



L'ORDINATEUR ET LE FRIC

Comme tout le monde, vous rêvez d'écrire le plus beau logiciel de tous les temps et d'en inonder le marché mondial. A part la gloire, qu'est ce que ça peut vous rapporter ? Du fric, pardi ! Combien ? C'est ce que nous nous sommes décarcassés à savoir.

L'EUPHORIE, L'EXTASE

A force d'entendre vos proches vous traiter de bon à rien et de nullard complet, vous vous êtes enfin décidé à vous mettre au travail. Remarquez, c'est une bonne idée, ça ne peut pas vous faire de mal. En rentrant du boulot tous les jours, vous planchez une ou deux heures sur votre projet longuement chéri, longuement étudié. Ce que vous voulez faire, c'est un soft. N'importe lequel, pourvu qu'il tourne sur votre bécane. Il faut avouer que réaliser un truc pareil vous branche incroyablement. Avouez-le, vous avez commencé à en rêver quand vous avez vu les gamins aux States et en Angleterre se mettre des liasses de billets dans les poches grâce à des logiciels faits en trois semaines. Vous vous souvenez encore de cet auteur de 16 ans disant à sa mère, PDG de la boîte qu'il a créée, "J'ai envie d'une bagnole de sport. Avec tout le fric qu'on a gagné, on peut bien s'en offrir une". Et ce jeune débarquant chez Electronic Arts avec Skyfox dans sa poche, un des meilleurs jeux d'action sur Apple, lui aussi il a ramassé le gros lot !

Donc, tranquillement, vous vous mettez au boulot. Organigrammes, listings et docs commencent à submerger votre bureau jusqu'au jour où, après un grand soupir satisfait, vous vous dites "Ce coup-ci, c'est bon, j'ai plus qu'à signer le contrat et à moi la gloire, à moi les sous" !

GLOIRE, SOUS ?

Oui, alors là, pardon, c'est maintenant que les ennuis commencent. Après cette phase inévitable d'euphorie, il va falloir reprendre tes esprits, mon petit coco. D'abord, une fois le soft terminé, il est préférable de contacter TOUS les éditeurs avant de te décider. Ça paraît con, mais les éditeurs, c'est comme les grandes surfaces : pour pas se faire arnaquer, il faut compa-

rer. Ensuite, il faut pas rêver, la plupart des softs ont besoin d'un décapage complet avant commercialisation. Par exemple, il va falloir rajouter des sons et des graphismes à votre superbe jeu d'aventure. Des logos de la boîte qui édite seront également incorporés un peu

améliorer vos dessins, voire épurer les derniers bugs qui peuvent subsister sur la version apportée par l'auteur. Chose importante, cette phase est toujours réalisée en collaboration avec l'auteur. En effet, le soft lui appartient toujours quelle que soit l'étape de la commercialisa-

PARLONS FRANCHEMENT

Parler franchement de fric n'est pas chose facile, surtout pour des gens dont le métier est d'essayer d'en gagner le plus possible. Vous vous en doutez, il y a bien évidemment deux poids et deux mesures selon la

notation du principe de rémunération adopté par la quasi-totalité des éditeurs : j'ai nommé les alléchantes "Royalties".

LA METHODE ASSIMIL

Le principe des royalties est très simple : il s'agit d'un pourcentage qui est versé à l'auteur du logiciel par la société qui édite. Chaque fois qu'un soft est vendu, l'auteur touche une somme fixe sur cette vente. Admettons, par exemple, que la Société Infogiciels ait convenu de verser 12% de royalties à Monsieur Hauteurfou. Si le logiciel est vendu 100 francs, l'auteur devrait toucher 100 x 12% = 12 francs. Si Infogiciels vend 4.965 cassettes, Monsieur Hauteurfou devrait donc toucher 4.965 x 12 francs, soit un joli petit paquet. Facile, non ? Quoi ? Vous avez remarqué que j'ai écrit "devrait toucher" au lieu de "touche" ? Vous êtes malin, vous, hein ? Vous pensez que ça ne se passe pas comme ça ? Eh bien, vous avez raison, ça ne se passe pas comme ça, mais alors pas du tout comme ça !

LA METHODE A DOUZE MILLE

D'abord, il y a les impôts qui se goinfrent en premier. La fameuse TVA va faire un joli trou dans le budget de la Ferrari que vous comptiez vous payer avec votre jeu d'aventure toc-toc. 18,6%, c'est le montant de la TVA sur lequel vous pouvez faire une croix. Le logiciel à 100 balles dont nous parlions tout à l'heure sera donc amputé des 15,68 francs de TVA et les 12% de royalties ne seront plus calculés que sur 84,32 francs (100 francs moins les 18,60% de TVA), ce qui ramène vos gains à 84,32 x 12% = 10,12 francs.

Vous venez de vous faire avoir par ce que les spécialistes appellent le "Prix de vente public hors-taxes", le PVPHT pour les intimes.

LA METHODE A CINQ CENT MILLE

Bon, après tout, vous ne perdez pas grand chose. Des 12 balles prévus, vous ne descendez jamais qu'à 10,12 francs. 1,88 francs, c'est pas la mer à boire. Hélas, mon pauvre Monsieur, horreur, ma pauvre Madame, ça ne s'arrête pas là, il va encore falloir sortir votre gros porte-monnaie tout neuf : il y a les revendeurs. Et les revendeurs, pas question de passer au travers, il va falloir raquer. Les éditeurs de logiciels avec lesquels vous avez signé votre magnifique contrat revendent votre beau jeu d'aventure à des boutiques, à des grossistes, à des groupements d'achat, à des super-marchés, à des exportateurs, à des importateurs, bref à n'importe qui du moment qu'il paie. Et tous ces braves gens ne travaillant pas pour la gloire, il faut les payer. C'est ici que nous allons donc introduire la notion de "Prix de Vente aux Revendeurs". Le PVRHT pour les puristes. Accrochez-vous, ça va faire mal.

Ca va même faire très mal, puisque c'est à partir de cette étape que les éditeurs vous coincent dans un coin de bureau, vous attachent les bras et vous assènent un violent coup de tampon sur le front. L'encre du tampon étant indélébile, vous allez donc dès à présent, tel un taureau marqué au fer rouge, errer dans le monde du logiciel avec cette marque infamante qui barre votre front : "Gogo" ou pire : "Baisé". Vous allez voir dans le tableau récapitulatif qui se balade dans cet article : ils n'y vont pas de main morte.

Mais revenons à nos moutons (vous en l'occurrence, et bien rasé comme il faut) et au prix de vente aux revendeurs. La marge qui est accordée aux revendeurs par les éditeurs varie de 20 à 50%. Si nous reprenons l'exemple de tout à l'heure, 12% de royalties sur un logiciel à 100 francs PVPTTC

Suite page 12



partout. La plupart du temps les éditeurs ont tout ce qu'il faut pour faire ce boulot ingrat. Leurs graphistes et leurs musiciens se feront un plaisir de rajouter de la musique pendant le chargement des parties, par exemple. Ils pourront aussi

tion et, à moins que ça n'ait été clairement signifié dans le contrat, il en reste le propriétaire. Bon, faisons maintenant comme si votre soft était accepté par un éditeur, les choses sérieuses commencent : on va parler de fric !

qualité du logiciel proposé et selon sa finition. Mais il y a aussi les pourcentages alléchants que font miroiter certains éditeurs et qui sont calculés sur des sommes bien différentes. Mais prenons les choses dans l'ordre, commençons par la défi-

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 13

C'est nouveau, ça vient de sortir :
L'actualité de la micro-informatique pages 9,10,11,12

CINOCHÉ-TELOCHE pages 19,31.

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 13

MUSIQUE à écouter page 14

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 •

POLE POSITION T07, T070, M05

CE QUE FEMME VEUT, DIEU S'EN TAPE!

édito

Au volant de votre formule 1 dernier cri, affrontez les circuits d'enfer que l'ordinateur vous réserve.

Thierry DUGNOLLE



ERRATUM "Deuligne" THOMSON dans le n° 119
Dans le deuligne de démonstration de la commande SCROLL de Fabrice BELLET, veuillez remplacer les "I" par SCROLL.

ERRATUM sur MOS
EXTENSION BASIC du n°118
En ligne 2430, remplacer CLEAR, &H9A68 par CLEAR, &H9A66.
De plus, voici l'impression correcte des lignes suivantes :

YAA!

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

SUITE DU N° 119

```
2690 NEXT J, I
2695 RETURN
4900 '====
      CIRCUITS
      =====
4999 '==== DATA PARCOURS 1
5000 DATA*****
5010 DATA*****
5020 DATA*****
5030 DATA*****
5040 DATA*****
5050 DATA*****
5060 DATA*****
5070 DATA*****
5080 DATA*****
5090 DATA*****
5100 DATA*****
5110 DATA*****
5120 DATA*****
5130 DATA*****
5140 DATA*****
5150 DATA*****
5160 DATA*****
5170 DATA*****
5180 DATA*****
5190 DATA*****
5200 DATA*****
5499 '==== DATA PARCOURS 2
5500 DATA*****
5510 DATA*****
5520 DATA*****
5530 DATA*****
5540 DATA*****
5550 DATA*****
5560 DATA*****
5570 DATA*****
5580 DATA*****
5590 DATA*****
5600 DATA*****
```

```
5610 DATA*****
5620 DATA*****
5630 DATA*****
5640 DATA*****
5650 DATA*****
5660 DATA*****
5670 DATA*****
5680 DATA*****
5690 DATA*****
5700 DATA*****
5999 '==== DATA PARCOURS 3
6000 DATA*****
6010 DATA*****
6020 DATA*****
6030 DATA*****
6040 DATA*****
6050 DATA*****
6060 DATA*****
6070 DATA*****
6080 DATA*****
6090 DATA*****
6100 DATA*****
6110 DATA*****
6120 DATA*****
6130 DATA*****
6140 DATA*****
6150 DATA*****
6160 DATA*****
6170 DATA*****
6180 DATA*****
6190 DATA*****
6200 DATA*****
6499 '==== DATA PARCOURS 4
6500 DATA*****
6510 DATA*****
6520 DATA*****
6530 DATA*****
6540 DATA*****
6550 DATA*****
6560 DATA*****
6570 DATA*****
6580 DATA*****
6590 DATA*****
6600 DATA*****
6610 DATA*****
6620 DATA*****
6630 DATA*****
6640 DATA*****
6650 DATA*****
6660 DATA*****
6670 DATA*****
```

```
6680 DATA*****
6690 DATA*****
6700 DATA*****
6999 '==== DATA PARCOURS 5
7000 DATA*****
7010 DATA*****
7020 DATA*****
7030 DATA*****
7040 DATA*****
7050 DATA*****
7060 DATA*****
7070 DATA*****
7080 DATA*****
7090 DATA*****
7100 DATA*****
7110 DATA*****
7120 DATA*****
7130 DATA*****
7140 DATA*****
7150 DATA*****
7160 DATA*****
7170 DATA*****
7180 DATA*****
7190 DATA*****
7200 DATA*****
7499 '==== DATA PARCOURS 6
7500 DATA*****
7510 DATA*****
7520 DATA*****
7530 DATA*****
7540 DATA*****
7550 DATA*****
7560 DATA*****
7570 DATA*****
7580 DATA*****
7590 DATA*****
7600 DATA*****
7610 DATA*****
7620 DATA*****
7630 DATA*****
7640 DATA*****
7650 DATA*****
7660 DATA*****
7670 DATA*****
7680 DATA*****
7690 DATA*****
7700 DATA*****
```

C'est foutu. La micro est morte. Les logiciels sont nazes. Les fabricants sont nuls et moi-même, je ne me sens pas très bien. Dites, vous n'en avez pas un peu marre d'entendre des horreurs toutes les semaines ? Si on changeait un peu de registre ? Ok ? C'est parti, cette semaine on fait dans l'optimiste niais Mireille Mathieu-Docteur Rika.

Chers amis, Ce n'est pas grave, la navette est cassée mais il y en a d'autres encore plus belles et encore plus neuves. Et puis ce ne sont jamais que des Américains qui y ont laissé la peau, nous aurions pu y perdre des gens sympathiques et français. Je ne sais pas moi, Belavoine par exemple, ou Sabine. Ce n'est pas le cas, Dieu merci. Un amerloque de plus, un sénateur de moins, quelle importance ? Ce qui importe aujourd'hui, c'est que vous soyez heureux, que tout continue à aller bien pour tout le monde. Tenez, par exemple, Hebdogiciel sort la semaine prochaine un logiciel pour Texas. Vous vous rendez compte : pour TEXAS. Ces pauvres malheureux qui pensaient que plus personne jamais ne s'occuperait d'eux : un vrai logiciel rien que pour eux, en français et dans une superbe boîte jaune avec un magnifique dessin de Carali, notre père à tous. Et puis, il y a tous les autres heureux possesseurs de magnifiques ordinateurs qui ont des jolis programmes chaque semaine, des merveilleuses nouvelles des produits se succèdent et sont de plus en plus bons meilleurs et tout. Quel bonheur, IBM est gentil, Apple est intelligent, Sinclair ne se cassera jamais la gueule, les éditeurs sont compétents et honnêtes, my tailor is rich, la guerre atomique est définitivement abolie, les impôts baissent, Mitterrand est un vrai président, Chirac est rassurant, Le Pen est mort, la main de ma sœur, votez dur, votez mou mais votez dans le trou, qui m'a piqué ma bouteille de Pastis, et trois qui font mille, Coluche est distingué, B942 : 18, Call banane, ideor pecor beata semper virginis, à vous les studios. Et le serveur ? Le serveur, ça va ! Et les abonnements ? Les abonnements, ça va ! Et ta sœur ? Ça va, et toi ? Elijertou nuz/to kngklidqurgo&u\$ vkei\$uytip&a =jv gdrfs,k?fv. Et encore ?

Gédi Ceccalrard

FANTÔMAS

Aidez un brave petit fantôme à collecter au plus vite, les flammes magiques éparpillées dans les dix salles d'un lugubre château.

Yves HERBE

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le lancement du premier, qui contient les règles et la présentation, charge et lance auto-

AMSTRAD

matiquement le second. Dans le listing 1, le caractère "I" des lignes 180 à 220, correspond au caractère de code ASCII 201. Ce jeu utilise le joystick, mais l'adaptation suivante permet l'emploi des touches de l'éditeur :

```
870 IF INKEY(1)=0 THEN GOSUB 910 :BIL = 205
880 IF INKEY(8)=0 THEN GOSUB 980 :BIL = 206
890 IF INKEY(9)=0 THEN GOSUB 1050
```

LISTING 1

```
10 REM *****
20 REM * FANTOMAS *
30 REM *
40 REM * PAR YVES HERBE *
50 REM *
60 REM * JANVIER 1986 *
70 REM *****
80 REM
100 SYMBOL AFTER 200
110 SYMBOL 201,255,255,255,255,255,255,255,255
120 KEY DEF 0,1,201
125 REM Maintenant faites (RUN) avant de continuer la frappe ...
130 REM Vous obtenez ainsi le caractère plein en appuyant sur (^) pour écrire le titre...
140 REM
150 MODE 1
160 INK 0,0:INK 1,24:INK 2,15:INK 3,6:INK 4,26
170 BORDER 0
180 PEN 1:PRINT " III II I I III
II I I II III"
190 PEN 2:PRINT " I I I II I I
I I II II I I "
200 PEN 3:PRINT " II III I II I
I I I I III III"
210 PEN 1:PRINT " I I I I I
I I I I I "
220 PEN 2:PRINT " I I I I I
II I I I III"
230 WINDOW#1,1,40,6,25
240 PEN#1,1:LOCATE#1,3,3:PRINT#1,"VOULEZ VOUS LES REGLES DU JEU (O/N)?"
250 D$=INKEY$
260 IF UPPER$(D$)="O" THEN 290
270 IF UPPER$(D$)="N" THEN 370
280 GOTO 250
290 CLS#1:PRINT#1
300 PEN#1,3:PRINT#1,"Vous êtes maintenant dans le monde inouï de l'apprenti sorcier et vous incarnez le rôle de";:PEN#1,2:PRINT#1," FANT
```

```
OMAS ...";:PEN#1,3:PRINT#1,"Vous devez l'aider à sortir du château hanté le plus vite possible"
320 PEN#1,1:PRINT#1,"Pour cela, une seule solution: Ramassez toutes les petites flammes dans les 10 tableaux, mais ATTENTION... Si vous prenez une flamme et que le BIP ne retentisse pas, la flamme est toujours là, mais invisible..."
330 PEN#1,2:PRINT#1,"Le but est de terminer les 10 tableaux dans un minimum de temps, votre seul ennemi est donc le chronomètre... Votre temps et votre score seront indiqués à la fin de chaque tableau, BONNE CHANCE !"
340 PEN#1,1:PRINT#1," (ESPACE) POUR CONTINUER"
350 IF INKEY(47)=0 THEN 370
360 GOTO 350
370 FOR X=1 TO 20:PRINT#1:NEXT
380 PRINT#1," FANTOMAS SE CHARGE, PATIENTEZ SVP..."
390 FOR X=1 TO 10:PRINT#1:NEXT
400 RUN "IFANTOMAS"
410 REM Maintenant charger ce premier LISTING sur la cassette... Tapez le deuxième LISTING, et sauvegardez sur la cassette à la suite de l'autre...
```

LISTING 2

```
10 MODE 1:DIM TA(28,21):DIM NOM$(100):DIM WIN(100):DIM ANN(100)
20 SYMBOL AFTER 200
30 SYMBOL 201,255,223,115,55,39,12,8,0
40 SYMBOL 202,60,127,255,209,102,3,6,12
50 SYMBOL 203,255,127,63,31,30,28,56,96
60 SYMBOL 204,24,60,60,90,255,255,126,60
70 SYMBOL 205,96,184,124,250,255,254,124,248
```

```
80 SYMBOL 206,6,29,62,95,255,127,6,2,31
100 ENT 1,5,1,1,10,-1,1,10,1,1,5,-1,1:ENT 2,6,2,0,20,-3,1,25,2,0,8,-1,1
110 ENV 1,6,2,0,2,0,5,6,-2,0:ENV 2,8,1,1,8,-2,2
120 FOR U=1 TO 10:NOM$(U)="YVES HERBE":NEXT U:WIN(1)=350000:WIN(2)=750000:WIN(3)=800000:WIN(4)=810000:WIN(5)=820000:WIN(6)=832000:WIN(7)=840000:WIN(8)=850000:WIN(9)=870000:WIN(10)=900000:GT$=""
130 CLS:RESTORE:FOND=3:RECORD=350000:FLA=6:NUM=1:SCORE=0:SC1=0:BORDE R 0:TEMPS=TIME:TEMPS=INT(TIME/300):COU0=0:COU1=9:COU2=1:COU3=3:IND=1:INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0
```

Suite page 4

La boutique C'EST

AMIE COMMODORE

C 64 · C 128 · AMIGA · PC 10

11, bd Voltaire
75011 Paris
M° République
Tél. (1) 43.57.48.20

PROMO DU MOIS
c 64
+ lect K7
+ moniteur couleur

4350F



Profitez de l'absence du calife, pour vous emparer de son fabuleux trésor et devenir calife à la place du calife.
 Mode d'emploi : Philippe SCHACK
 Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le lancement du premier (présentation et règles), charge et lance automatiquement le second.

LISTING 1

```

2 CALIFE
20 SYMBOL AFTER 32:SYMBOL 41,126,1
26,127,63,31,15,7:SYMBOL 37,97,97,
97,225,225,225,225,243:SYMBOL 33,0
,0,2,12,25,49,49,113:SYMBOL 42,16,
16,16,144,248,255,255,252:SYMBOL 3
8,144,144,144,144,144,144,144,16:9
YMBOL 35,15,31,127,153,144,144,144
,144
30 SYMBOL 36,0,128,224,192,128:SYM
BOL 40,0,0,16,112,224,192:SYMBOL 4
3,0,0,0,0,0,0,14:SYMBOL 47,127,7
1,65,33,33,17,57,109:SYMBOL 48,144
,224,224,192,192,192,192,192:SYMBOL
L 49,99,133,193,227,245,249,112,96
:SYMBOL 50,192,192,192,192,224,240
,224,192
40 SYMBOL 51,0,4,136,120,48,48,48,
48:SYMBOL 52,48,48,48,48,48,48,48,
48:SYMBOL 53,48,48,48,48,121,254,6
0,8:SYMBOL 54,32,112,248,112,32,0,
0,32:SYMBOL 55,112,248,112,96,96,9
6,96,96:SYMBOL 56,96,96,96,96,112,
124,120,48
50 SYMBOL 57,0,4,14,31,57,49,48,25
2:SYMBOL 58,252,48,48,48,48,48,48,
48:SYMBOL 59,48,48,48,48,120,61,30
,12:SYMBOL 60,0,0,0,0,128,128:SYMB
OL 61,0,0,0,0,128
60 SYMBOL 62,0,0,0,0,0,0,0,8:SYMBOL
L 63,28,62,103,99,97,98,100,104:SY
MBOL 64,112,96,96,96,241,122,60,24
:SYMBOL 65,0,0,0,128:SYMBOL 66,0,0
,0,128
70 MODE 1:INK 0,0:INK 1,24:PAPER 0
:PEN 1:BORDER 0:INK 2,17:INK 3,15
80 PEN 3
90 GOSUB 550
100 LOCATE 12,2:PRINT"### + 3 5 9
<>"
110 LOCATE 12,3:PRINT"X / 0 4 7 :
?A"
120 LOCATE 12,4:PRINT")*( 12 5 8 ;
=88"
130 SYMBOL AFTER 255
140 GOSUB 550
150 PRINT:PRINT:PEN 1
160 PRINT" Au cours d'un voyage
en orient,vous apprenez que le ca
liffe commandeur des croyants est
parti faire la guerre a sonvoisin
.II a emmene avec lui son harem,
sa garde personnelle,tous ses sold
ats et tous ses serviteurs."
170 GOSUB 550
180 PRINT:PRINT" Son palais est
ouvert.Le bruit coursque le calif
e est parti en y laissant son fa
buleux tresor."
190 GOSUB 550
200 PRINT:PRINT" C'est l'ocasi
on unique de vous en emparer et d
e devenir calife a la place du cal
iffe commandeur des croyants."
210 PEN 2:PRINT:PRINT:PRINT" Ap
puyez sur une touche":PEN 1
220 CALL &B800:WHILE INKEY#="" :GOS
UB 550:WEND
230 SYMBOL AFTER 32:SYMBOL 41,126,
126,127,63,31,15,7:SYMBOL 37,97,97,
97,225,225,225,225,243:SYMBOL 33,0
,0,2,12,25,49,49,113:SYMBOL 42,16,
16,16,144,248,255,255,252:SYMBOL
38,144,144,144,144,144,144,144,16:
SYMBOL 35,15,31,127,153,144,144,14
4,144
240 SYMBOL 36,0,128,224,192,128:SY
MBOL 40,0,0,16,112,224,192
250 CLS
260 PEN 0:PAPER 3
270 GOSUB 550
280 LOCATE 1,1:PRINT"###"
290 LOCATE 1,2:PRINT"X / "
300 LOCATE 1,3:PRINT")*( "
310 PEN 1:PAPER 0
320 GOSUB 550
330 SYMBOL AFTER 255
340 LOCATE 4,3:PRINT" alife est un
logiciel d'aventure ,"; dont
le but est de s'emparer du tre
sor du califfe commandeur des croya
ntset de ressortir du palais."
350 GOSUB 550
360 PRINT:PRINT" Pour vous tire
r des embuches aux-
quelles vous
serez confrontes ,vous":GOSUB 550
:PRINT"devez donner des ordres de
la facon sui-vante: JE PRENDS LES
CISEAUX ou PRENDRE
CISEAUX", "avec un verbe et un comp
lement."
370 GOSUB 550
380 PRINT:PRINT" Pour changer d
e piece, vous devez indiquer une
direction telle que NORD, SUD,ES
T,QUEST ou plus lyriquement:
JE DESIRE ALLER AU NORD mais N s
uffit."
390 GOSUB 550
400 PEN 2:PRINT:PRINT:PRINT" Ap
puyez sur une touche":PEN 1
    
```



LES CRÉTINS SE SUIVENT ET SE RESSEMBLENT.



UN JOUR, JE SERAI CRÉTIN À LA PLACE DE CE CRÉTIN!

```

410 CALL &B800:WHILE INKEY#="" :GOS
UB 550:WEND:WINDOW 1,40,8,25:CLS
420 GOSUB 550
430 PRINT" A tout moment vous p
ouvez connaitre la liste des objet
s que vous transportez";
440 GOSUB 550:PRINT"grace a l'ordr
e INVENTAIRE et lorsque vous ne
sauraes que faire l'ordre AIDE":GOS
UB 550:PRINT"vous permettra de voi
r le vocabulaire que reconnait l
e logiciel."
450 GOSUB 550
460 PRINT:PRINT" SAUVEGARDE vou
s permet de memoriser sur cassette
une partie en cours.Pour":GOSUB 5
50:PRINT"reprendre cette partie ,r
epandez OUI a la question:";
470 GOSUB 550:PRINT" VOULEZ-VOUS R
EPRENDRE UNE PARTIE EN COURS ?
qui vous sera posee en debut de j
eu.":GOSUB 550
480 PRINT:PRINT" Dans le cas co
ntraire ,repondez NON."
490 PEN 2:PRINT" Appuyez sur un
e touche":PEN 1
500 CALL &B800:WHILE INKEY#="" :GOS
UB 550:WEND:CLS
510 PRINT" Pour entrer un ordre
,attendez que le signe ":GOSUB
550:PEN 2:PRINT CHR$(146)+CHR$(24
3);:PEN 1:PRINT" apparaisse en ba
s de", "l'ecran.":GOSUB 550
520 PRINT:PRINT" Ce logiciel st
ocke sur 39 Koctets, reconnait 79
mots ,il permet 127 actions";:GOS
UB 550:PRINT"differentes et affich
e 97 messages.":GOSUB 550:PRINT:PR
INT:PRINT:PEN 3:PRINT" Bonne av
enture ....":PRINT:PRINT:PRINT
530 PEN 2:PRINT"Un instant ,je vai
s chercher la suite":PEN 1:PRINT:R
UN"!
540 MODE 0:PEN 14:LOCATE 3,12:PRIN
T"Y FALLAIT PAS !":FOR N=0 TO 2000
:NEXT N:CALL 0
550 ON ERROR GOTO 1310
560 ENV 4,1,13,1,1,0,6,13,-1,5
570 ENV 9,5,3,2,3,-1,20,5,-1,2
580 FOR n=0 TO 10
590 READ c,n,d
600 SOUND c,n,d*2,0,4
610 NEXT
620 RETURN
630 DATA 4,2273,12,4,1517,12,4,227
3,12,4,1517,12
640 DATA 4,2273,12,4,1517,12,4,227
3,12,12,1517,12,33,95,12
650 DATA 12,2273,12,33,71,12,4,151
7,12,12,2273,12,33,71,12,4,1517,12
660 DATA 12,2273,12,33,71,12,4,151
7,12,12,2145,12,33,67,12,12,1517,1
2,33,47,12
670 DATA 12,2273,12,33,71,12,4,151
7,12,12,2273,12,33,71,12,4,1517,12
680 DATA 12,2273,12,33,71,12,4,151
7,12,12,2251,12,33,80,12,12,3034,1
2,33,95,12
690 DATA 12,2273,12,33,71,12,4,151
7,12,12,2273,12,33,71,12,4,1517,12
,12,2273,12,33,71,12,4,1517,12,12,
2145,12,33,67,12,12,1517,12,33,47,
12
700 DATA 12,2273,12,33,71,12,12,22
73,12,33,47,6,1,71,6,12,2273,12,33
,47,6,1,71,6,12,2273,12,33,53,6,1,
63,6
710 DATA 12,2273,12,33,60,6,1,71,6
,12,2273,12,33,95,6,1,119,6,12,227
3,12,33,95,12,12,2145,12,33,127,12
720 DATA 12,1517,12,33,95,12,4,101
2,12,12,1517,12,33,95,12,4,1012,12
,12,1517,12,33,95,12,4,1012,12,12,
1432,12,33,89,12,12,1012,12,33,63,
12
730 DATA 12,1517,12,33,95,12,4,101
2,12,12,1517,12,33,95,12,4,1012,12
740 DATA 12,1517,12,33,95,12,4,101
2,12,12,1703,12,33,106,12,12,1273,
12,33,127,12
750 DATA 12,1517,12,33,95,12,4,101
2,12,12,1517,12,33,95,12,4,1012,12
760 DATA 12,1517,12,33,95,12,4,101
2,12,12,1432,12,33,89,12,12,1012,1
2,33,63,12
770 DATA 12,1517,12,33,95,12,12,15
17,12,33,63,6,1,95,6,12,1517,12,33
,63,6,1,95,6,12,1517,12,33,71,6,1,
89,6
780 DATA 12,1517,12,33,75,6,1,95,6
,12,1517,12,33,127,6,1,156,6,12,15
17,12,33,127,12,12,1517,12,33,190,
12
790 DATA 12,1136,24,33,95,12,1,142
,12,12,1136,24,33,95,12,1,142,12
800 DATA 12,1136,24,33,95,12,1,142
,12,12,1073,12,33,106,12,12,758,12
,33,127,12
810 DATA 12,1136,24,33,95,12,1,142
,12,12,1136,24,33,95,12,1,142,12
820 DATA 12,1136,24,33,95,12,1,142
    
```

```

,12,12,1276,12,33,80,12,12,1517,12
,33,71,12
830 DATA 12,1136,24,33,95,12,1,142
,12,12,1136,24,33,95,12,1,142,12
840 DATA 12,1136,24,33,95,12,1,142
,12,12,1073,12,33,106,12,12,758,12
,33,127,12
850 DATA 12,1136,12,33,95,12,12,11
36,12,33,95,6,1,142,6,12,1136,12,3
3,95,6,1,142,6,12,1136,12,33,106,6
,1,127,6
860 DATA 12,1136,12,33,119,6,1,142
,6,12,1136,12,33,190,6,1,239,6,12,
1136,12,33,190,12,12,1012,12,33,25
3,12
870 DATA 12,1517,24,33,127,12,1,19
0,12,12,1517,24,33,127,12,1,190,12
880 DATA 12,1517,24,33,127,12,1,19
0,12,12,1432,12,33,142,12,12,1012,
12,33,179,12
890 DATA 12,1517,24,33,127,12,1,19
0,12,12,1517,24,33,127,12,1,190,12
900 DATA 12,1517,24,33,127,12,1,19
0,12,12,1703,12,33,106,12,12,2025,
12,33,95,12
910 DATA 12,1517,24,33,127,12,1,19
0,12,12,1517,24,33,127,12,1,190,12
920 DATA 12,1517,24,33,127,12,1,19
0,12,12,1432,12,33,190,12,12,1012,
12,33,179,12
930 DATA 12,1517,12,33,127,12,12,1
517,12,33,134,6,1,190,6,12,1517,12
,33,134,6,1,190,6,12,1517,12,33,14
2,6,1,179,6
940 DATA 12,1517,12,33,150,12,12,7
58,12,33,190,12,12,804,12,33,201,1
2,12,851,12,33,213,12
950 DATA 12,956,12,33,239,24,4,638
,12,12,956,12,33,239,24,4,638,12
960 DATA 12,956,12,33,239,24,4,638
,12,12,568,12,33,284,12,12,638,12,
33,319,12
970 DATA 12,568,12,33,284,12,12,63
8,12,33,319,12,12,758,12,33,379,24
,4,1012,12
980 DATA 12,1517,12,33,379,48,4,75
8,6,4,1012,6,4,758,12,4,1012,12
990 DATA 12,1136,12,33,284,24,4,75
8,12,12,1136,12,33,284,24,4,758,12
1000 DATA 12,1136,12,33,284,24,4,7
58,12,12,638,12,33,319,12,12,758,1
2,33,379,12
1010 DATA 12,638,12,33,319,12,12,7
58,12,33,379,12,12,851,12,33,426,2
4,4,1136,12
1020 DATA 12,1703,12,33,426,48,4,8
51,6,4,1136,6,4,851,12,4,1136,12
1030 DATA 12,956,12,33,239,24,4,63
8,12,12,956,12,33,239,24,4,638,12
1040 DATA 12,956,12,33,239,24,4,63
8,12,12,568,12,33,284,12,12,638,12
,33,319,12
1050 DATA 12,568,12,33,284,12,12,6
38,12,33,319,12,12,758,12,33,379,2
4,4,1012,12
1060 DATA 12,1517,12,33,379,48,4,7
58,6,4,1012,6,4,758,12,4,1012,12
1070 DATA 12,1703,12,33,426,24,4,1
136,12,12,1136,12,33,284,24,4,758,
12
1080 DATA 12,1517,12,33,379,24,4,1
012,12,12,1517,12,33,379,12,12,127
6,12,33,319,12
1090 DATA 12,1136,12,33,284,48,4,5
68,6,4,758,6,4,568,12,4,758,12
1100 DATA 12,1136,24,33,284,12,12,
1276,24,33,319,2,4,1,284,2,4,1,253
,2,4,1,239,2,4,1,213,2,4,1,190,2,4
,1,179,2,4,1,159,2,4,1,142,2,4,1,1
27,2,4
1110 DATA 12,956,12,33,239,24,4,63
8,12,12,956,12,33,239,24,4,638,12
1120 DATA 12,956,12,33,239,24,4,63
8,12,12,568,12,33,284,12,12,638,12
,33,319,12
1130 DATA 12,568,12,33,284,12,12,6
38,12,33,319,12,12,758,12,33,379,2
4,4,1012,12
1140 DATA 12,1517,12,33,379,48,4,7
58,6,4,1012,6,4,758,12,4,1012,12
1150 DATA 12,1136,12,33,284,24,4,7
58,12,12,1136,12,33,284,24,4,758,1
2
1160 DATA 12,1136,12,33,284,24,4,7
58,12,12,638,12,33,319,12,12,758,1
2,33,379,12
1170 DATA 12,638,12,33,319,12,12,7
58,12,33,379,12,12,851,12,33,426,2
4,4,1136,12
1180 DATA 12,1703,12,33,426,48,4,8
51,6,4,1136,6,4,851,12,4,1136,12
1190 DATA 12,956,12,33,239,24,4,63
8,12,12,956,12,33,239,24,4,638,12
1200 DATA 12,956,12,33,239,24,4,63
8,12,12,568,12,33,284,12,12,638,12
,33,319,12
1210 DATA 12,568,12,33,284,12,12,6
38,12,33,319,12,12,758,12,33,379,2
4,4,1012,12
1220 DATA 12,1517,12,33,379,48,4,7
    
```

LISTING 2

```

1 -----
2 CALIFE
3 -----
12 INK 0,0:INK 1,24:PEN 1:PAPER 0:
BORDER 0:SYMBOL AFTER 128
13 SYMBOL 128,6,25,34,68,136,144,1
44,144:SYMBOL 129,144,255:SYMBOL 1
30,0,128,64,32,16,16,16,16:SYMBOL
131,16,240:SYMBOL 132,6,25,36,66,1
29,128,128,128:SYMBOL 133,128,255:
SYMBOL 134,0,128,64,32,16,144,144,
144:SYMBOL 135,144,240
14 SYMBOL 136,4,4,10,10,17,17,32,6
4:SYMBOL 137,64,128,128,64,64,49,1
4:SYMBOL 138,0,0,0,0,0,128,64:SY
MBOL 139,64,32,32,64,64,128
15 DEFINIT a-z:DEG:MODE 1
16 eff=0:nob=28:nvo=76:nsa=23:nco=
3:nac=124:nms=80:nde=42
30 DIM dob(nob),mot$(2),pt(20),cr(
5)
120 ----- a
venture -----
130 INPUT "voulez-vous reprendre u
ne partie en cours (OUI/NON)";
a$
150 IF UPPER$(a$)="OUI" THEN 8000
160 IF UPPER$(a$)="NON" THEN 500
170 CLS:GOTO 130
450 -----
500 pic=1:FOR a=1 TO 20:pt(a)=0:NE
XT:FOR a=1 TO 5:cr(a)=0:NEXT:RESTO
RE 10100:FOR a=1 TO nob:READ dob(a
):NEXT
510 RANDOMIZE TIME:MODE 1:WINDOW#1
,1,40,18,22:PEN#1,0:PAPER#1,1:CLS#
1:WINDOW#2,1,40,23,25
999 -----appe
l conditions-----
1000 z=-1:GOTO 2000' z=-1 -> appel
condition sinon action
1010 STOP
1099 -----decre compt
eurs-----
1100 FOR a=1 TO 5:IF cr(a) THEN cr
(a)=cr(a)-1
1110 NEXT
1120 IF pt(2) THEN pt(2)=0:GOTO 13
00
1199 -----descrip
tion-----
1200 RESTORE 10300:FOR a=1 TO pic:
READ a$:NEXT:PRINT#1,a$
1210 b=0:RESTORE 10000:FOR a=1 TO
nob
1220 READ a$:IF dob(a)<pic THEN 1
250
1230 IF NOT b THEN PRINT#2,"il y a
":b=-1
1240 IF a$<>"" THEN PRINT#2,a$,""
;:'affichage objet
1250 NEXT
1260 IF b THEN PRINT#2,CHR$(8);"."
1299 ----- dessin salle et
objet -----
1300 IF pt(3) THEN pt(3)=0:GOTO 15
00
1305 GOSUB 20000'graphisme salle
1310 FOR a=1 TO nob:IF dob(a)=pic
THEN GOSUB 15000'graphisme objet
1320 NEXT
1499 -----commande
-----
1500 ' PRINT#1,"que faites vous ?"
1505 a=FRE(" ")
1510 PRINT#1,CHR$(146);CHR$(243);:
LINE INPUT#1,a$:a$=UPPER$(a$)
1520 CLS#1:CLS#2
1530 ' PRINT#1,CHR$(146);CHR$(243)
;a$
    
```

PUISSANCE 4

LE MAGASIN DATA LE PLUS PROCHE
C'EST OÙ, S'IL VOUS PLAÎT?

FX 702 P

QUI DONNE AUX
PAUVRES,
S'APPAUVRIT

POURQUOI? T'AS
FAIT UN HÉRITAGE?

NON. C'EST POUR
UN HOLD-UP!



Affrontez votre "pocket" par quelques alignements judicieux.

Daniel BLANCHARD

Mode d'emploi :

Ce jeu consiste à faire tomber des pions dans une grille de 7 x 6, de manière à en aligner 4 horizontalement, verticalement ou en diagonale. Faites DEFM 8, initialisation F1 P9
F1 P1 si vous désirez commencer : entrez le N° de la colonne où vous désirez jouer puis EXE, c'est ensuite au tour de l'ordinateur.
F1 P0 pour faire débiter votre FX : (patientez une minute au début) ce dernier affiche le N° de la colonne jouée. L'affichage de "COLONNE ?" signifie votre tour.
Faute de mémoire, la machine ne vérifie pas la validité des N° de colonne : attention aux fautes de frappe qui risquent d'être fatales au déroulement d'une partie acharnée.

Si vous désirez interrompre une partie pour la reprendre ultérieurement, faites MODE 0, puis C=C-1 EXE à l'affichage de "COLONNE ?" (n'oubliez pas de noter où votre FX a joué). Pour rejouer, faites F1 P1.

NOTA DE L'HHHEBDO : à l'avenir, nous vous serions reconnaissant de bien vouloir effectuer vos sauvegardes sur K7 de bonne qualité, à un niveau d'enregistrement élevé et de joindre (si possible) un listing à votre envoi. Merci.

TABLEAU de JEU

0	1	2	3	4	5	6

```
P0: 218 STEPS
1 C=C+1:IF C=43:P
RT "NUL":END
2 M=-3:FOR X=0 TO
6:B=0:GSB #5:Q
=0:0=T:0=1:IF T
<M THEN 8
3 IF A(69+X)=1 TH
EN 6
4 A(X)=A(X)+1:GSB
#5:A(X)=A(X)-1
:IF Q=1:Q=-1
5 IF A(69+X)=1:Q=
-2:A(69+X)=0
6 IF Q=M:Q=M-X
8 NEXT X:M=N:PRT
X:Y=6-A(X):A(Y
*7+X)=5:A(X)=A(
X)+1
9 GSB #5:GOTO #1
```

```
P1: 163 STEPS
1 C=C+1:IF C=43:P
RT "NUL":END
4 INP "COLONNE"
,X
8 Y=6-A(X):A(Y*7+
X)=1:A(X)=A(X)+
```

```
1:IF A(69+X)=1:
PRT "PERDU":END
10 GOTO #0
```

```
P5: 666 STEPS
1 GOTO 11
2 S=0:FOR J=1 TO
4:S=S+A(J*6+A):
NEXT J:GOTO 8
3 S=0:FOR J=2 TO
5:S=S+A(J*6+A):
NEXT J:GOTO 8
4 S=0:FOR J=3 TO
6:S=S+A(J*6+A):
NEXT J:GOTO 8
5 S=0:FOR J=1 TO
4:S=S+A(J*8+A):
NEXT J:GOTO 8
6 S=0:FOR J=2 TO
5:S=S+A(J*8+A):
NEXT J:GOTO 8
7 S=0:FOR J=3 TO
6:S=S+A(J*8+A):
NEXT J
8 IF S=3:A(69+X)=
1
9 IF S=15:Q=1:IF
```

```
B=0:PRT "BAGNE":
"X":END
10 T=T+A(49+S):RET
```

```
11 A(69+X)=0:T=0:Y
=6-A(X):IF Y=0:
T=-4:RET
12 IF Y<5=0:FOR
J=1 TO 4:S=S+A(
J*7+X):NEXT J:6
SB 8
14 IF Y=1:IF Y=6:S
=0:FOR J=2 TO 5
:S=S+A(J*7+X):N
EXT J:6SB 8
16 IF Y=2:0=0:FOR
J=3 TO 6:S=S+A(
J*7+X):NEXT J:6
SB 8
18 IF X>3 THEN 21
19 FOR D=0 TO X:S=
0:FOR I=D TO D+
3:S=S+A(Y*7+I):
NEXT I:6SB 8:NE
XT D
20 GOTO 22
21 FOR D=X-3 TO 3:
S=0:FOR I=D TO
```

```
D+3:S=S+A(Y*7+I
):NEXT I:6SB 8:
NEXT D
22 A=X+Y:IF Y<5:IF
A<7:IF A<4:6SB
2
23 IF Y=6:IF Y=1:I
F A<8:IF A<5:6S
B 3
24 IF Y=2:IF A<9:I
F A<6:6SB 4
25 A=X-Y:IF Y<5:IF
A<1:IF A<2:6S
B 5
26 IF Y=6:IF Y=1:I
F A<2:IF A<1:6
SB 6
27 IF Y=2:IF A<3:
IF A<0 THEN 7
28 RET
```

```
P9: 49 STEPS
1 YAC :E9=.01:F0=
.1:F1=10:F2=1e3
:F4=1:F9=100:64
=1e4
```

THOMSON

Suite de la page 4

```
1605 IF STRIG(0)=-1 THEN 1650
1606 IF POINT((X+1)*8+4,(Y-1)*8+6)=3 THE
N POKE&HB002,255:EXEC&HB003:SC=SC+1000:P
SET(X+1,Y) "PSET(X+1,Y-1)"
1610 P=GR#(1)
1620 IF POINT(X*8+4,Y*8-5)=2 THEN PSET(X
,Y)GR#(7),2 ELSE PSET(X,Y) "
1630 X=X+1
1640 RETURN
1650 IF X=M(4) THEN RETURN
1651 IF POINT(X*8+4,Y*8-5)=2 THEN PSET(X
,Y)GR#(7),2 ELSE PSET(X,Y) "
1660 IF POINT((X-1)*8+4,(Y-1)*8+2)=C(T)
THEN POKE&HB002,100:EXEC&HB003:PSET(X+1,
Y-1) "SC=SC+500:L=L+1
1670 PSET(X+1,Y-1)P#,7:POKE&HB002,50:EXE
&HB003
1675 IF POINT((X-1)*8+4,Y*8+3)=2 THEN PS
ET(X+1,Y-1)GR#(7),2 ELSE PSET(X+1,Y-1)"
1680 PSET(X+2,Y)P#,7:X=X+2:POKE&HB002,50
:EXEC&HB003
1690 RETURN
1700 IF POINT(X*8+4,Y*8+17)<2 THEN RETU
RN
1705 P=GR#(2)
1710 PSET(X,Y) "PSET(X,Y+2)P#,7
1720 POKE&HB002,0:EXEC&HB003
1730 PSET(X,Y+2)GR#(7),2:PSET(X,Y+3)P#,7
:Y=Y+3
1740 POKE&HB002,0:EXEC&HB003
1750 RETURN
1800 IF X=M(4) OR SCREEN(X-1,Y)=127 THE
N RETURN
1805 IF STRIG(0)=-1 THEN 1850
1806 IF POINT((X-1)*8+4,(Y-1)*8+6)=3 THE
N POKE&HB002,255:EXEC&HB003:SC=SC+1000:P
SET(X-1,Y) "PSET(X-1,Y-1)"
1810 P=GR#(0)
1820 IF POINT(X*8+4,Y*8-5)=2 THEN PSET(X
,Y)GR#(7),2 ELSE PSET(X,Y) "
1830 X=X-1
1840 RETURN
1850 IF X=M(4) THEN RETURN
1851 IF POINT(X*8+4,Y*8-5)=2 THEN PSET(X
,Y)GR#(7),2 ELSE PSET(X,Y) "
1860 IF POINT((X-1)*8+4,(Y-1)*8+2)=C(T)
THEN POKE&HB002,100:EXEC&HB003:PSET(X-1,
Y-1) "SC=SC+500:L=L+1
1870 PSET(X-1,Y-1)P#,7:POKE&HB002,50:EXE
&HB003
1875 IF POINT((X-1)*8+4,Y*8+3)=2 THEN PS
ET(X-1,Y-1)GR#(7),2 ELSE PSET(X-1,Y-1)"
1880 PSET(X-2,Y)P#,7:X=X-2:POKE&HB002,50
:EXEC&HB003
1890 RETURN
1900 REM TAPIS ROULANT
1905 IF POINT(X*8+4,Y*8-5)=2 THEN PSET(X
,Y)GR#(7),2 ELSE PSET(X,Y) "
1910 X=X-1
1920 RETURN
2000 FOR I=Y TO 21:PSET(X,I-1) "PSET(X
,I)GR#(2),7:POKE&HB002,1:EXEC&HB003
2010 IF SCREEN(X,I+1)=0 THEN 2030
2020 NEXT
2030 FOR J=50 TO 200 STEP 10:POKE&HB002,J
:EXEC&HB003:NEXT:PSET(X,I) "
2040 VI=VI-1:COLOR7:LOCATE25,0:PRINTV#(V
I):IF VI=0 THEN 3000
2050 X=1:Y=21:GOTO1200
2500 IF POINT(A(1)*8+4,(Y-1)*8+2)=2 THEN PSET(A
(1),3)GR#(7),2 ELSE PSET(A(1),3) "
2510 IF POINT(A(2)*8+4,(Y-1)*8+2)=2 THEN PSET(A
(2),15)GR#(7),2 ELSE PSET(A(2),15) "
2520 A(1)=A(1)-(A(1)<X AND A(1)<25)+(A(1
)>X AND A(1)>14)
2530 PSET(A(1),3)GR#(14),6
2540 A(2)=A(2)-(A(2)<X AND A(2)<31)+(A(2
)>X AND A(2)>16)
2550 PSET(A(2),15)GR#(14),6
2560 RETURN
3000 PSET(X,Y)GR#(7),2:PSET(X,Y-1)GR#(2)
,7:POKE&HB002,100:EXEC&HB003:PSET(X,Y-1)G
R#(7),2
3010 SC=SC+500*LEV:T=T+1
```

```
3020 FOR I=200 TO 0 STEP -20:POKE&HB002,
I:EXEC&HB003:NEXT
3999 REM
4000 REM TABLEAU 2
4005 REM
4010 CLS
4020 BOXF(0,2)-(39,22)GR#(15),4
4030 DATA 1,4,3,5,7,3,15,7,6,27,8,2,5,12
,9,21,11,5,30,11,8,3,17,5,15,16,6,9,19,1
0,30,16,4,26,21,12,22,14,7
4040 RESTORE4030:FOR I=1 TO 13
4050 READ A,B,C:LOCATEA,B:FOR J=1 TO C:P
RINT " ";NEXT:RET
4060 RESTORE 4070
4070 DATA 4,3,9,8,3,4,14,3,13,8,13,6,11,
13,2,21,4,3,21,12,5,17,17,2,26,3,8,29,7,
9,25,20,1,33,17,4,37,12,2
4080 FOR I=1 TO 13:READ A,B,C
4090 FOR J=B TO B+C:PSET(A,J)GR#(7),2:NE
XT:RET
4100 RESTORE 4110
4110 DATA 9,3,1,16,19,10,27,3,34,18
4120 FOR I=1 TO 5:READ A,B:LINE(A,B)-(A,
B+1) "LINE(A+1,B)-(A+1,B+1) "NEXT
4130 COLORS:LOCATE1,4:PRINTCLS
4140 PSET(15,4)GR#(13),1:PSET(22,5)GR#(1
3),1:PSET(36,14)GR#(13),1:PSET(12,15)GR#
(13),1:PSET(24,21)GR#(13),1
4150 LINE(10,9)-(13,9) "PSET(10,9)GR#(
19),6:PSET(38,21)GR#(18),0,5:COLOR3,0
4160 PSET(11,16)GR#(3):PSET(11,17)GR#(4):P
SET(10,3)GR#(3):PSET(10,4)GR#(4):PSET(19
,10)GR#(3):PSET(19,11)GR#(4):PSET(35,18)
GR#(3):PSET(35,19)GR#(4):PSET(28,3)GR#(3
):PSET(28,4)GR#(4)
4170 COLOR7:PSET(17,6)GR#(27):PSET(19,15
)GR#(27):PSET(17,8)GR#(28):PSET(19,17)G
R#(28):PSET(13,18)GR#(27):PSET(13,20)GR#
(28)
4175 COLOR4:PSET(9,3)GR#(15):PSET(27,3)G
R#(15):PSET(2,16)GR#(15):PSET(34,18)GR#
(15):PSET(29,10)GR#(15)
4180 L=0:R=0:X=35:Y=21:A=24:B=14:CL=0:BO
=500:P=GR#(0):DR=1
4190 ATTRB0,1:COLOR7:LOCATE32,4:PRINT"BO
NUS":LOCATE32,7:PRINTBO:ATTRB0,0
4200 REM BOUCLE PRINCIPALE
4210 PSET(X,Y)P#,7:IF DR=1 THEN PSET(A,
B)GR#(14),6
4220 IF X=A AND Y=B THEN 4500
4230 BO=BO-1
4240 ATTRB0,1:COLOR7:LOCATE32,4:PRINT"BO
NUS":LOCATE32,7:PRINTBO:ATTRB0,0:LOCATE5
,0:PRINTSC
4250 IF BO=0 THEN 3000
4260 IF RND<DI THEN GOSUB 5000:GOTO4300
4270 IF RND<DI THEN GOSUB 5100:GOTO4300
4280 IF RND<DI THEN GOSUB 5200:GOTO4300
4290 IF RND<DI AND CL=0 THEN GOSUB 6300
4300 ST=STICK(0)
4310 ON ST GOSUB 5000,5000,5100,5100,520
0,5200,5300,5300
4320 IF DR=1 THEN GOSUB 6400
4400 GOTO4200
4500 FOR I=0 TO 5 STEP.2:POKE&HB002,1:EX
EC&HB003:NEXT:PSET(X,Y) "VI=VI-1:COLOR
7:LOCATE25,0:PRINTV#(VI):IF VI=0 THEN 30
00
4510 X=36:Y=21:GOTO4200
5000 IF POINT(X*8+4,Y*8-4)=4 OR POINT(X
*8+4,Y*8-2)=7 THEN RETURN
5005 P=GR#(2)
5010 PSET(X,Y)GR#(7),2:PSET(X,Y-1)P#,7:P
OKE&HB002,Y:EXEC&HB003:Y=Y-1
5020 RETURN
5100 IF X=37 AND Y=21 THEN IF (L=5 AND C
L=1) THEN 8000 ELSE RETURN
5110 IF POINT((X+1)*8+4,Y*8+4)=4 THEN RE
TURN
5115 P=GR#(1)
5117 IF STRIG(0) AND R=1 THEN 5500
5120 IF POINT((X+1)*8+4,Y*8+4)=1 THEN PO
KE&HB002,50:EXEC&HB003:L=L+1:SC=SC+500:P
SET(X+1,Y) "PSET(X+1,Y-1)"
5121 IF POINT((X+1)*8+4,(Y-1)*8+6)=3 THE
N POKE&HB002,255:EXEC&HB003:SC=SC+1000:P
SET(X+1,Y) "PSET(X+1,Y-1)GR#(15),4
5125 IF POINT(X*8+4,Y*8-3)=2 THEN PSET(X
,Y)GR#(7),2 ELSE PSET(X,Y) "
5130 X=X+1:RETURN
5200 IF POINT(X*8+4,Y*8+12)=4 OR POINT(
X*8+4,Y*8+12)=7 THEN RETURN
5205 P=GR#(2)
5210 PSET(X,Y)GR#(7),2:PSET(X,Y+1)P#,7:P
OKE&HB002,Y:EXEC&HB003:Y=Y+1
5220 RETURN
5300 IF POINT((X-1)*8+4,Y*8+4)=4 THEN RE
TURN
5310 P=GR#(0)
5311 IF STRIG(0) AND R=1 THEN 5600
```

```
5315 IF POINT((X-1)*8+4,Y*8+4)=1 THEN PO
KE&HB002,50:EXEC&HB003:L=L+1:SC=SC+500:P
SET(X-1,Y) "
5320 IF POINT((X-1)*8+4,(Y-1)*8+6)=3 THE
N POKE&HB002,255:EXEC&HB003:SC=SC+1000:P
SET(X-1,Y) "PSET(X-1,Y-1)GR#(15),4
5325 IF POINT((X-1)*8+4,Y*8+4)=5 THEN PO
KE&HB002,0:EXEC&HB003:CL=L+1:SC=SC+100:P
SET(X-1,Y) "PSET(X-2,Y)"
5327 IF POINT((X-1)*8+4,Y*8+3)=6 THEN P
OKE&HB002,100:EXEC&HB003:SC=SC+100:R=1:P
SET(X-1,Y) "
5330 IF POINT(X*8+4,Y*8-3)=2 THEN PSET(X
,Y)GR#(7),2 ELSE PSET(X,Y) "
5340 X=X-1:RETURN
5500 R=0
5510 FOR K=X+1 TO 40:Z2=POINT(K*8+4,Y*8+
3)
5520 IF Z2=6 THEN 5550
5525 IF Z2=4 THEN 5590
5527 PSET(K*8+2,Y*8+3),7:PSET(K*8+2,Y*8+
3),0
5530 POKE&HB002,K:EXEC&HB003:NEXT:GOTO55
90
5550 FOR I=1 TO 0 STEP-1:POKE&HB002,I:EX
EC&HB003:NEXT:DR=0:PSET(A,B) "A=0:B=0
:SC=SC+1000
5590 RETURN
5600 R=0
5610 FOR K=X-1 TO 0 STEP-1:Z2=POINT(K*8
+4,Y*8+3)
5620 IF Z2=6 THEN 5650
5625 IF Z2=4 THEN 5690
5627 PSET(K*8+2,Y*8+3),7:PSET(K*8+2,Y*8+
3),0
5630 POKE&HB002,K:EXEC&HB003:NEXT:GOTO56
90
5650 FOR I=1 TO 0 STEP-1:POKE&HB002,I:EX
EC&HB003:NEXT:DR=0:PSET(A,B) "A=0:B=0
:SC=SC+1000
5690 RETURN
6000 LINE(108,152)-(108,159),1:POKE&HB00
2,INT(RND*255):EXEC&HB003:LINE(108,152)-
(108,159),0
6010 IF X=13 AND Y=19 THEN 4500
6020 RETURN
6100 LINE(156,128)-(156,135),1:POKE&HB00
2,INT(RND*255):EXEC&HB003:LINE(156,128)-
(156,135),0
6110 IF X=19 AND Y=16 THEN 4500
6120 RETURN
6200 LINE(140,56)-(140,63),1:POKE&HB002,
INT(RND*255):EXEC&HB003:LINE(140,56)-(14
0,63),0
6210 IF X=17 AND Y=7 THEN 4500
6220 RETURN
6300 PSET(3,4)CHR#(124),1
6310 IF X=3 AND Y=4 THEN 4500
6320 POKE&HB002,INT(RND*255):EXEC&HB003
6330 PSET(3,4) "
6340 RETURN
6400 IF A<X THEN GOSUB 7000:GOTO6420
6410 IF B<Y THEN GOSUB 7100:GOTO6430
6420 IF A<X THEN GOSUB 7200:GOTO6450
6430 IF B<Y THEN GOSUB 7300
6450 RETURN
7000 Z1=POINT((A-1)*8+4,B*8+4)
7010 IF Z1=1 OR Z1=4 OR Z1=6 OR Z1=3 THE
N RETURN
7020 IF POINT(A*8+4,B*8-3)=2 THEN PSET(A
,B)GR#(7),2 ELSE PSET(A,B) "
7030 A=A-1:RETURN
7100 Z1=POINT(A*8+2,(B+1)*8+6)
7110 IF Z1=4 OR Z1=7 THEN RETURN
7120 PSET(A,B)GR#(7),2
7130 B=B+1:RETURN
7200 Z1=POINT((A+1)*8+4,B*8+4)
7210 IF Z1=1 OR Z1=4 OR Z1=6 OR Z1=3 THE
N RETURN
7220 IF POINT(A*8+4,B*8-3)=2 THEN PSET(A
,B)GR#(7),2 ELSE PSET(A,B) "
7230 A=A+1:RETURN
7300 Z1=POINT(A*8+4,(B-1)*8+4)
7310 IF Z1=4 OR Z1=7 THEN RETURN
7320 PSET(A,B)GR#(7),2
7330 B=B-1:RETURN
8000 FOR I=160 TO 176:PSET(304,I),-1:POK
E&HB002,1:EXEC&HB003:NEXT:PSET(39,21) "
8010 PSET(X,Y) "PSET(X+1,Y)P#,7
8020 FOR I=100TO101STEP.05:POKE&HB002,1:
EXEC&HB003:NEXT
8030 SC=SC+500*LEV:T=T+1
8500 REM
9000 REM TABLEAU 3
9005 REM
9010 CLS
9020 BOX(0,2)-(39,22)CHR#(127),5
9030 DATA 2,3,2,2,6,2,2,12,2,2,18,2,2,21
,25,14,3,11,14,6,11,14,9,11,14,12,11,14,
15,11,14,18,11,29,5,9,29,8,9,29,11,9,29,
```

```
14,9,29,17,8
9040 COLOR1:RESTORE9030:FOR I=1 TO 16
9050 READ A,B,C
9060 PSET(A-1,B)GR#(30):LOCATEA,B
9070 FOR J=A TO A+C:PRINTGR#(31):NEXT:P
SET(A+C,B)GR#(32):NEXT
9080 DATA 1,7,4,1,13,4,15,7,1,23,7,1,19,
10,1,15,13,1,23,13,1,19,16,1,15,19,1,23,
19,1,38,15,5,28,12,1,38,9,1,28,6,1
9090 RESTORE9080:COLOR2:FOR I=1 TO 14
9100 READ A,B,C
9110 FOR J=B TO B+C:PSET(A,J)GR#(7):NEXT
:NEXT
9120 COLOR7:PSET(9,3)GR#(27):PSET(11,3)G
R#(27):PSET(9,21)GR#(28):PSET(11,21)GR#
(28)
9130 COLOR4:PSET(2,4)GR#(13):PSET(15,4)G
R#(13):PSET(19,4)GR#(13):PSET(23,4)GR#(1
3):PSET(19,9)GR#(13):PSET(31,12)GR#(13):
PSET(35,9)GR#(13):PSET(31,6)GR#(13)
9140 COLORS:PSET(29,12)CHR#(127):PSET(29
,13)CHR#(127):PSET(29,13)CHR#(127):PSET(3
7,10)CHR#(127):PSET(29,6)CHR#(127):PSET(
29,7)CHR#(127)
9150 COLOR3:PSET(3,10)GR#(3):PSET(3,11)G
R#(3):PSET(3,16)GR#(3):PSET(3,17)GR#(4):
PSET(30,15)GR#(3):PSET(30,16)GR#(4):PSET
(24,10)GR#(3):PSET(24,11)GR#(4):PSET(13,
16)GR#(3):PSET(13,17)GR#(4)
9160 LINE(28,21)-(36,21)GR#(33),1:PSET(3
6,20)GR#(34),7:M=36:COLOR1:LOCATE37,21:P
RINTGR#(30)GR#(32)
9170 X=19:Y=20:L=0:P=GR#(0):PSET(X,Y)P#
,7:DB=1:BA1=1:BA2=1:BA3=1
9180 B1=20:B2=12:A1=17:A2=19:COLOR5:PSET
(5,B1)GR#(29):PSET(6,B1)GR#(29):PSET(7,B
2)GR#(29):PSET(8,B2)GR#(29):PSET(A1,5)G
R#(14),6:PSET(A2,14)GR#(14),6
9190 DATA13,8,14,8,15,8,16,8,17,8,18,8,1
9,8,20,8,21,8,22,8,23,8,24,8,25,8,25,10,
25,11,23,11,22,11,21,11,20,11,19,11,18,1
1,17,11,16,11,15,11,14,11,13,11,13,13,13
,14,14,14,15,14,14,14,14,14,14,19,14,
20,14,21,14,22,14,23,14,24,14,25,14
9191 DATA 25,16,25,17,24,17,23,17,22,17,
21,17,20,17,19,17,18,17,17,16,17,15,1
7,14,17,13,19,13,20,14,20,15,20,16,20,17
,20,18,20,19,20,20,20,21,20,22,20,23,20,
24,20,25,20
9195 RESTORE 9190:FOR I=1 TO 67:READ N(I
),N(I):NEXT
9197 PSET(M,DB),N(DB)GR#(35),7:COLOR7:B
0=500:LOCATE29,3:PRINT"BONUS":B0
9200 REM BOUCLE PRINCIPALE
9210 PSET(X,Y)P#,7:BO=BO-1:COLOR7:LOCATE
34,3:PRINTBO:LOCATE5,0:PRINTSC
9215 IF X=28 AND Y=7 THEN IF L=8 THEN 20
000
9220 IF SCREEN(X,Y+1)=32 THEN 10000
9230 IF (X=A1 AND Y=5) OR (X=A2 AND Y=14)
OR (X=M AND Y=N) OR (X=M AND Y=N) THEN I
=20 THEN I=Y:GOTO10030
9235 IF (X=33 AND Y=7) AND BA1=1 THEN BA
1=0:POKE&HB002,100:EXEC&HB003:PSET(29,6)
" "PSET(29,7) "
9236 IF (X=33 AND Y=13) AND BA3=1 THEN B
A3=0:POKE&HB002,100:EXEC&HB003:PSET(29,1
2) " "PSET(29,13) "
9237 IF (X=33 AND Y=10) AND BA2=1 THEN B
A2=0:POKE&HB002,100:EXEC&HB003:PSET(37,9
) " "PSET(37,10) "
9240 IF BO=0 THEN 30000
9250 GOSUB 9500
9260 GOSUB9600
9270 IF RND<DI THEN GOSUB 9700
9280 IF RND<DI THEN GOSUB 9800
9290 IF RND<DI THEN GOSUB 9900
9300 IF RND<DI THEN GOSUB 10100
9310 GOSUB10200
9320 ST=STICK(0)
9330 ON ST GOSUB 10500,10500,10500,1600,1600,1
0600,10600,1000,1000
9400 GOTO9200
9490 REM
```


AUX PORTES DE L'UNIVERS

Depuis toujours, l'homme n'a su exprimer sa suprématie sur son voisin autrement que par la violence et la guerre. A notre époque d'exploration spatiale avancée et de rencontres avec d'autres races, ces faibles animaux humains continuent à se chamailler à coups de petites guerres et de grands meurtres. Aujourd'hui cette situation devient tellement préoccupante que nous allons devoir réagir fortement contre ces agissements puérils. Comme vous le savez tous, l'existence même de notre

planète dépend de l'ordinateur soigneusement enterré sur Terre par les techniciens humains. La rumeur persistante de l'imminence d'une nouvelle guerre mondiale nous a conduits à décider de passer à l'action. Nous allons envoyer notre dernier produit de laboratoire au secours de notre monde chéri.

Ainsi débute la saga de **Crafton et Xunk**, les deux héros imaginés par des programmeurs délirants. Doté d'une bande dessinée

comme seul mode d'emploi, ce logiciel vous fera vivre une aventure comme jamais vous n'en avez vue : le graphisme en trois dimensions est à couper le souffle, des personnages aimables ou maléfiques grouillent dans tous les recoins de chacune des pièces de ce dédale, l'animation atteint des sommets inimaginables jusqu'à présent. Bref, ça déménage sec du côté d'Ère Informatique, l'éditeur de ce jeu ! Comme vous risqueriez de trouver le logiciel un peu tristounet tel quel, la seconde face de la cassette contient quelques minutes de musique entièrement composée et enregistrée pour tenir compagnie au jeu. Alors qu'attendez-vous pour aller l'acheter ? Ha oui ! C'est d'Ère Informatique, ça s'appelle **Crafton et Xunk** et ça tourne sur Amstrad.



ADAPTATURATIONS

La mode veut que l'on ne sorte plus de produits spécifiques à une machine, mais plutôt que l'on tente l'expérience sur un micro et qu'on l'adapte à tous les autres si l'essai a été transformé. Ainsi, **Gyroscope**, originellement sur Amstrad, va sortir sur Spectrum et Commodore. De même, **Commando** devrait arriver sur Amstrad. **Little Computer People** existe maintenant en cassette sur Commodore 64 et en disquette pour Apple. **Yie Ar Kung-Fu**, après s'être taillé un succès respectable sur Amstrad et MSX, fonctionnera désormais sur Spectrum et Commodore. **Illusions**, le super soft de Nice Ideas (les petits futés de Nice), va trouver sa voie sur Commodore. Enfin **Blade Runner**, l'adaptation sur micro du

film de Ridley Scott, sort sur Spectrum. Ça vous en bouche un coin une culture pareille, non ?

LA CULTURE C'EST COMME LA CONNERIE PLUS ON EN A, PLUS ON L'ETALE!



L'ESPRIT ET LE JEU

Vous vous souvenez de notre essai sur l'Amiga ? A l'époque, Commodore avait honte de donner en pâture à la presse une bécaune sans soft et sans doc et donc ne nous en avait pas prêté. C'est Créalude qui avait réussi à s'en procurer une et qui nous avait aimablement laissés faire mumuse avec la bête pour que vous puissiez en avoir un aperçu. Mais Créalude, qu'est-ce que c'est ?

Ah ! c'est toute une histoire. Le boss de Créalude, c'est Pierre Berloquin. Tiens, ça vous dit quelque chose, je m'en doutais. Si vous êtes plus ou moins amateur de jeux d'esprits et autres problèmes mathématiques, vous connaissez sans doute la rubrique de Science et Vie sur le sujet. C'est lui qui la fait et ce depuis 20 ans. Je m'attarde sur le personnage, car je le trouve très sympa et riche en idées de toutes sortes.

L'esprit prédomine chez Berloquin, la création aussi. Des rubriques dans des journaux ont donné naissance à une vingtaine de livres traduits dans pas mal de langues (y compris le japonais). Passionné par le jeu, il a continué en créant des jeux de société, puis dans les années 70 il se lance dans les wargames et les jeux de rôle.

Il a aussi été conseiller en innovation pour des grandes entreprises

et inventeur de noms de marque. Finalement, en 79, sur les conseils de Roland Moreno (la carte Apple Tell, la carte à mémoire et tout et tout...) il se paie un Apple. Dès lors, il ne peut plus s'arrêter. Après une mésaventure avec Naja, un jeu soit-disant français, il crée sa société : Créalude. Depuis, Créalude expose des jeux éducatifs sur l'industrie au FIT de La Villette. Le grand projet de Créalude pour le mois prochain, c'est un jeu axé sur le TO7/70 et le vidéodisque. Vous lisez bien. Quatre personnes seront susceptibles de jouer ensemble autour de 4 TO7 reliés chacun à un vidéodisque. Les joueurs se baladeront dans une ville dans trois époques différentes et visualiseront des images vidéo. Ça vous en bouche un coin, ça. Et pourtant c'est vrai. Affaire à suivre.

JE CONNAIS UN JEU SUPER, JE TE FILE UNE BAFFE ET TOI TU T'ECRASES!

OK, MAIS C'EST MOI QUI COMMENCE

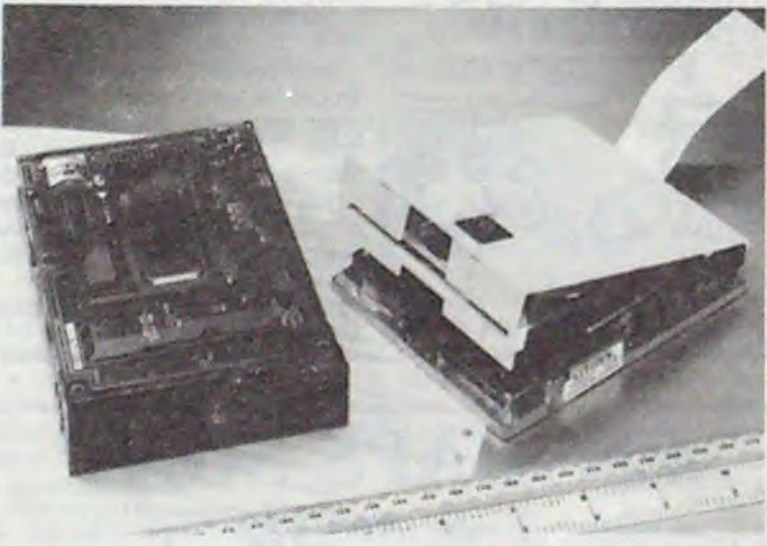


AH OUAIS, ÇA C'EST PAS CON.

TIENT DANS LA MAIN

Citizen, comme son nom ne l'indique pas vraiment, ne fabrique pas que des montres bien que ce fut son activité première. La maison mère, Citizen Watch company, a créé récemment une filiale, Citizen Europe, qui vient de se lancer brillamment dans l'informatique : ses premiers lecteurs de disquettes 3,5 pouces sont à chargement par le haut ! Comme rien ne sert de faire dans l'original si l'on ne va pas jusqu'au bout, ces fameux dri-

siés (OMDT-10A, 1 Mo non formaté). D'autre part, comme Citizen n'a peur de rien ni personne, il lance simultanément deux autres drives 3,5 pouces, ceux-là à chargement frontal, mais dotés des mêmes caractéristiques techniques (ONDT-40A, 500 Ko et ONDT-50A, 1 Mo) et du même encombrement (2,5 centimètres d'épaisseur). Ces lecteurs fonctionnent avec tous les systèmes informatiques disposant d'un port



ves ne mesurent que 2,5 centimètres d'épaisseur. Dans cette série, vous trouverez deux modèles, l'un simple face double densité (OMDT-001, 500 Ko non formaté) et l'autre double face double den-

sité, quel que soit le système d'exploitation (MS/DOS, TOS, CP/M...). Si ça vous tente, appelez MBM au 48 25 50 10, c'est eux qui les importent en France.

LES MONDANITÉS...

Jacques Lemonnier, le président d'IBM France, est un type bien. Il s'est vu décerner le prix national de l'Aménagement du Temps qui a aussi été refilé à sept autres entreprises en France. Et en quel honneur la plus grosse boîte d'informatique a-t-elle droit à des petits cadeaux ? Parce que entre autres, plus de la moitié des employés d'IBM France prend ses vacances en dehors des mois de juillet et août. Voilà. Si vous voulez une statuette en chocolat ou une médaille en beurre de cacao, n'hésitez pas à prendre vos vacances en septembre.

MOI JE NE PRENDS JAMAIS DE VACANCES

ALORS T'AS DROIT A UNE STATUE EN CACA



OH CHIC!

LE SOFT EXISTE, JE L'AI RENCONTRÉ

Vous vous souvenez du roman feuilleton que fut l'annonce de la sortie du premier jeu d'aventure de PSS sur Spectrum. D'abord prévue pour le mois de septembre

der selon votre bon vouloir. Actuellement, seul **Swords and Sorcery** est accessible à vos investigations chevaleresques, mais prochainement devraient arriver deux ou trois autres softs complétant la carte entamée dans ce premier exemplaire. Ce n'est pas nouveau dans l'absolu, mais c'est la première fois que le Spectrum en est le bénéficiaire.



1984 (oui oui, vous avez bien lu, 1984 !), la commercialisation a subi quelques remises en question jusqu'en octobre dernier. Dès lors ce ne fut plus qu'une question de jours à en croire le responsable des relations publiques de PSS. Pourtant, ce n'est qu'en janvier que nous avons enfin pu obtenir un exemplaire de la chose. Uniquement, nous accordons aux programmeurs de la boîte le record du monde de Hype toute catégorie !

Du côté du soft, admirons tout d'abord le penchant mégalomane du projet : la RAM du Spectrum compte ses octets libres sur les doigts des mains, c'est vous dire si le remplissage est extraordinaire ! Le principe mis en œuvre se nomme **MIDAS**. Il est censé permettre la création de multiples scénari dans lesquels votre personnage pourra se bala-

der selon votre bon vouloir. Actuellement, seul **Swords and Sorcery** est accessible à vos investigations chevaleresques, mais prochainement devraient arriver deux ou trois autres softs complétant la carte entamée dans ce premier exemplaire. Ce n'est pas nouveau dans l'absolu, mais c'est la première fois que le Spectrum en est le bénéficiaire.

Pour ce qui est du jeu, notons une présentation complètement originale pour un logiciel d'aventure : l'écran distille, en haut à gauche, une vue en trois dimensions avec animation en temps réel et au pixel; un plan du labyrinthe, en haut à droite, dans lequel vous louvoyez avec l'ensemble des personnages s'y trouvant, et enfin une ligne de commande en bas. Cette fameuse ligne de commande propose quelques actions fondamentales, chacune donnant accès à une autre série de possibilités et ainsi de suite. Cet enchaînement de sous-menu permet au soft d'offrir au joueur un vocabulaire de près de six cents mots sans qu'il ait jamais besoin de taper le début du commencement d'un seul de ces mots ! Leur sélection se fait par cinq touches (ou le joystick le cas échéant) et c'est tout. Voilà ce qu'on appelle une révolution du jeu d'aventure, ça Madame !

Résumons-nous : du graphisme comme ça, un système de communication entre joueur et programme comme ça, une animation comme ça, un scénario évolutif comme ça, on n'en a jamais vu sur le Spectrum. Alors qu'est-ce que vous foutez à lire cet article ? Vous devriez être déjà sur votre bécane à tenter de gagner quelques points d'expérience et la fortune, que diable ! **Swords and Sorcery** de PSS pour Spectrum.

ENFIN DE L'ACTION INTELLIGENTE

Ça y est ! Les programmeurs d'Ariolasoft ont enfin terminé l'adaptation du meilleur programme d'Electronic Arts, **Realm Of Impossibility**, sur le Spectrum. Merveille des merveilles, ce transfert du Commodore sur le petit préféré de Sir Clive s'est passé sans trop de dommages : même si les capacités graphiques et sonores du Spectrum ne sont pas à la hauteur, le logiciel est toujours aussi passionnant. L'histoire se résume ainsi : vous êtes prisonnier du monde de Wrikis le Mauvais et pour vous en échapper, vous devez conquérir de haute lutte treize clés planquées dans treize caves peuplées de monstres assoiffés de votre énergie vitale. Pour vous aider dans votre quête, vous disposez d'un stock de croix bénites qui bloquent temporairement vos poursuivants et vous pouvez vous approprier quelques sorts puissants.

dans n'importe laquelle de ces zones. Dès le troisième ou le quatrième donjon vous découvrirez les



Dans le mode deux joueurs, vous serez pour la première fois liés étroitement dans cette lutte contre les mauvais : la collaboration est nécessaire car pour changer d'écran, vous devez vous trouver tous les deux dans la même direction. À propos de ces écrans, chaque cave est divisée en une vingtaine d'écrans, la clé se trouvant

fantastiques effets d'optiques concoctés par les auteurs pour mieux vous paumer. Une grande réussite dans le domaine de l'aventure arcade à deux joueurs, stimulée par un graphisme superbe et une animation géniale. À acquérir de tout urgence ! **Realm of Impossibility** d'Ariolasoft pour Spectrum.

JE CROULE SOUS LES CHIFFRES



BONJOUR, C'EST POUR UN SONDAGE.

ÊTES-VOUS POUR OU CONTRE LE CINEMA EN RELIEF ?

Parce que dans le monde de l'informatique, il y a des gens qui passent leur temps à faire des statistiques, des courbes, des moyennes et des graphiques d'enfer. Quand on y pense, y a vraiment des gens qui n'ont rien à foutre.

Mais, puisque nous sommes bons princes, nous allons vous communiquer quelques-unes de ces conclusions. Primo, en Europe, deux cent constructeurs se partagent le marché de la micro personnelle. Deuxio : Les quatre premiers se partagent 50% à eux seuls. Tertio : IBM est une grosse boîte. Faut vraiment avoir une cravate et

un attaché case pour pas s'en être rendu compte. IBM se paye 33% du marché européen, je vous raconte pas. L'année dernière, le marché a augmenté de 56% en volume de ventes. Les experts prévoient, mais ils se plantent toujours, qu'une hausse de 38% devrait avoir lieu en 86. Si on continue comme ça, la micro n'existe plus en 1988. Ah oui, tous ces chiffres concernent la micro personnelle, donc la micro professionnelle puisque sous le terme personnelle on entend plus de 2 ou 3 bâtons. Bref, vous n'êtes pas concernés, vous n'en avez rien à foutre, adieu.

C'EST SI BEAU

Dans la digne lignée d'Alien 8 et de Nightshade, Gargoyle Games vient de se lancer sur la piste des jeux d'arcade en trois dimensions réalistes à souhait. Disposant d'une qualité graphique rigoureusement similaire à ses deux prédécesseurs, ce soft offre une dimension humoristique (la quatrième dimension) qui n'a pas d'équivalent : les monstres ressemblent à de gros doigts boudinés qui jaillissent soudain de terre pour y rentrer tout aussi subrepticement. La rapidité du logiciel permet au joueur de se prendre un panard d'acier à écraser tous ces doigts obscènement tendus en travers de sa route. La gestion des couleurs tient la route et la tentative de sonorisation du Spectrum n'est pas complètement loupée. Un jeu bien sympathique somme toute ! Sweevo's World de Gargoyle Games pour Spectrum.



goyle Games pour Spectrum.

EN MUSIQUE SVP

Y'en a des qui perdent pas leur temps pour faire des affaires : à peine le Mac Plus a-t-il été annoncé à la presse et aux revendeurs que déjà les développeurs présentent des softs adaptés à cette machine. Ainsi Lotus, l'un des plus gros éditeurs de softs mondiaux, lance-t-il actuellement une nouvelle version de Jazz adaptée aux capacités supérieures du Mac Plus. Jazz 1A, puisque c'est son nom, regroupe toujours les capacités d'un traitement de texte, d'une base de donnée,

d'une feuille de calcul et d'un soft de communication mais dans un environnement complètement renouvelé : le lancement s'effectue à partir du disque dur (pour ceux qui l'ont acheté, les richards) sans nécessité de disquette, le système d'exploitation tient sur une disquette et la taille des documents exploitables devient correcte. Bref, si vous achetez le kit de mise à niveau 1000Ko d'Apple, vous pourrez jeter votre vieux Jazz et acheter le nouveau, votre portefeuille n'est pas à ça près !



PRESQUE GRATOS

Chipokaz, c'est français, ça n'a pas l'air, mais c'est. Il s'agit d'un magasin de dépôt-vente de matériel d'occasion. Si vous avez du bol, vous aurez droit à des réductions de 50%. J'ai dit "si vous avez du

bol", me gonflez pas si jamais vous avez l'impression de vous faire arnaquer. Autre chose, tout leur matos est révisé et garanti. J'ai dit. Chipokaz, à Paris dans le quatorzième.



CHIPOKAZ



MONEY MONEY

Les pépètes pleuvent dans les poches des propriétaires d'Activision. À cause de la vente de leurs softs ? Pas seulement : depuis une semaine la société est cotée en bourse aux States. Du coup la boîte a récolté un maximum de flouze de la part des nouveaux actionnaires. Je rappelle aux ignares que RCA a abandonné la distribution des produits Activision et que le nouveau distributeur français va être choisi incessamment. Cet apport de pépètes devrait lui faire plaisir.



US GOLD FRATRIPHAGE

Ne cherchez pas dans votre dico, c'est pas marqué, et pour cause, je viens d'inventer ce terme pour vous, rien que pour vous (ça, c'est le prochain James Bond). Un fra-

triphage est un individu qui mange son frère. US Gold est l'élu de l'année dans cette discipline. Pourquoi ? Parce que. Mais encore ? Eh ben US Gold a annoncé qu'ils prennent en charge à partir de dorénavant et pendant un an la fabrication et la distribution des prochains softs Ultimate (bien connu pour Alien 8, UnderWorld, etc). D'après le contrat, Ultimate sortira en 86 six jeux pour Spectrum et c'est US Gold qui s'occupera de la vente, de la distribution et de l'adaptation aux autres bécanes (C64, Amstrad et BBC). Les prochains titres d'US Gold pour cette année seront donc Dragon Skulle, Pentagram et Cyberrun. Ils sont fous ces Anglais.

SALE GLAÇOPHAGE!



T'AS LE DROIT ?

JE VOUS INTENTE UN PROCÈS POUR PORT ILLÉGAL DU MÊME CHAPEAU QUE MOI!

MAIS, JE SAVAIS PAS



J'avais prévu : les gars d'US Gold France flipent comme des bêtes depuis qu'ils ont appris dans l'HHHHebdo que Cadre était propriétaire de tous les noms du style US Gold France, Gold US France et consort. Alors qu'ont-ils trouvé comme réaction d'enfer pour emmerder Cadre, les gros futés d'US Gold, à votre avis ? Ils viennent de coller l'importateur de Lyon devant les tribunaux pour possession illégale des droits sur un nom qui ne devrait pas leur appartenir (ils ont rien compris à la législation française). Ça rigole pas du côté des Angliches !

MICROSOFT INTRODUITE

Sur notre foutue planète il y a trois boîtes de logiciels énormes (que ceux qui mettent Loriciels en pre-

mier aillent au piquet), Lotus, Ashton-Tate et Microsoft. Cette dernière risque d'être introduite en bourse incessamment sous peu. Qu'est-ce que ça veut dire ? Ça veut dire qu'ils ont du blé à revendre. Voyez plutôt : chiffre d'affaires pour 84/85, 140 millions de dollars dont 55% en langage et systèmes, 37% en application, 6% en matériel et 2% en livres. Multiplan, Basic et Word représentent à eux seuls 30% du volume d'affaires de l'année. Pas mal, hein ! Si vous cherchez un petit boulot, faites-leur signe.

JE VAIS ÊTRE CÔTÉ EN BOURSE!



LES JAPS SONT À LA PORTE

Votre petite sœur ou votre petit frère ne jure que par la Bataille des Planètes le mercredi après-midi et

vous empêche de regarder votre feuilleton préféré sur l'autre chaîne ? Voilà une maladie qui devrait disparaître de votre foyer, doux foyer, pour peu que vous ayez un Commodore 64, un Amstrad ou un Spectrum. En effet, Mikro-Gen vient de commercialiser un jeu directement adapté de ce feuilleton japonais, nullos au possible d'ailleurs. Battle Of The Planets devrait franchir la Manche incessamment et envahir notre marché national. Comme gage de qualité, sachez que ce soft a été choisi pour le Championnat National des Jeux Micro-informatiques en Angleterre. En attendant de l'acheter, vous pouvez toujours le dire à votre petit frère ou à votre petite sœur.

Y A DISNEY CHANEL À LA TÉLÉÉÉÉÉ!

FICHE-MOI LA PAIX!



TOUJOURS AUSSI MAUVAIS

Les programmeurs de Domark sont décidément particulièrement bornés : malgré les mauvaises critiques que l'HHHHebdo avait formulées à propos de leur soft A View To A Kill, ils s'entêtent et viennent de le sortir sur Amstrad. Comme vous pourriez le deviner si je ne vous le disais pas, cette adaptation n'est pas meilleure que son original sur Commodore, mais plutôt pire. Les graphismes lamentables s'accompagnent d'une animation carrément nulle. Les trois jeux proposés n'ont aucun intérêt si ce n'est au niveau de la curiosité préhistorico-informatique. Un seul aspect sauve cette création de la poubelle : la musique composée par Duran Duran exploite merveilleusement bien les capacités sonores de l'Amstrad. Mais il

n'y a vraiment pas de quoi se ruer dessus. A View To A Kill de Domark pour Amstrad.



NE JETEZ PAS VOTRE MINITEL

Il peut vous servir, en particulier si vous avez un trajet à faire sur l'autoroute. En tapant ASFA en Télétel 2 (36 14 91 66) vous avez de bonnes chances de trouver votre chemin, ou du moins le plus

court. Quoi ? Qu'est-ce que vous dites ? "Il faut vraiment être con pour pas être capable de trouver sa route avec une bonne vieille carte". M'emmerdez pas, voulez-vous ?

À QUAND LE MINITEL QUI PISSE À VOTRE PLACE

TRÈS PRATIQUE! PENDANT QU'IL PISSE, JE PEUX CONTINUER À BOIRE!



COMMUNIQUÉ

Commodore France nous en annonce de belles. Citation : "Commodore France, tête de pont européenne pour l'Amiga : 80 contrats de développement en 1 mois, 200 nouveaux kits de développement à disposition". Apparemment, les mésaventures des uns n'ont pas fait réfléchir les autres puisque Commodore se retrouve dans la même position qu'Atari à ses débuts. On veut animer les foules mais tout ce qu'on est capable d'avancer, ce sont des chiffres utopiques, des titres tapageurs et inexistantes et des dates proches mais irréalisables. Ainsi, en annonçant des versions développeurs prêtes, Commodore oublie de signaler leurs prix exorbitants, un peu facile. De plus, 80 contrats de développement en un mois, ça ne veut strictement rien dire, les logiciels ne sont pas prêts pour autant. Je le répète, tout recommence comme avec Atari qui nous promettait la sortie de tonnes de softs en français "sous quinzaine", on les attend toujours.

HEP, TU VEUX UNE CIGARETTE?

MAIS, Y A RIEN

OUI, JE SAIS JE SUIS UN PEU EN AVANCE

J'ACHÈTE UN PAQUET DEMAIN!



Messieurs de Commodore et les autres, prenez l'habitude d'annoncer vos bécanes et vos softs quand ils existent VRAIMENT, ça ne marche plus, on nous a déjà fait le coup !

C'est nouveau, ça vient de sortir

JEU, SET ET MATCH

Même s'ils ont préféré peaufiner la programmation d'adaptation de leur soft **Balle de Match** sur Amstrad plutôt que de sortir le logiciel précipitamment, les informaticiens de Psion n'ont pas réussi à renouveler l'intérêt des jeux de tennis sur ordinateur. A leur bénéfice, nous soulignerons malgré tout la qualité graphique remarquable de ce soft où les joueurs ressemblent vraiment à des tennismen et dont la course ressemble vraiment à une course, tout comme la sonorisation rappelle avec un réalisme saisissant les retransmissions à la télé des tournois du Grand Chelem. La trois D rend le jeu parfaitement agréable à manipuler, même si l'on peut regretter le manque de délicatesse de la part des adversaires proposés par l'ordinateur : ils sont tous tellement balèzes qu'il est difficile de remporter un jeu, sans parler de gagner un set ou un match. Comparé à un produit comme Tie-Break de Sprites, Balle de Match remporte haut la main l'estime de l'HHHHebdo : si vous êtes un pas-



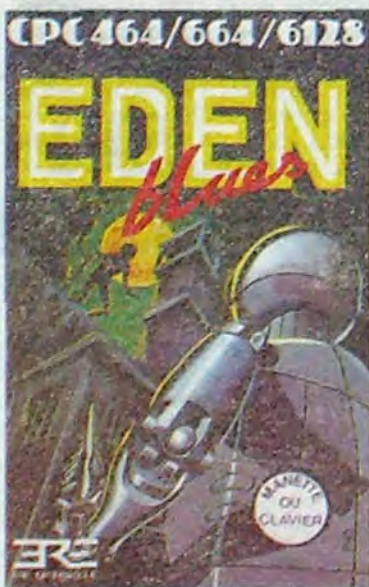
sionné de ce genre de jeux, précipitez-vous sur celui-là, c'est indéniablement le meilleur réalisé jusqu'à présent sur ce micro. **Balle de Match** de Psion pour Amstrad.

LE FLIP DE LA TÔLE

Arrêtez tout, branchez votre chaîne et mettez sur la platine votre blues le plus crasseux (sont recommandés par la maison : Constipation Blues, Blue Jeans Blues, Digging My Potatoes...), ce que je vais vous annoncer va vous foutre par terre, alors asseyez-vous. L'humanité a été totalement vaincue par les robots. Totalément ? Non ! Car au plus profond de la plus profonde geôle vit le dernier espoir pour une renaissance de l'humanité : le dernier Homme tourne en rond dans sa cellule et pense à ce que serait la vie s'il pouvait trouver une petite nana bien en chair et prête à tout. Eh bien à ce propos, elle existe, alors il va falloir bouger prudemment mais rapidement pour retrouver cette nouvelle Eve et sauver notre race de l'oubli.

Dernier né d'Ère Informatique, **Eden Blues** vous introduit dans ce monde terrifiant où le métal a quasiment exterminé le biologique. Entièrement graphique, contrôlé par l'intermédiaire du joystick, ce jeu d'aventure vous fera vivre plus d'une expérience palpitante, en particulier lorsque vous vous retrouverez avec une armée de boîtes de conserve pensantes aux fesses ne pensant qu'à vous ren-

fermer à double tour dans votre cage. Pour corser cette histoire, vous aurez droit à quelques



séquences d'arcade particulièrement rapides, bien que superbement réalisées. L'animation est grandiose, la musique sublime et le scénario génial. Alors à vous la charge de sauver notre descendance ! **Eden Blues** d'Ère Informatique pour Amstrad.

POUCE, JE PASSE

Vous vous êtes sans aucun doute marré, dans votre prime jeunesse, en dévorant les aventures d'Astérix Gladiateur. Grâce à Domark,



vous allez pouvoir tenir le rôle de notre cher héros gaulois dans l'arène. **Gladiator** vous transporte à l'époque bénie où des césars ventripotents se croyaient tout permis, y compris d'offrir du pain et

des jeux à leur peuple. Vous tenez le rôle de l'un des gladiateurs et vous devez faire la peau au favori du César installé dans sa loge première classe. Avant chaque combat, vous pouvez choisir trois armes parmi la trentaine qui vous est proposée. Équipé de la sorte, à vous de démontrer votre supériorité ! L'animation rappelle très nettement celle de Fighting Warrior, bien qu'elle ait été encore améliorée : les personnages se déplacent souplement, se penchent, portent des coups violents, tentent des parades imprévues... Fantastique, d'autant plus que le jeu ne souffre pas de la lenteur usuelle à ce genre de production. À la fin de chaque duel, l'empereur de tous les Romains accomplit le geste que tout le monde attend : du pouce il gracie le gladiateur valeureux ou prononce l'arrêt de mort du toc, suivant le plaisir qu'il a pris à assister au combat. Une réalisation superbe qui mérite que vous vous intéressiez à elle. **Gladiator** de Domark pour Spectrum.

AMSTRAD EXPO

Écoutez, je vais être franc avec vous, je ne vais pas, pour une fois, ne dire que des conneries, je vais même tenter d'être sérieux quelques minutes : Amstrad Expo a été une réussite, il faut le dire, même le crier bien haut et bien fort. Remarquez, c'est la moindre des choses. Amstrad est le micro-

chiant ? Bande de nullards, vous avez été plus de 10.000 à aller foutre votre merde à l'Holiday-Inn de la Porte de Versailles. Ça vous épaté, hein ? 10.000 personnes, c'est-à-dire 1/5 du Comdex de Las Vegas ! Quelques dizaines d'exposants, tous câblés en Amstrad et un grand stand pour la mai-

sonneur Kaminsky. Donc, quand vous direz que c'était une réussite, pensez à pas oublier papy Gilbert qui a sacrément bossé. Cela dit, que pouvait-on y voir à cette foutue expo ? Voilà le problème : il n'y avait pas grand chose. On pouvait quand même distinguer une excellente synthèse vocale, un remarquable synthétiseur, un judicieux disque dur et quelques intéressants drives 5"1/4. Si on montrait patte blanche, on pouvait même avoir droit à une démo des drives 3"1/2 qui arrivent à temps pour ceux qui en ont marre de se les gonfler avec un lecteur et pas de disquettes. A part ça, je me pose des questions à propos de ce style de manifestations. On veut faire un tabac, on a de fortes chances d'en faire un en choisissant une bécane qui roule, on prépare tout et puis à l'arrivée, les gens sont là mais les stands ne proposent rien de bien génial. Pourquoi ? Parce que c'est trop spécifique. Déjà au Sicob on est souvent déçu du peu de nouveautés malgré le gigantisme de la manifestation, alors quand l'expo est plus petite que le jardin de mon oncle, évidemment, ça craint.

Quoi qu'il en soit, on peut toujours faire un grand bravo (areuh, areuh !) à l'équipe d'Amstrad Magazine et au commissaire de l'expo, ça mange pas de pain.



qui marche le mieux en France, c'est celui qui fait encore battre le petit cœur faiblard du marché actuel. Derrière Amstrad, il y a du monde, du beau monde même : des journaux, des associations, des batailles rangées et surtout des expos, il faut le préciser, c'est hyper vachement important. J'insiste, hein, vous me trouvez

son père. D'ailleurs, il était très bien leur stand, on va pas leur reprocher, ils l'ont eu à l'œil. "Qui a bien pu organiser cette expo", vous demandez-vous effarouché ? Ah, là, les choses se compliquent. Car celui qui l'a organisée, c'est Gilbert Serrat, et celui qui a tout payé et qui a eu l'idée, c'est Amstrad Magazine et

UN VIEUX, UN NOUVEAU

Quand Activision décide de faire quelque chose, ça ne traîne pas. La preuve : l'annonce de softs 520ST ne date que de quelques semaines et déjà deux logiciels apparaissent sur le marché. Le premier est Hacker, une adaptation du jeu bien connu simulant le piratage goulou et sans vergogne d'un gros système accessible par modem. Si vous voulez une critique de ce soft, reportez-vous à de vieux numéros de l'HHHHebdo, on a pas cessé de vous en causer au moment de sa sortie sur les autres bécanes. Ajoutez à ces articles le fait que l'adaptation est pour une fois bien faite et tient compte des qualités graphiques du ST ainsi que de la souris. Résultat, ce soft n'est pas mal du tout. Enfin, on peut y tenir plus d'une heure sans trop se faire chier.

Le deuxième petit d'Activision porte le doux nom de Borrowed Time que vous pouvez traduire par "Quand j'irai Chez Ma Grand-Mère, J'emporterai Une Galette Et Un Petit Pot De Beurre", mais la traduction est tout à fait libre et vous



faites ce que vous voulez. Tout ça pour vous dire que l'air de rien, ce petit jeu d'aventure n'est pas mal du tout. L'écran est divisé en quatre parties inégales et rangées dans l'anarchie la plus totale. Je ne m'essoufflerai donc pas à vous le décrire en entier. Sachez que vous pouvez entrer votre vocabulaire au clavier ou à la souris grâce à la partie numéro un de l'écran, que vous pouvez visualiser ce que vous portez sur vous grâce à la deuxième partie de cet écran, que la troisième vous montre ce que vous voyez en couleur ou en noir et blanc selon le moniteur que vous possédez et que la quatrième vous décrit un tantinet la situation en quelques mots. Chaque situation comprend une toute petite animation dans le dessin qui la représente (du genre le téléphone qui sonne ou les bulles qui montent du ballon plein de flotte, on se croirait dans Colombo !). Autrement dit : on a vu mieux mais c'est quand même pas à jeter.

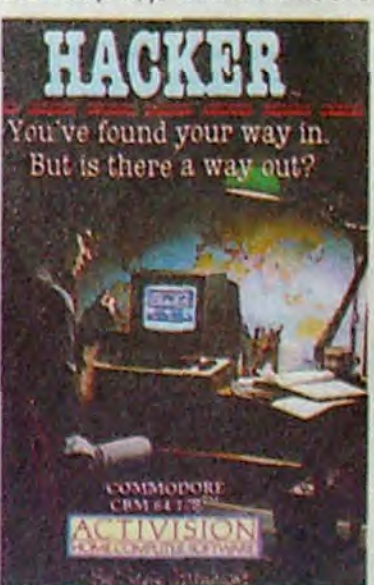
Les prix des logiciels ST varient du simple au double selon les points de vente. Signalons donc une boutique parisienne (Silicon Panic) qui, sous la présentation d'une

FLIPPEZ DUR



Les gars de Cobra Soft ont bien été les seuls à accomplir un louable effort de présentation de leurs logiciels à Amstrad Expo, en particulier pour Cobra Pinball, leur soft de simulation de flipper. Au lieu d'offrir au public un vulgaire Amstrad, ils ont préféré interfacier les commandes d'un véritable billard électrique en lieu et place du clavier. Ainsi, les p'tits jeunes secouaient la caisse en se croyant au café, avec deux différences fondamentales malgré tout : au lieu de regarder le plateau, les joueurs mataient un moniteur et ils n'avaient pas besoin de remettre de pièce pour continuer à flipper comme des bêtes. Le pied quoi ! Merci Monsieur Cobra et Madame Soft.

carte (250 balles valable six mois), vous fait des prix intéressants. Chez eux, par exemple, on trouvera Hacker à 390 francs et Borrowed Time à 460 alors qu'ils sont respectivement à 550 et 700 balles ailleurs. Dépatouillez-vous avec les prix, je vous ai donné une



fourchette, ne vous faites pas arnaquer.

PROJETS

Ça va bientôt faire six mois que la Cité Informatique existe à Lyon. Qu'est-ce que c'est ? C'est un infomart en plus petit. Qu'est-ce que c'est que l'infomart ? C'est le projet pour Paris d'une exposition permanente de micro dans laquelle sont censés s'exhiber tous les grands de l'informatique en Europe. Et à Lyon, ils ont des projets. Du 23 au 26 mai 86 un salon des compatibles IBM, par exemple. Tous les jeudis entre 17 et 22H ils inviteront 50 ou 100

entreprises (PME, PMI) pour causer et montrer du matos. Chaque mercredi et samedi, on pourra assister à des initiations au Basic et aux traitements de textes valables pour tout le monde (entreprises et grand public).

800 mètres carrés sont disponibles pour cette expo permanente qui apparemment marche impeccablement. Allez donc y faire un tour si vous n'avez rien à foutre : on bouffe bien dans la région lyonnaise.



EXELVISION, REUSSITE ?

Voici ce que nous déclarent les aimables dirigeants d'Exelvision à l'occasion de ce début d'année : "Exelvision a connu une fin d'année exceptionnelle. La campagne de Noël s'est soldée par la vente de 25.000 micro-ordinateurs EXL 100, dont le prix maximum, rappelons-le, était de 3.500 francs. Quantitativement, ces ventes sont équivalentes à celles effectuées par les 2 produits actuellement leaders sur le marché". Hein ? Mais qu'est-ce qu'ils nous racontent les pépères d'Exelvision ? N'importe quoi ! Ah, c'est sûr, ils ont vendu 25.000 micros en novembre et décembre. Aucun problème. Mais il faudrait peut-être retirer de ces chiffres ceux qui sont compris dans le plan informatique Pour Tous et surtout ceux qui ont été vendus en dehors du pays. Parce que ça va faire maintenant 6 mois qu'on nous bassine partout qu'Exelvision est la meil-



leure boîte de micro nationale puisqu'elle exporte dans les pays arabes, en Espagne et en Amérique latine. Faut pas déconner. Exelvision est peut-être leader du marché mais du marché nord-vénézuélien, sud marocain ou Est-Libanais. Ils nous prennent vraiment pour des poires.

L'ORDINATEUR ET LE FRIC

Suite de la page 1

(Prix de Vente Public Toute Taxes Comprises), il va falloir à présent enlever les commissions versées au revendeur. Admettons que l'éditeur ait accordé 30% de commission au revendeur, la somme sur laquelle vous allez être payé sera de 100 francs moins la TVA, soit 84,32 francs sur lesquels on enlève 30%, c'est-à-dire 19,46 francs de moins. Vos fameux 12% ne seront plus calculés que sur 64,86 francs. Ce qui vous laisse 7,78, on est loin des 12 francs du début !

ON INSISTE

J'insiste, cette pratique est totalement anormale. Comment peut-on oser faire supporter des frais de commercialisation aux auteurs ? Il est absolument scandaleux que ne soient pas appliquées les conventions qui existent pour les livres ou pour les disques, c'est-à-dire un pourcentage prédéterminé sur le prix de vente public hors taxes. A part Micro-application, tous les éditeurs français ne raisonnent que sur le prix de vente aux revendeurs et se livrent à une inflation des pourcentages annoncés qui n'a que peu de rapport avec les sommes réellement encaissées.

ON INSISTE ENCORE

Loricels, par exemple, annonce 20% maximum de royalties contre 15% chez Infogrames et 10% chez Micro-application. A priori, vous pensez toucher un maximum chez Loricels et délaissiez les autres, avez-vous raison ? Loricels calcule ses 20% sur le prix de vente aux revendeurs qui est inférieur de 52,5% du PVP, Infogrames calcule également sur le prix revendeurs qui n'est que de 30% inférieur au PVP et Micro-application paye sur le prix public HT. Ce qui

nous fait pour un logiciel vendu 100 francs en boutique, des royalties de 6 francs 63 francs pour Loricels, 7 francs 78 pour Infogrames et 8 francs 43 pour Micro-application. Il ne faut donc surtout pas se laisser piéger par le taux élevé des pourcentages puisque ce n'est pas lui qui détermine les sommes qui rentreront finalement dans vos poches.

ON INSISTE DERECHER

Pour en terminer avec les horreurs de ces pratiques, évoquons à présent les derniers centimètres introduits dans les papiers auteurs de logiciels. Tiens, prenons Ere informatique pour changer un peu. 48% de commission versés aux revendeurs, c'est quand même pas mal, surtout quand on sait qu'en réalité les dites commissions tournent entre 20 et 35%. Où va le reste ? Probablement au même endroit que la différence entre les 52,5% annoncés par Loricels et les 28% réellement versés aux revendeurs. Même endroit mais sûrement pas même pantalon, chacun chez soi !

Une parenthèse : Laurent Weill, le patron de Loricels, va encore renâcler en disant qu'il n'y a pas de possibilité de réponse aux conneries de l'HHHbdo et Ere informatique va encore une fois nous menacer de procès. Ce coup-ci, messieurs, nos colonnes vous sont ouvertes, envoyez vos réponses, les auteurs seront ravis et vous serez engagé par un contrat tiré à 80.000 exemplaires.

LE POINT

Arrivé à ce stade, vous êtes à peu près armé pour discuter avec un éditeur. Vous savez qu'il faut négocier sur le taux des royalties (5 à 20%) en fon-

tion du degré de finition de votre produit et surtout qu'il faut savoir sur quel montant sont calculées vos royalties. Vous êtes heureux ? Du calme, c'est pas fini, il faut maintenant savoir QUAND on va vous payer ! Et là encore, c'est n'importe quoi ! Ça va de l'avance avant commercialisation jusqu'au règlement six mois après la fin de l'exercice en cours, un an et demi après la vente de la première cassette ! Sachez pour votre gouverne que les éditeurs encaissent leur fric entre 30 et 60 jours après facturation. Au voleur ! Ne ratez pas le tableau récapitulatif et discutez ferme, tout se négocie.

AVANTAGES EN NATURE

D'autres éléments rentrent en ligne de compte pour le choix d'un éditeur. S'ils aiment bien le fric, ils ont quand même quelques avantages non négligeables. Par exemple, un soft accompagné d'une campagne de pub (chose qui doit aussi être discutée dans le contrat) démarre évidemment sur les chapeaux de roue et sa durée de vie est considérablement augmentée. FIL, VIFI, Infogrames et Loricels ne se démerdent pas trop mal dans ce domaine.

Il y a aussi les boîtes qui exportent. Avec Infogrames, votre soft peut être traduit en allemand ou en espagnol ou encore partir au Venezuela et en Colombie. Loricels vous emmènera en Espagne, Micro-application en Allemagne et International Solution (nouveau nom de Version-Soft/Control-X) a une filiale de distribution aux Etats-Unis. Vifi et Infogrames passent des contrats avec l'Education nationale et je vous raconte pas les ventes que vous pouvez atteindre avec des éducatifs merdeux si vous passez par eux.

AVANCE SÛRE ET CERTAINE

Il y a aussi les bons plans pour attirer les auteurs peu fortunés. C'est le principe de l'avance

garantie. Disons que vous allez voir les gens de chez Vifi avec votre soft tout câliné, bichonné, et vous discutez un bout avec les patrons. Voilà ce que vous apprendrez : au lieu de toucher vos royalties normalement, Vifi vous avance une certaine somme. Ils appellent ça l'avance garantie. Par exemple, vous avez fait un programme éducatif bien ringard, Vifi vous le prend sans rechigner et vous verse 60.000 francs d'avance garantie. Ça veut dire que vous commencerez à toucher vos royalties à partir du moment où leur montant réel aura dépassé le montant de l'avance, en locution 60.000 francs. Si jamais elles ne dépassent jamais cette somme et que votre soft fait un flop, vous gardez tranquillement vos 6 bâtons et Vifi les paye de sa poche. Pas

payé à ne rien faire et parce que je ne me vois pas en train de tapoter sur une bécane que je ne connais pas.

casse la gueule, vous l'aurez de toute façon dans le dos, contrat ou pas ! Alors les paiements un an après, un conseil : refusez catégoriquement. Par exemple, les auteurs qui ont donné leur logiciels à Sprites avaient tout ce qu'il fallait sur leurs contrats, même de la pub à la télé. Le problème, c'est que le fric s'est évaporé et qu'ils ont eu des chèques en bois en guise de paiement ! Dur pour eux !

CEUX QUI N'ONT RIEN À VOIR

Attention, il y a aussi les éditeurs qui n'ont rien à foutre de vos softs. Si... si... il y en a. Tenez, Nice Ideas par exemple. Voilà une boîte qui ne tourne qu'avec des salariés. Les auteurs indépendants ne les intéressent pas. Notez tout de même que beaucoup de sociétés ont choisi de jouer sur les deux tableaux. En général l'organisation des éditeurs passe par une équipe maison composée d'un graphiste, d'un musicien et d'un programmeur, le patron, la secrétaire et le testeur fou. Cela leur permet de concevoir des softs de longue haleine dans le cadre de la boîte et de continuer à commercialiser les programmes des auteurs indépendants. C'est la technique qui rapporte le plus !

RICHE ?

Bon, voilà, vous savez tout, encore une fois il a fallu vous mâcher le travail. Une dernière chose : en France ne comptez pas faire des milliards. Vos gains peuvent aller de 5.000 balles à 40 ou 50 briques. On n'est pas en Amérique, ici ! Ah, d'accord, vous pouvez toujours faire comme monsieur (je l'appelle monsieur, visez un peu le respect) Philippe Kahn qui s'est expatrié aux States où il a fait un malheur avec Turbo Pascal et Sidekick. Mais des résumés comme celle-là, c'est pas tous les jours.



mal. Le montant d'une avance varie entre 60.000 francs pour un soft éducatif et 200.000 pour de la comptabilité. Pour empêcher le contrat du siècle, il faut quand même se pointer avec un soft qui tienne la route. Ce qui, à notre connaissance, ne s'est jamais produit !

ADAPTEZ À VOTRE GUISE

SPRITES

Tiens, un détail pour vous empêcher de dormir : si la boîte avec qui vous avez signé se

EXEMPLE DES GAINS SUR UN LOGICIEL VENDU 100 FRANCS EN BOUTIQUE

Éditeurs	Royalties minimum	Royalties maximum	Sur quel montant	Commission revendeur	GAIN MINIMUM	GAIN MAXIMUM	FREQUENCE REGLEMENT
Amsoft	10	20	PV revendeurs HT	25	6,75	13,49	TROIS MOIS
Answare	5	30	PV revendeurs HT	33	3,17	19,02	TROIS MOIS
Control X	10	15	PV revendeurs HT	35	6,25	9,37	TROIS MOIS
Ere informatique	15	20	PV revendeurs HT	48	8,55	11,39	TROIS MOIS
Fil	5	30	PV revendeurs HT	33	3,17	19,02	TROIS MOIS
Froggy software	10	20	PV revendeurs HT	35	6,25	12,49	TROIS MOIS
Infogrames	5	20	PV revendeurs HT	30	3,24	12,97	TROIS MOIS
Innelec	10	15	PV revendeurs HT	33	6,34	9,51	SIX MOIS
Int. Solution	10	15	PV revendeurs HT	35	6,25	9,37	TROIS MOIS
Loricels	15	20	PV revendeurs HT	52,5	8,29	11,06	DEUX MOIS
Micro-application	10	10	PV public HT		8,43	8,43	TROIS MOIS
No man's land	10	15	PV revendeurs HT	33	6,34	9,51	SIX MOIS
SPRITES	10	18	PV revendeurs HT	36	6,20	11,16	JAMAIS
Version soft	10	15	PV revendeurs HT	35	6,25	9,37	TROIS MOIS
Vifi	5	15	PV revendeurs HT	30	3,24	9,73	ANNUEL

SPECIAL CLITORICRATES

Jusqu'à ce jour, les logiciels développés par des programmeurs boutonneux et livides se destinaient à un public essentiellement masculin. Aujourd'hui, la révolution est en marche ! Froggy Software vient de sortir le premier logiciel complètement écrit et réalisé pour les femmes sous la forme d'une romansquette interactive (une révolution n'arrive jamais seule !). La Femme qui ne Supportait pas les Ordinateurs transporte toutes les fanatiques de la micro, et les autres celles qui ne supportent pas la vue d'un écran vert, dans le monde étrange des relations érotico-électriques de l'informatique familiale.

Comme cette sacrée Chine est complètement allumée, elle vous offre (en plus) six fins différentes correspondant à six profils psychologiques distincts. A vous de vous adapter pour résoudre l'énigme, car il vous faudra découvrir ces six



Le scénario de ce roman interactif a été pondu dans une grande crise de création anti-machiste par Chine (la fille de Jacques Lanzman, pour vous dire, même qu'elle est vachement mignonne). Roman interactif ça veut dire que vous êtes l'héroïne de l'histoire et que, suivant le déroulement de l'action, vous indiquez quelle est votre réaction. En fonction de votre réponse, vous êtes envoyée à un passage ou l'autre du roman.

conclusions avant de connaître la fin mot de l'histoire ! Dernier détail : c'est tout en texte (normal c'est un roman, même s'il est interactif) avec de la musique de Telemann (wouaou) et une super page de présentation flippance à point. La Femme qui ne Supportait pas les Ordinateurs de Froggy Software pour Apple.

MINI MIRE

Tout d'abord, votre cœur s'arrête de battre, vos poumons se vident littéralement de tout ce qu'ils contiennent et le liquide céphalo-rachidien contenu dans votre noble crâne se répand bêtement par tous les orifices existant sur votre illustre personne. Qu'est-ce qui vous arrive ? The Wild Serv vient de vous offrir une connexion. Vous souffrez donc de ce symptôme bien connu : the Wild Serv spasmodic flu ou en français la fièvre du dimanche soir. Si vous voulez essayer le virus, connectez-vous au 91 53 13 24 et discutez un coup avec XXX l'opérateur fanatique. Dans ce serveur, vous aurez droit à des tonnes d'options, des dizaines de gags démentiels et surtout, surtout, si vous passez en "dialogue avec l'opérateur", il ne manquera pas de vous raconter la fameuse histoire du fou qui repeint son plafond... elle est excellente... j'en ris déjà. A force de vous raconter ma vie, j'en oublie le principal : samedi dernier a eu lieu une réunion de l'Amiserv, je dis réunion, ça fait sérieux mais

je pourrais aussi bien dire orgie ou festin. Est-il encore utile de vous rappeler que l'Amiserv est l'association qui réunit les micro-serveurs ? En tout cas, jusqu'à présent, rien de constructif n'était sorti des réunions de cette association loi de 1901. Je dis bien jusqu'à présent, car lors de ce banquet on a pu enfin voir les opérateurs de micro-serveurs se décider à faire un journal de l'Amiserv, réunir les serveurs manquant à la liste, fixer des objectifs, se placer dans un axe de décision favorable, réfléchir, bref, ne pas se bourrer la gueule ou rouler sous la table comme d'habitude. Donc, amis micro-serveurs de province ou de la région parisienne, n'hésitez pas à rejoindre l'Amiserv. Expliquez-vous avec son président au (1) 43 97 34 34 et vous en apprendrez de belles. Quant à vous, les autres, les utilisateurs de minitel, pourquoi n'iriez-vous pas vous procurer la liste complète des monovoles à ce même numéro ? Je vous le demande solennellement. En tout cas, pour une fois, cette foutue association

prend réellement son envol et je vous conseille de faire gaffe à ce qu'elle va faire, car pour des sacrés bonshommes, ce sont des sacrés bonshommes ! Puisque l'on parle de micro-serveurs, il faut que je vous refille le numéro de téléphone de Ellis qui vient de réouvrir ses portes : (1) 42 04 33 74. Pendant qu'on y est, allez donc faire un tour sur Phan Service Version 8. C'est tout nouveau et fait avec Cristel. Téléphone : (1) 47 97 67 87. Côté pirates, c'est la guerre. De nombreux morts (serveurs piratés), quelques blessés. Parmi eux Pirate1, un groupe dont je vous avais déjà parlé qui divulgue régulièrement des numéros de téléphone de pirates "ennemis". J'en connais un qui, s'il continue, va se faire dénoncer publiquement, ça lui apprendra. Pour le moment c'est Digitel et Crackman qui cassent la baraque. 14 et 18 ans et toutes leurs dents. Réunis autour de KGB aucun serveur ne leur résiste. Attendez-vous à de bons plans. En attendant voici deux morceaux de choix : 131000166 et ALIENOR puis PUCE ou TATI voire encore MIDA. En attendant de nouveaux serveurs, je vous salue. Escapeneufgé.

Directeur de la Publication
 rédacteur en Chef
 Gérard CECCALDI
 Directeur Technique
 Benoîte 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 63 49 94
 Distribution NMPP
 Publicité
 Véronique CARRARA
 5 rue de la Beaume
 75008 PARIS
 Tél : (1) 45 63 01-02
 Tlx : 641866F
 Commission Paritaire 66489
 RC 83 B 6621
 Imprimerie
 DULAC et JARDIN S.A.
 Evreux



LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS

DECOUVRIR sans acheter !

SOFTLAND a trouvé !

EMPRUNTEZ les logiciels

APPLE - MAC - C64/128 - AMSTRAD - ORIC - SINCLAIR

CFM - SOFTLAND 9, rue de Douai - 75009 PARIS
Tél. : 48.74.05.20 +
 1 cadeau sur présentation de cette publicité

LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS

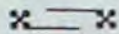
DEULIGNE AU MÈTRE



C'est encore l'Amstrad qui squatte les récompenses avec la fonction SWAP de François MARTY qui échange le contenu de deux variables.

Listing Amstrad

```
1 MEMORY &AE1F:FOR I=0 TO 78:READ
A$:POKE &AE20+I,VAL("&"+A$):NEXT:C
ALL &AE20:NEW
2 DATA 01,2A,AE,21,34,AE,C3,D1,BC,
C9,2F,AE,C3,38,AE,53,57,41,00,00,0
0,00,00,00,DD,6E,00,DD,6E,01,22,6F
,AE,DD,6E,02,DD,6E,03,22,71,AE,2A,
6F,AE,ED,5B,73,AE,01,03,00,ED,B0,2
A,71,AE,ED,5B,6F,AE,01,03,00,ED,B0
,2A,73,AE,ED,5B,71,AE,01,03,00,ED,
B0,C9
```



Olivier FAURE vous passe d'un clavier bien de cheu nous à celui des ostrogoths d'Outre-Manche. Anglo-phone va !

Listing Thomson T07 - T07/70.

```
1 HM=PEEK(&H65AC)*256+PEEK(&H65AD):CLEAR
HM-65:HM=PEEK(&H65AC)*256+PEEK(&H65AD)
:DTAB=PEEK(&H68CD)*256+PEEK(&H68CE):DNT=
HM-64:FOR I=0 TO 99:POKEDNT+I,PEEK(DTAB+I):
NEXT:A1$=LEFT$(HEX$(DNT),2):A2$=RIGHT$(HE
X$(DNT),2):POKEDNT+11,81:POKEDNT+19,87:
POKEDNT+13,65
2 POKEDNT+8,90:POKE&H68CD,253:POKE&H68CE
,5:INPUT"AZerty ou querty (A/Q) ";A$:A=I
NSTR("AaQq",A$):IFA=0THENELSEIFA=30RA=4
THENPOKE&H68CD,VAL("&"+A1$):POKE&H68CE,
VAL("&"+A2$):PRINT"MODE QWERTY"ELSEPRIN
T"MODE AZERTY"
```



Allez à la 'evoyu'e et passez une semaine p'ofitable !

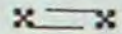
Cette semaine, riche en événements divers et inaperçus, m'a permis de me rendre compte, enfin, de la vitesse à laquelle je testais les deulignes. Non, rien de bien fantastique, sinon qu'en une journée je dois me rentrer quelques centaines de milliers de caractères sur des claviers aussi pourris que le ZX81, jonglant d'AZERTY à QWERTY avec la dextérité d'une sténo-dactylo sous speed. Bref, j'ai les doigts usés et je n'arrive plus à taper ces fichus textes; tant pis !



Hervé HÉRITIER trouve son hard-copy plus efficace que celui de son voisin, à vous de le vérifier !

Listing Canon

```
1 LPRINTCHR*(18):FORJ=0TO31:FORI=0TO119:
IFPOINT(I,J)=0THENNEXTI,J:END
2 LPRINT"m";I*4-1;" ";J*4+1:LPRINT"J3,0
,0,-1,-3,0,0,-1,3,0,0,-1,-3,0":NEXTI,J
```



Fabrice RIPELLE vous invite à pa'lé comme chez les alicains nos voisins, si vous désirez vous fai'e comp'end'e de vot'e mic'o.

Listing Oric

```
1 FORI=#B69D0TO#B697:READA:POKEI,A
:NEXT:DATA4,4,4,8,0,0,0,0
```

Je ne vous ai pas raconté ma vie, encore. Un jour, je le ferai. On consacra un hebdo entier à ça. Parce que ça vaut le coup d'œil, figurez-vous ! J'ai fait des trucs inimaginables. Tiens, un exemple au hasard, j'ai été représentant en pères Noël électro-statiques. Ça a l'air con, comme ça, mais ça n'a rien d'évident. Vous savez, c'est les petits dessins de Noël en plastique qu'on colle sur les vitrines. Alors le boulot, ça consiste à aller dans toutes les boutiques, à poser sa mallette d'un air autoritaire sur le comptoir en disant : "bonjour, je suis Machin de la société Truc-Bidule et je viens vous proposer un article dont vous ne pouvez pas vous passer..." En général, on se fait jeter proprement dès la première phrase. Faut dire que les dessins en question, c'est pas joli joli. Ça fait pute, quoi. On sent bien que le type qui l'a fait n'est pas un artiste convaincu mais quelqu'un à qui on a dit : "Vas-y Coco, on a trouvé un créneau, on va fourguer des merdes aux commerçants à Noël, dessine n'importe quoi qui ait vaguement rapport avec Noël et on va ramasser plein de fric". Et en plus, ça vaut des fortunes. Je l'ai fait pendant un mois et j'ai abandonné, écorché.

J'ai fait des tas d'autres trucs. Quand je serai riche et célèbre, je pourrai dire aux journaux à scandale : "Oui, j'ai bouffé de la vache enragée, j'ai eu une enfance malheureuse". Parce que ça marche toujours autant, le coup de l'enfance malheureuse. On a beau être prévenu, savoir que la plupart du temps c'est faux, quand on voit un type costaud et plein de dents dans son sourire déclarer qu'il en a bavé toute sa vie, on se dit "quand même, ça doit être un bon, pour s'en être sorti". C'est comme ça. J'ai bossé dans le cinéma, aussi. Pendant une époque, j'ai fait ce qu'on appelle du "banc-titre". C'est une caméra montée sur un bras amovible, qui sert à faire de l'image par image. Des fois, aux informations, vous pouvez voir des petits graphiques dans lesquels un billet d'un dollar diminue alors qu'une pièce de un franc grossit : c'est fait au banc-titre. Ce jour-là, on bossait pour une télé pirate qui devait voir le jour (et qui finalement s'est cassée la gueule) qui s'appelait Canal 125. On devait filmer une animation sur un écran fixe, du style : "Laurent Mynard communique des vies infinies dans Jet Set Willy sur Amstrad : rentrez ce programme, et faites RUN. 5 MODE 1 10 OPENOUT "d": MEMORY &23F: CLOSEOUT 15 LOAD "I", &240 20 LOAD "I", &900 25 POKE &B1F0,X: 'X = nombre de vies sans dépasser 128. 30 CALL &7940

Et le jeu démarre." Le problème, c'était que les lettres n'étaient pas assez esthétiques. Ça n'a l'air de rien, mais pour le moindre truc, à la télé, tout est étudié. On ne peut pas écrire "Journal de 20 heures" avec des lettres fantaisie, par exemple. Alors on a commencé par changer de jeu de caractères. Pour ça, on a utilisé un Spectrum et le jeu "Doomdark Revenge". On a chargé le jeu normalement, puis de sauver la partie en cours. Lorsque la sauvegarde commence, il faut faire Break et SAVE "CARAC" CODE 39184, 1066. Ensuite, il suffit d'éteindre le Spectrum, de recharger le jeu de caractères par LOAD "CARAC" CODE et de faire POKE 23607, 151: POKE 23606, 253. Une fois fait, on a pris toute la séquence ou des couleurs défilait

voilà ce qu'on a eu : "Fichier : Daddy Long Legs. Groupe : Quatuor Feignace Band. Matériel : Amstrad 464. Objet : Copie de K7 à disquette de Fighter Pilot. Faire : ITAPE.IN: OPENOUT "X": MEMORY 999: CLOSEOUT: LOAD "FP", 1000: DISC: SAVE "FP", B, 1000, 37000, 1000. Objet : copie de K7 à disquette de Combat Lynx. Faire : ITAPE: POKE &AC03, &AE: POKE &AC02, &45: POKE &AC01, &32: LOAD "": DISC: SAVE "COMBAT": ITAPE: MEMORY 6143: LOAD "SCREEN", 32768: LOAD "MAIN", 6144

BIDOUILLE GRENOUILLE

sur l'écran, ça devait servir d'introduction au court-métrage qu'on était en train de faire. Jusque là, c'était assez simple. Venait ensuite un gros titre, puis le film lui-même. C'est là que ça a commencé à déconner. On devait commencer un plan par un autre écran texte qui devait se fondre avec une image en couleurs. Je ne rentrerai pas dans les détails, mais on a été obligé de commencer par filmer l'image, puis le texte, et de mélanger les deux à l'envers : c'est un procédé couramment utilisé, bien que personne n'en sache rien. Nous, on avait la chance d'avoir un matériel perfectionné, le bras de la caméra était entièrement géré par ordinateur et le défilement des images aussi. Mais personne n'est à l'abri d'un bug ! Voilà ce qui aurait dû s'afficher : "Pascal fait une copie anti-café de Meurtre à Grande Vitesse sur Amstrad 464: POKE &AC03, &AE: POKE &AC02, &45: POKE &AC01, &32: LOAD "MGV": SAVE "MGV": OPENOUT "DUMMY": MEMORY &FFF: CLOSEOUT: LOAD "TGvx", 4096: SAVE "TGvx", B, 4096, 16384. Eteindre et rallumer l'ordinateur. POKE &AC03, &AE: POKE &AC02, &45: POKE &AC01, &32: LOAD "TGvDEF": SAVE "TGvDEF": MEMORY &79FF: LOAD "ZONEDEF", 31232: SAVE "ZONEDEF", B, 31232, 8750: C'est tout." Et à cause d'une erreur de fichier sur les disquettes qu'on utilisait,

:DISC: SAVE "SCREEN", B, 32768, 4048: SAVE "MAIN", B, 6144, 26544. Objet : Copie de Defend or Die de K7 à disquette. Faire : ITAPE: POKE &AC03, &AE: POKE &AC02, &45: POKE &AC01, &32: LOAD "TITLE": 210 LOAD "DEFEND": POKE &666F, &C9: POKE &6698, &C9: CALL 16421: 250 P = PEEK (&A504 + (ASC (MID\$(M\$, N, 1)) - 32 - 161) * 8 + T): DISC: SAVE "TITLE": MEMORY 16383



ITAPE: POKE &AC03, &AE: POKE &AC02, &45: POKE &AC01, &32: LOAD "TITLE": 210 LOAD "DEFEND": POKE &666F, &C9: POKE &6698, &C9: CALL 16421: 250 P = PEEK (&A504 + (ASC (MID\$(M\$, N, 1)) - 32 - 161) * 8 + T): DISC: SAVE "TITLE": MEMORY 16383

OPENOUT "X": MEMORY 4863: LOAD "NPIC", 4864: SPEED WRITE 1: SAVE "NPIC", B, 4864, 7168: OPENOUT "X": MEMORY 4863: LOAD "NPRG", 4864: SPEED WRITE 1: SAVE "NPRG", B, 4864, 38912. Objet : Copie de K7 à K7 de Fruity Frank.

trouvait. Au bout d'un moment, on a découvert "type". On l'a inscrit au clavier, et ça a donné : "Type Mindshadow by Lord French. Solution sur Spectrum. Première partie : take shell, n, enter hut, take straw, e, e, take steel, e, take vine, w, w, s, e, tie vine to rock, drop all, climb vine, enter cave, take rock, e, climb vine, take all, w, n, n,

énervés, alors on a donné des coups de pompe dedans, on l'a cassé encore plus, ça nous a foutu les boules, on a à moitié détruit le studio et on s'est barré. C'est une des raisons pour lesquelles vous n'avez jamais entendu parler de Canal 125.

pour 3790Fr TTC INOUI 3790Fr TTC pour

BRAIN-TRUST

=TRAITEMENT de TEXTES + TABLEUR

+ BASE DE FICHES + JASMIN 2+ + TDOS en Prime

CELUI QUE LES PROFESSIONNELS NOUS ENVIENT INDISPENSABLE POUR VOTRE ORIC/ATMOS



JASMIN-EASYTEXT

Traitement de TEXTE de qualité professionnelle complet avec tout caractère accentué, jambage descendant, plus de 70 caractères spéciaux, comprenant les caractères européens. Plus de 30 commandes d'édition. Souligné. Justification à droite, centrage, caractères gras ou double taille, tabulation, transfert de bloc, recherche et permutation de chaînes. Glossaire de formules usuelles, jusqu'à 250 variables de 256 caractères. Fusion de deux textes. Mise en évidence d'un mot.

JASMIN-CALC

C'est une table de calcul automatique puissante en Langage Machine qui possède les fonctions classiques des tableurs, mais avec un plus constitué par des fenêtres à l'écran pour les fonctions, et une fonction particulière pour les éditions de factures. Fonctionne uniquement pour ATMOS.

JASMIN-MULTIFICH

Fichiers à accès Multicritères ultra rapide à utilisations multiples : Gérez vos fiches de fournisseurs, de clients, portefeuilles boursiers, d'assurances, d'appartements ou d'immeubles, utilisez l'échéancier ou l'agenda électronique, établissez votre arbre généalogique, gérez votre bibliothèque, votre cabinet médical, réservation, location d'un terrain de camping, etc...

ATTENTION!!! MULTIFICH sait aussi calculer.

LE FABULEUX JASMIN2 + LIVRE TDOS

lecteur de disquette 3" double tête, double faces 500 Koctets AVEC DEUX LECTEURS 1 MEGA-OCTETS DE LIQUE ACCEDEZ DIRECTEMENT, en Basic, n'importe où sur les deux faces de la disquette sans le retourner grâce au FAST T. DOS (Système d'exploitation de disque professionnel de TRAN). Fichiers à accès direct à l'enregistrement, accès séquentiel, accès direct aux secteurs, Matrices ou tableaux etc... Chargement ultra-rapide de 48 K.Octets en moins de 4 secondes.

FAITES VOS COMPTES LOGICIELS T.R.A.N.

DU PROFESSIONNEL à PRIX PUBLIC

SPECIAL JEUX POUR NOEL

Taux TEG 24,90%. Pour tout renseignement téléphones au 94.21.19.68 Monsieur FOLGOAS

LE PACK DE 4 JEUX : OTHELLO + YAM + SCHIFFMORR + MINI CASSE-TÊTE

390 Frs



BON DE COMMANDE à retourner et à envoyer			
T.R.A.N. syst. - 53, Impasse Blériot 63130 LA GARDE - Tél. 94.21.19.68			
Nom	Quantité	Prix unit. TTC	en TTC
Adresse			
Code Postal	Ville		
Date	Tél.		
Faites de Part Express en France 30 F TTC			
C'est un chèque sur votre virement au 94.21.19.68			

MUSIQUE

EDITO

"Touche pas à mon Pote" est en train de faire des adeptes au Brésil grâce à la voix de Gilberto Gil. C'est en effet le titre d'une chanson de son dernier album qui est en train de devenir un tube dans son pays multiracial. L'idée de propager le message

des Potes lui est venue à Paris où il donnait une série de concerts à l'Olympia. La chaleur qui régnait sur la place de la Concorde pendant la fameuse nuit du 20 au 21 juin avait alors ravivé son inspiration. On ne va pas lui en vouloir pour ce sentiment qui l'honore. **BEN**

MICRO... SILLONS

TOHU

Barbarians Maxi 45t. (Barclay)

Mine de rien, la musique française serait-elle en train de retrouver son identité, au-delà de l'embourbement derrière des étiquettes pour représentants de commerce ? Qui s'est jamais préoccupé de réduire les musiques de Magma ou de Gong à un vocable définitif ? Personne, les mecs inventaient jusqu'à leur langue... Et

SHOW DEVANT

* BLUE OYSTER CULT, le 31/1 : Clermont Ferrand, le 1/2 : Bordeaux, le 3/2 : Toulouse, le 4/2 : Montpellier, le 5/2 : Lyon, le 6/2 : Nice.

bien, Tohu semble avoir retrouvé le souffle des espaces inconnus, à la poursuite d'une chimère musicale brûlant de tous ses feux. Que d'air ! On n'a plus affaire

SHOW DEVANT

* FRANCIS CABREL, jusqu'au 16/2 : Paris (Olympia)

aux besogneux copistes du jazz, ni à la difficulté d'être du rock, mais bien à la passion de l'osmose. Pour réunir ce groupe, le saxophoniste Daniel Paboef n'a fait appel qu'à son sixième sens : le feeling.



Laissons tomber références et énumérations, même si Jello (guitare) ça vous rappelle quelque chose, et disons tout net que Tohu, ainsi que toutes les excellentes lignées d'instrumentistes qui gravitent autour, seraient bien les musiciens les plus indiqués pour être programmés à la place de l'ennuyeux et vain Orchestre national de jazz.

IRAKERE

Terre en Transe (Areliso/Sono Disc)

Rendons d'abord hommage à Sono Disc d'avoir réalisé un récent pressage français de cet excellent disque. Il nous donne une idée de la vivacité et de la haute qualité de la musique cubaine d'aujourd'hui. Irakere n'en est évidemment pas à ses premières armes et on pourra juger de la maîtrise exceptionnelle des musiciens qui composent le groupe de Chucho Valdes. Je ne saurais vous cacher l'admiration que je voue au fabuleux percussionniste Jorge Alfonso "El Nino", qui nous gratifie, dans un morceau dédié "A Chano Pozo", d'un

solo de percussions cubaines absolument lumineux. Constitué uniquement d'instrumentaux, ce disque représente le versant le plus contemporain du style cubain ayant assimilé les influences du jazz. Il figurera dans votre discothèque comme une pièce exclusive.



PAT BENATAR

Étrange petite femme que cette Dame Benatar. Au début de sa carrière, il y a dix ans, on croyait découvrir une de ces furies du hard-rock style allumeuse de volcan. Opulente crinière de jais déferlant sur les épaules, moulée dans des collants aux zébrures félines, elle modulait des riffs hurlés en dardant de ses yeux un public succombant. Elle déclarait alors que si la plupart des chanteuses avaient l'air de dire : "Si tu m'aimes et que tu me fais

SHOW DEVANT

* INDOCHINE, le 31/1 : Mulhouse, le 1/2 : Besançon, le 2/2 : Bourg en Bresse, le 4/2 : Nice, le 5/2 : Toulon, le 6/2 : Nîmes.

souffrir, j'en mourrai", son message à elle était au contraire : "Si tu m'aimes et que tu me fais souffrir, je te botterai le cul !". Pourtant, avec le temps et les albums successifs, on devait s'apercevoir que cette image première ne correspondait en rien à la personnalité réelle de la dame. Pour couper court à l'image fantasmagorique qu'on avait forgée d'elle, elle commença par changer de look dès son troisième album : cheveux courts, vêtements plus stricts, couleur noire dominante, elle référait considérablement ses poses de vamp. Parallèlement, les mélodies prenaient une place de choix dans sa musique. Même si

SHOW DEVANT

* GRANDE NUIT DE LA COUNTRY MUSIC, le 31/1 : Paris (Eldorado).

elle conservait un background relativement hard, elle évoluait vers un adoucissement, avec l'introduction de ballades et la substitution d'une des guitares du groupe par un clavier. "Tropico", son précédent album, paru en 84, était l'aboutissement de cette évolution vers un style musical beaucoup moins agressif. Si "Seven the hard way", son excellent et tout récent album, semble affirmer un retour vers une tendance musicale plus musclée, on sait maintenant à quel point Pat-la-chanteuse est différente de Pat-en-privé. Mariée à son guitariste-compositeur-producteur Nail Geraldo, depuis 82, elle s'est affirmée comme une maîtresse de maison des plus casanières. Maman depuis l'année der-



nière, son plaisir essentiel est de pouponner dans sa maison de Los Angeles. Son passe-temps favori est, selon ses dires, la confection de petits plats amoureuxment mitonnés pour son mari. Il est italien, c'est tout dire ! Elle adore aussi s'échapper en pleine campagne avec son cheval, afin d'y peindre les paysages à l'aquarelle. Vous comprendrez donc pourquoi elle

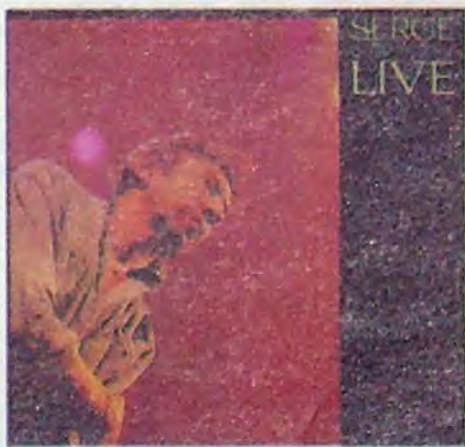
SHOW DEVANT

* BURNING SPEAR, 31/1 : Paris (Mutualité)

rechigne tant à partir en tournée à travers l'Europe. Enfin, si toutefois elle se décidait, évitez de lui crier "A poil !". D'abord, c'est très vulgaire, ensuite elle vous le chante sur son dernier album : "Arrêtez de vous servir du sexe comme d'une arme". Au fait, vous ai-je dit que le dernier album de Pat Benatar est vraiment super ?

SERGE GAINSBURG

Sorry Angel 45 t. (Philips/Phonogram)



Juste un petit échantillon, c'est-à-dire deux chansons : "Sorry Angel" et "Bonnie and Clyde", extraites de l'enregistrement du spectacle de Monsieur Serge au Casino de Paris. Feeling à fleur de peau, seule sa présence corporelle manque ici, et cela paraît un peu cruel pour ceux qui ont expérimenté son incroyable présence scénique... Souvenir d'un instant gravé dans la cire... A vrai dire, un 45 tours c'est beaucoup trop court. Courage, les Gainsbarre-addicts, le double live est imminent.

BLABLA...

LES INFIDÈLES

Dans le volumineux dossier faisant office de bilan de la "politique culturelle 1981-1986", remis par le ministère lors de la présentation de ses vœux à la presse

"culturelle", on trouve huit dossiers d'une trentaine de pages chacun. Dans le dossier "Musique et danse", on trouve deux pages (sur 36) réservées à "la chanson et les variétés" dont les deux tiers sont réservés aux réalisations de la salle du Zénith et du "Studio des variétés". On apprend qu'en 1985, "une commission consultative

SHOW DEVANT

* THE CULT, le 31/1 : Lyon

nationale a tenu à élargir sa réflexion au domaine du rock", qu'un "guide de l'aménagement des lieux de répétition (Maxi-Rock, Mini-Bruit)" a été édité et qu'une "équipe technique d'architectes et d'insonorisateurs" est à la disposition des municipalités et des associations pour "favoriser la pratique musicale des jeunes" (j'estime qu'"étouffer" aurait été un mot plus approprié). Bref, alors que 90% de la programmation de toutes les radios est à base de rock (ou de musique assimilée), on s'aperçoit que les mesures qui permettraient à cette musique de vivre en France sont aussi vagues qu'inefficaces.

SHOW DEVANT

* SUPERTRAMP, le 31/1 : Avignon, le 3/2 : Nice, le 4/2 : Clermont-Ferrand, le 5/2 : Poitiers, le 6/2 : Lille

Revenons à la réalité en prenant le cas d'un excellent jeune groupe français (et je suis persuadé qu'ils sont des dizaines à se cogner à ce mur d'incompréhension). Les Infidèles sont un power trio très prisé dans leur région du Jura. Jean (guitare-chant), Olivier (basse) et Christophe (batterie-chant), ont entre 20 et 25 ans. Ils ont une super pêche. Ils jouent déjà superbement et travaillent dur pour jouer encore mieux. Ils ont des fans et ne laissent jamais les nouveaux publics qu'ils rencontrent indifférents. Ils ont à leur actif un 45t., un 33t. et viennent de sortir un nouveau 45t.,

SHOW DEVANT

* THE DEL FUEGOS, le 6/2 : Paris (Rex Club)

"Toutes les nuits, toute ma vie", fort bien réalisé - l'ensemble sur le label Réflexes-. Pourtant, les Infidèles en sont encore au stade de la "survie", contraints qu'ils sont de ne compter que sur leurs propres forces.

"On commence à avoir notre structure autonome : manager, sonorisateur, éclairagiste, deux roadies, un camion... Mais en fait, ce qu'on gagne, on l'investit dans le groupe. Et pour bouffer, c'est la magouille. On se démerde comme on peut. Ce n'est d'ailleurs possible que parce qu'on est dans un petit bled, où on a plein de copains chez qui on peut aller, parce que tous croient en nous." Pour eux, pas question d'arrêter. Ils le savent : "C'est maintenant qu'il faut le faire et pas dans dix ans. Et tant pis pour le tric !"

SHOW DEVANT

* UZEB, les 31/1 et 1/2 : Paris (Rex Club), le 3/2 : Firminy, le 4/2 : Grenoble, le 5/2 : Marseille, du 6 au 8/2 : Nice

Pourtant, les politicards ne leur ont épargné ni les bâtons dans les roues, ni les désillusions. Parlez-leur de leur municipalité communiste, de Lons-le-Saunier ! "Ils n'ont jamais rien fait pour nous. A part une fois, parce qu'on les a menacés. On devait faire un disque avec un chanteur, on avait des concerts à donner. Mais quinze jours avant, on n'avait plus rien pour répéter. Alors, on est allé à la mairie en leur disant : "Si vous ne nous donnez rien, on fait un scandale dans toute la presse du coin pour dire que vous nous avez plantés." Là, ils ont flippé et ils nous ont passé un local pour deux mois. Mais au bout de deux mois, jour pour jour, ils sont revenus prendre les clés... Et puis ils ont trahi sur plein de trucs. Au moment de

SHOW DEVANT

* MOTLET CRUE, le 2/2 : Strasbourg

la semaine "Rock in Lons", avec expo-photos, films rock, concerts, etc, une pétition a circulé pour réclamer une salle de rock dans la ville. Sur 25000 habitants, environ 3000 signatures ont été recueillies, dont celle du maire actuel. Ça se passait entre les deux tours des élections. Le mec de droite n'avait pas signé, mais le communiste si. Bien sûr, trois semaines plus tard, la pétition était au panier. Alors que



nous, on s'était quand même un peu mobilisé pour la gauche. On s'est fait nuquer correctement. Mais ce qui est vraiment dommage, c'est qu'il y a tout pour que ça se passe bien, pour que le rock existe. Seulement tout le monde s'en fout". Voilà pour ces Messieurs de la politique. Quant à nos Infidèles, ne vous en faites pas, ils écumant la France région par région, parce qu'ils ont du talent et que ça commence à se savoir. Les Infidèles bientôt dans votre ville... si tant est qu'elle possède une salle "rock".

INFOS TOUT POIL

* La communication va bon train. Si tout se passe bien, "HIT T.V.", la sixième chaîne de télévision à vocation musicale réunissant les partenaires U.G.C. (déjà partie prenante de Hit F.M.), R.S.C.G. (l'agence de pub Séguela) et C.B.S., devrait commencer à émettre dès le 20 février.

* Les groupes se désassemblent et se rassemblent. On apprend la renaissance de Steely Dan, les deux équipiers Donald Fagen et Walter Becker ayant décidé de retravailler ensemble après une séparation de 5 ans. L'année 86 reverra aussi Blondie, à l'initiative de Chris Stein et Debbie Harry. Le groupe devrait aborder les rivages d'Europe au cours de l'été prochain.

* Bashing en studio, nous livrera son nouvel album au printemps.

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'HHHéβδο 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**

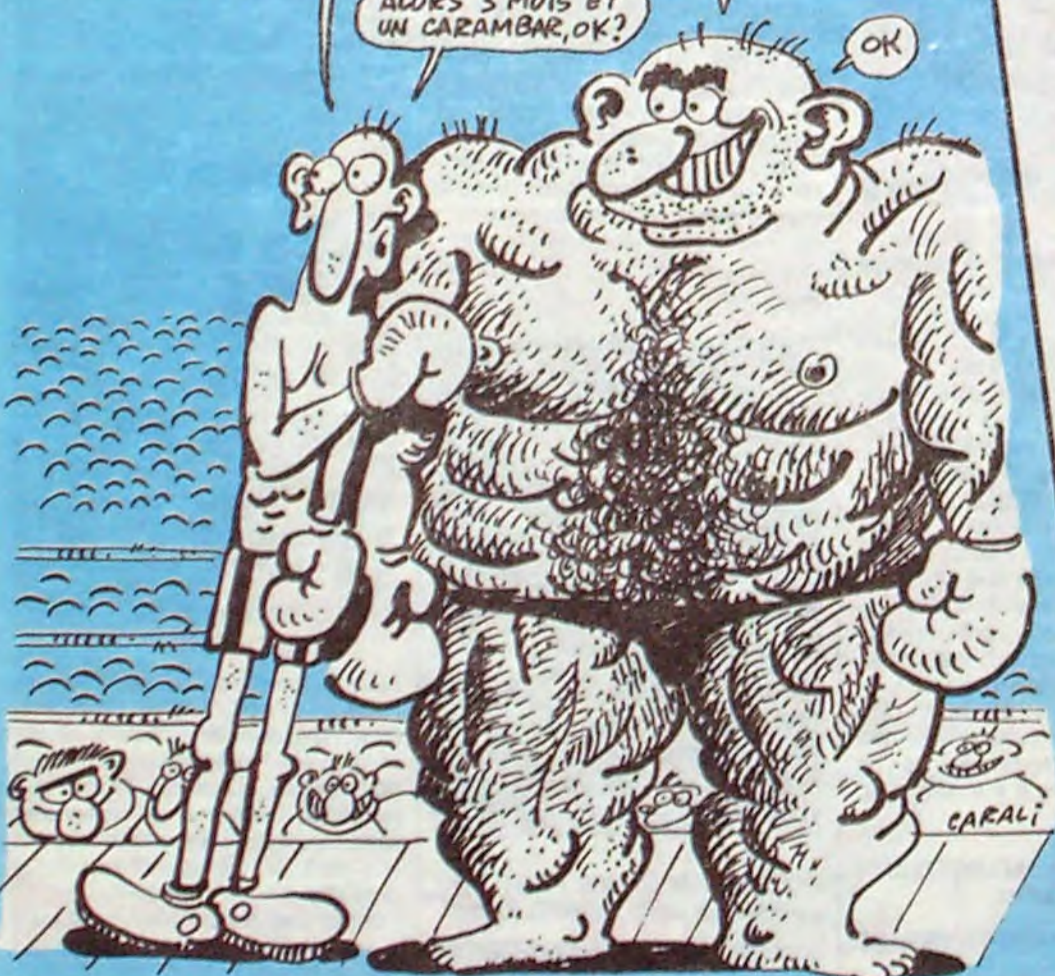
572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux, c'est le nouveau prix à 11 balles l'exemplaire. Remplissez le bon ci-dessous et vous n'aurez à déboursier que 416 francs, soit 8 francs le numéro. Envolée l'augmentation et, en plus, le facteur vous portera votre HHHéβδο chez vous, le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

PSST ! SI TU ME LAISSES TE BATTRE
PAR K.O. AU PREMIER ROUND, JE T'OFFRE
UN ABONNEMENT DE SIX MOIS À
HEBDOGICIEL !

UN ABONNEMENT PLUS
UN CARAMBAR, ET JE MARCHE

ALORS 3 MOIS ET
UN CARAMBAR, OK ?

OK



TOUT LE MONDE S'Y MET !



Monsieur Adrien De Boufflu : "Voyez-vous, point n'est besoin de se repaître de futilités tels ces joujoux, puisqu'au-si bien je reçois maintenant régulièrement Hébdogiciel en mes appartements privés ! C'est pourquoi je les jette, voyez-vous."

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 ne suis pas trop content des prix qui ont été décernés à Angoulême. Enfin, si, je suis content parce que ceux qui en ont reçus le méritaient, mais il aurait fallu plus de prix. Voilà. Par exemple, le Prix de la Ville d'Angoulême a été décerné à Jacques Lob. C'est très bien, bravo, j'applaudis, mais on n'a rien donné à Hermann ou à Pétillon qui étaient pourtant cités. Le Meilleur Album de l'Année (vois grand-mère comme je mets bien des majuscules partout) est allé à "La femme du magicien" de Boucq et Charyn, et là encore, bravo, c'est génial, en plus j'adore Boucq, qui est un génie, je pourrais en parler pendant des heures, ah, Boucq, bref, mais il y avait aussi "Le rige" de Letendre et Loisel, "Les deux du balcon" de Masse et surtout, surtout, "Laisse autant le vent emporter tout" de Goossens, dont même les pages blanches sont géniales, pour piquer un gag à je sais plus qui. J'aurais bien aimé que Goossens remporte la palme, mais alors ça m'aurait embêté parce que Boucq ne l'aurait pas eue, du coup. Alors je me prends mon paradoxe par le bras et je me l'enroule autour du cou. Le meilleur album étranger, c'est "Torpédo" d'Abuli et Bernet, dont j'ai eu l'occasion de dire le plus grand bien parce que je le pensais vraiment, je suis donc bien content. Par contre, il est dommage que "El Borbah" de Burns n'ait rien gagné.

Et le prix du premier album (j'ai plus de majuscules, mais le cœur y est) est allé à Götting pour "Crève-Cœur", ce qui est bien, certes, mais j'eus préféré de très loin nettement qu'il allât à Kafka pour "My lofts", parce que c'est le dessinateur le plus prometteur pour les années qui viennent. En vérité, je vous le dis : Kafka deviendra très vite un des plus grands dessinateurs français. "Le bal de la sueur" était en jeu aussi, il n'a pas eu le prix, dommage. En fait, on aurait dû donner des prix à tous ceux qui se sont déplacés. Comme ça, il n'y aurait pas de grincements de dents. Mais que Goossens n'ait pas le prix, alors là, vraiment... Je ne comprends plus.

Milou.

NB : Loustal vient de remporter haut la main le prix "Coucho" de la meilleure bande dessinée réaliste. Coucho vient de remporter par ailleurs le prix "Milou" du giclage d'yeux des orbites par non-compréhension, ce qui est un prix rare, mais estimable. PS : Coucho vient de décerner à Milou le prix "Loustal beau et intelligent" qui consiste en un magnifique manuel "Marabout Junior" intitulé "Comment devenir beau et intelligent". CF : Coucho et Milou viennent de se voir décerner à l'unanimité le prix de "la discussion de comptoir la plus stérile". Ils ont bu leur prix sur-le-champ.

BD Parade!

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPELIN	PEPE MORENO	17
CLARKE ET KUBRICK 2	FONT	17
MORTES SAISONS	BERTHET/ANDREAS	17
MEMOIRE DES ECUMES	CAZA/LEJALE	17
LE BAL DE LA SUEUR	RALPH/CROMWELL/REB S	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
QUEQUETTE BLUES	BARU	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
LE REVEUR DE REALITE	CABANES	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

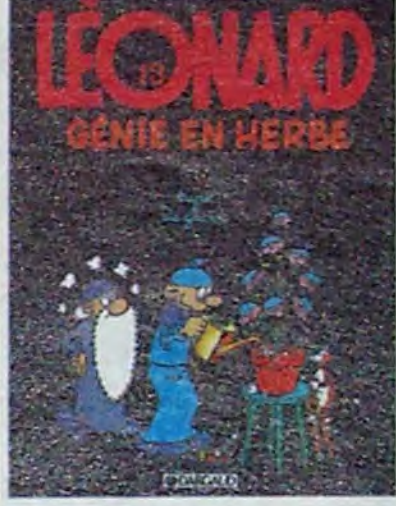


gens qui tuent pour du fric, ou le plaisir, ou les deux, je n'aime pas non plus qu'on me vante les aventures d'un de ces types. Bien sûr, ça plaira aux nostalgiques de la bd des années soixante, bien patrioti-

histoire mais plein de petites d'une page.

CANARD A L'ORANGE de MIC DELINX et GODARD chez DARGO, 37 prix cinquante.

comme ça je vends l'album sur les bonnes et je me repose en faisant les nulles". A noter que l'attribution de ce dernier prix a été âpre, plusieurs participants se le disputant, mais je ne dirai pas qui. Turk et De Groot bénéficient aussi du prix "comme ça marche pas trop mal, on continue sur le créneau sans donner dans l'innovation parce qu'on ne va pas lâcher la poule aux œufs d'or" et du prix "je fais simple dans les gags parce que le public est jeune, faut se mettre à sa portée".



On remarque qu'ils ont aussi gagné le "prix du plus de prix remportés au cours d'une même remise de prix".

LÉONARD GENIE EN HERBE de TURK et DE GROOT chez DARGAUD, 37 prix virgule cinquante.

Là, je vais parler du dernier Druillet, et ça va être d'une inutilité totale. Parce que soit vous aimez, et dans ce cas c'est certainement pas moi qui vous ferai changer d'avis, soit vous n'aimez pas, et on va être d'accord, sans que ça aille plus loin. Vous l'avez deviné : je n'aime pas Druillet. Autant je me réjouis lorsque je parle d'un Kafka ou d'un Loustal (ce dernier, au hasard) parce que j'apporte, outre mon commentaire, de l'information brute, un jeune auteur inconnu vient de sortir un album, allez jeter un coup d'œil, autant la perspective de devoir parler du troisième tome de Salammbô m'emmerde. Remarque, je ne devrais pas me plaindre, il y en a déjà la moitié de fait. Mais bon, reste encore une moitié. Et que vais-je dire, dans cette moitié d'article qui au fil des phrases devient deux cinquièmes ? Hein ? Que vais-je dire dans ce tiers restant ? Vais-je me laisser aller à faire comme Druillet, du remplissage ? Certes non, j'ai un honneur à conserver. Je vais dire ce que j'en pense : le dernier Druillet m'apparaît aussi chiant que l'étaient les précédents, mais ça plaira certainement à ceux qui aimaient les précédents. Je me répète, là. Bon, démerdez-vous.



SALAMMBO de DRUILLET et FLAUBERT, mais pas vraiment Flaubert, enfin, disons que ça m'étonnerait qu'il ait été d'accord pour qu'on fasse ça à son roman, chez DARGAUD, 64 prix.

PRIX CABANES



Je décerne à Cabanes le Grand Prix Cabanes 1986, qui récompense l'album de Cabanes paru en 1986. Prix amplement mérité et qui s'applique à l'ensemble de sa série "Dans les villages", puisqu'aussi bien "Le rêveur de réalité" est le quatrième de la série précitée. Voici le discours de récompense qui fut donné lors de la remise du prix par le président d'honneur du jury d'attribution du prix Cabanes 1986 : "Mesdames et Messieurs, si nous avons choisi aujourd'hui de couronner l'Oeuvre de Cabanes dans son ensemble, c'est parce que c'est quand même vachement bien. Les mots me manquent pour exprimer la joie que j'ai ressentie à la vue de cet album : les couleurs sont profondes, les dialogues sont profonds, l'histoire est profonde, les dessins sont, euh... profonds, et l'album en lui-même est d'ores et déjà un chef d'œuvre. Remercions donc Cabanes de ne pas avoir abandonné le métier de dessinateur au profit de celui moins mouvementé de garagiste, pour pouvoir nous livrer ce quatrième tome d'une série épique dont on ne vantera jamais assez les vertus."



Le président du Jury était beurré, mais en ce qui concerne les qualités de cet album, il avait bien raison.

LE REVEUR DE REALITE de CABANES chez DARGAUD, 42 prix.

PRIX BOYCOTT



A partir de dorénavant, je boycotte les albums qui montrent des nanas à poil sur la couverture et pas dedans. Surtout quand ce qu'il y a dedans est un remake de tous les films sur Macao déjà faits.



LA CROISIÈRE DES FILLES PERDUES (aux dernières nouvelles, on ne les a toujours pas retrouvées, ou alors on me l'a caché) de MORA et PARRAS chez DARGAUD, 42 prix.

PRIX PROBLÈME



Bon, là, j'ai un problème. Je serais plutôt enclin à admirer la démarche des éditions Gilou, jeune société qui essaie de ressortir des collecteurs intéressants comme Steve Canyon, mais quand même, faudrait faire un peu autre chose, mon ptit Gilou ! Pas que ça, quand même ! Ce qui me gêne, surtout, c'est la phrase d'intro : "Si vous tuez pour de l'argent, vous êtes un mercenaire. Si vous tuez pour le plaisir, vous êtes un sadique. Mais si vous tuez pour les deux, vous êtes un Bêret Vert." Comme je n'aime pas trop les



que comme il faut et anti-Viet au possible, mais désolé : c'est pas ma tasse de thé. Alors, Gilou, fais un effort, s'te plaît.

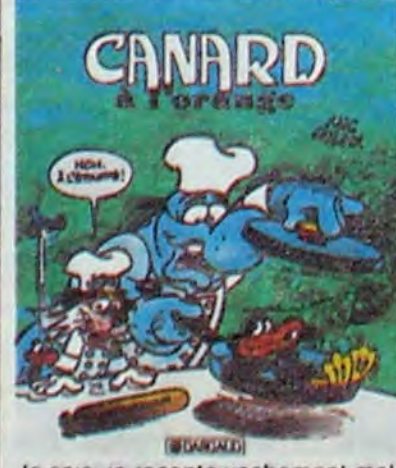
FORCES SPÉCIALES de KUBERT chez GILOU, 49 prix.

PRIX DE LA DURÉE



Je décerne à ma propre unanimité à Mic Delinx et à Godard le "prix de ceux qui me font toujours rire, contre toute attente". Parce que depuis le temps que je lis les aventures de la Jungle en Folie, depuis le temps que toutes les astuces devraient être éculées, ça marche toujours aussi bien. Prenons un seul exemple : pour soigner le complexe d'une autruche (qui se planque la tête dans le sable quand elle a peur), le psychiatre fou de la bande se cache derrière un arbre et au moment où elle surgit, se dévoile en gueulant : "Bouh !" Et bien entendu l'autruche s'enfouit la tête dans le sable, et s'assomme sur une plaque de tôle dissimulée par le médecin. Conclusion : le complexe n'existe plus, ne reste que la double fracture.

LA JUNGLE EN FOLIE



Je sais, je raconte vachement mal, je ne devrais pas, mais c'est plus fort que moi. Je ne vous raconte pas le reste parce que vous auriez l'impression que c'est pas bon, alors que pas du tout, mais sachez quand même que ça vaut le coup. Voilà. Et que c'est pas une seule

PRIX JACOVITTI



Le président du jury a décerné à son unanimité plus ou moins une voix (la sienne) le prix du meilleur album Jacovitti de 1986 dans la catégorie "Jacovitti 1986" (du sous-ensemble "bd de tous les temps"). Ce prix se distingue des prix habituels par sa mouvance. Il s'agit en effet d'un ludion en bronze orné de la phrase "fluctuat nec mergitur".



Car l'album de Jacovitti se caractérise principalement par le mélange intensif de l'excellent et du cacaboudin, mais cet avis n'engage que moi. Dans l'excellent, on trouve d'excellentes vannes sur le cul, alors que dans le mauvais, on trouve de mauvaises vannes sur le cul, autant dire que dans l'ensemble cet album ne parle que de cul, ce qui m'interpelle quelque part, mais je ne dirai pas où. Bon. Un exemple, car je vous sens frémir. Il y a un monsieur et une dame qui baissent à perdre haleine durant une douzaine de cases, après quoi le monsieur sort dans la rue et croise un couple de chiens en train de faire la même chose et leur dit : "cochons". Bon, c'est vrai que raconté comme ça, ça perd de son impact. Mais bon, il y a mieux, et moins bon.

KAMA SUTRA de JACOVITTI chez ARTEFACT, 90 prix.

PRIX NEGRE



Des Léonard, il doit en sortir un tous les mois, à peu près. Donc, Turk et De Groot écoperont du prix "on va vite mais le studio nous aide beaucoup". En passant, on les gratifie même du prix "sur deux histoires, j'en mets une bonne et une nulle,

PRIX BARU



On lui donne un prix, à cet album ? Hmmm ? Un prix ? Allez, donnons-lui le "prix de la passion déraisonnée", ça ne veut rien dire mais c'est senti.

Baru a vécu en 1966 (vingt ans déjà) les galères qu'ont vécu tous les gens qui avaient entre 15 et 20 ans à l'époque : le dépuclage difficile, les groupes musicaux qui calanchent au bout de trois répétitions, la menace du travail, tout ce genre de petits trucs qui arrivent quand on est jeune et qu'on ne se rappelle plus au bout de quelques années. Baru, lui, se les rappelle très bien et nous en fait profiter : l'avantage, c'est que lorsqu'on n'a pas vécu les galères en question parce qu'on était trop jeune, on ressent tout de même toutes les angoisses des pauvres types qui voulaient juste baiser et qui ne pouvaient pas parce que ça ne se faisait pas, ou alors avec des combines soudées.

Le dessin est vraiment spécial, et beaucoup de gens n'aimeront pas : regardez avant d'acheter. Moi, j'adhère complètement. En plus, la couverture est très belle, surtout la perspective qui est donnée à la guitare. Si, si, prenez une loupe et regardez mieux.



QUEQUETTE BLUES PART TOU de BARU chez DARGAUD, 42 prix.

PRIX INUTILE



Il y a des moments dans la vie où l'on se sent bon, plein de verve et de fureur, plein de force et d'allant, bref, utile. Et il y a des moments cons, où l'on est nul, parasite, en un mot : inutile.

PRIX DEFOULAGE



Je vois pas du tout à qui ça peut plaire, pour le coup. Vraiment pas. C'est vachement mal dessiné, l'histoire est compliquée au possible, et qui plus est, chiant. C'est un homme d'affaire de Berlin Est et un



autre de l'ouest qui décident de faire transiter du coton par je sais pas où pour gagner des ronds, mais comme c'est mal dessiné, on ne sait pas très bien qui est qui, ils vont voir les putes, il y en a un qui en tue une, après sa femme est pas contente, et c'est à peu près le moment où j'ai plus rien compris du tout. Tout ce que je peux dire, c'est qu'il y a des traits au crayon ou au fusain sur du blanc, que ça crée des formes, que c'est censé représenter quelque chose, mais je ne vois pas quoi. Donc, cet album se prend dans les dents le prix "je dessine n'importe quoi en espérant que dans 2000 ans des mecs se casseront le tronc en se demandant ce que j'ai bien pu vouloir dire".

100% COTON, de VRANKEN et GHIKNELL chez NEMO, 56%.

SALUT LA PROMO! VOIR PAGE 20



VOUS SAVEZ DÉSORMAIS CE QUE SONT DEVENUS LES INVENDUS BRADÉS, LES INCOMPATIBLES IDIOTS, LES BÉCANES NULLES : EXPÉDIÉS DISCRÈTEMENT DANS L'ESPACE PAR LES SOCIÉTÉS EN PÉRIL...

LES SURPLUS SE RETROUVENT EN NUÉE, RÉUNIS PAR UNE ATTIRANCE MAGNÉTIQUE RÉCIPROQUE...

LA COMÈTE DE HALLEY EST EN FAIT LA POUBELLE INFORMATIQUE INTER-SÉRIALE, ET CE DEPUIS DES MILLÉNAIRES!

TOUS LES INVENDUS ET LES MODÈLES PÉRIMÉS PROUVENT QUE LE MARCHÉ DE L'INFORMATIQUE, EST LE MÊME À TRAVERS L'ESPACE ET LE TEMPS : MERDIQUE.

VOICI UN DOCUMENT PRIS AU COURS D'UN VOL EXPÉRIMENTAL AVEC PRÉLEVEMENT D'ÉCHANTILLONS...

LE COMMANDANT DE NAVETTE MC INTEUCH PRÉSENTE ICI UN MODÈLE D'ORDINATEUR INCA, LE CUOMODORATL, TROUVÉ EN QUEUE DE COMÈTE...

ICI UN ORDINATEUR GREC ANTIQUE, L'ATROS...

ICI UN ORDINATEUR D'OUTRE-ESPACE... LA PHYSIONOMIE DU CRÉATEUR INTRIGUE ENCORE LES CHERCHEURS...

VOilà... DÉSORMAIS, NE VOUS LAISSEZ PLUS ABUSER PAR LA PUBLICITÉ MENSONGÈRE...

UNE ÈRE NOUVELLE : INFORMATIQUE

HAHA LES IMBÉCILES ! ILS N'ONT PAS LU HEBDOGICIEL !!

EDITO-ROCKY

Primo c'est pas pasque je suis un horrible intello que je vous ai pas parlé de **ROCKY IV** la semaine dernière; c'est pas que j'avais pas eu le droit de voir le film en projection de presse (film CIC !). Secundo c'est nul, point (à part la musique balèze). Balboa fait une tête et demie de moins que Drago et va 12 fois au tapis (j'ai compté pour passer le temps) pendant le combat ultime contre le méchant Russe... Jusqu'à retrouver le Rocky ravi d'avoir descendu le gros Rouge !! En plus ça pue l'arnaque avec 15 minutes de boxe pour une heure trente de film ! Petite anecdote avant qu'on s'quitte : la copine d'Ivan Drago dans le film est en fait Brigitte Nielsen, la récente femme de Stallone dans la vie !

JACQ

AMUSE-GUEULE

Aucun trucage sanguinolent dans **LE DOCTEUR ET LES ASSASSINS**. Le docteur en question, Thomas Rock, exerçait au début du 19ème siècle et passait pour le plus brillant anatomiste de l'époque. Qui



dit étude de l'anatomie, dit dissections... Et qui dit dissections, dit corps ! Passionné et insatiable, le docteur Rock est en manque de cadavres pour mener à bien ses recherches. Des cadavres frais qu'il est prêt à payer très cher. Fallon et Broom, deux ivrognes, violeurs et voleurs, vont aller au-delà de ses espérances et lui fournir des morts on ne peut plus frais !! Une comédie historico-policière assez mal foutue, sans rien de réellement sanguinolent à se mettre sous le scalpel. Freddie Francis, le metteur en scène (et signataire des sublimes photos de Dune et d'Elephant Man entre autres), a tout donné pour avoir de splendides images et a laissé partir à la dérive un scénario cahotant et des acteurs médusés. Dommage !



LA GALETTE DU ROI

de Jean Michel RIBES

du fait de la passion pour le jeu des différents prétendants au trône. Hélas Arnold, en place depuis 1962, n'est rien que le roi des... perdants ! Un loser ruiné depuis qu'en janvier 85, il a misé tout le budget de l'État sur le 17, et que le 6 est sorti !! Il a été obligé d'emprunter de grosses sommes d'argent à la Mafia, par l'intermédiaire du crooner Jo Longo, sommes qu'il a bien des difficultés à rembourser. Heureusement pour sa santé, sa divine fille Maria Helena va épouser Jérémie, le fils de Victor Harris, le roi du surgelé, et les droits de retransmission en mondovision du mariage vont l'aider à payer ses dettes ! De toutes façons, ce mariage arrange tout le monde puisque Victor Harris, coulé par les surgelés de Taiwan, a déjà vendu la part de l'île qui reviendra en dot à son fils pour renflouer ses caisses.

Evidemment, tout va se gâter quand le Prince Utte de Danemark, arrière petit-fils d'Hamlet, passionné de ski nautique et de mambo, va faire éclater au grand jour son amour fou pour Maria Helena. Pire : la belle princesse elle-même va craquer pour Léo, l'un des gardes du corps de Victor Harris, prêt à oublier son récent chagrin d'amour dans le lit de la mignonne... Le mariage tant attendu pourra-t-il avoir lieu ? Victor Harris est-il réellement blanc comme neige ? Arnold perdra-t-il la boule au casino ? Autant de réponses disponibles dans **La Galette du Roi**, pour les amateurs d'un sous-Monty Python qui se laisserait voir gentiment !



avec Jean ROCHEFORT (Arnold III), Roger HANIN (Victor Harris), Jacques VILLERET (Utte de Danemark), Claude PIEPLU (Costerman), Eddy MITCHELL (Jo Longo), Pauline LAFONT (Maria Helena), Pierre-Loup RAJOT (Léo), Philippe KHORSAND et Jean-Pierre BACRI (les deux autres gardes du corps) et Christophe BOURSEILLER (Jérémie)

Ça y est, vous avez vu la distribution ? Vous essayez de reprendre votre souffle devant ce déluge ? Alléchant, nooon ??? Faut bien dire que cette accumulation de talents de comédiens est la principale force du film. Car du côté de l'histoire, J. M. Ribes et Roland Topor (les géniaux créateurs de feu "Merci Bernard" sur FR3) n'ont pas échappé aux pièges sournois qui guettent le genre comique : le rythme du film est trop poussif entre les gags et les dits gags ont été soigneusement édulcorés pour faire "grand public" ! Le scénario était au départ bête et méchant à souhait, mais le résultat final est terriblement gentil et propre. Décevant quoi ! La galette en question est la petite île de Corsalina, "située à portée de bouchon de champagne de sa grande sœur, la Corse". Le roi en question est Arnold III, héritier de la lointaine dynastie des Castigliari (ça vous rappelle pas une certaine famille Grimaldi sur un rocher près de Nice ?) dont le rayonnement a connu bien des avatars

AMUSE-GUEULES

SECRET HONOR est un huis-clos étouffant sur la folie paranoïaque d'un homme abandonné de tous, Richard Nixon. Un seul décor (son bureau), un seul acteur (Philip Baker Hall) pour un film tourné en une semaine par Robert Altman (MASH, Trois Femmes, Quintet et bientôt Fool for love avec Sam Shepard). Une fiction utilisant un personnage réel, Nixon au moment de la rédaction de sa déposition devant la Cour Suprême des Etats-Unis au sujet de l'affaire du Watergate. Dévoré par la peur, la honte et le vertige du pouvoir

de se convaincre que les secrets qu'il traîne avec lui, dont il ne pourra jamais se délivrer, sont malgré tout honorables, à défaut d'être honnêtes. De la pornographie politique énervante ou fascinante selon l'attrait qu'on porte à ce genre de tartine. Pour moi du très beau travail qui nous change des naseries habituelles sur les "scandales" politiques.

VAMPIRE, VOUS AVEZ DIT VAMPIRE ? reprend le thème oh combien éculé du petit con qui a vraiment vu un vampire mordre dans le cou une nana, qui va amener le monde entier... et qui va se faire jeter de partout ! Mais comme il est brave, le petit, et que sa copine est dans le colimateur des affreux (au demeurant fort sympathiques dans le civil !) il va y aller tout seul. Simplement épaulé par Peter Vincent, l'animateur ringard du Fright Night Theater, une émission mensongère consacrée aux monstres en tous genres. Le film vaut principalement par quelques bonnes scènes parodiques (le vampire imitant John Travolta dans le dancing où il posera sa main crochue sur sa prochaine victime) et par quelques transformations archi-vues mais toujours impressionnantes. Bien filmé, bien joué, mais diaboliquement insignifiant !!



perdu, il sombre dans un délire désespéré et atrocement violent. Jouant constamment de sa voix, de son image, il continue à se faire son cinéma même s'il est le dernier à se regarder... Et à se haïr ! Il essaie

LES AVENTURES DE BUCKAROO BANZAI

de W.D. RICHTER



avec Peter WELLER (Buckaroo Banzai, c'est la semaine des découvertes de G&B (gentils et beaux) héros ricains, ça fait pas de mal même s'ils se ressemblent tous !) et John LITHGOW (Dr. Emilio Lizardo, déjà génial dans ses compositions délirantes de pasteur dans "Footloose" et du méchant dans "Santa Claus")

Je lance ici un appel solennel et impérieux aux futures belles-mères en mal de genre parfait en vue du mariage prochain de leurs virginales conceptions : j'ai enfin trouvé l'homme qu'il leur fallait. Neuro-chirurgien de valeur mondiale (si, si !), physicien remarquable, aventurier sans peur et sans reproche et chanteur de rock au déhanchement légendaire, cette perle sans faille dans notre univers impitoyable s'appelle Buckaroo Banzai ! Buckaroo est issu de l'imagination fertile du scénariste Earl Mac Rauch, qui a conçu autour de son héros un monde fantasmagorique fait de personnages plus atteints les uns que les autres. Mais bonjour le fouillis gâché de l'adaptation à l'écran ! Entre la découverte de la 8ème dimension par Buckaroo (au-delà de la matière), ses concerts de rock, l'invasion de la Terre par



les renégats de la planète 10, ses expériences de petit physicien et ses démêlés avec le Président des États-Unis, il est quasiment impossible de se frayer son chemin dans sa jungle intergalactique. Y a bien quelques moments délicieusement kitsch (le Dr. Lizardo à l'asile, la salle à manger des schmolls de la planète 10 par exemple), mais ça suffit tout juste à détendre nos petits neurones épuisés par l'effort !! Pour une fois qu'ils avaient de la matière pour une série en 46 épisodes, ils la galvaudent dans un film-labyrinthe d'une heure et demie ! Indigeste !

AMERICAN WARRIOR

de Sam FIRSTENBERG



avec Michael DUDIKOFF (Joe, ça pour un mec bien foutu, c'est un mec bien foutu, y a pas une nana qui se soit pas pâmée pendant la projection !) et plein d'autres inconnus qui ne valent pas le déplacement.

C'est à présent au rythme d'un film par quinzaine que les rédempteurs de la divine Amérique tentent une percée dans notre beau pays ! Après le Bibendum aux hormones (Stallone) et le Père Noël bedonnant (Chuck Norris), voilà enfin un mec réellement bien foutu, musclé sans tomber dans l'attraction foraine, la gueule bien carrée sans avoir été taillée au silex pas aiguisé ! Le point commun de Dudikoff avec ses deux prestigieux exemples reste la richesse de son texte : une phrase tous les quarts d'heure, voilà qui soigne du moindre bobo à ses petites cordes vocales fragiles ! De naissance inconnue, mais sorti de maisons de correction bien connues elles, Joe est devenu GI aux Philippines comme d'autres s'engagent dans la Légion. Pour être peinar ! Mais à force de voler au secours de la gueuse (la fille du colonel), de défendre l'argent du contribuable américain (tous les officiers de la base sont corrompus) et de retrouver son papa adoptif (le jardinier du grand méchant trafiquant d'armes), il va rapidement être forcé de mettre fin à sa cure de soleil dans le Pacifique ! D'un scénario encore et toujours truffé d'invasions blanches, d'une action toute dévouée à la cause des arts martiaux et donc forcément pénible à la longue, les frangins CANNON (les producteurs) renouent avec le héros attachant et à portée du spectateur. Y a encore bien des efforts à faire pour que ça m'intéresse, mais on sent de délicats progrès au royaume du biscoto de luxe !

TUTTI FRUTTI

de Michael DINNER



avec Kevin DILLON (Rooney, le petit frère de l'autre !), Andrew MCCARTHY (Michael, vu dans Class aux côtés de Jacqueline Bisset), Stephen GEOFREYS (Williams, à suivre à la trace après ce qu'il fait dans ce film et dans Vampire, vous avez dit vampire ?), Malcolm DANARE (Caesar) et Donald SUTHERLAND (Frère Thadeus)

Quoi de plus banal que le récit des tribulations de quelques collégiens égarés dans un collège hyper-strict au bon vieux temps du rock'n roll ? Imaginez alors ma tête quand on m'annonce le menu de Tutti Frutti : en 1965, à Brooklyn, Michael, orphelin en pension chez des grands-parents dégoulinants (ça commence bien !) est envoyé à St Basil, l'infâme école catholique de garçons. Il va rapidement sympathiser avec quelques compagnons d'infortune aux talents évidemment complémentaires. Rooney le "dur", Caesar l'obèse-intello, Corbet le gentil pot-de-colle et Williams le branleur (au sens propre !) de service. Visez les stéréotypes rampants !

Pour ne rien gâcher, sachez que l'école est dirigée par l'austère Frère Thadeus, dernier rescapé des recettes de Mammy Rika Zará, épaulé par Dr Jekyll-Frère Timothy (le gentil "grand frère" de nos chères têtes blondes) et par Mr Hyde-Frère Constance (le sadique).

Tout cela ne serait rien si Michael ne craquait pour Cendrillon-Danni, une pauvre, née de mère décédée et de père taré, qui bosse clandestinement dans un troquet pour gagner sa croûte ! Bref ça pue le genre de "monument" du cinéma qui frôle l'indigence et la stupidité les plus profondes, qu'on irait voir par désœuvrement le samedi soir entre copains ! Et qui, miraculeusement, n'est rien de tout cela !

Michael Dinner, pour son deuxième film, joue avec des situations ultras conventionnelles et mielleuses pour en sortir des sommets de violence physique et mentale. Il nous remet en mémoire les émotions et les cruautés de notre adolescence que nos cerveaux embrumés d'adultes ont éliminées par devoir moral. Y a des amnésies drôlement utiles, et c'est en cela que Tutti Frutti n'épargne personne : sous la rigolade la plus énoôorme (ça n'arrête pas durant tout le film) se terre un humour noir féroce pervers qui nous ferait presque rire jaune !

Ça va du sadisme des châtiments corporels infligés par Frère Constance aux scènes loufoques (et nombreuses) où Williams ne peut s'empêcher de se branler en public. Honteux mais pas découragé !!! Autre morceau d'anthologie : la fabuleuse séquence où Corbet doit utiliser son devoir de français comme papier chiottes et se fera punir pour n'avoir pas rendu ce même devoir ! Quant aux romantiques frustrés, ils se jetteront sur une nuit d'amour maudite au son langoureux d'I've been loving you too long d'Otis Redding. Excusez du peu ! C'est tout ça Tutti Frutti : un rien hilarant, un rien effrayant, un rien épuisant, un rien décapant, un rien épatant. Des p'tits riens pour un très bon moment :

Le langage plaisir

THE GREAT AMERICAN CROSS COUNTRY ROAD RACE

Un challenge automobile d'un niveau jamais atteint. Consultez la carte détaillée des Etats-Unis. Choisissez votre parcours. Vous devez tenir compte du terrain, de la distance et des récentes prévisions météorologiques... et pensez vite !!

Pour COMMODORE 64, Cassettes et disquette. Bientôt pour AMSTRAD, APPLE, ATARI XE/NEL.

HACKER

Vous avez trébuché sur quelque chose d'inconnu dans votre système ordinateur. Que se passe-t-il ? "LOGON PLEASE" Un mot apparaît sur votre écran. Que faites-vous maintenant ? Vous êtes un "craqueur".

Disponible pour COMMODORE 64, Cassettes. Bientôt sur SINCLAIR Spectrum, AMSTRAD, APPLE, ATARI. Cassettes et disquette.

THE LITTLE COMPUTER PEOPLE RESEARCH PROJECT

Dessiné par David Crane. Y a-t-il quelqu'un qui vit dans votre ordinateur ? Oui, il joue du piano, regarde la télévision, lit son journal, etc. Faites sa connaissance.

Pour COMMODORE 64, Cassettes et disquette.

KORONIS RIFT

Lucas Film a mis en image, avec un superbe graphisme, cette prodigieuse chasse aux trésors. Découvrez le "Koronis Rift" légendaire.

Sur COMMODORE 64, Cassettes et disquette. ATARI, Cassettes et disquette. SINCLAIR, AMSTRAD, Cassettes.

TILT CANAL+ 1985



ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

RCA Distributeur : CONTACT : 69.34.20.50.

BON POUR UN CATALOGUE ACTIVISION

Nom _____

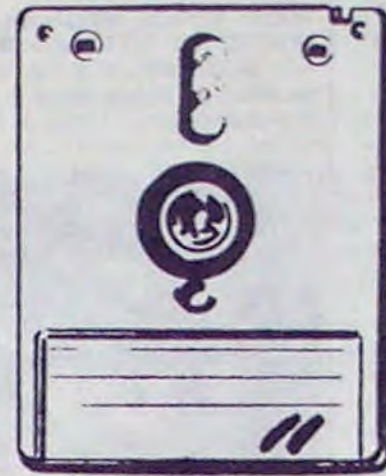
Adresse _____

Code Postal _____

Type d'ordinateur _____

A retourner à, ACTIVISION
9, avenue Maignon
75008 PARIS

WANTED



La société KBI à Saint-Cloud spécialiste et leader dans la duplication sur disquettes AMSTRAD (capacité machine 100.000/mois) recherche fournisseurs de disquettes 3", consommation minimum 50.000/mois. Possibilité contrat. Toutes garanties de paiement assurées. Pas sérieux s'abstenir.

DEMANDER M. N'GUYEN Directeur commercial au (1) 46.02.40.00

I. STUDIO (1) 42.77.06.04

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

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

SALUT LA PROMO

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

Salut les gringos. Cette semaine, c'est la révolution dans ma tête et dans mon cœur. Je me suis décidé à laisser tomber l'éternel "livre du Fric" de Masters et Edika que je vous offrais depuis des lustres, et à le remplacer par un super truc : Kama Sutra, de Jacovitti. C'est-à-dire, je résume pour ceux qui ont raté le premier épisode, que si vous achetez cinq albums, je vous donne gratuitement et sans supplément le bouquin de Jacovitti qui vaut quand même 90 balles, pour vous dire que je me fous pas de votre gueule. Et vous croyez que je m'arrête là ? Que nenni, les enfants, ce serait mal me connaître que de penser cela. En effet, je continue sur la lancée savonneuse qui m'a vu si bien partir, sans les mains et sur une seule jambe, à vous offrir - quoi que vous achetiez - l'affiche de Tardi annonçant le festival d'Angoulême. C'est tout ? Non ! Si vous n'achetez que trois albums, ou si vous en achetez trois en plus des cinq de tout à l'heure, je vous offre "les Robinsons du rail" de Franquin et Delporte. Sans barguigner davantage. Ça ne suffit pas ? Alors je continue, mesdames et messieurs, approchez, n'ayez pas peur, je ne vous mangerai pas. Les promos passées, vous les connaissez ? Vous achetez tel ou tel bouquin, vous avez tant de cartes postales, ou des affiches, vous vous rappelez ? Eh bien c'est toujours valable. Et toujours les doigts dans le nez, avec une facilité déconcertante. Voyez : je bouge comme il me sied, mes amis. Bon, commandez-moi le tout en vitesse, ou je m'énerve.

Je cède sous l'avalanche, la profusion : j'achète tout. Enfin, tout ce qui est coché sur la liste ci-cochable. Plus tout ce que j'ai rajouté comme albums qui n'étaient pas dans la liste, parce que je comprends bien que cette liste ne peut pas occuper douze pages.

Je désire m'abonner à votre fabuleuse revue : "Catalogue gratuit magazine". Je ne joins rien car comme son nom l'indique, c'est gratuit.

TRAGIQUES DESTINS	49,00	LES HARPES DE GREEN-MORE	100,00
TSCHAW	45,00	KEBRA, KRADO KOMIX	39,00
CLARKE ET KUBRICK 2	39,50	BIEN DEGAGE SUR LES OREILLES	65,00
BLOODI E T LES RONGEURS	32,00	AVANT GUERRE	39,00
CONTES PERVERS	59,00	LE REVEUR D REALITE	42,00
GASTON N°0	33,00	KAMA SUTRA	90,00
PETER PANK	56,00	LEONARD GENIE EN HERBE	37,50
MORTES SAISONS	33,00	CANARD A L'ORANGE	37,50
MY LOFTS	28,00	SALAMMO 3	64,00
SUPERMALES	46,00	QUEQUETTE BLUES PART TOU	42,00
LES PROFESSIONNELS	45,00	LA CROISIERE DES FILLES PERDUES	42,00
LA DRAGUE 2	44,00	FORCES SPECIALES	49,00
LE RIGE	56,00		
RONA ET LE DR WOO	35,00		
PORTRAIT DE LA BETE EN ROCK STAR	130,00		



BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire (signature des parents pour les mineurs)

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

LEHOBAY EN COULEURS

Déjà tout petit, Frédéric Lehobey coloriait les marges de ses cahiers. Devenu plus grand, mais pas trop car il n'a que 14 ans, il s'est mis à colorier les marges de son TO7 en nous envoyant son programme "Couleurs". Une persistance de vue non négligeable, puisque ça lui a permis de remporter haut la main les 20.000 balles du concours mensuel, avec lesquels il va s'acheter de la gouache, de l'aquarelle, des pincesaux, de l'huile, de l'acrylique, des brosses et un lapin (le lapin, personne n'a compris pourquoi il veut s'en acheter un, mais il fait ce qu'il veut, après tout c'est son fric).

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

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

SUITE DU N° 119

```

2912 IFPEEK(MI)=30RPEEK(MI)=20THEN
DI=-DI:MI=MI+DI
2913 IFPEEK(MO+1)=16THENDO=1:GOTO2
930
2914 IFPEEK(MO-1)=16THENDO=-1:GOTO
2930
2915 IFPEEK(MO-22)=16THENDO=-22:GO
T02930
2916 IFPEEK(MO+22)=16THENDO=22:GOT
02930
2917 IFPEEK(MI+1)=16THENDI=1:GOTO2
930
2918 IFPEEK(MI-1)=16THENDI=-1:GOTO
2930
2919 IFPEEK(MI-22)=16THENDI=-22:GO
T02930
2920 IFPEEK(MI+22)=16THENDI=22:GOT
02930
2921 F=INT(RND(1)*4)+1
2922 IFF=1THENDO=1:DI=-1
2923 IFF=2THENDO=-1:DI=22
2924 IFF=3THENDO=22:DI=-22
2925 IFF=4THENDO=-22:DI=1
2930 T1=PEEK(01):POKE37154,127:T2=
PEEK(01+1):POKE37154,255
2931 POKEH,16:POKEH+30720,1:DE=0
2935 IFT1=122THENDE=-22
2940 IFT1=118THENDE=22
2945 IFT2=119THENDE=1
2950 IFT1=110THENDE=-1
2951 POKE36876,200
2952 H=H+DE
2955 IFH=8143ANDFF=0THENPOKEH,51:P
OKEH+30720,0:FF=1:GOSUB4000
2957 IFFF=1ANDH=8155THENRR=0:H=815
8:X=16:POKE8156,3:POKE38876,6:POKE
8157,32
2960 IFPEEK(H)=30RPEEK(H)=20THENSC
=SC-10:DE=-DE:H=H+DE
2961 POKE36876,0
2965 GOTO65
3000 VI=VI-1:POKE36877,220:F0RL=15
T07STEP-1:POKE36878,L:POKEH,44:POK
EH+1,45
3005 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXVIES:"V
I
3010 POKEH+30720,2:POKEH+30721,2:F
0RT=1T0150:NEXT:NEXT
3020 F0RL=6T00STEP-1:POKE36878,L:P
OKEH,46:POKEH+1,47:F0RT=1T0150:NEX
T
3030 POKEH+30720,7:POKEH+30721,7:N
EXT:POKEH,H1:POKEH+30720,6
3040 POKEH+1,H2:POKE36878,15:POKE3
6877,0:POKEH+30721,6
3050 H=HH:Y=YY:X=XX
3060 IFVI=00RFU=0THEN6000
3070 RETURN
4000 IFC=1THENRETURN
4005 IFET=5THENH#=#+CHR$(A(ET)):R
ETURN
4010 H#=#+CHR$(A(ET-1)):C=1:SC=SC
+200
4015 F0RT=1T04:F0RI=200T0130STEP-1
:POKE36876,I:NEXT:NEXT:POKE36876,0
4020 IFET=4THENH#=#+CHR$(A(ET))
4030 RETURN
4100 IFC=1THENRETURN
4101 POKE36878,15
4110 F0RW=128T0253:FU=FU+4:POKE368
76,W:F0RO=1T0100:NEXT:NEXT:POKE368
76,0:CC=1:RETURN
4200 T=170
4205 T=T-.5:POKE36875,T:F0RI=1T010
0:NEXT:POKEH,32:POKEH+1,32:H=H+22
4210 IFPEEK(H)>32THENFU=0:POKE368

```

LA FORCE
DES MOTS:



VIC 20

QUI NE DIT MOT
N'A RIEN A DIRE!



```

75,0:GOTO3000
4220 POKEH,20:POKEH+1,21:POKEH+307
20,0:POKEH+30721,0:GOTO4205
4300 F0RT=231T0128STEP-1:POKE36876
,T:F0RI=1T050:NEXT:NEXT:POKE36876,
0:POKE36877,220
4310 F0RT=15T00STEP-1:POKE36878,T:
F0RI=1T0300:NEXT:NEXT:POKE36877,0:
GOTO6000
4700 POKE36869,240:POKE36879,8
4710 PRINT"VIC
XXXXXXXXXXXXXXXXXHEL
ICO MISSION"
4720 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXX"
4730 RETURN
4740 END
6000 GOSUB4700
6010 IFFU=0THENGOSUB6100:GOTO6510
6015 IFVI=0THENPRINT"VOUS AVEZ UTI
LISE TOUTES VOS VIES.":GOSUB61
10:GOTO6510
6020 GOSUB6200:GOTO6510
6100 PRINT"VOUS AVEZ UTILISEZ T
OUT VOTRE CARBURANT."
6110 PRINT"VOUS VOUS ETES DONC E
CRASE ET TUE."
6120 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXX"
6130 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXX"
6150 RETURN
6200 PRINT"VOTRE VILLE A ETE D
ETRUITE PAR VOTRE LENTEUR."
6210 PRINT"VOUS ETES UN MAUVAIS P
ILOTE!!":RETURN
6510 READP:IFP=-1THEN6700
6520 READD:POKE36874,P:F0RN=1T0D:N
EXT:POKE36874,0
6530 F0RN=1T020:NEXT:GOTO6510

```

```

6535 DATA217,400,213,400,223,400,2
27,200,234,200,230,400,227,200,234
,200,230,400
6536 DATA223,400,227,400,217,400,2
13,600,-1
6540 DATA203,750,203,750,203,350,2
03,776,212,750,209,400,209,650,203
,500,203,450,201,500
6550 DATA203,1000,-1
6700 IFTT=1THENRETURN
6701 F0RT=1T02000:NEXT
6710 GOSUB4700
6720 PRINT"SCORE:"SC
6730 PRINT"XOJLINE AUTRE?"
6740 CETA$:IFA#="0"THENRUN
6750 IFA#<"N"THEN6740
6760 END
7000 POKE36876,128:F0RT=1T0100:NEX
T:POKE36876,170:F0RT=1T0100:NEXT:P
OKE36876,0
7010 IFVI=0THEN6000
7011 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXVIES:"V
I
7020 RETURN
7500 POKE8109,41:GOSUB8000:POKE800
8,39:POKE8006,35:GOSUB8000
7510 POKE8067,36:GOSUB8000:POKE806
8,37:POKE8069,38:GOSUB8000
7520 POKE8091,40:GOSUB8000:POKE811
3,42:POKE8135,43:GOSUB8000
7530 F0RI=1T010:GOSUB7000:NEXT:GOS
UB4700
7540 PRINT"BRAVO!VOTRE CITE EST P
ROTEGEE DES TIRS ENEMIS!BRAVO!
!"
7545 F0RT=1T0VAL("000450")-VAL(TI#
):POKE36876,200:SC=SC+T*10:PRINT"
XXXXXXXXXXXXXXXXXSCORE:"SC
7546 POKE36876,0:NEXT
7550 RESTORE:GOTO6510
8000 POKE36875,200:F0RT=1T0100:NEX
T:POKE36875,0:RETURN

```

AMSTRAD

Suite de la page 7

```

1540 GOSUB 9000:analyse mot
1550 IF mot$(1)="00" THEN GOSUB 60
000:GOTO 1000:pardon aleatoire
1599 /-----deplace
ment-----
1600 i=1
1605 RESTORE 10500:FOR a=1 TO pic:
READ d1$:NEXT
1610 d$=MID$(d1$,i,2)
1620 IF d$="00" THEN z=0:GOTO 2000
1630 IF d$()mot$(1) THEN i=i+4:GOT
O 1610
1640 pic=VAL(MID$(d1$,i+2,2)):GOTO
1000
1999 /-----conditi
ons-----
2000 c=0:h=0:IF NOT z THEN RESTORE
10800 ELSE RESTORE 10700
2010 c=c+1:READ c$
2020 IF NOT z THEN 2040
2030 GOTO 2200
2040 IF c(=nac THEN 2080
2050 IF h THEN 1000
2060 IF VAL(mot$(1)) >12 THEN GOSU
B 60100 ELSE GOSUB 60200
2070 GOTO 1000
2080 d$=mot$(1)+mot$(2)
2090 IF d$()LEFT$(c$,4) THEN 2010
2100 c$=MID$(c$,5)
2200 d=1
2210 IF MID$(c$,d,1)=". " THEN 3000
Actions
2220 e=ASC(MID$(c$,d,1))-64
2230 f=VAL(MID$(c$,d+1,2))
2240 ON e GOSUB 2500,2510,2520,253
0,2540,2550,2560,2570,2580
2250 IF NOT g THEN 2010
2260 d=d+3
2270 GOTO 2210
2500 g=f:pic:RETURN ' A
2510 g=(dob(f)=pic OR dob(f)=0):RE
TURN ' B
2520 g=(dob(f)=pic AND dob(f)=0)
:RETURN ' C
2530 g=dob(f)=0:RETURN ' D
2540 g=pt(f):RETURN ' E
2550 g=NOT pt(f):RETURN ' F
2560 g=cr(f)=1:RETURN ' G
2570 g=(INT (RND*100)+1)<=f:RETURN
' H
2580 i=VAL(MID$(c$,d+3,2)):g=pt(f)
=i:RETURN ' I
2999 /----- actions -----
3000 h=-1
3010 d=d+1
3020 IF MID$(c$,d,1)=". " THEN 2010

```

```

3030 e=ASC(MID$(c$,d,1))-64
3040 IF MID$(c$,d+1,1)<>". " THEN f
=VAL(MID$(c$,d+1,2))
3050 ret=0
3060 ON e GOSUB 4000,4100,4200,430
0,4400,4500,4600,4700,4800,4900,50
00,5100,5200,5300,5400,5500,5600,5
700,5800,5900,6000
3070 ON ret GOTO 1000,1100,1200,15
00,7000,7500,8500
3080 d=d+3:GOTO 3020
4000 IF pt(1)=0 THEN PRINT#1,"Vous
ne transportez rien.":GOTO 4070 E
LSE PRINT#1,"Vous transportez ";
4010 FOR a=1 TO nob
4020 IF dob(a)=0 THEN 4050
4030 RESTORE 10000:FOR x=1 TO a:RE
AD a$:NEXT:IF a$(">")THEN PRINT#1,a
$;";";
4050 NEXT
4060 PRINT#1,CHR$(0);";";
4070 ret=1:pt(2)=-1:pt(3)=-1:RETUR
N
4100 IF pt(1)>4 THEN PRINT#1,"Vous
etes deja trop charge":ret=1:pt(2)
=-1:pt(3)=-1:RETURN
4110 IF dob(f)=1 THEN PRINT#1,"Vo
us l'avez deja":ret=1:pt(2)=-1:pt(
3)=-1:RETURN
4120 dob(f)=-1:pt(1)=pt(1)+1:eff=-
1:a=f:GOSUB 15000:eff=0:pt(3)=-1:R
ETURN
4200 IF dob(f)=-1 THEN dob(f)=pic:
pt(1)=pt(1)-1:a=f:GOSUB 15000:pt(3)
=-1:RETURN
4210 RESTORE 10000:FOR x=1 TO f:RE
AD a$:NEXT:PRINT#1,"Vous n'avez pa
s de ";MID$(a$,INSTR(a$, " ")+1):re
t=1:pt(2)=-1:pt(3)=-1:RETURN
4300 RESTORE 10900:FOR x=1 TO f:RE
AD a$:NEXT:PRINT#1,a$:RETURN
4400 pt(f)=-1:RETURN
4500 pt(f)=0:RETURN
4600 cr(f)=VAL(MID$(c$,d+3,2)):d=d
+2:RETURN
4700 b=dob(f):dob(f)=dob(f+1):dob(
f+1)=b
4710 IF dob(f)<1 THEN eff=-1
4720 a=f:GOSUB 15000:eff=0
4725 f=a
4730 IF dob(f+1)<1 THEN eff=-1
4740 a=f+1:GOSUB 15000:eff=0
4750 pt(3)=-1:RETURN
4800 dob(f)=pic:a=f:GOSUB 15000:pt
(3)=-1:RETURN
4900 IF dob(f)=0 THEN pt(1)=pt(1)
-1 ELSE a=f:eff=-1:GOSUB 15000:f=a
:pt(3)=-1:eff=0
4910 dob(f)=0:RETURN
5000 pic=f:RETURN
5100 PRINT#1,"D'accord"
5200 ret=1:pt(2)=-1:RETURN
5300 ret=1:pt(3)=-1:pt(2)=-1:RETUR
N
5400 ret=1:RETURN
5500 ret=1:pt(3)=-1:RETURN
5600 ret=5:RETURN
5700 CLS:PRINT TAB(9);"Vocabulaire

```

```

disponible":PRINT:PRINT
5710 RESTORE 10500:FOR i=1 TO nvo:
READ a$:PRINT LOWER$(MID$(a$,3));";
";NEXT:PRINT CHR$(8);";":PRINT:P
RINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":WHILE
INKEY$="":WEND:ret=3:CLS:CLS#1:RE
TURN
5800 ret=6:RETURN
5900 ret=7:RETURN
6000 ret=2:RETURN
7000 CLG:CLS#2:PIC=23:PRINT#1:PRIN
T#1,"Vous vous retrouvez a la cave
entre 4 planches de pin.":GOSUB
20000:GOSUB 64000:PRINT#2,"Voulez
-vous rejouer ? (O/N)":GOTO 7510
7500 CLG:CLS#2:PRINT#2,"Bravo vous
avez gagne!":pic=1:GOSUB 20000:P
RINT#2,"Voulez-vous rejouer ? (O/N
)"
7510 zz$=INKEY$:IF zz$="" THEN 751
0
7520 IF UPPER$(zz$)="O" THEN RUN
7530 IF UPPER$(zz$)="N" THEN CLS:L
OCATE 13,12:PRINT"AU REVOIR...":F
OR N=0 TO 5000:NEXT:CALL 0
7540 GOTO 7510
8000 /----- recuperation par
tie en cours -----
8005 PRINT:PRINT"Introduisez la ca
ssette contenant la partie en c
ours, pressez la touche PLAY,puis
appuyez sur une touche du clavier.
":WHILE INKEY$="":WEND
8010 OPENIN"lcalifeencours"
8020 INPUT#9,pic
8030 FOR a=1 TO nob:INPUT#9,dob(a)
:NEXT
8040 FOR a=1 TO 20:INPUT#9,pt(a):N
EXT
8050 FOR a=1 TO 5:INPUT#9,cr(a):NE
XT
8060 CLOSEIN
8070 GOTO 510
8500 CLS#1:PRINT#1,"Introduisez un
e cassette vierge,enfonceriez touc
hes REC et PLAY,puis appuyez sur un
e touche du clavier.":WHILE INKEY$
="":WEND
8510 OPENOUT"lcalifeencours":PRINT
#9,pic
8520 FOR a=1 TO nob:PRINT#9,dob(a)
:NEXT
8530 FOR a=1 TO 20:PRINT#9,pt(a):N
EXT
8540 FOR a=1 TO 5:PRINT#9,cr(a):NE
XT
8550 CLOSEOUT
8560 CLS#2:CLS#1:PRINT#2,"Voulez-v
ous rejouer ? (O/N)":GOTO 7510
8999 /----- anal
yse mots -----
9000 mot$(1)="00":mot$(2)="00":i=1
:a$=a$+" "
9010 q1=INSTR(a$, " "):q2=INSTR(a$,
""):q=NIN(q1,q2):IF q=0 THEN q=MA
X(q1,q2)
9020 IF q THEN b$=LEFT$(a$,q-1):a$

```

```

=MID$(a$,q+1) ELSE RETURN
9030 b$=LEFT$(b$,4)
9100 RESTORE 10500:FOR j=1 TO nvo:
READ A1$:IF b$=MID$(A1$,3,4) THEN
mot$(1)=LEFT$(A1$,2):i=i+1:GOTO 91
20
9110 NEXT
9120 IF i=3 THEN RETURN
9130 GOTO 9010
9999 STOP
10000 /----- obje
ts (28) -----
10010 DATA un coffre,un coffre ouv
ert,,une perle rare,une lampe,une
trappe,une grille, un panier d'osi
er,un panier d'osier ouvert,,une p
ierre precieuse,une corbeille,un c
offre,un coffre ouvert,
10020 DATA le tresor du calife com
mandeur des croyants,un tapis
,un tapis retourne,,un passe-parto
ut,une lampe allumee,un livre,un g
enie,une porte a l'est,une casset
e,une cassette ouverte,,une clef
10100 /----- POSITIO
N OBJETS (28) -----
10110 DATA 2,0,2,0,4,5,6,9,0,9,0,1
1,13,0,13,0,14,0,14,0,15,16,18,0,2
0,0,20,0
10200 /----- DESS
INS OJETS (28) -----
10210 DATA "A06464228A07464228:",
"A06464228A08464228:",,"I111488150A
18476250:",,"A19200150:",,"A21150255
:",,"A22150200:",,"A23050130:",,"A240
50130:",,"A31070160:",,"A26460220:",
,"A34140230:",,"A35140230:",,"A3814
0230:"
10290 DATA "A03290158:",,"A01290158
:",,"A27380178:",,"A19440152A204401
52:",,"A39512198:",,"D020026D032600F
02A28304230F03A28300228:",,"A022802
50:",,"A40060148:",,"A41060148:",,"A
29106174:"
10300 /----- DESC
RIPTIONS SALLES (22) -----
10310 DATA Vous etes devant le pal
ais du calife commandeur des cr
oyants.,Vous etes dans une entree.
,Vous etes dans une cage d'escalie
r au rez-de-chaussee.,Vous etes
dans un jardin d'hiver.,Vous etes
dans le jardin prive du calife
10320 DATA Vous etes dans une peti
te piece.,Vous etes dans une cage d
'escalier au rez-de-chaussee.,Vo
us etes dans une cage d'escalier a
l'etage.II y a un passage au n
ord.,Vous etes dans un couloir.,Vo
us etes dans une antichambre.

```

Suite page 22

GLOBO'S WOOD

Participez au pillage systématique d'une forêt luxuriante, jalousement gardée par les GLOBOS.

Bruno LETREST

Mode d'emploi :

Entrez les codes machine par CALL-151 et vérifiez l'exactitude de votre saisie par HEX-CHECK (HHHEBDO N°78). Sauvegardez par : BSAVE GLOBO'S WOOD, AS1000, LS0A8E
Les déplacements verticaux s'effectuent à l'aide des touches "A" (haut), "Z" (bas) et les déplacements horizontaux par les touches fléchées gauche, droite.



APPLE

QUI SE RESSEMBLE
ASSEMBLE LES
CONNERIES
ENSEMBLE.



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

1000- 4C 90 11 20 00 20 40 60 (\$E0)	1100- 10 20 14 11 A9 06 80 E7 (\$F0)	13A0- 52 4A 36 44 3C 70 00 00 (\$26)	1570- 00 00 3E 3E 22 22 22 3E (\$1C)
1008- 80 A0 C0 E0 00 10 20 30 (\$00)	1108- 11 8D 4E 12 A9 00 85 08 (\$E4)	13A8- 3C 2A 37 19 1E 07 00 00 (\$21)	1578- 00 00 14 14 3E 3E 3E 2A (\$14)
1010- 40 60 80 A0 C0 E0 00 20 (\$00)	11E0- 85 18 A9 01 85 19 A9 06 (\$06)	1380- 00 00 07 1E 15 35 2A 25 (\$36)	1580- 00 3E 02 1E 02 02 3E 00 (\$1C)
1018- 40 60 80 A0 C0 E0 00 20 (\$00)	11E8- 85 1A 20 48 10 20 82 10 (\$56)	1388- 00 00 70 5C 34 4E 32 4E (\$2A)	1588- 00 00 00 00 00 00 00 00 (\$00)
1020- 40 60 80 A0 C0 E0 00 17 (\$37)	11F0- E6 FD E6 18 A5 18 C9 14 (\$85)	13C0- 40 00 00 00 00 00 00 00 (\$40)	1590- 00 00 3E 3E 24 24 24 3E (\$1A)
1028- 13 13 13 13 13 13 13 13 (\$00)	11F8- D0 EC A9 00 85 18 E6 19 (\$F7)	13C8- 01 00 00 00 00 00 00 00 (\$01)	1598- 00 00 3E 3E 22 22 22 3E (\$1C)
1030- 14 14 14 14 14 14 14 14 (\$00)	1200- A5 19 C9 0C 00 E0 A9 0A (\$EA)	13D0- 00 00 00 00 00 00 00 01 (\$01)	15A0- 3E 3E 7E 7E 3E 3E 3E 00 (\$3E)
1038- 14 14 15 15 15 15 15 15 (\$00)	1208- 85 18 A9 06 85 19 A9 05 (\$02)	13D8- 00 00 00 00 00 00 00 40 (\$40)	15A8- 3E 3E 3F 3F 3E 3E 3E 00 (\$3E)
1040- 15 15 16 16 16 16 16 16 (\$00)	1210- 85 1A 20 48 10 20 82 10 (\$56)	13E0- 58 7C 72 02 04 18 00 00 (\$48)	1580- 00 00 00 00 00 3E 3E 3E (\$3E)
1048- 16 16 17 20 58 10 A5 1A (\$C3)	1218- A9 0F 85 1C A9 04 85 ED (\$FA)	13E8- 00 1F 27 20 10 0C 00 00 (\$09)	1588- 00 00 00 00 00 3E 3E 3E (\$3E)
1050- 91 F9 60 20 58 10 B1 F9 (\$2B)	1220- A5 ED 85 1A A9 05 85 EF (\$11)	13F0- 00 00 03 07 0C 18 17 1F (\$1B)	15C0- 3E 3E 3E 3E 00 3E 3E 00 (\$00)
1058- 85 1A 60 A5 19 20 C1 FB (\$59)	1228- 20 AE EF A5 9E F0 F9 29 (\$7A)	13F8- 00 00 60 70 18 6C 74 7C (\$6C)	15C8- 00 00 00 00 00 00 00 00 (\$00)
1060- A5 29 85 FA A5 28 85 F9 (\$02)	1230- 0F C9 08 10 F3 85 19 E6 (\$54)	1400- 00 54 7E 7E 66 7E 7C 00 (\$30)	15D0- 00 00 00 00 00 00 00 00 (\$00)
1068- A5 18 A8 60 A5 19 0A 20 (\$E3)	1238- 19 20 AE EF A5 9E F0 F9 (\$4A)	1408- 00 7E 7E 7E 7E 54 00 (\$28)	15D8- 00 00 00 00 00 3E 3E 3E (\$3E)
1070- C1 FB A5 18 0A 18 65 28 (\$08)	1240- 29 1F C9 14 10 F3 85 18 (\$95)	1410- 00 15 3F 3F 33 3F 1F 00 (\$06)	15E0- 7E 3E 7E 3E 7E 7E 00 (\$3E)
1078- 85 F9 A5 29 18 69 1C 85 (\$18)	1248- 20 53 10 A5 1A C9 06 00 (\$C3)	1418- 00 1F 3F 3F 3F 3F 15 00 (\$0A)	15E8- 3F 3E 3E 3F 3E 3F 3F 00 (\$3E)
1080- FA 60 20 C4 10 20 A8 10 (\$F6)	1250- D7 A5 ED 85 1A 20 48 10 (\$7B)	1420- 1E 3E 16 36 1E 3E 1C 00 (\$3C)	15F0- 00 00 00 00 00 3F 3F 3F (\$3F)
1088- E6 F9 20 CA 10 20 A8 10 (\$7D)	1258- 20 82 10 C6 EF 00 C9 C6 (\$44)	1428- 3C 3E 3C 3E 3C 3E 1C 00 (\$1E)	15F8- 00 00 00 00 00 7E 7E 7E (\$7E)
1090- A5 F9 18 69 81 85 F9 20 (\$F0)	1260- ED 00 8D AD FF 0F 18 69 (\$AC)	1430- 00 1C 3E 1E 3E 16 3E 1E (\$3C)	1600- 70 70 70 70 70 70 70 00 (\$70)
1098- CA 10 20 A8 10 A5 F9 18 (\$06)	1268- 1A 85 1A A9 00 85 19 A9 (\$19)	1438- 00 1C 3E 3C 3E 3C 3E 3C (\$1E)	1608- 03 03 03 03 03 03 03 00 (\$03)
10A0- 69 80 85 F9 20 CA 10 60 (\$0F)	1270- 13 85 10 20 48 10 20 82 (\$57)	1440- 7E 3E 3E 3E 3E 7E 7E 00 (\$7E)	1610- 00 00 00 00 00 03 03 03 (\$03)
10A8- 20 6C 10 A5 1A F0 07 A5 (\$81)	1278- 10 20 47 11 AD FF 0F F0 (\$C8)	1448- 3F 00 00 00 00 3F 3F 00 (\$3F)	1618- 00 00 00 00 00 70 70 70 (\$70)
10B0- FB 18 69 08 85 FB 60 A6 (\$3A)	1280- 03 4C 95 12 A9 00 8D 00 (\$EC)	1450- 00 00 00 00 00 3F 3F 3F (\$3F)	1620- 7E 3E 7E 7E 00 7E 7E 00 (\$40)
10B8- 1A 8D 03 10 85 FB 8D 27 (\$50)	1288- 03 8D 01 03 8D 02 03 8D (\$8D)	1458- 00 00 00 00 00 7E 7E 7E (\$7E)	1628- 3F 00 3F 3F 3E 3F 3F 00 (\$01)
10C0- 10 85 FC 60 20 87 10 20 (\$AE)	1290- 03 03 20 14 11 A9 E4 85 (\$ED)	1460- 7E 3E 3E 3E 3E 7E 7E 00 (\$7E)	1630- 00 00 00 00 00 3F 3F 3F (\$3F)
10C8- 6C 10 A2 00 A0 08 88 81 (\$4F)	1298- 10 A9 12 85 1E 20 DF 10 (\$D2)	1468- 3F 3E 3E 3E 3E 3F 3F 00 (\$3F)	1638- 00 00 00 00 00 7E 7E 7E (\$7E)
10D0- FB 81 F9 18 A5 FA 69 04 (\$A9)	12A0- A2 00 8D 35 17 9D 28 17 (\$9F)	1470- 00 00 00 00 00 3F 3F 3F (\$3F)	1640- 7E 00 7E 7E 00 7E 7E 00 (\$7E)
10D8- 85 FA C0 00 D0 F0 60 A0 (\$5F)	12A8- E8 C9 FF D0 F5 4C 42 17 (\$E2)	1478- 00 00 00 00 00 7E 7E 7E (\$7E)	1648- 3F 3E 3F 3F 3E 3F 3F 00 (\$3F)
10E0- 00 81 1D 85 18 C8 81 1D (\$55)	12B0- 00 00 18 19 1F 0D 0E 0F (\$12)	1480- 3E 3E 7E 7E 3E 7E 7E 00 (\$3E)	1650- 00 00 00 00 00 3F 3F 3F (\$3F)
10E8- 85 19 C8 81 1D 85 1A C8 (\$AF)	12B8- 10 11 FE 00 00 12 13 14 (\$E7)	1488- 06 03 3F 3F 3E 3F 3F 00 (\$38)	1658- 00 00 00 00 00 7E 7E 7E (\$7E)
10F0- C9 FE F0 ED C9 FF F0 1B (\$F7)	12C0- 15 16 17 FE 07 16 D4 CF (\$E0)	1490- 00 00 00 00 00 30 18 0C (\$24)	1660- 00 00 7E 7E 3E 3E 3E 00 (\$3E)
10F8- A5 19 F0 09 98 85 EF 20 (\$97)	12C8- D5 C3 C8 C5 DA AO CD C1 (\$6D)	1498- 00 00 00 00 00 3E 3E 3E (\$3E)	1668- 3E 3E 3F 3F 3E 3E 3E 00 (\$3E)
1100- 48 10 4C 08 11 98 85 EF (\$FF)	12D0- A0 C2 C1 D2 D2 C5 AO C4 (\$02)	14A0- 7E 3E 7E 7E 3E 7E 7E 00 (\$7E)	1670- 00 00 00 00 00 3E 3E 3E (\$3E)
1108- 20 82 10 A5 EF A8 E6 18 (\$AE)	12D8- A7 C5 D3 D0 C1 C3 C5 FE (\$58)	14A8- 3F 00 3F 3F 00 3F 3F 00 (\$3F)	1678- 00 00 00 00 00 00 00 00 (\$00)
1110- 4C EB 10 60 A9 08 85 18 (\$EB)	12E0- 13 00 00 FF 00 00 00 00 (\$EC)	14B0- 00 00 00 00 00 3F 3F 3F (\$3F)	1680- 7E 00 7E 7E 3E 7E 7E 00 (\$40)
1118- A9 00 85 19 A2 04 8D FF (\$D1)	12E8- FE 0A 06 05 FF 00 00 00 (\$08)	14B8- 00 00 00 00 00 7E 7E 7E (\$7E)	1688- 3F 3E 3F 3F 00 3F 3F 00 (\$01)
1120- 02 86 1D AA 8D 10 10 85 (\$06)	12F0- 00 00 00 00 00 00 00 00 (\$00)	14C0- 40 00 40 40 00 00 00 00 (\$40)	1690- 00 00 00 00 00 3F 3F 3F (\$3F)
1128- FB 8D 41 10 85 FC 20 C7 (\$89)	12F8- 00 00 00 00 00 00 00 00 (\$00)	14C8- 01 00 01 01 00 00 00 00 (\$01)	1698- 00 00 00 00 00 7E 7E 7E (\$7E)
1130- 10 20 85 10 E6 18 A6 1D (\$E0)	1300- 08 08 10 20 40 00 00 00 (\$70)	14D0- 00 00 00 00 00 01 01 01 (\$01)	1700- 7E 3E 7E 7E 3E 7E 7E 00 (\$7E)
1138- CA D0 E3 60 A9 FF 20 A8 (\$47)	1308- 1C 02 02 02 04 07 08 00 (\$15)	14D8- 00 00 00 00 00 40 40 40 (\$40)	1708- 00 00 00 00 00 3F 3F 3F (\$3F)
1140- FC 60 A9 FF 4C 3E 11 20 (\$89)	1310- 00 00 00 1E 3F 38 39 3A (\$19)	14E0- 00 00 00 00 00 00 00 00 (\$00)	1710- 00 00 00 00 00 3F 3F 3F (\$3F)
1148- 3C 11 20 3C 11 2C 53 C0 (\$9F)	1318- 00 00 1C 3E 3E 32 36 1C (\$04)	14E8- 00 3E 22 3E 12 12 1E 00 (\$3C)	1718- 00 00 00 00 00 7E 7E 7E (\$7E)
1150- 20 62 11 20 3C 11 20 3C (\$42)	1320- 72 64 38 00 00 00 00 00 (\$2E)	14F0- 00 00 3E 3E 02 02 02 02 (\$00)	1720- 00 00 00 00 00 7E 7E 00 (\$00)
1158- 11 2C 52 C0 20 62 11 4C (\$80)	1328- 3F 1F 0F 01 07 07 0E 00 (\$20)	14F8- 00 00 3E 3E 22 32 02 3E (\$2C)	1728- 00 00 00 00 00 3E 3E 3E (\$3E)
1160- 47 11 AD 10 C0 C9 A0 F0 (\$B2)	1330- 00 00 0E 13 27 2F 3F 3F (\$15)	1500- 00 00 1C 00 00 00 00 00 (\$1C)	1730- 00 00 00 00 00 3E 3E 3E (\$3E)
1168- 03 4C 71 11 2C 52 C0 68 (\$F9)	1338- 00 00 38 7C 7E 7E 7E 7A (\$40)	1508- 00 3E 02 02 02 02 02 02 (\$3E)	1738- 00 00 00 00 00 7E 7E 00 (\$00)
1170- 68 60 A6 1A 8D 28 17 85 (\$83)	1340- 48 30 40 00 00 00 00 00 (\$38)	1510- 00 00 3E 3E 22 3E 12 1E (\$10)	1740- 00 00 00 00 00 3F 3F 3F (\$3F)
1178- 18 85 EB 8D 2E 17 85 19 (\$6E)	1348- 0F 0F 1F 10 0A 0C 30 00 (\$34)	1518- 00 00 3E 3E 22 22 22 3E (\$1C)	1748- 00 00 00 00 00 7E 7E 00 (\$00)
1180- 85 EC 60 A6 1A A5 18 9D (\$95)	1350- 00 06 0D 19 13 1F 1F 0F (\$0E)	1520- 00 3E 02 1E 02 02 3E 00 (\$1C)	1750- 00 00 00 00 00 3F 3F 3F (\$3F)
1188- 28 17 A5 19 9D 2E 17 60 (\$47)	1358- 00 30 78 7C 7C 7C 7C 74 (\$3C)	1528- 00 08 08 08 08 08 3E 00 (\$36)	1758- 00 00 00 00 00 7E 7E 00 (\$00)
1190- 20 58 FC 20 E2 F3 2C 52 (\$CB)	1360- 06 7E 7E 7C 7C 70 00 00 (\$76)	1530- 00 00 00 00 00 00 0C 18 (\$14)	1760- 00 00 00 00 00 3E 3E 3E (\$3E)
1198- C0 A9 00 8D FE 0F 8D FD (\$65)	1368- 30 3F 3F 1F 1F 07 00 00 (\$37)	1538- 00 00 3E 3E 22 22 22 3E (\$1C)	1768- 00 00 00 00 00 7E 7E 00 (\$00)
11A0- 0F 8D FC 0F 8D FB 0F A9 (\$A1)	1370- 00 00 07 1F 1F 3F 3F 30 (\$37)	1540- 00 32 0A 3E 22 22 3E 00 (\$38)	1770- 00 00 00 00 00 3F 3F 3F (\$3F)
11A8- 00 8D FF 0F 85 09 AD FE (\$A2)	1378- 00 00 70 7C 7E 7E 7E 06 (\$76)	1548- 00 3E 02 1E 02 02 3E 00 (\$1C)	1778- 00 00 00 00 00 7E 7E 00 (\$00)
11B0- 0F 8D 03 03 AD 0F 8D 0F 8D (\$50)	1380- 7E 7E 7E 7E 7E 7C 00 (\$7C)	1550- 00 00 00 00 00 00 00 00 (\$00)	1780- 00 00 00 00 00 3F 3F 3F (\$3F)
11B8- 02 03 AD FC 0F 8D 01 03 (\$D0)	1388- 3F 3F 3F 3F 3F 3F 1F 00 (\$1F)	1558- 00 00 3E 3E 20 3E 02 3E (\$22)	1788- 00 00 00 00 00 7E 7E 00 (\$00)
11C0- AD F8 0F 8D 00 03 A9 80 (\$CE)	1390- 00 1F 3F 3F 3F 3F 3F 3F (\$1F)	1560- 00 3E 20 3E 02 02 3E 00 (\$1E)	1790- 00 00 00 00 00 3F 3F 3F (\$3F)
11C8- 85 1D A9 12 85 1E 20 DF (\$47)	1398- 00 7C 7E 7E 7E 7E 7E 7E (\$7C)	1568- 00 08 08 08 08 08 3E 00 (\$36)	

Suite page 27

AMSTRAD

Suite de la page 21

10330 DATA Vous etes dans la chambre du calife. Il ya un panneau en bois au sud. Vous etes dans la salle secrete du calife commandeur des croyants. C'est la salle de meditation. Vous etes dans une cage d'escalier au 1er etage. Vous etes dans un couloir.

10340 DATA Vous etes dans une antichambre. Vous etes dans une chambre. Vous etes toujours dans la prison du calife commandeur des croyants. Vous etes dans la chambre du calife. Le panneau de bois brule.

10500 '----- voca bulaire (76) -----

10510 DATA 01N, 01NORD, 02E, 02EST, 03S, 03SUD, 04O, 04OUEST, 05MONT, 06DES, 07ENTRER, 07RENTRE, 07AVANCE, 13RAMASSER, 13PRENDRE, 14POSER, 15OVRIR, 16RIEN, 17SOULEVER, 18PERLE, 19LAMPE, 20TRAPPE, 21GRILLE, 22CORBEILLE, 23PIERRE, 24CLEF, 24CLE, 25COFFRE, 26TAPIS

10520 DATA 27PASSE-PARTOUT, 28GENIE, 29SAUVAGER, 30JARDIN, 31SORTIR, 31PARTIR, 33REGARDER, 34QUITTER, 35INVENTAIRE, 54CASSETTE, 37FERMER, 33LIRE, 33LIS, 38LIVRE, 17RETOURNER, 14DEPOS

ER, 39PAYER, 40DONNER, 41BATTRE, 41TAPER, 41FRAPPER, 43PANNEAU, 44GARDIEN

10530 DATA 45MARCHANDER, 46PALAIS, 47PANIER, 48PORTE, 49BRULER, 49ENFLAMMER, 50DEFONCER, 50ENFONCER, 51INTRODUIRE, 52TOURNER, 53TRESOR, 56AIDE, 54CASSETTE, 55ESCALIER, 37REFERMER, 40OFFRIR, 56SUICIDE, 57ARGENT, 58PAGES, 59ASSEoir, 50CASSER, 13AMENER, 60PARLER, 63MEDITER

10600 '----- carte (22) -----

10610 DATA 0702020200, 0303000, 01020304051500, 0103040500, 0204040600, 0107020500, 0306050800, 0209060700, 0408031000, 0109031100, 0110031400, 021100, 012200, 011100, 0603041600, 0215031700, 0116031800, 011700, 041800, 011900, 00, 0211031300

10700 '----- con ditions (3) -----

10710 DATA "G01.D130.", "G04.D710.", "U."

10800 '----- act ions (124) -----

10810 DATA 1600A01.D01N., 0400A02C16.D02N., 1525A02F05.H01H03E05D07H., 1418B04.C04L., 1318B04.B04F12L., 1319A04.D03D., 1719A04.D03D., 1721A06.D04Q., 0100A08.D05Q., 1548A08.D05Q., 1347A09.D06N., 1547A09B08.H08H10D08H., 1323B11.B11F12L.

10820 DATA 1423B11.C11L., 1521A06.D04Q., 1322A11.D09N., 1522A11.D10Q., 14943A12B21.E11K22G0119D11N., 1543A12.D12N., 5043A12F13.E06E13D14N., 5124A13B28.E07D15J28N., 5124A13C28F07.D16N., 5224A13E07F08F09.D17E08N., 5224A13B28F07.D18N., 5224A13C26.D16N.

10825 DATA 1525A13E08.D19E09H13H15M.

10830 DATA 1525A13C28F07.D20N., 1525A13B28F07.D21N., 1525A13E07F08.D22N., 1353A13B14.D23B16M., 1726A14B17F13.E13H17H19D24M., 1327B20.B20L., 1427B20.C20L., 1426B17.C17L., 1326A14B17F13.E13H17H19D24M., 1326B17.B17L., 1319B21.B21L., 1419B21.C21L., 3338B22.D25N.

10840 DATA 3338C22.D26N., 0400A11E11.K220., 0400A11F11.K120., 1325A02.D27N., 4018A18B04F12.E12D28C04M., 4023A18B11E12.D29J11J04H23G04000., 4023A18B11F12.E12D30C11M., 4018A18B04E12.D31J04J11H23G04000., 3328B23.D32N., 3328B23.D33N.

10850 DATA 4528B23.D34N., 4500B23.D34N., 4026B23B17.D35N., 4128B23.D36G0425N., 4928B23B21.D37Q., 4928B23C21.D39N., 0300B20A19.K200., 0300A19C20.D39N., 4948A19B21.D40J21N., 4948A19C21.D41N., 5048A19.E06D42N., 1354A20.D78N., 1554B25.H25H27D43M., 1324B28.B28L.

10860 DATA 1554B26.D45N., 3600.R00., 3500.A00., 1338B22.B22L., 1438B22.C22L., 0200A18B24.K190., 1424B28.C28L., 5124A13C28E07.D45N., 5224A13E08F09.D46N., 5224A13E09.D47N., 5127A13C20.D49N., 5127A13B20.D48N., 3725A13E09.D50N., 0400A20.D51Q.

10870 DATA 3725A02B02.D52N., 1521A06.D04Q., 3747A09B09.D06N., 4947A09B21.J21J08J09J10D53G0110N., 4947A09C21.D54N., 4922A11B21.J21J12G0110D55N., 4922A11C21.D54N., 1328B23.D56D32N., 1355A03.K150., 1355A15.K030., 1355A07.K080., 1355A08.K070., 0655A08.K030., 0655A08.K070.

AVENGER I

TI99 BASIC ETENDU

TOUT VIENT À POINT
À QUI SAIT LE
PRENDRE PAR
LA FORCE.



Aux commandes de votre AVENGER I de la dernière génération, affrontez six missions exceptionnelles à la mesure de votre bravoure.

Michaël GONZALVEZ

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes, les règles sont incluses.



```
100 RANDOMIZE
110 CALL CLEAR : CALL SCREEN(2)
120 CALL CHAR(40,"040F1F0F1F0F1F0F40E0E0
70F0FBDE05F7FFFF7F4F070F0F0F0E0E0C0
80")
130 CALL CHAR(44,"0703030303010000B0B0B0
8B9BFBF000")
140 CALL COLOR(2,4,1):: FOR G=3 TO 12 :
CALL COLOR(G,16,1):: NEXT G
150 DISPLAY AT(12,9):"HEDOGICIEL" : DIS
PLAY AT(14,10):"PRESENTE"
160 FOR I=10 TO 26 STEP 11
170 CALL HCHAR(15,1,40):: CALL HCHAR(15,
1+1,41):: CALL HCHAR(16,1,42):: CALL HCH
AR(16,1+1,43)
180 CALL HCHAR(17,1,44):: CALL HCHAR(17,
1+1,45)
190 NEXT I
200 FOR H=1 TO 1200 : NEXT H
210 CALL CLEAR
220 DISPLAY AT(12,9):"UN JEU DE" : DIS
LAY AT(14,10):"MICHAEL"
230 FOR H=1 TO 1200 : NEXT H
240 CALL CLEAR
250 CALL MAGNIFY(3)
270 CALL CHAR(40,"01030F3F7FFFFFFF",41,"
000000000010307",42,"00000000000000B0",
43,"0001071F3FFFFFFF",44,"00000000000001
07")
280 CALL CHAR(45,"071F7FFFFFFF",46,"
0000000001070F1F",47,"7FFFFFFF",48,"
000003070F3F7FFF",49,"030F1F7FFFFFFF
FF")
290 CALL CHAR(50,"00000000003070F",51,"
3F7FFFFFFF",52,"000000030F1F3FFF",
53,"1F3FFFFFFF",54,"00B0C0E0F0BFC
FE")
300 CALL CHAR(55,"000000C0E0F0CFC",56,"
BFCFEFFFFFFF",57,"00000000B0C0E0F0",
58,"F0CFCFEFFFFFFF",59,"0000000000B0C0
E0")
310 CALL CHAR(60,"E0F0CFCFEFFFFFFF",61,"
B0C0F0BFCFEFFFFFFF",62,"000000000000B0",
63,"0000000000000000",64,"E0C1B3070F1F3F
7F")
320 CALL CHAR(65,"FFFFFFF0E0C0B0",66,"
FFFFFFF0E0C0B0",67,"C0B103070F1F3F7F",
68,"8003070F1F3F7FFF",69,"0103070F1F3F7F
FF")
330 CALL CHAR(70,"FF0E0C0B0E0C0B0",71,"
FFFFFFF0E0C0B0",72,"FFFFFFF0E0C0B0",
73,"FFFFFFF0E0C0B0",74,"FEFEFCFB0E0C0
B1")
340 CALL CHAR(75,"8303070F0F1F3F7F",76,"
0F1F3F7F7FFF",77,"FBFB0E1C1C3B707",
78,"7F7F7F7F7F7F7F",79,"F1E3C3C7B0F1F
3F")
350 CALL CHAR(80,"F0E0C1B3070F1F3F",81,"
FFFFFFF0E0C0B0",82,"FFFFFFF0E0C0B0",
83,"C7B1F1F3F7F7FFF",84,"9F3F7F7F7FFF
FF")
360 CALL CHAR(85,"FEFCFB0E0C0B0",86,"
FEFEFCFB0E0C0B0",87,"FFFFFFF0E0C0B0",
88,"0F0F1F1F1F3F3F3F",89,"7F7F7F7F7FFF
FF")
370 CALL CHAR(90,"FBF0F0F0E0E0C0C1",91,"
FFFFFFF0E0C0B0",92,"C1B10303030707",
93,"070F0F0F1F1F1F1F",94,"3F3F3F3F7FFF
FF")
380 CALL CHAR(95,"FCFCFB0E0C0B0",96,"
E0C0C0B0B0B00000",97,"FBFB0E1C1C3B707",
98,"C3C3B1B1B1B1B1B1",99,"C3C3C3C3C3C3C3
C3")
390 CALL CHAR(100,"F3F3E7E7C7C7BFB",101,"
E7E7E7E7E7E7E7",102,"3F1F9FBFCFC7C7E
3",103,"E3F1F1F0FBFBFBFC")
400 CALL CHAR(104,"FCFCFB0E0C0B0",105,"
1F1F0F0F0707B3B",106,"FEFEFEFFFFFFF
F",107,"C1C0C0F0F0F0F0",108,"FFFFFFF7F
7F3F1F")
410 CALL CHAR(109,"1F0F0F07070301B1",110,"
FBFCFCFCFEFEFE",111,"B0B0C0C0C0E0F0F
0",112,"FFFFFFF7F7F3F1F1F",113,"0F0F07030
3010100")
420 CALL CHAR(114,"F0FBFBFCFCFCFE",115,"
0703B1C0E0F0FBFB",116,"FFFFFFF7F3F1F0
F",117,"703B1B0C0E0F0F0",118,"FFFFFFF7
F7F3F1F")
430 CALL CHAR(119,"FBFCFEFFFFFFF",120,"
FFFFFFF7F7F3F",121,"0F070301B0C0C0E
0",122,"F0FBFCFEFFFFFFF",124,"
C0E0F0FBFCFEFF",125,"1F0F07030100000
0",126,"B0C0E0F0FBFCFE",127,"3F1F0F070
3010000")
450 CALL CHAR(39,"FFFFFFF7F7F3F")
460 CALL CHAR(33,"0000000000000000",34,"
FFFCFB0E0C0B0",35,"FF7F3F1F0F070301")
470 CALL CHAR(131,"FFFFFFF00000",132,"
0000000000000000",133,"0000000000FBFBFB",
134,"FBFBFB0000000000")
480 CALL CHAR(135,"B0C0E0F0FBFCFEFF",136,"
FF3F1F0F07030100")
490 CALL CHAR(32,"0000001000000000")
500 FOR G=1 TO 13 : CALL COLOR(G,1,1)::
NEXT G
510 FOR G=1 TO 127 : READ Q,W,E : CALL
HCHAR(Q,W,E):: NEXT G
520 DATA 5,18,102,5,19,115,5,20,116,5,21
,61,5,22,62,5,11,40,5,12,80,5,13,72,5,14
,85,5,15,86,5,17,101
540 DATA 6,15,100,6,17,99,6,18,103,6,19,
104,6,20,117,6,9,42,6,10,53,6,11,69,6,12
,72,6,13,82,6,14,84
560 DATA 7,7,44,7,8,43,7,9,65,7,10,64,7,
11,72,7,12,81,6,21,118,6,22,60,6,23,59
580 DATA 7,19,105,7,20,119,7,21,121,7,22
,120,7,23,60,7,24,59,7,13,83,7,14,87,7,1
5,88,7,17,99
600 DATA 8,13,72,8,14,90,8,15,89,8,17,98
,8,19,107,8,20,108,8,6,46,8,7,45,8,8,66,
8,9,64,8,12,79
620 DATA 11,2,52,11,3,51,11,4,72,11,5,70
,11,6,69,8,21,122,8,22,125,8,23,72,8,24,
58,8,25,57
640 DATA 11,17,97,11,19,72,11,20,114,11,
```

```
21,113,11,9,73,11,10,75,11,13,96,11,14,9
4
660 DATA 10,3,50,10,4,49,10,5,72,10,6,70
,10,7,68,11,24,126,11,25,127,11,28,54
680 DATA 10,10,74,10,11,76,10,12,72,10,1
3,95,10,14,93,10,17,97
690 DATA 10,19,72,10,20,111,10,21,112,10
,22,72,10,23,124
700 DATA 9,5,48,9,6,47,9,7,71,9,8,67,9,1
1,77,7,18,106,10,24,125,10,27,54
720 DATA 9,12,78,9,13,91,9,14,92,9,17,97
,9,19,110,9,20,109
730 DATA 9,21,72,9,22,123,9,23,125,9,24,
72,9,25,56,9,26,55
750 DATA 14,20,72,13,11,133,14,11,134,15
,13,34,15,3,34,14,7,72,15,7,72,14,9,34,1
5,8,34
820 DATA 15,27,35,15,28,72,15,25,35,13,2
0,97,15,21,35,13,23,133,14,23,134,12,27,
131,13,27,132
840 GOSUB 2030
850 CALL COLOR(2,16,2,3,16,2,4,16,2,5,16
,5,6,16,5,7,16,5,8,16,5,9,16,5,10,16,5,1
1,16,5,12,16,5)
860 CALL COLOR(1,5,2,13,16,5,14,16,5)
870 CALL HCHAR(12,3,131):: CALL HCHAR(13
,3,132):: CALL HCHAR(13,15,135):: CALL H
CHAR(14,15,136)
880 CALL HCHAR(12,27,131):: CALL HCHAR(1
3,27,132)
881 CALL MUSIQUE
920 FOR I=1 TO 11 : PRINT : NEXT I
930 CALL MAGNIFY(4)
940 CALL CHAR(116,"00001000000000000000
000000000000000000000000000000000000
00")
950 FOR U=4 TO 27 : CALL SPRITE(8U,116,
INT(RND*16)+1,INT(RND*200)+1,INT(RND*200
)+1,-7,0):: CALL SOUND(-1,1000+RND*1000,
0):: NEXT U
960 CALL HCHAR(5,1,32,640)
970 CALL HCHAR(1,30,72,3):: CALL VCHAR(2
,31,72,2):: CALL HCHAR(4,30,72,3)
980 CALL CHARSET
990 CALL CHAR(33,"0000000000000000",34,"
FFFCFB0E0C0B0",35,"FF7F3F1F0F070301")
1000 CALL CHAR(97,RPT$(F",16),131,"FFFF
FFFFFF0000",132,"0000000000000000",133,"
0000000000FBFBFB",134,"FBFBFB0000000000")
1010 CALL CHAR(135,"B0C0E0F0FBFCFEFF",13
6,"FF3F1F0F07030100",72,RPT$(F",16)::
CALL COLOR(1,5,2,13,16,5,14,16,5,6,16,5,
9,5,16)
1020 CALL CHAR(40,"0000000000FF97F3F030
10000000000000001E3362FEFFFB3C2FE0100000
000")
1030 CALL CHAR(36,"000FBDF6E7DEF7E3FEF
D3F0000000001CFF7F626A6266EAF7F0F000
00")
1040 CALL CHAR(100,"0000C0FF7F22EE6EEA
22FFFFC10000000000C0FF7F3E7E7E7E7E7E7E
0000")
1050 CALL CHAR(104,"0000000000B0C0F0FEE0
C0FCFF00000000000000000000000000000000
0000")
1060 CALL SPRITE(81,40,4,100,250)
1070 CALL MOTION(81,0,-5)
1080 FOR G=1 TO 200 : NEXT G
1090 CALL SPRITE(82,36,14,100,250,0,-5)
1100 FOR G=1 TO 210 : NEXT G
1110 CALL SPRITE(83,100,14,98,250,0,-5)
1120 FOR G=1 TO 210 : NEXT G
1130 CALL SPRITE(84,104,14,98,250,0,-5)
1140 CALL COINC(83,100,10,12,F):: IF F=-
1 THEN 1160
1150 GOTO 1140
1160 !
1170 CALL CHAR(108,"007F7B7DFEC7BEDEF7E
C27F3F0F000000B0EFFFFF716D757D7BFOFFC701
0000")
1180 CALL CHAR(112,"000003BFFFFB8A8B8BA
BAFF9E0000000000CFF7F7B8ADBD9DADFF7F00
0000")
1190 CALL CHAR(140,"00000000CFFA2EEA4AE
AF3E0000000000000000000000000000000000
0000")
1200 CALL PATTERN(2,108,83,112,84,140)
1210 FOR H=1 TO 500 : NEXT H
1220 CALL COINC(81,100,10,12,D):: IF D=-
1 THEN 1230 ELSE 1220
1230 CALL COLOR(2,16,1,3,16,1,4,16,1,5,1
6,1,7,16,1,8,16,1,10,16,1,11,16,1,11,16,1)
: CALL L DELSPRITE(ALL)
1240 DISPLAY AT(10,2):"PRESS 1 OR JOYSTI
K(11)->" : DISPLAY AT(12,2):"PRESS 2 OR
JOYSTIK(11)<->"
1250 DISPLAY AT(20,1):"VOTRE SELECTION ?"
1251 CALL CHAR(32,"0000001000000000")
1260 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL KEY(O,K,L)
1270 IF K=49 OR X=4 THEN 1300
1280 IF K=50 OR X=4 THEN 1930
1290 GOTO 1260
1300 !
1310 CALL HCHAR(6,1,32,608)
1320 T="REGLE DU JEU"
1330 W=9 : Y=1
1340 FOR T=W+4 TO W STEP -1
1350 IF Y=13 THEN 1430
1360 CALL SOUND(-1000,110,30,110,30,3000
-100*(T-5),30,-8,0+(T-W))
1370 CALL HCHAR(B,T,ASC(SEG$(T,Y,1)))
1380 CALL HCHAR(8,T+1,32)
1390 NEXT T
1400 Y=Y+1
1410 W=W+1
1420 GOTO 1340
1430 A="LE BUT DU JEU EST DE SAUVER" :
W=10
1440 CALL CHAR(59,"0042424242E424200")
1450 GOSUB 1980
1460 A="UNE VILLE DES GRIFFES DES" : W
=12 : GOSUB 1980
1470 A="UBNAUG:TS." : W=14 : GOSUB 19
80
```

```
1480 A="POUR CELA VOUS DISPOSEZ " : W=
16 : GOSUB 1980
1490 A="D UN ENGIN DE LA DERNIERE" : W
=18 : GOSUB 1980
1500 A="GENERATION.IL SE NOMME " : W=
20 : GOSUB 1980
1510 A=" [AVENGER I]" : W=22 : GO
SUB 1980
1520 CALL WAIT
1530 A="-1-ETAPE:" : W=10 : GOSUB 198
0
1540 A="VOUS DEVEZ PASSER ENTRE 2" : W
=12 : GOSUB 1980
1550 A="PILIERI QUI ARRIVE SUR VOUS" :
W=14 : GOSUB 1980
1560 A="SI VOUS LES TOUC:EZ OU" : W=16
: GOSUB 1980
1570 A="SI VOUS PASSEZ A COTE" : W=18
: GOSUB 1980
1580 A="VOUS EXPLOSEREZ." : W=20 : GO
SUB 1980
1590 CALL WAIT
1600 A="-2-ETAPE"
1610 W=10 : GOSUB 1980
1620 A="VOUS DEVEZ EVITER DES " : W=12
: GOSUB 1980
1630 A="RO:ERS." : W=14 : GOSUB 1980
1640 CALL WAIT
1650 A="-3-ETAPE"
1660 W=10 : GOSUB 1980
1670 A="VOUS DEVEZ EVITER LES" : W=12
: GOSUB 1980
1680 A="VAISSEAUX ENNEMIS QUI " : W=14
: GOSUB 1980
1690 A="FONCENT SUR VOUS" : W=16 : GO
SUB 1980
1700 CALL WAIT
1710 A="-4-ETAPE"
1720 W=10 : GOSUB 1980
1730 A="DES :ABITANTS DE LA VILLE" : W
=12 : GOSUB 1980
1740 A="ONT REUSSI A FU:IR ET SE " : W=
14 : GOSUB 1980
1750 A="DIRIGENT VERS VOUS." : W=16 :
GOSUB 1980
1760 A="VOUS DEVEZ LES TOUC:ER" : W=18
: GOSUB 1980
1770 A="AVEC VOTRE AVENGER I" : W=20 :
GOSUB 1980
1780 A="SI, A LA FIN DE L ETAPE,VOUS" :
W=22 : GOSUB 1980
1790 CALL WAIT
1800 A="N AVEZ PAS TOUC:E 4 :OMMES" :
W=10 : GOSUB 1980
1810 A="VOUS EXPLOSEREZ."
1820 W=12 : GOSUB 1980 : CALL WAIT
1830 A="-5-ETAPE" : W=10 : GOSUB 1980
1840 A="IDEM QUE -1- ETAPE" : W=16 :
GOSUB 1980
1850 CALL WAIT
1860 A="-6-ETAPE" : W=10 : GOSUB 1980
1870 A="VOUS DEVEZ DETRIRE LA " : W=1
2 : GOSUB 1980
1880 A="FUSEE QUI TENTE DE FU:IR" : W=1
4 : GOSUB 1980
1890 A="BOUTON TIR POUR TIRER" : W=16
: GOSUB 1980
1891 A="SI LA FUSEE TOUC: E LE :AUT" :
W=18 : GOSUB 1980
1892 A="DE L ECRAN,VOUS RECOMMENCE-" :
W=20 : GOSUB 1980
1893 A="REZ TOUT AVEC 0 PTS" : W=22 :
GOSUB 1980
1900 CALL WAIT
1901 A="MAIS LES VIES NE C:ANGENT" : W
=10 : GOSUB 1980
1902 A="PAS." : W=12 : GOSUB 1980
1903 CALL WAIT
1910 A="BONNE C:ANCE" : W=15 : GOSUB
1980
1920 FOR H=1 TO 1200 : NEXT H
1930 PRINT : : : : : : : : : : : : :
: : : : : : : : : : : : : : : : : : :
: : : : : : : : : : : : : : : : : : :
: : : : : : : : : : : : : : : : : : :
1940 CALL CHAR(59,"00424242E424200")
1950 PRINT "C:ARGEMENT DE LA 2E PARTIE"
1960 PRINT :
1970 RUN "CSI"
1980 FOR X=28 TO 1 STEP -1
1990 DISPLAY AT(W,X):SEG$(A,1,28-X)
2000 CALL SOUND(-1,-1,10)
2010 NEXT X
2020 RETURN
2030 FOR G=1 TO 19 : READ Q,W,E,R : CA
LL HCHAR(Q,W,E,R):: NEXT G
2040 DATA 8,10,72,2,11,7,72,2,11,11,72,2
,11,22,72,2,11,26,72,2,10,8,72,2,10,25,7
2,2
2050 DATA 9,9,72,2,12,10,72,3,15,10,72,3
,12,18,72,3,15,18,72,3,12,22,72,3,15,22,
72,3
2060 DATA 12,26,72,3,13,26,72,3,14,27,13
2,2,19,15,72,5,23,15,72,5
2070 FOR G=1 TO 26 : READ Q,W,E,R : CA
LL VCHAR(Q,W,E,R):: NEXT G
2080 DATA 5,16,72,7,9,15,72,3,8,18,72,4,
12,3,97,3,12,2,72,4,12,4,72,4,12,5,97,3,
12,6,72,3
2090 DATA 12,8,72,3,12,7,97,2,12,9,97,2,
12,10,72,4,13,12,97,2,12,13,97,3,12,14,7
2,4,12,16,72,4
2100 DATA 12,15,97,4,12,17,97,4,12,18,72
,4,13,19,97,2,12,21,97,3,12,22,72,4,13,2
4,97,2
2110 DATA 12,25,97,3,12,26,72,4,20,17,72
,3
2120 RETURN
2130 SUB WAIT
2140 DISPLAY AT(24,1)BEEP:"APPUYER SUR (
B) OU TIR"
2150 CALL KEY(O,L,0):: IF L=71 THEN 2180
2160 CALL KEY(1,J,H):: IF J=18 THEN 2180
2170 GOTO 2150
2180 CALL HCHAR(10,1,32,480)
2190 SUBEND
32000 SUB MUSIQUE
```

```
32001 DATA 349,4,349,4,392,4,330,6,349,2
,392,4,440,4,440,4,466,4,440,6,392,2,349
,4
32002 DATA 392,4,349,4,330,4,349,12
32003 DATA 523,4,523,4,523,4,523,6,466,2
,440,4,466,4,466,4,466,4,440,2,392
,4,440,4
32004 DATA 466,2,440,2,392,2,349,2,440,6
,466,2,523,4,587,2,523,1,466,1,440,4,392
,4,349,12
32010 FOR I=1 TO 42
32011 READ F1,D
32012 F2=3*F1
32013 F3=F1/2
32014 D=D+175
32015 CALL SOUND(D,F1,2,F2,8,F3,8)
32017 CALL KEY(O,H,J):: IF H=71 THEN 320
29
32018 CALL KEY(1,S,D):: IF S=18 THEN 320
29
32019 NEXT I
32020 RESTORE 32001
32022 GOTO 32010
32029 SUBEND
```

LISTING 2

```
1 CALL CHARSET
10 CALL CLEAR : CALL SCREEN(2)
20 CALL MAGNIFY(3)
21 MI=0
30 CALL COLOR(9,16,1,10,16,1,11,16,4,12,
16,4,13,4,1)
40 CALL CHAR(96,"03070F0F1F1F1F1F",97,"0
0B0C0E0E0F0F0",98,"FBFBFBFBFBFCFCFC",1
00,"FEFEFDFFDFBFFF")
50 CALL CHAR(101,RPT$(F",16),102,"FOFEF
FFFFFFF",103,"1F07C0FEFFFFFF",104,"
FFFF3F00FBFFFFFF",105,"FFFFFFF07FFFFFFF
")
60 CALL CHAR(106,"FFFFFFF0C0FFFF",107,"
FFFF7FFFFFFF",109,"FFFDFFCFCFCFF")
61 CALL CHAR(125,"000000000000103",126,"
0000000000000FB")
70 CALL CHAR(112,"E0F0BFCFCFEFF",113,"
000101030303070",114,"070707070707070F
",115,"0F1F1F1F3F3F7FFF")
80 CALL CHAR(116,"FCFCFCFCFCFCFCFC",117,"
3F3F3F3F7FFF",118,"00000000F1F3F3F
",119,"00000000E0F0F0",120,"F0FBFBFCFC
FEFF")
90 CALL CHAR(121,"000000000000E0",122,"
3F3F3F3F7F7F7F",128,"00000000E7FFFFF
",129,"00000000071F1F3F",130,"00003C3E7
7FFFF")
91 CALL CHAR(124,"000000B0C07FFFF")
100 CALL CHAR(131,"0000000000FCFE",132,"
0000000000003FFF",133,"00B0B0C0FBFBFB
E",134,RPT$(F",16))
110 CALL CHAR(136,"B0B0B0B0B0B0B0B0F7F3F
B1D1F0B000000000000000070F0E0C0C0C000
000")
120 CALL CHAR(140,"7F7F63E3FFFFFEFCF0E00
0000000000FFF1B1BFFF0F070301000000000
000")
121 CALL HCHAR(1,1,32,256)
131 FOR I=3 TO 32 STEP 18
140 CALL HCHAR(9,1+2,96):: CALL HCHAR(9,
1+3,97):: CALL HCHAR(10,1,129):: CALL HC
HAR(10,1+1,128):: CALL HCHAR(10,1+2,122)
141 CALL HCHAR(10,1+3,98)
150 CALL HCHAR(10,1+5,130):: CALL HCHAR(
10,1+7,132):: CALL HCHAR(10,1+8,131)
160 CALL HCHAR(11,1,113):: CALL HCHAR(11
,1+1,112):: CALL HCHAR(11,1+2,101):: CAL
L HCHAR(11,1+3,116):: CALL HCHAR(11,1+4,
118)
170 CALL HCHAR(11,1+5,119):: CALL HCHAR(
11,1+6,125):: CALL HCHAR(11,1+7,126):: C
ALL HCHAR(11,1+8,134):: CALL HCHAR(11,1+
9,133)
180 CALL HCHAR(12,1,114):: CALL HCHAR(12
,1+1,100):: CALL HCHAR(12,1+2,101):: CAL
L HCHAR(12,1+3,109):: CALL HCHAR(12,1+4,
117)
190 CALL HCHAR(12,1+5,106):: CALL HCHAR(
12,1+6,107):: CALL HCHAR(12,1+7,101):: C
ALL HCHAR(12,1+8,124):: CALL HCHAR(12,1+
9,121)
200 CALL HCHAR(13,1,115):: CALL HCHAR(13
,1+1,101,3):: CALL HCHAR(13,1+4,102):: C
ALL HCHAR(13,1+5,103):: CALL HCHAR(13,1+
6,104)
210 CALL HCHAR(13,1+7,105):: CALL HCHAR(
13,1+8,101):: CALL HCHAR(13,1+9,120)
220 NEXT I
230 SC=0 : CALL SPRITE #10,140,5,81,66,
#11,136,5,81,81)
231 CALL CHAR(110,"000000000000103",111
,"0000000000000FB")
240 CALL HCHAR(13,14,101,6):: CALL HCHAR
(12,14,101,4):: CALL HCHAR(13,13,115)::
CALL HCHAR(13,20,120)
250 CALL HCHAR(12,20,121):: CALL HCHAR(1
2,19,124):: CALL HCHAR(12,18,101)
260 CALL HCHAR(12,13,114):: CALL VCHAR(1
1,1,134,3):: CALL VCHAR(11,2,134,3)
270 CALL VCHAR(12,31,134,2):: CALL VCHAR
(12,32,134,2)
280 CALL CHAR(88,RPT$(F",16),89,"FFFFFF
F00000000",90,"FF000000000000FF")
290 CALL CHAR(80,RPT$(F",16))
300 CALL HCHAR(14,1,90,32):: CALL HCHAR(
15,1,89,64):: CALL HCHAR(17,1,88,32):: C
ALL HCHAR(18,1,80,32):: CALL HCHAR(19,1,
88,64)
310 CALL HCHAR(21,1,80,96)
320 C1=5 : C2=16 : CALL COLOR(8,C1,C2,
7,C2,C1)
330 CALL CHAR(72,"010000000000000000")
331 CALL COLOR(6,8,1)
332 RANDOMIZE
```


OUBLIETTES

Vivez les aventures d'un brave sonneur de cloches, en quête de clés réparties dans les oubliettes d'un château, gardé par Gégène le monstre des murailles (qui fera rien qu'à vous embêter!).

Jean-Paul GALLET

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



ORIC/ATMOS

UN CONNARD
AVERTI N'EST
PAS PLUS AVANCÉ.



SUITE DU N° 119

```
14020 W=W+WM:PLOTW,Z,"1111":RETURN
14499 REM NAVETTE+BONHOMME
14500 PLOTW,Z,"":PLOTA,B,M
14510 IFW=MWTHENWM=-WM:MW=MW+(WH*W
M)
14520 W=W+WM:PLOTW,Z,"1111":A=A+WM
:M=SCRN(A,B):PLOTA,B,C#:RETURN
14999 REM LIANE SEULE
15000 IF SCR(A,B-1)=105THEN15500
15010 PLOTW,Z,32
15020 IFW=MWTHENWM=-WM:MW=MW+(WH*W
M)
15030 W=W+WM:PLOTW,Z,"1":RETURN
15499 REM LIANE+BONHOMME
15500 PLOTW,Z,32:PLOTA,B,M
15510 IFW=MWTHENWM=-WM:MW=MW+(WH*W
M)
15520 W=W+WM:PLOTW,Z,"1":A=A+WM:M=
SCRN(A,B):PLOTA,B,C#
15530 POKE#20A,239:RETURN
15999 REM CORDE V
16000 FORJ=1TO8:PLOTA-1,B,7:PLOTA,
B,106
16010 B=B+1:NEXTJ:M=32:PLOTA,B-1,1
07
16020 PLOTG,G,MF:PLOTA+1,B,E:G=G+B
:MF=SCRN(F,G):PLOTG,G,111:RETURN
16499 REM CORDE ^
16500 M=32:FORJ=1TO8:PLOTA-1,B,7:P
LOTA,B,M:B=B-1:PLOTA-1,B,E:PLOTA,B
,C#
16510 NEXTJ:PLOTA,B-1,"J"
16520 PLOTG,G,MF:G=G-B:MF=SCRN(F,G
):PLOTG,G,111:RETURN
16999 REM 2EME ASCENSEUR SEUL
17000 PLOTY-1,X,E:PLOTY,X,""
17010 IFX=MXTHENXM=-XM:MX=MX+(XH*X
M)
17020 X=X+XM:Y=Y+XM:PLOTY-1,X,2:PL
OTY,X,"1111":RETURN
17499 REM 2EME ASCENSEUR+BONHOMME
17500 PLOTG,G,MF:PLOTA,B,M:PLOTY-1
,X,E:PLOTY,X,""
17510 IFX=MXTHENXM=-XM:MX=MX+(XH*X
M)
17520 X=X+XM:B=B+XM:Y=Y+XM:A=A+XM:
G=G+XM
17530 PLOTY-1,X,2:PLOTY,X,"1111":M
=SCRN(A,B):PLOTA,B,C#
17540 MF=SCRN(F,G):PLOTG,G,111:RET
URN
17750 FORI=8+QT020+Q:PLOT6+1,I,2:P
LOT11+I,I,E:NEXTI:RETURN
17999 REM 3EME ASCENSEUR SEUL
18000 PLOTW-1,X,E:PLOTW,X,""
18010 IFX=MXTHENXM=-XM:MX=MX+(XH*X
M)
18020 X=X+XM
18030 IFW=MWTHENWM=-WM:MW=MW+(WH*W
M)
18040 W=W+WM:PLOTW-1,X,2:PLOTW,X,"
1111":RETURN
18499 REM 3EME ASCENSEUR+BONHOMME
18500 PLOTG,G,MF:PLOTA,B,M:PLOTW-1
```

```
,X,E:PLOTW,X,""
18510 IFX=MXTHENXM=-XM:MX=MX+(XH*X
M)
18520 X=X+XM:B=B+XM:G=G+XM
18530 IFW=MWTHENWM=-WM:MW=MW+(WH*W
M)
18540 W=W+WM:A=A+WM
18550 PLOTW-1,X,2:PLOTW,X,"1111":M
=SCRN(A,B):PLOTA,B,C#
18560 MF=SCRN(F,G):PLOTG,G,111:RET
URN
18750 FORI=1+QT04+Q:PLOT14-1,11+I,
2:PLOT22-1,16+I,E:PLOT17+I,11+I,E
18760 PLOT9+I,16+I,2:NEXTI:PLOT9,1
6,2:RETURN
19999 REM CHOIX
20000 PAPERD:INKD:CLS:L#=CHR$(27):
PRINTSPC(10)L#CHR$(4)*J*L#Aa OUBL
IETTES a"
20010 FORI=1TO9:PRINT:NEXT
20020 PRINTL#"J"SPC(4)L#EJ"SPC(10
)L#FS"SPC(10)L#GE"CHR$(4)
20030 FORI=1TO6:PRINT:NEXT
20040 PRINTSPC(3)L#DJEU "L#"
ESCORES "L#FEXPLICATIONS"
20050 GETT#
20060 IFT#="J"THEN22000
20070 IFT#="S"THEN24000
20080 IFT#="E"THEN26000
20090 GOTO20050
21999 REM CHOIX JEU
22000 VI=5:SC=0:TB=0:B0=0
22500 GOSUB12000:TB=TB+1:SC=SC-B0+
TB*100:IFSC<OTHENSC=0
22510 B0=0:GOTO20050
22999 REM GAME OVER
23000 PLAY7,0,0,0:FORI=11TO1STEP-1
:MUSIC1,4,1,7:WAIT10:NEXT:PING
23010 PLOT13+Q,13,14:PLOT13+Q,14,1
4:PLOT14+Q,13,E:PLOT14+Q,14,E
23020 PLOT15+Q,13,"C'EST FOUTU":PL
OT15+Q,14,"C'EST FOUTU":PLOT26+Q,1
3,8
23030 PLOT26+Q,14,8:PLAY6,1,1,0:S0
UND2,500,10:WAIT5:SOUND2,100,10:WA
IT5
23040 SOUND2,1000,10:WAIT5:PLAY0,0
,0,0:WAIT250
23099 REM TEST SCORE
23100 I=0:REPEAT:IFSC>TS(I)THENPUL
L:GOTO23200
23110 I=I+1:UNTILI=9:GOTO20000
23199 REM NOM
23200 PLOT15+Q,13," VOTRE NOM ":PL
OT15+Q,14," VOTRE NOM "
23210 WAIT150:PLOT15+Q,13,"gggggggg
gggg":PLOT15+Q,14,"gggggggggggg":GE
TT#
23220 NM#="" :REPEAT:GETT#:T=ASC(T#
):IFT=127THENT#="" :NM#="" :GOTO2325
0
23230 IFT=13THEN23300
23240 IFT<32ORT=125THEN23270
23250 NM#="NM#+T#":PLOT15+Q,13,"gggg
gggggggg":PLOT15+Q,14,"gggggggggggg"
23260 PLOT15+Q,13,NM#:PLOT15+Q,14,
NM#
23270 UNTILLEN(NM#)=11
23299 REM CLASSEMENT
```

```
23300 FORJ=9TO1+1STEP-1:TS(J)=TS(J
-1):TS(J)=TS(J-1):NEXTJ
23310 TS(1)=SC:TS(1)=NM#
23999 REM TABLEAU DES SCORES "
24000 CLS:PRINTL#CHR$(4)*J*L#T*L#
"C"
*** LES MEILLEURS ***"C
HR$(4)
24010 E=INT(RND(1)*6)+1:FORI=DT09:
PLOTQ,4+I*2,E:PLOT3+Q,4+I*2,TS(I)
24020 PLOT33-LEN(STR$(TS(1)))+Q,4+
I*2,STR$(TS(I))
24025 PLOT33-LEN(STR$(TS(1)))+Q,4+
I*2,E
24030 E=E+1:IFE=7THENE=1
24040 NEXTI:PLOTQ,25,20:PLOTQ,26,2
0
24050 PLOT1+Q,25,"QUAND VOUS EN AV
EZ MARRE,"
24060 PLOT10+Q,26,"APPUYEZ SUR LA
BARRE (V.HUGO)"
24070 GETT#:IFT#="" THEN2000ELSE2
4070
25999 REM EXPLIC
26000 CLS:CALL#8800:E=4:INKE:PRINT
SPC(11)L#CHR$(4)*J*L#Am OUBLIETTE
S n"CHR$(4)
26010 PLOT11+Q,7,"bb bb bb
bb"
26020 PLOTQ,8,6:PLOT3+Q,8,"abbbbbb
bcabbbcbabbbcbabbbcb":PLOT3
7+Q,8,E
26030 FORI=12TO20STEP4:PLOTQ,1,6:P
LOT3+Q,I,"abbbbbbcbabbbcbabbbcb"
26040 PLOT37+Q,I,E:NEXTI
26050 PLOTQ,24,6:PLOT1+Q,24,"aaabb
bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbccc"
26060 GOSUB28000:C#=""
26070 L#=#+*VOUS ETES DANS UN CHA
TEAU TRUFFE D'OUBLIETTES "
26080 J=10:GOSUB26500
26090 L#=#+*ET HANTE PAR GEGENE L
E MONSTRE DES MURAILLES "
26100 J=14:GOSUB26500
26110 L#=#+*POUR OBTENIR LA CLEF
QUI VOUS DONNERA ACCES "
26120 J=18:GOSUB26500
26130 L#=#+*AU NIVEAU SUIVANT FAI
TES TINTER LES CLOCHES "
26140 J=22:GOSUB26500
26150 L#=#+*SITUEES DANS LES TOUR
S "
26160 J=10:GOSUB26500
26170 L#=#+*UTILISEZ LES FLECHES
POUR VOUS DEPLACER "
26180 J=14:GOSUB26500
26190 L#=#+*LA BARRE POUR SAUTER
"
26200 J=18:GOSUB26500
26210 L#=#+*ET 'I' POUR FAIRE UNE
PAUSE "
26220 J=22:GOSUB26500
26230 WAIT100:GOTO20000
26500 PLOT9+Q,J,5:PLOT31+Q,J,E
26510 FORI=1TOLEN(L#):PLOT10+Q,J,M
ID$(L#,I,20)
26520 WAIT10:NEXTI
26530 RETURN
```

```
26999 REM S/PROG TABLEAUX
27000 CALL#8800:CLS:INKE:CT=3
27010 PRINTL#CHR$(4)*J*L#T*L#C T
ABLEAU : "TB:SPC(15-2*Q)" m : "
27020 POKE48036,48+VI:POKE48076,48
+VI
27030 FORI=1TO25:PRINT:NEXT
27040 PRINTL#"J*L#T*L#C SCORE : "
L#"B":SPC(12)L#CTEMPS : "L#"B":CHR
$(4):
27050 PLOT11+Q,25,STR$(SC):PLOT11+
Q,26,STR$(SC)
27060 PLOT31+Q,25,STR$(B0)+* " :PLO
T31+Q,26,STR$(B0)+* "
27070 POKE#20A,251:RETURN
27999 REM S/PROG TOURS ET ECHELLES
28000 B=23:G=24:M=SCRN(A,B):MF=SCR
N(F,G)
28010 FORI=8TO20STEP4:FORJ=6+QT034
+QSTEP7
28020 IFSCRN(J,I)=33THEN28040
28030 IFSCRN(J,I)=104THEN28060ELSE
28080
28040 PLOTJ,I,32:FORK=1TO3:PLOTJ-1
,I+K,33:PLOTJ,I+K,E:PLOTJ+1,I+K,33
:NEXTK
28050 GOTO28080
28060 FORK=1TO3:PLOTJ-2,I+K,33:PLO
TJ-1,I+K,7:PLOTJ,I+K,104:PLOTJ+1,I
+K,E
28070 PLOTJ+2,I+K,33:NEXTK
28080 NEXTJ,I
28090 FORI=3+QT031+QSTEP28
28100 PLOTI,3,"!d'd'd!":PLOTI,4,"e
!!!!!"
28110 FORJ=5TO7:PLOTI+1,J,"! !":
PLOTI+6,J,E:NEXTJ
28120 PLOTI+2,5,1:PLOTI+3,5,"p":PL
OTI+4,5,E:NEXTI
28130 PLOT10+Q,3,0:PLOT13+Q,3,"APP
UYEZ SUR 'R'":PLOT29+Q,3,E
28140 CALL#802:RETURN
29999 REM CARACTERES
30000 RESTORE:FORI=46344TO46351
30010 READD:POKEI,DT:NEXT
30020 FORI=46856TO46899
30030 READD:POKEI,DT:NEXT
30040 RETURN
30095 DATA47,47,0,61,61,61,0
30100 DATA47,47,47,0,61,61,61,0
30105 DATA47,47,47,0,61,61,61,0
30110 DATA47,47,47,0,61,61,61,0
30115 DATA0,0,0,0,61,61,61,0
30120 DATA47,47,15,0,5,1,1,0
30125 DATA63,47,46,0,56,48,32,0
30130 DATA0,0,0,0,0,0,0,63
30135 DATA63,33,63,33,63,33,63,33
30140 DATA12,4,8,12,12,8,4,12
30145 DATA12,4,8,12,12,8,4,12
30150 DATA12,4,8,12,12,8,4,12
30155 DATA63,14,27,49,49,27,14,63
30160 DATA12,12,9,30,44,14,26,19
30165 DATA12,12,36,30,13,28,22,50
30170 DATA30,45,45,63,51,33,30,0
30175 DATA4,14,14,31,31,31,4,4
30180 DATA4,14,14,31,31,31,4,4
30185 DATA14,17,14,4,4,4,12,12
```

CBM 64

Suite de la page 2

```
2010 PRINT"#####V% /,./% /-&%%
↑"
2015 GETA#:IFR#="0"THEN3000
2020 IFR#<"N"THEN2015
2030 POKEV+21,0:POKE53272,21:PRINT
"J":END
2040 :
3000 PRINT"####"
3010 FORI=0TO15
3020 PRINT"###"
":NEXT
3030 POKE190,0:POKE170,0:POKE171,0
:SC=0:GOTO310
3050 :
4000 REM GAGNE
4001 :
4005 R$(1)="*/- %%- :!&(%). #*
/%"
4010 R$(2)="*/- :*/- %(%,##%,"
4020 R$(3)="<)>,%%&-% #!#>(/,
"
4030 R$(4)="*%#&%&% %% :*/- %(&+*%:/%
,="
4040 R(1)=5:R(2)=7:R(3)=9:R(4)=11
4050 S(1)=2:S(2)=4:S(3)=3:S(4)=2
4060 C(1)=6:C(2)=2:C(3)=2:C(4)=2:P
H=4
4070 GOSUB10100:RETURN
4071 :
4500 REM PERDU
4501 :
4502 ONNIGOTO4600,4620,4640,4680,4
700,4720
4600 R$(1)=":!&(%). (&)"!"+CHR$(34
```

```
)+"%="
4610 S(1)=5:GOTO4800
4620 R$(1)="#%-%. +!- %,%&"+CHR$(3
4)+"%="
4630 S(1)=4:GOTO4800
4640 R$(1)="*/- %(/% :*/- /) %/="
4650 S(1)=4:GOTO4800
4680 R$(1)=CHR$(34)+":!* #! :&%
,="
4690 S(1)=6:GOTO4800
4700 R$(1)="+!- (!' $/ .*/.="
4710 S(1)=5:GOTO4800
4720 R$(1)="*/- %,%- -/+,%="
4730 S(1)=5
4800 R(1)=13:C(1)=6:PH=1
4810 GOSUB10100:RETURN
5000 :
5001 REM CONSTRUCTION DES MURS
5002 :
5050 IFNI>3THENPOKEV+29,0:POKE2,21
6:GOTO5100
5060 POKEV+29,8:POKE2,193
5100 PRINT"#####A@A@A@A@A@A@A@A@A@A@
A@A@A@A@A@"
5110 PRINT"#####B@A@A@A@A@A@A@A@A@A@
A@A@A@A@A@"
5120 PRINT"#####C@A@A@A@A@A@A@A@A@A@
A@A@A@A@A@"
5130 IFNI=10RNI=4THENRETURN
5140 PRINT"#####D@A@A@A@A@A@A@A@A@A@
A@A@A@A@A@"
5150 PRINT"#####E@A@A@A@A@A@A@A@A@A@
A@A@A@A@A@"
5160 IFNI=20RNI=5THENRETURN
5170 PRINT"#####F@A@A@A@A@A@A@A@A@A@
A@A@A@A@A@"
5180 PRINT"#####G@A@A@A@A@A@A@A@A@A@
A@A@A@A@A@"
5200 RETURN
5999 :
10000 :
10001 REM PRESENTATION
```

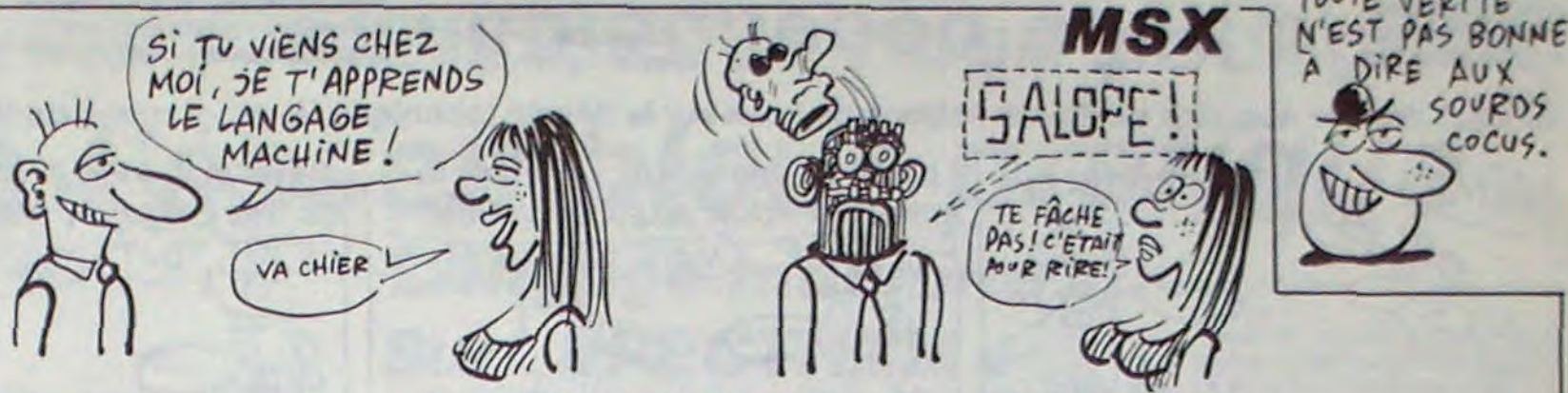
```
10002 :
10005 PRINT"J":POKE53280,5:POKE532
81,11
10010 PRINT"#####I@A@A@A@A@A@A@A@A@A@
I@A@A@A@A@"
10050 PRINT"#####TAB(16)"+,%-%,%
%":
10080 PRINT"#####JKRSNO
JK?Z[VWRS#####LMTUPLM
EJXYTU"
10100 POKEW1,0:POKEV1,15:POKEA1,0:
POKES1,240
10270 :
10280 FORT=1TOPH
10290 L=LEN(R$(T)):X=0
10300 FORK=1TOL/2
10310 X=X+1
10320 T(1)=X:T(2)=L-X+1
10330 FORU=1TO2
10350 L#=#+MID$(R$(T),T(U),1)
10360 FORJ=24TOR(T)STEP-2
10500 IFL#="" THEN10530
10510 GOSUB10550
10520 POKE1024+S(T)+T(U)+40#J,32
10530 NEXT:GOSUB10550:POKEW1,16
10540 NEXT:NEXT:NEXT
10545 IFJEU=1THENRETURN
10546 GOTO11000
10550 POKE1024+S(T)+T(U)+40#J,ASC(
L#)
10560 POKE55296+S(T)+T(U)+40#J,C(T
)
10565 POKEW1,17:POKEH1,J#5
10570 RETURN
10601 :
11000 POKEV1,15
11050 POKEA1,72:POKES1,240
11055 POKEA2,34:POKES2,170
11060 POKEA3,40:POKES3,240
11100 POKEW1,32:POKEW2,32:POKEW3,1
6
11110 READD:IFD=0THEN12000
```

```
11120 READX1,Y1,X2,Y2,X3,Y3
11130 IFX1THENPOKEL1,X1:POKEH1,Y1:
POKEW1,33
11140 IFX2THENPOKEL2,X2:POKEH2,Y2:
POKEW2,33
11150 IFX3THENPOKEL3,X3:POKEH3,Y3:
POKEW3,17
11160 FORT=0TOD#.6:NEXT
11165 IFJEU=1THEN11200
11170 IF(PEEK(56320)AND16)<>16THEN
PRINT"J":POKEV1,0:POKEW1,0:POKEW2,
0:POKEW3,0:RETURN
11200 GOTO11100
12000 IFJEU=1THENRETURN
12010 RESTORE:FORT=0TO1000:NEXT:GO
TO11110
12011 :
50000 REM MUSIQUE
50001 :
50320 DATA375,94,32,63,19,216,12
50330 DATA125,214,28,63,19,159,9
50340 DATA500,94,32,63,19,216,12
50350 DATA375,94,32,63,19,216,12
50360 DATA125,214,28,63,19,159,9
50370 DATA500,94,32,63,19,216,12
50380 DATA250,75,34,154,21,147,8
50390 DATA250,94,32,63,19,216,12
50400 DATA250,214,28,63,19,159,9
50410 DATA250,75,34,63,19,159,9
50420 DATA1000,94,32,63,19,216,12
50430 DATA375,94,32,63,19,216,12
50440 DATA125,214,28,63,19,159,9
50450 DATA500,94,32,63,19,216,12
50460 DATA375,94,32,63,19,216,12
50470 DATA125,214,28,63,19,159,9
50480 DATA500,94,32,63,19,216,12
50490 DATA250,75,34,154,21,147,8
50500 DATA250,94,32,63,19,216,12
50510 DATA250,214,28,63,19,159,9
50520 DATA250,75,34,63,19,159,9
50530 DATA1000,94,32,63,19,216,12
50540 DATA0
```

M.A.D

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



SUITE DU N° 119

```

370 C$="":PRINT$;"":RIGHT$("000"+HE
X$(AD),4);":INPUT$;IFLEN(C$)<1THE
N370
380 FORI=ADTOAD+LEN(C$)-1:IFI>LTHEN4
10
390 N=ASC(MID$(C$,I-AD+1,1)):IFB$="R"
THENPOKEI,ELSEVPOKEI,N
400 NEXT:PRINT"ADRESSE DU DERNIER CAR
ACTERE ":";RIGHT$("000"+HEX$(I-1),4):
PRINT"LONGUEUR ":";LEN(C$):GOTO140
410 PRINT"HORS MEMOIRE":GOTO140
420
430 / VOIR DES NOMBRES EN MEMOIRE
440
450 IFLEN(P$)<8ORLEN(P$)>11THEN140
460 N=0:P$="":C$="":MID$(P$,2,
1):IFB$="R"ANDB$<"V"THEN140
470 LL=63FFF:IFB$="R"THENLL=6HFFF
480 AD=VAL("5H"+MID$(P$,3,4)):L=VAL(M
ID$(P$,8,4))
490 IFAD<8THENAD=65536!+AD
500 IFLL<8THENLL=65536!+LL
510 LL=LL+1:IFAD=LLTHEN140
520 C=C+1:IFC>21THENC=0:Z$=INPUT$(2):
IFLEFT$(Z$,1)>CHR$(27)THEN140
530 IFI=0THENPRINTRIGHT$("000"+HEX$(A
D),4);":":CC=0ELSELPRINTRIGHT$("00
0"+HEX$(AD),4);":":CC=0
540 CC=CC+1:IFCC>8THENIFI=0THENPRINT:
GOTO520ELSELPRINT:GOTO520
550 IFB$="R"THENIFI=0THENPRINTRIGHT$(
"0"+HEX$(PEEK(AD)),2);":":ELSELPRINTR
IGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD)),2);":":ELSEI
FI=0THENPRINTRIGHT$("0"+HEX$(VPEEK(AD
)),2);":":ELSELPRINTRIGHT$("0"+HEX$(V
PEEK(AD)),2);":":
560 AD=AD+1:N=N+1:IFAD=LLANDN<LTHENP
RINT:PRINT"HORS MEMOIRE":GOTO140
570 IFN<LTHEN540ELSEPRINT:GOTO140
580
590 / ASSEMBLAGE D'UNE ROUTINE
600
610 IFLEN(P$)<5THEN140
620 AD=VAL("5H"+MID$(P$,2,4)):AD=INT(
AD):IFAD<6HE000RAD)65535!THEN140
630 M$="":L=0:0=0:PRINTHEX$(AD);":":S
PC(16);
640 B$=INPUT$(1):IFB$=CHR$(13)THENPOK
EL+6HDAE0,0:PRINT:GOTO750ELSEIFB$=CHR
$(27)THENPRINT:GOTO630
650 L=L+1:IFL=16THENPRINT:GOTO750
660 M$=M$+B$:PRINTB$;:POKEL+6HDAF,AS
C(B$):IFB$<"R"ANDB$<"V"THEN640
670 0=0+1:IF0$="S"THEN730
680 C$=INPUT$(1):PRINTC$;:D$=INPUT$(1
):PRINTD$;:C$=C$+D$:C=VAL("5H"+C$):IF
C<8THEN1030
690 IFLEFT$(M$,2)<"DJ"ANDLEFT$(M$,2)
<"JR"THEN0(G)=C:GOTO640
700 C1$=INPUT$(1):PRINTC1$;:D1$=INPUT
$(1):PRINTD1$;:C1$=C$+C1$:D1$=AR=VAL(
"5H"+C1$)-AD:IFAR>127ORAR<-128THENPRI
NT:GOTO1030
710 IFAR<8THENAR=254+ARELSEAR=AR-2
720 0(B)=AR:GOTO640
730 C$=INPUT$(1):PRINTC$;:D$=INPUT$(1
):PRINTD$;:C1$=INPUT$(1):PRINTC1$;:D1
$=INPUT$(1):PRINTD1$;:C$=C$+D$+C1$+D1

```

```

: C=VAL("5H"+C$)
740 IFCL<32768!ORC>32767THENPRINT:GOT
01030ELSE0(G)=C:GOTO640
750 IFM$="END."THEN140ELSEDEFUSR9=6HD
800 N=USR9(AD):IFN=6HFFFTHEN1030ELSE
760
770 IFN>201THEN790
780 0=PEEK(N+6HDB4E):POKEAD,0:AD=AD+1
:GOSUB780:PRINTRIGHT$("0"+HEX$(0),2):
GOTO630
790 PRINTCHR$(30);:FORI=1TO6:PRINTCHR
$(20);:NEXT:RETURN
800 N=N-202:IFN>319THEN820
810 N=N+2:01=PEEK(N+6HDC18):02=PEEK(N
+6HDC19):POKEAD,01:POKEAD+1,02:AD=AD+
2:GOSUB780
820 PRINTRIGHT$("0"+HEX$(01),2);":":R
IGHT$("0"+HEX$(02),2);":":GOTO630
830 N=N-320:IFN>23THEN840
840 0=PEEK(N+6HDE98):POKEAD,0:POKEAD+
1,0(1):AD=AD+2:GOSUB780:PRINTRIGHT$("
0"+HEX$(0),2);":":RIGHT$("0"+HEX$(0(1
)),2):GOTO630
850 N=N-24:IFN>25THEN880
860 P$="":0=PEEK(N+6HDEB0):POKEAD,0:I
FLEN(HEX$(0(1)))<4THENP$=MID$("00",1
,4-LEN(HEX$(0(1))))
870 Z1=VAL("5H"+RIGHT$(HEX$(0(1)),2))
:Z2=VAL("5H"+LEFT$(P$+HEX$(0(1)),2)):
POKEAD+1,Z1:POKEAD+2,Z2:GOSUB780:AD=A
D+3
880 PRINTRIGHT$("0"+HEX$(0),2);":":RI
GHT$("0"+HEX$(Z1),2);":":RIGHT$("0"+H
EX$(Z2),2):GOTO630
890 N=N-26:IFN>47THEN910
900 N=N+2:01=PEEK(N+6HDECA):02=PEEK(N
+6HDEC8):POKEAD,01:POKEAD+1,02
910 POKEAD+2,0(1):GOSUB780:AD=AD+3:PR
INTRIGHT$("0"+HEX$(01),2);":":RIGHT$(
"0"+HEX$(02),2);":":RIGHT$("0"+HEX$(0
(1)),2):GOTO630
920 N=N-48:IFN>11THEN950
930 N=N+2:01=PEEK(N+6HDF2A):02=PEEK(N
+6HDF2B):POKEAD,01:POKEAD+1,02
940 POKEAD+2,0(1):POKEAD+3,0(2):AD=AD
+4:GOSUB780
950 PRINTRIGHT$("0"+HEX$(01),2);":":R
IGHT$("0"+HEX$(02),2);":":RIGHT$("0"+
HEX$(0(1)),2);":":RIGHT$("0"+HEX$(0(2
)),2):GOTO630
960 N=N-12:IFN>61THEN1030
970 N=N+2:01=PEEK(N+6HDF2E):P$="":02=
PEEK(N+6HDF2F):IFLEN(HEX$(0(1)))<4TH
ENP$=MID$("00",1,4-LEN(HEX$(0(1))))
980 Z1=VAL("5H"+RIGHT$(HEX$(0(1)),2))
:Z2=VAL("5H"+LEFT$(P$+HEX$(0(1)),2)):
POKEAD,01:POKEAD+1,02:POKEAD+2,Z1:POK
EAD+3,Z2:AD=AD+4:GOSUB780
990 PRINTRIGHT$("0"+HEX$(01),2);":":R
IGHT$("0"+HEX$(02),2);":":RIGHT$("0"+
HEX$(0(1)),2);":":RIGHT$("0"+HEX$(02),2
):GOTO630
1000 N=N-12:IFN>61THEN1030
1010 N=N+3:01=PEEK(N+6HDF46):02=PEEK(
N+6HDF47):03=PEEK(N+6HDF48)
1020 POKEAD,01:POKEAD+1,02:POKEAD+2,0
(1):POKEAD+3,03:AD=AD+4:GOSUB780
1030 PRINTRIGHT$("0"+HEX$(01),2);":":
RIGHT$("0"+HEX$(02),2);":":RIGHT$("0"
+HEX$(0(1)),2);":":RIGHT$("0"+HEX$(03
),2):GOTO630
1040 PRINT"ERREUR DE SYNTAXE !":GOTO6
30
1040 /

```

```

1050 / SOMME DE NOMBRES EN MEMOIRE
1060
1070 IFLEN(P$)<7ORLEN(P$)>9THEN140
1080 AD=VAL("5H"+MID$(P$,2,4)):P$=P$+
" ":L=VAL(MID$(P$,7,4)):IFL>255ORL<1
THEN140
1090 POKE6HDB4C,L:DEFUSR9=6HC27C:S=US
R9(AD):IFSC0THENS=65536!+S
1100 PRINT"SOMME ":";S;":RIGHT$("00
0"+HEX$(S),4):PRINT"DERNIERE ADRESSE
":RIGHT$("000"+HEX$(AD+L-1),4):GOTO
140
1110
1120 / SAUVEGARDE ET CHARGEMENT
1130 AVEC UNE CASSETTE
1140
1150 IFLEN(P$)<2THEN140
1160 C$=MID$(P$,2,1):IFC$<"C"ANDC$<
"S"THEN140
1170 INPUT"NUM DU PROGRAMME EN L.M. ":
N$:IFLEN(N$)<1THEN1170
1180 N$=LEFT$(N$+" ",6):IFC$="C"TH
EN1230
1190 INPUT"ADRESSE DU DEBUT ":";DD:IN
PUT"ADRESSE DE FIN ":";FF:IFDD>FFT
HEN1190
1200 MOTORON:PRINT"UNE FOIS LE MAGNET
OPHONE ET LA CASSETTE PRETS, APPUYEZ
SUR 'PLAY-REC' ET 'SPACE'";
1210 AS=INKEY$:IFAS<" "THEN1210
1220 MOTOROFF:PRINT"SAUVEGARDE EN COU
RS":BSAVE"CAS:"+N$,DD,FF:GOTO140
1230 MOTORON:PRINT"UNE FOIS LE MAGNET
OPHONE ET LA CASSETTE PRETS, APPUYEZ
SUR 'PLAY' ET 'SPACE'";
1240 AS=INKEY$:IFAS<" "THEN1240
1250 MOTOROFF:PRINT"CHARGEMENT EN COU
RS":BLOAD"CAS:"+N$:GOTO140
1260
1270 / DESASSEMBLAGE D'UNE ROUTINE
1280
1290 IFLEN(P$)<10THEN140ELSEAD=VAL("5
H"+MID$(P$,2,4)):F=VAL("5H"+MID$(P$,
7,4)):C=0:GOTO1620
1300 DEFUSR9=6HC2A0:A1=USR9(AD):F=PEE
K(6HDB4C)
1310 ONF GOTO1320,1350,1380,1420,1460,
1500,1540,1580
1320 PRINTRIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD)),2
);:SPC(13);
1330 PRINTCHR$(PEEK(A1));:A1=A1+1:IFP
EEK(A1)<8THEN1330
1340 PRINT:AD=AD+1:RETURN
1350 PRINTRIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD)),2
);":":RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD+1)),2);
:SPC(10);
1360 PRINTCHR$(PEEK(A1));:A1=A1+1:IFP
EEK(A1)<8THEN1360
1370 PRINT:AD=AD+2:RETURN
1380 PRINTRIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD)),2
);":":RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD+1)),2);
:SPC(10);
1390 PRINTCHR$(PEEK(A1));:A1=A1+1:IFP
EEK(A1)=35THENPRINT"0";RIGHT$("0"+HEX
$(PEEK(AD+1)),2);:A1=A1+1
1400 IFPEEK(A1)<8THEN1390
1410 PRINT:AD=AD+3:RETURN
1420 PRINTRIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD)),2
);":":RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD+1)),2);
":":RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD+2)),2);:SP
C(7);
1430 PRINTCHR$(PEEK(A1));:A1=A1+1:IFP
EEK(A1)=36THENPRINT"0";RIGHT$("0"+HEX
$(PEEK(AD+2)),2);RIGHT$("0"+HEX$(PEEK

```

```

(AD+1)),2);:A1=A1+1
1440 IFPEEK(A1)<8THEN1430
1450 PRINT:AD=AD+3:RETURN
1460 PRINTRIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD)),2
);":":RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD+1)),2);
":":RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD+2)),2);:SP
C(7);
1470 PRINTCHR$(PEEK(A1));:A1=A1+1:IFP
EEK(A1)=35THENPRINT"0";RIGHT$("0"+HEX
$(PEEK(AD+2)),2);:A1=A1+1
1480 IFPEEK(A1)<8THEN1470
1490 PRINT:AD=AD+3:RETURN
1500 PRINTRIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD)),2
);":":RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD+1)),2);
":":RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD+2)),2);
":":RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD+3)),2);:SPC(
4);:Z=2
1510 PRINTCHR$(PEEK(A1));:A1=A1+1:IFP
EEK(A1)=35THENPRINT"0";RIGHT$("0"+HEX
$(PEEK(AD+2)),2);:A1=A1+1:Z=3
1520 IFPEEK(A1)<8THEN1510
1530 PRINT:AD=AD+4:RETURN
1540 PRINTRIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD)),2
);":":RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD+1)),2);
":":RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD+2)),2);
":":RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD+3)),2);:SPC(
4);
1550 PRINTCHR$(PEEK(A1));:A1=A1+1:IFP
EEK(A1)=36THENPRINT"0";RIGHT$("0"+HEX
$(PEEK(AD+3)),2);RIGHT$("0"+HEX$(PEEK
(AD+2)),2);:A1=A1+1
1560 IFPEEK(A1)<8THEN1550
1570 PRINT:AD=AD+4:RETURN
1580 PRINTRIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD)),2
);":":RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD+1)),2);
":":RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD+2)),2);
":":RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD+3)),2);:SPC(
4);
1590 PRINTCHR$(PEEK(A1));:A1=A1+1:IFP
EEK(A1)=35THENPRINT"0";RIGHT$("0"+HEX
$(PEEK(AD+2)),2);:A1=A1+1
1600 IFPEEK(A1)<8THEN1590
1610 PRINT:AD=AD+4:RETURN
1620 V=0:IFFI<ADTHEN140
1630 IFI=1THENCLS
1640 PRINTRIGHT$("000"+HEX$(AD),4);":":
GOSUB1300:C=C+1:IFC>22THENC=0:IFI
=0THENZ$=INPUT$(2):IFLEFT$(Z$,1)>CHR$(
27)THEN140ELSEZ$=Z$ELSEGOSUB1660:CLS
1650 IFAD<FITHEN1640ELSEIFI=0THEN140
ELSEGOSUB1660:GOTO140
1660 FORI=0TO959:LPRINTCHR$(VPEEK(I))
;:IFI-VNO030=0THENLPRINT:I=(INT(I/40)
+1)*40:V=I
1670 NEXT:BEEP:RETURN
1680
1690 / IMPRESSION DE NOMBRES OU
D'UN DESASSEMBLAGE
1700
1710
1720 PRINT"PREPAREZ L'IMPRIMANTE":PRI
NT"PUIS TAPPEZ 'SPACE'";
1730 AS=INKEY$:IFAS<" "THEN1730
1740 I=1:P$=RIGHT$(P$,LEN(P$)-1):IFLE
FT$(P$,1)>"D"THEN1290ELSE450
1750
1760 / FIN DU PROGRAMME
1770 / LONGUEUR : 7.5 Ko
1780 / SUPPRIMEZ LES COMMENTAIRES...
1790
1800 / POUR SAUVEgardER CE PROGRAMME
:
1810 / BSAVE"CAS:CODES",6HC220,6HFB00
1820 / ET CSAVE"PROB",2 (RAPIDE)
1830
1840

```

Le Justicier



APPLE

Suite de la page 22

1700-	7E 00 7E 7E 3E 7E 7E 00	(\$40)
1708-	3F 3E 3F 3F 3E 3F 3F 00	(\$3F)
1710-	00 00 00 00 00 3F 3F 3F	(\$3F)
1718-	00 00 00 00 00 7E 7E 7E	(\$7E)
1720-	00 00 00 00 00 00 00 00	(\$00)
1728-	EA 00 00 00 00 02 EA 00	(\$02)
1730-	00 00 00 02 00 01 0A 0A	(\$03)
1738-	0A 0A 0A 01 06 06 06 06	(\$08)
1740-	06 0F A9 05 85 18 85 1A	(\$54)
1748-	20 72 11 A5 08 C9 8F F0	(\$58)
1750-	02 E6 08 20 3C 11 20 17	(\$06)
1758-	1A A9 00 85 06 85 07 AD	(\$1F)
1760-	10 C0 C9 C1 F0 15 C9 DA	(\$2E)
1768-	F0 16 C9 88 F0 19 C9 95	(\$12)
1770-	F0 1A 20 42 11 20 82 10	(\$2B)
1778-	4C 4B 19 A9 FF 4C 82 17	(\$91)
1780-	A9 01 85 07 4C 90 17 A9	(\$48)
1788-	FF 4C 8E 17 A9 01 85 06	(\$01)
1790-	A5 06 F0 0E 18 65 18 85	(\$BD)
1798-	18 30 17 C9 14 10 13 4C	(\$AD)
17A0-	B5 17 A5 07 18 65 19 85	(\$E1)
17A8-	19 F0 07 C9 0C 10 03 4C	(\$74)
17B0-	B5 17 4C 78 17 20 53 10	(\$E2)
17B8-	A5 1A C9 01 F0 13 C9 02	(\$5F)
17C0-	F0 17 C9 03 F0 1B C9 04	(\$0B)

17C8-	F0 1F C9 08 F0 1B 4C EF	(\$66)
17D0-	17 A2 0A 20 9A 18 4C EF	(\$8E)
17D8-	17 A2 07 20 9A 18 4C EF	(\$83)
17E0-	17 A2 05 20 9A 18 4C EF	(\$81)
17E8-	17 20 28 1A 4C 18 19 A5	(\$ED)
17F0-	18 85 1A 20 82 10 20 4B	(\$5D)
17F8-	10 20 83 11 A5 06 F0 43	(\$B2)
1800-	C9 01 F0 1D A9 09 85 1A	(\$1A)
1808-	20 B7 10 20 C7 10 20 A8	(\$F8)
1810-	10 20 6C 10 A5 F9 18 69	(\$61)
1818-	80 85 F9 20 CA 10 4C 85	(\$CF)
1820-	18 A9 0A 85 1A 20 B7 10	(\$A3)
1828-	20 6C 10 E6 F9 20 CA 10	(\$89)
1830-	20 A8 10 20 6C 10 A5 F9	(\$98)
1838-	18 69 81 85 F9 20 CA 10	(\$76)
1840-	4C 85 18 A5 07 C9 01 F0	(\$48)
1848-	18 A9 08 85 1A 20 B7 10	(\$A2)
1850-	20 C7 10 20 A8 10 20 6C	(\$23)
1858-	10 E6 F9 20 CA 10 4C 85	(\$3C)
1860-	18 A9 0C 85 1A 20 B7 10	(\$A5)
1868-	20 6C 10 A5 F9 18 69 80	(\$F1)
1870-	85 F9 20 CA 10 20 A8 10	(\$1E)
1878-	20 6C 10 A5 F9 18 69 81	(\$F0)
1880-	85 F9 20 CA 10 A9 07 85	(\$AD)
1888-	1A A5 EB 85 18 A5 EC 85	(\$05)
1890-	19 20 4B 10 20 82 10 4C	(\$9C)
1898-	78 17 EE 00 03 CA D0 FA	(\$62)
18A0-	A2 00 BD 00 03 38 E9 0A	(\$C7)
18A8-	30 09 9D 00 03 FE 01 03	(\$5B)
18B0-	4C A2 18 E8 E0 04 D0 EA	(\$C0)

1888-	A5 18 85 FE A5 19 85 FF	(\$00)
18C0-	20 14 11 A5 FE 85 18 A5	(\$46)
18C8-	FF 85 19 20 1B 1A C6 1C	(\$98)
18D0-	A5 1C F0 01 60 EE FF 0F	(\$36)
18D8-	AD FF 0F C9 05 30 0E A9	(\$06)
18E0-	00 8D E7 11 8D 4E 12 AD	(\$07)
18E8-	FF 0F C9 0E 04 85 09 A5	(\$0C)
18F0-	09 C9 05 D0 04 A9 04 85	(\$39)
18F8-	09 A5 08 4A 4A 4A 85	(\$21)
1900-	08 A9 09 38 E5 08 18 6D	(\$08)
1908-	02 03 8D 02 03 A2 00 20	(\$0F)
1910-	A2 18 20 14 11 4C DC 11	(\$1E)
1918-	A2 04 CA BD FB 0F 38 FD	(\$E0)
1920-	00 03 F0 05 10 07 4C 30	(\$9D)
1928-	19 E0 00 00 ED 4C A7 11	(\$3E)
1930-	AD 00 03 8D FB 0F AD 01	(\$7B)
1938-	03 8D FC 0F AD 02 03 8D	(\$5C)
1940-	FD 0F AD 03 03 8D FE 0F	(\$23)
1948-	4C A7 11 A5 08 C9 14 30	(\$BA)
1950-	2F A5 09 85 FD A5 FD F0	(\$5B)
1958-	1F 85 1A 20 72 11 A9 05	(\$6F)
1960-	85 1E 20 BB 19 A9 07 85	(\$32)
1968-	1E 20 BB 19 A9 00 85 1E	(\$AE)
1970-	20 7B 19 C6 FD 4C 55 19	(\$79)
1978-	4C 42 17 AD 2D 17 85 FB	(\$F0)
1980-	A5 FB 38 E5 18 F0 15 10	(\$6E)
1988-	02 30 0A E6 18 20 DA 19	(\$25)
1990-	C6 18 4C 9C 19 C6 18 20	(\$E9)
1998-	19 E6 18 AD 33 17 85	(\$31)
19A0-	FC 38 E5 19 F0 15 10 02	(\$CF)

19A8-	30 0A E6 19 20 DA 19 C6	(\$E0)
19B0-	19 4C BB 19 C6 19 20 DA	(\$02)
19B8-	19 E6 19 A5 18 E6 18 20	(\$85)
19C0-	DA 19 C6 18 C6 18 20 DA	(\$39)
19C8-	19 E6 18 E6 19 20 DA 19	(\$BF)
19D0-	C6 19 C6 19 20 DA 19 E6	(\$05)
19D8-	19 60 20 53 10 A5 1A C5	(\$60)
19E0-	1E F0 01 60 68 68 68 68	(\$8F)
19E8-	A5 1E C9 05 F0 26 A9 08	(\$00)
19F0-	85 1A 20 4B 10 20 82 10	(\$56)
19F8-	A5 FD 85 1A 20 83 11 A5	(\$0D)
1A00-	EB 85 18 A5 EC 85 19 A9	(\$0A)
1A08-	00 85 1A 20 4B 10 20 82	(\$46)
1A10-	10 4C 73 19 4C E9 17 AD	(\$29)
1A18-	30 C0 60 A9 71 8D 33 1A	(\$EC)
1A20-	A9 1A 8D 33 1A 4C 32 1A	(\$74)
1A28-	A9 4E 8D 33 1A A9 1A 8D	(\$7D)
1A30-	34 1A AD 32 1A F0 16 8D	(\$C0)
1A38-	3D 1A A2 20 A0 00 88 D0	(\$5D)
1A40-	FD AD 30 C0 CA D0 F5 EE	(\$A1)
1A48-	33 1A 4C 32 1A 60 50 60	(\$1D)
1A50-	50 60 50 60 50 60 60 70	(\$20)
1A58-	60 70 60 70 60 70 60 70	(\$00)
1A60-	80 80 90 90 A0 80 80	(\$00)
1A68-	C0 C0 D0 D0 E0 E0 F0 F0	(\$00)
1A70-	00 60 50 60 50 40 50 40	(\$50)
1A78-	50 70 60 70 60 50 60 50	(\$30)
1A80-	60 40 50 40 50 30 40 30	(\$20)
1A88-	40 20 30 20 30 00 9B	(\$0B)

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 T070, M05

Mode d'emploi :
Ce programme qui occupe environ 25 Ko, ne peut tourner que sur T0770 ou M05. Toute explication concernant l'emploi de ce logiciel est superflue, il vous suffit d'exprimer votre choix dans le menu principal.

SUITE DU N° 119

```

4530 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"0,5":FOR
I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4540 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT" 4":FOR
I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4550 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"2,5":FOR
I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4570 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"3,5":FOR
I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4580 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"0,35":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4590 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"0,7":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4600 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"5,6":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4610 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"3,5":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4620 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT" 5":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4630 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"0,5":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4640 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT" 1":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4650 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT" 8":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4660 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT" 5":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4670 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT" 7":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4680 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"0,7":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4690 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"1,4":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4700 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"11,2":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4710 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT" 7":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4720 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"10":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4730 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT" 1":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4740 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT" 2":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4750 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"16":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4760 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"10":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4770 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"14":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4780 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"1,4":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4790 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"2,8":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4800 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"22,4":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4810 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"14":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4820 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"20":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4830 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT" 2":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4840 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT" 4":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4850 LOCATE23,17:COLOR5,3:PRINT"32":FO
R I=0 TO 2000:NEXTI:RETURN
4900 GOSUB 1005
4910 LOCATE0,5:COLOR7:PRINT"Les lettres
majuscules, minuscules, les chiffres et
certains signes vont maintenant defiler
devant vous. Vous pourrez arreter en ap
puyant sur 'STOP' et reprendre le
defilement en appuyant sur 'ENTREE'."
4920 LOCATE0,18:PRINT"En appuyant sur 'R
AZ' vous retrouverez le MENU":GOSUB3000
0:GOSUB1005:BOXF(0,70)-(319,130),3:GOTO4
903
4930 GOSUB4913:GOSUB4914:GOSUB4990:GOSUB
4913:GOSUB4915:GOSUB4990:GOSUB4913:GOSUB
4916:GOSUB4990:GOSUB4913:GOSUB4917:GOSUB
4990:GOSUB4913:GOSUB4918:GOSUB4990:GOSUB
4913:GOSUB4919:GOSUB4990:GOSUB4913:GOSUB
4920:GOSUB4990,4913,4921,4990,4913,4922,
4990
4940 GOSUB4913:GOSUB4921:GOSUB4990:GOSUB
4913:GOSUB4922:GOSUB4990:GOSUB4903
4910 LOCATE2,12:ATTRB1,1:COLOR0,3:RETURN
4914 PRINT" A B C D E F G H I " :RETURN
4915 PRINT" J K L M N O P Q R " :RETURN
4916 PRINT" S T U V W X Y Z " :RETURN
4917 PRINT" a b c d e f g h i " :RETURN
4918 PRINT" j k l m n o p q r " :RETURN
4919 PRINT" s t u v w x y z " :RETURN
4920 PRINT" 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 " :RETURN
4921 PRINT" ( ) ! ? ; : = + - " :RETURN
4922 PRINT" , . % & / < > " :RETURN
4990 FOR I=0 TO 2000:NEXT I:AS=INKEY$:IF
AS<"CHR$(12)" THEN RETURN ELSE GOTO600
5000 GOSUB1005:GOSUB5010:GOTO5020
5010 LOCATE6,4:COLOR1:PRINT"PRESENTATION
DU DESSIN":RETURN
5020 LOCATE0,7:COLOR7:PRINT"Pour chaque
format, il existe un emplacement obligat
oire appele '':COLOR3:PRINT"CARTOUCHE"':
COLOR7:PRINT" qui":LOCATE0,9:PRINT"est si
tue en bas a droite, quel que soit le se
ns de lecture du dessin."
5030 BOXF(100,100)-(200,160),7:BOX(103,1
03)-(197,157),-1:BOX(107,103)-(197,147),
-1:LOCATE17,11:COLOR3:PRINT"297":LOCATE9
,15:PRINT"210"
5040 LINE(250,73)-(250,120),7:LINE(190,
120),7:LINE(190,120)-(193,117),-1:LINE(1
90,120)-(193,123),-1
5050 LOCATE0,21:COLOR7:PRINT"Un trait de
cadre a 10mm du bord.":GOSUB30000:GOTO5
060
5060 GOSUB1005:GOSUB5010
5070 BOXF(60,46)-(256,170),7:BOX(70,56)-
(246,160),-1:BOX(220,56)-(246,146),-1:LI
NE(150,46)-(150,56),-1:LINE(150,154)-(15
0,170),-2
5080 LINE(109,46)-(109,56),-1:LINE(109,1
60)-(109,170),-1:LINE(207,46)-(207,56),-
1:LINE(207,160)-(207,170),-1
5090 LINE(60,110)-(70,110),-1:LINE(238,1
10)-(256,110),-1:LINE(154,157)-(162,157)
,-1:LINE(242,106)-(242,114),-1:LINE(154,
157)-(150,172),-1:LINE(162,157),-1:LINE
(242,106)-(250,110),-1:LINE(242,114),-1
5110 LOCATE31,10:COLOR0,7:PRINTGR$(0):LO
CATE31,17:PRINTGR$(1):LOCATE10,6:PRINTGR
$(5):LOCATE16,6:PRINTGR$(4):LOCATE22,6:P
RINTGR$(3):LOCATE28,6:PRINTGR$(2)
5120 LINE(60,190)-(156,190),7:LINE(60,19
0)-(63,187),7:LINE(60,190)-(63,193),7:LI
NE(156,190)-(153,187),7:LINE(156,190)-(1
53,193),7:LOCATE10,22:COLOR3,0:PRINT"148
,5"
5130 LINE(276,118)-(276,170),7:LINE(276,
118)-(279,113),7:LINE(276,118)-(273,113)
,7:LINE(276,170)-(279,167),7:LINE(276,17
0)-(273,167),7:LOCATE36,17:COLOR3,0:PRIN
T"105"
5140 GOSUB 30000:GOSUB1005:GOSUB5010
5150 LOCATE0,6:COLOR3:PRINT"LE CARTOUCHE
":LOCATE0,8:COLOR7:PRINT"La longueur e
st de 190mm au maximum.":LOCATE0,9:PRIN
T"La hauteur doit etre aussi reduite que
possible."
5160 LOCATE0,11:PRINT"Le cartouche doit
comporter le titre, l'echelle, la date
, le symbole de la methode de project
ion, la raison sociale le numero du dessi
n precede du format et un indice de mise
a jour."
5170 GOSUB30000:GOSUB 1005
5175 LOCATE0,9:COLOR4:PRINT"LE CARTOUCHE
"
5180 BOXF(0,30)-(319,180),7:LINE(0,168)-
(307,168),-1:LINE(307,30)-(1:BOX(46,85)
-(307,168),-1:LINE(78,85)-(78,168),-1:LI
NE(46,98)-(307,98),-1:LINE(207,98)-(207,
168),-1:LINE(46,156)-(277,156),-1
5190 LINE(277,98)-(277,168),-1:LINE(277,
154)-(307,154),-1:LINE(46,142)-(277,142)
,-1:LINE(277,137)-(307,137),-1:LINE(277,
120)-(307,120),-1:LINE(235,98)-(235,141)
,-1
5191 LINE(240,118)-(272,118),-1:LINE(240
,138)-(272,138),-1:LINE(19,160)-(19,180)
,-1:LINE(169,160)-(169,180),-1:LINE(14,1
64)-(24,164),-1:LINE(14,164)-(19,183),-1
:LINE(24,164),-1:LINE(14,164)-(19,174),
-1:LINE(24,164),-1
5200 LOCATE6,11:COLOR0,7:PRINT"Mat":LOCA
TE11,11:PRINT"Specifications part":LOCA
TE6,20:PRINT"A2":LOCATE36,20:PRINT"00":LO
CATE11,20:PRINT"Numero du document":LOCA
TE 13,18:PRINT"Etablissement"
5210 LOCATE36,18:PRINT"01":LOCATE36,16:P
RINT"02":LOCATE30,13:PRINT"Nom":LOCATE30
,15:PRINT"le":LOCATE13,14:ATTRB1,0:PRIN
T"Titre":ATTRB0,0:LOCATE6,13:PRINT" Ech":
LOCATE6,15:PRINT"1:2"
5220 LOCATE30,21:PRINT"A":LOCATE11,21:PR
INT"B":LOCATE39,11:PRINT"1":LINE(0,168)-
(307,168),-1
5230 LOCATE0,18:PRINT"0":LINE(60,145)-(6
0,150),-1:LINE(52,147)-(52,140),-1:LINE(
52,147)-(60,145),-1:LINE(52,140)-(60,150)
,-1
5240 LOCATE24,8:COLOR5,7:PRINT"indices d
e":LOCATE24,9:PRINT"mise a jour":LOCATE2
0,6:PRINT"bord du format":LOCATE17,5:PRIN
T"cadre du document":LOCATE0,8:PRINT"sy
mbole de la methode":LOCATE0,9:PRINT"de
projection"
5250 LINE(200,44)-(307,44),-1:LINE(307,4
4)-(304,41),-1:LINE(307,44)-(304,47),-1:
LINE(200,53)-(319,53),-1:LINE(319,53)-(3
16,50),-1:LINE(319,53)-(316,56),-1:LINE(
204,73)-(294,73),-1:LINE(294,73)-(294,10
0),-1
5260 LINE(294,100)-(291,105),-1:LINE(294
,100)-(297,105),-1:LINE(20,90)-(20,150),
-1:LINE(46,150),-1:LINE(46,150)-(43,147)
,-1:LINE(46,150)-(43,153),-1
5270 GOSUB 30000:GOSUB1005
5280 LOCATE0,3:COLOR1:PRINT"SYMBOLE DE L
A METHODE DE PROJECTION":BOXF(20,50)-(30
0,100),7
5290 XC=235:YC=115:R=60:PI=3.14159:PSET(
XC+R,YC):FORA=0 TO 2*PI STEP 0.05:X=XC+R
#COS(A):Y=YC-R#SIN(A):LINE(-X,Y),-1:NEXT
A
5300 XC=235:YC=115:R=30:PI=3.14159:PSET(
XC+R,YC):FORA=0 TO 2*PI STEP 0.05:X=XC+R
#COS(A):Y=YC-R#SIN(A):LINE(-X,Y),-1:NEXT
A
5310 LINE(150,55)-(150,175),-1:LINE(30,
145),-1:LINE(30,85),-1:LINE(150,55),-1
:LINE(230,115)-(240,115),-1:LINE(235,110)
-(235,120),-1:LINE(235,50)-(235,100),-1
:LINE(235,130)-(235,180),-1
5320 LINE(220,115)-(170,115),-1:LINE(250
,115)-(300,115),-1:LINE(165,115)-(155,11
5),-1:LINE(150,115)-(100,115),-1:LINE(95
,115)-(85,115),-1:LINE(80,115)-(30,115),
-1:LINE(25,115)-(20,115),-1
5330 GOSUB 30000:GOSUB 1005
5340 LOCATE 9,3:COLOR1:PRINT"LA NOMENCLA
TURE":LOCATE0,6:COLOR7:PRINT"C'est une l
iste complete des elements qui constit
uent le dessin. On commence par repere
r chaque piece sur le dessin d'ensemble
par un numero. L'ordre des"
5350 LOCATE0,10:PRINT"numeros est croiss
ant, il indique approximativement le se
ns du montage.":LOCATE12,2:PRINT"Son sen
s de lecture est celui du dessin"
5360 GOSUB 30000:GOSUB 1005:LOCATE9,4:CO
LOR1:PRINT"LA NOMENCLATURE"
5370 BOXF(0,50)-(319,180),7:BOX(12,62)-
(307,168),-1:LINE(34,62)-(34,168),-1:LINE
(58,62)-(58,168),-1:LINE(200,62)-(200,16
8),-1:LINE(253,62)-(253,168),-1
5380 LINE(12,154)-(307,154),-1:LINE(12,1
38)-(307,138),-1:LINE(12,124)-(307,124),
-1:LINE(12,110)-(307,110),-1:LINE(12,93)
-(307,93),-1:LINE(12,77)-(307,77),-1
5400 LOCATE2,20:COLOR0,7:PRINT"Rp":LOCAT
E5,20:PRINT"Nb":LOCATE0,20:PRINT"Designa
tion":LOCATE26,20:PRINT"Mat":LOCATE33,20
:PRINT"Dim"
5410 LOCATE3,18:PRINT"1":LOCATE3,16:PRIN
T"2":LOCATE3,14:PRINT"3":LOCATE3,12:PRIN
T"4":LOCATE3,10:PRINT"5":LOCATE3,8:PRIN
T"6"
5420 LOCATE0,18:PRINT"Grands cotes":LOCA
TE6,18:PRINT"2":LOCATE26,18:PRINT"sapin"
:LOCATE32,18:PRINT"30x90":LOCATE0,16:PRIN
T"Petits cotes":LOCATE6,16:PRINT"2":LO
CATE26,16:PRINT"sapin":LOCATE32,16:PRIN
T"180x60"
5430 GOSUB 30000:GOTO600
6000 GOSUB 1005:GOSUB6010:GOTO 6020
6010 LOCATE10,3:COLOR1:PRINT"LES TRAITs"
:RETURN
6020 LOCATE0,6:COLOR3:PRINT"Largeur des
traits":LOCATE0,8:COLOR7:PRINT"La larg
eur du trait fort doit etre aussi large q
ue possible."
6030 LOCATE0,11:COLOR3:PRINT"encre e=0,
7 mm crayon e=0,5 mm":LOCATE0,13:COL
OR5:PRINT"Trait moyenne=2=0,35 mm":LOCAT
E0,15:PRINT"Trait fine=4=0,18 mm"
6040 LOCATE0,18:COLOR7:PRINT"Conserver l
a meme largeur pour toutes les vues d'
un meme dessin."
6050 GOSUB 30000:GOSUB1005
6060 GOSUB 1000
6070 LOCATE0,5:COLOR5:PRINT"continu":":
COLOR3:PRINT"fort":LINE(140,43)-(260,43)
,7:LINE(140,44)-(260,44),7:LINE(140,42)-
(260,42),7
6080 LOCATE0,8:COLOR5:PRINT"continu":":
COLOR3:PRINT"moyen":LINE(140,68)-(260,68)
,7:LINE(140,69)-(260,69),7
6090 LOCATE0,11:COLOR5:PRINT"continu":":
COLOR3:PRINT"fin":LINE(140,92)-(260,92)
,7
6100 LOCATE0,14:COLOR5:PRINT"interrompu
":":COLOR3:PRINT"moyen":LOCATE20,14:ATTR
B1,1:PRINT" "+" "-" "+" "-" "+" "-" "+" "-"
+" "-" "+" "-" "+" "-" "+" "-" "+" "-" "+"
" :ATTRB0,0
6110 LOCATE0,17:COLOR5:PRINT"mixte":":C
OLOR3:PRINT"fort":LINE(140,141)-(170,141)
,7:LINE(140,140)-(170,140),7:LINE(140,1
42)-(170,142),7:LINE(175,141)-(180,141),
7:LINE(175,140)-(180,140),7
6120 LINE(175,142)-(180,142),7:LINE(185,
140)-(215,140),7:LINE(185,141)-(215,141)
,7:LINE(185,142)-(215,142),7:LINE(220,14
0)-(225,140),7:LINE(220,141)-(225,141),7
:LINE(220,142)-(225,142),7
6130 LINE(230,140)-(260,140),7:LINE(230,
141)-(260,141),7:LINE(230,142)-(260,142)
,7
6135 LOCATE0,20:COLOR5:PRINT"mixte":":C
OLOR3:PRINT"fin":LINE(140,166)-(170,166)
,7:LINE(175,166)-(180,166),7:LINE(185,16
6)-(215,166),7:LINE(220,166)-(225,166),7
:LINE(230,166)-(260,166),7
6140 LOCATE35,5:COLOR7:PRINT"e":LOCATE35
,8:PRINT"e/2":LOCATE35,11:PRINT"e/4":LOC
ATE35,14:PRINT"e/2":LOCATE35,17:PRINT"e"
:LOCATE35,20:PRINT"e/4"
6150 GOSUB 30000:GOSUB1005:GOSUB6010
6160 LOCATE0,5:COLOR3:PRINT"CHOIX DES TR
AITs":LOCATE0,6:COLOR5:PRINT"-----
-----"
FOR I=0 TO 1000:NEXT I:LOCATE0,10:
COLOR1:PRINT"Continu":":FOR I=0 TO 1000:
NEXT I:LOCATE12,10:COLOR4:PRINT"fort"
6165 LOCATE2,12:COLOR7:PRINT"aretes et c
ontours vus, sections sortietes coupes."
6170 LOCATE2,14:PRINT"flèches indiquant
le sens d'observation.":FOR I=0 TO 6000:
NEXT I:LOCATE0,10:COLOR1:PRINT"Continu":
:LOCATE12,10:COLOR4:PRINT"moyen"
6175 LOCATE2,12:COLOR7:PRINT"(batiment)
aretes et contours apparents, courbes de
niveau principales, seuils, marches, escal
iers, Menuiserie en coupes dans les dessins
d'ensemble."
6180 FOR I=0 TO 6000:NEXT I
6190 LOCATE0,10:COLOR1:PRINT"Continu":":
LOCATE12,10:COLOR4:PRINT"fin":LOCATE0,
12:COLOR7:PRINT"lignes d'attache et de c
ote. Fonds de filets vus, hachures, contou
rs de sections rabattues, constructions
geometriques, aretes de contours fictifs,
":
6200 PRINT"contours de pie-":LOCATE0,16
:PRINT"ces voisines, limites de vues ou d
e coupe(tracees a la main levee).":LOCAT
E0,18:PRINT"batiment":sens d'ouverture
des portes, montee d'escalier, courbes d
e niveau intermediaires, carrelages."
6210 FOR I=0 TO 6000:NEXT I
6220 LOCATE0,10:COLOR1:PRINT"interrompu
":LOCATE13,10:COLOR4:PRINT"fort":LOC
ATE0,12:COLOR7:PRINT"tuyauterie cachee, p
arties a demolir.":LOCATE0,13:COLOR
0:PRINTSPC(40):LOCATE0,14:PRINTSPC(40):L
OCATE0,15:PRINTSPC(40):LOCATE0,16:PRIN
TSPC(40)
6230 LOCATE0,17:PRINTSPC(40):LOCATE0,18:
PRINTSPC(40):LOCATE0,19:PRINTSPC(40):LOC
ATE0,20:PRINTSPC(40)
6240 FOR I=0 TO 6000:NEXT I
6250 LOCATE0,10:COLOR1:PRINT"interrompu
":LOCATE13,10:COLOR4:PRINT"moyen":LOC
ATE0,12:COLOR7:PRINT"aretes et contours
caches, fonds de "
6260 LOCATE0,13:PRINT"filets caches.":LO
CATE0,14:PRINT"batiment:tuyauteries cac
hees, parties a demolir, ligne electriqu
e."
6270 FOR I=0 TO 6000:NEXT I
6280 LOCATE0,10:COLOR1:PRINT"interrompu
":LOCATE13,10:COLOR4:PRINT"fin":LOC
ATE0,12:COLOR7:PRINT"batiment:1 contours
fictifs caches.":LOCATE0,13:PRINTSPC(40
):LOCATE0,14:PRINTSPC(40):LOCATE0,15:PRI
NTSPC(40)
6290 FOR I=0 TO 6000:NEXT I
6300 LOCATE0,10:COLOR1:PRINT"mixte":
:LOCATE13,10:COLOR4:PRINT"fort":LOCATE
0,12:COLOR7:PRINT"identification de surf
ace devant subir un traitement compleme
ntaire."
6310 FOR I=0 TO 6000:NEXT I
6320 LOCATE0,10:COLOR1:PRINT"mixte":":LO
CATE13,10:COLOR4:PRINT"moyen":LOCATE0,12
:COLOR7:PRINT"batiment: axes principaux
des plans de symetrie, axes d'elements d
e construction, trace d'implantation, axe
de moyennete"
6330 FOR I=0 TO 6000:NEXT I
6340 LOCATE0,10:COLOR1:PRINT"mixte":":LO
CATE13,10:COLOR4:PRINT"fin":LOCATE0,1
2:COLOR7:PRINT"axe et trace de plans de
symetrie, position extreme de piece mobil
e, partie situee avant le plan de coupe."
6350 LOCATE0,16:PRINT"batiment": axes se
condaires de toutes natures, brisures."
6360 FOR I=0 TO 6000:NEXT I
6370 LOCATE0,10:COLOR1:PRINT"mixte fin t
erme par 2 traits forts":LOCATE0,12:
COLOR7:PRINT"trace de plan de coupe."
:LOCATE0,13:PRINTSPC(40):L
OCATE0,14:PRINTSPC(40):LOCATE0,15:PRIN
TSPC(40)
6400 GOSUB30000:GOTO600
7000 CLS:END
30000 LOCATE32,23:COLOR3,5:PRINT"ENTREE"
:FOR I=0 TO 10:NEXT I:LOCATE0,0,
0:COLOR0,0
30010 AS=INKEY$:IF AS<"CHR$(13)" THEN 300
00 ELSE RETURN
40000 CLS:SCREEN0,0,0:COLOR2:LOCATE0,6:P
RINT"Ce programme va vous permettre de
meux comprendre ce qu'est le dessin tech
nique":FOR I=0 TO 1000:NEXT I
40010 LOCATE0,10:COLOR3:PRINT"Vu la rich
esse du sujet il a ete partagee plusieurs
parties":FOR I=0 TO 1000:NEXT I
40020 LOCATE0,14:COLOR4:PRINT"Ce program
me est realise par un enseignant et si
vous voulez de plus amples informations
, voici son adresse:":FOR I=0 TO 1000:NEXT I
40030 LOCATE0,18:COLOR5:PRINT"G. FOULON R
UE ET RESIDENCE DU BUISSON":LOCATE0,19:P
RINT"59000 LILLE TEL:(20)51-03-92":FO
RI=0 TO 3000:NEXT I
40999 RETURN

```

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur APPLE

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
 101 106 111 115 119
 AMSTRAD -> 111 115 119
 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

ASSEMBLEUR TOUJOURS TRÈS PRATIQUE.

Bonjour, me voilà après 4 longues semaines d'absence -soit 0100 mois pour ceux qui ne comptent qu'en binaire. Je sais que vous avez fait bon usage de cette routine puisque j'ai reçu quelques coups de téléphone et que vous allez envoyer plein de bidouille-grenouille à Michel par l'intermédiaire du serveur de l'HHHHebdo (vous pouvez aussi me laisser des messages sur ce que vous voudriez voir comme routine). La fois dernière vous aviez pu taper et exécuter ce programme; aujourd'hui nous allons voir le source, le décortiquer pour vous montrer à quel point un assembleur est utile et comment on doit le présenter. Le source ci-présent a été écrit avec BIG MAC mais MERLIN ou PROCODE feront l'affaire; surtout PROCODE qui pour une fois vaut son prix, quoique! Mais avant de commenter le source je m'en vais de ce pas vous expliquer la suite du code objet.

ET L'OBJET FUT...

Après avoir exécuté ce programme vous deviez accomplir un CONTROL-RESET qui interrompait le logiciel en cours et réactiver mon programme à partir du label PRGM. Comme l'explication avait déjà commencé à cet endroit, nous partirons du label PRGM3. La routine située dans ce label provoquera (mais n'insultera pas) l'apparition d'une phrase qui se trouve en fin de programme -plus précisément en label DATA 3. Celle-ci sera affichée sur la colonne 0 et la ligne 2 et pour ce faire on placera le curseur à l'endroit désiré; c'est pourquoi le programme fait un petit tour par \$FC22 qui force le déplacement du curseur. Le curseur étant placé, il ne reste plus qu'à afficher la phrase. Pour cela, il existe plusieurs méthodes: l'une d'elles utilise la routine PRINT du Sicba; c'est pourquoi en toute démocratie je vous l'impose.

L'accumulateur grâce à une boucle indexée par X (X variant de 0 à la longueur de la phrase va être chargé caractère par caractère puis déchargé en imprimant son contenu à l'aide de la routine COUT (\$FDED). Voilà, tout est imprimé et il ne reste plus qu'à effacer le curseur -situé après le point d'interrogation- jusqu'à la fin de la ligne. Pour ce faire, nous utiliserons -en fait, j'utiliserai- la routine CLR_EOL (Clear End Of Line dois-je présumer?). Cela étant fait, il ne vous reste plus qu'à répondre à ma question par O pour Oui ou par une autre touche pour Non. Mais que signifie cette question? Vectoriser RESET? C'est du français? DON'T PANIC comme le dit si bien le GUIDE DU ROUTARD GALACTIQUE; lorsque vous avez appuyé sur CONTROL-RESET toute la RAM auxiliaire a été transférée en RAM ce qui a eu pour effet de modifier le vecteur du CONTROL-RESET. Alors répondez par:

- non, si vous désirez voir le nouveau vecteur mis en place afin de savoir où se branche le logiciel lorsqu'en temps normal vous frappez, dégagez, uppercitez le... CONTROL-RESET.

- oui, afin qu'après ce que vous savez (le contrôle de la recette et non pas le contrôle comme à la recette) vous puissiez passer automatiquement sous moniteur (\$FF59 ou le célèbre CALL-151 du Sicba).

Toujours est-il que la réponse sera lue par la routine KEYIN qui correspond au GET d'un langage inutile. Le caractère lu au clavier sera mis dans l'accumulateur et pourra être comparé avec la lettre O (CMP # "O"). Si la réponse est différente

de cette lettre, le programme effacera l'écran puis passera sous moniteur; si au contraire vous répondez Oui, le programme vectorisera RESET. Mais quelle que soit la réponse, le programme effacera l'écran et vous passera sous moni-

```

LST OFF
CH = $24 ; curseur horizontal
CV = $25 ; curseur vertical
RESETL = $3F2 ; poids faible CTRL-RST
RESETH = $3F3 ; poids fort CTRL-RST
ADDRESS = $C0B3 ; lecture 80 c.a.
ADDRESS = $C0B5 ; écriture 80 c.a.
BOOTBCL = $C300 ; active la BC c.a.
ADDRESS = $C311 ; transfert d'octets
BOOTDRV = $C400 ; active le drive
SETRST = $FB6F ; active le reset
VTAB = $FC22 ; déplace le curseur
HOME = $FC5B ; efface l'écran
CLR_EOL = $FC7C ; efface fin de ligne
KEYIN = $FD1B ; saisie du clavier
COUT = $FDED ; affiche
CLRST = $FF59 ; centre moniteur

ORG $300
OBJ $300

JSR BOOTBCL
LDX #0
BCL LDA DATA,X ; boucle
INX ; de
INX ; recopie
CPX #09 ; des
BNE BCL ; donnée
LDA DATA4
STA $FE
LDA DATA4+1
STA $FF
LDA #00
BCL TAY ;
BCL STA ($FE),Y ;
INX ; boucle
CPY #9FF ; pour
BNE BCL2 ; videt la
STA $FE ; mémoire
LDX #FF ; RAM
CPY #FC0 ;
BNE BCL1 ;
LDA # (PRGM)
STA RESETL
LDA # (PRGM)
STA RESETH
JSR SETRST
PRGM LDA DATA4
STA $3C
STA $42
LDA DATA4+1
    
```

teur (j'espère que cette position vous plaira). Il ne vous reste plus qu'à comprendre les routines du logiciel, ce qui vous permettra de vérifier si votre culture de l'assembleur 6502 est bonne. Allez et essayez de traquer l'octet décisif qui vous permettra d'avoir des vies illimitées, d'accéder à des niveaux sans cesse plus hauts et des HIGH-SCORE imbattables; paraît que ça peut même servir pour déblâmer: moi, je proclame que je ne suis pas responsable du comportement du lecteur face à un aussi petit programme. ET QUE LES LECTEURS SAVENT CE QU'ILS ONT À FAIRE.

LE THÉ AU LIT ÇA A DU BON.

Mais observons de plus près le source que je vous livre corps et âme. Dans ce source vous pouvez voir -moi aussi, je ne suis pas aveugle- 4 colonnes appelées champs.

- Le premier champ contient les labels et les étiquettes. Un label est un moyen de se rapeler la fonction d'une routine, d'une adresse, d'un chiffre. Il paraît évident que JSR VTAB est plus parlant que JSR \$FC22. Un label doit être de qualité et si possible agréé par la C.E.E (non, je déconne) si vous voulez comprendre ce que vous aviez tapé il y a de cela quelques mois. Pour tant il convient de se rappeler que, comme en Sicba, un label a un nombre de caractères maximum -avec BIG MAC, ce nombre est 8-. Pour équilibrer une routine vous devez mettre le label dans le 1er champ sans qu'il se trouve un EQU ou un = dans le 2ième champ parce que sinon... vous définissez une adresse ou un nombre, compris? Alors, faites gaffe.

- le deuxième champ contient les instructions assembleur et les directives d'assemblage.

- le troisième représente les opérandes.

- le quatrième est spécial puisqu'il contient vos remarques et autres

commentaires: je précise spécialement les commentaires peuvent se trouver à la suite même du 3ième champ en mettant un; symbole du REM du Sicba. Toutefois un commentaire peut se mettre dans le 1er champ si celui-ci est précédé d'une

```

STA $3D
STA $43
LDA #FF
STA $3E
LDA #BF
STA $3F
CHMT SEC
JSR ADDRESS ; transfert mémoire
JMP SUITE ; RAM en RAM aux.

SUITE LDX #0
BCL LDA DATA,X ; boucle
STA CHMT,X ; qui
INX ; modifie
CPX #7 ; le
BNE BCL4 ; prgm
JSR HOME
JMP #0

PRGM LDA #0
STA CH
LDA #2
STA CV
JSR VTAB
LDX #0
BCL LDA DATA,X ; boucle
JSR COUT ; boucle
INX ; affichant
CPX # (DATA4-DATA3) ; DATA3
BNE BCL5 ;
JSR CLR_EOL
JSR KEYIN
DMP # "O"
BNE MAIN
LDA # CLRST
STA RESETL
LDA # CLRST
STA RESETH
JSR SETRST
MAIN JSR HOME
JMP CLRST ; fini à vous de jouer
* données non utilisables directement

DATA STA ADDRESS
STA ADDRESS
JMP BOOTDRV
DATA2 CLC
JSR ADDRESS
JMP PRGM
DATA3 JMP VECTORISER RESET (D'NO ?)
DATA4 DA $300
LST ON
    
```

voilà. La théorie de l'assembleur sur Apple mais passons aux spécificités d'assemblage que recèle le macro-assembleur BIG MAC (macro sous-entend qu'une fonction revenant plusieurs fois dans le source peut être abrégée en une instruction unique). Et la pratique, alors? Poussez pas ça arrive.

PRATIQUONS, PRATIQUONS...

Passons aux choses sérieuses, en expliquant pas à pas, au fur et à mesure, les directives d'assemblage et nous commençons donc par:

- LST OFF (list off) qui empêche la sortie de l'assemblage sur le périphérique en marche (écran et/ou imprimante). Le but est d'assembler à la vitesse grand V une routine qui marche (comme la mienne, par exemple) sans qu'il y ait un très long listing à voir ou à imprimer sauf si vous utilisez l'instruction LST ON qui rétablit la visualisation. Si vous placez LST OFF au début et LST ON à la fin du source, vous n'aurez droit qu'à l'affichage des labels avec leur contenu dans l'ordre numérique et alphabétique.

- ORG fixe l'adresse d'origine du code objet. Ici, l'adresse est \$300 donc à chaque exécution du programme, celui-ci sera chargé à cette adresse.

- OBJ fixe l'adresse à partir de laquelle sera assemblé le source. Cette instruction très utile ne marche que sur BIG MAC malheureusement, car lorsque vous aurez exécuté l'assemblage, votre code objet sera déjà en \$300.

- CPX #DATA4-DATA3 est génial puisque l'assembleur calculera le nombre d'octets séparant les deux labels: donc, vous pouvez changer la phrase en DATA3 sans calculer sa longueur.

Bon, il se fait tard il faut que je me tire mais je n'oublie pas de vous dire 'au revoir et à dans un mois si vous le voulez bien'.

Langage machine... Sur SPECTRUM

AU COMMENCEMENT FUT LA SUITE

Où en était-on? A cet atroce petit programme commenté d'un "devinez" écrit en charabias (non, c'était de l'assembleur). Votre cervelle a dégouliné pendant trois semaines sur le bas de la page de notre dernier cours d'assembleur? Alors là, je ne suis pas d'accord, il faut suivre. Surtout qu'on vous a déjà dit que c'était simple... (Solution des jeux: le programme était destiné à vous montrer la valeur du pointeur de pile SP).

PARAGRAPHE À NE PAS LIRE

Parce qu'avec un tant soit peu de curiosité et d'envie de programmer comme un Dieu (enfin, mieux que le copain qui vient vous gonfler tous les week-ends avec ses programmes nuls), vous auriez déjà compulsé un bouquin sur les mnémoniques du Z80, et vous y auriez trouvé une dissection complète de la mnémonique "LD". Bon, on vous pardonne. Mais levez les yeux et allez zyeuter le haut de la page. Vous avez remarqué? Il y a l'adjectif "pratique" là-haut. Ce qui signifie tout, complémentaire d'un bon bouquin théorique (exemple: Programmation du Z80 par Rodney Zaks chez Sybex). Notre rôle ne se limitera pas à vous apprendre à bien utiliser, sur votre machine, les mnémoniques que ce genre de bouquin vous aura présentés, mais il devra.

LD SUPER-STAR

Alors "LD", qu'est-ce? Il s'agit du début d'un type de mnémonique très important puisque c'est celui que vous emploierez le plus souvent. En effet, LD vient de Load, et "load", c'est "charger" en anglais. Oui mais charger quoi? Des registres ou des emplacements mémoire, on l'a vu. Un programme, quel que soit son langage, est toujours un processus logique qui déplacera des données (d'un octet de RAM quelconque vers un octet de la RAM de l'écran par exemple) selon un ordre précis. Et un programme, ce n'est que cela.

SINTAX: HIC I (NUL)

* Un opérande, en assembleur, est un emplacement mémoire ou un registre qu'une mnémonique utilisera pour son opération. Une mnémonique peut avoir un ou deux opérandes.

* Quand on a deux opérandes, on a un opérande source et un opérande destination. L'opérande destination est celui qui va être modifié par l'opération. L'opérande source est celui qui se contentera d'influencer le résultat.
 * On place toujours l'opérande de destination à gauche de l'opérande source et on sépare ces deux opérandes par une virgule.
 * Le mode d'adressage d'une mnémonique, abrégé "adressage", est la façon dont la mnémonique détermine l'adresse effective de ses opérandes afin d'y accéder.
 * Les parenthèses servent à préciser que l'opérande n'est pas celui qui est entre parenthèses mais que la valeur entre parenthèses est l'adresse de l'opérande effectif (des histoires de contenu et de contenant quoi!).

RÉ-EXPLICATION PAR L'EXEMPLE

LD (HL),A
 Commentaires: cette mnémonique place le contenu du registre A à l'adresse mémoire précisée par HL. Le contenu du registre A est l'opérande source et le contenu de l'adresse HL est l'opérande destination.

LD EN FAMILLE

Attention, les descriptions qui vont suivre précisent l'assignation des registres à des fonctions particulières telles que nous l'avions avancé dans notre dernier cours.
 * Chargement de registre à registre:
 - registre 8 bits: rien à dire, il y a des LD pour tous, soit 49 mnémoniques de ce type car le Z80 a 7

registres de travail en 8 bits (A, B, C, D, E, H et L).
 Exemple: LD A,B; effectue A=B. Puis si on dit qu'il y en a pour tout le monde c'est parce qu'on peut aussi faire LD E,C ou LD H,L par exemple, voilà.

- registres 16 bits: restreint, 3 mnémoniques. Un seul opérande destination possible: SP. Les voici: LD SP,HL
 LD SP,IX
 LD SP,IY
 * Modification immédiate de la valeur d'un registre:
 On parle d'adressage immédiat lorsque l'opérande source est directement mentionné. L'assemblage des mnémoniques utilisant ce mode d'adressage place l'opérande source à l'adresse suivant immédiatement le code opération.

- 8 bits: c'est bon pour les 7 registres de travail.
 Exemple: LD A,\$10; effectue A=\$10.

L'opérande source (\$10 dans notre exemple), bien évidemment, est compris entre 0 et \$FF car il doit donc codé sur un octet. LD A,\$10 assemblé produira le code machine \$3E suivi de \$10. On voit que \$3E, code opération, est suivi immédiatement de \$10, l'opérande source.

- 16 bits: OK pour les 3 paires de registres (HL, DE et BC) principales, mais aussi pour les registres d'index et le pointeur de pile (IX et IY, SP). Exemple: LD HL,\$1234; effectue HL=\$1234 (soit H=\$12, L=\$34). L'opérande source est compris entre 0 et 65535 (sur deux octets quoi). Rappel: en mémoire, l'octet bas est placé avant l'octet haut. L'assemblage de notre exemple produira les codes machines suivants: \$21 (pour LD HL), suivi de \$34 puis \$12 (pour LD HL).

* Chargement d'un registre par le contenu d'une adresse mémoire:
 - Avec la valeur de l'adresse source précisée directement: la destination est obligatoirement le registre A. LD A,\$1234 produit A=PEEK(\$1234).
 - Avec les registres BC ou DE comme pointeurs de source: la destination est aussi forcément le registre A. On a: LD A,(BC) et LD A,(DE) et c'est tout.

- Pour une destination registre 8 bits quelconque (c'est à dire B, C, D, E, H ou L, et aussi A, mais lui, il peut faire autrement, on vient de le voir): la source doit être (HL), (IX+d) ou (IY+d).
 Exemples: LD B,(HL) place le contenu de l'adresse pointé par HL dans le registre B. LD C,(HL), LD E,(HL): même chose avec C et E.

TIENS REVOILÀ LES REGISTRES D'INDEX

Ils sont spéciaux ceux-là. D'abord parce qu'on ne doit pas toucher à IY (pour l'instant c'est comme ça puis c'est tout). Puis parce qu'on peut leur ajouter un déplacement 8 bits pour préciser l'adresse effective de l'opérande. Comment ça? Comme ça: LD IX,\$1200; charge IX avec \$1200. IX=\$1200.
 LD B,(IX+\$34); charge B avec le contenu de l'octet d'adresse; IX+\$34. Soit B=PEEK(\$1234). Mais attention, ce déplacement est un nombre signé en complément à 2 (positif entre 0 et \$7F soit 0 et 127 donc avec le bit 7 à 0, négatif entre \$FF et \$80 soit -1 et -128, bit 7 à 1). Là vous suivez plus. Ne vous inquiétez pas on reparlera des représentations binaires diverses. De toutes façons vous n'avez pas à tenir compte de ça pour l'indexation, vu que sous assembleur vous écrivez, par exemple, pour un déplacement de -10 octets: LD B,(IX-10). Héhéhé...

- Chargement d'un registre double par deux octets de mémoire en une seule opération: Oui ça existe (c'est presque du 16 bits) et c'est valable pour les 6 registres 16 bits (BC, DE, HL, IX, IY et SP). Exemple: LD BC,\$1000 chargera BC avec les deux octets des adresses \$1000 et \$1001. C'est l'équivalent Basic de C=PEEK(\$1000):B=PEEK(\$1001). On voit encore une fois l'importance de l'ordre de rangement octet faible/octet fort.

* Chargement du contenu d'une adresse:

- Avec un registre 8 bits comme source: C'est bien simple, le registre source est obligatoirement A, alors que la destination peut être pointée par n'importe quel registre double ou précisée directement. Exemples: LD (HL),A. LD (\$1234),A. LD (IX+\$10),A.

- Par une donnée 8 bits immédiate: Trois possibilités pour préciser la destination: (HL), (IX+d) ou (IY+d). C'est tout. Exemple: LD (HL),\$12. Ça fait POKE HL,\$12 et non pas HL=\$12.

* Chargement de deux octets de mémoire en une seule opération: Là on est au niveau des microprocesseurs 16 bits. C'est bien pour un 8 bits. Et on peut faire ça avec n'importe quel registre double comme source. Il n'y a que l'opérande destination qui doit être précisé directement pour limiter ce genre d'instructions. Exemple: LD (\$1234),DE effectue POKE \$1234,E et POKE \$1235,D en une seule fois. C'est tout pour les LD simples. Mais on peut faire bien des choses avec cette famille d'instructions...

COMMENT ÇA, "SIMPLES", Y EN AURAIT-IL DES "COMPLIQUÉS"?

Non. Compliqué, ça n'existe pas. Mais le Z80 profite aussi de LD "à répétition". Voyons donc comment user d'une instruction à répétition face à la mémoire recalculante. Ils vont obéir ces fourmillants octets! On va devoir d'abord préciser le sens d'opération de ces supers instructions. On s'explique. On va effectuer une série de LD. Chacun des LD d'une série de ce type enverra le contenu d'une adresse source vers une adresse destination. Entre chaque LD, on fera varier les pointeurs de source et de destination. Oui, mais va-t-on incrémenter ces pointeurs (les augmenter de 1) ou les décrémenter (décrémenter est le contraire d'incrémenter)? Ceci reste de notre ressort. On le précisera par un D (pour décrément) ou par I (pour incrément).

Ça, c'est pour le théorique, voyons maintenant la pratique. L'opérande source de ce type d'instruction sera toujours pointé par le registre double HL. L'opérande destination sera pointé par DE (on peut, pour s'en rappeler, constater que D et E sont les premières lettres du mot destination). Donc, en combinant LD et I, on obtient LD I, LD et D, LDD. Et LD I et LDD sont effectivement deux mnémoniques du Z80. Si vous nous avez suivis, vous savez déjà que LD I chargera le contenu de l'adresse DE avec le contenu de l'adresse HL, puis incrémentera les registres HL et DE. Traduction en Basic: LD I effectue POKE DE,PEEK (HL):HL=HL+1:DE=DE+1. Il en est de même pour LDD, mais dans l'autre sens. LDD en Basic: POKE DE,PEEK (HL):HL=HL-1:DE=DE-1.

ET LA RÉPÉTITION DANS TOUT ÇA ?

Rien de plus simple, un petit R en plus (pour "Répétition") et tout est réglé. Nous voici avec LDIR et LDDR, mnémoniques du Z80. Et naturellement, il nous faut déterminer le nombre de répétitions désirées... par le registre BC qui est le registre compteur par excellence. Résumé: LDIR envoie l'octet d'adresse HL à l'adresse DE, incrémente HL et DE et recommence tant que BC n'est pas nul. On peut assimiler LDIR à la boucle Basic FOR I=B C TO 0 STEP -1: POKE DE,PEEK (HL): HL=HL+1: DE=DE+1: NEXT I, LDDR à la même boucle mais avec HL=HL-1: DE=DE-1.

ON SE RÉPÊTE:

On va finir sur un petit exemple d'utilisation de ce type d'instruction: un transfert des premiers octets de la ROM vers les attributs de couleur de l'écran. Pour ceux qui ont un assembleur: codes mnémoniques
 ORG \$xxxx
 21 00 00 LD HL,0
 11 00 58 LD DE,\$5800
 01 00 03 LD BC,\$300
 ED B0 LDIR
 C9 RET

La même chose à partir du Basic:
 10 FOR I=0 TO 255: READ
 * 17:5:88:1:0:3:237:176:201:99:0
 0HIZE USA 32660

Nicolas et Zeev



AMSTRAD

CHERCHE correspondant pour échange de programmes sur K7 ou sur papier. Cherche aussi diplômé pour Amstrad CPC 464. Serge Jacot, 13 chemin de Bolmon, L'Estéou, 13700 Marignane.

VENDS jeux sur CPC 664 ou 6128, 10 à 15F. Vends Atari 2600, 4 K7, 600F. Nabil Moulai, 5 rue Pierre Curie, 95390 St Prix. Tél. (1) 34 16 58 99.

VENDS imprimante graphique DMP1, pour Amstrad, avec cordon, papier listing, K7 encreur, traitement de textes, sous garantie (septembre 85), 2000F. Tél. (16) 38 33 69 82 après 18h.

VENDS 5 supers logiciels inédits en France pour Amstrad CPC 464, pour 70F. Lionel Roux, chemin du Coulet, 13720 Belcodène. Tél. (16) 42 04 89 00.

VENDS Amstrad 6128 avec plusieurs logiciels dont Datamat, Beach Head, Chessmaster, 3800F, imprimante Epson LX 80, 1800F ou les deux, 5000F. Tél. (1) 42 46 62 53.

VENDS Amstrad CPC 664 monochrome, tous les traitements de textes, tous les langages, nombreux utilitaires et jeux sur 10 disquettes, 4500F. Tél. (1) 42 63 27 54.

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échanger de nombreux logiciels sur K7. Possède Bruce Lee, Red Arrows, Exploding fist, Confuzion, Starion, Mordon Quest, Beat the Clock... Willy Morelle, 14 rue du général Leclerc, 02830 Saint-Michel. Tél. (16) 23 58 50 67.

VENDS pour Amstrad CPC 464, 2 copieurs (Tomcat, 80F, Speed Master, 50F). Vends ou échange 30 logiciels de jeu ou utilitaires (possède Macadam Bumper, Exploding fist, Ghostbusters, Words, etc...). Jean François Dhennin, HLM Le Défends, BT6, 83470 St Maximin la Ste Baume. Tél. (16) 94 78 19 97 après 19h.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 464. Anthony Collard, 88 rue de Grass, 6706 Sterpensh, Belgique.

CHERCHE contact Amstrad PCW 8256 pour échange d'idées, logiciels et astuces dans la région du Nord (Lille). Tél. (16) 20 47 72 39.

CHERCHE pour Amstrad, lecteur de disquettes DD1 à un prix raisonnable et correspondants pour tous échanges. Jacques Sorro, Gonas, 38290 La Verpillière. Tél. (16) 74 94 49 13.

CHERCHE possesseurs d'Amstrad pour échanges de bons logiciels (80 en tout) sur K7 dont Cauldron, Fighting warrior, Bruce Lee, Hacker... Alain Morazzani, direction des P.G., Hotel de Police, 97200 Fort-de-France.

CHERCHE trucs pour débloquer des K7 de jeu pour Amstrad CPC 464. Tél. (16) 27 64 42 61 après 17h.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur, manuel, revue, 1900F à débattre, garanti jusqu'en avril. Stéphane Sebbagh, 96C traversée de la Granière, 13011 Marseille. Tél. (16) 91 89 30 79.

CLUB Amstrad 94 à Fontenay sous Bois, réunion le 9 février 86. Ouvert tous les jours sauf le lundi et le dimanche après-midi. T.S. Informatique, 14 rue Mauconseil, 94120 Fontenay sous Bois. Tél. (1) 48 76 86 43 pour tous renseignements.

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échange de logiciels sur K7. Tél. (16) 23 58 50 67.

POSSEDE de nombreux programmes sur disquettes pour Amstrad 6128/664. R.Hamili, 41 A rue d'Isord, 13001 Marseille. Tél. (16) 91 84 77 61.

VENDS pour Amstrad, Bible du programmeur, 150F, trucs et astuces Amstrad CPC, 100F, Basic+, 70F, Mieux programmer sur Amstrad, 50F, Amstrad ouvre toi, 70F, Z80 interfacement, 70F, Montages extensions périphériques, 150F, plus port. R.Faglin, La Merelle, 24590 St Génies.

VENDS ou échange 120 logiciels pour CPC 464. Echange synthétiseur vocal Technimusic, 480F, contre logiciels. Jean Luc Taunay, 17 rue Thouin, 75005 Paris. Tél. (1) 43 26 66 72.

ATARI

VENDS Atari 800 XL, Atari 1010, logiciels avec moniteur monochrome vert encore sous garantie, 2000F. Arno au (1) 60 10 04 65.

CHERCHE lecteur de disquettes en bon état pour Atari 800 XL. Philippe Carre, 46 avenue Georges Clémenceau, 51100 Reims.

VENDS pour Atari 800 XL, drive avec chip incorporé, 3000F. Sylvain au (1) 42 00 97 38.

CHERCHE lecteur de disquettes Atari 1050. Cherche correspondant Atari. Tél. (1) 43 30 53 94 après 19h.

ECHANGE ou achète logiciels de jeu sur K7 pour Atari 800 XL. Philippe Malfoy, 86 rue des Chauffeurs, 59280 Armentières.

VENDS Atari 600 XL, extension mémoire 64K, Logo, 2 livres sur le Basic Atari, nombreux logiciels, acheté 3500F, vendu 2000F. Anthony Colliot, 8 rue Paul Gauguin, 45140 St Jean de la Ruelle.

ACHETE lecteur de disquettes pour Atari 800 XL et cherche contact pour échanger ou vendre des programmes. Tél. (1) 42 73 37 86 après 18h.

VENDS Atari 800 XL sous garantie, 2 livres de programmes, bon état, 1500F, frais de port compris. Jean Christophe Lefait, 13 rue de Locon, 62400 Vendin Lez Béthune.

ACHETE interface UHF spéciale Atari pour 200F, ainsi qu'un magnétophone 1010 Atari, 200F. Vends CBS Coleco, Roller Controller et 6 cartouches de jeu, 1500F le tout. Olivier au (1) 48 43 23 69 à partir de 18h.

APPLE

VENDS Apple IIe, carte 80 colonnes, 2 lecteurs de disquettes, acheté en 1984, peu servi, 10000F. John au (1) 45 00 65 45 entre 18h et 20h.

VENDS Apple IIe, moniteur vert, lecteur de disquettes, 8000F. Tél. (16) 50 77 95 87.

VENDS ou échange nombreux logiciels. Philippe au (16) 95 21 66 65 après 18h.

VENDS imprimante pour Apple II, neuve, 3000F. Christophe Durand au (16) 54 32 41 72.

CHERCHE contact pour échange de programmes pour Apple II+. L.Christian, 62 rue des Meuniers, 75012 Paris.

VENDS Apple IIc, joystick, 50 logiciels (dont Ultima III, Winter games, Summer games I et II, Mandragore, Karateka, etc...), une dizaine de livres, HHHHebdo du 60 au 117, collection complète de SVM, 9000F. Marc Sulvic, 130 rue de la Berlinière, 72100 Le Mans. Tél. (16) 43 86 34 69 après 18h.

CHERCHE programmes originaux avec documentations pour Apple IIc, comptabilité, facturation, paie. M.Pardieu, 32 bis rue St Pierre, 91490 Milly-la-Forêt.

VENDS Apple IIc de juillet 85, manettes, divers jeux et sac Apple, 7000F. Rousseau au (1) 42 80 84 27 aux heures de bureau ou au (1) 42 09 53 80.

ECHANGE nombreux logiciels et documentations pour Apple IIe et IIc. Christophe Debeaulieu, 10 impasse Jean Dorat, 87100 Limoges. Tél. (16) 55 79 18 80.

VENDS imprimante Scribe Printer pour Apple IIe, 3000F. Tél. (1) 44 22 42 06.

VENDS carte Appletell neuve avec les programmes suivants : Appletell, Appletell démo, Discobole, Basi, Kit Developer, 2500F. Dr.Jones au (16) 44 58 90 65 après 18h.

MSX

VENDS liste de trucs et astuces pour MSX, 50F les 25 ou 80F les 50. Olivier Denis, 5 boulevard F.Lamy, 17200 Royan. Tél. (16) 46 05 49 44.

ECHANGE 130 programmes MSX. Stéphane Ferhat, 148 rue de Verdun, Bt4, 94500 Champigny. Tél. (1) 47 06 84 19 vers 20h.

VENDS MSX Canon V20, moniteur sonore, magnétophone, joystick, livres, manuels, cordons magnétophone, 200 logiciels (jeux et utilitaires en cartouches et K7), 2500F à débattre. Jean-Claude Dreher, 10 rue de l'Ingénieur Robert Keller, 75015 Paris. Tél. (1) 45 77 37 32.

VENDS Canon MSX, programmes (Sorcery, Mandragore, etc...), 4 mois d'utilisation, 1200 F. Tél. (16) 93 87 74 88.

ORIC

VENDS Oric Atmos 48K, carte 8 E/S, péritel, interface manette, bus souple, nombreux jeux (Défence force, Hobbit, etc...), valeur 3.275F, vendu 1400F. Tél. (16) 45 79 95 35 après 17h30.

CHERCHE contacts dans la Vaulcuse pour Atmos. Echange programmes, matériel. Guyon-Veuillet au (16) 90 86 01 41 aux heures de bureau. Laurent Guyon-Veuillet, 2 bis boulevard Jassot, 84000 Avignon.

VENDS Oric Atmos sous garantie, modulateur noir et blanc, nombreux programmes (Aigle d'or, Dangereusement votre...), 1000F. René Nathan, 23 allée des Effes, 94260 Fresnes. Tél. (1) 42 37 55 27.

VENDS Jasmin 2 (8.85), 2200F, MCP 40 avec cordon Oric, 1000F. R. Madignier, 8 rue Pellet, 69003 Lyon. Tél. (16) 78 53 23 01.

VENDS programme Duplicata, ce programme break tout, assembleur, Logo, Basic... 100F. Claude Charetret, 4 rue du Lycée, 25043 Besançon cedex.

VENDS logiciels sur K7 ou disquette Jasmin pour Atmos. Olivier Mériot, 68 rue de La Louvière, 78120 Rambouillet. Tél. (1) 34 83 92 66 poste 465.

VENDS Atmos, magnétophone, interface programmable pour joystick, joystick, interrupteur, 100 logiciels, 2000F. Jean Christophe au (16) 43 76 18 30.

VENDS Oric Atmos, interface noir et blanc, interface couleur, jeux, documentation, 1000F. Tél. (1) 46 38 34 84.

CHERCHE contacts Oric Atmos pour échanges divers, programmes sur K7 ou disquettes Jasmin, trucs, astuces et bidouilles. Cherche la façon de faire passer l'Aigle d'or, The Hobbit et Voice Chess II sur disquette Jasmin et la façon de récupérer Multifich. Joël Faroux 3 rue Bouzniquah, Rabat, Maroc.

COMMODORE

VENDS Vic 20 8K, ma. nétophone, joystick, 6 cartouches de jeu (Lode Runner, Choplifter, etc...), 3K, quelques K7, moniteur couleur Taxan, quelques HHHHebdos, 4300F à débattre. Jean Luc Valla, 20 rue de la Camille, 69600 Oullins. Tél. (16) 78 51 27 87 vers 5h30 sauf le mercredi et le vendredi.

VENDS Commodore 64 pal, lecteur de K7, lecteur de disquettes, documentations, 3500F à débattre. Cherche correspondant(e) pour échange de nombreux jeux dans la région lyonnaise. Régis au (16) 78 29 33 48.

ACHETE à bas prix, Vic 20 hors d'usage pour les composants. Vends ou échange nombreux programmes en langage machine. François Collot au (16) 80 72 14 06 après 18h.

VENDS CBM 64 (10.84), 100 logiciels, autoformation au Basic sur K7 avec livre, valeur 12000F, vendu 4200F. Thierry Gauchet au (1) 34 77 69 32.

VENDS Commodore 64 pal, état neuf, cordon péritel (2m), nombreux logiciels sur K7 (Koala printer, Simon's Basic avec documentation, Tool 64, Paint Pic, Ghostbusters, etc...), 2700F (frais de port compris). Tél. (16) 87 88 11 03 après 18h.

VENDS Commodore 64 pal, acheté en février 85. M.Charles au (1) 45 31 81 10 après 19h ou le week-end.

CHERCHE possesseurs de Commodore 64 pour échange de logiciels (jeux, trucs, programmes, etc...). Benoît au 380 01 94 à partir de 19h (Belgique ?).

CHERCHE bidouilles pour pirater des logiciels pour Commodore 64. Joachim au (16) 31 90 84 81.

VENDS CBM 64, lecteur de K7 (état neuf), joystick, nombreux logiciels (jeux et utilitaires), livres. Tél. (16) 78 00 49 63 après 19h.

THOMSON

CHERCHE généreux acheteur de tout matériel Thomson TO7 ou TO7 70 en bon état si possible, ainsi que de programmes et listings, K7 de jeu, revues, périphériques, livres. Jean Louis Goinaud, villa La Jaunie, 47400 Tonneins.

VENDS lecteur de disquettes pour MO5 (avec contrôleur et disquettes), acheté en 1984, 2000F, imprimante 80 colonnes à impact de juin 85 avec son interface, 2000F. Tél. (16) 55 87 75 61 aux heures de repas.

VENDS K7 pour MO5, Stanley, Yéti, Pulsar II, Intox et Zoé, Cyberlab, 80F l'une ou 350F le tout. Tél. (1) 30 62 96 87. Stéphane après 19h30.

CHERCHE contacts avec possesseurs TO7, TO7 70 pour échanger des programmes dans la région de Nantes. Cherche aussi programmes pirates pas chers. Faire offre au (16) 40 86 42 57.

VENDS TO7 70 (décembre 84), magnétophone, extension musique, manettes de jeu, cube Basic, cartouche Basic Mémé 7, cartouches Airbus et Synthétia, 6 K7 (Aigle d'or, Mandragore, Coliséum, Pulsar II...), valeur 7000F, 4000F à débattre, ou au détail. Tél. (1) 48 60 47 27 après 19h.

VENDS pour TO7, TO7 70, jeux à 20F l'un (Fox, Pulsar II, PV2000, Eliminator), jeux de l'HHHHebdo depuis le No 66, sur disquette ou K7. Tél. (16) 29 39 37 87 de 18h à 20h30 et le week-end.

VENDS TO7 70 (1.85), magnétophone, extension manettes et jeu, Synthétia, Basic, Airbus, un bouquin d'assembleur, un bouquin de référence du TO7 70, bons jeux (Fox, Super tennis, Aigle d'or, Eliminator, Pulsar II, Pilot, Pingo, etc...), nombreux trucs et astuces, 5500F. Mami au (16) 64 04 03 06.



ECHANGE programmes pour TO7 70, TO7. William Ribas, lotissement La Croix de Fer, Neno, 03000 Moulins.

VENDS pour TO7, TO7 70, lecteur de disquettes supplémentaire. Tél. (16) 26 54 37 94.

TI 99

VENDS Ti 99/4a, cordon et magnétophone, 2 livres de programmes pour Ti 99, 8 K7 de jeu, prix à débattre. Christophe Peckey au (16) 28 64 26 02 après 18h du lundi au vendredi.

VENDS pour Ti 99, des cartouches de jeu, 80F pièce, Moon Patrol, Pole Position, Parsec, Car wars, Burger time, Football, Tombstone city, Number Magic, et vends des K7 pour Amstrad, 55F pièce, Super pipeline 2, Ghouts, Hunbach, M.Wong, Alien Break'in, Atom Smasher, Wyzard' s lairs. M.Piaia au (1) 43 32 89 79.

VENDS pour Ti 99/4a, Minimem, manuel français, K7, 600F, Basic étendu, K7, explications en français, 2 jeux Epsilon, livre 100 programmes, 600F, 4 modules, Invaders, Munchman, Pole position, Q.Bert, 150F chacun. Didier Galle, 01250 Jasseron.

VENDS Ti 99/4a péritel, Basic étendu, manuel en français, 2 manettes de jeu, modules Microsurgeon et Driving Demon, K7 Le Basic par soi-même, livre 50 programmes, revues et jeux sur K7, 1500F. M.Frecon, 25 cité EDF de Pizançon, 26300 Bourg de Péage. Tél. (16) 75 70 20 34 poste 47.

VENDS Ti 99/4a, extension 32K, RS232, contrôleur, lecteur de disquettes, Multiplan, traitement de texte, 5000F. Tél. (1) 39 55 54 99.

VENDS Ti 99/4a, 6 livres. M.Perrot, 19 rue Alphonse Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. (16) 74 21 95 19 après 19h.

VENDS Ti 99/4a, un an, 800F, magnétophone spécial micro, état neuf, 350F, cordon du magnétophone, 50F, K7 de jeux de l'HHHHebdo No 1 Basic simple, 50F, livres et programmes divers, 120F. Florent au (1) 60 28 19 84 le soir.

CHERCHE pour Ti 99/4a BS, module Basic étendu, gestion de fichier et autres. Cherche livres 99 Magazines. Echange jeux pour Ti 99 sur K7 (Poker, Yahtzee, Traversée de la galaxie, Jeux de rôles, etc...). Tél. (16) 39 95 77 19 après 19h.

VENDS Ti 99/4a avec nombreux logiciels sur module et K7, documentation, 1500F, très bon état. Valérie au (16) 93 54 28 01 après 20h.

VENDS Ti 99/4a, alimentation, cordon péritel, cordon magnétophone, 3 livres (102 programmes pour Ti 99/4a, Trucs et astuces pour Ti 99/4a, Manuel d'utilisation), 2 modules (Parsec, Ambulance), K7 de jeu, nombreux programmes de l'HHHHebdo, 850F le tout. Tél. (16) 41 61 12 92 après 18h.

VENDS Ti 99/4a, 800F, module Basic étendu, 400F, téléviseur couleur péritel, de nombreux livres, K7, programmes, HHHHebdos, manette Quickshot II avec adaptateur Ti, magnétophone avec câble, toute la documentation sur le Texas, 3000F au lieu de 4940F. David Escoffier, 10 quai de Serbie, 69006 Lyon. Tél. (16) 78 94 63 72.

VENDS Ti 99/4a, péritel, interface UHF, manettes de jeu, modules, K7 de jeu, cordon magnétophone, nombreux livres, boîte d'origine, très bon état, 1700F à débattre. Donne ZX 81 à réparer. Bernard Arroyo, 7 avenue Nicéphore Niepce, 71100 Chalons sur Saône.

VENDS Ti 99/4a, moniteur monochrome, Basic étendu (manuel français), interface sécam, manettes, magnétophone avec câble, K7 d'aide à la programmation, K7 Basic par soi-même, K7 techniques de programmes de jeu, Parsec, Adventure, Retour du pirate, Foot, valeur 5200F, vendu 3200F avec 60 programmes sur K7 et 2 revues Ti 99. Tél. (1) 39 51 00 53 sur Versailles après 17h.

VENDS pour Ti 99/4a, le Basic Super Graph, 600F, extension mémoire 32K, 600F, Mini Mémoire, 450F. Tél. (16) 72 73 15 31 à partir de 19h.

DIVERS

ACHETE HHHHebdos du N°1 au 10, N°12, 21 à 24, 29, 46, 50 à 52, 54, 93. Grégoire Humblot, 41 rue de la Charletterie, 86000 Poitiers.

VENDS ordinateur Vidéo Génie 8 couleurs sécam 32K, magnétophone, joysticks, interface imprimante, imprimante GP 100 Seikosha, divers logiciels, accessoires, péritel, 4000F avec meuble pour imprimante. Tél. (16) 48 33 10 25 après 18h.

VENDS Aquarius 4K, extension mémoire 16K, module d'extension avec 2 manettes, imprimante thermique et 6 cartouches de jeu, 2000F. Tél. (1) 43 36 40 77 de 16h à 18h.

VENDS compatible Sanyo 555, 512K, 2 drives 360K, carte couleur graphique, état neuf (juin 85), nombreux logiciels (Multiplan, DBase, Lotus) et langages (Cobol, Fortran), 13000F, possibilité de crédit. Tél. (1) 64 90 06 40. Vends aussi CBS Adam 80K, clavier Azerty/Querty, unité centrale à K7, imprimante à marguerite, câble péritel, Basic (type Applesoft), traitement de texte, console de jeu et joysticks, nombreux programmes de jeu, 4000F à débattre.

VENDS Lynx 48K, magnétophone, jeux, joystick, adaptateur péritel, 2000F (valeur 4500F). Tél. (1) 45 94 24 54 après 18h.

VENDS Philips VG 5000 garanti jusqu'à fin septembre 86, alimentation, livre de jeux, en Basic, 800F. Thierry Trévisani, 18 rue Grolée, 38230 Charvieu Pont de Chévy. Tél. (16) 78 32 38 93.

VENDS pour IBM ou compatibles, jeux (King Quest, Flight simulator II, etc...), DBase II. Tél. (1) 44 46 73 58.

EDITO

Un an. Voilà 52 semaines que je m'évertue à trouver quelque chose de valable à voir dans cette sacrée luca(r)ne. Un an d'orgies visuelles, de bouillies sonores et de scénarios mal cuits. Pour une ou deux œuvres de qualité qu'on envoie dans les festivals, combien de dramatiques qui, parties joyeuses pour de vastes audiences, firent naufrage dans la course à l'antenne.

Cinquante ans. Voilà un demi-siècle, 1936 marqua un temps fort de la mémoire populaire : le Front Populaire, les congés payés, la guerre d'Espagne. Sans tomber dans la caricature, les évocations dénotent certes un souci pédagogique mais surtout le plaisir de la belle ouvrage, divertissante sans niaiserie.

Faute de place, je reporte à la

semaine prochaine ma diatribe sur GRAND HÔTEL (TF1) et UN SEUL ÊTRE VOUS MANQUE (A2). De toutes façons, vous ne perdez rien à ne pas voir le premier épisode. Ne manquez pas par contre L'OMBRE D'UN DOUTE, un des meilleurs Hitchcock (voir article 104), le vendredi 7 à 23h00 sur A2.

BOMBYX.

TROUBLES

Famille, métiers, valeurs, tout s'effondre dans les années 30. La confrontation entre la bourgeoisie et le prolétariat manque de déboucher sur la guerre civile, la crise de régime servant de soupape de sécurité. L'amour triomphe des barrières sociales, on vit passionnément, on meurt pour ses idées, cré vingt diou, c'était le bon temps.

L'ÉTÉ 36

Film d'Yves Robert avec Christian Clavier, Anaïs Jeanneret, Jean-Pierre Bouvier, Marie-Christine Barrault et Jean Carmet.

Le Général de Saint-Aubert processionne avec sa famille dans le parc de son manoir breton. Tandis qu'Alexis, un "prince russe"



Photo A2-R. Picard.

est présenté à la famille, cette dernière découvre avec stupéfaction des squatters dans sa prairie. Des vacanciers, des prolés des faubourgs parisiens.

Contre mauvaise fortune, l'aristocratie fait bon cœur. Les femmes du château ont remarqué Gabin, un ouvrier beau comme... Alexis, lui, a jeté son dévolu sur Victoire, la petite-fille du Général. La miss

tique sur son fiancé, Alain, un grand dadais de mystique qu'elle éconduit. Le moustique disparu, Victoire se donne à Gabin mais Alexis garde ses chances. Le bonheur à trois est-ce possible ? Le mariage va-t-il se métamorphoser en drame ?

Ah le belle ouvrage ! On pense à un film de 1936 justement, *la belle Équipe*. Le staff technique, les acteurs, la production ; entre eux le feeling est passé et le résultat se voit. Une pêche d'enfer, surtout dans le premier épisode. La confrontation de classe est réjouissante, les dialogues savoureux, l'ensemble évoque les comédies à la Capra, le rythme en moins.

Diffusion les jeudis 6 et 13 à 20h35 sur A2.

CARNET DE BAL

Film de Julien Duvivier (1937) avec Fernandel, Louis Jouvet, Raimu, Harry Baur, Françoise Rosay, Pierre Blanchar et Marie Bell.

Christine (M. Bell) jeune, veuve et riche s'interroge devant sa coiffeuse. Miroir, mon beau miroir, dis-moi, n'ai-je pas raté ma vie ? (vous attendiez suis-je la plus Belle, eh bien non). Pour le savoir, elle va revoir tous ses anciens prétendants confinés dans son carnet de bal d'oisie blanche.

Y a du beau monde dans ces pages blanches. Des ratés, des artistes, des gens heureux pour la plupart de la revoir. Toutes les grandes stars d'avant-guerre poin-

tent leur tronche. Ni film à sketches, ni numéros d'acteurs, le film allie charme, nostalgie et remise en cause. Un fidèle reflet de l'époque.

Diffusion le dimanche 9 à 22h30 sur FR3.

LES BEAUX DIMANCHES

Série de quatre épisodes de R. Mazoyer avec Claude Giraud, Anne Parillaud, Michel Creton, Bruno Dévolère et Jean Lescot.

Le monde de Charles Edgar Moreau (Giraud) vacille. Grand industriel de l'aéronautique, patron de droit divin, pilote héroïque de la première guerre, il se heurte à la contestation ouvrière dans son usine. Sa fille, Odette (Parillaud), épouse un nobliau qui se compromet dans le scandale Stavisky. De plus, elle partage les idées, puis bientôt la vie de son oncle Jean (Dévolère), chirurgien renommé pour son talent et ses idées avancées.



Photo FR3.

L'itinéraire de Charles croise celui d'un vieux camarade de combat, André Larcher (Creton) qu'il introduit dans les milieux d'extrême-droite en tant qu'homme de main. Par réciprocité, Antoine introduit son frère André dans l'usine de Charles où il devient un syndicaliste acharné.

Les pions en place, l'histoire les malmènera au-delà de leurs cauchemars et de leurs espérances. Qualité française impeccable : scénario, costumes, acteurs, rien à redire.

Diffusion le vendredi à 20h35 du 7 au 28 février.

amateurs de pépins et organise sa libération sans le crier à la cantonnade.



Photo FR3.

Gable se laisse aller à son 25ème rôle de baroudeur louche au grand cœur. Exotisme, aventures et romances. Agréable sans plus, mais génial à côté de Rambo et autres *Portés disparus*.

Diffusion le mardi 4 à 20h35 sur FR3.

CORPS À LOUER

Comédie sans prétention mais... Gene Tierney une star éblouissante, Dany Kaye, un comique par trop rare à la télé et Onri Duran une heure.

Diffusion le mardi 4 à 23h15 sur FR3 en V.O.

LA MÉTHODE ROSE

Comédie de Claude de Givray avec Jean-Pierre Cassel, Marie-Noëlle Eusèbe et Gérard Caillaud.

Max Revel habille les femmes. Pygmalion séduit par une muse africaine. Il la décide non sans mal

SUR LA RIVIÈRE

Film de Walter Lang (1950) avec Dany Kaye et Gene Tierney.



Photo FR3.

Jack Martin, célèbre fantaisiste (aucun rapport avec le joufflu du dimanche) américain se produit au Salace Bitch de Cannes. Parfait sosie de Henri Duran, capitaine d'industrie, il se substitue à lui un week-end afin de faciliter une négociation difficile et secrète. Et tombe amoureux de Lili Duran qui n'est pas au courant de la supercherie.



Photo FR3.

à inspirer sa collection. Mais loin d'être une sauvage pleine de grâce auquel il apprendrait tout. Rose se révèle polytechnicienne.

A force de courir trop de sujets : la romance, le racisme, l'homosexualité, les affres de la création, les problèmes du Tiers-Monde; aucun n'est traité de manière satisfaisante. Dommage.

Diffusion le samedi 2 février 20h35 sur TF1.

BELLE DE JOUR

Film de Luis Bunuel (1966) avec Catherine Deneuve, Michel Piccoli, Jean Sorel, Geneviève Page, Pierre Clémenti et Francis Blanche.



Photo FR3.

Séverine est perturbée émotionnellement. Son mari ne lui procurant pas des plaisirs charnels satisfaisants, un ami lui conseille par plaisanterie d'aller voir dans une maison. Elle s'y rend et trouve plus anxieuse d'être employée que cliente. Elle devient "Belle de jour".

Deneuve, label France, et Bunuel, étiquette rouge. Le résultat de leurs rapports est pervers.

Diffusion le jeudi 6 à 20h35 sur FR3.

ANNAM MITÉ

Un orage puis l'arrivée des maquisards viennent troubler le bon déroulement des miracles chrétiens. Dissimulés dans la maison du menuisier, gardien des cendres des morts, le sergent Tam-Tam et sa sœur, prient avec ferveur, menacés par la montée des eaux. Nos deux héros parviendront-ils à marcher sur les eaux ?

Parallèlement, un maquisard blessé envoie un message à sa femme à Saïgon ; d'enfant muet en cerf-volant, de jeune fille aux yeux de biche en éventail, le message de fidélité et d'amour ne parviendra que trente ans plus tard à sa destinataire. Dépaysement garanti avec ce premier long-métrage de Lâm-lê, jeune réalisateur franco-vietnamien. Peut-on emporter son pays à la semelle de ses tongues ? La mémoire d'un peuple exilé peut-elle survivre loin du charnier natal ? Beau, sensible, Français encore un effort pour percevoir la richesse de ce cinéaste.

Diffusion le mercredi 5 à 22h40 sur FR3.

APOCALYPSE NOW

Film de Francis Ford Coppola (1979) avec Martin Sheen, Robert Duvall, Marlon Brando, Harrison Ford.

Vingt ans après les Français, les Ricains sont venus s'installer sur les plages de Cochinchine, histoire de profiter des célèbres stations balnéaires vietnamiennes. La qualité de l'accueil n'a pas progressé et les Ricains s'adonnent à des dérivatifs (alcool, opium, péripatéticiennes, surf) qu'ils pourraient trouver chez eux à meilleur compte.

Le capitaine Willard (M. Sheen) cueve ses phantasmes effondré par la chaleur moite de sa chambre. Le colonel du Q-G (H. Ford) le rappelle pour lui confier une mission ultra-secrète. Retrouver le colonel Kurtz (M. Brando) qui, atteint de la folie des grands eaux, s'est constitué un mini-royaume au fin fond de la jungle cambodgienne. Échappant à toute autorité, il commande une armée de sauvages qui massacrent joyeusement les populations alentours. Bref, on estime en haut-lieu que cette situation fait désordre et qu'il est temps d'y remédier énergiquement.



Photo C+.

Le Lieutenant-Colonel Kilgore (H. Duvall) débarque Willard et ses hommes sur une plage en pays ennemi. Comme il aime surfer sur les vagues mais pas sous les balles, Kilgore, très kill, très gore, nettoie le village au Napalm (le surf sur napalm beaucoup plus chic que la nage avec palmes). Willard s'embarque pour une croisière vers l'enfer, une remontée du Mékong au milieu des viets, des Cambodgiens, des rouges, des jaunes et des noirs.

Le film sur la guerre moderne, sur toutes les guerres. L'horreur des massacres, des napalmisations submerge les soldats qui perdent tout sens de la mesure. Drogue, tuerie, folie sont les seules échappatoires à l'enfer. Quand l'absurde dicte sa loi, qui est fou, qui a raison ?

Le film événement de 1979, une palme d'or à Cannes. Un sujet ambitieux, un traitement vertigineux, un film qui dépassa son créateur, lequel ne sut pas le clore. Trois fins existent. Laquelle verrez-vous ce soir ?

Diffusion le dimanche 9 à 21h00 sur Canal +.

PORTÉS DISPARUS

LA CHÈVRE

Film de Francis Veber (1981) avec Gérard Depardieu, Pierre Richard et Michel Robin.

Marie Bens est née sous une mauvaise étoile, François Perrin aussi. François travaille chez A. Bens, le papa de Marie. Lorsque soudain cette dernière disparaît, A. Bens confie l'enquête non pas à son oncle parce qu'avec lui ça ne colle jamais, mais à un détective privé, Campana (Depardieu). On lui adjoint contre son gré François pot de colle comme chien de chasse (suivant le principe mauvais chien chasse de race).

La nième reconstitution du tandem Laurel et Hardy a abouti à un résultat honorable sans plus.

Diffusion le mardi 4 à 20h35.

LES RENDEZ-VOUS DE HONG KONG

Film d'Edward Dmytryk (1955) avec Clark Gable et Susan Hayward.

Sans nouvelles de son mari, reporter-photographe disparu en Chine, Jane Hoyt arrive à Hong Kong. Jane s'adresse à Hank Lee, importateur (contrebandier) aux nombreuses accointances. Hank accepte l'affaire parce qu'il a bien envie de se la faire. Apprenant que le dit-mari est cantonné à Canton, il entonne le rappel des pékins

MOEBIUS d'Origine Systems pour APPLE

Depuis ma plus tendre enfance, je ne connais pas d'autre parent que les moines du temple de Moebius. Leur gentillesse et leur prévenance m'ont toujours protégé de l'enfer de l'extérieur, jusqu'au jour sacré et tant attendu de mon initiation. De ce jour, je vis le monde d'un œil nouveau : tout n'était pas bonté et respect de la vie comme je l'avais appris. Un ancien condisciple de mon ordre a dérobé voici quelques années un objet précieux entre tous

aux yeux de Moebius, l'Orbe de l'Harmonie Céleste. Depuis ce méfait, notre monde connaît les pires avannies : pluies et tempêtes hors de saison, fauves en liberté s'attaquant aux villageoises et aux paysans, innocents crucifiés sur d'innombrables croix de bambou...

Mon apprentissage en vue de libérer mon pays du joug du tyran dura des mois. L'enseignement qui me fut donné eut pour but de m'ensei-

gner la voie de l'Équilibre. Mon corps devint aussi souple et puissant que celui du tigre et mon esprit entra petit à petit dans le moule des sages me permettant d'acquiescer suffisamment de contrôle pour maîtriser quelques tours de passe-passe bien utiles de temps à autre. Après avoir pénétré tous les secrets des arts martiaux et du maniement du sabre, Moebius m'accorda une entrevue pour m'informer de la difficulté de ma quête. Ce n'est pas seulement contre le Warlord que je dois livrer combat, mais aussi contre tous les mercenaires et tous les assassins servant sa cause.

Mon périple devra traverser les quatre Royaumes du domaine de Moebius (la Terre, l'Air, l'Eau et le Feu) avant de pouvoir s'achever dans un duel à mort avec l'ancien disciple de mon Maître. Ce matin, mes maîtres d'armes et de pensée se sont rassemblés dans la cour du temple pour m'offrir qui un dernier



conseil, qui l'arme qu'il possède depuis de nombreuses années, qui un adieu émouvant avant que je ne les quitte, peut-être pour l'éternité. Ma route m'apparaît claire : délivrer les moines retenus prisonniers dans

l'enceinte fortifiée du serviteur local du Warlord et les installer dans leur villégiature ancestrale, les temples dédiés à Moebius. Chemin faisant, je continue à entraîner mon corps suivant les enseignements précieux de mon professeur, alors qu'à d'autres moments j'occupe mon esprit des mille préceptes fondamentaux appris durant les séances de méditation. Ainsi, je parcours les chemins et les forêts, guettant mon premier adversaire.

Original tant par son traité graphique que par son scénario, ce logiciel ouvre aux joueurs expérimentés les plaisirs d'un jeu d'aventure accompagné de séances d'arcade particulièrement réussies et épuisantes. L'animation, sympathique en cours de partie, se révèle dans toute sa grandeur lors des divers types de combat. De longues heures de plaisir et d'expériences inoubliables vous attendent à la porte de ce logiciel. Profitez-en !

AMSTRAD	Fantômas
Yves MERLE	page 3
AMSTRAD	Calife
Philippe SCHAK	page 7
APPLE	Globo's Wood
B. LESTREST	page 22
CANON	Pin-up
Ph. DESMARTIN	page 24
CBM 64	Crac' mur
Alain DUBUS	page 2
EXL 100	Chevaux
J.C. SARHY-MANGIN	page 6
FX 702 P	Puissance 4
D. BLANCHARD	page 8
MSX	M.A.D.
Frédéric DEVILLE	page 27
ORIC	Oubliettes
J. Paul GALLET	page 26
SPECTRUM	Invasion
F. LEGOT	page 25
TI 99/4A (be)	Avenger 1
M. GONZALVEZ	page 23
T07-T07/70-MOS	Pole Position
Thierry DUGNOLLE	page 3
TO 7	Runner
P. SOUBIGOU	page 4
VIC 20	Helico Mission
A. BROUCHOUD	page 21
ZX 81	Sortez l'âne
G. SCHACHERER	page 5

POLY GAMES



la Règle à Calcul

"BASIC ETENDU"
40 commandes supplémentaires indispensables pour une programmation avancée.
Manuel en français. Accès aux 32 Ko. Gère les couleurs, les sprites, les périphériques 800 F

MINI-MÉMOIRE
Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur...
Il a aussi:
- 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 6 Ko de mémoire morte graphique (G-ROM) contenant des utilitaires très intéressants :
- accès possible à l'extension 32 K en TI basic ;
- changement de programmes objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K ;
- utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habituellement non accessibles ;
- programme de recherche d'erreurs (Easy Bug-Debut). Le module avec manuel + manuel assembleur sur mini-mémoire 895 F

MODULE BASIC SUPERGRAPH
Un nouveau basic étendu avec 35 fonctions supplémentaires permettant de tracer lignes, cercles, ellipses, axes, diagrammes en barres ou circulaires. Ce basic graphique présente 2 caractéristiques très utiles :
- une copie d'écran, graphiques et textes (codes ASCII), Vpoke et Vpeek accés direct à la Ram de contrôle écran, nécessite la mémoire 32K ou 128K. Garde les fonctions du basic étendu dans son intégralité. 1200 F

MÉMOIRE 128 K
Se comporte comme un ensemble de 4 32K, utilisable sous Basic étendu, logo ou assembleur, se branche directement sur le côté droit du Texas, vivement conseillée aux possesseurs de systèmes à disquettes, en outre cette mémoire 128K intègre une interface centronics parallèle. PROMOTION 1750 F

PROGRAMMATION Modules
Extended basic manuel français 800 F
Super extended basic graph manuel français 1200 F
Extension mémoire externe 128 K 1750 F
TI LOGO N° 2 manuel en français 895 F
MINI MEMOIRE manuel en français 895 F

AIDE PROGRAMMATION
Introduction au TI 99 n° 1 et 2, les deux 100 F
Technique des programmes de jeux 1 et 2, les deux 100 F
Jeux et programmes pour le TI (shift tome 2) 75 F
Jeux et programmes pour le TI (shift tome 3) 75 F
Basic par soi-même... 75 F

INTERFACE PARALLELE CENTRONICS TI
se branche directement sur le TI et les imprimantes à sortie parallèle 1090 F
Imprimante SEIKOSHA GP 500 sortie parallèle 2200 F
LX 80 friction 3660 F
Tracteur pour LX 80 285 F

INTERFACE SERIE - EXTERIEURE
se branche sur toute imprimante sur le TI 99/4 A ayant une sortie série 1090 F
Machine à écrire imprimante à mémoire BROTHER EP 44 2390 F

MANETTES DE JEUX
Manettes de jeux Texas U.S.A. la paire 250 F
Interface Wico avec manettes Quickshot n° 1... 200 F
Interface Wico avec manettes Quickshot n° 2... 220 F

KIT BASIC SUPERGRAPH
Ce kit permet de transformer le basic étendu mechatronic en basic supergraph. Cette transformation se fait directement sur votre module de basic étendu qu'il est nécessaire de rapporter au magasin. L'utilisation de ce module transformé n'est possible qu'avec une extension mémoire de 32 K ou 128 K. Garde les fonctions du basic étendu, dans son intégralité. 495 F

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4
Câble liaison magnéto/cassettes... 95 F
Magnéto/cassettes LANSAY garanti compatible TI + câble... 370 F
Micro-ordinateur TI 99/4A PAL... 1100 F
Modulateur Secom/France... 400 F
Modulateur Péritel/france... 500 F
Synthétiseur de paroles... 600 F

TI WRITER
Le traitement de texte TEXAS : un module, deux disquettes. Permet la mise en page simple et rapide de vos textes avec sortie sur imprimante... 1500 F

PASCAL
Nécessite le boîtier périphérique. Nouveau langage de programmation structurée. Comporte l'éditeur, l'assembleur, le linker, et la carte P. code qui contient toutes les routines nécessaires à l'élaboration de votre programme. Nécessite la 32K. OFFRE EXCEPTIONNELLE : 3500 F

BOITIER PERIPHERIQUES AVEC CONTROLLEUR DE DISQUE.
Disque simple face - simple densité. Raccords à l'ordinateur. OFFRE EXCEPTIONNELLE : 4950 F

LOT N° 2
MODULE BASIC ETENDU MANDEL BASIC ETENDU EN FRANÇAIS LIVRE 50 PROGRAMMES DE JEUX K 7 HEBDOGICIEL N° 1 L'ENSEMBLE 895 F

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER MASH
MASH

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER POLE POSITION
POLE POSITION

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER MUSIC MAKER
MUSIC MAKER

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER FOOTBALL
FOOTBALL

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER ADVENTURE
ADVENTURE

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER BUCK ROGERS
BUCK ROGERS

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER MUNCHMAN
MUNCHMAN

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER JEUX D'ECHECS
JEUX D'ECHECS

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER SUPER DEMON ATTACK
SUPER DEMON ATTACK

HEBDOGICIEL SOFTWARE
HEBDOGICIEL N° 1... 50 F
HEBDOGICIEL N° 2... 95 F
HEBDOGICIEL N° 3... 50 F
HEBDOGICIEL N° 4... 95 F

LOT N° 3
PROGRAMMATION LOGO, MODULE TI LOGO II EN FRANÇAIS, EXTENSION 128 K INDISPENSABLE, MANUEL D'INITIATION EN FRANÇAIS L'ENSEMBLE 2300 F

LOT N° 4
INTERFACE SERIE EXTERIEURE IMPRIMANTE EPSON PW 40 (COMPATIBLE TI ET MINITEL) L'ENSEMBLE 2830 F

BON DE COMMANDE PROMO FEVRIER 86

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Tél. _____
Code Postal _____
Ville _____

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 - Télex : ETRAV 220064 F / 1303 RAC
Livraison des produits disponibles dans la limite des stocks disponibles sous 8 jours. parking gratuit Maubert-Lagrange

MODULES TEXAS ORGANISATIONS
Gestion de fichiers 260 F
Gestion de rapports 375 F
Gestion privée 380 F
Statistiques 350 F
Multiplan microsoft 1150 F
Moniteur assembleur 600 F

MODULES D'ACTION
Parsec 250 F
Congo Bongo 250 F
Munch mobile 250 F
Buck rogers 350 F
Retour du pirate 250 F
Mosh 250 F
Hopper 250 F

MODULES ATARISOF POUR TI 99
Moon patrol 219 F
Jungle hunt 219 F
Pole position 250 F
Protector II 250 F

MODULES LOISIRS
Connect Four 120 F
Jeux vidéo 2 174 F
Invaders 120 F
The attack 120 F
Car wars 206 F
Othello 206 F
Football 120 F
Munch Man 206 F
Zero zap 250 F
Chasse aux wumpus 120 F
Alpinar 206 F
Video Chess 350 F
Rotor rider 120 F
Music maker 250 F
Tombsion city 120 F
Frogger 250 F
Hangman (le pendu) 120 F
Christalm trail 120 F
Q-Test 120 F

MODULES EDUCATION
Addition-Subtraction I 120 F
Early Reading 120 F
Addition-Subtraction II 120 F
Meteor multiplication 120 F
Addition-Canon 120 F
Multiplication I 120 F
Division-démolition 120 F
Alligator mix 120 F

SERIE JEUX D'AVENTURE
Adventure pirate 350 F
Savage Island K7 150 F
Voodoo castle K7 150 F
Pyramide of doom K7 150 F
Gloast town K7 150 F
Demon attack K7* 250 F
Count K7 150 F
Strech odyssey K7 150 F
Mystery fun house K7 150 F

Pour l'achat de 2 modules, un 3^e gratuit parmi ceux marqués d'un * sauf pour les modules en promotion à 50 F.

LIVRE TI 99 INTERNE
Ouvrage en anglais contenant le listing de la ROM désassemblée... 195 F