



MAC BEAUCOUP PLUS

Alors que le CES de Las Vegas sonne le glas de la micro traditionnelle, Apple sort un nouveau micro. Pas exactement nouveau : c'est une nouvelle version du Mac. Et pas exactement micro, plutôt... Wimp. Habituez-vous...

DES RICHARDS

Un wimp, c'est un "windows, icons and mouse program", un programme utilisant des fenêtres, des icônes et une souris.

Et par extension, tous les ordinateurs qui utilisent un tel programme comme interface utilisateur. Le Macintosh était déjà un wimp, ainsi que l'Atari 520 ST et l'Amiga. On sait que Sinclair est en train d'en préparer un, tout comme Oric, Thomson loucherait du côté de la licence Atari, IBM se préparerait à intégrer le GEM dans ses prochaines machines, bref, tout le monde s'y met.

Ça veut déjà dire quelque chose d'important : les machines n'utilisant pas ce système sont condamnées à long terme. Ce qui amène une sous-conclusion : vous devrez bientôt vous équiper avec ce type de matériel. Ce qui en amène une

seconde : commencez à économiser dès maintenant, parce que ce genre de petits gadgets, c'est pas vraiment donné. Quoique, ça dépend des boîtes : c'est certainement plus cher chez Apple que chez Atari. Bref...

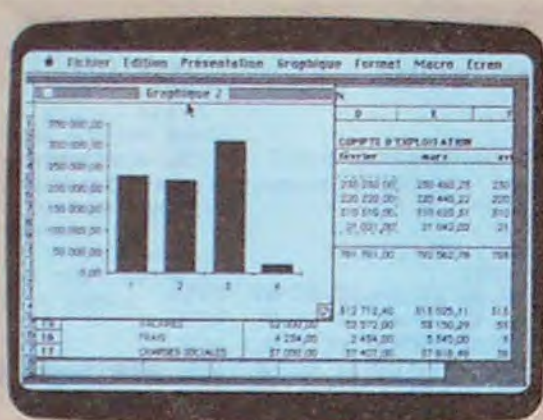
UN NOUVEAU MAC !

Apple vient de mettre en place

son nouveau Mac, et avant de vous raconter la bécane, je vais vous raconter la mise en place. Du 16 au 18 janvier : conférence Apple à San Francisco. On annonce au monde entier

par le CES, qui se tenait non loin de là quatre jours plus tôt. Le 18 et le 19, conférence française pour le bébé : deux jours de rêve offerts par Apple à 525 personnes, revendeurs et journalistes.

Départ de Paris en Airbus privé, arrivée à Monte-Carlo deux heures plus tard, trois hôtels entièrement réservés pour la nuit, tout le monde logé dans des suites, repas somptueux, projections sur écrans géants, deux shows : Claude Bolling et Patrick Sébastien, distribution de dépliants luxueux pour expliquer les principes de vente, bref, une réception hors du commun pour mettre en place le Mac Plus. (Note de Cec-



la naissance du Mac Plus dans le cadre d'une gigantesque réunion, à laquelle participent tous ceux qui de près ou de loin ont un rapport quelconque avec Apple. Visiblement, toute la politique future de la société sera axée sur ce nouveau produit. Démonstrations, essais, tests se succèdent durant trois jours, au milieu d'une foule immense de visiteurs, probablement drainés

caldi : Parmi les journalistes invités à ces orgies, il n'y avait évidemment personne de l'HHHHebdo. Calmon trouve qu'on pue de la gueule. Il a raison, et en plus on sait pas boire : on vomit partout.)

PLUS QUOI ?

Bon, regardons un peu la machine elle-même.

Elle comporte 1 mégaoctet de Ram. C'est beaucoup, 16 fois plus que sur votre C64, ou Spectrum, ou Amstrad, ou Oric. Mais c'est nécessaire : les programmes et la gestion interne prennent tellement de place que certains softs ne tournent qu'au prix d'incalculables manœuvres sur le Mac 512. 128 Ko de Rom (contre 64 Ko pour les versions précédentes) contiennent, outre le gestionnaire de bureau (le programme qui permet la mise en route d'une disquette, les routines de dessin quatre fois plus rapides que les précédentes, un système de hiérarchisation des fichiers pour gérer intelligemment la Ram (c'était nécessaire), le gestionnaire du disque dur et du lecteur 800 Ko (un DOS, quoi), un système de gestion du réseau, un gestionnaire de l'interface SCSI et une fonction "mémoire-cache". On détaille ? C'est parti.

DETAILS

Le lecteur 800 Ko, donc : il est intégré et remplace le lecteur 400 Ko du Mac normal. Comment arrive-t-on à doubler ainsi la capacité d'une disquette, vous demandez-vous fort judicieusement ? En rajoutant une tête de lecture sur la deuxième face. Tout bêtement. Ils n'y avaient pas pensé quand ils ont fait le Mac, on leur a fait remarquer, ils ont compris : les disquettes sont désormais double face et engrangent 800 Ko les doigts dans le nez. Et l'accès disque était un peu lent, non ? Qu'à cela ne tienne : on double la vitesse. Bonne idée.

L'interface SCSI (Small Computer System Interface) est une nouvelle norme que les constructeurs américains ont choisie pour remplacer l'antique et improbable norme RS 232. Elle équipe bien sûr le Mac Plus (à propos, après Mac Plus, Spectrum Plus, Commodore Plus/4, 520 ST Plus, il faudra bien qu'ils trouvent autre chose, non ? Jeu : devinez quoi) et autorise

des vitesses de transmission de l'ordre de 320 Ko par seconde, ce qui est, il faut bien le dire, faramineux. Et on transmet de quoi à quoi ? Du Mac à l'imprimante, au disque dur, à un autre Mac, par exemple. Bon,

certes, cela nécessite une extension Apple Talk et c'est plus cher, mais on n'en attendait pas moins d'Apple. La mémoire-cache, c'est le nouveau nom du disque virtuel.

Suite page 19

LAS VEGAS, MORNE PLAINE

Au Consumer Electronic Show à Las Vegas, on pouvait voir des consommateurs en pagaille, des électrons dans tous les coins et des shows partout ailleurs, mais pas le plus petit bout d'ombre de

nologie haut de gamme : des aspirateurs, des téléviseurs, des fours à micro-ondes, des magnétophones, des lecteurs de disques compacts, des conditionneurs d'air, des lecteurs de dis-

VISITE GUIDÉE

On ne peut pas dire du CES de Las Vegas qu'il soit petit. On peut même aller jusqu'à dire qu'il est gigantesque. Une aubaine pour un petit Français qui part là-bas dans l'espoir de se gorgier les yeux jusqu'à la moëlle d'extensions, de périphériques, de nouveaux micros, de softs et autres micro-novelties.

Le Français en question débarque de l'aéroport, embrasse le sol en prononçant la phrase : "A moi, terre bénie de l'informatique généralisée !" et se précipite vers le lieu saint, le CES. Arrivé là, ils ouvre de grands yeux ébahis en contemplant les dernières merveilles de la tech-

ques compacts, tiens, il y en a beaucoup, ça a l'air de marcher, des lave-vaisselle et des magnétoscopes.

Et il est arrivé au bout. Notre petit Français a vu tout ce qu'il

Suite page 19



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 12

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

CINOCHÉ-TELOCHÉ pages 14,31.

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

DEULIGNEURS les fainéants sont page 12

MUSIQUE à écouter page 13

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 16

FORMATION À L'ASSEMBLEUR

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

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 •

ALIENS

Tentez, par un encerclement judicieux, d'emprisonner quelques "Aliens" particulièrement belliqueux.

José GARRIDO

Mode d'emploi :

```

5 * LISTING No 1
6 * *****
7 *
8 *
9 *
10 * *****
20 * ALIENS *
30 * *****
35 *
36 *
38 GOSUB 660
39 GOSUB 1000
40 GOSUB 490
50 GOSUB 320
60 GOSUB 140
70 CALL MAIN
80 IF PEEK(X(2))=0 AND PEEK(X(3))=
0 AND PEEK(X(4))=0 THEN FOR N=239
TO 63 STEP -2: SOUND 1,N,1:NEXT:FOR
PAUSE =1 TO 100:NEXT:LVL=LVL+1:GO
TO 60
90 CALL SPRITE,PEEK(X(1)),PEEK(Y(1
)),3:LVS=LVS-1:FOR N=63 TO 239 STE
P 2:SOUND 1,N,1:NEXT:FOR PAUSE=1 T
O 500:NEXT
100 IF LVS(>0) THEN 60 ELSE 50
105 *
106 *
110 * *****
120 * NOUVEL ECRAN *
130 * *****
135 *
136 *
140 IF LVL>20 THEN LVL=20
150 CLS:FOR N=1 TO 5:CALL SPRITE
,19,1+(6-N)*2,2*ABS(N-LVS):NEXT
160 FOR N=1 TO 75:LVL=LVL+1
170 X=INT(RND*16.2):Y=INT(RND*11)*
2+3:IF X=17 AND Y=11 THEN 170
180 CALL SPRITE, X,Y,1:NEXT
190 RESTORE 200:FOR N=1 TO 4:READ
A,B:POKE X(N),A:POKE Y(N),B:NEXT:P
OKE 19244,1:POKE 19171,3
200 DATA 17,11,2,3,2,23,17,23
210 POKE SP,41-LVL*2
220 FOR N=2 TO 4:CALL SPRITE,PEEK(
X(N)),PEEK(Y(N)),4:NEXT
230 X1=XPOS:Y1=YPOS
240 SOUND 1,478,75:FOR Y=202 TO 24
4 STEP 0.5:MOVE 558,Y:DRAW 4,0,0:
NEXT
250 FOR X=19 TO 18 STEP -1:FOR PAU
SE =1 TO 500:NEXT:SOUND 1,127
260 CALL SPRITE,X,11,0:CALL SPRITE
,X-1,11,2:NEXT
270 FOR Y=244 TO 202 STEP -0.5:MOV
E 558,Y:DRAW 4,0,7:NEXT:PLOT -10,
-10,1:MOVE X1,Y1
280 RETURN
285 *
286 *
290 * *****
300 * NOUVELLE PARTIE *

```

Tout d'abord, tapez et sauvegardez le listing 1. Tapez ensuite le listing 2 et après lancement, sauvez les codes machine à la suite du listing 1 par : SAVE "CODES", B, 36980, 924 Les règles sont incluses. Attention, ce programme, destiné à un 464, risque de ne pas être compatible 664 ou 6128.

```

310 * *****
315 *
316 *
320 WHILE INKEY<>"":WEND
330 CLS:FOR N=1,4:PRINT N:PRINT
N,1," HIGH SCORES":PEN N,3:PRINT
N,1," =====:PEN N,12:PRI
NT N:PRINT N,1," SCORE:":PEN N
1,2:PRINT N,1," 0"
340 PEN 2:FOR Y=YPOS TO 2 STEP -2:
MOVE 580,Y:DRAW 20,0,0:SC=SC+10:L
OCATE N,11,5:PRINT N,SC:CHR$(7):
NEXT
350 IF SC<HI(10) THEN 390 ELSE HI(
10)=SC
360 PEN N,6:LOCATE N,4,7:PRINT N
1,CHR$(20):INPUT N,":",HI$(10):IF
LEN(HI$(10))>8 THEN 360 ELSE LOCA
TE N,4,7:PRINT N,1,CHR$(20)
370 FOR N1=1 TO 9:FOR N2=N1+1 TO 1
0:IF HI(N2)>HI(N1) THEN H=HI(N2):
HI$(N2)=HI(N1):HI(N1)=H:
HI$(N1)=HI(N1):HI$(N1)=H
380 NEXT N2,N1
390 FOR N=15 TO 25:LOCATE 20,N:PRI
NT " ":NEXT:PLOT -10,-10,7:TAG:MOV
E 608,(HI(1)/10)*2+8:PRINT CHR$(24
2):TAGOFF
400 PEN N,6:FOR N=1 TO 10:LOCATE
N,1,N+6:PRINT N,N,HI$(N):TAB(12)
:HI(N):NEXT
410 PEN N,3:LOCATE N,1,3,20:PRINT
N,"SPACE":PEN N,4:PRINT N,1," ou
":PEN N,3:PRINT N,1,"FIRE":PEN N
1,4:PRINT N,1:PRINT N,1," POUR COMME
NCER"
420 WHILE INKEY<>"":WEND:A$=""":WH
ILE A$<>"" AND A$<>"X":A$=INKEY$
:WEND
430 IF A$="" THEN POKE GAUC,8:POK
E DROIT,1:POKE HAUT,0:POKE BAS,2:P
OKE RAPID,47 ELSE POKE GAUC,74:POK
E DROIT,75:POKE HAUT,72:POKE BAS,7
3:POKE RAPID,47
440 LVS=LVS+1:SC=0:PLOT -10,-10,
1:MOVE 600,0
450 RETURN
455 *
456 *
460 * *****
470 * INITIALISATIONS *
480 * *****
485 *
486 *
490 FOR YY=0 TO 500:NEXT:CLS:LOCAT
E 10,12:PEN 2:PRINT "PATIENTEZ S.V
.P..."
495 SYMBOL AFTER 32:MEMORY 36979:L
OAD "ICODES",36980
500 SYMBOL 33,10,32,73,2,0,36,124,
63:SYMBOL 34,0,24,60,60,60,60,24,6
0:SYMBOL 36,0,30,60,60,255,60,126,

```

```

255:SYMBOL 38,112,222,236,242,190,
222,248,246
510 SYMBOL 254,219,146,146,210,82,
82,219:SYMBOL 255,187,170,170,171,
178,170,171
520 INK 0,0:INK 1,24:INK 2,20:INK
3,6:BOARDER 0:PAPER 0:MODE 0:INK 14
,0,26:INK 15,26,0
530 PEN 5:PRINT "-----"
----:PRINT CHR$(22):CHR$(1):PEN 3:
LOCATE 1,1:PRINT " A L I E N S "
:PRINT CHR$(22):CHR$(0):
540 PEN 7:PRINT CHR$(150):STRING$(
16,CHR$(154)):CHR$(158):CHR$(154):
CHR$(156):
550 FOR N=3 TO 12:PRINT CHR$(149):
LOCATE 18,N:PRINT CHR$(149):" ":CH
R$(149):NEXT
560 PRINT CHR$(149):LOCATE 18,13:P
RINT CHR$(151):CHR$(154):CHR$(153)
:
570 FOR N=14 TO 24:PRINT CHR$(149)
:LOCATE 18,N:PRINT CHR$(149):NEXT
580 PRINT CHR$(147):STRING$(16,CHR
$(154)):CHR$(153)
590 PEN 2:LOCATE 19,14:PRINT CHR$(
254):CHR$(255)
600 MOVE 576,0:DRAW 0,170,3:DRAW 2
8,0:DRAW 0,-170:DRAW -28,0:PLO
T -10,-10,1
610 RESTORE 620:FOR N=1 TO 4:READ
Y(N):X(N)=Y(N)+2:NEXT:SP=19070:MAI
N=19187:SPRITE=19249:GAUC=1918C:DR
OIT=1919C:HAUT=191AC:BAS=191BC:RAP
ID=1922F
620 DATA 1923F,19240,19243,19246
630 FOR N=1 TO 10:HI$(N)="ARNOLD":
HI(N)=330-N*30:NEXT
640 WINDOW N1,2,17,3,24
650 RETURN
655 *
656 *
660 * *****
670 * PRESENTATION *
680 * *****
685 *
686 *
688 MODE 1
690 INK 1,1:INK 2,18:INK 3,6:INK 0
,0:BOARDER 0
692 FOR V=200 TO 1 STEP -20:PLOT 1
,V,1:DRAW 640,V,1:NEXT
694 FOR AB=201 TO 193 STEP -2:MOVE
,0,AB:DRAW 640,AB,2:NEXT
696 FOR H=-10000 TO 6000 STEP 100:
PLOT 320,200,2:DRAW H,1,2:NEXT
698 FOR H=1 TO 640:V=INT(RND*10)+2
51:PLOT H,V:DRAW H,400,1:NEXT H
700 DEG:FOR A=1 TO 180 :PLOT 320,1
99,3:DRAW 320+100*COS(A),200+100*S
IN(A),3:NEXT
702 INK 1,2,1:INK 2,18,9:INK 3,6,3

```

```

:INK 0,0,13
704 PEN 3:LOCATE 18,20:PRINT "ALIE
NS"
725 ENV 1,1,15,1,1,0,10,15,-1,1,1,
0,10
726 ENT 1,1,15,1,1,0,20,15,-1,1,1,
0,20
730 RESTORE 750:FOR MUSI=1 TO 16:R
EAD NOTE:SOUND 7,NOTE ,21,0,1,1:NE
XT MUSI
740 RETURN
750 DATA 478,379,478,568,358,426,5
06,478,239,190,239,284,179,213,253
,239
800 *
810 *
1000 * *****
1010 * REGLES DU JEU *
1020 * *****
1030 *
1040 *
1050 FOR YY=0 TO 3500:NEXT
1060 MODE 1:INK 0,2:INK 1,0:INK 2,
6:INK 3,18
1070 CLS:BOARDER 2
1080 PEN 2:LOCATE 14,1:PRINT "REGL
ES DU JEU"
1090 PEN 1:LOCATE 1,3:PRINT "VOUS
DEVEZ, EN DEPLACANT DES ROCHERS, CAP
-"
1100 LOCATE 1,5:PRINT "TUNER 3 "":
PEN 3:PRINT "ALIENS":PEN 1:PRINT
" QUI VEULENT VOUS DETRUIRE"
1200 LOCATE 7,7:PRINT "UN "":PEN 3
:PRINT "ALIEN":PEN 1:PRINT " ENCE
RCLE PAR LES ROCHERS"
1300 LOCATE 1,9:PRINT "EST DETRUIT
MAIS "":PEN 2:PRINT "ATTENTION "":
PEN 1:PRINT "POUR OU'IL "
1400 LOCATE 1,11:PRINT "LUI SOIT I
MPOSSIBLE DE SE DEPLACER IL "":LOCA
TE 1,13:PRINT "FAUT LUI QTER TOUS
SES DEGRES DE LIBERTE":LOCATE 1,15
:PEN 2:PRINT "(8 EN TOUT)":PEN 1:
PRINT "!!"
1500 LOCATE 1,17:PRINT "VOUS,VOUS
NE POUVEZ VOUS DEPLACER QUE "":LOCA
TE 1,19:PRINT "DANS "":PEN 2:PRINT
"4 DIRECTIONS "":PEN 1:PRINT " ("
":CHR$(240):" ":CHR$(242):" ":CHR$(
243):" ":CHR$(241):" ".
1600 LOCATE 1,21:PRINT "VOUS NE DI
SPOSEZ QUE DE "":PEN 2:PRINT "4 VI
ES "":PEN 1:PRINT "!!!!"

```

suite page 4

WAR

Disputez tout simplement à votre FX l'hégémonie de l'Europe...

Pierre OUZIEL

Mode d'emploi :

Ce jeu fonctionne en DEFM 2 et occupe 1518 octets. L'Europe est divisée en 13 régions (voir carte) :

- 1 - ESPAGNE (Espagne + Portugal)
- 2 - FRANCE
- 3 - ANGLETERRE (Royaume-Uni + Irlande)
- 4 - ITALIE (Italie + Suisse + Autriche)
- 5 - ALLEMAGNE (RFA + RDA + Bénélux + Danemark)
- 6 - GRÈCE (Grèce + Albanie + Bulgarie)
- 7 - ROUMANIE (Roumanie + Yougoslavie + Hongrie)
- 8 - POLOGNE (Pologne + Tchécoslovaquie)
- 9 - SUÈDE (Suède + Norvège)
- 10 - FINLANDE
- 11 - URSS NORD
- 12 - URSS SUD
- 13 - TURQUIE

En début de partie, l'ordinateur possède 7 pays, le joueur 6 (attribués aléatoirement) et chaque pays possède 2 armées. Vous commencez les hostilités en répondant aux 3 questions suivantes :

- 1 - PLAN ? : si vous tapez "O" (oui), l'ordinateur donne la liste des 13

pays, ainsi que leur nombre d'armées. Ce nombre suivi d'une étoile, signale un pays vous appartenant.

2 - DEPL. ? : si vous tapez "O", vous pouvez déplacer de 1 à 3 armées d'un de vos pays, à un autre pays frontalier vous appartenant (les frontières sont indiquées sur la carte, par des flèches reliant les pays voisins).

3 - ATTAQUE ? : si vous tapez "O", vous pouvez attaquer le pays ennemi de votre choix, en l'indiquant par son numéro. Lors d'une attaque toutes les armées alliées des pays frontaliers du pays attaqué participent au combat; exemple : l'ordinateur possède l'Allemagne, l'Italie et l'Espagne (avec 2 armées par pays) et vous possédez la France (3 armées) et l'Angleterre (1 armée). Si votre machine décide d'attaquer la France, elle l'attaquera à 6 contre 3. Un pays ne possédant qu'une seule armée ne peut participer au combat. Si dans l'exemple précédent vous désirez attaquer l'Allemagne, la France pourra participer au combat, mais pas l'Angleterre qui ne possède qu'une seule armée. En cas de victoire, le pays vaincu et ses armées passent à l'attaquant. En cas de défaite de l'attaquant, rien n'est modifié.

Vous et l'ordinateur jouez à tour de rôle. Le FX 702-P ne disposant pas d'assez de mémoire pour déplacer ses armées possède en contrepartie, 7 pays en début de jeu. Le jeu se termine lorsque l'un des belligérants possède les 13 pays.

Les nombres d'armées et l'appartenance des pays (0 = Casio, 1 = Joueur), sont stockés dans les variables A(1) à A(13).

FX 702 P



```

LIST ALL
RNEES",N:IF N>3
THEN 110
*** PRG LIST
115 FOR I=1 TO N
120 PRT "ARMEE":I;"
VAR: 46 PRG: 1520
PRYS":IMP A
P0: 896 STEPS
130 IF A(A)<1 THEN
5 VAC
120
135 IF FRAC A(A)*0<
2 THEN 120
10 P=13:0=100:B$="
" *":Y$="ATTAGU
E":FOR I=1 TO P
:A(I)=.02:NEXT
I
140 Z=A:GSB #1:IMP
"-)" ,B
150 IF A(B)<1 THEN
140
160 Z=B:GSB #1:IF N
ID(A,1)+":PRT
" TROP LOIN":G
OTO 120
170 PRT "OK":A(A)=
A(A)-.01:A(B)=A
(B)+.01:NEXT I:
GSB #3
180 PRT Y$:GSB #2:
IF R$="N" THEN
290
200 PRT "PRYS":Y$:
:IMP C:IF A(C)>
I THEN 200
210 Z=C:GSB #1:G=FR
AC A(C)*0:PRT G
:F=0:FOR Q=1 TO
P
220 IF MID(Q,1)="+":
:IF A(Q)>1:F=F+
FRAC A(Q)*0
230 NEXT Q:PRT F;"
CONTRE":G
240 L=F-G:IF L<-5:L
=-5
250 IF L>5:L=5
260 E=INT (RAN#12)
+1:IF E+L<7:PRT
"VOUS PERDEZ":
GOTO 200
270 PRT "VOUS GAGNE
Z":A(C)=1+FRAC
A(C)
280 GSB #4:GSB #3
290 PRT "A MOI":T=0
:N=0:FOR I=1 TO
P:IF A(I)>1:S=
296 NEXT I
300 PRT "J":Y$: "
:Z=H:GSB #1:G=
FRAC A(H)*0
310 STOP:PRT T;" C
ONTRE":G:L=T-G:
IF L<-5:L=-5
320 IF L>5:L=5
330 E=INT (RAN#12)
+1:IF E+L<7:PRT
"JE PERDS":GOT
O 45
340 PRT "JE GAGNE":
A(H)=FRAC A(H):
GOTO 45
1000 Z=1:GSB #1:PRT
:FOR K=1 TO P:1
F MID(K,1)="+":
IF A(K)<1:GSB 2
E3
1010 NEXT K:IF S>T:
S=S+I
1020 RET
2000 S=S+FRAC A(K)*0
:RET
P1: 454 STEPS
10 GOTO 10+Z
11 PRT "ESPAGNE":
$="-----"
:RET
12 PRT "FRANCE":$
="++++-----"
:RET
13 PRT "ANGLETERRE
":$="-----++
-":RET
14 PRT "ITALIE":$
="-----++
-":RET
15 PRT "ALLEMAGNE
":$="-----++
-":RET
16 PRT "GRECE":$=
"-----++
-":RET
:RET
17 PRT "ROUMANIE":
$="-----++
-":RET
18 PRT "POLOGNE":
$="-----++
-":RET
19 PRT "SUEDE":$=
"-----++
-":RET
20 PRT "FINLANDE":
$="-----++
-":RET
21 PRT "URSS NORD"
:RET
22 PRT "URSS SUD":
$="-----++
-":RET
23 PRT "TURQUIE":
$="-----++
-":RET
:RET
P2: 29 STEPS
10 IMP R$:IF R$#0
:IF R$#N" THE
N 10
20 RET
P3: 72 STEPS
10 PRT "PLAN "":GS
B #2:IF R$="N":
RET
20 FOR J=1 TO P:Z=
J:GSB #1:PRT FR
AC A(J)*0,A$(IN
T A(J)+14):NEXT
J
30 RET
P4: 65 STEPS
10 W=0:FOR U=1 TO
P:W=W+INT A(U):
NEXT U
20 IF W#P:IF W#0:R
ET
30 PRT "LA GUERRE
EST FINIE"
C = 8
D = 0
E = 2
F = 4
G = 2
H = 8
I = 14
J = 14
K = 14
L = 5
M = 0
N = 3
O = 100
P = 13
Q = 14
R# = N
S = 18
T = 18
U = 14
V = 0
W = 4
X = 2
Y# = ATTAQUE
Z = 8
A0 = 0
A1 = 1.01
A2 = 1.01
A3 = 1.01
A4 = 0.02
A5 = 1.04
A6 = 0.03
A7 = 0.02
A8 = 0.02
A9 = 0.02
B0 = 0.02
B1 = 0.02
B2 = 0.02
B3 = 0.02
B4 = 0
B5# = *
B6 = 0
B7 = 0
B8 = 0
B9 = 0
VAR: 46 PRG: 1520
A = 2
B = 5

```


CHEVAUX

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

Jean-Claude SARHY-MANGIN

SUITE DU N° 118

```

416 IF DE=6 AND PO(CH,JOU)=53 AND CH=2 THEN 417 ELSE 418
417 PO(CH,JOU)=55:SC(CH,JOU)=3:CALL BRA:CALL MAR:GOTO 422
418 IF DE=6 AND PO(CH,JOU)=53 AND CH=3 THEN 419 ELSE 420
419 PO(CH,JOU)=56:SC(CH,JOU)=3:CALL BRA:CALL MAR:GOTO 422
420 IF DE=6 AND PO(CH,JOU)=53 AND CH=4 THEN 421 ELSE 422
421 PO(CH,JOU)=57:SC(CH,JOU)=3:CALL BRA:CALL MAR:GOTO 422
422 M=42:COU=C2*(CH,JOU):CALL TIC(1):GOSUB 424
423 RETURN
424 ON JEU GOTO 425,428,431,434
425 RESTORE 439
426 READ X,L,C
427 IF X=PO(CH,JOU)-48 THEN 437 ELSE 426
428 RESTORE 441
429 READ X,L,C
430 IF X=PO(CH,JOU)-48 THEN 437 ELSE 429
431 RESTORE 443
432 READ X,L,C
433 IF X=PO(CH,JOU)-48 THEN 437 ELSE 432
434 RESTORE 445
435 READ X,L,C
436 IF X=PO(CH,JOU)-48 THEN 437 ELSE 435
437 CALL COLOR(COU%):LOCATE (L,C):PRINT CHR*(M):PE(CH,JOU)=0
438 IF SC(CH,JOU)=3 THEN PO(CH,JOU)=0
439 DATA 1,5,21,2,6,21,3,7,21,4,8,21,5,9,21,6,5,34,7,5,35,8,5,36
440 DATA 9,5,37
441 DATA 1,10,31,2,10,29,3,10,27,4,10,25,5,10,23,6,16,34,7,16,35
442 DATA 8,16,36,3,16,37
443 DATA 1,15,21,2,14,21,3,13,21,4,12,21,5,11,21,6,16,8,7,16,9
444 DATA 8,16,10,3,16,11
445 DATA 1,10,11,2,10,13,3,10,15,4,10,17,5,10,19,6,5,8,7,5,9
446 DATA 8,5,10,9,5,11
447 RETURN
448 !*****
449 ! 6. SSSP JEU (SUBEND) *
450 !*****
451 !61. SSSP CADRE
452 !
453 SUB CAD(8)
454 CLS
455 LOCATE (2,3):PRINT RPT*(CHR*(29),37)
456 LOCATE (8,3):PRINT RPT*(CHR*(30),37)
457 FOR I=2 TO 8:LOCATE (I,3):PRINT CHR*(19):NEXT I
458 FOR I=2 TO 8:LOCATE (I,39):PRINT CHR*(31):NEXT I
459 SUBEND
460 !
461 !62. SSSP JEU
462 !
463 SUB JEU(P,C)
464 DATA 1,4,23,2,5,23,3,6,23,4,7,23,5,8,23,6,9,23,7,9,25,8,9,27
465 DATA 9,9,29,10,9,31,11,9,33,12,10,33,13,11,33,14,11,31
466 DATA 15,11,29,16,11,27,17,11,25,18,11,23
467 DATA 19,12,23,20,13,23,21,14,23,22,15,23,23,16,23,24,16,21
468 DATA 25,16,19,26,15,19,27,14,19,28,13,19,29,12,19,30,11,19
469 DATA 31,19,17,32,11,15,33,11,13,34,11,11,35,11,9,36,10,9
470 DATA 37,9,9,38,9,11,39,9,13,40,9,15,41,9,17,42,9,19,43,8,19
471 DATA 44,7,19,45,6,19,46,5,19,47,4,19,48,4,21

```

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

EXELVISION-EXL 100



MIEUX VAUT ÊTRE
CON QUE TRÈS CON,
ET TRÈS CON QUE
TRÈS TRÈS CON.
CA C'EST
PAS CON!

```

472 DATA 49,5,21,50,6,21,51,7,21,52,8,21,53,9,21,54,5,34
473 RESTORE 464
474 IF P<60 THEN 476
475 FOR I=1 TO 48:READ N,Y,X:LOCATE (Y,X):PRINT CHR*(1):NEXT I:GOTO 479
476 READ N,Y,X
477 IF N=P THEN LOCATE (Y,X):PRINT CHR*(C):GOTO 479
478 GOTO 476
479 SUBEND
480 !
481 !63. SSSP AFFICHAGE CARACTERE
482 !
483 SUB AFF(CO%,CA,L,C)
484 CALL COLOR("O"ICO%)
485 LOCATE (L,C):PRINT CHR*(CA)
486 SUBEND
487 !
488 !64. RECONSTITUTION CASE DEPART
489 !
490 SUB DEP(VAR,F,C1%)
491 IF VAR=1 THEN F=49:C1%="OBY":GOTO 496
492 IF VAR=13 THEN F=50:C1%="OBC":GOTO 496
493 IF VAR=25 THEN F=51:C1%="OBM":GOTO 496
494 IF VAR=37 THEN F=52:C1%="OBW":GOTO 496
495 C1%="ObG":F=1
496 SUBEND
497 !
498 !65. SSSP DESSIN DE
499 !
500 SUB DES(DE,FIG)
501 ON DE GOTO 502,503,504,505,506,507
502 FIG=1:GOTO 508
503 FIG=2:GOTO 508
504 FIG=3:GOTO 508
505 FIG=4:GOTO 508
506 FIG=5:GOTO 508
507 FIG=6:GOTO 508
508 SUBEND
509 !*****
510 ! 7. SSSP SONS (SUBEND) *
511 !*****
512 !71. SSSP TIC-TOC
513 !
514 SUB TIC(DE)
515 TIC%="007C8BAABAB602FC"
516 TOC%="007C9182B8602FC"
517 FOR I=1 TO DE
518 CALL SPEECH("L","TIC%"):PAUSE .05:CALL SPEECH("L","TOC%")
519 PAUSE .1:CALL SPEECH("L","TOC%")
520 PAUSE .1:NEXT I
521 SUBEND
522 !
523 !72. SSSP No DE
524 !
525 SUB NU(DE)

```



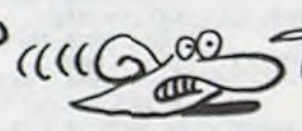
T'AS PLUS RIEN
À CRAINDRE
POUÉE!

A SUIVRE...

LE
JUSTICIER!



AU SECOURS! MA FEMME EST
TOMBÉE PAR LA FENÊTRE!



JE VAIS ESSAYER
DE LA RECEVOIR
DANS MES BRAS!



CBM 64

suite de la page 7

```

1233 DATA 138,45,16,208,141,5,98,2
36,5,98
1234 DATA 240,24,24,173,0,208,221,
0,208,176
1235 DATA 112,169,1,157,0,98,76,10
,145,169
1236 DATA 8,45,16,208,201,8,240,10
,3,76,110
1237 DATA 147,169,16,45,16,208,201
,16,240,91
1238 DATA 76,110,147,169,32,45,16,
208,201,32
1239 DATA 240,79,76,110,147,224,6,
240,29,224
1240 DATA 8,240,36,224,10,240,44,1
38,45,16
1241 DATA 208,141,5,98,236,5,98,24
0,59,169
1242 DATA 0,157,0,98,76,10,145,169
,8,45
1243 DATA 16,208,201,8,240,43,76,1
87,147,169
1244 DATA 16,45,16,208,201,16,240,
31,76,187
1245 DATA 147,169,32,45,16,208,201
,32,240,19
1246 DATA 76,187,147,169,8,157,0,9
8,76,10
1247 DATA 145,169,1,157,0,98,76,10
,145,24
1248 DATA 173,0,208,221,0,208,176,
0,169,1
1249 DATA 157,0,98,76,10,145,169,0
,157,0
1250 DATA 98,76,10,145,255,243
1251 REM-DATA SON-
1252 FORT=40480T040550:READC:POKET
,C:NEXTT
1253 REM-
1254 DATA 45,5,12,9,3,9,20,37,20,9
1255 DATA 15,14,1,19,9,1,20,43,1,4
5
1256 DATA 37,9,19,1,18,43,14,19,20
,15
1257 DATA 16,47,18,5,19,20,5,20,1,
19
1258 DATA 35,19,49,52,50,48,57,1,2
0,43
1259 DATA 1,19,5,18,37,19,1,19,43,
18
1260 DATA 16,18,9,19,167,151,34,98
,0,96
1261 DATA 226

```

LISTING 3

```

1 REM
2 REM CROQUEUR
3 REM
30 PRINT "J"

```

```

40 PRINTCHR*(142)
50 POKE52,48:POKE56,48:CLP
60 POKE56334,PEEK(56334)AND254
70 POKE1,PEEK(1)AND251
80 REM
90 REM-ENTREE CARACTERES REDEFINIS
-
100 REM
110 FORT=8T0511:POKEI+12288,PEEK(I
+53248):NEXT
120 POKEI,PEEK(1)OR4
130 POKE56334,PEEK(56334)OR1
140 FORT=12288T012288+311:READC:PO
KET,C:NEXT
150 FORT=12288+320T012288+335:READ
C:POKET,C:NEXTT
160 FORT=12288+344T012288+375:READ
C:POKET,C:NEXTT
170 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+
12
180 REM
190 REM-DATA CARACTERES REDEFINIS-
200 REM
210 DATA255,255,255,255,255,255,25
5,255
220 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
230 DATA96,32,32,32,60,34,34,60
240 DATA0,0,0,60,64,64,64,60
250 DATA4,0,0,8,120,72,72,56
260 DATA0,0,0,56,68,120,64,120
270 DATA102,165,36,36,60,36,165,10
2
280 DATA28,36,28,4,4,12,20,28
290 DATA12,18,18,20,60,82,19,0
300 DATA16,0,0,16,16,16,16,56
310 DATA62,73,137,72,0,8,8,112
320 DATA48,72,72,72,112,90,248,76
330 DATA20,20,20,24,16,240,16,12
340 DATA140,146,124,16,16,16,18,12
350 DATA0,0,0,24,36,36,36,38
360 DATA0,0,0,24,36,36,36,24
370 DATA0,14,17,30,16,16,16,0
380 DATA142,145,126,16,16,112,112,
14
390 DATA0,0,0,120,68,120,80,72
400 DATA0,0,0,16,24,36,68,248
410 DATA32,32,56,32,32,32,24,24
420 DATA12,4,14,60,60,176,64,32
430 DATA28,60,96,192,192,192,192,1
92
440 DATA192,192,192,192,96,60,
28
450 DATA252,254,230,230,230,254,25
2,208
460 DATA216,220,206,206,199,199,19
9,199
470 DATA24,60,102,102,102,102,102,
102
480 DATA102,102,102,102,102,102,60
,24
490 DATA102,102,102,102,60,28,6,3
500 DATA102,102,102,102,102,102,10
2,102
510 DATA102,102,102,102,102,102,12
6,60
520 DATA63,63,48,48,48,48,60
530 DATA60,48,48,48,48,63,63
540 DATA130,69,42,178,101,107,255,
255
550 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
560 DATA34,34,26,8,8,16,96

```

```

570 DATA12,30,31,35,3,3,9,6
580 DATA0,0,0,56,68,68,60,3
590 DATA 85,85,105,185,85,85,85,85
600 DATA 0,0,0,0,0,60,60,85
610 DATA 85,85,255,0,0,0,0,0
620 DATA0,0,36,36,36,62,195
630 DATA0,56,4,4,14,10,18,12
640 DATA 12,20,20,120,24,20,20,12
650 DATA 0,0,195,34,34,34,20,8
660 REM
670 REM-"K PRESENTATION-
680 REM-AFIN D'AVOIR UNE BONNE PRE
SENTATION VEUILLEZ S.V.P RESPECTER
690 REM EXACTEMENT LE LISTING-
700 REM
710 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
720 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
730 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
740 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
750 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
760 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
770 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
780 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
790 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
800 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
810 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
820 REM
830 REM-ENTREE SPRITES + MOUVEMENT
SUR PRESENTATION-
840 REM
850 FORT=12864T012926:READC:POKET,
C:NEXT
860 V=53248
870 POKE2040,201:POKEV+21,255:POKE
V+1,225:POKEV+30,1:POKEV+28,255:PO
KEV+39,2
880 POKEV+37,10
890 FORT=8T023:POKEV,X:NEXT
900 FORT=12928T012990:READC:POKET,
C:NEXT
910 FORT=12992T013054:READC:POKET,
C:NEXTT
920 FORT=13056T013118:READC:POKET,
C:NEXTT
930 FORT=13120T013182:READC:POKET,
C:NEXTT
940 FORT=1948T01969:FORI=1T03:X=X+
I:POKEV,X:NEXTI
950 FORJ=1T02:X=X+J:POKE2040,202:P
OKEV,X:NEXTJ
960 POKE2040,201:READC:POKET,C:NEX
TT
970 POKEV+16,1:FORX=0T090:POKEV,X:
NEXTX
980 IFPEEK(197)<64THEN1000
990 GOTO 980
1000 PRINT"J":GOTO 1420
1010 REM
1020 REM -DATA CROQUEURS-
1030 REM
1040 DATA0,170,0,2,170,120,10,170,
160,42,170,160,170,170,190,190,
190
1050 DATA60,60,60,60,60,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1060 DATA60,60,60,60,60,190,190,
190,170,170,170,42,170,160,10,170
,160

```

```

1070 DATA2,170,120,0,170,0
1080 DATA0,0,0,0,0,0
1090 DATA0,170,0,2,170,120,10,170,
160,42,170,160,170,170,190,190,
190
1100 DATA60,60,60,60,60,60
1110 DATA60,60,60,60,60,190,190,
190,170,170,170,42,170,160,10,170
,160
1120 DATA2,170,120,0,170,0,0,0,0,0
,0,0,0,0
1130 REM
1140 REM-DATA SUCRE 1-
1150 REM
1160 DATA2,170,120,2,149,128,2,101
,128,2,89,128
1170 DATA2,102,128,2,166,128,2,102
,128
1180 DATA2,89,128,2,105,128
1190 DATA2,170,128,2,190,128
1200 DATA2,170,128,2,170,128,2,105
,128,2,89,128,2,102,128
1210 DATA2,166,128,2,109,128,2,89,
128,2,86,128,2,170,128
1220 REM
1230 REM-DATA SUCRE 2-
1240 REM
1250 DATA 2,170,128,2,254,128,2,25
4,128,2,251,128,2,251,128
1260 DATA2,239,128,2,239,128,2,190
,128,2,190,128,2,251,128,2,251,128
1270 DATA 2,239,128,2,239,128,2,19
0,128,2,196,128,2,251,128
1280 DATA2,239,128,2,239,128,2,191
,128,2,191,128,2,170,128
1290 REM
1300 REM-DATA DENTS-
1310 REM
1320 DATA0,0,0,3,0,0,3,0,0,3,12,0,
3,12,0,0,12,0,0,12,48,3,192,48,3,1
92,48
1330 DATA 0,0,4,0,0,3,0,0,3,0,0,3,0
,0,3,0,0,126,0,0,126,0
1340 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
1350 REM
1360 REM-DATA LETTRES PRESENTATION
-
1370 REM
1380 DATA34,34,16,18,5,19,19,5,44,
34,43,14,5,34,20,15,43,3,8,5,34,34
1390 REM
1400 REM-DESSIN DU CADRE-
1410 REM
1420 FORX=1065T01102:POKEV,0:POKE5
4272+X,5:NEXT
1430 FORX=1226T01261:POKEV,0:POKE5
4272+X,5:NEXT
1440 FORX=1386T01421:POKEV,0:POKE5
4272+X,5:NEXT
1450 FORX=1785T01741:POKEV,0:POKE5
4272+X,5:NEXT
1460 FORX=1545T01581:POKEV,0:POKE5
4272+X,5:NEXT
1470 FORX=1105T01905STEP40:POKEV,0
:POKE54272+X,5:NEXT
1480 FORX=1142T01942STEP40:POKEV,0
:POKE54272+X,5:NEXT
1490 FORX=1864T01983:POKEV,0:POKE5
4272+X,1:NEXT
1500 FORX=1024T01063:POKEV,0:POKE5
4272+X,1:NEXT

```

```

1510 FORX=1984T02023:POKEV,0:POKE5
4272+X,1:NEXT
1520 FORX=1064T01944STEP40:POKEV,0
:POKE54272+X,1:NEXT
1530 FORX=1103T01983STEP40:POKEV,0
:POKE54272+X,1:NEXT
1540 FORX=1150T01177STEP2:POKEV,21
:POKE54272+X,12:NEXT
1550 FORX=1308T01339STEP2:POKEV,21
:POKE54272+X,12:NEXT
1560 FORX=1468T01499STEP2:POKEV,21
:POKE54272+X,12:NEXT
1570 FORX=1628T01659STEP2:POKEV,21
:POKE54272+X,12:NEXT
1580 FORX=1790T01757STEP2:POKEV,21
:POKE54272+X,12:NEXT
1590 REM
1600 REM-DESSIN DENTIFRICES + AFFI
CHAGE:TABLEAU.NIVEAU.ETC.....-
1610 REM
1620 POKE1147,38:POKE54272+1147,12
1630 POKE1107,40:POKE54272+1107,12
1640 POKE1187,41:POKE54272+1187,12
1650 POKE1787,38:POKE54272+1787,12
1660 POKE1747,40:POKE54272+1747,12
1670 POKE1827,41:POKE54272+1827,12
1680 POKE1179,38:POKE54272+1179,12
1690 POKE1139,40:POKE54272+1139,12
1700 POKE1219,41:POKE54272+1219,12
1710 POKE1819,38:POKE54272+1819,12
1720 POKE1779,40:POKE54272+1779,12
1730 POKE1859,41:POKE54272+1859,12
1740 POKE 1867,46:POKE1868,9:POKE1
869,5:POKE1870,50
1750 POKE1886,20:POKE1887,37:POKE1
888,2:POKE1889,12:POKE1890,5:POKE1
891,37
1760 POKE1892,43:POKE1893,58
1770 POKE1945,19:POKE1946,3:POKE19
47,15:POKE1948,18:POKE1949,5
1780 POKE1967,14:POKE1968,9:POKE19
69,46:POKE1970,5:POKE1971,37
1790 POKE1972,43:POKE1973,58
1800 POKE53270,PEEK(53270)OR16:POK
E53283,7:POKE53282,1
1810 FORX=53288T053292:POKEV,0:NEX
T
1820 REM
1830 REM-INITIALISATION-
1840 REM
1850 SYS18688:SYS16464:A=PEEK(5327
0):A=PEEK(53278)
1860 POKEV+2,50:POKEV+3,67:POKE204
1,203
1870 POKEV,50:POKEV+1,131:POKE5326
4,0:POKE2040,201
1880 POKEV+4,70:POKEV+5,99:POKE204
2,203
1890 POKEV+6,252:POKEV+7,131:POKE2
043,203
1900 POKEV+8,90:POKEV+9,163:POKE20
44,203
1910 POKEV+10,100:POKEV+11,195:POK
E2045,203
1920 REM
1930 REM-JEU-
1940 REM
1950 SYS28672:SYS29184:SYS37120:SY
S29696:SYS16990
1960 SYS20480:SYS33536:SYS32768:00
T01950

```


FRRRR3, RRRRADIO FFFFRANCE et l'HHHHEBDO

Et bien, mais dites-moi, ça bouge dans le Sud-Ouest, con. L'informatique, con, ça les intéresse vachement, putain. Tu te rends compte, con, on a reçu deux communiqués de presse, con, la même semaine, putain. Putain con, Radio-France lance une émission le mercredi à 18 heures 05, con. C'est sur 102.5 pour

Radio-France Béarn, con, et sur 101.3 pour Radio-France Pays-Basque, putain. L'émission, con, elle s'appelle "Basic", putain, vachement original, putain, con, putain. C'est Thierry Pasquier, con, et Martine Falga qui présentent la chose, putain. Vous allez pouvoir vous en mettre plein les oreilles chaque semaine, con, petits veinards!

Putain, attendez, con, c'est pas fini : la télé s'y met aussi, con. Le mercredi à 17 heures 15, FR3 Midi Pyrénées Languedoc-Roussillon, con, vous propose "A'DOC", une émission qui cause de l'informatique, con, et qui devrait être un peu moins merdeuse que ce que nous propose habituellement les chaînes nationales en informatique puisque Yves Roman, l'animateur, connaît l'HHHHEBDO, con. Même qu'il en cause sans arrêt, putain. Ça te va là, Yves, con? On a assez parlé de ton émission, con? Putain, tu oublies pas le foie gras et la boîte de confit, hein, con.

HO PUTAIN, TU CONNAIS L'EMISSION "BASIC" CON?

NON, C'EST QUOI? MAIS

PUTAIN, T'ES CON OU QUOI PUTAIN CON!



TIENS L'IPT DEVIENT MOINS NUL

Alors là, je suis complètement bouleversé. Le plan Informatique pour Tous devient intéressant. Je ne sais que dire. La mission Trigano a décidé que le budget télématique de l'IPT prendrait 60 millions parmi les 2 milliards de

dire que les lycées et collèges (lycées, ça fait pas terrible, mais collèges... hum... quelle classe) qui seront équipés du matos nécessaire pourront être appelés de l'extérieur à partir de n'importe quel minitel. Les profs qui assurent les programmes et tout le tralala seront aussi supposés gérer le serveur avec la classe (non, pas Aldo la Classe, bande d'abrutis). Par exemple, chaque élève pourra lui-même rendre accessible ses techniques de triche et d'antisèche pour les interrogos.

Côté oseille, les 60 millions de francs seront éparpillés au travers de 215 micro-serveurs de 2 à 4 voies provenant de SMT-Goupil. Les autres se partagent le reste : 78 Ascom 16, une vingtaine de micro-serveurs Léonard et des Bull Micral 30 avec 10 serveurs Téléserv 4X. Bien sûr, pas de matos américain. Puisque le consommateur français n'achète pas le matériel français, il faut bien écouler la camelote par un moyen ou par un autre.

La grosse rigolade de ce projet, c'est la formation des profs qui vont se voir responsables de ces "ateliers télématique". Figurez-vous que les 300 ou 400 premiers vont se taper des stages qui ne devraient pas excéder quatre jours. Quatre jours pour apprendre l'informatique, quatre jours pour apprendre la télématique, quatre jours pour être prof, ça fait 12 jours au total. Moralité : l'IPT, c'est rentable!

LE MINITEL AU LYCEE C'EST LA CLASSE

TCHAO ALDO



VA FRANCOULO ENFOIRATO!

francs accordés au plan complet. Et c'est la partie télématique qui devient intéressante. Tenez, d'ici à la fin février 317 bahuts seront censés être équipés de micro-serveurs locaux. En clair, ça veut

LES DRAGONS

Les logiciels Amsoft avaient l'habitude d'avoir des jaquettes lamentables mais étaient bien souvent excellents. Pour une fois, ce n'est pas le cas avec "Les Dragons". Pour une fois, fiez-vous à la jaquette, elle est aussi nulle que le soft si ce n'est meilleure. Grosso modo, il s'agit d'un jeu indescriptible. Vous devez balancer les œufs d'une grosse bête sur la tête d'une autre grosse bête sans tomber dans des trous et surtout sans éteindre la bécane et dire "bouh ! que c'est nul!". Personne n'y est arrivé. C'est pas grave. Si vous voulez notre exemplaire, faudra guetter les poubelles à la sortie de l'HHHHebdo.



CASQUE INFORMATISE

Motard, motarde, réjouissez-vous, vous allez vous aussi bénéficier des bienfaits de l'informatique. Au lieu d'acheter bêtement un casque banal, vous allez pouvoir le personnaliser grâce à l'informatique. Le mode d'emploi? Simple : vous rentrez dans une boutique et, après un regard dédaigneux au vendeur, vous vous dirigez illico

che le prix, qui n'est généralement pas triste puisque tous les casques sont des Araï en Kevlar qui tournent autour de 2000 balles, il imprime ensuite le bon de commande sur l'imprimante, vous en donne une copie et il ne vous reste plus qu'à passer à la caisse et à attendre une semaine que le casque de vos rêves arrive. Ça arrive en France au printemps. Détail



vers l'ordinateur avec qui vous allez dialoguer. La discussion peut commencer : tu veux un casque intégral? Un casque de cross? Un casque à pointe? Quelle couleur? Je te mets un petit badge? Tu veux un rembourrage pour tes jolies petites joues roses? Tu baisses? Au fur et à mesure de vos choix, la bécane vous dessine le casque tel que vous l'avez choisi. Quand c'est terminé, il vous affi-



amusant : l'ordinateur (un Toshiba) s'appelle POM'S comme le magazine du même nom dédié à Apple, magazine qui s'est empressé de téléphoner au vendeur qui a eu la machine en démonstration pendant quelques jours pour l'avertir que Pom's était un nom déposé et qu'il fallait voir à ne pas mélanger les beaux magazines sur papier doré avec les vilains casques pour Solex!



EGYPTE ANCIENNE CHEZ SINCLAIR

Un lever de soleil sur pyramide, ça vous dit quoi? Un coucher de soleil sur les felouks, des cérémonies druidiques dans une forêt celtique, ça vous rappelle rien? Entre nous, le point commun entre la machine à vapeur de Denis Papin et la calculatrice à pistons de Blaise Pascal, d'après vous, c'est quoi? C'est l'OS9. Hé oui, le système d'exploitation le plus ancien du monde puisqu'on le trouvait déjà dans la grotte préhistorique la plus ancestrale jamais découverte, celle où Lucy Sinclair taillait du sylex pour chasser le mammouth avec tonton. Ce SED (vous connaissez, le grill tous pains SED) a vécu, c'est le moins qu'on puisse dire. Actuellement, il pilote des grosses machines avec des pistons et des tuyaux brûlants et est assez utilisé en industrie. Finalement, tout ça pour vous dire qu'on murmure que Sinclair préparerait une bécane tournant d'origine sous cette antiquité. Difficile à croire, hein? Qui sait?



LES SOVIETS VEULENT NOS NANORÉSEAUX!

Quand on vous dit que le marché soviétique de la micro est immense, on ne se trompe pas. Quand on vous dit que des tas de mecs se bouffent le nez pour vendre aux Soviétiques leurs bécane, on ne se trompe pas non plus. Le

HÉ LE RUSSKOF, S'AI UN BOUT DE NEZ CAPITALIS-TE A VENDRE!



marché immédiat représente environ un million de micros, ce qui est absolument dingue. De plus, celui qui décrochera ce contrat en béton se verra aussi attribuer la distribution des petites bricoles qui tournent autour d'un micro, disquettes, cassettes, magnétophones et autres. Donc, inutile de le crier plus fort, celui qui arrivera à remporter ce marché aura gagné le cocotier.

Et comme par hasard, Léonard vient de vendre trois nanoréseaux aux Ruskoffs, soit une cinquantaine de bécane. Cela voudrait-il dire que nous allons une fois de plus craquer devant l'empire soviétique? Sans doute, encore qu'il en faut encore 999.950 pour remporter le marché. En tout cas, le voyage de Gorbatchev n'aura pas été inutile et la mère Cresson va pouvoir continuer à nous raconter ses salades (elle est bonne!).

COMDEX LAS VEGAS : N'IMPORTE QUOI

Polémique aux Etats-Unis sur le nombre de visiteurs du Comdex Fall de Las Vegas. D'après les syndicats, les visiteurs étaient plus de 80000. La préfecture de police, quant à elle, n'annonce pas plus de 50000 personnes pour l'expo. Les manifestants se sont dispersés sans encombre après la manifestation. La préfecture avait déployé un dispositif anti-casseurs qui a enfin fait ses preuves. Ici Gaston Trouffignard, à vous les studios.

ILS ÉTAIENT 80.000!

MOI JE DIS 50.000!



PROCÈS

La société VLSI dont vous nous avons déjà parlé a deux raisons de s'attirer des procès. La première,

S'IL Y A PROCÈS, JE VEUX MA PART DU GÂTEAU

VOTRE NOM?



le nom de la boîte, VLSI qui est un type de circuit électronique et la deuxième, leur nouveau soft, DR Basic et MR Bug. Digital Research pourrait leur chercher des noises. Il s'agit d'un utilitaire pour MSX chargé de débayer vos programmes. Très complet, il se vend 180 balles sur cartouche ou 125 sur cassette. Vous avez deux écrans, un pour le programme et un pour le débayer et vous passez de l'un à l'autre. Vous pouvez mettre des points d'arrêt un peu partout. Ce soft mérite qu'on s'y arrête car c'est un assez bon plan pour le programmeur Basic débutant. Donc, possesseurs de MSX, au lieu de me regarder avec des yeux de merlan frit, allez donc vous le payer, vous qui faites des tonnes d'erreurs sans cesse.

ATTENTION LES YEUX

Que tous les commodoristes m'écourent, les autres, c'est pas leur tasse de thé, ils peuvent aller faire un flipper, la suite ne les concerne pas! Bon, on est entre nous maintenant? Alors préparez-vous à signer dans les trente secondes un chèques de 495 balles. Ne me posez pas de question, vous verrez que j'avais raison. Ça vient cette monnaie, oui? Vous vous êtes décidés? Ok, maintenant je peux vous dire de quoi est-ce qu'il s'agit-il.



La société CAS va diffuser à partir d'aujourd'hui (ou même hier, je sais plus) de quoi révolutionner votre vie médiocre de pirate à la petite semaine! Oui, mes chers collègues C64'istes, rien ne sera plus comme avant : les pros de la programmation déplaçant les softs et les replombant, avec leur nom pour les revendre aux petits lycéens que vous êtes, vont être au chômage dans les jours à venir. La cartouche d'enfer débarque : fabriquée par KCS (une illustre boîte hollandaise) elle offre un ensemble de capacités complètement hallucinogènes pour un prix aussi ridicule. Commençons le panégyrique : elle contient un moniteur assembleur donnant

accès à toute la mémoire du C64, un débayer pour la programmation en basic, un turbo pour speeder les chargements à partir de la disquette (six fois plus vite) ou la cassette (six fois plus rapide), une pause qui permet d'arrêter n'importe quel programme, de quoi réaliser des copies d'écran de tous les softs du marché et enfin l'argument massue : un système de création de copie anticafé de première bourre puisqu'il s'occupe sans problème de tous les logiciels chargés en une seule fois en mémoire.

C'est pas rien, vous allez me dire. Il suffit que Totor (le fils de riche qui s'pointe en 900 au bahut) achète le soft, je lui pique, je fais une copie et tout les poteaux en bénéficient dans la demi-heure. Là je dis stop! Pas si vite! Les gars de KCS ne sont pas totalement inconscients et en plus ils ont le sens des affaires : la copie réalisée par la cartouche n'est pas du tout structurée comme le programme de départ. La cartouche fait une photographie de la mémoire, une fois le programme chargé, et sauvegarde cette sacrée photo en trois fichiers qu'elle seule arrive à relire. D'où la ruse : si l'as un programme copié par la cartouche, il te faut la cartouche pour arriver à charger la copie! M'enfin, une bête comme ça, ça vaut bien un gros effort financier, d'autant que pour une fois la notice est en français et à peu près claire, ce qui représente l'une des performances les plus brillantes de ce début d'année.

Eh! Les autres! Ceux qui n'ont pas de Commodore 64 mais qui bricolent sur un Amstrad ou sur un MSX, vous pouvez finalement lire le papier, il vous suffit de patienter quelques semaines et vous verrez une cartouche équivalente débarquer en France pour votre machine! Power Cartridge de KCS pour Commodore 64.

ENGAGEZ-VOUS, RENGAGEZ-VOUS...

Bis, parce qu'une fois ne suffisait pas. Amstrad Expo ouvrira ses portes le 24 janvier pour les fermer le 27 à l'Holiday Inn de la Porte de Versailles à Paris. Amstrad sera officiellement présent et l'A.P.C. (l'organisation qui avait fait l'autre expo, vous vous souvenez AMS Expo...) sera (salut mon pote) également sur les lieux. Il est temps d'aller soutenir des expos, hein, les Mickeys d'Amstrad, puisque votre matos commandé depuis des lustres ne vient que d'arriver. Allez, fans d'Amstrad, tous sur l'Holiday Inn.

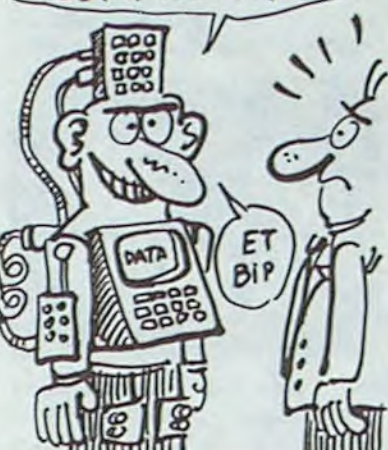


OUVREZ, FISC !

- Germaine, on sonne à la porte.
- ...
- Germaine, on sonne.
- Ça va, ça va, j'arrive.
- Grr...
- Gaston, c'est un monsieur bien habillé, sans problème, propre sur lui, qui veut comme qui dirait te causer.
- Qui c'est ?
- Je sais pas, moi. Un monsieur. Même qu'il a une valochette avec comme qui dirait un ordinateur et qu'il regarde la piaule et tape des trucs dessus. Y a marqué Fisc sur sa serviette.
Cette scène, vous pourriez la vivre. Vous rendez-vous compte ? Un contrôleur des impôts débarque chez vous avec un ordinateur portable IBM. Si vous habitez aux États-Unis, c'est désormais possible. L'I.R.S vient de commander 15.000 bécanes à IBM. Voilà des gens qui ne lésinent pas sur les moyens. Heureusement, chez

nous, quand le gouvernement prendra des décisions comme ça, ça voudra dire que le FISC aura droit à 3 ou 4 TO7, on risque rien.

MOI AGENT FISC. BIP. MONTREZ-MOI VOS BIP COMPTES. TOP.



OPTIQUE MON CHER WATSON

Lors de la Foire de Hanovre CeBIT de cette année, du 12 au 19 mars 1986, sera présentée au public la première maquette opérationnelle d'un processeur parallèle numérique optique. Ce terme étrange et pour le moins barbare recouvre une nouvelle technologie dans le domaine de la micro-électronique. Jusqu'à présent, les processeurs réagissent à des stimulations électriques. Le temps de commutation d'un transistor classique se mesure en microsecondes et les changements s'opèrent entre deux états (0 ou 1). Les processeurs numériques optiques réagissent à la lumière (rayon laser) et le temps de commutation passe à une échelle mille fois plus petite (les picosecondes) entre quatre états (0, 1, 2 ou 3). Le projet EJOB, auquel participe la majorité des pays de la Communauté Européenne, se doit de terminer, d'ici la fin de l'année, le premier prototype de ce nouveau processeur. Dès que ces processeurs seront prêts au niveau industriel, une

nouvelle génération d'ordinateurs devrait apparaître, dotée de capacités de calculs multipliées par un million. C'est inimaginable, mais ça va venir, croyez-en un vieux loup de la mer informatique.

MANIF DES PROCESSEURS PARALLÈLES!



EH ! RENDS-MOI MON LORICIELS, IL ÉTAIT PAS SI MAL QUE ÇA !

Si vous avez lu entre les lignes la semaine dernière, vous avez découvert notre immense amour hebdomadaire pour les logiciels de foot. Ainsi, après nous être gentiment moqués de ces fous de Loricels, qui eux ont pensé à mettre leur création sur une disquette, nous avons découvert les produits directement concurrents. World Cup de la célèbre (sic) compagnie anglaise Artic devrait rencontrer une vive réticence du public : encore plus mal géré que ses prédécesseurs, ce soft ne sait vraiment pas décider du joueur qui se trouve le plus près du ballon, les contrôles de balle tiennent plus de la loterie que de la technique, les tirs puissants ne traversent pas plus du dixième de l'écran... La qualité graphique du soft est à l'avenant : les joueurs bien carrés se superposent tant bien que mal (plutôt mal d'ailleurs), les couleurs se mélangent vaguement entre terrain et protagonistes, le gardien de but ressemble à une crêpe... Heureusement, la sonorisation ne



viendra pas remonter ce logiciel d'un iota dans mon estime : elle est aussi nulle et ringarde que le reste ! World Cup d'Artic pour Amstrad.

IBM CHOUCHOU

IBM a vraiment du bol. Aux States, ils ont été déclarés numéro un du hit parade des sociétés américaines les mieux considérées par les milieux d'affaires américains. Le sondage a été réalisé auprès de 8000 entreprises. On leur proposait 292 firmes, il fallait cocher celle qui était la plus efficace, la mieux gérée, innovatrice et de meilleure qualité. Dans la plupart des cas, IBM est venue en tête devant 3M et le groupe Dow Jones. Les mecs, vraiment, était-

ce nécessaire de faire encore de la pub pour la plus grosse boîte du monde ?



INFOPRO

DISCOURS DU ROI DU PALAIS



Ça se termine le samedi 25 janvier et c'est au Palais des congrès. Il y aura tout ce qu'il faut pour les pros et un truc qui peut vous intéresser : le stand de Micro-Vidéo qui exhibera un disque dur pour ST et des logiciels professionnels pour la bécanne. Tableaux, gestions de fichiers, traitement de textes et bases de données seront au rendez-vous.

LE PC EN MAILLOT

Le Troisième Forum Européen IBM PC et Compatibles se tiendra au Palais des Congrès de la Porte Maillot les 11, 12 et 13 février. Vous ne voyez vraiment pas de quoi il s'agit ? Vous n'êtes vraiment pas à la page, parce que comme son nom l'indique, ça fait quand même trois ans que la plaisanterie dure, et elle n'a pas l'air de mal se porter : cette année, les

murs se rempliront de 325 exposants et de quelque 25.000 visiteurs contre les 184 stands et les 18.000 curieux de l'année dernière. Allez ! Un petit effort d'imagination et vous aurez deviné que là-bas se rassemblent annuellement tous les fabricants de hard, de soft et du reste concernant ce drôle de bestiaux qu'est le PC. Avis aux amateurs !



LES TENTACULES VISQUEUSES

De Ashton Tate (bien connu pour DBase II) viennent de s'emparer de Mutimate International. Le géant de la base de données s'assure donc le marché du traitement de texte sur PC. Ça leur a coûté 22 millions de dollars, c'est cher, mais c'est une goutte d'eau pour Ashton Tate. Quand Ashton Tate rachètera le Progrès de Lyon, on vous sifflera.



LES PREMIERS ST-OFTS

On les a vus pour vous. Non seulement vus mais touchés, tâtés, pelotés, hum... que c'est bon. Le seul problème c'est qu'on s'attendait à quelque chose de génial-hyper-dément-super-bléca-chébran et tout le tralala qui suit, on est resté sur notre faim. Pour nous consoler, il ne reste plus que la liste des softs encore prévus et qui tardent à sortir. Je vous en causerai un mot à la fin de cet article.

On va se les prendre un par un, le travail à la chaîne que ça s'appelle ma bonne Germaine. On note que c'est Computer 3 qui nous les a prêtés, sans ça ils ne me paieraient plus de coca au troquet du coin.

Le premier, c'est pour les finos qui seraient encore capables de se faire arnaquer avec des saloperies du genre. Ça s'appelle Rhythm et ça n'a rien à voir avec un logiciel sonore. C'est un accessoire de bureau donc accessible à partir de la plupart des programmes. Il s'agit d'une feuille de calcul, nulle. Non, je ne dis pas que c'est nul parce que je suis aigri et méprisant, je dis ça uniquement à cause

du prix, autour de 550 balles. Vous comprenez, une calculette, vous en avez une à 30 balles à Tati avec le stylo-montre et le grigri du marabout du coin, donc franchement, je hurle à l'abus de confiance. Boycottez ce soft.

Delta Patrol est un jeu qui ne fonctionne qu'en monochrome.



Cela dit, il est assez correct. Le problème reste encore le prix puisque aux États-Unis il est vendu 9 dollars et en France près de 600 balles. Je vous raconte pas les escrocs.

Ensuite, je vous jette Ultima II en pâture. Là, on franchit largement un échelon. Ça coûte 700 balles, ce qui reste une fortune, mais au moins, ça tient la route. Le programme tourne en couleur et en noir et blanc (je rappelle aux abrutis qui se moquent que l'Atari est livré en monochrome et que ceux qui voudraient faire tourner systématiquement les softs dans ce mode ne seraient pas dans le droit chemin) et utilise les fonctions du GEM. En gros, vous avez droit à une copie conforme de son homo-

logue sur Mac, c'est une valeur sûre. Le graphisme de l'Atari est loin d'être exploité à fond et le prix en dissuadera plus d'un. On conclut donc : si vous baissez pas vos prix, j'vous casse la gueule.

King Quest II se trimbale aux alentours de 600 balles. Bon sang, est-ce qu'un jour ces enfoirés d'éditeurs se rentreront dans leur calebasse que ces foutus prix font tout pour descendre un marché qui pourrait être prometteur. A moins que ce ne soit pas les éditeurs, mais les importateurs...

Le programme tient sur deux disquettes, c'est, là encore, une copie conforme de King Quest II sur Apple. Vous dirigez un petit bonhomme dans une contrée et il vous arrive des pépins. Quelques effets sonores viennent vous remonter le moral mais on est loin d'un jeu génial.

Monkey business est du même style. C'est un Donkey Kong des plus classiques. Je vous avouerais sans danger que je ne bande pas devant un jeu comme ça. Mais pour 9 dollars, ça peut valoir le coup.

Mudpies et Hex sont là pour remonter le niveau et faire bander les fans. La couleur et le son sont au rendez-vous des artistes. Deux petits jeux bien conçus. Hex, surtout, qui est un jeu de stratégie assez beau présenté comme un Q-Bert mais avec style.

Je ne vous parlerai même pas de Transylvania et Crimson Crown, deux jeux d'aventure déjà nuls sur Apple qu'il était inutile de sortir



POLARWARE

pour cette bécanne. J'ai honte.

Flipside est un Othello qui joue comme un pied puisque je l'ai battu en deux minutes au sixième niveau. C'est bête. En plus je suis nul, alors le pauvre soft, il va se rhabiller.

Hippo Backgammon par contre est un très bon programme avec lequel les oubliés du Backgammon pourront s'éclater la gueule. Là, je dois avouer que c'est le pied, l'écran est très bien dessiné, les couleurs bien gérées et l'ordinateur est un fin connaisseur.

Enfin, Metacom Macro Assembler est là pour occuper vos douces soirées de programmation. A déconseiller aux enfants en bas âge et aux femmes enceintes. Utilisation corsée, mais résultat correct. Prix : cher. 990 balles. Honteux même.

J'allais oublier le fameux Degas. C'est un utilitaire de dessin capable de travailler dans les trois modes de résolution. Qu'y a-t-il à dire de plus si ce n'est que jusqu'à maintenant, je n'ai pas vu mieux sur la bécanne. Les prix varient entre 980 et 580 francs selon qu'on se place chez Computer 3 ou Micro-Vidéo.

Les dernières nouvelles sont prometteuses, Activision sort Hacker, N-Vision, Music-Studio, Electronic Arts casse la baraque en se lançant sur le ST et on attend impatiemment des supers trucs en provenance d'Angleterre. Tramiel, si tu me lis, pourquoi tu ne fais pas ton importation correctement ?



POLARWARE

ENVAHISSEZ, RENVAHISSEZ !

Seul à bord de votre navette spatiale, vous sentez l'adrénaline monter lentement vers votre cerveau. De légères démanagements vous excitent le bout des doigts et vous sursautez lorsque l'ordinateur 1 vous annonce que vous pouvez passer en phase d'attaque. Prenant de multiples précautions (consultation des banques de données de l'ordinateur 2) vous songez à préparer un saut dans l'hyperspace qui vous permettra de fuir en cas de gros pépin. Enfin, vous plongez dans l'atmosphère étrangère de cette planète inconnue, tous vos lasers en batterie. La bataille commence !

Exceptionnellement bien réussi graphiquement, ce jeu renouvelle complètement le principe des logiciels d'arcade style *Space Invaders*. Combinant des phases de réflexes purs avec des périodes d'attaques tactiques, l'ennui s'enfuit à tire-d'aile et vous jouissez profondément de la variété des tableaux proposés. Un

ensemble de trois systèmes solaires, chacun comptant au moins trois planètes habitées, s'ouvre à votre puissance destructrice et guerrière. Sachez en profiter ! Xcel de Program Techniques pour Spectrum.



LA VALSE DES ÉTIQUETTES

Voilà une histoire qui va vous faire hurler de rire. Je m'en vais vous la raconter. Un jour, les petits gars de l'HHHébdô se sont mis dans la tête de se procurer un Atari 260ST. Ça faisait une paye qu'on voulait voir à quoi il ressemblait car en France, Atari n'étant pas très actif (c'est le moins qu'on puisse dire), l'annonce n'en avait même pas été faite. Je crois qu'il est utile de vous rappeler ce que devait être le 260ST. Au départ, il était censé être prêt à recevoir n'importe quel logiciel grâce à l'intégration en ROM du système d'exploitation (TOS et GEM). La RAM disponible devait être descendue à 256 Ko utilisateur au lieu des 512 du vieux 520ST. D'autre part, un 260STD devait voir le jour avec un lecteur de disquettes 1 Mo intégré. Le tout devait être vendu au moins 3000 francs de moins que le 520ST (les prix officiels sont très peu clairs sur le sujet et se résument à peu près à ça). Après avoir joué les Sherlock Holmes, nous avons réussi à trouver un spécimen de 260ST. Certes, on aurait préféré avoir un STD, mais un ST, c'est déjà pas mal, on va pas se plaindre.

Après avoir déballé les câbles, moniteur, drives et alimentations séparées, on s'est empressé de brancher la bête. Et là, je vous le donne en mille, ça m'a coupé la pipe (non... la chique, la chique...)

de voir ça. Le message d'erreur demandant l'introduction du TOS dans le drive. Premier soupçon. Si la bécane n'a pas le TOS en ROM, comment va-t-il faire pour charger dans ses 256 Ko le TOS qui en fait déjà 200 plus un programme qui, comme la plupart de ceux qui tournent sur 520, en fait au minimum 100. Je ne me trompe pas, je compte bien sur mes petits doigts, 200 + 100 = 300. J'm'es pas trompé, ça peut pas rentrer. Et pourtant, on se charge le TOS tranquillement, sans peiner. On fait mumuse cinq minutes, on introduit un petit soft dedans, le Basic par exemple (qui bouffe plus de 100 Ko) et pépère nous le sort sans gueuler. C'est pas mal ça, une bécane qui a 256 Ko de RAM moins 32 Ko de mémoire écran et qui accepte jusqu'à 300 Ko de programme ! Vous en bavez d'ici, hein ?

C'est alors qu'arrive le boss qui s'exclame : "Hep, z'avez pas regardé sous le capot, histoire de voir si l'étiquette d'en dessous est bien celle d'un 260 ?". On y court. Sous la bécane, il y a bien l'étiquette d'un 260ST avec un numéro de série et une date. On se retransforme en Sherlock Holmes et on voit apparaître grâce à une loupe rétractable avec échappement à gauche de fabrication serbo-croate un début de commencement de deuxième éti-

quette collée très exactement en-dessous de celle-ci. Sans vergogne, on décolle. Et qu'est-ce qu'on voit ? Une superbe deuxième étiquette avec un numéro de série et une date différente de celle du dessus et, bien sûr, la mention 520ST. Alors là, on rigole à n'en plus pouvoir. Mais qu'est-ce qui se passe donc chez Atari ? Qu'est-ce que ces rigolos nous ont encore fabriqué ?

Le responsable du pays d'où viennent ces Atari nous a assuré que tous les autres 260ST étaient strictement comme ceux-là. Qu'est-ce qui se passe ? On se paie notre tête ou quoi ?

Si les 260ST sont vendus moins cher que les 520 mais qu'ils sont en fait des 520, cela veut dire qu'Atari peut tout à fait vendre des 520 au prix des 260, vous me suivez ? Quel intérêt peut bien avoir Atari de lancer une bécane comme ça ? Ont-ils cru que per-

sonne ne les ouvrirait et ne se rendrait compte de la supercherie ? Tirer des conclusions d'une affaire comme ça n'est pas facile. En principe, vous êtes l'heureux bénéficiaire de l'histoire : un 520 au prix d'un 260, ça vaut le coup. Mais pourquoi Atari ne baisse-t-il pas le 520 au prix du 260, tout bêtement, au lieu de sortir une fausse bécane et de s'attirer des pépins ? Peut-être parce qu'ils sont nazes, ou parce qu'ils ont enfin envie qu'on parle d'eux en bien. Vous trouvez que c'est bien, vous ? Oui. Mais c'est quand même vachement vicieux comme technique.

Quoi qu'il en soit, Atari a encore une fois tenté de nous prendre pour des cons, n'y est pas arrivé et c'est dommage parce que celui qui va en pâtir, c'est le micro lui-même. Mais qu'est-ce qui nous a fait des nullards pareils ?



VENTRE SAINT-GRIS, QUELLE HORREUR !

Vraiment, je n'en reviens pas ! Le royaume de la magouille s'ouvre aux sociétés de logiciels anglaises : je vous ai déjà parlé de la société Budget Software (surnommée Budgie et appartenant à Alligata). Jusqu'à présent spécialisée dans la sous-merde logicielle, cette boîte vient de se lancer dans une nouvelle discipline encore plus fantastique : la distribution de sous-sous-merde logicielle. Rino, une jeune boîte concurrente des précédentes sort de bons et de mauvais produits, comme tous les éditeurs. Mais contrairement aux autres, elle confie la distribution des plus mauvais à d'autres comme Budgie, par exemple. Ainsi Alkahera, édité par Rino (c'est marqué en petit sur la cassette) est distribué par Budget Software (c'est inscrit en énorme sur la boîte de la cassette). Ça permet à Rino de conserver une image de marque potable et à Budgie de rester dans son créneau merdeux.



fait appel à vous pour nettoyer le pays de cette racaille basanée. Bien entendu, vous disposez du matos habituel : laser lourd, bombes à énergie, radars, écrans protecteurs... Toujours comme de bien entendu, les programmeurs qui ont pondu un jeu aussi original que celui-là en ont fait un truc à propos duquel aucun qualificatif ne peut être appliqué sans être insultant. Évitez absolument ces graphismes infects et cette sonorisation lamentable, vous risqueriez d'en souffrir indubitablement. Alkahera de Budget Software et Rino pour Amstrad.

Mais au fait, Alkahera c'est quoi ? Le jeu se rapproche fortement de Code Name Mat II, qui lui-même était largement inspiré de Star Trek. En gros vous vous trouvez dans un quadrant de la Galaxie et les méchants Zylons veulent détruire toute trace humaine de ce coin de l'Univers. Comme vous êtes le meilleur de tous les Commandants de tous les temps, on

EH, LES MINETTES ! UN SOFT POUR VOUS

La société américaine Mindscape va enfin se décider à nous envoyer, à nous pööövres européens, le logiciel dont rêvent toutes les nanas esseulées : Rambo l'infénel débarque sur trois micros du marché, IBM, Mac et Apple II. Ça fait du bien quand on voit que l'industrie ricaine ne rate jamais une occasion de faire du blé. Toujours en provenance de chez Mindscape, vous pourrez peut-être voir le premier logiciel concernant le passage de la célèbre comète de Halley dans notre ciel : The Halley Project vous enverra au septième ciel de l'aventurier

astronome. Espérons qu'un importateur se décidera à les entrer dans son catalogue avant la fin de l'année.

MOI, UN SOFT ? RÉPÉTEZ POUR VOIR !



COMME AU CAFÉ DIS DONC !

C'est décidé ! Je vais revendre mon 520ST, mon IBM PC, mon Mac, mon Apple IIc, mon MSX, mais je garde mon Commodore 64. Il n'y a rien que sur cette bécane que les programmeurs sont capables de sortir des jeux incroyables. La preuve ? La société Rino vient de sortir Z, un logiciel dont la qualité graphique n'a pas encore d'équivalent, à part dans les jeux de café et encore ! Imaginez un scrolling complètement dément qui réagit au quart

de huitième de millième de seconde, tout en présentant un décor d'une finition inégalée. Vous l'avez, là, vous le tenez, vous le voyez bien ? Ok. Maintenant, rajoutez sur ce satané décor un vaisseau hyper rapide et super armé qui doit dégommer au moins dix aliens pour pouvoir récupérer une bombe. Dès que ce fichu croiseur de l'espace profond a engrangé quelques-unes de ces bombinettes, il peut tenter de sortir de l'univers où il est retenu prisonnier en perforant un mur tournant protégeant l'accès du seul astropport du coin. Une fois cet exploit réussi, il ne lui reste plus qu'à le réitérer deux ou trois fois pour avoir parcouru l'ensemble du soft.



Je vous vois déjà en train de râler : ouais, à part ce graphisme hyper super génial, y'a rien à foutre dans ce logiciel de merde. Ça c'est vous qui le dites, toujours est-il que dans la série des programmes d'invasion alienesques, jamais au grand jamais une merveille pareille n'a déjà été programmée. Et même si vous hésitez encore, sachez que la sonorisation est du niveau des dessins : fantastique. Allez ! Faites-moi confiance encore une fois et précipitez-vous pour l'acheter. Z de Rino pour Commodore 64.

MINI MIRE

Des chiffres, ça vous dirait ? J'en profite parce que j'en ai quelques-uns à vous soumettre pour vous permettre de vous situer parmi les utilisateurs de minitels.

Donc, pour votre gouverne, sachez que le millionième minitel a été installé en septembre. C'est pas étonnant, ils les filent. Ce que les chiffres ne disent pas, c'est le nombre de ceux qui rendent leur minitel après avoir reçu leur première facture de téléphone. Parallèlement, le nombre d'appels par mois tourne autour de 14 millions toutes catégories confondues. Le trafic sur Télé-3 a considérablement augmenté depuis son inauguration. Le nombre d'heures d'utilisation est passé de 54.500 à 852.300, vous parlez d'un bond ! Tiens, un chiffre assez marquant : la durée moyenne d'une communication est passée de sept minutes à huit minutes vingt secondes en un an (d'octobre 84 à octobre 85). C'est drôle, moi, quand je vais sur HG, j'y reste toute la nuit... Transpac s'est un peu amélioré, il faut bien le dire. Ainsi, le crash qui eut lieu en juin et au cours duquel Transpac était devenu quasiment inutilisable ne se reproduirait que si le double de personnes étaient connectées en même temps. De plus, les gens des PTT se sont outillés contre les pirates et les connards puisque Télé-3 se reconnecte à présent si vous ratez cinq fois votre code. Résultat : les pirates rajouteront des procédures qui connectent à un serveur sûr tous les 5 appels et les cons paieront, ils sont là pour ça.

L'augmentation de la fréquentation de Transpac est tout à fait explicable. D'abord, le nombre des minitels a lui aussi considérablement augmenté. C'était prévu. Ensuite, les services se sont très nettement améliorés. On est loin des balbutiements des Téléconférences de Cyan où on était foudroyé toutes les trois minutes par Monsieur Déconnexion.

On a vu surgir des serveurs qui sont aujourd'hui des symboles de la télécommunication. Ceux qui étaient sur SM, Crac, Anti ou Stel à leurs débuts pourront dire "j'y étais" et on dira "voilà un brave". Côté pognon, ça marche assez bien pour les serveurs puisque pour le

bimestre septembre-octobre 1985, ils ont empoché 64 millions de francs au lieu de 7,3 l'année précédente. Ils vivent bien. Si... On peut alors évaluer le mérite qu'ont certains serveurs à ouvrir en Télé-2. Chapeau (Je dis ça pour monsieur Niollet qui est un copain, et qui rougit... je te vois d'ici papy).

1986 est censé être une année d'enfer pour les minitellistes fous. En principe, les minitels 1 et 10 auront droit à de nouvelles fonctionnalités comme la compatibilité avec les terminaux ASCII. D'autre part, les tarifs du kiosque (Télé-3) sont censés changer au cours de l'année.

Vous serez sans doute 2.500.000 fin 86 à posséder chez vous un minitel. Je vous raconte pas l'orgie. Les monovies repartent ces temps-ci. Evil Dead a refait tout son serveur, c'est beau. C'est au 90 69 88 43. Il en a profité pour ouvrir deux autres monovies un peu partout. Le premier, Evil Dead 2 (c'est original, ça) est au 90 83 77 9 3 et Evil Dead "professionnel" vous répondra au 66 27 51 84. Tout ceci est en province, dans le sud de la France et nécessite un 16 si vous habitez Paris.

UPC'Ve il fait lui aussi des folies. Des tas de nouveautés vous attendent dans la région de Chantilly au 44 58 90 74. Attention, c'est aussi en province malgré le 4 qui précède le vieux numéro.

Enfin, le plus beau, Arnaud d'Apple & Moi. Connectez-vous sur son serveur et demandez-lui de vous envoyer sa pub, elle est marrante. Ruez-vous sur le (1) 47 61 16 71. Voilà qui est dit.

Computel est désormais en multivies et au (1) 43 97 33 33. Allez donc y faire un tour, ça lui fera plaisir. Reste Ellis, le maître d'œuvre des gruyères télématiques. Sachez bonnes gens qu'il a réouvert grâce à la bonne volonté des gens de Digitelec. Merci... merci.

Après la gazette de Transpac, voici la revue des codes. Sachant que 17506053002 personnes se sont connectées au 133000348, combien de marsouins à 159001032 pattes se promènent sur Transpac ? A la prochaine.

Escapeneufg.

UN PEU PLUS DE BOUILLON

C'est Commodore Angeleterre qui s'approche lentement mais sûrement de l'indigestion de mauvaises nouvelles et de gros bouillons. Après avoir extorqué quelques subventions conséquentes au gouvernement de Thatcher contre une promesse de création de mille emplois d'ici 1986 dans une usine d'assemblage de micros du côté de Northampton, les voici encore une fois la risée du public. À la fin de l'année dernière, ils ont éjecté 250 employés travaillant sur les chaînes de montage et n'en ont conservé que 170 pour assurer les expéditions et le service après-vente. Ils se sont enfin rendu compte que seule la main-d'œuvre d'Asie du Sud-Est était suffisamment bon marché pour permettre

de vendre les bécanes à un prix compétitif. Eureka !



WANTED

ACHETEUR DE SOFT

SIGNALEMENT : POSSÈDE LA SILICON CARD*

SIGNE PARTICULIER : ACHÈTE AU PRIX REVENDEUR

Silicon panic

LA VILLE LA PLUS SOFT

* La Silicon Card : 250 F pour 6 mois.

BON DE COMMANDE

DÉSIGNATION	P.U.	QTE	T.T.C.
LA SILICON CARD	250	1	250 F
DEGAS POUR S.T.	390		
ULTIMA II POUR S.T.	540		
KING QUEST II POUR S.T.	480		
DELTA PATROL POUR S.T.	340		
MONKEY BUSINESS POUR S.T.	340		
TRANSYLVANIA POUR S.T.	390		
GRIMSON GROWN POUR S.T.	390		
MACRO ASSEMBLER POUR S.T.	680		
100 DISQUETTES 3 1/2 135 TPI POUR S.T.	2000		
100 DISQUETTES 5 1/4 48 TPI POUR S.T.	750		

MONTANT T.T.C. PORT INCLUS

NOM : _____ PRÉNOM : _____

ADRESSE DE LIVRAISON : _____

MODE DE RÈGLEMENT : N° CHÈQUE BANCAIRE

CCP

A RETOURNER A : S.A.I. INTERNATIONAL, RUE CRÉMIEUX 75012 PARIS
TÉL. : 43.42.12.12

DEULIGNE BLANCHE

Ah ! Comme j'aime le son du deuligne le soir au fond des micros. Jamais, au grand jamais je ne pourrai me passer de ces deulignes hebdomadaires, aussi qu'est-ce que vous foutez, là, les fainéants ? Hein ? Vous savez plus mettre un doigt sur une touche de clavier où quoi ? Franchement, c'est pas les idées qui devraient vous manquer, mais décidément vous êtes encore plus flemmard que moi... un comble ! Allez les mecs, un peu de productivité, j'en ai marre de récompenser toujours les mêmes pondeurs de deulignes de génie.

C'est cet infernal Fabrice BELLET (qui ne doit plus avoir beaucoup de place pour stocker tous les softs qu'il gagne) qui remporte encore le gros lot de la semaine. À partir de dorénavant, même s'il réussit un Lode Runner en deuligne, je le passe plus, y'en a marre, il prend tout le lit !

Listing Thomson n°1 (TO7 + 16Ko/TO7-70)

```

0 CLEAR,48895:A#(0)="8601B762080E8F12BF6
2008EBF1ABF620E395343524F400CBF29806810
125037E07F38EBF187E2B38800E80C1022727C10
3273EC104275AC1012E64E6060A68434025FA60
1A79050C12725F73502A79080C606225E939E606
2488234025FA682A79150C12725F73502A7948C6
06022E939C6088E
1 A#(1)="60623085CE5F408D331F1330C58D203
305BC606022F51F130E5F40201F06288E6060CE5
F408D15FE606030858D0E3305BC606225F5C6083
3058E5F403454C6288D38633504":CLS:PRINT"S
CROLL-1986":FORT=1T0186:A#T:117:POKE4889
5+T,VAL("&H"+MID$(A#(-A),T#2+A#234-1,2))
:NEXT:EXEC48896

```



La nouvelle commande dont vous disposez se nomme SCROLL, suivie d'un numéro de 1 à 4. Vous pouvez la combiner avec elle-même, et avec CONSOLE pour limiter ses effets à une zone de l'écran. N'oubliez pas de sélectionner la mémoire forme ou la mémoire couleur (&HE7C3). Enfin, matez un peu la classe avec cette démo... en deuligne !

Listing Thomson n°2 (TO7 + 16Ko/TO7-70)

```

0 C=&HE7C3:SCREEN7,0,0:CLS:LOCATE0,6,0:A
TTRE1,1:FORT=1T07:COLORT:PRINTSPC(4)*DEM
ONSTRATION":NEXT:ATTR0,0:FORT=0T06STEP2
:CONSOLE5+T,18-T:FORT=1T0112-T#16-64*(T=
6):POKEC,1:13:POKEC,0:13:NEXTI,T:FORT=5T
017STEP2:BEEP:CONSOLET,T+1:FORT=1T040:PO
KEC,1
1 PLAY"L2P":11:POKEC,0:11:NEXTI,T:CONSOLE
5,19:FORT=1T0120:POKEC,0:12:14:POKEC,1:
12:14:NEXT:LOCATE0,20:ATTR0,1:PRINT"Pre
ss ACTION":CONSOLE19,20:FORT=0T01STEP0:
IFSTRIG(0)=0THENIRND#3+1:NEXTELSEATTR0,
0:CLS:CONSOLE0,24

```



Salut la compagnie, salut la compagnie (hic !)

Listing Apple

```

1 HOME:PRINT"ATTACHEZ VOS CEINTURES, V
OUS PARTEZ POUR BATTRE LE RECORD DU MO
NDE DE VITESSE EN CHEVAL VAPEUR":FOR
I=1 TO 999:NEXT I:PRINT"PRET!":FOR
T=1 TO 700:NEXT T:HOME:PRINT"PA
RTEZ!":FOR Y=1 TO 500:NEXT Y
2 HOME:POKE 50,223:FOR X=150 TO 225:
SPEED=X:PRINT PEEK(49385)+PEEK
(49386):PRINT"TCHEUM ":PRINT PEEK
(49387):NEXT:FLASH:PRINT:PRINT
:PRINT:PRINT"BOUM!!!":NORMAL

```



Olivier MORRAL n'en manque pas et vous présente de quoi vous mettre la tête à l'envers.

Listing Amstrad

```

1 FOR I=0 TO 19:READ A#:POKE &8000
+I,VAL("&"+A#):NEXT:DATA DD,66,08,
DD,6E,04,DD,56,06,DD,5E,02,DD,46,0
0,3E,00,C3,50,BC
2 REM CALL &8000,GAUCHE,DROITE,HAU
T,BAS,DIRECTION

```



Je suis dans une pièce chichement meublée. A ma droite, une commode, en face, un lit, une porte à gauche. Je vais ouvrir le tiroir de la commode et je trouve un papier sur lequel est inscrit : "La tour noire doit être en feu". Je retourne le papier : j'ai bien fait, il y a marqué : "Au crépuscule". Ça me donne au moins une indication. Je passe une main sous le tiroir, au cas où, on ne sait jamais, mais rien. Je me dirige vers le lit : il n'est pas défait. Je regarde dessous, il n'y a que des moutons. Mais sous le matelas, je trouve un pistolet. Pas du pistolet de sac à main, non, du gros calibre, qu'on a bien en main. Je le range dans mon sac. En me retournant, je m'aperçois qu'il y a un garde qui a fait irruption dans la pièce et qui me braque. Merde.

Je lui propose de l'argent. Je n'en ai pas, mais cela lui fait baisser sa garde. J'en profite pour m'emparer du pistolet que je viens de trouver et je fais feu en visant soigneusement sa tête. Il s'écroule. Plus que cinq balles. Si ça continue à ce rythme-là, il va bientôt falloir que je trouve des munitions.

Je sors. Je me retrouve dans un couloir sur lequel donne un escalier qui descend. Je l'emprunte, je me retrouve dans le hall d'entrée. Là, je vois derrière le comptoir de réception l'employé, on ne peut plus mort, avec une tache de sang entre les deux yeux. C'est probablement le garde qui m'a menacé qui l'a dessoudé. Il tient un papier froissé à la main.

"Premier avertissement. Si les possesseurs de machines autres qu'Amstrad n'envoient pas plus de bidouilles pour leurs bécanes, il n'y aura plus que de l'Amstrad. Comme cette semaine."

Plutôt froid, comme message. Et plutôt inquiétant. Je sors de l'hôtel et je me dirige vers l'est. Rapidement, j'arrive devant une gare. J'entre et consulte les panneaux d'information :

"Pour passer Battle for Midway de cassette à disquette, sauve ce programme sur disquette "Mid" :

10 MODE 0
20 OPENOUT "D"
30 MEMORY 3999
40 CLOSEOUT
50 MODE 0
60 BORDER 0 : FOR N = 1 TO 15 :
INK N,0 : NEXT N

70 INK 1,18
80 PRINT "UN INSTANT..."
90 LOAD "HEAD" : CALL &2B00
100 LOAD "MIDWAYA" : LOAD
"MIDWAYB"
110 CALL &6179
120 CALL 0
Faire ensuite :
TAPE
MEMORY 3999
Laisser passer le premier programme de la cassette, puis faire :
LOAD ""
Une fois chargé, faire :
DISC
SAVE "HEAD", B, 4000, 7020
TAPE
MEMORY 3999
LOAD ""
Une fois chargé MIDWAYA, faire :
DISC
SAVE "MIDWAYA", B, 4000, 25484
TAPE
MEMORY 35000
LOAD ""
Une fois chargé MIDWAYB, faire :
DISC
SAVE "MIDWAYB", B, 35000, 2588
Il suffit pour exécuter le programme de faire RUN "MID" sur la disquette."

Je me dirige vers le guichet et demande un billet pour Midway. Je vais ensuite attendre le train sur le quai. Je vérifie le compartiment et la place, lorsque le train arrive. Je grimpe dedans et fonce droit sur mon siège. Le train démarre, et j'attends.

Au bout d'un moment, je me rends compte qu'il ne se passera pas grand-chose si je ne précipite pas l'action. Je me lève et vais vers le compartiment-bar. Arrivé là, je lorgne du côté des gens qui s'y trouvent : un vieux type genre savant fou, un gros à moustache qui sue en bouffant, une nana à côté de laquelle Sandrine Bonnaire ressemble à une limande qui vient de passer sous un rouleau-compresseur, et le barman, traits tirés et les yeux rouges. On se croirait dans un mauvais polar bourré d'archétypes vieillots. Je m'assieds et regarde la carte :

"Voilà de quoi résoudre sans mal "Meurtre à grande vitesse" sur Amstrad. C'est le cheminement qu'emploie Patrick Fabre. Composez le 12 sur le téléphone (voiture 4, au bar) et patientez 15 sonneries : vous obtiendrez une liste de numéros de téléphone et de

BIDOUILLE GRENOUILLE

minitel. En les composant, n'oubliez pas de faire le 16/ suivi du numéro. Pour le minitel, sur le serveur Pharmatel il y a deux produits que vous pouvez demander : le Thanatox (produit qui appartient à Mme Tricot) et le Neurofix (qui appartient à Mlle Voss). Une fois renseigné sur les effets de ces deux produits, vous en saurez peut-être plus sur l'affaire. Pour le fichier Interpol, lorsqu'on

appuyer sur A. Après le point d'interrogation, tapez RUN. Il apparaîtra : CODE ? Tapez alors MARI-GNAN, puis quand TEXTE ? apparaîtra, tapez la première partie du message déchiré, qui est : F ?ZANHJ1C8ZMHX;0N ?XSEG;S ?FLPEJD1/EçREOISG9P ?HDK-PT7TG. Attention, le T entre P et 7TG n'est pas inscrit sur le message, mais sur une feuille séparée.

jeu de la cassette originale à une autre, en le transformant de façon qu'il ne soit plus sous forme de fichier. Sauvegardez ce programme sur une cassette vierge sous le nom de "USHER" :

10 MODE 0 : BORDER 0 : INK 0, 0 :
INK 2, 13 : INK 10, 3 : INK 6, 26 :
INK 4, 3 : INK 8, 1 : INK 12, 24 : INK
15, 26
20 MEMORY 20479
30 LOAD "IUSHER1", &C000
40 LOAD "IUSHER2", &5000
50 LOAD "IUSHER3", &7800
60 REM TOUS LES POKES SONT
A METTRE ICI
70 CALL &5000

Taper ensuite ce programme :

Introduire la cassette originale et faire RUN.

Le chargement fini, retirer l'original et introduire la cassette vierge à la suite du premier programme. Appuyer sur REC et PLAY et n'importe quelle touche. Ainsi, pour modifier le jeu, il suffit de faire LOAD "USHER", EDIT 60, mettre les POKE et faire RUN.

Voici les poke en question :
POKE &6798,0 donne des vies infinies.
POKE &6324,0 : POKE &6325, &3E : POKE &6326, &FF permet de faire des sauts dans le vide, pratique dans les salles 2 et 4. Dans celle-ci, par exemple, il est désormais inutile de reprendre la plaque qui bouge au retour, il suffit de se mettre au bord et de sauter.

On peut définir soi-même l'ordre d'apparition des salles. Il suffit de faire POKE X,Y ou X est l'adresse de l'ancienne salle et Y le code de la nouvelle, selon le tableau suivant :

SALLES ADRESSES CODES
2 &6395 2
3 &639D 3
4 &63A5 4
5 &638D 5
6 &63C5 6
7 &63CD 7
8 &63D5 8
9 &63DD 9
X &63AD &A
Y ? &B

Ca permet au moins d'aller jusqu'au bout."

Je cesse d'écouter et regagne ma place. Mes affaires n'ont pas bougé, mais je sens à un je ne sais quoi d'imperceptible que quelque chose a changé. En fouillant mes poches, je m'aperçois qu'on y a glissé subrepticement un mot ainsi libellé :

"Pour recopier Bridge-It, il faut taper :
POKE &AC03, &AE : POKE &AC02, &45 : POKE &AC01, &32
puis charger la présentation et faire LOAD "B.IT". P. Ensuite, faire LOAD "T", B, 11500 et SAVE "T", B, 11500, 5000. Puis faire LOAD "PIC", B, 27500 et SAVE "PIC", B, 27500, 16383.
U2 est derrière vous, ne vous retournez pas."

Je me retourne, à temps pour réaliser qu'on vient de me tirer une balle en plein front.

Vous avez résolu 34% de l'enquête. Voulez-vous rejouer (O/N) ?



vous demande le code INSEE, entrez le vôtre et si vous ne le connaissez pas, voici une suggestion : 171030491370007. Vous aurez alors accès au fichier. Là, vous avez la possibilité de demander des renseignements sur les personnes suivantes : Voss, Mozarella et Garnier (dangereux). Vous pouvez même taper votre nom.

Pour ouvrir la mallette de la voiture 1, il suffit d'écouter le mécanisme : il clique sur 1720. Comme la molette est à l'envers, il faut faire 6275. Pour se servir du micro de la voiture 7, il faut fouiller le sac vert et

il suffit ensuite de décoder la deuxième : T;JSCHHHC VQOLUU7JM ?K;JQKNCJUYCKMKJU ?GC. Ca permet de savoir qui est le coupable..."

Le barman arrive et prend ma commande. Je me suis assis non loin du gros et du savant fou. Ils discutent entre eux et j'arrive à entendre des bribes de conversation :

"Écoutez, mon cher Ferrier, vous ne pourrez pas nier que votre déplombage d'il y a deux semaines de House of Usher était insuffisant. Certes, mais je peux y remédier. Voilà comment faire pour copier le

10 FOR I = 4000 TO 4033 : READ
A : POKE I,A : NEXT I : CALL 4000
20 CALL &BB18
30 SAVE "IUSHER1", B, &C000,
&4000, &C000
40 SAVE "IUSHER2", B, &5000,
&2800, &5000
50 SAVE "IUSHER3", B, &7800,
&2800
60 DATA &21, &00, &C0, &11, &00,
&40, &3E, &17, &CD, &A1, &BC
70 DATA &21, &00, &50, &11, &00,
&28, &3E, &B2, &CD, &A1, &BC
80 DATA &21, &00, &78, &11, &00,
&28, &3E, &5F, &CD, &A1, &BC,
&C9

MUSIQUE

EDITO

Décidément c'est l'hécatombe... La semaine passée, j'évoquais dans ces lignes la disparition de Phil Lynott, et voilà que celle de Balavoine est survenue, brutale, au milieu du vent et des sables du désert. Étrangement, les paroles de ses dernières chansons étaient pleines des angoisses que lui inspirait la mort inutile et injuste de tant d'enfants sous les cieux

arides. C'est là que sa voix s'est éteinte, prisonnière d'une machine de métal. En reste juste les échos : S.O.S. écrit avec l'air..."
 "Je dessine à l'encre vide un désert..."
 "Tout était clair comme de l'eau"
 "Contre le passé y a rien à faire"
 "Il faudrait changer les héros"
 "Dans un monde où le plus beau reste à faire..."

BLABLA...

JEAN-CLAUDE ASSELIN

Lorsqu'on l'extrait du duo infernal et non moins célèbre qu'il anime avec Jean-Yves Lacombe, Jean-Claude Asselin reste néanmoins cette sorte de dadaïste oulipien uniquement occupé à faire dévier la réalité - artistique ou non - de sa morne progression



routinière. En 1986, Asselin se présente déjà comme mandoliniste (!) - et il joue beaucoup - mais aussi comme musicien-acteur burlesque, comme auteur-poète, comme compositeur de musique pour

SHOW DEVANT

* PIERRE MEIGE, du 24 au 30/1 - Paris (Le Bleu Ivre)

boîte à musique, comme jazzman plus ou moins fou, etc... Un bref coup d'œil sur l'histoire de sa vie vous éclairera sans doute mieux sur le personnage.

Asselin : "La musique, pour moi, commence vers 17 ans. Avant, j'étais le genre premier de la classe. Pas de musique. Pas de sorties... J'ai fait une fugue avec un copain. On se fait piquer à la frontière italienne. Et j'arrête le lycée. Rien à foutre du BAC. Mais je savais déjà un peu ce que j'avais envie de faire. Je me mets donc à

SHOW DEVANT

* FRANCIS CABREL, du 28/1 au 16/2 - Paris (Olympia)

jouer de la mandoline pendant trois heures par jour sur les programmes de FIP. Au bout d'un moment, je reprenais carrément les phrases d'oreille. Un coup Mozart, un coup Charlie Parker, un coup un guitariste de rock. Pour bouffer, je faisais toutes sortes de petits boulots... A 20 ans, je suis réformé après un mois de service militaire. Je décide que je ne travaillerai plus qu'à un truc qui m'intéresse. Presqu'aussitôt, je trouve un job de gui-

tariste électrique dans le groupe Crazy Cajun. Pendant deux ans, on a gagné en moyenne 2000F par mois. Je travaillais ma mandoline dans le train ou dans l'autocar, mais je n'en jouais jamais sur scène." En 77, le groupe dissous, Asselin monte son quartet à corde, lui à la mandoline, un violon, un banjo et Lacombe à la contrebasse. Skunk a un répertoire essentiellement swing et be-bop. Ça dure un an. Ensuite, pendant que Lacombe part jouer avec des groupes de jazz, Asselin fait du café-théâtre, racontant des histoires et jouant "des instrumentaux de mandoline complètement nazbrocks, presque contemporains. Et petit à petit, j'ai commencé à mettre certaines de ces histoires sur certaines de ces musiques. Ça ressemblait à tout sauf à des chansons". Fin 79, les deux compères se retrouvent et montent leur duo mandoline/contrebasse. "J'avais envie de le faire depuis longtemps, parce que c'est la main gauche et la main droite du piano. Dans la musique que je fais, j'aime que les accords soient suggérés plutôt que plaqués." Suit une série de spectacles : "Les Employés du Jazz et de l'Eclecticité", "Lacombe Asselin" (tout court), "Clémentine et Clémentine, la Contrebasse et la Mandoline" (spectacle pour

SHOW DEVANT

* INXS, le 24/1 - Lyon

enfants). Le duo marche de mieux en mieux et son passage à La Vieille Grille lui vaut d'être engagé au Théâtre Fontaine en 82. Le succès se traduit par des tournées de 120 concerts par an. Ces derniers temps, les duettistes ont préféré calmer le jeu, consacrant plus de temps à leurs passions réciproques. Celle d'Asselin : "la bidouille des objets, des mandolines, la bidouille des mots." Mais aussi des expériences musicales multiples, avec son ami le saxophoniste Philippe Herpin, le délirant Hector Zazou, le jazzman Jamaaladeen Tacuma, des groupes de funk, de rock, de jazz...

Les 31 janvier, 1 et 2 février, Jean-Claude Asselin s'exhibera en solo au Dunois (28 rue Dunois 75013), où il compte faire montre de ses multiples talents, du burlesque au free-jazz, en passant par ses "Cinq Pièces Dociles" pour boîte à musique. Rien de tel pour se nettoyer la tête des programmes lancinants d'NRJ !

MICRO... SILLONS

PINO DANIELE

Ferryboat (Magnetic Records/Dist. Pathé Marconi)

Initiateur de la nouvelle musique napolitaine, Pino Daniele sut donner un élan extraordinaire à cette sorte de variété pop-rock fortement teintée de jazz, ainsi que de plus légères influences traditionnelles, qui place la production italienne un cran au-dessus de celle des autres pays d'Europe Continentale. Ce Ferryboat, s'il est entièrement chanté, réserve une production



artistique délicieusement séduisante qui met en scène des musiciens aussi brillants que Karl Potter, Mino Cinelu, Steve Gadd ou Gato Barbieri, parmi une brochette d'excellents instrumentistes italiens. Pino Daniele, lui-même, fait preuve d'un talent

SHOW DEVANT

* THE CULT, le 27/1 - Rennes, le 28/1 - Nantes, le 30/1 - Paris (Eldorado), le 31/1 - Lyon



de compositeur et d'arrangeur proprement exquis. Avec lui, ni la caresse du soleil, ni le roulis lascif d'une mer chaude et bleue ne sont jamais très loin. A cette nuance près que cet album est beaucoup plus beau qu'un album de photos de vacances.

SHOW DEVANT

* MICRODISNEY, le 24/1 - Tours, le 25/1 - Rouen

PAOLO CONTE

Come Di (Le Chant du Monde/ Dist. Harmonia Mundi)

Restons dans les paysans italiens, mais ceux emprunts de l'élégance désuète des stations balnéaires qui concurrent la splendeur du début du siècle. Paolo Conte n'aurait sans doute pas été déplacé dans

SHOW DEVANT

* BREATHLESS, le 24/1 - Massy Palaiseau, le 25/1 - Strasbourg, le 26/1 - Toulouse, le 27/1 - Bagnolet CLUB, le 30/1 - Ris Orange

les décors du "8 1/2" de Fellini, assis derrière son piano grand queue laqué noir, grisonnant des cheveux à la moustache. Il aurait su chanter avec nostalgie les plaisirs simples du temps jadis et ces petites incongruités qui marquent de leur sceau indélébile le souvenir des êtres du passé, compagnons de joyeux instants ou femmes dont une seule note évoque le parfum. La voix de Paolo Conte est pleine de ce mélange de cynisme et de tendresse que l'on retrouve dans l'inspiration du cinéaste. Elle fait également rebondir les sonorités octueuses de la langue de Dante, mettant en relief sa majestueuse force expressive. (Les textes étant traduits, on pourra en goûter toutes les subtilités).

PAUL BOUSSARD

J't'aime bien 45t. (Pathé Marconi)

Voilà le genre de chanson qui vous colle à la peau, qui vous colle aux rêves, qui hante vos états de veille. Musique aux accents électroniques racés, production toute en finesse. Textes où les associations d'images jouent comme les plans cut d'un thriller : "heureux-ment qu'y a l'swing des songs, quand t'oublies les ping qui pong..." Paul Boussard est à élever au rang des Bashung and C°. Il serait souhaitable et fort mérité que ses chansons s'installent sur les ondes.

SHOW DEVANT

* THE APARTMENTS, le 25/1 - Paris (Rex Club)



FRANCIS CABREL

Les parisiens ne peuvent pas l'ignorer, Cabrel sera chaque soir sur la scène de l'Olympia du 28 janvier au 16 février. Et pourtant, il répète en leitmotiv depuis quel-

ques années qu'il veut arrêter de faire le chanteur. En fait, ce qui l'angoisse le plus, selon lui, c'est d'avoir à faire des disques, d'être contraint d'écrire des chansons afin de remplir son contrat. Notre gersois enfante apparemment dans la douleur, son problème principal étant d'avoir à se persuader qu'il a des choses à dire qui pourraient intéresser ses auditeurs. Pour les chansons d'amour, pas de problème, ça vient tout seul. Mais au diable la facilité, Cabrel n'a pas l'intention d'être identifié à un glorieux roucouleur de bluette. Chez lui, sincérité doit se conjuguer avec lucidité. Alors il trime, retravaille ses paroles des dizaines, si ce n'est des centaines de fois. Il a pu mettre jusqu'à un an et demi pour mener à bien les textes de "Said et Mohamed" et trouve un peu décevant que ses fans, comme le business, lui réclament

SHOW DEVANT

* INDOCHINE, le 24/1 - Lille, le 26/1 - Rouen, le 28/1 - Strasbourg, le 29/1 - Dijon

encore et toujours un autre "Je l'aime à mourir", qui lui est venu si facilement au bout des doigts. Difficile de se défaire de l'image qui s'accroche au chanteur dès le premier succès. Il y aura bientôt sept ans que Cabrel a percé, avec son deuxième album. A l'époque, on avait accentué son look "retour à la terre". Les cheveux longs et la moustache, il les portait déjà, mais on lui a fait enfiler le futaï de velours à grosses côtes, les écrase-merdes, etc. C'est



tout juste si on ne l'a pas fait monter sur une scène avec une chèvre... Sacrés farceurs que ces faiseurs de look ! Mais, quand il s'agit d'expliquer ensuite qu'on n'est pas un berger, qu'on est fou de rock depuis l'âge de 15 ans, qu'on jouait dans les bals avec un vrai groupe et des guitares électriques, plus personne n'est prêt à vous croire.

En fait, ce n'est qu'en le voyant sur scène qu'on commence à saisir le personnage sans tous les miroirs aux alouettes déformants. Même si, ces dernières années, il a eu une fâcheuse tendance à se présenter dans le costume uniformisé des "chanteurs qui passent en télé", on le sent franchement maître de lui, de sa musique et de son groupe, lorsqu'il est sur les planches. Le tempo des chansons s'accélère avec bonheur. Les guitares arrachent les sons les plus rauques, les plus distordus, les plus cathartiques aux amplis. En fermant les yeux, on irait presque jusqu'à s'imaginer Cabrel en cuir noir... Tu te rends compte : Francis en cuir noir ! (avé l'accent)... Et ouais, la scène, c'est son domaine, et il aime, le Francis. Rien à voir avec la minerie qu'il se paye à écrire et composer. Parce que la scène, c'est du direct, de la sensation physique, du feeling brut. Exactement ce qui lui convient à Cabrel. Alors, il me semble qu'on peut le mettre en doute quand il prétend vouloir laisser tomber le métier, parce que cette magie de la musique "live", on ne la retrouve nulle part ailleurs. Mais pour connaître sa décision définitive, il faudra attendre qu'il ait livré le dernier album qu'il "doit" à sa maison de disque CBS, et qui sera peut-être un "live à l'Olympia".

INFOS TOUT POIL

* Avant d'entreprendre sa tournée française, Indochine est allé se réchauffer en Suède. Pas besoin de casser la glace, elle fondait d'elle-même tant l'ambiance était chaude

* Mille excuses : Sur le n°117, on vous annonçait le concert exceptionnel qui devait réunir Seltzer, Vander, Fatou-Bloom et les autres, sur la scène du Casino de Paris le 13 janvier. L'annulation est arrivée à la dernière minute. Le concert devrait être reporté au 26 février. On vous tiendra au courant.

* Du nouveau chez les groupes blacks de Paris. Mory Kanite qui vient de signer chez Barclay (remis en route par Philippe Constantin qui contribua largement aux succès d'Higelin et de Téléphone) termine actuellement l'enregistrement d'un nouveau disque au Studio Plus Trente. Pour la réalisation artistique, il est allié les talents de guitariste et de pianiste de jazzman David Sancious. D'autre part, on attend incessamment la sortie des disques de Ghetto Blaster et de Xalam.

* Si vous avez besoin de dépaysement, le théâtre de la Bastille vous offre un voyage musical autour de la Méditerranée, avec :

- les 28 et 29/1 le Turc Talip Öskan merveilleux joueur de "saz" (luth à long manche) et interprète de la tradition turkmène
- les 30, 31/1 et 1/2, l'Égyptien Hussein El Masry maître et grand virtuose du "oud" (luth arabe)
- les 4, 5, 8 et 9/2, l'Algérienne Reinette l'Oranaise, extraordinaire chanteuse, héritière de la tradition arabo-andalouse.

EDITORREUR

On avait tout à craindre du Festival du film fantastique d'Avoriaz, cuvée 86 ! Une sélection ramollie avec la quasi-disparition de la S.F. et une pluie de films d'horreur à tendance parodiante, psychologisante ou lougarisante. Plus un jury hyper BCBG. Résultat des courses : le Grand Prix à *Dream Lover*

d'Alan Pakula (Les hommes du Président, Le choix de Sophie, pas vraiment un "branché" fantastique) : une violée voit son violeur partout et veut se venger. Peu de sang et beaucoup de psychanalyse ! Le Prix spécial du Jury à *Link* de Richard Franklin : un chimpanzé-cobaye, plus intelligent que son con de chercheur (ben voyons !), va tout casser de ses grosses mains velues ! Bref tout baigne... Mais où est passé LE fantastique ???

JACO

GINGER ET FRED

de Federico FELLINI

16/20

avec Giuletta MASSINA (Ginger, Madame Fellini depuis la nuit des temps) et Marcello MASTROIANNI (Fred, le complice de toujours) : Fellini n'a pris aucun risque pour sa distribution... Et il a eu bien raison tant ces deux-là sont rares et attachants.

Ho les mecs, revenez quoi ! Fuyez pas en hurlant comme des libellules en rut ! C'est pas pasque vous avez lu F.E.L.L.I.N.I. en grosses lettres sous le titre du film que vous devez renoncer à tout jamais à aborder le dernier accouchement du grand gynécologue italien. Tenez, moi, par exemple (c'est un très bon exemple, je vous remercie de me l'avoir donné !), je me con-

sidère plutôt comme un fan du maestro, surtout pour *La Dolce Vita*, *Huit et demi* et *Fellini's Roma*. Mais ça ne m'a pas empêché d'abandonner lâchement le *Casanova* ou *La Cité des Femmes*, quand les fantasmes et les délires soi-disant géniaux ressemblaient surtout à du remplissage futile !

Fellini aime alterner ses constats sur l'état de la société italienne et ses visions fantasmagoriques sur les lieux mythiques. Après le mariage poétique entre l'océan, la mort et le chant dans *Et vogue le navire*, il revient à une errance du premier type : comment va l'Italie aujourd'hui ?

Le constat est simple : les Italiens continuent de bouffer, de baiser, de se marrer un maximum mais le rire gras a cédé sa place au rire cathodique et jaune. On ne rit plus de soi mais on rit des autres à travers les sous-Sabatieries (si, si c'est possible !) des télé privées italiennes. En cela, et même si Fellini s'en défend, *Ginger et Fred* est d'abord un pamphlet au vitriol contre les télé Berlusconi : toute l'action est centrée autour de la préparation, puis du déroulement d'un show grand public (c'est-à-dire, qui prend le public

pour des cons !) consacré à tout ce que le pays des macaronis compte de curiosités grotesques et de monstres hideux. Des nains, des sosies, des dames aux très gros poumons, tout y est, même une femme récompensée pour avoir réussi à ne pas regarder la télé pendant un mois !!! Fellini a même poussé le vice à saucissonner spontanément son film de spots de pub bidons qui, à eux seuls, méritent le détour ! Et puis au milieu cet énorme foutoir passent deux anges vieillies et dépassés, deux danseurs qui imitaient Ginger Rogers et Fred Astaire dans les années cinquante, séparés par jalousie et par lassitude, et qui

se retrouvent pour assouvir la malsaine curiosité des rituels téléphages ! Comme leur chorégraphie d'antan ils croient retrouver tout ce qui faisait leur charme et leur passion passée; mais en fait d'élixir de jeunesse ils vont surtout se heurter à leur rhumatismes et à leur asthme ! Le film est un peu trop long et les va-et-vient entre la foire télévisuelle et le pathétique des retrouvailles de Ginger et Fred ne sont pas toujours réussis... Mais abondance de plaisirs nuit rarement à la satisfaction du spectateur ! Romantique et nostalgique, tout autant que délirant et cynique. Inutile et essentiel en même temps.



L'HISTOIRE OFFICIELLE

de Luis PUENZO

avec Norma ALEANDRO (Alicia, prix d'interprétation féminine à Cannes l'an dernier, un prix incontestable pour une fois !)

Buenos Aires, mars 1983. Alicia est une prof d'histoire parfaitement ringarde et popote. Roberto, son pourri de mari, lui a expliqué que ceux qui avaient été emprisonnés et "cuisinés" par la junte militaire (au pouvoir de 1976 à 1982) n'étaient que

17/20

d'affreux subversifs qui ne méritaient que ça !

Manque de bol pour lui, les subversifs exilés reviennent peu à peu au pays et racontent ce qu'ils ont subi : ainsi d'Ana, l'amie d'Alicia, violée et torturée pendant 36 jours pour ? Pour rien tout simplement !

Ana révèle aussi à Alicia l'existence d'un trafic d'enfants dans les prisons qui consistait à arracher leurs bébés aux mères "condamnées" et à les vendre aux citoyens méritants... et payeurs. Prise d'un effroyable doute, Alicia se lance à la chasse de l'acte de naissance de leur fille adoptive, Gaby, rapportée à la maison par Roberto dans de bien douteuses circonstances. Rien ne résistera à cette recherche ni la prise de conscience qui l'accompagnera, au péril même de tout ce qui faisait le bonheur d'Alicia jusqu'alors.

Autant vous l'avouer rapidement : c'est pas vraiment le genre de film à aller voir un jour de profonde déprime. C'est pas gai du tout, du tout; on rame durant près de 2 heures dans un bateau ivre de douleurs, d'angoisses et de désespoir. Le bonheur



semble toujours à portée de main, mais demeure farouchement inaccessible comme dans un mauvais rêve.

Épaulé par une fantastique Norma Aleandro (oui, je sais, je me répète !), le film est horrible de juste, de simplicité et d'émotion. Ici, pas d'effets spectaculaires ou de voyeurisme déplacé, le foulard blanc et les yeux délavés par les larmes des "folles" de la place de Mai (les grand-mères des disparus) suffit à notre envoûtement. Et nous fait oublier un ton quelquefois trop austère et une distribution par trop inégale. A voir par devoir, pour savoir !

CHORUS LINE

de Richard ATTENBOROUGH

8/20

avec Michael DOUGLAS (Zack, sinistre et ambigu à souhait, la seule satisfaction du film) et nos petits préférés de la troupe : Gregg Burge (Richie), Yamil Borges (Morales) et Janet Jones (Judy)

Question à 10 dollars : Quoi que c'est une "Chorus line", hein ? ? Tictac tictac, on laisse passer les 10 petites secondes... Et paf, le gong ! On sèche ? On a perdu ? Heureusement que tonton Jacq est là pour vous servir la bonne réponse : la Chorus line est tout bêtement la ligne blanche, tracée sur le devant d'une scène, sur laquelle se placent les comédiens qui passent une audition. Planqué dans la pénombre de la salle, le metteur en scène voit tous les candidats, alors qu'eux ne peuvent qu'entendre sa voix !

Le principe de *Chorus Line* est au départ excitant : donner en pâture aux spectateurs les auditions pour un spectacle qu'ils ne verront jamais ! Mais un scénario qui tient en deux lignes dans un décor unique qui est en fait une scène sans aucun décor pouvait faire craindre le pire. Et c'est ce brave Richard Attenborough, tout auréolé de ses huit Oscars pour Gandhi, qui est

s'ouvre. Au bout d'une première sélection ils ne sont plus que 17 sur la chorus line, à la merci des caprices cruels et voyeurs de Zack, le metteur en scène. Il veut tout savoir d'eux, les entendre causer, gueuler, pleurer : en clair il veut leur faire sortir leurs tripes !

Et c'est là que le film dérape : mais à partir du moment où on se tape les 17 séances de déballage intime le film s'enroule désespérément sur lui-même et va se traîner pendant deux (longues) heures à tenter de nous intéresser à des destins qui n'accrochent jamais. Toute la grosse machinerie tourne à vide malgré des tonnes de bonnes intentions !

Les chorégraphies, créées pourtant par

BANANA'S BOULEVARD

de Christian BALDUCCI

2/20

avec Les Forbans (tous nuls, merci !), Popeck, Evelyne Dassas, Gérard Hernandez, Dominique Zardi. Je ne leur en veux pas, il faut bien qu'ils aient de quoi bouffer !



J'avais le tort de croire de penser que les chanteurs en avaient fini avec leurs productions auto-suffisantes et auto-nulles. Le genre nous a déjà donné tant de graves navetés (e t de bides) que je le croyais abandonné. Qui se souvient en effet des tremolos gercés de Tino Rossi, des swings dans la braguette d'Elvis ou des pénis tenciers fissurés de Johnny ? ? On pourrait sortir du rang les films des Beatles qui revendiquaient un humour iconoclaste, avant-coureur du style ahurissant des clips vidéos.

Depuis quelques années nos vedettes du show-biz ont même eu la bonne idée de se transformer réellement en comédiens (Souchon, Mitchell), au lieu de se servir connement de quelques kilomètres de péloches pour promouvoir leur dernier tube.

Les Forbans n'ont absolument retenu aucune leçon, vaillamment aidés dans leur beauferie par un Balducci au meilleur de ses capacités cinématographiques proches du zéro absolu. On pourrait juste sauver de l'infâme bouillie les quelques apparitions succulentes de Popeck, mais c'est tout et c'est bien peu. Je vous raconte même pas l'infâme bouillie pour pas passer une deuxième fois pour un con (la première fois c'était quand je suis allé voir le film !). Au fait, le dernier tube des Forbans s'appelle *Banana's Boulevard*, étonnant noon !!



tombé dans la gueule du loup et qui a sacrifié deux années de sa sénilité précoce pour nous offrir la première grosse déception de l'année !

Le film s'ouvre sur la queue impressionnante des candidats à un rôle dans une comédie musicale, qui battent le pavé du trottoir de la 42ème rue à Broadway, New-York.

Tous sont prêts à tout pour décrocher ce rôle, la danse c'est leur pied et leur gagne-pain. Éliminé et c'est la galère qui recommence. Sélectionné et c'est le rêve qui

Jeffrey "Flashdance" Horneday sont frileuses, à part celle de Richie, *Surprise* dont on a d'ailleurs tiré le seul 45 tours de la B.O. *Pire*, les chansons sont bêtes à mourir dans le genre "mon père me battait, ma mère buvait, wooho c'était le bonheur !". De temps à autre on se surprend à ressentir une vague émotion pour les bébés danseurs, mais ça ne dure pas et on se rendort coolos !

Bon, ils ont dansé tout l'été pour faire ça, mais moi je vais chanter ailleurs pour l'hiver !

ATTRAPE-NIGAUD

LES INTERDITS DU MONDE de Chantal LASBATS

sur un texte nullissime de Monique Pautel, dit sensuellement par Françoise Vatel (toutes d'illustres inconnues, qu'elles le restent ! !)

Comme vous vous en doutez, on a droit à une énième resucée du type "les interdits

de Trifouilly-les-oies" avec 30 secondes vaguement choquantes sur un total soporifique de 90 minutes ! En vrac, des cérémonies vaudoises (et non pas vaudoises, comme on dit à Genève) où quelques ahuris bouffent des crapauds et des serpents crus, une partouze BCBG dans une morgue aux States, des crucifixions volontaires aux Philippines, des frivolités sado-

maso (uro-scato) à Berlin ou une école de travalos au Brésil dont on ne voit aucune image ! !

Le bouquet est atteint avec les séquences filmées en France, à l'évidence reconstituées en studio, à savoir une séance d'initiation dans une secte luciférienne, un bordel où les putes sont des mecs, une partouze échangiste et une boîte pour lesbiennes. J'vous le demande : où sont les interdits et les inédits terrifiants promis dans la pub ? A voir pour la nullité du jeu des comédiens et l'inénarrable commentaire socio-cul, à l'indigence biblique du style "comment ont-ils pu en arriver là ? !". Bref, vraiment pas de quoi fouetter son esclave, même s'il ne mérite que ça ! !

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 !**

**GAGNEZ 156 FRANCS
SUR VOTRE
ABONNEMENT.**

**8 FRANCS
LE NUMERO**

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 ?



LES CONSEILS DE MÉMÉ MICRO



Mémé Micro (à droite) : "Hé oui, ma bonne dame, l'HHHHEBDO est à 8 francs au lieu de 11. Abonnez-vous ça vaut le coup. Ah, si mon pauvre mari était encore là..."

Maman (à gauche) : "Hooooo !"

Papa (au centre) : "Chic un paquet de moins à porter."

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

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

Etranger :
496 francs
256 francs

Nom : Prénom :
Adresse complète :
Ordinateur utilisé :

Règlement joint : CCP

Chèque bancaire ou postal

B.D!

EBDITO

Je viens d'avoir une longue discussion avec un copain. Discussion d'où il ressort clairement que nous n'avons pas du tout les mêmes goûts, n'ayant pas les mêmes systèmes de références. Pour les tarés, je traduis : une bande dessinée dans laquelle on voit un type qui dit à un autre : "mais c'est pas un fa dièse, c'est un si bémol !" ne fera rire que des musiciens. Une bd dans laquelle un type dit : "c'est pas le delco, c'est les vis platinées !" ne fera rire qu'un mécanicien. Donc, je considère qu'il est difficile de juger de façon impartiale une œuvre d'art quelle qu'elle soit, puisqu'on ne la juge que par rapport à son propre système de références. Je sais, ça fait douze millions d'années que tout le monde l'a

déjà dit, je répète, tout ça, bon. Il y en a peut-être qui ne s'étaient pas rendu compte. Bref, c'est la raison pour laquelle les titres de cette semaine comportent tous SDR : ça veut dire Système De Références. Je voulais même mettre trois points d'exclamation à chaque album, puisqu'on peut toujours trouver un SDR qui colle parfaitement à l'album. Par exemple, Loustal mérite le maximum selon le SDR Coucho, parce que Coucho est le seul à apprécier Loustal. Mais faut pas déconner, je vais quand même leur donner mon appréciation à moi, selon le très fameux et très bon SDR Milou. Milou (l'homme qui réinvente la philosophie de comptoir toutes les semaines en direct et sans filet).

SDR VIEUX COMBATTANT DE MAI 68



Un nouveau Cabu. Gênant. On est partagé entre l'admiration et la déception. Admiration parce que, putain, quelle patte ! Qu'est-ce qu'il dessine bien ! Qu'est-ce qu'il est percutant ! Et déception parce que, quand même, il aurait pu évoluer un peu plus, ça ne lui aurait pas fait de mal. On dirait qu'il se croit encore sur les barricades, les cheveux au vent à crier des slogans cons. Autant on trouve du bon (un beauf devant sa télé, c'est le journal : "Thatcher vient de libérer 2000 prisonniers en Angleterre..." Et le beauf hurle : "Badinter, démission !", ou alors "Tapie et ses carottes"), autant on déplore le mauvais (les vannes intellos sur Glucksmann, July, Bernard Henri-Lévy ou le général Imbot dont tout le monde se contrefout royalement). Ceci dit, sa vision du jeune bcbg, bien dégagé sur les oreilles, prêt à suivre aveuglément Bernard Tapie et Raymond Barre parce que ce sont des "gagners" vaut le coup d'œil. Ça aurait tout de même plus de force si c'était dégagé du contexte "j'ai fait Mai 68 et je le referais bien, tout ce qui a suivi est nul, j'ai fait les barricades, moi, mon p'ti



gars". Parce que c'est bien gentil, mais c'est exactement ce qu'il reproche aux anciens combattants de 39-45. En plus, à Apostrophes, il était nul.

BIEN DÉGAGÉ SUR LES OREILLES de CABU chez LA DECOUVERTE, 65 idées anciennes.

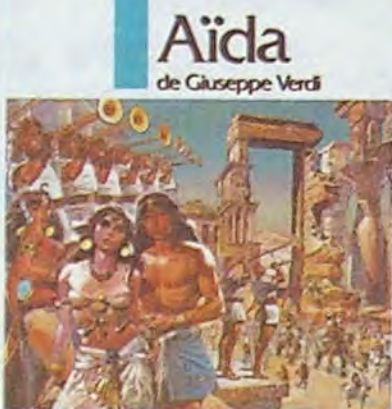
SDR FAN DE VERDI



Deuxième of the série "Opéra tombé dans le domaine public - Bande dessinée". Aïda est presque aussi chiant que Carmen, parce que là aussi, on comprend

l'histoire. Et elle est aussi con que l'autre. Seul point actuel : ça cause des Éthiopiens (je suis d'une mauvaise foi crasse, je sais). Et les dessins sont un peu mieux que l'autre, surtout les nanas, qui sont drôlement bien dessinées, mais pas assez à poil à mon goût, mais on ne peut pas tout avoir.

dessins : Pierre FRISANO adaptation : Raymond MARIC



AÏDA de FRISANO et MARIC (and a little bit from VERDI) chez ALLIANCE MEDIA, 49 ccp à l'ordre de "Ethiopie sans chanteurs".

SDR MAIGRET



Dans la série "noir comme un polar", voici "Moi un flic" de Bob Powell. Pour vous donner une idée de la haute teneur philosophique du truc, je vous cite quelques extraits. Le héros se trouve sur les lieux d'un crime. Il demande à son adjoint : "Tu as trouvé quelque chose ?" et son adjoint répond : "Juste cette lampe de poche, semblable à des millions d'autres..." Là, on commence vaguement à se douter que cette banale lampe de poche a quelque chose à voir avec l'histoire. Ensuite, le flic a des présomptions.



Il y va au bluff : "Demain, on causera de ton meurtre". Le meurtrier, pardon, le suspect répond : "Mais j'n'ai tué personne ! Quel meurtre ?" "Allons, avoue, insiste le flic, en plus, c'est dessiné façon "je vais

BD Parade!

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
CLARKE ET KUBRICK 2	FONT	17
MORTES SAISONS	BERTHET/ANDREAS	17
MEMOIRE DES ECUMES	CAZA/LEJALE	17
LE BAL DE LA SUEUR	RALPH/CROMWELL/REBS	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
BONJOUR, MONDE CRUEL	GEERTS	17
LE RIGE	LETENDRE/LOISEL	17
CHAUD DEVANT	ABULI/BERNET	17
TSCHAW	EDIKA	16
BLOODI ET LES RONGEURS	OUIIN	16
MY LOFTS	KAFKA	16
AVANT GUERRE	GAYE/SIMON	16
KEBRA KRADO KOMIX	TRAMBER/JANO	16
LES ETRES DE PAPIER	DODIER/MAKYO/LET.	16
RONA ET LE DR WOO	LOUARN	16
BIEN DEGAGE DERRIERE		
LES OREILLES	CABU	16
ONCLE HOWARD	COSEY	16
LA PISTE DE MOMBASA	MICHELUZZI	16
SUPERMALES	HOVIV	16
PETITS ANGES	SERRE	16



dis la vérité, ça fait du bien". Et le type dit la vérité, c'est bien lui, car la lampe de poche semblable à des millions d'autres lui appartient. Dans le genre, c'est très rigolo. A prendre au second degré, parce qu'au premier, croyez-moi, on s'emmerde autant que dans la cale d'un cargo à pétrole sans pétrole. A prendre au quatorze millièmes degré, la qualité de la reproduction, parce qu'aux degrés précédents, on a plutôt tendance à la considérer comme nullissime.

MOI UN FLIC de BOB POWELL chez ALBIN MICHEL, 115 taches d'encre sur toutes les pages.

SDR FAN DE CARMEN



Après Carmen le film, Carmen le deuxième film, Carmen la série télé, Carmen le poster central de Lui, Carmen la collec de 12 figurines Panini dans toutes les boîtes de Vache Qui Rit, Carmen la poupée gonflable, Carmen le roman, Carmen la pièce, Carmen le bouquin de Jean Lacouture, Carmen le bouquin d'Hervé Bazin, Carmen le bouquin d'Alain Decaux et Carmen contre Babar, voici Carmen la bande dessinée.

dessins : Jean-Michel GOLETTO adaptation : Lann KERGOAT



D'abord, je vais vous dire pourquoi en deux ans, on a vu fleurir tant d'adaptations. C'est tout bêtement parce qu'il y a deux ans, les droits de reproductions sont tombés dans le domaine public. Ce qui veut dire que si vous montez un spectacle de Carmen, avec les paroles de Carmen et la musique de Carmen, vous ne devez pas un sou à personne. Donc, tout bénéf pour vous.

L'avantage de cette adaptation, c'est qu'on comprend enfin l'histoire, on est pas gêné par cette musique de sauvages qui empêche de suivre ce qui se dit dans l'opéra original. Et on s'aperçoit avec stupeur que l'histoire est nulle et immorale ! C'est un flic qui tombe amoureux d'une pute (je traduis d'ancien espagnol en nouveau français, dans la version non sous-titrée, c'est un capitaine de la maréchaussée qui s'entiche d'une catin, ou un truc dans le style). En plus, c'est dessiné façon "je vais

m'appliquer pour que les petits enfants ils aient pas de problème pour comprendre la jolie histoire et qu'ils aient envie de découvrir la jolie musique parce qu'elle appartient à notre patrimoine culturel, sauvons-le sauvons-le". Donc nul. Les mecs qui ont ce SDR-là, sortez de ma page immédiatement.

CARMEN de GOLETTO et KERGOAT (et aussi un petit peu Bizet) chez ALLIANCE MEDIA, 49 pesetas.

SDR PHILIP K. DICK



Va falloir trouver un nom. Parce que ça a déjà existé dans le passé, mais pas sous cette forme-là. Je parle de ceux qui dessinent des histoires sinistres, qui se situent dans le futur et qui se finissent inévitablement sur une dernière guerre mondiale, sur fond de dépunkitude exacerbée (j'aime bien l'adjectif exacerbé, un jour je regarderai dans le dico pour voir ce que ça veut dire). Pour l'instant, appelons-ça de la déprimo-socialo-fiction.

L'album est tout à fait remarquable, parce qu'on le dirait sorti tout droit du cerveau torturé de Philip K. Dick, l'un des plus grands auteurs de sf américains, dont vous êtes priés de lire "Dr Bloodmoney" immédiatement, ça vous plaira si vous avez le SDR Milou. Les habitants d'un grand pays (composé des anciens pays qui formaient l'ancienne Europe) sentent que la prochaine et dernière guerre est proche. Il règne un climat de peur, et en même temps de relâchement, selon le vieux précepte "amusons-nous, car nous ne savons pas ce

AVANT GUERRE



que nous réserve demain". Au milieu de ce désarroi social, un monstre tue apparemment au hasard un grand nombre de gens. Il semble lié à la présence d'une superbe nana nymphomane et allez crever la gueule ouverte pour que je vous raconte la suite, vous avez qu'à l'acheter, non mais.

AVANT-GUERRE de GAYE et SIMON chez CARRERE, 39 alertes à la bombe.

SDR ROMANTICO-NIAIS



En 1812 et à Liège, un petit con (dans la langue de l'époque : un maraud) tombe amoureux d'une princesse et d'une servante (oui, des deux à la fois). La princesse, c'est genre blonde comme les blés et le visage parfaitement ovale baignant dans une lumière blanche surnaturelle, et la servante, c'est la peau mate, les yeux noirs et profonds et une longue chevelure brune à faire trembler l'enfer. En gros, hein, je résume, je vous sors pas toute la sauce. C'est pour vous dire qu'il est éclectique dans ses choix. Il se fait les deux, avec beaucoup de mal parce qu'en 1812, n'est-ce pas, c'était pas comme maintenant, et on s'emmerde ferme à suivre ses pégrinations.

Parce qu'en plus, il a tout du héros énervant, pauvre mais rusé, petit mais costaud, voleur mais honnête, tous les archétypes nuls de Bibi Fricotin, quoi. Sauf que le dessin est réaliste, à tel point qu'il en devient ringard. Et c'est que le tome 1 ! Nor-



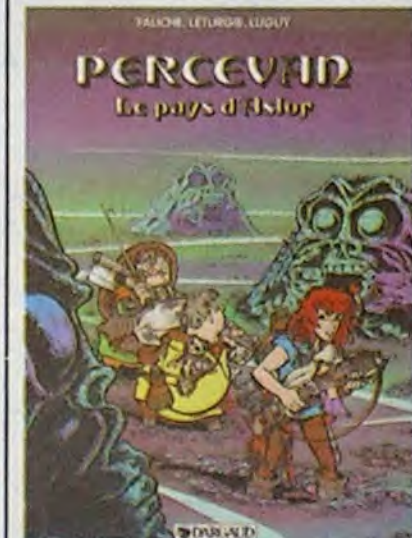
malement, il y en a d'autres derrière, au secours !

LE REFRACTAIRE de JAMAR et DEHOUSSE chez MIROIR, 40 ans qu'on fait plus ce genre de SDR.

SDR PIF GADGET 1975



D'abord, je vous présente les auteurs : Fauche et Léturgie ont remplacé Goscinny au pied levé sur



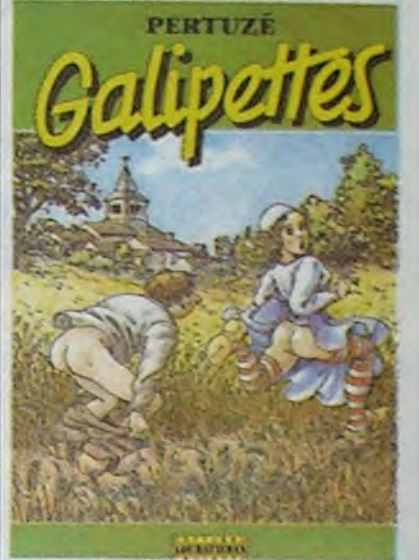
Lucky Luke et Luguay dessinaient les aventures de Sylvio dans Pif en 1975, c'était une sauterelle, je crois, ou un grillon, un petit animal, quoi. Bon. Ils se sont mis à trois pour faire une histoire sur, d'une part, le moyen-âge, sur d'autre part un héros, sur d'une troisième part des monstres et des créatures de légende, sur encore une fois les démons et les sorcières, et ma foi (comme dirait mon arrière grand-mère dont le sens de l'humour s'est atrophié avec les ans), ça donne un truc sympa, pas trop méchant, un peu comme si on était même et qu'on lirait de la bonne bd d'aventures, simple à comprendre et écrit gros, et même qu'on s'amuserait vachement. Donc, je ne suis pas méchant avec cet album, bien que je ne me sois pas totalement éclaté, je suis sûr qu'à des ptis mioches, ça peut plaire. C'était le quart d'heure du coin des amis des boudins à pattes.

LE PAYS D'ASLOR de FAUCHE, LETURGIE et LUGUY chez DARGAUD, 34 boudins à plumes.

SDR CUL CATHO



J'ai du mal à définir exactement ce que prétend être cet album. Ce ne sont pas vraiment des souvenirs de jeunesse, pas plus que ce n'est un album de cul, ni un truc un tant soit peu rigolo, ni même une tentative d'esthète. C'est juste bête, quoi. Je



m'aperçois que c'est la première fois que je qualifie un album de "bête". C'est le premier qui m'évoque aussi irrésistiblement cet adjectif, aussi. Bête, c'est bête comme un mec qui se rappelle ses émois sexuels de même, et qui éprouve le besoin d'en commettre un bouquin, sans se gaffer que ça n'intéressera ni les adultes, qui n'en sont plus là, ni les mômes, qui n'en sont plus là non plus, d'ailleurs (j'ai commencé la phrase sans savoir comment j'allais la finir. Si j'avais su avant, j'aurais marqué : "Ca n'intéresse plus personne, qui n'en sont plus là"). C'est bête comme un taré qui s'extasie sur les douceurs d'avant-guerre quand on était pas aussi déluré que maintenant. C'est bête comme une vache, en gros. Voilà. C'est exactement ça que je voulais dire : cet album est bête comme une vache. Donc, pour l'apprécier, il faut posséder le SDR vache, ce qui est peu courant dans nos contrées.

GALIPETTES de PERTUZE chez LOUBATIERES, 62 vaches.

SDR ALIX



Encore une bd que je ne peux pas apprécier à sa juste valeur, parce que je n'ai pas le SDR qui s'y rapporte. L'an 1360 me gonfle, les princes noirs m'ennuient, les Gaston Febus me fatiguent, les dessins qui ressemblent à de la peinture de pauvre me gavent, et les histoires de moyen-âge faites par des nostalgiques m'épuisent. En bref, tous ceux qui possèdent le SDR "retour aux vraies valeurs - beauté des héros romantiques - noblesse des chevaliers - ils étaient plus intelligents que nous" peuvent aimer, ce n'est pas mon cas. D'ailleurs, quand je suis allé demander ce SDR (qui porte le nom de code "SDR KBX27") à mon revendeur habituel de SDR, il m'a



ri au nez en me disant : "Mais ça fait des années que ça ne se fait plus ! Et qu'est-ce qu'il veut d'autre ?"

GASTON FEBUS ET LE PRINCE NOIR de TUCCO-CHALA et DE HUESCAR chez LOUBATIERES, 62 SDR.

SALUT LA PROMO! VOIR PAGE 18

PLUTÔT
JACINTHE,
OU PLUTÔT
20 ANS ?

IL M'AIME, UN
PEU, BEAUCOUP,
PASSIONNÉMENT,



... À LA FOLIE,
PAS DU TOUT.
IL M'AIME,
UN PEU ...

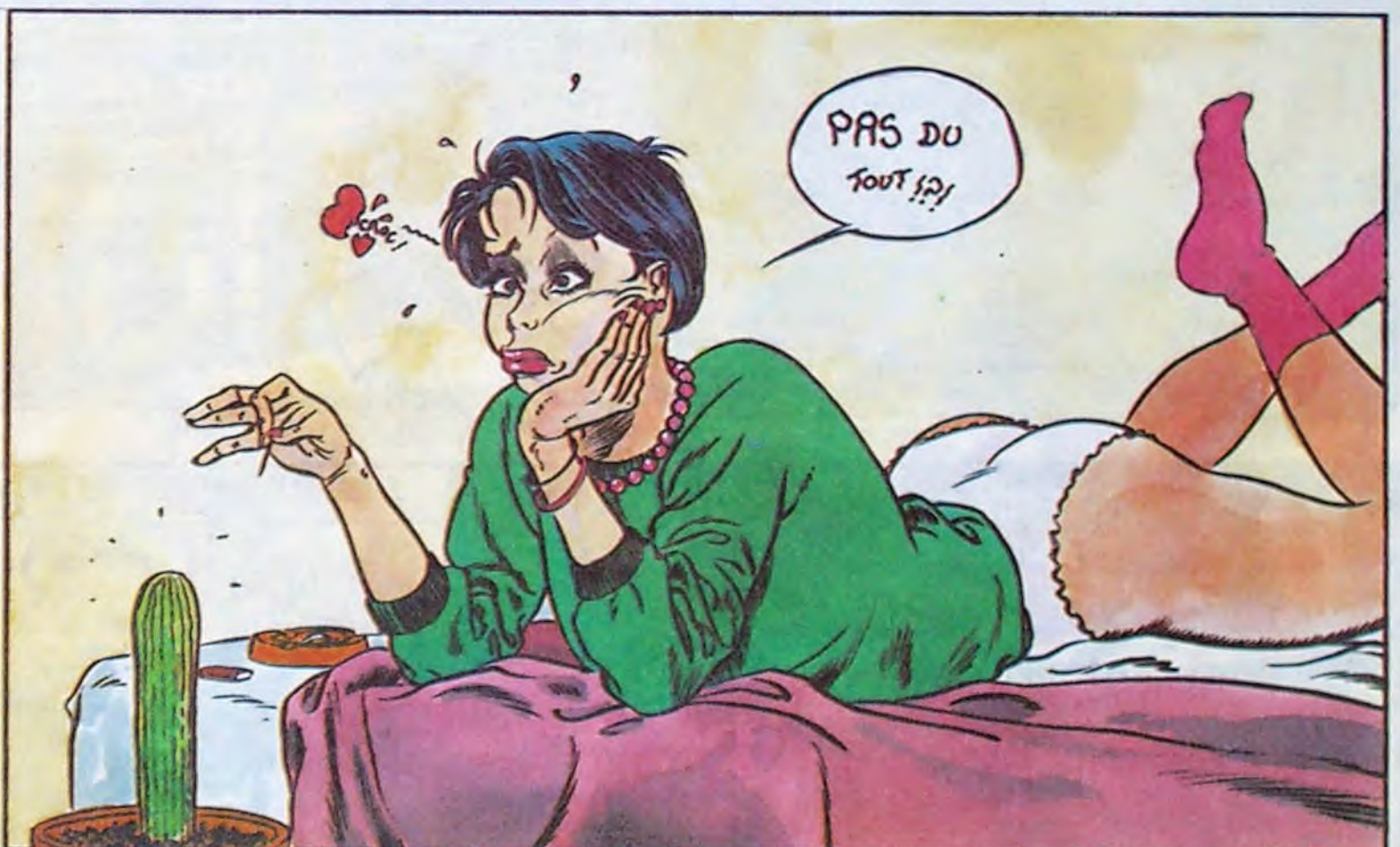


... BEAUCOUP,
PASSIONNÉMENT,

À LA
FOLIE, ...



PAS DU
TOUT ?!



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.



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

Salut, les dorés. Cette semaine, je vous informe que j'ai l'honneur d'être malade. Je suis couché toute la journée, je prends douze tonnes de médicaments, bref, tout va mal. Heureusement que la semaine prochaine je vais à Angoulême, je vais pouvoir fourguer mes albums à pleins tonneaux, ça me réjouit le cœur rien qu'à y songer. Angoulême, ses plages, ses cocotiers sur la plage, ses vahinés qui dansent sous les cocotiers sur la plage, moi qui regarde les vahinés qui dansent sous les cocotiers sur la plage, la nuit tombe, silencieuse et complice, lorsque nos corps entremêlés...

Excusez-moi. Je ne sais pas ce qui m'a pris. Ce doit être la fièvre, je pense. Avant qu'un nouvel accès de délire ne me prenne, je vais tenter de vous donner la promo d'aujourd'hui. Elle est on ne peut plus simple : vous achetez quelque chose, quoi que ce soit, et je vous offre gratuitement (donc pour pas d'argent) l'affiche du festival d'Angoulême, où l'on voit ses rues, ses rhinocéros, ses girafes, ses lions, ses serpents, surtout ne pas bouger, un serpent est sur mon corps, si je bouge il me mord, que faire, que... Désolé. C'est encore la fièvre. Vous avez compris la promo ? L'affiche d'... de là-bas, toute gratos. Et toujours, notre grande quinzaine du mois, des albums donnés à foison, un Franquin/Delporte pour l'achat de trois bouquins de la liste ci-là, un Masters/Edika pour cinq bouquins de plus, ou le contraire, pas de port à partir de 4 achats, comme à Angoulême, ses habitants, ses sesterces mérovingiens, ça alors, un sesterce mérovingien, c'est drôlement rare, je vais le revendre, mais peut-être que si on trouve un trésor on doit le donner à l'État, je devrais...

Stop. Bon de commande.

- | | |
|----------------------------------|--------|
| TRAGIQUES DESTINS | 49,00 |
| TSCHAW | 45,00 |
| CLARKE ET KUBRICK 2 | 39,50 |
| BLOODI ET LES RONGEURS | 32,00 |
| MONSIEUR SOURIRE | 90,00 |
| NATHALIE | 40,00 |
| CONTES PERVERS | 59,00 |
| GASTON N°0 | 33,00 |
| PETER PANK | 56,00 |
| MORTES SAISONS | 33,00 |
| EL BORBAH | 60,00 |
| MY LOFTS | 28,00 |
| SUPERMALES | 46,00 |
| LES PROFESSIONNELS | 45,00 |
| LA DRAGUE 2 | 44,00 |
| LE RIGE | 56,00 |
| RONA ET LE DR WOO | 35,00 |
| LES ETRES DE PAPIER | 33,00 |
| PORTRAIT DE LA BÊTE EN ROCK STAR | 130,00 |
| HARPES DE GREENMORE | 100,00 |
| KEBRA, KRADO KOMIX | 39,00 |
| FLAMME D'ARGENT | 42,00 |
| LE BOULIER DE LUMIERE | 42,00 |
| LE CROISE SANS NOM | 42,00 |
| LE SECRET DU BOUCANIER | 42,00 |
| CARAVANE DE LA COLERE | 42,00 |
| BIEN DEGAGE SUR LES OREILLES | 65,00 |
| CARMEN | 49,00 |
| AIDA | 49,00 |
| AVANT GUERRE | 39,00 |
| GASTON FEBUS ET LE PRINCE NOIR | 62,00 |
| LE PAYS D'ASLOR | 34,00 |

Vous avez essayé les cataplasmes à la fiente de pigeon ? Vous devriez. Quoi qu'il en soit, envoyez-moi les albums que je demande, joignez-y mon affiche qui m'est d'ores et déjà réservée, à mon nom et tout, et vous ferez mon bonheur.

Envoyez-moi le catalogue. Le dernier, je l'ai donné à ma jument, alors j'en ai besoin d'un autre. Merci.

Nom : Code postal + Ville :

Prénom : Envoyez ce bon à : IMPRESSION 3 impasse du

Adresse : Colombier 95230 SOISY.

BON DE PARTICIPATION

Nom : Profession :

Prénom : Age : Adresse :

N° téléphone : Nom du programme :

Nom du matériel utilisé :

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

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

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



PLEINS FEUX SUR LES PERIPHERIQUES ET SOFTS ATARI - COMMODORE - AMSTRAD

ATARI	
520 ST	9 490 F
VERSION COULEUR BIEN TÔT DISPONIBLE	
IMPRIMANTE CANON 100 cps, friction traction, qualité courrier	3 250 F
LECTEUR DISK DOUBLE FACE 1000 ko	N.C.
DEGAS	630 F
MACRO-ASSEMBLEUR	930 F
LANGAGE - C	950 F
EXPRESS (trait, texte)	900 F
HIPPO RAM DISK	490 F
LANDS OF HAVOC (aventure)	280 F
ZORK (aventure)	475 F
BACK GAMMON	550 F
HIPPO SIMPLE	690 F
HIPPO DISK UTILITIES	550 F
HIPPOSPELL	550 F
KING QUEST II	550 F
DELTA PATROL	400 F
130 XE + LECTEUR DISK 1050	3 500 F
LECTEUR DISK 1050	1 890 F
IMPRIMANTE 1029	1 890 F
TABLETTE TACTILE	620 F
AMSTRAD	
6 JEUX + 1 MANETTE DE JEU	
AMSTRAD CPC 6128 128 K	4 490 F
CPC 6128 monochrome	3 590 F
CRÉDIT : comptant 892 F - 12 mens.	350 F
CPC 6128 couleur	5 990 F
CRÉDIT : comptant 815 F - 12 mens.	500 F
CPC 464 monochrome	2 690 F
CRÉDIT : comptant 501 F - 12 mensualités 210 F	
CPC 464 couleur	3 990 F
CRÉDIT : comptant 913 F - 12 mensualités 300 F	
PCW 8256 monochrome	6 990 F
Imprimante DMP 2000	2 290 F
Imprimante SMITH-CORONA	1 950 F
Imprimante EPSON LX30 qual. courrier	3 250 F
Lect. disk + Contrôleur	1 990 F
Adaptateur péritel	290 F
Adaptateur 2 joysticks	290 F
Synthétiseur vocal français	490 F
Câble imprimante parallèle	1 150 F
Disquette 3 pouces	N.C.
Tablette graphique	1 490 F
UTILITAIRES EN CASSETTES	
GESTION FAMILIALE - C	150 F
AMIS LETTRES (trait, text.) - C	150 F
GESTION DE FICHIERS - C	150 F
MULTIGESTION - C	195 F
MICROGESTION - C	195 F
GESTION DE STOCK - C	245 F
EASYCALC - C	195 F
D.A.O. (Dessin) - C	115 F
AM STRAM GRAPH (Dessin) - C	130 F
MUSICORE (Synthétiseur) - C	195 F
INITIATION BASIC - C	245 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR - C	245 F
LUDESSIN - C	195 F
LES DERNIERS HITS...	
3 D FIGHT - C/D	140/240 F
3 D VOICE CHESS C/D	140 F/195 F
SEME AXE C/D	105 F/195 F
A VIEW TO A KILL - C/D	115/195 F
ALIEN 3 - C	99 F
AMELIE MINUIT - C/D	119 F/195 F
BAD MAX - C	185 F
BALLE DE MATCH - C/D	115 F/175 F
BATTLE OF BRITAIN - C/D	115 F/190 F
BRUCE LEE - C/D	99 F/155 F
CAULDRON - C/D	85 F/145 F
COMMANDO - C	105 F
DAMBUSTERS - C	115 F
DECATHLON - C	89 F
DEVIL'S CROWN - C/D	105 F/155 F
EMPIRE - C/D	210 F/290 F
EXPLODING FIST - C	99 F
FIGHTER PILOT - C/D	85 F/135 F
FIGHTING WARRIOR - C/D	89 F/199 F
FOOT - C/D	175 F/195 F
GREMLINS - C/D	99 F/155 F
HACKER - C	99 F

POUR TOUT ACHAT DE 5 LOGICIELS 1 MANETTE DE JEU GRATUITE

THOMSON	
TO9	8 950 F
1 UNITÉ CENTRALE + LECTEUR DISK 3 Pouce + CRAYON OPTIQUE	
TO9	9 990 F
avec MONITEUR COULEUR haute résolution	
COFFRET MOS	2 990 F
COFFRET TO7-70	3 990 F
Logiciels et périphériques disponibles	
1 C 64 + 1 LECT. CASSETTE + 5 JEUX + 1 MANETTE DE JEU	2 290 F
Pal	2 650 F
Péritel	3 690 F
CRÉDIT : comptant 561 F + 12 mensualités 200 F	
1 C 64 + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 LECT. CASSETTE + 6 JEUX	2 990 F
CRÉDIT : comptant 480 F + 12 mensualités 260 F	
1 C 64 + 1 LECT. DISK + 1 IMPRIMANTE COMMODORE	5 190 F
CRÉDIT : comptant 500 F + 12 mensualités 450 F	
1 C 128 + 1 LECT. CASSETTE + 5 JEUX + 1 MANETTE DE JEU	3 650 F
CRÉDIT : comptant 731 F + 12 mensualités 280 F	

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS MÉTRO: MAUBERT-MUTUALITÉ

Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98

COMMODORE	
128 D	6 790 F
Ordinateur 128 K portable avec 1571 intégré, clavier détachable type IBM, 100% compatible C 64+ CPM +	
MONITEUR COULEUR 1901	3 890 F
Haute résolution 40/80 colonnes avec câbles.	
1 C 64 + 1 LECT. CASSETTE + 1 MONITEUR COULEUR + 1 MANETTE DE JEU + 6 JEUX	4 690 F
CRÉDIT : comptant 821 F + 12 mensualités 400 F	
UTILITAIRES	
FAST LOAD EPYX - K	289 F
TURBO 10 - K	290 F
TURBO 30 - K	390 F
TURBO 50 - K	590 F
CASSETTE D'ALIGNEMENT	110 F
DATABASE - C	195 F
DATABAT - D	350 F
TEXTOMAT - D	350 F
VRIGULE - C	250 F
PAINTPIC - C	195 F
TOOL 64 - K	640 F
EXTRA TOOL 64 - C	350 F
FORTH 64 - K	350 F
MASTER 64 - D	700 F
PAPER CLIP - D	1 200 F
L. BASIC (Bas. étendu) - D	895 F
PROFIMAT - D	350 F
BASIC 64 (compilateur) - D	350 F
SUPERBASE - D	990 F
PASCAL 64 - D	350 F
VRIGULE SENIOR - D	750 F
LES HITS COMMODORE	
BALLBLAZER - C	105 F
BALLE DE MATCH - C	115 F
BATTLE OF BRITAIN - C/D	110/195 F
Taux en vigueur au 1-02-85 : 22,30% Offres valables dans la limite des stocks disponibles.	
C 64 Pal	1 990 F
LECTEUR DISK 1541	1 790 F
IMPRIMANTE MPS 803	1 490 F
INTERFACE IMPRIMANTE PARALLELE	
MONITEUR MONOCHROME 40/80 colonnes pour C128	1 150 F
MONITEUR COULEUR 36 cm	2 590 F
MONITEUR MONOCHROME	890 F
SOUSIS + SOFT C/D	790 F
CRAYON OPTIQUE	450 F
TABLETTE GRAPHIQUE	1 480 F
CAPOTS DE PROTECTION	120 F
MODEM DIGITELEC AGREE PTT	
COMPATIBLE MINTEL	1 490 F
NOMBREUX JOYSTICKS A PARTIR DE	99 F
DISQ. 5 1/4 p. SF DD	89 F
DISQ. 5 1/4 p. SF DD US Htg gamme	130 F
PINCE A DISQUETTES	89 F
BOITES RANGEMENT 50 DISQ.	155 F
BOITES RANGEMENT 100 DISQ.	199 F
BEACH HEAD 3 - C/D	99/155 F
BLACKWYCHE - C	99 F
BLADE RUNNER - C	99 F
CAULDRON - C	89 F
COMMANDO - C/D	99/145 F
CONAN - D	165 F
DAMBUSTERS - C/D	99/155 F
DANGERUEUSEMENT VOTRE - C/D	145/175 F
DONALD DUCK - C/D	115/140 F
EXPLODING FIST - C/D	89/145 F
FIGHT NIGHT - C/D	105/165 F
FIGHTING WARRIOR - C/D	99/145 F
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD - C/D	99/155 F
GOONIES - C/D	105/165 F
GREAT AMERICAN ROAD RACE - C/D	105/140 F
GREMLINS - C/D	105/145 F
GYROSCOPE - C/D	99/140 F
HACKER - C/D	105/140 F
IMPOSSIBLE MISSION - C/D	115/175 F
KARATEKA - C	115 F
KORONIS RIFT - C/D	105/145 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE - C/D	105/175 F
MANDRAGORE - C/D	215/275 F
MONTY ON THE RUN - C/D	105/155 F
MUSIC STUDIO - C/D	115/175 F
MUSIC SYSTEM - C/D	165/199 F
NEVER ENDING STORY - C/D	110/165 F
PHIBAL CST. SET - D	170 F
PTSTOP 8 - C/D	105/175 F
RACING DET. SET - C/D	165/180 F
RAMBO - C/D	89/140 F
REVOLUTION 1788 - D	270 F
REVS - C	160 F
ROCKY HORROR SHOW - C/D	89/135 F
SCARABEUS - C/D	115/165 F
SEVEN CITIES OF GOLD - D	170 F
SKYFOX - C/D	115/145 F
SPY VS SPY II - C/D	89 F
SUMMER GAMES - C/D	105/165 F
SUMMER GAMES II - C/D	99/165 F
SUPER ZAXXON - C/D	99/155 F
SUPERMAN - C/D	105/165 F
THEATRE EUROPE - C/D	110/155 F
TRANSFORMERS - C	99 F
ULTIMA III - D	175 F
VENDREDI 13 - C/D	99/135 F
WILD WEST - D	165 F
WINTER GAMES - C/D	99/175 F
ZORRO - C/D	105/110 F

BON DE COMMANDE : à retourner à MICROSTORY

14, rue de Poissy 75005 PARIS

Je, soussigné, M. Prénom : Adresse : Tel. :

Marque de matériel : commande le matériel suivant :

pour la somme totale de :

Frais de port 20 F, matériel nous consulter

Règlement : chèque mandat carte bleue

N° CB : Validité :

Signature : Date :

Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit

Matériel : Montant de la commande : Nombre de mensualités (de 4 à 24) :

Je joins à ma demande le versement comptant

chèque ccp mandat-lettre

Signature : Date :

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

MAC BEAUCOUP PLUS

Suite de la page 1

Dans la Ram, on crée une fausse disquette, qui a les mêmes propriétés (catalogue, etc...) mais qui est 200 fois plus rapide. Pourquoi un nouveau nom ? Pour donner l'impression de nouveauté. Ah ben qu'est-ce que vous voulez, il ne suffit pas de sortir une bonne bécane, il faut aussi la promouvoir.

Et enfin, le clavier a un pavé numérique et des touches de déplacement en plus. Les touches de déplacement, ça va permettre au moins de lâcher la souris de temps en temps : pas trop tôt !

COMPATIBLE ?

Oui, le Mac Plus est entièrement compatible avec ses petits frères. Enfin, disons qu'il est très compatible. Pour ne pas noyer

le poisson, disons plutôt qu'il est assez compatible. Bon, merde, il est compatible quand il veut, et les nouvelles versions des logiciels existants arrivent bientôt, très exactement dès qu'elles seront faites.

LES VIEUX MACS

Bien entendu, il existe d'ores et déjà un kit de mise à niveau, pour transformer son vieux pourri Mac 128 ou 512 en Mac Plus flambant neuf. Le kit comprend une carte mère, un lecteur de disquettes 800 Ko, un nouveau clavier, un panneau arrière modifié (pour la SCSI) et un autocollant "Macintosh Plus R T M C R". Il ne sera installé que par les revendeurs agréés et coûtera 5300 balles pour un 512, et 7700 balles pour un 128.

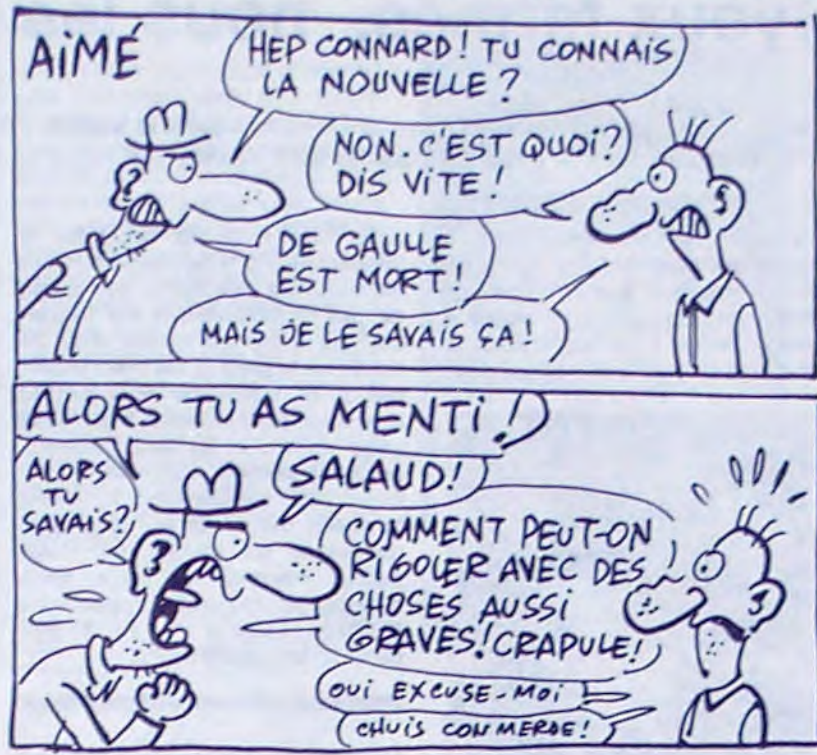
Attention : le kit ne sera installé que jusqu'au 31 août. Pourquoi, que jusque là ? Deux avantages : ceux qui veulent une mise à niveau le feront rapidement, d'où rentrée d'argent frais en

moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, et d'autre part, la gamme "normale" pourra être mise de côté après cette date, pour qu'Apple puisse se consacrer uniquement au Mac Plus.

PLANQUEZ-VOUS, VOILÀ LES PRIX !

Eh oui, les prix. On s'accroche : 30.700 balles pour la bête toute neuve. Pour mémoire, le Mac 512 est vendu 27.000 balles. Dans ce prix, on peut considérer qu'il y a 10.000 balles justifiées, et 20.000 qui payent les fêtes, les annonces faites aux revendeurs, les conférences mondiales et les autocollants trade marque. Le drive 800 Ko externe vaudra 4600, soit au moins 2000 balles de trop, mais il est 800 Ko, et surtout Apple Copyright Registered Trade Marque, ça explique.

Ce qui veut dire, en tout état de cause et sans vouloir chagriner personne, surtout pas Apple que nous aimons bien les jours de pleine lune, que jusqu'à preuve du contraire un Atari 520 ST reste le 16 bit le plus intéressant du marché. Et puisque vous serez obligés à un moment ou à un autre d'en venir aux wimps, autant que ce soit celui qui est le moins cher, ça trouvera moins votre larfeuille. Et ça sera pas Apple.



Directeur de la Publication
 rédacteur en Chef
 Gérard CECALDI
 Directeur Technique
 Benoît PICAUD
 Rédaction
 Michel DESANGES
 Michaël THEVENET
 Laurent BERNAT
 Secrétaire
 Martine CHEVALIER
 Maquette
 Jean-Marc GASNOT
 Jean-Yves DUHOO
 Dessins
 CARALI
 Editeur
 SHIFT Editions
 24 rue Baron
 75017 PARIS
 Tél : (1) 42 83 49 94
 Distribution NMPP
 Publicité
 Véronique CARRARA
 5 rue de la Beaume
 75008 PARIS
 Tél : (1) 45 63 01 02
 Tlx : 641866F
 Commission Paritaire 55489
 RC 83 B 5621
 Imprimerie
 DULAC et JARDIN S.A.
 Evreux

LAS VEGAS, MORNE PLAINE

Suite de la page 1

y avait à voir dans le CES. Il est content, et un sourire gracieux illumine son visage. Mais au bout d'un moment, il se renfrogne : il vient de s'apercevoir qu'il était venu là pour voir de la micro et il n'en a pas vu. Tiens, se dit-il, j'ai dû rater quelque chose. Le bâtiment doit avoir une autre aile, ou une cave, ou un étage de plus que je n'ai pas vu.

Il n'y a pas de cave, ni d'autre aile, ni quoi que ce soit qui y ressemble de près ou de loin. Le petit Français se décide à faire le tour une nouvelle fois, et au bout de trois quarts d'heure, dénêche finalement le rayon micro.

UN MOMENT D'ARRÊT

Le rayon micro a de quoi satisfaire amplement les fans du 520 ST : il consiste en un unique stand Atari, superbe certes, mais unique tout de même. En vain, le petit Français cherchera Commodore, IBM, Apple ou les autres : ils ne sont pas là. Ils ne s'intéressent plus à la micro parce que, voyez-vous, il n'y a plus de micro. Ou plutôt, si, il y a le 520 ST : c'est le seul micro encore vivant aux Etats-Unis. Commodore se contrefout de ses C64 et autres C128, qui ne sont pas le fer de lance de leur production, IBM préfère garder son image de marque de boîte sérieuse qui ne va pas se beur-rer la gueule avec le - pff ! - public dans des manifestations crapuleuses, Apple avait autre chose à faire ailleurs et de toutes façons, Apple, c'est pas des micros, c'est des Apple. Les autres, voyant ça, ont jugé préférable de ne pas se commettre au milieu des aspirateurs et des frigos.

Alors, le petit Français se rabat sur le stand Atari. Il constate avec plaisir - et le rose de la fierté empourpre son front altier - qu'un disque dur de 20 Mégaoctets vient de sortir, avec des temps d'accès pas possibles : les charmantes hôtesse qui virevolent autour des machines sont obligées de ralentir le défilement des images qui se chargent à une vitesse proprement hallucinante, l'une derrière l'autre. Il se dit bien dans le fond de sa tête qu'il aurait préféré voir le lecteur de disquettes laser, le fameux CD Rom, qui aurait dû être prêt puisqu'on est en Janvier, mais il n'est pas là, il se fait une raison.

RENCONTRE D'UN DEUXIÈME TYPE

Et le petit Français en rencontre par hasard un second qui passait par là et qui lui dit : "Dis, t'as vu la section programmes ?" Non, il n'a pas vu ça, il est d'ailleurs étonné de l'avoir ratée. Pas étonnant : c'est tout petit tout ridicule, des petits bureaux à la suite les uns des autres. Il va dans le bureau Activision - parce qu'il sait qu'Activision cherche un distributeur pour la France -, ça l'intéresse, bien qu'il sache que Vifi, Ere informatique, Loricels, Ariola, Infogrames et D&L Research sont déjà sur les rangs - et là, on lui dit qu'on est tout à fait prêt à le recevoir, mais que ça ne se passe pas ici, il faut aller à l'hôtel Trucmuche ou on a réservé une suite. Ici, pas de transactions. Du coup, ça l'embête, il est venu voir le CES, il restera au CES. De toutes façons, Activision prend des contacts, mais la décision finale ne sera rendue que la semaine prochaine, en France.

Il tire le type qu'il a rencontré par la manche : "Y a pas autre chose à voir ?" Si, il y a : la section française, dis donc, faut pas rater ça. Huit éditeurs se sont regroupés pour se payer un petit stand : Fil, Hatier, Infogrames, Ere informatique, Vifi International, Langage & Informatique, Mind Soft et Normerel. Justement, ils ont organisé une table ronde sur le thème : "Y a-t-il un esprit français dans le logiciel ?" Mais ça se passe au MGM, à dix bornes du CES ! Bon, c'est français, on peut aller faire un tour.

LES FRANÇAIS ENTRE EUX

C'est pas une table ronde, c'est une table rase, se dit le petit Français qui sent une grosse boule se nouer dans sa gorge. Il n'y a personne, sinon les

Suite page 21

Franchisés !
 Téléphonez au
 (1) 43.06.36.16

BASES TEMPS "X"

le n°1 du soft en Belgique arrive en France

DIGIT CENTER

ATARI 520 ST

INCROYABLE!
 7990 F

PRIX VERSION COULEUR 10.850 F

JE CRAQUE

COMMODORE CASSETTES SUPER ZAXON 125 F COMMANDO 115 F THEY SOLD A MILLION 120 F HACKER 115 F LITTLE COMPUTER PEOPLE 115 F RESCUE ON FRACTALUS 115 F KARATEKA 129 F WINTER GAMES 115 F SPITFIRE 40 129 F IMPOSSIBLE MISSION 99 F SCHIZOPHRENIA 105 F DUN DARACH 109 F TERROR MOLINOUS 105 F FIGHTING WARRIOR 115 F SCARABAEUS 129 F GYROSCOPE 110 F ZORRO 115 F CAULDRON 105 F RAMBO 99 F DISQUETTES RESCUE ON FRACTALUS 209 F GOONIES 215 F BLUE ZOO 172 F FIRST AM. ROAD RACE 172 F ELITE 199 F FLIGHT SIMULATOR 850 F ILLUSION 169 F SCARABAEUS 169 F THEY SOLD A MILLION 169 F THOMSON CASSETTES MICRO SCRABBLE 250 F GEODYSSEE 179 F RAID SUR TENERE 155 F POSEIDON 179 F SUPER TENNIS 195 F KARATE 196 F MANDRAGORE 250 F CAO 340 F FOX 155 F BLITZ 480 F EMPIRE 230 F GESTE ARTILLAC 280 F MALEDICTION DE TAHAR 180 F PLANETE INCONNUE 185 F N° 10 (FOOTBALL) 265 F LAS VEGAS M05 250 F LAS VEGAS T07 290 F DISQUETTE SUPER BUSINESS T09 590 F	AMSTRAD CASSETTES AMSPRITE 199 F RAID 119 F HACKER 119 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 DUPLLE GANGER 119 F S'AXE 190 F MALEDICTION DE TAHAR 180 F WINTER SPORTS 115 F GESTE ARTILLAC 280 F SPACE SHUTTLE 280 F CAULDRON 105 F ZORRO 110 F DISQUETTES MULTIPLAN 498 F SPY VS SPY 160 F SORCERY+ 149 F LORDS OF MIDNIGHT 165 F DEVIL'S CROWN 165 F HI RISE 149 F SPY VS SPY 2 179 F SUMMER GAME 2 209 F SUPER ZAXON 209 F THEY SOLD A MILLION 169 F WIZARD 179 F AIRWOLF 139 F DATAMAT 430 F FIGHTER PILOT 139 F POSEIDON 229 F SPECTRUM CASSETTES LIGTH PEN DK TRONIX 290 F MARSPORT 115 F WINTER SPORTS 115 F XCELL 115 F STAR QUAKE 92 F WIZARD LAIR 99 F SUGGERNAUT 105 F ELITE 172 F PROFANATION 105 F FIGHTING WARRIOR 99 F	NIGHT SHADE 115 F PANZADROME 169 F HIGHWAY ENCOUNTER 105 F IMPOSSIBLE MISSION 92 F THEY SOLD A MILLION 120 F SHADOW FIRE 109 F GYROSCOPE 92 F RAMBO 99 F TOMA HAWK 110 F YE AR KUNG FU 99 F COMMANDO 110 F BEACH HEAD Z 165 F ATARI CASSETTES 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 80 F AIR WOLF 105 F FIGHTER PILOT 109 F THEATRE EUROPE 109 F SUPER ZAXON 109 F DISQUETTES ULTIMA 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 IMPRIMANTE 160 CPS
 Qualité courrier et graphique 5.700 F 3.200 F

PROMOTIONS

QUICKSHOT 2 99 F THOMSON T09 + MONITEUR COULEUR 9990 F COMMODORE 125 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 8128 MONOCHR. 4400 F AMSTRAD CPC 8128 COULEUR 5990 F AMSTRAD PCW 8256 6990 F 3 K7 VIERGES 20 F
--	--

PLUS DE 2000 TITRES RÉFÉRENCES DANS NOS MAGASINS

LISTE DES MAGASINS

PARIS
 Digit Center
 23, bd Poissonnière
 75002 Paris - Tél. 42 21 49 66
 Digit Center
 84, Champs Elysées
 75008 Paris - Tél. 46 83 22 36
 Digit Center
 Centre Commercial Beauboulogne
 93270 Sevran - Tél. 43 83 20 46
 Tempa X
 Centre Commercial Les 4 Temps
 Niveau 0
 92092 Paris-La Defense - Tél. 47 78 82 54

VELLEZ
 Digit Center
 Centre Commercial Vellez 9
 78000 Vellez - Tél. 39 45 03 47

LYON
 Digit Center
 Centre Commercial La Part Dieu
 69003 Lyon - Tél. 78 50 99 71

MARSEILLE
 Digit Center
 Centre Bourne
 13001 Marseille - Tél. 91 54 24 20

NICE
 Digit Center
 Centre Commercial Nice Escale
 28, av. Jean Médecin
 06000 Nice - Tél. 93 65 22 33

LILLE
 Digit Center
 Boutique 221 bis
 Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 20 47 44 23

CALAIS
 Tempa X
 8, rue Charost
 62100 Calais - Tél. 21 06 80 71

AURAY
 Tempa X
 Centre Commercial Barbotin
 53127 Auray - Tél. 43 70 43 55

MULHOUSE
 Digit Center
 7, rue de la République
 68100 Mulhouse - Tél. 88 58 81 85

HELICO-MISSION

La ville, protégée à jamais du malheur par la puissance du "Mot", louait le puissant "tonnerre de feu" et la vaillance de son pilote...

Alexandre BROUCHOUD

Mode d'emploi :
Nécessité d'un joystick et d'une extension 8 ou 16 Ko. Tapez et sauvegardez à la suite ces trois programmes, chargez et lancez de même. Les règles sont incluses.



LISTING 1

```

1 GOTO100
2 HELICO MISSION
3 POUR VIC 20 +16K
4 *****
5 -----
6 -----
7 BROUCHOUD
8 ALEXANDRE PARTIE1
9 *****
100 POKE642,32
120 POKE36869,240:POKE36866,PEEK(3
6866)OR128
130 POKE648,30
141 POKE198,6:POKE631,76:POKE632,2
07:POKE633,13
142 POKE634,82:POKE635,213:POKE636
,13
150 POKE0,108:POKE1,0:POKE2,192:SY
50
    
```

LISTING 2

```

1 GOTO10
2 HELICO MISSION
3 *****
4 *****
10 POKE36879,252:GOSUB2000
20 PRINT"ALERTE!!!!ALERTE!!!!"
30 PRINT"NOTRE VILLE VA ETRE DET
RUIE PAR LA FORCE ENEMIE."
40 PRINT"VOUS,PILOTE DE L'H
ELICOPTERE TONNERRE DE FEU (NON A
RME),"
50 PRINT"DEVEZ ALLER CHERCHER LES
LETTRES DU MOT DE PASSE AFIN DE C
ONSTI- TUER LA BULLE "
60 PRINT"SAUTO-DEFENSIVE DE VOT
RE VILLE"
65 PRINT"FIRE-----"
66 IFPEEK(37151)=940RPEEK(37151)=3
0THEN70
67 GOTO66
70 0=1:GOSUB2000:PRINT"CES LETTRE
S SE TROU- VENT DANS LES COFFRES-
FORTS ENEMIS"
73 PRINT"MAIS ATTENTION!VOUS N'A
VEZ QUE 4'30'ET 1000 L. DE FUEL
, DONC "
74 PRINT"N'OUBLIEZ PAS DE VOUS RAV
ITAILLER A L'ETAPE 3"
75 PRINT"DE PLUS POUR REUSSIR DAN
S CE JEU SERVEZ VOUS DES DIAGON
ALES DU JOYSTICK."
76 PRINT"FIRE-----"
77 IFPEEK(37151)=940RPEEK(37151)=3
0THEN80
78 GOTO77
80 PRINT"BONNE CHANCE!!!!"
90 PRINT"#####"
100 PRINT"#####"
110 PRINT"#####"
115 PRINT"#####"
120 PRINT"#####"
125 PRINT"#####"
130 PRINT"#####"
135 PRINT"#####"
140 PRINT"#####"
145 PRINT"#####"
150 READ P
160 IFP=-1THEN1000
170 READD:POKE36875,P:FORN=1TOD:NE
XT:POKE36875,0
180 FORN=1TOD:NEXT
190 GOTO150
200 DATA225,360,225,360,225,240
210 DATA228,120,231,360,231,240
220 DATA228,120,231,240,232,120
230 DATA235,720,240,360,235,360
240 DATA231,360,225,360,235,240
350 DATA232,120,231,240,228,120,22
5,480,-1
1000 FORT=7168T07679:POKET,PEEK(T+
25600):NEXT
1010 FORT=0T0423:READA:POKET+7168,
A:NEXT
1020 DATA129,207,255,255,255,255,2
55,255
1030 DATA7,63,127,127,127,255,255,
255
1040 DATA255,255,255,255,255,255,2
07,129
1050 DATA255,255,255,255,255,255,2
55,255
1060 DATA1,3,31,63,63,127,127,255
1070 DATA128,192,224,252,252,254,2
55,255
1080 DATA255,127,127,63,63,31,3,1
1090 DATA255,255,254,252,252,224,1
92,128
    
```

```

1100 DATA255,255,255,127,127,127,6
3,7
1110 DATA224,252,254,254,254,255,2
55,255
1120 DATA255,255,255,254,254,254,2
52,224
1130 DATA0,2,4,200,240,184,236,252
1140 DATA0,64,32,19,15,29,55,63
1150 DATA0,0,192,224,190,240,220,2
54
1160 DATA0,8,8,8,24,126,255,255
1170 DATA0,0,4,8,16,32,0,0
1180 DATA0,0,8,8,8,0,0,0
1190 DATA0,0,32,16,8,4,0,0
1200 DATA0,0,0,0,60,0,0,0
1210 DATA0,0,240,120,47,124,240,0
1220 DATA255,4,59,64,128,127,132,1
27
1230 DATA224,1,3,255,128,0,32,224
1240 DATA7,128,192,255,1,0,4,3
1250 DATA255,32,252,2,1,254,33,254
1260 DATA0,0,0,0,0,224,160
1270 DATA3,3,3,3,3,3,3
1280 DATA224,160,224,160,160,224,2
24,224
1290 DATA0,0,124,108,124,84,124,25
5
1300 DATA3,123,91,123,123,127,65,1
93
1310 DATA62,34,42,62,46,62,54,62
1320 DATA224,224,160,224,160,160,2
24,160
1340 DATA1,1,1,0,0,0,0
1350 DATA0,0,0,0,0,0,0
1360 DATA63,63,38,255,0,0,0
1370 DATA184,152,40,248,24,24,24,2
4
1380 DATA0,0,0,1,2,2,4,8
1390 DATA31,96,128,0,0,0,0,0
1400 DATA254,1,0,0,0,0,0
1410 DATA0,0,128,64,32,16,232,168
1420 DATA16,16,32,32,64,64,128,128
1430 DATA228,162,226,162,162,225,2
25,225
1440 DATA1,1,1,1,2,2,2,3
1450 DATA225,225,161,225,161,161,2
25,161
1460 DATA185,153,41,249,25,25,25,2
5
1470 DATA7,26,33,127,138,53,74,21
1480 DATA52,208,40,176,72,164,90,3
6
1490 DATA82,84,11,64,21,96,108,137
1500 DATA34,20,67,34,64,34,91,68
1510 DATA0,0,0,4,62,46,14,14
1520 DATA255,63,30,30,14,14,4,4
1530 DATA0,0,63,67,253,137,138,252
1540 DATA28,28,8,60,90,24,36,66
1550 DATA195,66,66,36,126,219,255,
60
1560 POKE198,6:POKE631,76:POKE632,
207:POKE633,13:POKE634,82
1570 POKE635,213:POKE636,13
1580 END
2000 PRINT"#####"
    ;:PRINT"#####"
    ;
2010 PRINT"#####HELICO MISSION
#####"
2020 PRINT"#####"
2021 IF0=1THENRETURN
2030 POKE36878,15:POKE36876,200:F0
RT=1T0100:NEXT:POKE36876,180:FORT=
1T0100:NEXT
2040 FORT=1T005:FORT=128T0150STEP2
:POKE36876,T:FORT=1T050:NEXT:NEXT:
NEXT:POKE36876,0
2050 RETURN
    
```

LISTING 3

```

10 FU=1000:TI$="000000":VI=5:POKE3
6869,255:POKE36878,15
20 X=16:Y=20:ET=1:01=37151:H=8136
30 FORT=1T05:A(T)=INT(RND(1)*26)+6
5:M$=M$+CHR$(A(T)):NEXT:POKE36879,
26
40 PRINT"J":FORT=7680T08185STEP22
41 IFET=5THEN43
42 POKET,110
43 IFET=1THEN45
44 POKET+21,111
45 NEXT
50 ONETGOSUB1000,1100,1200,1300,14
00
55 PRINT"#####TAP
E:"ET:C=0
56 PRINT"#####MIES:"VI
60 ONETGOTO2000,2200,2400,2600,280
0
65 PRINT"#####SCORE:"SC"":PRINT"
FUEL:"FU"":PRINT"TEMPS:"TI$:P
RINT" MOT DE PASSE:"M$
    
```

```

66 IFRR=1THEN2900
67 IFT1$<"000001"THENTT=1:GOSUB651
0
68 TT=0
70 POKE36875,170
80 T1=PEEK(01):POKE01+3,127:T2=PEE
K(01+1):POKE01+3,255:POKE36875,0
81 D2=SGN(T1AND16):D3=SGN(T2AND128
):HH=H:XX=X:YY=Y
90 D0=SGN(T1AND4):D1=SGN(T1AND8):P
OKEH,32:POKEH+1,32:X=X+D2-D3:Y=Y+D
0-D1:SC=SC+15
100 H=7680+X+Y*22
101 POKEH+30720,0:POKEH+30721,0:FU
=FU-3
110 H1=PEEK(H):H2=PEEK(H+1)
124 IFD3=0THENNDH=2
125 IFD2=0THENNDH=1
126 ONDHGOTO140,130
130 POKEH,22:POKEH+1,23:GOTO150
140 POKEH,20:POKEH+1,21
150 IFH1=110THENET=ET+1:X=19:H=768
0:GOTO40
155 IFH2=111THENET=ET-1:X=1:H=7680
:GOTO40
160 IFH1<>320RH2<>32THENGOSUB3000
170 IFFU=0THEN4200
180 IFT1$=>"000430"ANDET<>1THEN430
0
190 GOTO60
    
```

```

999 END
1000 PRINT"#####"
1001 FORUU=1T05:PRINTSPC(21)"C":;H
EXT
1002 PRINT"#####"
1010 PRINT"#####"
1020 PRINT"#####"
1030 PRINT"#####"
1040 PRINT"#####"
1050 POKE8185,3:POKE38905,6:RETURN
1100 PRINT"#####"
1110 PRINT"#####"
1111 PRINT"#####"
1115 PRINT"#####"
1120 PRINT"#####"
1125 PRINT"#####"
1130 PRINT"#####"
1145 PRINT"#####"
1150 POKE8185,3:POKE38905,6:B1=809
7:B3=8061:RETURN
1200 PRINT"#####"
1205 PRINT"#####"
1210 PRINT"#####"
1220 PRINT"#####"
1225 PRINT"#####"
1230 PRINT"#####"
1235 PRINT"#####"
1240 POKE8185,3:POKE38905,6:B1=809
7:B3=8061:B4=8107:RETURN
1300 PRINT"#####"
1301 PRINT"#####"
1310 PRINT"#####"
1315 PRINT"#####"
1320 PRINT"#####"
1330 PRINT"#####"
1340 PRINT"#####"
1350 POKE8185,3:POKE38905,6:B1=784
6:B2=8015:B3=8055:RETURN
    
```

VIC 20

```

1400 PRINT"#####"
1410 PRINT"#####"
1420 PRINT"#####"
1430 PRINT"#####"
1440 PRINT"#####"
1450 PRINT"#####"
1460 POKE8185,3:POKE38905,6:B2=787
0:MO=8067:MI=7937:RETURN
1600 IFC=1THENRETURN
1601 IF(Y<120RX<140RY>17)ANDB1=809
7THEN1650
1605 B1=B1-23:POKEB1,17:POKEB1+307
20,2:BB=PEEK(B1-23)
1615 IFBB=>20ANDBB<=23THENGOSUB300
0
1620 IFB1=8028THENFORT=B1T08074STE
P23:POKET,32:NEXT:B1=8097
1650 IF(X<120RX<80RY<90RRND(1)<.7)
ANDB3=8061THEN1670
1655 B3=B3-21:POKEB3,15:POKEB3+307
20,2:BC=PEEK(B3-21)
1660 IFBC=>20ANDBC<=23THENGOSUB300
0
1665 IFB3=7998THENFORT=7998T080405
TEP21:POKET,32:NEXT:B3=T
1670 RETURN
2000 IFH$=M$ANDH=8136THEN7500
2010 GOTO65
2200 GOSUB1600
2205 IFH=8055THENGOSUB4000
2390 GOTO65
2400 IFH=8144THENGOSUB4000
2401 IFH=8159THENGOSUB4100
2410 GOSUB1600
2415 IFC=1THEN65
2420 IF(Y<140RY>10)ANDB4=8107
THEN2460
2430 B4=B4+1:POKEB4,18:POKEB4+3072
0,2:BB=PEEK(B4+1)
2440 IFBB=>20ANDBB<=23THENGOSUB300
0
2450 IFB4=8111THENFORT=B4T08108STE
P-1:POKET,32:NEXT:B4=T
2460 GOTO65
2600 IFC=1THEN65
2601 IFH=8122THENGOSUB4000
2610 IF(X<140RY>10)ANDB1=7846THEN2
650
2620 B1=B1+1:POKEB1,18:POKEB1+3072
0,2:BB=PEEK(B1+1)
2630 IFBB=>20ANDBB<=23THENGOSUB300
0
2640 IFB1=7852THENFORT=B1T07847STE
P-1:POKET,32:NEXT:B1=T
2650 IF(RND(1)<.90RX<80RY<70RY>16)
ANDB2=8015THEN2700
2660 B2=B2-22:POKEB2,16:POKEB2+307
20,2:BB=PEEK(B2-22)
2670 IFBB=>20ANDBB<=23THENGOSUB300
0
2680 IFB2=7883THENFORT=B2T07993STE
P22:POKET,32:NEXT:B2=T
2690 IF(X<80RY<70RY>16)ANDB3=8055T
HEN2770
2700 B3=B3-21:POKEB3,15:POKEB3+307
20,2:BB=PEEK(B3-21)
2710 IFBB=>20ANDBB<=23THENGOSUB300
0
2720 IFB3=7992THENFORT=B3T08034STE
P21:POKET,32:NEXT:B3=T
2770 GOTO65
2800 ONRRGOTO2900
2901 IFH=8156ANDC<>1THENRR=1:H=815
5
2850 IFY>10ANDB2=7870THEN2890
2860 B2=B2+1:POKEB2,18:POKEB2+3072
0,2:BB=PEEK(B2+1)
2870 IFBB=>20ANDBB<=23THENGOSUB300
0
2880 IFB2=7875THENFORT=B2T07871STE
P-1:POKET,32:NEXT:B2=T
2890 IFRR=0THEN65
2900 POKEM,51:POKEH+30720,0:POKEM0
,52:POKEMI,52:POKEM0+30720,4:POKEM
1+30720,4
2905 IFH=MOORH=MITHENVI=VI-1:GOSUB
7000
2906 FORT=1T010:NEXT
2907 POKEM,32:POKEMI,32:SC=SC+10
2910 MO=MO+DO:MI=MI+DI
2911 IFPEEK(MO)=30RPEEK(MO)=20THEN
DO=-DO:MO=MO+DO
    
```

A SUIVRE...

Vos disquettes enfin soumises à vos moindres caprices, fouinez et trifouillez avec délice leur intimité...

Jean-Louis THOMAS



Ô MON AMOUR, LAISSE-MOI TRIFOUILLER AVEC DELICE TON INTIMITÉ...

ÇA Y EST ! IL EST ENCORE EN TRAIN DE METROMPER AVEC SA DISQUETTE, CELUI-LÀ !

IL FAUT TOURNER SA LANGUE 7 FOIS DANS SA BOUCHE, AVANT DE ROULER UN PALOT À N'IMPORTE QUI!



SUITE DU N° 118

```

2630 CLS#4:GOSUB 3340:REM Actual F
ormat/D/S
2640 RETURN
2650 '
2660 '
2670 REM ** CMD Zero Buffer
2680 '
2690 FOR i=buff TO buff+512:POKE i
,0:NEXT
2700 GOSUB 3800:REM Reap. Tableaux
2710 RETURN
2720 '
2730 '
2740 REM ** CMD Imprime
2750 '
2760 PRINT CHR$(7);
2770 IF INP(150) AND 1X1000000 T
HEN CLS#4:PRINT#4,"Imprimante non
reliee.": RETURN:REM Teste
busy
2780 CLS#4:PRINT#4,"Impression en
cours ( Pour terminer presser une
touche )";
2790 Riptr=0
2800 PRINT#8,CHR$(13);CHR$(14):REM
Double width mode
2810 RESTORE 1120:FOR i=1 TO 14:RE
AD car:PRINT#8,CHR$(car);":NEXT
2820 PRINT#8,CHR$(15):REM Normal
mode
2830 RESTORE 1140:FOR i=1 TO 20:RE
AD car:PRINT#8,CHR$(car):NEXT
2840 PRINT#8:PRINT#8
2850 PRINT#8,"DISQUE:"
2860 PRINT#8,"FORMAT:";form$(iform
);": "PISTE No:";track;": "
SECTEUR No:";sectno:PRINT#8
2870 PRINT#8,":FOR i=0 TO 15:
PRINT#8,"";HEX$(i,1):NEXT
2880 PRINT#8,SPACE$(9):FOR i=1 TO
15 STEP 2:PRINT#8,HEX$(i,1);":
NEXT:PRINT#8
2890 '
2900 WHILE INKEY="" AND Riptr<20
0
2910 PRINT#8,HEX$(Riptr/16,2);": "
2920 FOR i=0 TO 15:Riptr=Riptr+buff
2930 loct=PEEK(Iptr+i):PRINT#
8,"";HEX$(loct,2);
2940 NEXT i
2950 PRINT#8,SPACE$(5);HEX$(Ript
r/16,2);": "
2960 FOR i=0 TO 15:Riptr=Riptr+buff
2970 loct=PEEK(Iptr+i):loct =loct
AND 17F:IF loct <33 THEN PRINT#8,"
."; ELSE PRINT#8,CHR$(loct);
2980 NEXT i
2990 PRINT#8,CHR$(13)
3000 Riptr=Riptr+16
3010 WEND
3020 PRINT#8,CHR$(13)
3030 CLS#4:PRINT CHR$(7);
3040 RETURN
3050 '
3060 REM ** CMD CONVERT Hexa Dec B
in +No bloc CP/M en piste/secteur
3070 '
3080 PRINT CHR$(7);
3090 conv=PEEK(bpctr):CLS#4
3100 PRINT#4,HEX$(conv,2);" H =";
conv;"D = ";BIN$(conv,8);" B";
3110 IF iform=3 THEN RETURN:REM Fo
rmat IBM:a voir
3120 sptr=conv*2
3130 compste=((sptr+3)\9)-1
3140 IF iform=1 THEN compste=comp
ste+2
3150 PRINT#4," ** Piste No:";co
mpste;
3160 consect=(sptr MOD 9)+1:PRINT#
4," Sectors No:";consect;"et su
ivant.";
3170 RETURN
3180 '
3190 '
3200 '
3210 REM * TRAITEMENT ERREUR DISC
3220 '
3230 CLS#4:PRINT CHR$(7);:PRINT#4,
"ERREUR DISC :";
3240 IF fail AND 1X1 THEN PRINT#4,
"-non formate";
3250 IF fail AND 1X10 THEN PRINT#4,
"-Protege en ecriture";
3260 IF fail AND 1X100 THEN PRINT#
4,"-Secteur inexistant (mauvais fo
rmat)";
3270 IF fail AND 1X1000 THEN PRINT
#4,"-Disc absent";
3280 IF fail AND 1X10000 THEN PRIN
T#4,"-overrun";
3290 IF fail AND 1X100000 THEN PRI
NT#4,"-Erreur CRC";
3300 RETURN
3310 '
3320 REM * Actual. FORM/DISC/SECT
3330 '
3340 LOCATE 47,25:PRINT form$(ifor
m);
3350 LOCATE 63,25:PRINT " ";CHR$(8)
;CHR$(8);track;
3360 LOCATE 78,25:PRINT " ";CHR$(8)
;CHR$(8);sectno;
3370 RETURN
3380 '
3390 '
3400 REM ** Actual Tableaux M1 M2
3410 '
3420 PRINT#1,CHR$(9);HEX$(PEEK(bpt
r),2);:IF POS(16)=16 AND VPOS(16)=
16 THEN LOCATE#1,46,16 ELSE PRINT
#1,CHR$(8);CHR$(8);CHR$(8);
3430 PRINT#2,CHR$(24);:GOSUB 3560:
PRINT#2,CHR$(24);:IF POS(16)=46 AN
D VPOS(16)= 16 THEN LOCATE#2,
16,16 ELSE PRINT#2,CHR$(8);
3440 RETURN
3450 '
3460 '
3470 REM ** TESTHEX
3480 '
3490 entr=UPPER$(entr):entr=ASC(
entr)
3500 IF entr(48 OR entr)70 OR (ent
r)57 AND entr(65) THEN fhex=0 ELSE
fhex=1
3510 RETURN
3520 '
3530 '
3540 REM ** ASC
3550 '
3560 loct=loct AND 17F:IF loct>32
THEN PRINT#2,CHR$(loct);ELSE PRINT
#2,"";
3570 RETURN
3580 '
3590 REM ** LIGNE
3600 '
3610 CALL 1A325,@bpctr:RETURN
3620 '
3630 '
3640 REM ** CURSOFF
3650 '
3660 PRINT#1,"";CHR$(8);
3670 loct=PEEK(bpctr):GOSUB 3560
3680 IF POS(16)=46 AND VPOS(16)=16
THEN LOCATE#2,16,16 ELSE PRINT#2,
CHR$(8);
3690 RETURN
3700 '
3710 REM ** CURSON
3720 '
3730 PRINT#1,CHR$(24);CHR$(62);CHR
$(24);CHR$(8);
3740 loct=PEEK(bpctr):PRINT#2,CHR$(
24);:GOSUB 3560:PRINT#2,CHR$(24);
3750 IF POS(16)=46 AND VPOS(16)=16
THEN LOCATE#2,16,16 ELSE PRINT#2,
CHR$(8);
3760 RETURN
3770 '
3780 REM ** Remplissage Tableaux
3790 '
3800 '
3810 IF fail<>0 THEN INK 1,24:RETR
N:REM ** Erreur R/W **
3820 GOSUB 3950:' H G
3830 CALL 1A386:REM TABLEAUX
3840 GOSUB 3950:' H G
3850 bpctr=buff:rbpctr=0:GOSUB 3730:
REM CURSON
3860 INK 1,24
3870 RETURN
3880 '
3890 '
3900 REM ** B G
3910 LOCATE#1,1,16:LOCATE#2,1,16:L
OCATE#6,1,16:LOCATE#7,1,16
3920 RETURN
3930 '
3940 REM ** H G
3950 LOCATE#1,1,1:LOCATE#2,1,1:LOC
ATE#7,1,1:LOCATE#6,1,1
3960 RETURN
3970 '
3980 REM ** H D
3990 LOCATE#1,46,1:LOCATE#2,16,1
4000 RETURN
4010 '
4020 REM ** B D
4030 LOCATE#1,49,16:LOCATE#2,16,16
4040 RETURN
4050 '
4060 REM ** CURS UP
4070 PRINT#6,CHR$(11);:PRINT#1,CHR
$(11);:PRINT#2,CHR$(11);:PRINT#7,C
HR$(11);
4080 RETURN
4090 '
4100 REM ** CURS DOWN
4110 PRINT#1,CHR$(10);:PRINT#2,CHR
$(10);:PRINT#6,CHR$(10);:PRINT#7,C
HR$(10);
4120 RETURN
4130 '
4140 REM ** BREAK - ERROR
4150 '
4160 INK 0,0:INK 1,24
4170 PAPER 0:PEN 1:CLS:IF ERR=28 T
HEN PRINT"Commandes DISQUE non rec
onnues":END
4180 CALL 1A445,0:REM ** Autorise
Messages Erreur Disc **
4190 CALL 1BBFF:MODE 2:REM SCR ini
t
4200 END

```



suite de la page 3

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

```

1200 REM -----
1201 REM _OPTION_
1202 REM -----
1210 NO% = 3: GOSUB 210: & M TEXT
"A": PRINT "-C : CAT D2"
1220 & M TEXT "A": PRINT "-T :
TEST": & M TEXT "A": PRINT "
-F : FIN"
1230 & POND%: REM attend une
touche avec la pomme ouverte
1240 IF B% = "C" THEN GOSUB 11
10
1250 IF B% = "F" THEN GOTO 128
0
1260 IF B% = "T" THEN GOSUB 13
00
1270 GOTO 1230
1280 NO% = 3: GOSUB 310: RETURN
1300 REM -----
1301 REM _& GET_
1302 REM -----
1310 NO% = 2: GOSUB 210: PRINT "
TEST "; & M TEXT "A": PRINT
"-F : FIN"
1320 & GET C%,P%
1330 IF C% = "F" AND P% = "PO" THEN
1420
1335 IF C% = "ESC" THEN 1420
1340 & POS 7,13: IF P% = "PO" THEN
& M TEXT "A"
1345 IF P% = "PF" THEN & M TEXT
"a"
1350 IF P% = "PE" THEN & M TEXT
"A": PRINT "-: & M TEXT "a

```

```

1360 IF LEN (C%) < 3 THEN 1410
1370 IF C% = "FLD" THEN C% = "U
"
1375 IF C% = "FLG" THEN C% = "H
"
1380 IF C% = "FLH" THEN C% = "K
"
1385 IF C% = "FLB" THEN C% = "J
"
1387 IF C% = "RET" THEN C% = "M
"
1390 IF LEN (C%) = 3 THEN 1410
: REM ce n'est pas une flec
he
1400 PRINT "-: & M TEXT C%: PRINT
"
": GOTO 1320
1410 PRINT "-C%" ": GOTO 1
320
1420 NO% = 2: GOSUB 310: RETURN
2000 REM -----
2001 REM _MENU PRINCIPAL_
2002 REM -----
2010 & WINST: HOME : & M TEXT P
R%: & PWIND,1,23,80
2020 & POS 10,10: PRINT "fond
(C)lair ou (F)once": & BOX10
,10,3,25
2030 & GET A%,B%: REM choix d
u fond
2035 IF A% = "C" OR A% = "c" THEN
HOME : GOTO 2070
2040 IF A% = "F" OR A% = "f" THEN
2060
2050 & BELL: GOTO 2030
2060 HOME : FOR I = 1 TO 22: &
M TEXT Y%: NEXT
2070 & POND%
2080 IF A% = "1" THEN GOSUB 10
10: GOTO 2070
2090 IF A% = "2" THEN GOSUB 11
10: GOTO 2070
2095 IF A% = "3" THEN GOSUB 13
10: GOTO 2070
2100 IF A% = "4" THEN GOSUB 57
00: GOTO 2070
2105 IF A% = "5" THEN GOSUB 90
10: GOTO 2070
2110 IF A% = "6" THEN GOTO 300
0

```

```

2120 GOTO 2070
3000 END
4997 REM -----
4998 REM Lecture d'un director
y
4999 REM -----
5000 PRINT D%*CLOSE":X = 1
5010 PRINT D%*OPEN"N%,"TDIR": REM
ouvre un directory
5020 PRINT D%*READ"N%: REM le
prepare a etre lu
5025 INPUT DE$
5030 INPUT DE$:DE$ = LEFT$(DE
$,28): REM ligne de present
ation
5035 INPUT CA$
5040 INPUT CA$: REM recueille l
es fichiers textes
5045 IF LEFT$(CA$,11) = "BLOC
KS FREE" THEN X = X - 2: GOTO
5100
5060 TA$(X,1) = MID$(CA$,1,17)
5070 TA$(X,2) = MID$(CA$,18,3)
5080 TA$(X,3) = MID$(CA$,21,8)
5090 X = X + 1: GOTO 5040
5100 PRINT D%*CLOSE"
5110 RETURN
5497 REM -----
5498 REM affichage des fichiers
textes et choix
5499 REM -----
5500 NO% = 5: GOSUB 210: & SC09
5505 HOME :LH = 6:LB = 15:LA =
6:FA = 1
5510 PRINT " *DE%: & PWIND(N
O%,1),A%(NO%,2) + 1,A%(NO%,3
) - 1,A%(NO%,4)
5520 FOR I = FA TO FA + 9
5540 PRINT " *TA$(I,1);TA$(I,
2);TA$(I,3)
5545 IF I = X THEN I = FA + 9
5550 NEXT
5560 & POS 2,LA: & M TEXT "U"
5570 & GET A%,B%
5580 IF A% = "ESC" THEN 5610
5590 IF A% = "FLD" OR A% = "FLB
" THEN GOSUB 6000: GOTO 557
0

```

```

5600 IF A% = "FLH" OR A% = "FLG
" THEN GOSUB 6100: GOTO 557
0
5602 IF A% = "RET" THEN INVERSE
: PRINT TA$(FA,1);TA$(FA,2);
TA$(FA,3);: NORMAL : & RC09:
GOSUB 8000: & POS 2,8: GOSUB
5000:NO% = 5: GOTO 5505
5605 GOTO 5570
5610 NO% = 5: GOSUB 310: RETURN
5697 REM -----
5698 REM demande le prefixe et
appelle les sous programmes
5699 REM -----
5700 NO% = 6: GOSUB 210
5710 INPUT " Prefixe :";N%
5715 PRINT "
ESC"
5717 PRINT " pour qu
itter";
5720 GOSUB 5000: REM lecture d
es fichiers
5730 GOSUB 5500: REM choix?
5740 GOSUB 10000: REM pause
5750 NO% = 6: GOSUB 310: RETURN
5800 INPUT "Prefixe :";N%
5997 REM -----
5998 REM test de -)
5999 REM -----
6000 IF FA = X THEN GOTO 6030
6010 IF LA = LB THEN FA = FA +
1: HOME : FOR I = FA - 9 TO
FA: PRINT " *TA$(I,1);TA$(
I,2);TA$(I,3): NEXT : GOTO 6
025
6020 & POS 2,LA: PRINT " ";:FA
= FA + 1:LA = LA + 1
6025 & POS 2,LA: & M TEXT "U"
6030 RETURN
6097 REM -----
6098 REM test de (-
6099 REM -----
6100 IF FA = 1 THEN GOTO 6130
6105 IF LA = LH THEN FA = FA -
1: HOME : GOSUB 7000: GOTO 6
120
6110 & POS 2,LA: PRINT " ";:FA
= FA - 1:LA = LA - 1
6120 & POS 2,LA: & M TEXT "U"

```

```

6130 RETURN
7000 FOR I = FA TO FA + 9: PRINT
" *TA$(I,1);TA$(I,2);TA$(I
,3)
7020 NEXT
7030 RETURN
7997 REM -----
7998 REM traitement fichier
7999 REM -----
8000 NO% = 7: GOSUB 210
8005 NJ% = N% + "/" + MID$(TA$
(FA,1),2,16)
8010 PRINT " "; & M TEXT " A-
1:suppr.": PRINT " "; & M TEXT
" A-2:renom. ": PRINT " "; & M
TEXT " A-3:lock ": PRINT "
"; & M TEXT " A-4:unlock "
8020 & GET V%,P%
8022 IF V% = "ESC" THEN 8070
8025 IF P% < ) *PO" THEN 8020
8030 IF V% = "1" THEN PRINT D%
*DELETE"N%: GOTO 8070
8040 IF V% = "2" THEN PRINT : PRIN
T : INPUT " Nouveau nom : ";NN%: PRIN
T D%*RENAME"N%";":N% + "/" + NN%
: GOTO 8070
8050 IF V% = "3" THEN PRINT D%
*LOCK"N%: GOTO 8070
8060 IF V% = "4" THEN PRINT D%
*UNLOCK"N%: GOTO 8070
8070 NO% = 7: GOSUB 310: RETURN
8999 REM -----
9000 REM modif fenetres
9001 REM -----
9010 NO% = 8: GOSUB 210
9020 PRINT " Fonction non e
ncore implantee."
9030 PRINT " Consultez votre r
evendeur pour une remise a j
our eventuelle!"
9040 GOSUB 10000
9050 NO% = 8: GOSUB 310: RETURN
10000 REM -----
10001 REM _WAIT_
10002 REM -----
10010 NO% = 4: GOSUB 210: REM f
aire une jolie fenetre
10020 PRINT " Appuyez sur une
touche"; & WAIT : REM a
ttend l'appui d'une touche
10030 GOSUB 310: RETURN

```


MIEUX VAUT GAGNER A LA ROULETTE, QUE PERDRE LA BOULE!



Vous désirez vous familiariser quelque peu avec la pratique du langage machine et envisagez l'achat d'un assembleur/désassembleur. Essayez donc celui-ci...

Frédéric DEVILLE

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez le listing 1. Après lancement, ce programme implante en mémoire les codes machines nécessaires au fonctionnement du programme principal. Si aucune erreur n'est détectée lors du chargement des codes (message "Chargement terminé et sans erreur"), le NEW de la ligne 600 efface le texte Basic devenu inutile. Effectuez alors la sauvegarde du langage machine par : BSAVE "CAS.CODES", &HC220, &HF000

Ce programme est un MONITEUR (très simplifié), ASSEMBLEUR, DESASSEMBLEUR qui propose les options suivantes : - BASIC : permet le retour au Basic. - AE000 : assemble les mnémoniques tapés au clavier à partir de l'adresse spécifiée (ici &HE000, adresse de départ conseillée). Attention, lors d'un assemblage, les commandes de suppressions, d'insertions, etc... ne fonctionnent plus. Vous pouvez seulement recommencer la ligne sans rien changer en tapant ESC. Sortez de l'assemblage en tapant "END." (attention à ne pas omettre le "point") puis RETURN.

Tapez "\$" devant une adresse codée sur 2 octets. Tapez "#" devant une valeur de 1 octet. Dans le cas d'un adressage relatif, tapez "\$#" devant l'adresse absolue, le programme calculera le déplacement. - D0000 0100 : désassemble de "adresse 1" à "adresse 2" (ici de &H0000 à &H0100). Quand l'écran est occupé, le désassemblage s'arrête; il suffit d'appuyer deux fois sur une touche pour continuer. Sortez du désassemblage par deux appuis sur ESC. - S8000 :255 : effectue la somme de 2 à 255 valeurs en mémoire à partir de l'adresse spécifiée. Ici, somme de 255 valeurs à partir de &H8000. - CS : sauvegarde sur cassette d'un programme en langage machine. - CC : chargement en mémoire d'un programme en langage machine. - l... : impression d'un désassemblage ou de valeurs en mémoire. l doit être suivi de D... pour désassemblage ou bien de V... pour valeurs. - RNRE000 : permet de rentrer des données ou chaînes (transformées par le programme) en RAM ou en VIDEORAM, à partir de l'adresse indiquée (ici, entrée de nombres en RAM à partir de &HE000). Les chaînes ne doivent pas excéder 255 caractères, et les données se rentrent les unes à la suite des autres. Dans les deux cas, validez votre saisie par RETURN. RNRxxxx : entrée de nombres (données) en RAM à partir de &Hxxxx. RCVxxxx : entrée de chaînes en VIDEORAM à partir de &Hxxxx. RCRxxxx : entrée de chaînes en RAM à partir de &Hxxxx. RNVxxxx : entrée de nombres (données) en VIDEORAM à partir de &Hxxxx. - VRE000 :2518 : permet de lire les données (nombre de 1 à 9999, spécifié en décimal) en RAM ou en VIDEORAM, à partir de l'adresse indiquée (ici 2518 données en RAM à partir de &HE000). L'écran occupé, appuyez deux fois sur une touche pour continuer la lecture. VRxxxx : visualise les données en RAM à partir de &Hxxxx. VVxxxx : visualise les données en VIDEORAM à partir de &Hxxxx. NOTA : toutes les adresses doivent être en hexadécimal, sans le préfixe "&H" et codées sur deux octets (4 caractères).

ERRATUM cours d'assembleur MSX du N°177 : Voici l'impression correcte de l'exemple suivant :
ORG \$C000
LD A,\$FF
LD (\$9000),A
RET

MACHINE A LA CON!
FILLE DE PUTE!!

M'EN FOUS! ON PARLE PAS LE MEME LANGAGE!



LISTING 1

```
10 /
20 / PROGRAMME DE CHARGEMENT DES DONN
EES
30 / (C) F.DEVILLE ET HEBDOGICIEL
40 / DECEMBRE 1985 CANON V20
50 /
60 /
70 CLEAR200,&HC200:WIDTH40:KEYOFF:CLS
:LOCATE11,5:PRINT"VEUILLEZ PATIENTER"
:RESTORE:AO=&HC3A0:COLOR12,1,1
80 LOCATE15,7:PRINT"2 mn 30 s":LOCATE
17,9:PRINT".S.V.P"
90 /
100 / LECTURE DES DONNEES
110 /
120 FORJ=&HDB4E0&HDC17
130 READA$,B$:IFLEN(B$)<>2THEN130
140 POKEJ,VAL("&H"+B$):FORI=1TOLEN(A$)
:POKEA$,ASC(MID$(A$,I,1)):AO=AO+1:NE
XT:POKEA$,B$:AO=AO+1
150 NEXT:RESTORE:FORJ=&HDC10T0&HDE97S
TEP2
160 READA$,B$:IFLEN(B$)<>4THEN160ELSE
IFMID$(B$,4,1)<>"*"THEN160
170 POKEJ,VAL("&H"+LEFT$(B$,2)):POKEJ
+1,VAL("&H"+RIGHT$(B$,2)):FORI=1TOLEN
(A$)
180 POKEA$,ASC(MID$(A$,I,1)):AO=AO+1:
NEXT:POKEA$,B$:AO=AO+1
190 NEXT:RESTORE:FORJ=&HDE90T0&HDEAF
200 READA$,B$:IFLEN(B$)<>4THEN200ELSE
IFMID$(B$,4,1)<>"*"THEN200
210 POKEJ,VAL("&H"+LEFT$(B$,2)):FORI=
1TOLEN(A$):POKEA$,ASC(MID$(A$,I,1)):I
FMID$(A$,I,1)="*"THENI=I+1
220 AO=AO+1:NEXT:POKEA$,B$:AO=AO+1
230 NEXT:RESTORE:FORJ=&HDEB0T0&HDEC9
240 READA$,B$:IFLEN(B$)<>6THEN240ELSE
IFMID$(B$,4,1)<>"*"THEN240
250 POKEJ,VAL("&H"+LEFT$(B$,2)):FORI=
1TOLEN(A$):POKEA$,ASC(MID$(A$,I,1)):I
FMID$(A$,I,1)="*"THENI=I+1
310 AO=AO+1:NEXT:POKEA$,B$:AO=AO+1
320 NEXT:RESTORE:FORJ=&HDF2AT0&HDF2D0
TEP2
330 READA$,B$:IFLEN(B$)<>8THEN330ELSE
IFMID$(B$,8,1)<>"*"THEN330
340 POKEJ,VAL("&H"+LEFT$(B$,2)):POKEJ
+1,VAL("&H"+MID$(B$,3,2)):FORI=1TOLEN
(A$)
350 POKEA$,ASC(MID$(A$,I,1)):IFMID$(A
$,I,1)="*"THENI=I+1
360 AO=AO+1:NEXT:POKEA$,B$:AO=AO+1
370 NEXT:RESTORE:FORJ=&HDF2ET0&HDF450
TEP2
380 READA$,B$:IFLEN(B$)<>8THEN380ELSE
IFMID$(B$,8,0,1)<>"*"THEN380
390 POKEJ,VAL("&H"+LEFT$(B$,2)):POKEJ
+1,VAL("&H"+MID$(B$,3,2)):FORI=1TOLEN
(A$)
450 POKEA$,ASC(MID$(A$,I,1)):IFMID$(A
$,I,1)="*"THENI=I+1
460 AO=AO+1:NEXT:POKEA$,B$:AO=AO+1
470 NEXT:F=0
480 Z=0:RESTORE1390:FORI=&HDB00T0&HDB
49:READA$:X=VAL("&H"+A$):POKEI,X:Z=Z+
X:NEXT:FORI=&HC2A0T0&HC2CC:READA$:X=V
AL("&H"+A$):POKEI,X:Z=Z+X:NEXT
490 FORI=&HDA52T0&HDAC5:READA$:X=VAL(
"&H"+A$):POKEI,X:Z=Z+X:NEXT:FORI=&HC3
00T0&HC3A1:READA$:X=VAL("&H"+A$):POKE
I,X:Z=Z+X:NEXT
```

```
500 FORI=&HC27CT0&HC29E:READA$:X=VAL(
"&H"+A$):POKEI,X:Z=Z+X:NEXT
510 /
520 / VERIFICATION DES DONNEES
530 /
540 IFZ<>55793:THENLOCATE2,14:PRINT"E
RREUR(S) DANS LES CODES DES ROUTINES"
:F=1
550 Z=0:FORI=&HC3A0T0&HDA50:Z=Z+PEEK(
I):NEXT:IFZ<>307674:THENF=1:LOCATE5,1
6:PRINT"ERREUR(S) DANS LES MNEMONIQUE
S"
560 Z=0:FORI=&HDB4E0&HDC17:Z=Z+PEEK(
I):NEXT:IFZ<>196712:THENF=1:LOCATE8,1
8:PRINT"ERREUR(S) DANS LES CODES"
570 IFF<>0THENLOCATE0,22:END
580 CLS:BEOP:LOCATE3,5:PRINT"CHARGEME
NT TERMINE ET SANS ERREURS"
590 LOCATE6,8:PRINT"TAPEZ LE DEUXIEME
PROGRAMME"
600 LOCATE0,22:NEW
610 /
620 / DEBUT DES DATAS
630 /
640 /
650 / DATAS : MNEMONIQUES
660 /
670 DATA"ADC A,(HL)",0E,"ADC A,(IX+00
)",DBE00,"ADC A,(IX+00)",FDBE00,"ADC
A,A",BF,"ADC A,B",88,"ADC A,C",89,"A
DC A,D",BA,"ADC A,E",8B,"ADC A,H",BC,
"ADC A,L",8D
680 DATA"ADC A,00",CE00,"ADC HL,BC",E
D4A,"ADC HL,DE",ED5A,"ADC HL,HL",ED6A
,"ADC HL,SP",ED7A,"ADD A,(HL)",86,"AD
D A,(IX+00)",DD8600,"ADD A,(IX+00)",F
D8600
690 DATA"ADD A,A",07,"ADD A,B",80,"AD
D A,C",81,"ADD A,D",82,"ADD A,E",83,"
ADD A,H",84,"ADD A,L",85,"ADD A,00",C
600,"ADD HL,BC",89,"ADD HL,DE",19,"AD
D HL,HL",29,"ADD HL,SP",39,"ADD IX,BC
",DD89
700 DATA"ADD IX,DE",DD19,"ADD IX,IX",
DD29,"ADD IX,SP",DD39,"ADD IV,BC",FD0
9,"ADD IV,DE",FD19,"ADD IV,IV",FD29,"
ADD IV,SP",FD39,"AND (HL)",A6,"AND (I
X+00)",DDA600,"AND (IX+00)",FDA600,"A
ND A",A7
710 DATA"AND B",A0,"AND C",A1,"AND D",
A2,"AND E",A3,"AND H",A4,"AND L",A5,
"AND 00",E600,"BIT 0,(HL)",CB46,"BIT
0,(IX+00)",DDC00046,"BIT 0,(IX+00)",F
DC00046
720 DATA"BIT 0,A",CB47,"BIT 0,B",CB40
,"BIT 0,C",CB41,"BIT 0,D",CB42,"BIT 0
,E",CB43,"BIT 0,H",CB44,"BIT 0,L",CB4
5,"BIT 1,(HL)",CB4E,"BIT 1,(IX+00)",D
DC0004E
730 DATA"BIT 1,(IX+00)",FDC0004E,"BIT
1,A",CB4F,"BIT 1,B",CB48,"BIT 1,C",C
B49,"BIT 1,D",CB4A,"BIT 1,E",CB4B,"BI
T 1,H",CB4C,"BIT 1,L",CB4D,"BIT 2,(HL
)",CB56
740 DATA"BIT 2,(IX+00)",DDC00056,"BIT
2,(IX+00)",FDC00056,"BIT 2,A",CB57,"
BIT 2,B",CB50,"BIT 2,C",CB51,"BIT 2,D
",CB52,"BIT 2,E",CB53,"BIT 2,H",CB54,
"BIT 2,L",CB55,"BIT 3,(HL)",CB5E
750 DATA"BIT 3,(IX+00)",DDC0005E,"BIT
3,(IX+00)",FDC0005E,"BIT 3,A",CB5F,"
BIT 3,B",CB50,"BIT 3,C",CB59,"BIT 3,D
",CB5A,"BIT 3,E",CB5B,"BIT 3,H",CB5C,
"BIT 3,L",CB5D,"BIT 4,(HL)",CB66
760 DATA"BIT 4,(IX+00)",DDC00066,"BIT
4,(IX+00)",FDC00066,"BIT 4,A",CB67,"
BIT 4,B",CB60,"BIT 4,C",CB61,"BIT 4,D
",CB62,"BIT 4,E",CB63,"BIT 4,H",CB64,
"BIT 4,L",CB65,"BIT 5,(HL)",CB6E
770 DATA"BIT 5,(IX+00)",DDC0006E,"BIT
5,(IX+00)",FDC0006E,"BIT 5,A",CB6F,"
BIT 5,B",CB68,"BIT 5,C",CB69,"BIT 5,D
",CB6A,"BIT 5,E",CB6B,"BIT 5,H",CB6C,
"BIT 5,L",CB6D,"BIT 6,(HL)",CB76
780 DATA"BIT 6,(IX+00)",DDC00076,"BIT
6,(IX+00)",FDC00076,"BIT 6,A",CB77,"
BIT 6,B",CB70,"BIT 6,C",CB71,"BIT 6,D
",CB72,"BIT 6,E",CB73,"BIT 6,H",CB74,
"BIT 6,L",CB75,"BIT 7,(HL)",CB7E
790 DATA"BIT 7,(IX+00)",DDC0007E,"BIT
7,(IX+00)",FDC0007E,"BIT 7,A",CB7F,"
BIT 7,B",CB78,"BIT 7,C",CB79,"BIT 7,D
",CB7A,"BIT 7,E",CB7B,"BIT 7,H",CB7C,
"BIT 7,L",CB7D,"CALL C,####",DC####,
"CALL M,####",FC####,"CALL NC,####",D4
###
800 DATA"CALL NZ,####",C4####,"CALL P
,####",F4####,"CALL PE,####",EC####,
"CALL PO,####",E4####,"CALL Z,####",CC
####,"CALL ####",C0####,"CCF",3F,"CP
(HL)",BE
810 DATA"CP (IX+00)",DDBE00,"CP (IX+0
0)",FDBE00,"CP A",BF,"CP B",8B,"CP C",
89,"CP D",BA,"CP E",8B,"CP H",BC,"CP
L",BD,"CP 00",FE00,"CPD",EDA9,"CPDR"
,EDB9
820 DATA"CPI",EDA1,"CPIR",EDB1,"CPL",
2F,"DAA",27,"DEC (HL)",35,"DEC (IX+00
)",DD3500,"DEC (IX+00)",FD3500,"DEC A
",3D,"DEC B",85,"DEC C",8D,"DEC D",15
,"DEC E",1D,"DEC H",25,"DEC L",2D,"DE
C BC",8B
830 DATA"DEC DE",1B,"DEC HL",2B,"DEC
SP",3B,"DEC IX",DD2B,"DEC IV",FD2B,"D
I",F3,"DJNZ 00",1000,"EI",FB,"EX (SP)
,HL",E3,"EX (SP),IX",DDE3,"EX (SP),IY
",FDE3,"EX AF,AF",0B,"EX DE,HL",EB,"
EXX",D9
840 DATA"HALT",76,"IM0",ED46,"IM1",ED
56,"IM2",ED5E,"IN A,(C)",ED78,"IN B,(
C)",ED40,"IN C,(C)",ED48
850 DATA"IN D,(C)",ED50,"IN E,(C)",ED
58,"IN H,(C)",ED60,"IN L,(C)",ED68,"I
N A,(00)",DB00,"INC (HL)",34,"INC (IX
+00)",DD3400,"INC (IX+00)",FD3400,"IN
C A",3C
860 DATA"INC B",84,"INC C",8C,"INC D",
14,"INC E",1C,"INC H",24,"INC L",2C,
"INC BC",83,"INC DE",13,"INC HL",23,"
INC SP",33,"INC IX",DD23,"INC IY",FD2
3
870 DATA"IND",EDAA,"INDR",EDBA,"INI",
EDA2,"INIR",EDB2,"JP ####",C3####,"JP
(HL)",E9,"JP (IX)",DDE9,"JP (IY)",FD
E9,"JP C,####",DA####,"JP M,####",FA
###
880 DATA"JP NC,####",D2####,"JP NZ,##
###",C2####,"JP P,####",F2####,"JP PE,
####",EA####,"JP PO,####",E2####,"JP
Z,####",CA####,"JR C,00",3800,"JR NC,
00",3800
890 DATA"JR NZ,00",2000,"JR Z,00",200
0,"JR 00",1000,"LD (BC),A",02,"LD (DE
)",A",12,"LD (HL),A",7C,"LD (HL),B",70
,"LD (HL),C",71,"LD (HL),D",72,"LD (H
L),E",73
900 DATA"LD (HL),H",74,"LD (HL),L",75
,"LD (HL),00",3600,"LD (IX+00),A",DD7
700,"LD (IX+00),B",DD7800,"LD (IX+00)
,C",DD7100,"LD (IX+00),D",DD7200,"LD
(IX+00),E",DD7300,"LD (IX+00),H",DD74
00
910 DATA"LD (IX+00),L",DD7500,"LD (IX
+00),00",DD360000,"LD (IX+00),A",FD77
00,"LD (IX+00),B",FD7800,"LD (IX+00),
C",FD7100,"LD (IX+00),D",FD7200,"LD (
IX+00),E",FD7300,"LD (IX+00),H",FD740
0
920 DATA"LD (IX+00),L",FD7500,"LD (IX
+00),00",FD360000,"LD (####),A",32###
,"LD (####),BC",ED43####,"LD (####)
,DE",ED53####,"LD (####),HL",22####
930 DATA"LD (####),IX",DD22####,"LD (
####),IY",FD22####,"LD (####),SP",ED7
3####,"LD A,(BC)",8A,"LD A,(DE)",1A,"
LD A,(HL)",7E,"LD A,(IX+00)",DD7E00,"
LD A,(IX+00)",FD7E00,"LD A,(####)",3A
####
940 DATA"LD A,A",7F,"LD A,B",78,"LD A
,C",79,"LD A,D",7A,"LD A,E",7B,"LD A
,H",7C,"LD A,L",7D,"LD A,00",3E00,"LD
A,I",ED57,"LD A,R",ED5F,"LD B,(HL)",4
6
950 DATA"LD B,(IX+00)",DD4600,"LD B,(
IX+00)",FD4600,"LD B,A",47,"LD B,B",4
8,"LD B,C",41,"LD B,D",42,"LD B,E",43
,"LD B,H",44,"LD B,L",45,"LD B,00",86
00,"LD C,(HL)",4E,"LD C,(IX+00)",DD4E
00,"LD C,(IX+00)",FD4E00
960 DATA"LD C,A",4F,"LD C,B",48,"LD C
,C",49,"LD C,D",4A,"LD C,E",4B,"LD C,
H",4C,"LD C,L",4D,"LD C,00",8E00,"LD
D,(HL)",56,"LD D,(IX+00)",DD5600,"LD
D,(IX+00)",FD5600,"LD D,A",57,"LD D,B
",58,"LD D,C",51,"LD D,D",52,"LD D,E",
53,"LD D,H",54
970 DATA"LD D,L",55,"LD D,00",1600,"L
D D,(HL)",5E,"LD E,(IX+00)",DD5E00,"L
D D,(IX+00)",FD5E00,"LD E,A",5F,"LD E
,B",58,"LD E,C",59,"LD E,D",5A,"LD E,
```


Si vous désirez acquérir quelques notions de base sur le dessin technique, le programme de Gérard FOULON se fera un plaisir de vous initier.

DESSIN TECHNIQUE

THOMSON TO70, M05

Mode d'emploi :

Ce programme qui occupe environ 25 Ko, ne peut tourner que sur TO7/70 ou M05. Toute explication concernant l'emploi de ce logiciel est superflue, il vous suffit d'exprimer votre choix dans le menu principal.

MONSIEUR FOULON ? UN MOT POUR RTL!



UN SEUL MOT ? HEU... GOSUB!

```
10 CLS:SCREEN7,0,0:LOCATE0,0,0:COLOR0
11 CLEAR,6:DEFGRF(0)=0,7,12,20,28,12,7,
0:DEFGRF(1)=0,0,7,29,21,21,31,0:DEFGRF(2)
=0,0,0,63,32,16,0,0:DEFGRF(3)=0,0,17,41
,37,35,0,0:DEFGRF(4)=0,0,29,41,41,33,0,0
:DEFGRF(5)=0,0,4,45,20,12,4,0
20 LOCATE12,6:ATTRB1,0:COLOR4:PRINT"DESS
IN"
30 LOCATE10,12:COLOR3:PRINT"TECHNIQUE":L
OCATE17,15:PRINT"1":FORI=0 TO 1000:NEXTI
40 LOCATE31,18:ATTRB0,0:COLOR2:PRINT"C.F
OULON":FORI=0 TO 1000:NEXTI
45 LOCATE0,22:COLOR5:PRINTFRE(0):PRINT"
Octets libres"
50 FOR I=0 TO 2000:NEXTI:GOSUB40000:GOTO
50
60 CLS:SCREEN7,0,0:LOCATE9,4:COLOR4:ATTR
B1,0:PRINT"MENU":LOCATE9,5:ATTRB0,0:
COLOR3:PRINT"-----"
70 ATTRB0,0:COLOR3:LOCATE2,8:PRINT"1-Gen
eralites":LOCATE2,10:PRINT"2-Normalisati
on":LOCATE2,12:PRINT"3-Equipement du des
sinateur et emploi"
80 LOCATE2,14:PRINT"4-L'écriture":LOCATE
2,16:PRINT"5-Presentation du dessin":LOC
ATE2,18:PRINT"6-Les traits":LOCATE2,20:P
RINT"7-terminer"
90 LOCATE5,22:COLOR5:PRINT"VOTRE CHOIX
?":LOCATE10,22:INPUT CH
100 IF CH<1 AND CH>6 THEN 100
120 ON CH GOSUB1000,2000,3000,4000,5000,
6000,7000
1000 GOSUB1005:GOTO1020
1005 CLS:SCREEN7,0,0:LOCATE0,0,0
1010 LOCATE7,0:COLOR3:PRINT"LE DESSIN TE
CHNIQUE":LOCATE7,1:COLOR5:PRINT"=====
======"
1020 LOCATE6,4:COLOR1:ATTRB1,0:PRINT"GEN
ERALITES":ATTRB0,0:COLOR7
1030 LOCATE0,6:PRINT"Le dessin technique
a pour":COLOR2:ATTRB1,0:PRINT"objet":
COLOR7:ATTRB0,0:PRINT"la representation
de machine,d'appareil,d'ouvrage de tout
es natures."
1040 LOCATE0,10:PRINT"Le
c'est la representation":LOCATE3,10:A
TTRB1,0:COLOR3:PRINT"principe":ATTRB0,0:
COLOR7:LOCATE0,11:PRINT"tion sur une feu
ille de la pensee technique,le langage d
e la technique."
1050 LOCATE0,15:PRINT"Le
est de
servir d'intermediaireentre les ingenieu
rs qui conçoivent,lestechiciens qui et
udient et le personnelou fabrique.":LOC
ATE3,15:COLOR3:ATTRB1,0:PRINT"but":ATTRB
0,0:LOCATE0,0:GOSUB30000
1100 CLS:SCREEN7,0,0
1110 LOCATE0,2:COLOR3:ATTRB0,0:PRINT"DIF
FERENTES FORMES DE DESSIN TECHNIQUE":LOC
ATE0,3:COLOR5:PRINT"=====
======"
1120 LOCATE0,5:COLOR2:PRINT"DESSIN":CO
LOR7:PRINT"La representation graphique"
1130 LOCATE0,7:COLOR2:PRINT"CROQUIS COTE
":COLOR7:PRINT"dessin execute avec ou
sans":LOCATE0,8:PRINT"l'aide des instru
ments de guidage et mesure,sans echell
e,mais definissant lesformes et toutes
les cotes."
1140 LOCATE0,12:COLOR2:PRINT"ESQUISSE":
COLOR7:PRINT"elaboration, recherche d
es":LOCATE0,13:PRINT"grandes lignes du d
essin.Crayon tres fin,permet la rectific
ation."
1150 LOCATE0,16:COLOR2:PRINT"SCHEMA":CO
LOR7:PRINT"representation tres simpli
fiee":LOCATE0,17:PRINT"sous forme symbol
ique. Explique le fonc-tionnement."
1160 GOSUB 30000
1170 CLS:SCREEN7,0,0
1180 LOCATE0,2:COLOR3:ATTRB0,0:PRINT"DIF
FERENTES FORMES DE DESSIN TECHNIQUE":LOC
ATE0,3:COLOR5:PRINT"=====
======"
1190 LOCATE0,5:COLOR2:PRINT"EPURE":CO
LOR7:PRINT"dessin a caractere geometriq
ue.":LOCATE0,6:PRINT"realise dans un bu
t pratique.Grande pre-cision sur le trac
e."
1200 LOCATE0,9:COLOR2:PRINT"GRAPHIQUE":
COLOR7:PRINT"diagramme exprimant des
re-":LOCATE0,10:PRINT"lations de plusieu
rs grandeurs."
1210 LOCATE0,12:COLOR2:PRINT"RELEVÉ":CO
LOR7:PRINT"croquis cote sur place a m
ain":LOCATE0,13:PRINT"levee."
1220 GOSUB30000
1230 CLS:SCREEN7,0,0
1240 LOCATE0,0:ATTRB0,0:COLOR3:PRINT"DIF
FERENTS OBJETS DU DESSIN INDUSTRIEL":LOC
ATE0,1:COLOR5:PRINT"=====
======"
1250 LOCATE0,3:COLOR2:PRINT"Dessin d'ava
nt projet":COLOR7:PRINT"dessin execut
e":LOCATE0,4:PRINT"a l'aide d'instrumen
t donnant des solu tions viables et per
mettant un choix."
1260 LOCATE0,6:COLOR2:PRINT"Dessin de pr
ojet d'execution":COLOR7:PRINT"etabl
i":LOCATE0,7:PRINT"en vue de la realisa
tion,Ensemble et de tail."
1270 LOCATE0,9:COLOR2:PRINT"Dessin de de
finition":COLOR7:PRINT"dessin definis
sant":LOCATE0,10:PRINT"completement les
exigences auxquelles doit satisfaire
le produit. Relation en-tre ceux qui don
nent des ordres et ceux qui executent."
1280 LOCATE0,14:COLOR2:PRINT"Dessin de f
abrication":COLOR7:PRINT"dessin d'un
seul-":LOCATE0,15:PRINT"produit donnat
t les renseignements necessaires a la fa
brication.Determine le pro-cede de fabri
cation. Cote d'usage et tolerance."
1290 PRINT"cote fonctionnelle. Resultat
du calcul."
1300 GOSUB30000:GOTO60
2000 GOSUB1005:GOTO2020
2020 LOCATE4,4:COLOR3,5:ATTRB1,0:PRINT"N
ORMALISATION":ATTRB0,0:COLOR7,0
2030 LOCATE0,0:COLOR2:PRINT"DEFINITION":
LOCATE0,9:COLOR5:PRINT"=====
======"
2040 LOCATE12,0:COLOR7:PRINT"La normalis
ation est definie":LOCATE0,10:PRINT"en
fonction : -des besoins des gammes de
LOCATE15,11:PRINT"produits"
2050 LOCATE14,12:PRINT"-des methodes,en
eliminant":LOCATE15,13:PRINT"les complic
ations et les":LOCATE15,14:PRINT"variete
s superflues."
2060 LOCATE0,17:COLOR2:PRINT"NORMES":CO
LOR7:PRINT"feuille ou sont consignees
les":LOCATE0,18:PRINT"regles techniques
relatives au dessin
industriel, a la
designation et au
contrôle des prod
uits industriels."
2070 GOSUB 30000
2100 GOSUB1005:GOTO2110
2110 LOCATE5,21:ATTRB1,0:COLOR3,5:PRINT"N
ORMALISATION":ATTRB0,0:COLOR7,0
2120 FOR I=0 TO 3:LOCATE1,6:ATTRB1,1:CO
LOR2:PRINT"AFNOR+":NEXTI:FOR I=0 TO 12
:ATTRB0,0:COLOR5:LOCATE1,7:PRINT"="+
":NEXTI:FOR I=0 TO 500:NEXTI
2130 ATTRB0,0:COLOR7:LOCATE2,9:PRINT"Ass
ociation Francaise de Normalisation cen
tralise et coordonne les travaux des bur
eaux par specialites."
2140 FOR I=0 TO 500:NEXTI
2150 LOCATE0,14:COLOR2:PRINT"B.N.A.":CO
LOR7:PRINT" Bureau des normes automobill
es"
2160 LOCATE0,16:COLOR2:PRINT"B.N.Re.":CO
LOR7:PRINT" Bureau des normes aeronauti
ques"
2170 GOSUB 30000
2180 CLS:SCREEN7,0,0
2190 LOCATE5,2:COLOR3,5:ATTRB0,0:PRINT"1
IDENTIFICATION D'UN PRODUIT"
2200 LOCATE0,4:COLOR2:PRINT"NF":LOCATE11
,4:PRINT"009"
2210 LOCATE0,6:COLOR7,0:PRINT"Norme":LOC
ATE0,7:PRINT"francaise":LOCATE11,6:PRINT
"indice de":LOCATE22,6:PRINT"dessin":LOC
ATE31,6:PRINT"otation":LOCATE11,7:PRINT
"la classe"
2220 FOR I=0 TO 1000:NEXTI
2230 LOCATE0,10:COLOR2:PRINT"CLASSES":LO
CATE0,11:COLOR5:PRINT"=====
======"
2240 FOR I=0 TO 100:COLOR2:ATTRB1,1:LOCA
TE6,16:PRINT"B":COLOR7:ATTRB0,0:PRINT
"verre,refractaire,bois":NEXTI
2250 FOR I=0 TO 100:COLOR2:ATTRB1,1:LOCA
TE6,16:PRINT"C":COLOR7:ATTRB0,0:PRINT
"electricite":NEXTI
2260 FOR I=0 TO 100:COLOR2:ATTRB1,1:LOCA
TE6,16:PRINT"E":COLOR7:ATTRB0,0:PRINT
"mecanique":NEXTI
2270 FOR I=0 TO 100:COLOR2:ATTRB1,1:LOCA
TE6,16:PRINT"F":COLOR7:ATTRB0,0:PRINT
"chemin de fer":NEXTI
2280 FOR I=0 TO 100:COLOR2:ATTRB1,1:LOCA
TE6,16:PRINT"G":COLOR7:ATTRB0,0:PRINT
"textiles et cuirs":NEXTI
2290 FOR I=0 TO 100:COLOR2:ATTRB1,1:LOCA
TE6,16:PRINT"J":COLOR7:ATTRB0,0:PRINT
"constructions navales":NEXTI
2300 FOR I=0 TO 100:COLOR2:ATTRB1,1:LOCA
TE6,16:PRINT"H":COLOR7:ATTRB0,0:PRINT
"emballages et transports":NEXTI
2310 FOR I=0 TO 100:COLOR2:ATTRB1,1:LOCA
TE6,16:PRINT"L":COLOR7:ATTRB0,0:PRINT
"aeronautique":NEXTI
2320 FOR I=0 TO 100:COLOR2:ATTRB1,1:LOCA
TE6,16:PRINT"P":COLOR7:ATTRB0,0:PRINT
"batiment et genie civil":NEXTI
2330 FOR I=0 TO 100:COLOR2:ATTRB1,1:LOCA
TE6,16:PRINT"Q":COLOR7:ATTRB0,0:PRINT
"papiers et cartons":NEXTI
2340 FOR I=0 TO 100:COLOR2:ATTRB1,1:LOCA
TE6,16:PRINT"R":COLOR7:ATTRB0,0:PRINT
"automobiles,cycles":NEXTI
2350 FOR I=0 TO 100:COLOR2:ATTRB1,1:LOCA
TE6,16:PRINT"S":COLOR7:ATTRB0,0:PRINT
"industries particulieres":NEXTI
2360 FOR I=0 TO 100:COLOR2:ATTRB1,1:LOCA
TE6,16:PRINT"T":COLOR7:ATTRB0,0:PRINT
"industries chimiques":NEXTI
2370 FOR I=0 TO 100:COLOR2:ATTRB1,1:LOCA
TE6,16:PRINT"X":COLOR7:ATTRB0,0:PRINT
"normes fondamentales":NEXTI
2380 FOR I=0 TO 100:COLOR2:ATTRB1,1:LOCA
TE6,16:PRINT"Z":COLOR7:ATTRB0,0:PRINT
"administration,commerce":NEXTI
2390 GOSUB30000:GOTO60
3000 GOSUB1005:GOTO3020
3020 LOCATE2,4:COLOR1:PRINT"EQUIPEMENT D
U DESSINATEUR ET EMPLOI"
3030 LOCATE2,8:COLOR2:PRINT"NOUS NE RETI
ENDRONS ICI QUE LE MATERIEL STRICTEMENT
NECESSAIRE A LA BONNE REALI-SATION DU DE
SSIN TECHNIQUE"
3040 GOSUB30000:ATTRB0,0:GOSUB1005
3060 LOCATE2,4:COLOR1:PRINT"EQUIPEMENT D
U DESSINATEUR ET EMPLOI"
3070 LOCATE0,0:COLOR3:PRINT"La planche a
dessin":COLOR7:PRINT"la dimension,va
rie":LOCATE0,9:PRINT"suivant le format
de papier utilise.Les cotes sont rectifi
es et la surface est parfaitement plate"
3080 FOR I=0 TO 500:NEXT I:BOXF(25,140)-
(55,160),7:LOCATE3,16:COLOR2:PRINT"600":
LOCATE0,19:PRINT"450"
3090 FOR I=0 TO 500:NEXT I:BOXF(105,130)-
(155,160),7:LOCATE14,15:COLOR2:PRINT"80
0":LOCATE10,17:PRINT"550"
3100 FOR I=0 TO 500:NEXT I:BOXF(200,110)-
(250,160),7:LOCATE28,12:COLOR2:PRINT"11
00":LOCATE22,17:PRINT"800"
3110 FOR I=0 TO 6000:NEXT I:GOSUB1005:GOT
O3130
3130 LOCATE2,4:COLOR1:PRINT"EQUIPEMENT D
U DESSINATEUR ET EMPLOI"
3140 LOCATE0,0:COLOR3:PRINT"Le papier a
dessin":COLOR7:PRINT"les feuilles de
tous":LOCATE0,9:PRINT"formats doivent p
esser au moins 160 gram-mes par m2.De p
reference on utilise des feuilles de 200 g
rammes par m2."
3150 LOCATE0,14:PRINT"Les feuilles sont
pliees pour pouvoir
etre expediees ou
rangees plusfacilementLe dernier pliage
nous donne le format":LOCATE13,19:ATTRB1
,1:COLOR2:PRINT"210x297":ATTRB0,0
3160 FOR I=0 TO 6000:NEXTI:GOSUB1005:GOT
O3180
3180 LOCATE2,4:COLOR1:PRINT"EQUIPEMENT D
U DESSINATEUR ET EMPLOI"
3190 LOCATE0,0:COLOR2:PRINT"Le format d
origine a une surface d'un metre carre.
Le rapport entre la longueuret la largeu
r est:"
3200 LOCATE 7,13:COLOR3:PRINT"longueur":
LOCATE7,15:PRINT"largeur":LINE(56,116)-(
116,116),1:LOCATE16,14:COLOR1:PRINT"=:L
INE(100,126)-(170,100),5:LINE(100,126)-(
190,100),5:LINE-(220,100),5
3210 LOCATE24,14:ATTRB1,1:COLOR2:PRINT"2
":LOCATE27,14:ATTRB0,0:COLOR1:PRINT"=:L
OCATE29,14:COLOR2:PRINT"1,414":LOCATE0,0
,0:COLOR0
3220 FOR I=0 TO 6000:NEXTI:GOSUB1005:GOT
O3240
3240 LOCATE2,4:COLOR1:PRINT"EQUIPEMENT D
U DESSINATEUR ET EMPLOI"
3250 LOCATE0,7:COLOR2:PRINT"LES FORMATS
":LOCATE0,10:COLOR5:PRINT"AB = 841X1
09":LOCATE0,12:PRINT"A1 = 594X841":L
OCATE0,14:PRINT"A2 = 420X594":LOCATE0
,16:PRINT"A3 = 297X420":LOCATE0,18:PR
INT"A4 = 210X297"
3251 BOXF(170,60)-(300,170),7:LOCATE25,1
2:ATTRB1,1:COLOR1,7:PRINT"AB":ATTRB0,0:F
OR I=0 TO 1000:NEXTI:LOCATE25,12:ATTRB1,
1:COLOR7,7:PRINT":ATTRB0,0:FOR I=0 TO
65:BOXF(300,170)-(300-I,60),0:NEXTI:LOCA
TE22,13:COLOR1:ATTRB1,1:PRINT"A1":ATTRB0
,0
3252 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:LOCATE22,13:
COLOR7:ATTRB1,1:PRINT":ATTRB0,0:FOR I
=0 TO 55:BOXF(170,60)-(235,60+I),0:NEXT
I:LOCATE23,16:COLOR1:PRINT"A2"
3253 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:LOCATE23,16:
COLOR7:PRINT":FOR I=0 TO 205:BOXF(235,1
10)-(235-I,170),0:NEXTI:LOCATE23,18:COLO
R1:PRINT"A3"
3254 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:LOCATE23,18:
COLOR7:PRINT":FOR I=0 TO 30:BOXF(170,
110)-(200,110+I),0:NEXTI:LOCATE23,19:COL
OR1:PRINT"A4"
3255 FOR I=0 TO 2000:NEXTI:BOXF(170,60)-
(300,170),7:FOR I=0 TO 1000:NEXT I:LINE(
235,60)-(235,170),-1:FOR I=0 TO 1000:NEX
T I:LINE(170,110)-(235,110),-1:FOR I=0 T
O 1000:NEXT I:LINE(200,110)-(200,170),-1
:FOR I=0 TO 1000:NEXT I:LINE(170,140)-(2
00,140),-1
3260 FOR I=0 TO 6000:NEXT I:SCREEN0,0,0
3270 GOSUB1005
3280 LOCATE2,4:COLOR1:PRINT"EQUIPEMENT D
U DESSINATEUR ET EMPLOI"
3290 LOCATE0,0:COLOR2:PRINT"Le papier ca
lique":COLOR7:PRINT"il est utilise avec
coul":LOCATE0,9:PRINT"sans quadrillage.
Il sert surtout pour la reproduction sur
papier heliographique.L'encre noire est
necessaire pour une reproduction correc
te."
3300 FOR I=0 TO 6000:NEXTI:GOSUB1005:GOT
O 3320
3320 LOCATE2,4:COLOR1:PRINT"EQUIPEMENT D
U DESSINATEUR ET EMPLOI"
3330 LOCATE0,6:COLOR3:PRINT"Le te":CO
LOR7:PRINT"il sert a tracer des paralle
les":LOCATE0,7:PRINT"en partant d'un bor
d rectifie de la planche."
3340 BOXF(100,100)-(200,160),7:BOXF(100,
126)-(200,134),5:BOXF(92,116)-(98,144),-
5
3350 FOR I=0 TO 6000:NEXT I:GOSUB1005:GO
TO 3380
3370 LOCATE2,4:COLOR1:PRINT"EQUIPEMENT D
U DESSINATEUR ET EMPLOI"
3380 LOCATE0,6:COLOR3:PRINT"L'equerre a
60":COLOR7:PRINT"Elle doit etre assez
":LOCATE0,7:PRINT"grande.Elle sert a tra
cer des verticalesen glissant sur le te."
3385 BOXF(100,100)-(200,160),7:BOXF(100,
126)-(200,134),5:BOXF(92,116)-(98,144),-
5
3390 LINE(150,100)-(150,126),-1:LINE-(17
0,126),-1:LINE-(150,100),-1
3400 FOR I=0 TO 6000:NEXT I:GOSUB1005:GO
TO3420
3420 LOCATE2,4:COLOR1:PRINT"EQUIPEMENT D
U DESSINATEUR ET EMPLOI"
3430 LOCATE0,6:COLOR3:PRINT"La regle gra
dnee ou triple decimetre":COLOR7:LOCA
TE0,7:PRINT"Dimension de la regle selon
la taille de la feuille."
3440 FOR I=0 TO 4000:NEXT I:GOSUB1005:GO
TO3460
3460 LOCATE2,4:COLOR1:PRINT"EQUIPEMENT D
U DESSINATEUR ET EMPLOI"
3470 LOCATE0,6:COLOR3:PRINT"Les crayons
":COLOR7:LOCATE0,7:PRINT"ils doivent e
tre tailles sur 2ca.La minoedit avoir un
e longueur de 6 a 8 mm. On utilisera de
preference le porte-mine qui est plus
pratique."
3480 LOCATE0,12:COLOR1:PRINT"L'affutage
sera":COLOR7:PRINT"-conique pour cray
on":LOCATE10,13:PRINT"dur":LOCATE17,14:P
RINT"-simple biseau":LOCATE18,15:PRINT"p
our compas":LOCATE17,16:PRINT"-double b
iseau pour":LOCATE18,17:PRINT"crayon demi
dur"
3490 LOCATE0,19:PRINT" Le porte mine a
mine plate evite
l'affutage."
3495 FOR I=0 TO 10000:NEXT I:GOSUB30000:G
OSUB1005:GOTO 3510
3510 LOCATE2,4:COLOR1:PRINT"EQUIPEMENT D
U DESSINATEUR ET EMPLOI"
3520 LOCATE0,6:COLOR3:PRINT"La durete de
s mines":COLOR7:LOCATE0,8:PRINT"Papier
r dessin : HB demi dure":LOCATE0,10:PRI
NT"Papier calque : B ou HB 2 ou 3"
3530 LOCATE0,14:PRINT"Prendre soin de se
munir d'une gomme,
d'un compas et d'u
n affutoir."
3530 LOCATE12,17:COLOR2:PRINT"BO
M COURAGE"
3600 GOSUB 30000:GOTO 60
4000 GOSUB1005:GOTO4020
4020 LOCATE12,4:COLOR1:PRINT"L'ECRITURE"
:LOCATE0,8:COLOR3:PRINT"LES TROIS QUALIT
ES NECESSAIRES SONT":LOCATE6,10:COLOR7
:PRINT"- LISIBILITE":LOCATE6,12:PRINT"-
HOMOGENEITE":LOCATE6,14:PRINT"- REPRODUC
TIBILITE"
4030 LOCATE0,18:COLOR5:PRINT"L'accent et
le point peuvent etre mis
s'il y a ri
sue d'ambiguite.":GOSUB30000
4040 GOSUB1005:GOTO4060
4060 LOCATE12,4:COLOR1:PRINT"L'ECRITURE"
:LOCATE0,6:COLOR2:PRINT"Les dimensions d
es caracteres":LOCATE0,7:COLOR7:PRINT"
La dimension nominale est la hauteur":CO
```

```
OLOR3:PRINT" h":LOCATE0,8:COLOR7:PRINT"e
s majuscules"
4070 LOCATE10,12:ATTRB1,1:COLOR3:PRINT"ab
cdefghijklmnop":ATTRB0,0:LINE(20,149)-(2
90,149),7:LINE(20,141)-(290,141),7
4,101)-(120,101),7:LINE(120,90)-(120,101
),7:LINE(117,93)-(120,90),1:LINE-(123,93
),1:LINE(117,99)-(120,101),1:LINE-(123,9
8),1
4080 LOCATE17,12:COLOR2:PRINT" h":LOCATE0
,14:COLOR7:PRINT"Pour les minuscules, il
faut distinguer les lettres avec ou sans
s jambage !"
4090 LOCATE3,10:ATTRB1,1:COLOR3:PRINT"ab
cdefghijklmnop":ATTRB0,0:LINE(20,149)-(2
90,149),7:LINE(20,141)-(290,141),7
4100 LOCATE0,20:COLOR7:PRINT"Le jambage
est ce qui depasse des deux lignes blan
ches.":GOSUB30000
4110 GOSUB1005:GOTO4130
4130 LOCATE12,4:COLOR1:PRINT"L'ECRITURE"
4140 LOCATE0,8:COLOR3:PRINT"VALEURS NOMI
NALES DE h":LOCATE0,10:COLOR7:PRINT"2,
5,3,5
5 10 14 20"
4150 LOCATE2,13:COLOR3:PRINT" c":COLOR7:
PRINT" est la hauteur de la minuscule sa
ns":LOCATE2,14:PRINT"jambage"
4160 LOCATE9,16:COLOR3,5:PRINT" c = h / i
.414":LOCATE12,17:COLOR7,0:PRINT"ou":LOC
ATES,18:COLOR3,5:PRINT" c = h * 0,7":LOCA
TE0,20:COLOR7,0:PRINT"exemple : h = 10
c = 10 * 0,7":LOCATE14,22:COLOR5,3:PRIN
T" c = 7"
4170 GOSUB30000
4180 GOSUB 1005:GOTO4200
4200 LOCATE12,4:COLOR1:PRINT"L'ECRITURE"
4210 LOCATE0,6:COLOR3:PRINT" c":COLOR7:P
RINT" ne doit jamais etre inferieure a
":LOCATE2,7:PRINT"2,5 mm"
4220 LOCATE2,9:PRINT"par consequent l'ec
riture de 2,5 sera toute en majuscules."
:LOCATE2,11:PRINT"une lettre minuscule a
vec jambage aura la meme hauteur que la
majuscule c'est-a-dire":COLOR3:PRIN
T" h"
4230 LOCATE0,19:ATTRB1,1:COLOR3:PRINT" a"
:ATTRB0,0:LINE(60,147)-(100,147),7:LINE(
60,159)-(100,159),7:LINE-(100,147),7:LIN
E-(97,150),1:LINE(100,147)-(103,150),1:L
INE(100,159)-(97,156),1:LINE(100,159)-(1
03,156),1
4240 LOCATE14,19:COLOR3:PRINT" h"
4250 GOSUB30000:GOSUB1005:GOTO4270
4270 LOCATE0,5:COLOR7:PRINT"Je vous rapp
elle les 7 dimensions nominales que vous
pouvez utiliser":LOCATE0,8:COLOR3:PRI
NT"2,5 3,5 5 7 10 14 20"
4280 LOCATE0,10:COLOR7:PRINT"dans quelq
ues instants vous choisirez une de ces
dimensions":COLOR3:PRINT" h":COLOR7:PO
INT"et je pourrais alors vous donner soi
t":
4290 LOCATE0,14:PRINT"-hauteur des minus
cules sans jambage":LOCATE0,15:PRINT"-ha
uteur des minuscules avec jambage":LOCAT
E0,16:PRINT"-largeur du trait":LOCATE0,1
7:PRINT"-espacement minimal":LOCATE0,18:
PRINT"-interligne minimal"
4300 GOSUB30000
4310 GOSUB1005
4320 LOCATE10,5:COLOR3,0:PRINT" h =":BOXF
(170,35)-(220,50),2:LOCATE0,21:COLOR5,0:
PRINT" Tapez (0) pour retour, au menu":LO
CATE0,22:PRINT" Tapez (1) pour la suite":CO
LOR5,3:LOCATE22,5:INPUTR
4322 IF R=1 THEN GOSUB4900
4324 IF R=0 THEN 60
4325 IFR=2,5ORR=3,5 ORR=5ORR=7ORR=10ORR=
14ORR=20THENGOTO4340ELSEPLAY"050000":GOT
O4320
4335 IF R=1 THEN GOSUB4900
4340 IF R=2,5 THEN GOSUB4400:GOSUB4500:G
OSUB4410:GOSUB4510:GOSUB4420:GOSUB4520:G
OSUB4430:GOSUB4530:GOSUB4440:GOSUB4540:G
OTO4320
4341 IF R=3,5 THEN GOSUB4400:GOSUB4500:G
OSUB4410:GOSUB4510:GOSUB4420:GOSUB4520:G
OSUB4430:GOSUB4530:GOSUB4440:GOSUB4540:G
OTO4320
4342 IF R=5 THEN GOSUB4400:GOSUB4510:GOS
UB4410:GOSUB4620:GOSUB4420:GOSUB4630:GOS
UB4430:GOSUB4640:GOSUB4440:GOSUB4650:GOT
O4320
4343 IF R=7 THEN GOSUB4400:GOSUB4660:GOS
UB4410:GOSUB4670:GOSUB4420:GOSUB4680:GOS
UB4430:GOSUB4690:GOSUB4440:GOSUB4700:GOT
O4320
4344 IF R=10 THEN GOSUB4400:GOSUB4710:GOS
UB4410:GOSUB4720:GOSUB4420:GOSUB4730:GOS
UB4430:GOSUB4740:GOSUB4440:GOSUB4750:GOT
O4320
4345 IF R=14 THEN GOSUB4400:GOSUB4760:GOS
UB4410:GOSUB4770:GOSUB4420:GOSUB4780:GOS
UB4430:GOSUB4790:GOSUB4440:GOSUB4800:GOT
O4320
4346 IF R=20 THEN GOSUB4400:GOSUB4810:GOS
UB4410:GOSUB4820:GOSUB4420:GOSUB4830:GOS
UB4430:GOSUB4840:GOSUB4440:GOSUB4850:GOT
O4320
4400 FOR I=0 TO 500:NEXT I:LOCATE0,14:CO
LOR7,0:PRINT"hauteur des minuscules sans
jambage":BOXF(100,130)-(220,150),3:RETU
RN
4410 FOR I=0 TO 500:NEXT I:LOCATE0,14:CO
LOR7,0:PRINT"hauteur des minuscules avec
jambage":BOXF(100,130)-(220,150),3:RETU
RN
4420 FOR I=0 TO 500:NEXT I:LOCATE0,14:CO
LOR7,0:PRINT"Largeur du trait
":BOXF(100,130)-(220,150),3:RETU
RN
4430 FOR I=0 TO 500:NEXT I:LOCATE0,14:CO
LOR7,0:PRINT"Espacement minimal
":BOXF(100,130)-(220,150),3:RETU
RN
4440 FOR I=0 TO 500:NEXT I:LOCATE0,14:CO
LOR7,0:PRINT"Interligne minimal
":BOXF(100,130)-(220,150),3:RETU
RN
4500 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"--":FOR I
=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4510 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"--":FOR I
=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4520 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"0,25":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
A SUIVRE...
```

A SUIVRE...

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur AMSTRAD

Langage machine... Sur ORIC/ATMOS

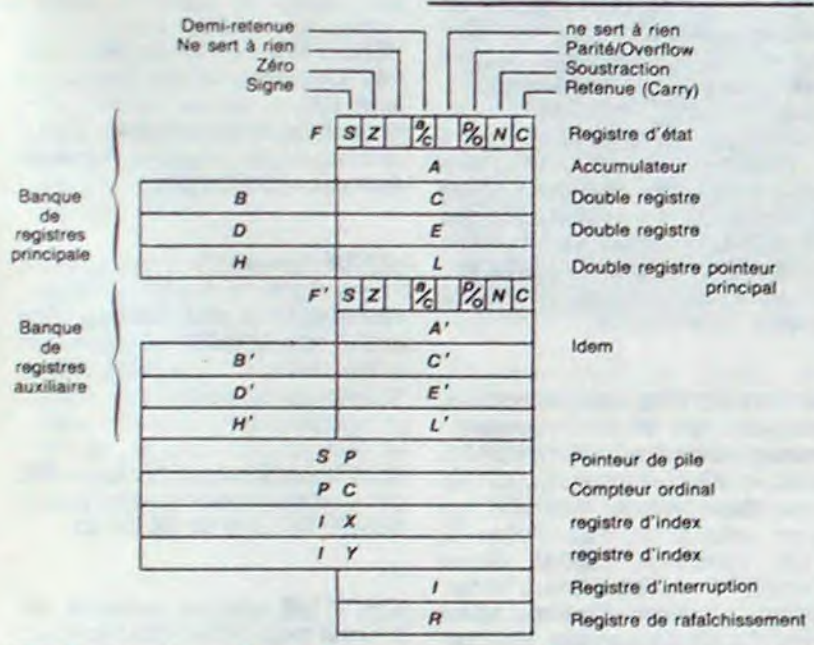
LA REVOLUTION CONTINUE !

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

- ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86
- 91 95 100 105 110 114 118
- COMMODORE → 60 65 70 75 80 85
- 90 95 99 104 109 114 118
- 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 98 103 108 113 117
- MSX → 113 117

Chose promise, chose due : nous allons entrer dans la cathédrale ! Voici le Z80 dans toute sa splendeur.

Schéma 1



Attention, la visite va commencer !

ACCUMULATEUR (registre A) : C'est le registre le plus utilisé, il sert à tout : transferts de données, calculs arithmétiques et logiques. C'est aussi lui qui possède le plus d'instructions. Par exemple, si vous voulez transférer une valeur d'une case mémoire au registre B, vous devrez d'abord la charger dans l'accumulateur car il n'existe pas d'instruction pour la transférer directement dans le registre B.

DOUBLES REGISTRES (B, C, D, E, H, L) : Ces six registres, quand ils sont utilisés seuls, se ressemblent comme des frères et ont la même utilité : ce sont des accumulateurs secondaires. Seulement, voilà, si je les ai appelés doubles registres, c'est qu'il y a une raison ! Ils sont le plus souvent utilisés par paires : BC, DE et HL. Dans ce cas, ils deviennent des registres 16 bits et servent à pointer une adresse ou même à exécuter certaines opérations sur 16 bits. Le double registre HL est alors le principal des trois, les instructions qui l'utilisent sont plus nombreuses et plus rapides. Sachez dès à présent qu'il faut, chaque fois que c'est possible, réserver HL pour pointer la mémoire.

REGISTRE D'ÉTAT (F) : Voici un registre unique qui a une utilité bien particulière. Il se nomme F, ce qui signifie *Flags* et en français *Drapeaux*. Il sert à renseigner sur les éventuels résultats de l'instruction qui vient d'être exécutée. Il est unique parce que c'est le seul à traiter ses bits de manière indépendante. Six d'entre eux sont appelés *Indicateurs* et renseignent, selon qu'ils sont à 1 ou à 0, sur l'état du microprocesseur. Voici le rôle exact de chacun de ces indicateurs :

C Carry : C'est l'indicateur de retenue, très utilisé. Il sert principalement à savoir s'il y a une retenue après une instruction arithmétique. Dans les instructions de décalage, il permet de tester un bit et il est mis à 0 par les instructions booléennes.

N Soustraction : un indicateur que vous pouvez oublier, car il est testé par le microprocesseur uniquement. Il est initialisé à 1 par toutes les instructions de soustraction et à 0 par les instructions d'addition.

P/O Parité/Overflow : Il a plusieurs significations, selon le type d'opération exécutée. Pour les opérations arithmétiques, c'est un indicateur de dépassement de capacité (overflow). Pour les instructions d'entrées, logiques et de rotation, c'est un bit de parité : 1 pour parité paire et 0 pour impaire.

A/C Demi-retenu : Cet indicateur contient toute retenue du bit 3 vers le bit 4 résultant d'une instruction arithmétique.

Z Zéro : L'indicateur le plus utilisé avec Carry, et le plus facile à comprendre. Il est mis à 1 chaque fois qu'une opération arithmétique ou logique produit un résultat nul et à 0 dans tous les autres cas.

INTERRUPTION ET RAFRAÎCHISSEMENT (I, R) : Je ne dirai rien sur ces deux registres qui ne servent quasiment jamais au programmeur, et ce n'est pas le moment de s'embrouiller le cerveau avec ces deux-là !

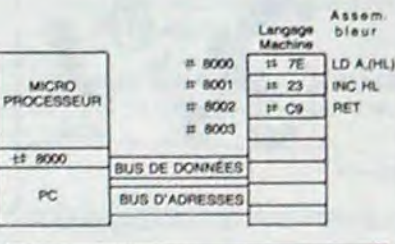
RÉCAPITULONS

La visite est maintenant terminée, mais nous reviendrons souvent dans ce temple de votre ordinateur préféré ! Vous savez maintenant comment est fait le Z80, ce qu'est un octet, un bit, une case mémoire. Mais que se passe-t-il quand le microprocesseur exécute une instruction ? Voilà ce que vous attendez de savoir avec impatience ! Ce qui se passe ? Vous le saurez... Tout de suite !!

EXÉCUTION

Prenons trois instructions sans nous inquiéter de leur sens, le principal étant de comprendre ce qui se passe dans le microprocesseur quand vous les faites exécuter. Un programme en langage machine est implanté dans la mémoire et commence à une adresse précise. Pour nos exemples, nous prendrons toujours l'adresse &8000. Une instruction assembleur, une fois implantée dans la mémoire, peut prendre entre 1 et 4 octets ; choisissons trois instructions à 1 octet :

Schéma 2



Souvenez-vous : quand vous faites exécuter un programme situé à l'adresse &8000 (par CALL &8000), le microprocesseur commence par déposer sur la pile le contenu du compteur ordinal (prochaine instruction), puis il y met la valeur &8000. Il exécute la première instruction, puis incrémente le compteur ordinal de 1 (quand cette instruction ne prend qu'un octet bien entendu). Lorsqu'il trouve l'instruction RET, il reprend l'adresse qu'il avait déposée sur la pile, pour la remettre dans le compteur ordinal ! Et il continue comme cela jusqu'à plus soif.



RÉCRÉATION

Voici aujourd'hui de quoi concurrencer la rubrique deuilignes, ça s'intitule **marteau piqueur**.

OUT &BC00,8 :OUT &BD00,1

Pour arrêter le massacre, remplacez le 1 par 0.

RECTIFICATIF

Le mois dernier, deux erreurs se sont glissées (comme elles savent si bien le faire) dans le listing 3 : les INKEY\$ sont à remplacer par INKEY (ça vous l'aviez trouvé) et la ligne 90 est à remplacer par OUT &BD00,A.

Le mois prochain nous affronterons la mémoire d'éléphant de l'Amstrad.

Patrick Dublanquet

COMMENT ALLEZ-VOUS-YEAU DE POËCLE ?

Et vous-le à matelas. Que voilà des vers qui font mal ! Ils pourraient constituer l'almanach vers-maux. A part ça, voici les réponses aux questions du mois précédent. Le gagnant gagne ma considération. C'est déjà bien. J'aurais pu ne pas primer ce concours, mais ma bonté est sans égal.

- 1 en TOTO, C=0 et après le BCC, C=1
- 2 en TOTO, C=1 et après le BCS, C=1
- 3 on n'en sait rien, c'est le bit 0 de TOTO
- 4 C=1 (très souvent utile)
- 5 C=1 car 3=2
- 6 C=0 car #30 #31
- 7 C=0 car LSR met b7 de TOTO à 0, donc ASL met 0 dans C
- 8 La retenue n'est pas affectée par DEC, quel que soit le mode d'adressage (pas plus pour DEX ou DEY). Très utile.
- 9 0 car b7 de #40=0
- 10 1 car b0 de #FF=1
- 11 0 car #20+#21=#41 (ou #42 si la retenue était mise), il n'y a de toutes façons pas de dépassement.
- 12 1 car #20+#F0=#110 (#111), il y a propagation au-delà de b7.
- 13 1 car #45-#12=#33, donc pas de propagation.

Je signale à J... G... d e R... dans le O... (en F...) qu'il a mal répondu à la dix-septième question.

ATMOSOUHAITS

Voici un petit résumé du positionnement de C lors des comparaisons :

```
LDA #X
CMP #Y

X < Y C=0
Y > X C=0
X = Y C=1
X > Y C=1
Y < X C=1

ou encore :
C=0 si X < Y
C=1 si X >= Y
```

Ça va, vous n'avez souffert pas trop ? A propos de souffrance, je soumets à votre esprit critique une illustration du principe de la transitivity tiré (par les cheveux) de A2 sur C+ : la souffrance efface le péché, or le plaisir efface la souffrance. Donc, le plaisir efface le péché. Pratique, non ? Depuis l'absolution, on n'a pas trouvé mieux. Encore que... Tout ceci nous amène tout naturellement à parler une fois encore de l'indicateur V, si controversé, jamais utilisé, parfois méprisé, souvent mystérieux, allusoirement cité dans les ouvrages spécialisés, bref, je vais, en un mot comme en cent, sans tergiverser ni chercher de lâches faux-fuyants qui nous éloigneraient quelque peu de l'objet de ce long cours (je suis marin !) (*), faire, rapidement, toute la lumière sur cet indicateur.

MERCI

La première (et seule utile) application est liée à l'instruction BIT, décrite dans le dernier article. Nous ne nous étendons pas plus sur ce sujet, on pourrait m'accuser de délayer parce que je suis payé à la page, accusation purement diffamatoire, contre laquelle je m'élève avec vigueur. C'est vrai enfin que je ne peux laisser dire ça. Et puis de toutes les façons, j'ai le droit de pêcher puisque le curé m'absoudra. Pratique, non ?

La deuxième est liée aux calculs en arithmétique signée, notion hermétique pour beaucoup, mais rassurez-vous, je ne vais pas résister au plaisir de vous éclairer sur le chemin sinueux de la connaissance spirituelle. Et, afin que vous reteniez bien la leçon, je vais vous expliquer pourquoi on a pris ces conventions à priori farfelues. Comprendre, c'est retenir (comme disait mon vieux prof de français).

Pour représenter un nombre signé, on prend comme convention que son bit de poids le plus fort (b7 si on travaille sur un seul octet) ne contient pas une information sur la valeur absolue du nombre, mais tout simplement son signe. Par exemple 0 si le nombre est positif et 1 si le nombre est négatif.

Cette convention semble pratique, mais ne l'est pas. Na. En effet, 1 serait noté 1 (!) et -1 serait noté #81, -2, #82, etc. Certes, certes. Calculons 1+1 ainsi notés :

```
CLC
LDA #81 ;+1
ADC #82 ;+2
```

Résultat : #83, soit -3 avec notre convention les mathéux répondront que 1-2 ça fait -1, les autres acquiesceront parce que c'est vrai. Donc, la convention, y en a pas être bonne, bouana. On ne peut laisser faire ça. Deuxième idée : on inverse bit à bit (prendre le complément ou complément dans le jargon) le nombre s'il est négatif. Exemple : 2 s'écrit 00000010 en binaire. -2 sera donc noté 11111101, soit #FD. Faisons une addition pour voir si c'est pratique :

```
CLC
LDA #81 ;+1
ADC #FD ;-2
```

Résultat : #FE, soit 11111110, soit -00000001 ou encore -1. C'est super ! Allez, un autre essai, c'est tellement bon, avouez-le, aaah, que c'est bon.

```
CLC
LDA #81 ;+1
ADC #FE ;-1
```

Résultat : #FF, soit -0. Beurk ! Il y a un zéro négatif (#FF) et un zéro positif (#00). Peu pratique, vous en conviendrez avec moi. (Vous remarquerez la maestria avec laquelle est mené cet exposé, l'innocence mêlée de ferme détermination avec laquelle j'ai proposé ce deuxième exemple, dont je savais pourtant pertinemment la fausseté. Étonnant, oui !) Comme les calculs avec zéro négatif seraient, disons-le, b... et c..., je ne l'ai pas dit (NDLR : mais moi, je le dis : bateau et cacahuète), on va rajouter un peu plus. Cette expression n'est pas gratuite puisqu'on va effectivement rajouter un nombre négatif, quelle classe. D'où la notion de vrai complément à deux parfois utilisée pour désigner un nombre négatif.

Donc 1 = 00000001 → 11111110 (#FE) et aussi 2 = 00000010 → 11111101 (#FD) → 11111110 = -2 (#FD+1 = #FF) ou encore 69 = 01001001 → 10110110 (#B6) → 10110111 = -69 (#B6+1 = #B7) et dans l'autre sens : -1 = 11111111 → 00000000 → 00000001 = 1 (#00+1 = #01) -69 = 10110111 → 01001000 → 01001001 = 69 (#68+1 = #69) Ok ? Voici d'ailleurs comment inverser le signe d'un nombre :

```
LDA #nombre
EOR #FF ;complémenter
CLC
ADC #81 ;et ajouter 1
STA #bidule ;et j'ai l'opposé
```

Au fait, l'opposé de 0, c'est quoi ? 0 = 00000000 → 11111111 → 10000000, c'est-à-dire bien 0 sur un octet.

Reprenons les exemples de tout à l'heure :

```
CLC
LDA #81 ;+1
ADC #FE ;-2
```

Résultat : #FF, soit -1

```
CLC
LDA #81 ;+1
ADC #FF ;-1
```

Résultat : #00, soit...00. Un zéro tient vaut mieux que deux tu l'auras, c'est bien connu. Une astuce pour calculer l'équivalent négatif d'un nombre positif : si

X est ce nombre, 256-X sera sa notation en arithmétique signée : Positif : 0 à #FF, soit 0 à 127 Négatif : #FF à #80, soit -1 à -128 Les négatifs gagnent d'un point, c'était un match magnifique, à vous les studios.

DE RIEN

Et V dans tout ça ? Bonne question et je me remercie de me l'être posée.

- Merci moi
- De rien, moi
- Je t'offre un pot ?
- Si tu veux.

V est l'abréviation (c'est le moins que l'on puisse dire) de overflow, soit dépassement en français, et dépassement, cong ! en marseillais. Examinons le cas de figure suivant (en arithmétique signée) :

```
CLC
LDA #48 ;+64
ADC #42 ;+66
```

Résultat : #84. Beurk ! Il y a dépassement. Le vrai résultat est 130, qui est trop grand pour un nombre signé sur un octet. Justement, V va être positionné, lors d'une addition ou d'une soustraction, dès qu'il y a dépassement de la capacité de l'octet, c'est-à-dire que le résultat sort du domaine -128 à +128. On peut dire que pour l'addition, V marche comme C, mais C concerne les propagations au-delà du bit 7 (lorsqu'on sort du domaine 0-255), alors que V s'adresse aux propagations au-delà de b6.

Exemples :

```
CLC ;C=0, V=?
LDA #12 ;C=0, V=?
ADC #38 ;C=0, V=0, A=#4A
```

```
CLC ;C=0, V=?
LDA #12 ;C=0, V=?
ADC #74 ;C=0, V=1, A=#86
```

V indique qu'il y a eu un dépassement en arithmétique signée (#12+#74=134, trop grand). Cet exemple est intéressant : il montre que la distinction entre signé et non signé doit être faite par le programmeur et non par le 6502. Si nous considérons que #12 et #74 étaient des nombres non signés, C=0 nous aurait indiqué qu'il n'y a pas de dépassement, puisque 134 est dans le domaine d'un nombre non signé (0-255). Il suffit donc de tester V pour savoir s'il y a dépassement. C'est super.

TROP AIMABLE

Et en plus, ça marche aussi pour la soustraction, voyez plutôt :

```
SEC ;C=1, V=?
LDA #75 ;C=1, V=?
SBC #83 ;C=1, V=0, A=#72
```

mais :

```
SEC ;C=1
LDA #84 ;C=1, V=?
SBC #89 ;C=1, V=1, A=#8D
```

V = 1 car -124-9 = -131, qui n'est pas représentable sur un seul octet. C'est beau. Notons, pour terminer, que ADC et SBC sont les seules instructions qui touchent à V. Quant à l'instruction CLV, à quoi peut-elle bien servir ?

SIOUX LATER

J'attends vos réponses. Je dis ça parce que je sais que cette instruction ne sert à rien et que je n'aurai pas à vous lire. A la prochaine.

Fabrice BROCHE alias Escapeneufhache.

(*) explications pour monsieur J... G... de R... dans le O... (en F...) qui dort comme d'habitude : ceci est un jeu de mot fractal, c'est-à-dire de degré non entier. Dimension = 1,5 car 1 (très fine allusion au capitaine au long cours) + 0,5 (finissime clin d'œil à un article où je parlais d'un court cours). N'importe quoi...



AMSTRAD

ECHANGE amicalement plus de 150 programmes pour Amstrad. Florent au (16) 32 33 36 34. Evreux.

CHERCHE correspondants sur Amstrad. J. Jacques LEGOSS Lotissement Mechouaron. Rue du Gal Leclerc 29160 CREUZON. Tél. (16) 98 27 07 32.

VENDS imprimante Amstrad DMP1 sous garantie, 1800F. Tél. (1) 47 24 44 61 après 19h.

VENDS Amstrad 6128 couleur, magnétophone, joystick, 80 programmes sur disquette, 5200F. M.Thy au (1) 45 76 29 83.

CHERCHE possesseurs Amstrad CPC 464 pour échanges de logiciels (jeux et utilitaires), astuces, etc... Stéphane Le Dren, 2 allée Victor Hugo, 44116 Vieilleville. Tél. (16) 40 02 00 67. Guy Barré, 4 allée M.Bastie, 44116 Vieilleville. Tél. (16) 40 26 54 34.

CHERCHE disquettes de tout programme de jeu pour CPC 664. Cherche démonteur de transfert de K7 à disquette et de disquette à disquette. Mario Rocha, 124 rue du Beaujolais, 01480 Jassans.

VENDS ou échange environ 40 jeux sur K7 pour Amstrad CPC 464. Alfred Ortolani, 19 rue Prudence, 95870 Bezons. Tél. (1) 39 80 03 67 après 18h.

CHERCHE pour CPC 464 avec drive ou 864, copieur performant pour dupliquer de K7 à disquette. Echange contre logiciels. Cherche contact habitant Corbeil ou sa région. Thierry Willay, 25 avenue du Président Allende, 91100 Corbeil Essonnes. Tél. (1) 60 88 20 05.

VENDS CPC 464 couleur, complet, nombreux logiciels, sous garantie, 4000F à débattre. J.F.Chardon, 8 rue Bernard de Clairvaux, 75003 Paris. Tél. (1) 42 77 2 5 49.

VENDS 10F pièce ou échange plus de 230 logiciels pour Amstrad sur K7 (Bruce Lee, Starion, Empire, Metro 2018, Macadam Bumper, Rocky horror show, Highway Encounter, Exploding Fist, Confuzion, Cyrus 2...). Vends copieur 30F, ainsi que logiciel permettant de transvaser des logiciels de K7 à disquette. Willy Morelle, 14 rue du Général Leclerc, 02830 Saint Michel. Tél. (16) 23 58 50 67.

VENDS ou échange nombreux programmes pour CPC 464 (Rally II, 3D Fight, Sorcery, Alien 8...). Eric Teulé, chemin Vert, 65500 Vic en Bigorre. Tél. (16) 62 96 73 25.

VENDS ou échange programmes pour Amstrad CPC 464. Daniel Paschini, 11 rue des Fleurs, 78300 Sotteville les Rouen. Tél. (16) 35 72 7 3 11.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur sous garantie, lecteur de disquettes, imprimante, synthétiseur vocal, joystick, 400 logiciels, 20 disquettes, valeur 25000F, vendu 13000F. Ngo U Quang, 9 rue Lamartine, 93240 Stains. Tél. (1) 48 23 45 72.

VENDS CPC 464 monochrome (garanti 4 mois), 120 logiciels, joystick, documentation, 2200F à débattre. Pascal Brunel, 2 rue des Oeillets, cité Roqué, Gourdan Polignan, 31210 Montrejeau.

ECHANGE plus de 100 jeux et utilitaires pour Amstrad 464, 664 ou 6128 (disquette ou K7). Yves Renard, 9 rue Corso Sampiero, 47300 Pujols. Tél. (16) 53 70 92 43.

VENDS Amstrad CPC 464, écran couleur, garanti jusqu'en avril 86, état neuf, 3000F. Alain Penadille, 18 avenue du président Wilson, 91120 Palaiseau. Tél. (1) 60 11 62 35.

CHERCHE Amstradistes utilisant drive 5 1/4 ou possédant modem. Tél. (16) 73 93 41 26.

APPEL général au peuple français. Achète duplicata (photocopie ou autre) du mode d'emploi du logiciel Zen pour Amstrad. David Jemmi au (1) 43 76 99 94 en soirée.

DONNE 4 logiciels (Yie are Kung-Fu, Bruce Lee, Defend or die, Robin of Sherwood) à celui ou celle qui me donnera le jeu Sorcery sur K7 pour CPC 464. Bruno Biorci, 24 rue d'Aubange, 6780 Messancy, Belgique. Tél. 063 37 13 09 après 18h30.

VENDS pour 464, logiciels originaux. Alain Meyer, 45 rue Claude Bernard, 75005 Paris.

ATARI

ATARI 520 ST cherche contacts pour échange d'idées, de trucs et d'astuces. Jean Claude Roulie, 131 rue des Bas, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 99 22 60 le week-end de préférence.

ATARI 520 ST (ou Ti 99), j'ai formé deux conférences sur CC (serveur de Minitel) sous les noms de 520ST et !TI994A. A bientôt sur CC.

ATARI 520 ST échange programmes. Tél. (1) 40 27 00 51 après 20h30.

VENDS Atari 800 XL, LECTEUR K7, cassettes initiation Basic, livre : 800 F. Tél. (1) 46 63 11 12.

ATARI 520 ST cherche programmes. Celui qui répond pas aura une tapette. Tél. (1) 40 27 00 51 après 20h30.

COMMODORE

VENDS Commodore 64 sécama, touche Reset, magnétophone, 2 joysticks, 3 K7 originales, 5 livres, tablette graphique avec soft en cartouche, 300 jeux et utilitaires (Sorcery, Dropzone, Matchpoint, Hulk, Hunchback II, Beach Head, Bruce Lee, Manic miner, etc...). 2 documentations (Tool 64, Simon's Basic), excellent état, prix à débattre. Tél. (1) 47 71 25 68 après 17h.

VENDS Commodore 64, magnétophone, interface PHS 60, jeux et utilitaires sur K7 (Bruce Lee, HunchbackII, Spy VS Spy, Ghostbusters, etc... Plus de 200), valeur 25000F, vendu 3000F. Laurent Poupin Fraudeau, 312 route des Landes de la Plée, 44115 Basse-Goulaine. Tél. (16) 40 34 26 55 après 19h.

Au secours ! Je vends mon C64 Pal avec modulateur Oscar, une cinquantaine de logiciels récents zé originaux avec leur doc., des joysticks, un crayon optique, une cartouche Turbo 10 et un lecteur de K7. Le tout pour 5000 ? 4000 ? 3000 ? NON ! 2500 francs (à débattre pour les fauchés). Demander Marc au (16) 99 08 83 54 (aux heures de bureau) ou au (16) 97 80 71 58 (le week-end).

ECHANGE un ou plusieurs jeux ou utilitaires sur CBM 64 contre la notice de Basical 64 ou photocopie. Christian Beringuier, 9 rue de Provence, 42300 Roanne. Tél. (16) 77 67 33 34.

VENDS pour C 64, Flight simulator II, Summer games (I et II), The Hobbit, GI Joe, Quest, Mychess II (2D), Sam (synthétiseur vocal très performant), Max (assembleur), Master 64, Easy script (traitement de textes), Simon's Basic, Extra Tool, 52 programmes de copie en langage machine pour disquette protégée, etc... Prix, 4 logiciels pour 250F. Cyril après 20h au (16) 44 08 93 13.

VENDS Commodore 64, unité centrale Péritel, drive 1541, lecteur K7, 2 joysticks, revues, documents, plus de 800 logiciels sur disquettes et K7 : 6000F. Crédit possible, sous garantie. Cherche moniteur couleur. Demander Denis au 42.93.60.50.

ACHETE ou échange copies de logiciels pour Commodore 64, Bruce Lee, Karateka, et compilateur. Possède Tool 64, Boulder Dash, Choplifter, etc... Franck Vermet, 2 rue de la Ferchauderie, 35960 Le Vivier sur Mer. Tél. (16) 99 48 99 82.

VENDS Vic 20, lecteur de K7, extension 16K, 6 K7 de jeu, 1500F. Gilles Dubouchaud, 1 square Baudelaire, 91000 Evry. Tél. (1) 60 79 30 01.

CHERCHE toutes sortes d'originaux sur CBM 64 avec jaquettes et notices à échanger contre multiples programmes. Stéphane au (16) 22 95 14 48.

CHERCHE programme de bidouille de haute qualité pour CBM 64 (moniteur assembleur désassembleur puissant). But non lucratif. S.Rutkowski, 7 rue Jean Froissant, 80000 Amiens.

VENDS Commodore 64, lecteur de K7, lecteur de disquettes, 8 K7, 100 programmes sur disquettes (Summer games II, Skyfox...), nombreux livres, documentation. Fabrice au (16) 50 49 06 27 après 19h.

ORIC

VENDS Oric 1, 1000F, écran monochrome, 800F, lot de 10 K7 de jeu, 800F, le tout 2600F. Eric Vallée au (1) 46 32 02 77 après 19h.



VENDS Atmos 48K, adaptateur noir et blanc, alimentation neuve, 100 jeux et utilitaires dont les meilleurs (L'aigle d'or, Hobbit, Triathlon, Anglais d'Assimil...) avec 5 originaux, astuces, documentations, bidouilles, 1800F. Tél. (1) 37 25 77 48.

CHERCHE logiciels sur K7 pour Atmos. Gilles Rougon, 6 rue du Four, 04000 Digne.

VENDS lecteur de disquettes BD500 pour Oric, parfait état, 1990F. Eric Aguirre, route Dous Bos, 64600 Anglet. Tél. (16) 59 52 40 12.

CHERCHE personne possédant Oric Atmos sur Rouen et sa banlieue pour échanger des programmes et idées. Tél. (16) 35 60 79 02.

CHERCHE Lorigraph, Saga, Tyrant, The Hobbit, originaux ou copies, pour Atmos, les échange contre 3 copies chacun (possède plus de 30 jeux, Dangereusement vôtre, 3D Fongus, Triathlon, Macadam Bumper, etc..., 2 copieurs). Eric au (1) 48 85 57 56 après 19h30.

VENDS Oric Atmos, unité de disquettes, interface, lecteur de K7, plus de 50 jeux (sur disquettes et K7), cordons de raccord, manuel d'utilisation, état neuf (sous garantie). Jean-Paul Tourneux, chemin des Combes, cidez, 5 villa No 28, 26200 Montélimar. Tél. (16) 75 01 52 63.

ECHANGE programmes sur Oric Atmos (plus de 60). Brahim Kouati, 29 rue Colbert, 92700 Colombes. Tél. (1) 47 86 12 29 après 19h.

VENDS 15F pièce ou échange plus de 150 programmes pour Oric. Cherche manuel Oric-Mon et Hadès. Jean Luc Arsac, 11 rue Mozart, 26500 Bourg-les-Valences.

TI 99

VENDS Ti 99, péritel sécama, Basic étendu, cordon magnétophone, manettes, livres, jeu d'échecs, Yahtzee, Blackjack Poker, Lunar lander, Pole Position, programmes sur K7, 1800F le tout. Tél. (1) 46 68 77 27.

VENDS Ti 99/4a, synthétiseur de parole, 6 modules (Parsec, Othello, Echecs, Moonsweeper, Microsurgeon, Super Demon Attack), manettes de jeu Texas, 9 numéros de 99 Magazine, emballages d'origine, 1500F. M.Chopinard, 8 rue des Colombiers, 44140 La Planche. Tél. (16) 40 31 93 30.

VENDS pour Ti 99/4a, 9 numéros de 99 Magazine, modules Parsec, Music Maker, Gestion privée, Speech synthétiseur. Bernard au (1) 48 28 73 10.

VENDS ou échange interface parallèle centronics pour Ti 99. Achète modulateur péritel/France. Vends ou échange nombreux programmes sur K7. Vends modules Number Magic et Division démolition, 100F pièce. Tél. (16) 88 96 26 66.

VENDS pour Ti 99/4a, Mini Memory (assembleur), manuel en Français, 300F (valeur 900F). Sébastien Santerre, 28 avenue de la Vallée des Baux, 13520 Maussane.

CHERCHE Basic étendu pour Ti 99/4a à prix raisonnable. Laurent Deward, 9 rue Verte, 62530 Hersin-Coupigny. Tél. (16) 21 27 93 25.

VENDS Ti 99/4a avec manuel (d'utilisation et d'installation), nombreux livres, Basic étendu, Mini mémoire (avec assembleur), manettes, cordon magnétophone, module Driving Démon, nombreux programmes sur K7, 2200F à débattre (possibilité de vente au détail). Hervé Gumiel, 15 allée des Saules, 69290 Craponne. Tél. (16) 78 57 08 49.

VENDS pour Ti 99/4a péritel (4.84), alimentation, cordon K7, Basic étendu (module) 32K (4.85), 3 livres (102 programmes pour Ti 99/4a, La conduite du Ti 99, Introduction au Basic), manuels français, nombreux jeux sur K7, 25 HHHHebdo, valeur 2800F, vendus en excellent état, 1800F. Tél. (16) 42 67 6 1 34.

VENDS Ti 99/4a, péritel, 1100F, Basic étendu Mechatronic, 800F, joystick Texas, 150F, double cordon magnétophone, 60F, 6 modules, 200F pièce, Munchman, Parsec, Ti Invaders, Moonsweeper, Microsurgeon, Super Demon Attack. Olivier à Marseille au (16) 91 66 75 57.

VENDS Ti 99/4a, péritel, 1100F, Basic étendu Mechatronic, 800F, joystick Texas, 150F, double cordon magnétophone, 60F, 6 modules, 200F pièce, Munchman, Parsec, Ti Invaders, Moonsweeper, Microsurgeon, Super Demon Attack. Olivier à Marseille au (16) 91 66 75 57.

VENDS Ti 99/4a, péritel, 1100F, Basic étendu Mechatronic, 800F, joystick Texas, 150F, double cordon magnétophone, 60F, 6 modules, 200F pièce, Munchman, Parsec, Ti Invaders, Moonsweeper, Microsurgeon, Super Demon Attack. Olivier à Marseille au (16) 91 66 75 57.

THOMSON

VENDS TO7, Basic, extension musique et jeu, manettes, magnétophone, Trap, livre d'initiation au Basic TO7, codeur modulateur sécama, 3000F à débattre. Tél. (16) 61 70 26 44 entre 18h30 et 20h.

VENDS ou échange pour Thomson TO7, TO7 70, Basic V1 (180 à 150F), Basic V2 (100 à 150F), Airbus (300 à 350F). Jean Charles Monroque, 50420 Tessy-sur-Vire. Tél. (16) 33 56 36 55.

VENDS TO7, extension mémoire 16K, cartouche Basic, valeur 4800F, vendu 2500F, très bon état, 2 livres. Sébastien Pierron, lotissement S t Charles, 54120 Baccarat. Tél. (16) 83 75 20 01 après 18h.

VENDS ou échange nombreux logiciels pour Thomson MO5, Mandragore, 5ème Axe, Lorann, Arsenne Lupin, Tennis, etc... Eric Van Erps au (1) 48 66 67 86 après 19h.

VENDS MO5, magnétophone spécifique, crayon optique, 3 logiciels, livres et programmes, 1500F. Tél. (16) 20 83 95 04.

VENDS Thomson TO7 70, cartouche Basic et Forth, magnétophone, contrôleur et lecteur de disquettes, 2 manettes de jeu, contrôleur de communication, 200 logiciels dont 100 éducatifs, 10 livres à 200F pièce, collection Théophile, Microtom, le tout sous garantie, 6000F. Tél. (16) 91 75 74 20 après 20h.

ECHANGE diverses K7 pour Thomson TO7, TO7 70 (jeux, utilitaires, éducatifs). Stéphane Seyler, 355 A rue de Mutersholtz, 67820 Wittisheim. Tél. (16) 88 85 21 97.

VENDS ou échange nombreux jeux pour TO7 + 16K, TO7 70 (Fox, Planète inconnue, Bidul, Zaptrack, etc...). Echange Fox contre Orbital Mission (copies acceptées). Bertrand Pourcheron, Villas Mer et Soleil, 22 boulevard des Moulins, 13500 Martigues. Tél. (16) 42 80 36 38.

VENDS 40 programmes de l'HHHHebdo pour MO5, sur K7, 80F. Philippe au (1) 43 5 0 46 47.

VENDS TO7 70, Basic, lecteur de disquettes, lecteur de K7, extension son et jeu Thomson ou standard Atari, 50 jeux sur cassette et disquette (Pictor (mémo), MGV, Fox, Tennis, programmes de l'HHHHebdo, Théophile...), Théophile 1 à 11, abonnement d'un an à Théophile, livres (Initiation au Basic, Manuel de référence, Basic DOS), valeur 11000F, vendu 7000F. Planque, 10 rue St Louis, 78760 Jouars Pontchartrain.

VENDS TO7 70, magnétophone, extension jeu et son, manettes, manuel de référence Basic TO7 70, bouquin sur l'assembleur, 3 cartouches (Basic, Airbus, Synthétia), de bons softs (Pilot, Fox, Pulsar II, Troff, Eliminator, Zaptrak, Super Tennis, Pingo, San Pablo, L'Intrus, Labyrinthe survie, Stratac, Minotaure 3D, Challenge voile, Monopolic, PV 2000, Aigle d'or, Chasseur Oméga), 5500F le tout ou 300F une cartouche ou 15F le soft. Emmanuel Leroux, Le Chanoy, 77320 La Ferté Gaucher. Tél. (16) 64 04 03 06. Je rajoute 500F et l'échange contre un Amstrad 6128 couleur.

PIRATE cherche pirate pour échanger des logiciels pour TO7 70. David Leleu, 1 route de St Romain, 76170 Lillebonne.

VENDS TO7 avec Basic, Pictor, Trap, manettes de jeu, contrôleur de jeu, 4 livres d'initiation et de programmes Basic, extension mémoire 16K et une dizaine de programmes de l'HHHHebdo sur K7, 3300F le tout. Olivier Berron au (16) 64 90 75 53.

MSX

VENDS MSX Canon V20 64K avec cordon péritel, cordon magnétophone, deux livres d'emploi. Tél. (1) 16 48 25.

VENDS Sega Yeno SC 3000, 3 cartouches (Orgus, Lode Runner, Exerion), manette de jeu, livre de 50 programmes, trois K7 de jeux (Indiana jaune, Super Lab, Columbia), cordon magnétophone. Stéphane Giner au (16) 42 22 06 58 après 19h30 ou au (16) 42 62 55 18 aux heures des repas.

VENDS Canon V20 MSX, état neuf, sous garantie (Juillet 85), manuel d'utilisation Basic, 25 jeux sur K7 d'une valeur de 3000F dont Beamrider, Pitfall II, Ghostbusters, Booga Boo The Flea, Hero, Décathlon, Boulderdash, Zaxxon, Super star challenge, Lazer Bytes, Vaccumania, Buck Rogers, Mandragore, Hyper, Viper, Mannic Miner, Galaxia, etc..., 2400F. Marc au (16) 60 14 67 57 le soir.

VENDS Yéno DPC 64K MSX, lecteur de disquettes Sony, 100 jeux, livres, 5000F. D.Bresso, 23 rue Georges Clémenceau, 77400 Thirigny sur Marne. Tél. (16) 64 30 20 64.

VENDS ou échange plus de 100 programmes pour MSX (Lode Runner, Hero, Ping Pong, etc...). Cherche Théâtre Europe, Battle for Midway, La geste d'Artillac, Renaud Urbinelli, 77 rue des Blanchés Fleurs, 21200 Beaune. Tél. (16) 80 22 16 16 poste 40 le soir. NDG : Du rouge pour Georges.

VENDS Sanyo, livre, K7, cordon magnétophone, péritel, 950F. M.Lopez, 8 allée J.L., 97420 Villepinte.

DIVERS

VENDS Lansay 64, 21 logiciels (6 inédits en langage machine Lode Runner, Guerre des étoiles, Graph, Echecs...), complet dans boîte d'origine, 3400F. Vends Ti 66, 400F, FX 702 P avec FA2, 30 logiciels sur K7 et 200 listings, 1200F. Vends pour Ti 99, Ti Invaders, Chasse au Wumpus, K7 de l'HHHHebdo N°1 (BE), livres, 300F. Cherche Canon X07 ou PB 700 ou PC 1500 pour moins de 900F. Tél. (1) 43 68 24 49 après 19h.

CHERCHE pour TRS 80 16K couleur niveau 2, club à Bruxelles et programmes sur K7. Guy Moraux, 17 Wakkerzeelzebann, 3010 Belgique. Tél. 016 20 35 90.

VENDS TRS 80 modèle MC10 en très bon état, 100% compatible avec l'Alice, lecteur de K7, nombreux livres et programmes, 600F à débattre. Bruce Bousquet, 12 rue de Pontoise, 75005 Paris.

VENDS canards d'informatique (Tilt, Micro 7, Micro Système, SVM, HHHHebdo...), prix déliants. Eric ou Benoit au (16) 79 24 01 43 de 16h à 21h. M.Bergeri, rue Richard Curt, 73260 Aigueblanche.

VENDS imprimante Microline 80, câble d'alimentation, interface II, 1000F. Tél. (16) 56 26 04 83.

CHERCHE aimable personne qui pourrait me procurer le(s) livre(s) sur le langage machine du PC 1350 Sharp. Emmanuel au (16) 66 32 19 27.

VENDS Spectravideo SV318 pal, joystick, magnétophone, 4 K7 de jeu, manuel, 1000F. M.Goussedière au (1) 39 60 68 69.

VENDS QL Sinclair avec moniteur noir et blanc, modèle français acheté fin Novembre 85, 4000F. Tél. (16) 20 40 94 85.

VENDS Vidéopac 7000 Schneider, 5 K7 de jeu, état neuf, 1650F à débattre. Michaël Vanstegne, 295 boulevard de la République, 59240 Dunkerque. Tél. (16) 28 69 45 73.

ACHETE mémoire 64K pour Laser 200, 300F maximum. Cherche trucs et astuces pour Laser 200. Patrick Paumard, 14 rue Renoir, 95400 Villiers-le-Bel.

VENDS Lansay 64 (Enterprise), modulateur noir et blanc, logiciels, magnétophone, sous garantie, 2750F. Lenoir au (1) 45 94 53 06.

VENDS Laser 200, manuel, exercices de Basic, K7 de démonstration, cordon sécama, magnétophone, cordon liaison magnétophone, 120 cité Jacques Duclos, appartement 1020, 2ème étage, 93200 St Denis.

SALUT à Nef (c'est la zoreille), Shada, Beru (hé oui !), Cider (le vieux coyotte), Apple&I (dit P38 man), Digite!, David (Zeuhi), SPQR (lio), Virgule (kobaïa), Lapine, Sana, Niollot, Mao, Guy, et bien sûr Fige l'ignoble.

CHERCHE Sharp PC 1251 HS, gratos ou pas cher, histoire de récupérer l'écran (le mien est fendu). S. Manceau, 10 rue du Pavé, 72000 Le Mans.

LA LOI DE L'OUEST

L'épopée américaine fut marquée par la prospérité des marchands de canons et des planteurs de chanvre. L'histoire de la colonisation du continent se punctua tout au long du XIX^{ème} siècle à coups de six-coups et de pendaisons sommaires. La conception de l'ordre public, du respect de la loi de certains juges ou shérifs fut des plus fantaisistes et apporta un pittoresque certain à la chronique judiciaire américaine pourtant riche et diverse. Deux bons westerns d'affilée, le même soir, renoncez à fusiller votre poste.

JE SUIS UN AVENTURIER

Film d'Anthony Mann (1953) avec James Stewart, Ruth Roman, Corinne Calvet et Walter Brennan.

Jeff Webster (j'aime Stewart) et Ben Tatem amènent des steaks sur pied à Skagway. Leur arrivée perturbe Gannon, le boucher local qui effectuait une mise à mort. Gannon balance Jeff en prison, un gîte à la noix, pour violation de l'ordre public. L'intervention de Ronda Castle, une tenancière qui aimerait lui tailler une bavette, lui

évite la pendaison mais pas la ruine. Gannon confisque les steaks.

René Vallon, un jeune tondron épris de cette tête de veau de Webster, lui conseille d'aller brouter ailleurs voir si l'herbe est plus grasse. Jeff et Ben partent donc vers les verts pâturages de Dawson où Ronda compte ouvrir un saloon.



Photo A2.

Mijotant dans sa fureur, Jeff retourne tout de suite chercher ses steaks. Bleu de rage, Gannon poursuit Jeff. Duel à point nommé sans viande froide, Jeff laisse file(t) un Gannon saignant.

A Dawson, la population persifle l'ouverture du saloon mais Ronda n'en a cure. Jeff refuse le poste de shérif qu'on lui propose. Bien vu, car les hommes de main de Gannon débarquent et mettent la ville à feu vif. Les porteurs successifs d'étoile jaune finissent en chambre froide.

Diffusion le vendredi 31 janvier sur A2 à 23h00 en V.O.

JUGE ET HORS LA LOI

Film de John Huston (1972) avec Paul Newman, Ava Gardner, Jacqueline Bisset, Anthony Perkins, Victoria Principal et John Huston.

Comment entrer dans la légende du Far-West. En flinguant un max, bien sûr, mais pas seulement. Roy Bean est passé à la postérité en s'auto-proclamant juge de paix, une fonction qu'il entendait juteuse, sanglante et biblique.

Le pauvre Roy (Newman) s'était réfugié dans une communauté de proscrits au Texas. Reçu comme le Messie, il fut battu, injurié, volé et manqua de peu d'être pendu. Rancunier, il piqua un revolver, tua l'ensemble des hors-la-loi et se déclara le titre de juge. Il fit régner sa loi avec l'aide de la bible en lieu et place de code pénal, de son revolver comme marteau et de son ours alcoolique comme adjoint.

15 ans après Billy the Kid, Paul Newman interprète à nouveau une figure légendaire de l'ouest américain (Ubu juge) dans ce western haut en couleurs.

Diffusion sur Canal + à 21h00 en V.O. le vendredi 31 janvier.

SEX-SYMBOL

Les petits gringalets ou gras du bide, un rien dégarnis du sommet, les grandes bringues chiantes sont en fait de vraies bombes sexuelles. Et si en plus, ils affichent de monstrueuses lunettes de myopes, ils tombent tout ce qu'ils veulent (cf Woody Allen). Après Gérard Philippe, Montand, Delon, voici le nouveau modèle de *French lover*: faiblard, craintif mais grande gueule, le *French loser*.

MARCHE À L'OMBRE

Film de Michel Blanc (1984) avec Michel Blanc, Gérard Lanvin et Sophie Duez.

Toute une époque, faire la route, une guitare sur le dos, la sébile à la main. François (Lanvin) en a soupé de ce genre de galère. Avec Denis (Blanc de teint), il revient à Paris après une longue tournée (sept ans) au bord de la Méditerranée. Le bitume parisien manque de charme lorsqu'il ne reste plus que 40 francs en poche. Heureusement, ils rencontrent Joseph, un musico black qui -solidarité oblige- les invite dans son squatt.

La vie s'organise. François vit une

idylle avec Mathilde (Duez), une danseuse bcbg (body, collant, biguètes). Denis multiplie les aventures: chasse à la donzelle, chasse au renard, chasse au courant d'air. Chassés du squatt par les CRS, Mathilde en partance pour New-York, nos deux compères vont errer à nouveau sans attache. Vont-ils se séparer? Imaginez-t-on Abbot sans Costello?



Photo C.

Premier film du petit Michel qui n'a pas perdu son temps. Loin de se donner le beau rôle, il accumule les personnages secondaires déviant son film à un rythme agréable sur une musique branchée juste ce qu'il faut. Tout en ne se prenant pas au sérieux, il touche juste plusieurs fois, continue petit blanc.

Diffusion le mardi 28 janvier à 20h35 sur Canal +.

Jean-Pierre Bisson et Jean-François Balmer.

Bonnie arrête les voitures sur les routes de France. Animatrice de Radio Stop, célèbre émission de jeu d'une radio périphérique, elle parcourt notre beau pays en offrant des enveloppes aux auditeurs qui l'écoutent.

Ferdinand, un rabat-joie spécialiste du ratage en tout genre, dérape de joie lorsque Bonnie rabe de joie le choisit. Il gagne l'enveloppe de la chance et tire... 60 francs. En pleine rupture sentimentale, Bonnie repart avec Ferdinand et lui raconte ses déboires. Et lors de la nuit se produit l'incroyable: une apothéose sexuelle. Du jamais imaginé auparavant (et même sans paravent par ces infortunés du c...). Malgré leurs caractères opposés, Anémone n'a de cesse que Ferdinand s'y consacre toutes les nuits.



Photo A2.

Evitant de justesse la vulgarité de langage, le film dérape à fond la caisse dans le numéro d'acteurs, toujours le même hélas. Scénario traditionnel à peine lifté, réalisateur... aux abonnés absents.

Diffusion le jeudi 30 janvier à 20h35 sur A2.

REBELLES

Déjà tout petits, ils se font remarquer. Ils essaient d'échapper à l'inévitable rouleau compresseur du monde adulte: la société. Coincé à l'école pendant une décennie, ils multiplient les fugues jusqu'à l'âge dit de la révolte où ils cassent tout. La société, cette pieuvre, les récupère par tous les moyens: rééducation, réinsertion, pardon, absolution. Heureusement, certains tiennent bon et deviennent des rebuts sociaux définitifs, de s'criminels grâce auxquels l'industrie du cinéma survit en s'inspirant de leur vie.

LA PETITE BANDE

Film de Michel Deville (1982) avec François Marthouret et Robin Renucci.

Six petits Anglais s'ennuient ferme dans leur école. Un voisin, un petit sourd-muet, leur ouvre la cage et



Photo FR3.

les voilà partis à l'aventure. Un voyage qui leur fera parcourir les routes de France, une contrée étrange aux mœurs exotiques.

Poursuivis, traqués, ils réussiront à échapper aux adultes.

Une merveille de fraîcheur, de grâce et de malice. Un mauvais exemple d'accord, mais un spectacle accessible aussi aux plus jeunes, alors pourquoi si tard? Un scandale, les programmeurs (des adultes, bien sûr) sont des imbéciles.

Diffusion le mercredi 29 janvier à 22h50 sur FR3.

RUSTY JAMES (Rumble Fish)

Film de Francis Ford Coppola (1983) avec Matt Dillon, Mickey Rourke et Denis Hopper.



Photo Canal +.

Les teen-agers étouffent. Mal dans leur peau, mal dans leur ville, un bled paumé, ils manquent d'air. Alors ils courent dans tous les sens pour se donner l'illusion que leurs vies bougent. Rusty James (Dillon) se bat, se débat pour exister, avec sa bande, contre une autre, parce que -croit-il- c'est la seule façon d'être un homme

comme son frère aîné. Le frère disparu, Motorcycle Boy (Rourke) est devenu un mythe, une image que le cadet idéalise et à laquelle il cherche désespérément à ressembler. Un beau soir, Motorcycle Boy revient chevauchant un dragon de feu.

Coppola s'adresse à vous les jeunes. L'esthétique clip, la symbiose musique-son-image correspond à votre attente. Pour mieux faire sentir l'éternité du thème, le mythe sans cesse renouvelé de l'adolescent rebelle, il adopte le langage à la mode et le sublime en un opéra rock. Les cinéphiles pourront comparer avec *l'Homme Blessé* de P. Chéreau, un thème semblable et un traitement à l'opposé.

Diffusion le dimanche 2 février sur Canal + à 20h35.

PÉPÉ LE MOKO

Film de Julien Duvivier (1936) avec Jean Gabin, Lucas Griddoux, Saturnin Fabre, Gaston Modot, Fréhel et Mireille Balin.

Au cœur de la Casbah, dans Alger-la-Blanche, vit Pépé-le-Moko (Gabin), un hors-la-loi, qui joue les caïds entouré de sa bande de séides. L'inspecteur Slimane, un cadé entouré de ses Saïds, attend patiemment que Pépé commette l'imprudence de sortir de la Casbah, son antre où il reste intouchable. La rencontre entre Gabin et Gaby, une parisienne chic en vacances représente l'occasion tant recherchée par le policier.

Avec ce film qui appartient à la légende du cinéma (2 remakes américains, un pastiche italien), Gabin entre dans la mythologie. Les seconds rôles abondent, tous parfaits, le récit file à vive allure,



Photo FR3.

le dialogue fit dattes, et Duvivier fut au sommet de sa forme.

Diffusion le dimanche 2 février à 22h30 sur FR3.

STAVISKY

Film d'Alain Resnais (1973) avec Jean-Paul Belmondo, Annie Duperey, Charles Boyer, François Périer, Michel Lonsdale et Claude Rich.



Photo FR3.

Stavisky qui s'appelle Serge Alexandre règne sur un empire en papier. Roi de l'épate, de la magouille et du papier financier, il joue contre la montre. Gagner du temps, survivre jusqu'à la chute inéluctable en manipulant les journalistes, les députés, les ministres et les banquiers. Roi de l'apparence et de la mystification, donc du show-biz, il régale le bon peuple et estomache les bourgeois.

Une rencontre unique entre la grande vedette populaire et un réalisateur intellectuel de talent. Un régal. Le rebelle finit battu, lui aussi, comme dans Pépé le Moko.

Diffusion le 27 janvier à 22h35 sur FR3.

SPECTACULAIRE

LA TERRE DES PHARAONS

Film de Howard Hawks (1955) avec Jack Hawkins et Joan Collins.

Hymne à la truellerie, l'histoire de Chéops, le richissime pharaon de la XI^{ème} dynastie du castor illustre une étape importante de l'histoire de l'architecture: la création de nouvelles pierres tombales, les pyramides. Ainsi donc, le tétraèdre fameux de la vallée du Nil n'est point seulement un nid à tétras mais surtout un tombeau pour le roi des rois portant en exergue dans un cartouche: pourvu que ça dure.

Grandiloquent, peu de rapports avec la vérité historique. Mieux qu'un peplum quand même.



Photo FR3.

Diffusion le lundi 27 janvier à 16h07 sur FR3.

TREMBLEMENT DE TERRE

Film de Mark Robson (1974) avec Charlton Heston, Ava Gardner, Geneviève Bujold et Victoria Principal.



Photo FR3.

Gag, le seul intérêt du film résidait dans ses effets sonores. Dernière invention technique de l'époque, le Sensurround procurait au spectateur dans les salles équipées une sensation de tremblement, une vibration qui prenait aux tripes. Inutile de dire qu'il n'en reste rien à la télé, ni au cinéma d'ailleurs, l'invention s'auto-détruisit dans les 9 premiers mois.

Diffusion le mardi 28 janvier à 20h35 sur FR3.

LAS VEGAS d'INFOGRAMES pour tous les THOMSON

Depuis près de sept minutes je souffre de fébrilité intensive, une maladie fantastique à subir lorsque vous sentez qu'enfin vous allez pouvoir sortir de la galère dans laquelle vous nagez depuis votre naissance. Un court résumé de ma vie devrait vous faire comprendre comment j'en suis arrivé là : parti de rien comme un vrai zonard, orphelin casé d'office à l'assistance, je me suis rapidement joint au troupeau aveugle des chômeurs. Depuis, c'est débrouille et magouille pour franchir les

années en ne pensant pas à la mort. J'habite depuis près de trois ans dans un immeuble en construction, jamais terminé, où je vis d'expédients divers, empruntant à l'un dix dollars, à l'autre son fer à repasser, à un autre encore son flingue. Je vais enfin passer à la vie de château : mon arrière-grand-tante, une vieille chieuse que je n'ai d'ailleurs jamais rencontrée, vient de casser sa pipe à point nommé. Il me reste dix minutes pour bondir sur mon vélo et rejoindre l'aéroport. De là,

j'aboutirai à Las Vegas où je pourrai enfin palper le magot de la mémé. Allez ! Pas de temps à perdre, il faut que je me trisse en quatrième vitesse. J'embarque le sac de sport, la monnaie qui végète dans l'assiette, mon passeport, ma montre plus quelques menus objets à rendre aux voisins, je suis sûr que ça leur fera plaisir de les revoir. En route ! Je franchis la porte de cette piaule sordide pour la dernière fois, ça vaut le coup d'œil : les litrons jonchent le sol, le lit n'est pas fait, le papier peint se casse la gueule, un des carreaux de la fenêtre est en carton... décidément, je crois que je ne regretterai pas ce taudis infâme !

Aïe ! Ça commence mal : à peine franchi le pas de la porte, je me retrouve nez-à-nez avec le boucher du deuxième. Il veut absolument récupérer sa lampe torche, celle que je lui ai empruntée il y a trois

semaines. Dès que je la lui ai tendue, il a cru bon de me souhaiter bonne chance, comme si j'en avais besoin ! Et même, comment a-t-il fait pour savoir que je me barrais de



ce gourbi ? Encore un coup de cette enfiévrée de la Ligue des Oeuvres de Bienfaisance Bienfaisante, je suis sûr. Elle me lâchera jamais, cette donzelle, sans compter qu'elle est moche. Bon, pas la peine de se risquer dans l'ascenseur, on sait toujours à quel étage l'on monte, mais jamais celui auquel on arrive, direction escalier.

Le dernier jeu d'aventure de nos chers programmeurs de Lyon tient la route. Étonnant, compte tenu de la machine sur laquelle ils ont développé. Malgré ce handicap, ils ont réussi à caser un bon graphisme, une animation correcte et un scénario carrément démentiel, ce qui ne gâte rien. Bref, vous avez intérêt à vous jeter tout de suite dessus, particulièrement sur la version disquette si vous en avez les moyens, vous éviterez l'ennui des chargements à rallonge des trois parties du jeu.

AMSTRAD	Alien	page 2
José GALLIDO	Diskedit	page 25
AMSTRAD	Window basic	page 3
J. Louis THOMAS	Pin-Up	page 6
APPLE	Croqueur	page 7
Bruno RAVALENO	Chevaux	page 8
CANON X07	War	page 2
Philippe DESMARTIN	M.A.D.	page 26
CBM 64	Oubliettes	page 24
C. PLANCKAERT	Hyper Print	page 27
EXL 100	The Last Starship	page 5
J.C. SARRHY-MANGIN	Pôle Position	page 22
FX 702 P	Hélico Mission	page 23
Pierre OUZEL	Fights	page 4
MSX		
D. DEVILLE		
ORIC		
J. Paul GALLET		
SPECTRUM		
Stéphane VALLOIS		
TI 99/4A (be)		
B. et Marc FEUILLEN		
T07/70/ M05		
Thierry DUGNOLLE		
VIC 20		
Alexandre BROUCHOUD		
ZX 81		
Fabien FUMERON		



LA PUISSANCE... THOMSON

LOGICIELS : NOTRE SELECTION



Pack fil (Planète inconnue scrabble, n° 10)	345 F	Colorcalc (T09 - T07/70 - M05)	990 F
Karaté (T09 - T07/70 - M05)	190 F	Colorpaint (T09 - T07/70 - M05)	990 F
Airbus (T09 - T07/70 - M05) (simulateur de vol)	390 F	5 ^{ème} axe (jeu d'aventure)	190 F
Dieux du stade	170 F	Anglais (7 volumes) le volume	210 F
Football vifi	175 F	Vallée 6 ^{ème} Hatier (4 k7)	490 F
Super tennis	195 F		
Blitz (jeux d'échecs)	490 F		

BON DE COMMANDE PROMO JANVIER 86

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél.

Expédition gratuite du catalogue de logiciels THOMSON.
Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F
LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS. Tél. : 43.25.68.88
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
parking gratuit Maubert-Lagrance

MATERIEL :

Unité centrale M05 basic intégré	2.350 F
Clavier mécanique M05	550 F
Magnétophone M05	550 F
Modulateur SECAM pour TV sans Périfet	590 F
Crayon optique M05	195 F
Unité centrale T07/70	3.450 F
Extension mémoire 16 K pour T07	490 F
Extension mémoire 64 K pour T07/70	1.200 F
Magnétophone T07/70	650 F
Contrôleur et lecteur de disquette (D.F./D.D.)	3.270 F
Contrôleur de communication pour imprimante	650 F
Câble pour imprimante à impact	250 F
Contrôleur pour manette de jeux	160 F
Manette de jeux	120 F
Imprimante thermique 40 col	1.100 F
Assembleur langage	890 F
Mallette professionnelle FIL 3 utilitaires	1.490 F



- M05 ORDINATEUR AVEC NOUVEAU CLAVIER
- Crayon optique
- Lecteur de cassette M05
- Pictor logiciel de dessin
- Mandragore jeu d'aventure
- Guide basic du M05

L'ensemble 2.990 F TTC

PROMOTION 2.490 F



- T07/70 ORDINATEUR AVEC NOUVEAU CLAVIER
- Crayon optique intégré
- Lecteur de cassette T07/70
- Cube basic
- Colorpaint
- Mémo basic

L'ensemble 3.990 F TTC

PROMOTION 3.450 F



- T09 UNITE CENTRALE
- Lecteur de disquette 3,5" intégré
- Clavier professionnel
- Souris
- Logiciel de traitement de textes paragraphe

L'ensemble 8.950 F TTC

PROMOTION 8.450 F

MATERIEL T09

Lecteur supplémentaire 3,5" 320 ko	1.950 F	Unité centrale	8.950 F
Imprimante pour M05/T07-70/T09	2.950 F	Moniteur N/B 31 cm	990 F
Câble de raccord		Câble pour moniteur	80 F
Imprimante	190 F	Moniteur couleur	
		36 cm Data	3.150 F
		Souris	450 F