



TROIS PIRATES EN TAULE

On ne rigole plus avec le piratage : depuis le 19 décembre dernier, trois personnes sont en prison pour contrefaçon de marque. Ils risquent 12 bâtons d'amende et 3 ans fermes.

Au commencement était la loi du 11 mars 1957. C'est celle qui est citée sur tous les livres, tous les disques, toutes les cassettes, et selon laquelle "ne sont autorisées que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droits est illicite".

Cette loi recouvrait toutes les œuvres artistiques, sauf les œuvres informatiques. Parce que n'allez pas me faire croire que ces petits cons qui s'esquintent les yeux toute la nuit à taper sur leur clavier sont des artistes, ma brave dame ! Désormais, on a une loi pour nous tout seuls. Plus exactement, c'est un ajout à celle du 11 mars 57, qui en modifie un peu la signification.

Un disque que vous achetez, mettons le dernier Mireille Mathieu, au hasard, vous avez le droit de vous le repiquer sur cassette pour l'écouter sur votre auto-radio, ou sur votre walkman. Vous pouvez aussi le copier pour le donner à mamie Léonce, parce qu'elle est de votre famille et qu'elle aime bien Mireille Mathieu aussi.

Alors la loi sur les logiciels, vous pensez que c'est pareil ? Comme on a enfin reconnu les auteurs de softs comme étant des artistes, on va leur filer le même traitement de faveur que les autres ? Pas du tout, mon neveu, pas du tout. C'est quand même pas le même cerge qui coule.

Parce qu'un logiciel, vous n'avez pas le droit de le copier du tout. Vous le voulez en plus gros que ça ? ok : du tout. Ça va, là, vous avez bien lu ? Vous vous remettez ? Accrochez-vous, j'explique.

LE PIEGE

Voilà l'ajout sur les logiciels : "Par dérogation au 2° de l'arti-

cle 41 de la loi n° 57-298 du 11 mars 1957, toute reproduction autre que l'établissement d'une copie de sauvegarde par l'utilisateur ainsi que toute utilisation d'un logiciel non expressément autorisée par l'auteur ou ses

pis, je vais donner mon soft déplombé à ma grand-mère, ça lui plaira peut-être. Stop ! Hors-la-loi encore une fois, vous n'avez plus droit au cercle de famille dans le cas d'un logiciel. Ah bon, et pourquoi s'il vous

charge d'une cassette, soit c'est une compagnie de CRS qui déboule chez vous, mains au mur et sans protester, s'il vous plaît.

LA NASSE

Du coup, c'est facile d'être hors-la-loi. Tous ceux qui passent des annonces du style "échange tous programmes" sont probablement des copieurs, donc des malfrats. Ils risquent du jour au lendemain de se voir confisquer leur matos, ou d'aller en taule, ou d'avoir une amende. En tout cas, rien de très agréable. De fait, ça ne se passe pas encore comme ça. Du moins, pas tout de suite. Voilà ce qui est arrivé à trois pirates.

Ces trois types proposaient par voie de petites annonces des logiciels sur Macintosh et Apple. "50% de moins que dans le commerce, liste sur demande". Inquiets, les éditeurs menacés (ACI, Hello informatique, KA, la commande électronique, Microsoft) réagissent : ils mandatent l'APP (Agence pour la Protection des Programmes) pour agir en leur nom. Celle-ci écrit une lettre aux pirates, demandant les tarifs (pas sous son vrai nom, bien sûr !). Ils répondent obligeamment, joignant une précision utile : tous les programmes sont accompagnés de leur manuel. Aussitôt, l'APP dépose une requête auprès du tribunal de grande instance, qui estime que le préjudice est réel et autorise une perquisition.

Cette perquisition a lieu le 19 décembre dernier, et permet de saisir un millier de disquettes pirates, accompagnées d'autant de manuels photocopiés. Ce qui constitue des preuves suffisantes pour saisir le procureur de la République qui, devant l'importance des faits, décide de poursuivre une procédure, après avoir inculpé les pirates. Ils sont actuellement en prison (c'est la première fois en Europe que quelqu'un va en taule pour

contrefaçon de logiciels). Ils risquent 120.000 francs de sanction pénale, plus 3 ans de prison, plus des dommages et intérêts qui sont calculés fort simplement : le nombre de produits vendus multiplié par le prix des produits en question, plus le préjudice causé à l'image de marque de la société éditrice. Autant dire que ça représente un bon paquet de fric.

PAPIERS, SVP

Ils vendaient des logiciels pirates, c'est normal et même bien fait pour leur gueule. Les tarés qui font du fric sur le dos des autres, d'accord avec la loi : pas de pitié.

Par contre, là où le bât blesse, c'est pour les fameuses différences entre un soft et une autre œuvre artistique. Le coup de la grand-mère ou du disque dur, c'est vrai. Un seul poids mais deux mesures, on n'avait pas l'habitude.

Pour des bouquins ou des disques, il y a des moyens légaux de contourner ça, mais regardez où ça mène : vous vous trouvez une nana sympa (fait qu'elle le soit vraiment, et compréhensive, aussi, vous allez voir pourquoi), et vous vous mettez en concubinage. C'est pas très compliqué, il suffit d'aller à la mairie avec deux témoins certifiant que vous

Suite page 12



ayants droits est passible des sanctions prévues par ladite loi". Relisez un coup, avant que je vous donne les explications nécessaires. Bon, vous déplombez un soft et vous le donnez à Albert, votre pote. Stop ! Vous êtes hors-la-loi. Parce que d'une part, vous avez modifié l'œuvre originale de l'auteur sans son consentement, et parce que vous avez apporté un caractère public à cette modification. Bon, ben tant

plaît ? Parce que c'est la loi, on ne discute pas. Poussons encore un peu les choses. Vous achetez votre soft, vous voulez le mettre sur votre disque dur. Stop ! Vous êtes devinez quoi ? Hors-la-loi, ben oui. Vous n'avez pas le droit. Pour le passer sur disque dur, faut le modifier, et puis c'est pas un usage expressément autorisé, vous l'avez dans l'os, soit vous vous résignez à attendre 12 minutes qu'il se

AVANT PREMIERE POLITIK-POKER

A l'approche des élections, Infogrames a pensé à vous. Politik-Poker, pour Thomson T07/70 et M05, va vous permettre de vous lancer dans la politique sans sortir de chez vous. Muni de cartes à jouer à l'effigie de vos "héros" politiques vous pourrez tout à votre aise, tricher, miser sur

des voix que vous n'obtiendrez jamais, dépenser l'argent de vos électeurs et même retourner votre veste en cours de partie. Très réaliste ! Un logiciel à acquérir d'urgence et en tout cas avant le 16 mars, jour fatidique des élections !

Suite page 12



BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? OI course, mon Général ! Lire page 13

CINOCHTE-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 21

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 18

FORMATION À L'ASSEMBLEUR

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

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 9,10,11

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

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

STARSEARCH

Victime de votre fascination pour l'étoile du Sud, affrontez les risques insensés d'une périlleuse escalade.

Jean-Frédéric WASTIAUX

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le premier contient les règles et permet la redéfinition des caractères. Le second est le programme principal. Ce jeu nécessite un joystick et une extension 3 Ko



VIC 20

LA PLUS LAIDE FILLE DU MONDE, PEUT DONNER MOINS QUE LA PLUS BELLE.

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

LISTING 1

```

2 REM STARSEARCH
3 REM REGLE
6 REM PAR
8 REM WASTIAUX
12 REM SUR
14 REM COMMODORE
16 REM VIC 20
17 REM*****
18 GOSUB10000
19 POKE53,0:POKE54,28:POKE55,0:POK
E56,28:CLR
20 POKE36869,PEEK(36869)AND2400R15
22 REM CARACTERES
30 FORI=0T0511:POKE7168+I,PEEK(327
68+I):NEXTI
35 READCA:IFCA=-1THENQA=2:GOTO795
40 C=7168+CA*8
50 FORI=0T07:READA:POKEC+I,A:NEXTI
:GOTO35
91 REM CODES
93 REM CARACTERES
100 DATA0,0,16,9,6,8,24,12,3
110 DATA8,3,6,190,72,0,0,32,240
120 DATA16,1,0,0,96,16,31,24,16
130 DATA26,24,2,6,6,98,252,0,0
150 DATA27,0,0,56,15,68,164,40,27
160 DATA28,0,64,64,144,102,41,74,1
94
170 DATA29,14,72,136,142,150,100,6
4,0
180 DATA30,62,32,44,84,66,98,156,0
200 DATA60,0,0,68,91,33,64,98,24
210 DATA61,24,6,2,252,130,128,192,
128
220 DATA62,1,1,1,41,16,21,11,0
230 DATA200,0,128,0,128,128,0,0,0
250 DATA31,32,64,152,103,84,72,72,
40
260 DATA33,0,8,4,232,16,32,24,0
270 DATA63,12,9,6,36,72,72,88,48
280 DATA35,200,48,128,76,82,74,36,
24
300 DATA36,48,64,86,41,8,8,88,43
310 DATA37,48,36,2,204,48,0,12,16
320 DATA38,75,24,8,4,8,44,83,8
330 DATA39,120,72,0,12,18,94,108,1
6
350 DATA42,32,64,46,113,24,8,16,48
360 DATA43,12,16,106,132,0,0,0,0
370 DATA44,32,32,20,74,40,24,37,82
380 DATA45,0,0,6,8,8,21,146,96
400 DATA46,178,68,152,104,8,18,205
,41
410 DATA47,40,65,38,24,32,16,20,40
420 DATA58,214,4,8,40,104,68,40,8
430 DATA59,240,116,16,38,18,41,18,
12
450 DATA11,162,75,36,170,147,115,7
4,161
455 DATA17,24,56,116,94,108,80,144
,40
456 DATA51,84,84,79,84,56,16,16,24
,52,255,170,149,82,32,0,0,0
457 DATA53,238,0,119,0,238,0,119,0
,54,16,56,16,56,124,124,254,16
458 DATA55,255,19,19,255,69,255,73
,255,56,255,255,8,16,8,8,16,16
460 DATA57,64,160,64,96,96,64,0,0
462 DATA40,254,129,177,169,177,129
,254,0
464 DATA41,203,68,49,26,60,90,138,
49
600 DATA-1
791 REM PRESENTATION
795 POKE36865,150
800 POKE36879,8:PRINT"J":PRINT:PR
INT:PRINT:PRINT:POKE36869,255
805 PRINT"KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK"
806 PRINT"K
810 PRINT"K900C=[E+I00%][E+I*+./0
K"
820 PRINT"K#PZ> I?#PZ# I?#,-;0
K"
825 PRINT"K
830 PRINT"KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK
"
840 PRINT:PRINT:PRINT" DE WASTI
AUX JF"
850 PRINT" SUR COMMODORE VIC 20"
860 PRINT
870 PRINT:PRINT"1 REGLE DU JEU":P
RINT"2 CHARGEMENT DU JEU":GOSUB700
0:IFQA=2THENGOSUB5000
880 GETA$:IFA#<"@":THEN880
890 A=VAL(A#):GOSUB6000:ONAGOTO100
0,3000
900 GOTO880
991 REM REGLE I
1000 POKE36865,150:POKE36869,240:P
RINT"POKE36864,12
1010 PRINT"*****"
1015 PRINT" *REGLE*"
1020 PRINT"*****"
1025 PRINT:PRINT

```

```

1030 PRINT" LE BUT:"
1035 PRINT" "
1040 PRINT" VOUS AVEZ 6 MIN ET 3
VIES POUR REJOINDRE L'ÉTOILE DU SU
D PROTEGEE PAR UN":
1050 PRINT" MUR ET UNE PETITE
ÉTOILE"
1060 PRINT:PRINT:PRINT" (0)POUR L
A SUITE"
1065 GOSUB7000
1070 GETA$:IFA#<"@":THEN1070
1075 GOSUB6000
1077 REM REGLE II
1080 POKE36865,150:PRINT"
LE JEU:"
1085 PRINT" "
1100 PRINT" LE JOYSTICK EST INDIS
PENSABLE.
";
1105 PRINT" "
1110 PRINT"VERS LE HAUT ET LE BAS
POUR L'ASCENCEUR"
1120 PRINT" VERS LA GAUCHE ET LA D
ROITE POUR LE PERSONNAGE ET"
1130 PRINT" LE BOUTON POUR LE FAIR
E SAUTER"
1160 PRINT:PRINT:PRINT" (0)POUR L
A SUITE":GOSUB7000
1170 GETA$:IFA#<"@":THEN1170
1175 GOSUB6000
1177 REM REGLE III
1180 PRINT"J"
1190 PRINT"POUR REJOINDRE CETTE E
TOILE IL VOUS FAUT FAIRE SAUTER LE
MUR LA PROTEGEANT":
1210 PRINT" POUR CELA IL Y A 3 CAI
SSES DE DYNAMYTE A ALLER CHERCHER"
;
1220 PRINT" CHACUNE D'ELLE SE TROU
VANT DERRIERE L'UNE DES 3 PORTES A
DES ETAGES":
1230 PRINT" DIFFERENTS, CES PORTES
SONT FERMEES ET IL FAUDRA DONC ALL
ER CHERCHER UNE CLE":
1240 PRINT" AU REZ DE CHAUSSEE A D
ROITE EN VOUS PLACANT SUR UNE PLAQ
UE BLEUE, APRES UN SON":
1250 PRINT" DE CLOCHE UNE CLE APPA
RAITRA EN HAUT DE L'ECRAN, LE PERSO
NNAGE AUSSI"
1255 GOSUB7000
1260 PRINT" (0)POUR LA SUITE"
1270 GETA$:IFA#<"@":THEN1270
1275 GOSUB6000
1277 REM REGLE IV
1300 PRINT"MAINTENANT VOUS AVEZ
A TROUVER LA BONNE PORTE A LA BONN
E CLE.":
1301 PRINT" SA DECOUVERTE SE FERA
VOIR PAR LE CHANGEMENT DE COULEUR
DU CADRE":
1302 PRINT" ET L'APPARITION D'UNE
CAISSE EN HAUT DE L'ECRAN.":
1309 PRINT"APRES AVOIR DEPOSE LES
3 CAISSES":
1310 PRINT" UNE CLOCHE APPARAITRA
EN HAUT DE L'ECRAN.":
1320 PRINT"ELLE SIGNIFIERA QUE VOU
S DEVEZ ALLER SONNER A LA CLOCHE A
U REZ DE CHAUSSEE.":
1322 GOSUB7000
1325 FORV=1T04000:NEXT
1330 PRINT"CECI AURA POUR BUT DE F
AIRE SAUTER LA DYNAMITE ET D'OUVRI
R LE PASSAGE ALLANT":
1340 PRINT" A L'ÉTOILE, MAIS IL VOU
S FAUDRA EVITER UNE AUTRE PETITE E
TOILE LA PROTEGEANT"
1345 PRINT" (0)POUR LA SUITE"
1356 GETA$:IFA#<"@":THEN1356
1375 GOSUB6000
1410 REM CARACTERES
1412 REM JEU
2000 POKE36869,255
2500 PRINT"J LES CARACTERES":PRIN
T:PRINT
2510 PRINT"00 BONHOMME 5"
2520 PRINT"3 5"
2530 PRINT"04 SOL 95 MUR"
2540 PRINT:PRINT"06 CLOCHE 9 CLE"
2550 PRINT:PRINT"07 ASCENCEUR":PR
INT
2555 PRINT"08 LIANE":PRINT
2560 PRINT"09 DYNAMITE":PRINT:PRIN
T"00 ÉTOILE"
2600 PRINT:PRINT" LA SUITE
(0)":GOSUB7000
2610 GETS$:IFS#<"@":THEN2610
2615 GOSUB6000:GOTO800
2800 REM*****
2810 REM CHARGEMENT
2812 REM PROGRAMME
2814 REM JEU
2815 REM*****
3000 POKE36869,240:PRINT"J"
3010 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" APP
UYEZ SUR (R)":GOSUB7000
3020 GETR$:IFR#<"R":THEN3020
3030 PRINT:PRINT" PRES"
3035 FORV=1T0300:NEXT

```

```

3040 POKE198,6:POKE631,76:POKE632,
207:POKE633,13:POKE634,82
3050 POKE635,213:POKE636,13
3060 POKE0,108:POKE1,0:POKE2,192:S
YS0
3910 REM MUSIQUE
3930 REM I
4000 POKE36878,15
4010 FORL=1T015
4020 FORM=200T0220+L*2:POKE36876,M
:NEXTM:NEXTL
4030 POKE36878,0:POKE36876,0:RETUR
N
4900 REM*****
4910 REM MUSIQUE
4913 REM GENERIQUE
4915 REM*****
5000 POKE36878,15:QA=0
5050 DATA225,360,225,360,225,240,2
28,120,231,360,231,240,228,120,231
,240
5055 DATA232,120,235,720,240,360,2
35,260,231,360,235,240,232,120,231
,240,228,120,225,480
5056 DATA-1,-1
5057 FORO2=0T01
5060 READU,K:IFK<-1THEN5065
5061 POKE36876,0:RETURN
5065 POKE36876,U:FORR=0TOK:NEXT:GO
T05060
6000 POKE36878,15:POKE36876,222:FO
RY=1T0400:NEXT:POKE36876,0
6010 FORT=38T0150:FORTY=0T00:NEXTT
Y:POKE36865,T:NEXTT:RETURN
7000 FORG=150T038STEP-1:POKE36865,
G:NEXTG:RETURN
10000 PRINT"J":PRINT:PRINT:PRINT:P
RINT:PRINT" PATIENTEZ S.V.P"
10010 PRINT:PRINT" JE FABRIQUE L
ES CARACTERES":RETURN

```

LISTING 2

```

0 REM*****
1 REM STARSEARCH
2 REM JEU
8 REM*****
9 GOSUB400
10 POKE53,0:POKE54,28:POKE55,0:POK
E56,28:CLR
20 POKE36869,PEEK(36869)AND2400R15
30 FORI=0T0511:POKE7168+I,PEEK(327
68+I):NEXTI
40 READCAR:ASD=7168+CAR*8:LK=LK+1
45 FORIO=0T07:READSF:POKERSD+IO,SF
:NEXTIO
50 IFLK=22THENGOTO590
55 GOTO40
100 DATA28,24,56,116,94,108,80,144
,40
110 DATA30,84,84,79,84,56,16,16,24
120 DATA31,254,129,177,169,177,129
,254,0
130 DATA43,16,56,16,56,124,124,254
,16
140 DATA45,18,75,11,56,229,107,49,
28
200 DATA33,255,170,249,82,32,0,0,0
210 DATA25,255,170,255,160,224,160
,224,160
220 DATA35,255,19,19,255,69,255,73
,255
230 DATA36,58,107,46,58,107,46,58,
107
250 DATA38,255,85,255,0,0,0,0,0
260 DATA39,238,0,119,0,238,0,119,0
270 DATA40,0,0,7,10,21,53,106,171
280 DATA41,0,0,224,80,168,172,86,2
13
290 DATA27,31,29,24,29,28,28,29,31
300 DATA58,64,160,64,96,96,64,0,0
310 DATA59,248,248,248,248,248,248
,248,248
315 DATA61,8,8,8,8,8,8,8,8
325 DATA60,0,4,24,49,74,165,84,170
330 DATA62,255,255,8,16,8,8,16,16
340 DATA47,203,68,41,26,60,90,138,
49
350 DATA63,24,28,46,122,54,10,9,20
352 DATA26,42,42,242,42,28,8,8,24
490 POKE36869,240:PRINT"
PATIENTEZ SVP"
500 POKE36879,8:PRINT"
510 PRINT"*****"
515 PRINT" *STARSEARCH*"
520 PRINT"*****":PRINT:
PRINT
530 PRINT"PAR * WASTIAUX JF *"
540 PRINT:PRINTTAB(10) 1985 " :P
RINT:PRINT:PRINT:RETURN
590 NT=5:0=1:DET=15
591 NZ=INT(RND(1)*3)+1:TX#="000600
"

```

```

592 NS=INT(RND(1)*3)+1:IFNS=NZTHEN
GOTO592
593 NX=INT(RND(1)*3)+1:IFNX=NSORNX
=NZTHENGOTO593
594 POKE37151,0:PA=37151:PB=37152:
PB=37154
600 A=0:D=0:H=7733:B=7755:C1=38444
+9:C2=38466+9:D1=7702:D2=7724:D3=7
746+22
601 GY=32:AZ=0:F=0:POKE36878,15
603 GOSUB1010
605 T1=28:C1=30:M=1:P=1:TI#="00000
0"
606 POKE36878,15:IFPEEK(B+D)=39THE
NGOSUB2000
607 POKEH+D,T1:POKEB+D,C1:POKED3+A
+1,35:POKED3+2+A,35
608 KJ=PEEK(PA):POKERB,127:KE=PEEK
(PB):POKERB,255
609 POKE36876,245:POKE36876,0
610 IFPEEK(B+D+22)=25THENGOSUB2500
611 IFPEEK(B+D+22)=38THENGOSUB3000
612 IFPEEK(H+D+1)=47THEN4000
613 IFB+D=7746+DETTHEN11000
614 F#="RIGHT$(F#,2)"$'"
616 IFF#>TX#THENGOSUB20000:PRINT"
J":GOTO10500
618 IF(KJAND16)=0THENGOSUB660
620 IF(KEAND128)=0THENGOSUB630
622 IF(KJAND32)=0THENGOSUB700
624 IF(KJAND8)=0THENGOSUB760
626 IF(KJAND4)=0THENGOSUB800
629 ONGOTO606,900
630 IFPEEK(H+D+1)=39THENT1=28:C1=3
0:RETURN
631 IFPEEK(B+D+23)=32THENAZ=+1:NCT
=NCT+1:GOSUB10000
632 IFPEEK(B+D+23)=44ORPEEK(B+D+23
)=60THENAZ=1:NCT=NCT+1:GOSUB10000
633 IFPEEK(B+D+1)=39THENGOSUB2000
635 T1=28:C1=30:D=D+1:M=-1:P=1:POK
EH+D+M,32:POKEB+D+M,32:RETURN
660 IFPEEK(H+D-1)=36THENT1=63:C1=2
6:RETURN
661 IFPEEK(B+D+21)=32THENAZ=-1:NCT
=NCT+1:GOSUB10000
662 IFPEEK(B+D+21)=44ORPEEK(B+D+21
)=60THENAZ=-1:NCT=NCT+1:GOSUB10000
668 T1=63:C1=26:D=D-1:M=1:P=-1:POK
EH+D+M,32:POKEB+D+M,32:RETURN
680 IFPEEK(H+D-M+1+22)=32ORPEEK(H+
D-M-1+22)=32GOTO700
700 IFPEEK(H+D-M+1+22)=39ORPEEK(H+
D-M-1+22)=36ORPEEK(B+D+2)=31THENRE
TURN
701 POKEH+D,32:POKEB+D,32:IFPEEK(B
+D-22+1)=39ORPEEK(B+D-22-1)=36THEN
RETURN
702 IFPEEK(H+D-M-22)=43THEN1200
712 D=D+P:POKEB+D-22,C1:POKEH+D-22
,T1
714 POKEB+D-22,32:POKEH+D-22,32:D=
D+P
715 V=V+1
716 POKEB+D,C1:POKEH+D,T1:IFPEEK(H
+D-22)=61GOTO606
718 IFPEEK(B+D+22)=32THENNCT=NCT+1
:GOSUB10000
720 RETURN
760 IFD3+A+1+22=8143THENRETURN
765 IFB+D+22=D3+A+1ORB+D+22=D3+2+A
THENGOSUB10100:RETURN
780 A=A+22:POKED3+A+1,35:POKED3+2+
A,35
785 POKED3+A-22+1,32:POKED3+2+A-22
,32
790 RETURN
800 IFD3+A+1-22=7747THENRETURN
815 IFB+D+22=D3+A+1ORB+D+22=D3+2+A
THENGOSUB10200:RETURN
880 A=A-22:POKED3+A+1,35:POKED3+2+
A,35
885 POKED3+1+A+22,32:POKED3+2+A+22
,32
890 RETURN
900 IF7746+DET=7752THENPOKE7751+1,
32:DET=15
920 POKE7746+DET,47:POKE7746+DET+1
,32:DET=DET-0,5:GOTO606
1010 POKE36869,255:PRINT"J":FORTET
=1T03:PRINT"0":TAB(15+TET)"0E":NEX
TTET
1020 PRINT"
1030 PRINT"
1040 PRINT"
1050 PRINT"
1055 PRINT"
"

```

Suite page 5

TAROT

Prenez plaisir à disputer des parties de tarots contre votre APPLE, simulant avec bonheur vos trois adversaires.

M. GENEVE

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez le listing 1 sous le nom de "TAROT". Tapez et sauvegardez le listing 2 sous le nom de "TRT2". Lancez le total par : RUN TAROT.

Ce jeu utilise le joystick.

ARRÊTE DE RÔTER! LE TAROT TE REND TARÉ!

TROP C'EST TROP!

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

APPLE

BURP

LA NUIT, TOUTES LES CHATTES SONT PRISES.

ZLIKA ZLIKA

T'AS RAISON

LISTING 1

```
10 POKE 103,1: POKE 104
64: POKE 16384,0
20 PRINT CHR$(4);*RUN
RT2*
```

LISTING 2

```
5 HOME : PRINT "M.GENEVE - 1/
10/85":A$ = " T A R O T "
6 FOR F = 3 TO 16 STEP 2: FOR J
= 1 TO F: HTAB J: VTAB F: PRINT
A$;: FOR I = 1 TO 20: NEXT I,J,F
7 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
: PRINT "VOUS ETES LE JOUEUR N°1
": PRINT : PRINT "BONNE CHANCE ..
"
9 PRINT : GOSUB 8100
10 HOME : HGR
20 DIM AX(4,24),TAX(78),GX(78)
30 DIM SC(4,7)
50 FOR F = 1 TO 78:TAX(F) = F -
1: NEXT F
70 C$(1) = "PETITE":C$(2) = "POU
SSE":C$(3) = "GARDE SIMPLE":C$(4)
= "GARDE SANS LE CHIEN":C$(5) =
"GARDE CONTRE LE CHIEN":C$(6) =
"PASSER"
100 DTR = INT ( RND (1) * 4) +
1
110 HOME : HTAB 5: VTAB 21: PRI
NT "UN INSTANT...JE BAS LES CARTE
S"
120 FOR I = 78 TO 1 STEP - 1
121 F = INT (I * RND (1)) + 1
122 K = TAX(I):TAX(I) = TAX(F):T
AX(F) = K
123 NEXT I
130 DTR = DTR + 1: IF DTR = 5 TH
EN DTR = 1
132 FOR F = 19 TO 24:AX(1,F) =
99: NEXT F: FOR F = 1 TO 78:GX(F)
= 99: NEXT F
135 AA = 0:BB = 0:CB = 0:XSE = 0
:PJ = 0:BP = 0:PLI = 0:CRT = 0:MT
R = 0:CP = 0:AB = 0
136 AC = 0:AD = 0:AE = 0:CA = 0:
AF = 1:XX = 8:YY = 85
137 FOR F = 0 TO 4:CPE(F) = 0:
NEXT F
140 HOME : HTAB 4: VTAB 21: PRI
NT "C'EST LE JOUEUR N° ";DTR;" QU
I DISTRIBUE"
142 PRINT : PRINT " ON TOURNE
DANS LE SENS DES AIGUILLES";
145 HCOLOR= 7
150 HGR :X = 125:Y = 50: GOSUB
8510:X = 99:Y = 30: GOSUB 8520:X
= 125:Y = 5: GOSUB 8530:X = 151:Y
= 30: GOSUB 8540
155 K = DTR:I = 0:M = 1:X = - 2
I:Y = 90
160 FOR F = 0 TO 5
170 FOR L = 1 TO 4
180 K = K + 1: IF K = 5 THEN K =
1
190 FOR J = 1 TO 3
200 I = I + 1
210 AX(K,(J + (F * 3))) = TAX(I)
215 IF K = 1 THEN CX = TAX(I):X
= X + 22: GOSUB 8200: IF X > 240
THEN X = - 21:Y = 122
220 NEXT J
230 IF M < 7 THEN GOSUB 270
240 NEXT L
250 NEXT F
255 IF M < 7 THEN 150
260 GOTO 300
270 IF INT ( RND (1) * 2) = 0
THEN CHI(M) = TAX(I + 1):I = I +
1:M = M + 1: RETURN
280 RETURN
300 FOR F = 2 TO 4:AX(F,19) = 9
9: NEXT F
305 FOR F = 1 TO 4
310 FOR J = 1 TO 17
320 FOR I = 1 + J TO 18
330 IF AX(F,J) > AX(F,I) THEN K
= AX(F,J):AX(F,J) = AX(F,I):AX(F
,I) = K
340 NEXT I,J,F: HOME : HTAB 1:
VTAB 21: GOSUB 8100
346 GOSUB 350: GOTO 700
350 HGR : HTAB 1: VTAB 21: PRIN
T "VOICI VOS CARTES CLASSEES"
360 Y = 90:M = 1
370 FOR X = 1 TO 260 STEP 22
380 CX = AX(1,M): IF CX = 99 THE
N RETURN
385 GOSUB 8200
390 M = M + 1
400 NEXT X
410 IF M = 25 THEN 465
420 Y = 122: GOTO 370
465 RETURN
470 REM
475 HCOLOR= 0
```

```
480 HPLLOT XX - 1,YY TO XX - 1,Y
Y + 3 TO XX + 3,YY + 3 TO XX + 3,
YY TO XX,YY
485 G = PDL (0)
490 IF G > 220 THEN 530
500 IF G < 30 THEN 550
505 FOR G = 1 TO 10: NEXT G:G =
PDL (1)
510 IF G < 30 THEN 570
520 IF G > 220 THEN 590
525 GOTO 610
530 XX = XX + 22: IF XX > 250 TH
EN XX = 250: GOTO 615
540 AF = AF + 1: GOTO 615
550 XX = XX - 22: IF XX < 8 THEN
XX = 8: GOTO 615
560 AF = AF - 1: GOTO 615
570 IF YY = 85 THEN 615
580 YY = 85:AF = AF - 12: GOTO 6
15
590 IF YY = 151 THEN 615
600 YY = 151:AF = AF + 12: GOTO
615
610 IF PEEK ( - 16287) > 127 T
HEN RETURN
615 HCOLOR= 5
620 HPLLOT XX - 1,YY TO XX - 1,Y
Y + 3 TO XX + 3,YY + 3 TO XX + 3,
YY TO XX,YY
625 FOR G = 1 TO 50: NEXT G
630 GOTO 475
700 HOME : HTAB 1: VTAB 21
705 GOTO 6000
710 HOME : HTAB 1: VTAB 21: PRI
NT "VOULEZ-VOUS :
715 PRINT " (1) PETITE
(2) POUSSE"
720 PRINT " (3) GARDE SIMPLE
(4) GARDE SANS"
730 PRINT " (5) GARDE CONTRE
(6) PASSER";
780 GET A$:CP(K) = VAL (A$): I
F CP(K) > 6 OR CP(K) < 1 THEN 710
790 IF CP(K) = 6 THEN CP(K) = 0
: GOTO 6215
795 GOTO 6205
800 IF CP(PRN) = 4 THEN GOSUB
4560: GOSUB 4710: GOTO 1120
810 IF CP(PRN) = 5 THEN GOSUB
4710: GOTO 1120
815 GOSUB 820: GOTO 880
820 HOME : HTAB 15: VTAB 21: PR
INT "CHIEN"
830 Y = 20:J = 1
840 FOR X = 1 TO 111 STEP 22
850 CX = CHI(J): GOSUB 8200
860 J = J + 1
870 NEXT X: RETURN
880 REM
890 FOR F = 1 TO 6
900 AX(PRN,(18 + F)) = CHI(F)
910 NEXT F
920 FOR J = 1 TO 23
930 FOR I = J + 1 TO 24
940 IF AX(PRN,J) > AX(PRN,I) TH
EN K = AX(PRN,J):AX(PRN,J) = AX(P
RN,I):AX(PRN,I) = K
950 NEXT I,J
952 IF PRN < > 1 THEN 6500
955 GOSUB 8100
960 HOME : GOSUB 350
970 HOME : HTAB 1: VTAB 21: PRI
NT "INDIQUEZ LES CARTES A ECARTER
"
975 J = - 21
980 FOR F = 1 TO 6: GOSUB 470:C
HI(F) = AX(1,AF):K(F) = AF:J = J
+ 22
985 X = J:Y = 20:GX = CHI(F): GO
SUB 8200
987 X = XX - 7:Y = 90: IF AF > 1
2 THEN Y = 122
988 CX = 99: GOSUB 1490: NEXT F
990 FOR F = 1 TO 5
1000 FOR J = 1 + F TO 6
1010 IF CHI(F) = CHI(J) THEN 10
30
1020 NEXT J,F
1025 GOTO 1040
1030 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "ER
REUR-VEUILLEZ RECOMMENCER": FOR F
= 1 TO 1500: NEXT F: GOSUB 350:
GOTO 970
1040 PRINT : PRINT "SI VOTRE EC
ART VOUS CONVIENT APPUYEZ SURLE B
OUTON"
1045 FOR G = 1 TO 400
1047 IF PEEK ( - 16287) > 127
THEN HOME : GOTO 1050
1048 NEXT G
1049 HOME : GOSUB 350: GOTO 970
1050 FOR F = 1 TO 6
1060 CHI(F) = AX(1,K(F)):AX(1,K(
F)) = 99
1070 NEXT F
1080 GOSUB 4560
1085 GOSUB 4710
1090 FOR J = 1 TO 23
1092 FOR I = 1 + J TO 24
1094 IF AX(PRN,J) > AX(PRN,I) T
```

```
HEN K = AX(PRN,J):AX(PRN,J) = AX(
PRN,I):AX(PRN,I) = K
1096 NEXT I
1097 NEXT J
1098 IF PRN < > 1 THEN 1115
1100 HOME : GOSUB 350
1115 HTAB 1: VTAB 21: GOSUB 810
0
1120 JR = DTR
1125 X = 1:Y = 40:Z = PRN: HCOLO
R = 3: GOSUB 8390
1200 HCOLOR= 1: HPLLOT 89,1 TO 1
77,1 TO 177,80 TO 89,80 TO 89,1
1205 IF PRN < > 1 THEN GOSUB
7000
1210 HOME : GOTO 1260
1240 GOSUB 1500
1250 IF CRT = 4 THEN 1270
1260 JR = JR + 1: IF JR = 5 THEN
JR = 1
1265 GOTO 1300
1270 IF MTR = PRN THEN GOSUB 4
500
1275 GOSUB 4650:PLI = PLI + 1
1277 HTAB 1: VTAB 21: PRINT "C'
EST LE JOUEUR N° ";MTR;" QUI PREN
D LE PLI": GOSUB 8100
1280 IF PLI = 18 THEN 4800
1290 JR = MTR:MTR = 0:CRT = 0:PJ
= 0:XSE = 0
1292 HCOLOR= 0: FOR G = 5 TO 77
: HPLLOT 98,G TO 169,G: NEXT G
1300 HOME
1310 HTAB 1: VTAB 21: PRINT "C'
EST LE JOUEUR N° ";JR;" QUI JOUE"
1320 IF JR = 1 THEN 1370
1330 GOSUB 2000
1340 IF JR = 2 THEN X = 99:Y =
30: GOSUB 8200: GOTO 1450
1350 IF JR = 3 THEN X = 125:Y =
5: GOSUB 8200: GOTO 1450
1360 IF JR = 4 THEN X = 151:Y =
30: GOSUB 8200: GOTO 1450
1370 PRINT "INDIQUEZ LA CARTE J
OUEE"
1375 GOSUB 470
1380 CX = AX(1,AF)
1390 IF CX = 99 THEN PRINT "CA
RTE DEJA JOUEE- RECOMMENCEZ -": F
OR G = 1 TO 500: NEXT G: HOME : H
TAB 1: VTAB 21: GOTO 1370
1392 IF CRT > 0 THEN GOTO 8800
1395 AX(1,AF) = 99
1400 X = 125:Y = 50: GOSUB 8200
1410 X = XX - 7:Y = 90: IF AF >
12 THEN Y = 122
1420 GOSUB 1490
1450 CRT = CRT + 1:PX(CRT) = CX
1451 IF CX = PF THEN PF = PF -
1
1452 IF CX > 0 AND CX < 22 THEN
CA = CA + 1
1455 IF CX = 1 THEN BP = 1
1460 IF JR = PRN THEN PJ = 1
1465 IF JR = PRN AND CX = 0 THE
N XSE = 1
1470 IF CRT = 1 THEN Z = CX: GO
SUB 1900:CNP = NCT
1475 IF JR < > 1 THEN GOSUB 8
150
1480 GOTO 1240
1490 HCOLOR= 0: FOR G = 0 TO 27
: HPLLOT X - 1,Y + G TO X + 18,Y +
G: NEXT G: HCOLOR= 3: RETURN
1500 IF CRT < > 1 THEN 1530
1510 IF CX = 0 THEN MTR = 0: RE
TURN
1520 MTR = JR: RETURN
1530 IF CX = 0 THEN RETURN
1540 IF PX(1) < 22 THEN 1790
1550 Z = CX: GOSUB 1900
1560 IF NCT = CNP THEN 1690
1570 IF NCT = 0 THEN 1598
1580 IF JR = PRN THEN CPE(CNP)
= 1:CPE(0) = 1
1590 RETURN
1598 IF JR = PRN THEN CPE(CNP)
= 1
1600 I = 0
1610 FOR F = 1 TO CRT - 1
1620 IF PX(F) < 1 OR PX(F) > 21
THEN 1640
1630 IF I < PX(F) THEN I = PX(F
)
1640 NEXT F
1650 IF CX > 1 THEN MTR = JR: R
ETURN
1660 RETURN
1670 STOP
1690 FOR F = 1 TO CRT - 1
1700 IF PX(F) > 0 AND PX(F) < 2
2 THEN RETURN
1710 NEXT F
1720 I = 0
1730 FOR F = 1 TO CRT - 1
1740 IF PX(F) < 0 OR PX(F) > H
THEN 1760
1750 IF I < PX(F) THEN I = PX(F
)
1760 NEXT F
```

```
1770 IF CX > 1 THEN MTR = JR
1780 RETURN
1790 IF PX(1) = 0 THEN 1840
1800 IF CX < 22 THEN 1600
1810 IF JR = PRN THEN CPE(0) =
1
1820 RETURN
1840 IF CRT = 2 THEN MTR = JR:
RETURN
1845 IF PX(2) > 21 THEN 1860
1850 GOTO 1800
1860 Z = CX: GOSUB 1900:K = NCT
1870 Z = PX(2): GOSUB 1900
1880 IF NCT = K THEN 1690
1890 IF CX < 22 THEN 1896
1892 IF JR = PRN THEN CPE(NCT)
= 1:CPE(0) = 1
1894 RETURN
1896 IF JR = PRN THEN CPE(NCT)
= 1: GOTO 1600
1897 GOTO 1600
1900 IF Z = 0 THEN NCT = 5:D =
0:H = 0: RETURN
1910 IF Z < 22 THEN NCT = 0:D =
1:H = 21: RETURN
1920 IF Z > 21 AND Z < 36 THEN
NCT = 1:D = 22:H = 35: RETURN
1930 IF Z > 35 AND Z < 50 THEN
NCT = 2:D = 36:H = 49: RETURN
1940 IF Z > 49 AND Z < 64 THEN
NCT = 3:D = 50:H = 63: RETURN
1950 IF Z > 63 AND Z < 78 THEN
NCT = 4:D = 64:H = 77: RETURN
1960 IF Z = 99 THEN NCT = 99: R
ETURN
1970 STOP
2000 IF PLI = 16 AND AX(JR,1) =
0 THEN AX(JR,1) = 99:CX = 0: RET
URN
2002 IF JR = PRN AND CRT = 0 TH
EN 7055
2004 L = 0
2005 IF CRT = 0 THEN 3200
2010 IF CNP = 0 THEN 2090
2020 IF CNP = 5 AND CRT = 1 THE
N 3200
2030 IF CNP = 5 AND CRT > 1 THE
N 4250
2040 Z = PX(1): GOSUB 1900
2050 FOR F = 1 TO 18 - PLI
2060 IF AX(JR,F) < 0 OR AX(JR,F
) > H THEN 2080
2070 GOTO 2850
2080 NEXT F
2090 FOR F = 1 TO 18 - PLI
2100 IF AX(JR,F) > 0 AND AX(JR,
F) < 22 THEN 2400
2110 NEXT F
2120 IF PJ = 0 THEN 2150
2130 IF PRN = MTR THEN 2150
2140 GOTO 4000
2150 K = 0
2160 FOR F = 1 TO 18 - PLI
2170 FOR J = 22 TO 32
2180 FOR I = 1 TO 4
2190 IF AX(JR,F) = J + K THEN 4
300
2200 K = K + 14
2210 NEXT I
2220 K = 0
2230 NEXT J
2240 K = 0
2250 NEXT F
2260 FOR F = 1 TO 2
2270 IF AX(JR,F) = 0 THEN 4300
2280 NEXT F
2290 FOR F = 1 TO 18 - PLI
2300 K = 0
2310 FOR J = 33 TO 35
2320 FOR I = 1 TO 4
2330 IF AX(JR,F) = J + K THEN 4
300
2340 K = K + 14
2350 NEXT I
2360 K = 0
2370 NEXT J
2380 NEXT F
2400 L = 0
2405 FOR F = 1 TO CRT
2410 IF PX(F) > 0 AND PX(F) < 2
2 THEN 2700
2415 NEXT F
2420 IF CRT = 3 AND JR = PRN TH
EN 2430
2425 IF PJ = 0 THEN 2460
2430 FOR F = 1 TO 18 - PLI
2440 IF AX(JR,F) < 0 AND AX(JR,
F) < 22 THEN 4300
2450 NEXT F
2455 STOP
2460 IF JR = PRN THEN 2465
2462 IF AX(JR,1) = 1 OR AX(JR,2
) = 1 THEN 2650
2465 FOR F = 1 TO CRT
2470 K = 0
2480 FOR J = 34 TO 35
2490 FOR I = 1 TO 4
2500 IF PX(F) = J + K THEN 2650
```

Suite page 22

édito

Ah, ils ont bonne mine, les pirates. Se faire choper par l'agence de protection des programmes et risquer 3 ans de taule, faut le faire. Il faut dire que ce ne sont pas des pirates à proprement parler, mais des contrefacteurs organisés qui faisaient du blé en vendant par correspondance des milliers de copie. De là à mettre au trou des gentils diplômés comme vous et moi, il y a un pas. Et, si nous n'y prenons pas garde, la justice est en train de le franchir, ce pas. Surtout avec cette putain de loi scélérate qui nous empêche de faire ce que nous voulons chez nous, dans le cadre du cercle familial. Il faut la faire tomber et vite fait. Nous sommes encore en république et théoriquement en démocratie et je voudrais bien voir qu'un brise-roupette vienne chez moi pour m'empêcher de faire les copies privées que je veux du logiciel que je veux et que j'ai acheté avec mes sous pour faire tourner sur mon ordinateur personnel à moi. Cette loi votée dans l'indifférence par des députés endormis n'est rien d'autre qu'une atteinte évidente à la liberté individuelle. Le sénateur Rausch a accepté de nous aider et dès le lendemain des élections, nous nous y attaquons. Frères de la cote, l'hhhhhebdô veille sur vous.

La semaine prochaine, lancement du Club Hebdogiciel. Je ne vous dis rien pour l'instant, sachez seulement que les prix des logiciels et des fournitures vont en prendre plein la gueule. Les profiteurs peuvent déjà sortir leur mouchoir et préparer leur reconversion dans l'import-export de choucroute marseillaise.

Un dernier truc : on vous a changé les petites annonces, elles sont plus nombreuses et mieux présentées. Vous allez pouvoir en faire des bonnes affaires ! Regardez la plus grosse annonce, celle d'hebdogiciel, l'Apple dont il est question, c'est le mien ! Et je ne vous dirai pas ce que j'ai acheté à la place !

Bon, allez, tchiao, à la revoyure.

Gérard Ceccaldi



ZAMCOPTERE

Dans un immense labyrinthe gardé par des robots, récoltez moult pièces d'or à l'aide de votre hélicoptère pillleur.

Nicolas BRUMENT

BONJOUR! JE SUIS VENU RECOLTER MOULT PIÈCES!

VA TE FAIRE FOULTRE!

ORIC

PLUIE DU MATIN RÉVOUIT LE CRÉTIN.

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



SUITE DU N°122

3DC7-78 48 A5 79 48 A5 80 48=393	3DF7-55 55 55 55 55 55 55=2A8	41EF-20 2A 2A 2A 20 20 2A 2A=132	441F-A5 72 E9 05 85 72 A5 73=414	464F-7F 5F 7F 5F 7F 5F 398
3DC7-78 48 A5 79 48 A5 80 48=393	3DF7-55 55 55 55 55 55 55=2A8	41EF-20 2A 2A 2A 20 20 2A 2A=132	441F-A5 72 E9 05 85 72 A5 73=414	464F-7F 5F 7F 5F 7F 5F 398

Suite page 6

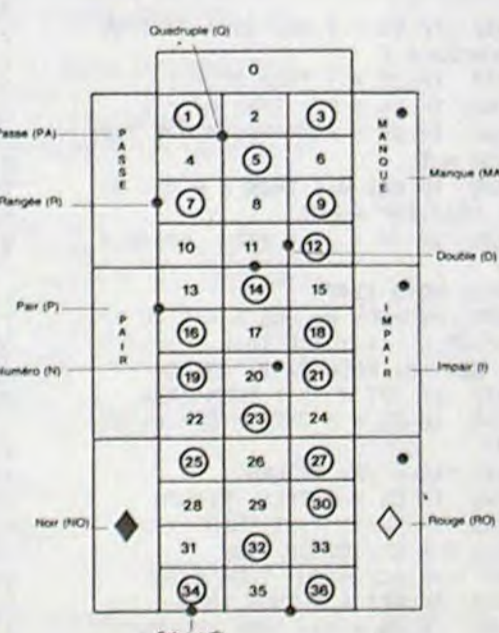
CASINO

Avec un "Bonsoir et bonne chance" un peu ironique, le portier en livrée et casquette rouge vient de vous ouvrir les portes du casino...

Christian LEGRAND

Mode d'emploi :
Vous voilà installé devant la table de roulette, où par un hasard extraordinaire, vous jouez seul contre la banque possédant 100 000\$. L'implacable "Faites vos jeux" retentit; à vous de jouer, soit :
"C" : une ou deux colonnes.
"R" : une ou deux rangées.
"NU" : de un à dix numéros isolés.
"Q" : un bloc de quatre numéros adjacents.
"D" : un bloc de deux numéros adjacents.
"I" : impair.
"P" : pair.
"MA" : manque.
"PA" : passe.
"RO" : rouge.
"NO" : noir.
"E" : E de l'exposant, fin du jeu.

Si vous jouez un jeu pouvant être multiple, vous devrez indiquer le nombre de colonnes, de rangées ou de numéros où vous placez votre mise, puis leur numéro. Indiquez ensuite votre mise. Attention, dans le cas d'un jeu de plusieurs numéros isolés, la mise à indiquer est celle qui sera jouée de façon égale sur chacun des numéros et non pas la mise totale correspondante.
De toute façon, si vous misez plus que vous ne possédez, l'ordinateur (le croupier) vous réclamera une nouvelle mise. De même, si vous introduisez des jeux erronés, le croupier vous l'indiquera ou n'en tiendra pas compte (à vos frais...)
Voici la liste des gains :
- Numéro gagnant : 35 fois la mise.
- Colonne gagnante : 2 fois la mise.
- Double colonne gagnante : 1 fois la mise.
- Rangée gagnante : 11 fois la mise.
- Double rangée gagnante : 5 fois la mise.
- Double numéro gagnant : 17 fois la mise.
- Quadruple numéro gagnant : 8 fois la mise.
- Jeu simple gagnant : 1 fois la mise.
Le 0 sortant, la banque ramasse votre mise et bien sûr, vous ne gagnez rien.
Le tapis de roulette reproduit ici, vous aidera à formuler correctement vos jeux.



```

LIST
10 VAC :E$="NUMERO
   :F$="ERREUR!"
   :K$="COLONNE":L
   :$="RANGÉE"
20 N$="IMPAIR":O$
   ="ROUGE":P$="N
   OIR":Q$="PAIR"
30 S$="MANQUE":X$
   ="PASSE":Z$="N
   OMBRE":A=500:C
   =1E5
40 WAIT 50:IF A=0:
   PRT "RUINE":STO
   P
50 FOR I=0 TO 9:A(
   I)=0:NEXT I:Y=0
   :G=0:D=1
60 PRT "VOUS AVEZ"
   :INT A:"$":IF
   C=0:PRT "LA BAN
   QUE A SAUTE!"
65 INP "FAITES VOS
   JEUX":J$
90 IF J$="C" THEN
   110
100 PRT Z$:K$:INP
   Y:PRT E$:K$:GO
   TO 550
110 IF J$="R" THEN
   120 PRT Z$:L$:INP
   Y:PRT E$:L$:GO
   TO 550
130 IF J$="D" THEN
   150
140 PRT E$:"1":INP
   A0:PRT E$:"2":
   :INP A1

```

FX 702 P

```

142 IF ABS (A1-A0)=
1 THEN 200
143 IF ABS (A1-A0)=
3 THEN 200
145 GOTO 630
146 IF ABS (A3-A0)=
3 THEN 200
150 IF J$="Q" THEN
170
160 FOR I=0 TO 3:PR
T E$:I+1:INP A
(I):NEXT I
161 IF ABS (A1-A0)=
1 THEN 163
162 GOTO 630
163 IF ABS (A2-A0)=
3 THEN 165
164 GOTO 630
165 IF ABS (A3-A1)=
3 THEN 170
166 GOTO 630
170 IF J$="NU" THEN
200
180 PRT Z$:E$:INP
D
190 FOR I=1 TO D:PR
T E$:I:INP A(I
-1):NEXT I
200 INP "VOTRE MISE
,SVP",M:IF M>D
A THEN 200
201 IF M<10:PRT "10
$ MINIMUM":GOT
O 200
205 A=R*M*D:C=C*M*D
210 PRT "RIEN NE VA
PLUS!":WAIT 0
220 FOR B=1 TO INT
(RAN#*11+10):T=
(RAN#*37):P
RT CSR 8:T:NEX
T B
230 WAIT 50:PRT :PR
T CSR 5:"***":T
:"***"
240 IF T=0:PRT "PER
DU!":GOTO 40
250 IF T>10 THEN 27
0
260 PRT S$:W$="MA"
:GOTO 500
270 IF T>18 THEN 29
0
280 PRT S$:W$="MA"
:GOTO 600
290 IF T>27 THEN 31
0
300 PRT W$:W$="PA"
:GOTO 500
310 PRT W$:W$="PA"
:GOTO 600
320 IF J$=W$ THEN 5
40
330 IF J$=V$ THEN 5
40
340 IF J$=U$ THEN 5
40
350 IF J$="R" THEN
410
360 R=INT ((T-1)/3)
+1
370 IF A0=R THEN 39
0
380 IF A1=R THEN 40
500 NEXT I
510 GOTO 530
520 PRT INT G:"$ E
N +":A=A+6:C=C-
G:GOTO 40
530 PRT "PERDU":GOT
O 40
540 G=M*2:GOTO 520
550 IF Y=1:INP A0:G
OTO 200
560 IF Y=2:INP A0:A
1:IF ABS (A1-A0
)=1 THEN 200
565 GOTO 630
580 IF FRAC (T/2)*0
:PRT O$:U$="RO"
:PRT N$:V$="I"
:GOTO 320
590 PRT P$:U$="NO"
:PRT O$:V$="P":
GOTO 320
600 IF FRAC (T/2)*0
:PRT P$:U$="NO"
:PRT O$:V$="P":
GOTO 320
610 PRT O$:U$="RO"
:PRT O$:V$="P":
GOTO 320
620 G=M*10:GOTO 520
630 PRT :PRT F$:GOT
O 65

```


ANGOISSE

Dans le but de les négocier à un antiquaire, prenez le risque de récupérer divers objets répartis dans une vieille demeure hantée par de redoutables fantômes.

Claude BEH

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



AMSTRAD

L'APPETIT VIENT EN VOYANT LES AUTRES MANGER!

SUITE DU N°122

```

650 EI
660 RETURN
670 ***** monstre 1 *****
680 DI
690 x1=x1(o1):y1=y1(o1)
700 LOCATE X1(O1),Y1(O1):PEN 2:PRI
NT CHR$(PO(X1(O1),Y1(O1))+32);
710 IF K1=0 THEN GOTO 720 ELSE 730

720 D1=1:IF O1=NB(VH,1) THEN K1=1
:GOTO 730 ELSE GOTO 740
730 D1=-1:IF O1=1 THEN K1=0:GOTO 7
10
740 O1=O1+D1
750 IF (X1(O1)=x AND Y1(O1)=y) OR
(X1=x AND Y1=y) THEN vie=vie-1:FOR
t=1 TO 10: SOUND 4,20-t,2,7:NEXT E
LSE 780
760 IF vie=0 THEN 430
770 LOCATE x,y:PRINT mort$:CLS #2:
LOCATE #2,2:PRINT#2,STRING$(VIE,
V$):LOCATE x,y:PRINT CHR$(32):x1=0
:y1=0:x=11:y=1
780 LOCATE X1(O1),Y1(O1):PEN 1:PRI
NT CHR$(225);
790 EI
800 RETURN
810 ***** monstre 2 *****
820 DI
830 x2=x2(o2):y2=y2(o2)
840 LOCATE X2(O2),Y2(O2):PEN 2:PRI
NT CHR$(PO(X2(O2),Y2(O2))+32);
850 IF K2=0 THEN GOTO 860 ELSE 870
860 D2=1:IF O2=NB(VH,2) THEN K2=1
:GOTO 870 ELSE GOTO 880
870 D2=-1:IF O2=1 THEN K2=0:GOTO 8
80
880 D2=O2+D2
890 IF (X2(O2)=x AND Y2(O2)=y) OR
(x2=x AND y2=y) THEN GOSUB 4140:x2
=0:y2=0
900 LOCATE X2(O2),Y2(O2):PEN 1:PRI
NT CHR$(225);
910 EI
920 RETURN
930 ***** monstre 3 *****
940 DI
950 x3=x3(o3):y3=y3(o3)
960 LOCATE X3(O3),Y3(O3):PEN 2:PRI
NT CHR$(PO(X3(O3),Y3(O3))+32);
970 IF K3=0 THEN GOTO 980 ELSE 102
0
980 D3=1
990 IF O3=NB(1,3) THEN K3=1:o3=78
:GOTO 1020
1000 IF O3=NB(2,3) THEN K3=1:GOTO
1020
1010 GOTO 1030
1020 D3=-1:IF O3=1 THEN K3=0:GOTO
970
1030 D3=O3+D3
1040 IF (X3(O3)=x AND Y3(O3)=y) OR
(x3=x AND y3=y) THEN GOSUB 4140:x3
=0:y3=0
1050 LOCATE X3(O3),Y3(O3):PEN 1:PRI
NT CHR$(225);
1060 EI
1070 RETURN
1080 ***** monstre 4 *****
1090 DI
1100 x4=x4(o4):y4=y4(o4)
1110 LOCATE X4(O4),Y4(O4):PEN 2:PRI
NT CHR$(PO(X4(O4),Y4(O4))+32);
1120 IF K4=0 THEN GOTO 1130 ELSE 1
140

```

```

1130 D4=1:IF O4=NB(VH,4) THEN K4
=1:GOTO 1140 ELSE GOTO 1150
1140 D4=-1:IF O4=1 THEN K4=0:GOTO
1120
1150 D4=O4+D4
1160 IF (X4(O4)=x AND Y4(O4)=y) OR
(x4=x AND y4=y) THEN GOSUB 4140:x4
=0:y4=0
1170 LOCATE X4(O4),Y4(O4):PEN 1:PRI
NT CHR$(225);
1180 EI
1190 RETURN
1200 ***** TERRAIN *****
1210 ***** DATAS TERRAIN PRINCIPALE
*****
1220 DATA 3,26,9,10,11,12,13,14,15
,17,18,19,20,22,23,24,25,27,28,29,
30,32,33,34,35,37,38,39
1230 DATA 5,25,8,10,11,13,14,15,16
,18,19,20,21,23,24,25,26,28,29,30,
31,33,34,35,36,38,39
1240 DATA 5,6,11,14,18,20,23,30
1250 DATA 7,13,9,11,12,14,16,18,20
,23,25,26,27,28,30,32,33,34,35,36,
38
1260 DATA 8,12,9,12,14,16,18,20,21
,23,30,32,36,38
1270 DATA 9,14,11,12,14,21,23,25,2
6,28,29,30,32,34,36,38
1280 DATA 10,11,9,12,14,15,16,17,1
8,19,21,23,34
1290 DATA 11,18,9,10,12,23,24,25,2
6,28,29,30,31,32,33,34,35,36,38,39
1300 DATA 12,10,14,15,16,17,18,19,
20,21,23,31
1310 DATA 13,17,9,10,11,12,13,14,2
5,26,27,28,29,31,33,34,35,37,39
1320 DATA 14,12,16,17,18,19,20,21,
22,23,24,25,29,37
1330 DATA 15,19,10,12,13,14,15,16,
17,18,19,27,29,30,31,32,33,35,36,3
7,39
1340 DATA 16,12,10,19,21,22,23,24,
25,26,27,29,30,31
1350 DATA 17,15,12,13,14,15,16,17,
18,19,31,33,34,35,37,38,39
1360 DATA 18,15,9,10,11,12,13,17,2
1,22,23,24,25,26,27,28,29
1370 DATA 19,16,9,13,15,17,19,21,2
5,31,32,33,34,35,36,37,38,39
1380 DATA 20,6,11,15,19,23,27,29
1390 DATA 10000,0
1400 RESTORE 1210
1410 PEN 3:CLS #0
1420 READ LI,NOMBRE
1430 IF LI=10000 THEN 1470
1440 Ligne=LI-1
1450 FOR NB=1 TO nombre:READ C:c=c
-B:LOCATE #0,C,LIGNE:PRINT #0,CHR$
(253);:PO(C,LIGNE)=1:NEXT
1460 GOTO 1420
1470 ***** cadre et renatre *****
1480 PEN #6,1
1490 FOR i=8 TO 40:LOCATE #6,I,1:PRI
NT #6,CHR$(238);:LOCATE #6,I,21:
PRINT #6,CHR$(238);:NEXT
1500 FOR j=1 TO 21:LOCATE #6,8,J:PRI
NT #6,CHR$(238):LOCATE #6,40,J:PRI
NT #6,CHR$(238):NEXT
1510 FOR I=9 TO 39:IF I/2=INT(I/2)
THEN PEN #6,2 ELSE PEN #6,3
1520 LOCATE #6,I,22:PRINT #6,CHR$(
255);:LOCATE #6,I,24:PRINT #6,CHR$(
254);:NEXT
1530 PEN #6,3:LOCATE #6,8,23:PRINT
#6,CHR$(231):LOCATE #6,40,23:PRI
NT #6,CHR$(231)
1540 PEN #6,1:LOCATE #6,8,22:PRINT

```

```

#6,CHR$(255);:LOCATE #6,8,24:PRI
NT #6,CHR$(254);:LOCATE #6,40,22:PRI
NT #6,CHR$(255);:LOCATE #6,40,24:
PRINT #6,CHR$(254);
1550 PLOT 128,40,1:DRAW 625,40:TI=
625:PLOT 128,39,1:DRAW 625,39:PLOT
128,41,1:DRAW 625,41:LOCATE #6, 2
,2:PRINT #6,"SCORE":LOCATE #6,3,8:
PRINT #6,"VIE":LOCATE #6,2,14:PRI
NT #6,"HIGHT":LOCATE #6,2,20:PRINT
#6,"NIVEAU"
1560 RETURN
1570 ***** Initialisation *****
1580 DEF FN as1=(ni=2) OR (ni=6) O
R (ni=10):DEF FN as2=(ni=3) OR (ni
=7) OR (ni=11):DEF FN as3=(ni=4) O
R (ni=8) OR (ni=12)
1590 WINDOW #1,2,6,4,6
1600 WINDOW #2,2,6,10,12
1610 WINDOW #3,2,6,16,18
1620 WINDOW #4,2,6,22,24
1630 WINDOW #0,9,39,2,20
1640 WINDOW #6,1,40,1,25
1650 PAPER #1,1:PEN #1,0
1660 PAPER #2,2:PEN #2,0
1670 PAPER #3,1:PEN #3,0
1680 PAPER #4,2:PEN #4,0
1690 PAPER #6,0:PEN #6,2
1700 PAPER #0,0
1710 mort$=CHR$(1)+CHR$(4)
1720 DIM PO(32,20),nb(2,4),tem(12)
1730 vh=1:vh2=1:vh3=1:vh4=1
1740 o1=1:o2=1:o3=1:o4=1:k1=0:k2=0
:k3=0:k4=0
1750 NE(1,1)=166:NB(1,2)=51:NB(1,3
)=111:NB(1,4)=25:NB(2,1)=87:NB(2,2
)=143:NB(2,3)=83:NB(2,4)=69
1760 DIM X1(NB(1,1)),Y1(NB(1,1)),X
2(NB(2,1)),Y2(NB(2,1)),X3(NB(1,3)
),Y3(NB(1,3)),X4(NB(2,4)),Y4(NB(2,4
))
1770 VIE=3:V$=CHR$(248):HSC=0:SCOR
E=0:NI=1
1780 X=11:Y=1
1790 DATA 50,45,45,60,50,45,45,60,
50,45,45,80
1800 RESTORE 1790:FOR t=1 TO 12:RE
AD tem(t):NEXT
1810 SYMBOL 254,IX11000,IX11000,IX
11100,IX11100,IX11110,IX11111
0,255,255
1820 SYMBOL 255,255,255,IX111110,
IX111110,IX111100,IX111100,IX1100
0,IX11000
1830 SYMBOL 253,IX11111011,IX11111
011,IX11111011,IX11111011,IX0,IX11
011111,IX11011111,IX11011111
1840 SYMBOL 252,IX1111000,IX11100,
IX111110,IX1111011,IX1111001,IX111
011,IX111110,IX11100
1850 RETURN
1860 *
1870 ***** DATAS MONSTRE 1 *****
1880 DATA 9,2,10,2,11,2,12,2,13,2,
14,2,15,2,16,2,16,3,16,4,15,4,14,4
,13,4,12,4,12,5,12,6,13,6,13,7,13,
8,13,9,13,10,13,11,14,11,15,11,16,
11,17,11,18,11,19,11,20,11,20,10,2
0,9,19,9,18,9,17,9,17,9,17,7,17,6,
17,5,17,4,18,4
1890 DATA 19,4,20,4,21,4,21,3,21,2
,22,2,23,2,24,2,25,2,26,2,26,3,26,
4,25,4,24,4,23,4,22,4,22,5,22,6,22
,7,22,8,22,9,22,10,22,11,22,12,22,
13,23,13,24,13,24,12,25,12,26,12,2
7,12,27,11,27,10,26,10,25,10,24,10
,24,9,24,8,24,7,24,6,25,6,26,6,27,
6,28,6,29,6,29,7,

```

```

1900 DATA 28,8,27,8,27,9,27,10,28,
10,29,10,30,10,31,10,32,10,33,10,3
3,9,33,8,34,8,35,8,35,9,35,10,36,1
0,37,10,37,9,37,8,37,7,37,6,38,6,3
9,6,39,7,39,8,39,9,39,10,38,10,37,
10,37,11,37,12,36,12,35,12,34,12,3
3,12,32,12,32,13,32,14,33,14,34,14
1310 DATA 34,15,34,16,33,16,32,16,
32,17,32,18,31,18,30,17,29,1
7,29,17,27,17,26,17,25,17,24,17,23
,17,22,17,21,17,20,17,20,18,19,18,
18,18,18,19,18,20,17,20,16,20,16,1
9,16,18,15,18,14,18,14,19,14,20,13
,20,12,20,12,19,11,19,10,19,10,20,
9,20
1920 IF vh=1 THEN vh=2 ELSE vh=1
1930 IF vh=1 THEN RESTORE 1880 ELS
E RESTORE 3350
1940 FOR I=1 TO NB(VH,1):READ XX,Y
Y:X1(I)=XX-8:Y1(I)=YY-1:NEXT
1950 ***** DATAS MONSTRE 2 *****
1960 DATA 9,6,10,6,10,7,10,8,10,9,
10,10,11,10,11,11,11,12,12,12,13,1
2,13,11,14,11,15,11,16,11,17,11,18
,11,19,11,20,11,21,11,22,11,22,12,
22,13,21,13,20,13,19,13,18,13,17,1
3
1970 DATA 16,13,15,13,15,14,14,14,
13,14,12,14,11,14,10,14,9,14,9,15,
9,16,9,17,10,17,11,17,11,16,12,16,
13,16,14,16,15,16,16,16,17,16,18,1
6,18,16
1980 IF VH2=1 THEN VH2=2 ELSE VH2=
1
1990 IF VH2=1 THEN RESTORE 1960 EL
SE RESTORE 3390
2000 FOR I=1 TO NB(VH2,2):READ XX,
YY:X2(I)=XX-8:Y2(I)=YY-1:NEXT
2010 ***** DATAS MONSTRE 3 *****
2020 DATA 39,2,38,2,37,2,36,2,36,3
,36,4,35,4,34,4,33,4,32,4
2030 DATA 31,4,31,3,31,2,30,2,29,2
,28,2,27,2,26,2,25,2,24,2
2040 DATA 23,2,22,2,21,2,21,3,21,4
,22,4,23,4,24,4,25,4,26,4
2050 DATA 27,4,27,5,27,6,26,6,25,6
,24,6,24,7,24,8,25,8,26,8
2060 DATA 27,8,27,9,27,10,28,10,29
,10,30,10,31,10,31,9,31,8,31,7
2070 DATA 31,6,32,6,33,6,34,6,35,6
,36,6,37,6,37,7,37,8,37,9
2080 DATA 37,10,37,11,37,12,38,12,
38,13,38,14,38,15,38,16,37,16,36,1
6
2090 DATA 36,17,36,18,35,18,34,18,
33,18,32,18,31,18,30,18,30,17,29,1
7
2100 DATA 28,16,28,15,28,14,27,14,
26,14,26,15,25,15,24,15,23,15
2110 DATA 22,15,21,15,20,15,20,16,
20,17,20,18,20,19,20,20,21,20,22,2
0
2120 DATA 22,19,23,19,24,19,24,20,
25,20,26,20,26,19,27,19,28,19,29,1
9,30,19
2130 IF VH3=2 THEN VH3=1 ELSE VH3=
2
2140 IF VH3=1 THEN RESTORE 3420 EL
SE RESTORE 2020
2150 FOR I=1 TO NB(VH3,3):READ XX,
YY:X3(I)=XX-8:Y3(I)=YY-1:NEXT
2160 ***** DATAS MONSTRE 4 *****
2170 DATA 9,4,10,4,11,4,12,4,12,5,
12,6,13,6,13,7,13,8,13,9,13,10,13,
11,14,11,15,11,16,11,17,11,18,11,1
9,11,20,11,20,10,20,9,19,19,18,19
,7,19,6

```

```

2180 IF VH4=1 THEN VH4=2 ELSE VH4=
1
2190 IF VH4=1 THEN RESTORE 2160 EL
SE RESTORE 3470
2200 FOR I=1 TO NB(VH4,4):READ XX,
YY:X4(I)=XX-8:Y4(I)=YY-1:NEXT
2210 RETURN
2220 ***** REPARTITION DES OBJE
TS *****
2230 FOR I=1 TO 80 STEP 2
2240 PEN 2
2250 V=RND*30+1:W=RND*17+1
2260 IF PO(V,W)=0 THEN LOCATE V,W:
PRINT CHR$(252):PO(V,W)=220:GOTO 2
270 ELSE 2250
2270 V1=RND*30+1:W1=RND*17+1
2280 IF PO(V1,W1)=0 THEN LOCATE V1
,W1:PRINT CHR$(252):PO(V1,W1)=220:
GOTO 2300
2290 GOTO 2270
2300 NEXT
2310 IF NI=3 THEN GOSUB 2610:VIE=V
IE+1
2320 IF NI=6 THEN GOSUB 2660:VIE=V
IE+2
2330 IF NI=9 THEN GOSUB 2720:VIE=V
IE+1
2340 IF NI=12 THEN GOSUB 2770:VIE=
VIE+2:INK 1,6:INK 2,15:GOTO 2360
2350 INK 1,6:INK 2,15:INK 3,9
2360 RETURN
2370 ***** REINITIALISATION *****
2380 i=:WHILE i() 100:SOUND 2,178-t,8
-1,2,7:SOUND 4,400-t,1,7,7:INK 1,WEN
D
2390 o1=1:o2=1:o3=1:o4=1:k1=0:k2=0
:k3=0:k4=0
2400 X=11:Y=1
2410 PLOT 128,40,1:DRAW 625,40:TI=
625
2420 PLOT 128,39,1:DRAW 625,39
2430 PLOT 128,41,1:DRAW 625,41
2440 NI=NI+1
2450 IF NI%12 THEN FOR t=1 TO 20:S
OUND 1,278-t,5,15:SOUND 2,178-t,8,
15:SOUND 3,178-t,5,15:NEXT:GOTO 25
20
2460 objet=0:IF score>hsc THEN hsc
=score
2470 IF score>hsc THEN hsc=score
2480 IF NI=2 OR NI=6 OR NI=10 THEN
NI SYMBOL 252,IX111100,IX100100,IX11
1100,IX1000,IX1000,IX1111000,IX11
1000,IX111100
2490 IF NI=3 OR NI=7 OR NI=11 THEN
SYMBOL 252,IX100100,IX111100,IX110
01000,IX11111111,IX10011001,IX110
0,IX111100,IX100100
2500 IF NI=4 OR NI=8 OR NI=12 THEN
SYMBOL 252,IX11000011,IX11100111,
IX11111111,IX1101110,IX111110,IX1
101110,IX111110,IX1101110
2510 IF NI=5 OR NI=9 THEN SYMBOL
252,IX111000,IX11100,IX111110,IX1
110111,IX111001,IX1111011,IX11111
0,IX11100
2520 GOSUB 1870
2530 GOSUB 2230:GOSUB 4240
2540 DEF FN as1=(ni=2) OR (ni=6) O
R (ni=10):DEF FN as2=(ni=3) OR (ni
=7) OR (ni=11):DEF FN as3=(ni=4) O
R (ni=8) OR (ni=12)
2550 RETURN
2560 IF ni=1 OR ni=5 OR ni=9 THEN
GOSUB 670:RETURN
2570 IF ni=2 OR ni=6 OR ni=10 THEN
GOSUB 670:GOSUB 810:RETURN

```

Suite page 8

ORIC

Suite de la page 4

```

4847-72 FO AE E6 7F 18 A5 80=4B2
484F-69 40 85 80 A5 81 69 00=33D
4857-85 B1 4C 8F 47 A5 7F FO=43C
485F-98 C6 7F 38 A5 80 E9 40=463
4867-85 B0 A5 81 E9 00 85 81=41A
486F-4C 8F 47 20 33 EC 60 55=316
4877-55 55 55 55 55 55 55 55=2A8
487F-55 AD BC 48 FO 24 AD 00=3BA
4887-0A 00 81 00 9D E0 02 E8=3BA
488F-C8 E0 09 D0 F5 C0 09 D0=50F
4897-0E 98 48 8A 48 20 18 FC=2F4
489F-68 AA 68 A8 4C 87 48 20=35D
48A7-00 F8 60 00 01 00 02 00=2E2
48AF-06 00 00 00 03 00 01 A=
48B7-00 02 00 F4 01 01 02 02=FC
48BF-04 03 01 03 01 01 03 01=11
48CF-03 01 03 03 01 03 55 55=88
48DF-55 55 55 55 55 55 55 55=2A8
48E7-55 55 55 55 55 55 02 02=202
48DF-08 0D 0F 11 15 17 19=85
48E7-18 1D 1F 23 25 27 55 55=170
48EF-55 55 55 55 55 55 55 55=2A8
48F7-55 55 55 55 55 55 55 55=2A8
48FF-55 03 03 04 04 03 03 03=6C
4907-03 03 03 03 03 03 03 03=18
490F-03 03 03 03 03 03 04 19=
4917-04 03 03 03 03 03 03 19=
491F-03 03 03 03 03 03 0A 8E=27
4927-01 01 0B 0A 0B 03 05=35
492F-06 06 06 06 08 0A 0A=3C
4937-08 08 0A 0B 01 01 0B 0A=3C
493F-08 0B 03 05 06 06 06 06=36
4947-0A 0B 0A 0A 0A 0B 0A 0A=4B
494F-0A 0B 0A 0A 0A 0A 0A=51
4957-0A 0B 0A 0A 0A 0A 0A=50
495F-0A 0B 0A 0A 0A 0B 0A 0A=52
4967-0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A=50
496F-01 01 04 01 01 01 04 01=E
4977-01 01 01 01 01 01 01 01=8
497F-01 01 01 01 01 01 04 01=B
4987-01 01 04 01 01 01 01 01=B
498F-01 01 01 01 06 55 55 55=109
4997-55 55 55 55 55 55 55 55=2A8
499F-55 AD BC 48 FO 64 A9 00=403
49A7-A2 00 9D E0 02 E8 EO 0A=3F3

```

```

49AF-00 F8 A9 04 8D E1 02 20=405
49B7-00 F8 A2 00 A9 03 8D E1=487
49BF-02 8D 00 A9 8D E3 8D=337
49CF-25 49 8D E5 02 8D 4A 49=332
49CF-8D E7 02 8A 48 20 18 FC=37C
49D7-68 AA BC 6F 49 20 0A 4A=2FA
49DF-88 D0 FA 09 00 8D E7 02=47A
49E7-8D E6 02 8D E4 02 A9 01=392
49EF-8D E5 02 8D E3 02 8A 48=388
49FF-20 18 FC A9 00 8D E4 02=350
49FF-8D E6 02 68 AA E8 E0 25=474
4A07-00 22 60 8A 48 98 48 A2=436
4A0F-50 A0 FF 88 D0 FD CA D0=5DE
4A17-F8 68 A8 68 AA 60 55 55=42A
4A1F-55 A0 03 48 29 0F 18 69=1F9
4A27-30 91 58 88 68 29 FO 4A=36C
4A2F-4A 4A 4A 18 69 30 91 58=278
4A37-BA 88 C0 FF D0 E5 60 55=538
4A3F-55 98 48 A9 06 20 7E 4A=2CC
4A47-18 8A 65 50 85 A9 00=2D5
4A4F-65 51 85 51 85 AA 09 04=34B
4A57-4C DF 42 A9 00 85 58 85=378
4A5F-59 18 A5 58 69 40 85 58=2F4
4A67-A5 59 69 00 85 59 CA D0=30F
4A6F-FO 18 A5 50 65 58 85 30=38F
4A77-A5 51 65 59 85 51 60 A0=38A
4A7F-00 85 58 86 59 38 A5 57=2F2
4A87-E5 58 85 59 30 03 C8 D0=3E6
4A8F-F4 98 AA 60 55 55 20 20=380
4A97-53 43 4F 52 45 20 3A 30=206
4A9F-30 30 30 20 20 20 20=130
4AA7-20 20 20 20 45 49 4C=1A7
4AAF-2E 20 53 43 4F 52 45 3A=204
4AB7-20 30 30 30 20 20 20=140
4ABF-43 41 52 54 45 20 3A 30=1F9
4AC7-30 30 30 20 20 20 20=130
4ACF-20 20 20 20 20 20 20=100
4AD7-20 20 20 20 56 49 45 2A=19E
4ADF-20 30 30 30 20 55 55=1AA
4AE7-55 55 55 55 55 55 55 55=2A8
4AEF-55 55 55 55 55 55 55 55=2A8
4AF7-55 55 55 55 55 55 55 55=2A8
4AFF-EA A2 00 8D 95 4A 9D 68=42D
4B07-BF E8 E0 50 D0 F5 A9 71=58A
4B0F-A2 BF 85 58 86 59 A5 52=414
4B17-A6 53 20 20 4A A9 8B 85=33C
4B1F-98 A5 54 66 55 20 4A=2D6
4B27-A9 99 85 58 A5 57 A2 00=38D
4B2F-20 20 4A A9 B3 85 58 A5=368
4B37-5A A2 00 20 4A 60 55=23B
4B3F-55 20 21 EC A9 80 A2 8B=408

```

```

4B47-85 80 86 81 A2 1B A9 10=382
4B4F-A0 00 91 80 C8 C0 28 D0=431
4B57-F9 18 A5 80 69 28 85 80=3CC
4B5F-A5 81 69 00 85 81 CA D0=42F
4B67-E5 A2 E0 8D D8 42 9D 31=42C
4B6F-BC E8 E0 0B D0 F5 A9 0A=502
4B77-8D 6A 02 4C D2 38 55 55=2FC
4B7F-55 20 00 43 20 2D 4C A0=1F1
4B87-00 B1 50 FO OE AD 08 02=286
4B8F-C9 BA D0 03 4C 09 4C EA=3E1
4B97-EA EA 60 C6 64 EA EA 61C
4B9F-EA FO 64 A9 10 91 50 A9=481
4BA7-AA A2 48 85 00 86 01 20=2C0
4BAF-80 48 20 AE 44 20 15 45=254
4BB7-A9 C3 A2 42 85 00 86 01=35C
4BBF-20 80 48 E6 56 A5 56 C9=3E8
4BC7-32 D0 EC E6 57 A9 00 85=379
4BCF-56 20 EE 3B 20 49 4C F8=34C
4BD7-18 A5 52 69 10 85 52 A5=304
4BDF-53 69 00 85 53 D8 18 A5=329
4BE7-53 C5 55 90 13 FO 03 4C=34F
4BEF-F7 4B A5 52 C5 54 90 08=3EA
4BF7-A5 52 A6 53 85 54 86 55=344
4BF8-20 00 4B EA EA EA 60 4C=3D5
4C07-D9 1A A5 57 FO 89 20 55=3DD
4C0F-4C C6 57 81 50 85 82 A9=41A
4C17-02 91 50 EA EA EA 20 40=401
4C1F-4B EA EA A0 00 A5 82=4D0
4C27-91 50 20 40 4C 60 A5 72=304
4C2F-A6 73 85 50 86 51 A6 7C=3E7
4C37-A4 70 20 40 4A EA EA=489
4C3F-60 20 00 C8 20 AE 44 20=1FD
4C47-15 45 A9 C3 A2 42 85 00=32F
4C4F-86 01 20 80 48 60 A2 00=271
4C57-A9 00 9D E0 E0 E8 E0 09=3F9
4C5F-D0 F8 20 D0 F8 A0 00 60=483
4C
```

ACCORDS

Guitaristes en herbe qui avez la chance extraordinaire de posséder un AMSTRAD, développez votre sens harmonique par ce véritable recueil (visuel et sonore) de 192 accords des plus simples aux plus compliqués.

Stéphane DE MELLO



AMSTRAD

DE LA DISCUSSION JAILLISSENT LES COUPS DE POING DANS LA GUEULE!

```

10 ' *****
20 *
30 * 192 ACCORDS POUR GUITARE *
40 * par *
50 * Stephane de MELLO *
60 *
70 ' *****
80 ENT -1,2,1,1,4,0,1,1,-1,1,2,0,1,
1,-1,2
90 ENV 1,3,5,1,15,0,3,15,-1,8
100 DIM A*(16),B*(20),C*(16,20)
110 SYMBOL 244,60,126,247,231,247,
247,118,60
120 SYMBOL 245,60,126,231,219,247,
239,66,60
130 SYMBOL 246,60,126,199,251,231,
251,70,60
140 SYMBOL 247,60,126,247,231,215,
195,118,60
150 CLS
160 FOR Y=5 TO 16
170 READ A*(Y)
180 NEXT
190 FOR Y=5 TO 20
200 READ B*(Y)
210 NEXT
220 MODE 1:INK 1,13:INK 2,16
230 PEN 3
240 LOCATE 16,1:PRINT"*****"
250 LOCATE 16,2:PRINT" * "
260 LOCATE 16,3:PRINT"*****"
270 PEN 1
280 LOCATE 18,2:PRINT"MENU"
290 LOCATE 1,10:PRINT" 1...EXPLIC
ATIONS"
300 PRINT" 2...ACCORDEZ VOTRE GUI
TARE"
310 PRINT" 3...LISTE DES ACCORDS"
320 PRINT" 4...FIN"
330 PEN 2
340 LOCATE 5,20:PRINT "Votre choix
--";
350 PEN 1
360 C$=INKEY$:IF C$="" THEN 360
370 IF C$="1" THEN 420
380 IF C$="2" THEN 480
390 IF C$="3" THEN 1290
400 IF C$="4" THEN END
410 GOTO 340
420 '
430 ' EXPLICATIONS
    
```

```

440 '
450 CLS
460 PEN 3
470 PRINT "EXPLICATIONS"
480 PEN 1
490 PRINT:PRINT"Le diagramme ci-de
ssous represente":PRINT"les six co
rdes de la Guitare:"
500 FOR I=96 TO 576 STEP 48
510 MOVE I,312:DRAW I,152
520 NEXT
530 FOR J=312 TO 152 STEP -32
540 MOVE 96,J:DRAW 576,J
550 NEXT
560 MOVE 86,312:DRAW 96,312
570 MOVE 86,152:DRAW 96,152
580 FOR I=86 TO 92 STEP 2
590 MOVE I,312:DRAW I,152
600 NEXT
610 PEN 2
620 LOCATE 1,6:PRINT"1 MI"
630 LOCATE 1,8:PRINT"2 LA"
640 LOCATE 1,10:PRINT"3 RE"
650 LOCATE 1,12:PRINT"4 SOL"
660 LOCATE 1,14:PRINT"5 SI"
670 LOCATE 1,16:PRINT"6 MI"
680 PEN 1
690 PRINT
700 PRINT"Sur l'ecran,le manche ap
parait comme si"
710 PRINT"vous le regardiez dans u
n miroir."
720 PRINT
730 PRINT"Il est ainsi plus facile
de reproduire"
740 PRINT"les accords sur la Guita
re."
750 PEN 2
760 PRINT: PRINT" (SPACE) po
ur continuer"
770 S$=INKEY$:IF S$<>" " THEN 770
780 CLS
790 PEN 1
800 PRINT"Les cercles ";CHR$(244);
";";CHR$(245);";";CHR$(246);" et "
";CHR$(247);" places sur les"
810 PRINT"cordes indiquent la case
ou il faut"
820 PRINT"appuyer."
830 PRINT:PRINT"Et les chiffres da
ns les cercles"
    
```

```

840 PRINT"indiquent le doigt qu'il
faut employer:"
850 PRINT:PRINT"1 pour l'index":PR
INT"2 pour le majeur":PRINT"3 pour
l'annulaire":PRINT"4 pour l'auric
ulaire"
860 PRINT:PRINT"Un cercle blanc pl
ace devant le sillet"
870 PRINT"indique qu'il faut jouer
la corde"
880 PRINT"correspondante."
890 PRINT:PRINT"Vous pourrez egale
ment faire jouer"
900 PRINT"l'accord par l'ordinateu
r en appuyant"
910 PRINT"sur la touche (S)."
920 PRINT:PRINT"Vous choisirez un
accord en deplacant"
930 PRINT"la fleche placee devant
leur liste."
940 PEN 2
950 PRINT:PRINT" (SPACE) pour re
tourner au MENU"
960 S$=INKEY$:IF S$<>" " THEN 960
970 GOTO 220
980 '
990 ' ACCORDEZ VOTRE GUITARE
1000 '
1010 CLS
1020 PRINT:PRINT"L'accordement s'e
ffectue du MI grave au"
1030 PRINT"MI aigu.Des que la note
de la corde est"
1040 PRINT"juste,appuyez sur une t
ouche pour la"
1050 PRINT"corde suivante."
1060 PEN 2
1070 PRINT:PRINT TAB(3);"MI"
1080 PRINT TAB(3);"LA"
1090 PRINT TAB(3);"RE"
1100 PRINT TAB(3);"SOL"
1110 PRINT TAB(3);"SI"
1120 PRINT TAB(3);"MI"
1130 X=1:Y=7
1140 PEN 3
1150 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(243)
1160 IF Y=7 THEN P=379
1170 IF Y=8 THEN P=284
1180 IF Y=9 THEN P=213
1190 IF Y=10 THEN P=159
1200 IF Y=11 THEN P=127
    
```

```

1210 IF Y=12 THEN P=95
1220 IF Y=13 THEN 220
1230 SOUND 1,P,0,0,1,1
1240 T$=INKEY$:IF T$="" THEN 1230
1250 SOUND 1+128,0
1260 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(32)
1270 Y=Y+1
1280 GOTO 1150
1290 ' ACCORDS
1300 CLS
1310 PEN 3
1320 PRINT"LES DOUZE DEGRES"
1330 PRINT"DE LA GAMME CHROMATIQUE
:"
1340 PRINT:PRINT
1350 PEN 1
1360 FOR I=5 TO 16
1370 PRINT TAB(3);A*(I)
1380 NEXT
1390 X=1:Y=5
1400 PEN 2
1410 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(243)
1420 LOCATE 1,18:PRINT"[A]-->flech
e vers le haut"
1430 PRINT"[Z]-->fleche vers le ba
s"
1440 PRINT"[SPACE]-->pour continue
r"
1450 T$=INKEY$:IF T$="" THEN 1450
1460 IF T$="A" OR T$="a" THEN LOCA
TE X,Y:PRINT" ":Y=Y-1:IF Y<5 THEN
Y=16:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(243) EL
SE LOCATE X,Y:PRINT CHR$(243)
1470 IF T$="Z" OR T$="z" THEN LOCA
TE X,Y:PRINT" ":Y=Y+1:IF Y>16 THEN
Y=5:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(243) EL
SE LOCATE X,Y:PRINT CHR$(243)
1480 IF T$="" THEN 1500
1490 GOTO 1450
1500 GOSUB 2430
1510 GOSUB 2320
1520 CLS
1530 PEN 3
1540 LOCATE 10,1:PRINT A*(Y1);" ";
B*(Y)
1550 FOR J=344 TO 184 STEP -32
    
```

Suite page 25

CANON X07

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

Suite de la page 5

```

4020 IF (A=129)OR(A=132)OR(A=134)OR(A=135)
OR(A=138)OR(A=140)OR(A=141)THEN4040
4030 NEXTI
4035 IF (I+1=XA)AND(Y=YA)THEN20000
4040 A=XX-I:A(1)=(A/3#11)+5:A(2)=120-A(1)
4050 B(1)=(A/15#12)+3:B(2)=32-B(1)
4060 LINE(0,0)-(A(1),B(1)):LINE-(A(2),B(
1)):LINE-(119,0)
4070 LINE(A(2),B(1))-(A(2),B(2)):LINE-(1
19,31):LINE(A(2),B(2))-(A(1),B(2))
4080 LINE(0,31):LINE(A(1),B(2))-(A(1),B
(1))
4091 FORK=1TOXX
4100 A=T(K,YY)-127
4105 IFA<0THEN1330
4110 ONAGOSUB330,380,430,480,530,580,630
,680,730,780,830,880,930,980
4120 NEXTK
4130 RETURN
5000 '*** Calcul des coordonnees des por
tes ***
5010 A(1)=(A/3#11)+5:A(2)=120-A(1)
5020 B(1)=(A/15#12)+3:B(2)=32-B(1)
5030 RETURN:'petit retour pour prendre u
ne donnee...
5040 A(3)=(A/3#11)+5:A(4)=120-A(3)
5050 B(3)=(A/15#12)+3:B(4)=32-B(3)
5070 B(1)=((16-B(1))#11/16)+B(1)+1:B(3)=
((16-B(3))#11/16)+B(3)
5080 RETURN
5999 '*** Pre-calcul avant envoi en 5000
***
6000 A=YY-K:GOTO5000
6010 A=K-XX:GOTO5000
6020 A=K-YY:GOTO5000
6030 A=XX-K:GOTO5000
7000 '*** Le traceur de portes ***
7010 LINE(A(1),B(1))-(A(1),B(2)):LINE(A(
3),B(3))-(A(3),B(4))
7015 LINE(A(1),B(1))-(A(3),B(3))
7020 LINE(A(4),B(3))-(A(4),B(4)):LINE(A(
2),B(1))-(A(2),B(2))
7025 LINE(A(4),B(3))-(A(2),B(1))
7030 RETURN
7040 LINE(A(1),B(1))-(A(1),B(2)):LINE(A(
3),B(3))-(A(3),B(4))
7045 LINE(A(1),B(1))-(A(3),B(3))
7050 RETURN
    
```

```

11000 '*** Calcul du temps *** Prise des
commandes ***
11005 T1=VAL(RIGHT*(TIMES,2)):T2=T1+1:GO
TO11015
11010 T2=VAL(RIGHT*(TIMES,2))
11015 IFT2<T1THEN T2=T2+60
11020 T2=T2-T1
11030 T=T+T2
11040 T1=VAL(RIGHT*(TIMES,2))
11055 ONDD+1GOSUB1000,2000,3000,4000
11060 A$=INKEY$:IF A$=""THEN11060
11062 SC=INT(1E4#SR(1/(T+1))*(1/(V+1)))
:LOCATE7,3:PRINTSC
11065 IFA$="V"THEN200
11070 IFA$=CHR$(30)THEN11095
11075 IFA$=CHR$(28)THEN12010
11080 IFA$=CHR$(31)THEN12020
11085 IFA$=CHR$(29)THEN12030
11090 GOTO11060
11095 B=DD:GOTO12050
12010 D=(DD+1)MOD4:GOTO12040
12020 D=(DD+2)MOD4:GOTO12040
12030 D=(DD+3)MOD4:GOTO12040
12040 B=DD:DD=D
12050 D=DD
12060 ONDD+1GOTO13000,14000,15000,16000
13000 '*** Commande '^' ***
13020 A=T(XX,YY)
13030 IF (A=128)OR(A=133)OR(A=135)OR(A=13
7)OR(A=139)OR(A=140)OR(A=141)THEN13070
13060 YY=YY-1
13062 IF (XX#19)OR(XX<0)OR(YY#3)OR(YY<0)T
HENGOSUB13500ELSEGOTO11010
13064 YY=YY+1:DD=B:GOTO11010
13070 DD=B:GOSUB25000
13080 GOTO11010
13500 '*** Detections de sortie du labyr
inthe ***
13510 IF (XX=XA)OR(YY=YA)THEN20000
13520 IF (XX=XD)OR(YY=YD)THEN17000
14000 '*** Commande '>' ***
14020 A=T(XX,YY)
14030 IF (A=131)OR(A=132)OR(A=136)OR(A=13
7)OR(A=138)OR(A=139)OR(A=140)THEN14070
14060 XX=XX+1
14062 IF (XX#19)OR(XX<0)OR(YY#3)OR(YY<0)T
HENGOSUB13500ELSEGOTO11010
14064 XX=XX-1:DD=B:GOTO11010
14070 DD=B:GOSUB25000
14080 GOTO11010
15000 '*** Commande 'v' ***
15020 A=T(XX,YY)
15030 IF (A=130)OR(A=133)OR(A=134)OR(A=13
6)OR(A=138)OR(A=139)OR(A=141)THEN15070
15060 YY=YY+1
15062 IF (XX#19)OR(XX<0)OR(YY#3)OR(YY<0)T
HENGOSUB13500ELSEGOTO11010
15064 YY=YY-1:DD=B:GOTO11010
15070 DD=B:GOSUB25000
15080 GOTO11010
16000 '*** Commande '<' ***
16020 A=T(XX,YY)
    
```

```

16030 IF (A=129)OR(A=132)OR(A=134)OR(A=13
5)OR(A=138)OR(A=140)OR(A=141)THEN16070
16060 XX=XX-1
16062 IF (XX#19)OR(XX<0)OR(YY#3)OR(YY<0)T
HENGOSUB13500ELSEGOTO11010
16064 XX=XX+1:DD=B:GOTO11010
16070 DD=B:GOSUB25000
16080 GOTO11010
17000 '*** Vous ressortez par l'entree!
***
17005 BEEP10,10
17010 LINE(0,0)-(119,31):LINE(119,0)-(0,
31)
17015 FORI=1TO300:NEXTI
17020 CLS:PRINT:PRINT"Eh non ! ici c'est
l'entree !"
17025 FORI=1TO300:NEXTI
17030 RETURN
20000 '*** On a gagne! ***
20005 OUT244,78:OUT243,0
20006 FORI=20TO255STEP3:OUT242,I:OUT242,
100:NEXTI
20007 OUT243,1
20010 FORI=10TO100STEP5:OUT242,I:OUT242,
100
20015 CIRCLE(60,16),1/1.7:NEXTI
20025 OUT244,100
20030 CLS
20040 PRINT" BRAVO! vous vous en etes
sortis , en"
20050 T1=INT(T/60):T=INT((T/60-T1)*60)
20060 PRINTT1;"T"secondes et "I"coups
d'oeil"
20070 GOSUB40000
20080 CLS:PRINT:PRINT" Votre score globa
l:";SC
20090 GOSUB40000
20100 CLS:PRINT" Voulez-vous
ejouer (O/N) ?"
20110 A$=INKEY$:IF A$=""THEN20110ELSEIFA$
="N"THENENDELSIFA$="O"THEN20130
20120 GOTO20110
20130 RUN 75
25000 '*** Quand on se cogne... ***
25002 OUT244,78
25010 FORJ=0TO5
25015 OUT243,0:OUT242,100
25020 FORI=0TO255STEP20
25030 OUT242,I:OUT243,J:NEXTI
25040 NEXTJ
25100 LINE(19,0)-(22,4):LINE-(42,7):LINE
-(46,13):LINE-(63,17):LINE-(89,8)
25110 LINE-(91,3):LINE-(119,5):LINE(63,1
7)-(55,21):LINE-(59,27):LINE-(73,24)
25120 LINE-(75,27):LINE-(89,31):LINE(78,
12)-(85,21):LINE-(113,12):LINE-(119,31)
25130 LINE(26,6)-(11,18):LINE-(0,8):LINE
(56,20)-(27,18):LINE-(2,31)
25140 LINE(63,17)-(57,8):LINE-(71,0):LIN
E(100,18)-(100,31):LINE(59,27)-(56,31)
25145 OUT243,0
25150 FORJ=0TO5
    
```

```

25160 OUT242,100
25170 FORI=0TO255STEP20
25180 OUT242,I:NEXTI
25190 NEXTJ
25200 LOCATE3,1:PRINT" Vous vous etes
cognez... "
25210 FORI=1TO400:NEXTI
25220 IF (XD=0)OR(XD=19)THEN30040
30000 '*** Choix Porte d'entree et porte
de sortie ***
30005 A=RND(0)
30010 XD=INT(RND(1)*20)
30020 IF (XD=0)OR(XD=19)THEN30040
30030 YD=3:GOTO30050
30040 YD=INT(RND(1)*2)+1
30050 XA=INT(RND(1)*20)
30060 IF (XA=0)OR(XA=19)THEN30080
30070 YA=0:GOTO30090
30080 YA=INT(RND(1)*2)+1
30090 IF (XA=XD)AND(YA=YD)THEN30050
30095 XX=XD:YY=YD
30100 IFXD=0THENDE=1ELSEIFXD=19THENDE=3EL
SDE=0
30105 X=XD:Y=YD:A=T(X,Y)
30110 OND+1GOSUB30400,30500,1130,30300
30120 DD=D
30130 IFA=0THENDE=1ELSEIFXA=19THENDE=3EL
SDE=2
30135 X=XA:Y=YA:A=T(X,Y)
30140 ONDGSUB30500,30200,30300
30150 GOTO1005
30199 '*** Mise en place des portes e/s
***
30200 IFA=128THENB=32ELSEIFA=133THENB=13
0ELSEIFA=135THENB=129
30210 IFA=137THENB=131ELSEIFA=139THENB=1
36ELSEIFA=140THENB=132
30220 IFA=141THENB=134
30230 T(X,Y)=B:RETURN
30300 IFA=131THENB=32ELSEIFA=132THENB=12
9ELSEIFA=129THENB=130
30310 IFA=137THENB=128ELSEIFA=138THENB=1
34ELSEIFA=139THENB=133
30320 IFA=140THENB=135
30330 GOTO30230
30400 IFA=130THENB=32ELSEIFA=133THENB=12
8ELSEIFA=134THENB=129
30410 IFA=136THENB=131ELSEIFA=138THENB=1
32ELSEIFA=139THENB=137
30420 IFA=141THENB=135
30430 GOTO30230
30500 IFA=129THENB=32ELSEIFA=132THENB=13
1ELSEIFA=134THENB=130
30510 IFA=135THENB=128ELSEIFA=138THENB=1
36ELSEIFA=140THENB=137
30520 IFA=141THENB=133
30530 GOTO30230
40000 '*** Boucle d'attente ***
40010 FORI=1TO700:IF INKEY$<>" "THENI=700E
LSENEXT
40020 RETURN
    
```


MORPIONNEZ

Encore une fois j'ai senti l'adrénaline monter à mon cerveau surmené lorsque j'ai aperçu les règles d'un des derniers produits d'Ariolasoft : vous devez, en jouant chacun à votre tour, aligner le premier cinq pions de votre couleur. Quand je vois ça en 86, je pense que la critique de la chose ne saurait guère durer plus de quelques secondes. Par acquit de conscience j'ai chargé le bestiau : et j'ai eu raison ! Si le principe est complètement benêt dans le morpion, dans cette version une petite idée change radicalement la stratégie à appliquer : vous ne pouvez jouer qu'à partir de la ligne du bas ou de la colonne de droite et en poussant de ce fait tous les pions sur la ligne ou la colonne concernée. Même si cette innovation ne révolutionne pas le morpion, il lui amène un plus indéniable qui donne une dimension supplémentaire à ce classique des potaches.

revoir la partie, à la vitesse de votre choix ! Pour ce qui est de la sauvegarde, si elle est sans intérêt à bas niveau, elle devient indispensable à force 6 ou 7 car le

THINK!



Chronos Tope SPECTRUM 48K

ariolasoft

micro arrive à réfléchir jusqu'à quinze ou vingt minutes pour répondre à votre coup. Un bon logiciel de jeu stratégique qui ne manque pas de ressources à haut niveau, mais un morpion quand même. Dommage ! Think d'Ariolasoft pour Amstrad.

Du côté de la réalisation, c'est encore une fois un produit extrêmement soigné que livre Ariola. Le programme est entièrement géré par icônes avec de multiples variations possibles sur le thème : jeu contre l'ordinateur ou à deux, sept niveaux de difficultés, graphisme agréable, retour au coup précédent, conseils de la machine, sauvegarde de la partie, parties en temps limité (blitz)... Sans parler qu'une fois terminée, vous pouvez

US GOLD ? ARGENT ? BRONZE ? CACA ?

Pauvres de nous ! Nous qui croyons que US Gold était encore une des rares boîtes de softs qui tiennent la route et qui ne produisent pas que de sombres nullités débilissantes. Pauvres de nous ! US Gold vient de passer un contrat

avec un des éditeurs les plus nuls au monde, une des erreurs informatiques de notre civilisation, j'ai nommé Scott Adams. Qu'est-ce que Scott Adams ? Je n'irais pas par quatre chemins : de la merde. Déjà les softs qui commencent par un long discours sur le piratage me gonflent, surtout quand ils le font à la manière Scott Adams ("s'il vous plaît monsieur, ne me piratez pas, mon auteur a mis un an à me faire, il a travaillé dur pour moi", etc.). Si en plus le jeu est nul, ça ne va plus du tout. Scott Adams, c'est le même soft à chaque aventure, la même structure, le même fond, le même vocabulaire. Des jeux dépourvus d'humour, lourds, chiants, bref, comme je vous l'ai dit, de la merde.



DIGITAL RESEARCH LOVES AMSTRAD

Non, ce n'est pas un graffiti sur l'un des murs de votre bahut, ne craignez rien. Digital n'est pas le prénom d'un obsédé sexuel et

Amstrad n'est pas non plus celui d'une garce. Par contre, ces deux noms me font beaucoup penser à des boîtes de micro-informatique, pas vous ? Ah, oui ! C'est vrai ! Digital Research ! J'ai bien connu son neveu ! C'est lui qui a lancé le CP/M il y a de cela fort longtemps et le GEM, récemment. Ça y est, vous situez l'affaire. Amstrad est un albin de ma connaissance, un digne serviteur de sa majesté la Reine. Quel rapport ? Hé ben, papy DRI (Digital Research Industries) développe sur Amstrad. Premiers enfants : DR Graph, DR Draw, Pascal MT+ et CBasic Compiler. DR Graph est un logiciel graphique professionnel, DR Draw est un soft du même style mais pour présenter des produits, Pascal MT+ est une version compilée de l'ISO Pascal classique, quant à CBasic Compiler, c'est un Basic compilé comme son nom l'indique. Chacun de ces softs coûtera dans les 600 balles et sera disponible en France dans... enfin dans... quoique... bref... un jour quoi !



I SPEAK TRES BIEN ANGLICHE, NOW

Voilà un dico dont l'usage se faisait fortement sentir pour les douze personnes en France qui font de la traduction technique : la plupart des termes anglais couramment utilisés en micro sont traduits, commentés et le cas échéant, illustrés d'exemples. En tout 2000 mots (et je vous raconte pas comment je me suis fait chier pour vérifier qu'il y en avait vraiment 2000), en grande majorité américains : abréviations, mots-clés, on trouve aussi bien la définition d'IBM (International Business Machines) que de "brown out" (micro-coupure de courant) ou "Alert Box" (fenêtre d'avertissement apparaissant sur des systèmes tels que Gem, Windows ou Mac).



Dommage qu'on ne sache pas qu'EOR est l'équivalent de XOR, ceci dit. Mais on ne peut pas tout avoir, surtout pour le prix de 135 balles : les prochaines éditions seront plus complètes et vaudront très certainement plus cher. Les mots essentiels de la micro-informatique chez Edimicro.

ANGOULÈME : REGARDE L'ÉCRAN, LE BUS ARRIVE !

Angoulême, voilà une ville intéressante. Pourquoi je dis ça ? Parce que là bas, il y a quelque chose de très utile. Non ? Si, l'informatique peut être utile, c'est possible, vous ne rêvez pas. Il s'agit d'écrans installés aux arrêts de bus dont la vocation est de renseigner les voyageurs sur l'heure à laquelle le prochain bus arrivera. Exemple : vous êtes là, à vous les geler sous l'abri bus. En temps normal, vous ne savez rien de ce

Angoulême (STGA), les bus sont équipés d'un système informatique diabolique. Toutes les 20 secondes, tous les bus donnent le nombre de tours de roue à l'ordinateur central. Celui-ci compare les chiffres avec la longueur du parcours. Résultat, à chaque arrêt, les écrans diffusent les horaires théoriques des bus qui doivent arriver. Bientôt, on pourra consulter les temps d'attente moyens entre chaque arrêt à partir du mini-



qui va se passer, le bus va-t-il arriver ? Sera-t-il retardé ? Y a-t-il des embouteillages ? Personne ne le sait. Désormais, grâce à la Société de Transport du Grand-

tel. C'est vraiment très utile ça, n'est-ce pas ? Pourquoi ne font-ils pas une extension grille-pain et chauffe-pied dans l'abri bus, pour l'hiver ?

ATTENTION, PAVÉ

Depuis le temps qu'on leur demandait des bouquins sur le 520ST aux petits gars de Micro-Application, on s'était un peu lassé. Il faut bien dire que ça allait bientôt faire 4 mois qu'ils ne cessaient de nous les promettre pour la semaine d'après, l'attente devenait insupportable. Finalement, le

alors le troisième... Une vraie bible pour le programmeur fou que vous êtes. Ce livre a l'extrême avantage de décrire une par une les fonctions du VDI (Virtual Device Interface) et de l'AES (Application Environment System). Après sa lecture, vous pourrez donc manipuler à souhait les ellipses, cercles,



voilà, "Le Livre du GEM sur Atari ST" ! Ah, voir enfin un bouquin sérieux à propos de cette bécane, ça réchauffe le cœur. Qu'est-ce qu'il y a dedans ? Des tas de choses, mes lapins ! Le bouquin est divisé en trois grands chapitres. Le premier se charge de vous raconter un petit blabla pas très intéressant à propos du GEM sur 520. On s'en serait passé, merci. Fort heureusement, cette partie ne fait pas plus de 15 pages ! Le deuxième décrit un peu le langage C, l'assembleur et les divers utilitaires nécessaires à la programmation. Là aussi, pas plus de 50 pages, merci mon dieu ! Mais

fenêtres, souris, menus déroulants et ascenseurs. Chaque fonction est expliquée en vue d'une utilisation en C ou en Assembleur. La description vous donne les paramètres d'entrée, de sortie, la définition des variables en C et la syntaxe de la fonction. Attention, surtout, ne lisez pas ce bouquin si vous n'êtes qu'un débutant en C ou en langage machine, vous risqueriez de vous heurter douloureusement au mur de l'ignorance. Le bouquin fait 430 pages et coûte 149 francs, ce qui n'est pas vraiment cher compte tenu de l'intérêt richissime de l'œuvre. Merci Günther (c'est le petit nom de l'auteur !).

MAUVAISE NOUVELLE POUR LES TERRORISTES

Si vous vouliez envoyer un quelconque colis piégé à *Ère Informatique*, dépêchez-vous de changer l'adresse qui figure sur la magnifique étiquette que vous avez confectionnée : ils viennent de déménager ! Désormais, vous devrez expédier les lettres de menaces 1 boulevard Hippolyte Marqués, 94200 Ivry sur Seine. Pour les alertes à la bombe, le nouveau numéro de téléphone : (1) 45 21 01 49. Bonne chasse !



PRÉPAREZ LES CHÉQUIERS

Alors que le géant américain Activision hésite encore entre cinq distributeurs pour le marché français, la troisième boîte américaine a trouvé un allié sûr en la personne de E3M, une jeune société aux dents longues qui n'hésite pas à travailler dur pour imposer Epyx en France. En exclusivité, voici l'interview du dirigeant d'E3M, Jacques Ferrari, qui parle avec autant de facilité du logiciel qu'il parlait quelques années auparavant du disque.

trats de coédition avec des firmes développant sur des micros qui nous intéressent, d'autre part nous avons des programmeurs maison. Dans les mois qui viennent, les possesseurs de Thomson vont pouvoir admirer Pitstop II dont la version est réalisée par Innelec, Summergames adapté par nos soins et Impossible Mission dont la programmation a été confiée à France Image Logiciel. Du côté d'Amstrad, c'est US Gold

"Epyx, en France, a réussi à se faire une réputation sur des produits tels que les Summergames I et II, Pitstop I et II, Impossible Mission et Wintergames, mais ces programmes sont les arbres qui cachent la forêt. Ici, chez E3M, nous disposons de la licence d'exploitation des titres Epyx pour la France, ainsi que pour quelques autres pays européens. Cette licence nous permet de faire adapter des logiciels sur des machines peu répandues aux États-Unis. Dans cet ordre d'idée, nous allons ainsi diffuser, d'ici la fin du premier trimestre, nos premiers jeux sur Thomson et Amstrad.

Pour ces adaptations, nous travaillons selon deux axes principaux : d'une part nous passons des con-



qui s'occupe de transférer les softs sur cet ordinateur. Summergames II, Wintergames, Impossible Mission et Temple Trilogy devraient apparaître prochainement sur le marché français. Bien entendu, nous allons continuer à introduire les dernières nouveautés sorties sur le marché américain. Ainsi Temple Trilogy sera disponible sur Commodore et Atari 800 incessamment, sur la même disquette. Ce produit regroupe trois titres concernant le Temple d'Aphai. Ces trois logiciels sont des jeux d'aventure graphiques se jouant presque totalement au joystick. Même s'ils ne sont pas récents, ces programmes ne sont pas dépassés, d'autant moins que le graphisme est vraiment superbe (NDLR : tout à fait vrai, ces produits sont excellents !).

Une nouvelle cartouche pour le Commodore 64 va arriver d'ici la fin du trimestre. Les auteurs n'ont pas fait preuve d'une originalité démentielle puisqu'elle a été baptisée : Super Fast Load. Ses capacités seront celles de la cartouche Fast Load, plus de nouvelles fonctions de copie de fichiers, ainsi qu'un chargement rapide qui bat tous les records actuellement enregistrés avec des cartouches. Dans le domaine des utilitaires, nous verrons arriver un logiciel d'aide à la création de jeu (dont le titre est encore tenu secret) pour Commodore. Est aussi prévu pour ce micro un jeu de simulation cinématographique Magic Movie



Monster. La sortie de ce dernier devrait se situer en avril. Wintergames est annoncé comme en cours de développement, mais aucune date n'a été avancée par les programmeurs.

Enfin, E3M va sortir une gamme Medium Price composée de titres anciens d'Epyx, pas forcément diffusés en France mais en fin de carrière de l'autre côté de l'Atlantique. Les produits commenceront à sortir aux alentours de Pâques pour Commodore 64 et Amstrad, en cassette uniquement. Avec ces différentes options de développement nous pensons bien nous tailler la part du lion cette année sur le marché français, mais ne vendons pas la peau de l'ours avant de l'avoir tué !

LE STANDARD DE LA DÉCENNIE

STANDARD OÙ ÇA ?

Depuis toujours, on vous rebat les oreilles en vous affirmant qu'il n'y a pas le moindre début de commencement de standard dans la micro. Malgré les tentatives puissantes de l'industrie japonaise avec le MSX ou les cafoillages autour de CP/M pour toutes les machines qui fonctionnent avec un Z80 dans le bide (Amstrad, Commodore 128...) aucun constructeur n'a réussi à imposer son point de vue au grand public. Aucun ? C'est là que l'arbre de la micro familiale cache l'iceberg du marché professionnel : l'ordinateur personnel est sorti des ateliers d'IBM depuis quatre ans maintenant et ce standard dévore le marché des petites entreprises comme celui des particuliers fortunés. Fortunés ? Justement ! Il n'y a plus besoin d'avoir gagné au Loto sportif pour se payer un compatible.

PC VOUATE IZE ITE ?

Et d'abord qu'est-ce que c'est ce sacré IBM PC (ou compatible) ? PC ça veut dire Personal Computer, autrement dit ordinateur personnel. Ensuite, si l'on regarde le bestiau, c'est une grosse boîte pleine de vide, dotée de quelques slots d'extension et d'un ventilateur pour se croire en vacances. D'origine, vous trouverez un processeur 8088 d'Intel. C'est un faux seize bits, autrement dit il fait tous les calculs sur des mots de seize

avoir aussi une sortie RS 232 et une sortie Centronics, mais certains fabricants vous obligent à garnir un ou deux slots avec des cartes remplaçant ces ports. Enfin le système d'exploitation en ROM, le BIOS développé par IBM, et que tout un chacun peut installer dans sa bécanne : IBM autorise la duplication et l'installation du BIOS dans n'importe quelle machine, ce qui démontre une volonté d'hégémonie rare dans le monde de l'informatique.

Cet exemple montre bien en quoi le standard PC s'est imposé au public de la manière la plus détournée qui soit : alors que les Japonais réunis en séance plénière définissaient le minimum à installer dans chaque micro pour assurer la compatibilité avec le standard MSX, Big Blue (le petit nom d'IBM) a lancé sa machine sans rien demander à personne, laissant tous les concurrents se démerder pour arriver à sortir une machine compatible. L'extraordinaire image de marque d'IBM a fait le reste.

MICRO ACTIVITÉ

Aujourd'hui que se passe-t-il sur le marché du PC ? Le micro a été mis sur le marché mondial en 1982 par IBM. Depuis, tous les constructeurs de tous les pays du monde ont conçu, fabriqué et tenté de vendre leur PC. Bien entendu, la première bataille s'est jouée au niveau des prix : le premier PC (un 64 Ko) coûtait plus de

néophyte moyen, le marche ne s'éclaircit pas pour autant : depuis 82 IBM a fait évoluer ses micros aussi. Après le PC, nous avons vu débarquer le PC XT qui propose un disque dur et 256 Ko de base, puis le PC AT qui tourne autour d'un 8086 (un vrai seize bits toujours fabriqué par Intel) puis cette année le RT (un multiposte travaillant sous Unix)... Bref il ne s'agit plus d'un standard IBM mais de plusieurs variantes tournant autour d'un même concept. Le boxon quoi, surtout que personne n'est clair quant à la compatibilité de son matériel : chacun affirme que son PC est meilleur que celui du voisin sans dire ouvertement s'il s'agit d'un compatible PC, XT ou AT. Mais l'HHHHebdo est là pour faire le point !

LA FOIRE AU FORUM

Après une balade fort instructive dans le 3ème Forum Européen IBM PC et compatibles, nous en sommes arrivés à la conclusion que vous pourriez vous en acheter un, de compatible, et à des prix qui n'excèdent pas celui d'un Apple ou d'un Atari 520. Pour démarrer avec un PC et pour faire tourner quelques jeux, inutile de disposer d'un disque dur ou de 3 méga octets de mémoire vive. Aussi devriez-vous pouvoir vous contenter de : 128 Ko de RAM, un lecteur de disquettes 360 Ko, un moniteur vert et une carte monochrome multitaçe (assurant la connexion à une imprimante). À partir de là c'est à vous de voir si

vous voulez augmenter les capacités de votre bécanne. Pour le moniteur, c'est à vous de vous montrer le plus rusé des chasseurs de prix : à 900 francs vous devriez trouver votre bonheur.

VOIR TABLEAU

Vous voyez que le prix de ces bécanes est on ne peut plus variables. Certaines, fabriquées à Taïwan, changent de nom en arrivant en Europe, par exemple le Laser PC qui voit son prix baisser de 3000 francs quand il devient Dynamit PC alors que c'est exactement la même machine. Pour les mettre tous d'accord, voici les prix "sortie d'usine" du constructeur en question : si vous achetez les machines à l'unité, elles vous coûtent 565 dollars pièce, par contre si vous en prenez au moins cent d'un coup vous paierez 480 dollars l'unité. Ce qui veut dire en clair

que ceux qui le vendent aux alentours de 7000 balles sont hyper cools et serrés sur leurs marges bénéficiaires, par contre ceux qui la proposent à près de 15.000 balles se remplissent les fouilles de douceur, à moins qu'ils aient particulièrement mal négocié l'achat de leurs bécanes.

EXTENSIONS EXPANSIVES

Vous avez envie de votre PC compatible XT à un prix défiant toute concurrence ? Vous vous prenez la moins chère de toutes les machines proposées (le Dynamit pour ne pas le nommer) et vous allez faire la tournée des exten-

EURÉKA, CHEMIN FAISANT

Troisième partie de la solution du jeu-fleuve Euréka. Tiens, on va faire un truc : maintenant que vous commencez à comprendre le principe général de la chose, essayez de trouver la solution finale, ou au moins le cheminement qui y mène. Ecrivez une bafouille sur le serveur (36159177, code HG, service Parlez à Dieu), et les cinq premiers à trouver (ou les cinq plus proches de la solution) gagneront un logiciel offert par Euréka pour leur bécanne. Avec les éléments qu'on vous donne ci-dessous, vous devriez commencer à avoir une idée assez précise de la forme de la réponse. Bon, attaquons la troisième partie, le moyen-âge. La première strophe ne sert que pour le jeu en lui-même : il vaut mieux faire confiance aux héros connus (Merlin, le Roi Arthur) qu'aux autres (la fée Morgane, Mordred...).



La deuxième est le passage qui à lui seul justifie l'achat du jeu, les prières de gratitude à Saint-Euréka et le temps passé. C'est une référence aux... devinez... aux

Monty Python. Parfaitement. Lisez bien le passage : Pour faire clip ou faire clop (clip clop, c'est le bruit de sabots), il te faudra trouver dans un arbre bizarre ce qui pourrait tomber (arbre bizarre ce qui pourrait tomber est son fruit; or, dans le jeu, on trouve une noix de coco), les versions adéquates des onomatopées, d'un bruitage tiendront les voleurs éloignés: il faut tout bêtement, comme dans "Monty Python Sacré Graal", frapper l'une contre l'autre les noix de coco pour produire le bruit d'un cheval au galop. Ainsi, les voleurs seront tenus à l'écart. Ça c'est de la référence !

La troisième strophe ne sert à rien. Du tout. Etonnant, non ? On se rattrape sur la quatrième ? Inutile, elle ne sert pas non plus. Elle fait pendant à la version anglaise (pour laquelle elle était nécessaire, regardez la clef que tient Merlin, elle est formée des lettres L et S), mais n'apporte rien en France. La dernière, par contre, est plutôt riche : l'épée magique, c'est bien sûr Excalibur. Le banquet, c'est la Table Ronde. Le premier et dernier, c'est la première et la dernière lettre d'Excalibur, soit E et R. Comme dans le testament (citation biblique : les derniers seront les premiers, retenez bien ça car ce sera important plus tard) peuvent parfois s'inverser, ça veut dire qu'il faut (bestialement) les inverser : on obtient RE. Prenons ensuite les illustrations qui entourent le poème : quatre phrases. Les voici : "Je parle français ! s'écrie le chevalier. Que "no" signifie "non", non pas deux fois mais trois. Et,

CHAPITRE TROIS

LE MOYEN-ÂGE

Ne lisez rien dans ce livre avant d'être prêt. Plein de héros fameux portant haut leurs couleurs. L'empereur d'entendre en faisant son malheur. Sous quel déguisement se cache la beauté !

Pour faire clip ou faire clop, il te faudra trouver, Dans un arbre bizarre ce qui pourrait tomber. Les versions adéquates des onomatopées. D'un bruitage tiendront les voleurs éloignés.

Tu pourras remarquer, bien sûr tu vas le faire. Une chaîne de montagnes dans un bosquet possible. Sous un ciel bleu d'azur sans rien de bien visible. Qui semble destinée à mourir en prisonnière.

Comme ce vieillard au long cheveux tremblants. Qui regarde fixement, et c'est la son désir. Le silence qui viendra. Écouteras le blanc. Bientôt le mauvais sort de la nuit à venir.

Un génie solitaire, sans doute un vieux sorcier. Protecteur de l'épée magique du banquet. Qui tient la clé secrète, ou premier et dernier. Comme dans le testament peuvent parfois s'inverser. Quand les simples s'attardent aux fastes du passé.

Le symbole aux trois barres est bien ici le roi !

s'adressant à tous, alentour a clamé : le symbole aux trois barres est bien ici le roi ! " Je parle français signifie qu'il va jouer sur une traduction. Le mot traduit est "no", en français "non". Non pas deux fois mais trois signifie qu'il faut prendre, dans ces deux mots, la lettre qui est répétée trois fois, le N. Ce qui est ratifié par la dernière phrase : le symbole aux trois barres (le N est constitué de trois barres) est bien ici le roi. L'indice que l'on trouvait à la fin du jeu était : "Rentable sans la ronde". La ronde, c'est la table ronde. Si on l'enlève du mot "rentable", on obtient "REN", qui est lui-même composé des RE et N de tout à l'heure. Voilà un troisième indice trouvé... A noter que le troisième poème anglais était un (ou une, j'ai jamais su) acrostiche : les premières lettres de chaque vers, mises bout à bout, donnaient une phrase. Imaginez la joie de celui qui découvrirait ça ! Et la phrase était : "Look the symbol is not TC". Et une fausse piste, une ! Plus que trois solutions : à la semaine prochaine.



bits, mais il transfère toutes les données par des bus de huit bits. Déjà ça c'est un argument contre le PC : tous les faux seize (pas la peine de dire bits, vous me comprenez) se traînent lamentablement, dès qu'il s'agit de traiter un grand nombre de données.

Accompagnant ce processeur, le standard offre un minimum de 64 Ko de mémoire vive et au moins un lecteur de disquettes de 360 Ko en 5 pouces un quart (les deux faces sont exploitées). Le clavier est détachable, AZERTY en France, avec un pavé numérique et une dizaine de touches de fonction. Normalement vous devez

trois briques ! Du coup tous les concurrents ont commencé à descendre le prix de quelques centaines ou quelques milliers de francs. Mais ce n'est pas vraiment à ce niveau que la guerre fait rage : depuis 82, les capacités de la machine ont évolué à grande vitesse. Rares aujourd'hui sont les compatibles qui possèdent moins de 256 Ko de mémoire, moins de deux drives, moins de trois slots d'extension... Et tout ça pour des prix qui défient le sens commun : toujours aux alentours de 20.000 balles (ou moins) alors que les capacités ont au moins quintuplé.

Malheureusement pour le

sions pour en faire une machine bourrée de talents insoupçonnés. Si vous voulez acquérir un disque dur, vous allez devoir préparer un chèque conséquent, sans parler des problèmes inhérents à ce genre de mémoire de masse. Un exemple pour vous montrer les limitations d'un disque dur : vous avez acheté un 20 Mo (20 millions de caractères stockables) et vous allez traiter de nombreux fichiers de quelques milliers de caractères. Le catalogue du disque va s'allonger et le BIOS ira tester, à chaque nouveau fichier créé, que le nom que vous lui proposez n'existe pas déjà. Lorsque votre catalogue compte des centaines de références, il met jusqu'à vingt secondes avant de se décider à installer le nouveau fichier. Bref c'est une brouette de premier

ordre : il vaut mieux installer deux disques de 10 Mo qu'un seul de 20 ! Vous pouvez aussi ruser en achetant un maximum de cartes mémoire (la majorité des PC admettent jusqu'à 640 Ko) et en les utilisant comme un disque virtuel. En émission non codée : vous faites croire à votre processeur que la mémoire libre est un disque (dur ou une disquette) et vous stockez le contenu de ce disque virtuel de temps en temps sur le disque. Vous gagnez ainsi un maximum de temps en exploitant ce système, mais pas en l'installant : toutes les machines ne sont pas prévues pour ! C'est sur ce thème que de rusés fabricants se sont décidés à concevoir un système moitié disque dur moitié RAM : la Hardcard. Actuellement

cinq sociétés en diffusent des modèles plus ou moins performants, qui offrent toutes une capacité RAM de 256 à 1024 Ko et une capacité de stockage sur disque d'au moins 5 Mo (jusqu'à 20 Mo). La chose se présente comme une carte à insérer dans un slot de la machine et ne vous empêche pas d'avoir en plus 2 drives ou un drive et un disque dur. Seul problème : les boîtes qui développent le système jusqu'à présent vous font payer la nouveauté : de 10.000 à 25.000 francs le gadget (qui n'en est pas un).

RÉSULTAT DES COURSES

Pas de panique ! Vous avez vu le paquet monstrueux de bécanes

Suite page 11

MARQUE	MODÈLE	PRIX TTC	MÉMOIRE VIVE	DRIVES	RS 232	CENTRONIC	PROCESSEUR SLOTS	COUL.	MONITEUR	DUR
1 DYNAMIT	JR-16	6900	256	1	NON	OUI	8 8088	OUI	NON	NON
2 STEP	PC2	6900	128	1	NON	OUI	4 8088	NON	NON	NON
3 ELITE	PROMO	7990	256	1	NON	NON	8 8088	OUI	NON	NON
4 STEP	PC1	8900	256	2	NON	OUI	4 8088	NON	NON	NON
5 DYNAMIT	XD2-16	9900	256	2	NON	OUI	8 8088	OUI	NON	NON
6 LASER	PC1	9990	128	1	NON	OUI	4 8088	OUI	NON	NON
7 ELITE	SEMIPRO	11400	256	2	2	OUI	8 8088	OUI	OUI	NON
8 KAYPRO	PC	13300	128	1	OUI	OUI	5 8088	NON	OUI	NON
9 VICTOR	PC2	14100	640	2	OUI	OUI	5 8088	NON	OUI	NON
10 LASER	PC2	14980	256	2	OUI	OUI	7 8088	OUI	NON	NON
11 DYNAMIT	DD-16	15000	256	1	OUI	8	8088	NON	OUI	20 Mo
12 EXORD	PC	16900	256	1	NON	NON	8 8088	NON	NON	10 Mo
13 TANDON	PC	17800	256	2	OUI	OUI	7 8088	NON	OUI	NON
14 COMMODORE	PC 10	18000	512	2	OUI	OUI	5 8088	NON	OUI	NON
15 TEXAS	PPC	18200	128	1	NON	OUI	5 8088	NON	OUI	NON
16 ELITE	PRO	19600	512	1	2	OUI	8 8088	OUI	OUI	10 Mo
17 EPSON	PC	20000	256	2	OUI	OUI	5 8088	NON	OUI	NON
18 MEMOREX	C	20900	256	1	2	OUI	4 8088	OUI	OUI	NON
19 MEMOREX	ST	21100	256	1	OUI	OUI	4 8088	OUI	OUI	NON
20 TEXAS	PC	21200	128	2	NON	OUI	5 8088	NON	NON	NON
21 TANDON	PCX 10	22000	256	1	OUI	OUI	7 8088	NON	OUI	10 Mo
22 CAESAR	PC	23000	256	1	OUI	OUI	2 8088	NON	NON	NON
23 COMMODORE	PC 20	24000	512	1	OUI	OUI	5 8088	NON	OUI	10 Mo
24 OLIVETTI	M24	24000	128	2	OUI	OUI	8 8088	NON	OUI	NON
25 LASER	PC3	24980	256	1	OUI	OUI	7 8088	OUI	NON	20 Mo
26 IBM	PC XT	29000	256	1	NON	OUI	8 8088	NON	NON	10 Mo
27 VICTOR	PC2	29500	640	1	OUI	OUI	5 8088	NON	OUI	20 Mo
28 NOTHERN	VIENNA	32000	512	1	OUI	OUI	8 80286	NON	OUI	20 Mo

RENAULT EN URSS ET BULL EN NORVÈGE

Renault, entreprise nationale par excellence et que nous ne saurions critiquer dans ces pages vient de passer un contrat avec AZKL en URSS. Renault devra fournir une ligne d'assemblage robotisée moyennant la modique somme de 200 millions de francs. On ne sait plus à qui vendre nos merdes. Tiens, à propos, Bull vient également de signer un contrat mais avec les postes norvégien-

nes. Celles-ci se verront submergées sous des DPS 88, DPS 8 et Micral 30. Le contrat porte sur 35 millions de francs. Dans les deux cas, ont-ils traduit les docs ?



MINI MIRE

Enfin ! Deuxième réunion sérieuse de l'Amiserv. Vous avez du mal à y croire, hein, bande de galopins fiévreux. Pourtant, on continue de se demander si les PTT vont pouvoir continuer à ignorer ce groupement et à laisser ces serveurs mono-voie vivre dans le doute pour leur avenir à court terme.

L'affaire de la taxation des serveurs mono-voie n'est pas encore close. Il y a quelques semaines, j'avais fait écho ici-même de l'inquiétude qu'éprouvaient les micro-serveurs à propos de cette rumeur de taxation spéciale décidée sans les consulter par les PTT. Quelques jours plus tard, le Figaro consacrait plus d'une demi-page à ce problème inquiétant grandement non pas les micro-serveurs d'entreprise qui ont de quoi payer mais les micro-serveurs privés qui sont souvent mis en œuvre gratuitement par des hobbyistes bidouilleurs et passionnés de communication. Souhaitons que les PTT pour une fois n'oublient pas que cette communication est l'affaire de tous et qu'une décision quelle qu'elle soit dans ce domaine ne devrait pas se faire sans la consultation de toutes les parties (micro-serveurs d'entreprise, Amiserv, Minitel Club de France et autres).

La réunion s'est donc une fois de plus fort bien passée. Sur la table où traînaient quelques bouteilles d'un alcool méconnu, on pouvait remarquer les premières ébauches de ce qui sera bientôt le journal de l'Amiserv (judicieusement appelé : "La Porteuze") dans lequel on pourra trouver un annuaire complet des micro-serveurs de France et de Navarre, des explications techniques quant à la réalisation de son mono-voie et les divagations douteuses de quelques concepteurs-opérateurs à propos de la DGT et de la mentalité médiocre et étroite des administrations en général. Cette feuille de chou sera disponible au siège de l'Amiserv ou par écrit au 11 avenue de Curti, 94100 Saint Maur moyennant la modique somme de 8 francs français.

Quelques nouveaux mono-voies pour exercer vos petits doigts à taper sur les rugueuses touches de votre minitel : Néo Com, au (1) 45 24 33 66. C'est un serveur qui a trouvé un truc pas mal pour se faire du blé : le sponsoring. Il tourne sur

Apple avec Cristel et devrait avoir deux voies quand vous lirez ces lignes.

Soft Apple est aussi un mono-voie intéressant. Vous pourrez vous y connecter entre 17 et 9H au 80 67 26 08

Apprenez également bonnes gens que le serveur le plus dangereux de France et de Navarre vient de passer en 24h sur 24, j'ai nommé Apple et Moi au (1) 47 61 16 71.

Nouveauté chez le Sieur Quest, président de l'Amiserv et sysop (pour la centième fois : système-opérateur) de Computel : un Black Jack, un Jack Pot et l'établissement de la carte d'identité de votre minitel. Tous au (1) 43 97 33 33.

Côté Transpac, les choses se concrétisent. Désormais, on peut distinguer deux sortes de pirates, les passionnés et les vandales. Les passionnés, O.K, touche pas à mon po(s)te, mais les vandales (Marco Polo et les autres), qui non seulement s'infiltreront sur les serveurs mais qui usent de chantage et qui détruisent volontairement et pour le plaisir le travail des autres auraient plutôt intérêt à se calmer. Ainsi, pour répondre à mon illustre confrère du Figaro, en télématique, on retrouve les mêmes pirates qu'en informatique : les cons et les moins cons. Les vandales et ceux qui ont comme passe-temps la recherche des failles des systèmes. Rien de plus.

Je suis hyper content : les lecteurs se remettent à me filer des codes, quelle bonne idée. Par exemple, l'aimable John Difool me propose de taper Q1 et 40Y36:01, 175040978 et ATYA, 177040153 et BRS, 178060475 et finalement, FNPC.

Tiens, au fait, je parie que vous avez oublié un serveur nommé HG qui fait place forte en Télétel 3 mais qui recelle un certain nombre de plans tout à fait excellents. Je m'explique : dans ce serveur, il existe une rubrique judicieusement appelée Pirates Démoniaques. Comment ça marche ? Vous filez un tuyau à l'opérateur lequel le vérifie et s'il est correct vous offre un accès dans l'option (c'est-à-dire valide le mot de passe que vous avez choisi). Une fois votre accès validé, vous avez donc accès à un max de plans d'enfer à propos de softs et de serveurs (plus de 800 combines et bidouilles).

Sur ce, je vous dis bonsoir chers amis et à la semaine prochaine. Escapeneufg.

UNE INFO POUR LES FANS DE SINCLAIR

Pour ceux que la chute de Direco (l'importateur français de Sinclair) n'aurait pas profondément découragés, je signale que quelques développeurs anglais ont doré et déjà commencé à développer sur le Spectrum 128. En effet, la bécane n'étant pour le moment disponible qu'en Espagne, certains développeurs rusés se sont procurés des ROMs espagnoles et ont commencé le développement. Parmi eux, Melbourne House, Oxford Computer Publishing, DK'Tronic, Ocean/Imagine, Firebird et US Gold, ce qui laisse prévoir une vague de softs de qualité dès la sortie officielle de la bécane. Espérons que les Spectrum 128 anglais auront bien les mêmes ROMs que les 128 espagnols ! D'autre part, les individus qui

auraient acquis par inadvertance des microdrives Sinclair peuvent en trouver tout de même malgré les failles et les dépôts de bilan chez B.Y Informatique à Bourg de Péage dans la Drôme. Qu'on se le dise.



AVIS À TOUS LES NULS EN ANGLAIS

Amis nuls en langues étrangères de tous les pays, unissez-vous et allez à Expolangues au Palais des Champs Elysées entre le 19 et le

23 février. C'est là-bas que vous retrouverez enfin l'espoir des moyennes correctes et des interrogations réussies.

SG2, qui a mis 25 chercheurs sur le coup depuis 1983, exposera ses conclusions à propos du problème de la traduction par ordinateur. Un détail intéressant, l'entreprise Gauchot (taisez-vous, ce n'est pas drôle) montrera au grand public le premier service de traduction automatique par minitel (Anglais-Français et réciproquement). Je vous vois déjà au Bac avec votre minitel sous le bras cherchant le téléphone et la prise gigogne !



RIONS UN PEU



C'est Amstrad qui gagne les 50 francs hebdomadaires pour son histoire drôle :

"C'est un type qui a déjà sorti le PCW 8256, alors il décide de sortir le PCW 8512 avec 512 Ko de Ram, deux lecteurs de disquettes

intégrés, trois pouces bien sûr, et il a toujours pas de disquettes vierges !

Et tout le monde de rire". Vous aussi, envoyez-nous vos blagues : nous publierons les meilleures.

ENFIN UN SUCCESSEUR DIGNE

Ça y est ! Le fils de Lode Runner vient enfin de naître. Ce sont les programmeurs d'Accolade qui viennent de réaliser cette performance. Zorro vous le connaissez, vous l'avez sûrement vu à la télé. Dans cette version informatique, notre doux héros aux yeux voilés doit secourir une jeune gitane enlevée par les sbires du sergent Garcia. Pour cela, il doit retrouver une dizaine d'objets camouflés dans un gigantesque hôtel. Cette construction infernale se compose d'une trentaine de pièces acces-



sibles de différentes façons : pour gagner les sous-sols il faut plonger dans le puits, pour arriver au bar il faut passer par le palmier qui ombrage la terrasse... Une fois tous les objets récupérés, et ce n'est pas de la tarte (il faut ruser vraiment comme une bête), vous avez encore à les déposer sur le pont-levis qui bloque l'accès au bâtiment où est retenue la mignonne.

Le graphisme complètement génial vous emporte directement dans le Mexique du 19ème siècle, vous recevez presque du sable sur vos santiags à chaque fois que vous sautez par une fenêtre. Là-dessus la musique, hispanisante en diable, vous accompagne dans votre quête de bien agréable manière, les trois voies du synthétiseur du Commodore sont exploitées à fond. Dernier raffinement : lorsque vous pourfendez l'un des gardes, vous signez votre œuvre rédemptrice d'un Z magnifique. A acheter de toute urgence. Zorro d'Accolade pour Commodore 64.

QUELLE AVENTURE ?

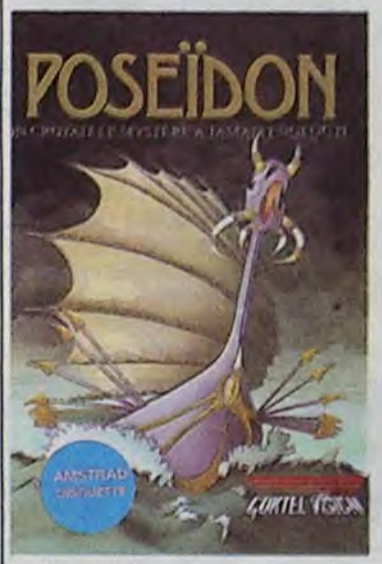
Les programmeurs de Coktel Vision auraient sérieusement besoin d'un petit nettoyage de cerveau avant de se remettre à leur clavier. Sortir en 1986 des programmes comme La Malédiction de Thaar ou Poséidon ressemble plus à de l'arnaque à peine déguisée qu'à un travail sérieux. Inutile de parler séparément des deux logiciels, ils utilisent le même programme de gestion (rigoureusement semblable à celui de Planète Inconnue de FIL), seules les images changent de l'un à l'autre. Le principe des jeux frise la simplicité extrême, laissez-moi vous l'expliquer.

Vous dirigez un curseur de la taille d'un pixel sur une image haute résolution à l'aide des quatre directions géographiques. Dès que vous voulez visiter un endroit, vous pressez la touche F. Le soft réfléchit alors quelques secondes avant de vous afficher une nouvelle image (deux images sont disponibles au catalogue) à partir de



laquelle vous ne pourrez rien faire d'autre que saisir un objet à condition qu'il soit présent dans le tableau, sinon vous n'avez plus qu'à repasser à la carte déjà décrite (avec les sempiternelles attentes dues à la programmation en Basic). Dans Poséidon, vous pourrez rencontrer des personnages sympathiques mais particulièrement cons (ils n'arrêtent pas de se répéter) tels Robinson ou Poséidon lui-même. Dans Thaar, suite de l'épisode précédent, vous devez retrouver le corps de la sirène Sapho dont vous avez libéré l'âme dans Poséidon.

Les scénarii sont particulièrement légers, comme vous pouvez le voir, la gestion des softs est lamentable et sans intérêt, seules les images par leur beauté pourraient remonter le niveau de l'ensemble, malheureusement trois illustrations par logiciel, carte comprise, ne suffisent pas à le rendre bon. Poséidon et La Malédiction de Thaar de Coktel Vision pour Amstrad.



DU HARD POUR L'AMSTRAD

Core distribue une extension mémoire 64 Ko compatible avec les deux Amstrad 464 et 664 nom-

mée Phoenix M 64 qui assure la compatibilité de ces deux modèles avec le CPC 6128. La carte se connecte sur le bus d'expansion de l'Amstrad et n'empêche pas la connexion du lecteur de disquettes : ils ont tout prévu et livrent un câble de liaison adapté. Pour exploiter cette carte d'extension, Core offre un logiciel en cassette proposant les instructions spécifiques du 6128 : Screencopy, Screenswap, Bankopen, Bankread, Bankwrite et Bankfind. Ainsi tout programme développé sur le 6128 et se servant des 128 Ko de mémoire se trouve utilisable sur ses petits frères. De même, des programmes spécifiques comme Tasword 6128, le traitement de texte de course de Tasman Software, pourront passer sur un 664 ou un 464 muni d'un lecteur de disquette. Génial.



QUI L'EUT CRU ?

Apple vient d'annoncer ses résultats concernant le dernier trimestre de l'année 1985 (dont la fin était le 27 décembre). Savez-vous combien ces pommistes ont réalisé comme profit ? Je vous le donne en mille : 56,9 millions de dollars, environ 450 millions de francs sur 533 millions de dollars de vente, soit à peu près 4 milliards et des poussières de francs. Vendre cher, ça rapporte ! Je vous rappelle qu'il existe toujours des compatibles Apple II à des prix diaboliques de la même façon qu'il existe des compatibles IBM. Je vous rappelle aussi qu'Apple vient d'autoriser ses revendeurs à discuter la gamme II, donc qu'on peut s'attendre à



LE STANDARD DE LA DÉCENNIE

Suite de la page 10

qui existent (et toutes ne figurent pas dans le tableau). Pour vous, rien de plus simple que de choisir votre matériel : vous voulez bidouiller tranquille dans votre coin et pratiquer quelques-uns des nombreux jeux qui existent sur les PC (de Flight Simulator à Macadam Bumper en passant par Asterocs) ? Achetez-vous le moins cher, en vous assurant d'une chose : que la ROM soit bien celle d'IBM. Pour ce faire, l'HHHHebdo vous donne la technique qui vous donnera la certitude de l'origine du BIOS. Prenez le soft Debug toujours fourni avec la bécane, chargez-le et vous obtiendrez l'affichage suivant : A>DEBUG.

Entrez alors l'ordre suivant : -D F000:FFFF (Return) et vous devrez trouver quelque part sur l'écran l'information IBM 10/16/84, complète ou partielle. Si, par contre, vous ne voyez rien qui ressemble à ça, c'est que le compatible que l'on vous offre a une ROM suffisamment trafiquée pour vous attirer des ennuis. Alors laissez tomber !

Enfin, d'un point de vue purement pratique, intéressez-vous aux bécanes offrant un an de service après-vente, pas trop chères et avec un maximum de slots d'extension. Ce sont celles qui pourront évoluer avec le temps !

TROIS PIRATES EN TAULE

Suite de la page 1

vivez bien ensemble. A partir de là, elle fait partie de votre famille. Vous pouvez donc lui donner des copies de vos disques. Puis vous vous séparez, c'est la vie, ça arrive à des couples très bien. Elle garde ses copies de Mireille Mathieu, vous lui avez donné, c'est normal. Et il lui suffit d'aller se mettre en concubinage avec un de vos copains pour qu'à son tour, elle puisse lui donner (dans le cadre du cercle de famille) les copies. Le tour est joué : vous avez fait passer, légalement, des copies d'un disque de Mireille Mathieu à quelqu'un qui n'appartient pas à votre cercle de famille. Pour les logiciels, fumez, si je puis me permettre, car c'est du Belge : vous ne pouvez même pas. Vous avez le droit de faire une copie de sauvegarde, pas trois ni deux, une. Vous n'avez pas le droit de la glisser dans la lièbre du chat parce que ce n'est pas expressément autorisé par l'auteur, vous ne pouvez pas la donner à votre père, ni à vos enfants parce qu'ils n'ont pas de facture justifiant l'achat. Vous êtes marié, et votre femme accepte de dactyler certains textes que vous n'avez pas le temps de taper durant la journée. Vous gardez l'original du traitement de textes au bureau et une copie chez vous pour qu'elle puisse taper quand vous n'êtes pas là, c'est autorisé, ça, quand même, non ? NON ! Une bonne fois pour toutes, tout est interdit !

SUPER-SENATEUR

Nous avons donc, d'un côté du ring, 65 kilos en short orange, gris clair pour ceux qui n'ont pas la couleur, une loi scélérate. De l'autre côté, 120 kilos en short vert (gris foncé pour les monochromes), l'HHHHebdo. La bagarre risque d'être dure : peut-on lutter contre la loi ?

mieux que vous et un peu moins bien que moi) lors d'une interview que nous avions réalisée il y a un an, nous n'avons pas hésité à faire appel à lui pour ce problème. Eh bien figurez-vous qu'il est d'accord avec nous. Cette loi doit être largement assouplie sur le plan des libertés privées (on devrait quand même avoir le droit de faire ce qu'on veut chez soi d'un produit qu'on a payé !), et nous allons rédiger et soumettre ensemble un amendement à cette loi. Premier round : Hebdogiciel vainqueur aux points ! Le deuxième round dans un mois...

LES À-CÔTÉS

Pour l'instant, vous êtes tous des brigands. Alors, ceux qui vendent des logiciels par l'intermédiaire de nos petites annonces, dégagez; ceux qui échangent, soyez plus discrets. Échangez pas 2000 softs, ça sert à rien, vous ne vous en servez jamais et ça ne fera que vous attirer les foudres des éditeurs. Et faites-le intelligemment, merde, au bon vieux temps des annonces dites "matrimoniales", ceux qui voulaient tirer un coup demandaient "de l'amitié et plus si affinités". Pas "je veux baiser", ils étaient subtils ! Alors, vous devriez bien trouver quelque chose pour laisser sous-entendre que, sans énerver ceux qui vous quettent. Les "vends jeu déplombé 5 francs", "vends solution de Machin Dans l'Espace" et autres "vends super-copieur pas cher", si vous vous faites avoir, tant pis pour vous : on ne vous pleurera pas. Mais la loi n'est pas la seule épée de Damoclès qui pende au-dessus de vos têtes. Voilà deux pratiques différentes qui ont été inventées à votre seule intention, petits gâtés. Première technique : vous

vez tomber dans le panneau... C'est certainement le raisonnement que tient Jean-Marc F..., qui envoie cette lettre à tous ceux qui répondent à son annonce. En français, ça s'appelle du chantage, et c'est tout aussi illégal que la copie. Deuxième technique : elle est plus insidieuse. Vous passez vous-même une annonce proposant les éternels 200 programmes. Un jour, vous recevez un coup de fil et la conversation s'engage : "Bonjour, je fais partie du ser-

faisant passer pour un hypothétique service des fraudes...

HEBDO PIRATE ?

Vous avez un point complet de la législation. Et notre bénédiction tant que vous ne vendez pas. Tiens, on va même plus loin, si vous faites partie des pirates qui échangent (et pas des rats qui vendent), on s'occupe de vous en cas de problème. On vous prête notre avocat, même. Non mais. Dans un mois, on vous dira ce

24120 TEPPASSON

Monsieur [redacted]

J'ai constitué un dossier sur vous avec vos écrits (lettre que vous m'avez envoyée, votre écriture, votre signature, empreintes digitales, adresse, N° de téléphone).

Vous savez comme moi que toute copie de logiciels est réprimée par la loi, et bien-sûr il en va de même pour la vente de ceux-ci. Aussi nous vous demandons la somme de 500 F (un billet), contre notre silence. Envoyez l'argent à l'adresse ci-dessus.

Si vous ne vous conformez pas à nos instructions, voici les organismes qui en seraient prévenus :

- AMSTRAD FRANCE : qui ne s'attaque qu'aux personnes avec des preuves écrites et concrètes, c'est là que nous entrons en ligne de compte en leur fournissant les preuves (citées en ligne). Les payeurs acariâtres ont déjà fait les frais de leur bêtise en se retrouvant devant la justice avec derrière, cette grosse firme qu'est AMSTRAD qui était contre eux.
- POLICE DE VOTRE RÉGION : il peut s'en suivre des peines de prisons, casier judiciaire asputé à vie, amende, perte de ses droits.

Je compte sur [redacted] sur votre bon sens, en vous montrant raisonnable nous nous attaquons dans l'obligation de détruire toutes les preuves acquises sur vous. Si malheureusement le cas inverse se présentait nous ferions l'irréparable.

Mr. [redacted]

P.S.: Notre association est bien organisée, il est inutile de chercher à nous trouver à cette adresse car nous n'habitons à celle-ci. Nous possédons plusieurs boîtes aux lettres de ce type. Votre intérêt est de suivre les indications.

vice de répression des fraudes, je vous avertis que vous allez recevoir la visite de mes collègues de votre région qui vont saisir votre matériel et vos logiciels pirates.

- Mais ils ne sont pas pirates !
- Ne me faites pas croire que vous avez acheté 200 logiciels originaux ! A 100 francs chaque en moyenne, ça vous ferait 2 millions anciens !
- Bon, j'avoue. Et ils viennent quand ?
- D'ici trois à quatre semaines. Vous devrez payer une amende de 800 francs. Ils vous recontacteront. Au revoir.

Cette conversation n'est pas unique, il y en a eu plusieurs du même type. La dernière fois qu'on me l'a rapportée, c'était un gosse de 12 ans qui avait reçu la communication. Il était terrorisé et me demandait ce qu'il devait faire. Il avait commencé à économiser pour réunir les 800 francs (son pactole de Noël y était passé), et se démerdait pour que tous ses copains lui prêtent des logiciels originaux avec factures. Qui fait ça ? Des éditeurs, qui espèrent faire assez peur à des pirates en herbe pour ralentir les copies. Un peu mesquin, non ? La pratique est malheureusement répandue. C'est pourtant simple : si vous étiez flic et que vous vouliez surprendre quelqu'un en flagrant délit, vous lui téléphoneriez pour le prévenir ? Sûrement pas ! Et vous lui donneriez rendez-vous à un mois de là, lui laissant le temps de faire disparaître toutes les preuves ? Non plus ! Et l'amende ne serait que de 800 francs ? Encore moins ! Drôles d'adultes qui terrorisent des mômes par téléphone en se

que va devenir la législation sur les logiciels, car il est peu probable qu'elle reste telle qu'elle est actuellement. Et quand vous ne serez plus, au regard de la loi, des fous qui sont capables de n'importe quoi mais des gens normaux, on vous prévient.



Et là intervient l'arbitre, sous des traits que vous connaissez certainement : ceux de Jean-Marie Rausch, sénateur-maire de Metz, l'homme politique le plus câblé de France. Il nous avait déjà confié ses sentiments sur l'informatique (qu'il pratique comme vous et moi (un peu

répondez à une annonce alléchante, vous proposant l'échange de 200 logiciels pour votre machine. Vous rédigez une petite lettre gentille du style "ça m'intéresse, je possède moi-même 150 programmes et je suis prêt à les échanger". Et une semaine plus tard, vous recevez une lettre comme celle (authentique) qui est reproduite ci-dessus. Comme celui qui nous l'a envoyée, vous pouvez le prendre à la rigolade, mais si vous êtes un peu naïf, vous pou-

Directeur de la Publication
 rédacteur en Chef
 Gérard CECCALDI
 Directeur Technique
 Benoîte PICAUD
 Rédaction
 Michel DESANGLES
 Michaël THEVENET
 Laurent BERNAT
 Secrétariat
 Martine CHEVALIER
 Maquette
 Jean-Marc GASNOT
 Jean-Yves DUHO
 Dessins
 CARALI
 Editeur
 SHIFT Editions
 24 rue Baron
 75017 PARIS
 Tél : (1) 42 63 49 94
 Distribution NMP
 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

AVANT PREMIERE

POLITIK-POKER

Suite de la page 1

JE VOUS AI COMPRIS, PORC!

Ce logiciel que certains d'entre vous ont peut-être vu à la télé mercredi, présenté par Mourousi, n'est pas encore en boutique. L'HHHHebdo s'est démerdé pour en trouver en avant première. Épatez vos amis en avant première. 99 francs quand même, port compris.

Bon de commande à découper et à renvoyer à :
 SHIFT Editions, 24 rue Baron 75017 PARIS.

Nom
 Prénom
 Adresse

DATE : PU = 99 F. x = F.
 Chèque joint : TOTAL = F.

HIPPOJOYST

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

*Le prix ? Je vous le fais à 120 balles...
 C'est pas plus cher qu'avant ! Envoyez le chèques et le bon de commande ci-joint du côté de chez nous. Le ministre du commerce extérieur du Japon se confond en mille remerciements.*

SHIFT EDITIONS, 24 Rue BARON, 75017 PARIS.

Nom
 Prénom
 Adresse

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

G.I. le label des meilleurs jeux

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO5
 ORIC • ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

GUILLEMOT International Software S.P. 2 - 56200 LA GACILLY - Tél. 02 08 83 54 et 95 08 83 17 du lundi au samedi de 9h à 18h

It's more fun

* UN JEU GRATUIT POUR S'ACQUITTER * (1) ou 81, par jeu à valoir sur votre carte de crédit.

BON de COMMANDE

GUILLEMOT International Software
 B.P. 2
 56200 LA GACILLY

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

Adresser à : [redacted]

Code postal Ville
 Téléphone
 C 64 Spectrum Amstrad Thomson mo5
 Oric Atmos ZX 81 MSX Atari Apple II

COMMANDEZ PAR TELEPHONE AVEC
 VISA • CARTE BLEUE • EUROCARD
 ou VISA • CARTE CREDIT AMERICAN
 ou VISA • CARTE CREDIT MASTERCARD
 Pour l'étranger : 35 Francs de port.

DEU LIGNÔLE (HIPS)

Les mecs, vous me faites complètement craquer : un coup vous envoyez des tonnes de créations aussi géniales que marrantes, un coup vous vous reposez sur vos lauriers et vous foutez plus rien. Un exemple : vous avez vu depuis combien de temps le Commodore se met la ceinture dans la rubrique ? La faute à qui, hein ? Allez les Cbmistes, un petit effort, juste deuiligne et au lit après ! Et que je ne vous le répète pas encore une fois.

Frédéric CHAUNIER vous (in)tronise à deux joueurs sans bavure, à vous de convaincre votre papa de jouer avec vous !

Listing Apple

```
1 DIM T(23,1): FOR F = 1 TO 4: READ X,Y,T
  (X,0) = F:T(Y,1) = F: NEXT :C(0) = 12:
  C(1) = 9:W(1) = - 1:Q(2) = 1:W(3) = 1
  :Q(4) = - 1: FOR B = 0 TO 1: GR = HOME
  : COLOR= 13: FOR F = 0 TO 39 STEP 39: ULIN
  0,39 AT F: HLIN 0,39 AT F: NEXT :X(0) =
  10:Y(0) = 20:X(1) = 30:Y(1) = 19:W(1) =
  - 1: DATA 4,8,3,10,23,12,18,9
2 PRINT TAB( 9)P(0),P(1): FOR Z = 0 TO
  1:J = NOT J: C = PEEK(49152) - 193: C
  = C * (C) > 0 AND C < (24):S(J) = T(C,J
  ):D(J) = D(C) * (S(J) = 0) + S(J) * (S
  (J) > 0):X(J) = X(J) + Q(D(J)):Y(J) =
  Y(J) + W(D(J)):Z = SCRN(X(J),Y(J))
  0: COLOR= C(J) * (D(J) > 0): PLOT X(J)
  ,Y(J): NEXT Z:B = 0:P(J) = P(J) + 1: NEXT
  Z
```

Charles LATTES vous donne des caractères géants pour votre bécane.

Listing Canon X07

```
10000 U$="" :FOR I=1 TO 23 STEP 3:FOR J=0 TO 1:U$
  =U$+"&H"+MID$(FONT$(C),I+1,3):NEXT J,I
10010 MID$(U$,75,1)="" :FONT$(128)=LEFT$(
  U$,39):FONT$(129)=MID$(U$,41,39)
```

Vous devez donner le code du caractère géant dans la variable C. Appelez ensuite la routine ci-dessus et admirez le résultat en affichant le contenu des caractères 128 et 129. Exemple : CLEAR 300 :C=65 :GOTO 10000 puis PRINT(128) CHR\$, CHR\$(129);

Philippe AUBESSARD sonorise son clavier dans le style évocateur de l'asthmatique en fin de carrière.

Listing MSX

```
10 CLEAR200,5HF000 AD=5HFDCC:POKEAD+1
  :0 POKEAD+2,5HF0 FOP1=5HF000T05HF035
  READA$:POKEI,VAL("5H"+A$) NEXT POKEAD
  ,5HC3
20 DATA79,FS,1E,FA,3E,06,CD,2,11,1E,7
  ,3E,7,CD,2,11,1E,10,3E,0,CD,2,11,1E,1
  0,3E,9,CD,2,11,1E,10,3E,A,CD,2,11,1E,
  2,3E,C,CD,2,11,1E,4,3E,D,CD,2,11,F,4
  F,C9
```

C'est encore Thomson qui monte sur le podium cette semaine avec un remplissage de figure dont vous direz des nouvelles à Jérôme LECORNU !

Listing MOS n°1

```
1 CLEAR,5H9EFF:A$(0)="34088EFFFF34103410
  86201F8B9E32109E34D629869F1F8BD732D74AD7
  65D77ED796D7B14F9FF8108C00C7271831213F14
  C1CE270A850126888A813430200284FE313F2716
  313F3F14C1CE270A850226888A823430200284FD
  31210C013F270830013F14C1CE268BF203210BF
  20349EF8860310"
2 A$(1)="8C00C7271831213F14C1CE270A85012
  6888A813430200284FE313F2716313F3F14C1CE2
  70A85022688A823430200284FD31210C0000270
  8301F3F14C1CE268BF3F0E35308CFFFF1026FF653
  50835":CLB:FOR T=1 TO 194:A=T>116:POKEA,H9EF
  F+T,VAL("0H"+MID$(A$(A),T#2+A#232-1,2))
  :NEXT
```

Après le RUN, dessinez une figure et indiquez un point à l'intérieur de celle-ci (par PSET(X,Y), couleur d'encre) avant d'appeler la routine par EXEC &H9F00. Comme une bonne démo vaut mieux qu'un long discours, entrez donc ce nouveau deuiligne et faites RUN (dessinez avec la manette) !

Listing MOS n°2

```
1 LOCATE0,23:PRINT"FIN, OUI/NON (O/N) ?";
  :IF INPUT$(1)="" THEN ENDELOCATE0,23:IN
  PUT"COULEURS ENCRE, FOND";C,F:IF C<0 OR C>15
  OR F<0 OR F>15 THEN IELSEC(0)=C:C(1)=-F-1:X=1
  60:Y=99:LOCATE0,23,0:SCREEN,F,F:PRINT"EF
  FACIEMENT DE L'ECRAN ?";CHR$(24):IF INPUT
  $(1)="" THEN CLS
2 PSET(X,Y),C(0):M=STICK(0):B=STRIG(0):A
  $=INKEY$:PSET(X,Y),C(-B):IFA$="R" THEN EXE
  C&H9F00:COLOR=C:LOCATE0,23:PRINTCHR$(24):
  GOTO1 ELSE Y=Y-(Y>0)*M=1 OR M=2 OR M=8)
  +(Y<199)*M=4 OR M=5 OR M=6):X=X-(X>0)*M
  M=6 OR M=7 OR M=8)+(X<319)*M=2 OR M=3 OR
  M=4):GOTO2
```

Amusez-vous bien ! À la semaine prochaine, ciao !

LES SEPT SORCIERS



Bon de commande à découper et à renvoyer à

SHIFT ÉDITIONS,
24 rue Baron
75017 PARIS

Nom
Prénom
Adresse

DATE : PU = 90 F. x = F.

Frais d'envoi = + 15 F.

Chèque joint : TOTAL = F.

- Allô ? Allô ? Ah, bonjour.
- Bonjour, oui ?
- Euh, je vous appelle à la suite de l'annonce que vous avez passée dans... Attendez, je regarde, c'est... Heu... Merde, ils pouvaient pas choisir un autre nom ? Dans Hebdogiciel, voilà.
- Hebdogiciel, vous voulez dire ?
- C'est cela, oui. Alors dans votre annonce, vous dites que vous voulez échanger des logiciels, n'est-ce pas, et des trucs et astuces.
- Oui, bien sûr.
- Alors ça m'intéresse. Parce que j'ai un problème, voyez-vous, j'ai Judoka sur TO770 et je n'arrive pas à en faire une copie anti-café.
- C'est pourtant très simple. Prenez un stylo, je vais vous dicter. Faites ça dans l'ordre :
LOAD
EXEC 1216
RESET
SAVE "ENTETTO7"
LOAD
EXEC 1216
RESET
SAVE "MOD1TO7"
LOADM
SAVEM "LM", &HBE3D, &HBF6, 0
LOADM
SAVEM "D0", &H9CB8, &HA071, 0
LOADM
SAVEM "D1", &HA071, &HA42A, 0
LOADM
SAVEM "D2", &HA42A, &HA7E3, 0
LOADM
SAVEM "D3", &HA7E3, &HAB9C, 0
LOADM
SAVEM "D4", &HAB9C, &HAF55, 0
LOADM
SAVEM "D5", &HAF55, &HB30E, 0
LOADM
SAVEM "D6", &HB30E, &HB6C7, 0
LOADM
SAVEM "D7", &HB6C7, &HBA80, 0
LOADM
SAVEM "D8", &HBA80, &HBE39, 0
LOAD
EXEC 1216
RESET
SAVE "MOD2TO7"
LOAD
EXEC 1216
RESET
SAVE "CAAV TO7"
- Ah, ben c'est parfait, alors. C'est vous qui avez trouvé ça ?
- Ben oui, c'est moi.
- Et comment vous vous appelez ?

- Toutankhamon.
- Alors, écoutez-moi bien. Je viens d'enregistrer cette conversation. Si vous ne cessez pas immédiatement de faire des copies, je vous dénonce à la police.
- C'est ça, pépère, pourquoi pas au Pape, aussi, non ?
Clic.
Merde, le con. Ça devient de plus en plus dur de leur foutre la trouille. Essayons un autre. 16... tatata... tinini... Allo ?
- (voix grave) Allo oui ?
- Bonjour, je vous appelle pour une annonce que vous avez passée dans Hebdogél... Merde, j'y arriverais jamais. Le canard d'informatique, là.
- Ah oui, effectivement. Vous avez quelque chose à échanger ?
- Oui oui, j'ai, euh, 250 logiciels, et je cherche le moyen de passer "la geste d'Artillac" de cassette à disquette sur Amstrad 464.
- C'est on ne peut plus simple, pourtant. Voilà ce qu'il faut faire : il faut formater 3 faces de disquettes (si vous réussissez à en trouver), nommées respectivement "LIMINAIRE", "CHANTS C1 à C6" et "CHANTS C7 à C12". Taper ensuite le programme suivant :
10 OPENOUT "d": MEMORY &4FF: CLOSEOUT
20 :TAPE.IN: !DISC.OUT: LOAD "I", &1170
30 FOR I = &500 TO &670: POKE I, PEEK(I + &1000): NEXT
40 V = PEEK(&562): POKE &562, &C9: POKE &5C5, &C9: POKE &5F4, &C9
50 CALL &548: SAVE "geste1", B, &C000, &4000
60 POKE &562, V: CALL &562: SAVE "geste2", B, &C000, &4000: SAVE "geste3", B, &1200, &1208: SAVE "geste4", B, &6000, &200: SAVE "geste5", B, &5000, &1B1
70 CALL &5DE: SAVE "geste6", B, &1200, &3000: SAVE "geste7", B, &3CEE, &698E
Le sauver sous le nom "LGESTE" sur la disquette "LIMINAIRE". Mettre ensuite la cassette "LIMINAIRE" rebovinée avec PLAY enfoncé et mettre la disquette "LIMINAIRE" dans le lecteur. Faire RUN "LGESTE" et attendre que ça se passe.
Taper ensuite le programme :
10 OPENOUT "d": MEMORY &11FF: CLOSEOUT: !TAPE.IN:

BIDOUILLE GRENOUILLE

!DISC.OUT: FOR I=64 TO 75:
READ C\$: POKE I, VAL ("&" + C\$): NEXT
20 DATA 21, EE, 3C, 11, 8E, 69, 3E, 00, CD, A1, BC, C9
30 FOR I=1 TO 5:
F\$="C"+CHR\$(64+I): CALL 64:
SAVE F\$, B, &3CEE, &698E: NEXT
40 INPUT "FACE 2", A\$
50 FOR I=7 TO 11:
F\$="C"+CHR\$(64+I): CALL 64:
SAVE F\$, B, &3CEE, &698E: NEXT
Le sauver sous le nom "LGESTE2" sur la disquette "CHANTS C1 à C6". Mettre la cassette "CHANTS C1 à C6" rebovinée avec PLAY enfoncé et faire RUN "LGESTE2". Quand le message "Face 2" est affiché, retourner la cassette sur la face "CHANTS C7 à C12", reboviner et appuyer sur la touche PLAY. Introduire la disquette sur la face "CHANTS C7 à C12" et appuyer sur Return.
Une fois ces opérations terminées, taper le programme suivant :
10 OPENOUT "d": MEMORY &4FF: CLOSEOUT: MODE 1: BORDER 0: INK 0,0: INK 1,1: INK 2,6: INK 3,26: LOAD "geste1": CLS: INK 1,6: INK 2,25: INK 3,23: LOAD "geste2"
20 LOAD "geste3": LOAD "geste4": LOAD "geste5"
30 CALL &610E: CALL &1A66: CALL &6159
40 PRINT CHR\$(7):
50 FOR I = 1 TO 9: POKE &66D + I, PEEK (&21B7 + I): NEXT
60 LOAD "geste6"
70 FOR I = 1 TO 9: POKE &3C16 + I, PEEK (&66D + I): NEXT
80 LOAD "geste7": FOR A = &3116 TO &3132: READ C\$: POKE A, VAL("&" + C\$): NEXT: CALL &1200
90 DATA 3A, 45, 1F, C6, 40, 32, 45, 1F, 11, EE, 3C, 21, 44, 1F, 06, 02, CD, 77, BC, EB, CD, 83, BC, CD, 7A, BC, C3, 50, 31
Il faut le sauver sur la disquette "LIMINAIRE" sous le nom "geste" et lancer le jeu par RUN "geste".
- Ah, c'est très bien, ça. Et vous

vous appelez comment, s'il vous plaît ?
- Serge Goluch.
- Bon, alors figurez-vous que je suis de la police, précisément du service de répression de passage de jeux de cassette à disquette, et j'ai noté votre nom, on est en train de faire tracer votre ligne et on va venir vous saisir votre matériel.
- Arrête, eh connard, ça existe pas, ton service à la gomme. C'est du pipeau. Et puis viens, je t'attends ! Taré !
Clic.
Merde et merde. Ils ne marchent plus. Fini, le temps où on pouvait leur faire croire n'importe quoi. Je vais en essayer un autre en pro-

qu'on se rencontre, mais pour les solutions, je peux vous en filer une, là, comme ça.
- Ah, mais c'est intéressant. Laquelle ?
- "L'apprenti-sorcier", sur Amstrad.
- Oui, c'est bien, allez-y.
- Bon, alors : ouest, jouer cartes, prendre pain, prendre pièce, est, nord, ouest, pousser rocher, entrer, laver murs, est, est, sud, est, donner pièce, ouest, sud, sésame, entrer, ouvrir robinet, boire verre, liquidor, fouiller buisson, prendre peigne, nager, donner peigne, ouest, prendre huile, prendre clef, est, est, liquidor, prendre livre, examiner signes, ouest, verser huile, tourner manivelle, nord, ouest, ouest, prendre casque, sud, poser casque, grimper arbre, nord, nord, donner pain, sud, sauter, est, prendre gants, ouest, elevator, nord, sud, tremper livre, lire livre, nord, nord, est, grimper wagon, bougetoi wagon, mettre gants, prendre pierre, sud, examiner dessin, prendre désherbant, nord, grimper wagon, bougetoi wagon, elevator,

gars : je suis du service de répression du piratage informatique, j'ai tes coordonnées, t'as intérêt à arrêter tout ça vite fait avant que je vienne faire une perquisition !
- Une perquisse ? Mais tu planes, Albert ! Où t'as vu jouer ça, toi ? Allez, salut, le rigolo !
Clic.
Encore raté. J'en ai marre. Ça devient dur, de dissuader les gens de pirater. J'en fais un dernier, si ça marche pas j'arrête. Allez... 43... 27... Machin... Allô ? Allô ?
- Allô.
- Bonjour, c'est pour votre annonce.
- Oui, bonjour. Vous cherchez quelque chose de particulier ?
- Oui, je voudrais déployer des logiciels.
- Ah, ben je peux vous donner quelques trucs pour Amstrad. Par exemple, une copie anti-café de Dragon's Gold, ça vous branche ?
- Oh oui, dites-moi !
- Simple, faites :
POKE &AC03, &AE: POKE &AC02, &45: POKE &AC01, &32: LOAD "" : SAVE "DRAGON'S GOLD" : OPENOUT "d": MEMORY &179: LOAD "" : SAVE "DRAGON'S GOLD", B, &180, &3E81, &940
Pour copier 3D-Monster Chase, il faut faire :
POKE &AC03, &AE: POKE &AC02, &45: POKE &AC01, &32: LOAD "" : SAVE "ROMIK"
MEMORY &4200: LOAD "" : SAVE "MAZE", B, &4200, &5600, &8700
Et pour 3D-Starstrike :
POKE &AC03, &AE: POKE &AC02, &45: POKE &AC01, &32: LOAD "" : SAVE "STARSTRIKE"
MEMORY 5119: LOAD "" : SAVE "SETUP.BIN", B, &8000, &FA, &8000
MEMORY 5119: LOAD "" : SAVE "CODE.BIN", B, &1400, &7E, &279C
- Stop ! Ça suffit ! J'ai les preuves nécessaires pour faire une perquisition chez vous !
- Une perquisition chez moi ? Ça va pas, non ? Je suis éditeur !
- Mais... Moi aussi ! Et pourquoi vous passez des petites annonces, vous ?
- Pour piéger les pirates !
- Mais moi aussi !
- Merde, ça a servi à rien... Bon, ben bonne chance pour votre chasse, cher collègue...
- Vous de même... Au revoir.



B.D!

EBDITO

Je fais énormément pour la bd. D'abord, je la popularise : au lieu d'écrire BD comme tout le monde, j'écris bd en minuscules. Dépréciation ? Pas du tout, c'est une façon de rentrer le terme dans le langage courant, ça devient un mot au même titre qu'un autre. Et puis je lutte pour qu'elle soit plus répandue. Malheureusement, je lutte dans ma salle de bains parce que c'est le seul endroit où je peux gueuler sans me faire remarquer.

Mais bon, l'intention y est. Cette semaine, de la bd, de la bonne, de la moins bonne, de la mauvaise. Comme d'habitude. La semaine prochaine, il y a de grandes chances pour que je vous parle aussi de bd. Comme ça, vous ne serez pas désorienté. A quoi bon vous résumer ce que j'ai déjà si bien écrit ci-dessous ? Lisez, les enfants, lisez.

Milou.

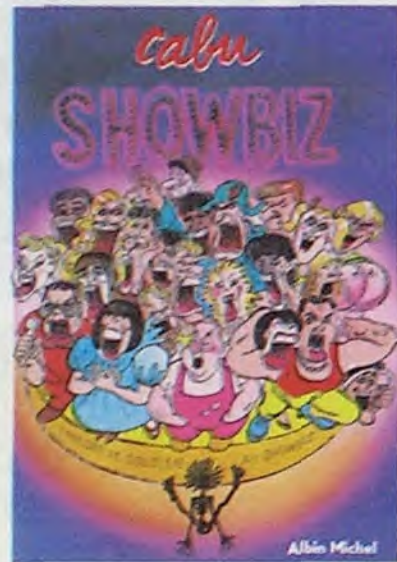
DÉCRÉPITUDE



Ça y est. Fallait bien que ça arrive, à force : j'aime plus Cabu. Plus du tout. Depuis longtemps, je résistais, je me disais qu'il était dans une mauvaise passe, qu'il allait corriger le tir, mais cours toujours : c'est désespérément, totalement, intégralement nul. Et malheur des malheurs, Cabu, après avoir créé l'invention du siècle, les beaux, en est devenu un à son tour. Ce qu'il reprochait aux beaux, leur étroitesse d'esprit, leur déterminisme, il l'a chopé à son tour. Il est devenu un vieux soixante-huitard sur le retour, et rien que ça.

Se foutre de la gueule de Denise Fabre, ça va cinq minutes. On remarque en passant qu'elle est con comme un manche, bon, tout le monde le sait, on va pas en faire un fromage. Cabu, lui, s'y attarde. Faut être con, quand même. Rester sur un sujet aussi creux, faut vraiment avoir plus rien à dire. Et sa dédicace finale ? Sa déclaration d'amour à Charles Trenet ? Il est devenu fou, ou quoi ? Il est pourtant de gauche, merde ! Qu'est-ce qu'il va lécher le cul d'un mec qui est largement à droite, et plutôt du côté extrême ? Il ne sait même plus ce qu'il dit !

Et en plus, ses dessins sont de moins en moins bons. Comme si c'était acquis, il ne chiade plus ses caricatures. S'en fout. Ne cherche plus de gags. Fait du Cabu comme d'autres font la queue à l'ANPE, sans conviction.



Et puis il est bien gentil de gueuler contre le show-biz, mais si je ne m'abuse, il apparaît sur TF1 régulièrement, travaille tout aussi régulièrement à Antenne 2 et bosse sur FR3 plus souvent qu'à son tour, non ? Tout juste si il n'est pas actionnaire de la 5 ! Alors, c'est un peu contradictoire. Voilà. J'ai été méchant, d'abord parce que je le pense, et ensuite parce que je suis quand même vachement déçu de voir un très bon devenir nul.

SHOW-BIZ de CABU chez ALBIN MICHEL, 49. Nul.

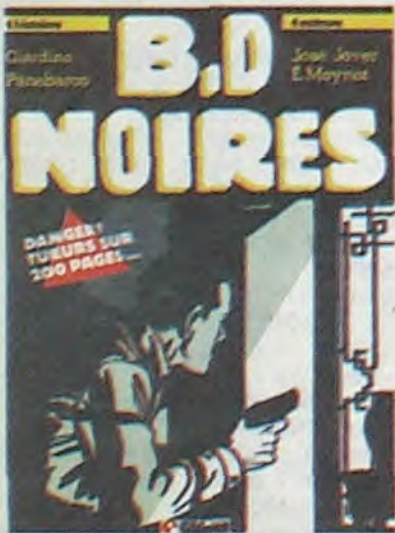
ÇA SE LIT DE GAUCHE À DROITE ?



Le principe de la compilation m'a toujours fait réfléchir. Comme tout le monde, il m'arrive d'en acheter (plus en musique qu'en bd, d'ailleurs) parce qu'il y a, sur un album, un titre ou une histoire que je n'ai pas. C'est à mi-chemin entre l'escroquerie pure et simple et le service rendu. En fait, la qualité d'une compilation dépend de celui

aurait fait nul. "Tueurs sur 200 pages", ça fait bien rond, ça fait album bien fini. Mais voilà, c'est 200 pages à chier et les tueurs tuent plus le temps qu'autre chose. Des polars de faiseurs, en quelque sorte. Tiens, je vais faire un polar, ça se vend bien. Mais ça ne suffit pas ! Un polar ne se vend que lorsqu'il contient quelque chose de solide, suffit pas de raconter les péripéties d'un détective qui retrouve le chat de sa concierge (bien que ce soit un thème puissant). Donc, je conclus que voilà encore une compilation dont je me passerai.

BD NOIRES de 4 MECS chez GLENAT, 89 balles perdues.



qui choisit ce qu'on va compiler. Ici, il devait être malade, le compilateur. Parce que la qualité des histoires, bonjour ! Elles ont dû être choisies plus pour leur nombre de pages que pour leur intérêt intrinsèque. "Tueurs sur 197 pages", ça

C'est dommage, Mounier dessine bien. Mais on le confine dans des bd où il se fait visiblement chier, sous prétexte commercial. Et puis, encore une fois, il y a du cul sur la couverture et pas à l'intérieur. Alors ça, c'est ce qui m'énerve le plus. Franquin, il met Gaston sur les couvertures, y a Gaston à l'intérieur ! Là, c'est une histoire de camionneur amoureux d'une gonzesse, mais c'est platonique, alors bien sûr, il ne se passe rien. C'est vraiment con, parce qu'il dessine bougrement bien, le Mounier. Devrait faire des bd de cul, tiens, ça serait une bonne idée. Ou de SF, comme ça on aurait vraiment l'impression de lire du Bilal. Là, non. Désolé.

TOMAH (tome un, c'te vanne) de MOUNIER et BRUNEL chez GLENAT, 39,50 pages sans cul.

BD Parade!

L'HOMME A LA VALISE	18
LA FEMME DU MAGICIEN	17
TRAGIQUES DESTINS	17
ZEPELIN	17
CLARKE ET KUBRICK 2	17
MORTES SAISONS	17
MEMOIRE DES ECUMES	17
LE BAL DE LA SUEUR	17
LA GUERRE DES OREILLES	17
FOLIES ORDINAIRES	17
QUEQUETTE BLUES	17
VIET BLUES	17
BONJOUR, MONDE CRUEL	17
LE RIGE	17
CHAUD DEVANT	17
TSCHAW	16
BLOODI ET LES RONGEURS	16
MY LOFTS	16
LE REVEUR DE REALITE	16
AVANT GUERRE	16
GOOSSENS	18
BOUCQ/CHARYN	17
VUILLEMIN	17
PEPE MORENO	17
FONT	17
BERTHET/ANDREAS	17
CAZA/LEJALE	17
RALPH/CROMWELL/REBS	17
TRAMBER	17
SCHULTHEISS	17
BARU	17
MUNOZ/SAMPAYO	17
GEERTS	17
LETENDRE/LOISEL	17
ABULI/BERNET	17
EDIKA	16
OUIN	16
KAFKA	16
CABANES	16
GAYE/SIMON	16



OUAIS!



M'OUAIS!



BOF...



BEURK!

SYMPHONIE POUR MAIN GAUCHE



Tramber est comme Schlingo : s'il ne dessine pas de la main gauche, c'est bien imité. Mais alors les histoires, attention les yeux ! N'importe quelle case, n'importe quelle bulle, n'importe quel trait sont à hurler de rire. Pypo et Vaurien sont deux zonards complets, ne pensent qu'à boire et à se tabasser la gueule entre eux, vivent dans une banlieue plus crade que Joinville (c'est dur) (à noter les affiches qui parsèment les murs de la dite banlieue : "la fin du monde, c'est pour le 14/10/84, c'est sûr !"), se cassent les bras, les jambes, les oreilles (d'où le titre) et les nez.



Je ne sais pas à quel moment précis on passe du deuxième au troisième degré, mais Tramber doit pas être très loin de la frontière. En plus, ça vaut le même prix qu'un Futuro, et c'est tout en couleurs. Tout ceux qu'achètent pas y sont que des cons.

LA GUERRE DES OREILLES de TRAMBER chez LES HUMANOS, 32 oreilles.

SALUT LA PROMO!

VOIR PAGE 20

PAUVRE CHARLES



Le pauvre Degotte, il a pas de chance. Ça fait vingt ans qu'il bosse chez Dupuis, à Spirou, vingt ans, vous vous rendez compte ? Et on ne lui a jamais sorti un album. Au bout de vingt ans (c'est-à-dire maintenant, dans la chronologie narrative de mon récit), on se décide enfin à lui sortir quelque chose, et paf : c'est de la merde. Il a vraiment pas de chance.

Il a pourtant fait des trucs très bien, ne serait-ce que ses mini-récits, le Flagada, tout ça. Mais bon, est-ce une question de politique de vente, est-ce une erreur due au fait que celui qui a choisi le thème de l'album venait d'apprendre qu'il avait le Sida et du coup n'avait pas trop la tête à ça, toujours est-il que ça vaut pas un coup de cidre. Tempérons tout de même nos propos, comme me le disait la Vicomtesse de la Bruche en Genouze chez qui je prenais le thé avant-hier. C'est nul, n'est-ce pas, par rapport à ce qu'il a fait de mieux. Cependant, ça reste encore lisible, ne

AUSCOUR!



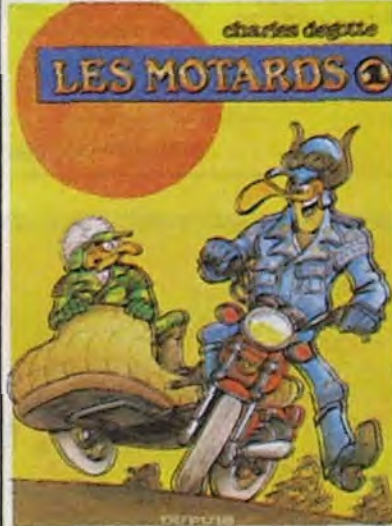
Dessin pas trop mal, mais histoire... ! Un nazi gentil tombe amoureux d'une belle juive. C'est le Tome 1. Le prochain, ça sera un Chiite Amal qui tombera amoureux d'une Druze et le suivant, ça sera un russe qui épousera une afghane et ses dix-huit mômes. On ne sait pas ce



que sera le quatrième, on pense à une histoire d'amour entre l'héritière de l'empire William Saurin (Ginette Saurin) et un Éthiopien.

SHOSHIK de SCHETTER et MOYNOT chez GLENAT, 39,50 cassoulets.

serait-ce que parce qu'au bout de vingt ans de travail, on commence à savoir dessiner correctement et à bâtir des gags. Donc, c'est pas le meilleur qu'il ait fait, c'est même le moins bon, mais ça reste quand même sympa.



LES MOTARDS de DEGOTTE (j'ai oublié : c'est des gags qui tournent autour des motards) chez DUPUIS, 33 krapoks.

INCOMPRÉHENSION



Et encore un adepte de la ligne claire, je suis persécuté ! Non, en fait j'aime bien cet album. Surtout les dessins.

Parce que quand je l'ai lu, je me suis dit : "Mon pti Milou", que j'me suis dit, "faut être consciencieux. Faut pas que regarder les images, faut aussi lire ce qui est écrit. Et pis faut le comprendre, après". Alors je me suis mis à le lire.

Première page : une crème, un velouté, plaisir intense. Deuxième page : génial, l'action arrive. Troisième page : il y a un truc que je comprends pas, mais c'est pas grave, parce que ça devient de mieux en mieux. Quatrième page : un nectar. Arrivé à la cinquième page, je m'arrête un instant, car il y a quelque chose qui fait référence au truc de la page trois que j'ai pas compris, plus quelque chose qui ne fait référence à rien mais que je ne comprends pas non plus. Je tique, mais je continue vaillamment. Page six : pas de problème. Sept : deux références au truc de la page trois, plus deux à celui de la cinq, plus deux personnages dont je ne sais pas très bien la raison d'être. Page huit : les deux personnages disent des choses que je ne comprends pas, ils parlent probablement de la page trois et de la cinq. Je m'accroche. Page neuf : je me dis que si ça se trouve, tout est expliqué à la fin et je décide de continuer à tout lire sans rien comprendre, en espérant

être éclairé à la fin. Je lis tout, en aveugle. Arrivé à la fin, je n'ai toujours rien compris. J'abandonne. Deux jours plus tard, je rencontre un copain qui me parle du super gag de la page trois, du truc à hurler de rire de la page cinq et me dit qu'il a a-do-ré. Je conclus, mais un peu tard, que je dois être un peu con et que si ça se trouve, vous allez tout comprendre du premier coup. Donc, vous pouvez essayer.

EDUARD BARRAT TED BENOIT ANTOINETTE/FRANCOIS MAURICIA/BAKKEI

CITE LUMIERE



CITE LUMIERE de TED BENOIT chez CASTERMAN, 38,50 lunettes.

POLI CHINELLE



Ça se vend bien, ça, y paraît. C'est étonnant parce que c'est pas trop bien dessiné, le scénar est un peu nul et ça n'offre pas trop d'intérêt. Une histoire de marin amoureux d'une belle dame, classiques. C'est peut-être pour ça que ça se vend, d'ailleurs. Moi, j'achèterai pas. Vous pouvez le faire, vous, si vous êtes mou du bulbe. J'irai pas vous chercher des noises. Ça sera pas la première fois que vous ferez une connerie, mais bon, chacun son truc.



LE SECRET de FRUCTOSO et HARRIET chez GLENAT, 39,50, ça répond à la question "O combien de marins".

LE GAZ PART



C'est bizarre, la ligne claire. Vous savez, cette forme de dessin particulière inspirée de Hergé et des vieux dessins stylisés des années 50, exploitée à mort par des mecs comme Chaland ou Clerc. Le but, c'est de donner une impression de clarté et d'espace. En fait, si on compare un Astérix et un Chaland, il y a autant de traits d'un côté que de l'autre. Mais il ne viendrait à l'idée de personne de dire qu'Astérix, c'est de la ligne claire. Parce qu'il y a d'autres conventions : les personnages sont fringués façon



zazou (ou chicanos, ou mods, ou fifties, c'est le même cierge qui coule), le trait est aussi anguleux que possible et le mouvement très statique. En général, j'aime pas. Chacun ses goûts, après tout. Là, cet album de Floch et Voline, je trouve ça nul. Un espèce de "Roi et l'oiseau" revu et corrigé pour des mômes technos, c'était pas la peine : le dessin animé de Paul Grimault était suffisant. L'album ne fait pas exception. Mais pour dire que je ne suis pas sectaire, j'aime bien Léon-la-terreur, par exemple, qui passe dans l'Echo des savanes. Ça a beau être une ligne claire, j'aime bien.

Quoi, je parle de moins en moins des albums et de plus en plus de mes états d'âme ? Je l'ai dit, ce que j'en pensais : un sous-Roi et l'oiseau moderne, avec tout ce que ça comporte de péjoratif. Voilà.

ÇA GAZE A CASINO de VOLINE et FLOCH chez ASTRAPI, 40 couleures criardes.

YVES

JOUE avec la LOI

ET VOILÀ!

VA ME CHERCHER LE JOURNAL, MÉDOR!

HE-HE-HE!!

ÇA MARCHE! TU ES LE DIGNÉ CHIEN D'YVES ROGNE!

QUOI?! LES ROBOTS-CHIENS INTERDITS!?

"... CES ROBOTS, BRICOLÉS PAR DES AMATEURS PEU SCRUPLEUX, PRENNENT LE JOURNAL SANS LE PAYER, PERDENT DE L'HUILE CONTRE LES RÉVERBÈRES, MORDENT LES ROBOTS-FACTEURS ET COURENT-CIRCUITENT APRÈS LES CHATS ÉLECTRIQUES DE LA BRIGADE ANTI RATS-D'ÉCOUTE DE LA D.G.S.E.!!..."

PÉCADILLES QUE TOUT ÇA! MON MÉDOR À MOI SAIT FAIRE BEAUCOUP MIEUX. CHIEN D'YVES ROGNE! VA ME CHERCHER UN COCOGUEURLE!

HOU! LA LONGUE ATTENTE!

MERCI MÉDOR! VA COUCHER DANS LA BOÎTE À OUTILS!

DÉSHABILLE-TOI, COCOGUEURLE

PAS QUESTION! JE NE SUIS PAS UNE PLÉMETTE!

C'EST CE QU'ON VA VOIR!

PARFAIT, MAINTENANT, VA ME CHERCHER LE JOURNAL

ÇA M'ÉTONNERAIT QU'ON LUI REPROCHE DE PAS PAYER, AU NOUVEAU CHIEN D'YVES ROGNE

FIN
Hugot

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 rébelle ? 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 ?



QUAND J'ÉTAIS PETIT



Quand j'étais petit, mon père me disait tout le temps :

“Abonne-toi à Hebdogiciel, ou tu seras con quand tu seras grand”. J'aurais peut-être dû l'écouter.

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

ÉDITO' CÉSARS

Un de mes profs les plus mités disait : "Qui n'a pas passé pour un con devant cent personnes, ne connaît rien de la vie !". Quitte donc à passer pour un nul parfait, je me jette à l'eau et vous propose mes préférés pour les Césars de samedi soir (entre parenthèses, le favori de la catégorie quand il est différent de mon chou-chou !). Pour le meilleur film et le meilleur réalisateur (ces deux Césars n'ont été séparés que deux fois en dix ans), ils ont osé "oublier" **Rendez-vous**, mon film français chéri pour 1985 : le mieux ça serait donc **Péril en la demeure**, réalisé

par Michel Deville. Pour la meilleure actrice on vous sert la sublissime Juliette Binoche pour **Rendez-vous** (la favorite est Nicole Garcia dans **Péril en la demeure**). Le meilleur acteur devrait être Robin Renucci dans le vertigineux **Escalier C** (favori : Christophe Lambert en punk détergent dans **Subway**). Meilleur second rôle masculin : Jean-Hugues Anglade in **Subway** (alors que l'Académie du cinéoché devrait couronner **Michel Boujenah** pour l'homme dans **Trois hommes et un couffin**)... Mais c'est en fait la catégorie-bouteille à l'encre avec 4 possibles sur 5 postulants : Xavier Deluc et Jean-Pierre Bacri en plus des deux sus-nommés ! Ça se corse pour le César du meilleur second rôle féminin puisqu'Anémone, extraordinaire dans **Péril...** vient de ger-

ber à haute voix sur les statues en bronze et qu'il serait donc étonnant qu'on lui en offre une ! Du coup la favorite devient Bernadette Laffont pour **L'effrontée**. En vrac je croise mes petits doigts engourdis par le gel pour Charlotte Gainsbourg (hyper-favorite pour le meilleur jeune espoir féminin), Wadeck Stanczak (meilleur jeune espoir masculin), Pierre Jolivet et son discret mais superbe **Stricte personnel** (meilleure première œuvre) et pour **L'année du dragon** (meilleur film étranger). Faites vos jeux en attendant cette onzième Nuit des Césars, retransmise par Antenne 2 en direct du Palais des Congrès (samedi 20h 35). Et à la semaine prochaine pour le bilan (catastrophe ? ?)...

JACO

LE BATEAU PHARE

de Jerzy SKOLIMOWSKI

11/20

avec Robert DUVALL (Caspary), Klaus Maria BRANDAUER (le capitaine Miller), Arliss HOWARD (Eddie), Michael LYNDON (Alex)

Vous pensez bien qu'avec les progrès de la technologie (la navette spatiale entre autres...) des bêtises comme les bateaux-phares, ça n'existe plus ! Et pourtant ces vieilles carcasses désincarnées ont modélé durant des années le paysage des côtes américaines, avant de disparaître au début des années soixante au profit de



bouées géantes, moins ruineuses en salaires ! Les capitaines de ces bateaux-là ne refont pas l'épopée des marins au long cours, leur seule mission étant de ne jamais changer d'emplacement pour offrir des repères stables aux bateaux normaux. Autant vous dire que ce ne sont pas les officiers les plus appréciés qui sont nommés à cette sublime tâche d'ancrage éternel.

Le Capitaine Miller a bénéficié (sic) d'une de ces nominations-mises au placard, après avoir été accusé de lâcheté lors de la seconde guerre mondiale. Son pré-délinquant de rejeton, Alex, ramené de force sur le bateau par la police, ne pense qu'à fuir ce père minable et raté. Lui qui ne rêve que d'héroïsme éclatant et de sacrifice flamboyant.

Avant de s'évader de cette galère, il lui faudra noyer ses fragiles convictions dans une tempête humaine où le héros ne sera évidemment pas celui qu'on croit. Le bateau est pris d'abordage par trois malfraits en quête d'île déserte pour se faire oublier. Deux tueurs dégénérés (dont Arliss Howard, le balourd vedette du prochain Kubrick) menés par Caspary, paranoïaque de haut vol. Leur but : faire lever l'ancre au bateau phare ! Miller refuse et s'accroche, comme un vieux soldat qu'il est, au devoir à accomplir. Coûte que coûte. L'affrontement entre Miller et Caspary vire rapidement à la tragédie maritime. Tous boiront la tasse jusqu'à la lie, même la tête brûlée d'Alex. Qui comprendra que l'immobilisme (du bateau et du père) ressemble à s'y méprendre à du courage ? J'vous dis pas comme on est mal pendant tout le film : l'action ne quitte jamais le bateau qui tangué et roule à gerber ! Un huis-clos trempé d'une incroyable tension dramatique. Robert Duvall fait une composition proche du génie pur, mal relayé par un Brandauer pharaonique et par un Michael Lyndon (le fils de Skolimowski) boudeur et insignifiant ! En fait la violence cahotante du film nous empêche de participer à la noyade des affreux ; on se contente de nager en eaux troubles mais bien peu intéressantes !

CONTACT MORTEL

de Hal BARWOOD

08/20

avec Sam WATERSTON (Cal Morse), Kathleen QUINLAN (Joanie Morse), Jeffrey de MUNN (Dan Fairchild)

V'là qu'en plein hiver sibérique, on a le culot de nous fourguer dans les naseaux une invasion de microbes décapants et gloutons, des qui vous prennent les bronches entre les dents et vous les transfor-



ment en guirlande de Noël le temps de fumer votre dernière cigarette ! Après **Le syndrome chinois** et **Le mystère Silkwood**, le nucléaire est définitivement détrôné par la science dont on cause : le génie biologique. C'est à la Biotek Agronomics, en plein

cœur de l'Utah, que ça merde : pour une banale fiole écrasée par le pied maladroit d'un des chercheurs, les innombrables systèmes de sécurité sont pris en défaut. L'usine est mise en quarantaine par d'énormes portes blindées... Et par l'Armée. Derrière sa façade de travaux consacrés à l'agriculture de demain, le Biotek cache de terribles expérimentations sur les armes biologiques. Le tube à essai écabouillé contenait une substance au charme ravageur. À vous la surprise ! L'Armée veille, essentiellement pour empêcher ceux du dehors de rentrer et ceux du dedans de sortir. Le statu-quo en attendant la fin du massacre à l'intérieur ! Heureusement le gentil shériff qu'a sa nana dedans va sauver tout ce petit monde pustuleux, secondé par Fairchild, le savant maudit qu'avait quitté la Biotek pour ne plus avoir à se salir les mains. Le suspense est gentillet, mais les hasards heureux et malheureux abondent pour amener le scénario houquetant à son terme. Déjà vu et souvent.

LA GITANE

de Philippe DE BROCA

11/20

avec Claude BRASSEUR (Hubert Durieux), Valérie KAPRISKY (Mona, la gitane), Stéphane AUDRAN (Brigitte, l'ex-femme de Durieux), Clémentine CELARIE (Elsa, sa maîtresse), Marie-Anne CHAZEL (Mlle Chaprot, sa secrétaire)

Ah les femmes, les femmes, les femmes ! Elles nous épuisent, nous arnaquent, nous bluffent, nous speedent, nous ensorcèlent

et nous font craquer... Et on en veut toujours plus ! Hubert Durieux fait partie de cette race d'hommes, un brave type à la vie bien réglée quoique trépidante : entre ses soucis de banquier moyen et ses coups de baiseur impénitent, le pauvre Durieux croit avoir atteint le sommet du surmenage ! Mais ça n'est rien à côté du torrent de libido et d'accrocs qui va lui tomber dessus sous les traits faux-jetons d'une gitane sensuelle et sauvage ! A commencer par le rapt de celle qu'il aime par-dessus tout : sa traction avant blanche ! Voilà bien un exemplaire du "divertissement à la française" qui est censé plaire au plus grand nombre. Mais le gentil public (en tout cas le gentil critique) ne voit plus



le bout de ces situations ultra-conventionnelles, de ces histoires de petits bourgeois standards, de ces accumulations de gags alambiqués, d'un érotisme Mère Denis typique des coucheries (obligatoires) de ce genre de film. Mais y en a surtout marre de ces mininettes-stars qui tentent de vous faire prendre une poupée idéalement maquillée, éclairée et fringuée pour une romanichelle crasseuse et vulgaire !

Comme c'est souvent le cas, je me suis éclaté un maximum avec les seconds rôles délirants : le retour hilarant de Marie-Anne Chazel (la sublime Josette du "Père Noël est une ordure"), le cynisme BCBG de Stéphane Audran et la prestation éblouissante et ébouriffante de Clémentine Celarie en pute de luxe. Elle, c'est ma préférée entre toutes, c'est vous dire ma dévotion pour les scènes où elle apparaît !

LES LONGS MANTEAUX

de Gilles BEHAT

15/20

avec Bernard GIRAUDEAU (Murat), Claudia OHANA (Julia), Robert CHARLEBOIS (Laville)



Que vous dire de plus, sinon que **Les longs manteaux** nous en donnent largement pour notre pognon, chose déjà rarissime dans le cinéma d'aventures français ! Là où **Les spécialistes** de l'an passé pêchaient par une trop grande focalisation sur Giraudeau et Lanvin (normal, ces deux-là se font payer très cher, faut donc les montrer un max pour amortir), là où les films précédents de Gilles Béhat (Rue Barbare, Urgence) abusaient d'effets spectaculaires gratuits et de réminiscences inutiles, on trouve ici un cinéma précis, serein, efficace. Evidemment le héros a désespérément le cul bordé de nouilles en or massif et se trouve, comme par enchantement, toujours là quand il le faut, où il le faut ! Toujours prêt ! Mais curieusement, alors que l'action se

militaire, les longs manteaux (à mi-chemin entre les SS et les despérados d'"Il était une fois dans l'Ouest"), pour faire échouer le passage de frontière de Mendez. C'est bien sûr Murat qui va arranger le coup, épaulé par Julia, la propre (pas pour longtemps !) fille de Mendez. Je vous laisse baver d'impatience pour le suspense bien juteux et les multiples rebondissements discrets qui émaillent le tout. Grâce à une distribution d'une homogénéité rare (sans être d'une qualité exceptionnelle), à un Giraudeau -relativement- sobre et à un modèle de montage, équilibré entre panoramiques et plans rapprochés, les longs manteaux tiennent chaud aux yeux. Assurément un film qui ne devrait pas se prendre de veste auprès du public !

AMUSE-GUEULES

Question centrale de **BLACKOUT** : le corps déchiqueté (mais bien vivant) éjecté d'une voiture calcinée est-il celui d'Allen Devlin, l'innocent conducteur ou celui du passager dont aucun papier n'a été retrouvé ? A prendre une identité, autant endosser la seule connue : l'amnésique accidenté sera donc Devlin. Remodelé par d'habiles plasticiens, il se marie avec la tendre infirmière qui l'a veillé toute sa convalescence durant (comme c'est touchant !). Tout baigne jusqu'au jour où Joe Steiner (Richard Widmark), petit flic de



l'Ohio, reçoit une lettre anonyme contenant une charmante photo de la petite famille Devlin. Le père, la mère, plus trois gamins, voilà qui rappelle à Steiner l'affaire Vinson : une mère et ses trois enfants massacrés à coups de batte de base-ball par un inconnu... qui aurait pu être le père

Vinson, évanoui à tout jamais dans la nature ! Un maigre suspense au look téléfilm, bien inférieur même aux "Séries Noires" qu'on peut voir le samedi soir sur TF1 ! A voir essentiellement pour la superbe prestation de Keith Carradine en gentil pervers. Troublez-moi ce soir !

TURTLE DIARY est une comédie anglaise terriblement british : l'action est subtilement inexistant, les deux héros ne finissent pas dans le même pieu et la morale est d'une discrétion exemplaire ! Une simple ballade-métaphore sur les liens qui peuvent unir des êtres trop tranquilles pour exister vraiment, qu'ils soient tortues ou humains. Oui, parce qu'on y parle de la libération des tortues géantes du zoo de Londres par deux visiteurs assidus qui trouvent là l'occasion unique d'un acte chevaleresque. Neaera (Glenda Jackson) est une vieille fille, écrivain qui sent l'inspiration la perdre et la déprime la gagner. William (Ben Kingsley) est un libraire maladroit et timide qui a laissé autrefois une brillante carrière pour se réfugier dans la solitude. Raccapagner les balourdes à la mer, ce sera pour eux comme tremper les pieds dans un élixir de jeunesse : réaligner qu'ils ne sont pas trop usés pour rire, baiser, cogner, VIVRE ! D'un charme indéfinissable et rare...Voire quelquefois chiant !

MUSIQUE

édito

D'accord, le rock ne vit pas au mieux dans ce pays. Pourtant, les groupes ne manquent pas. Partout en France, ils se font et se défont. Souvent, ils font preuve d'un réel talent, mais ils butent sur l'éternel problème de la diffusion. Politique de profits maximum, désintérêt pour la musique française, très peu de maisons de disques internationales sont prêtes à considérer le marché du rock français comme une réalité exploitable à long terme.

Elles préfèrent monter des "coups", quitte à laisser tomber les artistes, même lorsqu'ils ont signé des contrats qui les lient pour trois à cinq ans, s'ils n'obtiennent pas le tube dès le premier enregistrement.

Les petits labels, structures plus légères, sont souvent les seuls à faire un véritable travail en profondeur. Ils sont cependant limités quant à leur circuit de distribution, soit qu'ils doivent eux-mêmes l'organiser, soit qu'ils passent par celui des multinationales, auquel cas, leurs produits sont désavantagés par rapport à ceux de la maison dont ils dépendent.

Bref, c'est un peu le cercle vicieux, d'autant qu'il n'existe pas de solution miracle. Heureusement, certaines initiatives en faveur du rock français ont la vie dure.

C'est le cas du Rock au Forum, qui entame sa quatrième édition annuelle. Une bonne occasion de faire le point sur la scène 86, qu'il aurait été vraiment stupide de rater.

Voilà pourquoi la page musique de cette semaine est en forme de Spécial Rock au Forum 86. BEN

SPÉCIAL ROCK AU FORUM 86

FLASH BACK

Rock au Forum naissait au mois de juin 83 de l'association du défunt magazine Rock (en Stock) avec les programmeurs du Théâtre du Forum des Halles. But avoué : permettre la "créativité riche et diverse" de groupes rock français, en but à leur "difficulté à exister sur scène", de s'exprimer dans une salle parisienne. La

SHOW DEVANT

* MAXIMALIST, les 23 et 25/2 : Paris (Théâtre de la Bastille)

capacité de 400 places bien adaptée à ce type de concerts, ainsi que la situation centrale du Théâtre, devait faire de cette première expérience un précédent fort encourageant. On y découvrait la nouvelle formation de Philippe Pascal (ex-chanteur de Marquis de Sade), Marc Seberg, drainant dans son sillage plusieurs représentants d'un rock new wave assez sophistiqué (Tanit, Ubik, Via viva, Sapho...). Une frange plus traditionnelle du rock n'était pas oubliée avec le rockabilly des Alligators et des Rockin' Rebels, pas plus que le punk rock latin de Baroque Bordello et Corazon Rebelde, ni la déjantée garage de WC3 et de Wild Child.

1984 : même souci d'éclectisme avec quelques concerts fougueux comme Les Ablettes ou Stunner/Little Bob Story. Humour avec Bill Baxter, romance synthétique avec Blaine Reininger qui inaugurerait l'ouverture internationale de la programmation.

SHOW DEVANT

* FATON BLOOM + SEPTUOR YOCHK'O SEFFER + CHRISTIAN VANDER + DIDIER LOCKWOOD, le 24/2 : Paris (Casino)

1985 : nouvelle formule du dimanche après-midi hard, avec Vulcain et Attentat Rock, qui remporte un vif succès. Accentuation de l'ouverture aux groupes étrangers encore peu connus, comme les revivalistes anglais jazzy de Chevaliers Brothers, les Hollandais synthétiques de The Nits et De Div et la révélation 85 de Certain Général, groupe américain signé par un petit label du Havre. Succès assuré de la frange keupons/skins avec la Souris Déglinguée et Les Bandits. Triomphe du

Boogie lillois de Stocks, tout juste de retour d'une tournée américaine. "Rhorhomanie" endiablée avec Carte de Séjour, les Lyonnais de la deuxième génération. Fort de toutes ces expériences, Rock au Forum 86 continue sur sa lancée avec une programmation assez alléchante.

A VOS SOUHAITS : SAIGNANT, OU FAISANDÉ

Assurant à fond dans l'éclectisme, cette quatrième édition va jusqu'à nous proposer, au cours de la même soirée, des gangs de jeunes loups aux dents râclant les planches aux côtés de formations de vieux briscards des sixties, dont on a pris l'habitude de ne parler qu'avec le romantisme nostalgique qui sied si bien aux amoureux transis de cet âge d'or. Ainsi, le 24 février, on pourra assister ébahi à l'incroyable retour des Pretty Things, ceux-là même qui firent les grands jours de la Locomotive et du Bus Paladium, en 1964/65. Leurs histoires en dents de scie a fini par réunir les deux membres fonda-

RENAUD HANTSON



CYCLOPE

teurs du groupe, Dick Taylor (premier guitariste des Rolling Stones) et Phil May (chanteur-harmoniciste, copain de collège de Jagger et Richards) au début des années 80. Un album "live" est récemment sorti et ces messieurs tournent toujours. Très intelligemment, c'est après Renaud Hanston (ex-batteur de Satan

SHOW DEVANT

* PAUL PERSONNE, le 22/2 : Douvaine, le 25/2 : Liège, le 26/2 : Namur, le 27/2 : Tournai

Jokers), le jeune et valeureux Christophe Johnson (plus connu sous le nom de Christophe J.) qui ouvrira la voie, avec son groupe Eiffel Power, à ceux qui furent les héros de son adolescence. Mieux et dans la même veine, on nous convie, le 1^{er} mars, à une prestation du sémillant quinquagénaire John Mayall et ses Bluesbreakers. D'abord parce que ce n'est pas au vieux John qu'on apprend à faire la grimace, lui qui accompagna des grands du Chicago Blues comme John Lee Hooker, T. Bone Walker et Sonny Boy Williamson, lui enfin qui devait reformer les Bluesbreakers aux États-Unis, au début des années 80, pour une tournée exceptionnelle avec Mick Taylor (ex-Stone) et John McVie (Fleetwood Mac), puis avec Coco Montana et Freddy King. Voilà ce qu'on appelle une légende vivante. Mais aussi parce que cette soirée sera cosmopolite avec Lucien Francoeur, le poète rock québécois. Et surtout, parce que c'est un des meilleurs groupes français d'aujourd'hui qui ouvrira le feu : j'ai nommé Cyclope. Le trio exemplaire des frères Austruy risque d'ailleurs de donner un sacré fil à retordre aux vétérans qui lui succéderont sur la scène. On connaît leur énergie farouche, le tempo sans faille qu'ils assènent durant leurs sets cinglants, la maîtrise ravageuse qu'ils ont de l'intervention éclair et décisive, sans même parler de la meute de fans qui les suit d'un concert à l'autre. Une soirée en forme d'anthologie qui s'annonce drôlement épique.

DO YOU SPEAK ROSBIF ?

Afin d'éviter la lâche désertion de ceux à qui le terme "rock français" donne des boutons par principe, les programmeurs ont usé de ruse, cette année, en programmant au moins un groupe étranger pour chaque soirée. Comme il fallait quand même une exception pour confirmer la règle (on est en France, merde !), le coup d'envoi du 22 (les v'là !) sera donné par trois gangs de la région parisienne : - Top Fuel d'Evry, qui s'est spécialisé dans la vente de ses disques et cassettes auto-produits au porte à porte "comme savonnets et tapis afghans (!)" selon leur bio. - Vertigo, qui prétend faire "le rock d'après la crise" (sans préciser s'il s'agit de la crise de nerfs, d'urticaire ou de rire) et qui chante en anglais, français et espagnol. - Dirty Ducks, des amoureux de la soul, du R&B et de la danse des canards (un sucre seulement dans mon calva et pas de caouac merci !), drivés à l'avant scène par une super Margot au décolleté plantureux, à la voix de braise et aux manières de Tina Turner matinée d'Arletty. Pour ne rien gâcher, ils ont de l'humour, des cuivres et



WOODENTOPS

plein de bons riffs. Mais revenons-en à la règle : le 25, les Lotus Eaters souffleront des lotus, comme promis, et on s'en fout pas mal, parce qu'on aura vu avant eux les Bandits et qu'ON AIME LES BANDITS, parce qu'ils ont un super look, plein de bonnes chansons, une super pêche, surtout quand ils reprennent ce tube d'enfer de Suzi Quatro. Avant ça, on aura pu juger si le ramage de Kathy, la chanteuse de Moby Dick, se rapporte à son plumage vraiment exquis. Le lendemain, Redskins, les skin heads trotskistes (si, si vous avez bien lu !) viendront nous montrer comment ils font campagne contre le gouvernement de Miss Maggie, rejoignant à l'occasion les rangs du Red Wedge Tour, dont je vous causais

SHOW DEVANT

* UZEB, le 22/2 : Quimper, le 25/2 : Brest, le 26/2 : Le Mans, le 27/2 : Fontenay le Comte

récemment, et servant un show super-rôlé. Avant eux, nos petits cœurs auront eu le temps de faire Boum-Boum lors des retrouvailles avec Vincent Palmer, qui nous fera sans doute regretter la mort de Bijou, THE groupe français. Et puis la théâtrale rockeuse Elisabeth Wiener nous aura transporté au gré de son univers fantasque et torturé, brûlant nos âmes sensibles avec son regard noir. Le 27, rencard à l'Eldorado. Enfin, pour vous, très peu pour moi, parce que les Violent Femmes... no comment, ou je

m'énervé !... Evidemment c'est les Froggies qui tiennent la chandelle aux usurpateurs ricains. Z'avaient qu'à choisir un autre nom : "Fucking Froggies !" par-ci, "Fucking Froggies !" par-là, y'a vraiment des mecs qui sont masos ou quoi ? Le 28, back to the Forum, avec cette fois deux groupes rosbifs pour un groupe froggy. Top Model semble avoir de la ressource, étant donné que son leader n'est autre que Pascal Jacquemin, qui co-signait les 9/10 des paroles sur l'album de Bashung "Figure Imposée". Le même Jacquemin officiait aux guitares derrière le même Bashung quelques années auparavant. Avec Top Model, il "fait" toujours dans l'humour, cultivant les espaces incertains de son délire. Les Gallois de Gene Loves Jezebel nous inviteront à visiter leurs brumes romantiques. Quant à Woodentops, ils auraient trouvé leur son entre le tourbillon psychédélique, la guitare folk, la vitesse et la fureur... Good luck !

SHOW DEVANT

* VINCENT ABSIL, jusqu'au 2/3 : Paris (Bateau-Livre)

QU'EST-CE QUE TU FOUS DIMANCHE ?

Si tu te fais chier dans ta banlieue, tu peux toujours aller passer l'après midi au Forum (Paris - direct en RER), paraît qu'y a de la zicmu... Si t'aimes le hard, vas-y le 23, c'est d'enfer : - R.A.F., des killers italiens qui ont fini par signer sur un bon label hard français.

- Fisc, les fameux métallos de Metz, dont les cataractes plus ou moins mélodiques ont résonné de Brétigny sur Orge à la Scandinavie et à l'Angleterre en passant par Luxembourg.

- Chariot, enfin, un gang de heavy grands bretons dans la lignée de Thin Lizzy et Gary Moore qui parcoururent la France en première partie de Venom.

SHOW DEVANT

* THE BANGLES, le 25/2 : Paris (Eldorado)

Si tu préfères les cocktails surprises, le programme du 2 mars te réserve un doux mélange de styles. D'abord Raina Rai, un des fleurons de cette nouvelle musique algérienne qui déferle avec impertinence, foulant la tradition ancestrale. Puis Litfiba, représentants de la new wave décadente florentine. Ah ! Ces Italiens, quel panache ils ont dans la pause ! Enfin, nos chers Raticide, qui ont inventé un nouveau concept-spectacle-rock avec leur show "Bébé tu m'as craqué", alliant musique, danse et arts plastiques dans un tourbillon d'humour et d'exotisme bien balancé. Et puis, si rien ne vous branche dans tout ça, vous pouvez toujours aller gentiment vous faire foutre (formule de circonstance pompée dans la prose hauturière de mes camarades de l'HHHHebdo) Serveur !



LITFIBA

PROGRAMME ROCK AU FORUM 86

- * Samedi 22/2 : TOP FUEL / VERTIGO / DIRTY DUCKS
- * Dimanche 23/2 : R.A.F. / FISC / CHARIOT
- * Lundi 24/2 : RENAUD HANTSON / CHRISTOPHE JOHNSON / PRETTY THINGS
- * Mardi 25/2 : MOBY DICK / LES BANDITS / LOTUS EATERS
- * Mercredi 26/2 : VINCENT PALMER / ELISABETH WIENER / REDSKINS
- * Jeudi 27/2 : à l'Eldorado : FROGGIES / VIOLENT FEMMES
- * Vendredi 28/2 : TOP MODEL / GENE LOVES JEZEBEL / WOODENTOPS
- * Samedi 1/3 : CYCLOPE / LUCIEN FRANCOEUR / JOHN MAYALL
- * Dimanche 2/3 : RAINA RAI / LITFIBA / RATIIDE

* En semaine, concerts à 20h30.
* Les dimanches, concerts à 15h30
* Prix des places : 70 F. sauf le 23/2 : 60 F., le 27/2 : 80 F., le 1/3 : 90 F.

SPY MISSION

Agent 008 au service de sa majesté, faites fi des agents du contre-espionnage et tentez de récupérer des documents ultra-secrets dans le coffre d'une ambassade.

Laurent TONINELLO

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

SUITE DU N°122

```

1151 IF x=17 THEN PRINT AT 17,20
      INK 0; PAPER 4; "00"; AT 18,20;
      BEEP .3,50; PRINT AT 17,20;
      AT 13,20; INK 0; "00"; BEEP
      .3,50; LET x=13; PRINT AT x,y; I
      NK 6; "AB"; AT x+1,y; INK 5; "CD";
      RETURN
1152 IF x=13 THEN PRINT AT 13,20
      INK 0; PAPER 4; "00"; AT 14,20;
      BEEP .3,50; PRINT AT 13,20;
      AT 9,20; INK 0; "00"; BEEP
      .3,50; LET x=9; PRINT AT x,y; INK
      6; "AB"; AT x+1,y; INK 5; "CD"; RE
      TURN
1153 IF x=9 THEN PRINT AT 9,20;
      INK 0; PAPER 4; "00"; AT 10,20;
      BEEP .3,50; PRINT AT 9,20;
      AT 5,20; INK 0; "00"; BEEP .3,5
      0; LET x=5; PRINT AT x,y; INK 6;
      "AB"; AT x+1,y; INK 5; "CD"; RETUR
      N
1199 RETURN
1500 IF (ATTR (x,y-1)>7 OR ATTR
      (x+1,y-1)>7) THEN GO TO 1550
1503 LET y=y-1; PRINT AT x,y; IN
      K 6; "AF"; AT x+1,y; INK 5; "IU";
      RETURN
1550 IF ATTR (x,y-1)=p1 AND ATTR
      (x+1,y-1)=p1 THEN GO SUB pie1;
      RETURN
1555 IF ATTR (x,y-1)=p2 AND ATTR
      (x+1,y-1)=p2 THEN GO SUB pie2;
      RETURN
1560 RETURN
1600 IF (ATTR (x,y+2)>7 OR ATTR
      (x+1,y+2)>7) THEN GO TO 1650
1603 LET y=y+1; PRINT AT x,y-1;
      INK 6; "EB"; AT x+1,y-1; INK 5;
      "KL"; RETURN
1650 IF ATTR (x,y+2)=p1 AND ATTR
      (x+1,y+2)=p1 THEN GO SUB pie1;
      RETURN
1655 IF ATTR (x,y+2)=p2 AND ATTR
      (x+1,y+2)=p2 THEN GO SUB pie2;
      RETURN
1660 RETURN
1700 IF x=18 THEN GO TO 4500
1701 IF (ATTR (x+2,y)>7 OR ATTR
      (x+2,y+1)>7) THEN GO TO 1750
1703 LET x=x+1; PRINT AT x-1,y;
      AT x,y; INK 6; "AB"; INK 5; AT
      x+1,y; "CD"; RETURN
1750 IF ATTR (x+2,y)=p1 AND ATTR
      (x+2,y+1)=p1 THEN GO SUB pie1;
      RETURN
1755 IF ATTR (x+2,y)=p2 AND ATTR
      (x+2,y+1)=p2 THEN GO SUB pie2;
      RETURN
1760 RETURN
1800 IF (ATTR (x-1,y)>7 OR ATTR
      (x-1,y+1)>7) THEN GO TO 1850
1803 LET x=x-1; PRINT AT x+2,y;
      AT x,y; INK 6; "EF"; INK 5; AT
      x+1,y; "CD"; RETURN
1850 IF ATTR (x-1,y)=p1 AND ATTR
      (x-1,y+1)=p1 THEN GO SUB pie1;
      RETURN
1855 IF ATTR (x-1,y)=p2 AND ATTR
      (x-1,y+1)=p2 THEN GO SUB pie2;
      RETURN
1860 IF x=x01 AND y=y01 THEN GO
      SUB 6000
1865 IF x=x02 AND y=y02 THEN GO
      SUB 6000
1870 RETURN
1900 IF b0<=0 THEN BEEP .1,-10;
      RETURN
1901 LET b0=b0-1; GO SUB 8611
1902 LET xbo=x+1; LET ybo=y+1
1903 PRINT AT xbo,ybo; INK 2; "0"
1904 LET co=8; LET det=1; RETURN
2000 IF p(f)=x AND q(f)=y THEN G
      O TO 7000
2001 IF p(f)<x THEN GO SUB 2010
2002 IF p(f)>x THEN GO SUB 2020
2003 IF q(f)<y THEN GO SUB 2030
2004 IF q(f)>y THEN GO SUB 2040
2005 RETURN
2010 IF (ATTR (p(f)+2,q(f))>16 O
      R ATTR (p(f)+2,q(f)+1)>16) THEN
      RETURN
2011 LET p(f)=p(f)+1
2012 PRINT AT p(f),q(f); INK 7;
      GH; AT p(f)+1,q(f); INK 1; "CD"; A
      T p(f)-1,q(f);
2019 RETURN
2020 IF (ATTR (p(f)-1,q(f))>16 O
      R ATTR (p(f)-1,q(f)+1)>16) THEN
      RETURN
2021 LET p(f)=p(f)-1
2022 PRINT AT p(f),q(f); INK 7;
      EF; AT p(f)+1,q(f); INK 1; "CD"; A
      T p(f)+2,q(f);
2029 RETURN
2030 IF q(f)<=24 THEN IF (p(f)=1
      1 OR p(f)=10) THEN RETURN
2031 IF q(f)<=23 AND p(f)=12 THE
      N RETURN
2033 LET q(f)=q(f)-1
2034 PRINT AT p(f),q(f); INK 7;
      GF; AT p(f)+1,q(f); INK 1; "IU";
      RETURN
2035 RETURN
2040 IF q(f)>=16 THEN IF (p(f)=7
      OR p(f)=14 OR p(f)=15 OR p(f)=6
      ) THEN RETURN
2041 IF q(f)>=17 THEN IF (p(f)=8
      OR p(f)=16) THEN RETURN
2042 LET q(f)=q(f)+1
2043 PRINT AT p(f),q(f)-1; INK 7
      ; "EH"; AT p(f)+1,q(f)-1; INK 1;
      "KL";
2044 RETURN
2500 IF p(i)=x AND q(i)=y THEN G
      O TO 7000
2510 IF q(i)<y THEN GO SUB 2500
2520 IF q(i)>y THEN GO SUB 2700
2530 IF p(i)<x THEN GO SUB 2500
2540 IF p(i)>x THEN GO SUB 2900
2550 RETURN
2600 IF (ATTR (p(i),q(i)+2)>7 OR
      ATTR (p(i)+1,q(i)+2)>7) THEN RE
      TURN
2650 LET q(i)=q(i)+1
2610 PRINT AT p(i),q(i)-1; INK 7
      ; "EH"; AT p(i)+1,q(i)-1; INK 1;
      "KL"

```

```

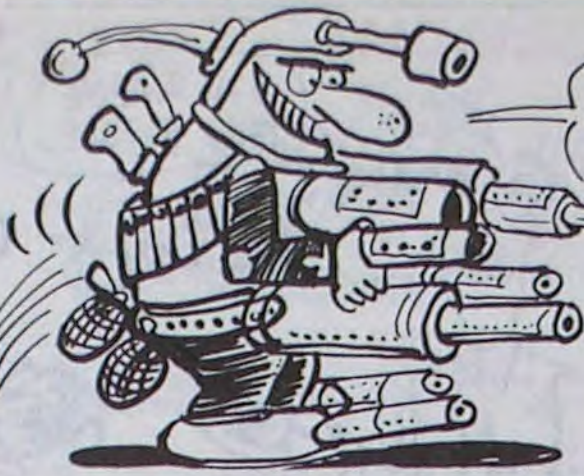
2650 RETURN
2700 IF (ATTR (p(i),q(i)-1)>7 OR
      ATTR (p(i)+1,q(i)-1)>7) THEN RE
      TURN
2705 LET q(i)=q(i)-1
2710 PRINT AT p(i),q(i); INK 7;
      GF; AT p(i)+1,q(i); INK 1; "IU";
      RETURN
2750 RETURN
2800 IF (ATTR (p(i)+2,q(i))>7 OR
      ATTR (p(i)+2,q(i)+1)>7) THEN RE
      TURN
2805 LET p(i)=p(i)+1
2810 PRINT AT p(i),q(i); INK 7;
      GH; AT p(i)+1,q(i); INK 1; "CD"; A
      T p(i)-1,q(i);
2850 RETURN
2900 IF (ATTR (p(i)-1,q(i))>7 OR
      ATTR (p(i)-1,q(i)+1)>7) THEN RE
      TURN
2905 LET p(i)=p(i)-1
2910 PRINT AT p(i),q(i); INK 7;
      EF; AT p(i)+1,q(i); INK 1; "CD"; A
      T p(i)+2,q(i);
2950 RETURN
3000 FOR f=0 TO 19; PRINT AT f,0
      ; PAPER 0; INK 0;
      NEXT f
3001 RESTORE 9150; FOR f=0 TO 39
      ; READ a; POKE USR "q"+f,a; NEXT
      f
3003 LET pie1=0; LET pie2=0; LET
      x01=0; LET y01=0; LET y02=0; LE
      T x02=0
3004 LET tableau=2
3005 IF x=13 THEN LET xx=13; GO
      SUB 8100; GO TO 3050
3006 IF x=9 THEN LET xx=9; GO SU
      B 8200; GO TO 3050
3007 IF x=5 THEN LET xx=5; GO SU
      B 8300; GO TO 3050
3008 IF x=17 THEN LET xx=17; GO
      SUB 8400; GO TO 3050
3050 LET x=17; PRINT AT x,y; INK
      6; "EF"; AT x+1,y; INK 5; "CD";
      RETURN
3051 LET det=0
3055 BEEP .3,-32
4000 FOR i=1 TO niv
4001 FOR g=1 TO 7
4003 FOR h=1 TO 4
4010 IF INKEY$="5" THEN GO SUB 1
      500
4011 IF INKEY$="8" THEN GO SUB 1
      600
4012 IF INKEY$="5" THEN GO SUB 1
      700
4013 IF INKEY$="7" THEN GO SUB 1
      800
4014 IF INKEY$="0" THEN GO SUB 1
      900
4020 LET tps=tps-1; IF tps<=100
      THEN BEEP .01,20; IF tps=0 THEN
      GO TO 8700
4025 IF det=1 THEN GO SUB 5000
4030 NEXT h
4050 GO SUB 2500
4051 NEXT g
4052 NEXT i
4053 GO TO 4000
4500 FOR f=0 TO 19; PRINT AT f,0
      ; PAPER 0;
      NEXT f
4501 IF xx=5 THEN LET x=5; LET y
      =25
4502 IF xx=9 THEN LET x=9; LET y
      =25
4503 IF xx=13 THEN LET x=13; LET
      y=15
4504 IF xx=17 THEN LET x=17; LET
      y=25
4510 RESTORE 9050; FOR f=0 TO 39
      ; READ a; POKE USR "q"+f,a; NEXT
      f
4520 GO SUB 8050
4530 PRINT AT x,y; INK 6; "AB"; AT
      x+1,y; INK 5; "CD";
4550 BEEP .3,-30
4600 GO TO 190
5000 LET co=co-1
5001 PRINT AT xbo,ybo; INK co; "O"
      ; BEEP .01,0
5003 IF co=0 THEN FOR w=0 TO 10;
      PRINT AT xbo,ybo; INK (RND*7);
      P; BEEP .03,(RND*4)-40; NEXT
      w; PRINT AT xbo,ybo; INK 7; BRIG
      HT 1; "P"; LET det=0
5004 RETURN
5004 GO SUB 8000
5510 PRINT AT 18,20; INK 6; "AB";
      AT 19,20; INK 5; "CD"; PAUSE 4e4;
      PRINT AT 19,20; "AB"; AT 20,20; I
      NK 5; "CD"; AT 18,20;
      PAUSE 15
5520 FOR f=19 TO 11 STEP -1
5525 PRINT AT 20,f; PAPER 7; INK
      6; "AF"; AT 21,f; INK 5; "IU"; P
      AUSE 15
5525 IF f=18 THEN PRINT AT 20,20
      ; INK 5; "CD"; AT 21,20; INK 5;
      "CD";
5527 IF f=16 THEN PRINT AT 20,18
      ; INK 5; PAPER 7; "CD"; AT 21,18;
      INK 5; "CD";
5528 IF f=15 THEN PRINT AT 21,17
      ; PAPER 7; INK 5; "CD";
5530 NEXT f
5535 PRINT AT 20,10; INK 6; "AF"
      ; AT 21,10; INK 5; "IU"; PAUSE 15
5540 RESTORE 9000; FOR f=0 TO 39
      ; READ a; POKE USR "q"+f,a; NEXT
      f
5545 PAUSE 4e4; PRINT AT 20,10;
      INK 7; PAPER 0; "CD"; AT 21,10;
      INK 7; PAPER 0;
      PAUSE 15
5550 PRINT AT 20,6; "EB";
5555 FOR f=6 TO 28; BEEP .02,-35
      ; PRINT AT 20,f; INK 6; "EB"; IN
      K 5; "T"; AT 21,f; INK 2; "ORS"; N
      EXT f
5560 FOR f=0 TO 21; PRINT AT f,0
      ; PAPER 0;
      NEXT f
5565 FOR f=1 TO 28; BEEP .02,-35
      ; PRINT AT 20,f; INK 6; "EB"; IN
      K 5; "T"; AT 21,f; INK 2; "ORS"; N
      EXT f
5570 PRINT AT 20,28; PAPER 0;
      AT 21,28; "CD"; FOR f=1 TO
      15; BEEP .02,-35; PRINT AT 20,f;
      INK 6; "EB"; INK 5; "T"; AT 21,f;
      INK 2; "ORS"; NEXT f
5575 PAUSE 20; PRINT AT 20,16;
      AT 20,20; "AB"; AT 21,20; INK 5
      ; "CD";
5580 LET a$="FELICITATIONS !!

```

Vous avez réussis

SPECTRUM

MOURIR UNE FOIS
N'EST PAS
COUTUME.



JE SUIS L'AGENT ZIKA
DU CONTRE-ESPIONNAGE!
TU DIS UN MOT, ET TU
ES UN AGENT MORT!

HEU... FI!



```

brillament cette mission et v
ous recevez une médaille pour
cet acte de bravoure.
          Malheureusement d
          autres documents ont été
          volés et vous devez retourner à
          l'ambassade mais cette fois le
          s'ennemis sont plus nombreux
5600 PRINT AT 0,0; FOR f=1 TO 3
5620 PRINT a$(f);
5601 IF a$(f)=" " THEN GO TO 560
3
5602 BEEP .01,-30; BEEP .01,30
5603 NEXT f
5610 RESTORE 9800; FOR f=0 TO 40
      ; READ a,b; BEEP a/2,b; NEXT f;
      PAUSE 4e4
5615 LET niv=niv+1; LET sc=sc+10
      0; LET sc=sc+(tps); LET sc=sc+(b
      o+10); LET sc=sc+(v+15)
5620 FOR f=15 TO 28; BEEP .02,-
      35; PRINT AT 20,f; INK 6; "EB";
      INK 5; "T"; AT 21,f; INK 2; "ORS";
      NEXT f
5630 GO TO 155
5999 STOP
6000 PRINT AT x,y; INK 6; "EF"; AT
      x+1,y; INK 5; "CD";
6001 LET ch=INT (RND*10)
6002 IF ch=2 THEN PRINT AT 20,2;
      INK 1; "???" AT x,y+2; INK 4; "
      ?"
      BEEP .4,10; BEEP .5,13; BEEP
      .4,10; BEEP .5,13; BEEP .3,-40;
      PRINT AT x,y; INK 7; "PP"; AT x+1
      ,y; "PP"; BEEP .5,-40; GO SUB 700
      0; RETURN
6003 IF ch=4 THEN LET sc=sc+10;
      LET bo=bo+1; GO SUB 8610; BEEP
      .2,1; BEEP .1,2; PRINT AT 20,2; I
      NK 1; "0"; RETURN
6004 IF ch=6 THEN LET sc=sc+20;
      GO SUB 8610; BEEP .1,1; BEEP .1,
      2; PRINT AT 20,2; INK 1; "555";
      RETURN
6005 IF ch=8 AND doc<4 THEN LET
      doc=doc+1; LET sc=sc+50; PRINT A
      T 20,2; INK 1; "0"; BEEP .2,2;
      BEEP .2,3; GO SUB 8610; IF doc<
      4 THEN BEEP .1,1; BEEP .1,2; BE
      EP .1,3; BEEP .1,4; BEEP .1,5; P
      RINT AT 20,2; INK 1; "0000"; RETU
      RN
6006 IF ch=8 THEN RETURN
6007 IF ch=9 THEN LET sc=sc+30;
      LET v=v+1; GO SUB 8610; PRINT AT
      20,2; INK 1; "AB"; BEEP .2,0;
      BEEP .2,1; RETURN
6008 PRINT AT 20,2; " "; BEEP
      .2,0
6009 RETURN
6039 STOP
7000 PRINT AT x,y; " "; AT x+1,y;
      INK 5; "AB";
7001 FOR f=1 TO 10; PRINT AT x+1
      ,y; INK 6; "EB"; BEEP .05,-20; PR
      INT AT x+1,y; "EF"; BEEP .05,-21;
      PRINT AT x+1,y; "AF"; BEEP .05,-
      22; PRINT AT x+1,y; "AB"; BEEP .0
      5,-23; NEXT f
7002 LET v=v-1; IF v<=0 THEN GO
      TO 7500
7003 GO SUB 8613
7005 PRINT AT x,y; INK 6; "AB"; AT
      x+1,y; INK 5; "CD";
7006 IF tableau=1 THEN GO TO 190
7007 GO TO 4000
7500 PRINT AT x,y; INK 5; "A"; A
      T x+1,y; " ";
7510 RESTORE 9600; FOR n=0 TO 10
      ; READ a,b; BEEP a/3+2,b; NEXT n
7520 PRINT AT 20,0; INK 4; PAPER
      0; "Vous êtes mort pour le pays"
      008;
7530 PAUSE 4e4; PAUSE 4e4; RUN
7999 STOP
8000 RESTORE 9050; FOR f=0 TO 39
      ; READ a; POKE USR "q"+f,a; NEXT
      f
8010 FOR f=21 TO 20 STEP -1; PRI
      NT AT f,11; INK 7; " "; PAPER 7;
      " "; PAPER 0;
      NEXT f
8011 FOR f=19 TO 4 STEP -1; PRIN
      T AT f,12; INK 1; " ";
      NEXT f
8012 PRINT AT 1,13; INK 2; "0"
8013 PRINT AT 0,11; INK 7; " ";
      AT 1,12; INK 6; PAPER 2; "M"; AT 2
      ,12; "M";
8014 PRINT AT 3,18; INK 4; PAPER
      2; "OR"; INK 1; "OR"; INK 4; "OR";
      AT 4,17; INK 0; PAPER 1; "0"; PAP
      ER 4; "R"; INK 1; "0"; PAPER 1; IN
      K 0; "UT";
8015 PRINT AT 4,22; INK 1; PAPER
      4; "R"; INK 0; "0"; PAPER 1; "R"; A
      T 5,17; INK 1; PAPER 0; "RO"; "RO"
8016 FOR f=7 TO 9; PRINT AT f,14
      ; INK 0; PAPER 5; "55"; AT f,20; "5
      5"; AT f,26; "55"; NEXT f
8017 FOR f=11 TO 13; PRINT AT f,
      14; INK 0; PAPER 5; "55"; AT f,20;
      "55"; AT f,26; "55"; NEXT f
8018 FOR f=15 TO 17; PRINT AT f,
      14; INK 0; PAPER 5; "55"; AT f,26;
      "55"; NEXT f
8019 FOR f=10 TO 18 STEP 4; PRIN
      T AT f,13; INK 7; PAPER 1; " ";
      AT f,19; " "; AT f,25; " ";
      NEXT f
8020 PRINT AT 16,19; PAPER 1; IN
      K 5; "OR"; AT 17,19; PAPER 3;
      AT 18,19; " "; AT 19,19; " ";
8021 PRINT AT 17,23; PAPER 1; IN
      K 6; " ";
8022 PRINT AT 20,19; PAPER 7; IN
      K 5; " "; AT 21,17; " ";
8023 PRINT AT 20,0; PAPER 4; INK
      1; " ";
8030 RETURN
8050 FOR f=19 TO 4 STEP -1; PRIN
      T AT f,12; INK 1; PAPER 6; "M"; P
      APER 0;
      NEXT f
8051 PRINT AT 1,13; INK 2; "0"
8052 PRINT AT 3,18; PAPER 2; " "
      ; INK 0; "OR";
8053 PRINT AT 0,11; INK 7; " ";
      AT 1,12; INK 2; PAPER 6; INVERSE
      1; "M"; AT 2,12; "M";

```

```

8054 FOR f=18 TO 4 STEP -1; PRIN
      T AT f,20; PAPER 4; " "; NEXT f
8055 FOR f=7 TO 19 STEP 4; PRINT
      AT f,13; INK 1; PAPER 6; "NNNNNN
      NNNNNNNNN"; NEXT f; FOR f=4 TO
      16 STEP 4; PRINT AT f,13; INK 0;
      PAPER 7; BRIGHT 1;
      NEXT f
8056 PRINT AT 19,20; PAPER 5;
      PRINT AT 18,13; INK 5; PAPER
      5; AT 17,13; " "; AT 16,13
      ; PAPER 0; " "; PRINT AT
      18,27; PAPER 3; " "; AT 17,27;
      " "; AT 16,27; INK 0;
8057 PRINT AT 10,13; INK 5; PAPE
      R 5; AT 9,13; " "; AT 8,13
      ; PAPER 0; " "; PRINT AT
      10,27; PAPER 3; " "; AT 9,27; " "
      ; AT 8,27; INK 0;
8058 PRINT AT 14,25; INK 5; PAPE
      R 5; AT 13,25; " "; AT 12,
      23; PAPER 0; " "; PAPER 5;
      PRINT AT 14,13; PAPER 3; " "; A
      T 13,13; " "; AT 12,13; INK 0;
8059 PRINT AT 6,27; PAPER 3; " "
      ; AT 5,27; " "; AT 4,27; INK 0;
8060 PRINT AT 6,13; PAPER 2; " "
      ; AT 5,13; " "; AT 4,13; INK 0;
8061 PRINT AT 7,15; PAPER 1; INK
      0; " "; AT 11,24; " "; AT 15,15
      ;
8070 RETURN
8100 REM piece1
8101 BRIGHT 1
8102 PRINT AT 0,9; PAPER 2; INK
      1; "MMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM
      M";
8103 PRINT AT 19,13; PAPER 2; IN
      K 1; "MMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM
      M";
8104 PRINT AT 8,9; PAPER 2; INK
      1; "MMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM
      M"; AT 11,16; "MMMMMMMM
      MM"; AT 16,16; "MMMMMMMMMM"; AT 14,
      25; "MM";
8105 FOR f=0 TO 19; PRINT AT f,3
      1; INK 1; PAPER 2; "M"; NEXT f
8106 FOR f=0 TO 8; PRINT AT f,9;
      INK 1; PAPER 2; "M"; NEXT f
8107 FOR f=8 TO 19; PRINT AT f,1
      3; INK 1; PAPER 2; "M"; NEXT f
8108 PRINT AT 12,16; INK 1; PAPE
      R 2; "M"; AT 13,16; "M"; AT 15,25; "M
      "; AT 11,27; "M"; AT 12,27; "M"; AT 1
      3,27; "M";
8109 FOR f=1 TO 5; PRINT AT f,16
      ; INK 1; PAPER 2; "M"; NEXT f
8110 PRINT AT 0,12; PAPER 2; INK
      5; "RRRR"; AT 0,20; "RRRR"; AT 0,27
      ; "RRRR"; AT 19,17; "RRRR";
8111 BRIGHT 0
8112 PRINT AT 19,26; PAPER 0; IN
      K 0;
8113 FOR f=1 TO 7; PRINT AT f,10
      ; INK 1; PAPER 5; "NNNNNNNNNN"; NEX
      T f
8114 PRINT AT 12,17; INK 6; PAPE
      R 5; "NNNNNNNNNN"; AT 13,17; "NNNNN
      NNNN"; AT 14,17; "NNNNNNNN"; AT 15
      ,17; "NNNNNNNN";
8115 LET y=27
8116 FOR f=1 TO niv; LET p(f)=1;
      LET q(f)=27; NEXT f
8117 LET p1=41; LET p2=46; LET p
      ie1=8150; LET pie2=8175
8149 RETURN
8150 FOR f=1 TO 7; PRINT AT f,10
      ; PAPER 0;
      NEXT f
8151 PRINT AT 1,11; INK 5; BRIGH
      T 1; PAPER 0; " "; AT 2,11; "U"
      ;
8152 LET x01=3; LET y01=11
8170 RETURN
8175 PRINT AT 12,17; PAPER 0; " "
      ; AT 13,17; " "; AT 15,17; " ";
8176 PRINT AT 12,18; BRIGHT 1; I
      NK 6; PAPER 0; "3"; AT 13,18; INK
      5; "T";
8177 LET x02=14; LET y02=18
8199 RETURN
8200 REM piece2
8201 BRIGHT 1
8202 PRINT AT 2,0; INK 1; PAPER
      4; "MMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM
      M";
      AT 19,0; "MMMMMMMMMMMMMMMMMMMM
      M";
8203 FOR f=3 TO 16; PRINT AT f,0
      ; INK 1; PAPER 4; "M"; AT f,28; "M";
      NEXT f
8204 FOR f=6 TO 15; PRINT AT f,2
      4; INK 1; PAPER 4; "M"; NEXT f
8205 FOR f=9 TO 15; PRINT AT f,1
      4; INK 1; PAPER 4; "M"; NEXT f
8206 FOR f=6 TO 10; PRINT AT f,3
      ; INK 1; PAPER 4; "M"; AT f,9; "M";
      NEXT f
8207 FOR f=11 TO 15; PRINT AT f,
      5; INK 1; PAPER 4; "M"; AT f,10; "M"
      ; NEXT f
8208 PRINT AT 6,4; INK 1; PAPER
      4; "MM"; AT 11,3; "MM"; AT 10,10; "M"
      ; AT 15,6; "MM";
8209 PRINT AT 5,14; INK 1; PAPER
      4; "MMMMMMMMMM"; AT 15,15; "MMMMMM
      M"; AT 14,21; "M"; AT 13,21; "M";
8210 FOR f=3 TO 25 STEP 6; PRINT
      AT 2,f; PAPER 4; INK 5; "RRRR";
      NEXT f
8213 BRIGHT 0
8214 FOR f=7 TO 10; PRINT AT f,4
      ; INK 7; PAPER 4; "NNNNN"; NEXT f
      ; FOR f=11 TO 14; PRINT AT f,6;
      INK 7; PAPER 4; "NNNN"; NEXT f
8215 FOR f=7 TO 12; PRINT AT f,1
      5; INK 7; PAPER 5; "NNNNNNNNNN"; N
      EXT f; PRINT AT 13,15; INK 7; PA
      PER 5; "NNNNNNN"; AT 14,15; "NNNNNN"
      8216 PRINT AT 19,2; PAPER 0; INK
      0;
8217 LET y=3
8219 LET p1=39; LET p2=47; LET p
      ie1=8275; LET pie2=8250
8220 FOR f=1 TO niv; LET p(f)=3;
      LET q(f)=26; NEXT f
8249 RETURN
8250 FOR f=7 TO 12; PRINT AT f,1
      5; INK 0; PAPER 0;
      NEXT f; PRINT AT 13,15; INK 0; PA
      PER 0; " "; AT 14,15; " ";
8251 PRINT AT 11,16; BRIGHT 1; I
      NK 5; PAPER 0; " "; AT 12,16; "U"
      ;

```

A SUIVRE...

ROLLER BALL

Participez dans une arène futuriste, à un jeu de boule des plus cruels...

Gérald LIMBARD

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

SUITE DU N° 122

1770 DATA 162,22,160,7,177,251,145,253,136,16,249,165,251,24,105,8,1,33,251,144
1780 DATA 2,230,252,165,253,24,105,40,133,253,144,2,230,254,202,208,222,96
1790 :
1800 DATA 35427,162,7,173,45,196,1,57,32,216,157,72,216,202,16,247,16,2,7,173,42
1810 DATA 196,157,192,216,157,232,216,157,16,217,202,16,244,162,7,17,3,43,196
1820 DATA 157,136,217,157,176,217,157,216,217,202,16,244,162,7,173,4,4,196,157
1830 DATA 80,218,157,120,218,157,1,60,218,157,200,218,157,24,219,157,184,219,202
1840 DATA 16,235,96
1850 :
1860 DATA 35502,162,9,169,48,157,4,6,196,202,16,250,162,4,157,19,193,157,219,193
1870 DATA 202,16,247,96
1880 :
1890 DATA 35524,160,4,24,185,46,19,6,121,76,196,201,58,144,3,233,10,5,6,153,46
1900 DATA 196,153,19,193,136,16,23,4,96
1910 :
1920 DATA 35550,160,4,24,185,51,19,6,121,76,196,201,58,144,3,233,10,5,6,153,51
1930 DATA 196,153,219,193,136,16,2,34,96
1940 :
1950 DATA 35576,169,71,141,203,138,32,196,138,169,76,141,203,138,96
1960 :
1970 DATA 35590,169,71,141,229,138,32,222,138,169,76,141,229,138,96
1980 :
1990 DATA 35604,160,4,24,185,66,19,6,121,88,196,201,58,144,3,233,10,5,6,153,66
2000 DATA 196,136,16,237,238,39,19,6,162,3,189,67,196,157,82,194,202,208,247,96
2010 :
2020 DATA 35641,162,4,169,0,157,71,196,202,16,250,173,39,196,10,170,160,4,24
2030 DATA 185,71,196,121,88,196,20,1,10,144,3,233,10,56,153,71,196,13,6,16,237
2040 DATA 202,208,231,160,3,185,72,196,24,105,48,153,122,194,136,208,244,96
2050 :
2060 DATA 35696,162,9,169,0,157,76,196,202,16,250,162,2,160,4,24,185,76,196,121
2070 DATA 71,196,201,10,144,3,233,10,56,153,76,196,136,16,237,202,20,8,231,162,3
2080 DATA 160,4,24,185,81,196,121,71,196,201,10,144,3,233,10,56,153,81,196,136
2090 DATA 16,237,202,208,231,160,3,185,77,196,24,105,48,153,162,194,185,82,196
2100 DATA 24,105,48,153,202,194,13,6,208,235,96
2110 :
2120 DATA 35784,173,58,196,141,93,196,160,4,24,185,56,196,121,88,196,201,58,144
2130 DATA 3,233,10,56,153,56,196,1,53,27,195,136,16,234,173,58,196,20,5,93,196
2140 DATA 208,1,96,32,62,140,160,4,24,185,71,196,121,88,196,201,10,1,44,3,233,10
2150 DATA 56,153,71,196,136,16,237,160,3,185,72,196,24,105,48,153,12,2,194,136
2160 DATA 208,244,76,112,139
2170 :
2180 DATA 35866,15,15,15,15,30,30,103,103,102,102,101,101,100,100,12,12,12,12
2190 DATA 15,15,3,3,3,3
2192 :
2200 DATA 35890,162,24,189,25,140,157,93,196,202,208,247,96
2210 :
2220 DATA 35902,162,16,189,94,196,56,233,1,240,3,157,94,196,202,202,16,241,96

2230 :
2240 DATA 35920,224,139,144,10,224,144,176,19,169,2,141,131,196,96,2,24,40,176,3
2250 DATA 169,1,44,169,0,141,131,1,96,96,224,248,144,246,169,1,141,13,1,196,96
2260 :
2270 DATA 35957,192,65,176,25,173,131,196,201,2,240,12,169,1,44,169,0,44,169,2
2280 DATA 141,132,196,96,192,64,17,6,243,144,244,192,223,144,237,173,131,196,201
2290 DATA 2,208,227,192,224,144,22,6,176,227
2300 :
2310 DATA 36003,173,21,208,41,16,2,08,1,96,173,8,208,24,109,123,196,1,70,173,9
2320 DATA 208,24,109,124,196,168,3,2,80,140,32,117,140,173,131,196,20,1,2,208,8
2330 DATA 205,132,196,208,3,76,226,144,173,131,196,201,1,208,6,32,23,8,140,24
2340 DATA 144,3,142,8,208,173,132,196,201,1,208,3,76,4,141,140,9,208,96
2350 :
2360 DATA 36078,169,1,141,133,196,173,123,196,208,1,96,48,3,169,255,44,169,1
2370 DATA 141,123,196,96
2380 :
2390 DATA 36100,169,1,141,133,196,173,124,196,208,1,96,48,3,169,255,44,169,1
2400 DATA 141,124,196,96
2410 :
2420 DATA 36122,173,21,208,41,32,2,08,1,96,173,10,208,24,109,125,196,170,173,11
2430 DATA 208,24,109,126,196,168,3,2,80,140,32,117,140,173,131,196,20,1,2,208,8
2440 DATA 205,132,196,208,3,76,226,144,173,131,196,201,1,208,20,141,133,196
2450 DATA 173,125,196,240,15,48,3,169,255,44,169,1,141,125,196,208,3,142,10,208
2460 DATA 173,132,196,201,1,240,4,140,11,208,96,141,133,196,173,126,196,240,247
2470 DATA 48,3,169,255,44,169,1,14,1,126,196,96
2480 :
2490 DATA 36227,173,21,208,41,64,2,08,1,96,173,12,208,24,109,127,196,170,173,13
2500 DATA 208,24,109,128,196,168,3,2,80,140,32,117,140,173,131,196,20,1,2,208,8
2510 DATA 205,132,196,208,3,76,226,144,173,131,196,201,1,208,20,141,133,196
2520 DATA 173,127,196,240,15,48,3,169,255,44,169,1,141,127,196,208,3,142,12,208
2530 DATA 173,132,196,201,1,240,4,140,13,208,96,141,133,196,173,128,196,240,247
2540 DATA 48,3,169,255,44,169,1,14,1,128,196,96
2550 :
2560 DATA 36332,173,21,208,41,128,208,1,96,173,14,208,24,109,129,196,170,173,15
2570 DATA 208,24,109,130,196,168,3,2,80,140,32,117,140,173,131,196,20,1,2,208,8
2580 DATA 205,132,196,208,3,76,226,144,173,131,196,201,1,208,20,141,133,196
2590 DATA 173,129,196,240,15,48,3,169,255,44,169,1,141,129,196,208,3,142,14,208
2600 DATA 173,132,196,201,1,240,4,140,15,208,96,141,133,196,173,130,196,240,247
2610 DATA 48,3,169,255,44,169,1,14,1,130,196,96
2620 :
2630 DATA 36437,173,133,196,208,1,96,174,113,196,202,240,7,142,34,20,8,142,113
2640 DATA 196,96,169,2,141,34,208,173,112,196,141,113,196,169,0,141,133,196,96
2650 :
2660 DATA 36473,173,17,208,41,128,141,135,196,173,18,208,141,136,196,162,2,173
2670 DATA 18,208,205,136,196,240,2,48,173,18,208,205,136,196,208,248,173,17,208
2680 DATA 41,128,205,135,196,208,2

30,202,208,227,173,30,208,141,137,196,96
2690 :
2700 DATA 36525,1,2,4,8,16,32,64,1,28
2710 :
2720 DATA 36533,174,134,196,189,17,3,142,73,255,41,240,45,21,208,141,137,196,138
2730 DATA 10,170,189,0,208,133,247,189,1,208,133,248,160,7,140,138,1,96,14,137
2740 DATA 196,176,6,136,192,3,208,243,96,152,10,168,185,0,208,133,24,9,185,1,208
2750 DATA 133,250,165,247,56,229,2,49,133,251,176,4,73,255,105,1,201,13,176,17
2760 DATA 165,248,56,229,250,133,2,52,176,4,73,255,105,1,201,13,144,6,152,74,168
2770 DATA 24,144,197,165,251,48,8,208,3,169,0,44,169,1,44,169,255,15,7,115,196
2780 DATA 73,255,24,105,1,153,115,196,165,252,48,8,208,3,169,0,44,16,9,1,44,169
2790 DATA 255,157,116,196,73,255,2,4,105,1,153,116,196,76,238,145
2800 :
2810 DATA 36684,162,0,189,46,196,4,1,15,221,81,196,176,14,162,4,169,4,8,157,46
2820 DATA 196,157,19,193,202,16,24,7,96,208,7,232,224,5,240,235,208,2,23,160,4,56
2830 DATA 185,46,196,249,81,196,20,1,48,176,3,105,10,24,153,46,196,15,3,19,193
2840 DATA 136,16,234,96
2850 :
2860 DATA 36745,162,0,189,51,196,4,1,15,221,81,196,176,14,162,4,169,4,8,157,51
2870 DATA 196,157,219,193,202,16,2,47,96,208,7,232,224,5,240,235,208,223,160,4
2880 DATA 56,185,51,196,249,81,196,201,48,176,3,105,10,24,153,51,196,153,219
2890 DATA 193,136,16,234,96
2900 :
2910 DATA 36806,173,21,208,41,4,20,8,51,173,3,196,208,1,96,173,1,196,208,5,173,2
2920 DATA 196,240,245,32,157,145,1,73,0,208,141,4,208,173,1,208,141,5,208,173,1
2930 DATA 196,141,139,196,173,2,19,6,141,140,196,173,21,208,9,4,141,2,1,208,173,4
2940 DATA 208,24,109,139,196,201,2,5,176,9,173,21,208,41,251,141,21,2,08,96,201
2950 DATA 247,176,243,141,4,208,17,3,5,208,24,109,140,196,201,60,144,229,201,222
2960 DATA 176,225,141,5,208,96
2970 :
2980 DATA 36910,173,21,208,41,8,20,8,51,173,6,196,208,1,96,173,4,196,208,5,173,5
2990 DATA 196,240,245,32,192,145,1,73,2,208,141,6,208,173,3,208,141,7,208,173,4
3000 DATA 196,141,141,196,173,5,19,6,141,142,196,173,21,208,9,8,141,2,1,208,173,6
3010 DATA 208,24,109,141,196,201,2,5,176,9,173,21,208,41,247,141,21,2,08,96,201
3020 DATA 247,176,243,141,6,208,17,3,7,208,24,109,142,196,201,60,144,229,201,222
3030 DATA 176,225,141,7,208,96
3040 :
3050 DATA 37014,173,41,208,73,1,14,1,41,208,141,42,208,96
3060 :
3070 DATA 37026,173,86,196,201,48,208,1,96,169,88,141,0,208,169,130,141,1,208
3080 DATA 169,145,141,248,195,173,21,208,9,1,141,21,208,96
3090 :
3100 DATA 37058,173,87,196,201,48,208,1,96,169,192,141,2,208,169,130,141,3,208
3110 DATA 169,145,141,249,195,173,21,208,9,2,141,21,208,96
3120 :
3130 DATA 37090,173,134,196,10,170,189,116,196,208,13,189,1,208,48,3,169,255,44
3140 DATA 169,1,157,116,196,189,1,208,24,125,116,196,157,1,208,240,2,0,238,117
3150 DATA 196,240,7,160,8,136,208,253,240,244,173,116,196,141,117,19

6,208,224
3160 DATA 234,234,234,174,134,196,173,21,208,93,173,142,141,21,208,1,89,115,196
3170 DATA 240,46,201,1,208,21,173,41,196,240,6,32,248,138,24,144,31,173,21,208
3180 DATA 41,240,208,243,76,196,13,8,173,41,196,240,6,32,6,139,24,144,10,173,21
3190 DATA 208,41,240,208,243,76,22,2,138,173,41,196,208,1,96,174,134,196,169,0
3200 DATA 157,115,196,173,21,208,2,9,173,142,141,21,208,138,10,170,16,9,150,157,0
3210 DATA 208,157,1,208,172,18,208,192,85,144,18,192,170,144,11,169,255,157,115
3220 DATA 196,169,1,157,116,196,96,169,1,44,169,255,157,115,196,208,242
3230 :
3240 DATA 37277,32,94,154,173,1,19,6,240,10,16,3,169,163,44,169,162,1,41,248,195
3250 DATA 173,2,196,208,1,96,16,3,169,163,44,169,162,141,249,195
3260 :
3270 DATA 37312,32,125,154,173,4,1,96,240,10,16,3,169,163,44,169,162,141,249,195
3280 DATA 173,5,196,208,1,96,16,3,169,163,44,169,162,141,249,195,96
3290 :
3300 DATA 37347,162,23,169,0,157,0,212,202,16,250,96
3310 :
3320 DATA 37358,169,0,141,4,212,16,9,12,141,0,212,141,1,212,169,6,141,2,212,141
3330 DATA 3,212,169,9,141,5,212,16,9,65,141,4,212,76,17,143
3340 :
3350 DATA 37392,169,0,141,143,196,173,0,208,133,247,173,1,208,133,24,8,173,21
3360 DATA 208,74,176,1,96,173,21,2,08,141,137,196,160,7,140,138,196,1,4,137,196
3370 DATA 176,6,136,192,3,208,243,96,152,10,168,185,0,208,133,249,18,5,1,208,133
3380 DATA 250,165,247,56,229,249,1,33,251,165,247,197,249,176,16,165,251,201,233
3390 DATA 176,3,169,0,44,169,1,133,253,24,144,8,165,251,201,12,144,2,43,176,238
3400 DATA 165,248,56,229,250,133,2,52,165,248,197,250,176,16,165,252,201,236,176
3410 DATA 3,169,0,44,169,1,133,254,24,144,8,165,252,201,12,144,243,1,76,238,165
3420 DATA 253,24,101,254,201,2,208,6,238,143,196,76,99,147,152,74,16,8,24,144
3430 DATA 142
3440 :
3450 DATA 37544,169,0,141,143,196,173,2,208,133,247,173,3,208,133,24,8,173,21
3460 DATA 208,41,2,240,21,173,21,2,08,141,137,196,160,7,140,138,196,1,4,137,196
3470 DATA 176,6,136,192,3,208,243,96,152,10,168,185,0,208,133,249,18,5,1,208,133
3480 DATA 250,165,247,56,229,249,1,33,251,165,247,197,249,176,16,165,251,201,233
3490 DATA 176,3,169,0,44,169,1,133,253,24,144,8,165,251,201,12,144,2,43,176,238
3500 DATA 165,248,56,229,250,133,2,52,165,248,197,250,176,16,165,252,201,236,176
3510 DATA 3,169,0,44,169,1,133,254,24,144,8,165,252,201,12,144,243,1,76,238,165
3520 DATA 253,24,101,254,201,2,208,8,169,2,141,143,196,76,99,147,152,74,168,24
3530 DATA 144,140
3540 :
3550 DATA 37698,169,83,141,8,208,1,41,12,208,169,203,141,10,208,141,1,4,208,169
3560 DATA 83,141,9,208,141,11,208,169,203,141,13,208,141,15,208,96
3570 :
3580 DATA 37731,24,234,234,173,143,196,201,2,240,108,160,255,169,167,141,248



AAAHLALA!
QUEL JEU
CRUEL!

A SUIVRE...

GH0STBUSTERS THOMSON T07, T07 70, M05

Laissez-vous tenter par une activité lucrative mais risquée : la chasse impitoyable aux esprits malins...

Yves KREICHER



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



SUITE DU N°122

```
3060 W=W-1:IF W<2 THEN W=2
3070 LOCATE W,X:PRINTFA$:LOCATE W,X+1:PR
INTFANS$:LOCATEW,X+2:PRINT FANT$
3100 RETURN
3200 LOCATEW-1,X:COLOR7,0:PRINT " :LOCAT
EW-1,X+1:PRINT " :LOCATEW-1,X+2:PRINT "
```

```
4110 IF POINT((W*8)+17,(X*8)+26)>1 THE
N4500
4120 FOR I=5 TO 20:LOCATEJET,I:PRINT " :NE
XTI:PLAY"L4T5S1#SILA#LASO#SOF#FA#H#MIRE
#REDO#DO"
4130 IF W<JET THEN 4200
4140 FOR MO=W TO JET-2 STEP-1:LOCATEMO,
5:COLOR7,0:PRINTFA$: " :LOCATEMO,6:PRINT
FANS$: " :LOCATEMO,7:PRINTFANT$: "
4150 FOR I=0 TO 10:NEXTI:NEXTMO
4160 FOR MOR=5 TO 16:LOCATEMO-1,MOR-1:PR
INT " :LOCATEMOR,MOR:PRINTFA$:LOCATE
MO,MOR+1:PRINTFANS$:LOCATEMO,MOR+2:PRINTF
ANT$:NEXT MOR
4170 RETO=1:LOCATEGHOS,19:PRINT " :LOCA
TEGHOS,20:PRINT " :LOCATE GHOS,21:PRIN
T "
4180 LOCATEGHOS,21:COLOR5:PRINTGR$(30):L
OCATEGHOS+1,21:COLOR1:PRINTGR$(31):LOCAT
EGHOS+2,21:COLOR4:PRINTGR$(32)
4190 FOR MOR=16 TO 5 STEP-1:LOCATEMO,MOR
:COLOR7,0:PRINTFA$:LOCATEMO,MOR+1:PRINTF
ANS$:LOCATEMO,MOR+2:PRINTFANT$:LOCATEMO,M
OR+3:PRINT " :NEXTMOR
4195 VIE=VIE-1:GOTO 1900
4200 FOR MO=W TO JET:LOCATEMO,5:COLOR7,0
:PRINT " :FA$:LOCATEMO,6:PRINT " :FANS:L
OCATEMO,7:PRINT " :FANT$:NEXT:GOTO4160
4500 LOCATEW,X:PRINT " :LOCATEW,X+1:PR
INT " :LOCATEW,X+2:PRINT "
4510 FOR MOR=5 TO 20 :COLOR2,0:LOCATEJET
```

```
,MOR-1:PRINT " :LOCATEJET,MOR:COLOR7,2:P
RINTGR$(29)
4520 FOR I=20 TO 20:NEXTI:NEXTMOR
4530 FRAN=FRAN+500:COLOR7,4:LOCATE29,1:P
RINTFRAN
4540 RETO=1:GOTO 1800
5000 REM*****
5010 REM# FIN DU JEU
5020 REM*****
5030 CONSOLE0,24:CLS
5040 SCREEN,0,0
5050 LOCATE0,2:COLOR3:PRINT"Les esprits
ont gagne.Tous les hommes de l'equipe
ont ete engules."
5055 PRINT"Vous avez quand meme gagne la
somme de";FRAN:"Frs."
5060 ATTRB1,1:LOCATE13,15:COLOR7:PRINTFA
$:LOCATE13,17:PRINTFANS$:LOCATE13,19:PRIN
TFANT$
5070 ATTRB0,0:LOCATE10,14:COLOR1:PRINT"H
0H0":LOCATE20,17:PRINT"HAHA"
5080 LOCATE0,6:PRINT"VOULEZ-VOUS UNE REV
ANCHE (O/N)":INPUT":REPO$
5090 IF REPO$="O" THEN GOTO 330
5100 CLS:END
6000 REM *****
6010 REM # REGLES
6020 REM *****
6030 CONSOLE7,24:CLS
6040 LOCATE0,7:PRINT"Le jeu est compose
de 2 parties:"
```

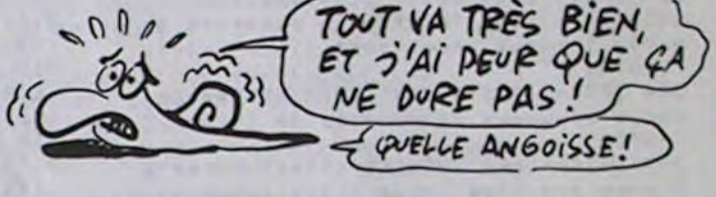
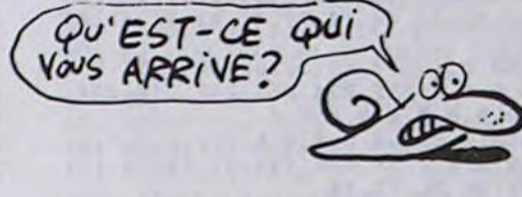
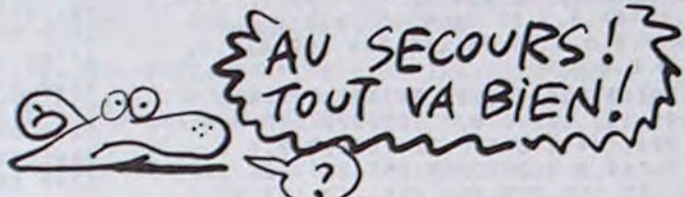
```
6050 COLOR1:PRINT"LE PARCOURS":PRINT"Qu
e doit faire l'equipe de GH
0SBUSTER pour arriver aux maisons ha
rtees et pendant lequel on doit at
traper des gloutons ":COLOR2:PRINTGR$(6
):COLOR1:PRINT"qui ne rapportent rien m
ais peuvent
6055 PRINT "faire perdre une vie"
6060 PRINT"La voiture est dirigee par le
s fleches (- et -)"
6070 LOCATE20,20:INPUT"APPUYER SUR ENTRE
E",A$
6080 CLS
6090 LOCATE0,7:COLOR3:PRINT"LA DEUXIEME
PARTIE
6095 PRINT"Pour diriger le chasseur de f
antomes : "
6110 COLOR1:PRINT"Les deux fleches pour
le diriger."
6120 COLOR 2:PRINT"Et la barre d'espace
pour : "
6130 COLOR4:PRINT"- Arrêter le chasseur
de fantomes"
6140 COLOR5:PRINT"- Poser le piege a fan
tomes"
6150 COLOR6:PRINT"- Et pour tirer."
6160 PRINT CHR$(20):LOCATE20,15:INPUT"AP
PUYER SUR ENTREE",A$
6170 LOCATE0,20: RETURN
```

Le justicier

AMSTRAD

Suite de la page 7

```
1560 MOVE 32,J:DRAW 608,J
1570 NEXT
1580 FOR I=32 TO 608 STEP 48
1590 MOVE I,344:DRAW I,184
1600 NEXT
1610 MOVE 22,344:DRAW 32,344
1620 MOVE 22,184:DRAW 32,184
1630 FOR I=22 TO 28 STEP 2
1640 MOVE I,344:DRAW I,184
1650 NEXT
1660 N=1
1670 FOR I=3 TO 36 STEP 3
1680 LOCATE I,3:PRINT N
1690 N=N+1
1700 NEXT
1710 INK 2,9
1720 PEN 2
1730 Y2$=STR$(Y1)+STR$(Y)
1740 Y2=VAL(Y2$)
1750 IF Y1<7 THEN RESTORE 2570:GOT
O 1810
1760 IF Y1<9 THEN RESTORE 2890:GOT
O 1810
1770 IF Y1<11 THEN RESTORE 3210:GO
TO 1810
1780 IF Y1<13 THEN RESTORE 3530:GO
TO 1810
1790 IF Y1<15 THEN RESTORE 3850:GO
TO 1810
1800 RESTORE 4170
1810 A=0
1820 WHILE A<>Y2
1830 READ A
1840 WEND
1850 READ L
1860 FOR I=1 TO L
1870 READ C$,C
1880 G$=LEFT$(C$,1)
1890 R$=MID$(C$,2,2)
1900 LOCATE VAL(R$),C
1910 ON VAL(G$) GOTO 1920,1930,194
0,1950,1960
1920 PRINT CHR$(244):GOTO 1970
1930 PRINT CHR$(245):GOTO 1970
1940 PRINT CHR$(246):GOTO 1970
1950 PRINT CHR$(247):GOTO 1970
1960 PRINT CHR$(230)
1970 NEXT
1980 LOCATE 1,18
1990 PRINT"(S) pour entendre l'acc
ord"
2000 PRINT"(M) pour retourner au M
ENU"
2010 PRINT"(SPACE) pour un autre a
ccord"
2020 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2020
2030 IF A$=" " THEN 1290
2040 IF A$="M" OR A$="m" THEN 220
2050 IF A$="S" OR A$="s" THEN GOSU
B 2070
2060 GOTO 2020
2070 IF Y1<7 THEN RESTORE 4490:GOT
O 2130
2080 IF Y1<9 THEN RESTORE 4810:GOT
O 2130
2090 IF Y1<11 THEN RESTORE 5130:GO
TO 2130
2100 IF Y1<13 THEN RESTORE 5450:GO
TO 2130
2110 IF Y1<15 THEN RESTORE 5770:GO
TO 2130
2120 RESTORE 6090
2130 A=0:WHILE A<>Y2:READ A:WEND
2140 READ S1
2150 SOUND 1,S1,0,0,1,1
2160 READ S2
```



```
2170 FOR T=1 TO 100:NEXT
2180 SOUND 2,S2,0,0,1,1
2190 READ S3
2200 FOR T=1 TO 100:NEXT
2210 SOUND 4,S3,0,0,1,1
2220 READ S4
2230 FOR T=1 TO 100:NEXT
2240 SOUND 129,S4,0,0,1,1
2250 READ S5
2260 FOR T=1 TO 100:NEXT
2270 SOUND 130,S5,0,0,1,1
2280 READ S6
2290 FOR T=1 TO 100:NEXT
2300 SOUND 132,S6,0,0,1,1
2310 RETURN
2320 X=1:Y=5
2330 PEN 2
2340 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(243)
2350 LOCATE 1,22:PRINT"CAJ-->flech
e vers le haut"
2360 PRINT"CZJ-->fleche vers le ba
s
2370 PRINT"ESPACEJ-->pour continue
r"
2380 T$=INKEY$:IF T$="" THEN 2380
2390 IF T$="A" OR T$="a" THEN LOCA
TE X,Y:PRINT " :Y=Y-1:IF Y<5 THEN
Y=20:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(243) EL
SE LOCATE X,Y:PRINT CHR$(243)
2400 IF T$="Z" OR T$="z" THEN LOCA
TE X,Y:PRINT " :Y=Y+1:IF Y>20 THEN
Y=5:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(243) EL
SE LOCATE X,Y:PRINT CHR$(243)
2410 IF T$="" THEN RETURN
2420 GOTO 2380
2430 '
2440 CLS
2450 PEN 3
2460 PRINT"ACCORDS EN ";A$(Y);": "
2470 PEN 1
2480 PRINT:PRINT:PRINT:Y1=Y
2490 RESTORE 2560
2500 FOR I=1 TO 16
2510 READ A$
2520 PRINT TAB(3) A$(Y); " ";A$
2530 NEXT
2540 RETURN
2550 DATA DO,DO#,RE,RE#,MI,FA,FA#,
SOL,SOL#,LA,LA#,SI
2560 DATA Majeur,Maj.6,Maj.7,mineu
r,min.6,min.7 min.,min.7 Maj.,7,7
dim.,5 aug.,7 avec 5 aug.,9 Maj.,9
min.,11,13 avec 9 Maj.,13 avec 9
min.
2570 DATA 55,8,111,6,111,8,111,10,
111,12,111,14,217,8,317,10,417,12
2580 DATA 56,4,15,12,28,8,38,10,41
1,14
2590 DATA 57,4,111,6,214,10,317,8,
417,12
2600 DATA 58,4,15,8,25,12,411,14,5
1,10
2610 DATA 59,6,15,12,15,10,15,8,28
,10,311,6,411,14
2620 DATA 510,7,111,14,111,12,111,
10,111,8,111,6,214,12,317,8
2630 DATA 511,4,15,8,311,6,51,12,5
1,10
2640 DATA 512,7,111,14,111,12,111,
10,111,8,111,6,317,8,417,12
2650 DATA 513,6,18,14,18,12,18,10,
211,6,314,8,414,12
2660 DATA 514,4,15,12,15,10,28,8,3
11,6
2670 DATA 515,4,15,12,28,8,311,10,
414,14
2680 DATA 516,5,18,8,211,6,411,14,
411,12,411,10
2690 DATA 517,6,18,12,18,10,18,8,2
11,6,311,10,411,14
2700 DATA 518,5,111,14,111,12,111,
```

```
10,111,8,111,6
2710 DATA 519,5,18,8,211,6,311,12,
311,10,417,14
2720 DATA 520,6,18,12,18,10,18,8,2
11,6,311,10,417,14
2730 DATA 65,6,15,14,15,12,15,10,2
8,12,311,8,414,6
2740 DATA 66,4,18,12,211,8,311,10,
414,14
2750 DATA 67,5,15,14,15,12,15,10,3
11,8,414,6
2760 DATA 68,4,15,10,28,8,38,12,51
,14
2770 DATA 69,6,18,12,18,10,18,8,21
1,10,314,6,414,14
2780 DATA 610,7,114,14,114,12,114,
10,114,8,114,6,217,12,320,8
2790 DATA 611,4,15,12,15,10,28,8,3
14,6
2800 DATA 612,4,18,12,211,8,314,6,
414,10
2810 DATA 613,6,111,14,111,12,111,
10,214,6,317,8,417,12
2820 DATA 614,4,18,12,18,10,211,8,
314,6
2830 DATA 615,4,18,12,211,8,314,10
,417,14
2840 DATA 616,5,111,8,214,6,414,14
,414,12,414,10
2850 DATA 617,6,111,12,111,10,111,
8,214,6,314,10,414,14
2860 DATA 618,5,114,14,114,12,114,
10,114,8,114,6
2870 DATA 619,5,111,8,214,6,314,12
,314,10,420,14
2880 DATA 620,6,111,12,111,10,111,
8,214,6,314,10,420,14
2890 DATA 75,6,18,14,18,12,18,10,2
11,12,314,8,417,6
2900 DATA 76,4,18,10,28,14,51,12,5
1,8
2910 DATA 77,4,18,14,18,12,18,10,5
1,8
2920 DATA 78,4,15,14,28,10,311,8,4
11,12
2930 DATA 79,4,15,14,28,10,51,8,51
,12
2940 DATA 710,4,15,14,15,12,28,10,
51,8
2950 DATA 711,4,15,14,28,10,38,12,
51,8
2960 DATA 712,4,111,12,214,8,317,6
,417,10
2970 DATA 713,4,15,10,25,14,51,8,5
1,12
2980 DATA 714,4,18,14,211,10,311,1
2,414,8
2990 DATA 715,4,15,12,28,14,311,10
,51,8
3000 DATA 716,4,15,12,28,10,51,8,5
1,14
3010 DATA 717,6,114,12,114,10,114,
8,217,6,317,10,417,14
3020 DATA 718,6,15,12,28,14,51,4,5
1,6,51,8,51,10
3030 DATA 719,6,15,12,28,14,414,10
,51,4,51,6,51,8
3040 DATA 720,6,114,12,114,10,114,
8,217,6,317,10,423,14
3050 DATA 85,6,111,14,111,12,111,1
0,214,12,317,8,420,6
3060 DATA 86,5,15,12,15,10,15,8,31
1,10,411,14
3070 DATA 87,4,15,8,211,10,311,12,
411,14
3080 DATA 88,4,18,14,211,10,314,8,
414,12
3090 DATA 89,5,15,12,15,10,15,8,28
,14,311,10
3100 DATA 810,4,15,8,28,12,38,14,4
11,10
```

```
3110 DATA 811,4,15,8,28,14,311,10,
411,12
3120 DATA 812,4,15,8,28,12,311,10,
411,14
3130 DATA 813,4,15,8,25,12,38,10,4
8,14
3140 DATA 814,4,15,8,411,14,51,10,
51,12
3150 DATA 815,4,15,8,28,6,38,12,51
,10
3160 DATA 816,4,15,8,25,14,38,12,5
1,10
3170 DATA 817,4,15,8,38,12,51,10,5
1,14
3180 DATA 818,6,15,10,15,8,15,6,15
,4,28,12,311,14
3190 DATA 819,4,114,6,214,12,317,8
,417,10
3200 DATA 820,5,15,8,28,12,311,6,4
11,10,51,14
3210 DATA 95,7,114,14,114,12,114,1
0,217,12,320,8,423,6,51,4
3220 DATA 96,6,15,10,28,6,38,8,48,
12,51,4,51,14
3230 DATA 97,5,15,8,25,10,38,6,51,
4,51,12
3240 DATA 98,5,111,14,214,10,317,8
,417,12,51,4
3250 DATA 99,6,28,6,38,8,48,12,51,
4,51,10,51,14
3260 DATA 910,5,18,6,28,8,411,12,5
1,4,51,10
3270 DATA 911,4,18,8,211,14,314,10
,414,12
3280 DATA 912,6,18,8,18,6,211,12,3
14,10,414,14,51,4
3290 DATA 913,4,18,8,28,12,311,10,
411,14
3300 DATA 914,4,15,10,25,12,38,8,5
1,14
3310 DATA 915,5,15,10,25,12,51,4,5
1,8,51,14
3320 DATA 916,6,15,10,28,6,38,14,5
1,4,51,8,51,12
3330 DATA 917,6,15,10,25,14,38,6,5
1,4,51,8,51,12
3340 DATA 918,6,18,10,18,8,18,6,18
,4,211,12,314,14
3350 DATA 919,6,15,10,28,6,38,12,5
1,4,51,8,51,14
3360 DATA 920,5,15,10,28,6,38,12,4
11,8,51,4
3370 DATA 105,9,15,14,15,12,15,10,
15,8,15,6,15,4,28,10,311,6,411,8
3380 DATA 106,4,111,8,211,12,317,1
0,417,14
3390 DATA 107,4,15,12,28,10,311,8,
51,14
3400 DATA 108,8,15,14,15,12,15,10,
15,8,15,6,15,4,311,6,411,8
3410 DATA 109,4,15,14,15,12,15,10,
51,8
3420 DATA 1010,7,15,14,15,12,15,10
,15,8,15,6,15,4,311,6
3430 DATA 1011,4,111,8,214,14,317,
10,417,12
3440 DATA 1012,8,15,14,15,12,15,10
,15,8,15,6,15,4,28,10,311,6
3450 DATA 1013,4,15,10,25,14,51,8,
51,12
3460 DATA 1014,4,15,14,28,10,38,12
,411,8
3470 DATA 1015,8,15,14,15,12,15,10
,15,8,15,6,15,4,28,10,38,12
3480 DATA 1016,8,15,12,15,10,15,8,
15,6,15,4,28,10,311,6,411,14
3490 DATA 1017,5,18,14,18,12,18,10
,211,8,414,12
```

Suite page 27

INTÉRIEURS

Vous reprenez péniblement vos esprits dans une chambre inconnue et essayez, en vain, de rassembler vos pensées. L'évidence est cruelle : vous voilà amnésique ! L'examen des lieux ne fait qu'accentuer votre malaise; ce décor vous serait-il familier ?..

Eric VON ASCHEBERG



MSX



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

SUITE DU N° 122

```
276 GOTO293
277 IFC#="PIG6"ORC#="OIS6"THENIFT(22)
=0THENIFT(11)=0THENP#="Le pigeon se c
ogne contre la fenêtre et se tue."T(2
2)=2:IFDA=1THENPUTSPRITE18,(175,152),
13:PUTSPRITE19,(191,152),13:GOTO1:ELS
E1ELSE314:ELSE7
278 IFC#="0"THEN295
279 GOTO293
280 IFC#="0"THEN295
281 IFC#="MES7"THENIFT(3)=1THEN298ELS
E297
282 IFC#="OUU7"ORC#="LIV6"ORC#="LIU5"
THENP#="Cette lecture ne vous apprend
rien de neuf."GOTO1
283 IFC#="BD2"THENP#="Kador vous fait
beaucoup rire."GOTO1
284 IFC#="BL09"ORC#="BL04"THEN138
285 IFC#="DED8"THENP#="En espérant qu
e vos travaux aboutiront, signé Lwoff."
GOTO1
286 IFC#="JOU8"ORC#="JOU7"THENP#="On
parle beaucoup du congrès de Boston."
GOTO1
287 IFC#="CAR6"THENIFT(17)=1THENP#="E
n première page, vous lisez Johan :
717-84-21" :GOTO1:ELSE297
288 IFC#="LE16"THEN293
289 IFM#="HIT"ORM#="MALLETE"THENIFT(
8)=1THEN36:ELSE297
290 IFM#="POUBELLE"ORM#="CORBEILLE"OR
M#="NATACHA"THENIFT(7)=1THEN300ELSE29
7
291 IFM#="CANAPE"ORM#="MENACES"THENIFT
(9)=1THEN302ELSE297
292 GOTO296
293 IFC#="1"THEN295ELSEP#="Je ne
sais pas "+V1#+" un(e) "+C1#+"." :GOT
01
294 P#="Il n'y a rien de particulier."
:GOTO1
295 P#="Soyez plus précis." :GOTO1
296 P#="De quel(le) "+C1#+" parlez-vo
us ?" :GOTO1
297 P#="Il faudrait peut-être l'avoir
!" :GOTO1
298 P#="Vous lisez : Ca fait une sema
ine que j'essaie de te joindre. (S)
":GOSUB1:P#="Il faut absolument que t
u m'envoies (par la voie habituelle) av
ant mon..." :GOSUB1:P#="...départ pou
r Boston le code d'accès à tes travail
s. Signé JOHAN" :GOTO1
299 IFM#="4"THENRETURNELSEPUTSPRITE6,(2
3,186),7:PUTSPRITE4,(25,114),1:PUTSPR
ITE3,(25,114),0:PUTSPRITE5,(23,119),1
2:RETURN
300 P#="Vous trouverez le texte de la
lettre quelque part dans HHHHebdo."
:GOTO1
301 P#="Vous lisez : Voici, comme pro
mis, votre code spécial. (S) :GOSUB1:P
#="Nous insistons à croire que vous
avez un code trop facile à décrypter."
:GOTO1
302 P#="Vous lisez : Votre découverte
nous in-teresse. (S) :GOSUB1:P#="Vo
us feriez mieux d'accepter nos proposi
tions. (S) :GOSUB1:P#="Nous savons
être très persuasifs, croyez-nous. Si
gné Bayller" :GOTO1
303 IFT(16)=1ANDT(15)=1ANDT(20)=1THEN
294ELSEP#="Il y a"
304 IFT(16)=0THENP#="une feuille"
305 IFT(15)=0THENP#="une bague"
306 IFT(20)=0THENP#="un crayon"
```

```
307 GOTO1
308 IFT(5)=1THEN294ELSEP#="Il y a un
bloc-notes." :GOTO1
309 T(1)=1:IFDA=4THENGOSUB75:GOTO6ELS
E6
310 T(2)=1:IFDA=4THENGOSUB75:GOTO6ELS
E6
311 T(1)=0:IFDA=4THENGOSUB75:GOTO6ELS
E6
312 T(2)=0:IFDA=4THENGOSUB75:GOTO6ELS
E6
313 P#="Ici Johan, tu ne m'as pas don
né le code avant qu'on se quitte hier.
(S) :GOSUB1:P#="Téléphone le moi. En
cas d'absence, laisse le sur mon
répondeur." :GOTO1
314 IFT(19)=1ANDT(23)=1ANDT(25)=1THEN
P#="Bravo ! Vous avez gagné. Jetez to
ut de même un coup d'oeil à la soluti
on." :GOSUB1:PRINTUSR(0)
315 T(22)=1:PUTSPRITE18,(0,0),0:PUTSP
RITE19,(0,0),0:P#="L'oiseau s'envole."
:GOTO1
316 DATA0,E1,92,92,E3,92,92,92,0,9F,4
4,44,C4,44,44,44,10,79,41,41,71,41,40
,79
317 DATA0,1,3,7,15,31,63,127,255,0,0
,0,0,0,0,0,255,254,252,248,240,224,
192,128,0,0,0,0,0,0,0
318 DATA14,0,0,0,0,0,0,1,2,2,4,4,9,9,
9,18,18,1,1,7,26,106,146,37,73,74,146
,146,36,36,36,77,74
319 DATA15,18,36,36,36,36,36,36,36,36
,36,36,36,63,63,63,0,74,146,146,146,1
46,146,146,146,146,146,146,255,25
5,255,0
320 DATA16,192,64,240,172,171,164,210
,201,169,164,164,146,146,146,201,169,
0,0,0,0,0,128,64,32,32,144,144,72,72,
72,36,36
321 DATA17,169,164,164,164,164,164,16
4,164,164,164,164,164,255,255,0,3
6,146,146,146,146,146,146,146,146,146
,146,146,254,254,254,0
322 DATA18,14,23,63,255,63,31,3,1,0,0
,0,0,0,0,0,0,128,248,255,255,255,255,
255,255,127,63,0,0,0,0,0
323 DATA19,0,0,0,0,0,0,192,240,240,254
,255,255,31,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,192,192,0,0,0,0
324 DATA20,0,63,63,48,48,48,48,48,0,0
,0,0,0,0,0,0,240,240,48,48,48,48,48,0
,0,0,0,0,0,0,0
325 DATA21,0,0,0,0,255,255,192,192,24
0,240,207,207,195,195,195,195,0,0,0,0
,255,255,0,0,0,0,255,255,255,255,255,
255
326 DATA22,195,195,195,195,195,195,19
5,195,195,195,195,243,243,15,15,2
55,255,255,255,255,255,255,255,255,25
5,255,255,255,255,255,255
327 DATA24,0,0,0,0,0,0,0,1,2,4,8,16
,32,64,64,0,0,0,0,0,15,24,128,184,60,
60,124,62,30,14,6
328 DATA25,64,64,64,64,64,64,68,68,68
,68,68,68,68,68,68,68,14,14,30,30,62,
62,30,30,14,14,6,6,2,3,1,1
329 DATA26,68,68,68,68,68,68,68,68,124
,4,2,2,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,193,63,0
330 DATA27,0,0,0,0,0,224,48,60,59,120
,120,124,248,240,224,192,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,128,64,32,16,8,4,4
331 DATA28,224,224,240,240,248,248,248
,248,248,224,224,192,192,128,128,0,0,4
,4,4,4,68,68,68,68,68,68,68,68,68,68,
68
332 DATA29,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
,6,248,0,68,68,68,68,68,68,68,124,64,
64,128,128,0,0,0,0
333 DATA30,0,0,0,0,0,0,3,62,64,128,96
,126,85,42,53,42,0,0,0,0,0,192,124,
```

```
6,1,6,126,210,172,84,172
334 DATA9,21,26,21,26,21,26,21,31,31,
0,0,0,0,0,0,0,88,168,88,168,88,168,88
,248,248,0,0,0,0,0,0
335 DATA12,0,0,0,0,0,0,0,248,216,248,21
6,216,248,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0
336 DATA10,0,0,0,0,0,0,0,31,127,255
,128,128,128,128,255,0,0,0,0,0,0,0,0,
255,255,248,8,0,0,0,255
337 DATA11,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,127,
127,127,127,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,7,2
47,87,87,247,0
338 DATA8,0,0,0,0,0,207,207,0,0,0,255
,255,255,255,255,0,0,0,0,0,240,240,
60,60,3,3,255,255,255,255,255,255,255
339 DATA7,255,255,255,255,255,255,255
,255,255,255,255,255,255,255,255,255,
255,255,255,255,255,255,255,255,255,2
55,255,255,255,255,255,255,255,255,2
55,255,255,255,255,255,255,255,255,25
5,255,255,255,255,255,255,255,255,255,2
55,255,255,255,255,255,255,255,255,25
5,255,255,255,255,255,255,255,255,255,2
55,255,255,255,255,255,255,255,255,25
5,255,255,255,255,255,255,255,255,255,2
55,255,255,255,255,255,255,255,255,25
5,254,252,224,0,0
342 DATA3,0,0,0,0,16,56,125,111,126,1
08,109,111,126,0,0,0,128,128,128,0,0,
112,208,144,176,240,224,128,0,0,0,0,0
343 DATA5,0,3,255,255,255,255,255,255
,255,255,255,255,255,255,252,112,31,2
55,255,255,255,255,255,255,255,255,25
5,254,252,224,0,0
```

```
1898 DATA "wput!afodifs!tus!mb!rvtu!j
po/",33
1100 DATA "Nbmifusfutfnfou-!!wupst!
!dnabhof!-",24
1110 DATA "upncsf!!fodfjouf-!!(fogu!
u!wpj!!ef",144
1120 DATA "wput!dbs!!fam!!sfgut!!ef!
dsejst!rvf",61
1130 DATA "wput!usbwuy!qvjtffou!tbwuf
s!m!fobou/",113
1140 DATA "E!qaut-!!wput!wfo!C!ef!s
fgutfs!!vof",85
1150 DATA "aspatjujpo!!njspeabov!w
fobou!ef!mb",56
1160 DATA "gjsnf!aibsnbd!vujrvf!!Cbza
mfs!dpodfs.",11
1170 DATA "obou!m!bdbu!ev!oswful!ef
!wupst!!ea.",146
1180 DATA "dpwfsuf!!Tfobou!rvf!w!t!
s!tvmubut!ef",194
1190 DATA "wput!usbwuy!tpou!usit!dpow
p!aut-!////",91
1200 DATA "wput!efnboef!!vo!dpeft!td
seu!bu!NJU",174
1210 DATA "apv!mft!aspuhfs!!Rubou!
a!mb!gjsnf",5
1220 DATA "Cbzams!-!basit!!wupst!!qvu
t!fust!gpjt",233
1230 DATA "fttuz!!wupst!sfgut!!ef!w!f
oes!!wupst",147
1240 DATA "oswfu-!fam!wput!nfobdf!t
bot!qmb!ef",52
1250 DATA "tuddit!Osseu!a!wpu-!fam
!!wput!fo.",224
1260 DATA "miw!-!gpvjmf!wupst!baqbsu
fnfou!)tbot",133
1270 DATA "s!tvmubu-!c!fo!foufoeu!fu
!ub!kutrv!a",119
1280 DATA "wput!esphvts!!Nbjt!wput!of
!absnf!qbt",29
1290 DATA "dbs!vo!capdbhf!tvoctjuf!!
!Fo!efsojfs",80
1300 DATA "sfdeust-!!Cbzams!!wupst!!
qmbd!ebot",82
1310 DATA "wupst!!fowjspoofnfou!gbnj
m!fs!fu!wput",59
1320 DATA "ufoe!!vo!ajhf!!fo!le!e!wup
obou!!wupst",47
1330 DATA "u!m!a!epof/",74
1340 DATA "B!ve!e!cvu-!!bno!st!rvf!wpu
t!sfdeust!C",64
1350 DATA "afu!a!qvu!mb!n!ne!jsf!!dbs!
mf!tpvwf!ojs",109
1360 DATA "ef!Obubdb!ftu!qaut!gpsu!
!rvf!wpu!ft",75
1370 DATA "mft!esphvft!!fi-!d!ftu!eb!
m!bnvps!/",230
1380 DATA "Basit!df!!efsojfs!ad!fd!C
bzams!!",43
1390 DATA "opodf!fu!wput!mbjttf!fo!q
b!y/",99
1400 DATA "Fo!fgfu-!wput!of!sfas!tfo
u!qaut!vo",226
1410 DATA "ebhfs!ebot!mb!nftvs!w!w
pvt!of!wput",196
1420 DATA "sbqafnf!ef!sjfo!mft!dpeof
sobou/",67
1430 DATA "Obubdb!-!sbttvs!af!qbs!mf
t!aspat!ef",182
1440 DATA "Kpibo-!wupst!!d!m!b!c!ps!b
uf!us!mf!qaut",66
1450 DATA "aspidf-!bv!d!pohs!t!td!jfo
ujjrvf!ef",149
1460 DATA "Cptupo-!sfw!fou!wput!efuf
of!C!sbq!ef.",36
1470 DATA "nfou!sjdif-!d!m!ios!f!fu!if
svfy!!Po",77
1480 DATA "apvssbu!baqf!m!d!fd!vo!l
B00Z!FOE!!",102
1490 DATA "!",32,"!",32,"!",32,"!",32
,"!",32,"!",32,"!",32,"!",32,"!",32,"!",32
,"!",32,"!",32,"!",32
```

LISTING 2

```
100 SCREEN 0:WIDTH 37:COLOR 2,1,1:KEY
OFF:DEFINT H-K,C,D,X:DEFSTR L:RESTORE
1000:D=1
110 CLS:LOCATE 7,0:PRINT"SOLUTION : "
+CHR$(34)+"INTERIEURS+CHR$(34)
120 LOCATE 6,23:PRINT "- enfoncez une
touche -":
140 LET X=X+1
150 FOR I=2 TO 21
155 H=0:LOCATE 0,I
160 READ L:READ C
170 FOR J=1 TO LEN(L)
175 K=ASC(MID$(L,J,1))-1
180 PRINT CHR$(K);
185 H=H XOR K
190 NEXT J
192 LET D=D+1
195 IF H<C THEN 300
197 NEXT I
200 IF INKEY#="" THEN 200 ELSE IF X<3
THEN 110
210 LOCATE 15,16:PRINT "-- FIN --"
220 LOCATE 0,23:PRINT TAB(35);
230 GOTO 230
300 CLS:LOCATE 5,7:PRINT"ERREUR A LIG
NE"+STR$(980+D*10)+"":STOP
1000 DATA "wput!euf!-!ef!m!c!w!t!n!enf!
ef!w!t!d!m.",85
1010 DATA "m!h!v!t!-!vo!k!v!o!f!h!a!o!u!j!d!j
fo!c!s!j!m!b!o!u",147
1020 DATA "fu!b!n!o!j!u!j!v!v!!!F!t!u!j!n!a!!!ef!
u!v!t!-!w!w!t",166
1030 DATA "w!w!f!C!b!w!f!D!b!u!b!d!b!r!v!f!w!p
v!t!b!w!f!C!b!j!n!a",166
1040 DATA "e!t!!!w!w!f!!!q!s!f!n!j!s!f!!!s!f!o!d
p!o!u!f!N!b!j",89
1050 DATA "v!o!f!j!o!d!p!n!q!b!u!j!o!j!m!j!u!a!h!a!o!u!j
r!v!f!m!j!n!j!u",137
1060 DATA "m!f!t!d!i!b!o!d!f!t!!!ef!t!v!s!w!j!!!e!
v!o!a!w!f!o!u!f!m",139
1070 DATA "f!o!g!b!o!u!!!w!w!t!!!w!b!f!C!o!b!u!v!s!f
m!f!n!f!o!a!u!a",21
1080 DATA "b!n!n!f!o!a!-!ef!!!q!b!w!w!f!!!g!p
s!n!b!u!j!p!o!-!a",62
```



TI 99/4A B.E.

```
Suite de la page 8
980 IF Y<B THEN 910 ELSE CALL GCHAR(Y/B+
2,X/B+1,V1):CALL GCHAR(Y/B,X/B+1,V2):
IF V1=107 AND V2=125 THEN GOSUB 1040 EL
SE IF FR=1 THEN 910
990 Y=Y-4 :CALL LOCATE(1,Y,X):CALL
GCHAR(Y/B+1,X/B+1,L1):GOSUB 1120 :CA
LL GCHAR(Y/B,X/B+1,L2):IF L1=128 OR L2
=128 THEN 1000 ELSE Y=Y+4 :CALL LOCATE
(1,Y,X):GOTO 910
1000 FOR E=3 TO 7 :CALL COLOR(E,5):
NEXT E :IF L1=128 THEN PP=1 ELSE PP=0
1010 CALL HCHAR(Y/B+PP,X/B+1,32):CALL
HCHAR(Y/B+PP-1,X/B+1,105)
1020 FOR E=1 TO 30 STEP 5 :CALL SOUND(
-100,1500,E):NEXT E :Y=Y+4 :CALL L
OCATE(1,Y,X):SC=SC+100 :GOSUB 1030
:PI=PI+1 :FR=0
1021 FOR E=3 TO 7 :CALL COLOR(E,C):
NEXT E :GOSUB 1120 :GOTO 910
1030 SC#STR$(SC):SC#MAX(SC,SCM):SC
M#STR$(SCM):DISPLAY AT(1,7)SIZE(6):RPT
$(0,6-LEN(SC#))&SC# :DISPLAY AT(1,2
3)SIZE(6):RPT$(0,6-LEN(SCM#))&SCM# :
RETURN
1040 IF FR=1 OR PI=7 THEN 1050 ELSE RETU
RN
1050 FOR G=3 TO 7 :CALL COLOR(G,5):
NEXT G :CALL SOUND(-10,-1,0):CALL PA
```

```
TTERN(1,140):FOR D=X TO X-24 STEP -4
:CALL LOCATE(1,Y,D):CALL SOUND(-1,-
3,0):NEXT D
1060 CALL SPRITE(13,100,CS,161,236):X
=X-24 :CALL PATTERN(1,136):P2=P2+1
:IF P1<7 THEN 1100 ELSE BON=1100+P2-T
I :IF BON<0 THEN BON=0 :GOTO 1080
1070 SC=SC+BON :BON#STR$(BON):DISPL
AY AT(2,1)SIZE(12):"BONUS "&RPT$(0,6-L
EN(BON#))&BON# :GOSUB 1030
1080 RESTORE 840 :FOR T=1 TO 7 :READ
DI,N1 :CALL SOUND(DI,N1,0,N1+1,0):N
EXT T :TI,FR,P1,P2=0 :TABL=TABL+1 :
TA=TA+1
1090 IF TA=6 THEN TA=1 :VIE=VIE+1 :L
E=4 :GOTO 490 ELSE 490
1100 CALL SPRITE(127,128,CF,Y-4,X+4,-6,6
):FOR E=1 TO 88 :NEXT E :CALL MOTI
ON(127,8,2):FOR E=1 TO 88 :NEXT E
1110 CALL DELSPRITE(127,13):FOR E=1 T
O 30 STEP 6 :CALL SOUND(-100,-7,E):N
EXT E :SC=SC+200 :GOSUB 1030 :FR=0
:FOR G=3 TO 7 :CALL COLOR(G,C):
NEXT G :RETURN
1120 CALL COINC(ALL,0):IF 0=0 THEN RET
URN ELSE 1130
1130 CALL COLOR(1,4):CALL POSITION(1
,Y,Y,X):IF Y=145 THEN 1140 ELSE CALL
MOTION(1,40,0):GOTO 1130
1140 CALL MOTION(1,0,0):CALL LOCATE(1
,161,X):CALL SOUND(-100,-7,0):FR=0
1150 FOR RT=1 TO 4 :CALL PATTERN(1,13
6):FOR T=1 TO 15 :NEXT T
```

```
TERN(1,140):FOR T=1 TO 15 :NEXT T :
NEXT RT
1160 CALL COLOR(1,16):Y=161 :IF X>2
20 THEN X=220
1170 FOR T=1 TO 10 :CALL KEY(O,A,B):
IF A=6 THEN 1180 ELSE 1190
1180 RANDOMIZE :SC#"" :TA,TABL=1 :
VIE=4 :LE=8 :TI,SC,P1,P2=0 :GOTO
490
1190 NEXT T :CALL DELSPRITE(1)
1200 CALL GCHAR(Y/B+2,X/B+1,LL):CALL H
CHAR(Y/B+2,X/B+1,39):RESTORE 830 :FO
R T=1 TO 11 :READ D,N :CALL SOUND(D,
N,0,N+1,0):NEXT T
1210 CALL HCHAR(Y/B+2,X/B+1,LL):VIE=VIE
E-1 :IF VIE=-1 THEN GOSUB 1030 :GOTO
1230 ELSE CALL DELSPRITE(ALL):GOTO 85
0
1220 RETURN
1230 CALL CLEAR :CALL DELSPRITE(ALL):
FS(5)=SC :RNOM$(5)=NOM# :CALL CHARS
ET :FOR T=9 TO 12 :CALL COLOR(T,9,1,
T-4,5,1):NEXT T
1240 CALL COLOR(2,8,1,3,16,1,4,16,1):D
ISPLAY AT(1,9):"PLAYERS SCORES":DISPL
AY AT(24,10):"GAME OVER"
1250 DISPLAY AT(20,5):"PRESS <REDO> TO P
LAY" :DISPLAY AT(21,11):"<BACK> TO STO
P"
1260 FOR E=65 TO 90 STEP 3 :CALL CHARP
AT(E,E#E+1,EE#E+2,EF#E):CALL CHAR(E+3
2,E#E+33,EE#E+34,EF#E):NEXT E
1270 CALL CHAR(123,"0000000000181B",124,
```

```
"006CFE7E7C381"):IF SC<FS(4)OR SC=0
THEN 1320
1280 GOSUB 1340 :RNOM$(5)=NOM# :FOR
I=0 TO 4 :FOR J=1 TO 5 :IF FS(J)>F
S(I)THEN RNOM$(I)=RNOM$(J):RNOM$(J)
=FS(I):GOTO 1300
1290 GOTO 1310
1300 FS(J)=SC2
1310 NEXT J :NEXT I
1320 FOR I=0 TO 4 :US#RNOM$(I):H#ST
R$(FS(I)):DISPLAY AT(6+1,7):USING "##"
:STR$(I+1):DISPLAY AT(6+1,11):RPT$(0,
6-LEN(H#))&H#"...&US# :NEXT I
1330 CALL KEY(O,A,B):DISPLAY AT(24,10)
:"GAME OVER":IF A=15 THEN END ELSE IF
A=6 THEN 320 ELSE DISPLAY AT(24,10):"
":GOTO 1330
1340 YC=18 :XC=21 :A=97 :NOM#"" :
DISPLAY AT(YC,XC-5)SIZE(4):"NOM":
1350 CALL JOYST(2,X,Y):CALL KEY(2,R,B)
:N#CHR$(A):IF Y=4 THEN A=A-1 :CAL
L SOUND(1,1000,0)ELSE IF Y=-4 THEN A=A+1
:CALL SOUND(1,1500,0)
1360 IF A=125 THEN A=97 ELSE IF A=96 THE
N A=124
1370 DISPLAY AT(YC,XC)SIZE(1):N# :IF R
=18 THEN CALL SOUND(1,800,0):NOM#NOM#
&N# :A=97 :L=L+1 :N#="" :XC=XC+1
1380 IF L=3 THEN L=0 :RETURN ELSE 1350
1390 PAT=136 :X=X+8 :GOTO 910
1400 PAT=140 :X=X-8 :GOTO 910
1500 :BONNE CHANCE A TOUS !
```

HALTERO

Par quelques spectaculaires épaulés jetés, démontrez à tous vos talents d'haltérophile.

Hervé BALLEST

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

EXELVISION EXL 100



VENTRE DE VAN GOGH AFFAMÉ, N'A PAS D'OREILLES.



SUITE DU N°122

```

260 DATA 100,.2,88,.2,88,.2,100,.4,118,.4,118,.2,100,.2,105,.2,118,.2,133,.2
261 DATA 149,.2,158,.2,199,.2,149,.2,199,.2,149,.2,199,.2,149,.2,133,.2,118,.4
262 DATA 118,.2,100,.2,105,.2,118,.2,133,.2,149,.2,158,.2,149,.2,133,.4,149,.4
263 RESTORE 256:FOR I=1 TO 70:READ A,B:CALL POKE(258,A,135)
264 PAUSE B:CALL POKE(259,0)
265 CALL KEY1(A,B):IF A<255 THEN 267
266 NEXT I:GOTO 263
267 SUBEND
268 SUB TABL1
269 NE=0:PO=100
270 CLS:CALL HIRON("M",3,1):CALL EXEC(50850):CALL IN:CALL IM1
271 CALL COLOR("OYM"):LOCATE (8,5)
272 PRINT "POIDS ";PO;" Kg":PAUSE 3:LOCATE (8,1):PRINT RPT$(" ",40)
273 CALL COLOR("18M")
274 PAUSE 1:CALL IM2:PAUSE 2:CALL IM3
275 NE=NE+1:E=319:CALL LINE("B",0,2,319,2):CALL COLOR("08M"):LOCATE (1,1)
276 PRINT "ENERGIE ->":CALL LINE("G",0,6,319,6):CALL COLOR("08M"):LOCATE (2,1)
277 PRINT "CONCENTRATION ->":CALL COLOR("OYB"):LOCATE (2,30):PRINT PO;"Kg"
278 CALL COLOR("18M"):RANDOMIZE
279 C=INTRND(319):CALL LINE("G",0,6,C,6):CALL LINE("M",C+1,6,319,6)
280 FOR I=1 TO 10:CALL KEY1(A,B):IF B<1 THEN 279 ELSE CALL IM4:GOTO 282
281 NEXT I
282 CALL KEY1(A,B):IF B<1 THEN E=E-100*PO/C ELSE CALL IM5:GOTO 285
283 SC=SC-1:IF E<0 THEN CALL LINE("M",0,2,319,2):CALL DEF(SC,NE,PO):GOTO 301
284 CALL LINE("B",0,2,E,2):CALL LINE("M",E+1,2,319,2):GOTO 282
285 SC=SC+PO:B=0
286 CALL KEY1(A,B):IF B<1 THEN E=E-100*PO/(C+20) ELSE CALL IM6:GOTO 289
287 SC=SC-1:IF E<0 THEN CALL LINE("M",0,2,319,2):CALL DEF(SC,NE,PO):GOTO 301
288 CALL LINE("B",0,2,E,2):CALL LINE("M",E+1,2,319,2):GOTO 286
289 SC=SC+PO:FOR I=1 TO 20
290 CALL KEY1(A,B):IF B<1 THEN E=E+PO*C/3000 ELSE CALL IM7:GOTO 293
291 IF E>318 THEN E=318
292 CALL LINE("B",0,2,E,2):CALL LINE("M",E+1,2,319,2):NEXT I
293 CALL KEY1(A,B):IF B<1 THEN E=E-100*PO/(C+20) ELSE CALL IM8:GOTO 296
294 SC=SC-1:IF E<0 THEN CALL LINE("M",0,2,319,2):CALL DEF(SC,NE,PO):GOTO 301
295 CALL LINE("B",0,2,E,2):CALL LINE("M",E+1,2,319,2):GOTO 293
296 SC=SC+PO:CALL COLOR("OYB"):LOCATE (4,1):PRINT "BONUS:"
297 CALL POKE(258,135,135):BO=INT(E):LOCATE (4,10):PRINT BO
298 CALL LINE("M",0,2,319,2):PAUSE 2
299 CALL POKE(259,0):SC=SC+BO:CALL COLOR("18M"):CALL VICT(SC,NE,PO)
300 NE=0:BO=0:PO=PO+10:GOTO 270
301 IF NE=3 THEN CALL FIN(F,SC,PO):GOTO 302 ELSE 270
302 IF F=1 THEN 269 ELSE 303
303 SUBEND
304 SUB PRES:CALL HROFF
305 CALL POKE(50832,162,5,45,162,132,45,10):CALL EXEC(50832)
306 CLS "RCB":CALL COLOR("ORHL"):PRINT
307 A$="HHAALLTEERRO"
308 FOR I=1 TO 13 STEP 2:FOR J=2 TO 19:LOCATE (J-1,I+13):PRINT " "
309 CALL POKE(258,40+5*J,135):LOCATE (J,I+13):PRINT SEG$(A$,I,2):NEXT J:NEXT I
310 CALL POKE(259,0):PAUSE 1:CALL COLOR("ORC"):FOR I=1 TO 18
311 CALL POKE(258,140-I*5,132):LOCATE (22,40):PRINT " "
312 CALL POKE(259,0):PAUSE 1:CALL COLOR("ORHL"):FOR I=1 TO 13 STEP 2
313 FOR J=20 TO 2 STEP -1:LOCATE (J+1,I+13):PRINT " "
314 CALL POKE(258,140-5*J,135)
315 LOCATE (J,I+13):PRINT SEG$(A$,I,2):NEXT J:NEXT I:CALL POKE(259,0)
316 CALL COLOR("OHMLF"):LOCATE (2,14):PRINT A$:PAUSE 3:CALL HROFF
317 CALL EXEC(50850):CLS "YMR"
318 LOCATE (1,14):PRINT A$:CALL COLOR("08HLI"):LOCATE (2,14):PRINT A$:PAUSE 1
319 CALL COLOR("OYG"):FOR I=1 TO 40:LOCATE (3,I):PRINT CHR$(12)
320 CALL POKE(258,40+2*I,140):NEXT I:CALL POKE(259,0)
321 LOCATE (1,1):PRINT RPT$(CHR$(12),13):LOCATE (1,28):PRINT RPT$(CHR$(12),13)
322 LOCATE (2,1):PRINT RPT$(CHR$(12),13):LOCATE (2,28):PRINT RPT$(CHR$(12),13)
323 CALL IN:CALL IM1:PAUSE 2:A$="VEUX-TU LES REGLES ?"
324 CALL COLOR("08M"):FOR I=1 TO LEN(A$):LOCATE (8,I+10):PRINT SEG$(A$,I,1)
325 NEXT I:B$="KEYS:IF B$="N"THEN 367 ELSE IF B$<"O"THEN 324
326 CLS:LOCATE (8,1):PRINT RPT$(" ",40)

```

```

327 CALL HIRON("M",2,1):CALL IM1:CALL IM2:CALL IM3
328 CALL COLOR("08M"):LOCATE (4,1):PRINT "PHASE 1:"
329 PRINT "TU DOIS PRESSER UNE TOUCHE POUR QUE "
330 PRINT "L'HALTEROPHILE LEVE LA BARRE "
331 PRINT "ATTENTION AU TAUX DE CONCENTRATION QUI "
332 PRINT "VARIE REPRESENTE PAR UN TRAIT VERT.PLUS "
333 PRINT "L'HALTERO EST CONCENTRE,MOINS IL "
334 PRINT "GASPILLERA SON ENERGIE(TRAIT NOIR) "
335 PRINT "APPUIE UNE TOUCHE"
336 CALL COLOR("18M"):RANDOMIZE
337 CALL LINE("B",0,2,319,2)
338 C=INTRND(319):CALL LINE("G",0,6,C,6):CALL LINE("M",C+1,6,319,6)
339 FOR I=1 TO 10:CALL KEY1(A,B):IF B<1 THEN 338 ELSE GOTO 341
340 NEXT I
341 LOCATE (5,1):PRINT RPT$(" ",240):PRINT RPT$(" ",80):CALL IM4
342 CALL COLOR("08M"):LOCATE (4,1):PRINT "PHASE 2:"
343 PRINT "TU DOIS PRESSER UNE TOUCHE AVANT QUE "
344 PRINT "L'HALTERO PERDE TOUTE SON ENERGIE. "
345 PRINT "L'HALTERO CONTINUE ALORS SON MOUVEMENT. "
346 PRINT "APPUIE UNE TOUCHE"
347 CALL LINE("B",0,2,200,2):CALL LINE("M",201,2,319,2)
348 CALL KEY1(A,B):IF A=255 THEN 348
349 LOCATE (5,1):PRINT RPT$(" ",120):CALL COLOR("18M"):CALL IM5
350 CALL COLOR("08M"):LOCATE (4,1):PRINT "PHASE 3:"LOCATE (6,1):PRINT "IDEM"
351 CALL KEY1(A,B):IF A=255 THEN 351
352 CALL COLOR("18M"):CALL IM6
353 CALL COLOR("08M"):LOCATE (4,1):PRINT "PHASE 4"
354 PRINT "LA,TU PEUX LAISSER L'HALTERO RECUPERER "
355 PRINT "MAIS ENSUITE L'HALTERO SE FATIGUE..."
356 CALL KEY1(A,B):IF A=255 THEN 356
357 LOCATE (5,1):PRINT RPT$(" ",240):CALL COLOR("18M"):CALL IM7
358 CALL COLOR("08M"):LOCATE (4,1):PRINT "DERNIERE PHASE:"
359 PRINT "TU DOIS PRESSER UNE TOUCHE POUR QUE "
360 PRINT "L'HALTERO FINISSE LE MOUVEMENT":PRINT "APPUIE UNE TOUCHE"
361 CALL KEY1(A,B):IF A=255 THEN 361
362 LOCATE (4,1):PRINT RPT$(" ",80):CALL COLOR("18M"):CALL IM8
363 CALL COLOR("08M"):LOCATE (4,1):PRINT "L'HALTERO A FINI SON MOUVEMENT.ALORS"
364 PRINT "1 BONUS T'EST ATTRIBUE SUIVANT L'ENERGIE"
365 PRINT "RESTANTE.POUR COMMENCER APPUIE 1 TOUCHE:PRINT "
366 CALL KEY1(A,B):IF A=255 THEN 366
367 CALL HROFF:CALL EXEC(50850):CLS:SUBEND
368 SUB FIN(F,SC,PO)
369 CALL HROFF:CALL EXEC(50850):CALL COLOR("OYHLF")
370 LOCATE (3,15):PRINT "GGAHMEE OUVVEERR"
371 LOCATE (4,15):PRINT "GGAHMEE OUVVEERR":CALL COLOR("OGLF")
372 LOCATE (7,4):PRINT "SSCCOORREE":LOCATE (10,4):PRINT "PPOOIIDOSS"
373 CALL COLOR("08M"):LOCATE (6,15):PRINT SC
374 LOCATE (7,15):PRINT SC:LOCATE (9,15):PRINT PO:LOCATE (10,15):PRINT PO
375 CALL COLOR("08M"):LOCATE (20,1):PRINT "VEUX-TU REJOUER ?"
376 DATA 199,.4,133,.4,133,.4,118,.4,105,.4,100,.4,100,.6,79,.4,88,.4,100,.4
377 DATA 100,.4,105,.4,100,1.3
378 DATA 100,.2,88,.2,79,.4,79,.4,88,.4,100,.4,105,.2,118,.2,105,.4,133,.6
379 DATA 105,.4,100,.4,105,.4,118,.4,118,.4,133,1.6,133,.4,158,.2,149,.2,133,.4
380 DATA 118,.4,133,.4,133,.4,149,.4,158,.6,133,.4,149,.4,158,.4,176,.4,176,.4
381 DATA 199,1.6
382 FOR I=1 TO 2:RESTORE 376:FOR J=1 TO 13:READ A,B:CALL POKE(258,A,135)
383 PAUSE B:CALL KEY1(A,B):IF A=79 THEN F=1:GOTO 389
384 IF A=78 THEN F=0:GOTO 389
385 NEXT J:NEXT I:FOR I=1 TO 31:READ A,B:CALL POKE(258,A,135):PAUSE B
386 CALL KEY1(A,B):IF A=79 THEN F=1:GOTO 389
387 IF A=78 THEN F=0:GOTO 389
388 NEXT I:GOTO 382
389 CALL POKE(259,0):SC=0:IF F=1 THEN SUBEXIT
390 A$="SSAALLUUTT":CLS:CALL COLOR("OYHL"):FOR I=1 TO 9 STEP 2:PAUSE .1
391 LOCATE (I+8,I+15):PRINT SEG$(A$,I,2):CALL POKE(258,40+10*I,132):NEXT I
392 CALL COLOR("OYHL"):FOR I=2 TO 10 STEP 2:PAUSE .1
393 LOCATE (I+6,I+14):PRINT SEG$(A$,I-1,2):CALL POKE(258,40+10*I,132):NEXT I
394 PAUSE .1:CALL POKE(259,0):PAUSE 4:CALL COLOR("08M")
395 FOR I=1 TO 17:LOCATE (22,40):PRINT " ":CALL POKE(258,140-6*I,132):NEXT I
396 CALL POKE(259,0):PAUSE 1:CLS "BCC":CALL HROFF:CALL COLOR("08C")
397 SUBEND

```

AMSTRAD

Suite de la page 25

```

3500 DATA 1018,6,111,10,111,8,111,
5,111,4,214,12,417,14
3510 DATA 1019,6,15,8,15,6,15,4,28
,10,311,6,411,12
3520 DATA 1020,6,15,8,15,6,15,4,28
,10,38,14,411,12
3530 DATA 115,9,18,14,18,12,18,10,
18,8,18,6,18,4,211,10,314,6,414,8
3540 DATA 116,4,114,8,214,12,320,1
0,420,14
3550 DATA 117,4,15,14,28,12,311,10
,414,8
3560 DATA 118,8,18,14,18,12,18,10,
18,8,18,6,18,4,314,6,414,8
3570 DATA 119,4,15,8,28,10,38,12,4
8,14
3580 DATA 1110,7,18,14,18,12,18,10
,18,8,18,6,18,4,314,6
3590 DATA 1111,4,15,14,28,4,38,10,
48,12
3600 DATA 1112,4,18,12,211,10,314,
8,51,14
3610 DATA 1113,9,18,14,18,12,18,10
,18,8,18,6,18,4,211,6,314,8,414,12
3620 DATA 1114,4,18,14,211,10,311,
12,414,8
3630 DATA 1115,8,18,14,18,12,18,10
,18,8,18,6,18,4,211,10,311,12
3640 DATA 1116,6,15,10,15,8,15,6,2
8,4,38,8,48,12
3650 DATA 1117,5,111,14,111,12,111
,10,214,8,417,12
3660 DATA 1118,7,18,12,18,10,18,8,
18,6,18,4,211,10,414,14
3670 DATA 1119,6,18,8,18,6,18,4,21
1,10,314,6,414,12
3680 DATA 1120,6,18,8,18,6,18,4,21
1,10,311,14,414,12
3690 DATA 125,9,111,14,111,12,111,
10,111,8,111,6,111,4,214,10,317,6,
417,8
3700 DATA 126,6,28,6,311,4,51,8,51
,10,51,12,51,14

```

```

3710 DATA 127,4,18,14,211,12,314,1
0,417,8
3720 DATA 128,8,111,14,111,12,111,
10,111,8,111,6,111,4,317,6,417,8
3730 DATA 129,4,211,4,311,10,411,1
2,51,14
3740 DATA 1210,7,111,14,111,12,111
,10,111,8,111,6,111,4,317,6
3750 DATA 1211,7,111,12,111,10,111
,8,111,6,111,4,214,8,317,6
3760 DATA 1212,8,111,14,111,12,111
,10,111,8,111,6,111,4,214,10,317,6
3770 DATA 1213,4,18,8,28,12,311,10
,411,14
3780 DATA 1214,5,15,8,28,6,311,4,5
1,10,51,12
3790 DATA 1215,8,111,14,111,12,111
,10,111,8,111,6,111,4,214,10,314,1
2
3800 DATA 1216,6,18,10,18,8,18,6,2
11,4,311,8,411,12
3810 DATA 1217,4,15,10,25,14,51,8,
51,12
3820 DATA 1218,7,111,12,111,10,111
,8,111,6,111,4,214,10,417,14
3830 DATA 1219,6,111,8,111,6,111,4
,214,10,317,6,417,12
3840 DATA 1220,5,15,10,311,4,411,8
,51,12,51,14
3850 DATA 135,5,15,12,15,10,15,8,3
11,6,414,4
3860 DATA 136,6,15,14,15,12,15,10,
15,8,311,6,414,4
3870 DATA 137,4,15,12,15,10,15,8,4
11,14
3880 DATA 138,4,15,8,25,10,38,6,51
,12
3890 DATA 139,4,15,8,25,10,35,14,5
1,12
3900 DATA 1310,4,15,8,25,10,48,14,
51,12
3910 DATA 1311,4,15,8,25,10,411,14
,51,12
3920 DATA 1312,4,15,12,15,10,15,8,
28,14
3930 DATA 1313,4,15,10,28,6,311,8,
411,12
3940 DATA 1314,5,15,12,15,10,28,8,

```

```

,411,10,411,8
3950 DATA 1315,4,15,10,25,12,38,8,
48,14
3960 DATA 1316,5,15,12,15,10,15,8,
28,14,311,10
3970 DATA 1317,4,15,8,25,12,38,10,
48,14
3980 DATA 1318,7,114,12,114,10,114
,8,114,6,114,4,217,10,420,14
3990 DATA 1319,6,15,12,15,10,15,8,
15,6,15,4,28,14
4000 DATA 1320,6,18,14,18,12,18,10
,211,8,314,4,414,12
4010 DATA 145,5,18,12,18,10,18,8,4
17,14,51,6
4020 DATA 146,5,18,14,18,12,18,10,
18,8,51,6
4030 DATA 147,5,18,12,18,10,18,8,4
14,14,51,6
4040 DATA 148,5,15,12,28,8,38,10,5
1,6,51,14
4050 DATA 149,5,15,12,28,8,38,10,4
8,14,51,6
4060 DATA 1410,5,15,12,28,8,38,10,
411,14,51,6
4070 DATA 1411,5,15,10,25,12,38,8,
51,6,51,14
4080 DATA 1412,5,18,12,18,10,18,8,
211,14,51,6
4090 DATA 1413,5,15,8,25,12,38,10,
48,14,51,6
4100 DATA 1414,5,15,14,28,10,38,12
,411,8,51,6
4110 DATA 1415,4,15,14,28,12,51,6,
51,10
4120 DATA 1416,6,18,12,18,10,18,8,
211,14,314,10,51,6
4130 DATA 1417,5,18,8,28,12,311,10
,411,14,51,6
4140 DATA 1418,7,117,12,117,10,117
,8,117,6,117,4,220,10,423,14
4150 DATA 1419,5,18,8,38,14,51,6,5
1,10,51,12
4160 DATA 1420,6,18,14,18,12,18,10
,18,8,211,10,51,6
4170 DATA 155,8,15,14,15,12,15,10,
15,8,15,6,211,8,311,10,411,12
4180 DATA 156,5,15,6,411,14,411,12

```

```

,411,10,411,8
4190 DATA 157,8,15,14,15,12,15,10,
15,8,15,6,28,10,311,8,411,12
4200 DATA 158,8,15,14,15,12,15,10,
15,8,15,6,28,12,311,8,411,10
4210 DATA 159,4,15,6,28,12,311,8,5
1,10
4220 DATA 1510,7,15,14,15,12,15,10
,15,8,15,6,28,12,311,8
4230 DATA 1511,8,15,14,15,12,15,10
,15,8,15,6,28,10,38,12,411,8
4240 DATA 1512,7,15,14,15,12,15,10
,15,8,15,6,311,8,411,12
4250 DATA 1513,5,15,6,28,8,38,12,5
1,10,51,14
4260 DATA 1514,4,18,14,211,10,311,
12,414,8
4270 DATA 1515,5,15,10,15,8,15,6,2
8,14,311,12
4280 DATA 1516,5,15,6,25,10,35,12,
45,14,51,8
4290 DATA 1517,5,15,6,25,10,35,14,
51,8,51,12
4300 DATA 1518,5,15,14,15,12,15,10
,15,8,15,6
4310 DATA 1519,6,15,12,15,10,15,8,
15,6,311,8,411,14
4320 DATA 1520,5,15,6,25,10,411,14
,51,8,51,12
4330 DATA 165,8,18,14,18,12,18,10,
18,8,18,6,214,8,314,10,414,12
4340 DATA 166,5,18,6,414,14,414,12
,414,10,414,8
4350 DATA 167,8,18,14,18,12,18,10,
18,8,18,6,211,10,314,8,414,12
4360 DATA 168,8,18,14,18,12,18,10,
18,8,18,6,211,12,314,8,414,10
4370 DATA 169,5,15,10,28,6,38,14,5
1,8,51,12
4380 DATA 1610,7,18,14,18,12,18,10
,18,8,18,6,211,12,314,8
4390 DATA 1611,8,18,14,18,12,18,10
,18,8,18,6,211,10,311,12,414,8

```

A SUIVRE...

ASTRONOMIE DE BASE

MSX

Mode d'emploi :

Ce programme (environ 24 Ko) vous permet de découvrir les étoiles les plus remarquables et les planètes visibles à l'œil nu, en tenant compte de votre situation géographique, de la date et de l'heure en usage. Ainsi, après l'entrée de quelques informations de base, vous pourrez identifier un astre directement par comparaison entre ce que vous apercevrez dans le ciel et la carte céleste représentée à l'écran. Le lancement du programme bloque le clavier en mode "majuscule", et rend le "CONTROL/STOP" inopérant. Les pages d'écran sont numérotées selon le format ".P.", où P représente la page.

PAGE .1. - éléments de base (saisie) :

- Date : entrez la date selon le format "JJ-MM-AAAA" (exemple 01-02-1986) et validez par RETURN. En cas d'inconformité, l'ordinateur rejette l'information et vous rappelle le format. Les constantes planétaires sont valables de l'année 1900 à l'année 2000, 2010 (ces limites ne sont pas vérifiées). La date cohérente avec le jour de la semaine, s'affiche en clair sur la première ligne d'écran. La position est ensuite demandée.

- Position : l'ordinateur demande la latitude et en propose une préprogrammée. Entrez l'information selon le format indiqué dans la proposition. Si vous désirez observer de la latitude indiquée, pressez simplement ENTER. Dans le cas contraire, n'oubliez pas de séparer les degrés des minutes par le symbole "°". Dans tous les cas, ne pas omettre le cadran : N (Nord), S (Sud). La plage des latitudes s'étend de 60° Nord à 60° Sud.

Procédez de même pour la longitude demandée, les valeurs s'évaluent de 180° W (Ouest) à 180° E (Est).

- Fuseau : le fuseau est fonction de la longitude. Sa valeur varie de 0 à + 12 heures pour les longitudes Ouest et de 0 à - 12 heures pour les longitudes Est.

Après entrée de la longitude, l'ordinateur propose le fuseau correspondant. Si vous acceptez la proposition, pressez simplement RETURN. Si la valeur proposée ne convient pas (cas de la FRANCE), donnez la valeur juste + RETURN. Pour la France, cette valeur vaut -1 en hiver et -2 en été. D'une manière générale, le fuseau correspond au décalage horaire entre l'heure universelle TU (utilisée pour les calculs astronomiques) et l'heure en usage dans le pays de résidence.

La valeur algébrique du fuseau s'obtient par la relation $F = T_{cp} - T_{cf}$, où T_{cp} est le temps civil au premier méridien (méridien de Greenwich) et où T_{cf} est le temps civil au fuseau (heure en usage dans le pays dans lequel on réside). Ainsi en France, on utilise le fuseau Alpha (-1) en hiver et le fuseau Bravo (-2) en été. Lorsqu'il est 12h00 Zulu (à Greenwich), en France il est :

$$T_{cf} = T_{cp} - F = 12 - (-1) = 13 \text{ h } 00 \text{ Alpha en hiver.}$$

$$T_{cf} = T_{cp} - F = 12 - (-2) = 14 \text{ h } 00 \text{ Bravo en été.}$$

Le fuseau rentré, l'ordinateur recherche et affiche son appellation et propose un aiguillage multiple :

"SELECT", pour corriger une donnée. Tout le questionnaire de la page d'écran N° 1 est repris à zéro.

"ENTER" (RETURN), pour passer à la suite du programme. L'ordinateur établit les éphémérides du soleil et des quatre planètes observa-

bles à l'œil nu pour la date donnée. Il calcule également l'heure du lever et du coucher du soleil ainsi que d'autres éléments (voir page .2).
La sélection ensuite les étoiles observables depuis notre latitude.
"RESET" (pour les ordinateurs en disposant), retour au Basic avec perte du programme.

PAGE .2. - informations utiles :

Cette page rappelle simplement la date, la position et le fuseau en usage et donne les informations suivantes :

- Le nombre d'étoiles observables au cours d'une année, depuis notre latitude (parmi les 154 étoiles définies en mémoire), par hémisphère céleste : hémisphère céleste Nord (noté E.N), hémisphère céleste Sud (noté E.S).

- L'heure du début de l'aube civile, qui est l'heure à partir de laquelle on commence à perdre de vue les étoiles les plus brillantes (de première magnitude ou grandeur).

- L'heure du lever du soleil et l'azimut correspondant.

- L'heure du coucher du soleil et l'azimut correspondant.

- L'heure de la fin du crépuscule civil, qui est l'heure à partir de laquelle on commence à voir les étoiles de première grandeur ou de première magnitude (les plus brillantes).

"ESC" permet de revenir à la page .1.

PAGE .3. - saisie de l'heure d'observation :

L'ordinateur demande l'heure Tcf à laquelle on veut faire l'observation, en rappelant la dernière heure validée. La toute première fois, l'heure est par défaut, celle de la fin du crépuscule (Pressez RETURN pour observer à cette heure). Pour une heure différente, il faut tenir compte de la syntaxe suivante (heures et minutes) :

Séparez les heures des minutes, soit par le symbole degré (°), soit par la lettre H ou h, soit par le point décimal. L'ordinateur fait suivre l'heure de l'initiale du fuseau en usage.

Lorsque vous donnez une heure en dehors de la date donnée, faites précéder du symbole "-", l'heure concernant le jour précédent, ou du symbole "+" l'heure concernant le jour suivant.

Une fois l'heure tapée, validez par RETURN.

"SELECT" permet de corriger l'heure.

"ESC" permet le retour à la page .2.

PAGE .4. - saisie du vertical repère :

L'ordinateur demande la valeur du pas relatif à l'azimut repère, en rappelant la dernière valeur enregistrée (ACTUEL) qui est par défaut la toute première fois, le Nord (pas 36 de la rose). Si vous acceptez la proposition, pressez RETURN, sinon entrez la nouvelle valeur du pas (de 0 à 36) et validez par RETURN. L'ordinateur affiche l'azimut en clair et attend la suite des opérations.

"SELECT" permet de corriger le pas.

"ESC" permet le retour à la page .3.

REPRESENTATION GRAPHIQUE, carte céleste locale :

Sortie du mode graphique : Lorsque l'ordinateur n'est pas occupé à

faire des recherches, il est possible à tout instant de revenir à l'une des pages suivantes :

- Page n° .4., par "SELECT" (saisie du vertical repère).

- Page n° .3., par "TAB" (saisie de l'heure).

- Page n° .2., par "ESC" (informations utiles).

Changement de mode :

- "EFE" (CLS/HOME), permet de passer rapidement du "mode horizontal" au "mode zénithal" et inversement.

Représentation : les planètes et les étoiles sont représentées par leur couleur et non par leur magnitude. Ces couleurs peuvent ne pas être évidentes dans une atmosphère polluée ou perturbée.

Saisie d'un astre :

- Directement : les seuls astres que l'on peut "saisir" directement, dans la mesure où ils sont visibles sur la carte représentée, sont le Soleil et les quatre planètes Vénus, Mars, Jupiter et Saturne. Pressez l'initiale de l'astre recherché, sauf pour Saturne que l'on appelle par la lettre "C".

- Par les touches directionnelles du curseur : lorsque la carte céleste est représentée, un index circulaire est positionné à gauche de la carte dans le "mode horizontal" et au centre du cercle dans le mode "zénithal". Vous pouvez, à l'aide des touches fléchées, déplacer cet index dans les huit directions. Sa vitesse de déplacement initialement rapide, peut être ralentie par appui sur la barre d'espace (cette dernière agit comme une bascule).

Pour saisir un astre, il suffit de le centrer au milieu de l'index et de pressez RETURN. Le scintillement de l'indicateur d'état situé en bas à gauche, signale le travail de l'ordinateur. Au bout d'un court instant : soit l'ordinateur affiche un petit cercle accolé à un point d'interrogation, pour signaler un mauvais positionnement de l'index, soit l'ordinateur affiche les données relatives à l'astre repéré :

- Nom de l'astre et symbole : le soleil et les planètes sont indiqués par leur nom précédé du symbole correspondant. Le nom de la constellation est indiqué en clair, précédé de la lettre Grecque et suivi du nom de l'étoile le cas échéant.

- Har : hauteur, exprimé en degrés et minutes d'arc (varie de 0 à 90°).

- ZV : azimut, exprimé en degrés et dixièmes (varie de 0 à 360°).

- AR : ascension droite, longitude céleste de l'astre.

- D : déclinaison, latitude céleste de l'astre.

- Mag : magnitude, caractérise la brillance de l'astre.

- Typ : type spectral qui ne concerne que les étoiles. L'échelle des types s'étalonne du type O au type M en passant par B, A, F, G et K. A la droite du type, la nature de l'étoile est symbolisée comme suit :

- ○ : étoile ordinaire (simple).
- ⊙ : étoile double (étoile tournant autour d'une autre).
- ⊕ : étoile variable (magnitude variable).
- ⊖ : étoile double variable.
- ☾ : amas ouvert (ne concerne que les pléiades. Une seule étoile est représentée à l'écran, mais on peut, à l'œil nu, en distinguer six ou sept).

```
10 0*****
11 *
12 *  THEME : ASTRONOMIE DE BASE *
13 *
14 *  AUTEUR : YVES LOUIS GUEGUEN *
15 *
16 *  DATE : 23 JANVIER 1986 *
17 *
18 0*****
19
20 80T039
21 RESTORE793:RETURN
22 H=SIN(L)*SIN(D)+COS(L)*COS(D)*COS(
KE):H=H+1E-10*(H=1):RETURN
23 PH=4*(1-H^2):H=(2-SQR(PH))/(2*H):H
=2*ATN(H):GOSUB26:H=H+PH:D0=H/R:A=D0:
GOSUB27
24 Y=H/R*P*69.6:Y=151-Y:Y=INT(Y+.5)
25 GOSUB26:DE=(H+PH)/R:DE=INT((90-DE)
*1.7):RETURN
26 IFH<.007THENPH=(29.15-4.65*(H<.05
E-03)-H/R*4.8)/60*RETURNLEPH=(1/(
60*TAN(H))-2E-06/TAN(H)*3)*.948*RET
URN
27 GOSUB310:A=INT(A*100):RETURN
28 A=RIGHT$(A$,3):FORI=1TO3:J=33150!
+I:A=ASC(MID$(A$,I,1)):POKEJ,A:NEXTI:
GOSUB21:RETURN
29 Q=KE:GOSUB855:Z=10*Z:RETURN
30 X=-1:A=ST-80:B=ST+70:S=360:IFA<0TH
ENIFB>STHENB=B-S
31 IFA<0THENIFZ>S+ATHENZ=Z-S
32 IFB>STHENIFZ<B-ATHENZ=Z+S
33 IFZ>AANDZ<BTHENX=(Z-A)*P*45+15.0
5
34 X=INT(X):RETURN
35 Q=Z-90-ST:GOSUB490:Z=Q*R
36 X=COS(Z)/.133:Y=COS(X)/.133:Y=VA
L(RIGHT$(D$,4))
37 X=INT(X+73.05):Y=INT(Y+95.05)
38 RETURN
39 CLEAR450:PI=3.1415926536*U$="H?"
40 COLOR7,12,4:SCREEN0,0
41 KEYOFF:ONSTOPGOSUB38:STOPON
42 A=64683!POKEA,255:POKEA,2
43 FORX=1TO10:KEYX=""NEXTX
44 M=1:GOSUB320:LOCATE12,2:PRINT"ASTR
ONOMIE"
45 LOCATE10,5:PRINT"INITIALISATION"
50 LOCATE3,10:PRINT"DATE (JJ-MM-AAAA)
":SPC(20):LOCATE21,10:INPUT#
60 IFLEN(D$)=10THEN70
65 LOCATE23,9:PRINT"###-###-####":GOTO5
8
70 IFMID$(D$,3,1)="-"ANDMID$(D$,6,1)=-
"THEN88
75 GOTO65
80 LOCATE23,9:PRINTSPC(10)
90 J=VAL(D$):M=VAL(MID$(D$,4,2)):A=VA
L(RIGHT$(D$,4))
91 IFJ<10RJ>31THEN50
92 IFM<10RM>12THEN50
93 IFN=2ANDADOD4<0ANDJ=29THEN50
95 D$=D$
100 DATAJANVIER,FEVRIER,MARS,AVRIL,MA
I,JUIN,JUILLET,AOUT,SEPTEMBRE,OCTOBRE
,NOVEMBRE,DECEMBRE
101 DATAUNDI,MARDI,MERCREDI,JEUDI,VE
NREDI,SAMEDI,DIMANCHE
```

```
102 DATAMike,Lima,Kilo,India,H0tel,Br
o,Alpha,Zulu,November,Oscar,Papa,Quebec
,Romeo,Sierra,Tango,Uniform,Victor,W
iskey,X ray,Yankee
105 RESTORE100:FORX=1TO8:READA$:NEXTX
:D$=LEFT$(D$,2)+" "+A$+" "+RIGHT$(D$,
4):LOCATE3,10:PRINTSPC(36)
115 N=365*A+31*(M-1)+J
116 IFM>2THEN118
117 A=A-1
118 N=N+INT(A/4)-INT(A/100)+INT(A/400
)
119 IFM<=2THEN121
120 N=N-INT((M-1)*.4+2.7)
121 N=N-694325!:I=INT((N/7-INT(N/7))*
7+5E-03):RESTORE101:FORX=0TOI:READJ$:
NEXTX
122 M=1:GOSUB320
123 LOCATE9,22:PRINT"RESET : BASIC"
200 LOCATE9,8:PRINT"POSITION EN D°M"
205 LOCATE9,10:PRINT"LATITUDE (N/S)"
206 P$="49°15'":LOCATE0,12:PRINTP$:SP
C(25):LOCATE10,12:INPUTP$
210 GOSUB350:IFQ=1THEN206
211 Q=ABS(VAL(P$)):IFQ>62THEN206
212 Q=1:K$=RIGHT$(P$,1):IFK$="N"THEN2
15
213 IFK$="S"THENQ=-1:GOTO215
214 GOTO206
215 GOSUB260:L$="LAT : "+P$:GOSUB300:
LA=A:LOCATE10,10:PRINT": "+P$:SPC(15)
216 LOCATE0,12:PRINTSPC(37)
218 LOCATE0,12:PRINT"LONGITUDE (E/W)"
219 P$="5°20'E":LOCATE0,14:PRINTP$:SPC
(25):LOCATE0,14:INPUTP$
220 GOSUB350:IFQ=1THEN219
221 Q=ABS(VAL(P$)):IFQ>180THEN219
222 Q=1:K$=RIGHT$(P$,1):IFK$="W"THEN2
25
223 IFK$="E"THENQ=-1:GOTO225
224 GOTO219
225 GOSUB260:G$="LON : "+P$:GOSUB300:
GA=A:LOCATE10,12:PRINT": "+P$:SPC(15)
:LOCATE0,14:PRINTSPC(37)
226 G=INT((ABS(GA)+7.5)/15)*SGN(GA)
227 GOSUB255
228 LOCATE11,14:PRINT"fuseau : "
251 F=0:LOCATE1,16:PRINT"PROPOSE : "
F):":SPC(25):LOCATE20,16:INPUTF
252 IFABS(F)>12THEN251
253 GOSUB255
254 LOCATE0,16:PRINTSPC(37):LOCATE
20,14:PRINT": "+F$:FF#GOTO365
255 RESTORE102:FORI=-12TOF:READFF$:NE
XTI:F$=LEFT$(FF$,1):RETURN
260 A=INSTR(P$,"°"):B=INSTR(P$,K$)
261 IFA=0THEN268
262 IFB=3THENB=A+3
263 L=B-A
264 ONLGO269,270,271
268 MID$(P$,B,1)=". "P$=P$+"00" GOTO2
73
269 MID$(P$,A,A+1)=". "P$=P$+"0" GOTO
273
270 MID$(P$,A,1)=". "MID$(P$,B,1)=". "0"
GOTO272
271 MID$(P$,A,1)=". "
```

```
272 P$=LEFT$(P$,A+2)
273 P$=P$+K$
274 A=VAL(P$)*Q:RETURN
299 REM CONVERSION D.M=>D.D
300 C=SGN(A):A=ABS(A):B=INT(100*(A-IN
T(A))/60):A=(INT(A)+B)*C:RETURN
309 REM CONVERSION D.D=>D.M
310 C=SGN(A):A=ABS(A):B=(A-INT(A))*6
+5E-04:A=(B+INT(A))*C:RETURN
320 CLOSE:STRIG(0)OFF:COLOR7,12,1:CLS
:LOCATE10,(LEN(J$)+D$)/2,0:PRINTJ$:
" ",D$:OUT(0HAA),INP(0HAA)AND0HBF
321 M$=STR$(M):M$=" "+RIGHT$(M$,1)+" ".
:LOCATE0,0:PRINTM$:RETURN
325 A$=INKEY$:IFA$=" "THEN325
326 RETURN
350 Q=0:D$=LEFT$(P$,1)
355 IFQ$="-"ORQ$="+"THENQ=1
360 RETURN
365 K$="SELECT : CORRECTION"
366 P$=" ENTER : SUITE PGM"
367 O$=" ESC : RETOUR"
370 LOCATE8,10:PRINTK$
371 LOCATE8,20:PRINTP$
375 GOSUB325
376 IFA$=CHR$(24)THEN39
377 IFA$=CHR$(13)THEN392
379 GOTO375
381 DATA4.8689,1.72027914E-2,4.9085,8
.1856E-7,.01675104,1.00000023,3
382 DATA4.0117,7.14254534E-2,1.3249,7
.4229E-7,.02304,5.6618E-7,.205615,.12
22,.387898
383 DATA3.6086,2.79631195E-2,2.2716,6
.5572E-7,1.3229,4.3668E-7,.006816,.05
923,.72333
384 DATA2.1776,9.14676584E-3,5.8338,8
.793E-7,.8516,3.712E-7,.093309,3.2294
E-2,1.523678
385 DATA4.6879,1.4509868E-3,.2289,857
E-9,1.7358,483E-9,.048376,.02284,5.20
2799
386 DATA4.8567,5.8404028E-4,1.5974,41
2E-9,1.9686,417E-9,.054311,435E-4,9.5
52098
387 DATA4.3224,205424E-9,2.9523,762E-
9,1.2825,2.3824E-7,.047319,1.3482E-2,
19.21694
388 DATA1.5223,185061E-9,.7637,393E-9
,2.281,525E-9,.008262,3.1054E-2,30.11
2912
389 DATA1.6406,701214E-10,3.8978,6.67
2E-7,1.9034,6.672E-7,.250236,.29968,3
9.438712
390 DATA2.694,3.551529,5.9059,5.771,
1.76932338,9.3969,2.597,.07820859,14.
989,3.091,.37648689,26.3641
391 DATA.434,3.32830711,4.877,4.472,2
.29571836,6.2464,6.081,1.39885442,8.7
23,3.857,.39404325,20.213
392 FORX=18TO225STEP2:LOCATE0,X:PRINTS
PC(29):NEXTX
393 LOCATE9,10:PRINT"ATTENDEZ UN INST
ANT"
394 LOCATE3,21:PRINT"INITIALISATION D
ES EPHEMERIDES"
395 SD=.985647342#Q=98.956+SD*N:GOSU
8490:TS=Q
```

```
397 DIML0(15),LP(15),BA(15),P0(7),PP(
7),00(7),0P(7),E(7),I(7)
399 RESTORE382:FORJ=0TO7
400 READL0(J),LP(J),P0(J),PP(J),00(J)
,0P(J),E(J),I(J),BA(J):NEXTJ
401 FORI=0TO15:READL0(I),LP(I),BA(I):
NEXTI
402 S=0:FORN0=0TO1:B=0:NT=NB+N:Q=TS+S
T*NB:GOSUB490:TT=0
403 RESTORE381:READL0,LP,P0,PP,E,A,KE
404 P=P0+PP*NT:LL=L0+LP*NT:M=LL-P:MS=
M:GOSUB485
405 GOSUB495:R=A*(1-E*COS(U))
406 Q=32.02/R:IFQ>31.6THENQ=31.6:GOTO
407ELSEIFQ>32.6THENQ=32.6
407 F(0)=INT(Q*10)/10:L=U+P:LS=L:XS=R
*COS(L):YS=R*SIN(L)
408 GOSUB450:Q=TT-Q:GOSUB490
409 X(0+S)=Q:Y(0+S)=DE
410 FORX=1TO4:ONXGOTO415,420,425,430
415 J=1:KE=3:D0=16.7:M0=-4.1:A0=.1:B0
=2.4:C0=-.65:GOTO500
420 J=2:KE=5:D0=9.4:M0=-1.36:A0=1.5:G
OTO500
425 J=3:KE=4:D0=196.9:M0=-9:A0=1.48:G
OTO500
430 J=4:KE=4:D0=165.5:M0=-8.7:A0=1.7:
GOTO500
450 EP=23.4417*PI/180
451 SD=COS(EP)*SIN(B)+SIN(EP)*COS(B)*
SIN(L)
452 DE=ATN(SD/SQR(1-SD^2))
453 SR=-SIN(EP)*SIN(B)+COS(EP)*COS(B)
*SIN(L)
454 AR=ATN(SR/COS(B)/COS(L))
455 IFCOS(B)*COS(L)<0THENAR=AR+PI
456 IFAR<0THENAR=AR+2*PI
457 Q=AR*180/PI:GOSUB490:DE=DE*180/PI
:RETURN
460 D=D0/R:D=INT(D*10+.5)/10
461 Q=LH*180/PI:GOSUB490:LH=0
462 Q=LJ*180/PI:GOSUB490:LK=0
463 PH=A*180*(LK-LH):IFPH>180THENPH=360-
PH
464 PH=.5*COS(PH):M=M0+5*LOG(RS/R)*.4
343+40*PH/180+B0*PH^2/10000+C0*PH^3/
1000000!
465 M=INT(M*10+.5)/10
466 A0=0:B0=0:C0=0:M(X)=M:F(X)=D:RETU
RN
485 U=M:FORK=0TOKE:U=M+E*SIN(U):NEXTK
:RETURN
490 Q=Q/360:Q=360*(Q-INT(Q)):IFQ<0THE
NQ=Q+360
491 RETURN
495 V=2*ATN(TAN(U/2)*SQR((1+E)/(1-E)))
:RETURN
500 P=P0(J)+PP(J)*NT:M=L0(J)+LP(J)*NT
-P
501 E=E(J):GOSUB485
502 GOSUB495
503 Q=00(J)+0P(J)*NT:C=V+P-0
504 IFCOS(C)<0THENC=C+GOTO507
505 D=ATN(TAN(C)*COS(I(J)))
506 IFCOS(C)<0THENC=C+PI
```

A SUIVRE...

la page pédagogique la page pédago

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur AMSTRAD

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 95 100 105 110 114 118 122
COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85

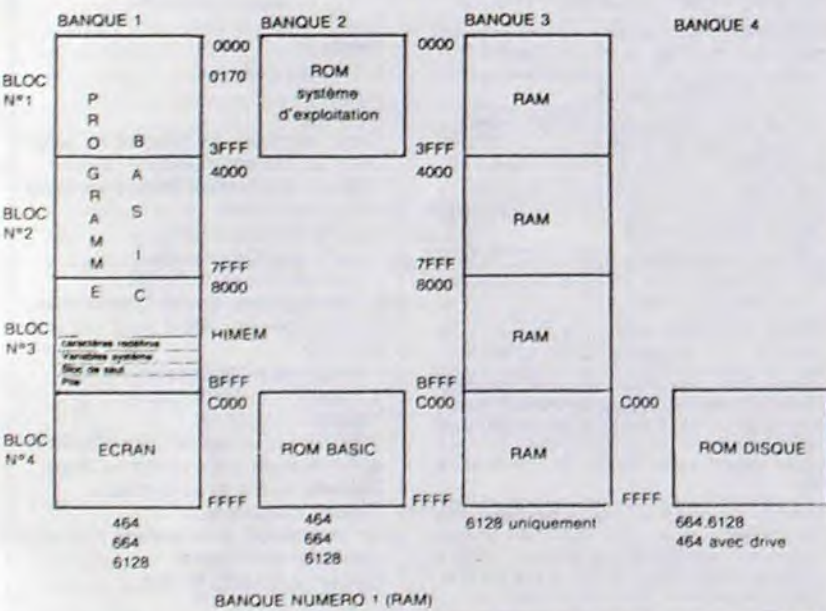
PLUS QUE LA MÉMOIRE

Avec ce cours, nous allons terminer la partie purement théorique de cet apprentissage. Après avoir vu les numérotations binaires et hexadécimales, la structure du Z80 et, aujourd'hui, la mémoire de l'Amstrad, vous serez fin prêt pour commencer à créer de petits programmes en assembleur qui vous laisseront cois d'admiration. Alors, encore un petit effort, suivez le guide et dites-vous bien que si vous ne comprenez pas tout ce n'est pas grave ! (Moi-même, au début...)

LA MÉMOIRE D'ÉLÉPHANT

Souvenez-vous d'une chose très importante : un microprocesseur 8 bits ne peut adresser que 64 Ko, soit 65536 cases mémoire numérotées de \$0000 à \$FFFF. Et, tant que j'y suis, je rappellerai pourquoi : une adresse mémoire tient sur deux octets, soit 16 bits et, avec 16 bits, on peut compter de &X0 à &X1111111111111111, soit de 0 à 65535. Mais alors, comment l'Amstrad peut-il avoir 64 Ko de RAM plus 32 Ko de ROM, sans parler du 6128 qui, lui, a carrément 128 Ko de RAM ? En créant tout simplement plusieurs banques de mémoire :

SCHEMA 1



Nous allons nous intéresser principalement à celle-ci. Toute la RAM des ordinateurs 464 et 664 est contenue dans cette banque. Chaque banque est divisée en 4 blocs de 1 Ko chacun. Voyons-les un par un :

BLOC 1 : de \$0000 à \$3FFF. Ce bloc est en parallèle avec la ROM du système d'exploitation (banque numéro 2), ce qui veut dire que le basic ne peut à la fois faire appel à une routine de la ROM et accéder à la RAM : il doit choisir. Afin de simplifier ce travail, le contenu de la ROM allant de l'adresse \$0000 à \$003F est copié dans la RAM lors de l'initialisation de la machine. En clair, il ne faut pas toucher à ces adresses (sauf si vous voulez voir déconner un ordinateur à fond la caisse : faites alors POKE &38,0, par exemple et amusez-vous bien !). A partir de l'adresse \$0170 commence l'implantation de votre programme basic, jusqu'à HIMEM.

BLOC 2 : de \$4000 à \$7FFF. Ce bloc fait partie de la RAM centrale, ce qui veut dire qu'il n'a pas de ROM en parallèle avec lui. Votre programme basic continue son implantation dans ce bloc. Autre caractéristique importante : il peut servir aussi de mémoire écran.

90 95 99 104 109 114 118 122
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
97 102 107 112 116 120
SPECTRUM -> 112 116 120
THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89
93 98 103 108 113 117 121
MSX -> 113 117 121

BLOC 3 : de \$8000 à \$BFFF. Suite et fin de votre programme basic, jusqu'à HIMEM (variable basic qui indique l'adresse du dernier octet de l'espace disponible pour le basic). Pour la connaître, tapez PRINT HEX\$(HIMEM). Au-dessus de HIMEM se trouvent d'abord les caractères redéfinis par l'utilisateur, ensuite les variables système, puis les adresses de branchement en ROM du bas et, pour terminer, la

Début de ligne				Fin de ligne			
C000	C001	C002	C003	C04C	C04D	C04E	C04F
C004	C005	C006	C007	C040	C041	C042	C043
D000	D001	D002	D003	D04C	D04D	D04E	D04F
D004	D005	D006	D007	D040	D041	D042	D043
E000	E001	E002	E003	E04C	E04D	E04E	E04F
E004	E005	E006	E007	E040	E041	E042	E043
F000	F001	F002	F003	F04C	F04D	F04E	F04F
F004	F005	F006	F007	F040	F041	F042	F043
C050	C051	C052	C053	C09C	C09D	C09E	C09F
C054	C055	C056	C057	C090	C091	C092	C093
C780	C781	C782	C783	C7CC	C7CD	C7CE	C7CF
C784	C785	C786	C787	C7C0	C7C1	C7C2	C7C3
D780	D781	D782	D783	D7CC	D7CD	D7CE	D7CF
D784	D785	D786	D787	D7C0	D7C1	D7C2	D7C3
E780	E781	E782	E783	E7CC	E7CD	E7CE	E7CF
E784	E785	E786	E787	E7C0	E7C1	E7C2	E7C3
F780	F781	F782	F783	F7CC	F7CD	F7CE	F7CF
F784	F785	F786	F787	F7C0	F7C1	F7C2	F7C3

ses et des valeurs. Nous aurons l'occasion d'en reparler de manière beaucoup plus approfondie.

BLOC 4 : de \$C000 à \$FFFF. Ce bloc est la mémoire écran, qu'il faudra très bien connaître. C'est pour cette raison que nous allons l'étudier en détail : 50 fois par seconde le contenu de ce bloc est affiché sur votre moniteur. Si vous modifiez une adresse de ce bloc, vous verrez immédiatement un changement sur votre écran. Tapez :

```
10 MODE 1
20 FOR I=1 TO 255:PRINT "SALUT"
30 NEXT I
```

Vous remarquerez que votre écran se remplit petit à petit d'une couleur, en commençant en haut et à gauche. Pourtant, quand la première ligne est terminée, il ne passe pas à la ligne suivante mais huit lignes plus bas. Puis, quand il atteint le bas, il recommence à partir de la deuxième ligne, et ainsi de suite jusqu'à avoir rempli 25 fois 8 lignes. Voici un plan un peu plus précis de cette configuration un peu particulière :

SCHEMA 2

SCHEMA 2

L'écran prend donc 80 octets de large sur 200 octets de haut. Or 200x80=16000, mais 16 Ko font 16384 octets ! Où sont donc passés les 384 octets manquant à l'appel ? Ils se cachent, en attendant que l'on ait besoin d'eux. Et ce besoin arrive lors d'un scrolling. Explication : il y a une possibilité de changer l'adresse début de l'écran, ce qui permet de faire des scrollings très rapides. Pour aujourd'hui, laissons notre écran dans la configuration du schéma précédent.

COMMENT EST CODÉ UN OCTET ÉCRAN

L'écran prend toujours 80 octets de large, quel que soit le mode. Or chaque mode a son propre nombre de pixels en largeur, voici comment il se fait :

MODE 0 = 160 PIXELS = 160/80 = 2 PIXELS PAR OCTET
MODE 1 = 320 PIXELS = 320/80 = 4 PIXELS PAR OCTET
MODE 2 = 640 PIXELS = 640/80 = 8 PIXELS PAR OCTET

Le plus facile à comprendre, c'est le mode 2, puisqu'un octet fait huit bits et qu'il y a huit pixels. Un bit code donc un pixel. Pour le mode 1, deux bits codent un pixel, ce qui permet le choix entre quatre couleurs. Quant au mode 0, il faut quatre bits pour coder un pixel, ce qui nous donne seize couleurs ! Comment les couleurs sont-elles codées dans chaque mode ? Vous le saurez si vous suivez attentivement le prochain épisode de notre passionnant roman-feuilleton !

RÉCRÉATION

Listing 1

```
10 MODE 1
20 FOR I=1 TO 125:PRINT "SALUT"
30 NEXT I
40 OUT 18000,1
50 OUT 18000,1
60 FOR J=1 TO 20:NEXT J
70 NEXT
80 CLS
90 OUT 18000,1:OUT 18000,128
```

Patrick DUBLANCHET

Langage machine... Sur ORIC

TITRE

Bonjour ! Comment ça va depuis la dernière fois ! Moi, ça va ! Et vous ! Curieux cette manie des points d'exclamation ! C'est la mode ! Moi ça m'énerve ! Vous non ! Hein ! Ça ne veut rien dire ! (NDB : On est mal barré, vous avez vu comment il commence son cours ? Une vraie honte !) Pour commencer ce cours (qui vous va, car à vous ce cours sied), je m'excuse auprès des lecteurs, parmi lesquels notamment l'impayable J... G... de R... dans le O... (en F...) : le signe #, symbolisant, ô combien, le mode hexadécimal, a été remplacé par des £ £, ou des grands machins bizarres. L'énergumène qui a introduit ces signes cabalistiques répondra de sa faute devant le Très Haut, j'ai nommé l'Empire State Building. (NDLE : et ta sœur), (NDVE : la précédente note a été écrite par un faux énergumène), (NDB : Je m'insurge. Non seulement je me les gonfle à retaper les articulettes de monsieur, mais en plus il me traite d'"énergumène". Honteux. Monsieur, je vous jette mon gant à la face !).

PREMIER PARAGRAPHE

Nous allons étudier de près le comportement de la pile. Comme vous le savez (?), la pile du 6502 est une pile de type LIFO (Last In, First Out), c'est-à-dire dernier entré, premier sorti. Exemple tiré de la vie de tous les jours : vous arrivez en retard en classe : vous êtes le dernier entré. Le prof vous vire d'office : vous êtes le premier sorti. (Premier alinéa du premier paragraphe) La gestion de la pile nécessite de la place mémoire pour stocker les informations. Dans le 6502, c'est la zone #100-#1FF qui est d'office réservée à cet usage. La plupart des autres processeurs permettent de placer la pile où l'on veut. (deuxième alinéa du premier paragraphe) Il faut aussi, bien entendu, un pointeur de pile pour savoir où retrouver les données. Ce rôle est tenu par le registre S du 6502 (S pour Stack, pile en anglais. Curieusement, Wonder veut dire pile en français et pas en anglais). Puisque la pile est limitée à 256 octets (une "page mémoire"), le pointeur de pile est un pointeur sur huit bits. En fait, c'est le contraire : le 6502 n'ayant que des registres 8 bits (à part PC) (NDB : l'auteur de cet article a été acheté par le PC), S ne fait pas exception à la règle. Pour une raison indéterminée, la pile "descend". C'est à dire que si on met une valeur au sommet de la pile, le registre S est décrémente, la prochaine valeur sera donc "en-dessous". Le pointeur de pile indique toujours une valeur libre.

PLA ; récupérer la valeur dans A
PHA ; la remettre sur la pile.

C'est bien, mais ce n'est pratique que pour le sommet. Cette méthode est à peu près équivalente, ou presque -encore que pas tout à fait- à la suivante, qui est, elle, bien plus universelle :

TSX ; prendre le pointeur dans X
LDA \$0101,X ; récupérer la valeur au sommet.

En effet, puisque S indique une position libre, le sommet de la pile est accessible par la position juste au dessus.

En effet, puisque S indique une position libre, le sommet de la pile est accessible par la position juste au dessus.

En effet, puisque S indique une position libre, le sommet de la pile est accessible par la position juste au dessus.

En effet, puisque S indique une position libre, le sommet de la pile est accessible par la position juste au dessus.

En effet, puisque S indique une position libre, le sommet de la pile est accessible par la position juste au dessus.

La position libre est accessible par LDA \$100,X. A ce sujet, il faut bien prendre conscience qu'après un PLA par exemple, la valeur au sommet de la pile est perdue : inutile de vouloir la récupérer par un LDA \$100,X. En effet, les interruptions écrivent tout le temps au sommet de la pile des valeurs qui viennent écraser les données, et ce de manière absolument transparente pour le programme principal.

TROISIÈME PARAGRAPHE

Cette méthode est très avantageuse pour récupérer des valeurs enfouies plus profondément dans la pile (qui fait perdre la face, souvent, hélas !). (NDFE : c'est nul) (NDB : quelle honte !). Exemple : après le programme suivant :

```
PHA
TXA
PHA
TYA
PHA
```

L'état de la pile est le suivant :

0103 + S = A
0102 + S = X
0101 + S = Y
0100 + S = libre

Pour récupérer les valeurs, pas de problème :

```
TSX
LDA $0103,X
Pour récupérer A,

TSX
LDA $0102,X
Pour récupérer X, et
```

```
PLA
PHA
Pour récupérer Y.
```

Et hop !

Ceux qui veulent approfondir ce principe pourront se reporter à la routine ROM située à l'adresse #ED8F (V1.0) ou #EEAB (V1.1). Il faut tout de même savoir que cette routine sert à initialiser les timers softs avec les paramètres suivants : A contient le numéro du timer (0,1 ou 2) et XY la valeur à y placer. Avant de passer à la suite, une petite pause culturelle, car la Culture (avec un grand K) c'est bien connu, c'est comme la confiture : moins on en a, moins on s'en délecte. Un joueur de lyre qui a trop bu est une artiste lyre-hic ! (NDFE : et quand la NASA a trop bu, c'est la panne-hic à bord de la navette) (NDB : Bon, devant ce complot organisé par le faux énergumène et l'ignoble Broche, je me vois dans l'obligation de révéler la véritable identité de cet individu, son vrai nom est Hector De Lafourchenbais, Marquis de son état. On se retrouvera, vil faquin !). Fin de la petite pause culturelle.

Un joueur de lyre qui a trop bu est une artiste lyre-hic ! (NDFE : et quand la NASA a trop bu, c'est la panne-hic à bord de la navette) (NDB : Bon, devant ce complot organisé par le faux énergumène et l'ignoble Broche, je me vois dans l'obligation de révéler la véritable identité de cet individu, son vrai nom est Hector De Lafourchenbais, Marquis de son état. On se retrouvera, vil faquin !). Fin de la petite pause culturelle.

CHAPITRE QUATRE

Voyons de plus près les autres instructions qui touchent à la pile, il y a le duo PHP,PLP, sur lequel je ne m'étendrais pas. Et puis surtout, il y a... vous savez... le matin, quand... c'est... elle est si... et alors je... JSR, ce sont les programmeurs qui en parlent le mieux ! Cette page de publicité était offerte par Rockwell, division semi-conducteur. Car en effet, en définitive, en fin de compte, en fait, l'appel d'un sous-programme loge l'adresse de retour au sommet de la pile, poids fort d'abord, poids faible ensuite. Ou plus précisément l'adresse de retour -1. Pourquoi ? Parce que. D'autres, tel le Z80 ne le font pas. Pourquoi ? Parce que. Exemple :

```
# 5000 JSR $5500
# 5003 NOP
```

en #5500, c'est-à-dire dans le sous-programme l'état de la pile est le suivant :

0102 + S : # 50
0101 + S : # 02
0100 + S : ? ? ?

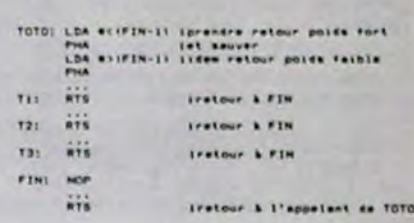
En effet, #5002+1 est bien l'adresse de retour du sous-programme. Cette constatation bien anodine va nous ouvrir la porte à quelques jeux malsains à souhait, comme je les aime. Tout d'abord, remplacer un JMP par un RTS. Exemple : L'instruction JMP #5000 est équivalente à la séquence :

```
LDA #54F
PHA
LDA #5FF
PHA
RTS
```

Intérêt ? Aucun dans ce cas, si ce n'est de semer le trouble dans l'esprit de l'utilisateur non averti que vous n'êtes plus.

C'est en revanche très pratique pour créer des tables d'adresses, ou encore pour imposer à une routine de sortir par un sous-programme imposé : supposons que vous vouliez appeler un sous-programme TOTO. Ce sous-programme peut se terminer de plusieurs façons, selon les tests internes mais doit exécuter dans tous les cas la routine FIN. Deux solutions : faire un JMP FIN à chaque endroit où se termine le sous-programme, ce qui prend de la place (3 octets à chaque fois) ou empiler l'adresse de la routine FIN et sortir par RTS, ce qui est plus pratique et économe en place :

Fig 1



Cette méthode est utilisée par exemple dans la ROM de l'Oric pour le retour de toutes les fonctions graphiques, pour tester s'il y a eu une erreur dans les paramètres et déclencher un "ILLEGAL QUANTITY ERROR".

CHAPITRE BERLUSCONI

Ça vous a plu ? Les manœuvres sur la pile ne vous ont pas effrayé ? Allons plus loin, cher lecteur ! (c'est de la pédagogie ou je ne m'y connais pas) (NDLE : tu t'y connais !). Supposons que vous vouliez passer de manière originale un paramètre à un sous-programme. Par exemple, faire suivre l'appel du sous-programme par le paramètre lui-même :

```
JSR TOTO
DFB $12
NOP
```

Le sous-programme TOTO devra être capable de retrouver la valeur #12 mais aussi de faire en sorte que le retour du sous-programme se fasse bien sur le NOP et non sur le #12 comme il devrait normalement se faire. Dur, n'est-ce pas ? Réfléchissez-y, je donnerai la solution dans le prochain cours.

Pour les heureux possesseurs du génial SEDORIC (crise de narcissisme intense), je signale que la solution est donnée dans la routine XROM (#FF6D). SEDORIC est en vente dans toutes les bonnes pharmacies.

CONCLUSION

A la semaine prochaiaiaiaiaine !
Fabrice BROCHE

NB : Afin de clarifier le débat, je signale à l'inéffable J... G... de R... dans le O... (en F...) que seules sont de moi les NDLE, NDVE et NDVE. Les autres notes ne sont qu'infâmes vilénies.

NB2 : L'énergumène en question qui rajoute les notes "infâmes" vous provoque en duel, Marquis De Lafourchenbais. Je serais le 12 au carrefour de la pierre percée. Voue avez le choix de l'arme.

Petites Annonces

gratuites

AMSTRAD

CHERCHE correspondant pour échanger ou vendre de nombreux logiciels (utilitaires ou jeux) pour Amstrad sur K7 ou disquette. Stéphane Clot-Giral, 29 rue Alquier Bouffard, 81100 Castres. Tél. (16) 63 59 47 40.

CLUB Amstrad Sud-Manche, possédant logiciel (originaux), pour activités diverses et sérieuses (rencontre mensuelle, échange d'idées, trucs et astuces, programmation), drive obligatoire. Alain Leblondel, 19 rue du commandant Clouard, 50150 Sourdeval.

VENDS 10F pièce ou échange plus de 150 logiciels pour Amstrad, K7 ou disquette. Olivier Beaupaire, Le Sastre, Allan, 26780 Malataverne.

VENDS deuxième lecteur de disquettes Amstrad FD 1, câble, housse, 1300F, du 11.01.86, 2 boîtes de rangement de 60 disquettes 3", 200F pièce. Echange nombreux programmes de jeu et utilitaires. J.C. Martet au (1) 47 25 18 33.

CHERCHE possesseur d'Amstrad CPC 464 à K7 pour échanger des logiciels de jeu. Christophe Ruffra, 12 place du 11 Novembre, 93160 Noisy le Grand. Tél. (1) 43 04 10 49.

CHERCHE lecteur de disquettes DD1 pour Amstrad CPC 464 pour moins de 500F et le synthétiseur vocal français pur 150F. V. Philippe, 9 rue du Prayon, 60000 Beauvais. Tél. (16) 44 48 33 71.

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échanger de nombreux logiciels sur K7 ou sur disquettes (en possédant 200). Stéphane Clot, 29 rue Alquier Bouffard, 81100 Castres. Tél. (16) 63 59 47 40.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad. François Boulanger, 11 rue Voltaire, 95120 Ermonville.

ECHANGE 500 logiciels pour Amstrad (les meilleurs) contre lecteur DD1 ou imprimante DMP 2000 ou modem. Cherche aussi vidéo, souris, housses, RS 232, manettes Pro, synthétiseur, et ce que vous voulez, etc... David au (1) 48 20 81 07.

ECHANGE ou vends logiciels pour CPC 464. Cherche logiciel de gestion. Achète à très bas prix la Bible du programmeur du CPC. Richard Charles, 2 route de St Sauveur, 77134 Les Ormes sur Yaulzie.

ECHANGE ou vends à prix raisonnable mes 200 programmes sur K7 pour Amstrad CPC 464. Orlé Krief, 20 rue Paul Eluard, 93000 Bobigny. Tél. (1) 48 32 51 67.

ACHETE ou échange logiciels pour CPC 6128 et PCW 8256. Frédéric au (16) 80 52 79 91 après 19h. Dijon.

CHERCHE RSX Cyclone 2 pour Amstrad. Echange contre d'autres logiciels ou achète. Echange logiciels. Loïc Rivoal au (16) 96 24 63 86.

VENDS Amstrad PCW 8256, 256K, traitement de texte avec moniteur et imprimante, sous garantie. Gilles Hochstrasser, 4 rue des Tulleins, 51250 Sermaize les Bains. Tél. (16) 26 73 28 31.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, nombreux logiciels et livres, 3700F. M. Lalo, 40 allée Pichon des Prés, 94600 Choisy Le Roi.

ECHANGE logiciels pour 464 (une centaine). Patrick Montes, 4 rue de Champagne, 95200 Sarcelles. Tél. (1) 34 19 37 11.

CHERCHE déplorables divers. Charles Hadjiljan, 2 route de Saint Sauveur, 77134 Les Ormes sur Yaulzie.

ECHANGE ou vends logiciels pour Amstrad CPC 464. Rodolphe Paschini, 32 bis rue du 8 Mai, 75300 Sotteville-lès-Rouen. Tél. (16) 35 72 35 08 le week-end, vacances, soirées, etc...

CHERCHE notices en français de Manic miner, Harrier Attack, Spannerman, Mr Freeze, Gérard Béniou, route de Gignac, 13700 Marignane.

VENDS nombreux logiciels à très bas prix pour Amstrad CPC 464, 664. Lionel Briffaz, 9 rue E. Quinet, 01100 Oyonnax. Tél. (16) 74 73 78 06.

VENDS pour CPC 464, drive principal 3 pouces DTI-1 complet avec disquettes CPM/Logo et manuel, 1290F. Bernard Besse à Toulon au (16) 94 41 30 80.

CHERCHE possesseurs d'Amstrad CPC 464 avec ou sans drive pour échanges de logiciels (jeux et utilitaires sur disquette ou K7), trucs et astuces ainsi que des copieurs. Bruno Motyka, St Franchy, 58330 St Saulge.

ECHANGE nombreux programmes pour Amstrad 464. Cherche programmes de copie (K7). Tél. (16) 62 95 36 04 de 18h à 20h.

ACHETE logiciels à bas prix pour CPC 464. Stéphane Augé, 2 rue de Montmart, 77850 Soisy-Bouy. Tél. (1) 64 00 50 55 après 19h.

VENDS Amstrad 6128, joystick, lecteur de K7, 50 jeux, revues, 4000F. Stéphane Wucher, 23 allée Guy de Maupassant, 77420 Champs sur Marne. Tél. (1) 60 06 37 10.

ECHANGE ou vends nombreux logiciels pour CPC. Franck Trilliard, 201 rue F. Frandaz, 38290 La Verpillière.

POSSEDE de nombreux programmes sur disquette pour Amstrad CPC 6128/664. R. Halimi, 41 A rue d'Isard, 13001 Marseille.

ECHANGE Amstrad CPC 464 couleur, d'octobre 85, livres, 150 jeux (les meilleurs), joystick, contre Commodore 64 avec drive et téléviseur couleur, ou le vends 5500F. Jean-Luc au (1) 43 26 66 72 le soir. Paris 5.

VENDS ou échange programmes pour Amstrad CPC 464. Tél. (1) 39 83 16 71 après 18h.

CHERCHE, échange, logiciels, trucs, astuces. pour Amstrad 6128, sur disquette. Tél. (1) 40 49 58 57 après 20h.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, 5 K7 de jeu, 2000F, imprimante DMP 2000 sous garantie, 2000F. Tél. (1) 30 73 16 04 après 19h.

ECHANGE logiciels de jeu et utilitaires sur K7 pour Amstrad (100) et cherche trucs pour craccages. Alain Morazzani, voie Principale, plateau Folio-Schoelcher, 97200 Schoelcher.

ACHETE copieur Amstrad CPC 464 à très bon prix. Frédéric au (1) 45 26 32 92 entre 18 et 20h.

ECHANGE logiciels pour 464 (une centaine). Patrick Montes, 4 rue de Champagne, 95200 Sarcelles. Tél. (1) 34 19 37 11.

CHERCHE déplorables divers. Charles Hadjiljan, 2 route de Saint Sauveur, 77134 Les Ormes sur Yaulzie.

VENDS nombreux logiciels pour Amstrad, 10F pièce. Hubert au (16) 90 50 96 35.

ATARI

VENDS console de jeu Atari 2600 avec paire de joysticks, paire de commandes à roulette et 2 K7, un jeu de poche double écrans. 500F. Tél. (16) 31 79 85 39 après 18h.

VENDS Atari 800 XL, lecteur de disquettes 1050, imprimante (sous garantie) 1027, 7 livres, 120 logiciels (jeux et utilitaires), 6000F, ou séparément. Sylvain au (1) 30 92 51 09.

ECHANGE jeux sur disquette pour Atari 800 XL. J'ai Blue Max, Spyhunter... Gildas Duprey, 46 Grande Rue, 78640 Neauphle le Château. Tél. (1) 34 89 23 47.

VENDS Atari 800 XL pal (12.84), magnétophone, manettes, K7 d'autofortification, documentation et programmes, jeux, 2500F. Jean François Rojat, rue de la Bierle, 01870 Martignat. Tél. (16) 74 77 93 67.

CHERCHE tous programmes pour Atari. Cherche adresses de revues anglaises, livres de programmes en français, anglais ou espagnol. Tél. (16) 91 06 49 49 le soir.

VENDS Atari 2600, excellent état, 5 K7 (Asteroids, Combat, Air sea battle, Pac man, Enduro), 4 manettes (2 joysticks, 2 paddles), 800F. Frédéric Granet, 6 mas de Baruelles, 83500 La Seyne sur Mer. Tél. (16) 94 25 34 40 aux heures de repas.

ECHANGE logiciels, programmes, schémas électroniques, etc... pour Atari 520 ST. Gabriel Weissenbacher, 11 rue de Rohrbach, 57410 Enchenberg.

VENDS Atari 800 XL, lecteur de disquettes 1050, très nombreux logiciels, livres (Découverte de l'Atari 800 XL et 120 jeux pour Atari), 2 joysticks, 4000F le tout. Didier au (1) 34 13 36 37 après 18h30.

VENDS Atari 130 XE, drive 1050, une centaine de jeux (Hacker, Spiderman, Hulk, Final Le Gacy, BC's Quest for lres, Super Zaxxon, The Quest, etc...), presque neuf, 5000F. Romuald Casazza, 11 route de Chaingy, 45380 La Chapelle St Mesmin. Tél. (16) 38 43 43 50.

VENDS jeu Atari 2600 S, 5 K7 (Gyrus, Pole position, Space Invader, Defender, Tutankhan). Tél. (1) 46 34 00 81 aux heures de repas.

ECHANGE ou vends logiciels pour Atari sur K7, en possédant une quarantaine. David Richelet, avenue des Marronniers, 26730 Hostun.

MSX

VENDS ou échange jeux pour MSX (Buck Rogers, Hole In One, Sorcery, Flight Path 737, Ping pong, Tennis, Hyper sport 2, Ghostbusters, et beaucoup d'autres). Tél. (16) 57 51 62 69.

VENDS Yéno SC 3000, Basic, cordons, livres, cartouche Lode Runner, manette, K7, 2200F à débattre. Didier au (16) 20 34 49 62.

VENDS MSX Sanyo PHC 28 (32K), câble péritel, manuel, listings de l'HHHHebdo, 12 programmes (Ghostbusters, Jet set Willy, Flight Path 737, etc...), en très bon état, 2100F (valeur 2800F). Stéphane Carlier au (16) 20 53 24 21 après 18h.

VENDS Yashica YC 64 MSX neuf, lecteur de K7, 2200F le tout avec une K7 de jeu. Laurent Parmentier, villa Cybèle, avenue Foch, 62520 Le Touquet. Tél. (16) 21 84 09 81.

VENDS Yashica YG 64 MSX, magnétophone, jeux (Sorcery, Pyro-man...), copies, joystick, 2 cartouches, 3500F. Stéphane au (16) 42 57 74 32 après 18h.

VENDS Sanyo PHC 28 MSX, magnétophone, jeux (Hunchback, Slapshot...), assembleur Zen, livre d'initiation à l'assembleur, 3500F. Bruno au (16) 42 55 58 79.

ZX 81

VENDS ZX 81, 16K, manuel d'utilisation, 2 livres, 5 K7 de jeu, clavier ABS, cordon magnétophone, 580F. Stéphane Padois au (1) 37 64 76 21.

VENDS ZX 81, 16K, 600F. Vends imprimante ZX, papier, 500F. G. Isambart, 46 rue de Paris, 60000 Beauvais. Tél. (16) 44 02 20 40.

VENDS ZX 81, transformateur, 16K, manuel, 3 livres, du 23.09.83. 700F le tout. Eric au (1) 47 90 20 25.

VENDS ZX 81, 16K, magnétophone, livres, 800F. Tél. (1) 39 46 96 93 poste 654. B. Perras du lundi au vendredi entre 9h et 17h.

CHERCHE désespérément FLM 64K pour ZX 81 (achat ou échange). Tél. (16) 92 54 25 95.

ECHANGE plus de 280 programmes pour ZX 81 16K. Didier Waxin, 353 rue du Croissant, 92729 Loon-plage. Venez possible à bas prix.

VENDS ZX 81, livre de programmation, alimentation, cordons magnétophone, K7 de jeu, 280F. Tél. (1) 64 28 70 71. Christophe Follain, Maisoncelles, 36 rue de La Tour, 77570 Chateau-Landon.

TI 99

VENDS TI 99/4a, câble K7, péritel, livres de programmes, 800F. Tél. (1) 43 28 39 65 après 18h.

VENDS TI 99/4a péritel, Basic étendu avec manuel français, manettes de jeu, modules Microsurgeon et Driving demon, K7 le Basic par soi-même, livre 50 programmes et revues, 1800F. Frecon, 25 cité EDF de Pizançon, 26300 Bourg de Péage. Tél. (16) 75 70 20 34 poste 47 après 17h.

VENDS TI 99/4a péritel, Basic étendu, livre, Basic par soi-même, Mini Mémoire, K7 assembleur, livre français, magnétophone, cordons, modules O.Bert, Tombstone city, K7 Rubis sacré, Lunar lander II, nombreux jeux sur K7, 8 livres, 50 programmes de l'HHHHebdo, joystick Quicksheet II adapté pour Ti, 1500F le tout ou séparément. Tél. (16) 60 63 27 67 après 20h.

ECHANGE ou vends de nombreux programmes sur K7 pour Ti. Lionel Chemouny, parc Verdillon, Bat B7, 13010 Marseille. Tél. (16) 91 78 89 68.

VENDS pour Ti 99, 8 modules (Music maker, Microsurgeon, Parsec, Munchman, Return to pirates'ies, Alligator mix, Gestion de fichier, Mini mémoire), 8 K7 (Tractor's toiles, Lunar jumper, Lunar lander II, Plein aux as, La tombe du sorcier, Solar system, Hebdogiciel Software No 2, Rubis sacré), 13 livres sur Ti dont le livre sur l'assembleur, les No 1 à 10 de 99 Magazine avec 4 K7. Jean Marc Rocca-Serra, sente de St Etienne, 60350 Chelles. Tél. (16) 44 20 07 27 ou (16) 44 42 83 23 aux heures de bureau.

VENDS TI 99 (83), Basic étendu, Mini Mémoire, joystick, jeux, livre, 1800F, interface imprimante, Jeikoshia GP 50, 1800F, divers livres, K7, cartouches, à débattre. Tél. (16) 25 05 16 68 le soir.

VENDS pour Ti 99, carte contrôleur PHP 1240 Dyba au (16) 23 63 21 34.

VENDS TI 99/4a, console, liaison péritel, extension 32K, modules Ti Logo et Basic étendu, magnétophone Ti et câble de liaison, manuels, paire de manettes de jeu, quelques livres et programmes, 3000F le tout ou à l'article. Tél. (16) 38 53 48 95 après 18h. Orléans.

ACHETE modules de jeu pour Ti 99/4a (Parsec, Pole position). Tél. (1) 45 91 06 98 après 19h.

VENDS TI 99/4a, très bon état, boîte d'origine, adaptateur péritel, cordon magnétophone, Basic étendu avec manuel français, joysticks, Ti Invaders, Microsurgeon, Parsec, nombreux jeux sur K7, livres sur Ti, 2200F le tout. Tél. (16) 55 50 55 76 après 20h.

VENDS mémoire 32K, modules Basic étendu. Logo, jeux, livres pour Ti 99, à moitié prix. M. Colard, 15 rue Lamartine, 71000 Mâcon. Tél. (16) 85 38 46 07.

VENDS TI 99/4a, Basic étendu, extension mémoire 32K, Ti Logo, moniteur Zénith, contrôleur de disquettes, lecteur de disquettes, magnétophone et cordon, 15 disquettes DFDD, modules (Gestion de fichier, Fichier report, Eché, Munchman, Pac man, Wumpus), K7 (Basic software No 3 et 4), nombreux livres, péritel, manettes, 10000F. Tél. (1) 48 46 81 48 aux heures de bureau.

VENDS TI 99/4a, magnétophone Pathé Marconi avec compteur, manettes, 4 K7 d'autofortification, livres de programmation, 1000F. Tél. (16) 94 90 55 64.

VENDS TI 99/4a, Basic étendu, interface CGV couleur, 2 manettes de jeu, cordon magnétophone, K7 Lunar Lander, K7 de programmes, livres, valeur 3400F, vendu 2000F. Tél. (16) 78 56 02 23 après 18h30. Lyon.

VENDS TI 99/4a, prise péritel, extension Basic, 2 manettes, 2 modules de jeu (Invaders et Football), 2 K7 Techniques des programmes de jeu avec leurs livres, 8 livres de programmes pour Ti 99/4a, 1500F à débattre. Jean Poirier, 14 place Rude, 95400 Villiers le Bel. Tél. (1) 34 19 73 04.

VENDS TI 99/4a, adaptateur péritel, cordon magnétophone, manettes de jeu, livres de programmes, livre d'utilisation, nombreux jeux sur K7, le tout en très bon état, 1000F. Philippe Vergande, 2 rue de Bruxelles, 45430 Checy. Tél. (16) 38 91 43 13.

VENDS pour Ti 99, Basic étendu, Minimem, cartouches (QBert, Frogger, Retour du pirate, Star Trek, Hopper, Jaw Breaker, Munch man, Ambulance), K7 (Lunar Lander, Star system, Rubis sacré), joysticks, Patrick Mathieu au (1) 43 82 43 82 après 18h.

CHERCHE nouveaux membres possesseurs de TI 99/4a pour club Tactique. Julien Sabané, 9 rue de Marnes, 92140 Ville d'Avray. Tél. (1) 47 50 63 31 après 18h.

VENDS TI 99/4a, cordon magnétophone, Basic étendu, Parsec, manettes de jeu, programmes (BS et BE), 1600F le tout. M. Lavigne à Lyon au (16) 28 00 37 le week-end.

VENDS TI 99/4a, extension Basic, câble K7, 4 modules de jeu, 30 jeux sur K7 (BS et BE), joysticks, moduleur antenne, revues HHHHebdo, sous garantie, après révision, 3000F. M. Bauer, boulevard St Symphorien, Longeville-les-Metz, 57050 Metz. Tél. (16) 87 66 39 75.

VENDS TI 99/4a, état neuf, péritel et/ou UHF, magnétophone, cordon magnétophone, Basic étendu, manuel français, 2 K7 de jeu, aide à la programmation No 1, technique de programmation No 1 et 2, adaptateur pour manettes format Atari, 2500F le tout (valeur 3500F). Thierry au (16) 97 75 10 87 après 18h.

VENDS TI 99/4a, Basic étendu, 8 modules éducatifs, cordon magnétophone, manettes, nombreuses documentations, nombreux programmes, 1500F, boîtier d'extension, 32K, RS232, contrôleur de disquettes, 1000F par article, lecteur de disquettes, nombreux programmes, 1500F, éditeur assembleur, assembleur, 800F, nombreux modules de jeu, le tout en très bon état. Tél. (16) 75 43 09 41 après 18h.

VENDS TI 99/4a (9.83), paire de manettes Texas, Parsec, câble double K7 Texas, livre d'initiation au langage machine, Conduite du Ti 99, 2 K7, les 3 premiers Nos de 99 Magazine, valeur 2600F, vendu 1300F. Pascal Gorain, 353/3 rue Ingres, 59100 Roubaix. Tél. (16) 20 02 52 28 après 18h30.



COMMODORE

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

VENDS CBM 64 (10.84), 100 logiciels, autofortification 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 7).

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 18h.

ECHANGE plus de 300 programmes pour CBM 64, de préférence sur disquette. Michel Marié, 6 rue des Hirondelles, 59560 Comines. Tél. (16) 20 39 16 62.

VENDS Commodore 4016 avec magnétophone, état neuf, 2500F à débattre. Vends Vic 20, Commodore 64, 200F. M. Bouche, 104 rue Jean Lebas, 59150 Wailhios. Tél. (16) 20 75 54 62.

VENDS Commodore SX 64 (encore sous garantie), 150 logiciels sur disquette dont des utilitaires très appréciés (Virgule, Calcsult, etc...) des jeux (Flight simulator, Impossible mission, Indiana, Summer games, Chess, etc...), des classiques (Ghostbusters, Pipe line, etc...), modem DTL 2000 Digitelec, avec ses logiciels de communication et un logiciel de serveur vidéotext, 2 joysticks, livres de trucs et astuces, surprises. François Lienart, 29 rue Pierre Brossette, 92130 Issy les Moulineaux. Tél. (1) 46 38 24 12 après 18h.

PS: Cardiaques s'abstenir...

ECHANGE ou vends pour CBM 64, nombreux jeux sur K7 (Gyryss, Hero, Boulder Dash, Elite, Soccer, BC Quest, Rocky Horror Show, Pitstop II, etc...). Bruno Amseil, 3 rue Jean Coquilin, 93100 Montreuil Tél. (1) 48 54 99 75.

VENDS imprimante Commodore MPS 802, matrice 8x8, 50 cps, bidirectionnelle, entraînement traction et friction, excellente qualité d'impression, livrée avec câbles, papier et 2 rubans. 3000F. Tél. (16) 53 71 14 88.

VENDS Commodore 64 sécam, joystick Quicksheet II, 1900F, drive 1541, 1500F, le tout sous garantie. Stéphane Goblen, Le Puits de la Bastidasse, 13122 Ventabren. Tél. (16) 42 28 86 20.

VENDS Vic 20 sécam, extension 16K, lecteur de K7, joystick, 50 programmes à taper, 2 bouquins de jeu, 5 cartouches de jeu, 20 jeux sur K7, 2200F. Franck au (1) 34 51 11 26 après 20h.

ECHANGE programmes pour Commodore 64 sur K7. Je possède 80 jeux. Olivier Thiéry, 11 rue Clouet des Pesruches, 49000 Angers. Tél. (16) 41 47 24 48.

VENDS pour Commodore 64, plus de 60 jeux sur K7 (Beach head II, Skyfox, Impossible mission...), 10F la K7. Tél. (1) 42 78 27 70.

VENDS Commodore 64 RVB, magnétophone, 2 tomes d'autofortification au Basic, joystick, 25 jeux, 3690F. François Xavier Morgat, 25 rue Saint Lazare, 02460 La Ferté-Millon. Tél. (16) 23 96 76 04.

CHERCHE contact pour Commodore 64 ou 128, nombreux logiciels (plus de 500). J.L. Lepape, 6 rue de la Ferme Redoute, 97200 Fort de France.

ECHANGE ou vends jeux pour Commodore (Fight Night, Winter games, Tour de France...). Philippe Ducarme au 010 65 76 28 Belgique après 5h.

ECHANGE nombreux programmes sur disquettes ou K7 pour Commodore 64. Benoît Bonnelier, 12 rue J. Neuvot, Goicourt, 60000 Beauvais. Tél. (16) 44 48 33 09 après 18h30.

VENDS CBM 64, lecteur de disquettes 1541 neuf, 2 joysticks, câble pour téléviseur multistandard, magnétophone, 4000F à débattre. Si possible région Toulouse. Martial Tezza, BP6, 31380 Montastruc. Tél. (16) 61 84 25 36.

CHERCHE K7 Flight 01 pour Vic 20 ou K7 Flight Simulator Path. M. Mayaud, quartier Bransas, 07700 St Marcel d'Ardeche. Tél. (16) 75 04 62 31 après 17h30.

CHERCHE Commodore 64 en bon état, magnétophone, drive 1541 à 2000F maximum, ou Amstrad CPC 464 couleur à 2000F maximum. Vends TO7, cartouche Basic, extension mémoire, lecteur de K7, 1500F. Eric Verdoulet, route de St Paul, 26130 Montsegur sur Lauzan. Tél. (16) 75 98 10 63 après 18h.

VENDS Vic 20 sécam couleur, manuel, lecteur de K7, état neuf, 700F. Tél. (1) 30 50 48 69 après 17h30.

VENDS ou échange plus de 200 logiciels pour CBM 64 sur disquette ou K7. Jérôme Le Hir, 20 rue Gabriel Faure, 79100 Thouars. Tél. (16) 49 66 37 34.

VENDS Archidisk, logiciel classeur de programmes pour C 64, original, personnel, écrit en langage machine, convient pour 1500 à 2000 programmes, chargement et fichier en 30 secondes, recherche et tri instantanés, remplissage avec vos programmes automatique, simple, efficace, sortie imprimante, génial, etc... 100F disquette comprise. D. Roy, 66 rue de La Marne, 41000 Blois. Tél. (16) 54 43 19 56. NDG: Sans intermédiaires.



VENDS CBM 64, drive 1541, lecteur de K7, 150 programmes dont Flight Simulator II. Super base 64, Calcsult, The Tool, 7 Cities of gold, etc...

Télévision, ton univers impitoyable. Qui de la cinq ou de la six émettra la première ? Que verrons-nous d'abord, les pâtes ou la soupe disco ? Le suspens bat son plein et voici qu'on parle de la septième, un canal culturel, hébergé dans un premier temps par FR3. Qu'est ce qui change plus vite que l'univers audiovisuel : la page télé dont voici *at least but not last* une nouvelle maquette.

BOMBYX



LES AMOURS MALHEUREUX

HAROLD ET MAUDE

Film de H. Hashby (1971) avec R. Gordon, B. Cort et V. Pikles

Harold (Cort) est un tantinet macabre. Issu d'une famille riche, il passe son temps à simuler des suicides (des morts bides) dans lesquelles il excelle. Bon an mal an, un jour il se pend, le lendemain il s'immole (c'est Harold qui s'y colle) et le week-end s'ampute (sans putes). Pour se détendre entre deux suicides,



Harold ère dans les cimetières en quête d'un enterrement divertissant. C'est au cours de l'oraison funèbre d'un quidam qu'il rencontre Maude, une octogénaire qui tout comme lui se délecte des cérémonies funèbres dans lesquelles elle puise tranquillité et joie de vivre... La mère de Harold décide de marier son fils. A grand renfort d'hémoglobine et d'hara-kiris, Harold fait fuir les prétendants,

car il n'a d'yeux que pour Maude auprès de qui il trouve tendresse, bonté et générosité. L'humour et le macabre font bon ménage une fois de plus. Film tendre attachant, drôle et tout et tout. A voir ou à revoir aussi pour la musique, signée Cat Stevens. Ruth Gordon (86 ans), extraordinaire, entamait une nouvelle carrière prouvant qu'il n'est jamais trop tard. Quand à Bud Cort, acteur fantasque et génial, il s'en donne à cœur joie.

Diffusion le mardi 25 à 20h35 sur A2

LE LYS BRISÉ

Film muet de D.W. Griffith (1919) avec L. Gish, R. Barthelemess et D. Crisp

Griffith, connu pour ses super-hyper-gigantesques productions, s'offrit en 1917 un fiasco financier maousse (sans Mickey). Il dut se résigner à faire dans le sobre et le discret dont voici le plus bel objet.

Lucy (Gish) vit dans un quartier pauvre de Londres avec son père Battling Burrows (Crisp), un champion de boxe, lequel dans des moments d'excitation violente souligné par un éthilisme avancé, prend sa fille pour un sac d'entraînement. Un jour que son père, plus aviné qu'à l'accoutumée, s'entraîne plus longtemps sur elle, Lucy se réfugie chez le brocanteur chinois (un chine-troc) du quartier, qui après l'avoir débridée avec un bol de rire et des blagues lui offre son arrière-boutique comme havre de paix.

Plus saoul et plus agressif que jamais, le paternel vient manu-militari récupérer sa fille, afin de s'adonner à son sport favori, la purée de Lucy. Devant cette rage, le Chinois débarque au domicile de Lucy pour la trouver à demi-morte. Triste mais beau. Du mélo comme on en fait plus. A noter au passage un des plus beaux rôles de L. Gish, et la performance de R. Barthelemes en broco chinois.

Diffusion le vendredi 28 à 23h00 sur A2

MISE A MORT

L'homme contre la machine ou l'homme contre l'homme-machine, la mécanique du duel importe plus que les moyens mis en œuvre. La surpuissance physique ou mécanique bute contre la volonté psychique du héros. Le combat s'éternise puis se *paroxysme* et David et sa fronde (ou son Seppuku, ou sa 2 CV) finit par terrasser le monstre qui reste sur le carreau (d'arbalète).

FURYO

Film de Naghisa Oshima (1982) avec David Bowie, Tom Conti, Ryuichi Sakamoto et Takeshi.

Durant la seconde guerre mondiale, les Japonais envahissent l'Indonésie. Le Major Celliers (Bowie) de l'armée des Indes envoyé en mission organiser la résistance tombe entre les mains des occupants. Déféré, mais ferré, devant un tribunal militaire, il échappe à la mort grâce au capitaine Yonoi (R. Sakamoto). Conduit dans le camp de prisonniers de Yonoi, il y retrouve ses compatriotes britanniques maltraités par les gardes du sergent Hara malgré le capitaine Lawrence, l'interprète.

Celliers fascine Yonoi au point qu'il lui pardonne ses incartades disciplinaires. Par la seule force de son orgueil et de

son insouciance face à la mort, Celliers détruit l'orgueil fou d'Yonoi le samouraï. Folie occidentale contre démenche orientale, les deux hommes s'autodétruisent. A l'arrière-plan, les seconds couteaux Lawrence et Hara s'affrontent, chacun avec les armes de leur éducation. Ni vainqueur, ni vaincu, ces 2 hommes ne réussiront jamais à se comprendre même après guerre.

Classique dans la forme, c'est le fond qui manque le moins. Le choc des cultures, l'orgueil militaire, la fascination homosexuelle, tous ces thèmes sont brassés dans un somptueux cérémonial de mise à mort.

Admirable musique de Ryuichi Sakamoto, tonique, obsédante. Acteur, auteur compositeur, chanteur, Sakamoto pouvait prétendre à la carrière d'un R. Nelson japonais (ou Celentano au choix). Hélas, dix mille fois hélas, il disparut avec 500 compatriotes kamikazes dans un boeing de la JAP cet été. Vous en redemandez vous aussi. FR3 vous propose un SUPERBE documentaire sur lui le dimanche 9 mars à 20h35 avec des extraits de Furo.

Diffusion le dimanche 2 mars à 21h00 sur Canal +

DUEL

Film de S. Spielberg (1971) avec Dennis Weaver et un Camion.

Roulant tranquillement sur l'highway 2065 XB2, Mr Mann double un truck parmi tant d'autres. Mais voilà-t-il pas que ce camion, un énorme diesel à remorque, s'amuse au stock-car avec sa voiture. Y a un truc. Une poursuite impitoyable s'engage entre Mr Mann et ce camion fou, inexplicablement déterminé à broyer et à détruire notre héros. La course de cette machine folle animée d'un mouvement perpétuel finira dans un orgasme de tôles déchiquetées ("ah kiss me deadly").

Inspiré d'une part par une nouvelle de R. Matheson et d'autre part par les frayeurs autoroutières adolescentes du jeune Spielberg, ce téléfilm terrifiant fut réalisé en 16 jours en Californie. Il obtint le grand prix au premier Festival d'Avoriaz en 1973. Gonflé de 74 à 90 mn, il fit une belle carrière dans les salles européennes. Impressionnant. Pour les natures fragiles, changez de chaîne, un petit clic pour éviter un grand choc.

Diffusion le lundi 24 à 20h35 sur TF1.

CHAUSSE-TRAPPE

Le monde fourmille d'assassins, de criminels, d'espions, qui non seulement commettent leurs méfaits au mépris des lois, mais en plus entraînent dans leurs turpitudes des innocents, contraints par ces êtres machiavéliques aux actes les plus bas et les plus vils (extrait du livre du Rév. Brutberger *L'internationale terroriste*)

PIEGES À FLICS

Téléfilm de D. Othenin Girard avec W. Stanczak, JP. Ecoffey, F. Bastien et E. Caron

Betts alias le Bateleur (Ecoffey) n'en fait qu'à sa tête (dollars). Ce personnage lou-

cent à se ronger la deuxième phalange et installe un super dispositif d'alarme. Aidé de sa poule Viviane, une effeuilleuse, Betts fait chanter Phil (Stanczak), jeune stagiaire à la criminelle. Le Bateleur donne le La et oblige le poulet à le renseigner sur l'alarme. Quand le chef de Phil constate le cinquième cambriolage, il soupçonne une trahison interne, et pourquoi pas le petit jeunot qui a un comportement si bizarre...

Pendant que les poulets se rentrent dans les plumes au sein de la basse-cour, Betts se branche sur le plus gros coup de sa carrière : l'attaque d'un yacht bourré d'Emirs, de princes et autres magnats du pétrole, venus le temps d'un week-end taper le carton et flamber leur argent de poche. Nos valeureux policiers réussiront-ils à déjouer ce machiavélique plan...

Dans une ambiance exagérément bruyante, voici les démêlés d'un punk de luxe (Betts) qui ne voit pas plus loin que son prochain larcin et Phil jeune flic aux dents longues qui mise gros sur son stage. Bourré de violence, de sexe et de rock'n roll, racoleur et complaisant, ça devrait plaire à pas mal d'entre vous, bande de frustrés. Malgré un dénouement peu vraisemblable, les tentatives de ce genre poussent un peu plus vers la tombe l'insupportable Maigret.

Diffusion le samedi 1er mars à 20h35 sur TF1
Photo TF1.

VOICI LE TEMPS DES ASSASSINS.

Film de J. Duvivier (195) avec J. Gabin, G. Blain, D. Delorme et L. Bogaert.

Chatelin (Gabin) tient un restaurant. La quarantaine grisonnante, il dirige son monde d'une voix de stentor (il a de

beaux restes-orateurs). Lorsque soudain Catherine (charmante et émouvante D. Delorme) toc-toc à sa porte, l'homme à la toque en devient toqué et l'épouse. Malheureusement, Catherine n'est autre que la fille de Gabrielle (L. Bogaert), l'ex-femme de Chatelin. Ça pue le piège à plein nez. Arrive Gérard (Blain), beau jeune homme, bien sous tout rapport qui tente d'arracher la belle Catherine aux griffes du restaurateur. Cette dernière se promet à Gégé si ce dernier supprime Chatelin. Il refuse d'abord mais la femme est une grande tentatrice, aussi finit-il par accepter. Bien mal lui en prend. De la restauratrice qui tue ses poulets à coups de fouet jusqu'à la mort d'une femme égorgée par un chien, le film accumule les détails outranciers. Malgré cet étalage de sang et de perversité, il ne sombre jamais dans le vulgaire et le gratuit. Interprétation hors-pair.

Diffusion le dimanche 2 mars à 22h30 sur FR3

L'ÉTAU

Film de A. Hitchcock (1969) avec F. Stafford, D. Robin, J. Vernon, K. Dor, M. Piccoli, P. Noiret et C. Jade

Kusenov fuit la mère patrie soviétique. Aux USA, il est pris en mains par les G.O de la C.I.A qui l'interrogent sur les accords militaires soviéto-cubains. Un agent ricain, Nordstrom, retrouve à l'occasion un vieux copain, Devereaux, officiellement conseiller d'ambassade à Washington. Devereaux prend contact avec un orphelin martiniquais (sa mère est partie niquer) qui doit récupérer un exemplaire du traité secret entre les sus-cités pays.

Dites moi, c'est normal que mon cœur batte à 140 ? Ça va très vite et dans tous les sens. Quand vous saurez que je ne vous ai pas raconté le quart de la moitié de ce qui se passe et que le film ne dure que deux heures, vous aurez compris que Hitch est passé maître en matière de rentabiliser le minutage et de vous embrouiller la tête. Complicé, confus, l'un des plus mauvais Hitchcock. Regardez, quand même.

Diffusion le 27 à 20h35 sur FR3

L'ENFER DE LA CHAIR

Nul ne peut s'adonner aux plaisirs de la chair sans en subir les conséquences : le feu purificateur. Et que ces quelques flammes vous donnent-oh pécheresses -un avant-goût de l'enfer (extrait du sermon de l'évêque Cauchon en place de La Pucelle à Rouen).

LA FEMME FLAMBÉE

Film de R. Van Ackeren (1984) avec G. Landgrebe et Mathieu Carrère.

Bourgeoisement mariée, Eva (G. Landgrebe) s'ennuie. Elle quitte abruptement son mari pour se lancer dans la prostitution, acquérant ainsi une indépendance financière et satisfaisant sa curiosité pour un milieu exotique. Elle s'associe avec Chris dans une relation amoureuse/commerciale dans une villa. Lui vend ses charmes en bas, elle reçoit ses clients au premier étage.

Alors qu'elle prend plaisir à se comporter en dominatrice, Chris gère sa sexualité comme un petit boutiquier afin d'établir bourgeoisement leur couple. Eva refusant de faire son beurre et de retourner dans un monde qu'elle vient de quitter, leurs différends vont croissants jusqu'à la mise à feu...

Après Belle de jour, encore le thème de la prostitution comme choix où la nécessité physique fait place ici au désir psychique : la domination. Très gros succès en Allemagne, ce film d'un réalisa-

teur germanique jusque là marginal a pour mérite essentiel de révéler l'anatomie et le talent d'une actrice superbe : Gudrun Landgrebe. Et comme je suis moi aussi d'une nature sadique, pas de photo affriolante de la belle Gudrun, na.

Diffusion le jeudi 27 à 20h35 sur Canal +

DEVIL IN MISS JONES

Film de Gérard Damiano (1973) avec Georgina Spelvin, Harry Reems et Sue Flaken.

Justine Jones, célibataire, se suicide par ennui et se retrouve dans la salle d'attente de l'enfer. Mais les places sont rares au royaume des damnés et le diable au vu de son dossier (Fichier Lucifer, autorisation 666 de la CNIL) la refuse pour cause de vie exemplaire. Il lui demande ce qu'elle ferait d'une nouvelle vie. "Pour changer, je me consacrerai entièrement à la luxure".

Sitôt dit, sitôt fait, Satan la renvoie sur terre pour exaucer son vœu. Un classique du X, un répertoire des perversions avec un scénario (oh !), un réalisateur, un vrai, encore débutant d'accord, mais qui tournera les films pornos les plus achevés.

Diffusion le samedi 1er mars à 00h20 sur Canal +



foque et violent braque 4 fois de suite et en plein jour le même supermarché au nez et à la barbe des flics qui commen-

XYZOLOG d'Electric Software pour MSX

Depuis près de deux siècles, je médite et me prépare à affronter l'initiation suprême. De ma plus tendre enfance jusqu'à aujourd'hui j'ai été préparé par les anciens à cette épreuve qui marque le passage définitif dans la vie d'adulte. De nombreuses révolutions durant, j'ai observé le comportement de ces étranges créatures que nous craignons tous lors de l'Épreuve, les Deotum. Déjà, par leur apparence physique, ils ont de quoi choquer n'importe quel enfant, risquant même de faire vaciller son mental face à cette découverte fondamen-

tale : la sphère rouge n'est pas la seule forme pensante de l'univers connu, le peuple des étoiles vertes domine un pays mortel pour nous, pauvres Xyzons. Après de longues études, nos sages en sont arrivés à la conclusion que les paysages de Zetas et de Grains (structures concaves et convexes du territoire) parsemés de Loids (de grands poteaux verticaux) sont d'origine humaine. En effet, ces curieux animaux bipèdes vinrent sur Fairis, notre planète, il y a quelques millions d'années et créèrent des races spécifiques particulièrement

bien adaptées à l'environnement. Ces races, vous les connaissez : les Xyzons et les Deotums. Depuis toujours, une rivalité nous oppose, à se demander si les humanoïdes n'ont pas volontairement implanté cette haine viscérale dans nos inconscients. Il faut quand même reconnaître que nous, les Xyzons, nous nourrissons de l'énergie tirée du magma que les Deotums s'efforcent de conserver au fil des millénaires. Mais il est vrai aussi que nos corps ne peuvent pas acquérir la faculté de la division cellulaire, et donc de la reproduction, sans cette énergie. Voilà donc la signification ultime de l'initiation que je dois subir dans les heures qui viennent. Bientôt, je pourrai atteindre la sublimation en me transformant en quatre petits Xyzons prêts à vieillir et à atteindre l'âge adulte... tout comme moi. Je sens que maintenant est venu le temps de partir à l'assaut des Loids et des Grains. De ma vie je n'avais pas encore approché ces zones bizarres. Aucun doute : je vais avoir



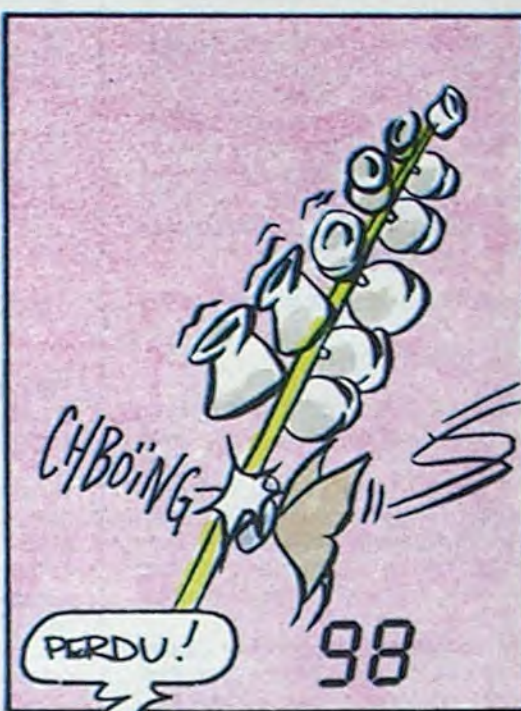
de la peine à traverser les différentes parties de ce pays, certaines paraissent tellement accidentées vues de loin que je doute de pou-

voir jamais escalader une seule de ces pentes. Ça y est, les premiers Deotums ont été alertés alors que je viens de sucer avidement l'énergie dégagée par deux sources, les épuisant en quelques secondes. Le combat risque d'être rude, d'autant plus que les étoiles ne semblent pas gênées par la gravité : elles franchissent tous les obstacles avec la même apparente facilité et leur contact détruit immédiatement le plus solide d'entre nous. Espérons que je n'en ferai pas la triste expérience.

Xyzolog se situe dans une catégorie de jeu encore rarement exploitée : les logiciels d'arcade faisant appel à des principes novateurs comme l'influence de la gravité, de l'accélération et de l'inertie sur une masse sphérique en déplacement sur des surfaces convexes et concaves. Quand de plus le graphisme est fabuleux et la musique superbe, on peut se demander pourquoi vous ne l'avez pas encore chargé dans la mémoire de votre ordinateur !

- AMSTRAD Stéphane de MELLO
- AMSTRAD Claude REH
- APPLE M. GENEVE
- CANON X07 Michel GRILLET
- CBM 64 Gérard LIMBARD
- EXL 100 Hervé BALLEZ
- FX 702 P Christian LEGRADN
- MSX E. VON ASCHEBORG
- ORIC F. CHERLI
- Nicolas BRUMENT
- SPECTRUM Laurent TONINELLO
- TI 99/4A (be) F. CHERLI
- THOMSON Yves KREICHER
- JF 20 V.F. WASTIAUX
- ZX 81 Olivier ROZE

- Accords page 7
- Angoisse page 6
- Tarot page 3
- Labyrinthe 3D page 5
- Roller Ball page 24
- Haltero page 27
- Casino -APGE 4 page 26
- Intérieurs page 26
- Zamcoptère -PAGE 4
- Spy Mission page 23
- Daffy Duck page 8
- Ghostbusters page 25
- Starsearch page 2
- Zx Kong page 22



la Règle à Calcul

LA PUISSANCE... THOMSON

LOGICIELS : NOTRE SELECTION



- PACK FIL : 3 JEUX : PLANETE INCONNUE, jeu d'aventure, graphisme animé; N° 10 : Football avec Platini; MICRO SCRABLE : Toute la famille peut jouer 345 F
- KARATE, pour vous entraîner dans votre fauteuil 190 F
- AIRBUS, un simulateur de vol de très haut niveau 390 F
- DIEUX DU STADE, des jeux olympiques très performants 170 F
- FOOTBALL VIFI, un football classique avec un très bon graphisme 175 F
- SUPER TENNIS, jeu parlant, pour jouer seul ou à deux 195 F
- BLITZ, jeu d'échec pour débutants et joueurs confirmés 490 F
- COLOR CALC, un vrai tableur professionnel 990 F
- COLOR PAINT, dessiner avec facilité sur votre écran, possibilité d'enregistrer les dessins 990 F
- 5° AXE, jeux d'aventures 190 F
- ANGLAIS, sept volumes pour vous permettre de réviser l'anglais, vocabulaire et conjugaison (le volume) 210 F
- VALISE SIXIEME, programme d'entrée en sixième : orthographe, grammaire, mathématiques et rédaction (4 K 7) 490 F



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

L'ensemble 2.990 F TTC **PROMOTION 2.490 F**



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

L'ensemble 3.990 F TTC **PROMOTION 3.450 F**



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

L'ensemble 8.950 F TTC **PROMOTION 8.450 F**

AVEC MONITEUR 9.690 F

MATERIEL T09

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

BON DE COMMANDE PROMO FEVRIER 86

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél.

Expédition gratuite du catalogue de logiciels THOMSON.

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

LA RÈGLE A CALCUL : 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS. Tél. : 43.25.68.88

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.

parking gratuit Maubert-Lagrange

MATERIEL :

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