



# AMSTRAD: DES MICKEYS!

Eux aussi ! Des dieux de la micro, ça n'existe pas. Amstrad avait pourtant pris le bon chemin. Malheureusement, personne n'est infallible et nous avons commencé à recevoir divers échos de gens pas contents. Après une subtile enquête, nous vous livrons tout chaud nos résultats.

## DES VRAIS DE VRAIS

Fin 1984, une agréable surprise attendait les acheteurs potentiels de micro familiale. Amstrad, sorti de la HI-FI se lançait dans la micro tout feu tout flamme. Le CPC 464 nous avait paru alors comme le meilleur ordinateur du moment, nous en avions conclu "cet ordinateur est dangereux". Et il l'était, pour Commodore, Oric et Sinclair qui depuis sa sortie ont de plus en plus de mal à retrouver leur jeunesse. Le CPC à l'époque, c'était presque une légende. Un micro, son lecteur de cassettes et un moniteur couleur ou monochrome pour un prix imbattable, c'était un peu la recette magique pour ne pas se planter. Voilà un peu plus d'un an qu'Amstrad s'est lancé dans la micro, en un an, les choses ont changé. La famille s'est agrandie avec le CPC 664 et le 6128. Avec ces deux nouvelles bécanes et leur succès, Amstrad introduit en France le standard 3 pouces pour les disquettes. Tiens, les disquettes, on commence par là ? C'est ce qui fait chier le plus, non ?



## POUCE !

Lors du dernier Sicob, Alan Michael Sugar, le super boss d'Amstrad, nous avait réservé l'annonce de la baisse du prix des disquettes 3" dont il avait le monopole. Il s'annonçait comme étant capable d'inonder le marché européen à lui tout

seul. La baisse des disquettes de 70 à 35 francs était grandement attendue, la France devenait le pays où la disquette 3" était la moins chère, c'était le bon temps, tout cela a bien changé.

par mois. Une goutte d'eau, lorsqu'on est à la tête de la boîte de micro-informatique qui a eu la croissance la plus forte en 1985. Toujours est-il qu'il a passé des commandes totalement insuffisantes de disquettes vierges. Et malgré l'afflux de commandes, il ne se décide toujours pas à mettre en route des unités de production beaucoup plus importantes.

Un détail amusant : certaines personnes ne croient plus du tout au standard trois pouces, à tel point qu'on a même vu apparaître en Allemagne un Schneider (c'est le nom de code de l'Amstrad, là-bas) modifié avec un lecteur 3 pouces et demi intégré. Bidouillage maison... Après tout, vaut mieux être lecteur d'Hebdodigiel que lecteur trois pouces (excusez-moi).

## JE NE VOIS RIEN VENIR

Deuxième grande question fondamentale concernant Amstrad, la rupture de stock sur son matériel. Voilà bientôt trois semaines que nous sommes inondés de coups de fils de revendeurs furieux d'avoir raté la saison de Noël par la faute d'Amstrad. "Mais pourquoi n'allez-vous donc pas gueuler à qui de droit, c'est-à-dire à Amstrad même ?" qu'on leur a dit à ces râleurs. "Ah ! Si vous saviez, quand on essaie de les appeler, ils sont soit en réunion soit sortis et quand on arrive à les avoir, ils nous traitent comme des chiens !". Tiens donc, Amstrad France aurait-il la grosse tête ?

Inutile de vous dire que ces revendeurs ont bien évidemment refusé d'être cités dans cet article. Pourquoi ? Pour éviter de se faire allumer par Amstrad à la sortie d'un numéro qui pourrait leur être défavorable. Qui ne passe pas par Amstrad en matière de micro en ce moment ne peut pas tenir, c'est logique puisque c'est la plus grosse demande. Donc, ils ont bien voulu nous causer de leurs problèmes mais sous couvert de l'anonymat.

Et que nous ont-ils dit ? Du joli ! Pour eux, la saison de Noël 86 a été gâchée. La plupart d'entre eux ont essayé de joindre Amstrad pour passer des commandes et pour pouvoir remplir leurs stocks pour Noël. Réponse d'Amstrad : "envoyez-nous un chèque". C'est le genre de truc qui huile les engrenages quand ils ne tournent pas rond. Bon, ok, si on envoie un chèque, qu'est-ce qui se passe ? Rien. Ou plutôt si, quelques semaines plus tard, vous recevez la moitié de la commande avec un mot gentil disant que ce qui vous reste est au crédit d'Amstrad et que le reste de la commande arrivera un de ces quatre. Du jamais vu !

Parce que le problème du revendeur, il est simple. Il envoie gentiment son chèque, et il attend. Normalement, les marchandises arrivent immédiatement, il les revend et récupère sa mise de fonds. Or, avec Amstrad, les marchandises n'arrivent pas et il attend, il attend ! Son fric est dehors, il ne peut pas s'en servir pour investir dans d'autre matériel puisqu'il ne sait pas quand il sera encaissé, ça fait un trou dans sa comptabilité et il ne peut pas le récupérer puisque le seul moyen pour le faire est de revendre une marchandise qu'il n'a pas reçue. Perte de temps, perte d'argent et surtout perte de marché. Le petit revendeur ne tiendra pas le coup, c'est certain. S'ajoute à cela l'impossibilité de joindre les responsables au téléphone, les revendeurs sont pris à la gorge.

Vous voyez un peu le tableau, les crédits des revendeurs bloqués chez Amstrad, les bécanes quelque part sur la mer entre ici et Taïwan, les disquettes en rupture de stock et les clients déçus qui vont voir ailleurs, chez les parallélites par exemple. Tiens, les parallélites...

## PARALLÈLEMENT

Eux, bien plus malins, vont chercher les Amstrad en Angleterre, en Allemagne ou en Belgique où les revendeurs n'arrivent pas à assurer la vente. Les Amstrad arrivent ici sans doc ou avec une mince doc en anglais, mais ils arrivent.

Et Amstrad France, là-dedans ? Pas content du tout. Vous pensez bien, on bouffe dans leur assiette, à ces braves gens. Mais, messieurs, le problème majeur n'est pas qu'il y ait des importateurs parallèles mais que vous soyez incapables de répondre à la demande ! Que plus jamais Amstrad ne vienne gueuler contre les parallélites alors qu'ils sont eux-mêmes

incapables de faire leur boulot ! Résultats : les petits malins qui ont importé en parallèle pour Noël ont peut-être fait leur beurre mais sont fâchés avec Amstrad France et voués au parallélisme. L'opinion d'Amstrad là-dessus : on veut bien qu'il y ait des parallélites d'Amstrad à condition qu'ils viennent en discuter avant avec nous. Autrement dit : il vaut mieux venir prendre du thé avec des petits gâteaux chez Amstrad pour faire du parallèle, c'est la seule condition. Ceux qui refusent seront sacqués à mort. Comique, non ? Bref, Amstrad reconnaît, et c'est tout à son honneur, que c'est de sa faute si les revendeurs n'ont pas pu être livrés à temps pour Noël et si les parallélites se sont remplis les poches.

## JE COMPRENDS PAS

Mais en fait, pourquoi Amstrad France n'a-t-il pas pu livrer ses revendeurs ? Réponse : les commandes ont été faites en été pour Noël. Amstrad a cru, a

Suite page 13

## LEROUX A 20.000 FRANCS ET LATOUR EN CALIFORNIE

C'est enfin le moment des résultats des concours permanents d'Hebdodigiel. Le prix du concours mensuel qui rapporte chaque mois 20.000 francs à l'auteur du meilleur programme, est attribué à François Leroux, 24 ans,



de la belle ville d'Orsay pour son programme "STAR FIGHT" sur Amstrad.

Le prix du meilleur logiciel trimestriel est emporté haut la main par Frédéric Latour, 20 ans de Fosses grâce à "CHASSEUR D'IMAGES" sur Apple II. Il va pouvoir s'envoler pour un magnifique voyage en Californie avec la personne de son choix. Toutes nos félicitations aux heureux gagnants.

Merde, je me suis planté, j'ai fait un article chic, le boss avait dit un article choc. Ça va encore être ma fête.

## BIDOUILLE GRENOUILLE

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

## CINOCHÉ-TELOCHÉ pages 15,31.

## INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 17

## 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 •

# CUBERT

Dans l'espoir d'être sacré le meilleur Q-Bertiste de votre immeuble, tentez de repeindre une pyramide de cubes "squatée" par un homme de couleur...

Laurent GOUJON

Mode d'emploi :  
Ce jeu nécessite l'emploi du joystick. Les règles sont incluses.



MIEUX VAUT ÊTRE SÛR D'AVOIR TORT, QUE NE PAS ÊTRE SÛR D'AVOIR RAISON!

```

1 REM cubert
2 REM LAURENT GOUJON
3 REM LE 4.11.1985
9 POKE 20000,3:POKE 20001,1:POKE 2
0002,20:z=1
10 MODE 0:INK 0,0: BORDER 0: INK 1,0
: INK 2,0: INK 3,0: DIM a(20,25): KEY
135:CHR$(214):KEY 136:CHR$(215):KE
Y 137:CHR$(213):KEY 134:CHR$(212):
KEY 132:CHR$(150):KEY 133:CHR$(151
):KEY 129:CHR$(152):KEY 130:CHR$(1
53):a$=CHR$(22)+CHR$(1): INK 14,0:
P=20000
11 b$=CHR$(22)+CHR$(0): PAPER 0
12 ENT -1,1,1,3,1,-1,3,1,0,1,1,1,3
,1,-1,3
18 SYMBOL AFTER 32:SYMBOL 91,1,3,7
,15,31,63,127,255:SYMBOL 92,128,19
2,224,240,248,252,254,255:SYMBOL 9
3,255,127,63,31,15,7,3,1:SYMBOL 94
,255,254,252,248,240,224,192,128
20 SYMBOL 35,15,31,15,59,59,59,127
,127:SYMBOL 36,192,224,96,112,112,
208,230,121:SYMBOL 37,127,123,60,6
3,51,25,29,12:SYMBOL 38,185,198,22
4,192,0,128,128,192
21 IF z=0 THEN 59 ELSE INK 1,26,2
: INK 2,18,6: INK 3,8,11
22 MODE 1:x=60:y=1:z=31:FOR k=1 TO
11:LOCATE y,5:PEN 1:PRINT "LAUREN
T":LOCATE z,5:PEN 2:PRINT"GOUJON "
:y=y+1:z=z-1:SOUND 1,x,3,15:SOUND
2,x+2,3,15:x=x+5:NEXT k
23 PEN 3:FOR k=1 TO 50:NEXT:FOR z=
24 TO 10 STEP -1:LOCATE 16,z:PRINT
"PRESENTE":LOCATE 16,z+1:PRINT
":SOUND 1,x,3,15:SOUND 2,x+2,
3,15:x=x-5:NEXT
24 PEN 2:LOCATE 14,16:PRINT"##":LO
CATE 14,17:PRINT"% B E R T"
25 FOR k=1 TO 200:NEXT:LOCATE 7,25
:PRINT"VOULEZ VOUS LES REGLES (O/N
)"
26 PEN 2:FOR k=6 TO 16 STEP 3:LOCA
TE 2,k:PRINT"#####":LOCATE 2,k+1:
PRINT"%%%%":LOCATE 34,k:PRINT"##
#####":LOCATE 34,k+1:PRINT"%%%%":
NEXT
27 IF INKEY(34)=0 THEN CALL &B096:
SOUND 1,119,15,15:LOCATE 37,25:PRI
NT"OUI":GOTO 30
28 IF INKEY(46)=0 THEN SOUND 1,119
,15,15:LOCATE 37,25:PRINT"NON":FOR
k=1 TO 700:NEXT:MODE 0:GOTO 59
29 GOTO 27
30 FOR k=1 TO 700:NEXT:CLS:PEN 1:I
NK 1,11:PRINT " ##" :PRINT
"Vous etes %& BERT":PRINT:PRINT"Vous
s devez sauter sur la pyramide":PR
INT:PRINT"Pour que les cubes chang
ent de couleur"
32 PRINT:PRINT"Chaque fois qu'un c
ube change de":PRINT:PRINT"Couleur
vous gagnez un point...":PRINT:PR
INT:PRINT"Passer du premier tableau
":PRINT:PRINT"Au second vous devez
marquer":PRINT:PRINT"20 points...
Et respectivement":PRINT:PRINT"45,
75,110 et 150 "
33 PRINT:PRINT"Points pour":PRINT:PR
INT:PRINT"Passer aux tableaux suivants...":I
NK 3,7:PEN 3:PRINT:PRINT"Si vous c
omptabilisez 195 points vous":PRIN
T:PRINT"Serrez sacre meilleur Q BER
TSTE DU WORLD"
34 FOR k=1 TO 1500:NEXT:FOR k=200
TO 60 STEP -10:SOUND 1,k,1,15:SOUN
D 2,k+2,1,15:NEXT k:LOCATE 35,11:I
NK 2,24:PEN 2:PRINT"TAPEZ":LOCATE
35,13:PRINT"ENTER"
35 IF INKEY(18)=0 THEN ZS=0:MODE 0
:GOTO 59 ELSE 35
59 SYMBOL 160,0,0,0,238,136,232,40
,238:SYMBOL 161,0,0,0,239,169,175
,170,233:SYMBOL 162,0,0,0,112,64,96
,64,112:LOCATE 14,24:PEN 14:PRINT
CHR$(160)+CHR$(161)+CHR$(162):WIND
OW#1,17,20,24,25
60 PEN #1,14: INK 10,10,26: INK 0,6,
2:LOCATE 6,9:PEN 10:PRINT"ATTENDEZ
":LOCATE 2,13:PEN 0:PRINT"QUELQUES
INSTANTS": INK 1,0: INK 2,0: INK 3,0
70 FOR k=1 TO 1000:NEXT
75 INK 10,0: INK 8,0:LOCATE 6,9:PRI
NT " :LOCATE 2,13:PRINT"
"
99 PRINT a$
100 READ a: IF a=-1 THEN 150 ELSE R
EAD b:PAPER 0:PEN 3:PRINT a$:LOCAT
E a,b:PRINT" ":LOCATE a,b+1:PRINT
"J":LOCATE a,b+1:PEN 2:PRINT" ":
PEN 1:PRINT" ":LOCATE a,b+2:PEN 2:
PRINT"J":PEN 1:PRINT" ":a(a,b)=1:
SOUND 1,INT(RND*600)+60,5,15:GOTO
100
102 DATA 2,2,4,2,6,2,8,2,10,2,12,2
,14,2,16,2,18,2,-1
150 READ a: IF a=-1 THEN 180 ELSE R
EAD b:LOCATE a,b:PEN 3:PRINT" ":LO
CATE a,b+1:PRINT"J":LOCATE a,b+1
:PEN 2:PRINT" ":LOCATE a,b+2:PRINT
"J":PEN 1:LOCATE a+1,b+1:PRINT" ":
LOCATE a+1,b+2:PRINT" ":SOUND 1,IN
T(RND*600)+60,5,15:GOTO 150
151 DATA 3,4,5,4,7,4,9,4,11,4,13,4
,15,4,17,4,4,6,6,6,8,6,10,6,12,6,1
4,6,16,6,5,8,7,8,9,8,11,8,13,8,15,
8,6,10,8,10,10,10,12,10,14,10,7,12
,9,12,11,12,13,12,8,14,10,14,12,14
,9,16,11,16,10,18,-1
180 READ a: IF a=-1 THEN GOTO 200 E
LSE READ b:a(a,b)=3:GOTO 180
181 DATA 1,3,2,5,3,7,4,9,5,11,6,13
,7,15,8,17,9,19,11,19,12,17,13,15,
14,13,15,11,16,9,17,7,18,5,19,3,-1
200 PRINT a$:a=10:b=1:LOCATE a,b:P
EN 12:PRINT"##":LOCATE a,b+1:PRINT
"%":VIE=PEEK(20000):PTS=PEEK(2000

```

```

1) LOCATE#1,1,1:PRINT#1,PTS:a(a,b)
=2:c=10:d=17:INK 4,15:o=0:PU=PEEK
(20002)
201 PAPER 0: IF VIE=3 THEN LOCATE 1
,23:PEN 12:PRINT"#####":LOCATE 1,
24:PRINT"%%%%":LOCATE c,d:PEN 4:
PRINT"##":LOCATE c,d+1:PRINT"%
202 PRINT d$:IF VIE=2 THEN LOCATE
1,23:PEN 12:PRINT"#####":LOCATE 1,2
4:PRINT"%%%%"
203 LOCATE 1,23:PEN 12:PRINT"##":L
OCATE 1,24:PRINT"%%"
204 INK 1,14: INK 2,1: INK 3,2: INK 1
3,7: INK 12,18: INK 14,6,26
205 FOR k=500 TO 30 STEP -10:SOUND
1,k,3,15:SOUND 2,k+2,3,15:NEXT
210 IF JOY(0)=2 THEN GOSUB 1000:GO
SUB 5000:a(a,b)=2
211 IF JOY(0)=8 THEN GOSUB 2000:GO
SUB 5000:a(a,b)=2
212 IF JOY(0)=4 THEN GOSUB 3000:GO
SUB 5000:a(a,b)=2
213 IF JOY(0)=1 THEN GOSUB 4000:GO
SUB 5000:a(a,b)=2
214 IF PTS=PU THEN 219 ELSE o=o+1:
IF o=2 THEN o=0:GOTO 215 ELSE 210
215 GOSUB 300
216 IF a=c AND b=d THEN INK 0,0,6:
BORDER 0,6: INK 10,0,6: INK 8,0,6:FO
R k=1 TO 10:FOR L=50 TO 400 STEP 1
0:SOUND 1,L,1,15:NEXT L:NEXT K:INK
0,0: BORDER 0: INK 10,0: INK 8,0: PAP
ER 0:GOSUB 8000:GOTO 65000
219 IF PTS=PU THEN INK 0,0,6:BORDE
R 0,6: INK 10,0,6: INK 8,0,6:FOR k=1
TO 10:FOR L=400 TO 60 STEP -10:SO
UND 1,L,1,15:NEXT L:NEXT K:INK 0,0
: BORDER 0: INK 10,0: INK 8,0:FOR k=1
TO 2000:NEXT:GOTO 9000
220 LOCATE c,d:PEN 4:PRINT"##":LOC
ATE c,d+1:PRINT"%":GOTO 210
300 IF a(c,d)=2 THEN 13=13 ELSE 13
=3
301 IF c<a AND d>b THEN c=c+1:d=d-
2:IF a(c,d)=3 THEN c=c-1:d=d+2:ELS
E 320
302 IF c>a AND d>b THEN c=c-1:d=d-
2:IF a(c,d)=3 THEN c=c+1:d=d+2:ELS
E 330
303 IF c<a AND d<b THEN c=c+1:d=d+
2:IF a(c,d)=3 THEN c=c-1:d=d-2:ELS
E 340
304 IF c>a AND d<b THEN c=c-1:d=d+
2:IF a(c,d)=3 THEN c=c+1:d=d-2:ELS
E 350
305 IF c=a AND d>b THEN c=c-1:d=d-
2:IF a(c,d)=3 THEN c=c+1:d=d-2:ELS
E 360
306 IF c=a AND d<b THEN c=c+1:d=d+
2:IF a(c,d)=3 THEN c=c-1:d=d+2:ELS
E 370
307 c=c-1:d=d+2:IF a(c,d)=3 THEN c
=c+1:d=d-2:ELSE GOTO 350
309 RETURN
320 c=c-1:d=d+2:IF a(c-1,d-2)=2 TH
EN 11=13 ELSE 11=3
321 IF a(c+1,d-2)=2 THEN 12=13 ELS
E 12=3
322 PRINT b$:PAPER 1:PEN 11:LOCATE
c,d:PRINT" ":PAPER 2:LOCATE c+1,d
:PEN 12:PRINT"J":PAPER 1:PEN 13:LO
CATE c,d+1:PRINT" ":PAPER 2:PRINT
" ":PRINT a$:LOCATE c,d+2:PRINT"J"
"
323 PRINT a$:c=c+1:d=d-2:LOCATE c,
d+1:PEN 13:PRINT" ":LOCATE c,d+2:
PRINT"J":PEN 4:LOCATE c,d:PRINT"##
":LOCATE c,d+1:PRINT"%
329 RETURN
330 c=c+1:d=d+2:IF a(c-1,d-2)=2 TH
EN 11=13 ELSE 11=3
331 IF a(c+1,d-2)=2 THEN 12=13 ELS
E 12=3
332 PRINT b$:PAPER 1:PEN 11:LOCATE
c,d:PRINT" ":PAPER 2:LOCATE c+1,d
:PEN 12:PRINT"J":PAPER 1:PEN 13:LO
CATE c,d+1:PRINT" ":PAPER 2:PRINT
" ":PRINT a$:LOCATE c,d+2:PRINT"J"
"
333 PRINT a$:c=c-1:d=d-2:LOCATE c,
d+1:PEN 13:PRINT" ":LOCATE c,d+2:
PRINT"J":PEN 4:LOCATE c,d:PRINT"##
":LOCATE c,d+1:PRINT"%
339 RETURN
340 P1=1:P2=2:IF D<1 THEN D=1:L1=0
:L2=0:P1=0:P2=0:GOTO 342 ELSE c=c-
1:d=d-2:IF d=1 THEN L1=0:L2=0:P1=0
:P2=0:GOTO 352 ELSE IF a(c-1,d-2)=
2 THEN 11=13 ELSE 11=3
341 IF a(c+1,d-2)=2 THEN 12=13 ELS
E 12=3
342 PRINT b$:PAPER P1:PEN 11:LOCA
TE c,d:PRINT" ":PAPER P2:LOCATE c+1
,d:PEN 12:PRINT"J":PAPER P1:PEN 13
:LOCATE c,d+1:PRINT" ":PAPER P2:P
RINT" ":PRINT a$:LOCATE c,d+2:PRIN
T"J"
343 PRINT a$:c=c+1:d=d+2:LOCATE c,
d+1:PEN 13:PRINT" ":LOCATE c,d+2:
PRINT"J":PEN 4:LOCATE c,d:PRINT"##
":LOCATE c,d+1:PRINT"%
349 RETURN
350 P1=1:P2=2:IF D<2 THEN D=1:L1
=0:L2=0:P1=0:P2=0:GOTO 352 ELSE c=
c+1:d=d-2:IF d=1 THEN L1=0:L2=0:P1
=0:P2=0:GOTO 352 ELSE IF a(c-1,d-2
)=2 THEN 11=13 ELSE 11=3
351 IF a(c+1,d-2)=2 THEN 12=13 ELS
E 12=3
352 PRINT b$:PAPER P1:PEN 11:LOCA
TE c,d:PRINT" ":PAPER P2:LOCATE c+1
,d:PEN 12:PRINT"J":PAPER P1:PEN 13
:LOCATE c,d+1:PRINT" ":PAPER P2:P
RINT" ":PRINT a$:LOCATE c,d+2:PRIN
T"J"
353 PRINT a$:c=c-1:d=d+2:LOCATE c,
d+1:PEN 13:PRINT" ":LOCATE c,d+2:
PRINT"J":PEN 4:LOCATE c,d:PRINT"##

```

```

#":LOCATE c,d+1:PRINT"%
359 RETURN
900 FOR k=1 TO 1000:NEXT:GOTO 200
1000 PAPER 0:GOSUB 50000:FOR k=120
TO 40 STEP -13:SOUND 1,k,1,15,1:N
EXT:IF a(a,b+1)=1 THEN 1001 ELSE 1
500
1001 PRINT b$:LOCATE a,b:PRINT" "
:LOCATE a,b+1:PEN 13:PRINT" ":PRI
NT a$:LOCATE a,b+2:PRINT"J"
1002 a=a-1:b=b+2:LOCATE a,b+1:PRIN
T" ":LOCATE a,b+2:PRINT"J"
1003 LOCATE a,b:PEN 12:PRINT"##":L
OCATE a,b+1:PRINT"%
1010 RETURN
1500 IF a(a-1,b-2)=2 THEN 11=13 EL
SE 11=3
1501 IF a(a+1,b-2)=2 THEN 12=13 EL
SE 12=3
1502 PAPER 1:PRINT b$:LOCATE a,b:P
EN 11:PRINT" ":PAPER 2:LOCATE a+1,
b:PEN 12:PRINT"J"
1503 LOCATE a,b+1:PEN 13:PAPER 1:P
RINT" ":LOCATE a+1,b+1:PAPER 2:PRI
NT" "
1504 a=a-1:b=b+2:PRINT a$:LOCATE a
,b+1:PEN 13:PRINT" ":LOCATE a,b+2
:PRINT"J":LOCATE a,b:PEN 12:PRINT
"##":LOCATE a,b+1:PRINT"%":RETURN
2000 PAPER 0:GOSUB 60000:FOR k=120
TO 40 STEP -13:SOUND 1,k,1,15,1:N
EXT:IF a(a,b+1)=0 THEN 2500
2001 PRINT b$:LOCATE a,b:PRINT" "
:LOCATE a,b+1:PEN 13:PRINT" ":PRI
NT a$:LOCATE a,b+2:PRINT"J"
2002 a=a+1:b=b+2:LOCATE a,b+1:PRIN
T" ":LOCATE a,b+2:PRINT"J"
2003 LOCATE a,b:PEN 12:PRINT"##":L
OCATE a,b+1:PRINT"%
2004 RETURN
2500 IF a(a-1,b-2)=2 THEN 11=13 EL
SE 11=3
2501 IF a(a+1,b-2)=2 THEN 12=13 EL
SE 12=3
2502 PAPER 1:PRINT b$:LOCATE a,b:P
EN 11:PRINT" ":PAPER 2:LOCATE a+1,
b:PEN 12:PRINT"J"
2503 PRINT b$:LOCATE a,b+1:PEN 13:
PAPER 1:PRINT" ":PAPER 2:PRINT" "
2504 a=a+1:b=b+2:PRINT b$:LOCATE a
,b+1:PEN 13:PAPER 1:PRINT" ":LOCAT
E a+1,b+1:PAPER 2:PRINT" ":PRINT a
$:LOCATE a,b+2:PRINT"J":LOCATE a,
b:PEN 12:PRINT"##":LOCATE a,b+1:PR
INT"%":RETURN
3000 PAPER 0:FOR k=120 TO 40 STEP
-13:SOUND 1,k,1,15,1:NEXT
3001 a=a-1:b=b-2:IF b<1 THEN a=a+1
:b=b+2:RETURN ELSE a=a+1:b=b+2:PRI
NT b$:PAPER 1:PEN 13:LOCATE a,b+1:
PRINT" ":PAPER 2:PRINT" "
3002 IF a(a-1,b-2)=2 THEN 11=13 EL
SE 11=3
3003 IF a(a+1,b-2)=2 THEN 12=13 EL
SE 12=3
3004 LOCATE a,b:PAPER 1:PEN 11:PRI
NT" ":PEN 12:PAPER 2:LOCATE a+1,b:
PRINT"J"
3005 PRINT a$:a=a-1:b=b-2:LOCATE a
,b+1:PEN 13:PRINT" ":LOCATE a,b+2
:PRINT"J":LOCATE a,b:PEN 12:PRINT
"##":LOCATE a,b+1:PRINT"%
3010 RETURN
4000 PAPER 0:FOR k=120 TO 40 STEP
-13:SOUND 1,k,1,15,1:NEXT
4001 a=a+1:b=b-2:IF b<1 THEN a=a-1
:b=b+2:RETURN ELSE a=a+1:b=b+2:PRI
NT b$:PAPER 1:PEN 13:LOCATE a,b+1:
PRINT" ":PAPER 2:PRINT" "
4002 IF a(a-1,b-2)=2 THEN 11=13 EL
SE 11=3
4003 IF a(a+1,b-2)=2 THEN 12=13 EL
SE 12=3
4004 LOCATE a,b:PAPER 1:PEN 11:PRI
NT" ":PEN 12:PAPER 2:LOCATE a+1,b:
PRINT"J"
4005 PRINT a$:a=a+1:b=b-2:LOCATE a
,b+1:PEN 13:PRINT" ":LOCATE a,b+2
:PRINT"J":LOCATE a,b:PEN 12:PRINT
"##":LOCATE a,b+1:PRINT"%
4010 RETURN
5000 IF a(a,b)=2 THEN RETURN ELSE
PTS=PTS+1:POKE 20001,PTS:LOCATE#1,
1,1:PRINT#1,PTS:RETURN
7010 GOTO 7010
8000 IF b=1 THEN 11=0:12=0:P1=0:P2
=0:GOTO 8003 ELSE P1=1:P2=2
8001 IF a(a-1,b-2)=2 THEN 11=13 EL
SE 11=3
8002 IF a(c+1,d-2)=2 THEN 12=13 EL
SE 12=3
8003 PRINT b$:PAPER P1:PEN 11:LOCA
TE c,d:PRINT" ":PAPER P2:PEN 12:P
RINT"J":LOCATE c,d+1:PEN 13:PAPER
P1:PRINT" ":PAPER P2:PRINT" ":PRI
NT a$:LOCATE c,d+2:PRINT"J":a=18:
b=19:c=18:d=19:PAPER 0:PEN 0:PRINT
b$
8004 RETURN
9000 IF PU=195 THEN 9005 ELSE IF P
U=150 THEN PU=195 ELSE IF PU=110 T
HEN PU=150 ELSE IF PU=75 THEN PU=1
10 ELSE IF PU=45 THEN PU=75 ELSE I
F PU=20 THEN PU=45
9001 POKE 20002,PU:POKE 20000,VIE:
POKE 20001,PTS
9002 CLEAR:GOTO 10
9005 MODE 0
9006 PEN 1:PRINT"BRAVO...VOUS ETES
LE":PRINT:PRINT"MEILLEUR...QUE DI
RE":PRINT:PRINT:PRINT"DE PLUS":P
RINT:PRINT:PRINT"ENCORE UNE PARTIE
?"
9007 IF INKEY(34)=0 THEN CLEAR:GOT
O 1 ELSE IF INKEY(46)=0 THEN END E
LSE 9007
19999 INK 1,14: INK 2,1: INK 3,2: INK
13,7: INK 12,18

```

```

20000 INK 2,1: INK 3,2: INK 1,14: INK
13,7: INK 14,6,26
20001 INK 1,15: INK 2,6: INK 3,7: INK
13,2
20002 INK 1,21: INK 2,9: INK 3,18: IN
K 12,6: INK 13,17
50000 PAPER 0:P1=1:P2=2:IF a(a-1,b
+2)=3 THEN 50001 ELSE RETURN
50001 IF b=1 THEN 11=0:12=0:P1=0:P
2=0:GOTO 50004
50002 IF a(a-1,b-2)<2 THEN 11=3
ELSE 11=13
50003 IF a(a+1,b-2)=2 THEN 12=13 E
LSE 12=3
50004 LOCATE a,b+1:PEN 13:PAPER P1
:PRINT" ":LOCATE a+1,b+1:PAPER P2:
PRINT" "
50005 PAPER P1:PRINT b$:LOCATE a,b
:PEN 11:PRINT" ":PAPER P2:LOCATE a
+1,b:PEN 12:PRINT"J":IF b=1 THEN P
APER 0:PEN 13:LOCATE a,b+1:PRINT" "
ELSE PAPER 1:PEN 13:LOCATE a,b+
1:PRINT" ":PAPER 2:PRINT" "
50007 a=a-1:b=b+2:PRINT a$:LOCATE
a,b:PEN 12:PRINT"##":LOCATE a,b+1:
PRINT"%
50008 FOR k=1 TO 100:NEXT
50009 PAPER 0:PRINT b$:LOCATE a,b:
PRINT" ":LOCATE a,b+1:PRINT" ":PAP
ER 2:LOCATE a+1,b:PRINT"J":PAPER 0
:LOCATE a+1,b+1:PEN 2:PRINT"J":PAP
ER 2:PEN 13:LOCATE a+1,b:PRINT"J"
50010 PRINT b$:PAPER 0:k=60:PEN 12
:b=b+2:FOR b=b TO 20:LOCATE a,b+2:
PRINT"%":LOCATE a,b+1:PRINT"##":L
OCATE a,b:PRINT" "
50011 L1=13:L2=13:L3=13:P1=1:P2=2
50012 IF a(c,d)<2 THEN L3=3
50013 IF a(c-1,d-2)<2 THEN 11=3
50015 IF a(c+1,d-2)<2 THEN 12=3
50016 IF d<1 THEN 50017 ELSE 11=0
:12=0:P1=0:P2=0
50017 PRINT b$:PAPER P1:PEN 11:LOC
ATE c,d:PRINT" ":PAPER P2:PEN 12:
PRINT"J":PEN 13:PAPER P1:LOCATE c,
d+1:PRINT" ":PAPER P2:PRINT" ":PR
INT a$:LOCATE c,d+2:PRINT"J"
50018 PRINT b$:PAPER 0:GOTO 55000
60000 PAPER 0:P1=1:P2=2:11=13:IF a
(a+1,b+2)=3 THEN 60001 ELSE RETURN
60001 IF b=1 THEN 11=0:12=0:P1=0:P
2=0:GOTO 60003 ELSE IF a(a-1,b-2)=
2 THEN 11=13 ELSE 11=3
60002 IF a(a+1,b-2)=2 THEN 12=13 E
LSE 12=3
60003 PRINT b$:LOCATE a,b:PAPER P1
:PEN 11:PRINT" ":PEN 12:PAPER P2:
PRINT"J":LOCATE a,b+1:PAPER P1:PEN
13:PRINT" ":PAPER P2:PRINT" "
60004 a=a+1:b=b+2:PRINT a$:LOCATE
a,b:PEN 12:PRINT"##":LOCATE a,b+1:
PRINT"%
60005 FOR k=1 TO 100:NEXT
60006 PAPER 0:PRINT b$:LOCATE a+1,
b:PRINT" ":LOCATE a+1,b+1:PRINT" "
:LOCATE a,b:PAPER 13:PEN 1:PRINT" "
:LOCATE a,b+1:PAPER 0:PRINT" "
60010 GOTO 50010
65000 IF vie=1 THEN 65300 ELSE vie
=vie-1:PRINT B$
65001 FOR k=1 TO 1000:NEXT:GOSUB 6
5100
65002 PRINT b$:LOCATE a,b:FOR k=1
TO 1700:NEXT:SOUND 1,119,15,15:SOU
ND 2,121,15,15:PRINT " :LOCATE a,
b+1:PRINT" ":IF vie=2 THEN k=5 EL
SE IF vie=1 THEN k=3
65003 FOR l=1 TO 600:NEXT:LOCATE k
,23:SOUND 1,119,15,15:SOUND 2,121,
15,15:PRINT " :LOCATE k,24:PRINT"
":POKE 20002,PU:POKE 20000,VIE:P
OKE 20001,PTS:FOR k=1 TO 1100:NEXT
:GOTO 200
65010 FOR k=1 TO 1000:NEXT:MODE 0:
INK 1,24:PEN 1:FOR k=1 TO 1000:NEX
T:LOCATE 1,1:PRINT"Vous avez",PTS:
"points":LOCATE 1,12:PRINT"VOUS AV
EZ PERDU"
65020 LOCATE 1,20:PRINT"1) UNE AUT
RE PARTIE":LOCATE 1,23:PRINT"2) FI
N"
65021 IF INKEY(64)=0 THEN CLEAR:GO
TO 1
65022 IF INKEY(65)=0 THEN CLEAR:EN
D
65023 GOTO 65021
65100 SOUND 1,478,50,15:SOUND 1,0,
1,0:SOUND 1,478,50,15:SOUND 1,0,1,0
:SOUND 1,478,13,15:SOUND 1,0,1,0:
SOUND 1,478,100,15:SOUND 1,402,50,
15:SOUND 1,426,13,15:SOUND 1,0,1,0
:SOUND 1,426,50,15:SOUND 1,478,13,
15:SOUND 1,0,1,0:SOUND 1,478,50,15
65101 SOUND 1,506,13,15:SOUND 1,47
8,75,15
65102 RETURN
65300 FOR k=1 TO 1000:NEXT:PRINT b
$:PAPER 0:SOUND 1,119,25,15:SOUND
2,121,25,15:LOCATE 1,23:PRINT" "
:LOCATE 1,24:PRINT" " :FOR k=1 TO 1
000:NEXT
65301 FOR k=1 TO 10:FOR l=119 TO 2
83 STEP 10:SOUND 1,1,1,15:NEXT l:IN
EXT k
65302 GOTO 65010

```





# METALLIC MAN

# THOMSON MO5

MIEUX VAUT SOUHAITER  
UNE ANNÉE NULLE  
QU'UNE BONNE ANNÉE.

Sur une planète inconnue du système solaire, se trouve une exploitation minière extra-terrestre abandonnée qui regorge de pierres précieuses (source énergétique probable des anciens occupants). Votre mission consiste à ramasser ce fabuleux trésor pour le compte de l'état, en pilotant l'extraordinaire robot METALLIC MAN.

Christophe COUPEZ

Mode d'emploi :  
Tapez et sauvegardez à la suite les listings 1, 2 (SAVE "METAL2") et 3 (SAVE "METAL3"), le listing 4 contient l'adaptation clavier. Attention, l'exploitation est minée et vous devez vous préoccuper du niveau d'énergie de votre cher robot. Heureusement, les mines sont visibles et

les carrés marqués d'un éclair sont des batteries d'énergie. Il n'est pas nécessaire de ramasser toutes les pierres précieuses pour accéder au tableau suivant (certaines pierres sont inaccessibles), mais il est indispensable de prendre les pierres disponibles de chaque tableau, pour obtenir le score maximum à la fin des 3 \* 6 tableaux.  
Indiquez la direction du déplacement de METALLIC MAN par la manette 0 ou à l'aide des touches fléchées (adaptation listing 4). L'appui sur ACTION ou ESPACE, auto-détruit votre robot. Sa descente s'effectue en le positionnant sur une plaque jaune, manette vers le bas. Pour le faire monter, placez le sous la plaque jaune, manette vers le haut. Son changement de direction qui est automatique lorsqu'il rencontre un mur, lui coûte de l'énergie.  
Vous obtenez 20 points par pierre précieuse, 7 points par batterie d'énergie plus un bonus à la fin d'une série de 10 tableaux.  
L'adaptation T07-T07/70 demeure possible, en limitant le programme aux 8 couleurs de base.



## LISTING 1

```
10 CONSOLE0,24,0:CLS:SCREEN,0,0
20 LOCATE3,11,0:ATTRB0,0:COLOR4:PRINT"Pa
tience...METALLIC MAN se charge."
30 RUN"METAL2
```

## LISTING 2

```
5 CONSOLE0,24:CLS:SCREEN,0,0:COLOR3:ATTR
80,0
10 CLEAR1000,,1:DEFGR*(0)=1,3,7,15,31,63
,127,255
15 COSUB1000:GOSUB200:GOTO1030
20 DATA1,5,2,11,3,6,3,6,4,7,5,7,6,6,6,6,
7,5,8,11,10,5,18,11,10,5,12,5,10,11,12,1
,14,5,18,5,16,5,16,11,20,5,23,5,20,5,20
,11,23,5,23,11,20,9,23,9,25,5,25,11,25,1
,27,11,29,5,29,11,29,11,31,11,33,5,35,5
,34,5,34,11,33,11,35,11,37,5,39,5,37,5,3
7,11,37,11,39
21 DATA11,11,0,12,8,10,15,11,21,12,16,12
,16,13,17,14,17,15,16,15,16,15,17,21,
19,15,22,15,22,15,22,21,19,15,19,21,19,1
9,22,19,24,15,25,21,26,16,26,16,27,17,27
,17,28,18,28,18,29,15,30,21,-1
22 DATA2,4,2,4,5,6,5,6,8,4,8,4,11,4,12,4
,12,7,12,7,12,10,12,10,15,4,18,4,21,4,23
,4,22,8,22,8,27,10,27,10,31,10,31,10,34
,4,35,4,38,4,39,4,39,10,11,14,11,14
,14,16,14,16,17,14,17,14,20,14,21,14,21
,18,21,18,25,14,25,14,30,14,30,14,-1
23 DATA3,7,3,10,9,5,9,10,11,6,11,6,11,9
,11,9,17,6,17,10,21,6,21,7,21,10,21,10,24
,5,24,10,26,5,26,9,30,5,30,9,35,6,35,9,3
0,6,38,9,12,17,12,20,18,15,18,20,20,16,2
0,23,15,23,20,20,20,20,20,26,17,26,20
,31,15,31,20,-1
24 DATA1,4,3,5,4,6,5,7,4,10,4,11,7,11
,10,14,4,20,4,21,8,25,4,26,10,29,4,30,10
,33,4,33,10,35,10,37,4,38,10,10,14,12,15
,13,16,15,15,16,14,14,14,20,18,24,14,26,1
5,27,16,28,17,29,14,-1
25 DATA3,4,4,5,9,4,13,4,13,7,13,10,19,4
,24,4,26,4,28,10,30,4,32,10,36,4,36,10,40
,4,40,10,12,14,13,15,18,14,23,14,26,14,2
7,15,28,16,31,14,-1
26 DATA3,11,6,7,9,11,13,8,13,5,13,11,19
,5,17,11,24,11,21,11,28,11,32,11,36,5,36
,11,40,5,40,11,12,21,15,17,18,21,20,21,23
,21,26,21,31,21,-1
27 DATA3,5,4,6,11,7,11,10,21,8,26,10,30
,10,35,10,38,10,12,15,13,16,20,18,26,15,2
7,16,28,17,-1
280 READA:COLOR6
210 IF A=-1 THEN250
220 A=A-1:READB,C,D:C=C-1:BOX(A,B)-(C,D)
CHR*(127)
230 GOTO200
250 COLOR12
260 READA
270 IF A=-1 THEN300
280 A=A-1:READB,C,D:C=C-1:LINE(A,B)-(C,D)
CHR*(127):GOTO260
300 COLOR4
310 READA
320 IF A=-1 THEN350
330 A=A-1:READB,C,D:C=C-1:LINE(A,B)-(C,D)
CHR*(127)
340 GOTO310
350 COLOR12
360 READA:IF A=-1 THEN400
370 A=A-1:READB:LOCATEA,B,0:PRINTGR*(0):
GOTO360
400 COLOR4,12
410 READA
420 IF A=-1 THEN450
430 A=A-1:READB:PSET(A,B)GR*(0):GOTO410
450 COLOR0,4
460 READA
470 IF A=-1 THEN500
480 A=A-1:READB:PSET(A,B)GR*(0):GOTO460
500 COLOR12,4
510 READA
520 IF A=-1 THEN550
530 A=A-1:READB
540 PSET(A,B)GR*(0):GOTO510
550 COLOR,0:RETURN
1000 LOCATE0,0,0:FORM=10703
1010 COLORINT(1+15*NRND):PRINT"METALLIC#M
AN#":NEXT:COLORINT(1+15*NRND):PRINT"META
LLIC#M#":
1020 RETURN
1030 LOCATE16,23,0:COLOR0,5:PRINT"SE CHA
RGE."
1040 COLOR,0
9999 RUN"METAL3
```

## LISTING 3

```
1 CONSOLE0,24,0
2 CLS:SCREEN,0,0:LOCATE0,0,0
3 FORI=1TOPEEK(8241):A=NRND:NEXT
4 CLS:SCREEN,0,0:FORI=1TO300000
5 LOCATE9,11,0:COLORINT(1+15*NRND):PRINT"
APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":AS=INKEYS:AA=STR
IG(0):IF A#(C) THEN7 ELSE IF AA THEN7
6 PLAY"TL1A1010D":NEXT
7 CLS:SCREEN,0,0
8 REM * REDEFINITION CARACTERES *
*****
10 CLEAR500,,22:DEFGR*(0)=63,7,63,30,50,
250,130,254:DEFGR*(1)=62,62,62,12,12,126
,129,126:DEFGR*(2)=252,224,252,120,92,95
,65,127:DEFGR*(3)=124,124,124,48,126,
129,126:DEFGR*(4)=0,120,64,40,20,2,1,0
15 NBVIE=1:NB=1
20 DEFGR*(5)=0,0,0,0,0,0,0,0:DEFGR*(6)=0
,0,0,24,24,0,0,0,0:DEFGR*(7)=102,90,110,21
```

```
:GOTO1300
1400 READA
1410 IF A=-1 THENCOLOR,0:GOTO1500
1420 READB
1430 LOCATEA,B,0:COLOR1,4:PRINTCHR*(132)
1440 GOTO1400
1500 READA
1510 IF A=-1 THEN1600
1520 READB
1530 LOCATEA,B,0:COLOR9:PRINTCHR*(133):G
OTO1500
1600 READ X,Y,SOR,TIE:PLAY"TL101P":READ
D
1610 COLOR2:LOCATEX,Y,0:ATTRB1,0:COLOR15
:PRINTCHR*(129):LOCATEX,Y-1,0:PRINTCHR*(
128)
1620 ATTRB0,0:COLORS:LOCATE3,1,0:PRINTNB
VIE:LOCATE18,1,0:PRINTSC:LOCATE29,1,0:PR
INTVIE:LOCATE10,1,0:PRINT
1700 AA=STICK(0):BB=STRIG(0):ATTRB1,0:PL
AY"TL101P"
1701 ATTRB1,0:IF D=1 THENLOCATEX,Y,0:COL
OR15:PRINTCHR*(129):LOCATEX,Y-1,0:PRINC
HR*(128)
1702 IF D=2 THEN LOCATEX,Y,0:COLOR15:PRI
NTCHR*(131):LOCATEX,Y-1:PRINTCHR*(130)
1703 IF BB THENBVIE=0:CAUS="SUICIDE":FO
RM=10500:PLAY"TL105A551":NEXT:GOTO20000
1705 ATTRB0,0:COLORS:LOCATE3,1,0:PRINTNB
VIE:LOCATE18,1,0:PRINTSC:LOCATE29,1,0:PR
INT" "
1706 IF VIE=0 THENCAUS="VIE":GOTO20000
1707 IF X=SOR AND Y=TIE THEN40000
1710 IF AA THENATTRB1,0:LOCATEX,Y,0:PRIN
T" "
1711 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1712 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1713 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1714 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1715 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1716 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1717 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1718 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1719 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1720 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1721 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1722 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1723 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1724 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1725 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1726 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1727 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1728 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1729 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1730 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1731 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1732 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1733 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1734 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1735 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1736 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1737 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1738 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1739 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1740 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1741 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1742 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1743 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1744 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1745 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1746 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1747 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1748 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1749 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1750 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1751 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1752 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1753 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1754 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1755 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1756 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1757 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1758 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1759 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1760 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1761 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1762 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1763 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1764 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1765 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1766 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1767 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1768 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1769 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1770 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1771 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1772 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1773 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1774 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1775 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1776 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1777 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1778 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1779 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1780 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1781 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1782 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1783 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1784 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1785 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1786 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1787 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1788 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1789 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1790 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1791 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1792 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1793 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1794 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1795 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1796 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1797 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1798 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1799 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1800 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1801 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1802 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1803 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1804 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1805 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1806 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1807 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1808 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1809 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1810 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1811 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1812 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1813 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1814 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1815 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1816 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1817 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1818 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1819 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1820 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1821 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1822 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1823 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1824 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1825 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1826 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1827 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1828 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1829 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1830 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1831 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1832 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1833 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1834 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1835 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1836 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1837 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1838 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1839 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1840 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1841 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1842 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1843 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1844 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1845 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1846 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1847 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1848 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1849 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1850 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1851 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1852 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1853 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1854 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1855 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1856 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1857 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1858 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1859 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1860 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1861 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1862 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1863 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1864 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1865 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1866 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1867 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1868 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1869 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1870 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1871 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1872 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1873 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1874 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1875 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1876 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1877 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1878 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1879 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1880 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1881 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1882 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1883 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1884 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1885 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1886 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1887 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1888 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1889 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1890 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1891 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1892 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1893 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1894 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1895 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1896 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1897 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1898 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1899 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1900 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1901 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1902 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1903 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1904 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1905 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1906 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1907 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1908 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1909 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1910 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1911 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1912 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1913 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1914 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1915 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1916 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1917 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1918 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1919 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1920 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1921 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1922 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1923 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1924 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1925 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1926 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1927 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1928 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1929 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1930 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1931 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1932 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1933 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1934 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1935 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1936 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1937 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1938 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1939 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1940 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1941 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1942 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1943 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1944 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1945 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1946 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1947 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1948 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1949 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1950 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1951 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1952 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1953 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1954 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1955 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1956 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1957 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1958 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1959 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1960 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1961 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1962 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1963 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1964 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1965 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1966 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1967 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1968 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1969 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1970 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1971 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1972 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1973 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1974 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1975 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1976 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1977 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1978 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1979 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1980 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1981 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1982 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1983 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1984 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1985 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1986 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1987 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1988 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1989 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1990 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1991 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1992 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1993 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1994 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1995 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1996 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1997 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1998 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
1999 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2000 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2001 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2002 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2003 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2004 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2005 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2006 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2007 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2008 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2009 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2010 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2011 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2012 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2013 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2014 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2015 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2016 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2017 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2018 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2019 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2020 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2021 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2022 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2023 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2024 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2025 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2026 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2027 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2028 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2029 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2030 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2031 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2032 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2033 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2034 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2035 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2036 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2037 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2038 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2039 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2040 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2041 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2042 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2043 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2044 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2045 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2046 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2047 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2048 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2049 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2050 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2051 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2052 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2053 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2054 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2055 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2056 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2057 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2058 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2059 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2060 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2061 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2062 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2063 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2064 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2065 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2066 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2067 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2068 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2069 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2070 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2071 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2072 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2073 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2074 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2075 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2076 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2077 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2078 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2079 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2080 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2081 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2082 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2083 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2084 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2085 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2086 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2087 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2088 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2089 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2090 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2091 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2092 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2093 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2094 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2095 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2096 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2097 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2098 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2099 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2100 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2101 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2102 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2103 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2104 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2105 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2106 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2107 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2108 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2109 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2110 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2111 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2112 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2113 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2114 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2115 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2116 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2117 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2118 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2119 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2120 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2121 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2122 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
2123 IF D=2 THENLOCATEX,Y,0:PRINT" "
```





# KONG THE KING

FX 702 P

LES GRANDES DOULEURS SONT Muettes CHEZ LE MÊME MARCEAU.

Fou d'amour, l'abominable KING KONG a kidnappé votre fiancée et s'est réfugié au sommet d'une tour en sa douce compagnie. Hâtez-vous de délivrer votre belle, avant que le monstre assouvisse sa passion...

Xavier DE BEAUCHESNE

Mode d'emploi :

Avant d'entrer ce programme qui utilise un caractère spécial (caractère curseur), il convient de suivre à la lettre le procédé suivant :

SAC EXE  
VAC EXE  
MODE 1 en P1 : 9999 STEP STEP... STEP (sans aucun espace) EXE  
OFF/ON

En P0 : PASS "PASS" EXE puis LIST #1

OFF/ON

RUN #0

Apparaît à l'écran : ERR-2 IN P0 4453

MODE 1 : 4453 EXE puis LIST

2 caractères "curseur" apparaissent au milieu de chiffres et de lettres, en recueillant un dans la variable A\$ en faisant A\$=ANS (recommencez en cas d'échec). Avant d'entrer le programme, chargez les variables suivantes :

B\$=A\$+A\$+A\$+A\$+A\$+A\$ (5 fois)

Z\$="ETAGE"

Vous pouvez maintenant entrer le programme en P0 et en DEFM 0, lancez avec F1 P0.

La présentation (1 mn 30), peut vous être épargnée par RUN 25. Après affichage du record, le programme demande votre nom et le numéro de la première tour que vous désirez escalader. Le gorille est soit au sommet de la tour Eiffel (tour 1, 60 étages), soit au sommet de la tour Montparnasse (tour 2, 56 étages) et il vous faudra d'abord escalader les étages de la tour choisie. A l'extrême gauche de l'écran apparaît le numéro de l'étage où vous vous trouvez, puis le garde "★", l'échelle "##", vous "signe

PI" et le chien "▲". Vous disposez des commandes suivantes :

"Z" pour aller à gauche.

"." pour aller à droite.

"N" pour monter.

"U" pour sauter.

"G" pour un relevé de l'endroit où vous êtes situé, du nombre de vies restantes, du nombre de flèches dont vous disposez, du nombre de points acquis et du record.

"." pour sauter en parachute, il faut être situé aux extrémités de la tour (CSR 3 ou CSR 18 = position du signe PI).

"M" pour prendre l'ascenseur qui vous permet de monter de 15 étages mais vous enlève 200 points.

ESPACE pour tirer à l'arc sur le gorille, une fois atteint le dernier étage. Pour éviter le garde et son chien, qui s'opposent à votre montée, vous pouvez sauter par la touche "U", ou passer au-dessus d'eux, en pressant simultanément une des touches de direction et "N".

Vous disposez au départ de 3 vies et de 10 flèches (vous pourrez en récupérer une ou deux pendant votre escalade) et d'un temps limité (plus que suffisant).

Si le record est battu en cours de partie, votre FX se fera un plaisir de vous l'indiquer. Vous obtenez :

5 points à chaque étage grimpé.

1 point à chaque déplacement.

0.5 point à chaque saut

300 points le KONG tué.

Une fois arrivé sain et sauf au sommet de la tour, deux possibilités s'offrent à vous :

1 - Le gorille n'est pas sur cette tour, il ne vous reste plus qu'à sauter en parachute et à escalader l'autre tour (s'il vous reste assez de temps).

2 - Le gorille "X" est au rendez-vous et doit être tué par 3 flèches, mais il va falloir les lancer au bon moment, pour ne pas les planter dans la porte qui vous sépare de lui. Si votre stock de flèches est épuisé, vous pouvez arrêter la partie, ou bien la continuer en sautant en parachute, pour regimber les étages de la tour et récupérer les flèches éparpillées.

REMARQUE : au rez-de-chaussée, le garde et son chien ne bronchent pas. L'abus de l'ascenseur, risque de faire chuter votre score en-dessous de zéro.

SI TU ME QUITTES, JE ME JETTE DANS LE VIDE!

JE RESTE



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

\*\*\* PRG LISI

VAR: 26 PRG: 1680

P0: 1679 STEPS

7 \$="EEOI/!;.-,=-

++:"FOR I=1 I

0 16:C\$=MID(I,1

):D\$=C\$

12 FOR J=0 TO 9:PR

T CSR 9-J:C\$;CS

R 9+J:D\$;NEXT

J:NEXT I

17 FOR I=18 TO 0 S

TEP -1:PRT CSR

I:"":NEXT I

20 FOR I=0 TO 18:P

RT CSR I:" KONG

THE KING":NEX

T I

25 WAIT 27

35 PRT "RECORD"

,F\$;SX:INP "NOM

",Y\$

40 S=3:M=10:\$=B\$+B

\$+B\$+A\$:J=1E3:P

=0

50 H=INT (RAN#\*3:I

F H=0 THEN 50

94 INP "QUEL TOUR"

,K

95 U=60:IF K=2:U=5

6

97 IF K=H:H=3

99 PRT Z\$;0,"VS ET

ES EN BAS"

105 R=16:V=0

107 D=0:E=0:I=0:X=0

:K=0

1000 Q=INT (RAN#\*11)

+6:N=4:0=18

1008 WAIT 25

1013 IF V=12:IF D=0;

PRT Z\$;V,"PAUSE

-PIPI",,"":D=

1

1014 IF V=6:IF E=0:P

RT Z\$;V,"TIENS!

UNE FLECHE":M=

M+1:E=1

1018 IF V=U/2:IF I=0

;PRT Z\$;V,"LA M

OTIE!",,"BONUS

: 50":P=P+50:I=

1

1020 IF P>SX:IF X=0;

PRT "RECORD!":X

=1

1022 IF V=45:IF K=0;

PRT Z\$;V,"OH! 2

FLECHES":M=M+2

:K=1

1030 WAIT 0

1040 J=J-1:IF V>0:N=

N+1:0=0-1

1060 IF N=19:N=3:0=1

0

1075 M\$=KEY:IF M\$="Z

";IF R>3:R=R-1:

P=P+1

1100 IF M\$="":IF R<

19:R=R+1:P=P+1

1150 IF M\$="N":IF R=

0:V=V+1:P=P+5:G

OTO 1E3

1160 IF M\$="":IF R=

3:GOTO 5500

1162 IF M\$="":IF R=

18:GOTO 5500

1170 IF M\$="G" THEN

5510

1180 IF M\$="":P=P-2

00:V=V+15

1190 IF V>U:V=U

2050 IF N=R:IF M\$="U

" THEN 2200

2060 IF N=R:IF M\$="U

" :P=P+5

2065 IF 0=R:IF M\$="U

" THEN 2200

2070 IF 0=R:IF M\$="U

" :P=P+5

2100 IF V=U:K=0:GOTO

5990

2110 IF J=0 THEN 220

0

2114 PRT ##;V;"":\$;

CSR 0:"":CSR R

:"":CSR M;"":

CSR 0:"":

2115 GOTO 1030

2200 WAIT 37:PRT CSR

4:"AIE, QUILLE

!!":S=S-1

2202 IF J=0:IF S>0:P

RT "PLUS QUE":S

:" VIES":GOTO 1

E3

2204 PRT " J,SUIS MO

RT !!":GOTO 3E3

2205 L=0:N=12:0=1:WA

IT 0

2206 FOR I=L TO N ST

EP 0:PRT CSR I;

"\* FIN +":CSR I

:"\* FIN \*":NEXT

1

2207 0=-0:Q=L:N=N=

Q:GOTO 2206

3000 WAIT 40:PRT "SC

ORE":P:IF P>SX

:STAT P:F\$=Y\$

3010 GOTO 2205

3500 WAIT 29:PRT "PA

RACHUTE"

3501 WAIT 0:FOR I=0

TO V:PRT Z\$;V:V

=V-1:NEXT I

3502 WAIT 25:PRT "AT

TERISSAGE","PAR

FAIT":GOTO 94

3510 WAIT 30:PRT "

RELEVE","VIES",

S

3512 PRT "FLECHES",M

"PTS",P," RECO

RD",SX:GOTO 205

0

3590 WAIT 37:PRT "EN

HAUT, DEJA!":I

F H=3:PRT "PAS

DE KONG":GOTO 5

500

6000 WAIT 0:T\$="":I

F RAN#);J:T\$="I

"

6015 IF M=0 THEN 611

0

6020 IF KEY=" " THEN

6100

6025 M=M-1:FOR I=17

TO H,STEP -1

6026 T\$="I"

6027 IF RAN#);6:T\$="

"

6030 PRT CSR H;"X":C

SR 8:T\$;CSR I;"

-" :CSR 17;"X"

6040 IF I=6:IF T\$="I

" THEN 6E3

6050 IF I=H:K=K+1

6055 IF K=3:WAIT 36:

PRT "BRAVO !!":

P=P+300:GOTO 3E

3

6060 NEXT I

6100 PRT CSR H;"X":C

SR 8:T\$;CSR 17;

"X":GOTO 6E3

6110 WAIT 35:PRT "FL

ECHÉ: 0":INP "F

IN OU NON",N\$;I

F M\$="N" THEN 5

500

6120 GOTO 3E3

\*\*\* VAR LIST

VAR: 26 PRG: 1680

R\$ =

B\$ =----

C\$ =E

D = 0

E = 0

F\$ =XAVIER

G = 0

H = 3

I = 11

J = 979

K = 2

L = 0

M = 0

N = 12

O = 1

P =-1594

Q = 13

R = 13

S = 3

T\$ =

U = 60

V\$ = 60

W\$ = 0

X = 0

Y\$ =XAVIER

Z\$ =ETAGE

# LE DIAMANT BLEU

Dans l'espoir de vous approprier le rarissime "diamant bleu", envoyez votre robot voleur affronter les dangers de l'hôtel BORINGTON.

Christophe RUEDIN

Mode d'emploi :

Ce jeu occupe environ 8 Ko et comporte 4 tableaux :

1er TABLEAU : sautez les différents objets qui vous barrent le passage.

2ème TABLEAU : tentez de monter en haut de l'échelle en évitant les pierres qui tombent. Profitez de votre escale sur les petits murets, pour prendre le coeur et l'orange qui vous feront gagner quelques points. Attention, votre robot qui a la phobie des échelles, est incapable de revenir sur ses pas.

3ème TABLEAU : guidez le lance-flèche et tirez dans la cible placée derrière l'échelle, pour compléter le barreau manquant.

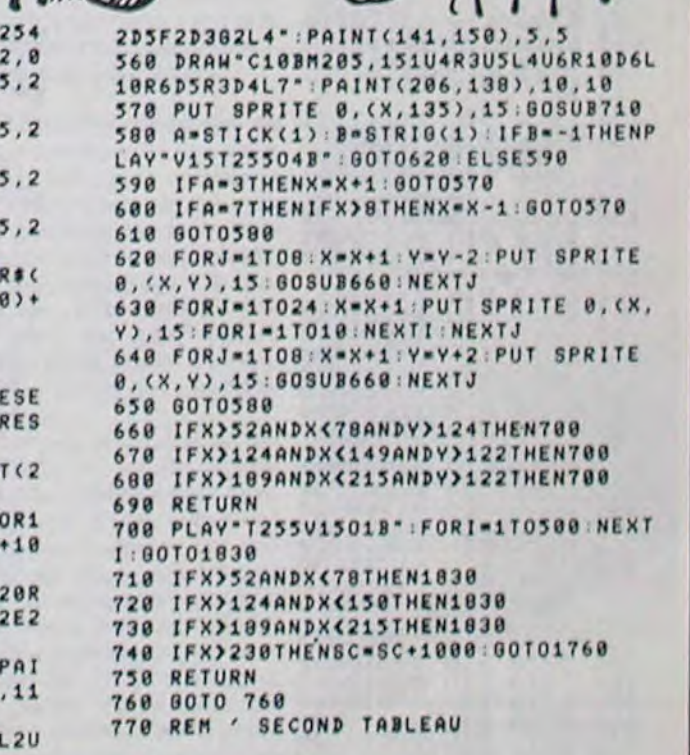
4ème TABLEAU : sautez par dessus les trous en évitant de toucher la flèche. Pour prendre le diamant dans le coffre-fort, il vous suffit d'appuyer sur le bouton de tir.

# MSX

C'EST TOI QUI AS VOLÉ MON DIAMANT BLEU!

SALE MENTEUSE!

D'ABORD!







## LA HACHE DE GUERRE

Dans les Lucky Luke de mon enfance, Tomahawk désignait la hache que l'on recherche durant toute l'histoire avant de pouvoir partir en guerre. Mais le Far West est bien loin, et Tomahawk s'applique maintenant à un hélicoptère de combat anglais. Vous vous doutez donc qu'avec un titre pareil, le soft ne peut être qu'un simulateur de vol en hélico. Vous avez gagné ! Premier point positif de ce logiciel : les commandes, mêmes si elles sont nombreuses, sont intelligemment regroupées et permettent une grande facilité d'utilisation de l'hélicoptère. Tiens ! À propos de celui-ci, la simulation donne vraiment l'impression de se trouver à bord : lorsque vous vous déplacez, l'engin s'incline comme dans la réalité. Ça, c'était pour les impressions à bord, reste à vous décrire l'environnement.



vous yeux d'une manière incroyablement réaliste, je dirais même palpable. La géométrie fractale fait ainsi son entrée sur ce micro dessinant les montagnes et les forêts avec une finesse de trait encore jamais vue. Attendez ! Ne vous précipitez pas encore sur votre chéquier : ces nazes d'éditeurs ont trouvé malin de protéger leur programme avec le système Lenslock, soit le plus pourri jamais conçu à ce jour. Alors n'oubliez pas de passer chez votre optalmologue avant d'acheter le soft. Tomahawk de Digital Integration pour Spectrum.

## LA GUERRE DES SALONS

On vous a déjà parlé de la volonté de créer une exposition permanente, à la Défense, réservée à l'informatique et autre bureautique. Cette initiative, plus connue sous le nom d'Infomart, nous vient du groupe immobilier SARI. Dans ce projet, nous retrouvons tous les éléments d'un Sicob permanent : IBM, Rank Xerox, Texas Instruments seraient déjà d'accord pour s'y installer. Nouveau développement de l'affaire Infomart : la SARI, accompagnée de l'hôtelier ACCOR (Novotel, Ibis, Sofitel, Mercure) et sous la férule financière de la Société Générale, vient de lancer une offre publique d'achat (OPA) sur un bâtiment particulièrement connu du monde de l'informatique : le CNIT. Chaque année s'y déroule deux éditions du Sicob, exposition d'où les exposants se retirent petit à petit depuis deux ans, mécontents des installations et de l'environnement. Ainsi, non content de s'adjuger Infomart, la SARI voudrait devenir propriétaire du CNIT pour le transformer en un hôtel doublé



d'un club inter-entreprise doté de tous les moyens modernes de communication. Reste à savoir si les pouvoirs publics vont laisser l'OPA se réaliser. Toujours est-il que les 58.000 actions représentant la propriété du CNIT sont évaluées pas la SARI et ses acolytes à 63,8 millions de francs. Mais où vont-ils chercher tout ça ?

## CE CON PILE

Je dirais même plus : ce con pile à Sion ! C'est sur Amstrad, Commodore et Spectrum. C'est à l'initiative de Beau-Jolly (que ceux qui ont dit beajolpif se dénoncent) que nous devons ces trois compilations. Cela vaut-il le coup (telas) ? Voilà la question que se posent toutes les mères désespérées de voir leurs pauvres gamins se déshydrater devant leur moniteur. Les titres sont assez alléchants : Ancipital, Jinn Genie, Space Pilot, Brian Jacks Superstar, 3 D Starstrike, ou Jack and the Beanstalk. Voici les tarifs : pour Amstrad, Commodore et Spectrum, une cassette de dix titres coûte 160 balles. Une disquette de six titres pour Amstrad pèse 230 balles de moins dans votre escarcelle, six titres sur cassette pour C64 et Spectrum coûtent respec-



tivement 130 et 97 francs. Vive les compilations ! Pourquoi ont-ils attendu tout ce temps ? En tout cas, à part la disquette Amstrad, des tarifs comme ça, ça réchauffe le cœur.

## LA PÊCHE AU GROS

Enfin, il paraît que les hyper super gros ordinateurs ne sont pas la chasse gardée des Américains (Cray, vax...) et des Japonais (Nec) mais aussi une zone où peuvent se promener librement les européens. Hourra ! Les Anglais et les Français, aidés par le reste de l'Europe, viennent de se lancer dans le développement d'un ordinateur pouvant réaliser 500 millions d'opérations à la seconde, soit environ cinq fois plus que le gros Cray actuellement sur le marché. Le prototype de la béane coûtera environ 70 millions de francs et sera réalisé conjointement par le Royal Signal and Radar Establishment, INMOS, Thorn-EMI, TELMAT SA, APSIS et les facs de Southampton et Gre-

noble. Normalement, le premier électron devrait traverser les processeurs de l'engin d'ici trois ans. On attend pour voir. (NDLR : espérons que cette fois-ci ils n'oublieront pas les interfaces RS 232 !)



## DIEU QUE C'EST BEAU !

Infogrames m'étonne de plus en plus. C'est dingue. On commence avec des jeux franchement cacas puis on se retrouve avec des supers logiciels vachement bien foutus. C'est beau. Ce coup-ci, c'est plus qu'un logiciel qu'ils nous ont concocté, c'est un chef-d'œuvre grandiose (merci pour la petite enveloppe, merci beaucoup). Je disais donc que ce dernier logiciel vaut pour une fois le coup d'œil. Il s'agit de La Geste d'Artillac. Attention, pas Le Geste mais La Geste.

Regardez tout d'abord cette présentation. Ah ! la présentation ! Au lieu d'une vulgaire boîte, vous avez droit à une imitation d'un gros bouquin de prières. Dedans, deux cassettes et deux manuels. Le premier concerne les chargements, le deuxième la légende. Bien sûr, il vaut mieux lire la notice, c'est évident. On n'a pas affaire à un vulgaire Pac-Man ou à une course de voitures. Mais en lisant la notice on se rend compte que Infogrames a beau être une jeune et dynamique société, elle craint quand même sur son bord gauche puisque vous êtes obligé de charger sans cesse des petites parties du logiciel. Quand le soft est sur disque, on s'en tape. Mais quand c'est sur cassette, c'est insupportable ! Insupportable, mais obligatoire. En effet, les images de ce soft sont superbes, les textes sont pourvus de petits raffinements sympathiques et subtils, il est donc quasi-impossible de faire entrer toute l'histoire et ce qui l'entoure dans la mémoire de la béane sans lui faire péter la RAM ! Résultat : c'est la chienlit !

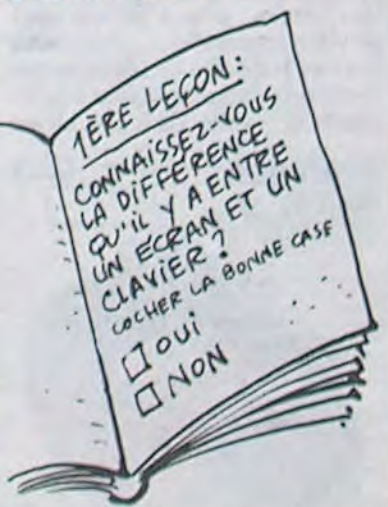
Raisonnons donc comme si le jeu était sur disque. C'est déjà beaucoup plus plaisant. L'écran est divisé en plusieurs fenêtres. Il y en a une pour le dessin ou la description, une pour ce que vous faites ou pouvez faire, une qui contient une boussole et un petit carré qui décrit un objet qui se trouve dans le décor. De temps en temps, vous pouvez faire apparaître un tableau vous proposant un certain nombre d'options. Difficile d'aller au bout de ce logiciel en quelques heures.



Si l'on excepte le problème des chargements de parties, nous nous trouvons là devant un des meilleurs softs français de l'année 86. Il existe pour le moment pour Amstrad et Thomson. À quand la version pour Atari 520ST, Apple, Mac et autres ? La Geste d'Artillac pour Thomson et Amstrad d'Infogrames.

## LA MULTIPLICATION DES PETITS BOUQUINS

Micro Application n'en peut plus ! Le quinzième volume concernant l'Amstrad, *Bien débuter avec votre CPC 6128*, vient de paraître complétant cette collection : il est destiné aux heureux acheteurs d'un Amstrad 6128 qui n'ont jamais vu d'ordinateur ailleurs qu'à la télé. Un ensemble d'explications complètes appuyées sur de mini-programmes rend ce bouquin très utile, pour celui qui n'y connaît rien et n'est même pas capable de différencier l'écran du clavier. Du côté du Commodore 128, *La Bible* est enfin disponible. Vous y découvrirez tout sur ce micro, de la gestion des sprites à la programmation du 8502, des entrées/sorties à la ROM Z/80 : près de 650 pages de bidouilles essentielles à qui veut tirer un parti maximal de sa bête. Enfin, dans les dernières productions de l'éditeur le plus



prolifère de la place, *Trucs et Astuces pour Turbo Pascal* devrait vous ouvrir les yeux sur la programmation structurée et vous donner le goût du Pascal, un des langages les plus performants.

## TOUT NOUVEAU, TOUT BEAU !

ST MAGAZINE numéro 2 est sorti. Plop ! Je vous disais bien qu'il sortirait un jour ! Il coûte 25 balles, est disponible chez Micro-Vidéo (évidemment, c'est eux qui le font) et dans toutes les bonnes boucheries.



## ON PARLE UN PEU BOUTIQUE

Coconut, c'est (ou c'était, attendez la fin de l'histoire pour en juger) une boutique bien parisienne qui vend du logiciel pour différentes bécanes telles que Commodore,

Spectrum, MSX... Jusqu'à présent très bien positionnée sur ce marché (ainsi que la vente par correspondance), la boutique va changer incessamment sous peu de look : elle va devenir la première **COMMODORE Boutique** de France. Qu'est-ce que ça veut dire ? Tout simplement, le magasin va virer tout ce qui ne concerne pas de près ou de loin Commodore pour se consacrer uniquement au matériel et au logiciel de la susdite marque. Là où on commence à rigoler, c'est que Commodore France et Coconut sont propriétaires conjoints du nom Commodore Boutique. D'ici peu, d'autres magasins devraient se convertir à cette nouvelle religion, en achetant la franchise aux deux compères. C'est ce que l'on peut appeler une association d'enfer. Bref, tous les accros du C64 et autres 128 (oublions l'Amiga pour le moment) pourront se rendre au 13 boulevard Voltaire pour éviter les crises de manque.



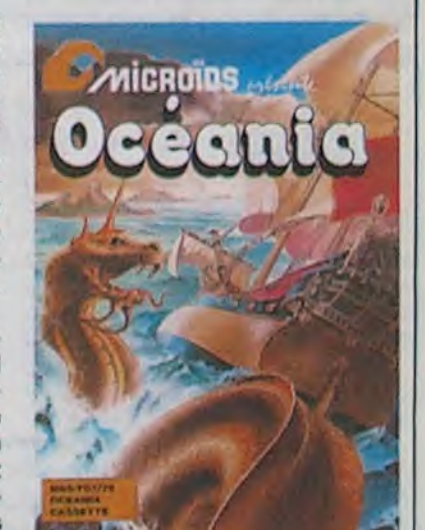
## ETONNANT, NON ?

Je suis resté comme qui dirait... sur le cul ! Un paquet arrive, je l'ouvre et j'y trouve une superbe boîte identique en tout point avec les emballages de Loricels. Tiens, mais quelque chose manque à cette boîte. Ah, oui ! Elle ne vient pas de Loricels. Le dessin de la jaquette est du même dessinateur, le logo Loricels est gravé à l'intérieur de la boîte mais, y a pas à dire, c'est pas une Loricels. C'est une quoi, alors ? Microïds, c'est son nom. On trouve, réunis autour de la table familiale de cette nouvelle société, deux ingénieurs sortis des Arts et Métiers et un extirpé de l'Ensea. Du beau monde quoi. Quant à papa Loricels, il est là et regarde consciencieusement son fils d'un œil de père attentif.

quent la date, la direction du vent, l'état de l'équipage, etc. Vous avez un certain nombre de commandes pour larguer les amarres, jeter l'ancre, border les voiles, accoster, etc. Dans la moitié supérieure, vous avez d'un côté la mer avec sa houle (de billard) et le bout de votre bateau et de l'autre une carte où vous êtes représenté par un point rouge. Bien sûr il vous arrive des bricoles, vous risquez de vous planter sur une île, de vous faire couler par des pirates ou encore d'être pris dans une tempête. Mais tout ceci ne vous fait pas peur puisque vous êtes un foutu marin. Bien sûr il y a des légendes, des mythes et des histoires louches, mais pour les connaître, il faut lire le manuel.

En fait, Microïds bénéficie du réseau de distribution Loricels et de sa publicité, mais messieurs Bayle et Weill (les boss de Loricels) ne viennent pas foutre leur nez dans les affaires de Microïds. Après tout, pourquoi pas ? Si Loricels, après être devenu une grosse boîte de soft, décide d'aider des petits jeunes à se lancer dans la jungle commerciale, tant mieux !

Voyons un peu le produit en lui-même. Océania est un logiciel pour Thomson, bientôt pour Amstrad. Il s'agit d'une simulation (puisque'il faut l'appeler par son nom) marine. Vous vous trouvez à bord d'un navire que vous commandez. Vous avez droit à des hommes d'équipage que vous choisissez en fonction de plusieurs critères. Après avoir fait quelques emplettes, c'est le grand départ. L'écran est divisé en bas en huit rectangles qui vous indi-



Voilà un logiciel tout à fait sympathique pour Thomson, *Océania* de Microïds. Il vous en coûtera 195 balles. Un peu cher, sans doute.

## DEMANDE MECANO

La dernière fois que vous étiez venu dans cette région de l'espace, elle était encore complètement désolée et inhabitée. Aujourd'hui, des centaines d'habitants aux mœurs criminelles manigancent de sombres projets visant à l'extinction de toute vie dans notre galaxie. Heureusement, tout n'est pas perdu : une dizaine de pièces d'une machine destructrice attendent votre bon vouloir pour être réunies afin de nettoyer ce clapier infâme de sa population abjecte. Sur un scénario sans grande originalité (comme vous pouvez le constater), les programmeurs de Gremlin Graphics s'en sont donné à cœur joie pour réaliser un logiciel agréable tant esthétiquement que sonoriquement (ça se dit ça ?). Les couleurs pétent à l'écran, vous laissant le champ libre pour vos tentatives de sauvetage de la race humaine. Un bon soft, agréable à jouer, malgré son manque de nouveauté (laby-



rinthe, monstres à flinguer... toujours la même sauce quoi). **Project Future** de Gremlin Graphics pour Amstrad.

## TIENS, UN LIVRE POUR 520ST !

Micro Application, c'est une bonne boîte. Leur seul problème c'est les délais. Ils nous avaient annoncé la Bible du ST et d'autres bouquins pour la bécane pour novembre. Nous sommes en janvier, ils n'en ont sorti qu'un seul. Ce n'est pourtant pas dur de faire une traduction, nom de Zeus ! Partout, en Allemagne, en Angleterre, aux États-Unis, les bouquins issus de

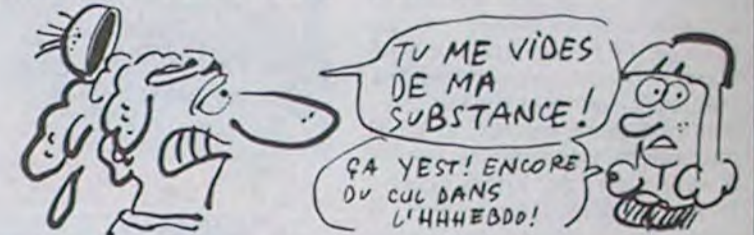
Data Becker pour le ST ont été traduits. En France ? Bof. Incroyable mais vrai ! Le pire c'est qu'ils en font de la pub ! Une honte. Donc je vous annonce le report de La Bible du ST au mois de février. Malgré tout, le Livre du Langage Machine de l'Atari ST est lui, bel et bien sorti. Pour 149 francs, vous avez droit à un tour complet de l'assembleur 68000 avec des exemples précis particuliers à la bécane. La première partie est assez chiant : description pompeuse de ce que sont microprocesseur, mémoire, etc. Le reste vaut le déplacement, surtout la fin où vous aurez la joie et l'infini bonheur de pouvoir taper de sublimes petites routines. Petits veinards. Je suis assez indulgent envers ce bouquin vu que c'est le seul du genre, mais n'avez pas l'air de croire qu'il est nase. Au contraire. Sans doute un peu trop rigoureux pour un vrai débutant en langage machine, il peut se révéler un très bon copain pour ceux qui tentent de faire mumuse en assembleur.



## VOILÀ QUI RÉCHAUFFE LE COEUR

Vous voyez qu'on n'est pas des chiens ! Le Sième Axe, de Loricels pour Thomson, était excellent, il l'est tout autant sur Amstrad ! L'adaptation est parfaite, le petit bonhomme bouge aussi bien que sur Thomson, la musique est aussi bandante, le scrolling est défilant et le jeu toujours aussi bon (en anglais : good). Vous savez quoi ? C'est la première fois qu'un logiciel est aussi bien sur Thomson

que sur Amstrad. Ils ont fait très fort les petits gars de Loricels ! Nos voisins les Allemands appelleraient ça de la *kolossale finesse*. Toujours est-il que ce logiciel nous a une fois de plus vidés de notre substance vitale. Un autre truc qui nous réchauffe le palpitant : les Loricels sur disquettes passent désormais de 295 à 198 francs. C'est précis mais c'est tout bon.



## ATARI SERAIT-IL EN TRAIN...

De nous prendre pour des cons ? On a été sacrément frappé par le 520ST quand Tra-tra (Jack Tramiel pour ses ennemis) l'a annoncé au Comdex l'année dernière. On y a cru un moment, certes. Le problème c'est que Atari comme Amstrad et comme Commodore semble se foutre complètement du marché français. Ah ! il était là, Tra-tra pour sourire aux photographes et faire reset (ouais, bon d'accord et faire risette) dans les journaux, mais quelques mois plus tard, le marché français s'est retrouvé en rupture de stock constante au niveau national, les softs n'ont pas été importés correctement et un certain nombre d'arnaques ont refait surface. Aussi, est-il normal que la 1040 ST (le 520 poussé à 1 Mo) soit déjà annoncé aux États-Unis, en Allemagne et en Grande Bretagne alors que chez nous personne ne sait ce qu'il en est ? Est-il normal que le 260ST soit sorti en Grande Bretagne en Allemagne et aux États-Unis alors que chez nous... Est-il normal que les Atari qui ont été distribués jusqu'à voici deux semaines n'aient pas été livrés en Secam (excepté ceux qui ont suivi un itinéraire parallèle) et donc ne puissent utiliser le câble péritel Atari ? Comment ce fait-il que les Atari de la série ST ne sont toujours pas

livrés avec 192 Ko de Rom contenant le TOS et le GEM ? Les prévisions les plus pessimistes nous renvoyaient à la fin de l'année et nous sommes déjà le 10 janvier ! Faudrait voir à pas nous refaire le coup de l'Élan-Entreprise-Lansay. Mais que se passe-t-il chez les importateurs ? N'aiment-ils pas l'argent ces gens-là ? J'ai du mal à comprendre. Comment se peut-il qu'Atari France se fasse doubler à ce point par les parrallélites. Et quels parrallélites ! Encore, ça serait des chaînes de distribution hyper-organisées (Carrefour, Mammouth et autres), mais des petits indépendants arrivent à vendre plus de machines qu'Atari France uniquement parce qu'ils se fournissent à l'étranger. Il y a quelque chose de pourri au royaume d'Atari. On a beau nous dire que c'est pour cause de restructuration, on a du mal à y croire. Allez, je crache mon fiel, c'est vrai, j'en peux plus ! La coupe était pleine ! Heureusement que des rumeurs prétendent qu'Atari France nous prépare des trucs de derrière les fagots. J'espère que c'est exact, sans ça, Tra-tra à qui Atari France appartient depuis peu risque de nous entendre. Cela dit, bonne année et bonne belote (vanne, vous pouvez pas comprendre !).



## LA BONNE IMPRESSION

Depuis 1979 Mannesmann Tally France essaie de fourguer ses imprimantes en France, et les ventes grimpent régulièrement. D'ailleurs si je vous en cause, c'est simplement pour me faire inviter au cocktail fêtant le 100.000<sup>ème</sup> exemplaire vendu par la filiale française. Rassurez-vous, toutes ces imprimantes ne sont pas chez le particulier moyen, Mannesmann a quand même réussi à en refiler 34.000 d'un coup à l'Éducation Nationale pour le superbe Plan Informatique pour Tous. Ce qui me permet de conclure intelligemment en disant que l'IPT n'est finalement pas une mauvaise affaire pour tous.



## ENSEIGNANTS AU CHÔMAGE

Les profs des collèges de France vont, enfin, pouvoir se rouler les pouces en toute tranquillité durant les cours grâce à Ère Informatique. **Lasa** leur est entièrement destiné et va leur permettre de préparer des questionnaires particulièrement piégés et vicelards pour leurs élèves. Ce logiciel permet de gérer les questions, les commentaires et les réponses possibles en application à un cours donné. Le travail du prof se limite à créer des fichiers contenant l'énoncé du problème, les différentes réponses qui s'y appliquent et enfin les commentaires à offrir à l'élève en fonction des réponses qu'il donne. La programmation des fichiers a été simplifiée au maximum, permettant à l'enseignant néophyte de préparer ses cours sans la moindre difficulté. Enfin, pour ceux qui aiment présenter artistiquement leur travail, le soft propose de redéfinir les caractères pour créer des illustrations, sonoriser l'apparition de certains messages, de modifier la taille des caractères, de jouer sur



les couleurs des encres et des papiers... Tout ce qu'il faut pour rendre un problème de logique, rébarbatif au départ, parfaitement agréable à résoudre. **Lasa** d'Ère Informatique pour tous les Thomson.

## UN PAIN DANS LA GUEULE !

La mode, il y a quelques mois, c'étaient les jeux de karaté et autres judo championships. Tout le monde y était passé, même les Français puisque Infogrames avait fait un Karaté sur Thomson. Les Nippons, qui pourtant auraient dû être hyper balèzes en la matière, n'ont su faire que Yie Ar Kung-Fu sur MSX. C'était une belle réalisation mais sans grande originalité. Ils nous remettent la sauce avec Yie Ar Kung-Fu 2. En gros c'est la même chose mais en un peu mieux. Vous avez 12 tableaux, vous pouvez jouer à deux et choisir votre adversaire. Les méchants ont des armes tout à fait étranges comme un chignon volant ou des éventails mortels. Ça craint. Le jeu



est bien foutu mais sent un peu le mois. C'est dommage. La réalisation sent le travail à la japonaise du style des dessins animés pas très intelligents et très mal foutus. Toujours dans le style "fais-moi mal", Boxing vous permettra de vous démonter la tête pour pas grand-chose. Là encore, ça sent le MSX à plein tube. Néanmoins, pour cette bécane et comparé au reste, le résultat est assez bon. Vidéo-troc nous a fourni ces logiciels en exclusivité pour vous, petits veinards. Ils en ont d'autres en importation quasi-exclusive. C'était Léon Zitronne en direct de MSX sur Vologne. **Yie Ar Kung F u 2** et **Boxing** de Konami pour MSX.



## APPLE S'EN VA EN GUERRE

Quelque chose va sans doute bouger au royaume d'Apple France. D'après nos informations, tout va bouger en ce qui concerne la ligne des Apple II et du Mac. Essayez-vous la tronche, ça fait désordonné toute cette bave. Comme vous le savez, les gens de chez Apple obligent tous leurs revendeurs à s'aligner sur un contrat très strict, du style : si vous vendez ça un centime moins cher que prévu, les dieux se précipiteront sur votre contrat d'agrément et vous serez bannis à tout jamais. Or, sans doute le 24 janvier lors de la réunion des distributeurs Apple à Monte-Carlo, les contrats Apple seront dénoncés et remplacés par d'autres, bien plus sympathiques. Grosso-modo, les Apple IIe et IIc pourront être vendus par des magasins comme la Fnac, Darty, Nasa ou super-marchés au prix qu'ils voudront (prix coûtant s'ils le désirent). Toutes les barrières concernant les prix seront donc levées. Comment vous n'en avez rien à foutre ? Mais c'est une nouvelle hyper importante ! Ça veut dire que Apple change radicalement de politique. Attendez, chose étrange, le Mac, lui, est réservé aux vieux de la vieille des revendeurs Apple (KA, La Règle à Calcul, etc), plutôt orientés professionnels. Là, par contre, rien ne bouge. Interdiction formelle de faire du discount (en anglais : discount).

Bon, on joue les finos ? Allez : il est probable que la série II des Apple va être incessamment remplacée par autre chose. Quoi ? Aucune idée. En tout cas, Apple veut s'en débarrasser. Des horizons nouveaux s'ouvrent de ce côté. Que va-t-il se passer ? J-L Gassée épousera-t-il J.R ? Sue Ellen a-t-elle fait pipi au lit hier soir ? L'Apple IIx finira-t-il par sortir ? C'est ce que vous saurez lors de notre prochaine aventure : l'île Noire. Dernière nouvelle : Apple sortirait en septembre 86 un engin avec la même dégaîne que le I O9 ou le 128D, c'est-à-dire unité centrale avec disquette 800 Ko intégrée et clavier séparé. A l'intérieur, merveille : deux microprocesseurs, un pour le prods d'Apple, et un pour le MS/DOS d'IBM. Hé oui, un Apple compatible IBM. David rejoint les troupes de Goliath.



## LA GUERRE EST DECLARÉE

"Commodore France veut jouer les finos, très bien". C'est ce que le boss de Digit Center nous a dit. Pour lui, Commodore France n'est "qu'une bande de ringards qui se

foutent du monde". Résultat, le C128D passe de 6000 à 4990 francs chez Digit Center. Parfait, continuez à vous bouffer le nez, que les prix baissent !



# DEULIGNE DE COKE À COLAS



Je vous écris de mon grabat : après les bitures ignobles de Noël et du jour de l'an, j'ai fêté mon sixième anniversaire de mariage. Résultat des courses : le maladeuligne est vautre dans la souffrance la plus atroce, à peine capable d'entrer deuligne dans son micro pour admirer vos créations, chers lecteurs adorés. Allez, la petite cargaison de la semaine marque le retour inattendu du Vic 20, ça se fête ça non ?

Jean MAHIDINE vous donne le code hexa de n'importe quel caractère, en direct, ce qui ne manque pas d'utilité.

## Listing Apple

```
10 CALL 64600: FOR I = 768 TO 779: READ A
: POKE I,A: NEXT : DATA 32,12,253,32,2
: 18,253,169,160,32,237,253,96
20 VTab 22: HTAB 1: PRINT "CODE HEXA:"; WAIT
- 16384,128: CALL 768: GOTO 20
```

Han HONIM vous propose de réaliser des PRINT sur la dernière ligne d'écran, sans scrolling. Pour réactiver le scrolling tapez POKE 1,53 et pour le désactiver POKE 1,54.

## Listing Commodore

```
1 FORX=40960TO49151: POKE X,PEEK(X)
NEXT FORX=57344TO65535: POKE X,PEEK(X)
NEXT: POKE 1,53
2 FORX=59662TO59662+7: READA: POKE X,A
NEXT: DATA 234, 234, 234, 48, 236, 234,
234, 234
```

Frédéric SCHMALTZER va vous en mettre plein la vue pour pas un rond (mais deux... ronds).

## Listing MSX

```
1 SCREEN1: AG=BASE(7): AC=AG+32*8: AD=AG
+1024: FORI=ADTOAD+7: VPOKEI, 0: NEXT VPO
KEI: 196, 66: VPOKE8208, 145: FORI=6144TO65
28: VPOKEI, 128: NEXT: SPRITE*(0)=CHR*(12
8): PUTSPRITE0, (128,92), 15, 0: J=128: I=4
2: VPOKEAC, J: VPOKEAD, I: J=J/2: I=I*2: IFJ
<1 THEN J=128: IFI>128 THEN I=1: GOTO2ELSE2
ELSE IFI>128 THEN I=1: GOTO2ELSE2
```

Marc RIOUX remporte allègrement deux logiciels avec son superbe deuligne qui vous égaye votre écran comme pas deux.

## Listing Vic 20

```
50 DATA120, 169, 13, 141, 20, 3, 169, 21,
141, 21, 3, 88, 96, 238, 0, 22, 240, 3, 76, 1
91, 234, 174, 15, 144, 232
60 DATA138, 41, 8, 240, 250, 142, 15, 144
, 169, 224, 141, 0, 22, 76, 191, 234: FORI=
5376TO5416: READA: POKEI,A: NEXT
```

Pour lancer la routine, tapez SYS 5376 après le RUN fatidique. Pour modifier la vitesse de défilement, entrez POKE 5410,X où X sera compris entre 0 et 255.

Saludos la compagnie, j'veis me soigner.

## AU SECOURS MINITEL

Les deux photos que vous pouvez contempler ont de quoi vous laisser baba. D'autant plus baba si vous savez que ces images sont tirées de logiciels de jeu réalisés pour être utilisés à distance, soit en mode local, soit en mode distant. Là, vous n'avez que les dessins, mais imaginez que le son est complètement numérique et largement à la hauteur du graphisme. Bien entendu, l'ensemble de ces données sont stockées sur vidéodisque, offrant ainsi une grande capacité de stockage, sans temps d'accès excessif. Pour le moment, vous n'avez pas encore le droit de faire joujou avec *Shangai Paris* ou *Silence on Brûle* (ou les cinq autres jeux actuellement prêts) sur votre Minitel, mais ça pourrait venir dans un proche avenir. Le système a été conçu de façon à ce que le réseau téléphonique puisse être utilisé avec le son sur une ligne et les images sur

une autre, mais la solution idéale reste d'avoir une ligne vidéotex à 4800 bauds et une ligne téléphonique pour la sonorisation.

Pour vous donner une idée des capacités de l'Audiovidéographie Interactive (c'est ainsi qu'a été baptisé le système), imaginez que vous êtes connecté à Silence on Brûle. Ce jeu a été pensé pour les expositions, les lieux publics



où le joueur potentiel ne dispose que de peu de temps à consacrer à un logiciel. Vous vous trouvez en haut d'un immeuble en flammes et devez éviter d'être brûlé vif avant l'arrivée des pompiers. Chacune de vos actions peut avoir des conséquences bénéfiques ou néfastes sur la progression du sinistre. Le développement de l'action n'est pas fixé à priori mais



provient de l'ensemble des mouvements que vous aurez accomplis en un temps donné. Doté de deux cent cinquante images, d'une bande son d'une trentaine de minutes, ce jeu pourra retenir l'attention durant de nombreuses parties avant de lasser. L'Audiovidéographie Interactive regroupe le savoir de l'INA, du CCETT (créateurs du langage de programmation utilisé, le Colimason, pour pondre ses programmes) et Thomson-TITN (le concepteur de l'éditeur serveur). La distribution de ces programmes devrait se limiter dans un premier temps aux réseaux locaux (expos, lieux publics... avant de s'attaquer résolument aux communications à distance (une nouvelle génération de Minitel ?). Dès cette année, vous devriez pouvoir tenter les premiers contacts avec les vidéodisques interactifs, mais seulement sur des réseaux locaux.

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 DUHOOD

Dessins  
CARALI  
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



er  
round  
64 KO  
**AMSTRAD  
CPC 464** 2690 F\*  
vainqueur aux points  
dans l'espace le plus micro  
de Paris  
VIDE SHOP \*Version monochrome.

Je me suis acheté un super truc, samedi dernier. C'est un Elévateur Gamma à Propulsion Déshydratée avec Echappement à Gauche. C'est super. Je sais pas à quoi ça sert, mais c'est vraiment génial. En plus, j'avais pas spécialement prévu de l'acheter. Je suis juste passé devant un magasin et c'était en vitrine. C'est un gros machin avec des tuyaux qui dépassent de tous les côtés, des cadrans, des boutons, des réglages, des manettes, des lumières qui s'allument et qui s'éteignent, des bidules dorés qui jaillissent de temps en temps, mais c'est très beau, très techno. On dirait une platine à disques carrossée par Ferrari, un peu. Sauf qu'il y a beaucoup plus d'options, quoi. Je suis rentré, j'ai demandé au vendeur ce que c'était, et il m'a dit que c'était un Elévateur Gamma à Propulsion Déshydratée avec Echappement à Gauche. Je lui ai demandé à quoi ça servait, il m'a dit qu'à part élever des gammas par une propulsion déshydratée avec échappement à gauche, il ne voyait pas trop ce qu'on pouvait en faire d'autre. Quoi qu'il en soit, ça me plaisait : je l'ai acheté. C'est vachement gros, j'ai été obligé d'appeler un copain qui a une fourgonnette pour le ramener chez moi. On a ramé une demi-heure pour monter les deux étages, une heure pour le déballer et c'est là que j'ai commencé à vouloir le mettre en marche. Mais c'était pas si simple, parce qu'il était en pièces détachées ! Plus de 400 pièces en tout, pire qu'un puzzle ! Et en plus, le mode d'emploi, c'était pas "mettez l'écrou E dans le boulon B", mais plutôt un truc du style :

utiliser bague, n, lire carnet, photographeur carnet, s, s, o, o, ouvrir grille, o, o, n, n, n, e, donner pellicule, prendre photo, o, o, prendre note, lire note, e, s, s, s, o, o, o, o, insérer note, o, donner photo, demander nom, e, e, e, e, s, s, s, e, appuyer sonnette, voir Lovitch, o, aller ascenseur, frapper porte, n, voir Lovitch, aller ascenseur, n, aller distributeur, tourner poignée, prendre gum, aller chambre, lancer matelas, sauter fenêtre, n, n, e, e, aller statue, lancer gum, b, délier Lovitch, h, aller parc, o, o, n, n, n, o, photographeur homme, interviewer Lovitch".

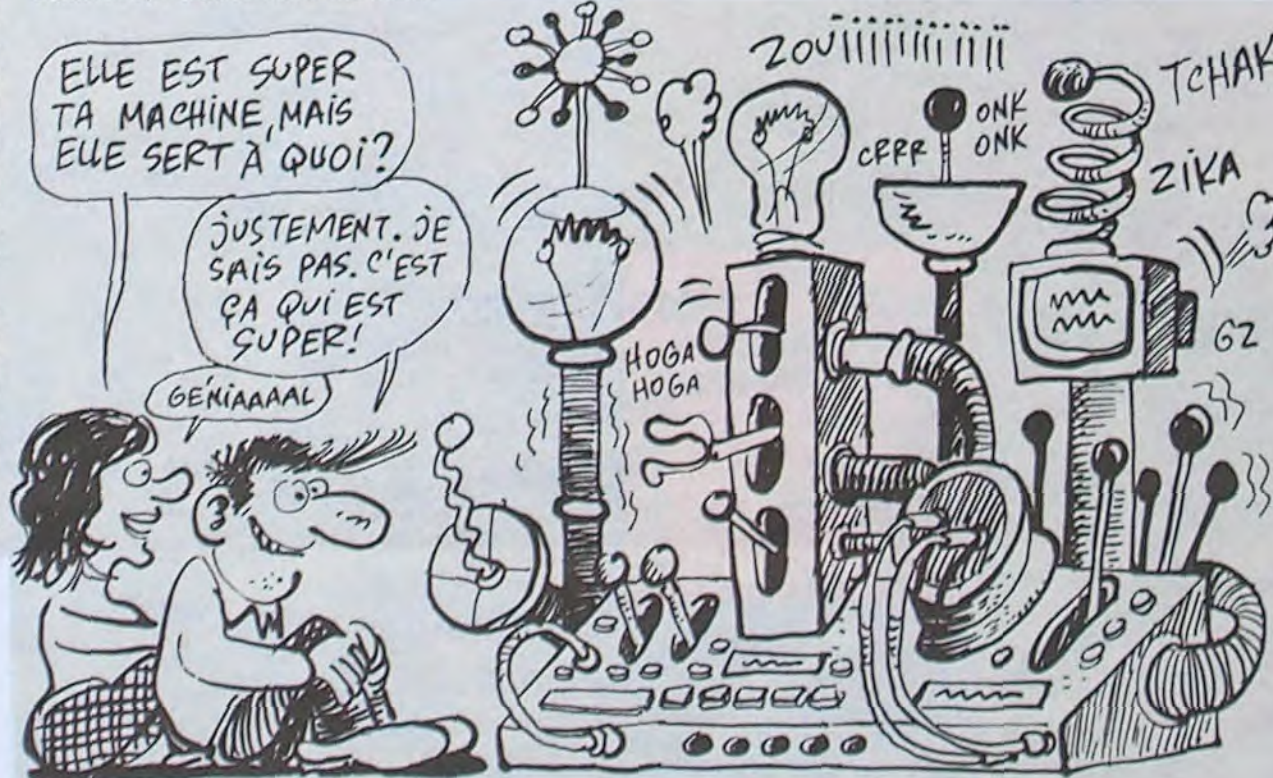
Alors, avec des explications comme ça, j'étais pas prêt d'y arriver. J'avais bien réussi à enclencher certains tubes brillants dans certains orifices, mais je n'étais pas sûr ni des tubes ni des bons orifices. J'ai été obligé d'appeler le vendeur, qui m'a expliqué vaguement que le but n'était pas de le monter efficacement mais de le monter esthétiquement. À partir de là, tout a été plus facile.

Le problème c'est quand je l'ai branché. Il n'y avait qu'une prise, c'était pas dur ; mais il ne clignotait pas et les machins ne sortaient pas des trucs. Re-coup de fil au vendeur, "Vous feriez mieux de consulter la notice d'emploi". Bon. La notice, j'ai commencé par la fin, je cherchais le sommaire. Dernière page, je trouve :

"Voici la solution complète de Scoop pour Apple par Waetion et Peppuy : s, e, demander appareil, prendre appareil, demander moteur, prendre moteur, demander flash, prendre flash, demander pellicule, prendre pellicule, o, soulever miroir, prendre carte, s, s, fouiller herbe, prendre jeton, s, o, o, montrer carte, o, s, jouer jackpot, insérer jeton, aller salle, n, e, e, e, aller kiosque, acheter journal, prendre journal, aller place, s, s, lire journal, tourner page, montrer page, s, o, aller toilettes, aller bar, e, n, n, e, dire pendu, acheter passe, assommer vendeur, e, fouiller poubelle, prendre arête, fouiller poubelle, prendre bague, grimper mur, n, e, ouvrir porte, avec passe, e, n, couper vitre,

## BIDOUILLE GRENOUILLE

Ça ressemblait à tout, sauf à un sommaire, mais comme la machine



ressemblait à tout sauf à une machine normale, je me suis dit que le numéro des pages était peut-être caché dans ces phrases sibyllines. J'ai pris le premier chiffre de la page (1600), je me suis dit que c'était certainement le numéro de la page d'explications mais codé. J'ai enlevé les zéros, j'ai pris la racine carrée (je ne sais pas pourquoi, une impulsion) et comme ça me donnait 4, j'ai regardé à la page 2. J'avais ça :

Et il fait RUN." Là, j'ai commencé à comprendre. Pour arriver à faire fonctionner la machine, il fallait être en mesure de déchiffrer le mode d'emploi. Ce qui éliminait automatiquement tous les nuls essayant de frimer avec une bécanne dont ils ne comprenaient pas le quart du dixième. C'était un défi, et en général, j'aime ça. Là, ça n'a pas raté : j'ai décidé de le relever. En partant de principes simples, j'ai commencé à déduire les phrases élémentaires. Par exemple, il était clair que MEMORY 20479 voulait dire "enclencher le bras articulé sur la roue dentée qui est sous le

mécanisme retardateur", et tout était à l'avenant. une fois que j'ai eu tout monté, je suis arrivé à la section "initialisation", qui, au lieu de s'appeler "initialisation" s'appelait "solution du Vampire Fou par Lionel Leclercq". Ça donnait : "baisser pont-levis, entrer, e, examiner bouteille, oui, oui, oui, examiner commode, ouvrir 3, oui, sortir, examiner cheminée, examiner tableau, reculer, ne, examiner chandelier, droit, 2, reculer, sortir, o, examiner table, no, décoder secret, oui, examiner bouteilles, casser bouteilles, reculer, sortir, b, e, magique, oui, n, enlever bouchon, oui, 0, 7, 5, sortir, h, h, e, oui, oui, sortir, o, ouvrir placard, oui, chier, oui, sortir, n, examiner lit, réveil, embrasser crapaud, demander mot-clef, bisou, oui, périra par le pieu et le crucifix pendant son sommeil de nuit dans le cercueil du donjon, oui, j'ai gagné l'anneau du comte, b, 1, H2O, oui, 2, 1759, oui, 3, etrop, oui, 4, vendemiaire, oui, 5, 8882, oui, 6, Shelley, oui, 7, iota, oui, 8, serrure, oui, 9, sol, lire message, oui, 10, 7902360, oui."

C'était clair pour moi, bien que le codage différait sensiblement de la première partie du manuel. Ici, on m'indiquait qu'il fallait mettre certaines valeurs à zéro, d'autres à 5FF, bref, la routine. J'ai fait ce qu'on me demandait de faire, et j'ai attaqué la troisième section, la dernière, intitulée "erratum du N° 115", ce qui voulait dire "mise en marche", je n'en doutais pas.

Voilà." C'était terminé, je le sentais. Je n'ai eu aucun mal à traduire cette simple phrase par : "appuyez sur le bouton marche/arrêt". Ce que je fis aussitôt. Et la machine s'est mise à clignoter, à lancer des extensions de tous les côtés, à faire jaillir des étincelles, à couiner, à grincer, à faire des tas de bruits étranges, encore mieux que dans le magasin. Je pense que c'est parce que je l'avais mieux réglée.

J'en suis super content. Elle reste allumée en permanence, chez moi. Dès que je rentre du boulot, je m'amuse avec. C'est super.



# AMSTRAD: DES MICKEYS!

Suite de la page 1

pensé, en son intime conviction et en toute bonne foi que les ventes n'excéderaient pas 20.000 pièces. Tout le monde tape des pieds, tape des mains et hurle en même temps : mais qu'ils sont nuls ! C'est lamentable d'être aussi naze ! Tout le monde savait qu'Amstrad ferait un tabac à Noël, c'était évident, les revendeurs, les clients, la presse, le plus nul de tous les cantonniers sur la route de Louviers savait ça. N'y a-t-il pas d'études de marché chez Amstrad, n'y a-t-il personne de bon sens ? J'en suis tout retourné, ma pauvre Germaine. Voilà la déclaration qu'ils nous ont faite : "je ne peux tout de même pas sortir des ordinateurs de mes entrailles". C'est joli, mais ça veut tout dire. Qu'est-ce qu'ils ont ? Ils n'aiment pas le fric ou quoi ? Et puis c'est pas fini, tant qu'on y est, crachons notre fiel...

## MAMAN, Y A MAMMOUTH !

Je me souviens de certaines paroles de Marion Vannier elle-même, la grande PDG d'Amstrad France : "Nous ne livrons aux grandes surfaces que ce que la loi nous oblige à leur livrer. Notre politique est de privilégier les petits revendeurs". Évidemment, quand on a vu qu'un peu partout en France on trouvait des Amstrad en grandes surfaces, on s'est précipité chez Amstrad. Voilà la réponse : "A part Conforama, qui n'est pas une grande surface, ce n'est pas nous qui les avons livrés". Riez, les enfants, riez, c'est ce qu'ils ont dit. Conforama n'est pas une grande surface. C'est sans doute un marché aux puces de poche. Toujours est-il que les Amstrad que vous pouvez trouver dans les grandes chaînes de consommation sont en provenance du

marché parallèle, donc sans doc en français, sans garantie française, etc. Ok, c'est tout de leur faute. Mais les garanties...

## GARANTIE 100% PUR AMSTRAD

Attention, y sont pas joies quand on les critique sur leurs points faibles. Ça n'a pas été coton de leur faire admettre que plusieurs revendeurs se sont plaints à propos de leur service après-vente (S.A.V.). Jusque là, les petits gars avaient tout admis, c'était le genre bons



joueurs : "OK, on admet, on s'est planté". Mais pour le S.A.V., ça a été autre chose. On n'est pourtant pas niais, on

n'est pas arrivé à sans arguments. C'est bien simple : les plaintes qu'on a reçues concernant les délais excessifs de service après-vente tournaient autour de 1 mois et demi ou deux mois. C'est pas rien ! Alors là, ils n'étaient plus contents du tout chez Amstrad, on leur a gâché leur goûter surprise. Bah, si personne ne le dit, personne ne le saura jamais. Impossible de les faire bouger d'un poil, pourtant les plaintes qui émanent d'un peu partout sont là pour témoigner du manque de sérieux des services proposés. Le pire c'est que dans la discussion est venu un argument douteux : d'après eux, c'est au revendeur d'assurer la réparation du produit et ce n'est qu'en cas de panne extrême qu'Amstrad doit être prévenu. Pas mal, hein ! On fait de la micro comme on dépanne des voitures, quoi. Un micro n'est pas une voiture, qu'on se le dise. La garantie Amstrad pour être qualifiée de bonne doit pouvoir se targuer de résoudre tous les problèmes d'un acheteur dans un délai convenable. C'est

Suite page 14

HEP! T'AS DU FEU? NON, MAIS S'AI L'HEURE!  
DONNE TOUJOURS 7420  
MERCI MON CON  
MERCI MONSIEUR MON CON, ON DIT

2<sup>e</sup> round  
64 KO  
AMSTRAD  
CPC 664  
3790 F\*

vainqueur aux points dans l'espace le plus micro de Paris

VIDE SHOP \*Version monochrome.

# MINI MIRE

Cette semaine, j'ai eu des nouvelles de Digitel. Digitel, on vous en a causé il y a peu de temps dans un article sur les pirates. Je vous racontais ses premiers exploits contre les banques de données, les centres de calculs, les VAX et autres VM (M ton modem, les PTT l'aimeraient !). Cette semaine, ce bougre de gamin vous a piraté une superbe messagerie en Télétel 3. Comment ? Comme d'habitude. Trouver le nom du responsable, réfléchir un peu sur ce que peut être son Login (en général un truc assez nul, les initiales du mec ou le nom de sa copine). Cette semaine, le serveur visé avait un accès en Télétel 1 et un mot de passe lamentable, comme d'habitude.



Résultat : après s'être bien amusé, notre copain a fait, sans le faire exprès, un superbe Delete. Dur pour le serveur. Tout fut effacé pour la journée et sans doute plus. Quand je dis tout, c'est TOUT ! Que c'est désagréable ! En tout cas, ces temps-ci, les pirates redoublent leurs efforts. On assiste à de vraies batailles rangées : des clans contre des "crack-band", des pirates contre des corsaires. C'est marrant. Ils jouent à celui qui aura le plus de codes. "M'en fous parce moi, j'ai deux Cray et tous les accès en codes concepteurs", "Ouais, mais moi, j'ai complètement piraté tout le réseau interne des PTT et j'ai tous les accès à GSI"... C'est drôle, surtout quand on sait que les mecs derrière ramont comme des malades pour essayer de rattraper leurs conneries (ouais, enfin quand ils arrivent à en faire, quand ils ne s'appellent pas Piratetel quoi).

À signaler, cette demande exprime d'un lecteur pour que je retranscrive ici son message personnel : salut à tous les Ribous, Shada, Nef, Beru, David, CIDER, Mao, APPLE & I, Virgule, Ellis et les autres. Monsieur Ribou, s'il te plaît : filtre les codes de déconnection ou ton serveur ne fera pas long feu. Un autre serveur génial, c'est HG en Télétel 3. Je radote mais c'est important. Traînez vous guêtres, vous ne serez pas déçus.

Je ne suis pas un ingrat, comme chacun le sait, je vais donc répondre à mon abondant courrier. Arsenic (c'est son nom) me pose trois questions. La première est génialement tour-

Suite page 14

Du 15 au 31 janvier 1986

# FONCEZ!



chez ces revendeurs vous trouverez les livres P.S.I. qu'il vous faut.

- 01000 Librairie MONTBARBON
- 19, rue Maréchal Joffre - Bourg-en-Bresse
- 02000 MOULINS MICRO
- 20, rue Régemortes - Moulins
- 03200 LA GRANDE LIBRAIRIE
- 54, rue de Paris - Vichy
- 04100 L'AMI DU LIVRE
- 47, Grande Rue - Manosque
- 05003 Librairie DAVAGNIER
- 3, place J. Maréchal - Gap Cedex
- 06000 A LA SORBONNE
- 23, rue Hôtel des Postes - Nice
- 06000 CHEFOTO
- 24/25, avenue Notre-Dame - Nice
- 06130 Maison de la Presse
- 9, bd du Jeu de Ballon - Grasse
- 06400 Librairie A LA SORBONNE
- 7, rue des Belges - Cannes
- 06400 SVEVA
- 14, bd de la République - Cannes
- 06700 Panorama de Livres
- Centre commercial CAP 3000 - Saint-Laurent-du-Var
- 08000 RIMBAUD
- 25, rue de la République - Charleville-Mézières
- 11000 DELHOM
- 8, rue de la Liberté - Carcassonne
- 13001 FLAMMARION SA LA CARREBIERE
- 3, Marche des Capucins - Marseille
- 13001 FNAC
- Centre Bourse - Marseille
- 13001 Librairie MAURETTI
- 142, la Canabère - Marseille
- 13100 Librairie de Provence
- 31, cours Mirabeau - Aix-en-Provence
- 17000 MICROLUDE
- 44, rue Saint-Yon - La Rochelle
- 17300 Librairie PILLOT
- 44, rue Audry - Rochefort
- 17301 Maison de la Presse ARDOUIN
- Place Colbert - Rochefort Cedex
- 19103 Librairie SEIGNEUILLES
- 11, rue Major - Brive-la-Gaillarde
- 20000 AMPART CARLI
- 7-9, avenue Beveris - Ajaccio
- 21000 FNAC DIJON
- 24, rue du Bourg - Dijon
- 21025 Librairie de l'Université
- 17, rue de la Liberté - Dijon Cedex
- 21100 Librairie FLAMMARION
- 97, rue de Mirande - Dijon
- 21200 Librairie Maison de la Presse CUEGNET
- 3, place Carnot - Besençon
- 22000 Maison de la Presse
- 13, rue Saint-Guilhaume - Saint-Brieuc
- 25000 SIA REBOUL
- 72, rue de Trépollet - Besançon
- 25013 Librairie CAMPOVINO
- 50, Grande rue - Besançon Cedex
- 26100 Librairie BERTHET
- 16, rue des Cordeliers - Romans
- 26200 Librairie BAUME
- 52, rue Pierre Julien - Montélimar
- 27000 Librairie Papeterie DROUMET
- 34, rue du Dr Ouriel - Evreux
- 29000 Librairie RAVY
- 40, rue Kléber - Quimper
- 30000 Librairie LACOUR
- 25, bd Amiral Courbet - Nîmes
- 30015 BAILLE
- 40, bd Victor Hugo - Nîmes Cedex
- 31000 FNAC LIBRAIRIE LES CAPITOULS
- 1 bis, place Occidante - Toulouse
- 31000 Librairie PRIVAT
- 14, rue des Arts - Toulouse
- 33000 ESPACE MICRO 33
- 89, cours Victor Hugo - Bordeaux
- 33000 Librairie Universitaire
- 40, cours Pasteur - Bordeaux
- 33000 SVEVA BOUTISSOT
- La Croix du Palais - Bordeaux
- 33080 Librairie MOLLAT
- 83-91, rue Porte Dijeaux - Bordeaux Cedex
- 33101 GERMOND
- 19, rue de Besançon - Dôle Cedex
- 33400 Librairie GEORGES
- 489, cours de la Libération - Talence
- 34045 SAURAMPS
- Le Triangle - allée Jules Milhaud - Montpellier
- 34500 CLARETON
- 15, rue de la Coquille - Béziers
- 35000 Librairie des Facultés DELCOURT
- 1, rue Maréchal Joffre - Rennes
- 35000 Librairie DIALOGUES
- 19, rue de la Chakias - Rennes
- 35000 Librairie LE FALLIER
- 2, place du Palais - Rennes
- 36000 Librairie ARCANES
- 72, rue Grande - Châteauneuf
- 36000 SIA BORNE et Cie
- 25, avenue de la Gare - Châteauneuf
- 37000 Librairie HER ET DEMAIN
- 4, rue Maréchal - Tours
- 37000 Librairie LE MASQUE ET LA PLUME
- 6, rue Michellet - Tours

- 37000 Librairie TERRE DES HOMMES
- 4-6, avenue de Grammont - Tours
- 38000 Espace MICRO CHABERT
- 47, avenue Alsace-Lorraine - Grenoble
- 38000 Librairie HAREL
- 11, rue Saint-Jacques - Grenoble
- 38100 FNAC
- 3, Grand Place - Grenoble
- 39101 GERMOND
- 19, rue de Besançon - Dole
- 39102 Librairie JACQUES
- 38, rue de Besançon - Dôle Cedex
- 40000 MICROTHEQUE BLEUE
- 53, rue Gambetta - Mont-de-Marsan
- 41000 Librairie PILETAN
- 3, rue du Commerce - Blois
- 41100 Librairie FANEN
- 25, place de la République - Vendôme
- 42000 Librairie de PARIS
- 5, rue Rongier - Saint-Etienne
- 42000 Librairie PLAINE
- 27, avenue de la Libération - Saint-Etienne
- 43000 Maison de la Presse
- 25, bd Saint-Louis - Le Puy
- 44000 Librairie MEDICALE et SCIENTIFIQUE
- 10 bis, allée de Turénne - Nantes
- 44000 Librairie OUGEL
- 8, place de la Bourse - Nantes
- 44001 Librairie BEAUFRETON
- 24-30, passage Pommeray - Nantes
- 44019 Librairie DURANCE
- 4, allée d'Orléans - Nantes Cedex
- 44011 Maison de la Presse
- 71, rue Jean Jaures - Saint-Nazaire Cedex
- 45000 Librairie JEANNE D'ARC
- 11, rue Jeanne d'Arc - Orléans
- 45000 Librairie BOSTEAU
- 23, rue des Lices - Angers
- 45000 MICRO VIDEO CENTER
- Galerie Le Palace, rue F. Roosevelt - Angers
- 51062 Librairie MICHAUD
- 9, rue du Cadeau St-Pierre, BP 360 - Reims Cedex
- 51066 Librairie PAUL LARGERON
- 23, rue Carnot - Reims
- 54000 Librairie A LA SORBONNE
- 12, rue de Saint-Dizier - Nancy
- 54000 Librairie VICTOR BERGER
- 13-15, rue Saint-Georges - Nancy
- 54000 SEREC
- 36, rue de Metz - Nancy
- 54300 Librairie BASTIEN
- 22 à 26, rue Germain Charrier - Lunéville
- 56100 LA BOUGNERIE
- 7, rue du Port - Lorient
- 56100 Librairie CRAFF
- 1, place André Brind - Lorient
- 56100 Librairie D. CEUGNON
- Angle rue du Port et Patrie - Lorient
- 57000 FNAC METZ
- Centre Saint-Jacques - Metz
- 57009 Librairie PAUL EVEN
- 1, rue Ambrose Thomas - Metz
- 57204 Librairie SCHEISSER
- 1, rue Sainte-Croix - Sarreguemines Cedex
- 57208 Librairie PIERRON-MULLER
- 5, rue Sainte-Croix - Sarreguemines
- 57400 Librairie VATAUX
- 68, Grande Rue - Sarrebourg
- 58000 Le FORUM DE LA HPI
- 27, rue Saint-Martin - Reims
- 58000 Librairie ARTS ET LIVRES
- 19, rue des Ardilliers - Nevers
- 59002 LE FURET DU NORD
- 54, rue de l'Hôtel Malaise - Lille
- 59100 Librairie LENGLET
- 27, rue du Vieil Abreux - Roubaix
- 59200 FURET DU NORD TOURCOING
- 20, place de la République - Tourcoing
- 59300 FURET DU NORD VALENCIENNES
- 21, rue Dupuyrouy - Valenciennes
- 62400 Librairie REGIS BEL
- 34, rue d'Aras - Béthune
- 62300 POINT VIRGULE
- 48, place Jean Jaures - Lens
- 62100 Maison de la Presse - SOCIAL PRESSE
- 1, bd Pasteur - Calais
- 63000 CADI
- 7, avenue F. Roosevelt - Clermont-Ferrand
- 63000 FNAC
- Centre Jaudé - Clermont-Ferrand
- 63000 Librairie JOSEPH GIBERT
- 2, avenue des Etats-Unis - Clermont-Ferrand
- 63000 Librairie LES TROIS CANS
- 80, bd Gergovia - Clermont-Ferrand
- 63000 Papeterie HEYRIAL
- 1, bd Desmarès - Clermont-Ferrand
- 64000 BASE 4
- 11, rue Samozet - Pau
- 64400 Librairie A LA PLAGE
- 13, rue Alfred de Vigny - Cloron-Sainte-Marie

- 65000 L.P.B.
- 31, rue du Régiment de Bigorre - Tarbes
- 66000 Librairie BERDAGUE
- 12, place Jean Jaures - Perpignan
- 66000 Librairie DE LA LOGE
- Place de la Loge - Perpignan
- 66000 Librairie TORCATIS
- 10, rue Maillé - Perpignan
- 67000 FNAC MESSON ROUGE
- 22, place Kléber - Strasbourg
- 67000 Librairie DES FACULTES
- 2-12, rue de Rome - Strasbourg
- 67000 Librairie INTERNE KLEBER
- 23, place Broglie - Strasbourg Cedex
- 68000 Librairie RUC
- 6, place de la Cathédrale - Colmar
- 68025 Librairie PAUL HARTMANN
- 24, Grand'Rue - Colmar Cedex
- 68051 Librairie ALSATIA UNION
- 4, place de la Réunion - Mulhouse
- 68100 Librairie BISEY
- 35, place de la Réunion - Mulhouse
- 68200 FNAC MULHOUSE
- 1, place Franklin - Mulhouse
- 69002 DÉCITRE
- 6, place Bellecour - Lyon
- 69002 FLAMMARION
- 19, place Bellecour - Lyon
- 69002 FNAC
- 85, rue de la République - Lyon
- 69002 Librairie CAMUGLI
- 6, rue de la Charité - Lyon
- 69007 LYON COMPUTER
- 313, rue Garibaldi - Lyon
- 73200 A.M.I.S.
- 7, avenue Parisot de la Boisse - Albertville
- 74000 FNAC
- 18, rue Sormanière - Annecy
- 74000 Librairie GARDET
- 16, rue du Papey - Annecy
- 75001 FNAC FORUM
- 6 à 7, rue Pierre Lescol - Paris
- 75005 Coopérative de l'UNIVERSITE CLUB
- 121, bd Saint-Michel - Paris
- 75005 Librairie GIBERT JEUNE
- 23, rue St-Michel - Paris
- 75005 RADIO M.J.
- 19, rue Claude Bernard - Paris
- 75005 Librairie de l'ENSEIGNEMENT TECHNIQUE EYROLLES
- 6, bd Saint-Germain - Paris
- 75005 MAGOL Informatique
- 72, bd Raspail - Paris
- 75005 FNAC FORUM
- 136, rue de Rennes - Paris
- 75006 Librairie MAGNARD
- 103, rue Général Ledecq - Rouen
- 75006 Librairie Technique J. GIBERT
- 26, bd St-Michel - Paris
- 75008 FNAC ETOLLE
- 11, rue Livrosier - Paris
- 75008 SEGIMEX
- 140, bd Hausmann - Paris
- 75008 SVEVA
- 21, bd des Batignolles - Paris
- 75009 Librairie MARIN
- 18, bd Hausmann - Paris
- 75009 Librairie WEIL
- 60, rue Casimir - Paris
- 75010 Librairie PARISIENNE DE LA RADIO
- 43, rue de Dunkerque - Paris Cedex 10
- 75011 INFORMATIQUE FRANCE
- 84-86, rue de Montreuil - Paris
- 75012 Librairie LE POINT
- Centre Côté Gamma, 195, rue de Bercy - Paris
- 75016 Librairie GUYETIER
- 66, avenue Théophile Gautier - Paris
- 75016 PENTASONIC
- 5, rue Maurice Bourdel - Paris
- 75017 Librairie de PARIS
- 7, place Cléry - Paris
- 75017 Librairie Carnot
- 132, bd Malesherbes - Paris
- 76000 FNAC ROUEN
- 37, rue Euyère - Rouen
- 76000 Librairie LESTRINGANT
- 103, rue Général Ledecq - Rouen
- 76200 ELECTRO DOM
- 9, rue de la Moine - Dieppe
- 76200 Librairie LES MILLE PAGES
- 60, rue de la République - Dieppe
- 76502 Librairie PAUL DUVAL
- 94, rue des Martyrs, BP 214 - Elbeuf
- 76600 Librairie DOMBRIE
- 10, place de l'Hôtel de Ville - Le Havre

- 76600 Librairie DELAHAYE
- 8, rue René Coty - Le Havre
- 77000 Librairie SAINT-JEAN
- Place Saint-Jean - Meaux
- 77000 MELUN INFORMATIQUE
- 9, rue du Léopold - Meaux
- 77100 LANGUN-GAY
- 65, place du Commerce et Honoy - Meaux
- 77120 Librairie CANAUD
- 15, rue du La Artillerie - Coulmiers
- 77160 SIA des JOURNAUX DE PROVINCE
- "Le Havard" S.A., 11, rue de la Confrérie - Provins
- 77300 API Informatique
- 9, rue Marner - Fontainebleau
- 77340 Maison de la Presse DECLOCHEZ
- Centre Commercial "2000" - Postault-Créteil
- 77350 Librairie MORALET
- Centre Côté Renaissance, rue Maurice d'Assolant - Le Mesnil sur Seine
- 78000 Librairie RIJAT
- 26, 49, avenue de Saint-Cloud - Versailles
- 78000 Société MICTEL
- 4, rue André Chénier - Versailles
- 78120 Librairie DESBORGES
- 39, rue du Général de Gaulle - Rambouillet
- 78130 Librairie LES PALMIERS
- 86, rue Paul Doumer - Les Mureaux
- 78140 TEMPS DE VIVRE
- Centre Commercial Vikiy 2 - Vikiy Villacoublay
- 78180 Librairie LIRE ET ECRIRE
- 31, avenue de Plan de l'Église - Voisins le Bretonneux
- 78200 Librairie THOMAS
- 47, rue Nationale - Mantes la Jolie
- 78300 Librairie BEAUFELS
- 15, avenue de Cap - Poissy
- 78630 LE CERCLE
- Centre Art de Seine - Orgeval
- 79000 TECHNIG 2000
- 26, place du Rempart - Niort
- 79104 Maison de la Presse PEL GRIM
- 1, avenue V. Leclerc - Thouars
- 80004 Librairie EYRAUD
- 6, rue Albert Daubigny - Amiens
- 80039 Librairie PORTE ET CHOUQET
- 7, rue de Novon - Amiens
- 81100 CASTRES DIFFUSION PRESSE
- 23, rue Malot - Castres
- 81000 Librairie BONNAUD
- 7, bd de Strasbourg - Toulouse
- 83000 Librairie GAY
- 4, place de la Liberté - Toulouse
- 83000 Librairie MONTBARBON
- 29, rue d'Alger - Toulouse
- 83160 VIDEO PLAY
- Centre Commercial Bamecourt, 2<sup>e</sup> niveau - La Viallette
- 84000 Librairie AMBLARD
- 10-14, portail Mathéron - Avignon
- 84400 Librairie DUMAS
- 61, rue des Marchands - Apt
- 85000 SIA CALATAYUD
- 11, rue Georges Clemenceau - La Roche sur Yon
- 85000 Librairie CHAGNEAU
- 15, rue des Halles - La Roche sur Yon
- 86000 Librairie GIBERT
- 9, rue Gambetta - Poitiers
- 87000 Librairie PETIT
- 3, place Denis Dussoubs - Limoges
- 88000 CALYPTHOQUE
- 10, rue de France - Epinal
- 88000 Librairie PANORAMA 88
- 4, avenue du Général de Gaulle - Epinal
- 88101 Maison de la Presse ALJENNE
- 60, rue Thiers - Saint-Dié
- 89200 Librairie VORLOT
- 42, Grande Rue - Avallon
- 90000 FNAC BELFORT
- 6, rue des Capucins - Belfort
- 91290 SIA JCG
- 114, Grande Rue - Arpajon
- 91300 SOPHIC S.A.
- 34, place de France - Massy
- 91400 MICRO INFORMATIQUE 91
- 15, rue Bourcier - Orsay
- 91600 Librairie de LYCÉE
- 2, rue du Mail - Sauvigny sur Orge
- 92000 NEA STARCOM
- Centre Commercial des 4 Temps - Puteaux
- 92100 COMPUTERLAND
- 104, avenue Jean Baptiste Damiens - Boulogne
- 93600 OROPLUS
- 7, place Camille Saint-Saëns - Aubray sous Bois
- 94130 Librairie BERTHET
- 105, Grande rue Charles de Gaulle - Nogent sur Marne
- 94400 SIA POLYDOL - Librairie Papeterie
- 9, rue de l'Abbé Roger Desry - Vitry sur Seine
- 95021 AVEANA
- Square Columbia, centre ville, BP 94 - Cergy-Pontoise Cedex
- 95130 AUDITURUM
- 2, bd Maurice Berteaux - Francville



# AMSTRAD: DES MICKEYS!

Suite de la page 13

loin d'être le cas, messieurs les services après vendeurs. Argument made in Amstrad : la qualité d'une réparation se juge au fait que la réparation a eu lieu. Argument made in HHHHebdo : encore faudrait-il que ça se fasse rapidement. Réplique Amstrad : non. Réplique HHHHebdo : si. Au moment où on allait en venir aux mains, je me suis souvenu d'un article du Financial Times paru en octobre...

## BOURETTE, GONFLETTE : LES DEUX MAMELLES DE...

Il nous racontait des tas de trucs dans ce journal, le bon Sugar. Comme quoi Amstrad cassait tout, qu'ils avaient du fric à ne plus savoir qu'en foutre, qu'ils pouvaient se rouler dans les disquettes tellement les stocks étaient énormes, qu'ils se torchaient avec les papelards de la

comptabilité tellement les profits et bénéfices écrasaient de leur poids ces nabots de concurrents, que les lecteurs de disquettes étaient en vrai métal, pas du toc et que même aux puces, je te défie de trouver moins cher, que même que si t'y arrives, je bouffe ma chemise. Bref, en quelque sorte, ce cher Sugar pratiquait un sport très usité en micro : la gonflette. Il est évident que Amstrad s'est imposé en France, que le succès a été énorme durant toute une année mais il est aussi certain qu'ils se sont plantés ce dernier Noël en Allemagne et en Angleterre. D'après un certain nombre d'espions, les Amstrad vendus aux distributeurs anglais ne se sont pas vendus aux consommateurs mais à des parallélismes français venus d'ici pour assurer leurs stocks. Parce qu'ailleurs en Europe, des machines, il y en avait, à Noël !

Des tas ! Partout ! Ça dégoulinait des rayons, et non seulement ça, mais en plus ça s'est mal vendu. Alors, que Sugar dise que tout va très bien, je veux bien, mais appelez-moi Madame la Marquise...

## HUMOUR MASSACRANT

Bien entendu, nous ne sommes pas les seuls à avoir demandé des comptes à propos des disquettes vierges. Le dernier



argument en date d'Amstrad Angleterre : "On est désolé, mais l'un des containers du bateau qui nous amenait les dis-

quettes du Japon était mal fermé. Il y avait des vagues de douze mètres de haut, le container a pris l'eau, les disquettes sont inutilisables et il vous faudra attendre la prochaine livraison pour en avoir".

## CONCLUSION

Amstrad a bien changé. À en croire les revendeurs, ils vont incessamment se tirer avec la caisse. Mais les revendeurs exagèrent toujours, surtout quand ça arrange leurs bidons. Il est vrai que les blocages de chèques, les délais de livraisons intolérables, les ruptures de stock, et autres promesses non tenues ont de quoi faire perdre patience au plus calme d'entre eux.

Et le pauvre consommateur, tout seul, accablé dans son coin, tout tremblant au bord de la crise de schizophrénie, qui a pas eu son Amstrad à Noël, qui a pas de manuel en français, qui a pas de disquettes pour donner à manger à sa machine, il reste ce qu'il n'a jamais cessé d'être, malgré les apparences : un cochon de payeur.



**3<sup>e</sup> round 128 KO**

**AMSTRAD CPC 6128** 4 490 F\*

vainqueur aux points dans l'espace le plus micro de Paris

VIDE SHOP \*Version monochrome.

Suite de la page 13

née sous forme d'une réflexion plus ou moins désagréable. Je la résume ainsi : "Je te fous mon poing dans la gueule si tu ne me files pas le mot de passe avec tes codes". Je vais m'expliquer car tout accusé a le droit de se défendre (Marius : tu me défends le cœur !). Si je vous donne tous les mots de passe que j'ai, il est évident que quelques minutes après la sortie du journal, ils seront modifiés soit par le serveur, soit par l'abonné dupé et donc ils ne vous serviront arien (ouais, d'accord : à rien). Je le fais pourtant de temps en temps car jouer avec le feu est un de mes passe-temps favoris (de la lune). De plus, je vous rappelle (à tarte) que trouver un mot de passe est bien souvent une très mince affaire. Les initiales, les noms de conjointes, de villes, sont bien souvent utilisés. Facile de pirater, puisque je me tue à vous



le dire. Ce qui compte, c'est un début. Trouver un parrain qui vous file des codes, histoire de vous faire démarrer. Tiens, puisque vous avez l'air si attentifs, faites-nous part de vos plus grands piratages (avec preuve quand même, copies d'écran ou carrément filez-nous les codes) et j'en parlerai ici-même. La deuxième question de Sir Arsenic concerne les possesseurs de Spectrum. Quel modem utiliser me demande-t-il. Aïe. Quel épineux problème. À ma connaissance, il n'existe que le DTL2000 dont les prix varient entre 1400 et 2500 balles selon que vous le voulez en V23 et V21, que vous voulez faire un serveur ou que vous n'en avez rien à foutre. Un conseil : téléphonez à Digitelec à Merignac (j'vous dis ça histoire de pas vous filer le téléphone et que vous vous les gonfliez à le chercher partout !). Quant à la troisième, elle concerne la taxation de Télétel 2. Mais non, mon canard, elle n'a pas bougé, elle reste à 0,77 francs toutes les deux minutes avec les variations horaires habituelles (ou habit de trueller pour les maçons). Encore une petite info : les résultats du Paris-Dakar seront donnés en direct sur COSMOS 6502 au (1) 42 83 86 00. On vous gâte ! Pirates de VM (Veri Muche), TSO, VAX (ciné) et autres, je vous embrasse 193002111 fois. Amateurs de bourrins et autres canassons, 175060383. Les autres je vous hais. Tiens, écoutez la douce et soyeuse sonorité de ce pet satiné : 169001672. Immuable ! Je vous salue bien bas, mes seigneurs. Escapeneufg.

# BASES TEMPS « X » le n°1 du soft en Belgique arrive en France

## DIGIT CENTER

ATARI 520 ST plus 1 mega 8 890 F



- Franchisés ! Téléphonez au (1) 43.06.36.16
- | SOFTWARE   | PRIX  |
|------------|-------|
| KARATE     | 196 F |
| MANDRAGORE | 250 F |
| CAO        | 340 F |
| FOX        | 155 F |
| BLITZ      | 480 F |
| EMPIRE     | 230 F |
- | AMSTRAD CASSETTES          | PRIX  |
|----------------------------|-------|
| AMSPRITE                   | 199 F |
| RAID                       | 119 F |
| HACKER                     | 119 F |
| TALES OF ARABIAN NIGHTS    | 89 F  |
| SCRABBLE (FRANÇAIS)        | 250 F |
| THEY SOLD A MILLION        | 120 F |
| DEVIL'S CROWN              | 125 F |
| HIGHWAY ENCOUNTER          | 129 F |
| MATCH DAY                  | 99 F  |
| 3D GRAND PRIX              | 119 F |
| BATTLE OF BRITAIN          | 129 F |
| CYRUS CHESS                | 119 F |
| DUPPLE GANGER              | 119 F |
| MORDEN'S QUEST             | 89 F  |
| PACK 3D SUB/TORANN/ DIANNE | 310 F |
- | DISQUETTES             | PRIX  |
|------------------------|-------|
| MULTIPLAN              | 498 F |
| SCRABBLE (ANGLAIS)     | 185 F |
| SPY VS SPY             | 160 F |
| SORCERY+               | 165 F |
| LORDS OF MIDNIGHT      | 165 F |
| DEVIL'S CROWN          | 165 F |
| COMPUTER HITS          | 289 F |
| HI RISE                | 229 F |
| KORONIS                | 289 F |
| SPY VS SPY 2           | 179 F |
| COLOSSUS CHESS IV      | 209 F |
| MICKEY SPACE ADVENTURE | 179 F |
| SUMMER GAME 2          | 209 F |
| SUPER ZAXON            | 209 F |
| LITTLE COMPUTER PEOPLE | 209 F |
| THEY SOLD A MILLION    | 180 F |
| WIZARD                 | 179 F |

- | SPECTRUM CASSETTES    | PRIX  |
|-----------------------|-------|
| LIGHT PEN DK TRONIX   | 290 F |
| WORLD JERLES BASEBALL | 99 F  |
| MARSPORT              | 115 F |
| WINTER SPORTS         | 115 F |
| W CELL                | 115 F |
| STAR QUAKE            | 92 F  |
| WIZARD LAIR           | 99 F  |
| ENDURANCE             | 105 F |
| SUGGERNAUT            | 105 F |
| ELITE                 | 172 F |
| PROFANATION           | 105 F |
| FIGHTING WARRIOR      | 99 F  |
| NIGHT SHADE           | 115 F |
| MORDEN'S QUEST        | 90 F  |
| PANZADROME            | 169 F |
| HIGHWAY ENCOUNTER     | 105 F |
| IMPOSSIBLE MISSION    | 92 F  |
| THEY SOLD A MILLION   | 120 F |
| SHADOW FIRE           | 109 F |
- | ATARI               | PRIX  |
|---------------------|-------|
| COMBAT LEADER       | 109 F |
| BALLBLAZER          | 129 F |
| RESCUE ON FRACTALUS | 129 F |
| CHOP SUEY           | 115 F |
| BLUE MAX            | 119 F |
| SUPER ZAXON         | 129 F |
| THEATRE EUROPE      | 115 F |
| HACKER              | 115 F |
- | DISQUETTES     | PRIX  |
|----------------|-------|
| ULTIMMA 3      | 259 F |
| SUPER ZAXON    | 172 F |
| CHOP SUEY      | 172 F |
| SUMMER GAMES   | 172 F |
| DORED OF RINGS | 229 F |

## DIGIT CENTER TOUJOURS LE PREMIER COMMODORE 128D disque drive 5990 F.

- PROMOTIONS
- |  |        |
|--|--------|
| QUICKSHOT 2  | 99 F   |
| MONITEUR MONOCHROME (avec son)   | 990 F  |
| QL ANGLAIS + INTERFACE   | 3490 F |
| AZERTY   | 3490 F |
| THOMSON T09 + MONITEUR COULEUR   | 9995 F |
| COMMODORE 128  | 3450 F |
| PACK THOMSON T07 (clavier mécanique + lecteur K7 + cube basic + color paint) | 3950 F |
| PACK THOMSON M05 (clavier mécanique + lecteur K7 + pictor + mandragore)      | 2950 F |
- |                             |        |
|-----------------------------|--------|
| AMSTRAD CPC 464 MONOCHROME  | 2590 F |
| AMSTRAD CPC 464 COULEUR     | 3990 F |
| AMSTRAD CPC 6128 MONOCHROME | 4490 F |
| AMSTRAD CPC 6128 COULEUR    | 5990 F |
| AMSTRAD PCW 8256            | 6990 F |
| CONSOLE ATARI 2600 SECAM    | 590 F  |
| SONY MSX                    | 1990 F |
| ORIC                        | 890 F  |
| 3 K7 vierges                | 20 F   |
| Imprimante SEIKOSHA GP 50   | 1090 F |

# PLUS DE 2000 TITRES EN STOCK DANS NOS MAGASINS

Pour commander, cochez les articles choisis, faire le total, remplir le bon ci-dessous et expédier cette page accompagnée du règlement à l'adresse du DIGIT CENTER le plus proche de votre domicile.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_ Adresse \_\_\_\_\_ Localité \_\_\_\_\_

Tél. \_\_\_\_\_ Montant des commandes \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ Montant total \_\_\_\_\_

Frais de port \_\_\_\_\_

- LISTE DES MAGASINS
- PARIS : Digit Center 73, bd Poissonnière 75002 Paris - Tel. 42 21 49 66
- LYON : Digit Center 84, Champ Élysées 69008 Lyon - Tel. 45 63 22 36
- MARSEILLE : Digit Center Centre Commercial Beauvallon 93270 Sevran - Tel. 43.83.20.46
- NICE : Digit Center Centre Commercial Les 4 Temps Niveau 0 92092 Paris-La Défense - Tel. 47 78.82.56
- VELIZY : Digit Center Centre Commercial Velizy II 78000 Velizy - Tel. 39 46 03 47
- LILLE : Digit Center Boulevard 221 bis Centre Commercial Villeneuve d'Ascq 59650 Villeneuve d'Ascq - Tel. 30 47 44 23
- CALAIS : Tempa X 8, rue Charlat 63100 Calais - Tel. 21 96 80 71
- AUBAGNE : Tempa X Centre Commercial Barrouat 13127 Aubagne - Tel. 42 70 43 55
- MULHOUSE : Digit Center 7, rue du Razon 68100 Mulhouse - Tel. 89 56 61 65

## L'ENCHAÎNÉ de Giuseppe Patroni GRIFFI

12/20

avec Laura ANTONELLI (Marie, 44 ans, toutes ses dents et implacablement bellissima !), Tony MUSANTE (Michael, mouals), Blanca MARSELLAC (Janine)

Il y a bien des années, Michael avait séduit Marie, il l'avait ligotée dans une cabane de bûcheron et, à 15 ans, elle avait découvert les premiers râles du plaisir sado-maso. Elle n'a jamais oublié son maître d'un jour alors qu'après coup, Michael avait immédiatement oublié Marie.

C'est à Paris que Michael, alors qu'il vient de raccompagner sa femme à la gare, va à nouveau croiser Marie. Il découvre qu'elle habite sur le même palier que lui et, attiré par un vague souvenir, va sonner chez elle et se précipiter dans la

gueule de la louve. C'est Janine, la sulfureuse fille de Marie, qui lui ouvre. Les deux égéries l'attendaient, l'écume aux lèvres, bien décidées à ne plus le laisser partir : enchaîné à tout jamais aux volontés diaboliques de ses gardiennes. Et quand y a de la chaîne, y a pas de plaisir ! Sitons bien la chose : c'est italien, c'est vaguement dénudé sans être hard, c'est filmé avec quarante bouts de ficelle, techniquement c'est bâclé et donc, esthétiquement c'est moche. Nous sommes bien en présence d'une série Z, une vraie, dégoulinante, le frisson kitsch et la rigolade assurés !

Avec en prime ce zeste de perversité qui transforme le brouet en une heure quarante d'agréable voyeurisme. Çui qui fait tant de bien là où il passe !



## OURAGAN SUR L'EAU PLATE de Dick CLEMENT

15/20

avec Michael CAINE (Baxter), Valérie PERRINE (Pamela), Brenda VACCARO (Dolores, la femme de Baxter), Billy CONNOLLY (Delgado), Jimmie WALKER (Jay Jay) tous excellents dans l'humour britannique et choc, un pur régal comme distribution homogène. Avec en prime la participation exceptionnelle de George Harrison, Ringo Starr et Eric Clapton, les ex-rois de la galette (visez l'astuce) !



Voilà un film sans violence, sans sexe, sans histoire d'amour. Rien que ça ! Apriori à tâter à tâtons ! Sauf que c'est drôle. Marrant, hilarant, décapant, loufoque, tout ce que vous voudrez, quelque chose très près du rythme et de l'humour des "Dieux sont tombés sur la tête". Bonne référence, isn't it ?

Le tout situé sur la petite île de Cascara, un coin de terre aride (y a que le cannabis qui pousse !) et sans aucun intérêt stratégique. Y vivent quelques centaines d'indigènes hyper-cools et le Gouverneur de l'île, Baxter Thwaites, diplomate insouciant et excentrique oublié depuis longtemps par le Foreign Office de Sa Gracieuse Majesté. Le temps de broser quelques savoureux portraits (Dolores, ex-star des saloons texans, Jay Jay, le disc-jockey junkie ou Delgado, le spécialiste de la tempête dans un verre d'eau) et on se retrouve embarqué dans un déluge d'aventures plus dingues les unes que les autres. L'unique puits de forage de l'île, qui n'a jamais donné la moindre goutte de pétrole, se met à cracher du Perrier. C'est fou, non ? ! Une jeune écolo, Pamela, vient délivrer une colonie méconnue dans l'île : les chauve-souris oreillardes ! Des tentatives de rébellion menées par Delgado vont convaincre Maggie Thatcher (bravo pour le sosie !) de se débarrasser de Cascara, avant qu'elle ne change d'avis à l'idée de la fortune réalisable avec le Perrier ! !

Mais attention, les extraits que j'vous donne sont là pour vous allécher et ne constituent en rien le scénario entier du film. On a droit à un bombardement en règle de trouvailles hilarantes et de gags dévastateurs. Rien de tel pour commencer l'année en fanfare ! Avec, en prime, un court-métrage absolument génial. (voir encadré)

## DIALOGUE DE SOURDS

court-métrage de BERNARD NAUER (en avant-film de Ouragan sur l'eau plate).

Deux frères : l'un est aveugle (Jacques Villeret), l'autre est paraplégique et a le bras dans le plâtre (Pierre Richard). C'est la guerre dans leur deux pièces sordide depuis qu'ils ont gagné un seul voyage en bus pour Lourdes et que les deux veulent y aller ! ! En dix minutes chacun va essayer de se débarrasser de l'autre en inventant des pièges atroces et dégueulasses. Le triomphe de l'humour gras et destructeur. A mourir de rire (et j'plaisante pas en disant ça ! ! !)



## L'HONNEUR DES PRIZZI de John HUSTON

16/20

avec Jack NICHOLSON (Charley Partanna), Kathleen TURNER (Irene WALKER), Anjelica HUSTON (Maerose Prizzi), oserais-je baver sur vos genoux bien repassés toute l'admiration que je porte à ces trois merveilles d'acteurs.

Le moins qu'on puisse dire, c'est que Charley Partanna est un homme qui a réussi. Adopté tout petit par Don Corrado, le Parrain d'une des plus puissantes Familles de la Mafia new-yorkaise, les Prizzi, il sait tout du business de la violence. Et même s'il ne brille ni par son intelligence, ni par sa "classe", il est un professionnel de tout premier ordre à l'abri de tout souci matériel. En fait il lui manque une seule chose : une femme !

Il a bien été fiancé à Maerose Prizzi, mais celle-ci préférerait les sauteriers à une vie de Mamma exemplaire (le minestrone et les



pâtes). Le mariage de la fille cadette des Prizzi lui donne l'occasion d'un coup de foudre inespéré et réciproque ! Elle, c'est Irene, belle, intelligente et riche, ce qui ne gêne rien ! Les tourtereaux s'adorent. Tout baigne. Jusqu'à ce que Charley aille à Las Vegas refroidir Marxie Heller, gérant d'un casino des Prizzi, qui venait de puiser 700.000 dollars dans la caisse ! Et qu'il découvre que la complice de Marxie n'est autre que... Irene. Elle monte un bateau incroyable à Charley qui, aveuglé par l'amour, gobe tout et l'excuse.

Mais il est pas au bout de ses surprises : l'amour de sa vie n'est pas seulement une voleuse, c'est surtout le tueur à gages le mieux payé des Etats-Unis ! !

Le choix est alors simple : soit c'est une vraie salope et Charley la tue pour venger l'honneur des Prizzi, soit il lui pardonne et il l'épouse ! Sur le conseil (intéressé) de Maerose, il choisit le mariage pour le meilleur et surtout pour le pire. Le seul hic de

l'affaire c'est qu'à être sur le même créneau commercial, ça finit par devenir gênant, même quand on est mari et femme...

Et voilà pépé Huston qui passe à la comédie, qui n'est tout de même pas son genre de prédilection, et qui frappe d'emblée très fort : une synthèse entre les subtilités faussement naïves d'un Lubitsch ou d'un Capra et la férocité des gags à la Monty Python (vé les références !). Disons que "L'honneur des Prizzi" est au "Parrain" de Coppola, ce que "A la recherche du diamant vert" était à "Delivrance". Le scénario est un modèle du genre-et, of course à pied, les acteurs sont époustouflants. Avec un Nicholson grandiose, l'œil stupide et le double menton à l'air pour se construire une tronche d'ahuri parfait, le tout mitonné d'un accent brooklynien à la Droopy. Bon d'accord des fois c'est vraiment too much et on aurait l'envie de décrocher. Mais ça reste une envie peu pressante, foi de Parrain Jacq !

## GARÇON CHOC POUR NANA CHIC de Rob REINER

12/20

avec John CUSACK ("Gib") et Daphne ZUNIGA (Alison)

Eh les mecs, bonne nouvelle, les producteurs américains viennent d'inventer l'adoucissant pour leurs navets spécial Teenagers. Finis les trucs efficaces et rêches du style "Porky's", "Le collège s'envoie en l'air" qui, il faut bien le reconnaître, ont eu tendance à disparaître de nos écrans en 1985. Il paraît que les goûts des jeunes Ricains (et les pressions des ligues bien-pensantes, reines de la censure aux Etats-Unis) imposent à nouveau la bluette et l'eau-de-rose. "Mélanger comédie et un certain réalisme" comme dit le dossier de presse. Faut voir le "certain réalisme" ! ! Ils n'ont toujours que le

sexe en tête (si j'ose dire !) mais c'est pas une raison pour ne parler que de ça !

Le garçon choc c'est Gib, un bon p'tit gars de 18 berges, déconneur de première, enfin comme on l'a tous été à son âge. La nana chic c'est Alison, mignonne mais hyper-coincée, studieuse, fayote, folle de son agenda et de son futur avocat de copain. Gib aimerait bien l'emballer mais la pauvrette doit avoir mis un stérilet en béton tellement elle est glaciale. Tout les oppose jusqu'au jour où Gib part rejoindre un copain en Californie pour les vacances de Noël. Il découvre qu'il devra voyager avec Alison, qui part rejoindre son boyfriend. Nez à nez des jours et des jours à s'affronter, se détester, s'apprivoiser... et enfin s'aimer.

Je vous passe les innombrables péripéties qui émaillent leur odyssée transaméricaine puisque les dites péripéties font tout le charme et l'intérêt du film. Ça se laisse voir plaisamment, le genre de truc qu'on va voir le samedi soir avec sa copine pasque c'est passe-partout. De ce point de vue-là, l'objectif des producteurs est pleinement atteint. Faudrait voir à pas recommencer trop souvent !

## INVASION U.S.A. de Joseph ZITO

2/20

avec Chuck NORRIS (Hunter), Chuck NORRIS et Chuck NORRIS ! Plus Richard LYNCH (Rostov) et Melissa PROPHET (Nancy).

Il drague pas, il boit pas, il fume pas... mais il cogne. Fort et souvent. Après Portés Disparus N°1, Portés Disparus N°2, voici Portés Présent N°0. Le degré zéro du déchaînement gratuit d'une violence débile pour dégénérés bavants.

Et en plus d'une originalité folle : l'invasion des States par Rostov (coucou le russe !) et sa troupe de mercenaires armés jusqu'aux dents, la moitié parlant russe, l'autre allemand ! Bonjour les clichés bêtes et méchants ! !



Hélas l'Amérique n'était pas prête à leur ôter le paillason de la bouche. En deux coups de cuiller à pot, voilà les U.S.A. et ses millions d'habitants plongés dans l'horreur par une cinquantaine de balourds vaguement menés par un nazillon hystérique ! Les innocents sont massacrés, la panique s'installe, la police est dans la merde la plus poisseuse quand, du trou où il végétait en pêchant le caïman, Hunter va se lever et venger l'honneur bafoué de l'oncle Sam. Petit à petit le film sombre dans un déluge d'invraisemblances : comme par hasard, Hunter se pointe toujours là où il faut, quand il le faut, sans qu'on sache vraiment comment il a pu être mis au parfum ! C'est sûrement pasque c'est un héros, un vrai, comme on les déteste et comme on veut plus en voir ! P.S. J'ai pas mis 0/20 à cause du piège final, tendu aux envahisseurs, qui reste la seule (petite) surprise du film.

## AMUSE-GUEULE

### ORIANÈ de Fina TORRES

avec Doris WELLS (Oriane, superbe, il paraît que c'est l'actrice la plus populaire au Venezuela... les veinards !), Dalila SILVERIO (Marie), Mirtha BORGES (Fidella, la bonne, géniale !)

Après vingt ans d'absence, Marie retrouve l'hacienda de feu sa tante Oriane où elle avait passé quelques jours de son adolescence. A force de rouvrir les vieilles armoires et les fenêtres closes, elle va refaire le chemin de l'apprentissage des objets du désir et de la découverte du drame sordide qui a frappé autrefois ces lieux superbes. Une nouvelle version de Lemon Incest,

d'un amour interdit mettant aux prises un père dictateur et gardien de la virginité de sa fille et un demi-frère aux yeux de braise et au corps en feu (vous voyez c'que j'veux dire, hein ? !).

Les images lumineuses de Fina Torres (Caméra d'Or à Cannes pour ce premier film) nous font sentir tout le poids de la chaleur tropicale qui rend les innocents coupables et les coupables... (à vous de compléter). Les flashbacks sur l'enfance et l'adolescence d'Oriane et de Marie s'insèrent très subtilement dans les épisodes actuels et permettent à l'angoisse de faire son petit bonhomme de chemin vers nos mains moites. Réussir ça c'est rare et réjouissant. Sauf que le film, lui, n'est pas réjouissant du tout du tout et fait même dans le symbolisme indigeste. C'qui m'amène à vous conseiller de pas y aller un jour de déprime. Ça serait le suicide garanti à la sortie !

# B.D!

## EBDITABLE

D'habitude, je me plante pas. Pas dans le sens où ce que je dis vaut parole d'évangile, non, mais d'habitude, quand je dis qu'un truc me revient pas, il me revient pas. La première fois que je me suis planté, c'était pour Midnight Express, le film. J'avais trouvé ça nul. Puis j'ai cessé d'y penser, et au bout de quinze jours, je me suis aperçu que des images me revenaient, qu'il y avait des trucs que j'avais enregistrés mais pas compris. J'y suis retourné : un choc. C'est marrant, hein ? C'est à la deuxième vision que j'ai réalisé. La deuxième, c'est il y a deux semaines. Pour "la drague 2", de Krief. Je trouvais ça moyen, tout

ça, mais j'ai eu envie de le relire. Et là, ça a pas raté : c'est génial. Voilà, je voulais vous le dire. Ça m'arrive pas souvent, mea culpa. Cette semaine, vous trouverez pêle-mêle des albums de bd et des fanzines. Parce que comme je vous avais prévenus, il y a peu de nouveautés cette semaine. Alors j'en profite pour vous parler des dernières nouveautés amateurs. Faut bien, de temps en temps. Comme ils ne sont pas disponibles en librairie, vous trouverez sous les articles l'adresse à laquelle vous adresser pour les commander. C'est tout ce que j'avais à vous dire. Ciao.

Milou

## BAISABLE



Le nouveau Natacha est paru. Oh, s'exclament les foutes en délire avec stupéfaction, un nouveau Natacha, si je m'attendais à ça, cong (les foutes en délire sont de Marseille, note-t-on au passage). Oh, s'exclament derechef les susdites foutes, il est à suivre, on a que la moitié de l'histoire. Oh, remettent cent... ur l'ouvrage les foutes précitées, c'est Natacha qui raconte l'histoire de sa grand-mère. Oh, recommencent intarissablement les foutes déjà mentionnées, c'est pas terrible, on est déçu.

Et en regardant attentivement, on s'aperçoit que les foutes bénéficient des mêmes qualités que le vin et les enfants : elles disent la vérité. Car ce Natacha fait un peu entr'acte, un peu comme si les auteurs s'étaient dit : "on arrête le temps de deux albums, on va faire une parenthèse". C'est faux, bien sûr, ils ont toujours autant de boulot, mais c'est

l'impression que ça donne. Donc, concluent les foutes mitigées, feuilletons chez le dentiste mais n'achetons pas.

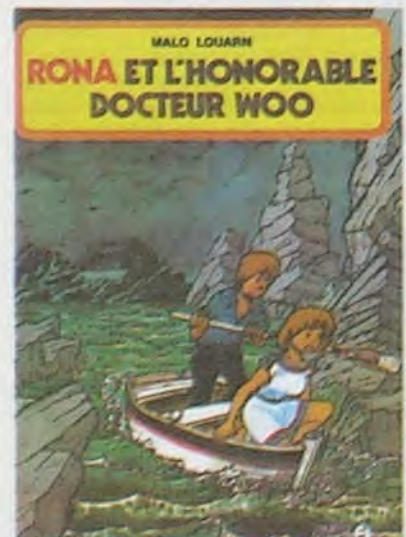


LE GRAND PARI de WALTHERY/LAUDEC/MITTEI/LEONARDO chez DUPUIS/DUPUIS/DUPUIS/DUPUIS, 33/33/33/33 francs.

## SABLE



Deuxième volet des aventures de Rona. C'est la semaine des deuxièmes volets, à part Natacha qui est un premier volet, mais comme ça veut dire qu'il y en aura un second, ça fait la blague.



Autant vous dire tout de suite : j'aime beaucoup. C'est de la bd un peu rétro, bien classique, pas une case qui déborde, mais c'est marrant, les gags sont (comment dirais-je) bons, l'histoire plus qu'honorable et le tout très sympa. Et vous savez d'où ça vient ? D'Ouest France, le canard, oui, lui-même, qui s'offre une page de bd hebdomadaire. Ils ont soudoyé Malo Louarn qui, du coup, produit vaillamment un album toutes les 48 semaines. Comme c'est très bien, on regrette qu'il n'y en ait pas plus, mais pour la même raison, on se réjouit que ça existe quand même. Faites l'original : offrez l'album après les fêtes.

RONA ET L'HONORABLE DR WOO de LOUARN chez OUEST-FRANCE, 35 semaines.

## INCAPABLE



Deuxième volet des aventures de Jérôme K. Jérôme Bloche, jeune type se prenant pour un grand détective. Ça oscille entre le sérieux et le marrant, entre le dessin réaliste et le cartoon, entre les influences SF, polar et humour. Oscillation réussie, puisque le mélange donne 48 pages captivantes tout du long. Une fois de plus, JKJ Bloche se trouve confronté à une énigme qui le dépasse complètement. Une fois de plus il essaiera de la résoudre et une fois de plus, elle se résoudra toute seule comme une grande pendant qu'il cherchera à comprendre ce qui s'est passé. A noter : JKJ a toujours autant de problèmes avec sa nana (mais justifiés, cette fois-ci).

2 JÉRÔME K. JÉRÔME BLOCHE



LES ÊTRES DE PAPIER de DODIER/MAKYO/LETENDRE chez DUPUIS, 33 énigmes.

## 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
LES ÊTRES DE PAPIER	16
RONA ET LE DR WOO	16
ONCLE HOWARD	16
LA PISTE DE MOMBASA	16
SUPERMALES	16
PETITS ANGES	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
OUIIN	16
KAFKA	16
DODIER/MAKYO/LET.	16
LOUARN	16
COSEY	16
MICHELUZZI	16
HOVIV	16
SERRE	16

## SCRABBLE INEVITABLE

Alors là, j'ai presque rien à faire. Le slogan de "Atomik", c'est "fanzine sexplosif et nihiliste". Et justement,



c'est exactement ça. Sexplosif, parce que l'auteur semble adorer les bd de cul et les peintures de la même eau, et nihiliste parce qu'il se balade allégrement entre le nihilisme, le négativisme et l'anarchisme (bien qu'il s'en défende). 16 pages demi-format, marrantes, des dessins pas géniaux mais des idées qui compensent. 3 numéros sont déjà parus.

Atomik, 4 rue de Citeaux, 75012 Paris. 10 balles l'exemplaire; à vot'bon cœur pour les frais d'envoi.

Le Journal de Lapot est un recueil - c'est la saison - des huit numéros parus précédemment, plus un numéro 0 jamais paru. Comme il se définit lui-même, c'est un "mégalo-zine", et ceux qui l'ont eu entre les mains savent ce que ça veut dire. Un journal entièrement consacré à JC Menu, du début à la fin, avec ses marges de cahiers (de l'époque où il dessinait encore dedans), ses premiers dessins, ses derniers, tout sur JC Menu. Ceux qui aiment Menu devraient être ravis. Je pense notamment à JC Menu, qui justement s'aime bien. La reliure est cartonnée, de très bonne qualité. L'intérieur est de piètre intérêt au départ, et s'améliore de plus en plus au fil des numéros, jusqu'aux derniers qui sont excellents.



JC Menu, Le Journal de Lapot, 56 bd de la République, 78000 Versailles. 110 balles la reliure.

## FORMIDABLE

Un fanzine, tiens. Je vous en ai déjà parlé cet été, lors de la page spéciale fanzines. A l'époque, le



fameux Milou Moulou (qu'entre moi je surnomme "le plagiaire") sortait son quatrième numéro de Kokass Komix. Maintenant, il s'arrête, prend le recul de l'artiste qui a terminé son œuvre et publie le recueil des 5 numéros parus. Même format (10,6 x 7,4, une paille), avec une couverture en carton, 16 pages par numéro (80 pages de bd, annonce la couverture) et un humour tellement glacé qu'en général il faut relire chaque dessin douze fois pour comprendre, sauf quand on fait partie de la race des Milou, auquel cas on comprend tout de suite, ce qui est bien pratique, surtout pour rire. Vous les avez ratés lors de leur parution normale, rattrapez-vous avec la reliure.

## CARTABLE

Alors là, accrochez-vous. "196 cm" est un journal qui ne parle que de son rédacteur-en-chef journaliste illustrateur metteur-en-page maquettiste imprimeur, Pascal Tourain. C'est la vie de Tourain, presque minute par minute. Son signe astral, ses permissions de sortie du régiment, le récit exclusif de son opération à la jambe d'il y a 12 ans par sa mère, l'avis de ses amis sur lui,

bref, du Tourain à l'état brut. 12 pages format magazine à hurler de rire.

Pascal Tourain, 196 cm, 77 rue de la Jonquière, 75017 Paris. Le canard est gratis, mais envoyez quand même des timbres pour l'expédition.



Le 1<sup>er</sup> mensuel qui n'a rien de spécial... et vous plugnez pas, j'en parle volontiers!

## ARTISANABLE

Et un paquet groupé, un. Le JC Menu dont je cause quelque part ailleurs dans la page se permet, le bougre, de monter sa propre boîte d'édition, complètement artisanale et d'éditer des petits albums, tout petits (7 centimètres sur 10) de 32 pages consacrés chacun à un



auteur différent. Les couvertures sont peintes à la main sur du carton et chaque exemplaire (il y en a 150 de chaque) est différent des autres. Le numéro 1, c'est Matt Konture, jeune artiste sombre (par son dessin), un peu dans le style destroy-no future. Le 2, c'est le célèbre Thiriet (celui-là même des



Filips, dessin techno, une histoire musicale, et le 4, c'est l'inévitable et omniprésent JC Menu, qui ne pouvait décemment pas monter une collection sans y caser quelque chose de lui. En l'occurrence, une très bonne histoire de Meder. Ils valent 15 balles chaque, et 50 balles les 4.



Polygames, oui monsieur), poète comme jamais, avec plein de petites histoires meilleures que ses Polygames. Le 3, c'est Verboud et



Voir l'adresse de Menu sur la critique de Lapot.

## EXCUSABLE

Vitriol, c'est 16 pages noir et blanc remplies de petits textes et de bd pas terribles, bon. C'est le numéro 1, ça passe encore. Pour le deux,



faudra voir à faire des efforts, ptit gars! Suffit pas de citer Carali dedans pour qu'on soit indulgent, non mais!

B. Saulnier, Vitriol, 1 place de la bouquerie, 11220 Lagrasse. 10 balles, port inconnu.



VOIR PAGE 20

## NOTABLE

Zick Adikt, c'est une intrusion des multi-médias dans le fanzinat. Rendez-vous compte : pour 25 balles, vous avez un fanzine de bd et de musique (des infos sur des jeunes groupes, des critiques, etc...), une cassette (stéréo) avec quatre morceaux de quatre des groupes cités dans le fanzine, plus une nouvelle sous forme de fascicule séparé (pour le numéro 1, "pas de bisous pour une putain" de JP Dellame). Le tout mi-rock mi-destroy, mais très marrant. Et j'allais oublier, il y a même une pochette en carton à découper et à coller soi-même pour y ranger la cassette. J'applaudis des deux oreilles.



Ph. Vasseur, Zick Adikt, 23 rue Simart, 75018 Paris. 25 balles le tout, oubliez pas les timbres pour l'envoi.



# LES EMMERDES DU BRANNI



# DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

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

## ILLUSIONS

Issu directement de l'imagination délirante d'un Escher, d'un Dali ou d'un Vasarely, ce logiciel pourrait avoir été conçu par l'un de ces illustres maîtres de l'illusion d'optique. Seuls, quelques programmeurs niçois se sont lancés, avec brio, dans cette aventure softienne livrant au public affamé de nouveautés un jeu de première bourre, tant graphiquement que dans le principe général de fonctionnement. Un seul argument contre la création de Nice Ideas : ces braves gens ont oublié d'écrire une notice claire, un sachet d'aspirine ou deux se révéleront nécessaires au néophyte des illusions d'optiques.



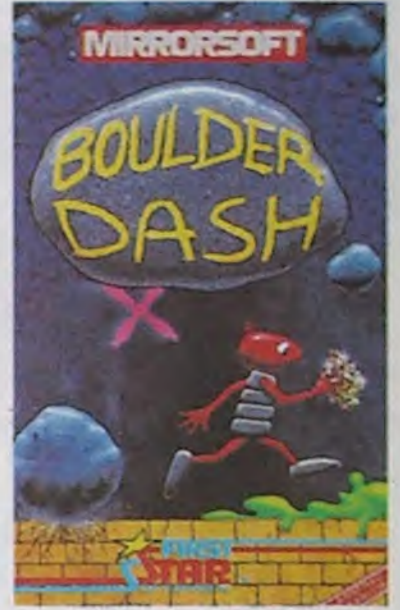
## BLADE RUNNER

Perdu au fin fond de la jungle béton-métal de Los Angeles, dans les années 2000 et quelques, vous avez été chargé de "retirer" (en clair flinguer) cinq groupes de quatre répliquants (les androïdes de votre époque). Tout comme dans le film, c'est la musique de Vangelis qui vous tiendra compagnie dans cette quête policière particulièrement ardue. Les graphismes vous laisseront pantois et l'animation matois tellement qu'ils sont beaux et particulièrement bien réussis.



## BOULDER DASH

Ce fantastique hit des logiciels sur Commodore et Apple atteint enfin la mémoire des Amstrad et autres MSX. Deux points communs essentiels : le graphisme est toujours aussi beau et les tableaux toujours aussi compliqués et fantastiques à résoudre. Ce logiciel fait partie de la catégorie privilégiée des softs comportant non seulement un intérêt stratégique et tactique, mais aussi un aspect d'arcade parfaitement élaboré et conçu. Bien entendu, la réflexion intense et soutenue s'impose dès le troisième des vingt niveaux proposés.



### TITRE et PLACE SUPPORT et CATEGORIE PRIX GRAPHISME et INTERET

#### CLASSEMENT SPECTRUM

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

#### CLASSEMENT AMSTRAD

TITRE	PLACE	SUPPORT	CATEGORIE	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 BOULDER DASH	K7	A V M	100	****	*****	
2 CONFUZION	K7	A J R M	105	***	*****	
3 SORCERY	K7	A J M	95	*****	*****	
4 DUN DARACH	K7	A V	115	*****	*****	
5 HIGHWAY ENCOUNTER	K7	A J	115	*****	*****	
6 GYROSCOPE	K7	A J M	120	*****	*****	
7 MACADAM BUMPER	K7	F J	140	*****	*****	
8 HI-RISE	K7 DI	A J R	80/130	*****	*****	
9 DARK STAR	K7	A J	95	***	*****	
10 FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	115	***	*****	
11 STARION	K7	A J R M	125	***	*****	
12 TRIPLE PACK	DISK	A J M	180	***	*****	
13 METRO 2018	K7	F V	150	**	*****	
14 TANK BUSTERS	K7	A J M	95	*****	*****	
15 SPY VS SPY	K7	A J M	125	*****	*****	
16 THE DEVILS CROWN	K7	A J M	125	*****	*****	
17 WIZARDS LAIR	K7	A J M	120	***	*****	
18 ROCKY HORROR SHOW	K7	A J R	110	***	*****	
19 ALIEN 8	K7	A J R M	110	*****	*****	
20 MELBOURNE PACK	DISK	A J M	190	****	*****	

#### CLASSEMENT THOMSON

TITRE	PLACE	SUPPORT	CATEGORIE	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 FOX	K7	F J M	145	*****	*****	
2 LORANN	K7	F J R M	150	*****	*****	
3 MANDRAGORE	K7	F V	250	*****	*****	
4 LAS VEGAS (TO7 MOS TO9)	K7 DI	F V J M	130/165	*****	*****	
5 CINQUIEME AXE	K7	F J V	190	*****	*****	
6 ANIMATIX	K7	F L	240	***	*****	
7 LES DIEUX DU STADE	K7	F J M	155	***	*****	
8 FBI	K7	F J M	190	***	*****	
9 THRESHOLD	modul	F J	340	***	*****	
10 AIRBUS	modul	F J M	475	***	*****	
11 KARATE	K7	F J M	180	*****	*****	
12 CHOPLIFTER	modul	F J	340	***	*****	
13 AIGLE D'OR	K7	F V	160	**	*****	
14 SPACE SHUTTLE MOS	K7	F R J	260	**	*****	
15 VOX MOS	K7	F L	160	*	*****	

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

#### CLASSEMENT ORIC

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

#### CLASSEMENT MSX

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

#### CLASSEMENT APPLE

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

#### CLASSEMENT COMMODORE

TITRE	PLACE	SUPPORT	CATEGORIE	PRIX	GRAPHISME	INTERET
1 SCARABEUS	DIS K7	F J R M	145/120	*****	*****	
2 SUMMERSGAMES II	DIS K7	A J M	185/115	*****	*****	
3 RACING DESTRUCTION SET	DISK	F J M	195	*****	*****	
4 THE HOBBIT	K7	A V R	135	****	*****	
5 CASTLES OF DOCTOR CREEP	K7	A J R M	135	****	*****	
6 LODE RUNNER	MOD K7	A J M	290/100	**	*****	
7 COMMANDO	K7	A J M	90	*****	*****	
8 PARADROID	K7	A J R M	100	*****	*****	
9 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	A J M	130	*****	*****	
10 MANDRAGORE	K7	F V	250	*****	*****	
11 BLADE RUNNER	K7	A J M	100	****	*****	
12 RESCUE ON FRACTALUS	K7	A J M	130	****	*****	
13 HACKER	K7	A J M	110	**	*****	
14 ELITE	K7	A J V	155	**	*****	
15 SKYFOX	K7	A J M	120	*****	*****	
16 WINTERGAMES	DIS K7	F J M	190/120	*****	*****	
17 GATES OF DAWN	K7	A J R M	115	****	*****	
18 SORCERY	K7	A J V M	120	****	*****	
19 WHO DARES WINS II	K7	A J M	100	****	*****	
20 PITSTOP II	K7	A J M	110	****	*****	
21 SHADOWFIRE	K7	A V	115	****	*****	
22 WIZARDS LAIR	K7	A J M	120	****	*****	
23 GHETTOBLASTER	K7	A J M	105	****	*****	
24 THE CAULDRON	K7	A J M	130	****	*****	
25 NOW GAMES	K7	A J R M	130	**	*****	

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER: SHIFT EDITIONS, 24 rue Baron 75017 PARIS.

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

date de la commande :

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

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant

Participation aux frais de port en recommandé

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

TOTAL [ ]

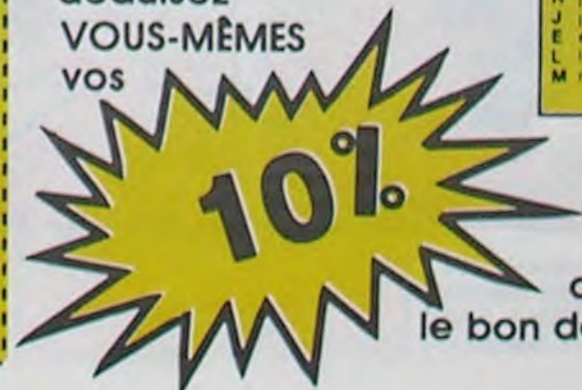
+20,00

[ ]

TOTAL [ ]

MONTANT à payer [ ]

si vous êtes ABONNÉS  
déduisez  
VOUS-MÊMES  
VOS



de remise sur le bon de commande

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

# MUSIQUE

EDITO

Les petits malins qui n'achetaient plus de disques parce qu'ils préféraient enregistrer les clips à la télé, vont être salement

décus. Les maisons de disques ont à nouveau décidé de boycotter la diffusion des clips sur les chaînes nationales, tant que celles-ci ne leur paieront pas décentement le prix du passage. Bien fait !

BEN

## SEFFER, WANDER, BLOOM ET LES AUTRES : UNE REUNION EXCEPTIONNELLE !

Héros de la tendance évolutive du rock-jazz des années 70, anciens leaders de Magma et de Gong, voilà ce que nous réserve la soirée du 13 janvier au Casino de Paris. Une occasion plutôt bienvenue de constater que ceux qui pourraient passer pour des "vieux de la vieille" sont encore capables de distiller une musique attrayante et enlevée, mais aussi léchée, voire savante. Trois groupes se succèdent

loniste qui se doit de rester dans l'anonymat pour raisons de contrat. On doit l'initiative de ce concert à Georges Leton, à qui Faton souffla un jour l'idée. Didier Malherbe situe le personnage : "Georges Leton avait une petite boîte à Frontignan, au début des années 70. Il a commencé progressivement par s'occuper de faire tourner Gong, puis est devenu le bras droit de Georgio Gomelsky, dont l'agence Rock Pas Gaga regroupait les managements de Magma, de Gong et de Crium Delirium. Leton a ainsi organisé les tournées de Magma, de Gong, puis de Yochk'o Seffer et Zao. On comprend donc facilement l'intérêt passionné qu'il a eu à réunir sur une même scène les trois leaders des groupes dont il a suivi successivement l'aventure." Ce qui caractérise ces artistes, c'est qu'ils sont pratiquement inclassables. Pas franchement pop, ni

ront sur la scène du Casino : - L'ensemble du compositeur Yochk'o Seffer (ex-membre de Zao), constitué d'un septuor de saxophonistes accompagné du percussionniste Abram Causse (ex-membre des Percussions de Strasbourg, batteur-percussionniste de Charliélie Couture). - Le groupe Faton-Bloom, entraîné par deux grandes figures : François "Faton" Cahen, claviers, (ex-membre leader de Gong, leader de Bloom, duettiste, soliste et accom-



pagnateur entre autres d'Higelin pendant sa tournée 83), un quintette haut en couleurs et plein d'humour. - Le groupe Offe-

rock, pas non plus purement jazz, leur style participe de la jonction de ces courants, sans être non plus absolument définissable par le terme "fusion". Quoi qu'il en soit, étant donné le retour en force des influences du jazz dans le courant actuel de la pop-music, on ne peut attendre que des enseignements fructueux de la part de ces pionniers d'une musique où, pour la première fois, furent employées les mesures composées à cinq ou à sept temps, ainsi que des gammes harmoniques issues de la grande tradition des musiques orientales. Si les médias spécialisés se sont efforcés d'enfoncer cette musique, ces sept/huit dernières années, à force de

ring, huit musiciens sous la direction du batteur Christian Wander, grand maître d'œuvre de Magma, qui voue aujourd'hui une sorte de culte à la musique de John Coltrane. La soirée devrait se terminer par une jam session de tous les participants au concert et chacun des actes sera saupoudré des interventions d'un grand vio-

mépris et de calomnies, le jeune public d'aujourd'hui y porte cependant un intérêt certain. Didier Malherbe confirme : "En 1985, je suis étonné de voir que nos concerts attirent plus de jeunes de 16/18 ans que de gens de notre génération. Le public plus âgé craint peut-être la nostalgie, alors que les jeunes viennent, ne serait-ce que par curiosité. Ils ont entendu dire que des groupes comme Soft Machine, Gong, Magma avaient ouvert la voie à des choses qui sont venues après et ils veulent voir. C'est alors à nous de les séduire et généralement, ça se passe extrêmement bien." A vous donc de céder à la curiosité...

SHOW DEVANT  
\* CYCLOPE, le 10/1 : Issy les Moulineaux, le 11/1 : Chantilly.

## INFOS TOUT POIL

\* Un bruit qui court à toutes jambes, c'est celui des derniers concerts de Police au U.S.A., avant sa séparation définitive...

\* Le prochain rocker qui semblerait vouloir faire sauter la baraque du box-office en 1986 est en fait un ancien punk. Tous ceux qui ont eu le privilège d'entendre les premiers rough-mix du prochain LP de Billy Idol semblent en effet s'accorder pour présager un très grand cru. On devrait être fixé fin février/début mars.

\* En France, l'opération Rock'n'envol, organisée par le ministère de la Culture, la Fnac, la SACEM et l'agence OCTET, a sélectionné cinq jeunes groupes : Les Portes Mentaux, 2° Prix de Beauté, Jean-Claude Arnault, Vienna et L'Affaire Louis Trio. Chacun d'entre eux devrait enregistrer un 45t. et faire une vidéo.

\* Des albums attendus pour le premier trimestre 86 : Peter Gabriel, sortie prévue le 24 février, Michael Jackson -eh oui !- sortie prévue au mois de mars, les Rolling Stones, encore et paraît-il "hard-core", et surtout les Pretenders.



## MICRO... SILLONS

## TELEPHONE

Le Jour s'est levé 45t. (Virgin)

Hou là là ! On dirait que la nouvelle numérotation a totalement désorienté nos petits Téléphone chéris. Qu'est-ce qui leur prend de nous sortir un truc aussi mou, avec piano et violons guimauves ? Avec ça, les textes sont plutôt du genre abscons. Seuls Bertignac et sa guitare semblent avoir gardé la santé. Le reste est vraiment limite. Allez faut vous remettre les p'tits gars, huit chiffres, c'est pas la mer à boire !

SHOW DEVANT  
\* SUPERTRAMP, le 13/1 : Caen, les 14, 15, 16, 17 et 18 : Paris (Bercy)

## SUN CITY

Artists United Against Apartheid (Manhattan/Pathé Marconi)

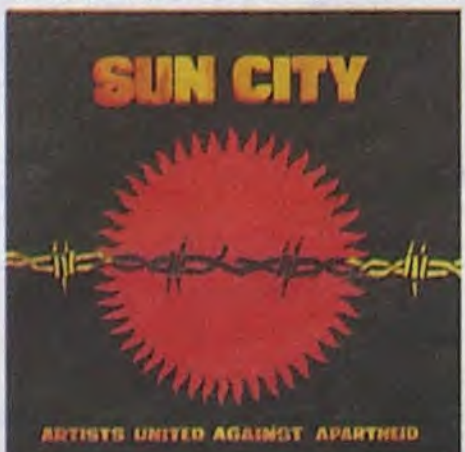
Où l'on retrouve plus de cinquante grands noms d'artistes et de groupes unis pour fustiger le régime de l'apartheid. Il s'agit

SHOW DEVANT  
\* PIERRE MEIGE, jusqu'au 30/1 : Paris (Le Bateau-Livre).

moins d'une cause charitable que d'une prise de position politique contre une des plus énormes hérésies de l'histoire contemporaine. Tous ces artistes concernés, dont une bonne proportion de noirs, viennent d'horizons musicaux très divers : rap (Afrika Bambaataa, Kurtis Blow, etc...),

SHOW DEVANT  
\* JULIEN CLERC, le 10/1 : Rennes, le 11/1 : Brest, le 14/1 Caen, le 16/1 : Reims.

reggae (Jimmy Cliff, L.K.J., etc...), jazz (Miles Davis, Herbie Hancock, etc...), funk (George Clinton, Bobby Womack, etc...), salsa (Ruben Blades, Ray Barreto, etc...), rock (Little Steven, Bruce Springsteen, etc...), punk (Stiv Bator, Joey Ramone...),



on retrouve même l'Indien Shankar et les Sud-Africains Malopets. La musique vous prend aux tripes et le rap de Gil Scott-Heron sur "Let Me See Your I.D." est non seulement magnifique, mais encore fort instructif. Un disque qui se doit de figurer dans toute discothèque qui se respecte.

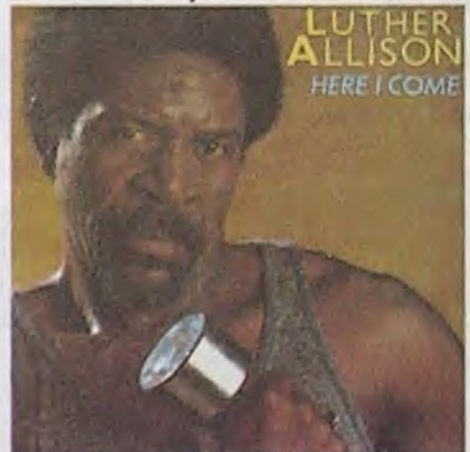
## LUTHER ALLISON

Here I Come (Encore !)

Certains d'entre vous se rappellent peut-être du virage pris par Luther Allison avec son précédent album *Life is a Bitch*, par lequel il parvenait avec succès à se démarquer de l'image de bluesman qui restait attachée à son nom. Avec *Here I Come*, la nouvelle direction s'affirme encore. Voix puissante, jeu de guitare musclé et inspiré,

SHOW DEVANT  
\* JOHN COUGAR MELLENCAMP, le 14/1 : Paris (Grand Rex).

Luther Allison offre ce qu'il sait faire de mieux : une musique chaude, énergique, héritière de la grande tradition de Chicago, mais pas seulement limitée aux schémas ancestraux. Si Luther Allison reste un artiste méconnu aux Etats-Unis, on saura gré au label français Encore ! de conserver la foi en lui. Les disques de Luther Alli-



son sont en effet de ceux dont on a besoin quand les bruits des boîtes à rythmes et de la pop synthétique deviennent insupportables.

## BLABLA... T.C. MATIC

Alors que les cinq Flamands, plutôt rock que roses, de T.C. Matic sortent leur album *Yé Yé*, avant un nouveau raid destroy sur les contrées françaises en première partie de Simple Minds, leur chanteur Arno Hint Jens nous entretient de ses multiples délires.

HHH : "D'où vient l'idée de votre nouvelle pochette avec un homme d'âge mûr en tutu rose ?"

Arno Hintjens : "Au début, je voulais un jeune garçon de septante ans sur la pochette. Il y a trop de pochettes avec une belle femme, c'est trop cliché. J'aime les belles femmes, mais je préfère les regarder en chair et en os. Alors, j'ai pris un homme : c'était un fantasme."

HHH : "Tu es Flamand, mais tes paroles sont un mélange d'anglais, de français et de flamand. N'est-ce pas problématique?"

A.H. : "Non, parce que tout ce que je dis ne vient pas seulement de moi, mais des

gens que je rencontre. Je suis une sorte de vampire, je me nourris de ceux qui sont autour de moi. Et comme je rencontre beaucoup de gens qui parlent des langues différentes - des Françaises, des Hollandaises, des Allemandes, des Anglaises, des Suédoises... ça déteint sur moi. Je finis par penser dans toutes ces langues."

SHOW DEVANT  
\* BILL HURLEY, le 10/1 : Paris (Gibus)

HHH : "T.C. Matic est originaire d'Ostende, y vivez-vous toujours ?"

A.H. : "Non, seulement deux membres habitent Ostende. Deux autres sont à Amsterdam et moi j'habite Bruxelles en ce moment. La dernière fois qu'on s'est vu, c'était en Suède, où s'achevait notre tournée scandinave. Comme on tourne environ huit mois par an, on a le temps de se voir, ainsi qu'en répétition et en studii."

HHH : "Tu as fait beaucoup de choses avant T.C. Matic ?"

A.H. : "Oui, je suis dans ce métier depuis quinze ans. La seule différence pour moi, c'est que maintenant je dois payer des impôts, alors qu'avant, je faisais tout au noir."

SHOW DEVANT  
\* CERTAIN GENERAL, le 13/1 avec BAND OUTSIDERS : Paris (Eldorado), les 15 et 16/1 : Nancy

HHH : "Le titre du 45 t., 'Elle Adore le Noir (pour sortir le soir)' à l'air de bien te ressembler."

A.H. : "C'est une chanson sur les gens qui vivent la nuit. Ils ont souvent une grande nostalgie. Moi j'aime la nuit. Pendant le jour, il n'y a rien à faire dans les villes. Les gens font leurs courses ou travaillent. Ils ont toujours l'air pressés et j'aime pas ça..."

HHH : "La nuit, c'est aussi les bars des clubs, l'alcool..."

A.H. : "Ouais, c'est vrai que quand on est dans ce business, c'est très facile de boire. J'aime assez l'alcool. Je trouve que c'est une drogue très sociale."

HHH : "Est-ce que ça influe sur ton comportement sur scène, qui est assez dément ?"

SHOW DEVANT  
\* JUNES BRIDES, le 14/1 : Paris (Rex Club)

A.H. : "Là, ce serait plutôt la longueur de mon zizi. (rires). Peut-être que j'ai besoin de la scène comme alternative à ma personnalité. Je ne réfléchis jamais à ce que j'arrive à faire sur scène. Je fais ça avec mon corps, c'est très physique... Je me rappelle toujours les vieux bluesmen. T'as ces vieux noirs de septante ans qu'il faut carrément porter pour monter sur scène et quand ils y sont, ils se mettent à swinger comme Claude François. Ça, c'est quelque chose de formidable. Ils travaillent avec leur esprit et quand leur esprit est fort, ça monte dans leur physique. Et après le concert, quand tu vas au bar avec eux, ils te demandent : 'Where are the girls ?' Peut-être que je serai comme ça aussi, à leur âge."



HHH : "Est-ce que tes activités se limitent à T.C. Matic ?"

A.H. : "Non, je viens de faire un album solo avec un groupe belge. Il sort en janvier 86 chez Virgin. Et je vais faire un film qui se tournera en Hollande et en Belgique. C'est l'histoire d'un type qui s'échappe d'un hôpital psychiatrique et qui devient un assassin..."

# DYNAMIT COMPUTER

"MOINS CHER QUE MOI TU MEURS!"  
(suite)

SURPRIS LES PRIX!

**6900** Frs TTC

le **DYNAMIT-16 JR**  
COMPATIBLE  
IBM PC-XT®

256 Ko - CLAVIER AZERTY DÉTACHABLE  
1 DRIVE 360 Ko - CARTE GRAPHIQUE COULEUR  
+ CADEAU : UNE CARTE IMPRIMANTE

ET BIENTÔT... 3 000 logiciels « **FREEWARE** » gratuit  
LIBRE DE COPIES

TOUTES CARTES POUR IBM, TOUTE IMPRIMANTE, ETC...

**8500** Frs TTC

LE JACKINTOSH

UNITÉ CENTRALE + MONITEUR + DRIVE + SURPRISE...

IBM PC-XT : Marque déposée IBM CORP - APPLE : Marque déposée APPLE COMPUTER INC.

VOUS OFFRE SES MEILLEURS VŒUX AVEC UN

**BING BANG**

**5** Frs TTC

UNIQUE EN EUROPE, PROFITEZ DE  
NOTRE ACHAT DE PLUSIEURS  
MILLIONS DE PIÈCES

LA DISQUETTE 5" 1/4 SF/SD ou SF/DD  
(quantité min. 200 pcs) suivant arrivage

DISQUETTES 3" 1/2	20 F
PINCE DISQUETTES	49 F
Boîte rangement plastique 100 disquettes 5" 1/4	150 F
Boîte rangement plastique 50 disquettes 3" 1/2	10 F
Moniteur Monochrome Goldstar	850 F
CARTE 128 K pour Apple®	750 F
CARTE 512 K ext 1 Mega (Apple®)	2900 F
MOCKING CARD + Speech	790 F
PAVÉ NUMÉRIQUE 2é	450 F
IMPRIMANTE MT-80 S	2750 F
IMPRIMANTE SG-10	3500 F
IMPRIMANTE CANON KP-810	3700 F

Tous nos prix sont TTC

ÉCRIVEZ-NOUS POUR UNE LISTE COMPLÈTE DE NOS ARTICLES  
**DYNAMIT COMPUTER** - 54, rue de DUNKERQUE - 75009 PARIS  
TÉL. : 42.82.17.09 /25 - TLX 643 295 F CEFAN ATN DYNAMIT

## 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 PROMO!



Salut les zineux. Z'avez vu ? Milou qui met des fanzines dans la page bd. Quelle honte ! D'autant que c'est pas moi qui les vends, alors merde, alors. Bon. Quoiqu'il en soit, il n'y avait pas assez de sorties cette semaine pour que je vous trouve un truc original, alors je vous fais un cadeau : je prolonge l'offre d'il y a quinze jours. Vous ne vous rappelez pas ce que c'était, vous étiez beurrés quand vous l'avez lu ? Ok, je récapitule par le menu : quoi que vous achetiez, je dis bien quoi que, je vous fais une remise de 5%. Vous pensez être encore beurrés ? Pas du tout, c'est bien cinq pour cent qui est marqué ci-dessus. Quoi que, vous avez bien lu. Un album ? Moins 5%. Deux albums ? Moins 5%. Dix albums ? Moins 5%. La main de ma sœur ? Moins 5%.  
Et en plus, je continue : pour deux albums de la liste ci-contre, je vous file un poster, que vous choisissiez de votre virgine main blanche entre Gaston, Blueberry ou Tardi. Au choix. Et toujours, si vous prenez trois albums, je vous file "Les Robinsons du rail" de Franquin et Delporte. Et si vous en prenez cinq de plus, je vous envoie gratos "le Livre du Fric" de Masters. Donc, 8 albums : moins 5%, un poster, deux bouquins gratuits et ma considération éternelle. En plus, passez me voir et je vous plume au poker (ça n'a rien à voir, mais c'est vrai).

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

TRAGIQUES DESTINS	49,00
TSCHAW	45,00
CLARKE ET KUBRICK	38,00
BLOODI 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 ENFOIRÉ ET QUELQUES	
CONNARDS	120,00
LE CHAT A KATENDRECHT	39,00
SUPERMÂLES	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
LE GRAND PARI	33,00
RONA ET LE DR WOO	35,00
LES ÊTRES DE PAPIER	33,00

Je veux tout. Arrêtez de discuter, donnez-moi tout ce qu'il y a sur vos étagères. Comptez-moi la remise, et salut. De quoi ? Quel poster je veux ? Faut que je réponde, en plus ? Ah ben oui, c'est vrai, j'ai plus d'un album. Je peux le payer, le Franquin ? Non ? Et pourquoi, s'il vous plaît ? Parce que j'ai trois albums ? Ah bon, alors d'accord. Ecoutez, donnez-moi toute la liste, et finissons-en.

Je veux rien, sinon des roses blanches et votre catalogue. Ne soyez pas grossier, je sais bien que vous ne me filerez pas de roses, je blague, merde !

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

### BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire (signature des parents pour les mineurs).

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

CETTE SEMAINE, NOUS  
AVONS UN GAGNANT!  
VOIR PAGE 1.

C'EST PEUT-ÊTRE MOI!  
VITE PAGE 1!!



# 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 ?



## PARIS-DAKAR



"Dépêche-toi, bon Dieu, l'HHHHebdo à 8 balles ça va pas durer!"  
C'est ce que semble dire ce sympathique auto-stoppeur au chauffeur routier qui roule tranquillement vers Dakar pour y livrer sa cargaison de couscous.

## OFFRE SPECIALE !

SHIFT EDITIONS 24 rue Baron 75017 PARIS.

Je m'abonne au tarif super-extra génial de 416 francs pour 52 numéros, au lieu de 52 x 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





Percez les secrets de la mémoire de votre machine, par quelques méthodiques indiscrets.

Emmanuel KOWALSKI

### Mode d'emploi :

Ce programme permet de visualiser la mémoire par pages de 256 octets, pour y effectuer d'éventuelles modifications. Les commandes disponibles (hormis CTRL + flèches), affichées en permanence en bas de l'écran, peuvent se passer d'explications; il suffit de suivre les différentes indications.

CTRL + flèches horizontales : passage de la zone hexa à la zone ASCII et inversement.

CTRL + flèches verticales : affichage de la page suivante (flèche bas) et précédente (flèche haut).

### ADAPTATION POUR CPC 6128 DU PROGRAMME "STAR FIGHT" (N° 110).

Pour que ce fantastique programme tourne sans problème sur votre splendide 6128, il est nécessaire de remplacer respectivement les adresses B4EB, B4EC, B504 et B508 par : B635, B636, B64E et B652. Mon Dieu, bénissez René VARENES de nous l'avoir signalé.

Vous aviez déjà sauvegardé les codes machine du listing ? Bien, voici comment effectuer les modifications : faites MEMORY &87FF, chargez le programme "codes", puis tapez et lancez le programme suivant :

```
10 FOR I=0 TO 10:READ A$,B$,C$:A=V
AL("I"+A$):B=VAL("I"+B$):C=VAL("I"+
C$):POKE A,B:POKE A+1,C:NEXT
20 DATA 344E,35,8E,9483,35,8E,942E
,3E,8E,94E4,3E,8E,9291,4E,8E,90D6,
52,8E,9298,52,8E,942D,52,8E,944D,5
2,8E,94E8,52,8E,948A,52,8E
```

Sauvez ensuite par SAVE "codes", B, &9000, 1960 votre programme "codes" ainsi modifié.



```
10 DEFINIT a-z:MODE 2:lv$=CHR$(24):
ups=CHR$(240):ba$=CHR$(241):av$=CH
R$(9)+CHR$(9)+STRING$(15,144):be$
=CHR$(7):LOCATE 26,3:PRINT lv$;" D
UMP DE MEMOIRE (HEXA+ASCII) ";lv$
20 LOCATE 1,10:INPUT "Adresse de d
epart ";ad:ad$=HEX$(ad,4):bl=VAL(
"1"+LEFT$(ad$,3)):bl=UNT(bl)
30 LOCATE 1,20:PRINT "Le dumping va
commencer en I";HEX$(bl,4):cx=VAL
("1"+MID$(ad$,4,1)):cy=0:ncx=0:ncx
=cy:zo=1:GOSUB 2510:ON ERROR GOTO
2510:CLS
40 WINDOW #1,1,48,1,1:PAPER #1,1:P
EN #1,0:CLS #1
50 WINDOW #4,49,80,1,1:PAPER #4,1:
PEN #4,0:CLS #4
60 WINDOW #3,1,80,22,24:PAPER #3,1
:PEN #3,0:CLS #3
70 WINDOW #2,1,40,25,25:PAPER #2,0
:PEN #2,1:CLS #2:WINDOW 1,80,3,20:
PAPER 0:PEN 1:CLS
80 PRINT#1," Adresse : I";HEX$(bl+
16*cy,cx,4);" Mode : Deplace
ment";
90 PRINT#3," M'=Modification":LOCA
TE #3,23,1:PRINT#3," C'=Conversion
":LOCATE #3,42,1:PRINT#3," E'=Ecri
ture disque":LOCATE #3,65,1:PRINT#
3," D'=Déplacement"
100 PRINT#3," F'=Fin du dumping":L
OCATE #3,23,2:PRINT#3," P'=Pointeu
r":LOCATE #3,42,2:PRINT#3," L'=Lec
ture disque":LOCATE #3,65,2:PRINT#
3," R'=Remplissage"
110 PRINT#3," A'=Adresse":LOCATE #
3,23,3:PRINT#3," B'=Meme bloc":LOC
ATE #3,42,3:PRINT#3," H'=Modifie h
imem"
120 FOR i=0 TO 15:LOCATE 8+i*3,1:P
RINT HEX$(i,2):LOCATE 6,i+3:PRINT
":LOCATE 56,i+3:PRINT":NEXT
130 LOCATE 7,2:PRINT STRING$(49,15
4);
140 ' Affichage bloc
150 FOR i=0 TO 15:p$=av$:v=UNT(16*
i+CREAL(bl)):LOCATE 1,i+3:PRINT HE
X$(v,4);
160 LOCATE 8,i+3:FOR j=0 TO 15:p=P
EEK(v,j):PRINT HEX$(p,2)CHR$(9);I
F p>31 AND p<126 THEN MID$(p$,j+3)
=CHR$(p)
170 NEXT j:PRINT p$;NEXT i:LOCATE 8+
cx*3,cy+3:PRINT lv$;HEX$(PEEK(bl+16
*cy,cx),2);lv$;
180 ' Commandes
190 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 190 EL
SE adc=UNT(bl+16*cy+cx):a$=UPPER$(
a$):co=INSTR("CPAMBFELHOR",a$):IF
co=0 THEN 570
200 IF co=5 THEN MODE 2:LOCATE 1,6
:INPUT "Nouveau dumping (O/N)";r$:
r$=UPPER$(r$):IF r$="N" THEN CLS:E
ND ELSE IF r$="O" THEN 10 ELSE PRI
NT bel$:GOTO 200
210 ON co GOTO 230,310,330,1010,15
0,10,350,390,430,460,550
```

```
220 'Conversion
230 INPUT #4,"Nombre (0<n(=255)";
nb$:nb$=UPPER$(nb$):nbr=VAL(nb$):C
LS #4:IF nbr>255 THEN PRINT bel$;:
GOTO 190
240 IF LEFT$(nb$,2)="IX" THEN 290
250 IF LEFT$(nb$,1)="I" OR LEFT$(n
b$,2)="IH" THEN 280
260 PRINT#4,"Hexa.=";HEX$(VAL(nb$
),2);" Bin.=";BIN$(VAL(nb$),8)
270 GOSUB 2520:CLS #4:GOTO 190
280 PRINT#4,"Dec.=";nbr;" Bin.="
;BIN$(nbr,8):GOTO 270
290 PRINT#4,"Hexa.=";HEX$(nbr,2);"
Dec.=";nbr:GOTO 270
300 'Pointeur
310 PRINT#4," Pointe sur : ";P
EEK(adc)+256*PEEK(adc+1);:GOSUB 25
20:CLS #4:GOTO 190
320 'Adresse curseur
330 PRINT#4," Adresse du curseur :
";PEEK(adc)+256*PEEK(adc+1);:
GOSUB 2520:CLS #4:GOTO 190
340 'Sauvegarde
350 INPUT #4,"Nom fichier a sauver
";nom$:INPUT #4,"Debut";debut:INPU
T #4,"Longueur";long:GOSUB 2580:IF
fin=1 THEN 370
360 WINDOW SWAP 0,4:SAVE nom$,b,de
but, long:WINDOW SWAP 0,4
370 CLS #4:GOTO 190
380 'Chargement
390 INPUT #4,"Nom fichier a charge
r";nom$:INPUT #4,"Debut";debut:de
but=VAL(debut$):GOSUB 2580
400 IF fin=0 THEN WINDOW SWAP 0,4:
IF debut$="" THEN LOAD nom$ ELSE L
OAD nom$,debut
410 IF fin=1 THEN 370 ELSE CLS:WIN
DOW SWAP 0,4:GOTO 150
420 'Modification HIMEM
430 LOCATE #2,1,1:PRINT#2,"ENTER'
seul pour annuler";INPUT #4,"Nou
vel himem";him$:CLS #2:IF him$(<
"" THEN MEMORY VAL(him$)
440 GOTO 370
450 'Déplacement bloc memoire
460 INPUT #4,"Debut du bloc";debut
:INPUT #4,"Fin du bloc";finb:INPUT
#4,"Adresse d'implantation";but:G
OSUB 2580:IF fin THEN 190
470 long=ABS(debut-finb)+1:IF debu
t=but THEN 500 ELSE pas=1:p1=1:p2=
long
480 IF debut<but THEN pas=-1:p1=lo
ng:p2=1
490 FOR i=p1 TO p2 STEP pas:POKE b
ut+i-1,PEEK(debut+i-1):NEXT
500 bt=but:IF but<0 THEN bt=6553
6+but
510 bl=bl:IF bl<0 THEN bl=65536+bl
520 lg=long:IF long<0 THEN lg=65
536+long
530 IF (bt)=bl AND bt!(bl+256) OR
(bt+lg-1)=bl AND bt+lg-1<bl+2
56) THEN PRINT bel$;:GOTO 150 ELSE
190
```

```
540 'Remplissage memoire
550 INPUT #4,"Debut remplissage";d
ebut:INPUT #4,"Fin remplissage";f
in:INPUT #4,"Code a implanter";cr:
GOSUB 2580:IF fin=1 THEN 190
560 FOR i=debut TO finb:POKE i,cr:
NEXT i:but=debut:GOTO 500
570 a=ASC(a$):IF a>239 AND a<244 T
HEN GOSUB 1510
580 IF a>247 AND a<252 THEN GOSUB
2010
590 IF fin=1 THEN fin=0:zo=1:cx=0:
cy=0:ncx=0:ncy=0:GOSUB 2540:GOTO 1
50 ELSE 190
1000 'Modification memoire
1010 LOCATE #1,31,1:PRINT#1,"Modif
ication":LOCATE #2,1,1:PRINT#2,"
ENTER' pour finir":ON zo+1 GOSUB 1
040,1120
1020 LOCATE #1,31,1:PRINT#1,"Depla
cement ";CLS #4:LOCATE #2,1,1:PRI
NT#2,SPACE$(30);:GOTO 190
1030 'Modification caracteres
1040 INPUT #4," Caractere(s)";ca$:
IF ca$="" THEN RETURN
1050 c=ASC(ca$):IF c<32 THEN 1040
ELSE POKE bl+16*cy+cx,c:LOCATE 8+c
x*3,cy+3:PRINT HEX$(c,2);IF c>125
THEN c=144
1060 LOCATE 58+cx,cy+3:PRINT CHR$(
c);
1070 IF cx=15 AND cy<15 THEN cx=0
:cy=cy+1:ncx=cx:ncy=cy:GOTO 1090
1080 IF cx<15 THEN cx=cx+1:ncx=cx
1090 GOSUB 2560:GOSUB 2540
1100 ca$=MID$(ca$,2):IF ca$="" THE
N 1040 ELSE.1050
1110 'Modification octets
1120 INPUT #4," Valeur";va$:IF va$
="" THEN RETURN
1130 v=VAL(va$):IF v<0 OR v>255 TH
EN 1120
1140 LOCATE 8+cx*3,cy+3:PRINT HEX$
(v,2);:POKE bl+16*cy+cx,v
1150 IF v<32 OR v>125 THEN v=144
1160 LOCATE 58+cx,cy+3:PRINT CHR$(
v);
1170 IF cx=15 AND cy<15 THEN cx=0
:cy=cy+1:ncx=cx:ncy=cy:GOTO 1190
1180 IF cx<15 THEN cx=cx+1:ncx=cx
1190 LOCATE 8+cx*3,cy+3:PRINT lv$;
HEX$(PEEK(bl+16*cy+cx),2);lv$;:GOS
UB 2540
1200 nt=INSTR(va$,"");IF nt=0 THE
N 1120 ELSE va$=MID$(va$,nt+1):GOT
O 1130
1500 'Touches curseur
1510 co=-239:ON co GOSUB 1550,156
0,1570,1580
1520 IF zo=0 THEN 1540 ELSE GOSUB
2570:LOCATE 8+cx*3,cy+3
1530 PRINT HEX$(PEEK(adc),2);:LOCA
TE 8+ncx*3,cy+3:PRINT lv$;HEX$(PE
EK(bl+16*ncy+ncx),2);lv$;:cx=ncx:c
y=ncy:GOSUB 2570:GOSUB 2540:RETURN
1540 LOCATE 8+cx*3,cy+3:PRINT HEX$
(PEEK(bl+16*cy+cx),2);:GOSUB 2570:
```

```
cx=ncx:cy=ncy:GOSUB 2560:LOCATE 8+
cx*3,cy+3:PRINT HEX$(PEEK(bl+16*cy
+cx),2);:GOSUB 2540:RETURN
1550 IF cy=0 THEN ncy=15:RETURN EL
SE ncy=cy-1:RETURN
1560 IF cy=15 THEN ncy=0:RETURN EL
SE ncy=cy+1:RETURN
1570 IF cx=0 THEN ncx=15:RETURN EL
SE ncx=cx-1:RETURN
1580 IF cx=15 THEN ncx=0:RETURN EL
SE ncx=cx+1:RETURN
2000 'CTRL+Touche curseur
2010 co=-247:ON co GOSUB 2040,205
0,2060,2070:IF co<3 OR fle=1 THEN
RETURN
2020 IF zo=0 THEN 2030 ELSE GOSUB
2570:LOCATE 8+cx*3,cy+3:PRINT lv$;
HEX$(PEEK(adc),2);:GOSUB 2560:RET
URN
2030 LOCATE 8+cx*3,cy+3:PRINT HEX$
(PEEK(adc),2);:GOSUB 2560:RETURN
2040 fle=1:bl=CREAL(bl)-256:IF bl<
-32768 THEN bl=65536+bl:RETURN EL
S bl=UNT(bl):RETURN
2050 fle=1:bl=bl+256:bl=UNT(bl):RE
TURN
2060 fle=0:IF zo=1 THEN fle=1:RETU
RN ELSE zo=1:RETURN
2070 fle=0:IF zo=0 THEN fle=1:RETU
RN ELSE zo=0:RETURN
2500 'Sous-programmes divers
2510 FOR t=1 TO 1000:NEXT:RETURN
2520 LOCATE #2,1,1:PRINT#2," Press
ez une touche"
2530 IF INKEY$="" THEN 2530 ELSE L
OCATE #2,1,1:PRINT#2,SPACE$(20):RE
TURN
2540 LOCATE #1,13,1:PRINT#1,HEX$(b
l+16*cy+cx,4);:RETURN
2550 p=PEEK(bl+16*cy+cx):IF p<32 O
R p>125 THEN p=144:RETURN ELSE RET
URN
2560 GOSUB 2550:LOCATE 58+cx,cy+3:
PRINT lv$;CHR$(p);lv$;:RETURN
2570 GOSUB 2550:LOCATE 58+cx,cy+3:
PRINT CHR$(p);:RETURN
2580 fin=0:PRINT#4,"Tapez 'o' pour
confirmer";r$="":WHILE r$=""r$=
UPPER$(INKEY$):WEND:IF r$("<0" THE
N fin=1
2590 CLS #4:RETURN
2600 'En cas d'erreur
2610 IF ERL=360 OR ERL=400 THEN 26
30
2620 WINDOW SWAP 0,4
2630 PEN 0:PAPER 1:PRINT bel$;"Err
eur ";ERR;
2640 LOCATE #2,1,1:PRINT#2,"Presse
z une touche";
2650 IF INKEY$="" THEN 2650 ELSE C
LS:CLS #2:WINDOW SWAP 0,4:PEN 1:PA
PER 0:RESUME 190
```

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

## CANON X 07

suite de la page 23

```
94 IFE=OTHENCONSOLE0,4:GOTO20
96 IFE>16THEN92ELSEFORI=0TOE-1:B$=MID$(A
$,I+1,1):POKEA+I,ASC(B$)
98 NEXTI:A=A+E:GOTO92
99 '---- SAUVEGARDE K7 ---
100 PRINT"SAUVEGARDE K7":CONSOLE1,3:GOSU
B820:GOSUB822:C=A:GOSUB852
104 INIT#1,"CASO":MOTORON:GOSUB832:OUT#
1,35:OUT#1,36:OUT#1,36:MOTORON
106 A$=B$:GOSUB840:A$=STR$(A):GOSUB840:A
$=STR$(B):GOSUB840
108 I=0:F=0:IF(A-C)MOD256=OTHENGOSUB832:
I=0
110 D=PEEK(A+I):F=F+D:OUT#1,D:I=I+1:IFA+
I>BTHEN114
112 IFI<BTHEN110ELSEDF=256:E=FMOD256:OU
T#1,E:OUT#1,D:A=A+B:GOTO108
114 MOTORON:GOSUB830
116 MOTOROFF:A$="":LINEINPUT" Message
(17) "A$:IFA$=""THEN160
118 MOTORON:GOSUB830:OUT#1,77:GOSUB840:G
OTO116
119 '---- LECTURE K7 ----
120 PRINT"LECTURE K7":F=1:GOTO124
121 '--- VERIFICATION K7 ---
122 PRINT"VERIFICATION K7":F=2
124 CONSOLE1,3:GOSUB820:GOSUB822:GOSUB85
2:B$=LEFT$(B$+STRING$(16,32),16)
126 INIT#1,"CASI":ONERRORGOTO850:MOTORO
N
128 D=SNS(#1):IFKEY(CHR$(13))THEN160ELS
EIFD<36THEN128
130 D=INP(#1):IFD<36THEN128
132 GOSUB844:IFASC(B$)>B$ANDB$>STRING$(16,3
2)THENPRINT"Passé",A$:GOTO128
134 PRINT"Trouve",A$:GOSUB844:C=VAL(A$)
:IFA+B=OTHENA=C
```

```
135 GOSUB844:IFB=OTHENB=VAL(A$)+A-C
138 PRINTTAB(5)FND$(A)-"FND$(B)
140 I=0:C=0
142 D=INP(#1):C=C+D:ONFGOTO150,152
144 I=I+1:IFA+I>BTHEN156ELSEIFI<BTHEN142
146 E=INP(#1):D=INP(#1):IFD>256+E=CTHENA
=A+B:GOTO140
148 MOTOR:PRINT"Somme erronée":BEEP18,9:
GOSUB800:GOTO160
150 POKEA+I,D:GOTO144
152 IFPEEK(A+I)=OTHEN144
154 MOTOR:PRINT"Octet erroné":BEEP18,9:G
OSUB800:GOTO160
156 IFSNS(#1)<>77THENI=I+1:IFI<200THEN15
6ELSE160
158 GOSUB844:PRINTA$:MOTOR:GOSUB856:MOTO
R:I=0:INIT#1,"CASI":GOTO156
160 CONSOLE0,4:ONERRORGOTO0:MOTOROFF:GOT
O20
169 '--- LISTING IMPRIMANTE
170 A$="LISTING IMPRIMANTE":PRINTA$:CONS
OLE1,3:GOSUB860
172 C=A-(AMOD8):PRINTTAB(5)A$
174 E=0:A$=FND$(C)+":FORI=0TO7
176 IFC+I<AORC+I>BTHENDE=OELSEDE=PEEK(C+I)
178 A$=A$+FND$(D)+":E=E+D:NEXT:A$=A$+
"/+RIGHT$("000"+MID$(STR$(E),2),4)
179 LPRINTA$:C=C+8:IFC>BTHEN160ELSE174
180 '++++ CORRECTION +++
181 '+++++ DUMP ECRAN +++
182 LOCATE15,3:PRINT"<h7?";
184 FORJ=1TO2
186 GOSUB800:IFINSTR"0123456789ABCDEF",
I$)=OTHEN186
188 LOCATE16+J,3:PRINTI$:NEXT
190 D=VAL("<h+CHR$(SCREEN(17,3))+CHR$(S
CREEN(18,3))
192 POKEA,D:LOCATE15,3:PRINT" "I:LOCA
TE0,2:GOTO44
796 '----- FIN -----
797 CONSOLE0,4,,1,1:CLS:END
798 '--- SOUS-ROUTINES ---
799 ' = ATTENTE CLAVIER =
```

```
800 I=0*STRIG(0):BEEP28,1
802 I$=INKEY$:IFI$("<")THENBEEP28,1:RETU
RN
904 I=I+1:IFI<2000THEN802ELSELEEP:GOTO8
00
809 ' = TEST MENU =
810 GOSUB800:I=VAL(I$):IFI$="" THENCLS:R
ETURNELEIF I$=CHR$(13) THEN777
812 IFI=1ORI=2THENCONSOLE0,4:CLS:RETURNE
LSE810
819 ' = SAISIE ADRESSES =
820 PRINT"Adresse de depart ":GOSUB824:
A=C:RETURN
822 PRINT"Adresse d'arrivee ":GOSUB824:
B=C:RETURN
824 CONSOLE,,1:C=0:INPUTC:C=-C*(C)-(-6
5536+C)*(C<0):CONSOLE,,0:RETURN
829 ' = ATTENTE COURTE =
830 FORI=0TO300:I=I:NEXT:RETURN
831 ' = ATTENTE LONGUE =
832 FORI=0TO800:I=I:NEXT:RETURN
839 ' = ECRITURE K7 =
840 MOTORON:GOSUB830:A$=LEFT$("##"+A$+ST
RING$(16,32),18)
842 FORI=1TO18:OUT#1,ASC(MID$(A$,I,1)):N
EXT:MOTORON:GOSUB830:RETURN
843 ' = LECTURE K7 =
844 MOTORON:A$="":FORI=1TO18:A$=A$+CHR$(
INP(#1)):NEXT
846 A$=MID$(A$,3):RETURN
849 ' = TRAITEMENT ERREUR =
850 MOTORON:FORG=0TO100:NEXT:RESUME
851 ' = SAISIE NOM =
852 B$="":CONSOLE,,1:INPUT"Nom du fichi
er (17) "B$:B$=LEFT$(B$,16)
854 CONSOLE,,0:RETURN
855 ' = ATTENTE DE SPACE =
856 GOSUB800:IFI$("<") THEN856ELSERETURN
858 ' = SAISIE POUR =
859 ' = IMPRIMANTE =
860 LPRINT(2,3)A$:GOSUB820:GOSUB822:A$=F
ND$(A)+"-"+FND$(B):LPRINT"Zone :A$
862 GOSUB852:LPRINT""B$"
```

```
864 INPUT"Taille":D=INT(D):IFD=1ORD=2T
HENLPRINT(D,0):RETURNELSE864
```

### LISTING 2

```
0 *****
1 * DESASSEMBLEUR *
2 * Canon X-07 *
3 * Yann-Erick PROY *
7 *****
9 '---- INITIALISATION ----
10 CLEAR70:DEFINTB-Y:CONSOLE0,4,0,0,1:CL
S
12 PRINT," DESASSEMBLEUR",TAB(4)"Canon
X-07":GOSUB820
20 DIMC(59):FORI=0TO59:READC(I):NEXT
30 DEFFNC(X)=RIGHT$("0"+HEX$(X),2)
32 DEFFN(X)=(X<127)*(256-X)-(X<128)*X
34 DEFFND(X)=RIGHT$("000"+HEX$(X),4)
39 '----- MENU -----
40 CLS:PRINTTAB(7)"SORTIE",1:IMPRIMANT
E (//) 2: ECRAN
42 GOSUB820:IFASC(I$)=13THEN950ELSEP=VAL
(I$):IFP<10R>2THEN42
44 INPUT"Adresse de depart "A:IFP=2THEN
50ELSEINPUT"Adresse de fin "I2
46 INPUT"Taille":B=INT(B):IFB<10R>2TH
EN46
48 LPRINT(2,3)"DESASSEMBLAGE "FND$(A)-"
FND$(2):LPRINT(B,0)
49 '---- DESASSEMBLAGE ---
50 O$="":H=1:GOSUB840:M$=""
57 '--- DÉRIVATION VERS ---
58 '----- LES TABLES -----
59 '---- SECONDAIRES-----
60 IFB=237THEN200
62 IFB=203THENGOSUB250:GOTO600
```

**A SUIVRE...**





# GAGALAXY

Camarades ! Cette splendide galaxie qui est la nôtre, se doit d'être efficacement défendue contre l'agression impérialiste des envahisseurs galactiques de tout poil... (discours politique vers l'an 2100).

Didier POGGIO

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

**LISTING 1**

8000- A2 00 BD 10 80 F0 06 20 (\*59)  
8008- ED FD E8 D0 F5 4C 20 80 (\*31)  
8010- 84 C2 CC CF C1 C4 C7 C1 (\*46)  
8018- D3 C8 C1 D0 C5 D3 8D 00 (\*91)  
8020- 2C 10 C0 A2 14 86 08 A2 (\*65)  
8028- 00 86 07 86 0F 86 17 86 (\*1F)  
8030- 00 86 EF A2 BF 86 0E A2 (\*5E)  
8038- 0C 86 06 A2 AA 86 03 A2 (\*A3)  
8040- 78 86 04 86 05 A2 01 86 (\*5C)  
8048- E7 A9 0A 85 01 A2 06 86 (\*E2)  
8050- 02 A2 08 86 13 A2 04 86 (\*1D)  
8058- 14 A2 BF 86 16 A2 FF 86 (\*42)  
8060- 15 20 E2 F3 20 D8 F3 20 (\*0F)  
8068- B5 82 A2 00 BD E3 80 9D (\*06)  
8070- 00 03 C9 FF F0 07 E8 4C (\*66)  
8078- 6C 80 20 CD 82 A2 76 A0 (\*F7)  
8080- 00 A9 88 20 11 F4 AE 16 (\*6C)  
8088- 03 AC 13 03 A9 00 20 01 (\*31)  
8090- F6 20 85 82 A2 00 86 FF (\*3A)  
8098- 8D C5 80 C9 FF F0 2D 9D (\*8E)  
80A0- 00 70 A9 00 9D 10 70 8D (\*99)  
80A8- 00 70 AA A0 00 A5 0E 20 (\*F1)  
80B0- 11 F4 A9 00 AE 07 03 AC (\*4A)  
80B8- 01 03 20 01 F6 A6 FF E8 (\*64)  
80C0- 86 FF 4C 98 80 94 8C 84 (\*81)  
80C8- 7C 74 6C FF A2 9C A0 00 (\*05)  
80D0- A5 0E 20 11 F4 AE 07 03 (\*C4)  
80D8- AC 01 03 A9 00 20 01 F6 (\*0D)  
80E0- 4C 0A 81 00 60 12 1C 1E (\*87)  
80E8- 22 34 77 84 8D 98 A3 AE (\*FD)  
80F0- BA C6 CF DB E6 61 5D 82 (\*00)  
80F8- 62 10 43 88 63 54 88 64 (\*62)  
8100- 72 FA 65 15 25 7D C1 66 (\*07)  
8108- 26 FF A2 00 86 FF 86 FD (\*79)  
8110- 20 E4 82 E8 E8 8D 20 81 (\*57)  
8118- A6 FF 9D 00 01 20 E4 82 (\*83)  
8120- 8D 20 81 9D 00 01 C9 FF (\*88)  
8128- F0 49 4C 10 81 1E 19 A0 (\*C3)  
8130- 41 35 5F EA 91 49 9A 24 (\*C7)  
8138- 18 14 68 BA 5C DF 70 9E (\*83)  
8140- 90 6C 2A F8 3F 80 8A AA (\*81)  
8148- 17 7F A6 47 53 45 2D 01 (\*63)  
8150- 4C 16 A3 BD 56 F6 22 A9 (\*6F)  
8158- A4 55 0D C0 7A 3F 73 EA (\*E0)  
8160- 5F 31 41 04 9C 3F 5D 8D (\*88)  
8168- 7A B6 2D B5 69 14 A5 8C (\*00)  
8170- 23 FF FF 20 B5 82 A2 00 (\*96)  
8178- 86 FF A6 FF 8D 00 01 85 (\*19)  
8180- FE A0 00 20 E4 82 8D 00 (\*A5)  
8188- 01 A6 FE 20 11 F4 A9 00 (\*35)  
8190- AE 03 03 AC 01 03 20 01 (\*21)  
8198- F6 20 E4 82 8D 00 01 C9 (\*C5)  
81A0- FF F0 03 4C 7A 81 A2 00 (\*19)  
81A8- 20 AE 81 4C FA 81 8D 8D (\*38)  
81B0- 81 9D 00 90 C9 FF F0 04 (\*4E)  
81B8- E8 4C AE 81 60 0C A8 10 (\*5F)  
81C0- A8 10 08 9E 10 9E 10 0A (\*89)  
81C8- 94 10 94 10 09 8A 10 8A (\*19)  
81D0- 10 08 80 10 80 10 07 76 (\*69)  
81D8- 10 76 10 06 6C 10 6C 10 (\*70)  
81E0- 05 62 10 62 10 04 58 10 (\*49)  
81E8- 58 10 03 4E 10 4E 10 02 (\*49)  
81F0- 44 10 44 10 01 3A 10 3A (\*11)  
81F8- 10 FF 20 30 88 A2 90 86 (\*53)  
8200- FF 20 C7 83 20 F1 83 20 (\*E9)  
8208- B1 85 20 F0 85 20 4C 88 (\*86)  
8210- 20 12 86 20 87 8C A6 88 (\*F4)  
8218- 8D 00 90 C9 FE 80 68 20 (\*E1)  
8220- F0 82 A6 FF 8D 00 90 20 (\*26)  
8228- 9C 8C 20 A3 82 A6 FF 8D (\*F5)  
8230- 00 90 85 FE 20 E4 82 8D (\*10)  
8238- 00 90 A6 FE 20 D3 82 20 (\*99)  
8240- EA 82 20 EA 82 20 EA 82 (\*68)  
8248- 20 85 82 A6 FF 8D 00 90 (\*63)  
8250- 85 FE 20 E4 82 20 E4 82 (\*7B)  
8258- 9D 00 90 20 EA 82 8D 00 (\*F8)  
8260- 90 A6 FE 20 D3 82 A6 FF (\*E0)  
8268- 8D 00 90 20 E4 82 20 E4 (\*AF)  
8270- 82 9D 00 90 20 E4 82 8D (\*29)  
8278- 3C 80 82 4C 16 82 4C FD (\*67)  
8280- 81 A9 14 20 A8 FC 20 81 (\*09)  
8288- 85 60 20 81 82 20 E4 82 (\*80)  
8290- 20 E4 82 20 E4 82 20 E4 (\*C4)  
8298- 82 20 E4 82 8D 00 90 DE (\*76)  
82A0- 4C 16 82 A2 00 20 EC F6 (\*40)  
82A8- 60 A2 01 20 EC F6 60 A2 (\*3B)  
82B0- 02 20 EC F6 60 A2 03 20 (\*D9)  
82B8- EC F6 60 A2 04 20 EC F6 (\*E6)  
82C0- 60 A2 05 20 EC F6 60 A2 (\*3F)  
82C8- 06 20 EC F6 60 A2 07 20 (\*D9)  
82D0- EC F6 60 A2 00 20 11 F4 (\*1F)  
82D8- A9 00 AE 02 03 AC 01 03 (\*A8)  
82E0- 20 01 F6 60 A6 FF E8 86 (\*80)  
82E8- FF 60 A6 FF CA 86 FF 60 (\*15)  
82F0- FE 00 90 8D 00 90 AA 20 (\*C9)  
82F8- 8C 83 C9 08 F0 11 C9 0C (\*E9)  
8300- F0 30 C9 0A F0 62 C9 0D (\*55)  
8308- F0 3B C9 FF F0 60 60 20 (\*20)  
8310- E4 82 8D 00 90 18 45 01 (\*37)  
8318- 9D 00 90 C9 F8 80 07 20 (\*A8)  
8320- E4 82 20 E4 82 60 A9 0E (\*E7)  
8328- 9D 00 90 20 E4 82 20 E4 (\*8F)  
8330- 82 60 20 E4 82 20 E4 82 (\*E2)  
8338- 8D 00 90 18 45 01 9D 00 (\*CC)  
8340- 90 20 E4 82 60 20 E4 82 (\*F0)  
8348- 8D 00 90 38 E5 01 9D 00 (\*6C)  
8350- 90 C9 08 90 07 20 E4 82 (\*83)  
8358- 20 E4 82 60 A9 F6 90 00 (\*E4)  
8360- 90 20 E4 82 20 E4 82 60 (\*F0)  
8368- 20 E4 82 20 E4 82 8D 00 (\*8D)  
8370- 90 38 E5 01 9D 00 90 20 (\*61)  
8378- E4 82 60 A9 01 A6 FF 9D (\*6A)  
8380- 00 90 20 E4 82 20 E4 82 (\*90)  
8388- 20 E4 82 60 A4 EF C0 00 (\*AD)  
8390- F0 19 C0 01 F0 19 C0 02 (\*03)  
8398- F0 19 C0 03 F0 19 C0 04 (\*07)

83A0- F0 19 C0 05 F0 19 C0 06 (\*03)  
83A8- F0 19 60 BD 21 84 60 BD (\*4C)  
83B0- 54 84 60 BD 93 84 60 BD (\*C7)  
83B8- C1 84 60 BD E9 84 60 BD (\*28)  
83C0- 1E 85 60 BD 6E 85 60 A2 (\*6F)  
83C8- 00 20 1E FB C0 E1 80 05 (\*51)  
83D0- C0 15 90 0F 60 A5 04 8E (\*0E)  
83D8- 05 C9 F5 80 05 18 65 0C (\*F7)  
83E0- 85 04 60 A5 04 85 05 C9 (\*09)  
83E8- 14 90 F7 38 E5 06 85 04 (\*29)  
83F0- 60 A6 17 D0 19 20 88 82 (\*01)  
83F8- A6 05 A0 00 A5 03 20 12 (\*97)  
8400- 84 20 CD 82 A6 04 A0 00 (\*E9)  
8408- A5 03 20 12 84 60 20 17 (\*47)  
8410- 8D 60 20 11 F4 A9 00 AE (\*2F)  
8418- 00 03 AC 01 03 20 01 F6 (\*7A)  
8420- 60 08 08 08 08 08 08 08 (\*6B)  
8428- 08 08 08 08 08 08 08 08 (\*00)  
8430- 0C 08 08 08 08 08 08 08 (\*07)  
8438- 08 08 08 08 08 08 08 08 (\*07)  
8440- 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D (\*00)  
8448- 0D 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A (\*07)  
8450- 0A 0A 0A FF 08 08 08 08 (\*F5)  
8458- 08 08 08 08 08 08 08 08 (\*00)  
8460- 08 0C 0C 08 08 08 08 08 (\*07)  
8468- 0C 08 08 0C 0C 08 08 08 (\*07)  
8470- 08 0C 0C 0C 0C 08 08 08 (\*07)  
8478- 0C 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D (\*01)  
8480- 0D 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A (\*07)  
8488- 08 0A 0A 0A 08 0A 08 0A (\*01)  
8490- 0A 0A FF 08 08 08 08 08 (\*F4)  
8498- 08 08 08 08 08 08 08 08 (\*00)  
84A0- 08 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C (\*07)  
84A8- 0C 0C 0C 08 08 08 08 08 (\*00)  
84B0- 0C 08 08 08 0A 0A 0A 0A (\*07)  
84B8- 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A (\*00)  
84C0- FF 08 08 08 08 08 08 08 (\*F4)  
84C8- 08 08 08 08 08 08 08 08 (\*07)  
84D0- 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C (\*00)  
84D8- 0C 0C 08 08 08 0A 0A 0A (\*01)  
84E0- 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A (\*00)  
84E8- FF 08 08 08 08 08 08 08 (\*F4)  
84F0- 08 08 08 08 08 08 08 08 (\*07)  
84F8- 0C 0C 08 08 08 0C 0C 0C (\*07)  
8500- 08 08 08 08 0C 0C 08 08 (\*07)  
8508- 08 0C 0C 0C 08 08 08 08 (\*07)  
8510- 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A (\*00)  
8518- 0A 08 0A 0A 0A FF 08 08 (\*F4)  
8520- 08 08 08 08 08 08 08 08 (\*00)  
8528- 08 08 08 08 0C 0C 0D 0D (\*00)  
8530- 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D (\*00)  
8538- 0D 0D 0D 0D 0C 0C 0C 08 (\*07)  
8540- 08 08 08 08 08 08 08 08 (\*00)  
8548- 08 08 08 08 08 0C 0C 0C (\*07)  
8550- 0C 0C 0D 0D 0D 0D 0D 0D (\*00)  
8558- 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D (\*00)  
8560- 0D 0A 0D 0A 0A 0A 0A 0A (\*07)  
8568- 0A 0A 0D 0D 0A FF 08 08 (\*F5)  
8570- 08 08 08 08 08 08 08 08 (\*00)  
8578- 08 08 08 08 0C 0C 08 0C (\*07)  
8580- 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 08 (\*07)  
8588- 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C (\*00)  
8590- 08 08 08 0A 0A 0A 0D 0D (\*01)  
8598- 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0A 0A (\*00)  
85A0- 0A 0A 0D 0D 0A 0A 0D 0D (\*00)  
85A8- 0A 0A 0D 0D 0A 0A 0A 0A (\*07)  
85B0- FF 20 A3 82 20 8E 85 20 (\*C5)  
85B8- B5 82 20 BE 85 60 A6 FD (\*17)  
85C0- 8D 00 01 C9 FF F0 22 85 (\*DD)  
85C8- FC A0 00 A6 FD E8 86 FD (\*94)  
85D0- 8D 00 01 A6 FC 20 11 F4 (\*23)  
85D8- A9 00 AE 03 03 AC 01 03 (\*A9)  
85E0- 20 01 F6 A6 FD E8 86 FD (\*1F)  
85E8- 60 A2 01 86 FD 4C BE 85 (\*CF)  
85F0- A6 17 D0 08 A6 57 0D 07 (\*1C)  
85F8- AC 61 C0 C9 80 80 01 40 (\*94)  
8600- A2 01 86 07 20 6C 67 A6 (\*4F)  
8608- 04 86 09 A6 03 86 08 86 (\*26)  
8610- 0A 60 A6 07 F0 FB 20 A3 (\*43)  
8618- 87 20 A3 82 A6 09 A0 00 (\*89)  
8620- A5 0A 20 45 87 A6 07 F0 (\*1C)  
8628- E8 20 85 82 A6 09 A0 00 (\*F0)  
8630- A5 08 20 45 87 A2 00 86 (\*6B)  
8638- FA 20 39 87 A6 07 F0 0C (\*39)  
8640- 20 43 86 A6 FA E0 3C 80 (\*F5)  
8648- 03 4C 39 86 60 20 39 87 (\*0E)  
8650- 20 39 87 20 39 87 20 39 (\*19)  
8658- 87 20 39 87 E0 3C 80 EC (\*99)  
8660- 4C 39 86 20 3F 87 8D 00 (\*06)  
8668- 90 C9 FE 8D 00 20 39 87 (\*69)  
8670- 8D 00 90 18 69 0A C5 09 (\*9A)  
8678- 8D 00 20 39 87 20 39 87 (\*8D)  
8680- 20 39 87 20 39 87 60 8D (\*DD)  
8688- 00 90 38 E9 04 C5 09 90 (\*19)  
8690- 0D 20 39 87 20 39 87 20 (\*2D)  
8698- 39 87 20 39 87 60 20 39 (\*59)  
86A0- 87 8D 00 90 18 69 10 C5 (\*0E)  
86A8- 08 8D 0A 20 39 87 20 39 (\*35)  
86B0- 87 20 39 87 60 8D 00 90 (\*54)  
86B8- 38 E9 10 C5 08 90 0A 20 (\*86)  
86C0- 39 87 20 39 87 20 39 87 (\*8E)  
86C8- 60 20 0E 88 20 C2 87 20 (\*83)  
86D0- 3F 87 20 3F 87 A9 FF 9D (\*E8)  
86D8- 00 90 20 39 87 20 39 87 (\*90)  
86E0- 20 39 87 20 39 87 20 39 (\*19)  
86E8- 87 A6 00 E8 86 00 E0 0C (\*A3)  
86F0- 8D 01 60 A2 00 86 00 86 (\*73)  
86F8- F0 A6 F0 E8 86 F0 E0 08 (\*D3)  
8700- F0 11 20 E8 8A 20 A8 88 (\*A3)  
8708- 20 E8 8A A9 FF 20 A8 FC (\*60)  
8710- 4C F9 86 A6 EF E8 86 EF (\*FB)  
8718- E0 07 F0 16 A2 00 86 17 (\*32)  
8720- A6 13 E8 E0 10 F0 02 86 (\*D9)  
8728- 13 A2 00 20 AE 81 20 FD (\*63)  
8730- 81 60 A2 00 8E 6F 4C 1C (\*7A)  
8738- 87 A6 FA E8 86 FA 60 A6 (\*89)  
8740- FA CA 86 FA 60 20 11 F4 (\*E9)  
8748- A9 00 AE 04 03 AC 01 03 (\*AE)  
8750- 20 01 F6 60 18 A0 00 AD (\*A2)  
8758- 30 C0 A6 1A CA 00 FD C6 (\*4D)  
8760- 18 D0 F4 C4 19 F0 04 C6 (\*D3)  
8768- 19 50 EC 60 A2 00 86 FB (\*1A)

8770- A5 FB 20 95 87 A6 FB E8 (\*09)  
8778- 86 FB E0 19 F0 16 A5 FB (\*3C)  
8780- 2A 20 95 87 A5 FB 0A 20 (\*6C)  
8788- 95 87 A5 FB 27 7F 20 95 (\*AF)  
8790- 87 4C 70 87 60 85 1A A2 (\*61)  
8798- 02 86 18 A2 00 86 19 20 (\*81)  
87A0- 54 87 60 A5 08 85 0A 38 (\*A9)  
87A8- E5 08 85 08 C9 0F 90 01 (\*34)  
87B0- 60 A2 00 86 07 20 A3 82 (\*42)  
87B8- A6 09 A0 00 A5 0A 20 45 (\*C5)  
87C0- 87 60 A2 00 86 07 20 A3 (\*47)  
87C8- 82 A6 09 A0 00 A5 08 20 (\*00)  
87D0- 45 87 20 3F 87 8D 00 90 (\*77)  
87D8- 85 FE 20 39 87 8D 00 90 (\*C8)  
87E0- A6 FE 20 D3 82 20 A8 88 (\*29)  
87E8- 20 A3 82 20 EF 87 60 20 (\*09)  
87F0- 3F 87 8D 00 90 85 FE 20 (\*CE)  
87F8- 39 87 8D 00 90 A6 FE A0 (\*68)  
8800- 00 20 11 F4 AE 05 03 AC (\*C1)  
8808- 01 03 20 01 F6 60 20 85 (\*20)  
8810- 82 20 EF 87 A2 00 86 F9 (\*17)  
8818- A6 F9 E8 86 F9 E0 20 F0 (\*F5)  
8820- 0E A5 F9 20 3F 87 A5 F9 (\*3C)  
8828- 2A 20 95 87 4C 18 88 60 (\*A4)  
8830- 20 CD 82 20 F1 8A 20 B1 (\*A5)  
8838- 85 20 FD 88 20 10 89 20 (\*49)  
8840- 23 89 20 45 89 20 58 89 (\*87)  
8848- 20 7A 89 20 8D 89 20 CC (\*18)  
8850- 88 20 31 8E 20 87 88 20 (\*18)  
8858- 58 88 60 AE 61 C0 E0 80 (\*DC)  
8860- 80 12 AE 62 C0 E0 80 80 (\*7E)  
8868- 08 20 B1 85 A9 75 20 A8 (\*48)  
8870- FC 4C 58 88 A2 03 82 20 (\*42)  
8878- 7A 89 20 45 89 20 10 89 (\*A6)  
8880- 20 FD 88 20 CC 88 60 A9 (\*F8)  
8888- FF 85 FA A6 FA CA 86 FA (\*6A)  
8890- F0 2A A5 FA 49 F5 49 15 (\*65)  
8898- 20 95 87 A6 FA 8D 65 80 (\*36)  
88A0- 20 95 87 A5 FA 4A 4A 20 (\*4D)  
88A8- 95 87 A5 FA 09 FE 09 65 (\*D6)  
88B0- 20 95 87 A5 FA 6A 20 95 (\*82)  
88B8- 87 4C 88 88 20 98 88 20 (\*D8)  
88C0- 13 8E 20 13 8E 60 20 B1 (\*01)  
88C8- 85 4C C6 88 20 AE 89 20 (\*A0)  
88D0- E8 8A 20 B6 89 20 E8 8A (\*3F)  
88D8- 20 BE 89 20 E8 8A 20 C6 (\*83)  
88E0- 89 20 E8 8A 20 CE 89 20 (\*8C)  
88E8- E8 8A 20 D6 89 20 E8 8A (\*5F)  
88F0- 20 DE 89 20 E8 8A 20 E6 (\*F3)  
88F8- 89 20 E8 8A 60 A2 05 A0 (\*AC)  
8900- 00 A9 0A 20 11 F4 AE 21 (\*E9)  
8908- 03 AC 1F 03 20 01 F6 60 (\*04)  
8910- A2 74 A0 00 A9 06 20 11 (\*E8)  
8918- F4 AE 13 03 A2 12 03 20 (\*D7)  
8920- 01 F6 60 A2 60 86 F8 A6 (\*8D)  
8928- F8 CA 86 F8 F0 16 8D 00 (\*17)  
8930- 60 20 95 87 A5 F8 69 FC (\*9A)  
8938- 20 95 87 A5 F8 2A 20 95 (\*F0)  
8940- 87 4C 27 89 60 A2 6F A0 (\*68)  
8948- 00 A9 14 20 11 F4 AE 11 (\*C7)  
8950- 03 AC 01 03 20 01 F6 60 (\*1A)  
8958- A2 6F 86 F8 A6 F8 CA 86 (\*A1)  
8960- F8 F0 16 8A 20 95 87 A5 (\*03)  
8968- F8 09 3F 20 95 87 8D 00 (\*21)  
8970- 80 0A 0A 20 95 87 4C 5C (\*A2)  
8978- 89 60 A2 6C A0 00 A9 22 (\*0C)  
8980- 20 11 F4 AE 14 03 AC 12 (\*C2)  
8988- 03 20 01 F6 60 A2 5E 86 (\*CE)  
8990- F8 A6 F8 CA 86 F8 F0 15 (\*F7)  
8998- A5 F8 4A 20 95 87 A5 F8 (\*78)  
89A0- 0A 20 95 87 A5 F8 38 20 (\*7D)  
89A8- 95 87 4C 91 89 60 A2 0F (\*88)  
89B0- A9 64 20 EE 89 60 A2 4B (\*03)  
89B8- A9 64 20 8A 60 A2 83 (\*06)  
89C0- A9 64 20 EE 89 60 A2 BF (\*F7)  
89C8- A9 64 20 20 8A 60 A2 18 (\*9D)  
89D0- A9 A0 20 52 8A 60 A2 4A (\*79)  
89D8- A9 A0 20 20 8A 60 A2 70 (\*31)  
89E0- A9 A0 20 8A 60 A2 C0 (\*25)  
89E8- A9 A0 20 B6 8A 60 86 FF (\*0C)  
89F0- 85 FE 20 0F 8A A6 FF E8 (\*6F)  
89F8- A5 FE 20 0F 8A A6 FF E6 (\*41)  
8A00- FE A5 FE 20 0F 8A A6 FF (\*59)  
8A08- E8 A5 FE 20 0F 8A 60 A0 (\*D6)  
8A10- 00 20 11 F4 A9 00 AE 18 (\*0A)  
8A18- 03 AC 15 03 20 01 F6 60 (\*0E)  
8A20- 86 FF 85 FE 20 41 8A A6 (\*4F)  
8A28- FF E8 A5 FE 20 41 8A A6 (\*01)  
8A30- FF E6 FE A5 FE 20 41 8A (\*57)  
8A38- A6 FF E8 A5 FE 20 41 8A (\*01)  
8A40- 60 A0 20 11 F4 A9 00 (\*AC)  
8A48- AE 17 03 AC 15 03 20 01 (\*21)  
8A50- F6 60 86 FF 85 FE 20 73 (\*C7)  
8A58- 8A A6 FF E8 A5 FE 20 73 (\*33)  
8A60- 8A A6 FF E6 FE A5 FE 20 (\*80)  
8A68- 73 8A A6 FF E8 A5 FE 20 (\*33)  
8A70- 73 8A 60 A0 00 20 11 F4 (\*FC)  
8A78- A9 00 AE 1A 03 AC 19 03 (\*A8)  
8A80- 20 01 F6 60 86 FF 85 FE (\*85)  
8A88- 20 A5 8A A6 FF E8 A5 FE (\*E5)  
8A90- 20 A5 8A A6 FF E6 FE A5 (\*EB)  
8A98- FE 20 A5 8A A6 FF E8 A5 (\*E5)  
8AA0- FE 20 A5 8A 60 A0 00 20 (\*11)  
8AA8- 11 F4 A9 00 AE 18 03 AC (\*56)  
8AB0- 19 03 20 01 F6 60 86 FF (\*87)  
8AB8- 85 FE 20 D7 8A A6 FF E8 (\*99)  
8AC0- A5 FE 20 D7 8A A6 FF E6 (\*81)  
8AC8- FE A5 FE 20 D7 8A A6 FF (\*0E)  
8AD0- E8 A5 FE 20 D7 8A 60 A0 (\*0F)  
8AD8- 00 20 11 F4 A9 00 AE 1D (\*07)  
8AE0- 03 AC 1C 03 20 01 F6 60 (\*5A)  
8AE8- A5 FF 20 95 87 20 95 87 (\*0D)  
8AF0- 60 20 58 FC A2 FF 86 32 (\*5E)  
8AF8- A2 00 8D 0C 8B C9 FF F0 (\*01)  
8B00- 0A 38 E9 02 20 ED FD E8 (\*5C)  
8B08- 4C FA 8A 60 8F 8F 8F 8F (\*2D)  
8B10- 8F 8F 8F 8F 8F A2 A2 A2 (\*43)  
8B18- A2 A2 A2 E1 E1 E1 E1 E1 (\*7B)  
8B20- E1 E1 E1 E1 E1 8F D6 C3 (\*6D)  
8B28- D2 C7 DC A2 05 03 0E 0E (\*68)  
8B30- 22 35 34 39 38 3A A2 D2 (\*46)  
8B38- D1 D7 D4 A2 D4 C7 CE C3 (\*6E)

# APPLE



LA NUIT PORTE  
CONSEIL, L'HIVER  
PORTE MANTEAU.

suite page 27

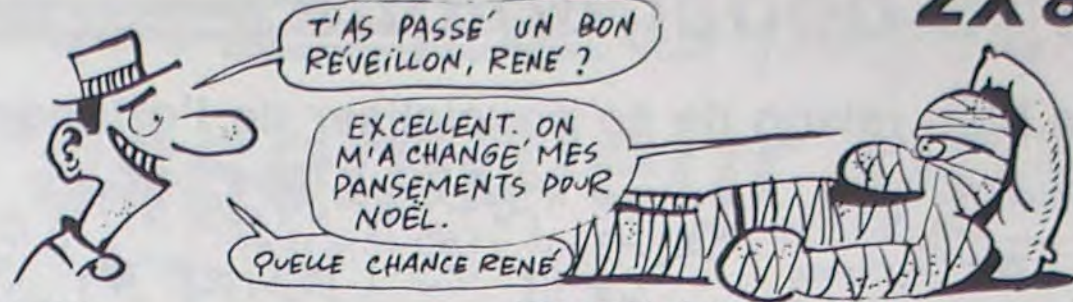
# FLIPPER

Epruvez sur votre ZX à l'aspect tristounet, le même plaisir que sur une grosse machine multicolore, bruyante et clignotante...

Frédéric GUENARD

## ZX 81

MIEUX VAUT JAMAIS QUE TARD POUR AVOIR UN ACCIDENT.



```

2  GOSUB 8000
3  GOSUB 9000
4  PRINT AT 10,0;"PRESSEZ UNE
TOUCHE POUR ENREGISTRER
LE PROGRAMME"
6  IF INKEY="" THEN GOTO 8
7  SAVE "FLIPPER"
8  LET A=PEEK 16398+256+PEEK 1
639  GOSUB 8000
640  LET B=A+19+16+33
641  POKE B,28
642  IF INKEY="" THEN GOTO 40
643  LET B=B-33
644  POKE B,33,0
645  IF INKEY="" THEN GOTO 40
646  IF PEEK (B-33)=0 THEN GOTO
50
90  LET B=B-34
100  POKE B,34,0
110  POKE B,28
120  LET K=INT (8+RND)+1
130  POKE B,0
140  LET B=B-1
150  POKE B,28
160  LET K=K-1
170  IF K<0 THEN GOTO 130
180  IF INKEY="" THEN GOSUB 60
310  IF INKEY="" THEN GOSUB 70
630  IF PEEK (B+33)=0 THEN GOTO
330  IF PEEK (B+33)=CODE " " THE
N GOTO 470
335  IF PEEK (B+33)=CODE " " OR
PEEK (B+33)=CODE " " THEN GOTO 8
350  IF PEEK (B+33)=CODE " " THE
N GOTO 1020
370  IF PEEK (B+33)=CODE " " THE
N GOTO 1020
410  IF PEEK (B+33)+156 AND PEEK
(B+33)+156 THEN GOTO 3000
430  IF PEEK (B+33)=CODE " " THE
N GOTO 450
434  LET BILLE=BILLE-1
435  PRINT AT 3,22,BILLE
436  POKE B,0
440  IF BILLE<0 THEN GOTO 20
445  GOTO 3050
450  IF PEEK (B+32)=0 THEN GOTO
460
465  LET B=B-32
466  POKE B,32,0
467  POKE B,28
468  GOTO 300
469  LET B=B-34
470  POKE B,34,0
471  POKE B,28
472  GOTO 300
473  LET K=K-1
474  IF K<0 THEN GOTO 130
475  IF INKEY="" THEN GOTO 130
476  IF INKEY="" THEN GOTO 130
477  IF INKEY="" THEN GOTO 130
478  IF INKEY="" THEN GOTO 130
479  IF INKEY="" THEN GOTO 130
480  IF INKEY="" THEN GOTO 130
481  IF INKEY="" THEN GOTO 130
482  IF INKEY="" THEN GOTO 130
483  IF INKEY="" THEN GOTO 130
484  IF INKEY="" THEN GOTO 130
485  IF INKEY="" THEN GOTO 130
486  IF INKEY="" THEN GOTO 130
487  IF INKEY="" THEN GOTO 130
488  IF INKEY="" THEN GOTO 130
489  IF INKEY="" THEN GOTO 130
490  IF INKEY="" THEN GOTO 130
491  IF INKEY="" THEN GOTO 130
492  IF INKEY="" THEN GOTO 130
493  IF INKEY="" THEN GOTO 130
494  IF INKEY="" THEN GOTO 130
495  IF INKEY="" THEN GOTO 130
496  IF INKEY="" THEN GOTO 130
497  IF INKEY="" THEN GOTO 130
498  IF INKEY="" THEN GOTO 130
499  IF INKEY="" THEN GOTO 130
500  LET NB=NB+3+(PEEK (B+33))-15
510  IF PEEK (B+33)=CODE " " THE
N GOTO 590
520  POKE B+33,PEEK (B+33)-128
530  LET U=5
540  IF INT (RND+2)+1=2 THEN LET
B=B-32
545  IF KO=0 THEN POKE U+33,PEEK
(U+33)+128
550  POKE U,CODE " "
555  POKE U,28
560  PRINT AT 3,13;" "
570  GOTO 1000
580  LET B=33
585  POKE B+55,31
587  LET KO=1
590  POKE B,28
595  POKE B+33,CODE " "
610  LET U=B+33
615  POKE U+55,159
620  GOTO 530
630  LET B=B+33
640  POKE B-33,0
    
```

```

650  POKE B,28
660  GOTO 300
670  LET B=B+33
680  POKE B-33,0
690  POKE B,28
700  IF PEEK (B-1)=0 THEN GOTO 8
30
705  POKE B-1,PEEK (B-1)-128
710  LET NB=NB+3+(PEEK (B-1)-28)
720  LET B=B+1
730  POKE B-1,CODE " "
740  POKE B,28
750  IF PEEK (B-2)=CODE " " THEN
GOTO 765
755  POKE B-2,CODE " "
760  GOTO 1000
765  LET U=2
770  POKE B-2,CODE " "
775  LET B=B+34
780  POKE B-34,0
790  GOTO 1000
800  LET U=U+1
810  IF U=5 THEN GOTO 770
820  GOTO 1000
830  POKE B+1,PEEK (B+1)-128
840  LET NB=NB+3+(PEEK (B+1)-28)
850  POKE B+1,CODE " "
860  POKE B,28
865  IF PEEK (B+2)=CODE " " THEN
GOTO 880
870  POKE B+2,CODE " "
875  GOTO 1000
880  LET U=2
890  POKE B+2,CODE " "
895  LET B=B+32
900  POKE B-32,0
910  GOTO 1000
920  LET U=U+1
930  IF U=5 THEN GOTO 885
940  GOTO 1000
1000  PRINT AT 20,5;"NB TO NB+2"
1010  GOTO 300
1020  POKE B+33,CODE "Y"
1030  POKE B+33,CODE " "
1040  IF B=A+11+5+33 THEN GOTO 13
1050  IF B=A+15+5+33 THEN GOTO 11
1060  IF PEEK (B+2)=0 THEN GOTO 1
1070  LET B=B-1
1080  POKE B+1,0
1090  POKE B,28
1095  GOTO 300
1100  LET B=B+1
1110  POKE B-1,0
1120  POKE B,28
1130  GOTO 300
1135  IF INT (4+RND)+1=2 THEN GOT
0 1530
1140  IF INT (4+RND)+1=1 THEN GOT
0 1220
1145  IF INT (4+RND)+1=3 THEN GOT
0 1500
1150  LET B=B+1
1160  POKE B-1,0
1170  POKE B,28
1180  LET B=B+34
1190  POKE B-34,0
1200  POKE B,28
1210  GOTO 300
1220  LET B=B-34
1230  POKE B+34,0
1240  POKE B,28
1245  LET A=1
1250  POKE B-A,CODE "3"
1255  LET NB=NB+9
1260  POKE B-A,5,CODE " "
1265  POKE B,CODE U$
1270  LET B=B+A$
1300  POKE B,28
1310  LET RT=0
1320  LET RT=RT+1
1330  LET B=AS
1340  POKE B-AS,0
1350  POKE B,28
1360  IF RT<2 THEN GOTO 1320
1370  GOTO 1000
1375  IF INT (4+RND)+1=2 THEN GOT
    
```

```

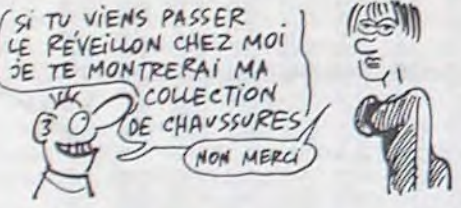
0 1570
1380  IF INT (4+RND)+1=1 THEN GOT
0 1460
1390  IF INT (4+RND)+1=3 THEN GOT
0 1510
1400  LET B=B-1
1410  POKE B-1,0
1420  POKE B,28
1430  LET B=B+32
1440  POKE B-32,0
1450  GOTO 300
1460  LET B=B-32
1470  POKE B+32,0
1475  POKE B,28
1480  LET A=1
1490  GOTO 1450
1500  LET B=B+1
1510  POKE B-1,0
1520  POKE B,28
1530  LET B=B+1
1540  POKE B-1,0
1550  GOTO 300
1560  POKE B+1,0
1570  POKE B-1,0
1580  LET B=B+34
1590  POKE B-34,0
1600  GOTO 300
1610  LET B=B+1
1620  POKE B-1,0
1630  POKE B,28
1640  GOTO 300
1650  IF PEEK (B-1)=128 THEN GOTO
1660
1670  LET N$="34"
1680  IF PEEK (B+31)=0 THEN GOTO
1690
1695  LET Z=0
1700  LET Z=Z+1
1710  POKE B+33,0
1720  POKE B,28
1730  IF Z<2 THEN GOTO 1680
1740  LET Z=Z+1
1750  LET B=Z-N$
1760  POKE B+NS,0
1770  POKE B,28
1780  IF Z<2 THEN GOTO 1740
1790  IF Z<2 THEN GOTO 1740
1800  GOTO 300
1810  IF INT (RND+2)=1 THEN GOTO
1820
1830  LET Z=0
1840  LET Z=Z+1
1850  POKE B+33,0
1860  POKE B,28
1870  IF Z<7 THEN GOTO 1830
1880  GOTO 1730
1890  LET N$="32"
1900  IF PEEK (B+35)=0 THEN GOTO
1910
1920  GOTO 1670
1930  PRINT AT 0,8;" "
2010  PRINT AT 1,8;" "
2020  PRINT AT 2,8;" "
2030  FOR X=3 TO 19
2040  PRINT AT X,8;" "
2050  NEXT X
2060  PRINT AT 16,9;" "
2070  PRINT TAB 9;" "
2080  PRINT TAB 9;" "
2090  PRINT TAB 9;" "
2100  PRINT TAB 9;" "
2110  PRINT TAB 9;" "
2120  PRINT AT 2,11;" "
2130  PRINT AT 3,10;" "
2140  PRINT AT 4,11;" "
2150  PRINT AT 5,15;" "
2160  PRINT AT 6,15;" "
2170  PRINT AT 7,11;" "
2180  PRINT AT 9,11;" "
2190  PRINT AT 11,9;" "
2200  PRINT AT 12,11;" "
2210  PRINT AT 1,22;" "
2220  PRINT AT 3,22;" "
2230  LET BILLE=4
2240  LET NB=1
2250  LET S=9
2260  RETURN
2300  LET NB=NB+3+(PEEK (B+33))-15
3010  POKE B+33,0
3020  GOTO 1000
3030  IF 5=14 THEN GOTO 5000
3040  LET S=14
3050  IF S=14
3060  FOR R=1 TO 10
3070  PRINT AT 5,22;"REM JOUEUR"
3080  PRINT AT 6,22;"REM JOUEUR"
3090  NEXT R
3095  PRINT AT 5,22;"4"
3100  LET BILLE=4
3105  PRINT AT 9,11;" "
3110  GOTO 20
3120  FOR R=1 TO 10
3130  NEXT R
3140  IF INKEY="" THEN GOTO 5005
3150  CLS
3160  PRINT AT 10,0;"UNE AUTRE PA
RTIE (O/N)?"
3170  IF INKEY="" THEN GOTO 5020
3180  IF INKEY="" THEN GOTO 505
5040  STOP
5050  CLS
5060  GOTO 8
5070  PRINT AT 16,14;" "
5080  PRINT AT 15,14;" "
5090  PRINT AT 15,14;" "
5100  PRINT AT 16,14;" "
5110  IF PEEK (B+34)=CODE " " THE
N GOTO 6100
5120  POKE B+34,0
5130  GOTO 6200
5140  LET K=0
5150  LET R$="33"
5160  LET K=K+1
5170  LET B=B-33
5180  POKE B+33,0
5190  POKE B,28
5200  IF PEEK (B-33)=CODE R$ THEN
LET NB=NB+(CODE R$)-156+3
5210  IF K<9 THEN GOTO 6110
5220  IF R$="" THEN GOTO 1480
5230  LET K=0
5240  LET R$=" "
5250  IF K<2 THEN GOTO 6210
5260  POKE B-34,0
5270  POKE B,28
5280  GOTO 320
7000  PRINT AT 16,11;" "
7010  PRINT AT 15,12;" "
7020  PRINT AT 15,12;" "
7030  PRINT AT 16,11;" "
7040  IF PEEK (B+32)=CODE " " THE
N GOTO 7100
7050  IF PEEK (B+65)=CODE " " THE
N GOTO 7150
7060  GOTO 320
7100  LET R$=" "
7110  LET K=0
7120  LET B=B-33
7130  GOTO 6110
7140  LET K=0
7150  LET K=K+1
7160  LET B=B-1
7170  LET B=B+1
7180  POKE B+1,0
7190  IF K<2 THEN GOTO 7160
7210  LET B=B+32
7220  POKE B-32,0
7230  POKE B,28
7240  GOTO 320
    
```

```

8000  PRINT AT 10,8;"SOYEZ-PATIE
N"
8005  LET D=28
8010  LET B=28
8020  LET C=28
8030  DIM A$(1054)
8035  LET F=1
8040  FOR T=2 TO LEN A$ STEP 3
8045  LET A$(T TO F+3)=(CHR$ D)+(
CHR$ B)+(CHR$ C)
8050  LET F=F+3
8055  LET C=C+1
8060  IF C=38 THEN LET B=B+1
8065  IF C=38 THEN LET C=C+1
8070  IF B=38 THEN LET D=D+1
8075  IF B=38 THEN LET B=28
8080  NEXT T
8090  CLS
8100  PRINT AT 10,6;"ON PASSE A L
A SUITE"
8110  FOR X=1 TO 10
8120  NEXT X
8130  CLS
8140  RETURN
9000  PRINT AT 2,9;" "
    
```

```

9010  PRINT AT 8,9;" "
(C) 1985
9020  PRINT TAB 8;" "
9030  PRINT TAB 7;" "
9040  PRINT TAB 7;" "
9050  PRINT TAB 6;" "
9060  PRINT TAB 6;" "
9070  PRINT TAB 6;" "
9080  PRINT TAB 5;" "
9090  PRINT TAB 5;" "
9100  FOR X=1 TO 20
9110  NEXT X
9120  CLS
9130  PRINT AT 2,11;"*****";T
AB 11;"*****";TAB 11;"*****"
9140  PRINT AT 6,3;"*****";
9150  PRINT
9160  PRINT
9170  PRINT TAB 3;"B-POUR FAIRE P
ARTIR UNE BILLE"
9175  PRINT
9180  PRINT TAB 3;"B-BOUTON DE GA
UCHE"
9185  PRINT
9190  PRINT TAB 3;"B-BOUTON DE DR
OITE"
9200  PRINT
9210  PRINT TAB 3;"CE JEU SE JOUE
CHAQUE JOUEUR
BILLES,
QUE LE MEILLEU
R GAGNE"
9220  IF INKEY="" THEN GOTO 9220
9230  CLS
9240  RETURN
    
```



## APPLE suite de la page 26

```

8EE8- 61 C0 C9 80 80 03 4C E7 (*F0)
8EF0- 8E 20 20 80 84 F5 20 A3 (*FF)
8EF8- 82 A6 15 A0 00 A5 15 2C (*02)
8F00- 11 F4 A9 00 AE 20 03 AC (*60)
8F08- 1F 03 20 01 F6 20 B5 82 (*0C)
8F10- A6 15 A0 00 A5 16 20 11 (*91)
8F18- F4 A9 00 A6 F5 AC 01 03 (*A0)
8F20- 20 01 F6 60 6C (*0B)
    
```

### LISTING 2

```

6000- 36 0D DF 73 2D FE 6E 15 (*3F)
6008- 1F 1F 6E 0D 0D DF 08 18 (*71)
6010- 06 00 6C 30 36 00 3C 2C (*71)
6018- 6C 32 05 00 04 00 24 24 (*5F)
6020- 24 00 25 67 2D 2C 35 2D (*7F)
6028- 2E 3E 2E 3E 3E 3F 3F 3C (*0A)
6030- 27 27 2D 00 24 24 24 24 (*2D)
6038- 0D 36 36 36 36 45 43 43 (*48)
6040- 24 40 23 0D 64 B4 9A 13 (*19)
6048- 6C 49 09 24 0D 36 36 (*21)
6050- 36 36 1F 24 6C 49 11 26 (*29)
6058- 20 24 24 0D 36 36 36 36 (*2D)
6060- 1F 4D 41 43 43 43 43 43 (*50)
6068- 33 6E 36 0D 36 0D 24 24 (*5D)
6070- 24 24 1F 36 36 36 0D 28 (*01)
6078- 3C 2C 2C 2D 2E 3E BF 0D (*83)
6080- F5 3F 37 00 29 2D 1C 27 (*C2)
6088- 25 27 FD 06 00 2D 2D E5 (*1C)
6090- DB 25 45 E5 3F 37 37 00 (*41)
6098- 2D 2D 2C 1C 3F 4C E5 3F (*99)
60A0- 3F 06 00 09 6D 38 3F 3F (*65)
60A8- 2C 3C 2C 55 36 0D 2D (*5F)
60B0- 2C 3C 3F 3F 2C 3C 0D 2D (*20)
60B8- 2D 0D 28 2E 2D 2C 1C 3F (*09)
60C0- 3F 2C 2C 2D 05 0D 25 25 (*17)
60C8- 2D 2C 3C 3F 3F 06 0D 28 (*13)
60D0- 2E 2D 2C 1C 3F 27 67 2D (*61)
60D8- 35 2D 0D 2D 2D 2C 3C 3F (*37)
60E0- 27 67 2D 35 2D 0D 25 27 (*77)
60E8- 25 27 25 27 25 27 25 6F (*48)
60F0- 2D 2D 2E 3E 2E 3E 3E 3E (*00)
60F8- 3F 4D 49 92 49 39 3C 3C (*09)
6100- 2C 3C 2C 3C 2C 2C 2D (*01)
6108- 35 35 35 37 35 37 35 37 (*02)
6110- 37 3F 4D 49 49 27 27 27 (*62)
6118- 25 27 25 27 25 25 2D 2D (*00)
6120- 2E 2E 96 3A 3F 4E 39 3E (*DA)
    
```

```

6128- 3E 6F 49 29 3C 2C 3C 2C (*31)
6130- 3C 2C 3C 2C 3C 56 8A 92 (*72)
6138- 12 2D 6D 25 27 25 27 25 (*77)
6140- 27 25 27 25 6F 49 39 3E (*21)
6148- 3E 2E 3E 2E 3E 2E 2E 2E (*10)
6150- 2D 25 25 25 27 25 27 25 (*08)
6158- 27 27 3F 06 0D 25 27 25 (*1E)
6160- 27 25 27 2D 2D 2E 2E 3E (*1B)
6168- 2E 1E 37 3F 4D 49 25 27 (*3E)
6170- 25 27 25 27 6D 35 37 35 (*5A)
6178- 37 35 37 2L 2D 2C 2C 3C (*09)
6180- 2C 1C 27 3F 4D 49 35 37 (*2E)
6188- 35 37 35 57 6D 24 24 24 (*49)
6190- 35 36 36 2E 2D C4 40 38 (*89)
6198- 44 28 2D 0D 35 37 35 37 (*4F)
61A0- 35 37 2D 40 43 43 43 43 (*6F)
61A8- 28 35 35 37 F5 3F 4E 35 (*AD)
61B0- 3F 0D 24 24 24 2D AD 36 (*AD)
61B8- 1E 3F 4D 49 12 24 24 24 (*13)
61C0- 2D 75 36 1E 3F 4E 31 4D (*7D)
61C8- 24 24 24 2D 2D DE 13 85 (*5C)
61D0- 9A 2D 6D 41 AB 2D 2D E0 (*00)
61D8- 1C E7 1C 0C 2D AD 40 38 (*16)
61E0- 36 36 2E 2D E5 18 18 28 (*CE)
61E8- 1C 28 2D 40 36 36 36 45 (*27)
61F0- 43 43 43 43 AB 15 15 36 (*9D)
61F8- 44 43 23 24 4D 2D 2D DE (*93)
6200- 36 36 6E 49 24 24 24 2D (*2E)
6208- 2D 9E 18 B5 93 2D 2D 00 (*8E)
6210- 0D 0D 24 1F 1F 24 0D 00 (*00)
6218- 4D 36 36 0D 0D 44 43 43 (*09)
6220- FB 4D 09 36 36 0D 0D 24 (*98)
6228- 24 1F 4D 09 36 36 0D 00 (*32)
6230- AB 31 44 43 23 1F 4D 09 (*E5)
6238- 36 36 0D 0D C4 23 68 8D (*02)
6240- B1 06 0D 28 28 45 28 85 (*9C)
6248- 2B 2D 0C 64 64 64 64 64 (*63)
6250- 64 64 64 64 64 64 64 64 (*00)
6258- 64 64 0C 2D 2D 2D 15 15 (*21)
6260- 76 76 76 76 76 76 76 76 (*00)
6268- 76 76 76 76 76 76 76 76 (*00)
6270- 0E AD AD 17 3F 3F 3F (*19)
6278- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (*00)
6280- 3F 3F 28 28 45 28 45 28 (*00)
6288- 2D 1C E4 E4 C0 E0 E4 E4 (*1C)
6290- E4 BF F6 F6 36 2D 2D 2D (*40)
6298- AD 92 3F 3F 3F 3F 3F 3F (*39)
62A0- 3F 40 43 09 80 93 13 1E (*18)
62A8- F6 76 0E AD AD 17 3F 3F (*99)
62B0- 3F 3F 3F 3F 3F 2C 00 (*2C)
62B8- 4A 49 49 49 49 49 09 (*43)
62C0- 38 3F 47 38 3F 38 47 38 (*00)
62C8- 47 38 38 2D 1C E4 24 (*80)
62D0- 1C 24 24 24 24 24 0C 24 (*10)
62D8- 0C 64 0C 0C 0C 0C 2D 28 (*6D)
62E0- 45 28 45 28 2D 2D 2D 45 (*6D)
62E8- 28 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (*06)
62F0- 2D AD 2D AD 15 36 36 36 (*23)
    
```

```

62F8- 36 1E 3F 3F 38 38 38 38 (*28)
6300- 38 38 47 38 3F 38 3F 3F (*7B)
6308- 17 BF 17 17 F6 F6 36 1E (*80)
6310- 36 36 36 36 36 0E 36 0E (*00)
6318- 76 0E 0E 0E 0E AD 2D 2D (*0B)
6320- 28 2D 24 24 2D 2D 1C 3F (*2B)
6328- 38 47 38 47 28 28 2D 2D (*00)
6330- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (*00)
6338- 2D 2D 15 F6 17 BF 36 36 (*48)
6340- 36 36 36 1E 1E BF BF 3F (*09)
6348- BF 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (*80)
6350- 3F 27 37 00 41 28 28 45 (*28)
6358- 28 45 23 24 24 24 24 24 (*69)
6360- 24 24 24 24 24 24 24 24 (*00)
6368- 24 E4 3F 38 47 28 28 2D (*AE)
6370- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (*00)
6378- 2D AD 17 BF BF 36 36 36 (*A1)
6380- 36 36 36 36 36 36 36 36 (*00)
6388- 36 36 36 0E 0E 2D 2D 2D (*1B)
6390- 2D 45 28 45 28 28 2D 2D (*0D)
6398- 0C 0C 2D AD 36 36 1E 36 (*A8)
63A0- 1E 36 1E 3F 3F 3F 3F 3F (*09)
63A8- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (*00)
63B0- 3F 3F 3F 3F 3F 27 07 00 (*1F)
63B8- 49 49 49 49 49 49 49 49 (*00)
63C0- 41 28 28 45 28 45 28 28 (*6A)
63C8- 28 28 28 28 28 28 28 28 (*00)
63D0- 28 28 28 38 38 38 38 38 (*00)
63D8- 38 38 38 38 38 38 38 38 (*00)
63E0- 38 38 38 38 38 47 38 (*7C)
63E8- 47 28 2D 2D 2D 2D 2D 2D (*69)
63F0- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (*00)
63F8- 15 17 BF BF 76 0E 0E 0E (*7A)
6400- 0E 0E 0E 2D 76 0E 0E 0E (*4F)
6408- 0C 0E E4 3F 38 47 28 28 (*A7)
6410- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (*00)
6418- 15 17 BF BF 17 17 17 17 (*02)
6420- 17 17 17 17 17 17 17 17 (*00)
6428- 76 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E (*78)
6430- 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E (*00)
6438- 0E 0E AD AD 17 3F 3F 3F (*28)
6440- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (*00)
6448- 3F 3F 28 28 45 28 45 (*14)
6450- 23 1C 47 38 38 38 38 38 (*43)
6458- 38 38 1E 1E 1E 1E 1E 1E (*EE)
6460- 1E 1E 1E 76 AD AD 17 3F (*40)
6468- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 27 (*18)
6470- 05 0D 49 49 49 49 49 49 (*45)
6478- 28 28 45 28 45 23 24 24 (*08)
6480- 24 24 24 24 1C 1C 1C 1C (*00)
6488- 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C (*00)
6490- 1C 1C 1C 1C 1C 1C 3F 38 (*07)
6498- 47 28 2D 2D 2D 2D 2D 2D (*69)
64A0- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D (*00)
64A8- 15 17 BF BF 76 0E 0E 0E (*7A)
64B0- 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E (*00)
64B8- 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C (*00)
64C0- E4 3F 38 47 28 28 2D 2D (*A7)
    
```

```

64C8- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 15 17 (*02)
64D0- BF BF 17 17 17 17 17 17 (*00)
64D8- 17 17 17 17 17 17 17 17 (*00)
64E0- 17 17 17 36 36 36 36 36 (*21)
64E8- 36 76 AD AD 17 3F 3F 3F (*68)
64F0- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (*00)
64F8- 2C 0D 28 3C 2C 2C 2D 0E (*CB)
6500- B2 2D 2D 4D 2D 2C 1C 27 (*C3)
6508- 67 2D 4D 2A 3E 2E 2E 25 (*36)
6510- 25 38 3C 37 0D 2D 2D 25 (*33)
6518- 24 3C 3F 3F 36 2E 2D 25 (*08)
6520- 3C 3F 2E 2D 0D 25 27 25 (*27)
6528- 27 25 F7 3E 4D 49 25 67 (*8D)
6530- 25 35 35 37 35 37 3F 27 (*00)
6538- 27 2D
```



# Formation à l'assembleur pratique

## Langage machine... Sur THOMSON

### 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 97 102 107 112 116
- SPECTRUM -> 112 116
- THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113
- MSX -> 113

### ASSEMBLEUR THOMSON

Aujourd'hui, on vous dispense des préambules habituels pour plonger directement dans le vif du sujet. Nous en étions restés à l'affichage du cadre étoilé (rouge), reprenons notre démonstration en \$7D74 : Mise en couleur de forme bleue, en plaçant dans B le code forme (\$40) plus le code de couleur bleu (\$04), puis validation par JSR au sous-programme ENCRE (en \$7F8D). Le code ASCII du caractère "dièse" logé dans A, est placé dans le registre CHDRAW, puis le contenu de la variable NBRMUR (nombre de murs préalablement déterminé dans l'initialisation) est placé dans A. Un JSR au sous-programme AFF (pour affichage) en \$7F4E, nous permet d'afficher nos 18 dièses bleus de façon pseudo-aléatoire à l'intérieur du cadre.

Gros plan sur le sous-programme AFF : de quoi s'agit-il ? A partir de valeurs quelconques lues en mémoire, nous allons déterminer les coordonnées où seront affichées nos caractères. La routine RNDC (en \$7F54) va nous permettre de créer une coordonnée "colonne" comprise entre 2 et 39 qui sera déposée en \$7CFE (RNDX). De même, une coordonnée "ligne" comprise entre 1 et 23 sera générée par la routine RNDL (en \$7F63) et déposée en \$7CFC (RNDY). Tout d'abord, le contenu de A est placé en \$7CF7 (variable NBRAND), puis on place dans le registre X l'adresse \$7CF9 (notre pointeur RND PORND). X est incrémenté, puis (suivez bien), on charge dans B la valeur lue à l'adresse qui se trouve dans X. Par un CMPB ££\$28 (comparaison de B avec 40) et un BHS (branchement si supérieur ou égal) en RNDX, on vérifie que cette valeur n'excède pas 39 (auquel cas, branchement en RNDX avec incrémentation de X). Par un CMPB \$01 et un BLS (branchement si inférieur ou égal), on vérifie ensuite que cette valeur n'est pas inférieure à 2 (auquel cas, branchement en RNDX avec incrémentation de X). Notre coordonnée finalement située entre 2 et 39, est déposée par STB en RNDX + 1. En effet, n'oublions pas que l'utilisation de la routine système CHPL\$, nécessite l'emploi des registres X et Y de "16 bits", ce qui oblige à loger préalablement nos valeurs de "8 bits" en mémoire sur 2 octets.

Nous allons procéder de la même manière pour créer une coordonnée ligne (après vérification que la valeur trouvée n'est pas égale à zéro) et déposer notre valeur (entre 1 et 23) en RNDY + 1. On place le nouveau contenu de X à l'adresse de notre pointeur PORND.

Les coordonnées que nous venons de définir doivent, pour permettre l'affichage, correspondre à un espace libre de l'écran (code ASCII 32). Après avoir placé en X la coordonnée colonne (située en RNDX) et en A la coordonnée ligne (située en RNDY + 1), un JSR à GETC nous renvoie dans B, le code ASCII du caractère rencontré à ces coordonnées. Un CMPB ££\$20 (soit 32)

et un BNE (branchement si non égal) en RND, nous fait recommencer le total si l'espace convoité est déjà occupé. Dans le cas contraire, puisque la coordonnée colonne est déjà placée dans X, il nous suffit de placer dans Y la coordonnée ligne et d'effectuer un JSR en CHPL, pour afficher à l'écran notre dièse bleu aux coordonnées précitées. Après décrémentation du contenu de la variable NBRAND (en \$7CF7), on se branche en RND jusqu'à ce que celle-ci soit égale à zéro. Bref, on réexécute notre sous-routine jusqu'à l'affichage complet de nos 18 dièses, auquel cas un RTS (retour de sous-routine) nous renvoie à la suite du programme.

Le code ASCII du caractère " + ", placé dans A, est rangé dans le registre CHDRAW. Après une mise en couleur de forme jaune placée en INK, on effectue un JSR au sous-programme ENCRE. Le contenu de NBRFLE (nombre de fleurs) est placé dans A et dans la variable NBRFLB (nombre de fleurs à becqueter). Un JSR au sous-programme AFF (détaillé ci-dessus), affiche à l'écran nos 18 " + " jaunes. Après une mise en couleur de forme verte, le code ASCII du caractère "X" logé dans A, est rangé dans CHDRAW. Le nombre de caractères à afficher (en l'occurrence 1) placé dans A, un JSR à AFF affiche à l'écran notre "X" vert.

Bon, résumons : à l'intérieur d'un cadre d'étoiles rouges, nous venons de répartir aléatoirement 18 "murs" bleus, 18 "fleurs" jaunes et de placer notre personnage vert au hasard dans le décor. Il nous reste à afficher les messages "APPUYER SUR UNE TOUCHE", "TABLEAU :01" et "VIE :06". Les codes ASCII des caractères qui composent ces messages, sont rangés en mémoire de la manière suivante : En MESS1 (\$7F99) : "TABLEAU : 01 VIE :06". En MESS2 (\$7FB0) : "APPUYER SUR UNE TOUCHE". En MESS3 (\$7FC7) : 22 "\*" et un point. En MESS4 (\$7FDE) : 4 "\*" et un point.

Après avoir positionné la pile utilisateur U en MESS2, les coordonnées d'affichage (10,24) sont placées dans les registres X et Y. Un JSR au sous-programme PRINT (en



\$7F1F) va permettre d'afficher notre message.

Gros plan sur le sous-programme PRINT : B est chargé du contenu de l'adresse qui est dans U, cette dernière est ensuite incrémentée. Comparaison du contenu de B avec le code \$2E (code ASCII du point, signifiant la fin du message). Si la condition est remplie, un BEQ nous branche en SAUT (\$7F30) où un RTS nous renvoie à la suite du programme. Dans le cas contraire (donc si le message n'est pas terminé), B est placé en CHDRAW et un JSR CHPL affiche le premier caractère du message aux coordonnées choisies. X (coordonnée



colonne) est ensuite incrémenté et un JMP PRINT rebranche au début de la sous-routine.

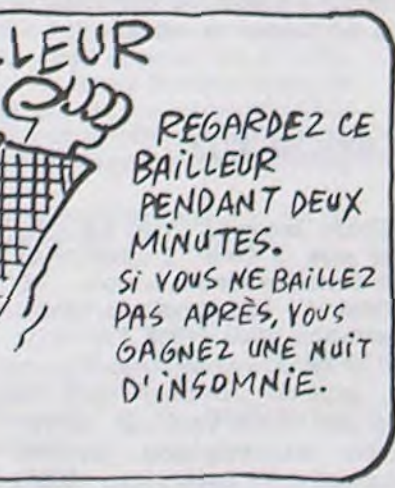
Même procédure pour l'affichage du message 1. A noter la nécessité d'une mise en forme de couleur rouge, pour l'affichage des 4 étoiles du message 4 (qui séparent "01" et "VIE") et des 22 étoiles rouges qui remplaceront le message 2 lors de l'appui sur une touche en début de partie.

Gros plan sur la routine d'affichage en "décimal" du numéro de tableau : pour afficher un nombre de 2 chiffres, il convient de déterminer le code ASCII du chiffre des unités et de celui des dizaines.

1) Incrémentation, ajustement décimal : après une mise en forme de couleur verte, on additionne par ADD la valeur \$01 au contenu de TABLO. Le résultat de l'ajustement décimal effectué par l'instruction DAA (revoir à ce sujet notre cours du N° 84) est déposé dans TABLO par STA TABLO, exemple :

avant, \$0D (0 : D) soit 0000 :1101  
après, 13 (1 : 3) soit 0001 :0011

2) Affichage (unité et dizaine) : pour isoler l'unité (chiffre de droite) de notre numéro de tableau, on force à zéro les 4 bits de gauche du registre A par un ANDA ££\$0F (00001111). En additionnant \$30 (48, code ASCII de 0) à ce résultat par un ADDA ££\$30, on obtient le code ASCII du chiffre des unités que l'on affiche aux coordonnées X et Y de la manière habituelle (CHPL). Pour isoler le chiffre des dizaines (chiffre de gauche), on charge A du contenu de TABLO et par quatre LSRA (décalage vers la droite, cours



du N°74), on fait passer à droite les quatre bits de gauche, exemple :

avant, 1 : 3 soit 0001 :0011  
après, 0 : 1 soit 0000 :0001

Comme ci-dessus, après avoir déterminé le code ASCII du chiffre des dizaines par un ADDA ££\$30, l'affichage de notre chiffre aux coordonnées X et Y, s'effectue de la manière habituelle.

Bon, le décor est planté, avouez que vous avez là matière à cogiter...

Vos serveurs dévoués Jean-Michel MASSON, Frank CHEVALIER et Jean-Claude PAULIN.

## Langage machine... Sur MSX

### ASSEMBLEUR MSX

Bon, il paraît évident que l'action de programmer consiste à remplir intelligemment les octets de notre chère RAM. Dès lors, le microprocesseur peut, sous votre ordre et à partir de l'adresse que vous lui indiquez, lire la RAM en s'efforçant de comprendre et d'exécuter les ordres que vous avez tenté de lui transmettre par cet intermédiaire. C'est la raison d'être de la fonction USR du Basic. Vous avez certainement constaté que le lancement d'un programme en LM (Langage Machine) à partir de l'adresse &Hxxxx, s'effectue sur votre MSX par : DEFUSRx = &Hxx xx : X = USRx(X) (Cf. Manuel de référence, on est pas là pour vous donner des cours de Basic).

Mais qu'est-ce qu'un programme en "langage machine" ? C'est un programme qui contient une suite d'instructions élémentaires, directement compréhensibles par le microprocesseur. Ces instructions codées sous forme Hexadécimale, puis implantées en mémoire, sont appelées les "codes machine".

Justement, vous avez entendu dire qu'un programme nommé "assembleur" est censé simplifier la création et l'écriture d'un programme en LM. De quelle manière ? Par l'emploi d'instructions symboliques compréhensibles, formées d'abréviations de mots anglais et appelés MNEMONIQUES. Exemple : DEC pour decrement, INC pour increment, LD pour LOAD etc.

Ces mnémoniques composent le fameux langage "assembleur". Au fait, il ne faut pas confondre "assembleur du Z80" désignant le langage de programmation, avec "un assembleur Z80", désignant un programme destiné à permettre la programmation dans ce langage. Un programme composé de mnémoniques est appelé "programme source" et l'action inverse DESASSEMBLAGE. Un programme ainsi généré, est appelé "programme objet". Un "assembleur" est un programme qui permet à l'aide d'un éditeur, la saisie de votre programme source, pour ensuite effectuer l'assemblage et l'implantation. Bien qu'il soit possible de réaliser soi-même le boulot d'un assembleur (en utilisant une table de correspondance mnémoniques/codes machine), il est quand même souhaitable d'en acquérir un au plus tôt : son emploi facilite considérablement l'apprentissage et la pratique de ce type de programmation.

Pour commander directement au Z80 par l'intermédiaire du langage machine, vous conviendrez qu'il est indispensable de comprendre comment ce célèbre microprocesseur manipule les données en mémoire. Ces dernières vont transiter et être traitées par l'intermédiaire de registres qui sont, si vous voulez, des emplacements de stockage temporaire qui fonctionnent de manière très précise. Ces registres sont des esclaves à votre service qui, bien dirigés, se chargent de tous les fastidieux calculs nécessaires au bon fonctionnement de vos programmes. Ces registres donc, sont diffé-

renciés par des lettres.

Petite présentation :

REGISTRES DE 8 BITS : A, B, C, D, E, F, H, L, A', B', C', D', E', F', H', L'.

REGISTRES DE 16 BITS : IX, IY, I, R, PC, SP

A noter que l'on peut grouper par paire des registres de 8 bits, pour former des registres de 16 bits; exemple : AF, BC, DE, HL (les registres primes sont appelés "registres auxiliaires"). Laissons de côté (pour l'instant bien sûr) les registres auxiliaires, les registres d'index (IX et IY), les registres propres au système (I, R, PC, SP), pour nous intéresser à l'étude des registres suivants : A, B, C, D, E, F, H, L de 8 bits. Le jeu des mnémoniques, par ses limites, leur assigne des usages particuliers.

A est appelé accumulateur, c'est le principal instrument de travail du Z80, utilisé pour les opérations logiques ou arithmétiques.

BC est principalement utilisé comme compteur du nombre d'exécutions de boucle LM (peut être comparé si vous voulez au I des boucles FOR I du Basic).

HL permet de stocker une adresse mémoire, avec la partie haute de l'adresse dans H (high), et la partie basse dans L (low).

DE contient souvent un déplacement.

F sert toujours aux tests de condition devant diriger l'ordre d'exécution des programmes.

Tous ces rôles que nous étudierons ne sont pas figés et l'utilisateur est libre d'employer ces registres comme il le désire (dans la mesure où il existe des instructions le lui permettant). De plus, le Z80 disposant d'approximativement 600 instructions, il est à peu près hors de question de toutes les retenir. Une quarantaine suffiront amplement à une programmation complète et efficace. Sachez que vous disposez, pour le Z80, d'instructions de chargement (de la mémoire ou de registres), d'addition et de soustraction, de manipulation purement binaire, de déroulement (équivalents de GOTO ou GOSUB) conditionnel ou non et de comparaison. Pour apprendre à les connaître et à les utiliser, rien ne vaut la pratique; alors allons-y gaiement.

Par exemple : comment réaliser l'équivalent de POKE &H9000, &HFF en assembleur ? Il s'agit pour notre Z80, de prendre la valeur &HFF (255) et de la placer à l'adresse mémoire &H9000, bien.

- Vous savez depuis peu (ci-dessus), que les instructions de chargement ont leur mnémonique commençant par LD.

- Vous venez d'apprendre que le registre A est utilisé pour les manipulations de données.

- Vous apprenez dans une revue d'informatique célèbre, que les valeurs hexadécimales doivent comporter en assembleur, le préfixe "\$".

- Vous ne savez pas encore, mais cela ne saurait tarder, qu'il faut séparer par une virgule le contenu situé à gauche (appelé "opérande

destination"), de la valeur de droite (appelée "opérande source") destinée à modifier ce contenant. Pas si dur à comprendre, exemple :

LD HL,\$9000 : place la valeur \$9000 dans le registre HL, donc effectue HL = \$9000.

- Vous découvrez avec émerveillement, qu'il faut placer entre parenthèses l'adresse (ou le registre contenant l'adresse) destinée à recevoir la valeur (ou le contenu d'un registre) spécifié. Fastoche, exemple

LD HL,\$9000  
LD (HL),\$10 : place \$10 à l'adresse \$9000 contenue dans HL.

- Vous venez d'apprendre au café du coin, que l'adresse d'origine de votre programme doit être spécifiée par ORG.

- Vous avez lu dans une revue d'informatique concurrente, que la fin de votre programme doit impérativement se terminer par RET (l'équivalent de RETURN du Basic). Vous écrivez donc fébrilement :

ORG \$C000 : signale le début de l'implantation du programme en \$C0000.

LD HL,\$9000 : charge le registre HL de la valeur \$9000, adresse où l'on désire placer notre donnée.

LD A,\$FF : charge A de la donnée en question, soit \$FF

LD (HL),A : charge à l'adresse contenue dans HL, le contenu de A.

RET : fin du programme, retour au Basic.

Pris d'un doute, vous compulsez un bouquin du style *programmation du Z80* (par Rodney ZAKS chez Sybex), pour vérifier la validité des instructions que vous venez d'écrire. C'est bon, mais quelques instants de réflexion vous ont permis de trouver mieux :

ORG \$C000  
LD A,\$FF  
LD (\$9000),  
RET

ou bien

ORG \$C000  
LD HL,\$9000  
LD (HL),\$FF  
RET

Votre examen du jeu de LD dont vous disposez, va vous permettre de faire un grand pas dans la pratique de l'assembleur du Z80. Déplacez donc à souhait (entre autres), les contenus de la mémoire jusqu'à notre prochain cours. Pour finir, voici un exemple à cogiter avec une nouvelle instruction LDIR (nous en reparlerons), qui consiste à transférer un message d'erreur de la ROM (&H3E90) en RAM (&HB000). L'implantation des codes objets peut s'effectuer directement à partir d'un assembleur, ou bien à l'aide d'une boucle Basic; comme par exemple notre ligne 10. La ligne 20 lance l'exécution et affiche le message d'erreur ainsi transféré.

les honorables Nicolas BOURDIN et Jean-Claude PAULIN.

```

ORG $C000
C000 010F00 LD BC,$000F
C003 1100B0 LD DE,$B000
C006 21903E LD HL,$3E90
C009 EDB0 LDIR
C00B C9 RET
10 FOR I=0 TO &HB:READ A$:POKE &HC000+I,VAL("&H"+A$):NEXT :DATA 01,0F,00,11,00,B0,21,90,3E,ED,B0,C9
20 DEFUSR=&HC000:X=USR(0):FOR I=0 TO &HF:PRINT CHR$(PEEK(&HB000+I)):NEXT
    
```



## AMSTRAD

VENDS Amstrad CPC 464 avec moniteur monochrome, manuel, livre, joystick, nombreux logiciels, programmes sur K7, 3000F le tout. Emmanuel Picard, 21 rue de la croix de Romont, 88390 Darnieulles. Tél : (16) 29 34 22 97.

CHERCHE possesseurs d'Amstrad pour échange de logiciels (j'en possède environ 100 dont plusieurs copieurs). Tél : (1) 42 70 41 99.

## APPLE

VENDS Apple IIc, moniteur couleur, clavier Azerty 124K, souris, 15 disquettes vierges, 3 disquettes de jeu, 3 copieurs, Apple Works (logiciel de travail), 5 logiciels Approche Informatique, 13000F. Tél : (1) 34 85 62 09 à partir de 20H.

ACHETE à bas prix, Apple IIe, Duo-disk, moniteur, Dussault, rue paix prolongée, villa plein ciel, 13127 Vitrolles. Tél : (16) 42 89 26 52 après 20H.

VENDS imprimante Imagewriter achetée 5800F, vendu 3800F, peu servi. Tél : (1) 42 36 41 65.

CHERCHE logiciels récents pour Apple IIc, j'en possède 150 environ. Robert Pioch, résidence Colmar, 4 rue Franck Delmas, 17000 La Rochelle.

VENDS MPF II, Apple 64K, moniteur monochrome, meuble, possibilité de cours personnalisés. Tél : (16) 21 27 48 50.

CHERCHE contacts pour échanger des logiciels en tous genres pour Macintosh. Alexandre L'Huillier, 7 chemin des prés, 59420 Mouvoux.

VENDS Apple IIe sous garantie (février 86), carte 80 colonnes 128K, carte supersérie, carte CP/M, Duo-disk, moniteur vert Apple, câble imprimante Apple, nombreux logiciels, 12.000F. Tél : (1) 34 71 27 41.

VENDS Apple IIc, moniteur vert, imprimante Scribe, souris, logiciels professionnels (10), jeux, bouquins à la pelle, 1000F le tout. Vends HP71B (le must du poche) à 3000F. Jaroussie, 7 Grande rue, 54890 Onville. Tél : (16) 83 81 85 79.

CHERCHE assembleur Z80 (CP/M) pour Apple II (ALDS ou ZCID). Cherche tous logiciels Apple. Tél : (16) 43 85 36 91 après 20h.

VENDS Apple IIc, drive externe, moniteur, stand, souris, joystick, Imagewriter, Appleworks, Multiplan, CXBase 200, Epistole, Versioncalc, etc... 14000F. Tél : (1) 45 78 16 58 après 19h.

VENDS Vela, 100 % compatible Apple, drive, contrôleur, 128K, 80 colonnes, carte RVB, moniteur vert, joystick, nombreux programmes, 9900F le tout. Olivier au (1) 39 89 81 12 le soir de 19 à 20H30.

VEND S Sharp PC 1245, manuel, 400F. Vends programmes, revues, livres sur le ZX 81. Christophe Mauvage, 7 rue La Fontaine, 90000 Belfort. Tél : (16) 84 21 55 12 poste 12-13.

## MSX

VENDS MSX Yéno, 55 programmes, lecteur de cassettes, câbles, Noël 84, 3500 F. Olivier Gineste, 63 avenue Pasteur, 13580 La Afare les Oliviers.

VENDS MSX Yamaha YIS 64K, lecteur de disquettes, le tout en bon état et sous garantie, 1835 F. Tél : (1) 34 78 49 60.

VENDS pour MSX, cartouche Super Cobra, 170F. Vends 2 manettes Hypojoyst, 90F pièce. Tél : (1) 42 57 74 32 après 18H. Stéphane.

VENDS MSX PHC 98 Sanyo, prise péritel, cartouche de jeu Time Pilot, manuel MSX, radio cassette, de 1984, 2500F. Tél : (16) 83 41 51 15 aux heures de repas.

VENDS MSX Sanyo 64K, 1200F, et lecteur de disquettes MSX Sony 3 pouces et demi 350K sous garanti, 2400F. Claude au (1) 47 33 24 14.

## ATARI

VEND S Atari 800 XL 64K, lecteur de disquettes, lecteur de K7, 10 disquettes vierges, 2 disquettes de jeu (Connan et Bea Nead), 3 K7 d'initiation au Basic Atari, 2 K7 de Quête du Graal, de nombreux livres, le tout en excellent état, avec garantie, 4000F. Tél : (1) 43 82 25 28.

VENDS ATARI 800 XL 64K, lecteur de disquettes

COYOTTE en mal de programmes, cherche vautours sur 520ST pour échanger des tonnes de programmes et de dizaines de logiciels et même quelques softs. Tél : (1) 40 27 00 51. Demander Trouffignard après 20H30.

CHERCHE contact pour échange divers sur Atari 800 XL. Gilles Comere, 246 rue Ferdinand Vest, 49130 Les Ponts de Cé.

VENDS drive Atari 810, chip, 200 programmes, livres. Alain au (1) 46 22 02 04 après 17H30.

## COMMODORE

VENDS Commodore 64, lecteur de K7, synthétiseur vocal, 120 jeux et utilitaires (Tool, Simons Basic, L.M.), sous garantie jusqu'en Février, 3500F à débattre. Tél : (16) 78 61 14 93 sauf le week-end.

VENDS CBM 64, 1541, joysticks, nombreux programmes dont Tool, Extratool, Hacker, Skyfox, Winter Games... Prix 5000F. Eric au (1) 34 77 45 73.

VENDS CBM 64, moniteur vert, lecteur de K7, joystick, enceintes stéréo, 50 logiciels (gestion, jeux et utilitaires, Calc Result, etc...), valeur 6300F, vendu 4200F. Tél : (1) 42 22 58 47.

VENDS 850 logiciels divers sur disquette pour C64. Marc Pierreux, 24 avenue des Marcottes, 7000 Mons, Belgique.



VENDS Commodore Vic 20, extension 16K, lecteur de K7, livres, K7 de jeu (Echecs, etc...), démodulateur pal/sécam, 2700F. Tél : (16) 33 53 72 16.

ECHANGE nombreux logiciels pour Commodore 64 (jeux et utilitaires sur disquette ou K7). Guy Lespessailles, 11 rue de Montaner, 40500 St Sever.

VENDS 200 jeux pour Commodore 64, de 10 à 30F, dont Axis Assassin, Lode Runner, Kik Start, Ghostbusters, etc... Tél : (16) 88 98 13 31 après 18H. Bruce Malaisé, 19 rue de Saverne, 67150 Erstein.

ECHANGE ou vends pour CBM 64 sur disquette, jeux et utilitaires (environ 500, Digitz musics I et II, Black Wyche, Wisardry, Eidolon, Nodes of Yesod, Who dares wins, etc...). Philippe Huberdeau, 49 rue Gérard Philippe 85000 La Roche sur Yon. Tél : (16) 51 37 72 67.

## ORIC

CHERCHE correspondant pour échanges de programmes K7 ou microdrive pour Spectrum. Patrice au (1) 33 79 05 06 après 18H30.

VENDS Atmos, moniteur vert, 22 logiciels, cordons, bouquins, revues, très bon état, valeur 4500F, vendu 1700F. Alexis au (1) 47 04 23 02.

VENDS Atmos, 8 K7, 3 livres, interface joystick, câbles, magnétophone, sous garantie, valeur 3000F, vendu 1500F. Thierry Dommes, 6 rue Dijou, 78500 Sartrouville. Tél : (1) 39 14 21 41 après 18H30.

VENDS Oric Atmos, les cordons complets (péritel), un transformateur de recharge, 6 K7 de jeu (Hobbi, Harrier, Citadelle, Aigle d'or, Zoolympics, Zorgon), jeu à cristaux liquide Microvision et 3 cartouches, 1300F. Vends aussi 8 K7 de jeu comprenant 13 jeux en moyenne dont Starter 3D, 3D Fongus, Triathlon, Doggy, etc... de 150 à 220F. Christophe Palayer, Les Cessards, 26370 Hostun. Tél : (16) 75 48 83 54.

DONNE logiciels originaux pour Oric 1 et Atmos (Hu \* Bert, Harrier attack, Marc, Mission Delta, Hobbit, etc...) à tout acheteur d'une imprimante MCP 40 à 1400F. Eric Bonnet, 1 allée des peupliers, 62440 Harnes. Tél : (16) 21 20 45 09.

DONNE Oric 1 48K péritel, cordons, 100K7 de jeux en LM, environ 30 K7 utilitaires, à qui m'achète le magnétophone à K7 qui va avec pour 4000F. M. Vasnier, 18 rue Georges Berthomé, 44400 Rezé. Tél : (16) 40 04 06 46.

VENDS Oric Atmos péritel, très bon état, complet, 2 joysticks et interface, 7 logiciels (Manic Miner, Aigle d'or...), 2 livres, programmes sur K7 ou en listings, etc... 1200F. Bruno au (16) 39 65 44 92.

CHERCHE programmes pour Atmos, renseignements ou astuces sur la synthèse de parole sans synthétiseur vocal (comme dans Chess II). Stéphane Roy, 6 rue du Havre de la Merinière, 85340 Olonne sur Mer.

VENDS Oric Atmos compatible N/B et péritel, magnétophone spécial, les 35 meilleurs jeux pour Oric, téléviseur noir et blanc Philips, nombreux programmes et revues, cordons, alimentations, manuel Oric, K7 de démonstration, état neuf (garanti un an), dans son emballage d'origine, 2200F. Frédéric Clowez, 40 rue E.Lecoq, 59225 Clary. Tél : (16) 27 85 46 26.

## THOMSON

ECHANGE logiciels pour TO7 70, Super tennis, Fox, Minature, Rotor war, Pingo, etc... programmes de l'HHHHebdo. Thomas Ramon, 22 rue du maréchal Leclerc, 59262 Sainghin en Mélançois.

VENDS MO5, lecteur de K7, interface joystick, joystick Quickshot II, cube Basic, 7 logiciels de jeu (Man-dragore, Yéti, etc...), très bon état, (sous garantie jusqu'au 24.12.85), 3400 F. Tél : (1) 45 48 74 78 après 18h.

CHERCHE correspondants pour échanges de jeux pour MO5, sur cassette. Philippe au (1) 43 72 66 09.

VENDS imprimante à impact Thomson TO7 70, MO5, 80 colonnes, achetée en Juin 85, avec contrôleur et câble, valeur 4000F, vendu 2000F en excellent état. Tél : (16) 55 87 75 61.

VENDS TO7, Basic, extension mémoire, lecteur de disquettes, initiation au Logo, Eurospace et nombreux jeux sur disquette (plus de 45), 5500F le tout. Emmanuel Mahias, Les bonnes fontaines, Cheffreville Tonnencourt, 14140 Livarot. Tél : (16) 31 32 30 78.

VENDS TO7, état neuf, 2 manettes de jeu, extension musique, lecteur enregistreur de K7, logiciels (Airbus, Eliminator, etc...), livres d'utilisation (Basic et programmation), 3000F à débattre. Yannick au (1) 48 86 45 19 après 18H.

VENDS TO7, extension mémoire de 16K, interface imprimante, cartouche Basic, magnétophone, cartouche Pictor, 50 jeux sur cassettes, 3 livres de jeux, 3900F. Tél : (16) 53 71 45 18.

VENDS MO5, lecteur de K7, crayon optique, imprimante 80 colonnes, Mégabus, livres, Bidul, Pictor, Tridi 444, Vox, Pulsar II, Island, Billard, Votez pour moi, Forth, 5000F le tout, ou vente au détail à débattre, excellent état. Tél : (16) 55 87 75 01 entre 12H et 18H.

VENDS TO7, 16K, clavier mécanique, magnétophone, nombreux programmes, 2500F (-50%) à débattre. Bertrand Leiser, 2 rue Franklin, 66000 Perpignan. Tél : (16) 68 34 72 14 aux heures de repas.

## CANON X07

VENDS Canon X0 7 16K, 100 softs (60 jeux, 2 Forth, 2 assembleur désassembleur, texte, fichiers, ... 40 utilitaires), magnétophone, documentation, livres, 2480F. Eric au (1) 43 97 32 05.

VENDS Canon V20, 64K, péritel, câble magnétophone, joystick, manuel, 4 K7 Basic cube, 1600F, imprimante MT80 compatible MSX avec cordon, 2900F. A.Levy au (1) 43 22 67 55.

VENDS Canon X07 (10.84), imprimante 4 couleurs X710 (7.85), extension 4K, magnétophone et cordon, AC-adaptateur pour X07, K7 fichiers, K7 60 programmes de l'HHHHebdo, HHHHebdos du No 53 au 111 et livres de jeux, 3700F. Tél : (16) 61 20 92 12 aux heures de repas.

ACHETE pour Canon X07, imprimante X710 et carte d'extension 8K XM101. Echange nombreux logiciels pour Canon X07. Charles Lattes, 32 avenue de l'observatoire, 75014 Paris. Tél : (1) 43 35 46 80.

VENDS de nombreux logiciels pour Vic 20. Tel : (16) 76 21 58 39.

## TI 99

VENDS Ti 99/4a, péritel, Basic étendu, cordon magnétophone, manettes de jeu, logiciels (Ti Invaders, Jungle hunt, Autoroute avec Basic étendu), divers livres et programmes de l'HHHHebdo, 2200F. Tél : (1) 47 98 03 53 après 19H.

VENDS Ti 99/4a, Basic étendu, manette, prise péritel et sécam, Munchman, nombreuses K7, livres, très bon état, 2200F. Gilles Hochstrasser, 51250, au (16) 26 73 28 31.

VENDS pour Ti 99, module Mini mémoire avec manuel Initiation au langage Assembleur du Texas Instrument, 800F. Daniel Bañ, 1 boulevard de Chantemerle, 73100 Aix les Bains.



VENDS Ti 99/4a, joysticks, Solar system, Adventure land, des jeux, technique de programmation, Basic étendu, le livre, Chismal trail, Mash, The attack, Parsec, Soccer, Dragon mix, Alien addition, Number magic, Demolition division, Tombstone city, Begining Grammar, 50 programmes, 1800F. Richard au (1) 43 40 19 53 vers 17h30.

VENDS Ti 99/4a, RS232, extension mémoire 32K, téléviseur noir et blanc, décodeur sécam, péritel, magnétophone, cordon, manettes de jeu, modules Basic étendu, Moonsweeper, Lunar lander, Basic par soi-même, 4000F. Tél : (1) 45 92 99 65.

## EXELVISION

VENDS pour EXL 100, interface parallèle et série, incrustation vidéo (valeur 700F), vendu 550F sous garantie, logiciels sur cartouches et K7, livres de programmation. Michel Lemettis, 15 passage Dieppedalle, 76600 Le Havre. Tél : (16) 35 22 71 29.

VENDS pour EXL 100, logiciels (Imagix cartouche, 200F, Wizard cartouche, 200F, Graphix, 80F, livre 26 programmes pour EXL 100, 50F), périphérique (Exeldrums, boîte à rythmes professionnelle, 800F), 1200F. Christophe Taquet, 57 rue Paul Pruvost, 80000 Amiens. Tél : (16) 22 44 51 36 après 18h30.

VENDS pour EXL 100, livre 25 programmes, astuces pour faire parler EXL. Tél : (16) 78 80 67 54 le mardi soir après 18h ou entre midi et 2h.

VENDS EXL 100, manettes, 3 jeux, magnétophone, 2500F. Tél : (16) 93 27 11 93.

VENDS EXL 100, moniteur monochrome, clavier mécanique, 7 manuels, synthétiseur vocal, 9 livres de programmes, 2100F. Tél : (16) 39 51 32 14.

VENDS EXL 100 avec moniteur vert, 25 jeux, clavier mécanique, manettes, documentation et dossier sur l'EXL 100, valeur 5500F, vendu 4200F à débattre. Tél : (16) 90 57 92 96 après 13H.

CHERCHE Apple à moins de 87F. Truc au (1) 43 6 9 88 88.

## ZX 81

VENDS ZX 81, 16K, clavier, bip sonore, 2 livres, cassettes, 750F (acheté 1500F en 85). Jean Serri, 186 ter rue Raspail, 59430 Saint Pol sur Mer. Tél : (16) 28 61 84 66.

VENDS ZX 81, extension 16K, manuel, tous raccords, 650F. Olivier Goutraud, La Blanchetterie, 33820 Saint Ciers sur Gironde. Tél : (16) 57 42 77 69 après 18H30.

VENDS pour ZX 81, extension 16K garantie 11 mois, magnétophone, logiciels, K7, moniteur, rechargeur de piles, 50 programmes, livres (3 tomes de Basic Plus, Apprendre les codes machine, Tout sur les ordis, Dico de la micro), bidouilles, autres livres, valeur 4000F, vendu 2000F à débattre. M.Sebag, 1 villa Franklin, 93200 Saint Denis. Tél : (1) 48 20 81 07.

VENDS 5 ZX 81, mémoire 16K, clavier, 300F pièce, 3 magnétophones à 100F pièce, livres sur le ZX 81 (études, trucs et astuces...), 200F le tout. Ajuster 10% pour frais de port. M.Lepreux, Collège Villard de Homecourt, rue O.Deguisse, 02230 Fresnoy. Tél : (16) 23 07 07 83 le soir.

## DIVERS

VENDS console CBS Colecovision, Donkey Kong, Zaxxon, Cosmic avenger, Wangames, 800F. Nadine Belda, 116 rue Edouard Vaillant, 37000 Tours. Tél : (16) 47 46 15 55.

ACHETE Spidey No 1, 21, 41 et Titans No 3, 8 et 37 au prix d'origine. Christophe Miramond, 20 avenue Léon Blum, 87000 Limoges. Frais de port à m a charge.

VENDS adaptateur, ordinateur, synthétiseur électronique compatible avec Mattel (console), 2000F. Thierry au (16) 27 42 3 3 89.

VENDS Soft et Micro (1 à 5) état neuf. SVM (No 2), Des programmes pour votre Oric (Michel Diot, Leduc, Fernand Nathan, 30F), jeux électroniques Envahisseurs 2 (160F, Ludotronic), Pont Levis (Vidéopoche, 50F), ou 200F les deux. BD Le savant fou (Tardi), Les 4 as et la vache sacrée, Les 4 as et le tyran, bon état. Nicolas Quatrevaux, 21 rue de la Hague, 14000 Caen.

CHERCHE trucs pour débloquer K7 et disquettes de toutes marques (Epyx, Activision, etc...) pour CBM 64 ou Amstrad CPC 464. But non lucratif. Tél : (16) 50 48 08 48. Alexandre Gonzalès, 7 rue Pasteur, 01200 Bellegarde.

VENDS TRS 80 Mod. III 48K RAM, K7, nombreux programmes, documentation, 4500F à débattre. R.Dupont, 43 rue B.Desrousseaux, 59280 Armentières. Tél : (16) 20 77 59 05.

CHERCHE imprimante Mannesman Tally MT80 ou Seikosha similaire ou Star SG10 en bon état de marche pour moins de 1200F. Alexis au (1) 46 33 1 4 14.

VENDS HHHHebdos. D.Laurence, 1 rue Raoul Huguet, 02100 Saint Quentin.

## EDITO ARNAQUE PLUS

Franchement, si vous êtes abonnés à Canal + pour les films pornos, je vous conseille de gueuler ou de balancer le modem par la fenêtre. Je viens de voir EMMA-

NUELLE IV version X de l'inénarrable Francis Leroy (de la fesse triste). Canal + avait diffusé la version cinéma (80 mn de cartes postales, de clichés, de ridicule achevé). La chaîne du toujours plus programme maintenant diffusée en cassettes. Quésaco ? Le même auquel on a rajouté quatre séquences hard, tournées avec d'autres "comédiens".

L'insertion n'est pas vraiment une réussite, la qualité du film demeure cloacale. L'amateur de soft-parade se trouble et le fondu de hardwet se fâche devant cette maigre pitance, synonyme de pénitence pour son pénis qui le tance. Sans compter que la vision des dits chef-d'œuvres Aphrodite, Exhibition, Gorge

Profonde, Souvenirs d'une bouche gourmande. Les après-midis de Pamela Mann et bientôt Hôtesses Intimes que je regarde uniquement par conscience professionnelle, bien sûr, a provoqué une nette baisse de mon acuité auditive.

L'invalidité-maladie me guette.  
CUL DORÉ (nom commun du Bombyx)

## ASIE DU SUD-EST

institutrice américaine, Anna Owens, laquelle débarque à Bangkok avec sa petite fille. Le poids des préjugés, le choc des cultures. Le rôle fétiche du chauve bien-aimé. Il l'a joué 13 ans au théâtre, une fois au cirque, et enfin dans cette série honnête. Comme vous connaissez tous la tronche du déplumé, voici pour changer l'adorable Samantha.

Diffusion le mercredi 15 à 18h00 sur A2.



Photo A2.

L'exotisme n'existe plus, il appartient au passé. Un ouvrier exploité à Manille ressemble à un couillon d'O.S. de Billancourt comme la manille à la belote. Les cartes sont mal distribuées partout mais les Philippins piquent des colères terribles (des philippiques). Au catalogue du Tagalog, le dialogue social est synonyme de fusillade (Bayan Ko). Pour retrouver le légendaire sourire asiatique et le charme suranné de leurs coutumes ancestrales, remonter le Mékong jusqu'au siècle dernier (Anna et le roi).

### ANNA ET LE ROI

Série télé en 13 épisodes avec Yul Brynner, Samantha Eggar, Keye Luke, Eric Shea, Lisa Lu et Brian Tochi.

Au milieu du XIXème siècle, le roi du Siam, Strumlanul XIV, souhaite donner une éducation occidentale au Prince héritier, Chuchalongkorn. Pour cela, il invite une

### BAYAN KO

Film de Lino Brocka (1983) avec Phillip Salvador, Gina Alajar et Claudia Zobel.

A Manille (Philippines), sous la férule de Marcos le dictateur bien-aimé, Turing (Salvador), ouvrier imprimeur par ambition, est un consommateur endetté par vocation. Sa femme et ses deux gosses vivent mal cette situation. Afin d'obtenir l'ombre d'un début d'une augmentation de salaire, Turing a renoncé par écrit au droit de grève



Photo FR3

(autant rester analphabète !). La santé de sa femme exigeant des médicaments (et les fameux guérisseurs philippins, alors !), il s'associe avec des potes encore plus désespérés que lui pour cambrioler son patron. Evidemment, ça tourne mal. Film noir ou mélo social, Lino de Brocka refuse de choisir, estimant que la situation socio-politique de son pays génère une ultraviolence criminelle. Sans compter les démêlés du dit réalisateur avec la censure qui l'oblige à louvoyer quand il traite des faits divers explosifs.

Diffusion le jeudi 16 à 20h40 en V. O. sur FR3

## LE "MUST" DE LA SEMAINE

### ALIEN

Film de Ridley Scott (1979) avec Tom Skvrit, Seagourney Weaver, Véronica Cartwright, Harry Dean Stanton, John Hurt, Ian Holm et Yaphat Kotto.

Faut bien le dire, on s'emmerde ferme dans l'espace. En-dehors des contrôles de routine, la vie à bord d'un vaisseau interstellaire est aussi passionnante que celle d'un marin grec embarqué sur un cargo panaméen. Bref, on roupille. Et quand je parle de vaisseau, il a beau s'appeler Nostromo et évo-



quer des figures d'aventures (J. Conrad, J. Verne), il s'agit d'un simple transport de marchandises sur un parcours sans intérêt. Aussi quand le radar sort de sa léthargie et signale une trace de vie à moins de 5 parsecs, on s'y précipite avec joie. On aurait pas dû. Déjà la planète n'offrait qu'un spectacle de désolation. De plus, la découverte d'un vaisseau en ruines, contenant des squelettes gigantesques à la morphologie délirante n'avait rien de rassurant. Mais tout cela n'était que du pipi de chat à côté de la suite.

La suite, le mec qui s'y colle, c'est Kane (Hurt, un nom prédestiné). Impossible d'imaginer l'horreur du vampire qu'il s'est ramassé. Le pauvre n'a pas eu le temps d'avoir peur ni de souffrir. Une chance en fait. Il est sorti du coma, frais comme une quarlick juste éclos. On se remettait de nos émotions autour d'une bouteille de Champagne réhydratée, la 'chose' morte et prête à la dissection lorsque cela nous péta à la gueule. Pas la bouteille non, mais... La traque commençait, la peur courait dans les couloirs et les corps des copains disparaissaient.

Ah on s'ennuie plus à bord. Le fret risque de ne jamais arriver mais franchement, c'est bien le moindre de nos soucis. Mais bon sang, où ça se cache et qu'est-ce que cela peut bien être ?

Pour son deuxième long-métrage, R. Scott a bénéficié d'un scénario-béton inspiré du meilleur roman de A. Van Vogt, *La faune de l'espace*, ainsi que de la collaboration artistique de Moebius et de Giger (le Nécronomicon). Le film associe du savoir-faire, une touche de génie, un rien de délire, un casting de seconds couteaux d'enfer (S. Weaver l'Année de tous les Dangers, J. Hurt Elephant Man, 1984, H.D. Stanton Paris Texas) et aboutit à un résultat époustouflant.



Parti dans une histoire de science-fiction, le spectateur se retrouve plongé dans le fantastique, catégorie terreur. La mécanique impitoyable vous plonge dans l'effroi. Et dans l'univers infini de l'indicible horreur, on vous entend crier.

Diffusion le mardi 14 janvier à 20h35 sur Canal +.

## A LA CHAÎNE

surfaces qui l'étrangent, les ouvriers qui revendiquent, les éleveurs bretons qui le conspuent ("vendu") et sa famille qui le méprise, sa femme, grande bourgeoise, le trouve incapable et vraiment trop peuple, son fils, écologiste, l'accuse d'affamer le Tiers-Monde... Heureusement, il tient le coup grâce à Juliette (Goupil), la secrétaire avec laquelle il s'adonne à des parties de jambons.



Photo TF1.

Mais trop, c'est too much. Les reproches de Tonton, les insultes du frère de Juliette, éleveur, le cours du kilo qui s'effondre sur le marché au cadran, l'ultimatum d'un supermarché et le découvert

### LA GUERRE DU COCHON

Série de Gérard Chouhan et Jean Lhote avec Bernard Fresson, Jeanne Goupil, Pierre Doris.

Le cochon est un produit noble. Julien Le Rouzic (B. Fresson), patron des salaisons Le Rouzic, perpétue la tradition familiale en fabriquant un pâté Le Rouzic pur porc avec amour et avec tous les morceaux nobles : jambon, épaule et rouelle. Hors du porc, point de salut. Comme le dit si bien Tonton Guernon (Doris), le vieil ami de la famille : le pur porc, c'est le caviar de la Bretagne.

Aussi, quand Tonton vient engueuler Julien parce que le pâté n'est plus bon, convoque-t-il immédiatement le comité sensoriel, lequel rend son verdict : y a un petit goût. Furieux, Julien enquête sur la chaîne de salaison et découvre la faille. Le pâté qui doit reposer six semaines pour se stabiliser n'a été stocké que vingt jours. Et bien sûr, le coupable est son beau-frère, le comptable, un emmerdeur de première.

Comme si Julien n'avait pas assez d'ennuis déjà entre les grandes

bancaire font craquer Julien : il va disparaître.

Tout, tout, tout, vous saurez tout sur le cochon, le bon, le gros, le rose, celui qui sent bon, celui qu'a la queue en tire-bouchon; tout, vous saurez tout sur le pâté sang pourcéau porcin. Un régal, cette série fraîche et joyeuse qui traite d'un sujet original avec un dialogue de terroir. Humour, malice et authenticité vous donnent rendez-vous dans cette tragi-comédie : la passion du cochon selon St Julien.

Diffusion le mercredi du 15 au 29 janvier sur TF1 à 20h35.

### LUKE LA MAIN FROIDE

Film de Stuart Rosenberg (1967) avec Paul Newman, George Kennedy, J. D. Cannon Lou Antonio.

Détériorer les parcmètres peut rapporter gros : 2 ans de camp de travail. Où ça ? Celui qui répond l'Union Soviétique a tout faux, car le racket des automobilistes y demeure inconnu. Luke Jackson (P Newman) purge sa peine au pénitencier de Jacksonville (USA). Grande gueule, il s'attire l'hostilité de Dragline, son chef de chaîne. Bagarre. Qui débouche sur une estime réciproque. Insolent, joueur, il gagne un pari impossible : avaler 50 œufs durs en une heure. Evadé, il est repris et passé à tabac. Promis, juré il ne le fera plus. Il devient alors l'homme de confiance des gardiens. Aurait-il retourné sa veste ?

Diffusion le vendredi 17 à 21h00 sur Canal +.

## LA BELLE ET LA BÊTE

dresse les frangins l'un contre l'autre. La gentillesse et la tendresse de Jesse touche Pearl mais elle cède à Lew qui touche le gros lot. Mac Canless se dispute avec Jesse et la chasse. Lew tue le fiancé de Pearl (homo lupus est) qui tentait ainsi de lui échapper, puis tente de trahir Jesse, s'enfuit dans la montagne, et fixe rendez-vous à Pearl. Pearl vient, crie "Lew y es-tu", voit "le loup", louvoie et...

Toutes mes excuses pour la photo crado qui ne rend pas justice à la merveilleuse Jennifer Jones. La sensualité animale faite chair, elle joue innocemment de son corps. Fruit acidulé au goût sauvage, elle illumine de son visage pathétique ce western baroque. Un classique bien entendu.



Photo A2.

Diffusion le vendredi 17 à 23h00 en V.O. sur A2.

### KING KONG

Film de John Guillermin (1976) avec Jessica Lange, Jeff Bridges et Charles Grodin.



Fred Wilson dirige une expédition scientifique à la recherche de gisements de pétrole. Après avoir recueilli une naufragée, Dwan (Lange, une sacrée pétroleuse), l'équipe aborde une île inconnue habitée par une peuplade primitive et hantée par une mystérieuse divinité : Kong. Wilson offre ses salutations pacifiques et les autochtones offrent Dwan à Kong, un singe gigantesque.

En dehors de Lange, pulpeuse à souhait, cette pellicole n'offre pas grand intérêt. Malgré de gros moyens financiers, ce remake est un Tom Pouce comparé au chef-d'œuvre original.

Diffusion le mardi 14 à 20h35 sur FR3.

# THE FOURTH PROTOCOL

de Hutchinson Computer Software pour Commodore 64

Tout avait débuté dans le calme le plus respectable et l'ambiance la plus feutrée propre aux rendez-vous d'affaires au club. Sir L. (je tiendrai à garder son identité secrète dans cet exposé) n'avait pas même commencé à s'intéresser à la rubrique sportive du Times lorsque je péné-

trais dans l'ambiance chaude et amicale du George V. Je distribuai quelques salutations à d'honorables collègues avant de rejoindre Sir L. dans son salon particulier.

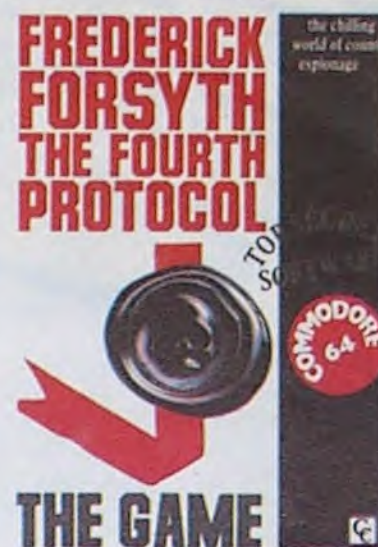
La découverte dont il me fit part me transforma d'un coup en tigre

furieux : mon supérieur direct, Henri R. W. venait de se découvrir un nouveau talent, la diffusion de documents ultra-secrets en direction de nos voisins glaciaux de l'Est. Sir L. me demanda alors d'assurer l'interim, et de tenter de rassembler le plus rapidement possible un dossier complet sur les complicités internes et externes aux services du MI5 qui laissaient filtrer ce genre de renseignements. Bien entendu j'acceptai et me rendis sur le champ dans le local secret d'où Henri R. W. dirigeait toute sa petite troupe. Après une rapide inspection, visiblement pas la première effectuée dans ces lieux, je me décidai à mettre en branle la lourde artillerie mise à la disposition du chef de la sécurité des services secrets de notre chère Albion.

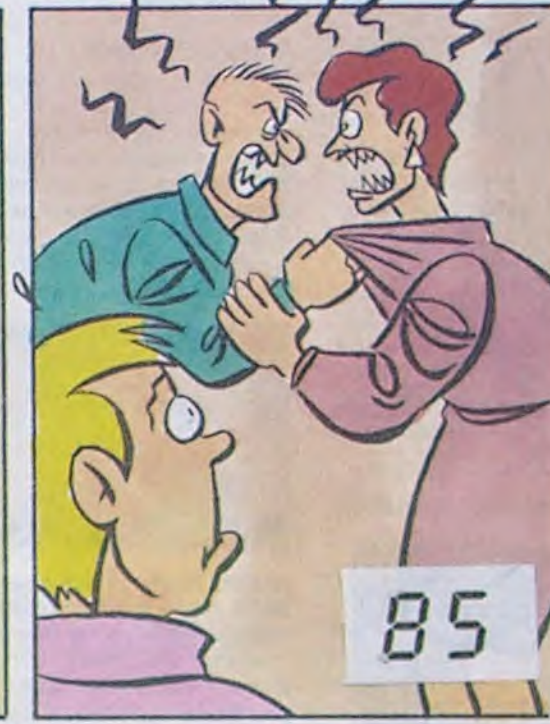
L'auscultation systématique du fichier informatique me permit d'établir un premier plan de bataille : seize noms figuraient sur ma liste.

Rien de plus simple que de charger quelques volants de s'occuper des missions de surveillance routinières. Leurs comptes-rendus quotidiens des activités de mes suspects devraient éclairer rapidement ma

lanterne. Deuxième phase de mon plan : l'installation dans le bâtiment des archives et de l'informatique d'un nouveau système de sécurité qui devrait résister aux attaques les plus sournoises durant plusieurs jours, sinon plusieurs semaines. Maintenant, la sagesse me dicte ma tactique : les rets sont tendus, il ne me reste plus qu'à attendre que mon poisson vienne s'y fourvoyer. Ce logiciel, tiré du bestseller de Frederick Forsyth, ne néglige aucun des aspects essentiels du livre. Vous devez, au travers des puissants moyens technologiques et humains mis à votre disposition, élucider les différentes énigmes posées par la fuite des documents vers l'URSS. La gestion du jeu est entièrement réalisée par le biais d'icônes et de menus déroutants (merci Mac) et du coup entièrement graphique. Ne résistez à l'appel de l'enquête servie par Forsyth que si des messages dans un anglais alambiqué ne vous effraient pas.



AMSTRAD	Emmanuel KOWALSKI	Dumping	page 24
AMSTRAD	Laurein GOUJON	Cubert	page 2
APPLE	Didier POGGIO	Gagalaxy	page 26
CANON X07	Yann Eric PROY	Moniteur désassembleur	page 23
CBM 64	Hervé JOURDAN	AL2	page 6
EXL 100	J.C. SARPHY MANGIN	Chevaux	page 25
FX 702 P	Xavier de BEAUCHESNE	Kong the king	page 7
MSX	Christophe RUEDIN	Diamant bleu	page 7
ORIC	J. Benoît AUQUE	Patrouilleur Lunaire	page 3
SPECTRUM	Hugues de COSTER	Gulpier	page 8
TI 99/4A (be)	Jérôme DUCHON	Pionner III	page 5
TO 7	Christophe COUPEL	Metallic Man	page 4
VIC 20	Pascal BRUGNEAUX	Combattant	page 22
ZX 81	Frédéric GUENARD	Flipper	page 27



## la Règle à Calcul

## LES "PROS" D'AMSTRAD

DISQUETTE 3" AMSTRAD	
PU	37,00 Frs
PAR 10	35,00 Frs
PAR 100	33,00 Frs
PAR 200	30,00 Frs

### TARIFS AMSTRAD

#### MATERIEL :

CPC 6128 : UC 128 Ko, lecteur de disquette, écran couleur	5990,00
CPC 6128 : UC 128 Ko, lecteur de disquette, écran monochrome	4490,00
CPC 464 : UC 64 Ko, lecteur de cassette, écran couleur	3990,00
CPC 464 : UC 64 Ko, lecteur de cassette, écran monochrome	2590,00
DDI - 1 : Lecteur de disquette avec contrôleur pour 464	1990,00
MP 2 : Adaptateur peritel pour 464, 664, 6128	490,00
DMP 2000 : Imprimante AMSTRAD qualité courrier double passe	2290,00
SP 1000 CPC : Imprimante SEIKOSHA spéciale AMSTRAD. Qualité courrier, plusieurs polices de caractères	3350,00

SOURIS : interface + logiciel, remplace le joystick	690,00
Câble imprimante type "CENTRONICS" parallèle	150,00
Magnétocassette spécial AMSTRAD fourni avec câble pour 664, 6128	390,00
Câble magnétocassette pour 664 et 6128	95,00
Rallonge 464 : permet de déplacer le clavier. Long. approx. 1 m 20	75,00
Rallonge 664, 6128. Long. approx. 1 m 20	100,00
Joystick QUICKSHOT II compatible tous AMSTRAD	140,00
Adaptateur pour 2 joysticks	150,00
Synthétiseur de parole en français (vocabulaire illimité)	480,00
Carte 8 E/S digitale permet de commander 8 sorties pour électroménager, jouets, robots...	395,00
Carte 8 EA pour tester jusqu'à 8 entrées pour aquarium, alarme, détecteurs divers...	395,00
Housses pour 464, 664, 6128. Protège efficacement votre clavier	95,00

Housses de moniteur couleur ou monochrome	95,00
Crayon optique fourni avec le logiciel d'utilisation. Moniteur couleur uniquement	290,00
Interface imprimante RS 232 C permet de connecter tout type d'imprimante série à votre cpc 464, 664, 6128	390,00
RS 232 C	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	790,00
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



6.990 F TTC

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, POUR LA PROVINCE, COURS DE FORMATION LE SAMEDI.  
**LA REGLE A CALCUL VOUS PROPOSE EGALEMENT DES COURS SUR D BASE II et MULTIPLAN POUR PCW 8256 A DES PRIX DEFIANT TOUTE CONCURRENCE. POUR TOUTS RENSEIGNEMENTS COMPLEMENTAIRES NOUS CONSULTER.**

#### BON DE COMMANDE

Nom \_\_\_\_\_  
 Prénom \_\_\_\_\_  
 Adresse \_\_\_\_\_  
 Tél. \_\_\_\_\_  
 Code Postal \_\_\_\_\_  
 Ville \_\_\_\_\_

Participation express recommandée jusqu'à 5 kg : 30 F  
 LA REGLE A CALCUL :  
 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS  
 Tél. : (1) 43.25.68.88  
 Téléc. : ETRAV 220064 F / 13003 RAC  
 Livraison des produits disponibles sous 8 jours parking gratuit Maubert-Lagrange

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 : 490 F.