et menace de le dénoncer auprès de la police. Entre deux cages, Nick préfère encore tenter sa chance en foutant le camp.



Photo TF1-C. James

C'est pas de l'amour, c'est de la rage affirme un dicton populaire. Et bien, un vaccin est demandé d'urgence pour ce couple, pardon ces sparring-partners. Si vous en connaissez autour de vous, prévoyez dans l'ordre les calmants, la camisole, le SAMU.

Pour un premier film, c'est presque un coup de maître. Sauvage, tendu, PHY-SI-QUE, le film exhale un climat passionnel obsédant. Grâce soit rendue aux acteurs, Daniel Duval tel qu'en lui-même (une bête) et Caroline Cellier superbe féline, à la fois rouée et victime.

Diffusion le vendredi 10 à 22h00 sur TF1.

JOUETS DU DESTIN

LA BELLE CAPTIVE

Film d'Alain Robbe-Grillet (1983) avec Daniel Mesguich, Gabrielle Lazure, Cyrielle Claire, Daniel Emilfork, Roland Dubillard, François Chaumette et Arielle Dombasle.

Débarquant dans un bar, Walter (Mesguich) est fasciné par une splendide blonde azur (Gabrielle L...). Au nom de l'Organisation, Sarah l'appelle pour lui fixer une nouvelle mission : porter un pli urgent à Henri de Corinthe en danger de mort. Walter fonce dans la nuit et trouve au milieu de la route la blonde (G. Le hasard), blessée et ligotée.



Photo FR3.

Hébergés dans une villa voisine, il s'y réveille seul le lendemain. Il apprend par la presse que la

blonde était la fiancée de Corinthe, lequel vient d'être assassiné. Il retrouve le père de la blonde qui lui affirme que Marie-Ange, sa fille, est morte depuis sept ans (G. Lazure). Arghhhh !

Représentation d'un réel irréel, chaque scène obéit à une logique du fantasme. Onirisme de pacotille ou construction subtile, à vous de voir.

Diffusion le mercredi 8 janvier à 23h10.

CASQUE D'OR

Film de Jacques Becker (1952) avec Simone Signoret, Serge Reggiani, Claude Dauphin, Raymond Bussières et Gaston Modot.

Acte 1
En 1898, "la bande à Leca" (C. Dauphin) débarque dans une guinguette. Venus sans leurs plumes, ces Apaches et leurs poules font du tapage. Parmi elles une splendide rousse, Marie (Simone) surnommée "Casque d'or". Afin de provoquer Roland, son homme, elle danse avec un ouvrier, Manda (Reggiani). Vlan, un coup de foudre, c'est l'amour. Vlan, une beigne, c'est le Rolando furioso qui exprime son mécontentement. Raymond, un gars de la bande et ami de Manda, essaie de s'interposer. Rien à faire, Roland recom-

mence et Manda le mandale pour le compte.

Acte 2
Leca, amoureux lui aussi de la rouquine, organise entre les 2 rivaux un combat à la loyale. Pas manchot, Manda poignarde son adversaire le premier. Il s'enfuit avec Marie en banlieue et file le parfait amour.

Acte 3
Leca, lui, file Manda. Puis, il dénonce Raymond à la police comme l'assassin de Roland et va informer les amants de l'arrestation de Raymond. Ouvrier mais honnête, Manda court se rendre à la police. Leca jubile.



Photo FR3.

Inutile de raconter la fin. Comme dans toute tragédie classique en cinq actes, ça finit mal, mais le traître est châtié. L'histoire simple, la mise en scène limpide, la distribution talentueuse mais sans stars, le côté rétro hors mode, l'imagerie populiste, tout concourait à l'échec du film à sa sortie. D'une beauté intemporelle, reconnu aujourd'hui comme un classique, il immortalise la Signoret au sommet de sa beauté.

Diffusion le jeudi 9 janvier à 20h35 sur FR3.

L'ÉPREUVE DE LA NATURE

En Arizona, au Sahara ou en Oregon, l'homme s'affronte à la nature dans un face à face impitoyable. Le vent, le silence, l'espace transcendent certains individus. D'autres échouent, cèdent à la tentation de l'or ou du pouvoir, s'effondrent dans la folie ou la mort.

Dans le très beau REPTILE, Henry Fonda, l'éternel honnête homme du cinéma américain, traque le crime (Kirk Douglas) jusqu'au bout de ses forces. LES AFFÂMEURS, superbe western, illustre la ruée vers l'Ouest, une vision âpre mais optimiste. Enfin, FORT SAGANNE, film raté mais série télé honnête, respire l'épopée, une denrée disparue.

LES AFFÂMEURS

Film d'Anthony Mann (1952) avec James Stewart, Arthur Kennedy, Julie Adams et Rock Hudson.

En 1880, un convoi de pionniers traverse l'Oregon. Certains s'arrêtent à Portland, blessés ou épuisés. Les autres continuent leur route vers l'inconnu après l'achat vivres livrables trois mois plus tard.



Photo A2

Ne voyant rien venir, Glyn (J. Stewart) inquiet retourne à Portland et trouve la ville en proie à la fièvre aurifère. Horrifié, il constate que la ruée vers l'or a décuplé le prix des marchandises, que les familles se déchirent, que les meurtres sont monnaie courante. L'amitié et les promesses d'hier n'ont plus cours.

Diffusion le vendredi 10 janvier à 23h00 sur A2.

LE REPTILE

Film de J. Mankiewicz (1970) avec Kirk Douglas, Henry Fonda et Warren Oates.

1890, Paris Pitman (Douglas) qui a volé 50.000 dollars est condamné aux travaux forcés dans un pénitencier en Arizona. Casser des cailloux n'améliore pas le

caractère aussi les détenus cassent-ils la tête du directeur. Lopeman (Fonda), le nouveau directeur, fait construire des bâtiments pour améliorer le sort des prisonniers. Pitman en profite pour s'évader et rechercher sa cagnote dissimulée dans le désert. Lopeman le poursuit jusqu'à la cache.

Diffusion le vendredi 10 janvier à 21h00 sur C +.

FORT SAGANNE

Série de quatre épisodes d'Alain Corneau (1983) avec Gérard Depardieu, Philippe Noiret, Catherine Deneuve, Michel Duchaussoy, Robin Renucci et Sophie Marceau.

Charles Saganne (Depardieu) part pour le Sahara, dernière terre d'aventures du colonialisme français en cette année 1911. Enfant de troupe devenu Lieutenant, il rêve de gloire et d'avancement.



Photo A2.

En Afrique du Nord, la bonne société l'accepte mal, excepté Madeleine de Sainte-Ilette (Marceau), la pucelle du coin, qui l'accepte pour mâle. Affolée, la famille se débrouille pour que Charles accompagne le colonel Dubreuil (Noiret) dans une mission dangereuse dans le sud profond. La saga Saganne commence.

Diffusion le vendredi 10 janvier à 20h35 sur A2.

LA RAGE AU COEUR

Premier match de la soirée, catégorie super Welter (français) : Nick-Lola en 3 reprises et une méprise. Deuxième combat, catégorie super-lourds (US), Rocky-Greed en quinze rounds.

ROCKY

Film de John Avildsen (1976) avec Sylvester Stallone.

Un boxeur ringard, Rocky, s'entraîne sur des carcasses de bœufs pour cause de pauvreté. Son entraîneur, Adrian, moche et triste, Paulie, le frangin alcool, et Mickey, manager miteux, ne rehaussent pas le niveau. Pour faire bouillir des légumes avec la bidoche, Rocky encaisse pour un préteur sur gages. Reluisant, non. Miracle, la "chance de sa vie" va venir pointer ses gants.

Un mythe. Pas le film mais l'histoire de Stallone. Acteur de complément, il rédige un scénario correct qui trouve preneur. Les stars ne se bousculent pas. "Pas grave, dit Sylvester, je peux faire aussi

bien". Deux producteurs tous et un réalisateur fêlé marchent dans la combine. Succès triomphal couronné par 3 Oscars : film, mise en scène et scénario. Y avait pourtant pas de quoi.

Diffusion le mardi 7 à 20h40 sur A2.

DANGER PASSION

Dramatique de Philippe Triboit avec Caroline Cellier, Daniel Duval et Marlène Canto.

Lola (C. Cellier) guette la sortie de Nick de la salle de sport où il est venu s'entraîner. Nick (D. Duval) apparaît, rejoint par Albany (M. Canto) qui l'emmène chez elle. Lola les suit et assiste aux ébats, de loin.

Nick et Lola ont vécu une passion pendant cinq ans avec tout le tremblement : déchirailles, retrouvailles, séparation-rail. Seul depuis un an, Nick a retrouvé un semblant d'équilibre grâce à des exutoires physiques : boulot, boxe, sexe. Mais Lola en état de manque est revenue encore une fois et le cirque va recommencer :

COMMANDO

de ELITE pour COMMODORE 64

La préparation, voilà le fin mot de n'importe quelle mission bien pensée. Comme me disait Tante Jennie avant chaque examen, apprends correctement pendant les semaines qui précèdent ton épreuve et la veille de celle-ci, change-toi les idées en faisant n'importe quoi qui n'ait aucun rapport avec ton examen. Ce saint principe m'a permis de réussir mon cer-

tificat d'études avec mention, d'entrer dans l'armée haut la main et de me retrouver sergent-chef en moins de cinq ans.

Cinq ans déjà ! Vous rendez-vous compte, vous pauvres civils, de ce qu'est la vie d'un militaire de carrière lorsqu'aucune guerre ne se déroule à portée de ses mains ? Je jurerais que non ! L'angoisse cha-

que matin de se réveiller en se disant que la journée passera, lugubre et monotone, entre les engueulades à recevoir du colonel et les coups de gueule à pousser pour se faire respecter des premières classes. A chaque réveil, je me dis que ce ne sera pas demain que je pourrai tirer de vraies balles dans de vrais ennemis ou les voir exploser en milliers de morceaux, déchiquetés, après l'explosion d'une de mes grenades, pas celles au plâtre mais les vraies, les offensives, avec de la nitro-glycérine dedans.

Et ce matin ! Révolution absolue dans les habitudes : le colon se pointe dans ma chambre, deux heures avant le sonner de clairon. Déjà là, je sentais qu'il y avait quelque chose à exploiter. Le résumé de la situation qu'il me fit à cet instant me plongea dans une fébrilité proche de l'exaltation : des étrangers, pas du pays d'à côté, des vrais, débarquant en force d'une autre planète, viennent de s'installer en camp retranché au fin fond de l'Ecosse et se préparent à envahir notre royal

domaine. La seule solution avant que l'affaire ne s'ébruite consiste à envoyer un homme (un vrai) dans une mission commando destruct-



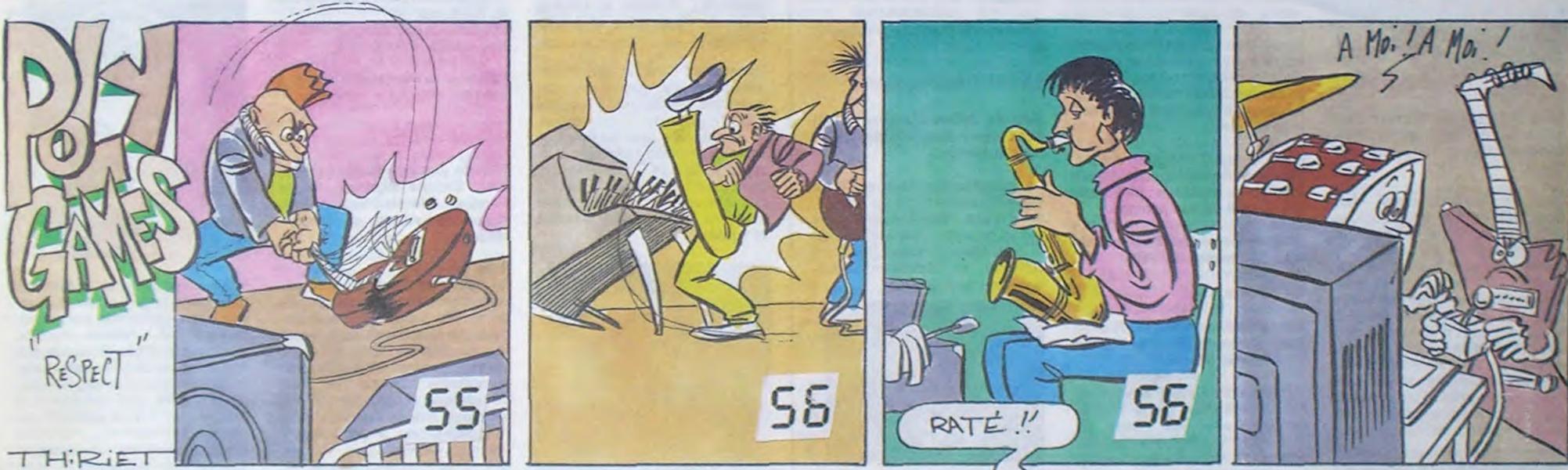
trice. Bien entendu, qu'il vint me trouver à cette heure indiquait qu'il avait pensé à moi. Les yeux baignés de larmes, bégayant, j'acceptais la mission comme un seul homme et commençais à enfiler mon treillis de

combat, celui que je gardais sous le coude en prévoyance d'une occasion de ce genre.

Et maintenant, je m'en donne à cœur joie : les poches bourrées de grenades, le fusil mitrailleur chargé jusqu'à la gueule, je fonce. Destroy, disaient les punks, sans savoir ce que ce terme signifie sur le terrain pour un militaire comme moi. Tous, je les descends teus, me ravitaillant en matos sur ce qu'ils laissent traîner au sol. Ah ! Les mauvais, tout juste bons à franchir l'espace profond, mais dès qu'il s'agit de se battre d'homme à homme il n'y a plus personne.

Gavée jusqu'à la tête, la mémoire de votre micro ! Ce logiciel au graphisme fabuleux s'accompagne d'une musique complètement géniale. Ça, c'est un bon point de départ. Mais quand on pense que c'est le meilleur jeu d'arcade jamais écrit pour ce micro, on peut se ruer sur son porte-feuille et acheter le soft d'office, sans le moindre instant de réflexion.

AMSTRAD	Beurk Roger
P.A. GRELLET-AUMONT	page 23
AMSTRAD	Jump Man
J.P. PETITE	page 25
APPLE	Trans-Bermudas
F. BLANCHARD	page 3
CANON X07	Strip X07
Christophe MARGUET	page 22
CBM 64	Babygor
C. DEGRELLE	page 8
EXL 100	Chevaux
J.C. SARPHY-MANGIN	page 4
FX 702P	L'Aventurier
Bruno RAGUIN	page 3
MSX	Mission X
Pierre FAURE	page 2
ORIC	Patrouilleur Lunaire
J.B. AUQUE	page 7
SPECTRUM	Barres Magiques
Vathanak CHHIM	page 27
TI 99/4A (be)	Moon Battle
Eric FRANKIEL	page 5
TI99/4A (be)	Pioneer III
Jérôme DUCHON	page 4
TO7, TO7/70, MO5	Bzz, Bzz
Bertrand HELIAS	page 24
VIC 20	Le Diamant Bleu
J.Marc VASLIN	page 6
ZX 81	Atomes
J.N. DEPIERREUX	page 26



la Règle à Calcul

LES "PROS" D'AMSTRAD



TARIFS AMSTRAD	
MATERIEL :	
CPC 6128 COULEUR	5990,00
CPC 6128 MONOCHROME	4490,00
CPC 464 COULEUR	3990,00
CPC 464 MONOCHROME	2590,00
DDI-1 Lecteur de disquettes avec contrôleur	1990,00
MP2 Adaptateur péritel pour 464, 664, 6128	490,00
DMP 2000 Imprimante qualité courrier	2290,00
Souris AMX	690,00
Câble pour imprimante parallèle type "Centronics"	150,00
Magnétocassette avec cordon pour 664, 6128	390,00
Câble magnétocassette pour 664, 6128	95,00
Rallonge pour 464	75,00
Rallonge pour 664, 6128	100,00
Joystick QUICKSHOOT 2	140,00
Adaptateur pour 2 joysticks	150,00
Synthétiseur de parole en français	480,00
Carte 8 E/S digitale	395,00
Carte 8 E analogique	395,00
Housses pour 464, 664, 6128	95,00
Housses pour moniteur couleur ou monochrome	95,00
Crayon optique	290,00
Synthétiseur vocal	390,00
RS 232C	590,00

LOGICIELS UTILITAIRES	
AMSWORD traitement de textes pour 464	245,00
AMSCALC tableur électronique pour 464	245,00
MULTIPLAN tableur électronique pour 6128	490,00
D BASE II base de données pour 6128	nc
TEXTOMAT traitement de textes pour 6128	450,00
DATAMAT gestion de fichiers pour 6128	450,00
DAMS assembleur/désassembleur pour 464	295,00
DAMS assembleur/désassembleur pour 6128	395,00
Autoformation à l'assembleur pour 464	195,00
Autoformation à l'assembleur pour 6128	395,00

LA REGLE A CALCUL OFFRE 1/2 JOURNEE DE FORMATION A TOUT ACHETEUR D'UN PCW 8256



AMSTRAD PCW 8256 COMPRENANT, L'ECRAN HAUTE RESOLUTION AVEC LECTEUR DE DISQUETTE INTEGRE, LE CLAVIER AZERTY, L'IMPRIMANTE QUALITE COURRIER, LE LOGICIEL DE TRAITEMENT DE TEXTE, L'ENSEMBLE 6990 F. D BASE II, 790 F. MULTIPLAN, 450 F.

FORMATION FORMATION FORMATION FORMATION FORI

EXCEPTIONNEL ! LA REGLE A CALCUL VOUS OFFRE UNE 1/2 JOURNEE DE FORMATION SUR VOTRE SYSTEME A TRAITEMENT DE TEXTE AMSTRAD PCW 8256 ; LE COURS SE DEROULE 15 JOURS APRES VOTRE ACHAT. IL COMPORTE L'INITIATION AU TRAITEMENT DE TEXTE ET AU FONCTIONNEMENT DE VOTRE APPAREIL. CETTE DEMI-JOURNEE VOUS PERMETTRA D'ETRE OPERATIONNEL PLUS RAPIDEMENT ;

LA REGLE A CALCUL VOUS PROPOSE EGALEMENT DES COURS SUR D BASE II et MULTIPLAN POUR PCW 8256 A DES PRIX DEFIAINT TOUTE CONCURRENCE. POUR TOUS RENSEIGNEMENTS COMPLEMENTAIRES NOUS CONSULTER ;

BON DE COMMANDE

Nom _____ Expédition gratuite : jusqu'à 3 K7 ou 3 modules.
 Prénom _____ Participation express recommandée jusqu'à 5 kg : 30 F
 Adresse _____ LA REGLE A CALCUL :
 Tél. : (1) 43.25.68.88
 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
 Code Postal _____ Tél. : (1) 43.25.68.88
 Ville _____ Livraison des produits disponibles sous 8 jours parking gratuit Maubert-Lagrance