



## MSX DEUX ET JE RETIENS UN

Quand les japonais se sont décidés à entrer dans le marché de la micro familiale, personne n'a cru qu'ils résisteraient bien longtemps. Tout le monde s'est planté : après MSX tout court arrive MSX 2, aîné en tous points du MSX, c'est un monument à lui tout seul. Nous l'avons disséqué pour vous.

### LA THÈRE DU TONKIN

Il y a maintenant plus d'un an que les japonais ont lancé leur MSX. Vous vous souvenez de l'état des lieux de l'époque ? les Oric, Lynx, Dragon et autres Texas venaient de se rétamé lamentablement. Il fallait pour percer, trouver une stratégie nouvelle jamais exploitée en micro. Les plus grands constructeurs japonais se sont donc mis d'accord : "le marché a besoin d'un standard. Personne en occident ne projette d'en lancer un. C'est le moment de frapper un grand coup". Ainsi naquit le MSX I (qui à l'époque ne s'appelait pas MSX I mais MSX tout court parce qu'on ne voulait pas casser la baraque en disant partout qu'un deuxième sortirait sous peu). Tous les grands groupes japonais (Sony, Yamaha et surtout le groupe Matsushita (JVC, National, Panasonic)) adoptèrent la même stratégie : conquête du marché national puis fottage de merde en Europe et oubli discret des États-Unis.

Le marché japonais fut très vite conquis à 80% tandis que les plus gros s'attaquèrent aux quelques nations européennes. La France, l'Allemagne, la Hollande, la Belgique, l'Espagne et l'Italie eurent droit à l'invasion. Puis arriva ce qui devait arriver : tout bien considéré le MSX n'était pas une bécane d'enfer, son prix n'était pas très alléchant et ses softs pas très performants. En France, les Japs se sont partagé quelque 10% du marché, c'est sans doute avec l'Angleterre le pays d'Europe où il s'est le moins bien vendu. Mais voilà, les Japonais sont rusés comme des renards...

### LE RENARD DE TOKYO

Petit à petit, on se rendait compte que les boîtes comme Sony ne forçaient pas trop sur le MSX. Pourquoi ? Parce que le public ne manifestait pas un vif intérêt vis-à-vis de cette machine. Donc pourquoi se rui-

ner en pubs de toutes sortes d'autant plus qu'une nouvelle machine beaucoup plus performante était prévue. Prévues ? Ben oui, souvenez-vous, lors du Sicob d'avril 85... Sony avait

un look de pro futuriste. Y a pas de raison ! Le lecteur de disquettes 8,89 centimètres (enfin 3"1/2, vous me comprenez...) est intégré à l'unité centrale et le clavier est raccordé à cette

prise RGB DIN 8 broches pour raccorder le monstre à une télévision couleur équipée d'une prise péritel ou à un moniteur classique, une prise cassette pour pouvoir charger les pro-

grammes à partir d'un magnéto et enfin une sortie pour connecter un deuxième drive au système. Voilà qui me semble tout à fait suffisant pour faire mumuse quelque temps avec le joujou.

### LE VENTRE DE CHINATOWN

A l'intérieur de la machine, vous trouverez avec la surprise que l'on sait un superbe Z80 sorti tout droit de chez Sharp fonctionnant à 3,58 MHz. Vous aurez aussi le bonheur et la joie de découvrir 64 Ko de ROM contenant le Basic et 192 Ko de RAM divisés ainsi : 64 Ko de mémoire utilisable et 128 Ko de VRAM, la mémoire vidéo. Si vous continuez à vous ruiner les yeux en matant les tripes putrides de ce HBF500F, vous finirez par apercevoir l'alimentation expliquant ainsi pourquoi vous aviez froid aux pieds et pourquoi l'unité centrale chauffe lors de vos ébats avec elle. Que dire d'autre si ce n'est que les circuits graphiques sont du

feu de Dieu et que l'intérieur de la bécane vu du dessus fait penser à la Silicon Valley également vue du dessus (le Z80 c'est la villa de Wozniak) ?

### LE BASIC DU KYUSHU

Déjà, avant de causer du basic, faudrait voir la résolution graphique de la bécane, quand même. C'est important ça, vous trouvez pas ? Question graphisme, les vieux 8 bits du même genre s'en prennent plein la tronche. Jugez plutôt : 8 modes graphiques au choix. Ça commence à 40 ou 80 colonnes de 24 lignes et 16 couleurs parmi 512 pour terminer par 256 sur 212 points en 256 couleurs en passant par 512 sur 212 en 16 couleurs. Le système peut gérer plusieurs pages graphiques et les switchers sans que vous n'y voyiez quoi que ce soit. Vous pouvez donc faire des petites animations de derrière les fagots. Si vous avez de la chance et qu'on vous donne une disquette de démonstration avec l'appareil, vous pourrez admirer de superbes images numérisées avec des tas de couleurs et des tonnes de pixels tout bien comme il faut. On a d'ailleurs eu

Suite page 21



tout simplement annoncé le MSX 2 pour fin février-début mars en France. C'était très bien calculé puisque dans quelques jours, vous pourrez trouver l'engin chez votre revendeur habituel. Toujours à l'heure les nippons, pas comme les britanniques ou les ricains qui passent leur temps à faire des annonces et des conférences où ils exhibent des prototypes qui bien souvent ne seront commercialisés que des mois plus tard. Et si on en parlait de ce monstre sacré ?

### LE DRAGON AU SOJA

Il est très beau. Je dirais même plus : il est superbe ! Non mais regardez-moi ça ! Ça jette, non ? Fini les petites consoles clavier-unité centrale. Désormais, même si on est tout ce qu'il y a de familial, on se paye

dernière par un cordon de 1 mètre qui permet de tapoter ses listages (enfin... ses listings quoi...) avec le clavier sur les genoux. Deux ports cartouches se donnent à vos yeux à la droite du drive. Un "RAZ" (enfin... Reset quoi) a été judicieusement placé sur la face avant de l'unité centrale. On est prié de se réjouir car la chose était absente sur les MSX précédents. On est aussi prié de noter les deux ports pour manches à joie (vous voyez ce que je veux dire) aux normes Atari que Sony a planté sur la face avant. On voit qu'ils ne se servent pas souvent de leur bécane avec des manettes parce que le fil et le cordon du clavier : bonjour ! Au dos de cette grosse boîte on distingue un troisième port cartouche, une interface imprévisible bizarre (MSX à vrai dire) mais néanmoins parallèle, une

grammes à partir d'un magnéto et enfin une sortie pour connecter un deuxième drive au système. Voilà qui me semble tout à fait suffisant pour faire mumuse quelque temps avec le joujou.

### LE CLAVIER DU HONSHU

Le clavier est tout ce qu'il y a d'agréable. La frappe est douce et légère comme une frite de chez Lenôtre (oh lui, hé ! Depuis quand Lenôtre fait des frites ?). 89 touches réjouiront les maniaques de la frappe avec, parmi elles, un pavé numérique, 4 touches de flèches bien disposées et d'une taille fort sympathique, 5 touches de fonctions classiques au MSX (de F1 à F5 et de F6 à F10 avec SHIFT), 3 autres touches d'édition impeccablement placées dont Insertion, effacement et SUPression et finalement une touche STOP



## BIDUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon Général ! Lire page 14

C'est nouveau, ça vient de sortir : L'actualité de la micro-informatique pages 11.12.13.

## CINOCHÉ-TELOCHE pages 16, 35

### 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 14

## MUSIQUE à écouter page 26

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 24

### FORMATION À L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 33

## 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 •

# ATARI 520 ST

Version Française SECAM

## 6.990 F TTC

- La Configuration complète :
- VC 520 ST 512 Ko azerty
  - Drive S F 354 500 Ko
  - Moniteur monochrome haute résolution S M 124
  - Câble Péritel
  - TOS Français
  - TOS Anglais + doc. française
  - Logo + doc. française
  - Basic + doc. anglaise
  - ST texte français

INTERSTICE R.C.S. 328.954.481 Arras

STOCK LIMITÉ  
\* marque déposée par ATARI

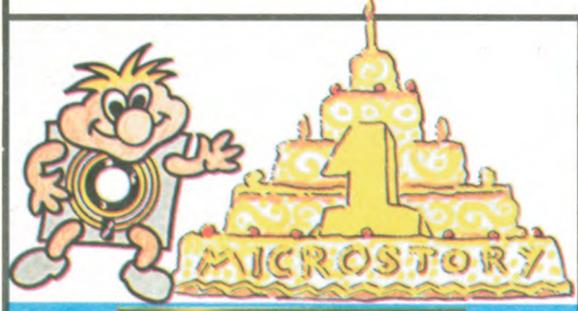


87, bd de Valmy - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél : 20.47.18.57  
1, rue du Plat - 59000 Lille - Tél : 20.30.05.60  
67, rue du Vieil Abrevoir - 59100 Roubaix - Tél : 20.73.20.64  
12, rue de Chateaudun - 62000 Arras - Tél : 21.51.02.11  
LENS - Tél : 21.42.05.50

### PRIX ANNIVERSAIRE : OFFRES VALABLES JUSQU'AU 25 / 03 / 86

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

**HORAIRES**  
Lundi  
14 h - 19 h  
Mardi/Samedi  
10 h - 13 h  
14 h - 19 h



Commodore  
Nouveau  
C 128  
clavier Azerty  
avec Jane  
3 250 F

**NOUVEAUX**



**TOUS  
LES MEILLEURS  
SOFTS  
DISPONIBLES  
PRIX  
ANNIVERSAIRE**



**Commodore**

<b>C 128 D</b>	<b>6 390 F</b>
Lecteur disk 1571	3 250 F
C 64 + lect. cassettes + moniteur couleur + 1 manette de jeu + pack jeu	4 250 F
C 64 + 1541 + moniteur monochrome avec câbles	4 290 F
Lecteur disk 1541	1 790 F
MPS 801 imprimante	1 390 F
Imprimante STAR SG 10 C compatible Commodore NLQ	<b>SUPER PROMO</b>
MCS 801 imprimante 4 couleurs Commodore 80 colonnes	2 390 F

**Atari**

<b>520 STF</b>	<b>5 990 F</b>
drive intégré + 5 logiciels + souris	
<b>1040 STF</b>	<b>9 990 F</b>
drive double face 1 méga + moniteur monochrome + 5 logiciels + souris	
Avec notices en français ...	
Et tous les accessoires et logiciels disponibles....	
<b>Atari 130 XE</b>	<b>2 990 F</b>
+ lecteur disk 1050 + pack de jeux	
Imprimante Canon	3 450 F
compatible Atari et Epson 160 CPS, NLQ.	
Lecteur disk D.F. type IBM	1 390 F

Tous les meilleurs softs disponibles à des prix ANNIVERSAIRE.

Superman - cassette	79 F	} 160 F les 3
Fight night - cassette	79 F	
Super Zaxxon	79 F	

etc...

**DISPONIBLE**

**Amstrad**

<b>AMSTRAD 6128 COULEUR</b>	<b>5.990 F</b>
avec 6 jeux + 1 manette	
<b>AMSTRAD 464 COULEUR</b>	<b>3.990 F</b>
avec 10 jeux + 1 manette	
Modèles monochrome 6128	4.490 F
Modèle monochrome 464	2.690 F
<b>DISK 3 POUCES</b>	
43 F l'une	
410 F la boîte de 10	

**QUANTITÉS LIMITÉES DISPONIBLES**

**Crédit IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F**  
Taux en vigueur au 1/1/86 : 22,80%

**BON DE COMMANDE :**  
à retourner à MICROSTORY  
14, rue de Poissy  
75005 PARIS  
Je, soussigné, M

Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Tél. : \_\_\_\_\_  
marque du matériel \_\_\_\_\_  
commande le matériel suivant \_\_\_\_\_  
pour la somme totale de : \_\_\_\_\_

Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter  
Règlement :  
chèque  mandat  carte bleue

N° CB \_\_\_\_\_ Validité : \_\_\_\_\_  
Signature : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_

carte bleue

DEMANDE DE CREDIT  
Je désire recevoir l'offre préalable de crédit

Matériel : \_\_\_\_\_  
Montant de la commande \_\_\_\_\_  
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : \_\_\_\_\_  
Je joins à ma demande le versement comptant  
chèque  ccp  mandat-lettre

Signature : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_  
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

HEBDOGICIEL - MARS







# LE JEU DE LA BOURSE

ZX 81

LA FAÏM CHASSE LE FOU HORS DE L'ABRI ANTIATOMIQUE.



Fort de la connaissance du mécanisme boursier, il ne vous restera plus qu'à faire fortune...

Jean-Marcel CREPIN

### Mode d'emploi :

Destiné à l'initiation du mécanisme boursier, ce programme de simulation prend en compte de nombreux paramètres pour calculer l'évolution des actions : leur historique, leur exportation, la valeur du dollar, le taux d'échange et d'activité boursière, les événements extérieurs etc... De plus, la possibilité d'imprimer divers tableaux vous est offerte. Toutes les indications nécessaires sont incluses.

```

5 REM BOURSE ZX81
6 REM CREPIN-HAMON
20 FOR I=1 TO 22
30 PRINT "*****"
40 NEXT I
50 PRINT AT 6,6:"
60 PRINT AT 9,9:"
70 PRINT AT 14,2:"
80 PRINT AT 19,12:" (C) HAMON-CREPIN
90 DIM C$(13,16)
100 LET C$(1)="POUYGUES"
110 LET C$(2)="PLENIX"
120 LET C$(3)="FOUGEMOLLES"
130 LET C$(4)="JEAN LAFEVE"
140 LET C$(5)="CIT ALCATOL"
150 LET C$(6)="ALSTHOM"
160 LET C$(7)="LHOMSON"
170 LET C$(8)="PORS"
180 LET C$(9)="CARRETOUR"
190 LET C$(10)="VARTY"
200 LET C$(11)="EUBOMARCHE"
210 LET C$(12)="GALERIES FALETT"
220 LET C$(13)="DOLLARS"
230 DIM C(13,24)
240 DIM E(12)
250 DIM S(12)
260 FOR I=1 TO 12
270 LET E(I)=(INT (RND*8))/10
280 IF I>8 THEN LET E(I)=0
290 LET S(I)=(INT (RND*7))/10
300 NEXT I
310 DIM N(12)
320 LET N(1)=4614
330 LET N(2)=1659
340 LET N(3)=3481
350 LET N(4)=481
360 LET N(5)=2070
370 LET N(6)=8500
380 LET N(7)=9500
390 LET N(8)=757
400 LET N(9)=2982
410 LET N(10)=1500
420 LET N(11)=1120
430 LET N(12)=1173
440 PRINT AT 5,0:"
450 LET C(1,1)=650
460 LET C(2,1)=166
470 LET C(3,1)=99
480 LET C(4,1)=295
490 LET C(5,1)=1105
500 LET C(6,1)=285
510 LET C(7,1)=510
520 LET C(8,1)=158
530 LET C(9,1)=2100
540 LET C(10,1)=1300
550 LET C(11,1)=980
560 LET C(12,1)=640
570 FOR J=2 TO 12
580 LET C(I,J)=INT (C(I,1)*(1+(RND-RND)/10))
590 NEXT J
600 NEXT I
610 LET C(13,1)=7
620 LET S=1
630 FOR J=2 TO 12
640 GOSUB 5000
650 NEXT J
660 FOR X=14 TO 20
670 PRINT AT X,2:"
680 NEXT X
690 PRINT AT 15,3:"NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2 JOUEURS
700 INPUT O
710 IF O<>1 AND O<>2 THEN GOTO 700
720 DIM U$(0,10)
730 PRINT AT 17,3:"ENTREZ LE(S) NOM(S)
740 FOR X=1 TO O
750 INPUT U$(X)
760 PRINT TAB 6;U$(X)
770 NEXT X
780 DIM F(12)
790 DIM G(12)
800 DIM T(12,0)
810 DIM U(12,0)
820 DIM L(0)
830 FOR I=0 TO 10
840 LET L(I)=100000
850 NEXT I
860 DIM B$(12,9)
870 LET B$(1)="JANVIER"
880 LET B$(2)="FEVRIER"
890 LET B$(3)="MARS"
900 LET B$(4)="AVRIL"
910 LET B$(5)="MAI"
920 LET B$(6)="JUIN"
930 LET B$(7)="JUILLET"
940 LET B$(8)="AOÛT"
950 LET B$(9)="SEPTEMBRE"
960 LET B$(10)="OCTOBRE"
970 LET B$(11)="NOVEMBRE"
980 LET B$(12)="DECEMBRE"
990 CLS
1000 PRINT AT 10,5:"INITIALISATION AT 12,6:"UN INSTANT..."
1010 FOR I=4 TO 12
1020 FOR J=1 TO 12
1030 LET F(I)=INT (80*(RND-RND))
1040 LET G(I)=0
1050 GOSUB 5500
1060 IF J=5 THEN FAST
1070 NEXT J
1080 CLS
1090 FOR J=13 TO 24
1100 LET NL=1+INT (10*RND)
1110 IF NL=9 AND C(13,J-1)>9 THEN GOTO 1070
1120 FOR K=1 TO O
1130 FAST
1140 LET X$=""
1150 PRINT AT 0,0;X$
1160 PRINT AT 2,0;X$
1170 PRINT AT 21,0;X$
1180 PRINT AT 19,0;X$
1190 FOR X=1 TO 43
1200 PLOT 0,X
1210 PLOT 63,X
1220 NEXT X
1230 PRINT AT 1,1:"JEU DE LA BOURSE";B$(J-12);AT 3,20;U$(K)
1240 PRINT AT 3,1:"VOUS POUVEZ:"
1250 PRINT AT 5,1:"CONSULTER:"
1260 PRINT AT 7,5:"1-LA COTATION VALEURS";TAB 5;"2-LES NOUVEAUX VALEURS";TAB 5;"3-HISTORIQUE D'UNE VALEUR"
1270 PRINT TAB 5;"4-COURS DU DOLLAR";TAB 5;"5-VOTRE PORTEFEUILLE"
1280 PRINT AT 13,1;"-OU"
1290 PRINT AT 15,1;"6-ACHETER OU VENDRE DES TITRES"
1300 PRINT AT 16,1;"7-SI VOUS AVEZ TERMINER"
1310 SLOW
1320 PRINT AT 20,1;"TAPEZ VOTRE CHOIX ( 1 A 7 )"
1330 PRINT AT 20,1;"
1280 LET A=CODE INKEY$-28
1290 IF A<1 OR A>7 THEN GOTO 1240
1300 IF A=7 THEN GOTO 1310
1310 GOSUB (1000+A*500)
1320 GOTO 1100
1330 CLS
1340 FAST
1350 NEXT K
1360 FOR I=1 TO 12
1370 LET G(I)=INT (40*(RND-RND))
1380 NEXT I
1390 GOSUB 5000
1400 GOSUB 7400+100*NL
1410 FOR I=1 TO 12
1420 GOSUB 5500
1430 LET F(I)=0
1440 NEXT I
1450 CLS
1460 NEXT J
1470 GOTO 8500
1480 REM COTE
1490 CLS
1500 FAST
1510 PRINT "MOIS: ";B$(J-12)
1520 LET X$=""
1540 PRINT AT 2,0;"COTATION DES VALEURS EN JEU"
1550 PRINT AT 4,0;X$
1560 PRINT AT 21,0;X$
1570 PRINT AT 7,0;X$
1580 FOR X=1 TO 30
1590 PLOT 0,X
1600 PLOT 35,X
1610 PLOT 49,X
1620 PLOT 63,X
1630 NEXT X
1640 PRINT AT 5,3;"VALEURS";TAB 13;"DERNIERE";TAB 22;"PRECEDENTE";TAB 19;"COTE";TAB 26;"COTE"
1650 FOR I=1 TO 13
1660 PRINT AT 7+I,1;C$(I);TAB 19;C(I,J-1);TAB 26;C(I,J-2)
1670 NEXT I
1680 SLOW
1690 IF INKEY$="" THEN GOTO 1670
1700 CLS
1710 RETURN
1720 REM JOURNAL DE LA BOURSE
1730 CLS
1740 FAST
1750 PRINT
2030 FOR X=29 TO 0 STEP -1
2040 PLOT 0,X
2050 PLOT 63,X
2060 PLOT 61,X
2070 PLOT 59,X
2080 PLOT 57,X
2090 PLOT 55,X
2100 PLOT 53,X
2110 NEXT X
2120 PRINT AT 7,1;"
2070 PRINT AT 7,8;" ";B$(J-12)
2080 PRINT AT 10,0
2090 IF NL=1 THEN PRINT TAB 1;"L'ETAT ENTREPREND";TAB 1;"D'IMPOR TANTS CHANTIERS";TAB 1;"DE CONST RUCION QUI";TAB 1;"RELANCERONT PEUT-ETRE";TAB 1;"L'ACTIVITE DU SECTEUR DU";TAB 1;"BATIMENT"
2100 IF NL=2 THEN PRINT TAB 1;"UNE HAUSSE IMPORTANTE";TAB 1;"DES PRIX DES MATERIAUX";TAB 1;"DE C ONSTRUCTION RISQUE";TAB 1;"DE R ALENTIR L'ACTIVITE";TAB 1;"DU SEC TEUR BATIMENT"
2110 IF NL=3 THEN PRINT TAB 1;"L'ETAT ANNONCE UN PLAN";TAB 1;"DE MODERNISATION DE";TAB 1;"PLUSIE URS ADMINISTRATIONS";TAB 1;"CE P LAN RELANCERA";TAB 1;"CERTAINEM NT LE";TAB 1;"SECTEUR DE L'ELECT RONIQUE"
2120 IF NL=4 THEN PRINT TAB 1;"D IMPORTANTS MOUVEMENTS";TAB 1;"D E GREUES PARALYSENT";TAB 1;"L IN DUSTRIE LE SECTEUR";TAB 1;"DE L ELECTRONIQUE";TAB 1;"RISQUE D EN SUBIR LES";TAB 1;"CONSEQUENCES"
2130 IF NL=5 THEN PRINT TAB 1;"L ES PRIX DE CERTAINS";TAB 1;"PROD UITS ONT ETE LIBERES";TAB 1;"CE LA POURRAIT PROFITER";TAB 1;"AU SECTEUR DE LA";TAB 1;"DISTRIBUTI ON"
2140 IF NL=6 THEN PRINT TAB 1;"L ES ROUTIERS MANIFESTENT";TAB 1;"LEURS RECONTENTEMENTS";TAB 1;"EN BLOQUANT LES ROUTES";TAB 1;"L ACTIVITE DU SECTEUR DE";TAB 1;"L A DISTRIBUTION RISQUE";TAB 1;"D ETRE PARALYSE"
2150 IF NL=7 THEN PRINT TAB 1;"L A BONNE TENUE DES";TAB 1;"SOCIE

```



```

2160 PRINT AT 2,0;"COUT TOTAL=";T 1
2170 PRINT TAB 3;"VALEUR DU PORT EFEUILLE=";T2
2180 PRINT TAB 15;"LIQUIDITES="; L(K)
2190 PRINT TAB 26;"
2200 PRINT "ACTIF=";L(K)+T2
2210 SLOW
2220 IF INKEY$="" THEN GOTO 3700
2230 CLS
2240 RETURN
2250 REM ACHAT/VENTES
2260 REM =====
2270 GOSUB 6500
2280 PRINT TAB 5;"
2290 PRINT TAB 5;"
2300 PRINT TAB 5;"
2310 PRINT AT 2,6;"OPERATION BOU RSIERE"
2320 PRINT AT 6,0;"VALEUR ";C$( I)
2330 PRINT "SA COTE ACTUELLE: "; C(I,J-1)
2340 PRINT "VOUS POSSEDEZ ";T(I, K);" TITRE(S)"
2350 PRINT "VOTRE LIQUIDITE ";L (K)
2360 PRINT AT 16,2;"VOUS DESIREZ ";TAB 15;"1-VENDRE";TAB 15;"2- ACHETER"
2370 PRINT AT 21,0;"TAPEZ VOTRE CHOIX ( 1 OU 2 )"
2380 IF INKEY$="" THEN GOTO 4120
2390 LET A=CODE INKEY$-28
2400 IF A=1 AND T(I,K)<>0 THEN G OTO 4200
2410 IF A=2 AND L(K)<>0 THEN GOT O 4200
2420 GOTO 4120
2430 IF A=1 THEN PRINT AT 17,15;"-VENDRE"
2440 IF A=2 THEN PRINT AT 18,15;"-ACHETER"
2450 PRINT AT 21,0;"COMBIEN DE T ITRES ? ( 100 MAXI )"
2460 INPUT H
2470 IF H>100 THEN GOTO 4220
2480 IF A=2 AND H>C(I,J-1)>L(K) THEN GOTO 4220
2490 IF A=1 THEN LET H=H
2500 LET U(I,K)=U(I,K)+H+C(I,J-1 )
2510 LET L(K)=L(K)-H+C(I,J-1)
2520 LET T(I,K)=T(I,K)+H

```

```

2530 PRINT TAB 3;"
2540 PRINT TAB 3;"
2550 PRINT TAB 3;"
2560 PRINT TAB 3;"
2570 SLOW
2580 IF INKEY$="" THEN GOTO 2400
2590 CLS
2600 RETURN
2610 REM HISTORIQUE
2620 GOSUB 6500
2630 FAST
2640 PRINT AT 3,18;"NOMBRE DE";A T 5,18;"TITRES";N(I);"000"
2650 PRINT AT 8,18;"TAUX DE";AT 10,18;"D'EXPORTATION";AT 12,20; E(I)*10;"/"
2660 PRINT AT 15,20;"SECTEUR"
2670 IF I<5 THEN PRINT AT 17,18;"BATIMENT"
2680 IF I>4 AND I<9 THEN PRINT A T 17,18;"ELECTRONIQUE"
2690 IF I>8 THEN PRINT AT 17,18;"DISTRIBUTION"
2700 GOSUB 6000
2710 CLS
2720 RETURN
2730 REM COURS DOLLAR
2740 CLS
2750 LET I=13
2760 GOSUB 6000
2770 CLS
2780 RETURN
2790 FAST
2800 PRINT "PORTEFEUILLE DE : "; U$(K)
2810 PRINT AT 2,14;"COUT";TAB 24;"VALEUR"
2820 PRINT "NBR TITRE MOY. TOTA L COTE TOTAL"
2830 LET T1=0
2840 LET T2=0
2850 FOR I=1 TO 12
2860 LET T3=0
2870 IF T(I,K)<>0 THEN LET T3=IN T (U(I,K)/T(I,K))
2880 PRINT TAB 1;T(I,K);TAB 5;C$( I, TO 5);TAB 11;(T3)=0)*T3;
2890 PRINT TAB 16;U(I,K)>0)*U(I, K)
2900 LET T1=T1+U(I,K)>0)*U(I,K)
2910 PRINT TAB 22;C(I,J-1);TAB 2 7;C(I,J-1)*T(I,K)
2920 LET T2=T2+C(I,J-1)*T(I,K)
2930 NEXT I
2940 PRINT TAB 15;"
2950 PRINT TAB 4;"COUT TOTAL=";T 1
2960 PRINT TAB 3;"VALEUR DU PORT EFEUILLE=";T2
2970 PRINT TAB 15;"LIQUIDITES="; L(K)
2980 PRINT TAB 26;"
2990 PRINT "ACTIF=";L(K)+T2
3000 SLOW
3010 IF INKEY$="" THEN GOTO 3700
3020 CLS
3030 RETURN
3040 REM ACHAT/VENTES
3050 REM =====
3060 GOSUB 6500
3070 PRINT TAB 5;"
3080 PRINT TAB 5;"
3090 PRINT AT 2,6;"OPERATION BOU RSIERE"
3100 PRINT AT 6,0;"VALEUR ";C$( I)
3110 PRINT "SA COTE ACTUELLE: "; C(I,J-1)
3120 PRINT "VOUS POSSEDEZ ";T(I, K);" TITRE(S)"
3130 PRINT "VOTRE LIQUIDITE ";L (K)
3140 PRINT AT 16,2;"VOUS DESIREZ ";TAB 15;"1-VENDRE";TAB 15;"2- ACHETER"
3150 PRINT AT 21,0;"TAPEZ VOTRE CHOIX ( 1 OU 2 )"
3160 IF INKEY$="" THEN GOTO 4120
3170 LET A=CODE INKEY$-28
3180 IF A=1 AND T(I,K)<>0 THEN G OTO 4200
3190 IF A=2 AND L(K)<>0 THEN GOT O 4200
3200 GOTO 4120
3210 IF A=1 THEN PRINT AT 17,15;"-VENDRE"
3220 IF A=2 THEN PRINT AT 18,15;"-ACHETER"
3230 PRINT AT 21,0;"COMBIEN DE T ITRES ? ( 100 MAXI )"
3240 INPUT H
3250 IF H>100 THEN GOTO 4220
3260 IF A=2 AND H>C(I,J-1)>L(K) THEN GOTO 4220
3270 IF A=1 THEN LET H=H
3280 LET U(I,K)=U(I,K)+H+C(I,J-1 )
3290 LET L(K)=L(K)-H+C(I,J-1)
3300 LET T(I,K)=T(I,K)+H

```

```

4270 LET U(I,K)=U(I,K)>0)*U(I,K)
4280 LET F(I)=F(I)+H
4290 CLS
4300 RETURN
4310 REM VARIATION DOLLAR
4320 IF RND<.5 THEN LET S=-S
4330 LET C(13,J)=C(13,J-1)+S*.5+ INT (3*RND)
4340 IF C(13,J)>11 THEN LET C(13, J)=11
4350 IF C(13,J)<5 THEN LET C(13, J)=5
4360 RETURN
4370 REM VARIATION COTE
4380 LET Y=C(I,J-1)-C(I,J-3)/3
4390 LET Z=C(I,1)/10
4400 LET X=E(I)+C(13,J)-C(13,J- 1)
4410 LET X=X+.05*(F(I)/4+G(I))+N (I)/10000
4420 LET VAR=INT (Y+S(I)+X+Z)
4430 LET C(I,J)=C(I,J-1)+VAR
4440 IF C(I,J)<10 THEN LET C(I,J) )=10
4450 RETURN
4460 REM HISTOGRAMME
4470 REM =====
4480 LET A=C(I,1)
4490 LET B=A
4500 FOR R=1 TO J-1
4510 IF C(I,R)>A THEN LET A=C(I, R)
4520 IF C(I,R)<B THEN LET B=C(I, R)
4530 NEXT R
4540 LET P=(A-B)/40
4550 REM DESSIN
4560 FOR Z=1 TO 20
4570 PRINT AT Z,4;"+"
4580 NEXT Z
4590 PRINT AT 20,0;B
4600 PRINT AT 1,0;A
4610 PRINT AT 21,5;" 1985 1986"
4620 PRINT AT 20,5;"
4630 PRINT AT 0,0;"COTATION: ";C $(I)
4640 FOR R=1 TO J-1
4650 LET H=INT ((C(I,R)-B)/P)
4660 FOR X=2 TO 10
4670 PLOT 9+R,X
4680 NEXT X
4690 NEXT R
4700 SLOW
4710 IF INKEY$="" THEN GOTO 6260
4720 RETURN
4730 REM LISTE
4740 CLS
4750 FAST
4760 LET X$=""
4770 PRINT X$
4780 PRINT "LISTE DES VALEUR S EN JEU"
4790 PRINT X$
4800 PRINT X$
4810 PRINT " ";TAB 30;"
4820 FOR I=1 TO 12
4830 PRINT " ";I;TAB 5;"-"; C$(I);TAB 30;"
4840 NEXT I
4850 PRINT " ";TAB 30;"
4860 PRINT X$
4870 PRINT AT 21,0;"ENTREZ VOTRE CHOIX ( 1 A 12 )"
4880 SLOW
4890 INPUT I
4900 IF I<1 OR I>12 THEN GOTO 66 20
4910 CLS
4920 RETURN
4930 REM EVENEMENTS
4940 FOR I=1 TO 4
4950 LET G(I)=INT (50*RND)
4960 NEXT I
4970 RETURN
4980 FOR I=1 TO 4
4990 LET G(I)=-INT (50*RND)
5000 NEXT I
5010 RETURN
5020 FOR I=5 TO 8
5030 LET G(I)=INT (50*RND)
5040 NEXT I
5050 RETURN
5060 FOR I=5 TO 8
5070 LET G(I)=-INT (50*RND)
5080 NEXT I
5090 RETURN
5100 FOR I=9 TO 12
5110 LET G(I)=INT (50*RND)
5120 NEXT I
5130 RETURN
5140 FOR I=9 TO 12
5150 LET G(I)=-INT (50*RND)
5160 NEXT I
5170 RETURN
5180 FOR X=1 TO 4
5190 LET I=1+INT (12*RND)
5200 LET G(I)=60+INT (40*RND)
5210 NEXT X
5220 RETURN
5230 FOR X=1 TO 4
5240 LET I=1+INT (12*RND)
5250 LET G(I)=-60-INT (40*RND)
5260 NEXT X
5270 RETURN
5280 LET C(13,J)=11
5290 RETURN
5300 LET C(13,J)=5
5310 RETURN
5320 REM "JEU DE LA BOU RSE";TAB 8;"-----"
5330 FOR K=1 TO O
5340 PRINT AT 4+3*K,0;"NOUVEAU: " ;U$(K)
5350 PRINT AT 5+3*K,0;"CAPITAL="
5360 LET T1=0
5370 FOR I=1 TO 12
5380 LET T1=T1+C(I,J-1)+T(I,K)
5390 NEXT I
5400 PRINT T1
5410 STOP
5420 CLEAR
5430 SAVE "BOURSE"
5440 RUN

```

# SNAKY

Ou la lutte pour la vie d'un serpent fou... et affamé.

Jean-Christophe SALMON

## Mode d'emploi

Si vous ne possédez pas d'assembleur, faites CALL-151 et entrez les codes du listing 1. Sauvegardez ensuite par BSAVE SNAKY, A\$6000, L\$534. Si le "source" vous intéresse, il est à votre disposition (listing 2).

Dirigez votre serpent à l'aide des touches

"A" : haut  
 "Z" : bas  
 Flèche gauche : gauche  
 Flèche droite : droite

Passez en QWERTY si vous préférez utiliser "Q" et "W" pour les déplacements verticaux. Coût de votre glotonnerie :

- Point vert : 1000 points
- Point rose : 10 000 points
- Point orange : mortel !
- Son propre corps : beurk !

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

APPLE



## LISTING 1

\*6000.6534

```
6000- A9 00 20 95 FE 20 58 FC
6008- 20 40 FB A9 00 85 18 A9
6010- 02 20 64 F8 A9 00 A4 18
6018- 20 00 F8 A9 27 38 E5 18
6020- A8 A9 27 20 00 F8 A0 00
6028- A9 27 38 E5 18 20 00 F8
6030- A0 27 A5 18 20 00 F8 A5
6038- 18 0A 0A A8 C8 84 19 A2
6040- 20 A4 19 AD 30 C0 88 D0
6048- FD CA D0 F5 E6 18 A5 18
6050- C9 28 D0 C0 A9 00 85 24
6058- A9 16 85 25 20 22 FC A9
6060- D3 20 ED FD A9 C3 20 ED
6068- FD A9 CF 20 ED FD A9 D2
6070- 20 ED FD A9 C5 20 ED FD
6078- A9 BA 20 ED FD A9 A0 20
6080- ED FD A9 B0 20 ED FD A9
6088- B0 20 ED FD A9 B0 20 ED
6090- FD A9 B0 20 ED FD A9 B0
6098- 20 ED FD A9 B0 20 ED FD
60A0- A9 02 8D 09 03 A9 14 A2
60A8- 00 9D 00 20 E8 D0 FA 8D
60B0- 00 30 1A 8D 01 30 1A 8D
60B8- 02 30 1A A2 03 9D 00 30
60C0- E8 D0 FA A9 03 85 18 A9
60C8- 00 85 06 20 AE EF A5 9F
60D0- 4A 4A 4A 18 69 03 85 07
60D8- 20 AE EF A5 9F 4A 4A 4A
60E0- 18 69 03 85 08 A9 09 20
60E8- 64 F8 A4 07 A5 08 20 00
60F0- F8 A2 7F A5 07 0A 18 69
60F8- 20 8D 30 C0 3A D0 FD CA
6100- D0 F1 E6 06 A5 06 C9 05
6108- D0 C1 A9 07 20 64 F8 AC
6110- 00 20 AD 00 30 20 00 F8
6118- A9 0D 20 64 F8 AC 01 20
```

## LISTING 2

Assemblage par ProCODE

```
0 *****
1 *****
2 ***          ***
3 ***          SNAKY          ***
4 ***          ***
5 *****
6 *****
7 *****
8 *            *
9 * PAR        *
10 * JEAN CHRISTOPHE *
11 *          SALMON *
12 *            *
13 *****
14          PAU
15          ORG $6000
16
17 DEBUT      LDA  #00
18           JSR  $FE95
19
20           JSR  $FC58
21
22           JSR  $FB40
23
24          LDA  #00
25          STA  $18
26
27          LDA  #02
28          JSR  $FB64
29
30          LDA  #00
31          LDY  $18
32          JSR  $F800
33
34          LDA  #27
35          SEC  $18
36          TAY
37          LDA  #27
38          JSR  $F800
39
40
41          LDY  #00
42          LDA  #27
43          SEC
44          SBC  $18
45          JSR  $F800
46
47          LDY  #27
48          LDA  $18
49          JSR  $F800
50
51          LDA  $18
52          ASL
53          ASL
54          TAY
55          INY
56          STY  $19
57          LDY  #20
58          LDY  $19
59          LDA  #C030
60          DEY
61          BNE  HAUT
```

```
6049: CA          62          DEX
604A: D0 F5          63          BNE LONG
604C: E6 18          64          INC $18
604E: A5 18          65          ; INC COMPTEUR CADRE - FIN DE BOUCL
6050: C9 28          66          LDA $18
6052: D0 C0          67          CMP #28
6054: A9 0D          68          BNE CADRE
6056: 85 24          69
6058: A9 16          70          LDA #0D
605A: 85 25          71          STA $24
605C: 20 22 FC      72          LDA #16
605F: A9 D3          73          STA $25
6061: 20 ED FD      74          JSR $FC22
6064: A9 C3          75          LDA #D3
6066: 20 ED FD      76          JSR $FDED
6068: A9 CF          77          LDA #C3
606E: A9 D2          78          JSR $FDED
6070: 20 ED FD      79          LDA #CF
6073: A9 C5          80          JSR $FDED
6075: 20 ED FD      81          LDA #D2
6078: A9 BA          82          JSR $FDED
607A: 20 ED FD      83          LDA #BA
607D: A9 A0          84          JSR $FDED
607F: 20 ED FD      85          LDA #A0
6082: A9 B0          86          JSR $FDED
6084: 20 ED FD      87          LDA #B0
6087: A9 B0          88          JSR $FDED
6089: 20 ED FD      89          LDA #B0
608C: A9 B0          90          JSR $FDED
608E: 20 ED FD      91          LDA #B0
6091: A9 B0          92          JSR $FDED
6093: 20 ED FD      93          LDA #B0
6096: A9 B0          94          JSR $FDED
6098: 20 ED FD      95          LDA #B0
609B: A9 B0          96          JSR $FDED
609D: 20 ED FD      97          LDA #B0
60A0: A9 02          98          JSR $FDED
60A2: 8D 09 03      99          STA $309
60A5: A9 14          100
60A7: A2 00          101          LDA #14
60A9: 9D 00 20      102          LDX #00
60AC: E8            103          STA $2000,X
60AD: D0 FA          104          INX
60AF: 8D 00 30      105          BNE INSA
60B2: 1A            106          STA $3000
60B3: 8D 01 30      107          INA
60B6: 1A            108          STA $3001
60B7: 8D 02 30      109          INA
60BA: 1A            110          STA $3002
60BB: A2 03          111          LDX #03
60BD: 9D 00 30      112          STA $3000,X
60C0: E8            113          INX
60C1: D0 FA          114          BNE INSB
60C3: A9 03          115          LDA #03
60C5: 85 18          116          STA $18
60C7: 123
60C9: 124
```

QU'EST-CE QUE C'EST BEAU TOUS CES CHIFFRES!



Suite page 8



# GOLF MINIATURE

Au grand air de votre écran LCD, prenez plaisir à glisser vos balles dans quelques trous...

Philippe BALZANO

## Mode d'emploi :

Ce jeu (environ 6 Ko) tourne sur version de base. Si vous dépassez le nombre de chances offertes pour atteindre le trou de chacun des neuf parcours, vous subirez une pénalité au parcours suivant. Déplacez votre joueur autour de la balle par les touches F1 et F2 pour orienter votre tir. Le temps d'appui sur la touche "T", détermine la puissance de votre tir rendu effectif lors du relâchement.

```

1 REM AAA
2 CLEAR150
3 CONSOLE 0,4,0,0:CLS:RN=VAL(RIGHT$(TIME
*,2))
10 PRINT " GOLF MINIATURE":LOCATE 2,2:
PRINT "LOGICIEL CANON"
15 LINE(108,24)-(108,13):PSET(109,13):PS
ET(109,19)
20 LINE(110,14)-(111,14):LINE(110,15)-(1
14,15):LINE(110,16)-(116,16)
25 LINE(110,17)-(114,17):LINE(110,18)-(1
11,18)
30 AS="*****":BS="*****
***"
35 FORI=1TO10STEP2:LOCATE1,1:PRINTA$:LO
CATE1,3:PRINTA$:
40 LOCATE1,2:PRINT " ":LOCATE16,2:PRINT
*":GOSUB55
45 LOCATE1,1:PRINTB$:LOCATE1,3:PRINTB$:
LOCATE1,2:PRINT*":
50 LOCATE16,2:PRINT " ":GOSUB55:NEXTI:GO
TO60
55 FORJ=1TO5:NEXTJ:RETURN
60 IFPEEK(1369)<>66THENGOSUB1000
65 FORI=1TO9:CLS:PRINT"Trou n°ICHR$(223)
":
70 ONIGOSUB 500,525,550,575,600,625,650,
675,700
75 PRINT"Vous avez"ICH:"chances":PRINT"P
enaltite":PEI:"point":
80 IFPE>1THENPRINT"=":
85 PRINT"":PRINT"par coup en plus":
90 IFINKEYS<>CHR$(13)THEN90ELSE1500
95 ONIGOSUB505,530,555,580,605,630,655,6
80,705
100 PSET(C,D):PSET(X,Y):PSET(A,B):CL=0
105 W=KEY("^^")
110 AS=INKEYS:IFAS=""THEN107
111 IFAS=""THEN165
112 IFAS=""THEN195
114 IFAS<>"T"THEN105
115 Z=0:FORZ1=1TO20STEP3:IFTKEY("T")=OT
HENZ=Z1:Z1=200
120 BEEP50+Z1,1:NEXTZ1:IFZ=OTHENZ=200
125 IFCL=1THENPSET(A,B)ELSEPSET(A,B)
126 X1=(X-A)/2:Y1=(Y-B)/2:FORJ=0TOZ
127 IF(X)>C-2ANDX<C+2AND(Y)>D-2ANDY<D+2)T
HEN300
130 IF POINT(X+X1,Y+Y1)=-1 THEN J=J+3:GO
TO 140
135 PSET(X,Y):X=X+X1:Y=Y+Y1:PSET(X,Y):
NEXT J:CO=CO+1:GOTO 215
140 IF X1*Y1=0 THEN X1=-X1:Y1=-Y1:GOTO 1
27
143 IF ABS(Y1)=.5 THEN 152
144 IF ABS(X1)=.5 THEN 155
145 IF POINT(X+X1,Y)=0 THEN Y1=-Y1:GOTO
127
150 IF POINT(X,Y+Y1)=0 THEN X1=-X1:GOTO
127
151 GOTO 160
152 IF POINT(X,Y+2*Y1)=0 THEN X1=-X1:GOT
O 127
153 IF POINT(X+X1,Y)=0 THEN Y1=-Y1:GOTO
127
154 GOTO 160
155 IF POINT(X+2*X1,Y)=0 THEN Y1=-Y1:GOT
O 127

```

```

156 IF POINT(X,Y+Y1)=0 THEN X1=-X1:GOTO
127
160 X1=-X1:Y1=-Y1:GOTO 127
165 IF B-Y=2 AND X-A<2 THEN A1=-1:B1=0:G
OTO 190
175 IF Y-B=2 AND A-X<2 THEN A1=1:B1=0:GO
TO 190
180 IF A-X=2 AND B-Y<2 THEN A1=0:B1=1:GO
TO 190
185 A1=0:B1=-1
190 PSET(A,B):IF CL=1 THEN PSET(A,B)
191 A=A+A1:B=B+B1:IF POINT(A,B)=-1 THEN
CL=1:PSET(A,B):GOTO 105
192 CL=0:PSET(A,B):GOTO 105
195 IF B-Y=2 AND A-X<2 THEN A1=1:B1=0:GO
TO 190
200 IF Y-B=2 AND X-A<2 THEN A1=-1:B1=0:G
OTO 190
205 IF A-X=2 AND Y-B<2 THEN A1=0:B1=-1:G
OTO 190
210 A1=0:B1=1:GOTO 190
215 A=X-2*X1:B=Y-2*Y1:IF POINT(A,B)=-1 T
HEN CL=1 ELSE 235
220 FOR FO=0 TO 5:PSET(A,B):GOSUB 230:PR
ESET(A,B):GOSUB 230
225 NEXT FO:GOTO 105
230 FOR LA=0 TO 10:NEXT LA:RETURN
235 CL=0:PSET(A,B):GOTO 105
300 FOR E=100 TO 150 STEP 2:BEEP E,1:NEX
T E:BEEP 5000,3
305 CONSOLE 0,4,0,0:CLS:PRINT "Bravo "IN
A$(JO):CO=CO+1
310 PRINT "Vous avez réussi en"ICOI"coup
":
315 IF CO>CH THEN CO=CH+PE*(CO-CH)
320 PRINT "Vous marquez"ICOI"pts":
325 SC(JO)=SC(JO)+CO
330 IF INKEYS="" THEN 330
335 NEXT JO
340 CLS:PRINT "Score au trou n°ICHR$(223)
":
345 FOR JO=1TO NB:PRINT NA$(JO)SC(JO):"
pts":
347 IF JO<NB THEN PRINT " "
348 NEXT JO
350 IF INKEYS="" THEN 350
355 NEXT I
360 CLS:PRINT " Scores finaux"
365 FOR I=1 TO NB:PRINT NA$(I):" :I"SC(I)
":I"pts":
370 IF I<NB THEN PRINT " "
373 NEXT I
375 IF INKEYS="" THEN 375
380 CONSOLE 0,4,0,1:POKE 1369,65
385 FOR I=1 TO 12:KEYS(I)=KEYS(I)
390 CLS:END
500 CH=4:PE=1:RETURN
505 CONSOLE,3,1:LINE(2,2)-(117,2):LINE-(
117,21):LINE-(2,21)
510 LINE-(2,2):LINE(80,8)-(80,15):LINE(6
4,5)-(72,10):LINE(64,18)-(72,13)
515 X=INT(RND(RN)*6)+8:Y=INT(RND(RN)*8)+
8:A=X-2:B=Y:C=107:D=12
520 RETURN
525 CH=3:PE=2:RETURN
530 CONSOLE,4,0:LINE(10,1)-(102,1):LINE-
(109,8):LINE-(109,30):LINE-(89,30)
533 LINE-(89,25):LINE-(85,21):LINE-(10,2

```

```

1:LINE-(10,1)
535 LINE(99,6)-(97,8):LINE-(102,13):LINE
-(101,14)
538 LINE(98,17)-(97,18):LINE-(92,13):LIN
E-(89,16)
539 LINE(103,1)-(109,7):LINE(88,25)-(85,
22)
540 X=INT(RND(RN)*4)+16:Y=INT(RND(RN)*8)
+6:A=X-2:B=Y:C=99:D=27
545 RETURN
550 CH=4:PE=2:RETURN
555 LINE(15,30)-(15,6):LINE-(20,1):LINE-
(100,1):LINE-(105,6):LINE-(105,30)
558 LINE-(85,30):LINE-(85,20):LINE-(81,1
6):LINE-(39,16):LINE-(35,20)
560 LINE-(35,30):LINE-(15,30):LINE(60,2)
-(60,7):LINE(60,10)-(60,15)
563 LINE(56,5)-(56,12):LINE(15,5)-(19,1)
:LINE(101,1)-(105,5)
564 LINE(84,20)-(81,17):LINE(39,17)-(36,
20)
565 X=INT(RND(RN)*10)+20:Y=INT(RND(RN)*4)
+22:A=X:B=Y+C=95:D=27
570 RETURN
575 CH=4:PE=1:RETURN
580 LINE(15,1)-(105,1):LINE-(105,30):LIN
E-(55,30):LINE-(55,11):LINE-(90,11)
583 LINE-(90,20):LINE-(67,20):LINE(67,21)
-(93,21):LINE(93,10):LINE-(15,10)
585 LINE-(15,1):LINE(98,15)-(105,15):LIN
E(75,26)-(75,30)
590 X=INT(RND(RN)*6)+20:Y=INT(RND(RN)*6)
+3:A=X-2:B=Y:C=83:D=15
595 RETURN
600 CH=5:PE=3:RETURN
605 LINE(10,7)-(10,7):LINE-(50,13):LINE-
(70,10):LINE-(70,1):LINE-(110,1)
608 LINE-(110,30):LINE-(70,30):LINE-(70,
21):LINE-(50,17):LINE-(30,24)
610 LINE-(10,24):LINE-(10,7):LINE(85,12)
-(85,7):LINE-(70,15):LINE-(85,24)
611 LINE-(85,18)
612 LINE(31,7)-(50,12):LINE-(69,10):LINE
(32,24)-(50,18):LINE-(69,21)
613 LINE(84,8)-(71,15):LINE-(84,23)
614 PSET(84,9):PSET(84,22)
615 X=INT(RND(RN)*4)+14:Y=INT(RND(RN)*10)
+11:A=X-2:B=Y:C=80:D=15
620 RETURN
625 CH=5:PE=2:RETURN
630 LINE(10,5)-(50,5):LINE-(50,12):LINE-
(85,12):LINE-(85,5):LINE-(110,5)
633 LINE-(110,25):LINE-(85,25):LINE-(85,
18):LINE-(50,18):LINE-(50,25)
635 LINE-(10,25):LINE-(10,5):LINE(35,5)-
(35,10):LINE(35,13)-(35,17)
638 LINE(35,20)-(35,25):LINE(95,11)-(95,
19)
640 X=INT(RND(RN)*4)+16:Y=INT(RND(RN)*5)
+13:A=X-2:B=Y:C=105:D=15
645 RETURN
650 CH=4:PE=2:RETURN
655 LINE(5,1)-(115,1):LINE-(115,30):LINE
-(95,30):LINE-(95,19):LINE-(25,19)
658 LINE-(25,30):LINE-(5,30):LINE-(5,1):
LINE(35,7)-(85,7):LINE(35,13)-(85,13)
660 FOR Y=2 TO 14 STEP 6:FOR X=40 TO 80
STEP 10:LINE(X,Y)-(X,Y+2):NEXT X,Y

```

```

663 FOR Y=6 TO 18 STEP 6:FOR X=45 TO 75
STEP 10:LINE(X,Y)-(X,Y+2):NEXT X,Y
665 X=INT(RND(RN)*11)+17:Y=25:A=X:B=Y+2:
C=105:D=25
670 RETURN
675 CH=3:PE=1:RETURN
680 LINE(10,10)-(50,10):LINE-(60,1):LINE
-(100,1):LINE-(110,10):LINE-(110,21)
683 LINE-(100,30):LINE-(60,30):LINE-(50,
21):LINE-(10,21):LINE-(10,10)
685 LINE(49,10)-(59,1):LINE(101,1)-(110,
9):LINE(110,22)-(101,30)
687 LINE(49,21)-(59,30):LINE(60,14)-(70,
5):LINE(59,14)-(69,5)
688 LINE(60,16)-(70,25):LINE(59,16)-(69,
25):LINE(90,5)-(100,14)
689 LINE(91,5)-(101,14):LINE(100,16)-(90,
25):LINE(101,16)-(91,25)
690 LINE(78,8)-(70,15):LINE-(78,22):LINE
(77,8)-(69,15):LINE-(77,22)
693 X=INT(RND(RN)*9)+15:Y=INT(RND(RN)*6)
+13:A=X-2:B=Y:C=75:D=15
695 RETURN
700 CH=4:PE=2:RETURN
705 LINE(5,1)-(35,1):LINE-(35,10):LINE-(
55,10):LINE-(55,1):LINE-(70,1)
707 LINE-(70,13):LINE-(85,13)
708 LINE-(85,1):LINE-(115,1):LINE-(115,3
0):LINE-(85,30):LINE-(85,17)
710 LINE-(70,17):LINE-(70,30):LINE-(55,3
0):LINE-(55,21):LINE-(35,21)
713 LINE-(35,30):LINE-(5,30):LINE-(5,1):
LINE(35,13)-(55,13):LINE-(55,18)
715 LINE-(35,18):LINE-(35,13):LINE(90,1)
-(90,10):LINE(90,13)-(90,18)
718 LINE(90,21)-(90,30)
720 X=INT(RND(RN)*5)+8:Y=INT(RND(RN)*4)+
14:A=X-2:B=Y:C=110:D=15
723 RETURN
999 IF INKEYS="" THEN 999 ELSE END
1000 DIM KE$(12):FOR I=1 TO 12:KE$(I)=KE
Y$(I):NEXT I
1005 KE$(2)="-->":KEY$(1)="--<"
1010 KE$(3)="" :KEY$(4)="" :KEY$(5)
=""
1015 CLS:PRINT " P. BALZANO":PRINT
"Bienvenu au GOLF"
1020 INPUT "Combien de joueur(s) (1-4) ":
NB
1025 IF NB<1 OR NB>4 THEN 1020
1030 CLS:IF NB=1 THEN PRINT "Ecrivez vqt
re nom":GOTO 1040
1035 PRINT "Ecrivez vos noms"
1040 FOR I=1 TO NB
1045 PRINT "Joueur"II:INPUT NA$(I):IF L
EN(NA$(I))>8 THEN 1045
1050 SC(I)=0:NEXT I
1055 POKE 1369,66:RETURN
1500 FOR JO=1 TO NB:IF NB=1 THEN 1520
1502 CLS:PRINT NA$(JO):" a vous"
1505 PRINT "Votre score est de:"SC(JO):
"point(s)"
1510 PRINT "Pressez -RETURN-":
1515 IF INKEYS<>CHR$(13) THEN 1515
1520 CLS:CO=0:GOTO 95

```



# LE DRAGON

Risque votre vie au fond de la grotte "du dragon", à la recherche de quelques coffrets de diamants.

Gabriel DARDENNE

## Mode d'emploi :

Ce programme ne nécessite pas de variables indexées (DEFM 0). Vous devez en un temps limite, aller chercher 5 cassettes remplies de diamants, au fond d'une grotte habitée par un redoutable dragon.

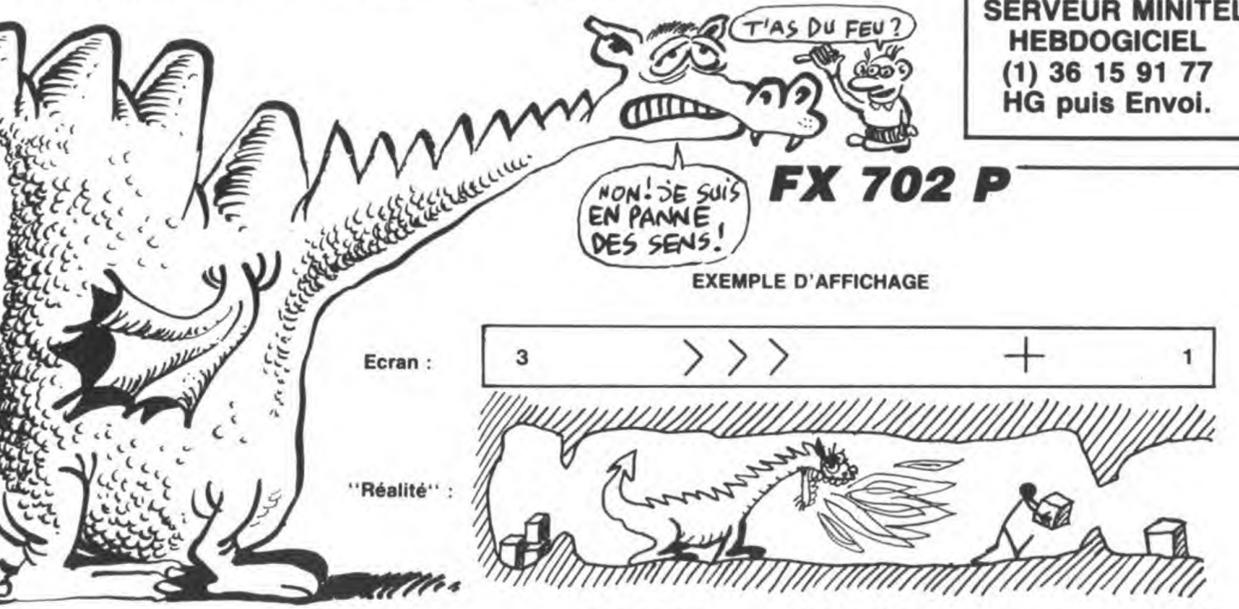
## AFFICHAGE :

<<<< ou >>>> : position du dragon suivant sa direction.  
": : joueur les mains vides.  
"+": : joueur chargé d'une cassette.  
"\*": : saut du joueur.  
Chiffre de gauche : nombre de cassettes au fond de la grotte.  
chiffre de droite : nombre de cassettes récupérées.

## DEPLACEMENTS :

"(") : déplacement vers la gauche.  
")" : déplacement vers la droite.  
"\*" : saut.  
"P" : prise d'un trésor.  
"D" : dépose d'un trésor.

PRINCIPE : l'entrée de la grotte est à droite de votre écran. Le dragon qui est un peu miraud, se déplace aléatoirement à l'intérieur de celle-ci. Toutefois, sa grande taille ne lui permet pas d'entrer dans la cavité renfermant les fameux trésors. Vous êtes donc en sécurité, dans une des cases contiguës à un chiffre. L'étroitesse de la grotte interdit de croiser le dragon, mais il est possible de sauter au-dessus de lui. N'oubliez pas de déposer à l'extérieur, chaque cassette ramassée au fond de la grotte.



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

```

LIST
1 GOTO 4
2
3 HEBDOGICIEL....
4 WAIT 40:PRT "LE DRAGON"
5
6 PRT CSR 18:"DROITE -"
7
8 VRC :WAIT 0:PRT "5:CSR 18:0:"
9
10 ANW$.5:V=1
11 D=5:K=8:J=17:B$=""
12 CSR J:G$=""
13 M=8:Z=2-1:IF Z=0:PRT :WAIT 75:PRT "PERDU: TRO P LONG":GOTO 6
14 IF KEY="" THEN 30
15 E$=KEY:IF S=1 THEN 30
16 IF E$="(" THEN M=-1:GOTO 30
17 IF E$=")" THEN M=1:GOTO 30
18 IF E$="*" THEN M=1:GOTO 30
19 IF E$="P" THEN S=1
20 IF E$="D" THEN J=J-1
21 IF E$="D" THEN J=J+1
22 IF E$="D" THEN J=J-1
23 IF E$="D" THEN J=J+1
24 IF E$="D" THEN J=J-1
25 IF Y=0:D=0-1:PRT CSR 0:D:Y=1:G$=""
26 IF E$="D":IF J=17:IF Y=1:A=A+1:PRT CSR 17:A:Y=0:G$=""
27 IF A=5:WAIT 40:PRT :PRT "GAGNE EN":Z:" POINTS":STOP:GOTO 62
28 IF S=1:T=T+1:IF T=5:T=0:S=0
29 IF S=1:PRT CSR J:F$:GOTO 40
30 IF M=0:PRT CSR J:H$:J=J+M:IF J<1:J=1
31 IF J>17:J=17
32 PRT CSR J:G$
33 K=K+V:IF S=1:IF ANW$.75:V=V
34 IF K=2:V=1
35 IF K=15:V=-1
36 IF V=-1:B$=""
37 PRT CSR K-1:H$:B$:B$:H$:
38 IF V=1:B$=""
39 RT CSR K-1:H$:B$:B$:B$:
40 IF S=0:IF J=K:IF J=K+1 THEN 54
41 GOTO 12
42 FOR I=1 TO 3:PRT CSR J:"":FO R K=1 TO 16
43 IF J+K(19):PRT CSR J+K:"":
44 IF J=K:0:PRT CSR J-K:"":
45 NEXT K:PRT :NEXT T I:WAIT 50:PRT CSR 7:"PERDU"
46 PRT "AUTRE PARTIE (O/N)":WAIT 0
47 IF KEY="" THEN 64
48 IF KEY="O" THEN 8
49 PRT CSR 5:"AU REVOIR":END

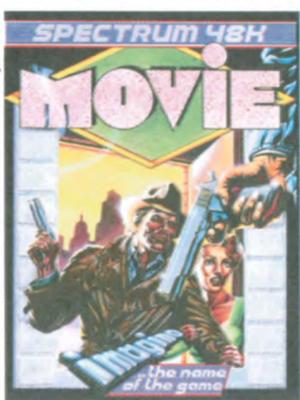
```



## UN P'TIT NOIR ?

Les fans de tous les films américains des années cinquante peuvent se lécher les babines : **Movie**, le seul logiciel à vous mettre dans la peau d'un privé (de soucis), vient de sortir des ateliers d'Imagine. Le scénario colle parfaitement au but recherché : vous devez mener une enquête sur un des parrains de votre ville préférée. La seule piste que vous possédez vous mène à la maison du mafioso. C'est là que démarre votre aventure. Serez-vous éviter les gardes qui patrouillent dans les différentes parties de la demeure ? Arriverez-vous à retrouver votre flingue, égaré dans l'un des petits salons ? Irez-vous jusqu'à affronter l'infâme personnage qui maltraite vos contemporains ?

A ces questions, vous devrez répondre en enquêtant réellement, vêtu de votre superbe imperméable mastic et coiffé de votre feutre gris. Parcourant les moquettes profondes et les tapis superbes



d'une démarche alerte (l'animation est superbe), vous pourrez fouiller des meubles, déplacer des objets (la trois D permet une vision claire de l'intérieur des pièces) et même tirer quelques pruneaux sur les sous-fifres trainant dans les locaux (les détails foisonnent dans ces décors magnifiques autant que les gardes-chiourmes). Dernier détail parfaitement sympathique : la sonorisation rend complètement l'ambiance de l'époque (pas étouffés par les tapis ou résonnant dans les couloirs bétonnés). Un magnifique polar que vous ne pouvez manquer de vivre minute par minute. **Movie d'Imagine** pour Amstrad et Spectrum.

## DOUBLE JEU

La vie de mercenaire de l'espace vous tente ? Alors embarquez-vous à bord du vaisseau spatial de **Mercenary**. Dans ce nouveau logiciel de **Novagen**, vous devez tenir le rôle difficile de l'étranger tombé par hasard sur une planète étrangère, Targ. Assisté par votre ordinateur de bord Benson, qui peut assurer la communication avec n'importe quelle race de l'univers, vous allez devoir pratiquer le double jeu pour réparer votre aéronef et quitter le sol de cette planète étrangère. Pour vous situer dans

ce monde, sachez que les habitants, les Palyars, subissent depuis des années un envahissement progressif de la part des Mechanoids, une race de robots d'outre-espace.

Votre seule chance de survie est basée sur votre non-engagement pour un parti ou l'autre, mais rien ne vous empêche d'effectuer des missions pour les deux races, alternativement ou simultanément. Cette conduite devrait vous permettre de renflouer vos finances plutôt déclinantes (il ne vous reste plus que 9000 crédits en poche) et de réparer votre vaisseau. Dans un décor superbement rendu (grâce à un graphisme en fil de fer) vous voyagerez à pied ou en vol parmi les constructions de surface des Mechanoids et dans les complexes souterrains des Palyars. A tout instant vous devrez contacter les émissaires des uns et des autres, par l'intermédiaire de Benson, pour assurer votre survie et finir par quitter Targ, but ultime du jeu. La rapidité de l'action est savamment dosée et le plaisir de jouer est renforcé par l'ambiance sonore et visuelle de la réalisation.

Un grand jeu de l'espace comme on en voit trop rarement sur nos écrans. **Mercenary** de **Novagen** pour Commodore 64 et 128.

## LA CHANSON NE PAIE PLUS

Dans le Libé du vendredi 7 mars, vous trouverez page 8 (cherchez dans vos archives) une interview ronflante sur deux colonnes de Bruno Bonnel, le patron d'Infogrames. A côté, sur une colonne, l'annonce de la tragique (sic !) séparation de Johnny et Nathalie (snif, quelle horreur !). Si les seconds vous n'en avez rien à battre, en revanche les déclarations du premier vous intéressent peut-être. Fier de sa réussite (40 millions de chiffre d'affaires en 85, au bout de trois ans d'existence) il croit dur comme fer à l'avenir de

la micro familiale et déclare rencontrer cent auteurs géniaux par semaine, ce qui montre qu'il n'a pas peur des grands chiffres et que sa production (120 logiciels en trois ans) est loin d'égaliser les opportunités qu'il rencontre quotidiennement. Là où ça pêche, c'est que parallèlement à ces déclarations on ne peut plus enthousiastes, le dynamique patron d'Infogrames recherche en permanence de nouveaux auteurs par tous les moyens à sa disposition. Alors c'est quoi la vraie chanson, hein Bruno ?



## ENCORE PLUS

Vous voulez ouvrir votre centre serveur comme vos copains, mais la mégalo vous ronge ? Je vous ai trouvé un joujou largement mieux qu'un monovoie. Pour commencer, vous achetez un compatible PC. Ensuite vous comptez les sous qui vous restent et en fonction vous choisissez votre logiciel. Pour 10.000 balles hors taxes (11.700 frs) vous aurez une messagerie "boîte aux lettres", un annuaire et un journal, le tout avec un maximum de quatre accès simultanés. Avec un peu plus de blé (29.500 balles) vous gagnez

mentaire et les statistiques sur appels.

Ça vous fait peur des prix pareils ? Imaginez un peu que l'éducation nationale en a commandé 27 au fabricant, **Logista**. En plus, c'est pas des petits amuse-gueules comme ceux dont je viens de vous parler (Coffretel 1, 2 ou 3) mais des vrais bons micro-serveurs de course, des Coffretel 10 authentiquement multi-tâches et connectables sur Transpac. Ces produits, spécifiquement packagés pour l'E.N., comportent les mêmes



une gestion d'arborescence, une composition de pages, un journal cyclique, un annuaire et une messagerie centralisée. En y mettant carrément 53.230 francs vous aurez en plus les deux types de messageries, la recherche docu-

avantages que la version 3, mais sans doute pas au même prix. De toutes les façons vous n'y avez pas droit, alors contentez-vous d'être prof et de bricoler sur le matériel d'Etat, le reste est inaccessible.

## OUI ARE ZE SOFT

Vous vous souvenez de SoftAid, l'année dernière ? C'était une organisation de solidarité dont le but était de réunir des fonds pour envoyer du pèze en Afrique, une sorte de Band Aid du logiciel. Le système était bien pensé : vous prenez une cassette, vous y foutez des titres bandants et qui ont déjà rapporté du blé à leurs auteurs et éditeurs, vous vendez ça à un prix sympa et vous versez tout le bénéf à un comité d'aide aux pays pauvres. Facile. Facile et sympa. On ne va pas cracher dans la soupe, elle est déjà assez dégueulasse. Les éditeurs de softs se foutent suffisamment de blé dans les poignes pour pouvoir en lâcher un peu de temps en temps aux pays sous-développés. En plus c'est la mode, c'est une opération qui ne pouvait que redorer les images de marques des quelques boîtes qui se sont associées au projet, bref, tout le monde y gagne.

Et où elle est la nouvelle ? Off the Hook est une cassette contenant une série de logiciels qui va sortir en Angleterre et dont le profit ira tout droit à une association contre la drogue. Les titres ont été donnés tout comme pour SoftAid par les éditeurs. Parmi eux, des grands, des moins grands, mais toujours beaucoup de monde : Firebird, Elite, Beyond, Melbourne House, US Gold, Psion, Activision, Quicksilva et d'autres. Des titres



fort intéressants sont également prévus : Fall Guy, Mugsy, Blue Max, Pitfall 2, Demons of Topaz, Black Thunder et d'autres. Commodore, Amstrad, BBC Spectrum, tout le monde y aura droit ! A 7 livres la cassette (80 francs), les organisateurs espèrent récupérer autant que l'année d'avant avec SoftAid c'est à dire plus de 360.000 livres. De l'autre côté de la Manche on regarde le petit monde anglais se remuer pour cette opération en se disant : "ils sont pas si fous ces albions" !

## PORTES OUVERTES

Le 22 et 23 mars, vous pourrez aller foutre le souk à la grande halle de La Villette, où Atari organise deux journées portes ouvertes, une sorte d'Atari Show semblable à celui qui s'est tenu à Londres la semaine dernière. Vous verrez des développeurs, des nouveaux programmes, des extensions, des disques durs, des enclumes, des cabines téléphoniques et des porte-jarettelles. Je vous donne un plan qui marche à chaque fois pour se marrer : vous allez à un stand qui présente un nouveau logiciel, vous attendez que l'auteur soit là, vous prenez l'air blasé et vous déclarez à haute voix : "Oh, eh, fastoche, un programme comme ça, faut cinq minutes pour le faire !". En général, ça énerve.



## LES BRUITS ME BROUILLENT L'ÉCOUTE

Y a pas à dire, mais le sport préféré de tous les journalistes du monde et d'ailleurs est de spéculer sur ce qui n'existe pas encore. Dans le genre, un bruit persistant circule dans les milieux anglais dits informés selon lequel Dixons, l'un des plus gros distributeurs anglais de micro, sortirait un concurrent au PCW 8256 d'Amstrad. Cette machine serait fabriquée par une firme du sud-est asiatique, Saisho, qui travaille déjà avec Dixons pour des télévisions, des montres, des radios, des téléphones... Si ce micro doit un jour exister il comporterait un clavier détaché, un lecteur de disquette intégré (au format non précisé), un moniteur, une imprimante et fonctionnerait sous CP/M. Bien entendu, la machine ne vaudrait pas plus de 6000 balles, histoire de prouver qu'Amstrad n'est pas le seul à pouvoir vendre à bas prix.

A propos d'Amstrad, des rumeurs persistantes laissent penser que le compatible PC attendu depuis longtemps arrivera sur le marché anglais d'ici la fin du mois d'Avril. S'il s'agit d'un véritable compatible, Amstrad abandonnera enfin ses 3 pouces pour du 5,25 pouces, ce qui devrait ouvrir largement le marché à son produit, s'il tient le pari des prix : on parle de moins de 5.000 francs pour la configuration de base.



## ÇA PUE LA MAGOUILLE

Du Pont de Nemours, l'un des géants américains, sort en France ces jours-ci un meuble doté d'un équipement complètement délimité conçu dans le seul but de réaliser du traficotage de documents photographiques. Le **Bright Light**

la cassette (il vaut mieux, vu l'abondance des disquettes trois pouces). Comme de juste, ils ont pris une imprimante à la hauteur : une Seikosha GP 50 (plus rapide qu'un escargot mais plus lente qu'une tortue). Avec ça, le



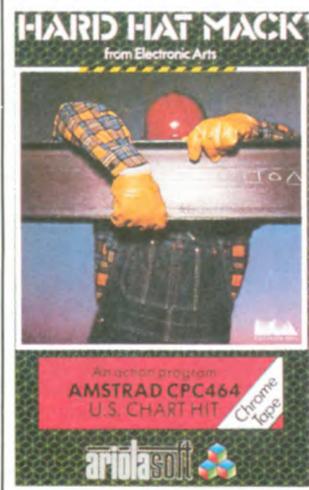
**Datacolor** est informatisé pour réaliser toutes les opérations de retouche à sec. Et vous savez avec quoi ces futés d'américains font joujou ? Avec des Amstrad 464 ! Eh oui, ils en sont encore à

système est réputé comme supérieur à tout ce qui existe actuellement sur ce marché... A croire que les autres dirigent les opérations avec un ZX 81 et une imprimante thermique Sinclair !

## ADAPTATURATIONS

Les logiciels continuent à se transférer d'un micro à l'autre, à la vitesse grand V. D'ici peu, les éditeurs de softs devraient arriver à diffuser leurs nouveautés simultanément sur tous les micros bien implantés dans le public, mais pour le moment les sorties s'effectuent au coup par coup. Dans les dernières adaptations, nous remarquons **Hard Hat Mack** qui tourne enfin sur l'Amstrad, dans une version très proche de l'origi-

nal sur Commodore 64. Les graphismes sont toujours aussi rigolos dans ce petit jeu d'arcade où la tactique et l'habileté sont essentielles à la réussite des trois tableaux. Du point de vue sonore, les bruitages ressemblent comme deux gouttes d'eau à ceux sur C64, ce qui représente une performance remarquable de la part des programmeurs d'Ariolasoft.

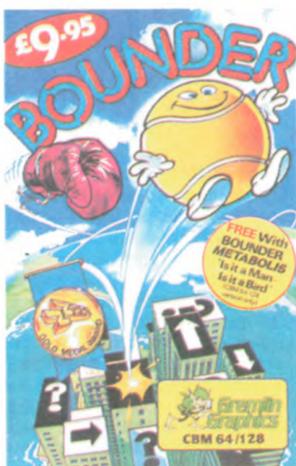


Pour le Commodore 64, c'est **Imagine** qui offre une version du jeu de Konami **Yie ar Kung Fu**. Là encore admirons l'ingéniosité des techniciens qui ont réussi à faire un jeu presque meilleur que l'original sur MSX. A noter que lors du chargement, vous avez droit à une image et à de la musique, une avant-première extraordinaire et inattendue sur cette machine. Pour ce qui est du jeu, c'est toujours la même chose : vous devez vaincre en combat singulier huit combattants tous aussi redoutables les uns que les autres. Graphismes et sons sont superbes et incitent à se battre jusqu'à épuisement. Un excellent jeu d'arcade que vous devez posséder.

Les adaptations de la semaine étaient **Hard Hat Mack** d'Ariolasoft pour Amstrad et **Yie ar Kung Fu** d'Imagine pour Commodore 64.

## T'AS PERDU LA BOULE

Vous ne vous êtes encore jamais pris pour une balle de tennis ? Alors ne résistez plus à ce sport irrésistible, vous pourrez voyager dans les décors piégés et fantasmagoriques de **Bounder**, l'une des dernières trouvailles des programmeurs de **Gremlin Graphics**. Comme vous êtes une balle douée de raison, vous pouvez choisir la puissance et la direction de vos rebonds. Doté de près de cent cinquante tableaux, ce nouveau logiciel donne sur une base simple un jeu d'une complexité inouïe où la mémoire a son rôle à jouer. Vous ne pouvez, en effet, rebondir que sur certaines zones du territoire qui défile sous vos pieds (quels pieds ?). Certains obstacles comme les montagnes doivent être contournés alors que d'autres forment des points de passage obligatoire pour augmenter la puissance des sauts. Le graphisme est superbement réussi, d'autant plus que le scrolling glisse avec une régularité con-



fondante. Vous voguez la-dessus par petits bonds ou grands sauts, le vent vous siffant aux oreilles d'une manière on ne peut plus réaliste. Un jeu d'arcade où vos nerfs seront mis à rude épreuve. En prime, les commerciaux de **Gremlin Graphics** vous offrent gracieusement la version pour Commodore de **Metabolis**, jamais arrivée jusqu'en France. **Bounder** de **Gremlin Graphics** pour Commodore 64 et 128.

## HUIT PROGRAMMES LAMENTABLES

Sous le bas prétexte de la sortie d'une série de logiciels de gestion familiale, Batteries Included a fait très fort. On savait déjà depuis longtemps que les softs destinés à répertoire les recettes de cuisines étaient voués à un échec certain et à une perte sûre, il fallait que ceux qui ne nous croyaient pas se frottent au problème pour comprendre soudainement qu'on avait raison. Non mais ! Avant de déferler des torrents de haine sur ces huit logiciels lamentables, il est nécessaire de vous les présenter : chacun d'eux est la copie conforme du précédent. Je m'explique : vous en prenez un au hasard. Vous le faites tourner. Vous découvrez un petit programme destiné à répertoire quelque chose appartenant au domaine familial, des recettes de cuisine disons. Bon. Vous en prenez un autre et vous découvrez avec stupeur les mêmes présentations, les mêmes structures, bref, le même programme mais avec des entêtes différentes : on

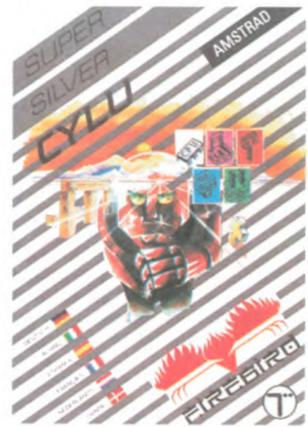


passé des recettes aux listes d'adresses, aux timbres, aux chèques, etc... À 190 balles pièce, je dirais sans aucune chance de pouvoir me tromper qu'on se fout de ma gueule avec classe dans la bonne humeur et la franche gaieté. Suffit messieurs : nous avons assez ri ! Ça ne prend plus. Plus personne ne fait le pari de l'informatique familiale pour l'organisation de la famille. Bon, d'accord, il doit bien rester quelques petits profs qui se prennent un peu trop au sérieux, mais à part eux, personne ! S'il vous plaît, réagissez en adultes mais pas en vieux cons de la centième génération !

## CON POSANT

La création de différentes gammes de produit chez un même éditeur conduit parfois à de drôles de comportements : on éditera un soft moyen dans cette ligne-là, un bon dans telle autre ligne, mais le logiciel qui n'est ni moyen ni dans bon, qu'en fait-on ? On l'édite bien sûr ! Il reste à déterminer dans quelle gamme. Si l'on prend l'exemple de **Firebird** et de sa ligne **Super Silver** on constate qu'ils ont rencontré ce dilemme en commercialisant **Cylu**, un jeu d'aventure matiné d'arcade.

composants manquant à l'ordinateur central) et l'ensemble des commandes regroupé sur quelques touches en font un loisir agréable. **Cylu** de **Firebird** pour Amstrad.



Si le graphisme est fort bien réalisé et détaillé, par son foisonnement il n'est pas très lisible. Du côté du son, les programmeurs ne se sont pas cassé la tête : il n'y en a pratiquement pas. Il reste malgré tout un jeu qui se laisse faire sans problème : le scénario rigolo (vous devez trouver les bons processeurs pour arrêter des barrières de force et récupérer les 24

## ÇA FAIT DU BIEN

La dynamique association OUF (dont l'HHHHebdo vous avait déjà entretenu) vient de se rendre compte de l'étendue du marché Amstrad en France. Jusqu'à présent, OUF proposait à tous les possesseurs d'une machine fonctionnant sous MS/DOS, PC/DOS ou CP/M des programmes tombés dans le domaine public et sur format 5,25 pouces. Désormais, les

amstradistes vont pouvoir aller toquer à la porte de l'association, toute la logithèque CP/M vient d'être transférée sur 3 pouces. Vous pouvez donc, pour le prix des disquettes, vous constituer une bibliothèque de programmes à faire rougir d'envie votre concierge. Pour plus de renseignements, téléphonez au (1) 45 44 62 16.



## COMMODORE SURSITAIRE

L'HHHHebdo vous a déjà raconté les malheurs financiers de Commodore dans le monde entier. Les pauvres gestionnaires de la boîte reportaient de mois en mois le paiement des arriérés aux banques et aux fournisseurs. Comme on ne peut pas laisser une grosse société couler sans réagir, les ban-

liard de francs lourds) et le premier remboursement n'interviendra pas avant le 15 Mars 1987. Ce ballon d'oxygène supplémentaire devrait permettre à Commodore de lancer l'Amiga cette semaine en Europe. Depuis plus d'un an que la société n'a pas fait de bénéfices, il serait temps d'inverser la tendance.

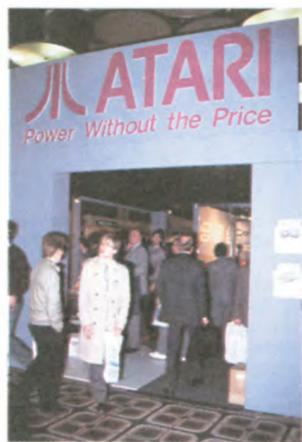


ques ont accepté de rallonger encore une fois la sauce. Cette fois-ci, le prêt se monte à 135 millions de dollars (soit près d'un mil-

mais le pari semble difficile à tenir avec des matériels nouveaux performants mais beaucoup plus chers que leurs concurrents.

## COMPTE-RENDU DE NOTRE ENVOYE SPÉCIAL

Monsieur le directeur, conformément à vos souhaits, je vous confirme ma visite à l'Atari Show à Londres ce week-end. Vous trouverez ci-dessous le descriptif détaillé. J'aimerais toutefois signaler que cette visite m'a occasionné une dépense de 3 livres, correspondant environ à 32 francs de droit d'entrée, que vous voudrez bien me rembourser dans les plus brefs délais, par le moyen que vous connaissez (et cette fois-ci, n'oubliez pas : usagées, les petites coupures). J'ai vu :



- Un logiciel de CAO, développé par Antic, qui baliait tout ce qui a été fait à ce jour dans ce domaine.
- Un basic compilé, cent fois meilleur que celui qui est fourni avec la machine.
- Un basic non compilé, cent fois meilleur que celui qui est fourni avec la machine.
- Un autre basic non compilé, et puis un autre, et puis un autre, et puis plein d'autres, tous à se relever la nuit pour se taper le cul par terre. A mon avis, Monsieur le



directeur, nous allons assister prochainement à un déluge de basics.

- Un langage C.
- Un autre.

- Et encore un autre. A mon avis, les C vont pleuvoir d'ici peu.
- Un Modula 2. Un cobol. Un pascal. Un lisp. Un fortran. A mon avis, on va avoir du mal à trouver un langage qui n'existe pas sur Atari ST dans pas longtemps.
- Des logiciels gérant la prise Midi. Certains ne sont que des séquenceurs avec éditeurs, d'autres gèrent plusieurs voies, mais je sais que la musique n'est pas votre fort, je n'insisterai pas plus.
- Toutefois, j'aimerais porter à votre attention la performance de Jeff Minter, que vous avez déjà cité dans vos colonnes sous le vocable de "baba de l'informatique", qui a écrit par le passé un logiciel nommé "La revanche des chameaux mutants". Il a écrit un logiciel sur ST qui permet de synchroniser celui-ci avec une chaîne hifi, et de créer des images aléatoires synchrones avec la musique, quelle qu'elle soit. Si je puis me permettre d'aller plus avant dans la description, je préciserai que lorsque j'ai vu la démonstration, la musique en question était "Dark Side of the Moon". On voyait des cœurs rouges se former au centre de l'écran et se désagréger aussitôt après, des fontaines de couleurs jaillir de



nulle part et j'arrêterai ici la description parce que vais devenir lyrique. Sachez seulement que c'est proprement génial.

- J'ai vu aussi l'Atari sur lequel programme Jeff Minter : il est entièrement repeint à la bombe. C'est vraiment un baba.
- Espérant que vous ferez à nouveau appel à moi dans de prochaines occasions, veuillez recevoir, Monsieur le directeur, ma note de frais.

## JUSTE UN PEU DE PLAISIR

Les fanatiques des jeux d'arcade pas trop mal foutus et très bon



marché vont pouvoir se laisser tenter par **The Golden Talisman**, l'un des produits les plus récents de Mastertronic. Diffusé dans la série haut de gamme MAD (Mas-

tertronics Added Dimension) de l'éditeur, ce jeu comporte suffisamment d'ingrédients différents pour présenter une sauce convenable. Le Talisman d'Or, protecteur d'une gigantesque cité, a été disséminé en cinq morceaux, menaçant ainsi la ville d'une mort lente et horrible : des monstres attirés par les effluves morbides de la région se sont précipités pour participer à la curée. A vous la charge de découvrir les auteurs de cette catastrophe et de remettre en place le talisman.

Grâce à un graphisme tout à fait honnête, et dans un décor merveilleusement complexe, vous devrez courir, sauter, nager pour échapper aux âmes damnées de vos ancêtres et arriver enfin, par le réseau souterrain des rivières, jusqu'au cœur de la cité. L'animation souffre par moments de mouvements cahotiques, mais la musique soutient le moral et permet de reprendre courage avant de se relancer dans le combat. Vous ne pouvez rêver mieux à ce prix-là (49 francs !). **The Golden Talisman** de **Mastertronic** pour Commodore.

## UN CON PILE

Dans notre série "il n'y a rien de mieux que de compiler pour vendre des produits déjà dépassés", je vous présente le quatuor d'enfer **Activation**, **Firebird**, **Beyond** et **Melbourne House**. Leur nouveau label, **The Force**, ne contiendra au catalogue que des compilations. Le premier exemplaire à sortir des ateliers, en l'occurrence le 24 Mars en Angleterre, se nommera **Hot Shots** et ne tournera que sur le Spectrum. Dans ce paquet cadeau, vous découvrirez **Mindshadow** d'**Activation**, **Shadowfire** de **Beyond**, **Gyron** de **Firebird** et **Fighting Warrior** de **Melbourne House**. Le soft se vendra aux alentours de 100 balles, pour ceux qui ne les ont pas déjà.

ET MAINTENANT QUE JE SUIS COMPILER, TU M'AIMES DE NOUVEAU ?



## ACCORD D'ENFER

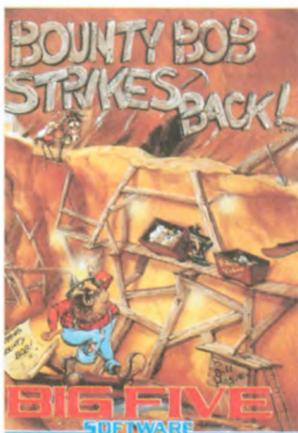
Infogrames veut faire de la concurrence à Loricels ! Alors que ces derniers ont remporté le marché

de l'année en devenant les distributeurs agréés d'**Activision** en France, Infogrames s'est rattrapé en concluant un contrat de distribution exclusive sur la France des produits d'**Ariolasoft**. Infogrames se retrouve donc maintenant seul, dans notre pays, à offrir ses logiciels, ceux d'**Ediciel** et les softs d'**Ariola** (qui compte à son catalogue **Electronic Arts**, **Broderbund**, **Ariolasoft**...). Ca bouge méchamment en ce moment, les éditeurs se diversifient en prévision d'on ne sait quelle catastrophe. (NDLR : le Club HHHHebdo, peut-être ?)



## AU SECOURS UN REVENANT

Vous souvient-il de Bounty Bob ? Ce personnage au grand chapeau se baladait dans un monde peuplé de petits monstres ressemblant à des smarties sur pattes. Il devait parcourir de nombreux niveaux pour détruire cette engance et modifier la nature du sol qu'il parcourait. De ces vingt-cinq tableaux, vous conservez sans doute un souvenir embué de bonheur ou d'énervement, suivant le cas. Vous avez envie d'en reprendre ? Pas de problème, *Big Five Software* vous sert tout chaud sur un plateau 25 nouveaux tableaux, tous plus terribles les uns que les autres. La mécanique du jeu est rigoureusement conservée dans ce *Bounty Bob Strikes Back*. Seules les difficultés offertes par les différents niveaux changent : si vous avez peiné sur Miner 2049er, vous allez vous arracher les cheveux à poignées avec ce second épisode des aventures de



BB. Un logiciel exclusivement réservé aux inconditionnels de ce sport. *Bounty Bob Strikes Back* de *Big Five Software* pour Commodore et Amstrad.

## UN NOUVEL INCONNU

Si je vous dis : "BBC model B", vous me répondez par une tronche en biais et un air idiot, c'était prévu. Je vois qu'il est nécessaire de vous rappeler que le BBC Model B fut l'une des bécanes les plus vendues chez nos voisins les britanniques. Ça y est, vous le remplacez ? Un bon vieux 6502, un graphisme d'enfer (pour l'époque : 1982) et 64 Ko de mémoire vive avaient fait craquer le gouvernement anglican qui l'avait aidé à s'introduire à 70% dans l'éducation nationale des bouffeurs de pudding.

Acorn a décidé de recommencer avec la même sauce mais quelques années après puisqu'ils annoncent le BBC Master 128. Ce coup-ci, c'est avec un 65C02 qu'ils veulent péter la baraque. Vous rappelez-vous encore ce qu'est le 65C02 ? C'est un 6502 en CMOS (CMOS kesako ? C'est une technologie qui fait qu'à la fin, quand les mecs se sont bien fait suer la patate pour accoucher de ça, et ben le produit consomme moins d'électricité) gonflé de quelques instructions et par exemple déjà installé sur l'Apple IIc. Le 65C02 du BBC 128 est poussé à 2 MHz. la bécanne est dotée d'un bataillon de 128 Ko de RAM ainsi

que de 128 Ko de ROM contenant deux systèmes d'exploitation ; La bête possède aussi deux lecteurs de cartouches sur sa face supérieure. Celles-ci sont exactement les mêmes que celles qui équipaient l'Electron et donc assurent une compatibilité avec cette machine qui d'ailleurs n'a pas vraiment été une réussite. Que dire encore de cette bécanne qui n'est



compatible avec personne si ce n'est avec elle-même (et encore !). Elle coûtera 499 livres, soit plus de 5000 balles. Un 8 bits de plus. De toute manière, il y a de fortes chances pour que si elle marche quelque part, ce soit en Angleterre et uniquement en Angleterre. En fait, c'est le TO7 de l'anglais moyen. En mieux, bien sûr.

## BONDIEUSERIES

Vous tous qui bavez sur votre télé dès qu'un Sean Connery ou qu'un Roger Moore pointe le bout de son nez transformé en James Bond, vous pouvez remballer le reste de votre langue qui traîne sur le tapis et vous jeter sur ce qui ressemble le plus à un Commodore chez vous. D'un doigt alerte vous chargerez alors *The Adventures of*



*Bond... Basilidon Bond*, le jeu qui ramène la mythologie du célèbre espion 007 au niveau des feuilletons série Z. Ce logiciel, inspiré d'une satire anglaise de James Bond, vous convaincra de la vanité du héros originel. Dans cette version, vous n'aurez à découvrir que des blagues ou des réponses à des questions que vous pose votre ordinateur (le tout en anglais, l'angoisse). L'ensemble de vos recherches se déroulent dans un bâtiment truffé de matériels les plus divers et les plus inutiles possibles : chemises, valises, vidéos, cassettes vidéo, disquettes...

Heureusement, le graphisme tient à peu près la route, sauf lorsqu'il s'agit de franchir les escaliers où là, ça devient carrément catastrophique et moche. Du côté sonore, c'est nul, autant le dire tout de suite. Il reste un scénario vraiment original et drôle mais exclusivement destiné aux anglophiles distingués. *The Adventures of Bond... Basilidon Bond* de *Probe Software* pour Commodore 64 et 128.

## SYBEX N'EST PAS MORT

Sybex, la boîte de Rodnay Zaks, notre père à tous vient de sortir cinq nouvelles œuvres littéraires dont au sujet desquelles à ce propos je vais vous en causer. Pour 128 francs, deux chercheurs, l'un du CRNS et l'autre du CEA vous guideront dans votre quête désespérée de l'Amstrad et du basic pour les Amstrad de la catégorie CPC. 275 pages bien chiantes qui répertorient une à une toutes les instructions de l'Amstrad de la plus petite à la plus grosse. Etait-il nécessaire d'être chercheur au CNRS pour recopier le manuel de la bécanne ? CP/M Plus d'Anatole d'Hardancourt cause du CP/M Plus, vous m'en direz tant. 148 francs rempliront votre cervelle de SID, SETSIO et autres GENGRAF pour peu que vous ne craquiez avant. Merci mon Dieu.

Sybex a dû signer un pacte avec Satan, pardon, avec Amstrad, puisque deux autres bouquins lui sont consacrés. Parmi eux : Gra-

de cette œuvre titanesque de 240 pages. Vient ensuite un nullard de qualité, casaque verte, toque jaune, "Gagnez aux courses" par Jean-Claude Despoine. Un chef d'œuvre de nullité, jugez plutôt : 98 francs pour 100 pages contenant un programme d'analyse de course de chevaux. Quand je vois de telles horreurs, je me demande si les éditeurs de ces livres sont des individus normalement constitués ou des êtres mutans sortis droit d'un essai thermo-nucléaire français. Allez savoir.

Le petit dernier concerne la famille Thomson et se nomme Programme d'Electronique Appliquée. Ne vous excitez pas, c'est chiant, très chiant. C'est à croire que les pédagogues et autres petits profs ne sortiront jamais de leur mentalité lamentable selon laquelle ils devraient se cantonner dans des cours bien emmerdants et bien indigestes. Pauvres de nous. L'électronique, messieurs,



phisme en Trois Dimensions de Thomas Lachand-Robert. Ceux que ça branche se réjouiront de pouvoir trouver des tonnes de fonctions mathématiques sympas pour faire des tas de zoulis dessins. Enfin un bouquin qui tient la route ! 148 autres balles seront néanmoins nécessaires à l'achat

c'est quelque chose, tout comme l'informatique, d'extrêmement drôle et de parfaitement amusant. Encore faut-il savoir aborder le domaine sans avoir la grosse tête et se prendre pour un seigneur, c'est ce qu'il y a de plus dur. 148 balles qui j'espère n'iront pas chez Sybex. Merci, bonsoir.

## COIN COIN : DAHUT !

Que le grand Crique me croque ! Polygone Informatique continue dans le grand cercle des exhibitions et autres shows. Ce coup-ci, ils se produiront à Parigraph du 17 au 20 mars 86 au CNIT de La Défense (La défense pour ceuss qui n'ont pas le sens de l'humour développé au plus haut point). Avant de mettre votre imperméable troué pour vous jeter au Cnit, sachez que c'est un salon plutôt professionnel et que l'entrée coûtera quand même 100 balles ce qui n'est pas donné. Néanmoins, tout le monde sait comment entrer dans un salon où l'on n'est pas sensé entrer. Si l'informatique vous branche, c'est un salon qu'il ne faut rater en aucun cas. Je vous raconte pas les superbes images qui vont traîner dans cette illustre enceinte. Quand on sait que 16 chaînes de télévision seront présentes et montreront

leurs plus belles images et leurs plus superbes dessins...

Toujours est-il que Polygone Informatique sera présent avec, sur son stand, un beau Macintosh et un superbe logiciel, Pixel Studio, capable de faire des graphiques en couleurs. Je ne vous en dis pas plus, vous pouvez jeter un œil sur la photo qui est à côté, c'est passé par un Mac (je dis "c'est passé par" parce que personne ne sait comment ça marche. Les gens aussi bien chez Polygone qu'ailleurs ont certes vu l'engin mais ignorent tout de son fonctionnement...). Polygone réalisera grâce à Pagemaker, Mac Paint et Draw, Thunderscan et Excel un journal contenant des informations sorties tout droit de l'AFP par l'intermédiaire du serveur Calvados sur lequel le Mac sera branché. Bref, allez voir tout ça, ça promet.



## CHALLENGE SYMPA

Ademir, après avoir été retenue par l'éducation nationale pour le Plan Informatique pour Tous organise un challenge de derrière les fagots. En effet, la Fédération des Clubs Ademir pour une fois nous a paru sympa et marrante, il était

autre style, le "challenge" (c'est pas français ça !) est assez bien foutu. Les questions, au nombre de 17, sont pleines d'humour et pas si faciles que ça. La plupart des problèmes nécessitent une bonne connaissance des Thom-

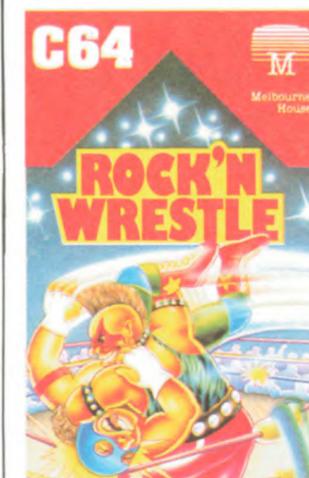


temps. Et pourtant ! Pour mieux vous fixer les idées, c'est le genre d'associations qui cause français dans le texte et qui s'effraie devant le moindre "joystick" ou le plus petit "drive". Attention, chez eux, on ne sort pas des listings de softs mais des listings de programmes. Pas de "DOS", pas de "bug" mais des "SED" et des "bogues". Chacun son truc. Enfin, dans un

son et des Goupil. C'est le Club Ademir de l'Ecole Normale de Beauvais qui organise tout ça et qui offre comme premier prix un Goupil 3 et une médaille, comme deuxième prix un TO7 puis un MO5 et finalement des boîtes de foie gras à n'en plus finir. Les candidats sont les autres clubs Ademir de France et de Navarre, bonne bouffe !

## LA CAGOULE, LA CAGOULE !

Vous êtes lassés des logiciels de boxe ou de karaté ? Voici de quoi vous réconcilier avec tous les softs de combat : le premier programme de catch vient de sortir des ateliers de Melbourne House (les éditeurs de Hobbit, Lord of the Rings...).



*Rock'n Wrestle* vous propulse sur un ring dans des conditions rien moins que bonnes : votre premier adversaire (une brute rouquine et sanguinaire) vous bondit dessus en poussant force hurlements, bien décidé à vous faire ressembler à une descente de lit. Si vous vainquez ce premier ahuri, la foule en délire vous obligera à en affronter un autre et un autre encore. Bref de la baston comme on n'en fait plus !

La qualité de la réalisation des programmeurs de Melbourne a de quoi satisfaire les plus exigeants : le graphisme très soigné et haut en couleur, les bruitages réalistes à vous faire frémir (on entend presque les os craquer sous les chocs) et la rapidité de l'action ont de quoi vous convaincre. Dernier raffinement : une vingtaine de commandes ont été rassemblées sur le joystick, grâce à des combinaisons de coups soigneusement enchaînées. Un vrai prodige : vous n'avez besoin que d'un joystick. *Rock'n Wrestle* de Melbourne House pour Commodore 64.

## EURÉKA, ON RECULE AVANT DE PLONGER



Je veux pas vous raconter ma vie, mais je vais tout de même vous expliquer comment je procède pour vous donner les solutions d'Eurêka. Puisqu'un petit concours a été greffé sur le gros (ceux qui trouvent maintenant la solution finale peuvent encore gagner un logiciel), la solution est toujours gardée secrète. C'est-à-dire qu'on ne me donne que la solution de la semaine, pour éviter les magouilles et autres truqueries. Jusqu'à très exactement tout à l'heure, je ne la connaissais donc pas. Et je viens de l'avoir. Figurez-vous que c'est... monstrueux. Il n'y a pas d'autre mot. Un truc

immense, colossal, plein de finesse et de subtilités dans tous les coins. Vous donner la réponse sans la commenter serait stupide, mais les explications prennent au moins une page. Du coup, je vous signale ça, je vous fais des petits schémas, des illustrations avec des flèches et tout, et je vous passe le tout la semaine prochaine. En plus, surprise : le Club HHHHebdo a récupéré des cassettes du jeu, sur Spectrum et sur Commodore. Ceux qui ne l'ont pas pourront bientôt l'avoir à un prix... Club. Et avec les solutions ! C'est pas gentil, ça ?

Le club HHHHebdo, ça a l'air de marcher du feu de Dieu, dis donc. C'est une bonne idée, en soi. Ça bouge bien. Moi, le premier club que j'ai fondé, c'était en CP2, j'avais 6 ans. On s'échangeait des billes, des bouillards, des calots, des agathes, mais aussi des malabars, des carambars, des photos de cul, tout ce qui peut s'échanger quand on a six ans. Bien sûr, les photos de cul étaient ce qu'il y avait de plus rare, fallait les piquer aux pères qui les planquaient dans des tiroirs fermés à clef. Mais ça valait des fortunes, je me rappelle en avoir échangé une contre deux sac de billes (à l'époque, un sac contenait trente billes) et un canif, que j'ai aussitôt enterré dans le jardin pour ne pas le perdre. Les canifs aussi, c'était très recherché, parce que seuls les chefs en avaient. Il a plu le lendemain et je ne l'ai jamais retrouvé. Il m'arrive encore d'en rêver.

Alors les clubs, je suis un peu blasé. Le dernier en date, justement, s'appelait le Club des Bidouilles. C'est de ce club que j'ai tiré le nom de cette rubrique. On était une centaine d'adhérents, de tous les coins de France et on a réussi à monter un truc pas mal. Une fois, Hans Ulrich Hemoglobine Matrack (il s'appelait comme ça) s'est ramené dans nos locaux (on avait 1800 mètres carrés, quand même) en brandissant une feuille sur laquelle était inscrit : "Voilà un bon paquet de copies anti-cassette à cassette pour Amstrad 464. Pour Devil's Crown, taper sur une ligne : LOAD "", 43686 : SAVE "DEVIL'S CROWN", B, 43686, 501, 32385 Faire un Reset et taper sur une ligne : LOAD "I", 49152 : WHILE INKEY\$ = "" : WEND : SAVE "I", B, 49152, 16384 Cette ligne charge l'image de présentation. Une fois chargée, il faut appuyer sur une touche pour la sauvegarder. Ensuite, faire un Reset et taper : OPENOUT "X" : MEMORY 1000 : CLOSEOUT LOAD "", 1280 SAVE "", B, 1280, 42406 Pour Artwork, faire dans l'ordre : POKE &AC03, &AE POKE &AC02, &45 POKE &AC01, &32 LOAD ""

SAVE "AW" MEMORY 5000 LOAD "AWCODE" SAVE "AWCODE", B, 32768, 5393 Pour Master of the Lamp, sur le programme principal, faire : OPENOUT "X" : MEMORY 2000 : CLOSEOUT LOAD "", 2304 SAVE "MASLAMPE", B, 2304,, 39788, 28304 Pour Roland Ahoy !, faire : POKE &AC03, &AE POKE &AC02, &45 POKE &AC01, &32 LOAD "" SAVE "ROLAND AHOY !" MEMORY 22527 LOAD "", 22528 SAVE "★ROLAND★", B, 22528, 18944, 25591 Pour Roland Goes Digging : POKE &AC03, &AE POKE &AC02, &45 POKE &AC01, &32 LOAD "" SAVE "DIGGER" Reset MEMORY 17000 LOAD "", 17800 SAVE "DIGGER1", B, 17800, 19325 Pour Message from Andromeda, faire dans l'ordre : POKE &AC03, &AE POKE &AC02, &45 POKE &AC01, &32 LOAD "" SAVE "ANDROMEDA" MEMORY 14999 LOAD "CODE1", 15000 SAVE "CODE1", B, 15000, 1300 Reset POKE &AC03, &AE POKE &AC02, &45 POKE &AC01, &32 LOAD "" SAVE "AND2" MEMORY 8999 LOAD "CODE2", 9000 SAVE "CODE2", B, 9000, 14597 Reset MEMORY 8999 LOAD "CODE3", 26000 SAVE "CODE3", B, 26000, 15934 Pour Roland in the Caves, faire dans l'ordre : POKE &AC03, &AE POKE &AC02, &45 POKE &AC01, &32 LOAD "" SAVE "ROLAND/CAVES" LOAD "" SAVE "ROLCAV" Reset

# BIDOUILLE GRENOUILLE

MEMORY &1FFF LOAD "" SAVE "PULCODE", B, &2000, &53FF Pour l'assembleur Zen : POKE &AC03, &AE POKE &AC02, &45 POKE &AC01, &32 LOAD "" SAVE "ZEN ASSEMBLER" Reset MEMORY 16383 LOAD "", 16384 SAVE "ZEN", B, 16384, 6461 Pour Amsword, dans l'ordre : POKE &AC03, &AE POKE &AC02, &45 POKE &AC01, &32 LOAD "" SAVE "AMSWORD" Reset MEMORY 15871 LOAD "", 15872 SAVE "MBMOTSH", B, 15872, 13233 Pour Le Millionaire : POKE &AC03, &AE POKE &AC02, &45 POKE &AC01, &32 LOAD "" SAVE "LE MILLIONAIRE" Pour Manager, taper le programme suivant : 10 MODE 0 : BORDER 0 20 FOR I=0 TO 15 : READ C : INK I, C, C : NEXT 30 DATA 0, 15, 26, 12, 24, 9, 18, 10, 20, 1, 2, 14, 4, 8, 3, 6 40 LOAD "I" 50 RUN "I" Puis faire SAVE "MANAGER". Ensuite, sans faire de reset ni de NEW, taper le programme suivant en respectant les numéros de ligne : 40 FOR AD=128 TO 148 : READ OS : POKE AD, VAL("&"+OS) : NEXT 50 DATA 21, 00, 60, E5, 11, 00, 40, D5, 3E, 16, CD, A1, BC, C1, E1, 11, 00, C0, ED, B0, C9 60 CALL 128 70 WHILE INKEY\$="" : WEND 80 SAVE "I", B, 49152, 16384 Taper RESTORE en mode direct, puis placer l'original de Manager juste après le premier bloc basic et

taper RUN. Une fois l'image chargée, placer la cassette vierge dans le lecteur, appuyer sur REC et PLAY et sur une touche. Tout ceci effectué, faire un Reset et taper dans l'ordre : POKE &AC03, &AE POKE &AC02, &45 POKE &AC01, &32 LOAD "" SAVE ""



Pour transférer les blocs ascii, lancer le jeu sur l'original, choisir dès le début la sauvegarde des données qu'il faut effectuer sur la cassette de copie à la suite du programme déjà enregistré. Pour Johnny Reb, faire dans l'ordre : POKE &AC03, &AE POKE &AC02, &45 POKE &AC01, &32 LOAD "" SAVE "JOHNNY REB" LOAD "" SAVE "" Puis effectuer en mode direct : DELETE 1-7910 DELETE 8090-20000 RUN La dizaine de blocs ascii étant chargée, taper dans l'ordre et sans rien oublier : 7920 OPENOUT "" 7930 (le chiffre seulement afin d'effacer la ligne) 7940 (idem)

7980 PRINT # 9, MAP%(A%, B%, C%) 8020 PRINT # 9, MAP%(A%, B%, C%) 8060 PRINT # 9, MAP%(A%, B%, C%) 8080 CLOSEOUT Et taper RUN, ce qui sauvegardera les blocs ascii sur la cassette de copie. C'était un gros morceau, dans le genre. Ça nous a permis de remplir deux bulletins hebdomadaires (car à l'époque, nous éditions des bulletins hebdomadaires. En quelque sorte, nous avons créé Hebdogiciel avant la lettre). Je me rappelle qu'à un moment, nous avons même mis sur pieds un service de vente de logiciels, une sorte de coopérative autonome. Un Club HHHHebdo avant le vrai. Alors quand des jeunes comme Ceccaldi font le leur, moi, ça me fait bien rigoler. J'étais là avant, non mais. On avait décoré les murs du Club avec des inscriptions : "Laurent Pouillieute vous offre un anti-café de Space Shuttle Simulator sur MO5 : POKE &H21FB, &H39 LOAD "SPACE.BAS" SAVE "SPACE.BAS" LOADM "" SAVEM ""SHULT0", &H3000, &H7030, 0 LOADM "" SAVEM ""DATORB", &H3000, &H43FF, 0 LOADM "" SAVEM ""SHULT1", &H5000, &H96FF, 0 En n'oubliant pas de changer les cassettes (original et copie) entre chaque LOAD et SAVE". Ou alors : "Guy Huon a passé Spy Vs Spy de cassette à disquette sur son Amstrad 6128 en tapant ce programme : 10 MODE 0 20 SYMBOL AFTER 256 : OPENOUT "P" : ITAPE.IN 30 FOR N=0 TO 11 : READ A : INK N, A : NEXT N 40 DATA 24, 1, 26, 0, 13, 6, 14, 16, 18, 24, 3, 15 50 MEMORY &12FF 60 LOAD "loadcode" 70 POKE &6031, &C9 80 CALL &6000 90 SAVE "spycran", B, &C000, &4000 100 POKE &6031, &21 : POKE &6089, &C9 110 CALL &6031 120 SAVE "SPYBIN", B, &300, &A3FB

Introduire une disquette comportant au moins 60 Ko libres. Mettre la cassette au début du deuxième programme, faire RUN. Une fois le Ready affiché, éteindre et rallumer l'ordinateur, taper le programme suivant et le sauvegarder sous le nom de "SPY.BAS". 10 MODE 0 20 ENV 1, 2, 1, 2, 5, 2, 1, 5, -2, 2 : ENV 2, 10, -1, 2 : ENV 3, 3, 1, 2, 3, 1, 4 30 ENV 4, 3, 5, 1, 1, 0, 10, 3, -1, 1, 10, -1, 1 : ENV 5, 3, 5, 1, 1, 0, 10, 3, -1, 1, 10, -1, 2 40 ENV 6, 5, -1, 10, 10, -1, 7 : ENV 7, 3, 5, 1, 15, -1, 5 : ENV 8, 1, 4, 1, 4, -1, 1 50 ENV 9, 3, 5, 1, 10, -1, 15 60 FOR N=0 TO 11 : READ A : INK N, A : NEXT N 70 DATA 24, 1, 26, 0, 13, 6, 14, 16, 18, 24, 3, 15 80 LOAD "spycran" 90 SYMBOL AFTER 256 : OPENOUT "P" 100 MEMORY &2FF 110 LOAD "spycran" 120 CALL &302 Pour exécuter le programme, taper RUN "SPY". On a eu aussi : "Thierry Vicat vous indique le moyen d'obtenir un anti-café de Ghostbusters sur MSX. Mettre la fiche motor du magnéto. Introduire l'original et taper : BLOAD "CAS" Mettre la cassette vierge et taper BSAVE "CAS:GAME", &HD000, &HD880 Taper ce programme : 10 FOR T=&HFFE0 TO &HFFE : READ A\$ : POKE T, VAL("&H"+A\$) : NEXT 20 DATA CD, 9C, 00, 28, FB, F3, 3E, 01, CD, EA, 00, 21, 00, 80, E5, 7E, CD, ED, 00, E1, 23, 11, 40, EF, E7, 20, F3, CD, F0, 00, C9 Faire RUN puis NEW. POKE &HD74D, &HE0 : POKE &HD74E, &HFF Introduire l'original et taper : DEFUSR = &HD732 : X=USR (X) Quand le magnéto stoppe, introduire la copie, appuyer sur Rec et Play et appuyer sur une touche du clavier. Le programme se sauvegarde. Tout ça pour dire que les clubs, je commence à avoir l'habitude. Mais j'admets volontiers que celui de l'HHHHebdo, bon, le jeune Ceccaldi semble bien parti. Il a ma bénédiction.

## BON BRADEULIGNE



Ça y est ! Je le savais ! Ça devait arriver, du moins d'après mon logiciel d'astrologie personnalisé. Le Printemps arrive, en avance sur le calendrier comme d'habitude (il pourrait quand même s'acheter un agenda celui-là !). Que ça ne vous empêche pas de vous consacrer entièrement aux joies de l'enfantement des deuilignes, plutôt que de vous rabattre sur vos compagnes. Allez continuez comme cette semaine, le résultat est fantastique.

Gilles THOMAS bidouille joyeusement les messages de son micro. Lancez le deuiligne et vous verrez !

### Listing Commodore 64

```
1 FOR I=40960 TO 49151 : POKE I, PEEK(I) :
NEXT : FOR I=41525 TO 41530 : READ R : POKE I, R :
NEXT : FOR I=41849 TO 41852
2 READ R : POKE I, R : NEXT : POKE 41842, 69 :
POKE 1, 54 : POKE 41833, 0 : NEW : DATA 5, 71,
65, 70, 70, 197, 65, 68, 73, 83
```

Laurent PIZZAGALLI vous invite à vous lancer dans la production musicale à grande échelle. Changez les paramètres en pressant simultanément STOP et une autre touche.

### Listing MO5

```
1 SCREEN=0,0:CLS:FOR I=&H4000 TO &H4032:
READ C:=VAL("&H"+C$):POKE I,C:NEXT:DATA 4
F,3F,0A,C1,00,27,F9,C1,02,27,1A,CE,40,26
,E1,C0,27,07,81,0C,27,EA,4C,20,F5,8B,31,
B7,8F,FF,F6,8F,FF,3F,1E,20,DB,39,53,45,4
4,52,46,47,59,48,55,4A,49,4B,4C
2 INPUT"ATT, OCT, TEMP, LONG":A,0,T,L:A$=MI
D$(STR$(A),2):O$=MID$(STR$(O),2):T$=MID$(
STR$(T),2):L$=MID$(STR$(L),2):PLAY"O"+O
$+"T"+T$+"L"+L$+"A"+A$+EXEC&H4000:INPUT
"ON CHANGE DE PARAMETRES (O/N)":R$:IF R$="
O"THEN2ELSEEND
```

C'est Christophe CUNNIET qui empoche deux logiciels avec sa superbe animation à commande digitale.

### Listing Apple

```
1 HOME : HGR2 : HGR : GOSUB 2 : GET A$ : GOSUB
2:P = 8192 : CALL 62425 : GOSUB 2 : FOR I
= 1 TO 900 : POKE 49236,0 : POKE - 163
36,0 : POKE 49237,0 : NEXT : END : DATA
12,28,30,62,30,127,12,28,30,62,63,62,6
3,62,63,62,63,62,30,127,30,28,30,28,51
,54,24,96,60,112,60,120,28,60,14,56,14
,124
2 FOR I = 0 TO 12 : READ U : POKE 8379 + P +
1024 * I - 8064 * INT ( I / 8 ), U : READ
V : POKE 8380 + P + 1024 * I - 8064 * INT
( I / 8 ), V : NEXT : RETURN : DATA 15,126
,127,31,31,30,56,60,96,56,120,24,28,60
,12,48,30,120,30,124,30,62,14,56,30,28
,63,126,123,127,246,158,112,60,96,56,6
0,24,14,60
```

Laurent AUBLE vous lance dans l'aventure tronesque. Pour deux joueurs, branchez un joystick et utilisez les touches directionnelles. Pour deux manettes, remplacez STICK(0) par STICK(2). Relancer la partie par l'appui sur J.

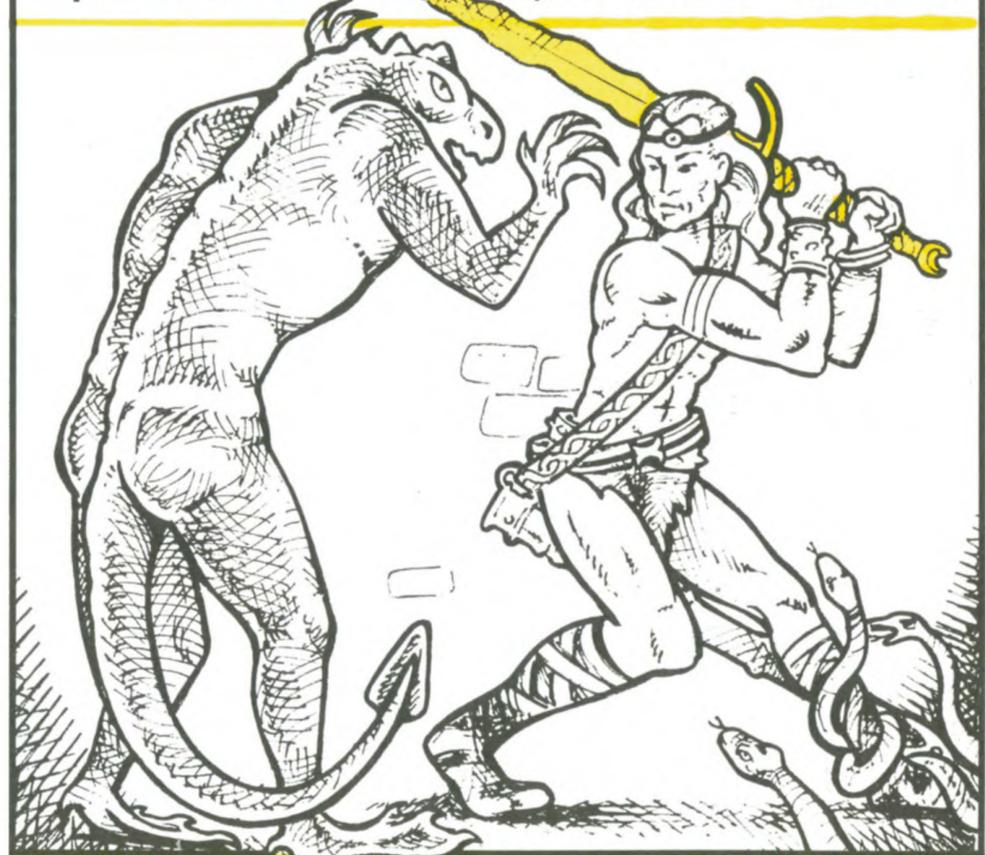
### Listing MSX

```
1 IF T=0 THEN KEYOFF : CLS : COLOR 5, 1, 5 : INPU
T A$(1), A$(2) : T=1 : GOT0 ELSE IF T=1 THEN SC
REEN3 : DEFINT A-Z : S=4 : M=2 : X=110 : W=145 : Y
=96 : Z=Y : LINE(0,0)-(255,191),,B:T=2 ELSE
EFORK=0 TO 999 : NEXT K : SCREEN0 : PRINT "Vain
queur:" : A$(L) : FOR H=0 TO 1 : IF INKEY$="J" T
HENT=1 : GOT0 ELSE SEH=H-1 : NEXT
2 R=STICK(0) : S=-R*(R>0)*(R+1)/2-S*(R=0)
:L=2 : X=X+4*(S=4)-4*(S=2) : Y=Y+4*(S=1)-
4*(S=3) : IF POINT(X,Y)>1 THEN ELSE SET(X
,Y) : 7:P=STICK(1) : M=-P*(P>0)*(P+1)/2-M*(
P=0) : L=1 : W=W+4*(M=4)-4*(M=2) : Z=Z+4*(M
=1)-4*(M=3) : IF POINT(W,Z)>1 THEN ELSE SEPS
ET(W,Z) : 8:GOT02
```

Bon week-end et à la semaine prochaine.

## TEMPLE of APSHAI TRILOGY

... N° 1 sur Apple  
... en tête aux U.S.A., enfin en français !  
déjà sur Commodore et Atari, très bientôt sur Amstrad



DISTRIBUE PAR



61, rue de Ponthieu  
75008 PARIS

# EPYX

DES LOGICIELS D'ENFER!

# MINI MIRE

Au lit ! Au plumard ! C'est allongé dans mon pieu que je rédige ce diabolique Mini-Mire issu tout droit des profondeurs incalculables de mon cerveau lâchement mutilé par la maladie. Je vous vois d'ici vous tourmenter pour mon avenir proche et je vous en sais gré. Je me dois donc de vous rassurer sur mon sort : certes je suis percé d'une atteinte imprévue aussi bien que mortelle mais la Grèce en ma faveur est trop inquiétée, de soins plus importants je l'ai cru agitée, Seigneur.

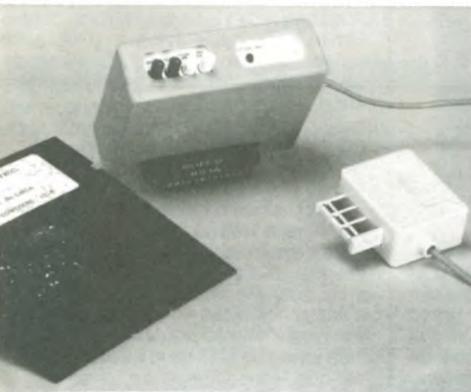
Ça ne va plus. Ça ne va plus du tout. Cette grippe intestinale, ô combien douloureuse me force à digérer cet abominable modem pour Commodore 64, j'ai nommé Maître Auto Modem de chez Handic importé par les gars de chez Almatec qui, il n'y a pas à dire, font du bon boulot.

Handic, au cas où vous ne le sauriez pas, s'est illustré avec du matériel de radio-amateur et CB, vous voyez ce que je veux dire. Malheureusement, et Auto Modem en est la preuve, il est de plus en plus difficile de passer de la CB à l'informatique et encore plus rude de sauter à pieds joints d'un scanner à un modem. Mais trêve de plaisanterie. Je vous propose de jeter un œil sur la bête.

Auto Modem est une petite boîte assez laide qui s'enfonce (de la main droite) dans le user port de votre Commodore préféré. Deux boutons rouges et deux boutons blancs viennent égayer la face supérieure et sont le seul point de repère du pauvre programmeur solitaire qui s'ennuie de ne rien voir venir d'autre que l'herbe qui poudroie et son Whisky qui aboie (n'importe quoi !).

La chose est livrée avec une disquette contenant l'émulateur minitel, car, je ne le répéterai jamais assez, un émulateur minitel c'est un programme et pas un appareil. Une fois le bordel enfoncé dans l'arrière-train de la bécane, vous pouvez brancher la prise gigogne située au bout du fil qui sort du boîtier sur votre prise téléphonique normale. Alors, et même si vous êtes couché dans votre lit avec 39,5 de fièvre, vous pouvez composer un numéro de téléphone de serveur minitel et vous y connecter. Comme par miracle, ça marchera. Ça marchera ? Ça marchera. Bof. Oh, quoi, jamais content. Ok, j'admets, c'est pas terrible. Faut vous expliquer pourquoi : le soft d'émulation minitel qui est livré avec l'engin est non pas nul mais très nul, non pas lamentable mais pire que tout, non pas exécutable mais abominable. Comment expliquer : l'affichage est assez bon par rapport à celui du vrai minitel, le seul problème est qu'il est beaucoup plus lent que celui-ci ! Vous voyez un peu le topo : déjà le vrai brûlait sa soutane à 1200 bauds, ce pauvre Handic n'arrive même pas à suivre. C'est très très nul. Quel dommage. De plus, il y a de fortes chances pour que certains codes vidéotex ne soient pas testés par cette tortue puisque la page d'accueil de notre propre serveur (HG est-il encore nécessaire de le rappeler puisque la France entière passe ses nuits les plus chaudes sur HG)

ne passe pas. Autant vous dire que ça a fait jaser dans le milieu ! Mais je vois que vous gardez le sourire, c'est bien, c'est très bien. Il va falloir que vous l'attachiez à vos oreilles avec un fil de fer parce que quand je vais vous annoncer le prix de ce petit gadget vous allez vous répandre par terre et vomir tout votre fiel sur votre pauvre micro qui n'y est pour rien : 1990 francs toutes taxes comprises, tout frais payés, nourri, logé, blanchi, verni, sodomie, spaghetti, ravioli, berlusconnerie. Hurlez, vous le méritez. J'espère que vous vous souvenez du banc d'essai d'il y a 15 jours à propos du DTL 2100 de Digitelec, modem intelligent par excellence, qui ne coûte que 700 francs de plus que l'Auto Modem. J'espère également que vous n'ignorez pas l'existence du DTL 2000 dont le prix avoisine les 1500 francs et dont le talent casse la baraque. Allons, oubliez cet engin et ruez-vous ailleurs ! J'ai dit.



Tiens, à propos, c'est pas parce que j'ai testé un modem tout caca que je vais être obligé de dire du mal des micro-serveurs qui viennent d'ouvrir ces derniers temps, non mais ! Avant toute chose, il est nécessaire que je vous dise un mot du sieur XXX aimable opérateur du Wild Serv tout court au 91 53 13 24 en Afrique du nord à Marseille. XXX, c'est un malade mental rescapé d'un asile psychiatrique très bien classé dans le Gault et Billot. Bref, il a changé tout son serveur, toutes ses options, tous ses menus, tous ses gadgets et toutes ses blagues si drôles et si fines (demandez-lui de vous raconter celle du chinois qui mangeait des glaces au bord de la route). Je vous cause du Wild Serv tout court parce que désormais il faudra le différencier de son beau frère le Wild Serv II qui, après Rambo, Rocky, Mad Max, Superman fait une entrée en force. Dahut ! C'est Unipom qui l'opère et qui lui donne toute la bonne humeur que vous attendez après chaque connexion. Bref, c'est au 91 63 62 72 et ça roule !

Les opérateurs de Speedy, du Bit Fou, de Piratell de Zenith et de Telaix sont priés de donner signe de vie : les mecs, c'est pas le moment de crever, laissez pas vos serveurs tourner le soir seulement et les lignes sonner dans le vide tout l'après-midi, non mais ! Aie, mon dieu... les douleurs recommencent... Je sens que mon métabolisme intestinal s'accélère à mesure que je tape cet article. Je prends congé de vous en vous donnant un petit code de derrière les fagots : 169001775 suivi de MESSAG et CTTN, c'est l'ytagore qui me l'a balancé. A la semaine prochaine !

Escapeneufgé.

## EN VENTE PARTOUT !



# ATARI 520ST

## 5990F TTC

STARCOM

CENTRE COMMERCIAL DES 4 TEMPS  
LA DEFENSE 92092 DE 10H à 20H  
RER LA DEFENSE TEL:47.73.79.29  
PARKING ASSURE

## VIDEOSHOP

### l'espace ATARI le plus micro de Paris !...



2950F TTC (2)

L'ensemble 130 XE + Lecteur 1050 + Péritel 128 Ko pour démarrer la micro

Produits	Prix TTC (2)	Apport. compt.	Mensualités	TEG (1)	Coût total du crédit avec assur.
Atari 130 XE .....	1490	—	—	—	—
Lecteur de disquettes .....	1490	—	—	—	—
Imprimante Matricielle .....	1490	—	—	—	—
Atari 130 XE + lecteur 1050 .....	2950	730	22,80	6	180
Atari 130 XE + lecteur 1050 + Moniteur monochrome .....	3650	744	22,80	8	294
Atari 130 XE + lecteur 1050 + Moniteur couleur .....	5450	1249	22,80	12	599

Crédit immédiat et facilités de paiement  
mensualités fixes : 400 F

### LOGICIELS ET PÉRIPHÉRIQUES

Tablette tactile (K) .....	650F	Conan (C/D) .....	129/185F
Atari Logo (K) .....	790F	F 15 Strike Eagle (C/D) .....	165/215F
Atari Text (K) .....	890F	Bruce Lee (C/D) .....	139/195F
Nostradamus (D) .....	250F	Rescue on Fractalus (C/D) .....	139/185F
Caméléon (D) .....	200F		
Pole Position (C/D) .....	129/185F		

### BIBLIOGRAPHIE

Connaitre le Basic Atari .....	155F	102 Programmes Atari .....	120F
La Découverte de l'Atari .....	120F	Assembleur Atari .....	120F

C Cassette D Disquette K Cartouche



(1) TEG : Taux en vigueur au 1.11.85  
Offres valables sous réserve de stock disponible.  
(2) Prix au 01.01.86 sous réserve de baisses éventuelles.

### LOGICIELS

Modula 2 .....	1450F	Crimson Crown .....	390F
Compil C .....	690F	Transylvania .....	390F
Macro Assembleur .....	590F	Lands of Havoc .....	290F
Editeur .....	290F	K Spread (tableur) .....	690F
Flip Side .....	390F	Disquettes 3" 1/2 (les 10) .....	390F
Mudpie .....	390F	Ultima II (D) .....	490F

### BIBLIOGRAPHIE

Le Nouveau Atari ST (Micro-Applications) .....	129F	Le Livre du Gem .....	149F
		Le Livre du Langage Machine .....	149F

### ATARI 520 STF Toute la puissance du 16/32 bits

Produits	Prix TTC (2)	Apport. compt.	Mensualités	TEG (1)	Coût total du crédit avec assur.
Atari 520 STF .....	5990	1176	14	22,80	786
Atari 1040 STF .....	9990	2402	24	22,44	2012
Atari 1040 STFC .....	11990	2816	31	22,44	3226
Lecteur disq. 500Ko SF 354 .....	1990	482	4	22,80	92
Lecteur disq. 1 méga SF 314 .....	2690	823	5	22,80	133
Moniteur monochrome SM 124 .....	1990	482	4	22,80	92
Moniteur couleur SC 1224 .....	3990	1084	8	22,80	294
Imprimante Canon 160 CPS .....	3950	710	9	22,80	360

## VIDEOSHOP

l'espace ATARI le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.  
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal  
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_  
Téléphone \_\_\_\_\_

Je désire recevoir une documentation sur : \_\_\_\_\_

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

Je possède un micro ordinateur :

Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

PORT GRATUIT

Je choisis la formule de règlement :  Au comptant  À crédit\*

Je vous joins mon règlement par :

Chèque bancaire  CCP  Contre remboursement (100 F en sus).

\* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

## LES FOLLES NUITS DU REX

Pas moyen de souffler pour l'ouvreuse qui tente, entre rouleaux de papier chiottes, paquets d'eau et autres avions de papier, de vendre ses eskimos aux spectateurs de l'orchestre. Pas de doute, les déchaînés de la mezzanine sont de retour, sans qui le Festival du Film Fantastique du Rex ne serait pas ! Exit les plaisanteries très douteuses qui avaient ternies le Festival l'an passé (du style couteaux et tessons baladeurs), fouille de rigueur, premiers rangs du balcon condamnés par des barrières métalliques. Brrr... Et pourtant l'ambiance est toujours folle, folle... et sympa ! La rigolade ! Les sous-titres des films sont

hurlés par les 2800 petits loups enrégés, toute apparition femelle déclenche une méga-tornade de sifflets lubriques, les moments d'angoisse sont salués par un chœur gros comme ça qui ferait pâlir les plus belles envolées du Parc des Princes. Bref, impossible d'entendre quoi que ce soit au film... ce qui n'a décidément aucune importance ! On vient pour se marier, prendre sa dose annuelle d'hémoglobine, retrouver une messe à la liturgie immuable. Evidemment, quand on les prend à part, les hurleurs du balcon jouent les blasés. Ils sont pourtant tous là, gueulant comme jamais. J'adooore !

## JACQ TOP 10

Ça fait un bail que j'avais pas abréuvé du classement de mes films préférés. L'oubli est réparé : voilà, en exclusivité mondiale, mes 10 chouchous sortis depuis le 1er janvier 86 (l'astérisque entre parenthèses indique que le film est toujours à l'affiche à Paris).

1. L'HISTOIRE OFFICIELLE de Luis Puenzo (★)
2. TUTTI FRUTTI de Michael Dinner (★)
3. LES FEUX D'HIMATSURI de Mitsuo Yanagimachi (★)
4. L'HONNEUR DES PRIZZI de John Huston (★)
5. GINGER ET FRED de Federico Fellini (★)
6. ZAPPA de Bille August
7. LES LONGS MANTEAUX de Gilles Behat (★)
8. MACARONI d'Ettore Scola (★)
9. OURAGAN SUR L'EAU PLATE de Dick Clément (★)

(PRIX D'INTERPRETATION FEMININE - CANNES 85)



10. HAUT LES FLINGUES de Richard Benjamin
- et SECRET HONOR de Robert Altman

## ROSA LA ROSE, FILLE PUBLIQUE

de Paul VECCHIALI

09/20

avec Marianne BASLER (Rosa), Jean SOREL (Gilbert), Pierre COSSO (Julien), Laurent LEVY (Laurent), Evelyne BUYLE (Trente-cinq) et Catherine LACHENS (Quarante)

A Vecchiali le César du culot de l'année. Après nous avoir baigné avec son navrant *Trous de mémoire* tourné en une seule journée, le voilà qui OSE tourner un hommage aux mélos d'avant-guerre (laquelle ?) aux Halles, le quartier le plus branché de Paris. Une resucée nostalgique, digne des plus grands faits d'armes de Viviane Romance ou de Gaby Morlay, des navets au grand cœur tendance "Mon beau légionnaire". Aucune vague subtilité ne guette le cours de l'histoire : personnages archétypaux, destins tragiques à souhait et sentiments bulldozers en forment la trame toute en finesse. Vous jugerez par vous-même : Rosa est une pute innocente, qui accepte tout ce qu'on lui demande sans rechigner à la tâche. Belle plante aux grands poumons, elle néglige jusqu'à son maquillage tant

elle respire la santé. Elle est aux ordres de Gilbert, son mac, qu'est gentil tout plein avec sa splendide vache à lait ! Surgit Julien, jeune maçon mal rasé aux muscles déjà saillants sous son tricot de corps usé par l'effort, qui va tomber la gueuse d'un courant d'air torride. Et qui va, oh le vicieux, lui proposer de tout quitter pour vivre une vie odieusement normale ! Incapable de choisir entre sa vie bien réglée d'honnête tapineuse et un destin fauché d'épouse de bel ouvrier du bâtiment, Rosa mourra après un dernier cadeau au puceau groupie de la pute. En rire ou en pleurer, voilà la question, d'autant plus que les deux tourtereaux et



le souteneur sont gravement nuls (ou alors ils jouent au second degré et on me l'avait caché !), Pierre Cosso ayant visiblement du mal à se remettre de ses débuts en tant qu'amant de la Marceau dans la Boum 2 ! Reste à nous consoler par l'éclatant numéro de Catherine Lachens et d'Evelyne Buyle, en putes atteintes par le spleen, guettant vainement le client rêvé qui les emmènera au septième ciel ! Ça c'est super mais c'est tout ! Ah ben dame alors !

## AMUSE-GUEULE

Les tombeurs ne sont plus ce qu'ils étaient dans *HEARTBREAKERS* : la trentaine bien sonnée, les dragueurs que sont Arthur (Peter Coyote) et Eli (Nick Mancuso) songent à se recycler dans la vie de famille. Mais qui voudrait bien de vieux guincheurs grillés : Arthur est un peintre fauché que sa copine vient de quitter, Eli est un homme d'affaires malgré lui, son père venant de mourir. Ils ne sont pas loin de la réussite et du bonheur mais celui-ci semble constamment se dérober. Heureusement Liliane (Carole Laure), femme libé-

rée (elle est si fragile), les guette au tournant et leur fera le mal nécessaire pour leur permettre d'atterrir ! Un film qui parle de la difficulté pour les hommes d'exprimer leurs émotions : un mec, un vrai ça pleure pas, ça a pas de problèmes sentimentaux, ça met la main aux fesses des nanas un point c'est tout ! Arthur et Eli mettront tout le film à nous refaire le plan de l'amitié virile (pas pédo pour un sou !) garante de tous les faiblesses de l'homme blessé. Passé ce chouette moment, le film s'éclate dans tous les sens pour combler les vides atroces d'un scénario absent. Quant à Carole Laure, une seule solution : qu'on la lapide ! !

## AGNES DE DIEU

de Norman JEWISON

13/20

avec Jane FONDA (Martha Livingston), Anne BANCROFT (Mère Miriam), Meg TILLY (Sœur Agnès)

Mes bien chers sœurs, mes bien chers frères, nous savons maintenant qu'il existe encore de braves petites nonnes qui croient dur comme fer aux bontés divines. Le fer a passé et repassé sur leur conviction on ne peut plus intime, qui ne tolère aucun dérapage à leur virginité bétonnée. Qui aurait alors pu croire que la plus pure



d'entre toutes, l'illuminee Sœur Agnès, oserait fauter avec le premier venu et accoucherait dans sa cellule spartiate. Oui mais qui est ce premier venu ? Est-ce Dieu lui-même, comme l'affirme Agnès ? Est-ce elle ou une autre nonne qui a étranglé le tout nouveau-né ? Autant de questions sordides et embrouillées auxquelles va devoir répondre le Docteur Martha Livingston (l'assume ?), chargée de rédiger l'expertise psychiatrique de la mystique inculpée de

meurtre. Et la psychiâtre, sûre de son savoir et de sa réflexion rationnelle, d'envahir le couvent de ses questions déplacées. Et de s'y casser les dents ! Non les sœurs ne sont pas toutes des bouseuses recluses, à commencer par la Mère supérieure, Mère Myriam, déconneuse et râleuse de première ! Non, Sœur Agnès n'a rien vu venir. Très troublée par une éducation ultrapuritaine et martyre elle ne croit qu'à un seul amour : l'amour de Dieu, seul capable, à ses yeux, de rendre une croyante enceinte !

A force de fourrer son nez dans tous les recoins du couvent Martha va lentement reconstituer le calvaire d'Agnès et découvrir, grâce à l'hypnose, la stupéfiante réalité de cette grossesse mystique. Agnès est à ce point proche de Dieu qu'au plus profond de son délire apparaissent sur son corps les stigmates de la crucifixion ! Folle à lier ? Coupable d'un crime prémédité ? Innocent pion manipulé par Mère Myriam ? Martha se retrouve devant le cas le plus infernal de sa carrière. Qui, pour ne rien gêner, remuera de bien douloureux souvenirs de sa propre enfance...

Toutes les scènes in-couvent sont splendides, principalement grâce à Anne Bancroft qui donne à son personnage de Mère courage et lucide une foi extraordinaire. Hélas, quand vous saurez qu'ils ont pris

la regrettable initiative de hacher ces saintes icônes d'un fatras judiciaire inutile et lourd et que Jane Fonda fait ce qu'elle peut, mais qu'elle ne peut pas grand chose, vous comprendrez que la tension dramatique prenne la fâcheuse habitude de retomber plus ou moins régulièrement. Le résultat n'est donc pas franchement canonisable mais nous donne une chouette messe mystérieuse et dérangeante. Priez pour elles !

## RE-ANIMATOR

de Stuart GORDON

08/20

avec Jeffrey COMBS (Herbert West), Bruce ABBOTT (Daniel), Barbara CRAMPTON (Megan Hasley)



J'avais l'emballage en boudin ou vous le sucez sur le chemin ? Si vous avez récemment eu une envie irrésistible de vous plonger dans une mare de sang frais, accompagné par quelques monstres plus ou moins volages, vous allez pouvoir vous précipiter sur *Re-Animator*. Ça serait très

vite insupportable (au bout de deux minutes, une envie de dégueuler m'a pris la gorge !), si ça n'était aussi, et surtout, loufoque et dément. Au bout du scénario, prétexte aux pires horreurs, c'est le bébé-show aux dents longues qui vous attend. Des marionnettes hurlantes et tuantes mises en route par Herbert West, un petit prétentieux d'étudiant en médecine qui a mis au point un sérum permettant de ressusciter les morts. Y compris les accidentés de la route, les grands brûlés, les décapités j'en passe et des plus hilarants. Herbert le déchaîné commence par transformer en labo la cave de la maison de Daniel, chez qui il crèche. Le brave Dan, d'abord scandalisé puis fasciné, accepte de le seconder pour remettre à flot les horribles macchabées de la morgue de l'hôpital ! J'avoue que la valse de la seringue qui s'enclenche là, à vous de baver d'avance sur la charmante photo qui accompagne ce texte. Moi qu'en ai pourtant déjà vu, j'en ai pourtant rarement pris autant dans la gueule... Et ça n'est interdit qu'aux moins de 13 ans ! Va comprendre ! Bon courage !

## INSPECTEUR LAVARDIN

de Claude CHABROL

13/20

avec Jean POIRET (Jean Lavardin), Jean-Claude BRIALY (Claude), Bernadette LAFONT (Hélène), Jean-Luc BIDEAU (Max Charnet) et Hermine CLAIR (Véronique)

C'est dans les vieilles marmites qu'on fait les meilleures sauces, paraît-il ? Chabrol, encouragé par le succès du classique et jubilatoire *Poulet au vinaigre*, nous en remet une deuxième assiette pour gastronomes aux idées courtes. Jean Poiret en flic cynique et violent, cheveux poivre et sel, regard aigre-doux et le ton général du film, cruel, glauque et pince-sans-rire sont les principaux points communs avec le premier épisode (à quand le feuilleton télé ?).

Tout commence sur une plage déserte d'Ille-et-Vilaine quand on retrouve le corps nu (quelle horreur !) de Raoul Mons, écrivain cucu-catho célèbre dans son bled. Le toujours sémillant inspecteur Lavardin qui croyait mener une enquête de routine va vite déchanter et s'écraser les yeux sur son propre passé. La veuve Mons, la troublante et lointaine Hélène, n'est autre qu'un très ancien grand amour de Lavardin, qu'on ne connaissait pas sous un jour aussi romantique. Hasard malencontreux qui va longtemps aveugler Lavardin sur le minestrone familial qui cuit à son insu ! Il apprend que le premier mari d'Hélène, Manguin, a disparu en mer en compagnie de son amante, l'épouse de Claude, le propre frère d'Hélène ! Relisez quatre fois cette dernière phrase pour bien tout comprendre ! Hélène s'est remariée avec ce gros porc de Mons, en remerciement d'anciennes aides financières et Claude s'est installé avec eux. Jusque-là rien de bien juteux. C'est quand Lavardin découvre que Mons lognait sur Véronique, la ravissante fille d'Hélène, que la même Véronique retrouve souvent la nuit un homme qui pourrait ressembler à Manguin, son père et que de bien douteux trafics se passe-passent au Tamaris, le dancing tenu par Max, qu'il se rend compte du merdier dans lequel il baigne jusqu'au cou. Un seul dénominateur commun : "ils" n'ont rien vu, rien entendu, ils ne savent rien... Ils le prennent donc tous pour un con. Le genre de truc que l'inspecteur n'apprécie pas du tout, mais alors pas du tout, du tout !



Si la farce est moins endiablée et moins surprenante que dans le *Poulet au vinaigre*, on passe tout de même un moment totalement délicieux à déguster ce polar truffé de clins d'œil cinglants. Poiret est bêtement génialement génial et le couple Lafont (bisous encore pour son César !) - Brialy nous régale de leur complicité muette et ravageuse. On craquerait rien que pour revoir Bernadette Lafont prenant le soleil sous la véranda, walkman sur les oreilles ; je suis fan et j'en ai pas honte ! Le reste de la distribution serait à la hauteur et ça serait parfait. Malheureusement...

# CLUB HEBDOGICIEL

## REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pêtés est réservé aux membres du club Hebdogiciel.

- Les petites annonces gratuites envoyées par les membres du club Hebdogiciel sont prioritaires.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient d'une remise de 10 % sur l'abonnement annuel et semestriel à Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate et les boîtes aux lettres (mise en service Avril 86).

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de tarifs réduits sur les badges, tee-shirts, casquettes et autres gadgets inutiles édités par Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel reçoivent une carte et un insigne gratuit lors de leur adhésion (à choisir parmi 9 modèles originaux de Carali).

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de la bénédiction permanente de Ceccaldi.

- Le club Hebdogiciel apportera son aide aux membres du club en cas de litige avec des vendeurs ou des revendeurs de matériel informatique.

- Les membres du club Hebdogiciel sont les meilleurs.

- Les membres du club Hebdogiciel disposent d'un numéro de téléphone direct où une charmante personne leur fournira tous les renseignements sur les activités du club et sur les logiciels du soft-parade.

- Les non-membres du club Hebdogiciel sont des cons.

- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé chaque mois. Le premier prix est beau. Règlement début Avril, surprise !

- La cotisation annuelle pour l'adhésion au club Hebdogiciel est fixée à 150 francs.

- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.

- Hebdogiciel se réserve le droit de refuser l'adhésion au club à qui bon lui semble, non mais !

- L'adhésion au club Hebdogiciel entraîne l'acceptation du présent règlement.

Un club pas comme les autres :  
 au lieu de se contenter de vous pomper 150 francs  
 et de partir aux Bahamas avec votre fric, on se décarcasse pour vous  
 trouver les dernières nouveautés à des prix que même les  
 énormes et gras grossistes, ils ont jamais vu ça.  
 Regardez le règlement, là, à côté, tout est expliqué.

**3 badges  
 gratuits  
 aux 5000  
 premiers  
 adhérents**



## BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS

Oui, j'adhère des deux mains et des deux pieds au club Hebdogiciel. J'ai pris connaissance du règlement et je vous envoie le mien (de règlement), soit 150 francs pour un an. Je recevrai ma carte d'abonné sous une semaine et je suis content. Si je fais partie des 5000 premiers adhérents, je me récupère les trois badges suivants :

1  2  3  4  5  6  7  8  9

Si, par malheur, mon numéro de carte est supérieur à 5000, je me contenterai du badge numéro :

Règlement joint par chèque  Règlement joint par CCP  Règlement joint par mandat-poste

Nom ..... Prénom .....  
 Adresse ..... Ville ..... Code Postal .....

Signature :

Attention, si vous commandez des logiciels, utilisez le bon de commande au recto de celui-ci et faites deux chèques différents : un pour l'adhésion au club et un pour votre commande de logiciels.

# ÇA VIENT DE SORTIR

	A	B	C
COMMODORE ** WHIRLINURD	K7 120	108	83
SPECTRUM ** GOONIES	K7 91	82	59
AMSTRAD *** WINTER SPORTS	K7 124	112	86
ATARI *** WINTER SPORTS	K7 124	112	86
THOMSON ** POLITIK POKER	K7 99	89	74

**WHIRLINURD sur Commodore et Atari**  
 \*\*\* La force principale qui meut tout être vivant, c'est la faim. Dans cet univers décomposé en de nombreux tableaux, vous devrez nourrir votre Nurd, un petit animal sympathique doté d'une hélice sur la tête, en évitant tous les pièges animaliers qui traînent (serpents, têtes de mort...). Le graphisme superbe et la sonorisation parfaitement réussie font de ce jeu d'arcade un digne héritier de Boulder Dash et Lode Runner.

**WINTER SPORTS sur Amstrad et Spectrum**  
 \*\*\* Tous les fauchés qui n'ont pas pu partir aux sports d'hiver vont pouvoir se rattrapper grâce à ce logiciel : les six épreuves qui vous sont proposées feront de vous le futur champion des jeux d'hiver de 1988 à Calgary (au Canada). Du saut à ski au patinage artistique et du slalom au bobsleigh, vous devrez vaincre un partenaire intraitable : l'ordinateur. La mise en image excellente est encore

améliorée par les bruitages hyper réalistes. Génial.

**GOONIES sur Commodore et Spectrum**  
 \*\* Les deux frangins, inséparables comme les doigts de la main, vont tenter une balade carrement époustoufflante dans les grottes de la montagne près de chez eux. De mauvaises rencontres en surprises désagréables, ils devront faire preuve d'ingéniosité et d'esprit d'équipe pour se sortir de tous les mauvais pas. Le graphisme (très proche de celui de Conan) et le son tous les deux aussi réussis mettent en scène une chaude ambiance à cette aventure entièrement jouée par le biais du joystick.

**AXIS ASSASSIN sur Atari et Commodore**  
 \*\*\* Le nec plus ultra de l'arcade, le summum du réflexe et de la rapidité à travers plusieurs centaines de tableaux, voilà ce qui vous

attend si vous souhaitez survivre à votre voyage dans les toiles du Maître Araignée. Hyper rapide, complètement stressant, vraiment beau, absolument bruyant : ce jeu n'a pas d'égal pour faire monter l'adrénaline à flots dans votre cerveau survolté. A ne pas manquer si vous voulez parler de soft d'arcade !

**POLITIK POKER sur Thomson** \*\*

Eligibles, misez les voix de vos électeurs dans ce poker infernal où la couleur (politique) des cartes joue un rôle capital dans les compositions de vos mains (gouvernements ?). Sachez défendre avec brio les couleurs de votre parti, en tirant un profit maximum des jokers Le Pen et Coluche. Enfin, en cas de grand drame psychologique, tournez votre veste et choisissez un autre leader comme protecteur ! Du graphisme et des sons sympathiques, mais surtout des caricatures criantes de vérité.

**PRIX**  
 A : PRIX TARIF  
 B : PRIX ABONNÉ  
 C : PRIX CLUB

## AMSTRAD

	A	B	C
1815	K7 160	144	110
1815	DSK 219	197	148
3 D BOXING	K7 125	113	91
3 D BOXING	DSK 177	159	126
3 D INVADERS	K7 104	94	72
3 D STUNT RIDER	K7 99	89	70
3 D STUNT RIDER	DSK 155	140	107
3 WEEKS IN PARADISE	K7 112	101	78
3D FIGHT	K7 140	126	97
3D FIGHT	DSK 198	178	134
3D GRAND PRIX	K7 137	123	85
3D GRAND PRIX	DSK 190	171	115
3D MEGACODE	K7 180	162	132
3D MEGACODE	DSK 250	225	176
3D VOICE CHESS	K7 129	116	80
3D VOICE CHESS	DSK 147	132	90
5 ème AXE	K7 182	164	123
5 ème AXE	DSK 198	178	134
A VIEW TO A KILL	K7 125	113	88
A VIEW TO A KILL	DSK 170	153	109
ABSURDITY	K7 150	135	102
ABSURDITY	DSK 199	179	132
AFFAIRE EN OR	K7 139	125	100
AFFAIRE VERA CRUZ	K7 157	141	96
AFFAIRE VERA CRUZ	DSK 198	178	132
AIRWOLF	K7 104	94	76
AIRWOLF	DSK 163	147	100
ALEX HIGGIN'S SNOOKER	K7 106	95	74
ALEX HIGGIN'S SNOOKER	DSK 155	140	112
ALEX HIGGIN'S WORLD P	K7 104	94	72
ALIEN	K7 104	94	72
ALIEN	DSK 147	132	101
ALIEN 8	K7 110	99	78
ALIEN BREAK I	K7 104	94	76
AM COMPTA	DSK 750	675	516
AM STRAM DAMES	K7 130	117	91
AM STRAM DAMES	DSK 189	170	129
AMELIE MINUIT	K7 140	126	96
AMELIE MINUIT	DSK 220	198	141
AMERICAN FOOTBALL	K7 104	94	72
AMLETTRES	K7 155	140	112
AMS-ASM	K7 182	164	129
AMS-ASM	DSK 289	260	203
AMSGOLF	K7 106	95	74
AMSGOLF	DSK 147	132	101
AMSTRADIVARIUS	K7 140	126	101
AMSWORD FRANCAIS	K7 256	230	180
ANDROID 2	K7 99	89	70
APPRENTI SORCIER	K7 97	87	72
ATLANTIS	K7 140	126	96
ATLANTIS	DSK 199	179	128
AUTOFORMATION ASSEMBL	K7 193	174	138
AUTOFORMATION ASSEMBL	DSK 295	266	207
BACKGAMMON	K7 99	89	70
BAD MAX	K7 185	167	115
BAD MAX	DSK 198	178	120
BALL BLAZER	K7 130	117	81
BALLE DE MATCH	K7 120	108	90
BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7 105	95	73
BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK 231	208	139
BATAILLE D'ANGLETERRE	K7 210	189	141
BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK 210	189	141
BATAILLE POUR MIDWAY	K7 140	126	96
BATAILLE POUR MIDWAY	DSK 220	198	160
BATTLE BEYOND THE STA	K7 137	123	85
BATTLE FOR BRITAIN	DSK 190	171	115
BEACH HEAD	K7 130	117	78
BEACH HEAD	DSK 198	178	115
BIG BEN	DSK 249	224	176
BLAGGER	K7 114	103	80
BORED OF THE RING	DSK 190	171	115
BOULDER DASH	K7 100	90	63
BOUNTY BOB STRIKES BA	K7 106	95	67
BOXING	K7 114	103	83
BOXING	DSK 178	160	127
BRAX BLUFF	K7 130	117	90
BRAX BLUFF	DSK 147	132	101
BRIAN'S BLOODAXE	K7 114	103	80
BRIDGE	K7 130	117	90
BRIDGE IT	K7 104	94	72
BRIDGE PLAYER III	K7 137	123	90
BRIDGE PLAYER III	DSK 165	148	110
BRUCE LEE	K7 110	99	77
BRUCE LEE	DSK 170	153	115
BULLS EYE	K7 106	95	74
CAP HORN	K7 119	107	87
CAULDRON	K7 98	88	70

	A	B	C
CAULDRON	DSK 153	138	101
CHALLENGER REVERSI	K7 130	117	91
CHALLENGER REVERSI	DSK 189	170	129
CHUCKIE EGG	K7 117	105	81
CHUCKIE EGG II	K7 114	103	80
CLASSIC ADVENTURE	K7 104	94	72
CLUEDO	K7 119	107	70
COBRA	K7 120	108	82
COBRA PINBALL	K7 140	126	97
COBRA PINBALL	DSK 219	197	148
CODE NAME MAT 2	K7 97	87	62
CODE NAME MAT 2	DSK 157	141	96
CODENAME MAT	DSK 147	132	101
COLOSSUS CHESS 4	K7 119	107	82
COLOSSUS CHESS 4	DSK 155	140	95
COMBAT LYNX	K7 112	101	78
COMMANDO	K7 107	96	68
COMPUTER HITS 6	DSK 180	162	109
COMPUTER HITS 10	K7 124	112	77
CONFUZION	K7 87	78	62
CONTAMINATION	K7 140	126	104
CONTAMINATION	DSK 220	198	160
CPC TURBO	K7 120	108	84
CPC TURBO	DSK 179	161	122
CRAFTON ET XUNK	K7 140	126	104
CRAFTON ET XUNK	DSK 220	198	160
CRAZY GOLF	K7 104	94	72
CYRUS CHESS	K7 134	121	91
CYRUS CHESS	DSK 155	140	106
D BASE 2	DSK 825	743	540
DALEY THOMSON DECATHL	K7 97	87	59
DALEY THOMSON SUPERTE	K7 99	89	70
DAMBUSTERS	K7 112	101	78
DAMES	K7 125	113	91
DAMS	K7 295	266	202
DAMS	DSK 395	356	249
DARK STAR	K7 84	76	63
DATA BASE AMSTRAD	K7 163	147	100
DATAFILE II	K7 162	146	100
DATAFILE II	DSK 163	147	106
DATAMAT	DSK 450	405	312
DEATH WAKE	K7 153	138	104
DECISION MAKER	DSK 375	338	248
DEFEND OR DIE	K7 97	87	59
DERNIER METRO	K7 140	126	101
DERNIER METRO	DSK 178	160	127
DEVIL'S CROWN	K7 115	104	71
DEVIL'S CROWN	DSK 160	144	100
DEVPAK	K7 305	275	214
DEVPAC	DSK 360	324	252
DIAMANT DE L'ILE MAUD	K7 182	164	123
DIAMANT DE L'ILE MAUD	DSK 215	194	145
DIARY OF ADRIAN MOLE	K7 124	112	85
DISCAT	K7 135	122	97
DOPPLEGANGER	K7 91	82	58
DOSSIER G	K7 125	113	91
DOSSIER G	DSK 193	174	138
DRAGON TORC	K7 120	108	75
DUN DARACH	K7 115	104	81
DUN DARACH	DSK 140	126	87
DUNJON ADVENTURE	K7 112	101	78
DUO PACK FIGH EXPLO	DSK 229	206	138
DUPLIC	K7 135	122	97
DYNAMITE DAN	K7 107	96	68
EDEN BLUES	K7 140	126	96
EDEN BLUES	DSK 220	198	160
ELECTRO FREDDY	K7 104	94	72
ELECTRO FREDDY	DSK 147	132	101
ELIDON	K7 114	103	71
ELITE	K7 155	140	95
ELITE	DSK 185	166	120
EMPIRE	K7 191	172	130
EMPIRE	DSK 289	260	193
EMERALD ISLE	K7 112	101	55
FANTASTIC VOYAGE	DSK 155	140	112
FIGHTER PILOT	K7 91	82	58
FIGHTER PILOT	DSK 170	153	95
FIGHTING WARRIOR	K7 97	87	62
FIGHTING WARRIOR	DSK 220	198	160
FORMULA ONE	K7 92	83	69
FORTH	K7 234	211	141
FORTH	DSK 277	249	195
FRANK BRUNO'S BOXING	K7 97	87	62
FRANK BRUNO'S BOXING	DSK 180	162	108
FRANKENSTEIN	K7 130	117	90
FRIDAY THE 13 TH	K7 114	103	71
FRIDAY THE 13 TH	DSK 183	147	100
GALACTIC PLAGUE	K7 104	94	72
GALAXIA	K7 74	67	49
GENESIS	K7 127	114	88
GESTE D'ARTILLAC	K7 295	266	190
GESTE D'ARTILLAC	DSK 350	315	245
GHOSTBUSTER	K7 124	112	77
GLEN HODDLE	K7 114	103	80
GLEN HODDLE	DSK 147	132	101
GRAFFPAD 2	K7 941	847	705
GRAFFPAD 2	DSK 1023	921	765
GRAPHIC ADVENT. CREAT	K7 211	190	142
GRAPHIC ADVENT. CREAT	DSK 261	235	174
GRAPHOLOGIE	K7 140	126	97
GRAPHOLOGIE	DSK 193	174	138
GREMLINS	K7 115	104	82
GYROSCOPE	K7 120	108	82
H BASIC	K7 300	270	210
H BASIC	DSK 327	294	229
HACKER	K7 105	95	71

	A	B	C
HACKER	DSK 155	140	100
HARD HAT MACK	K7 163	147	96
HERBERT'S DUMMY RUN	K7 132	119	91
HI-RISE	K7 90	81	60
HI-RISE	DSK 145	131	94
HIGHWAY ENCOUNTER	K7 115	104	82
HIGHWAY ENCOUNTER	DSK 124	112	77
HMS COBRA	K7 180	162	123
HMS COBRA	DSK 239	215	161
HOLD-UP	K7 120	108	83
HUNCHBACK II	K7 97	87	62
HUNTER KILLER	K7 104	94	72
HUNTER KILLER	DSK 144	130	99
HYPERSPACE	K7 120	108	82
HYPERSPACE	DSK 179	161	122
HYPERSPORT	K7 114	103	70
IMPERIALIS	K7 186	167	133
IMPOSSIBLE MISSION	K7 112	101	78
INFERNAL RUNNER	K7 140	126	97
INFERNAL RUNNER	DSK 198	178	134
JAMMIN'S	K7 114	103	71
JET SET WILLY	K7 97	87	62
JUGGERNAUT	K7 91	82	58
JUMP JET	K7 114	103	71
JUMP JET	DSK 144	130	99
KIT PROGRAMMEUR	DSK 499	449	330
KNIGHT LORE	K7 125	113	78
KNIGHT LORE	K7 112	101	78
KONG STRIKES BACK	K7 99	89	63
LAZER BASIC	DSK 238	214	161
LE SURVIVANT	K7 117	105	85
LOGO FRANCAIS	DSK 179	161	122
LORDS OF MIDNIGHT	DSK 158	142	114
LORDS OF MIDNIGHT	K7 112	101	78
LORDS OF THE RING	K7 220	198	107
LORIGRAPH	K7 191	172	130
LORIGRAPH	DSK 289	260	193
M A BASE	K7 165	149	118
MACADAM BUMPER	K7 160	144	108
MACADAM BUMPER	DSK 240	216	153
MAGIC PAINTER	K7 120	108	82
MAGIC PAINTER	DSK 179	161	122
MANAGER	K7 160	144	96
MANAGER	DSK 216	194	153
MANDRAGORE	K7 245	221	172
MANDRAGORE	DSK 295	266	206
MANIC MINER	K7 111	100	77
MARSPORT	K7 122	110	84
MARSPORT	DSK 132	119	82
MASTER OF THE LAMP	K7 124	112	77
MASTERFILE	K7 300	270	199
MASTERFILE	DSK 375	338	248
MATCH POINT	K7 112	101	65
MEGACODE 3D	K7 205	185	145
MELBOURNE PACK	DSK 190	171	115
METRO 2018	K7 190	171	115
METRO 2018	DSK 215	194	129
MEURTRE A GRANDE VITE	K7 175	158	123
MEURTRE A GRANDE VITE	DSK 239	215	160
MEURTRES SUR L'ATLANTI	K7 220	198	136
MEURTRES SUR L'ATLANTI	DSK 275	248	174
MICROSAPIENS	K7 140	126	96
MICROSCRABBLE	K7 257	231	182
MICROSCRABBLE	DSK 300	270	210
MILLIONAIRE	K7 132	119	96
MINDSHADOW	K7 114	103	83
MINDSHADOW	DSK 155	140	100

	A	B	C
PSYCHEDELIA	K7 76	68	55
PUNCHY	K7 104	94	72
PUNCHY	DSK 147	132	101
PYJAMARAMA	K7 107	96	75
PYJAMARAMA	DSK 147	132	101
RAID	K7 112	101	78
RAID	DSK 198	178	109
RAID SUR TENERE	K7 112	101	78
RAID SUR TENERE	DS		

	A	B	C
THE ILLUSTRATOR	K7	256	230
THE QUILL	K7	190	171
THE QUILL	DSK	294	265
THEATRE EUROPE	K7	119	107
THEY SOLD A MILLION	K7	120	108
THEY SOLD A MILLION	DSK	180	162
THINK	K7	147	132
TORNADO LOW LEVEL	K7	105	95
TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171
TRIPLE PACK	DSK	180	162
TRIVIA	K7	99	89
TRIVIA	DSK	158	142
UTILITAIRES	K7	120	108
UTILITAIRES	DSK	219	197
WARLORD	K7	99	89
WARRIOR	K7	143	129
WARRIOR	DSK	183	165
WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99
WHO DARES WINS	K7	96	86
WHO DARES WINS	DSK	178	160
WHO DARES WINS II	K7	95	86
WHO DARES WINS II	DSK	163	147
WINTER SPORTS	K7	124	112
WINTER SPORTS	DSK	155	140
WIZARD'S LAIR	K7	122	110
WIZARD'S LAIR	DSK	140	126
WORKING BACKWARDS	DSK	178	160
WORLD CUP FOOTBALL	K7	97	87
WORLD SERIE BASE BALL	K7	97	87
XANAGAMS	K7	104	94
YIE AR KUNG FU	K7	105	95
YIE AR KUNG FU	DSK	155	140
ZAXXON	K7	142	132
ZEN	K7	206	185
ZORRO	K7	110	99

	A	B	C
NATO COMMANDER	K7	112	101
ONE ON ONE	K7	134	121
ONE ON ONE	DSK	206	185
PAC MAN	K7	112	101
PAC MAN	DSK	170	153
PITFALL II	K7	125	112
POLE POSITION	K7	124	112
POLE POSITION	DSK	170	153
PRINT SHOP	DSK	454	409
REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	182	164
RED MOON	K7	124	112
RESCUE ON FRACTALUS	K7	130	117
RESCUE ON FRACTALUS	DSK	163	147
RIVER RAID	K7	125	112
ROAD RACE	K7	147	132
SMASH HITS 1	K7	162	146
SMASH HITS 2	K7	162	146
SMASH HITS 3	K7	178	160
SMASH HITS 4	K7	116	104
SMASH HITS 4	DSK	190	171
SOCCER	CAR	163	147
SOLO FLIGHT	K7	190	171
SOLO FLIGHT	DSK	210	189
SPACE SHUTTLE	K7	129	116
SPIDER INVASION	K7	150	135
SPIDERMAN	K7	101	91
SPIDERMAN	DSK	107	96
SPITFIRE ACE	K7	112	101
SPY HUNTER	K7	112	101
SPY VS SPY	K7	122	110
SPY VS SPY	DSK	162	146
SPY VS SPY 2	K7	119	107
SPY'S DEMISE	K7	112	101
SPY'S DEMISE	DSK	170	153
STEVE DAVIS SNOOKER	K7	112	101
STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	125	112
STRIP POKER	DSK	170	153
STRIP POKER	K7	130	117
SUMMERSGAMES	DSK	160	144
SUMMERSGAMES II	DSK	262	236
SUPER ZAXXON	K7	113	102
SUPER ZAXXON	DSK	180	162
TAPPER	K7	112	101
TAPPER	DSK	170	153
THEATRE EUROPE	K7	127	114
TIGERS IN SNOW	DSK	170	153
ULTIMA III	DSK	210	189
UP AND DOWN	K7	112	101
UP AND DOWN	DSK	170	153
ZAXXON	K7	112	101
ZORRO	K7	112	101
ZORRO	DSK	170	153

	A	B	C
FIGHTER PILOT	DSK	144	130
FIGHTING WARRIOR	K7	107	96
FIGHTING WARRIOR	DSK	160	144
FIONA RIDES OUT	K7	92	83
FIVE A SIDE FOOTBALL	K7	96	86
FLAK	K7	106	95
FLIGHT SIMULATOR II	K7	51	496
FLIGHT SIMULATOR II	DSK	644	580
FORT APOCALYPSE	K7	120	108
FORT APOCALYPSE	DSK	150	135
FORTH	DSK	350	315
FRANK BRUNO'S BOXING	K7	107	96
FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	149	134
FRANKIE GOES HOLLYWOOD	K7	130	117
FRANKIE GOES HOLLYWOOD	DSK	170	153
FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103
FRIDAY THE 13 TH	DSK	163	147
GATES OF DAWN	K7	120	108
GETTO BLASTER	K7	105	95
GHOSTBUSTER	K7	124	112
GHOSTBUSTER	DSK	238	215
GOONIES	K7	115	104
GOONIES	DSK	160	144
GRAND MASTER	K7	165	149
GRAPHICS LIBRARY DISK	K7	370	333
GREMLINS	K7	116	104
GREMLINS	DSK	150	135
GROG'S REVENGE	K7	129	116
GYROPOD	K7	78	70
GYROSCOP	K7	97	87
GYROSCOP	DSK	160	144
HACKER	K7	110	99
HACKER	DSK	144	130
HARD BALL	K7	120	108
HARD BALL	DSK	150	135
HARD HAT MACK	DSK	140	126
HARD HAT MACK	K7	134	121
HERBERT DUMMY RUN	K7	120	108
HOUSE OF USHER	DSK	99	89
HOVER BOVVER	K7	91	82
HURBACK II	K7	110	99
HYPERBIKER	K7	100	90
HYPERSPORTS	K7	89	80
ILLUSIONS	DSK	185	167
IMHOTEP	K7	112	101
IMPOSSIBLE MISSION	K7	124	112
IMPOSSIBLE MISSION	DSK	190	171
INDIANA JONES	K7	120	108
INFERNAL RUNNER	K7	162	146
INTERNATIONAL SOCCER	K7	178	160
INTERNATIONAL TENNIS	K7	100	90
JAMMIN'	K7	91	82
JAMMIN'	DSK	116	104
JET SET WILLY	K7	83	75
JET SET WILLY II	DSK	106	95
JOURNEY	K7	101	91
JUICE	K7	94	85
JUMP JET	K7	111	100
JUMP JET	DSK	140	126
KAISER	K7	120	108
KAISER	DSK	134	120
KARATEKA	K7	134	121
KARATEKA	DSK	380	342
KENNEDY APPROACH	K7	120	108
KENNEDY APPROACH	DSK	150	135
KENSINGTON	K7	145	131
KONG STRIKES BACK	K7	91	82
KORONIS RIFT	DSK	165	149
KUNG FU MASTER	K7	112	101
KUNG FU MASTER	DSK	170	153
KWICK COPY	DSK	295	266
LAW OF THE WEST	K7	111	100
LAW OF THE WEST	DSK	150	135
LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105	95
LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	160	144
LODE RUNNER	DSK	140	126
LODE RUNNER	K7	119	107
LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DSK	446	401
LORDS OF MIGHT	K7	107	96
LORDS OF THE RING	K7	165	148
LUCIFER REALM	DSK	170	153
MAC GUGAN BOXING	K7	130	117
MACADAM BUMPER	K7	160	144
MACHINE LIGHTNING	K7	304	274
MAIL ORDER MONSTERS	DSK	160	144
MANDRAGORE	K7	239	215
MANDRAGORE	DSK	297	267
MANIC MINER	K7	64	58
MASK OF THE SUN	DSK	180	162
MASTOUEE	DSK	150	135
MASTER 64	DSK	535	482
MASTER OF THE LAMP	K7	124	112
MATCH POINT	K7	120	108
MAX ASSEMBLEUR	K7	195	176
MEGAHITS	K7	163	147
MERCENARY	K7	114	103
MERCENARY	DSK	144	130
MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	180	162
MICROSAPIENS	K7	139	125
MICROSCRAPBLE	K7	257	231
MIG ALLEY ACE	K7	112	101
MIG ALLEY ACE	DSK	170	153
MINDSHADOW	K7	120	108
MINDSHADOW	DSK	250	225
MISTER ROBOT	K7	999	899
MOEBIUS	K7	120	108
MONSTER TRIVIA	K7	112	101
MURDER ON THE ZINDERNEUF	DSK	160	144
MUSIC CONSTRUCTION SET	K7	185	149
MUSIC CONSTRUCTION SET	DSK	198	178
MY CHESS II	K7	119	107
MY CHESS II	DSK	116	104
NATO COMMANDER	K7	120	108
NATO COMMANDER	DSK	150	135
NICK FALDO GOLF	K7	122	110
NIGHTSHADE	K7	145	131
NODES OF YESOD	K7	145	131
NO GAMES	K7	110	99
NOW GAMES 2	K7	102	92
OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	239	215
OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	297	267
ON COURT TENNIS	DSK	124	112
ONE ON ONE	K7	134	121
ONE ON ONE	DSK	160	144
OPERATION CYBORG	K7	140	126
OPERATION WHIRLWIND	K7	140	126
OPERATION WHIRLWIND	DSK	160	144
OUTLAWS	K7	112	101
PARADROID	K7	100	90
PARADROID	DSK	132	119
PASCAL 64	DSK	350	315
PASTFINDER	K7	99	89
PASTFINDER	DSK	145	131
PETCH	K7	83	75
PINBALL CONSTRUCTION	K7	180	162
PINBALL CONSTRUCTION	DSK	198	179
PITSTOP II	K7	110	99
PITSTOP II	DSK	190	171
PIXSTICK	K7	424	382
POLE POSITION	K7	112	101
POWERPLAN	DSK	650	585
PRINTSHOP	DSK	454	409
PSI WARRIOR	K7	106	95
PSYCHEDELIA	K7	87	78
PSYTRON	K7	114	103
PYJAMARAMA	K7	94	85

	A	B	C
RACING DESTRUCTION SET	K7	182	164
RACING DESTRUCTION SET	DSK	198	178
RAID ON BUNGELING BAY	K7	157	141
RAID OVER MOSCOU	K7	112	101
RAID OVER MOSCOU	DSK	170	153
RAMBO	K7	97	87
RAMBO	DSK	132	119
REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	134	121
REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	160	144
RED ARROW	K7	120	108
RED MOON	K7	104	94
RESCUE OF FRACTALUS	K7	130	117
RESCUE ON FRACTALUS	DSK	144	130
REVENGE OF MUTANT CAMELS	K7	99	89
REVS	K7	175	158
REVS	DSK	215	194
RIVER RAID	K7	106	95
RIVER RAID	DSK	250	225
ROAD RACE	K7	114	103
ROAD RACE	DSK	153	138
ROBIN OF SHERWOOD	K7	127	114
ROBIN OF THE WOOD	K7	114	103
ROCK'N WRESTLE	K7	120	108
ROCK'N WRESTLE	DSK	155	139
ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87
ROCKY HORROR SHOW	DSK	134	121
ROLAND'S RAT RACE	K7	89	80
RUPPERT	K7	101	91
SABRE WOLF	K7	112	101
SABRE WOLF	DSK	155	139
SCALEXTRICK	K7	109	98
SCARABEUS	K7	120	108
SCARABEUS	DSK	145	131
SCHIZOPHRENIA	K7	120	108
SEAS OF BLOOD	K7	114	103
SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	188	169
SHADOW FIRE	K7	124	112
SHADOW FIRE	DSK	173	156
SHERLOCK HOLMES	K7	160	144
SKYFOX	K7	120	108
SKYFOX	DSK	180	162
SLAPSHOT	K7	97	87
SOLO FLIGHT	K7	160	144
SORCERY	K7	109	98
SPACE DOUBT	K7	97	87
SPACE PILOT II	K7	89	80
SPACE PILOT II	DSK	127	114
SPACE SHUTTLE	K7	116	104
SPACE SHUTTLE	DSK	250	225
SPEED KING	K7	107	96
SPEED KING	DSK	137	123
SPELLUNKER	K7	134	121
SPLITFIRE 40	K7	142	128
SPLITFIRE ACE	K7	112	101
SLAPSHOT	DSK	140	126
SPY HUNTER	K7	112	101
SPY HUNTER	DSK	150	135
SPY VS SPY	K7	112	101
SPY VS SPY	DSK	162	146
SPY VS SPY II	K7	127	114
SPY VS SPY II	DSK	175	158
SPY'S DEMISE	K7	112	101
SPY'S DEMISE	DSK	170	153
STAFF OF KARNATH	K7	112	101
STAR LEAGUE BASEBALL	K7	130	117
STAR SEEKER	K7	119	107
STARION	DSK	152	137
STARION	K7	111	100
STEALTH	K7	157	141
STELLAR 7	DSK	150	135
STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91
STOCK 64	DSK	750	675
STRIP POKER	K7	112	101
SUICIDE STRIKE	K7	107	96
SUMMERSGAMES	K7	115	104
SUMMERSGAMES	DSK	180	162
SUMMERSGAMES II	K7	110	99
SUMMERSGAMES II	DSK	180	162
SUPER SILVER PACK	DSK	142	127
SUPERPIPELINE II	K7	99	89
SUPERZAXXON	K7	110	99
SUPERZAXXON	DSK	170	153
TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	81	73
TALES OF ARABIAN NIGHT	DSK	150	135
TAPPER	K7	112	101
TAPPER	K7	112	101
TAPPER	DSK	170	153
TERROR MOLINOS	K7	101	91
TEXTOMAT	DSK	350	315
THE BULGE	K7	122	110
THE HOBBIT	K7	167	150
THE HOBBIT	DSK	167	150
THE MUSIC STUDIO	K7	129	116
THE MUSIC STUDIO	DSK	239	215
THE RATS	K7	120	108
THEATRE EUROPE	K7	127	114
THEY SOLD A MILLION	K7	110	99
THEY SOLD A MILLION	DSK	155	140
THING ON THE SPRING	K7		



# MSX DEUX ET JE RETIENS UN

Suite de la page 1

le plaisir de voir les tronches numérisées de la fine équipe de Sony France. Amusant, amusant... L'appareil qui réalise ces petites merveilles coûte tellement cher qu'on n'a pas voulu nous dire combien ! J'ai juste réussi à savoir que l'engin sera plus cher que le MSX 2 lui-même et qu'il se prénommera Vidéotiser (prononcer vide hé ho t'aïlle z'heure). Attention, le marché visé n'est pas celui des petits rigolos de votre genre mais celui des développeurs sérieux et disciplinés (vous n'êtes pas prêt d'en avoir un). Notez tout de même qu'il y a dans le basic une instruction toute bête qui avale une image et la digitalise bêtement (COPY SCREEN (M)), il faut croire qu'un de ces quatre on aura droit à un truc du même genre pour tous publics. Tiens, du coup, j'ai plus envie de vous causer du basic dans ce paragraphe. A tout de suite.

## LE BASIC DU YANG KSE KIANG

Enfin ! Causons un peu du basic, mes frères. Ça faisait bien longtemps qu'on avait pas vu un basic de cette classe. SPRITE ON, STICK, PLAY, PAINT, PAD (pour gérer la souris), PSET, POINT, SET VIDEO, SET TITLE, SET SCREEN, SET TIME et beaucoup d'autres instructions sont disponibles et permettent de tirer agréablement partie de la bécane. La rapidité est tout à fait appréciable comme vous allez le voir avec le test fou numéro un :  
 10 FOR I = 1 TO 1000  
 20 REM  
 30 NEXT I  
 Il vous fait ça en deux secondes ce qui n'est pas mal du tout. Le test fou suivant est le même que le précédent mais avec un PRINT I à la place du REM. Le MSX 2 frise les 34 secondes ce qui est acceptable au plus haut point.

Le troisième vous donne un petit aperçu de la précision de calcul :  
 10 A=2  
 20 FOR I = 1 TO 20  
 30 A=SQR(A)  
 40 NEXT I  
 50 FOR I = 1 TO 20  
 60 A=A2  
 70 NEXT I  
 80 PRINT I  
 Ce bougre fait ça en 3 secondes et trouve, oh surprise, 1,9999997741097. En langage clair, ça veut dire que le basic peut vous balancer des résultats avec treize chiffres après la virgule et qu'il est très bon en

C'est un basic performant sur bien des points et excentrique sur bien d'autres. Par exemple, vous pouvez interdire l'accès à la bécane en faisant SET PASSWORD A\$ où A\$ contient le mot de passe que l'utilisateur devra taper avant d'avoir accès à une cartouche ou au basic. "Et alors, si vous oubliez le mot de passe, que se passe-t-il", me direz-vous ? Ben, vous appuyez sur graph stop et reset et vous entrez tout à fait normalement là où vous ne devriez pas. "Alors quel est l'intérêt de l'instruction", me redemanderez-vous ? "Aucun", vous répondrai-je avec une sérénité des plus nippones. C'est un piège à con.

sur tous les plans ses homologues des autres bécanes.

## LA COMPATIBILITÉ DU DRAGON

Un petit détail avant de continuer : MSX 2 est entièrement compatible avec MSX tout court. Explications : si vous avez un soft qui tourne sur MSX TC (Tout Court), il tournera sans problème sur MSX 2 qu'il ait été enregistré sur cassette, disquette ou cartouche. Petit détail, si un soft ne tourne pas alors qu'il aurait du tourner, appuyez sur SHIFT au moment de l'initialisation de la cartouche. En principe, ça fait tourner ceux qui refusent avec la procédure normale. Merci Contrex.

## LA DOC DU VIET MINH

Les petits gars de chez Sony font très fort : la bécane est livrée avec des tas de docs toutes en français dans le texte et tout plein de détails vachement pratiques. Deux gros bouquins de 300 pages chacun font figure de bibles du programmeur basic et deux petites docs de 30 pages présentent le matos et expliquent comment faire les branchements. Pas grand chose n'est dit à propos du langage machine mais des revues éditées régulièrement s'en chargent avec brio.

## LE PRIX DU BENGAL

C'est classique, je vous mets le prix en dernier, ça fait mieux et ça laisse se faufiler un petit filet de bave fétide entre vos dents jaunies. 6900 francs sans moniteur avec toutes les docs et le MSX Dos qui est strictement le même que celui qui tournait sur le MSX TC. 6900 francs, c'est 3900 de trop à mon goût mais, bon. Soyons beau joueurs et admettons que cette machine sauve l'honneur de la gamme MSX en attendant de voir encore mieux, c'est à dire une bécane qui entrerait réellement dans la philosophie future de Sony, le Home Intelligent Terminal.



ce qui concerne la précision des calculs. Comme chacun le sait, la bécane devrait trouver très exactement 2, sans un chouia au dessus ni un chouia au dessous mais les ordinateurs n'étant pas plus parfaits que les humains se plantent la gueule dès que ça devient un peu trop difficile.

Et si vous faites mumuse quelques instants avec la bécane, vous trouverez pas mal d'instructions du même style. Remarquez, ça n'a rien de bien désagréable. C'est même assez marrant. Enfin, en guise de conclusion, enfoncez-vous dans le crâne que ce basic est très classe et qu'il dépasse de loin

# APPLE : DU BON ET DU MAUVAIS

Apple nous étonnera toujours. Savez-vous ce qu'ils ont fait à leurs clients ces derniers temps ? Allez, je vous le donne en mille. Vous vous rappelez de la promo de Noël pour le IIc. Avec le package, il y avait des tickets pour obtenir des logiciels moins chers chez tous les bons revendeurs de la marque.

L'offre, au départ, était valable jusqu'au 15 février, mais comme les revendeurs avaient encore des stocks des logiciels prévus dans la promo, Apple a repoussé l'affaire jusqu'au 15 février. Le problème, c'est que sur les tickets, il n'y a marqué que dalle ! Aucune date ne spécifie jusqu'à quand vous pouvez apporter vos tickets pour raquer moins. Imaginez un peu la gueule des revendeurs quand ils voient débarquer des hordes de gamins réclamant leurs logiciels. Enfin ! On sait qu'Apple n'a pas l'habitude de faire des promos, donc on peut pardonner. Encore un truc marrant au rang des bourdes et des flagrants délits : le Mac+ est vendu depuis un petit moment chez les revendeurs sérieux, bien habillés et qui n'ont rien à se reprocher. Seulement, le Mac+ est vendu sans Mac Write (rebaptisé Disk Write) ni Mac Paint. Or ces deux softs ne sont pas disponibles à la vente. Là encore, les revendeurs se sont retrouvés face aux clients leur réclamant les logiciels et tapant du point sur la table. Il a bien fallu trouver un remède contre cette erreur de jugement de la part d'Apple. Eh bien pour la première fois, Apple a conseillé aux revendeurs de faire des copies de ces deux programmes ainsi que des copies des deux docs respectives. Oui, oui, vous avez bien lu : des copies ! Avouez que là, ils font très fort ! Je me représente bien le revendeur bien fringué en train d'expliquer à son client friqué qu'il

va lui refiler des programmes copiés et des docs photocopiés. Ça fait sérieux pour du matos à trois briques ! Néanmoins, Apple fait des baisses de prix qui sont les bienvenues même si elles sont encore insuffisantes. Jugez plutôt : vous pourrez trouver dans des magasins classiques style Fnac des Apple IIc tout nus à 5990 francs, des IIe avec moniteur Apple, lecteur de disquette et disquettes pour 7500 francs et avec un drive de plus pour 8800 francs. Encore deux fois ça et on n'aura plus de quoi cracher dans la soupe !

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



# ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 572 francs ? Faut les sortir ! Et si vous vous abonnez ? 450 francs au lieu de 572, ça marche ? Et un abonnement pour six mois vous coûtera seulement 230 francs.

## ECONOMISEZ 122 FRANCS

Si vous faites partie du Club Hebdogiciel, vous avez gagné 10% de mieux. 405 francs pour un an et 207 francs pour 6 mois. Le bulletin est là, dessous, on se dépêche.



## ABONNEMENT

A renvoyer à HEBDOGICIEL, service Abonnement, 24 rue Baron 75017 PARIS

Je m'abonne au tarif super-extra génial de 450 francs pour 52 numéros, au lieu de 52 x 11 = 572 francs. Pour 26 numéros, j'en prends pour 230 francs au lieu de 286, ce qui n'est déjà pas si mal. Les étrangers doivent sortir 80 francs de plus pour un an et 40 francs de plus pour six mois.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse complète : .....

Ordinateur utilisé : .....

N° de carte obligatoire pour les membres du Club : .....

France :  
 1 an :  450 francs  
 6 mois :  230 francs  
 Etranger :  
 1 an :  530 francs  
 6 mois :  270 francs  
 Membres du Club, déduisez vous mêmes les 10% soit :  
 Règlement joint :  CCP  
 Chèque bancaire



# SALUT LA PROMO

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

Salut les télécommandes à infra-rouge. Eh, confiance pour confiance, moi aussi j'ai lu **Morbus Gravis** : au secours, comme dit Milou ! La nana, hein, entre nous, bref. Je m'excuse, je suis obligé d'écrire tout bas parce qu'il y a ma femme qui est en train de bercer la môme à côté, elle pourrait m'entendre, mais croyez-moi, la nana de **Morbus Gravis**, hein, au secours ! Du coup, je vous ai trouvé un cadeau en rapport : une série de cinq cartes postales d'Harry Buckinx, intitulée : "Pin-ups" ! Cinq d'un coup, comme ça, là, sans barguigner ! Qu'est-ce que je suis généreux, tout de même. On donne dans le sexe torride, cette semaine. Pour fêter ça, je vous fais la même promo tout à fait exceptionnelle que chaque semaine : vous me prenez trois albums, promo non comprise, et je vous donne "les robinsons du rail" de Franquin et Delporte, et si vous m'en prenez cinq, je vous donne "Kamasutra" de Jacovitti, et si vous m'en prenez huit, je vous donne "les robinsons du rail" de Franquin et Delporte PLUS "Kamasutra" de Jacovitti PLUS rien. OK, on marche comme ça ? C'est parti.



Veuillez m'envoyer **Morbus Gravis** sous pli discret et scellé afin que ma femme (ou mes parents, rayez la mention inutile) ne le voie pas. Joignez-y les cartes postales et marquez sur l'enveloppe : "listings informatiques arides" pour qu'elle (ils) ne se doute de rien. J'envoie un chèque de 59,50 balles plus le port, mais marquez "livres d'histoires" sur la facture, pour que mon banquier ne me regarde pas de travers.

Non ! Ça n'est pas ça qui m'intéresse, mais plutôt les albums que je coche dans la liste ci-bleu.

Envoyez-moi un catalogue gratuit sous pli discret, que mes enfants ne se doutent de rien.

TRAGIQUES DESTINS	49,00
TSCHAW	45,00
CLARKE ET KUBRICK 2	39,50
BLOODI ET LES RONGEURS	32,00
CONTES PERVERS	59,00
PETER PANK	56,00
MORTES SAISONS	33,00
MY LOFTS	28,00
SUPERMALES	46,00
LES PROFESSIONNELS	45,00
LE RIGE	59,50
LES HARPES DE GREENMORE	100,00
KEBRA, KRADO KOMIX	39,00
AVANT GUERRE	39,00
LE REVEUR DE REALITE	42,00
CANARD A L'ORANGE	37,50
QUEQUETTE BLUES PART	
TOU	42,00
VIET BLUES	64,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
LE CHEF	38,00
LA GUERRE DES OREILLES	32,00
PEAU D'BOUDIN	32,00
LE MAITRE DE L'UNIVERS	39,50
LE PASSE COMPOSE	33,00
TRAQUENARDS	28,00
LA VALLEE DE MISERE	39,50
LA BANDE DE L'ARAIGNEE	42,00
OUTSIDERS	55,00
KRAKEN	69,00
LA COMETE DE CARTHAGE	42,00
LES 7 BOURREAUX	39,00
MORBUS GRAVIS	59,50
LA GUERRE DES PILONS	42,00
LE VOLEUR	55,00
BLANCHE	42,00
RUPTURE	60,00
LE HUITIEME SARCOPHAGE	33,50
L'ORGIE DES DAMNES	33,50

Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....

Code postal + Ville : .....  
Envoyez ce bon à : IMPRESSION 3 impasse du Colombar 95230 SOISY.

H126

LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS

## DECOUVRIR sans acheter !

SOFTLAND a trouvé !

EMPRUNTEZ les logiciels

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

CFM - SOFTLAND 9, rue de Douai - 75009 PARIS

Tél. : 48.74.05.20 +

Pour chaque adhésion, 1 cadeau sur présentation de cette publicité

LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS

AMS COMMUNICATIONS

AMS COMMUNICATIONS, vous qui possédez un AMSTRAD ne restez plus isolé ! Vous qui voulez COMMUNIQUER, ECHANGER et CRÉER, abonnez-vous à AMS COMMUNICATIONS

AMS COMMUNICATIONS relie les AMSTRADIENS entre eux grâce à un fichier codé, un modem et un logiciel de communications

NE RESTEZ PLUS ISOLÉ

pour plus de renseignements : Renvoyez le bon à : AMS COMMUNICATIONS  
7, rue de Carassoigne 91500 TOULOUSE  
Tél. : 61 54 16 56

Nom .....  
Prénom .....  
Adresse .....



# MSX VG5000 ATARI YENO



# SINCLAIR ELECTRON HECTOR



# LASER ORIC EXL100 ALICE...



# P.S.I. a des bouquins pour toutes les bécanes !



### ORIC

La découverte de l'Oric par Daniel-Jean David  
176 pages - 95,00FF

Oric Atmos pour tous par J.Boisgontier et S. Brébion  
176 pages - 105,00FF

Oric à l'affiche par Jean-François Sehan  
136 pages - 95,00FF

Clefs pour Oric Atmos par Emmanuel Flesselles  
124 pages - 105,00FF

L'Assembleur de l'Oric Atmos par Marcel Henrot  
160 pages - 95,00FF



### ATARI

102 programmes pour Atari par Jacques Deconchat  
248 pages - 120,00FF

101 jeux, trucs et astuces pour Atari, par Alan North  
160 pages - 100,00FF

Périphériques de l'Atari par Daniel-Jean David  
136 pages - 85,00FF



Assembleur de l'Atari par Daniel-Jean David  
216 pages - 110,00FF



### SINCLAIR

La pratique du ZX 81  
Tome 1 : 128 pages - 85,00FF  
Tome 2 : 152 pages - 95,00FF

Clefs pour le ZX 81 par Jean-François Sehan  
96 pages - 95,00FF



Le petit livre du Spectrum par Trevor Toms  
168 pages - 95,00FF



Exercices pour Spectrum par Julien Levy  
144 pages - 85,00FF



Le Spectrum à l'affiche par Jean-François Sehan  
136 pages - 95,00FF



La pratique du ZX Spectrum  
Tome 1 : 168 pages - 95,00FF  
Tome 2 : 168 pages - 95,00FF



Clefs pour le ZX Spectrum par Jean-François Sehan  
112 pages - 95,00FF

Périphérie du système Spectrum par X. Linant de Bellefonds  
120 pages - 85,00FF

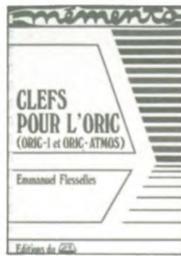
### MSX

La découverte des MSX par Daniel-Jean David  
216 pages - 110,00FF

102 programmes pour MSX par Jacques Deconchat  
248 pages - 120,00FF

MSX en famille par J.F. Sehan  
232 pages - 120,00FF

Super Jeux MSX par J.F. Sehan  
240 pages - 120,00FF



Basic MSX- méthodes pratiques par Jacques Boisgontier  
216 pages - 120,00FF

Assembleur et périphériques des MSX par P. Brandeis et F. Blanc  
208 pages - 120,00FF

Clefs pour MSX par Rémy Pinaud  
272 pages - 150,00FF

Le livre du MSX par Daniel Martin  
206 pages - 110,00FF

Musique sur MSX Yamaha par T. Dalem et P. Cedi  
294 pages - 185,00FF

### VG5000

VG5000 pour tous par Jean-Michel Jégo  
144 pages - 105,00FF

Clefs pour VG5000 par François Normant  
128 pages - 120,00FF



### YENO /SEGA 3000

102 programmes pour Yeno par Jacques Deconchat  
248 pages - 120,00FF

Exercices en Basic pour Yeno par Julien Levy  
160 pages - 95,00FF

Super Jeux Yeno/Sega 3000 par Jean-François Sehan  
240 pages - 120,00FF

ALICE La découverte de l'Alice par D.Schraen, M. Charbit et F.Lévy  
128 pages - 85,00FF

Exercices en Basic pour Alice par Maurice Charbit  
152 pages - 95,00FF

102 programmes pour Alice par Jacques Deconchat  
240 pages - 120,00FF

LASER - EXL 100 - ELECTRON - HECTOR  
102 programmes pour Laser 200 et 310  
102 programmes pour EXL100  
102 programmes pour Electron  
102 programmes pour Hector en Basic 3X  
par Jacques Deconchat  
Chaque ouvrage : 120,00FF



Envoyer ce bon accompagné de votre règlement à

En France à P.S.I. DIFFUSION  
B.P 86 - 77402 Lagny/Marne Cedex  
Tel : 60 06 44 35

En Belgique à P.S.I. BENELUX  
17, rue du Doyenné, 1180 Bruxelles  
Tel : (2) 345 39 03

En Suisse à P.S.I. SUISSE  
Route Neuve 1, 1701 Fribourg  
Tel : (037) 23 18 28

Au Canada à PROLOGUE Inc.  
2975 rue Sarleton, Ville St Laurent  
Québec H4R1E6 - Tel : (514) 332 58 60

HEC 6MD

NOM : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal.....Ville.....

.... paiement par chèque joint  
.... paiement par Carte Bleue Visa  
Frais de port à ajouter sur tout envoi : 10,00FF  
N° de la carte .....  
Date d'expiration.....  
Signature :

# DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

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

	N°122	N°123	N°124	N°125
APPLE II	ENTREPRISE	TAROT	TAROT	TAROT
AMSTRAD	ANGOISSE	ANGOISSE	TOUCH & GO	TOUCH & GO
AMSTRAD	CALIFE	ACCORDS	ACCORDS	SORTILÈGE
CANON X07	GLAÇON	LABYRINTE 3D	TRACÉ DE COURBES	AVENTURIER
CASIO FX 702 P	LE NOMBRE EST BON	CASINO	421	WARS STARS
COMMODORE 64	ROLLER BALL	ROLLER BALL	ROLLER BALL	HELL DE L'ENFER
COMMODORE VIC 20	VICTOR	STARSEARCH	STARSEARCH	SOS HELICO
EXL 100	HALTERO	HALTERO	EXL CAR	EXL CAR
MSX	INTÉRIEUR	INTÉRIEUR	DIABLOTIN	DIABLOTIN
ORIC	ZAMCOPTERE	ZAMCOPTERE	JET ATTACK	JET ATTACK
SPECTRUM	SPY MISSION	SPY MISSION	SPY MISSION	OGNOM
THOMSON	GHOSTBUSTER	GHOSTBUSTER	DR SPOUNZ	DR SPOUNZ
T199/4A (B.E)	ANDROID	DAFFY DUCK	GRANDE TRAVERSÉE	GRANDE TRAVERSÉE
ZX 81	SPY MISSION	SPY MISSION	SPY MISSION	OGNOM

## AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous ! La marche à suivre est simple : - Repérez dans la grille ci-contre, le programme pour lequel vous voulez voter, ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant). - Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote. - Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote. A renvoyer avant le 20 mars à minuit à HEBDOGICIEL, Concours mensuel, 24 rue BARON 75017 PARIS. Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousin et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien

grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

**Date limite d'envoi du Bulletin de Vote le Jeudi 20 mars à minuit.**

## BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 20 mars à minuit à HEBDOGICIEL, Concours Mensuel, 24 rue Baron 75017 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :

NOM DE L'ORDINATEUR :  
NOM DU PROGRAMME :

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :

NOM DE L'ORDINATEUR :  
NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

## BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

1ER PRIX  
20 000 FRANCS!  
LE PAPE :

SI JE GAGNE, JE DONNE  
10 000 FRANCS POUR  
L'ETHIOPIE, ET AVEC LE  
RESTE, JE ME PAYE DES  
LACETS NEUFS !



## HEBDOGICIEL DEVRAIT AIMER NOTRE

# Q

Thomson

quick Disk Drive ou "QDD" pour sa technologie totalement nouvelle qui permet aux possesseurs de micro-ordinateurs de passer du lecteur de cassettes au lecteur de disquettes 2,8 pouces, pour un prix plus que raisonnable : 850 F TTC.\*

Par rapport au lecteur de cassettes, le QDD de Thomson, nouveau type de mémoire de masse, offre une très grande rapidité de chargement et de sauvegarde pour vos programmes. Prenons l'exemple du logiciel KARATE (Infogrames). Ses 38 Ko nécessitent sur cassette un temps de chargement de 480 secondes, soit 8 minutes. Sur QDD, il se charge en moyenne en 46 secondes, soit 10 fois plus vite.

Le QDD, livré avec le Q-DOS BASIC, accroît également les capacités de votre micro-ordinateur avec 47 instructions supplémentaires par rapport au BASIC MICROSOFT(R) résident sur MO 5 ou en cartouche pour les TO 7 et TO 7-70. Parmi ces instructions, vous trouverez DIRECTORY, consultation immédiate des programmes enregistrés sur la disquette avec leur encombrement respectif, ainsi que toutes les instructions nécessaires à

la gestion des fichiers. Pour plus de facilité encore, le QDD vous offre un certain nombre d'instructions graphiques : CIRCLE, PAINT, DRAW, etc.

Les disquettes de 2,8 pouces peuvent sauvegarder jusqu'à 100 000 caractères (50 Ko formatés par face). Six des plus grands éditeurs de logiciels ont déjà soutenu au choix délibéré de Thomson pour cette nouvelle technologie : ils présenteront dès mars 1986 plus de 50 programmes pour QDD.



Rapidité, simplicité d'emploi, encombrement réduit, tous ces avantages vous sont offerts par le QDD de Thomson pour un prix à peine plus élevé que celui d'un lecteur de cassettes traditionnel.

Alors n'hésitez pas à passer à la vitesse supérieure !

\*prix public maximum. Offre valable jusqu'au 31 Mai 86.

# THOMSON

MICRO-INFORMATIQUE

# BD!

## EBDITO

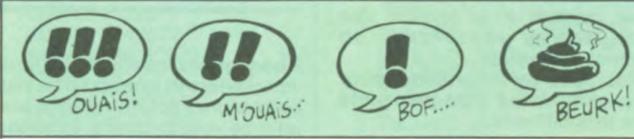
Tiens, je vais vous raconter mon week-end. Vous vous rappelez peut-être d'un fanzine dont je vous avais parlé début janvier qui s'appelait "196 cm". Non ? Reconsultez votre collec', j'en disais le plus grand bien. Je ne vous redonne pas les coordonnées de Pascal Tourain, son auteur, vous n'avez qu'à vous crever un peu, merde. Cherchez vous-même. Donc, dimanche dernier, Pascal Tourain a organisé un grand après-midi récréatif au zoo de Vincennes. Programme de la journée : rencontre à 15 heures devant les portes du zoo. Attente des retardataires jusqu'à 15 heures 20. Discours de bienvenue de Pascal Tourain et vente de billets de tombola. A 15 heures 30, nous avons commencé un grand jeu de cache-cache mémoire : nous (les onze personnes à assister à cette grande fête) devons trouver Tourain qui était caché dans le zoo, il nous récitait une phrase à voix haute et nous devions lui répéter la phrase à la fin du jeu (en l'occurrence, la phrase était "196 cm est un merveilleux journal, et je suis fier de participer aux sympathiques manifestations qu'il organise"). Personnellement, je l'ai trouvé en dernier (on était deux :

j'étais avec Alain Crépin, de 95.6 la radio d'Épernay, parce que je cherchais dans les girafes et qu'il était avec les hippopotames nains. Le gagnant a remporté le gros lot haut la main : une soirée au théâtre et un repas en tête à tête avec Pascal Tourain. Après, nous sommes allés manger des œufs durs et boire du vin blanc en nous moquant des singes. Les badauds qui nous voyaient nous égosiller contre ces mammifères ne semblaient pas saisir tout le sel de la situation. Enfin, à six heures, nous sommes sortis du zoo et Pascal Tourain a tiré les billets de tombola au sort. J'ai eu la chance de remporter le premier prix : un moine dont l'organe vital remonte lorsqu'on lui appuie sur la tête. Le deuxième prix, remporté par Jacques Perrot, était un appareil à faire des œufs cubiques, et nous l'avons testé aussitôt : ça marche très bien. La semaine prochaine, je vous passe une photo (elles ne sont pas encore développées). Hein ? L'adresse du canard, pour le commander ? Cherchez, les mecs, c'est dans un numéro du début de l'année. Quoi, encore ? La bd ? Quelle bd ?

Milou.

## BD Parade!

L'HOMME A LA VALISE	18
LA FEMME DU MAGICIEN	17
TRAGIQUES DESTINS	17
ZEPPELIN	17
CLARKE ET KUBRICK 3	17
CLARKE ET KUBRICK 2	17
MORBUS GRAVIS	17
MORTES SAISONS	17
MEMOIRE DES ECUMES	17
LE BAL DE LA SUEUR	17
KRAKEN	17
LA GUERRE DES OREILLES	17
FOLIES ORDINAIRES	17
QUEQUETTE BLUES	17
OUTSIDERS	17
VIET BLUES	17
BONJOUR, MONDE CRUEL	17
LE RIGE	17
CHAUD DEVANT	17
TSCHAW	16
BLOODI ET LES RONGEURS	16
MY LOFTS	16
GOOSSENS	18
BOUCQ/CHARYN	17
VUILLEMIN	17
PEPE MORENO	17
FONT	17
SERPIERI	17
BERTHET/ANDREAS	17
CAZA/LEJALE	17
RALPH/CROMWELL/REBS	17
BERNET/SEGURA	17
TRAMBER	17
SCHULTHEISS	17
BARU	17
RODOLPHE/FERRANDEZ	17
MUNOZ/SAMPAYO	17
GEERTS	17
LETENDRE/LOISEL	17
ABULI/BERNET	17
EDIKA	16
OUIN	16
KAFKA	16



## FRITURE

Merde, ça recommence à grésiller. Allô ? Hein ? Un scénario de Godard ? Dans quel album ? Celui-là ? Allô ! Mais enfin, Godard ne peut pas avoir écrit ça ! C'est un scénariste, Godard, pas un charlot ! Pardon ? Un charlot, des fois ? Ah ben oui, je vois, merci ! Et pourquoi ils ont fait ça, vous croyez ? Le fric ?

Quoi ? Allô ? C'est des dessins de qui ? Putain, qu'est-ce qu'on entend mal ! De Ribera ? Et mon cul, c'est du Royco au poulet ? Hein ? Vous êtes sûr ? Mais il dessine vachement mieux que ça, Ribera, d'habitude ! C'est pas possible ! Hein ? Il avait une crise de foie quand il a fait ça ? Ah, je comprends mieux.



Même pas ? Mais pourquoi, alors ? Parce qu'ils sont copains et qu'ils voulaient absolument faire un truc ensemble ? Ouais, ben ils auraient pu s'abstenir de sauter sur la première idée venue ! Bon, et qu'est-ce que j'en fais, moi, de cet album ? Pardon ? Mais parlez plus fort, enfin, j'entends rien ! Quoi ? Plus belle ? Ça veut dire quoi, plus belle ? Ah, poubelle ! Pourquoi vous me parlez de poubelle ? Qu'il est con, celui-là. Hein ? L'album à la poubelle ? Ah, ça y est, j'ai compris. Ok, ciao. Ah ah. Sacré con.

LA GUERRE DES PILONS de RIBERA et GODARD chez DARGAUD, 42 ghloimes.

## CONTRE

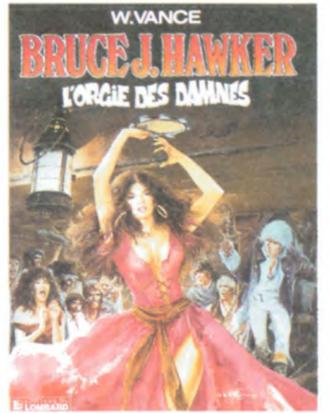
J'ai plusieurs trucs à inscrire en contre à cet album. D'abord, il prône une certaine forme de liberté, celle du voleur qui s'assume, idée dérangeante car hautement morale, comme le dit Frank dans sa superbe préface, mais le problème, c'est que les paradoxes de ce style, c'est de la masturbade d'intello. Je n'ai jamais admiré Mesrine, pas plus qu'Arsène Lupin car contrairement à ce qu'on pense, ils étaient tous deux dans une position trop facile

## PUB MENSONGÈRE



Vous vous attendez à des orgies ? Y en a pas. Vous voulez des damnés ? Il n'y en a point. Alors, l'orgie des damnés, faut pas déconner. Ça aurait pu s'appeler les chaussettes de ma grand-mère, ça aurait pas été plus hors-sujet. Mais foin de ces considérations oiseuses sur le titre. C'est un album de mer. C'est à dire que ça cause de marins qui doivent s'échapper d'un bateau où ils sont retenus prisonniers, il en découle des tas d'aventures, et heureusement, parce que s'il n'en découlaient rien, on s'emmerderait ferme. On peut remarquer l'influence que Vernes (l'auteur de Bob Morane) a exercé sur Vance : même façon d'arrêter l'histoire au bout de deux pages pour présenter les personnages de pied en cap, même découpage scénaristique, même rythme. En quelque sorte, un Bob Morane marin. Le héros est même comman-

nant et a un fidèle adjoint qui ne crache pas sur le whisky ! Tout juste si c'est pas du Vat 69 (je dis ça pour étaler ma culture, et montrer à quel point j'ai bien lu Bob Morane, moi aussi. La semaine prochaine, je ne fais de références qu'à Mauriac, vous allez en chier, les mecs) De l'aventure, quoi.



L'ORGIE DES DAMNÉS (ça me fait penser à la sauce aux câpres sans câpres et sans sauce) de VANCE chez LOMBARD, 33,50 câpres.

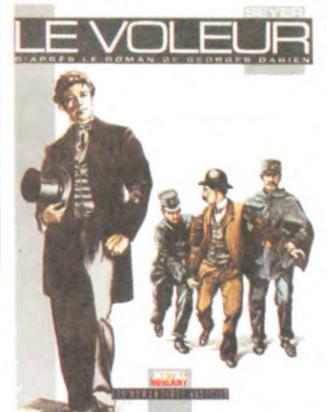
## PAS DE CHANGEMENT

Le premier tome était déjà pas terrible, pourquoi voudriez-vous que celui-ci soit meilleur ? Le créneau est net : c'est pour les lecteurs de Tintin qui ont entre 8 et 16 ans et qui aiment bien Greg, tout en regrettant qu'il n'en fasse pas plus. Pour eux, c'est très bien.

LE HUITIÈME SARCOPHAGE de DUPA chez LOMBARD, 33,50 tomes.



de héros libertaire symbolique. Pas très compliqué : vous tuez n'importe qui, et après qu'on vous ait chopé, vous dites : "si vous me condamnez, vous niez mon droit absolu et ma liberté de tuer quelqu'un". Fastoche, je dis, fastoche. Un peu, que je nie cette liberté-là, mon neveu. Ensuite, je n'aime pas le procédé qui consiste à dessiner des acteurs (vivants ou morts) pour leur faire endosser un rôle qu'ils n'ont jamais

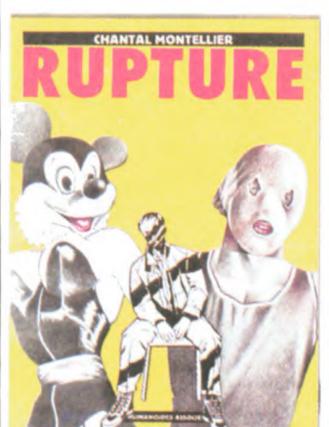


joué, et ce, sans leur accord. Ici, le personnage principal est "joué" par Gérard Philippe. Si ça se trouve, il n'aurait pas accepté. C'est du détournement. La prochaine fois que j'écris quelque chose de nul, je le signe Seyer, ça lui fera les pieds. Et puis bon, c'est nul et mal dessiné.

LE VOLEUR de SEYER d'après DARIEN chez LES HUMANOS, 55 calques.

## DAKTARI

Cherchez pas à comprendre le titre : comme je vais être clément avec l'album, j'ai pensé clément, clémence, Clémence, et paf, Daktari. Donc, je vais être clément avec un album dont je n'aime pas le dessin. Parce qu'il parle de la folie, ce qui n'est certes pas mon cheval de bataille, mais reste un sujet intéressant. Un type bascule dans un univers étrange qu'il est seul à percevoir, c'est classique mais toujours aussi efficace. Mais alors, qu'est-ce que c'est moche ! Pourquoi elle ne fait pas que des scénarios, Chantal Montellier ? Personne ne lui a jamais dit ? Elle se démerde bien là-dedans, pas dans les dessins, chacun son truc ! Avec un dessinateur balèze, ça serait vraiment parfait. Clément : c'est spécial, mais pas trop mal.



LA RUPTURE de MONTELLIER chez LES HUMANOS, 60 crayons.

## À LA MODE DE CHEZ EUX

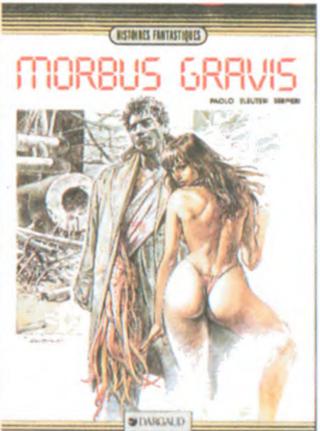
Ben voyons. Suffit qu'il y ait une mode dans l'air pour qu'aussitôt tous les tâcherons se précipitent dans le créneau et produisent des sous-merdes à la chaîne. En ce moment, c'est le passé qui est à l'honneur, du moyen-âge au siècle dernier. Ça tombe féroceusement mal, parce que c'est une période qui me gonfle profondément. Surtout un détail qui m'exaspère plus que tout : la résistance des chouans après la révolution (the french one, yes). Je ne sais pas pourquoi, mais ça m'énervé. Un vieux fond de républicanisme, probablement. Mais faire un album sur un peuple assez arriéré pour jurer fidélité à un roi déchu malgré le mouvement général, non merci. Remarque, je dis ça avec le recul de l'histoire, peut-être que j'aurais fait comme eux, mais je ne pense pas.



Bon, l'album. On remarque d'abord que les couleurs ressemblent au carrelage de ma cuisine (c'est une expression difficile à comprendre pour ceux qui ne connaissent pas le carrelage de ma cuisine. Les autres pigeront très vite). C'est pas un avantage, loin de là, et d'ailleurs, Madame Milou me dit souvent : "tu pourrais faire gaffe, t'as encore renversé la moitié de la bouteille d'huile sur le carrelage". Bon. Les couleurs, tu m'as compris tu m'as : nulles. Le dessin, maintenant. Le dessin ressemble au conduit de mes toilettes, pendant la fuite du jour de l'an. J'étais allé avec Madame Milou chez mon père pour lui souhaiter

## ROCK'N'ROLL

Petite annonce : Milou recherche la nana qui a servi de modèle pour cet album, pour amitié et plus si affinités.



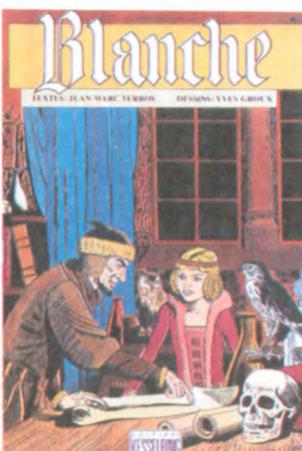
Alors là, les mecs, je suis stupéfait. Estomaqué. Tenez-vous bien : c'est le plus bel album de SF que j'ai vu, mis à part les Clarke et Kubrick. C'est très simple : pour le scénar et l'ambiance, raconter Alien de Ridley Scott, The Thing de John Carpenter, mélangez violemment, rajoutez un zeste de Dark Crystal et deux glaçons. Pour le personnage ô combien principal et essentiel, prenez toutes les playmates de Collaro, plus Jane Fonda il y a vingt ans, plus Adjani, plus la nana qui jouait

dans Conan et vous n'aurez qu'une faible idée de ce qu'il y a dans ce bouquin. Fabuleux, je vous dis, je peux pas dire mieux. Je vais tenter de vous résumer l'histoire en deux mots (et sans filet) : depuis un bon paquet de temps, sinon plus, puisque ça se perd dans la nuit des temps, le monde est divisé en trois parties : le haut, le milieu et le bas, cong. En haut, personne ne sait ce qu'il y a. Au milieu, les humains sains. En bas, les mutants carnivores, contagieux. Des prêtres dirigent tout ça en distribuant parcimonieusement des ampoules de sérum qui permettent de se garder de la contagion. Mais administré à des mutants, ce sérum leur permet de reprendre forme humaine pendant un certain temps. Du coup, ils remontent au milieu et se glissent parmi les humains. L'héroïne de l'histoire, étant particulièrement bien balancée, se retrouve toujours prise (si je puis me permettre) dans un chantage odieux où elle doit échanger son corps contre sa liberté, à ma plus grande joie, je dois l'avouer. Voilà. Si vous ne l'achetez pas, vous pourrez raconter plus tard à vos petits-enfants combien vous avez été con, quand vous étiez jeune. Et en plus, bonne nouvelle, il y a un second tome en préparation !

MORBUS GRAVIS de SERPIERI chez DARGAUD à qui on fait la fête, 59,50 doses de sérum.

## ENFER

Tiens, paf, un album sur le... J'attends ? Sur le ? Vous suivez mal, les mecs. Je vois pas à quoi ça sert que j'essaie de vous éduquer alors que vous n'en avez rien à cirer. Je vais pas répéter les mêmes choses cent cinquante douze fois. C'est un album sur le moyen-âge, voilà. Mais pas seulement : l'héroïne se fait enlever par un vaisseau extra-terrestre. Le coup du vaisseau extra-terrestre au moyen-âge, ça a déjà été fait très bien par



Poul Anderson dans "Les croisés du cosmos" (dont je vous recommande la lecture, bande d'ignares), c'était pas la peine d'essayer d'en faire autant. Surtout qu'ici, le niveau, attention ! C'est du genre ras-des-pâquerettes. Et le dessin, c'est pire que tout. Si je vous dis "nul", "à chier", "gerbant", "ringard", vous n'aurez pas encore idée de la profondeur de la nullité atteinte. C'est à pas comprendre comment un éditeur accepte de le publier. Merde, ils sont devenus complètement fous malades, chez Kesselring, ou quoi ? A dédaigner du bout du mépris.

BLANCHE de GROUX et TERROS chez KESSELRING (usually referred as "le fou"), 42 francs. Oui, francs.

SALUT LA PROMO!  
VOIR PAGE 22

# DESIRÉ

Tiens, Désiré Gogneau! ou vas-tu d'un pas si fébrile?  
Merde! Ce casse-pieds!

Je vais au restau, voilà!  
Je viens aussi!  
Hmpf! c'est spécial! j'ai rencardé avec une gonzesse!  
Qu'à cela ne tienne! Je ne dirai pas un mot!

Nous y voilà! Je te conseille de ne pas me faire loser ce plan!  
Je serai une tombe!

Ho, bonjour! Vous étiez déjà là? Heu... Je suis avec un ami, mais il ne nous dérangera pas!

Colle-toi dans le fond et gare si tu l'ouvres!  
Hé, hé, hé!

Heu! Vous êtes charmante! On dirait une déesse déguisée en rayon de soleil... heu...  
Pff! Ridicule! j'ai envie de pouffer!

Vos yeux sont deux perles et... heu... vos oreilles aussi!  
Heureusement! Je sais me tenir!

Heu... quand à votre élégance, ça n'est pas de la daube non plus...  
Mince! j'aurais dû aller pisser! Maintenant, je suis coincé!

Naturellement, je paierai votre nourriture, vous pouvez avoir confiance, je...  
Heu! Je voudrais aller aux toilettes!  
Ta gueule!  
Hou! Hou!

... Si j'ai beaucoup de charme, c'est parce que je suis très beau! Vous n'avez qu'à me regarder pour comprendre...  
Bla, blabla...  
Hem! PISSER!  
Houlala!

Je suis un grand amateur d'art, mais je ne suis pas un pédé...  
bla, bla, bla...  
**JE VOUDRAIS ALLER PISSER!**

J'aime les choses raffinées! J'ai un ami dans le pétrole...  
Bla bla bla...  
RAAAH! GA!  
Tant pis! Je ne tiens plus!

Mais ça pue la pisse, ici! Vous êtes un déqueulasse! Je me tire!  
Mais que fais-tu?  
Ouf ça va déjà mieux!

Dites! c'est un restau propre ici! Vous pourriez au moins pisser dans les waters!  
MA GONZESSE!  
Hi hi! On va dire que c'est ma faute!

GR! Quel Lose!  
De toutes façons, elle était trop bien élevée pour des types comme nous!

Charlie Schlingo 85

# MUSIQUE

## édito

Salut les consommateurs !  
Ici la promo.  
Saviez-vous que du 19 au 23 mars  
a lieu le Festival International  
Son & Image Vidéo au CNIT de La Défense ?  
... Maintenant,  
vous êtes prévenus.  
Au menu : "Haute Fidélité - Audio - Vidéo -  
Autoradio - Micro-ordinateur -  
Electro-acoustique professionnelle."  
Il y a même un stand  
spécial Vidéo Music en Stéréo.  
Ça vaut peut-être la peine d'aller y jeter  
un œil et deux oreilles. Non ?  
BEN



TOPPER HEADON *Waking Up*

## MICRO... SILLONS SMOKEY ROBINSON

Smoke Signals (Motown/RCA)

Pas à dire, ce vieux Smokey a toujours la grande classe. Figurez-vous qu'il est avec Berry Gordy à l'origine de la création du fameux premier label noir américain Tamla Motown. On ne compte plus les succès qu'il a décrochés avec les Miracles. Il a vu grandir successivement le petit Stevie Wonder puis le bambin Michael Jackson. Tous deux lui doivent d'ailleurs une bonne part de ce style velouté, de ce funk arrondi

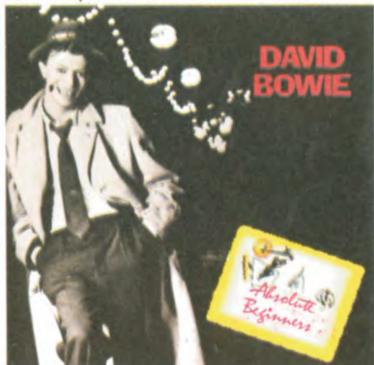


aux angles mais qui ne manque pas d'une certaine énergie. S'il l'avait voulu, Smokey aurait pu depuis longtemps se retirer de la scène. Seulement voilà, le fils de Robin possède toujours la foi. C'est un nouveau délice que de retrouver son phrasé tout en délicatesse, son feeling frôleur, ses harmonies coulées sur les deux faces de ce disque. Yes Smokey, we still love you !

## DAVID BOWIE

Absolute Beginners 45t. (Virgin)

Oui c'est bien lui : Bowie tel qu'en lui-même, avec sa voie à nulle autre pareille. C'est la chanson extraite de la bande originale du film du même nom. Avec un peu de chance, en changeant de poste, vous l'entendrez tous les quarts d'heure à la radio. Et si vous êtes fan, vous savez maintenant que ce 45 tours est en vente.



## STEPHAN EICHER

Stephan Eicher est un personnage singulier, dans tous les sens du terme. Pour l'originalité de sa démarche : après avoir connu des expériences de groupe, il a opté pour l'action solitaire, devenant une sorte d'homme-orchestre. Pour son utilisation intelligente de l'informatique au service de sa musique, qui lui permet de dépasser les limites rencontrées par la plupart des

**SHOW DEVANT**  
\* BLESSED VIRGINS, le 14/3 : Strasbourg, le 18/3 : Paris (Rex).

auteurs-compositeurs-interprètes gratteurs de guitares ou tapoteurs de claviers. Pour la sensibilité subtile de son inspiration. Pour la diversification de son expression : il chante indifféremment en anglais, en allemand ou en français.

En 26 ans d'existence, ce jeune zurichois est parvenu à synthétiser toutes les aspirations de la "culture rock européenne" en un album chatoyant de mélodies pures, lumineuses de simplicité, emprunt de cette poésie farouche si particulière au rock-romantisme, où les errances du troubadour sont autant d'étapes vers la reconnaissance de la beauté étrange qui se

**SHOW DEVANT**  
\* T.C. MATIC, le 14/3 : Lens.

cache dans chaque vision familière. Abou-tissement d'une trajectoire incertaine, "I Tell This Night" représente aussi l'éclosion d'un artiste complet.

Moitié manouche par son père, Stephan Eicher partait en fugue sur les routes dès l'âge de quinze ans. De retour en famille, une seule voie s'ouvrait à lui, celle de l'art. Sa période punk commence en 77, alors qu'il s'initie à la vidéo, au montage, au

**SHOW DEVANT**  
\* PAOLO CONTE, le 14/3 : Amiens, le 15/3 : Laon.

super 8, dans une école d'art. Avec Noise Boys, le groupe qu'il a fondé, il prend goût à la scène au cours de diverses performances. Musicalement plus sérieux, Grauzone, le groupe qu'il monte ensuite avec son petit frère, recueille un succès inattendu avec son techno-rock. Poussé par la radio allemande, leur 45 tours "Eisbaer" devient un énorme tube (500 000 exemplaires vendus). Trop fragile pour supporter cette pression, Stephan, qui n'a encore que 19 ans (son frère en a 17), renonce à se laisser gagner par le flip. Le groupe se brise. Il part errer à travers l'Europe. De retour en Suisse, il tente de nouvelles expériences : monter un groupe techno-minimal, partir en tournée avec Liliput,

**SHOW DEVANT**  
\* STEPHAN EICHER, les 17/3 : Lyon, le 18/3 : Clermont-Ferrand, le 20/3 : Paris (Olympia).

groupe féminin, parce qu'il vit une passion avec la bassiste. Paris, une autre ville, une autre fille, pour qui il se met à écrire des chansons en français. Puis, un soir, alors qu'il chante quelques chansons sur la petite scène du bar de l'Hélium, Martin Hess, autre zurichois, s'empare de lui. Il croit à fond dans le talent individuel de Stephan et décide de prendre en main ses affaires. Résultat, un premier album "Chansons Bleues", sorti chez Polydor en 84. Les concerts suivent.

La formule est parfaitement pensée. Stephan, qui tient à exploiter ses expériences techno-rock sans reformer de groupe, va intégrer l'informatique à sa musique tant sur disques que sur scène. Selon lui, "c'est bien de pouvoir jouer avec la stupidité des ordinateurs. Ils sont stupides mais rapides... Sur scène, il y a un homme et une machine."

Si vous êtes un peu curieux, ne manquez pas d'aller voir ce qu'il sait faire avec sa Télécaster, ses deux synthés Yamaha et sa boîte à rythmes pilotés par ordinateur, sa voix et son charme fou, lorsqu'il pas-

**SHOW DEVANT**  
\* INDOCHINE, le 14/3 : Reims, le 15/3 : Nancy, le 19/3 : Concarneau, le 20/3 : Nantes.

sera à l'Olympia le 20 mars ou au Palais des Congrès de Bourges le 4 avril. Lors de ses deux derniers concerts à Lausanne, les filles lui lançaient leurs petites culottes et leurs soutiens-gorge... C'est dire à quel point le personnage est envoûtant !



## TOPPER HEADON

Waking Up (Mercury/Phonogram)

Viré de chez Clash pour cause de défonce intempestive, Topper Headon a transporté ses fûts de batterie le plus loin possible de son ancien entourage punk. Pour ce premier disque en solo, il nous balance une resucée de Rythm & Blues façon Stax années 60 matinée de reggae, interprétée par un groupe mi-blanc (claviers, cuivres) mi-noir (basse, guitare, chant). On ne peut pas dire que les gars fassent dans le génie inventif. Si l'ensemble est assez écoutable, ce "Waking Up" reste malgré tout passablement anecdotique.

## BLABLA... CYCLOPE

Trio de rock prometteur, Cyclope tient effectivement ses promesses. Au Forum des Halles, ils enlevaient le morceau avec un certain brio, devant un public plutôt difficile, qui tenait à faire savoir qu'il était là essentiellement pour ovationner John Mayall. Cyclope arrachait des applaudissements mérités, alors que Francœur devait sortir sous les huées. Autour d'un verre, ils me parlent du groupe avec aisance et lucidité.

**SHOW DEVANT**  
\* ACCEPT, le 17/3 : Paris (Zénith).

"On a formé le groupe dans la banlieue nord en 81. En 82, on a fait un 45 tours trois titres autoproduit, comme un peu tous les groupes qui démarrent. On l'avait tiré à 3000 exemplaires et on a tout vendu dans nos concerts et dans quelques dépôts : FNAC, New Rose. Ça nous a servi à acheter du matériel. Après, on a eu envie de faire une maquette pour présenter aux

**SHOW DEVANT**  
\* KARIM KACEL, le 13/3 : Macon, le 15/3 : Montbelliard.

maisons de disques. On a enregistré huit morceaux en 34 heures (mixage compris) au studio Davout. Ça paraissait impossible, mais on l'a fait. C'est pratiquement de la prise directe. Et c'est cette bande qui a servi de master à notre premier album, ce qui explique que les morceaux soient aussi speedés. Madrigal trouvait que la bande était bien comme ça et nous a signé tout de suite. On s'est retrouvé assez vite en play list sur Europe 1 avec "l'Hymne à l'amour", en 84. Ça nous a permis de pas mal tourner en 85, où on a fait soixante dix concerts. Depuis le début, on réinvestit tout ce qu'on gagne avec le groupe dans Cyclope. Maintenant, on dispose d'un camion, d'une voiture, d'une sono de 5000W ainsi que de tout notre matériel promo (affiches, etc...). Cette structure autonome de tournée nous permet de travailler dans de bonnes conditions."

HHH : "Votre nouvel album, "T'inquiète pour ce soir", a été fait dans des conditions plus professionnelles que le premier."

CYCLOPE : "Ben... quand on comparera nos ventes à celles de Téléphone, là, on pourra s'estimer heureux."  
HHH : "Et question clip, où en êtes-vous ?"

## SHOW DEVANT

\* ELTON JOHN, le 14/3 : Nantes, le 14/3 : Brest, le 17/3 : Lille, les 18, 19 et 20/3 : Paris (Bercy).

CYCLOPE : "On en avait déjà produit et réalisé un nous-mêmes sur "L'Hymne à l'amour". Les Enfants du Rock nous en avaient produit un autre sur le même titre, qu'on aimait bien. Et là, on a fait un scénario pour "T'inquiète pour ce Soir". On a un copain prof, passionné de micro, qui nous a pondu un programme pour ce clip, d'ailleurs. A chaque fin de plan, quand le héros sort du décor, la dernière image se réinscrit en image de synthèse. C'est



assez balaise. On va peut-être le réaliser avec l'école vidéo de Beaubourg, ce qui nous demanderait moins d'investissement."

HHH : "Mais, ne pensez-vous pas trouver un sponsor ?"

CYCLOPE : "En fait, il y a déjà une personne qui nous sponsorise sur le budget publicitaire de ses sociétés, dont il n'a pas l'usage. Il nous a beaucoup aidés pendant les premières années. Mais maintenant, on lui en demande moins, parce qu'on arrive mieux à se suffire à nous-mêmes."

## SHOW DEVANT

\* PAUL PERSONNE, le 15/3 : Rambouillet, les 17, 18 et 19/3 : Paris (Olympia).

En continuant de bien mener sa barque, Cyclope pourrait devenir un groupe de rock français durable, ce qui ferait oublier les cuisants échecs de Bijou, Trust et autres Starshooter. Pour cela, il ne leur reste plus qu'à convaincre un public de plus en plus large. C'est ce qu'ils entreprendront le 1er avril à Bourges en jouant sur la grande scène du Stadium, avant le spectacle de Thiéfaïne.

## INFOS TOUT POIL

\* La tasse ! Alors qu'on s'apprêtait à bien s'éclater au concert parisien de T.C. Matic, mardi 4 mars, un coup de fil de dernière minute nous annonçait que le groupe annulait toute sa tournée, après s'être entredéchiré et avoir décidé de se séparer le dimanche précédent. Leur tournée européenne en première partie de Simple Minds les aurait un peu trop secoués, paraît-il. Sacrés Belges, avec eux, c'est encore un peu de rock européen qui s'effrite...

\* Autre séparation spectaculaire, celle de George Michael et Andrew Ridgeley, les duettistes de Wham ! Soyez prudent en l'annonçant à votre petite soeur, elle risque d'en faire une maladie.

\* Les rares élus qui ont eu la primeur de l'écoute du nouvel album des Rolling Stones, "Dirty Work", ont été pris d'une crise de retour au stade "fan-al". Le premier Stones à porter la marque de fabrique CBS et dont la sortie mondiale est prévue en avril est, paraît-il, épatamment rock (tiens donc !). Y figurent quelques invités de marque tels Bobby Womack, Jimmy Cliff, Jimmy Page ou Steve Nieve. On ne manquera pas de vous donner notre avis.

\* Si le quatuor Téléphone ne nous a pas gâtés avec son dernier 45 tours, il semblerait que Louis Bertignac, vaillant guitariste de la formation, nous ait concocté à lui seul une plaque autrement rockante. On vous tiendra au courant.





# JET ATTACK

Aux commandes de votre jet puissamment armé, prenez plaisir à détruire les installations ennemies protégées par une nuée d'hélicoptères.

Olivier PATOUILLARD



POURQUOI DÉTRUIRE, TOUJOURS DÉTRUIRE? LA VIE N'EST-ELLE QUE MISÈRE ET MASSACRES? C'EST TROP DUR, JE... SAINTE CHANTAL GOYA AIDEZ-NOUS.

ORIC

FAUTE DE FRIC, ON MANGE DE LA MERO!



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

## SUITE DU N°125

```
#426TO#42B:POKEN,PEEK(I)+48:N=N+1:
NEXT
5727 PLOT10+X,14,N3#:N=#BDF2:FORI=
#42CTO#431:POKEN,PEEK(I)+48:N=N+1:
NEXT
5728 PLOT10+X,17,N4#:N=#BE6A:FORI=
#432TO#437:POKEN,PEEK(I)+48:N=N+1:
NEXT
5729 PLOT10+X,20,N5#:N=#BEE2:FORI=
#438TO#443:POKEN,PEEK(I)+48:N=N+1:
NEXT
5730 PLOT9+X,24,12:PLOT10+X,24,"PR
ESSEZ UNE TOUCHE..."
5735 N=0:WAIT10
5740 K$=KEY$
5745 IFK$="" THENN=N+1ELSERETURN
5750 IFN=500THENRETURN
5755 GOT05740
5790 REM
5791 REM
5792 REM PRESENTATION
5793 REM
5794 REM
5800 FORZ=1TO2
5840 CLS
5841 PAPER0:INK0
5842 FORI=#B600TO#B607:POKEI,0:NEX
T
5845 PRINT
5846 PRINT
5847 PRINT
5850 PRINT" @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@
@@@@ @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
5855 PRINT" @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
@@@@ @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
5860 PRINT" @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
@@@@ @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
5865 PRINT" @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
@@@@ @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
5870 PRINT" @@@@@ @@@@@
@@@@@@"
5875 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@@@"
5880 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@@@"
5885 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@@@"
5890 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@@@@@@@
@@@@@@"
5895 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@@@@@@@
@@@@@@"
5900 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@@@@@@@
@@@@@@"
5905 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@@@@@@@
@@@@@@"
5910 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@@@"
5915 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@@@"
5920 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@@@"
5925 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@@@"
5930 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@@@"
5935 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@@@"
5940 PRINT" @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
@@@@ @@@@@@"
5945 PRINT" @@@@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
@@@@ @@@@@@"
5950 PRINT" @@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
@@@@ @@@@@@"
5955 PRINT" @@@@@@@@@ @@@@@@@@@@@@@
@@@@ @@@@@@"
5960 FORI=#B047TO#B04FSTEP40:POKEI
,64:NEXT
5961 INK1
5965 FORI=#B070TO#B077STEP40:POKEI
,2:NEXT
5970 FORI=#B0C4TO#B0C7STEP40:POKEI
,4:NEXT
5971 SOUND4,20,0
5972 PLAY0,1,2,2500
5975 POKE#B602,12
5976 POKE#B603,12
5977 POKE#B604,12
5978 POKE#B605,12
5979 WAIT50
5980 POKE#B601,28
5981 POKE#B602,28
5982 POKE#B603,28
5983 POKE#B604,28
5984 POKE#B605,28
5985 POKE#B606,28
5986 WAIT50
5987 POKE#B600,63
5988 POKE#B601,63
5989 POKE#B602,63
5990 POKE#B603,63
5991 POKE#B604,63
5992 POKE#B605,63
5993 POKE#B606,63
5994 POKE#B607,63
5995 WAIT10
6000 CLS
6005 FORI=#B600TO#B607:POKEI,0:NEX
T
6010 PRINT
6011 PRINT
6012 PRINT
6015 PRINT
6020 PRINT
6025 PRINT" @ @@@@@ @@@@@ @
@@@@ @@"
6030 PRINT" @@@ @@@@@ @@@@@ @@@
@ @@@@@ @@"
6035 PRINT" @ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
6040 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
6045 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
6050 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
6055 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
6060 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
6065 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
6070 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
6075 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
6080 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
6085 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
6090 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
6095 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
6100 PRINT" @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@ @@@@@
6105 FORI=#B097TO#B0CE7STEP40:POKEI
,64:NEXT
6110 FORI=#B09FTO#B0E7STEP40:POKEI
,64:NEXT
6115 INK6
6116 SOUND4,30,0
6117 PLAY0,1,1,3000
6120 POKE#B602,12
6125 POKE#B603,12
6130 POKE#B604,12
6135 POKE#B605,12
6140 WAIT50
6145 POKE#B601,28
6150 POKE#B602,28
6155 POKE#B603,28
6160 POKE#B604,28
6165 POKE#B605,28
6170 POKE#B606,28
6175 WAIT50
6180 POKE#B600,63
6185 POKE#B601,63
6190 POKE#B602,63
6195 POKE#B603,63
6200 POKE#B604,63
6205 POKE#B605,63
6210 POKE#B606,63
6215 POKE#B607,63
6220 WAIT10
6225 NEXTZ
6230 RETURN
7000 REM
7005 REM PREPARATION
7010 REM DE L'ECRAN
7015 REM
7020 REM
7025 FORI=#B80TO#B8A7:POKEI,32:NE
XT
7030 CLS
7035 FORI=#B80TO#B8F0STEP40
7040 POKEI,9:POKEI+1,5
7045 NEXT
7050 POKE#BF1A,19
7055 POKE#BF42,19
7060 POKE#BF6A,17
7065 POKE#BF92,17
7070 POKE#BFB8,17
7075 POKE#BF69,0
7080 POKE#BFB9,0
7085 POKE#BFC1,57
7090 POKE#BFC2,57
7095 POKE#BFC3,57
7100 POKE#BF71,6
7105 POKE#BF78,0
7110 POKE#BFB8,6
7115 POKE#BFC0,6
7120 POKE#BFC8,0
7125 POKE#BFD0,6
7130 POKE#BFD7,0
7135 POKE#BFDD,6
7140 PLOT2+X,24,"SCORE:" :PLOT16+X,
24,"MEILLEUR SCORE:"
7145 PLOT2+X,26,"FUEL:" :PLOT16+X,2
6,"NIVEAU:" :PLOT31+X,26,"VIES:"
7150 RETURN
7190 REM
7191 REM
7192 REM O P T I O N S
7193 REM
7194 REM
7200 CLS
7205 PAPER0:INK4
7206 FORI=#B80TO#B8A7:POKEI,32:NE
XT
7210 PRINT
7215 E$=CHR$(27)
7220 PRINT$ "A " "E$"J"E$"
BJET ATTACK"E$H"E$" " "E$"FJET
7225 PRINT$ "J " "E$"FJET
ATTACK"
7230 PRINT$ "A " "E$"J"E"
$"BOPTIONS"E$H"E$" " "E$"F0
PTIONS"
7240 PRINT
7245 PRINT
7250 PRINT PRESSEZ:"
7255 PRINT
7260 PRINT
7265 PRINT" 1 pour jouer.
```

```
7270 PRINT
7275 PRINT
7280 PRINT" 2 pour change
r le volume."
7285 PRINT
7290 PRINT
7295 PRINT" 3 pour change
r le niveau."
7298 PRINT
7299 PRINT
7300 PRINT" 4 pour avoir
les"
7305 PRINT" instruction
s."
7310 PRINT
7315 PRINT" 5 pour avoir
le tableau"
7320 PRINT" des scores."
"
7325 WAIT10
7330 N=0
7335 K$=KEY$
7340 IFK$="" THENN=N+1ELSEGOT07350
7345 IFN=500THEN7370
7346 GOT07335
7350 K=VAL(K$):IFK<0ORK>5THEN7335
7355 ONKGO$UB8000,7500,7700,31,560
0
7360 GOT07200
7370 GO$UB8000
7375 GOT07200
7490 REM
7491 REM CHANGEMENT
7492 REM DE VOLUME
7493 REM
7494 REM
7500 CLS
7505 PAPER0:INK6
7510 PRINT
7515 E$=CHR$(27)
7520 PRINT$ "A " "E$"J"E$"
BJET ATTACK"E$H"E$" " "E$"FJET
7522 PRINT$ "J " "E$"FJET
ATTACK"
7525 PRINT
7530 PRINT
7535 PRINT
7540 PRINT
7555 PRINT$ "A " "E$"J"E$"BVOLUME
:"
7560 PRINT$ "J " "E$"FVOLUME : "
7565 PRINT
7570 PRINT
7575 PRINT
7580 PRINT" En appuyant sur une t
ouche vous"
7585 PRINT
7590 PRINT" changez le volume."
7595 PRINT
7600 PRINT
7605 PRINT
7610 PRINT
7615 PRINT" En pressant 'ESPACE'
vous retournez"
7620 PRINT
7625 PRINT" aux options."
7626 PLAY0,1,0,0
7630 V=PEEK(#413):V$=STR$(V)
7635 PLOT19+X,7," ":PLOT18+X,7,V$
7640 PLOT19+X,8," ":PLOT18+X,8,V$
7644 SOUND4,30,V
7645 N=0
7650 K$=KEY$
7655 IFK$="" THENN=N+1ELSEGOT07670
7660 IFN=500THENRETURN
7665 GOT07650
7670 IFK$="" THENPLAY0,0,0,0:RETUR
N
7675 V=V+1
7680 IFV=16THENV=1
7685 POKE#413,V
7690 GOT07630
7691 REM
7692 REM CHANGEMENT
7693 REM DE NIVEAU
7694 REM
7695 REM
7700 CLS
7705 PAPER0:INK2
7710 PRINT
7715 E$=CHR$(27)
7720 PRINT$ "A " "E$"J"E$"
BJET ATTACK"
7722 PRINT$ "J " "E$"FJET
ATTACK"
7725 PRINT
7730 PRINT
7735 PRINT
7740 PRINT
7755 PRINT$ "A " "E$"J"E$"BNIVEAU
:"
7760 PRINT$ "J " "E$"FNIVEAU : "
7765 PRINT
7770 PRINT
7775 PRINT
7780 PRINT" En appuyant sur une t
ouche vous"
7785 PRINT
7790 PRINT" changez le niveau."
7795 PRINT
7800 PRINT
```

A SUIVRE...

# AMSMOTS

Economisez l'achat d'un traitement de texte, par la frappe de cet utilitaire plutôt sympa.

Serge NANNI

Mode d'emploi :  
Sauvegardez tout d'abord le listing 1 qui contient toutes les indications nécessaires à l'emploi du programme principal. Sauvegardez à la suite, le listing 2 sous le nom de "AMSMOT1", puis tapez le listing 3. Le lancement de ce dernier, génère et sauve automatiquement (sur K7 ou disquette) une routine en langage machine.

## LISTING 1

```

10 *****
20 **
30 ** NANNI SERGE **
40 **
50 ** presente **
60 **
70 ** A M S M O T S **
80 **
90 ** Le 13/01/1986 **
100 **
110 *****
120
130 MODE 1:PAPER 0:PEN 1:INK 1,26:
INK 0,0
140 BORDER 15
150 PRINT:PRINT:PRINT"
NANNI Serge"
160 PRINT:PRINT:PRINT"
PRESENTE"
170 RESTORE 210:FOR I=1 TO 34:READ
A:LOCATE I+3,9:PRINT CHR$(A):NEXT
180 RESTORE 230:FOR I=1 TO 34:READ
A:LOCATE I+3,10:PRINT CHR$(A):NEX
T
190 RESTORE 240:FOR I=1 TO 34:READ
A:LOCATE I+3,11:PRINT CHR$(A):NEX
T
200 RESTORE 250:FOR I=1 TO 34:READ
A:LOCATE I+3,12:PRINT CHR$(A):NEX
T
210 RESTORE 260:FOR I=1 TO 34:READ
A:LOCATE I+3,13:PRINT CHR$(A):NEX
T
220 DATA 207,207,207,207,32,207,22
3,222,207,32,207,207,207,32,20
7,223,222,207,32,207,207,207,3
2,207,207,207,207,32,207,207,2
07
230 DATA 207,32,32,207,32,207,207
,207,32,207,32,32,32,32,207,207
,207,207,32,207,32,32,207,32,21
7,219,32,32,207,32,32
240 DATA 207,207,207,207,32,207,22
1,220,207,32,207,207,207,32,20
7,221,220,207,32,207,32,207,32,
32,217,219,32,32,207,207,207,207
250 DATA 207,32,32,207,32,207,32,3
2,207,32,32,32,32,207,32,207,32
,207,32,207,32,32,207,32,217,21
9,32,32,32,32,207
260 DATA 207,32,32,207,32,207,32,3
2,207,32,207,207,207,32,207,32
,32,207,32,207,207,207,207,32,32
,2
270 FOR I=1 TO 5
280 ORIGIN 48+5,175-D:DRAW 544-(5*
2),0
290 S=S+20:D=D+5
300 NEXT
310 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
320 PRINT" C O P Y R I G H T
1 9 8 6"
330 IF sr=1 THEN PEN 2:INK 2,26,10
:PRINT:PRINT" LOAD
ING":PEN 1:PAPER 0:RUN "lamsmot1
340 FOR I=1 TO 4000:NEXT
350 MODE 2
360 LOCATE 30,2:PRINT"I N S T R U
C T I O N S"
370 PRINT:PRINT:PRINT
380 PRINT" AMSMOTS est un
n logiciel de traitement de texte
permettant"
390 PRINT" d'ecrire des docume
nts ou des programmes executables.
Il a ete"
400 PRINT" realise en basic et
il comporte une partie en langage
machine."
410 PRINT" Une fois escri
s, les documents peuvent etres sau
vegardes"
420 PRINT" sur cassette ou imp
rimes. Vous pouvez aussi modifier
un document"
430 PRINT" deja existant sur c
assette, pour cela il doit etre sa
uvegarde en"
440 PRINT" ASCII."
450 PRINT" Vous pouvez c
reer avec ce logiciel un document
de 16000"
460 PRINT" octets, soit 8 page
s ecrans.Ce document peut etres co
mpose de
470 PRINT" 199 lignes de 79 ca
racteres."
480 PRINT" Avec AMSMOTS
vous avez l'equivalent d'un ecran
pleine page"
490 PRINT" ayant les dimension
s citees plus haut. En effet vous
pouvez vous"
500 PRINT" deplacer sur tous l
'ecran avec les touches flechees e
t modifier"
510 PRINT" ce qui a deja ete s
aisi.Les touches CLR et DEL garden

```

```

t les memes"
520 PRINT" caracteristiques."
530 PRINT" Vous pouvez changer
de page a tout moment et modifier
sur toutes"
540 PRINT" les pages a l'ecran
."
550 PRINT:PRINT:PRINT"
appuyez sur une touche"
560 z%=INKEY$:IF z%="" THEN 560
570 MODE 2:LOCATE 28,2:PRINT"I N S
T R U C T I O N S"
580 PRINT:PRINT:PRINT
590 PRINT" Pour modifier le do
cument vous disposez de plusieurs
options :"
600 PRINT" - pour effacer un
caractere les touches CLR et DEL
ont le meme"
610 PRINT" effet qu'a la norma
le."
620 PRINT" - pour inserer un
e ligne il suffit de taper CTRL+I.
La ligne"
630 PRINT" sera inseree entre
celle ou se trouve le curseur et l
a precedente."
640 PRINT" - pour effacer un
e ligne taper CTRL+E. la ligne eff
acee est celle"
650 PRINT" ou se trouve le cur
seur."
660 PRINT" - CTRL+B permet d
e se mettre en mode insertion, c'e
st a dire que"
670 PRINT" si vous tapez un ca
ractere, celui sur lequel vous vou
s trouvez"
680 PRINT" ne sera pas efface
mais decale sur la droite ainsi qu
e le reste de"
690 PRINT" la phrase. Pour sor
tir du mode insertion, taper CTRL+
B."
700 PRINT" - pour avoir la p
age suivante taper CTRL+S ou CTRL+
R pour"
710 PRINT" avoir la page prece
dente."
720 PRINT" - CTRL+A permet d
e savoir la position du curseur :
ligne(1-199),"
730 PRINT" colonne(1-79) et
si vous etes en mode insertion."
740 PRINT" - CTRL+C permet d
'afficher toutes les options dispo
nibles."
750 PRINT:PRINT:PRINT"
appuyez sur une touche"
760 z%=INKEY$:IF z%="" THEN 760
770 MODE 2:LOCATE 28,2:PRINT"I N S
T R U C T I O N S"
780 PRINT:PRINT:PRINT
790 PRINT" La touche COPY donn
e acces aux options : sauvegarde,c
hargement et"
800 PRINT" impression. Il faut
taper respectivement S ou C ou L
."
810 PRINT" Q permet de sortir
du logiciel."
820 PRINT" La sauvegarde
est effectuee sous la forme d'un f
ichier ASCII"
830 PRINT" directement execu
table si il s'agit d'un programme."
840 PRINT" Le chargement n
e peut avoir lieu que si il s'agit
d'un fichier"
850 PRINT" ASCII et il est imp
ortant que chaque ligne ne depasse
pas 80"
860 PRINT" caracteres, sinon l
es caracteres de la fin de la lign
e ne serait pas"
870 PRINT" prise en compte."
880 PRINT" L'impression du
document est conforme a ce qui ap
paraît a l'ecran"
890 PRINT" et il est possible
d'avoir une pause entre chaque pag
e dont la "
900 PRINT" grandeur doit etre
precisee."
910 PRINT:PRINT:PRINT"
appuyez sur une touche"
920 z%=INKEY$:IF z%="" THEN 920
930 MODE 2:LOCATE 28,2:PRINT"I N S
T R U C T I O N S":PRINT:PRINT:PR
INT
940 PRINT" Remarques importa
ntes :"
950 PRINT" Au debut du progr
amme, il vous sera demande si vous
voulez"
960 PRINT" disposer des lettre
s accentuees, sur le pave numeriqu
e."
970 PRINT" Si vous essayez a
vec les touches flechees d'aller p
lus bas que"
980 PRINT" l'ecran ou plus hau

```



LA FORTUNE VIEN  
EN ENDORMANT  
LES AUTRES.



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

```

t, vous aurez respectivement la li
gne de la"
990 PRINT" page suivante ou pr
ecedente."
1000 PRINT" Pour qu'une lign
e soit imprimee ou sauvegardee, el
le doit etre"
1010 PRINT" obligatoirement VA
LIDEE par ENTER. Des qu'une ligne
est validee"
1020 PRINT" le signe < apparai
t au bout de la ligne. Sur la 25 e
me ligne le"
1030 PRINT" signe n'apparaîtra
pas (pour des raisons d'affichage
) mais si vous"
1040 PRINT" avez appuyez sur E
NTER, elle sera validee."
1050 PRINT:PRINT:PRINT" ap
puyez sur une touche"
1060 z%=INKEY$:IF z%="" THEN 1060
3000 MODE 2
3010 ' **** CLAVIER ****
3020 PRINT:PRINT" Si vous vo
ulez avoir les lettres avec accent
s elles seront"
3030 PRINT" disposees sur le
pave numerique de facon suivante.
"
3040 PRINT:PRINT
3050 PRINT" ** Les chiffre
s correspondent aux touches du pav
e numerique **"
3060 PRINT:PRINT
3070 PRINT" 7 ---} e a
ccens aigu
3080 PRINT" 4 ---} c c
edille
3090 PRINT" 1 ---} a a
ccent grave
3100 PRINT" 0 ---} e a
ccent grave
3110 PRINT" 8 ---} o a
ccent circonflexe
3120 PRINT" 5 ---} u a
ccent " "
3130 PRINT" 2 ---} a a
ccent " "
3140 PRINT" . ---} i a
ccent " "
3150 PRINT" 9 ---} u a
ccent grave
3160 PRINT" 6 ---} e a
ccent circonflexe
3170 PRINT" 3 ---} sig
ne de paragraphe
5000 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
Voulez vous revoir les explicat
ions ( O / N ) ?"
5010 z%=INKEY$:IF z%="" THEN 5010
ELSE IF INSTR("ONon",z%)=0 THEN 50
10
5020 IF z%="O" OR z%="o" THEN 350
5030 sr=1:GOTO 10
5040 END

```

## LISTING 2

```

10 *****
20 * AMSMOTS par NANNI SERGE *
30 **
40 ** SUR CPC 464 MONOCHROME **
50 ** le 13/02/86 **
60 *****
70
80 MODE 2:LG=0
90 LOCATE 25,2:PRINT"SELECTION DES
COULEURS DE TRAVAIL"
100 LOCATE 10,5:INPUT "COULEUR DU
PAPIER (0-26): ";CP
110 LOCATE 10,7:INPUT "COULEUR DU
STYLO (0-26): ";CS
120 LOCATE 10,9:INPUT "COULEUR DU
BORD (0-26): ";CB
130 INK 0,CP:INK 1,CS:PEN 1:PAPER
0:BORDER CB
140 MODE 2
150 GOSUB 2690
160 PRINT:PRINT:PRINT" CHA
RGEMENT DU PROGRAMME MACHINE."
170 MEMORY %3FFF:LOAD "lamsmod
180 MODE 2
190 POKE %A095,%C9
200 CALL %A060
210 A=1:B=1:DIM Z(200)
220 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
230 Z%=INKEY$:IF Z%="" THEN 230
240 IF Z%=CHR$(240) THEN GOSUB 420
250 IF Z%=CHR$(241) THEN GOSUB 460
260 IF Z%=CHR$(242) THEN GOSUB 500
270 IF Z%=CHR$(243) THEN GOSUB 540
280 IF Z%=CHR$(13) THEN GOSUB 630
290 IF INKEY(16)=0 THEN GOSUB 700
300 IF INKEY(79)=0 THEN GOSUB 820
310 IF INKEY(9)=0 THEN GOSUB 1170
320 IF Z%=CHR$(2) THEN LO=L0+1:IF
LO=1 THEN INS=1 ELSE INS=0:L0=0
330 IF Z%=CHR$(9) THEN GOSUB 1250
340 IF Z%=CHR$(5) THEN GOSUB 1350
350 IF Z%=CHR$(18) THEN GOSUB 1060
:LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
360 IF Z%=CHR$(19) THEN GOSUB 960:

```

```

LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
370 IF Z%=CHR$(1) THEN GOSUB 2020:
LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
380 IF Z%=CHR$(3) THEN GOSUB 2470
390 IF ASC(Z%)=127 THEN 410
400 IF ASC(Z%)<32 OR ASC(Z%)>137 T
HEN 410 ELSE GOSUB 580
410 GOTO 230
420 IF PEEK(%4000+(A+((B+P)-1)*80
))=0 THEN LOCATE A,B:PRINT " " EL
SE LOCATE A,B:PRINT CHR$(PEEK(%400
0+(A+((B+P)-1)*80)))
430 B=B-1:IF B=0 THEN B=1:P=P-1:IF
P<0 THEN P=0 ELSE LOCATE 1,1:GOSU
B 1030
440 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
450 RETURN
460 IF PEEK(%4000+(A+((B+P)-1)*80
))=0 THEN LOCATE A,B:PRINT " " EL
SE LOCATE A,B:PRINT CHR$(PEEK(%400
0+(A+((B+P)-1)*80)))
470 B=B+1:IF B=26 THEN B=25:P=P+1:
IF (B+P)>200 THEN P=P-1 ELSE LOCAT
E 1,1:GOSUB 980
480 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
490 RETURN
500 IF PEEK(%4000+(A+((B+P+LG)-1
)*80))=0 THEN LOCATE A,B:PRINT " "
ELSE LOCATE A,B:PRINT CHR$(PEEK(%
4000+(A+((B+P+LG)-1)*80)))
510 A=A-1:IF A=0 THEN A=1
520 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
530 RETURN
540 IF PEEK(%4000+(A+((B+P+LG)-1
)*80))=0 THEN LOCATE A,B:PRINT " "
ELSE LOCATE A,B:PRINT CHR$(PEEK(%
4000+(A+((B+P+LG)-1)*80)))
550 A=A+1:IF A=80 THEN A=79
560 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
570 RETURN
580 IF INS=1 THEN GOSUB 2100
590 LOCATE A,B:PRINT Z%:POKE(%4000
+(A+((B+P+LG)-1)*80)),ASC(Z%)
600 A=A+1:IF A=80 THEN A=79
610 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
620 RETURN
630 IF PEEK(%4000+(A+((B+P+LG)-1
)*80))=0 THEN LOCATE A,B:PRINT " "
ELSE LOCATE A,B:PRINT CHR$(PEEK(%
4000+(A+((B+P+LG)-1)*80)))
640 IF B<25 THEN LOCATE B0,B:PRINT
" <"
650 A=1:B=B+1:IF B=26 THEN B=25:P=
P+1:IF (B+P)>199 THEN P=P-1 ELSE L
OCATE 1,1:Z(B+P)=1:GOSUB 980
660 Z(B+P)-1
670 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
680 RETURN
690 ' ----- TOUCHE [ CLR ] -----
700 X$=HEX$(%4000+(A+((B+P+LG)-1)*
80))
710 IF RIGHT$(X$,2)="FF" THEN PRI
NT CHR$(7):RETURN
720 POKE %A06E,VAL(""&RIGHT$(X$,
2)):POKE %A06F,VAL(""&LEFT$(X$,2
))
730 POKE %A071,VAL(""&RIGHT$(X$,
2))+1:POKE %A072,VAL(""&LEFT$(X$,
2))
740 X$=VAL(""&X$)+(80-A):POKE %A
07B,VAL(""&RIGHT$(HEX$(X$),2))
750 X$=HEX$(%4000+(1+((B+P+LG)-1)*
80))
760 POKE %A07F,VAL(""&RIGHT$(X$,
2)):POKE %A080,VAL(""&LEFT$(X$,2
))
770 LOCATE 1,B
780 CALL %A06D
790 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
800 RETURN
810 ' ---- TOUCHE [ DEL ] ----
820 IF A=1 THEN RETURN
830 X$=HEX$(%4000+(A+((B+P)-1)*80
))-1)
840 IF RIGHT$(X$,2)="FF" THEN PRI
NT CHR$(7):RETURN
850 POKE %A06E,VAL(""&RIGHT$(X$,
2)):POKE %A06F,VAL(""&LEFT$(X$,2
))
860 POKE %A071,VAL(""&RIGHT$(X$,
2))+1:POKE %A072,VAL(""&LEFT$(X$,
2))
870 X$=VAL(""&X$)+(80-A):POKE %A
07B,VAL(""&RIGHT$(HEX$(X$),2))
880 SA$=HEX$(%4000+(1+((B+P)-1)*80
))
890 POKE %A07F,VAL(""&RIGHT$(SA$,
2)):POKE %A080,VAL(""&LEFT$(SA$,2
))
900 LOCATE 1,B
910 CALL %A06D
920 A=A-1:IF A=0 THEN A=1
930 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
940 RETURN
950 ' ---- AUTRE ECRAN BAS ----
960 P=P+25:IF P>175 THEN P=175:B=2
5:RETURN
970 LOCATE 1,1:IF CZ=0 THEN A=1:B=
1

```

**A SUIVRE...**

# LA GROTTTE INFERNALE

VIC 20

LA BITURE EST  
UNE SECONDE  
NATURE

Affrontez courageusement, aux commandes de votre hélicoptère, les multiples dangers d'une grotte infernale.

Pierre et Frédéric SIGRIST

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



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



## LISTING 1

```

1 POKE642,32
2 POKE36869,240:POKE36866,PEEK(368
66)OR128
3 POKE648,30
4 POKE198,6:POKE631,76:POKE632,207
POKE633,13
5 POKE634,82:POKE635,213:POKE636,1
3
6 POKE0,108:POKE1,0:POKE2,192:SYS0

```

## LISTING 2

```

0 REM*****
1 REM* LA *
2 REM* GROTTTE *
3 REM* INFERNALE *
4 REM* P. & F. SIGRIST *
5 REM* VIC 20 + 16K *
6 REM*****
7 PRINT"J":POKE36879,40:POKE36878
,15:GOSUB6000
8 REM *****
9 REM **HAUT GROTTTE**
10 REM*****
11 READR:IFAC0THEN50
20 I=I+1:POKE4095+I,A:GOTO10
30 DATA160,0,173,63,3,133,251,173,
64,3,133,252,169,32,145,251,32,148
,224,165,139,201,120
32 DATA176,66,169,5,141,62,3,173,6
0,3,201,5,208,50,24,173,63,3,105,2
2,141,63,3
34 DATA173,64,3,105,0,141,64,3,56,
173,65,3,237,63,3,201,44,208,22,56
,173,63,3,233,22
36 DATA141,63,3,173,64,3,233,0,141
,64,3,169,6,141,62,3,192,50,208,48
,169,6,141,62,3
37 DATA173,60,3
38 DATA201,6,208,36,56,173,63,3,23
3,22,141,63,3,173,64,3,233,0,141,6
4,3,201,29
40 DATA208,15,169,21,141,63,3,169,
30,141,64,3,169,5,141,62,3,173,63,
3,133,251,173,64,3
42 DATA133,252,173,62,3,141,60,3,1
45,251,96,-1
49 REM *****
50 REM **BAS GROTTTE**
51 REM *****
52 I=0
60 READR:IFAC0THEN100
70 I=I+1:POKE4269+I,A:GOTO60
80 DATA160,0,173,65,3,133,253,173,
66,3,133,254,169,32,145,253,32,148
,224,165,139,201,120
82 DATA176,57,169,8,141,62,3,173,6
1,3,201,8,208,41,24,173,65,3,105,2
2,141,65,3
83 DATA173,66,3
84 DATA105,0,141,66,3,173,65,3,201
,117,208,17,173,66,3,201,31,208,10
,169,95,141,65,3
86 DATA169,7,141,62,3,192,50,208,6
2,169,7,141,62,3,173,61,3,201,7,20
8,50,56
87 DATA173,65,3
88 DATA233,22,141,65,3,173,66,3,23
3,0,141,66,3,56,173,65,3,237,63,3,
201,44,208,22,24
90 DATA173,65,3,105,22,141,65,3,17
3,66,3,105,0,141,66,3,169,8,141,62
,3,173,65,3
91 DATA133,253
92 DATA173,66,3,133,254,173,62,3,1
41,61,3,145,253,96,-1
99 REM *****
100 REM **SCROLLING**
101 REM *****
104 I=0
105 READR:IFAC0THEN180
106 I=I+1:POKE4439+I,A:GOTO105
110 DATA160,0,162,0,142,67,3,169,0
,133,251,169,30,133,252,200,177,25
1,136,201,0,240,36
112 DATA170,177,251,201,0,208,26,2
24,32,240,12,169,255,141,67,3,138,
145,251,162,50
114 DATA208,0,136,169,32,145,251,2
00,162,50,208,3,138,145,251,24,165
,251,105,22,133,251
116 DATA165,252,105,0,133,252,165,
251,201,96,208,193,200,192,21,208,
180,96,-1
179 REM*****
180 REM**REPLISSAGE**
185 REM*****
200 I=0
205 READR:IFAC0THEN220
206 I=I+1:POKE5029+I,A:GOTO205
210 DATA160,0,24,173,63,3,105,22,1
33,251,173,64,3,105,0,133,252,169,
32,145,251,56
212 DATA165,251,233,44,133,251,165
,252,233,0,133,252,165,251,201,29,
240,4,169,9

```

```

214 DATA145,251,56,173,65,3,233,22
,133,253,173,66,3,233,0,133,254,16
9,32,145,253
216 DATA24,165,253,105,44,133,253,
165,254,105,0,133,254,165,253,201,
117,240,4,169,9
218 DATA145,253,96,-1
219 REM *****
220 REM **PIEGES**
221 REM *****
223 I=0
225 READR:IFAC0THEN250
226 I=I+1:POKE5189+I,A:GOTO225
230 DATA24,173,63,3,105,22,133,251
,173,64,3,105,0,133,252,56,173,65,
3,233,22,133,253
232 DATA173,66,3,233,0,133,254,160
,0,32,148,224,165,139,201,124,208,
8,169,12,145,253
234 DATA192,50,208,30,32,148,224,1
65,139,201,124,208,8,169,4,145,253
,192,50,208,13
236 DATA32,148,224,165,139,201,124
,208,4,169,13,145,253,32,148,224,1
65,139,201,124
238 DATA208,31,173,68,3,208,28,169
,255,141,68,3,169,22,141,69,3,165,
251,141,70,3
240 DATA165,252,141,71,3,169,10,14
5,251,192,50,208,29,173,72,3,208,2
4,169,255,141,72,3
242 DATA169,22,141,73,3,165,251,14
1,74,3,165,252,141,75,3,169,10,145
,251,24,165,251
244 DATA105,22,133,251,165,252,105
,0,133,252,165,251,197,253,240,25,
32,148,224,165,139
246 DATA201,126,208,8,169,3,145,25
1,192,50,208,220,169,32,145,251,19
2,50,208,212,96,-1
249 REM*****
250 REM**BONUS-LASERS**
251 REM*****
253 I=0
255 READR:IFAC0THEN270
256 I=I+1:POKE5389+I,A:GOTO255
260 DATA160,0,173,68,3,240,31,206,
69,3,240,21,56,173,70,3,233,1
262 DATA141,70,3,173,71,3,233,0,14
1,71,3,192,50,208,5,169,0,141,68,3
,173,72,3,240,31
264 DATA206,73,3,240,21,56,173,74,
3,233,1,141,74,3,173,75,3,233,0,14
1,75,3,192,50,208,5
266 DATA169,0,141,72,3,169,0,141,7
6,3,238,77,3,208,5,169,200,141,76,
3,96,-1
269 REM *****
270 REM **LASERS**
271 REM *****
273 I=0
275 READR:IFAC0THEN290
276 I=I+1:POKE5479+I,A:GOTO275
280 DATA173,68,3,240,22,32,148,224
,165,139,201,126,208,13,173,70,3,1
33,251,173,71,3
282 DATA133,252,32,159,21,173,72,3
,240,22,32,148,224,165,139,201,126
,208,13,173,74,3
284 DATA133,251,173,75,3,133,252,3
2,159,21,96,-1
289 REM *****
290 REM **TIRLASERS**
291 REM *****
293 I=0
295 READR:IFAC0THEN320
296 I=I+1:POKE5534+I,A:GOTO295
300 DATA160,0,165,251,133,253,165,
252,133,254,169,240,141,12,144,24,
165,251,105,22
302 DATA133,251,165,252,105,0,133,
252,177,251,201,32,208,8,169,11,14
5,251,192,50,208,229
303 DATA162,0,232,208,253,200,192,
20,208,246,160,0
304 DATA24,165,253,105,22,133,253,
165,254,105,0,133,254,177,253,201,
11,208,8,169,32
306 DATA145,253,192,50,208,229,169
,0,141,12,144,177,253,201,7,240,21
,201,8,240,17
308 DATA201,9,240,13,201,0,208,5,1
69,255,141,67,3,169,32,145,253,96,
-1
319 REM *****
320 REM **MVT**
321 REM *****
323 I=0
325 READR:IFAC0THEN340
326 I=I+1:POKE5649+I,A:GOTO325
330 DATA160,0,169,32,145,253,169,0
,145,251,165,251,141,79,3,165,252,
141,80,3,96,-1
339 REM *****
340 REM **CLAVIER**
341 REM *****
343 I=0
345 READR:IFAC0THEN360
346 I=I+1:POKE5674+I,A:GOTO345
350 DATA160,0,140,82,3,169,255,141
,78,3,165,197,201,23,208,24,169,0,
141,78,3,32,88,17
351 DATA32,14,21

```

```

352 DATA32,0,16,32,174,16,32,166,1
9,32,70,20,96,201,55,208,23,56,173
,79,3,133,253
354 DATA233,22,133,251,173,80,3,13
3,254,233,0,133,252,32,158,22,96,2
01,63,208,22,24
356 DATA173,79,3,133,253,105,22,13
3,251,173,80,3,133,254,105,0,133,2
52,32,158,22,96,-1
359 REM *****
360 REM **SHIFT**
361 REM *****
363 I=0
365 READR:IFAC0THEN380
366 I=I+1:POKE5769+I,A:GOTO365
370 DATA173,141,2,201,1,208,8,173,
81,3,240,3,32,122,23,96,-1
379 REM *****
380 REM **EXAMEN**
381 REM *****
383 I=0
385 READR:IFAC0THEN420
386 I=I+1:POKE5789+I,A:GOTO385
390 DATA169,255,141,67,3,160,0,162
,0,177,251,201,4,208,14,169,100
392 DATA141,82,3,169,0,141,67,3,32
,18,22,96,201,13,208,76,32,18,22,1
73,83,3,133,251
394 DATA173,84,3,133,252,24,173,81
,3,105,8,201,11,176,41,172,81,3,20
0,169,0,141,62,3
396 DATA141,67,3,169,13,145,251,23
8,62,3,173,62,3,201,8,240,5,200,22
4,50,208,237,24
398 DATA173,81,3,105,8,141,81,3,96
,160,1,169,42,145,251,200,192,11,2
08,249,96
400 DATA201,12,208,76,32,18,22,173
,85,3,133,251,173,86,3,133,252,24,
173,87,3,105,10
402 DATA201,16,176,41,172,87,3,200
,169,0,141,62,3,141,67,3,169,12,14
5,251,238,62,3
404 DATA173,62,3,201,10,240,5,200,
224,50,208,237,24,173,87,3,105,10,
141,87,3,96,160,1
406 DATA169,42,145,251,200,192,16,
208,249,96,201,10,240,4,201,3,208,
4,32,18,22,96
408 DATA201,32,208,8,169,0,141,67,
3,32,18,22,96,-1
419 REM *****
420 REM **TIR**
421 REM *****
423 I=0
425 READR:IFAC0THEN450
426 I=I+1:POKE6009+I,A:GOTO425
430 DATA172,81,3,173,83,3,133,251,
173,84,3,133,252,169,32,145,251,20
6,81,3,173,79,3
432 DATA133,251,173,80,3,133,252,1
69,240,141,11,144,160,1,177,251,20
1,32,208,9,169,1
434 DATA145,251,200,192,6,208,241,
160,20,162,255,202,208,253,136,208
,248
436 DATA160,1,177,251,201,1,208,9,
169,32,145,251,200,192,6,208,241,1
69,0
438 DATA141,11,144,177,251,201,12,
240,67,201,13,240,63,201,4,240,59,
201,3,240,46
439 DATA201,10
440 DATA208,81,24,152,109,79,3,133
,253,173,80,3,105,0,133,254,165,25
3,205,70,3,208,16
442 DATA165,254,205,71,3,208,9,169
,0,141,68,3,162,50,208,5,169,0,141
,72,3,24,173,82,3
444 DATA105,10,141,82,3,169,228,14
1,13,144,169,2,145,251,152,160,30,
162,255,202,208,253
446 DATA136,208,248,168,169,32,145
,251,169,0,141,13,144,96,-1
449 REM *****
450 REM **INERTIE**
451 REM *****
453 I=0
455 READR:IFAC0THEN470
456 I=I+1:POKE6199+I,A:GOTO455
460 DATA173,78,3,240,33,173,88,3,2
05,89,3,176,30,238,88,3,32,88,17,3
2,14,21,32,0,16
462 DATA32,174,16,32,166,19,32,70,
20,162,60,208,5,169,0,141,88,3,96,
-1
469 REM *****
470 REM **ECRIURE**
471 REM *****
473 I=0
475 READR:IFAC0THEN490
476 I=I+1:POKE6249+I,A:GOTO475
480 DATA56,173,85,3,233,4,133,251,
173,86,3,133,252,160,0,169,134,145
,251,200,169,149
482 DATA145,251,200,169,133,145,25
1,200,169,140,145,251,96,-1
489 REM*****
490 REM**CONSOMMATION**
491 REM*****
493 I=0
495 READR:IFAC0THEN520
496 I=I+1:POKE6289+I,A:GOTO495

```

```

498 DATA32,222,255,236,95,3,240,65
,142,95,3
500 DATA173,90,3,133,253,173,78,3,
240,9,173,91,3,133,254,162,5,208,5
,173,92,3,133,254,56
502 DATA165,253,229,254,141,90,3,2
05,100,3,144,25,172,87,3,173,85,3,
133,251,173,86,3
504 DATA133,252,169,32,145,251,206
,87,3,169,255,141,90,3,173,87,3,20
8,6,169,255,141,67,3
506 DATA96,201,6,176,53,238,93,3,1
73,93,3,201,3,144,51,169,0,141,93,
3,173,94,3,240,33
508 DATA169,0,141,94,3,56,173,85,3
,233,4,133,251,173,86,3,133,252,16
0,0,169,32,145,251
510 DATA200,192,4,208,249,162,50,2
08,8,169,255,141,94,3,32,106,24,96
,-1
519 REM *****
520 REM **CHUTE**
521 REM *****
523 I=0
525 READR:IFAC0THEN560
526 I=I+1:POKE6439+I,A:GOTO525
530 DATA173,79,3,133,251,173,80,3,
133,252,173,87,3,240,26,169,228,14
1,13,144,160,0
532 DATA169,2,145,251,160,110,162,
255,202,208,253,136,208,248,160,0,
140,13,144,169,240
534 DATA141,12,144,160,0,169,32,14
5,251,24,165,251,105,22,133,251,16
5,252,105,0,133,252
536 DATA177,251,201,7,240,29,201,8
,240,25,201,9,240,21,169,0,145,251
,160,50
538 DATA162,255,202,208,253,136,20
8,248,206,12,144,162,5,208,202,169
,0,141,12,144
540 DATA56,165,251,233,22,133,251,
165,252,233,0,133,252,173,96,3,133
,253,206,96,3,208,39
542 DATA169,255,141,97,3,160,0,169
,228,141,13,144,169,2,145,251,160,
120,162,255,202
544 DATA208,253,136,208,248,160,0,
140,13,144,169,32,145,251,32,106,2
4,96,160,0
545 DATA140,67,3,169,0
546 DATA145,251,165,251,141,79,3,1
65,252,141,80,3,164,253,173,98,3,1
33,251,173,99,3
548 DATA133,252,169,32,145,251,32,
4,26,32,106,24,173,89,3,141,88,3,9
6,-1
559 REM *****
560 REM **INITFM**
561 REM *****
563 I=0
565 READR:IFAC0THEN580
566 I=I+1:POKE6659+I,A:GOTO565
570 DATA169,10,141,81,3,169,15,141
,87,3,160,1,173,85,3,133,251,173,8
6,3,133,252,169,12
572 DATA145,251,200,192,16,208,249
,160,1,173,83,3,133,251,173,84,3,1
33,252,169,13
574 DATA145,251,200,192,11,208,249
,96,-1
579 REM*****
580 REM**DIFFILCULTE**
581 REM*****
583 I=0
585 READR:IFAC0THEN1000
586 I=I+1:POKE6719+I,A:GOTO585
590 DATA32,222,255,138,56,237,102,
3,201,2,176,1,96,142,102,3
592 DATA238,100,3,173,100,3,201,23
0,144,5,169,230,141,100,3
594 DATA206,101,3,173,101,3,201,25
5,208,5,169,0,141,101,3,96,-1
1000 REM*****
1001 REM**CARACTERES**
1002 REM*****
1003 FORI=7168TO7168+511:POKEI,PEE
K(25600+I):NEXT
1004 I=0
1010 READR:IFAC0THEN4000
1015 I=I+1:POKE7167+I,A:GOTO1010
1020 DATA63,4,158,177,225,30,9,62,
0,0,0,0,255,0,0,0,138,107,8,99,0,4
0,74,138
1022 DATA0,0,24,60,126,60,24,0,153
,66,153,36,66,90,102,60,255,127,63
,31,15,7,3,1
1024 DATA255,254,252,248,240,224,1
92,128,1,3,7,15,31,63,127,255,128,
192,224,240,248,252
1026 DATA254,255,255,255,255,2
55,255,255,255,24,153,90,36,66,36,
90,153
1028 DATA24,24,24,24,24,24,24,0
,0,56,32,48,32,56,0,4,8,16,60,8,80
,96,112,-1
1949 REM*****
1950 REM**DEROULEMENT**
1952 REM** DU JEU **
1955 REM*****
2000 IFPEEK(865)=255THENRETURN

```

A SUIVRE...

Si la loi d'OHM, les codes couleurs, les montages et divers calculs ne sont pour vous que vagues souvenirs, le programme de Frédéric GARCIA vous rafraîchira la mémoire.

le justicier!



# ELECTRICITE et RESISTANCES

CBM 64

```

90 DATA149,149,28,28,129,129,158,1
58,30,30,154,154,156,156,151,151,5
5
100 REM *****
****
110 REM * ELECTRICITE ET RESISTAN
CES *
120 REM *****
****
130 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTC
HR$(153):
140 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
150 PRINTSPC(7)"XXXXXXXXXXXX"
160 PRINTSPC(6)"XXXXXXXXXXXX"
170 PRINTSPC(6)"XXXXXXXXXXXX"
180 FOR Z=1TO 17
190 PRINTSPC(7)"XXXXXXXXXXXX"
200 PRINTSPC(6)"XXXXXXXXXXXX"
210 NEXT Z
220 PRINTSPC(7)"XXXXXXXXXXXX"
240 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
250 PRINTSPC(8)"XXXXXXXXXXXX"
260 FOR I=0TO 500:NEXTI
280 PRINTSPC(8)"XXXXXXXXXXXX"
290 FORS=1TO18:READA
300 PRINTSPC(8):PRINTCHR$(A)
"":FOR D=1 TO
100
320 NEXTD:NEXTS
330 PRINTCHR$(129):PRINTSPC(14)"T
XXXXXXXXXXXX"
340 PRINTCHR$(158):PRINTSPC(19)"E
T"
350 PRINTCHR$(30):PRINTSPC(15)"RE
SISTANCES"
360 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
390 GOSUB 20000
400 REM *****
****
410 REM ** MENU
****
420 REM *****
****
450 PRINT"X"
460 PRINTSPC(12)"X"
470 PRINTSPC(12)"X"
480 PRINTSPC(12)"X"
500 PRINT"X":PRINTSPC(5)"X"
510 PRINTSPC(5)"X"
520 PRINTSPC(5)"X"
530 PRINTSPC(5)"X"
540 PRINTSPC(5)"X"
550 PRINTSPC(5)"X"
560 PRINTSPC(5)"X"
570 PRINTSPC(5)"X"
575 PRINTSPC(5)"X"
580 PRINTSPC(5)"X"
590 PRINTSPC(5)"X"
600 PRINTSPC(5)"X"
610 PRINTSPC(5)"X"
620 PRINTSPC(5)"X"
630 PRINTSPC(5)"X"
640 PRINTSPC(5)"X"
650 PRINTSPC(5)"X"
660 PRINTSPC(5)"X"
670 INPUT"VOTRE CHOIX S.V
.P."C
680 IF C<1THEN670:IFC>7THEN670
690 ONCGOTO 1000,2000,4000,6000,70
00,8000,9000
1000 REM *****
****
1010 REM ** REVISIONS LOI D'OHM
**
1020 REM *****
****
1030 PRINT"X"
1040 PRINT"X"
1050 PRINT"X"
1060 PRINT"X"
1070 PRINT"X"
1080 PRINT"X"
1090 PRINT"X"
1100 PRINT"X"
1110 PRINT"X"
1120 GOSUB 20000
1130 PRINT"X"
1150 PRINT"X"
1160 PRINT"X"
1170 PRINT"X"
1180 PRINT"X"
1190 PRINT"X"
1200 PRINT"X"
1210 FOR G=1 TO 6
1250 PRINT"X"
1270 PRINT"X"
1280 PRINT"X"
1290 NEXTG
1300 PRINTSPC(2)"XXXXXXXXXXXX"
1310 PRINTSPC(19)"XXXXXXXXXXXX"
1320 PRINTSPC(2)"XXXXXXXXXXXX"
1330 PRINTSPC(2)"XXXXXXXXXXXX"
1340 PRINTSPC(2)"XXXXXXXXXXXX"
1350 PRINTSPC(2)"XXXXXXXXXXXX"
1360 PRINTSPC(2)"XXXXXXXXXXXX"
1370 FORS=1TO6000:NEXTS
1990 GOTO 10000
2000 REM *****
****
2010 REM ** RECHERCHE VALEURS
****
2020 REM *****
****
2030 PRINT"X"
2040 PRINT"X"
2050 PRINT"X"
2060 PRINT"X"
2070 PRINT"X"
2080 PRINT"X"
2090 PRINT"X"
2100 PRINT"X"
2110 GOSUB 20000
2120 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
2200 PRINTCHR$(5)"XXXXXXXXXXXX"
2205 FORK=1 TO 3
2210 PRINTCHR$(5)"XXXXXXXXXXXX"
2220 PRINTCHR$(28)"XXXXXXXXXXXX"
2230 PRINTCHR$(30)"XXXXXXXXXXXX"
2240 PRINTCHR$(152)"XXXXXXXXXXXX"
2250 NEXT K
2260 PRINTCHR$(5)"XXXXXXXXXXXX"
2270 PRINTCHR$(5)"XXXXXXXXXXXX"
2280 PRINTCHR$(5)"XXXXXXXXXXXX"
2290 PRINT"X"
2300 PRINT"X"
2310 PRINT"X"
2320 PRINT"X"
2330 PRINT"X"
2340 PRINTTAB(26)"XXXXXXXXXXXX"
2360 PRINTTAB(26)"XXXXXXXXXXXX"
2370 PRINTTAB(9)"XXXXXXXXXXXX"
2380 PRINTTAB(8)"XXXXXXXXXXXX"
2390 CHIFFRES"
2400 F=0
2410 FORM=1TO3:Y=0:F=F+1
2420 GETR$:IF R$=""THEN2410
2425 IFR$<"0"THEN Y=28
2430 IFR$="0"THEN Y=144
2440 IFR$="1"THEN Y=149
2450 IFR$="2"THEN Y=30
2460 IFR$="3"THEN Y=129
2470 IFR$="4"THEN Y=158
2480 IFR$="5"THEN Y=30
2490 IFR$="6"THEN Y=31
2500 IFR$="7"THEN Y=156
2510 IFR$="8"THEN Y=152
2520 IFR$="9"THEN Y=5
2550 IFF=1THENC1=VAL(R$):IFF=1THEN
GOSUB 3100
2560 IFF=2THENC2=VAL(R$):IFF=2THEN
GOSUB 3200
2570 IFF=3THENC3=VAL(R$):IFF=3THEN
GOSUB 3300
2600 NEXTM
3100 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
3110 PRINTTAB(10)CHR$(Y)"X"
3120 NEXTP:PRINTCHR$(153):Y=C1
3130 RETURN
3200 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
3210 PRINTTAB(15)CHR$(Y)"X"
3220 NEXTQ:PRINTCHR$(153):Y=C2
3230 RETURN
3300 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
3310 PRINTTAB(20)CHR$(Y)"X"
3320 NEXTO:PRINTCHR$(153):PRINT"X
XXXXXXXXXXXX"
3500 PRINTTAB(10)C1:PRINTTAB(15)C
2:PRINTTAB(20)C3:PRINT"XXXXXXXX
3600 VR=((C1*10+C2)*(10+C3)):VR=IN
T(VR)
3610 PRINTTAB(8)"VALEUR EN OHMS:
XXXXXXXXXXXX"VR
3620 PRINTTAB(10)"NEN KILO-OHMS:"V
R/1000
3999 GOTO 10000
4000 REM *****
****
4010 REM ** RECHERCHE COULEURS
****
4020 REM *****
****
4030 PRINT"X"
4040 PRINT"X"
5010 PRINT"X"
5020 PRINT"X"
5030 PRINT"X"
5040 PRINT"X"
5050 PRINTTAB(26)"XXXXXXXXXXXX"
5060 PRINTTAB(26)"XXXXXXXXXXXX"
5070 PRINTTAB(26)"XXXXXXXXXXXX"
5080 PRINTTAB(9)"XXXXXXXXXXXX"
5090 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
5095 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
5097 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
5100 PRINTTAB(15)"XXXXXXXXXXXX"
5110 F$=RIGHT$(R$,2):P$=RIGHT$(R$,
1):W=VAL(LEFT$(R$,1)):X=LEN(R$)
5120 IF F$="00"THEN5100
5130 IF P$="0"THEN 5158
5140 IFF$<"K" THEN 5100
5150 R$=STR$(VAL(R$)*1000)
5155 Z=VAL(MID$(R$,3,1)):GOTO5200
5158 Z=VAL(MID$(R$,2,1))
5160 IFF=2THENC1=0:IFF=2THENC2=W:I
FF=2THENC3=0
5162 IFF=2THENC3=0
5165 IFF=2THENC3=0
5170 IFF=3THENC1=W:IFF=3THENC2=Z:I
FF=3THENC3=0
5180 IFF=3THENC3=0
5190 IFF=3THENC3=0
5200 C1=W
5210 C3=LEN(R$)-3
5220 C2=Z
5230 IFC1= 0 THEN Y1=144
5240 IFC1= 1 THEN Y1=149
5250 IFC1= 2 THEN Y1=28
5260 IFC1= 3 THEN Y1=129
5270 IFC1= 4 THEN Y1=158
5280 IFC1= 5 THEN Y1=30
5290 IFC1= 6 THEN Y1=31
5290 IFC1= 7 THEN Y1=156
5310 IFC1= 8 THEN Y1=152
5320 IFC1= 9 THEN Y1=5
5430 IFC2= 0 THEN Y2=144
5440 IFC2= 1 THEN Y2=149
5450 IFC2= 2 THEN Y2=28
5460 IFC2= 3 THEN Y2=129
5470 IFC2= 4 THEN Y2=158
5480 IFC2= 5 THEN Y2=28
5490 IFC2= 6 THEN Y2=31
5500 IFC2= 7 THEN Y2=156
5510 IFC2= 8 THEN Y2=152
5520 IFC2= 9 THEN Y2=5
5560 IFC3= 0 THEN Y3=144
5570 IFC3= 1 THEN Y3=149
5580 IFC3= 2 THEN Y3=28
5590 IFC3= 3 THEN Y3=129
5591 IFC3= 4 THEN Y3=158
5593 IFC3= 5 THEN Y3=30
5596 IFC3= 6 THEN Y3=31
5600 IFC3= 7 THEN Y3=156
5610 IFC3= 8 THEN Y3=152
5620 IFC3= 9 THEN Y3=5
5700 PRINT"XXXXXXXXXXXX":FORO=1TO
3
5710 PRINTTAB(10)CHR$(Y1)"X"
5720 NEXTQ:PRINTCHR$(153)
5800 PRINT"XXXXXXXXXXXX":FORO=1TO3
5810 PRINTTAB(15)CHR$(Y2)"X"
5820 NEXTQ:PRINTCHR$(153)
5830 PRINT"XXXXXXXXXXXX":FORO=1TO3
5840 PRINTTAB(20)CHR$(Y3)"X"
5850 NEXTQ:PRINTCHR$(153)
5900 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
5990 GOTO10000
6000 REM *****
****
6010 REM ** SERIES ET PARALLELES
****
6020 REM *****
****
6030 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
6040 PRINTTAB(7)"XXXXXXXXXXXX"
6050 FORY=1TO 5
6060 PRINTTAB(7)"XXXXXXXXXXXX"
6070 NEXTY
6080 PRINTTAB(7)"XXXXXXXXXXXX"
6090 PRINTTAB(10)"XXXXXXXXXXXX"
6100 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
6110 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
6120 PRINTTAB(18)"XXXXXXXXXXXX"
6130 PRINTTAB(11)"XXXXXXXXXXXX"
6140 FORS=1TO11
6150 PRINTTAB(4)"XXXXXXXXXXXX"
6160 NEXT S
6170 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
6180 FOR F=1 TO 5
6190 PRINTTAB(4)"XXXXXXXXXXXX"
6200 NEXT F
6210 PRINTTAB(11)"XXXXXXXXXXXX"
6220 PRINTTAB(11)"XXXXXXXXXXXX"
6230 PRINTTAB(11)"XXXXXXXXXXXX"
6240 PRINTTAB(11)"XXXXXXXXXXXX"
6250 PRINTTAB(11)"XXXXXXXXXXXX"
6260 PRINTTAB(11)"XXXXXXXXXXXX"
6270 GETU$:IFU$=""THEN6270
6275 U=VAL(U$)
6280 IFU<1 THEN 6270:IFU>5 THEN 62
70
6290 ONU GOT06300,6600,6920,6980,9
000
6300 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
6310 PRINTTAB(10)"XXXXXXXXXXXX"
6320 PRINTTAB(8)"XXXXXXXXXXXX"
6330 FOR N = 1 TO 7
6340 PRINTTAB(7)"XXXXXXXXXXXX"
6350 NEXT N
6360 PRINTTAB(7)"XXXXXXXXXXXX"
6370 PRINTTAB(7)"XXXXXXXXXXXX"
6380 PRINTTAB(7)"XXXXXXXXXXXX"
6390 PRINTTAB(8)"XXXXXXXXXXXX"
6400 PRINTTAB(29)"XXXXXXXXXXXX"

```

A SUIVRE...

# Formation à l'assembleur pratique

## Langage machine... Sur ZX 81

### 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 90 95 99 104 109 114 118 122
- ORIC -> 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111 115 119 123
- AMSTRAD -> 111 115 119 123
- APPLE -> 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124
- SPECTRUM -> 112 116 120 124
- THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125
- MSX -> 113 117 121 125

D'aucuns prétendent que c'est au mépris de toute rationalité scientifique, contraire à l'éthique professionnelle d'un spécialiste patenté de la micro-informatique, indigne d'un responsable exerçant ses hautes fonctions dans les colonnes du plus important des hebdomadaires spécialisés, inacceptable de la part d'une autorité universellement reconnue dont l'influence ne cesse de croître d'HHHebdo en HHHebdo, pourtant c'est sans crainte des huées de mes détracteurs, des quolibets proférés contre moi dans les chaumières préfabriquées contemporaines, des jets de fruits et légumes dont les cours peuvent brutalement s'effondrer, d'éventuels attentats dont ma personne pourrait être l'objet dans le métro aux heures de pointe, ou pire encore de la prise d'otage qui pourrait m'arracher à l'affection des biens meubles et immeubles dont j'ai pu faire état lors de ma dernière déclaration fiscale, c'est donc sans crainte aucune de ces calamités où l'homme contrarié excelle et sans cliquetis de prothèse (ma jambe droite écrasée par un chauffard le 23 juin 82), mais en redressant/resserrant mon corset (coups et blessures - correctionnel du 6 sept 84) et réorientant ma minerve (claque dans la gueule avant-hier par mon voisin de palier) que je proclame aujourd'hui solennellement qu'à l'instar de mon ours en peluche, de mon chien et de deux de mes petites amies, l'ordinateur familial et familièrement appelé ZX81 a une âme.

Oui ! Ce qui aurait pu apparaître aux yeux du technicien borné comme n'étant qu'un sandwich de bakélite fourré à la puce nipponne ou californienne, ou pour l'utilisateur simple comme un fatras de mauvais contacts engendrant péniblement sur le téléviseur du salon des programmes dignes de la cinquième chaîne, ou encore pour ma concierge une machine qui, par l'intérêt qu'elle suscite en elle, s'apparente aux rasoirs électriques double lames, ce petit boîtier noir, je n'hésite pas à l'affirmer, offre à mes yeux toutes les manifestations possibles de ce qu'il faut bien appeler une personnalité.

Il y a d'abord sa langue, son vocabulaire, sa capacité à élaborer, tout comme nous, des chaînes de caractères (à propos, je vous conseille d'ajouter de façon systématique aux vôtres des guillemets au début et à la fin pour des raisons évidentes de clarté). Ensuite, rivalisant avec l'humanité profonde d'un rond-de-cuir du ministère des finances ne peut-il construire lui aussi de merveilleux tableaux de chiffres ? (Fonctionnaires de toutes administrations prenez exemple sur le ZX : dimensionnez vos tableaux préalablement ! Vous nous épargnez les habituels déficits budgétaires !). Et s'il vous fallait des preuves supplémentaires de l'évidente parenté qu'il existe entre l'homme et l'ordinateur je pourrais encore citer deux instructions du langage Basic qui, comme diraient nos éligibles de Mars, sont à cet égard significatives : "RND" qui peut à tout moment faire éclater la logique rigoureuse de la machine en lui substituant une démarche totalement aléatoire.

N'est-ce pas là l'équivalent du hasard ou de la folie qui peuvent à tout moment modifier notre destin si merveilleusement planifié de la crèche à la retraite en passant par l'école, la caserne et l'usine sans oublier tous les jours la demi-baguette moulée pas trop cuite chez le boulanger du coin. Et cette instruction "PAUSE" qui nous renvoie directement à ce qui est sans aucun doute le propre de l'homme : la fatigue. L'ennui, la lassitude qu'engendre le travail, manifestation naturelle d'une humanité accomplie sans laquelle nous nous verrions ravalés au rang des japonais et de leur éblouissante réussite économique et technico-industrielle !

Vous le constatez vous-même cher lecteur, le doute désormais n'est plus permis, et si nous voulons nous situer dans une perspective darwinienne nous pouvons affirmer sans la moindre ambiguïté et avec un énorme haut-le-cœur : L'ordinateur descend de l'homme !

Pour en finir une bonne fois avec le mythe tenace de l'ordinateur non-pensant, l'idée m'est venue de sonder plus avant sa personnalité binaire grâce à une technique éprouvée depuis l'abbé Michon (plus connu pour ses conserves de porc) et actualisée par des graphologues dont le sérieux et la compétence ne sont plus mis en question que par les machines à écrire. C'est pourquoi, à l'émission de José Arthur qui, aidé d'un graphologue doit identifier un inconnu célèbre, je laissais mon ZX répondre à ma place et soumettais à Noëlle Robert un exemplaire d'écriture tiré avec difficulté de mon imprimante Sinclair. Le diagnostic fut le suivant : "écriture aérée, espacée, juxtaposée et typographique, mais caractères peu lisibles, tremblés, tordus, hampes et jambages inclinés sur la gauche, écriture de type centripète plus haut que vous mon cher José." - Qu'en pouvez-vous déduire j'extraordinaire graphologue ? "Personnalité intéressante dans sa petite enfance mais aujourd'hui fatiguée, dépassée. Esprit logique et calculateur mais dysfonctionnements fréquents. Utilisation vraisemblable d'une prothèse en guise de main droite. Adrénaline en faible quantité et pas de trace de testostérone dans l'écriture : c'est donc une femme."

Bernard Guyot

REM #	GRANDS CARACTERES	PUSH HL	
REM #	CHARGEMENT BUFFER	PUSH BC	
:L30	LD DE.16335	LD H.0	
	PUSH DE	LD L.A	
	LD HL.(16400)	ADD HL,HL	
	WARS	ADD HL,HL	
:L20	LD A.(HL)	LD DE.\$1E00	
	CP 72	ADD HL,DE	
	INC HL	LD D.08	
	JR NZ.L20	LD E.D	
	PUSH HL		
	INC HL	:L1 LD A.(HL)	
	INC HL	:L2 SLA A	décalage arithmétique à gauche
	LD A.(HL)	POP BC	
	CP 141	JR NC.LD	
	JR NZ.L21	PUSH AF	
	INC HL	PUSH DE	
	CP 141	PUSH BC	
	JR Z.L22	PUSH HL	
		CALL \$08B2	appel de sous-progr.
:L21	POP HL		
	JR L20		
:L22	POP DE		
	INC HL		
	POP DE	:L0 INC C	
		PUSH BC	
		DEC E	
:L23	LD A.(HL)	JR NZ.L2	
	LD (DE).A	INC HL	
	CP 128	POP BC	
	JR Z.L24	POP BC	
	INC HL	DEC B	
	INC DE	PUSH BC	
	JR L23	DEC D	
		JR NZ.L1	
:L24	LD HL.16335	POP BC	
	PUSH HL	LD A.C	
	D BC.\$2BF8	LD A.C	
		CP \$38	
		JR C.L5	
:L10	PUSH BC	LD C.\$F8	
		DEC B	
		RET M	si S=1
		JR L10	
REM #	GRANDS CARACTERES		
	POP BC		
	POP HL		
	LD A.(HL)	:L5 LD A.B	
	CP 128	ADD A.B	
	RET 2	LD B.A	
	INC HL	JR L10	

Voilà une grande nouvelle pour tous les mâles amoureux du ZX : ils sont hétéros...



PS : L'écriture du ZX étant un peu trop petite au goût des graphologues, je vous communique cette routine en langage machine permettant d'obtenir, cette fois à l'inverse des humains, des grands à partir des petits caractères bien sûr ! Très simple à utiliser : il suffit de rentrer le message à afficher en "gérant" dans la variable chaîne de caractères C\$ en ayant soin de le faire précéder de deux signes "\$" en vidéo inversée; la fin du message sera signalée par un pavé en vidéo inversée codé 128. La forme est donc la suivante : C\$ = "\$\$...message...\$". Le fonctionnement est le suivant : un buffer est créé en RAM à l'adresse 16335 pour les 64K ou 16444 (PRBUFF) pour les 16K. Après localisation de la chaîne C\$ en RAM on duplique le message dans le buffer avant de le "traiter" caractère par caractère dans la routine "grands caractères". Cette routine fait appel à des sous-programmes de la ROM Sinclair, je ne rentrerai donc pas dans le détail de son fonctionnement. Appliquez-vous surtout à saisir le système de localisation d'une chaîne de caractères dans l'espace RAM affecté aux variables (VARS).

## Langage machine... Sur COMMODORE 64

Le son est une sensation physiologique, une vibration du tympan provoquée par des variations de pression de l'air qui se propagent de la source sonore jusqu'à l'oreille. Son : effet des vibrations rapides des corps, se propageant dans les milieux matériels et excitant l'organe de l'ouïe. Tympan : membrane située au fond du conduit auditif, qui transmet les vibrations de l'air aux osselets de l'oreille moyenne. Pression : action d'un fluide sur une surface. Source sonore : petit appareil beige comportant 66 bouts de plastique de couleur marron, un voyant sur la partie supérieure droite (de couleur rouge) et une étiquette sur la partie supérieure gauche. Le tout relié à un haut-parleur via un amplificateur.

Comme vous ne l'avez absolument pas deviné, nous traiterons aujourd'hui des sons. La petite surprise du dernier cours n'était qu'une introduction. Mais avant toute chose, vous devez savoir que le CI de son, 6581 en l'occurrence, a une valeur de 174,34 francs TTC (tarif à fin Janvier). L'HHHebdo décline toute responsabilité en cas de destruction de celui-ci !

Ce cours sera beaucoup plus théorique que pratique, mais je vous promets que le prochain n'aura pratiquement pas de texte, que des listings !

Le circuit sonore est adressé dans la mémoire Commodore de D400 à D41C comme suit :

### TABLE ADRESSES

Adresse	Description
D400 - D41C	54272 - 54300 Sound chip (SID)
D400	54272 Voice 1 low frequency.
D401	54273 Voice 1 high frequency.
D402	54274 Low pulse (pulse waveform only) voice 1.
D403	54275 High pulse (pulse waveform only) voice 1.
D404	54276 Waveform voice 1.
D405	54277 Attack/decay voice 1.
D406	54278 Sustain/release voice 1.
D407	54279 Low frequency voice 2.
D408	54280 High frequency voice 2.
D409	54281 Low pulse (pulse waveform only) voice 2.
D40A	54282 High pulse (pulse waveform only) voice 2.
D40B	54283 Waveform voice 2.
D40C	54284 Attack/decay voice 2.
D40D	54285 Sustain/release voice 2.
D40E	54286 Low frequency voice 3.
D40F	54287 High frequency voice 3.
D410	54288 Low pulse (pulse waveform only) voice 3.
D411	54289 High pulse (pulse waveform only) voice 3.
D412	54290 Waveform voice 3.
D413	54291 Attack/decay voice 3.
D414	54292 Sustain/release voice 3.
D415	54293 Low cutoff frequency (0 - 71).
D416	54294 High cutoff frequency (0 - 255).
D417	54295 Resonance (bits 4 - 7). Filter voice 3 (turn off) bit 2. Filter voice 2 (bit 1). Filter voice 1 (bit 0). High pass filter (bit 6). Low pass filter (bit 4). Band pass filter (bits 5). Master volume control (bits 0 - 3) (0 - 15).
D418	54296

Mais les octets D419, D41A, D41B et D41C ne jouent pas sur la programmation (utilisés en lecture). L'utilisation est très proche du mode basic, mais tout de même simplifiée par la profusion de mnémoniques ou d'instructions du 6510.

### TABLE 1

Adresse	REG	REG#	DATA	REG NAME	REG TYPE
0	A0	0	F0	FR0 LO	WRITE ONLY
1	A0	1	F1	FR0 HI	WRITE ONLY
2	A0	2	F2	FR1 LO	WRITE ONLY
3	A0	3	F3	FR1 HI	WRITE ONLY
4	A0	4	F4	FR2 LO	WRITE ONLY
5	A0	5	F5	FR2 HI	WRITE ONLY
6	A0	6	F6	FR3 LO	WRITE ONLY
7	A0	7	F7	FR3 HI	WRITE ONLY
8	A0	8	F8	FR4 LO	WRITE ONLY
9	A0	9	F9	FR4 HI	WRITE ONLY
10	A0	10	F10	FR5 LO	WRITE ONLY
11	A0	11	F11	FR5 HI	WRITE ONLY
12	A0	12	F12	FR6 LO	WRITE ONLY
13	A0	13	F13	FR6 HI	WRITE ONLY
14	A0	14	F14	FR7 LO	WRITE ONLY
15	A0	15	F15	FR7 HI	WRITE ONLY
16	A0	16	F16	FR8 LO	WRITE ONLY
17	A0	17	F17	FR8 HI	WRITE ONLY
18	A0	18	F18	FR9 LO	WRITE ONLY
19	A0	19	F19	FR9 HI	WRITE ONLY
20	A0	20	F20	FR10 LO	WRITE ONLY
21	A0	21	F21	FR10 HI	WRITE ONLY
22	A0	22	F22	FR11 LO	WRITE ONLY
23	A0	23	F23	FR11 HI	WRITE ONLY
24	A0	24	F24	FR12 LO	WRITE ONLY
25	A0	25	F25	FR12 HI	WRITE ONLY
26	A0	26	F26	FR13 LO	WRITE ONLY
27	A0	27	F27	FR13 HI	WRITE ONLY
28	A0	28	F28	FR14 LO	WRITE ONLY
29	A0	29	F29	FR14 HI	WRITE ONLY

Voici l'explication bit par bit des adresses, la colonne REG représente le poids faible, il faut donc prendre D4 comme poids fort. Pour le calcul des fréquences, voir page 152 du Manuel de l'utilisateur ou

l'Appendice M. Dans le cas du signal rectangulaire, PW Lo et PW Hi commandent le rapport cyclique. Les temporisations de l'ADSR sont les suivantes :

### TABLE 2

DEC (HEX)	ATTACK RATE (Time/Cycle)	DECAY/RELEASE RATE (Time/Cycle)
0 (0)	2 ms	6 ms
1 (1)	8 ms	24 ms
2 (2)	16 ms	48 ms
3 (3)	24 ms	72 ms
4 (4)	38 ms	114 ms
5 (5)	56 ms	168 ms
6 (6)	68 ms	204 ms
7 (7)	80 ms	240 ms
8 (8)	100 ms	300 ms
9 (9)	250 ms	750 ms
10 (A)	500 ms	1.5 s
11 (B)	800 ms	2.4 s
12 (C)	1 s	3 s
13 (D)	3 s	9 s
14 (E)	5 s	15 s
15 (F)	8 s	24 s

### Voie 1

GATE (D404 bit 0) A l'état haut, démarrage du cycle attack/decay/sustain. A l'état bas, cycle release. SYNC (bit 1) A l'état haut, synchronisation des oscillations entre la voie 1 et la voie 3. RING MOD (bit 2) Effet produisant un son de timbre de cloche, basé sur la création de fréquences non harmoniques. Voie 1 en triangle : variation de fréquence de la voie 1 simultanément avec la voie 3. TEST (bit 3) A l'état haut, initialisation de la voie 1 (mise à 0 de tous les bits).

### Voie 2

SYNC & RING MOD (D40B bits 1 et 2) Mêmes effets que pour la voie 1, mais accord entre les voies 2 et 1.

### Voie 3

SYNC & RING MOD (D4112, bits 1 et 2) Mêmes effets que précédemment mais accord entre les voies 3 et 2.

Filter passe bas. Toutes les fréquences inférieures à FClo/FCbi sont transmises normalement, les fréquences supérieures sont atténuées. BP (bit 5) Filtre passe bande. Les fréquences

proches de FClo/FCbi ne sont pas atténuées.

HP (bit 6) Les fréquences supérieures à FClo/FCbi ne sont pas atténuées.

RES/FILT (D417) FILT 1 (bit 0) A l'état haut, la voie 1 est filtrée.

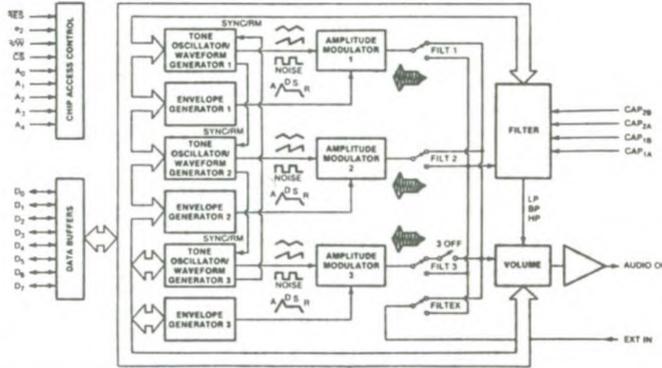
FILT 2 (bit 1) A l'état haut, la voie 2 est filtrée.

FILT 3 (bit 2) A l'état haut, la voie 3 est filtrée.

FILT EX (bit 3) Le signal extérieur est filtré à l'état haut. Entrée disponible sur la broche 5 de la DIN audio/vidéo. L'impédance d'entrée est de 100 kilohms. Ne dépassez pas 3 volts crête à crête si vous ne voulez pas tout flinguer dans votre micro.

RES (bits 4 à 7) Effet de résonance sur les filtres, réglables de 0 à 15. Enfin pour les fous du bricolage, voici le schéma interne :

### SCHEMA 1



J'espère que vous arriverez à digérer toutes ces informations. Mine de rien, si vous pigez tout ça, vous allez pouvoir passer pour les mozarts du microprocesseur musical, que dis-je le Mozart ? Le Beethoven du



6581 ! Bon, allez, suffisamment déliré, apprenez tout ça bien comme il faut, dans quatre semaines on fera joujou avec tous (tous ?) les bits dont je viens de vous entretenir (les bits ?... entré ? tenir ?).

Sébastien MOUGEY



**AMSTRAD**  
VENDS Amstrad 6128, moniteur couleur, 4 livres, 4 jeux et nombreux logiciels, sous garantie, 6000F. Tél. (1) 43 02 84 35.

CHERCHE logiciels de gestion, trucs, astuces pour Amstrad. Charles Richard, 2 rue de Saint Sauveur, 77134 Les Ormes sur Vouizie. Tél. (1) 64 01 78 60 de 19h à 20h30 le week-end.

ECHANGE logiciels sur K7 ou disquette pour Amstrad. Tél. (1) 30 53 14 55 vers 17h.

VENDS joystick Amstrad, 70F. Xavier Dumont, maison Ariane, rue d'Alençon, 14130 Pont-l'Évêque. Tél. (1) 31 64 34 01.

ECHANGE logiciels de jeu pour Amstrad avec drive. Thierry au (1) 16 78 85 32 01.

CHERCHE utilisateur de copie d'écran graphique pour imprimante Smith-Corona avec Amstrad. Cherche DAO. Echange nombreux logiciels sur K7 ou disquette. Bruno Weinreich, chemin de la Fontaine, 14360 Trouville sur Mer.

VENDS CPC 464, état neuf, sous garantie, monochrome, joystick, synthétiseur vocal, une centaine de jeux, utilitaires, nombreux livres, programmes à copier, 3500F à débattre. Tél. (1) 70 98 24 46.

ECHANGE Multiplan avec documentation, Orphée, Meurtre sur l'Atlantique contre interface RS232 ou synthétiseur Technimusique. Echange Orphée, Meurtre sur l'Atlantique, contre Mandragore ou La geste d'Artillac. Tél. (1) 68 92 49 11.

ECHANGE logiciels sur disquette pour Amstrad, en possédés 80, Nicolas Hatton, 8 rue Clouet des Perruches, 49000 Angers. Tél. (1) 41 66 42 04.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, adaptateur péritel, 40 jeux (Eden Blues, Skyfox, etc.), joystick, 3200F. Thierry Vasseur au (1) 47 82 44 89.

VENDS Amstrad CPC 464, 200 logiciels (Zorro, Skyfox, ...), prix à débattre. Stéphane au (1) 48 36 42 21.

ECHANGE ou vendis logiciels pour CPC 464. Cherche lecteur de disquette DDI-1 pour 600F ainsi que l'extension mémoire 64K pour moins de 300F. Cherche logiciels de gestion, trucs, astuces pour Amstrad. Charles Richard, 2 rue de Saint-Sauveur, 77134 Les Ormes sur Vouizie. Tél. (1) 64 01 78 60 de 19h à 20h30 le week-end.

VENDS ou échange nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464. Philippe Sivy, La Closerie, 56630 Lanyonnet.

VENDS ou échange programmes sur K7 pour CPC 464. Steve Bozet, rue du Castel, 78, 6700 Arlon, Belgique.

ECHANGE console de jeu Mattel avec 3 K7 contre 80 jeux pour Amstrad sur K7. Eric Renard, impasse du Ru, 27780 Garennes sur Eure. Tél. (1) 32 36 21 59 après 18h.

CHERCHE possesseurs d'Amstrad 464 pour échanges de logiciels, de préférence dans la région. Laurent Rocher, 19 allée des Césaires, 53600 Evron. Tél. (1) 43 01 60 32 après 18h.

CHERCHE Amstrad CPC 6128 couleur. Tél. (1) 47 49 15 15 après 18h.

ECHANGE jeux sur Amstrad (disquettes) contre cartouche Atari 2600. Eric Ferrand, Dussin, St Clair de la Tour, 38110 La Tour du Pin.

ECHANGE ou vendis logiciels pour Amstrad CPC 464. Hervé Gallissot, route de Batrans, Ancier, 70100 Gray. Tél. (1) 84 65 02 49 le dimanche.

CHERCHE gars sympas qui me traduiraient le manuel du CPC 6128 en français. Prix à débattre. Tél. (1) 61 88 43 03.

DONNE une dizaine de jeux en Basic contre un ou deux copiers de programmes en langage machine. Laurent Minois, 20 rue Bernard Palissy, 58000 Nevers.

ECHANGE logiciels pour Amstrad. Bruno Nelzy, Savane Hubert, 97260 Morne Rouge, Martinique. Tél. 52 31 69.

ECHANGE logiciels sur K7 pour CPC 464. R. Delhaye, appartement 16, immeuble Les Bleuets, 39800 Poligny. Tél. (1) 84 37 00 39.

VENDS Amstrad CPC 6128, moniteur couleur, très peu servi, manuel, 2 joysticks, Rally II, 4900F. Hubert Maingot au (1) 30 41 52 75.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur avec lecteur de disquettes DD1, 4000F. J.L. Kermarrec, 118 avenue Laférière, 94000 Créteil. Tél. (1) 42 93 59 39 aux heures de bureau.

CHERCHE MP1, joystick, logiciel sur K7, pour Amstrad. Eric Martineau, 3 impasse St Expéry, 37500 Chinon.

ECHANGE logiciels sur disquette pour Amstrad. Cyril Bourdon, 5 rue Dumont d'Urville, 50120 Equedreville. Tél. (1) 33 53 41 59 après 18h.

ECHANGE logiciels Amstrad sur disquettes. Roger Soimosan au (1) 47 31 23 79 après 19h30.

ACHETE, vendis ou échange tout ce qui concerne l'Amstrad. Philippe Mazet, 7 avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 98 10.

CHERCHE possesseur d'Amstrad CPC 464 à K7 pour échanger des logiciels de jeu. Eddy Jessé, 71 rue du Pont de Créteil, 94100 St Maurice des Fosses. Tél. (1) 48 86 93 66 après 18h30.

VENDS ou échange de nombreux logiciels sur K7 pour Amstrad. Samuel Ancey, Touvier Groisy, 74570 Thorens.

ECHANGE nombreux logiciels contre revue Amstrad User, livre sur l'Amstrad ou périphérique, ou encore logiciels. Philippe Zimol, 1 impasse Fragonard, 54580 Auboué. Tél. (1) 82 22 36 91 après 18h.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur (3.85), jeux, livre, 3000F. T. Beguet au (1) 45 43 59 09 après 19h.

ACHETE, vendis, échange programmes à bas prix pour 664 et 6128. H. Calviera, 4 rue Charles Gonther, 24108 Bergerac.

ACHETE Amstrad CPC 464 ou 664 ou 6128 couleur. Tél. (1) 39 35 00 94.

VENDS Amstrad 6128 couleur, documentation abondante, nombreux logiciels, jeux sur disquette, neuf, sous garantie, 6000F. Tél. (1) 43 02 84 35.

VENDS ou échange logiciels sur K7 ou disquette pour Amstrad. Yves Pérès, 22 rue du Berry, 29200 Brest.

ECHANGE très nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464 contre un lecteur de disquettes. Claude Bel, 14 rue du général De Gaulle, 67130 Schirmeck. Tél. (1) 68 97 09 03 après 17h30.

ECHANGE logiciels pour Amstrad 6128. Cherche aussi des renseignements pour des imprimantes. Patrick Armati, 36 rue de Frontigny Millery, 69390 Vernaison. Tél. (1) 78 46 19 91.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur (8.85) sous garantie, nombreux logiciels, K7 de démonstration, manuel d'utilisation, 3900F. Tél. (1) 26 25 32 42 43.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, 2400F, avec de nombreuses K7, livres, joystick. Pascal Gerignon au (1) 60 02 22 98 le soir et le week-end.

ACHETE pour CPC 464, stylo optique, adaptateur MP1, synthétiseur vocal, interface 8 bits, extension mémoire, ou échange contre logiciels ou revues. Cyril au (1) 30 41 62 57.

ACHETE logiciels de jeu pour Amstrad CPC 464. Sébastien au (1) 28 20 24 73.

ECHANGE nombreux logiciels de jeu pour CPC 464 ou CPC 6128. Stéphane Bisiaux, 78230 Le Pecq. Tél. (1) 39 73 19 27.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, joystick, 30 jeux, assembleur désassembleur, Pascal, livres, 2000F. Philippe Graver au (1) 60 46 94 32.

CHERCHE possesseurs d'Amstrad pour échanges divers. Alain, 95 avenue D'Esby, 77330 Lesigny.

ECHANGE ou vendis logiciels pour Amstrad. Etienne Sauvagère, Grenévillie en Beauce, 45480 Outeville. Tél. (1) 38 39 95 72 après 18h.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur (3.85), jeux, livre, 3000F. Tél. (1) 42 03 41 24 aux heures de bureau ou après 19h au (1) 45 43 59 09.

VENDS K7 de jeu pour Amstrad CPC 464. Olivier Meignan au (1) 47 50 48 57 aux heures de repas.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad contre livres sur l'Amstrad ou logiciels. Philippe Zimol, 1 impasse Fragonard, 54580 Auboué. Tél. (1) 82 22 36 91 après 18h.

ACHETE Amstrad CPC 664 couleur. Faire offre à Laurent au (1) 44 71 07 28.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, joystick, logiciels, livres, très bon état, 2000F. Ivan Bonassin, 44 rue du Professeur Morat, 69008 Lyon. Tél. (1) 78 75 58 14.

CHERCHE premier lecteur de disquettes DD1 pour Amstrad 464. Tél. (1) 64 05 25 50 après 20h.

VENDS ou échange jeux pour Amstrad. Michaël Dancoine, 11 rue Taillandier, 62153 Souchez. Tél. (1) 21 45 17 35 après 17h.

VENDS Amstrad 6128 couleur, 150 programmes, 6500F, imprimante Epson RX 80 à traction, 2900F. Tél. (1) 49 68 10 69 après 19h.

**APPLE**

CHERCHE logiciels pour Apple IIe. Ahmed Boukheila, 2 square Eugène Pottier, 91390 Morsang sur Orge.

VENDS lecteur de disquettes Apple Disk II, 2 logiciels (Mouse Desk et Lode Runner), 2000F le tout, très bon état. Jean Michel au (1) 69 43 09 68 à partir de 18h.

VENDS Apple IIe, Evé, Duodisk, joystick, moniteur, parfait état, nombreux programmes, 13000F. Tél. (1) 75 25 08 16.

CHERCHE tous contacts Apple II. Philippe au (1) 46 47 48 66.

VENDS Apple IIe, moniteur Apple, 2 drives Apple, carte Eve 64K, RVB, 80 colonnes, carte Z80 Microsoft, CP/M, carte Super Série, carte souris, souris, nombreux programmes, 15000F à débattre. Tél. (1) 30 64 89 69 après 19h.

CHERCHE correspondants pour échanger des programmes pour Apple IIe. Jérôme Griffoul, Institut St Joseph, avenue André Chenier, Limoux, BP 97.

VENDS Apple IIe, drive, écran vert, joystick, une centaine de logiciels, 10000F. Vends HHHHebdo du No 1 au 120, 5F pièce. Vends Tilt du No 1 au 28, 10F pièce. Gilles Weitz, 2 rue des Gâtines, 91400 Orsay. Tél. (1) 60 10 20 95.

ECHANGE logiciels pour Apple II. David Bocher, 40 rue du général Leclerc, 02140 Vervins.

CHERCHE contacts pour échanges de programmes sur Apple IIe ou +. Cherche aussi club Apple II à Bruxelles. Kim Braekaert, 4 avenue des Aubépines, 1310 La Hulpe, Belgique.

VENDS Apple IIc, 2 drives, imprimante Scribe, souris, joystick, 400 logiciels, documentations, 10000F. Marc Lahen, 20 rue Victor Hugo, 60100 Creil. Tél. (1) 64 45 05 60 après 19h.

VENDS Apple IIe, 2 drives, moniteur noir et blanc, carte Chat Mauve (64K, 80 colonnes, péritel), carte parallèle Taxan, documentation, programmes, prix à débattre (moins de 9000F). Pascal au (1) 48 81 01 62.

VENDS Apple IIe avec Duodisk, moniteur monochrome vert (dété pas mal non ?) sans oublier la carte Eve du Chat Mauve (64K, 80 colonnes et couleur) plus une carte série avec le câble (pour les imprimantes) plus, fin du fin, une Apple Telle (serveur videotex monovue). En prime une carte module z80, des softs et de bons bouquins. Offrez-m'en 11.000 francs et je vous embrasse (je reste ouvert à la négociation). Michaël (1) 42 57 40 88.

VENDS Apple IIe Europlus 64K, moniteur vert, carte Chat Mauve, carte contrôleur, deux drives, deux joysticks, paddies, 50 disquettes de logiciels, documentations, 9000F. Tél. (1) 42 50 35 53 en semaine après 18h.

ECHANGE 600 programmes pour Apple. Tél. (1) 35 31 38 09.

ECHANGE Apple IIc contre Apple IIe. Stéphane au (1) 20 85 04 05.

VENDS Apple IIe, moniteur, drive, carte 80 colonnes, joystick, 80 programmes sur 40 disquettes, 8500F le tout. Pascal Gautheron, 1 les Cots Montrbon, 78350 Les Loges en Josser.

VENDS Apple II (83), 2 lecteurs, moniteur, 128K, 80 colonnes, 10500F, avec documentations. Philippe au (1) 48 47 48 66.

ECHANGE programmes pour Apple IIc. Nicolas au (1) 85 38 03 62.

ECHANGE nombreux logiciels pour Apple IIe et IIc contre tout matériel pour Apple IIe. Christophe Debeauville, 10 impasse Jean Dorat, 87100 Limoges. Tél. (1) 55 79 18 80.

VENDS Apple IIe, moniteur, deux lecteurs de disquettes, clavier numérique séparé, joystick, imprimante Epson FX 100, le tout en excellent état, acheté en Avril 85, 17000F à débattre. Tél. (1) 60 01 83 85.

VENDS Apple II, 64K, moniteur, drive, carte 80 colonnes, joystick, nombreux logiciels, 7500F à débattre. Tél. (1) 48 60 88 87.

VENDS lecteur de disquettes Apple Disk II, 2 logiciels (Mouse Desk, Lode Runner), 2000F le tout. Jean-Michel au (1) 69 43 09 68 après 18h.

CHERCHE apprenant pour échanger de nombreux programmes, trucs et astuces. Damien Steinbach, 25 rue Buisson Noblet, 54150 Briey. Tél. (1) 82 46 29 67.

VENDS Apple IIe, 128K, 80 colonnes, 2 drives, carte Z80, Speech-card, nombreux programmes et bouquins, 9000F. Stéphane au (1) 39 95 86 61.

VENDS Apple IIe, clavier Qwerty, 2 lecteurs de disquettes, carte 80 colonnes, câble imprimante, de février 84, 8000F. John au (1) 45 00 65 45 entre 19 et 20h.

ECHANGE ou vendis logiciels pour Apple IIc. Philippe Angers, 1 lotissement Lacaté, 83136 Rocbaron.

ECHANGE nombreux logiciels pour Apple IIc. Cyrille Edmond, NB rue Hoche, 57550 Falck. Tél. (1) 87 93 18 23 après 17h.

TRACK ZERO le corsaire bien aimé, cherche flibustiers en tout genre pour partager bien. Pour Apple II uniquement, les Commodores et autres Thomsons sont près de passer au large ou je les envoie par le fond. Laisser un message sur ma Bâle sur Anti, pseudo Track Zero.

**ATARI**

ECHANGE ou vendis programmes pour Atari 800 XL en K7. Laurent Tournade, 55 avenue de Verdun, 12200 Villefranche de Rouergue.

CHERCHE livres, revues, programmes pour Atari 800 XL. Donne moniteur vert et CB 120 canaux contre moniteur ou téléviseur couleur. Emile Sow au (1) 91 06 49 49.

VENDS Atari 800 XL, lecteur de K7, 17 logiciels, livres, emballages d'origine, état neuf, sous garantie (9.85), 1500F. Michel Mignot, 10 rue des Acacias, 92000 Nanterre. Tél. (1) 47 25 02 34.

CHERCHE contact avec possesseurs d'Atari 800 XL, 130 XE, pour échanges d'idées, trucs et astuces. M. Guiller, 41 rue du Chemin Vert, 37300 Joué les Tours.

CHERCHE magnéphone Atari 1010. Francis Magisson, 91 rue Raymond Mondon, 57860 Roncourt. Tél. (1) 87 53 52 37.

GRAPHISTE Atari 520 ST, cherche association utile avec programmeurs et contacts avec autres utilisateurs. Tél. (1) 43 49 48 34.

ACHETE lecteur de K7 Atari pour 300F. Olivier à partir de 18h au (1) 48 43 23 89.

VENDS Atari 800 XL, magnéphone, une manette, livres sur le Basic Atari, jeux, 2500F le tout. Tél. (1) 65 42 12 82.

CHERCHE programmes pour Atari 520 ST. P. Darcheville, 16 rue des Peupliers, 59267 Prouville.

ST-CLUB, 8 boulevard Carteret, 51100 Reims.

CHERCHE tous programmes pour Atari 800 XL. Thomas Duriez, 45 rue G. Dron, 59280 Armentières.

GROUILLEZ vous de m'envoyer un magnéphone pour Atari 800 XL ou un bidouille pour en utiliser un normal sur cette bécane. Je vous revaudrais ça. Bruno Novi, 3 place Albert Premier, 67000 Strasbourg. Tél. (1) 88 61 84 58.

VENDS Atari 800 XL, drive 1050, manettes, nombreux logiciels, 2 livres sur le Basic, 4000F le tout. Didier au (1) 34 13 36 37 après 18h30.

VENDS console Atari avec 8 jeux, bon état, 1700F. Tél. (1) 61 09 18 52 après 18h.

CHERCHE collègue Atari 520 ST pour échanges et autres business. M. Capton, 4 rue de la Gare, 14100 Lisieux.

**CANON X07**

ACHETE extensions mémoire vive et morte pour X07. Tél. (1) 94 06 23 50. Toulon.

VENDS Canon X07, 20K, carte, K7, programmes, accessoires, manuels et emballage, 2000F (valeur 3500F). Georges Basses au (1) 45 80 92 06.

VENDS extension 8K, interface PHS60, magnéphone, pour Canon X07. Jean François au (1) 64 28 70 56.

**COMMODORE**

VENDS Commodore 64, unité de disquettes, moniteur couleur haute définition, imprimante MPS 801, nombreux logiciels, cartouche Fast Load, 6000F le tout en excellent état. Stéphane Palletier, 14 rue de Touraine, 93330 Neuilly sur Marne. Tél. (1) 43 00 61 17.

VENDS ou échange environ 1000 programmes pour Commodore 64 sur disquette ou K7 (région parisienne). Cherche cartouche Fast Load d'Epyx. Philippe au (1) 45 25 55 73 entre 18 et 20h.

ECHANGE jeu ou utilitaires pour CBM 64. Matthieu Courteuisse, 195 rue des Mimosa, 59220 Denain.

VENDS CBM 64, magnéphone, imprimante MPS 801, nombreux logiciels, 4000F à débattre. Fabrice Hermant, 91 rue de Normandie, Tremblay-lès-Gonesses, 93410 Vaujours. Tél. (1) 48 80 12 44.

VENDS Vic 20, livre d'autofortmation, lecteur de K7, nombreux jeux, à débattre. Patrick Chouchi, Brétigny, route des 2 Journans, 01210 Ferney Voltaire. Tél. (1) 80 50 41 00 47.

CHERCHE lecteur de disquettes Commodore 1541 pour 1000F. Tél. (1) 60 08 53 23.

CHERCHE notices de Virgule 64 et Flight Simulator. Tél. (1) 38 30 22 16.

ECHANGE plus de 400 jeux sur K7 pour CBM 64. Michel Hanon, 13 rue de Fontenoy, 7500 Tournai, Belgique. Tél. 069 22 10 79.

VENDS CBM 64, drive 1541, magnéphone C2N, revues CBM, livres sur le C64, 1541 et C2N, joystick, nombreux logiciels. Eric au (1) 34 77 45 73.

CHERCHE programmeur de CBM 64 et 128 pour création de jeux. Je suis un graphiste. François Rimasson, La Fonderie, 35170 Bruz. Tél. (1) 99 52 93 96.

VENDS Commodore 64, moniteur couleur, magnéphone, documentation, livres, manette, nombreux jeux, câbles, nombreux listings, 5300F. J.C. Alvarez, 37 avenue Miss Caubert, 94100 St Maurice.

VENDS ou échange toutes les dernières nouveautés sur disquettes pour C64. Jean-Pierre au (1) 34 14 24 91.

VENDS tout matériel CBM 64, moitié prix, 1200 titres sur disquette à 10F pièce, 30 disquettes pleines de nouveautés, 500F. Tél. (1) 42 93 80 50.

CHERCHE programmes pour CBM 64 sur la synthèse de paroles sans synthétiseur vocal. Olivier Pipelet, 16 chemin des Vignes, 78310 Elancourt-Maurepas.

VENDS ou échange nombreux jeux pour C64 sur K7 et disquette. Yann Schuster, 47 avenue Mathurin Moreau, 75019 Paris. Tél. (1) 42 38 10 41.

VENDS C64 péritel, magnéphone, livres, cartouches, très nombreux programmes, synthétiseur de paroles, 2000F. Yann Schuster, 47 avenue Mathurin Moreau, 75019 Paris.

ECHANGE près de 200 logiciels pour CBM 64. Michael Deljanouct, 25 rue Pierre et Marie Curie, 60510 Brestles. Tél. (1) 44 07 94 45.

ACHETE drive, imprimante, moniteur couleur pour CBM 64. Bruno Amsellem au (1) 48 54 99 75.

VENDS C64, moniteur Apple, 1541, lecteur de K7, cordons, logiciels, livres, 7000F. Tél. (1) 21 48 44 00.

CHERCHE jeu et utilitaires sur CBM 64 sur K7. Xavier Moal au (1) 23 79 29 68.

ECHANGE nombreux jeux et utilitaires pour CBM 64 sur K7. L. Etien, rue du Ham, 99, 1180 Bruxelles, Belgique.

VENDS C128D, drive 1571 intégré, câble, convertisseur analogique, documentation, jeux, livres, programmes, joystick, 5000F. M. Boukharouba, 21 villa Le Mesnil, 92320 Châtillon.

CHERCHE programmes pour Commodore 64. Vendeurs s'abstenir. Philippe Marcin, 13 tour Bichat, Grande Résidence, 62300 Lens.

VENDS CBM 64, moniteur vert, lecteur de K7, joystick, enceintes, 70 logiciels, valeur 9500F, vendu 4900F à débattre, excellent état. Tél. (1) 42 22 58 47.

VENDS pour Commodore, imprimante Vic 1520 (plotter 4 couleurs), 1500F. Tél. (1) 61 48 34 90.

VENDS 80 jeux pour CBM 64, 600F. K. Amine, 47 route d'Avignon, 39200 Saint-Claude. Tél. (1) 84 45 21 00.

VENDS Vic 20, lecteur de K7, 3 livres, joystick, 2 paddies, extension 16K, 5 cartouches de jeu, 6 K7 de jeu, listings à taper, 2 K7 et un livre d'autofortmation au Basic, 2900F à débattre. Xavier au (1) 27 65 03 91 après 18h30.

ECHANGE programmes pour Commodore 64 avec 1541 Iann Trouin, La Pommarie de Landeronde, 85150 La Mothe-Achard. Tél. (1) 51 98 80 52 après 18h.

VENDS Commodore 64, moniteur vert, lecteur de K7, joystick, 13 logiciels, documentation, le tout sous garantie, 2200F. Tél. (1) 64 46 14 18.

VENDS logiciels sur disquette pour C.64. F. Bieger, BP 7, 67600 Hilsenheim. Tél. (1) 88 85 41 00.

VENDS Commodore 64, lecteur de disquettes 1541, très nombreux programmes, 5000F à débattre. P. E. Menuet, 17 route de Vannes, 44160 Pont-Château. Tél. (1) 40 88 17 54.

CHERCHE drive 1541 pour C64, pour 1500F, si possible sous garantie. Echange jeux et util

## LOVE STORY

Ci-gît l'histoire passionnée d'Olivier Barey (Ryan O'Neal) avec Jenny (Ali McGraw). Romantique à souhait, le film déclenche un raz-de-marée lacrymal. Mettez vos mirettes sur lavage automatique lundi soir à 20h35 sur la 5. Bombyx.



## LES HÈRES RANCES

L'errance physique, sensuelle, intellectuelle a tenté de nombreux cinéastes. Ce sujet difficile ne supporte pas la médiocrité : le résultat est génial ou nul.

### TAXI DRIVER

Film de M. Scorsese (1975) avec R. de Niro, L. Harris et R. Highs.

Travis Buckle (De Niro) revient du Vietnam où durant quelques années il a taquiné le viet-mihn. Chauffeur de taxi la nuit, il erre dans New-York qui lui apparaît comme un tas d'immondices dans lequel gravitent drogués, voyous, putes et souteneurs. Tous ces cloportes et autres coléoptères lui donnent le cafard. Il décide de jouer les



insecticides de grande envergure. Tel Super Vapona, il s'arme de patience et de quelques armes à feu afin de mettre fin aux agissements de cette fourmilière (la pègre). Travis choisit d'abord un candidat aux élections présidentielles pour première victime mais sa tentative échoue pour cause de crise de conscience. Après un gros coup de bourdon, Travis réagit en s'attaquant à des proxénètes qui exploitent, entre autres, une jeune abeille de 12 ans à la taille de guêpe. Ayant pénétré la ruche, Travis se pique au jeu de la violence. Il délivre la jeune ouvrière puis s'enfuit dard-dard, non sans laisser derrière lui quelques mares de sang (sue). Sans doute l'un des plus beaux rôles de De Niro, mais si la forme - l'errance d'un homme dans un New-York crasseux et pervers - peu apparaître comme séduisante, le fond - la violence individuelle comme seul moyen de lutte contre la pègre - est plus discutable.

Diffusion le 23 à 20h35 sur C+.

### JOUR DE SABLE

Téléfilm de Youri avec C. Spaak, F. Giorgetti et P. Rouleau.

Un comando attaque un hôpital au Moyen-Orient. Hélène (C. Spaak), jeune médecin en mission humanitaire, profondément choquée par ces événements, est sur le point de craquer. Son père venant de mourir, elle en profite pour retourner chez elle se refaire une santé. A Nice, la petite caille qui se caille (vu le climat), règle les problèmes de succession. A l'occasion de son séjour, elle tente de retrouver son passé. Amateurs d'action, voilà le soporifique idéal pour vos nuits d'insomnie. Les comédiens s'ennuient et le réalisateur cherche son sujet. A éviter absolument.

Diffusion le jeudi 20 à 20h35 sur FR3.

## TRANSPORTS COMMUNS

Les transports en commun favorisent l'amour, l'aventure, l'amitié. Et plus spécialement l'automobile qui fascine petits et grands des deux sexes.

### TRANSAMERICA EXPRESS

Film de A. Hiller (1976) avec G. Wilder, J. Clayburgh et R. Pryor.

G. Caldwell (G. Wilder), un américain moyen, prend le train pour Los Angeles à Chicago. Au bar, il rencontre Hilly (Clayburgh), ravissante créature qui lui fait vite comprendre qu'elle est pleine de bonnes intentions à son égard. Le soir venu au moment crucial du transport commun (lorsque le matelas transepires), Caldwell, au lieu de regarder ce qu'il fait, aperçoit par la fenêtre un homme salement esquiné (*beuré*) que l'on jette hors du train. Terminus enfer.

Au lieu de terminer ce qu'il venait de commencer, Caldwell, très sport, va s'enquérir de l'auteur du crime. George accumule les catastrophes mais par des tours de passe-passe insensés réussit toujours à réintégrer le train duquel on l'éjecte bon nombre de fois. Grâce à notre super-héros, tout se terminera bien (voir photo).

L'homme de la rue pris dans un engrenage criminel malgré lui : un thème qui rappelle Hitchcock (*La mort aux trousses*). Ajoutez à cela un chouïa de film catastrophe et vous obtenez un film à suspense bien mené malgré un wagon d'in vraisemblances. Heureusement, G. Wilder laisse son cabot (image) insupportable à la fourrière.

Diffusion le mardi 18 à 20h35 sur A2. Photo A2.

### LES REIVERS

Film de M. Rydell (1970) avec S. McQueen, R. Crosse, S. Farrell, W. Geer et M. Constantine

En 1905, Boss Mc Caslin (Geer), riche élève achète une magnifique voiture : une Winston Flyer. Méfiant à l'égard des envieux, le Boss confie la surveillance du véhicule à Boon (McQueen), un de ses employés. Ned (Crosse), le collègue de Boon pique une crise de jalousie et rien que pour embêter son petit camarade, se tire avec la tire. Boon tire la gueule, poursuit Ned un revolver à la main et réussit à l'arrêter sans tirer un coup de feu. Lorsque les patrons s'en vont en ville, les deux anciens ennemis se mettent d'accord pour aller à Memphis à 60 km de là avec Lucius Mc Caslin, le benjamin resté à demeure. A une moyenne de 30 km/h, la Winston-Flyer sue huile et eau, et ce n'est qu'après moult pépins qu'ils touchent enfin au but.

Après avoir foutu le boxon dans un bordel (ou vice-versa), Boon et Ned se retrouvent en taule et l'auto confisquée. Ils ne pourront la récupérer que s'ils remportent... une course hippique.

Une rediffusion sympathique. Spectacle distrayant et familial loin des Dynsiaiseries.

Diffusion le dimanche 23 à 20h35 sur TF1.

### HO !

Film de R. Enrico (1968) avec J. P. Belmondo et Joanna Shimkus.

François Hollin (Belmond, surnommé Ho, travaille pour la bande des frères Schwartz : lors des hold-ups, il conduit l'automobile. Considéré comme un minable, il les sort pourtant d'un mauvais pas grâce à son sang-froid.

Malgré tout lorsque Ho leur propose un braquage ; ils lui rient au nez. Ho travaillera pour son compte et ses deux passions : la jolie Bénédicte et les cravates.

De l'action, de l'amour, de l'humour. Un divertissement agréable.

Diffusion le lundi 17 à 20h35 sur TF1.

## LE CADAVRE DANS LE PLACARD

Les portes qui grincent, les cadavres qui réclament vengeance, les passions interdites qui finissent dans le sang, rien ne vous sera épargné.

### DERRIÈRE LA PORTE

Film de Liliana Cavani (1982) avec Marcello Mastroianni, Eleonora Giorgi, Tom Berenger et Michel Piccoli.

En Italie, Nina (Giorgi) et son mari Matthew se réveillent tendrement. Puis, Matthew, ingénieur dans les pétroles, part au boulot. Surgit alors des bosquets du jardin, un homme qui appelle Nina. Effarée et paniquée, cette dernière s'enfuit.

Retour en arrière à Marrakech. Matthew rencontre Nina et s'éprend d'elle. Cette dernière essaie de le dégouter en l'entraînant dans des lieux sordides. Rien n'y fait, il s'accroche et cherche à percer le secret de sa conduite étrange.

Film provocateur et complaisant. Cavani use d'un exhibitionnisme outrancier des corps et des sentiments les plus troubles et les plus malsains. De la monstruosité, un manifeste froid et donc racoleur et inintéressant. A la rigueur pour les numéros d'acteurs.

Diffusion le jeudi 20 à 20h35 sur Canal +.

### HANTISE

Film de Georges Cukor (1944) avec Charles Boyer, Ingrid Bergman et Joseph Cotten.

A Londres vers 1870, Paula Anquist (I. Bergman) épouse Gregory Anton (C. Boyer), un pianiste célèbre. La première

femme de ce dernier étant morte dans des conditions mystérieuses dans leur hôtel particulier, Paula éprouve quelques appréhensions à venir habiter cette demeure.



Gregory insinue qu'elle perd la mémoire, que sa mère est morte dans un asile... Peu à peu, Paula glisse de l'inquiétude à l'angoisse : elle entend des pas, voit la lumière du gaz baisser. De plus, Grégory l'accuse devant témoin de lui avoir volé sa montre. La panique la gagne, deviendrait-elle folle ?

Oscar 1944 pour la Bergman qui l'avait bien mérité. Cukor, le plus grand directeur d'actrices au monde, joue subtilement avec nos nerfs. Du grand art.

Diffusion le dimanche 23 à 22h30 sur FR3 en V.O.

## TOUJOURS L'AMOUR

### QUADRILLE

Film de Sacha Guitry (1937) avec Gaby Morlaix, Georges Gray, Jacqueline Delubac, Sacha Guitry et Pauline Carton.

Premier temps : prise de contact. Lorsque Carl (Gray), jeune premier du cinéma américain, arrive à Paris, la presse empesée l'interviewe. On reconnaît au premier plan : Claudine A. (Delubac), journaliste, Philippe de M. (Guitry), rédacteur en chef de Paris-Soir, ainsi que sa ma-

tresse Paulette (un beau morceau : les paupiettes de ...) qui donne à Carl un autographe signé... Claudine A.

Deuxième temps : Changement de partenaire.

Lorsque qu'au théâtre, Carl reconnaît en Paulette (Mordlaix) la Claudine du carton, il en est tourneboulé, le pòvre. Paulette obtient son pardon en passant la nuit avec lui. Après six ans de vie commune, Philippe accepte mal cette incartade et pour se venger s'intéresse à Claudine laquelle ne pense qu'à Carl. Pòvre Philippe.

Troisième temps : on applaudit sa partenaire et en place pour le quadrille. Au fau-

teuil d'orchestre, la domestique (la Pauline Carton) bat la mesure.

Du Guitry, tout craché. Gai, enlevé, un dialogue vif, des réparties spirituelles, des mots d'auteurs au kilomètre. Du théâtre filmé, quoi. Oui, mais brillant, caustique, drôle. Qui en est capable aujourd'hui ?

Diffusion le vendredi 21 à 23h00 sur A2.

### LA DROLESSE

Film de Jacques Doillon (1979) avec Madeleine Devedises et C. Hebert.

François, 18 ans, vend des produits de récupération sur les marchés normands : bouteilles vides, cageots, cartons, divers objets qu'il ramasse de part et d'autre. François, garçon fruste et craintif, rencontre Mado, 11 ans, fillette solitaire qui n'intéresse personne et surtout pas sa mère.

François enlève Mado, vaguement consentante et la séquestre dans son grenier, un havre de paix pour cet adolescent maltraité. A l'abri du monde extérieur, il reconstruit avec Mado ce que ces deux écorchés n'ont jamais connu : une vie de couple, une relation affective parent-enfant (c'est Mado l'adulte), un rapport basé sur la complicité et la tendresse. L'aventure se terminera mal, à cause des adultes bien sûr.

Une merveille de pudeur, de sobriété, de bonheurs cinématographiques : des instantanés d'humanité longuement épiés par Doillon qui capte à merveille la spontanéité et l'inexpérience de ses acteurs. De l'émotion avec un grand nœud aux tripes.

Diffusion le dimanche 23 sur Canal + à 18h00.



# ZORRO

## de DATASOFT

pour Commodore, Amstrad, Spectrum, Apple et Atari 800

La vie de héros, même masqué, n'a pas que de bons côtés. Vous, tranquille devant votre écran de télé, vous ne voyez que les actes de bravoure et le courage indomptable de cet homme drapé de sa cape noire, surmonté de son sombrero noir et

caché derrière son loup noir. Eh bien sachez que certains jours, j'en ai marre de tout ce noir. Pourquoi un justicier devrait-il toujours se cacher sous la couleur de l'ombre ? Ce n'est vraiment pas juste, c'est même terriblement injuste ! Malgré

tout, dès que la veuve ou l'orphelin paraît en danger, mon sang ne fait qu'un tour et je saute sur mon destrier noir, entièrement vêtu de noir et mes pensées sont claires comme de l'eau de roche : je libérerai de l'infâmie toute personne innocente et je pourfendrai le mal de mon épée.

Il suffit que je parle de malheur pour que toutes les catastrophes imaginables nous tombe sur le coin de la gueule. Pour une fois que j'avais le temps de laisser mon imagination vagabonder il faut que cette sacrée Esméralda se fasse enlever par les sbires du sergent Garcia. Tiens pendant que j'en parle de celui-là, autant dire tout de suite que cet homme (si on peut appeler ça un homme) est le suppôt du mal dans notre belle région du nord du Mexique. Je ne pense qu'à une chose : arriver à faire mordre la poussière à cette vieille baderne. En plus, je suis sûr que ses galons, il les a achetés. Il est aussi militaire que je

peux être sommelier. On devrait les supprimer ces gars-là.



Chaque fois que je pense au sergent Garcia, la moutarde me monte au nez. Mais il faut d'abord me préoccuper du sort d'Esméralda. A propos de cette satanée fillette, je devrais me décider à lui demander sa main. Mais ne mettons pas la charrue devant les bœufs. La seule planque que je connaisse, c'est l'hacienda de Garcia. Le seul pro-

blème à résoudre, c'est comment forcer ce gros porc à baisser son pont-levis. Allez je vais aller récupérer quelques objets essentiels au bon déroulement des opérations : fer à cheval, bouteille de porto, pot de fleur, verre de bière en cristal... Dès que j'aurai accumulé un trésor suffisamment important, j'arriverai sans doute à faire sortir le cochon de sa bauge !

Entièrement basé sur la mythologie de Zorro, ce logiciel propose un ensemble de casse-têtes à résoudre dans n'importe quel ordre. Seuls comptent votre sens de la déduction et votre humour (pour se servir du bide d'un buveur comme tremplin, il faut lui donner à boire). La musique, hispanisante en diable, vous envoie en plein dix neuvième siècle, à la rescousse de votre future fiancée. Le graphisme sobre et bien fini rappelle Bruce Lee, avec un progrès certain dans la gestion du personnage. Jetez-vous dessus !

AMSTRAD	Sortilèges	page 5
Virgile DAPREMONT	Amstrad	page 9
AMSTRAD	Amstrad	page 30
Serge NANNI	Snaky	page 7
APPLE	Golf Miniature	page 9
J. Christophe SALMON	Monkey Kong	page 28
CANON X07	Territoire	page 27
Ph. BALZANO	Le Dragon	page 9
CBM 64	Trésor d'Hakonaton	page 3
Emerich FERNANDES	Jet Attack	page 29
EXL 100	Super Basic	page 4
Remy PEYRIN	5ème Dimension	page 10
FX 702 P	Caratham	page 8
Gabriel DARDENNE	La Grotte Infernale	page 31
MSX	Jeu de la Bourse	page 6
Jacques DAGUIN	ZX Kong	page 5
ORIC		
G. PATOUILLARD		
SPECTRUM		
Paul ROLLAND		
TI 99/4A (be)		
Emmanuel LEDOUX		
Thomson MO5		
David LUGAVAC		
VIC 20		
Pierre & Fred SIGRIST		
VIC 20		
Jean Marcel CRE		
ZX 81		
Olivier ROZE		



### la Règle à Calcul

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

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

**PROGRAMMATION Modules**

Extended basic manuel français 800 F

Super extended basic graph manuel français 1 200 F

Extension mémoire externe 128 K 1 750 F

TI LOGO N° 2 manuel en français 895 F

MINI MEMOIRE manuel en français 895 F

**AIDE PROGRAMMATION**

Introduction au TI 99 n°1 et 2, les deux 100 F

Technique des programmes de jeux 1 et 2, les deux 100 F

Jeux et programmes pour le TI (shift tome 2) 75 F

Jeux et programmes pour le TI (shift tome 3) 75 F

Basic par soi-même... 75 F

**INTERFACE PARALLELE CENTRONICS II**

se branche directement sur le TI et les imprimantes à sortie parallèle 1 090 F

Imprimante SEIKOSHA GP 500 sortie parallèle 2 200 F

Imprimante EPSON LX 80 friction 3 660 F

Tracteur pour LX 80 285 F

**INTERFACE SERIE - EXTERIEURE**

se branche sur toute imprimante sur le TI 99/4 A ayant une sortie série 1 090 F

Machine à écrire imprimante à mémoire BROTHER EP 44 2 390 F

**MANETTES DE JEUX**

Manettes de jeux Texas U.S.A. la paire 250 F

Interface Wico avec manettes Quickshot n° 1... 200 F

Interface Wico avec manettes Quickshot n° 2... 220 F

**KIT BASIC SUPERGRAPH**

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

**CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4**

Câble liaison magnéto/cassettes... 95 F

Magnéto/cassettes LANSAY garanti compatible TI + câble... 370 F

Micro-ordinateur TI 99/4A PAL... 1 100 F

Modulateur Secam/France... 400 F

Modulateur Péritel/france... 500 F

Synthétiseur de paroles... 600 F

**TI WRITER**

Le traitement de texte TEXAS : un module, deux disquettes. Permet la mise en page simple et rapide de vos textes avec sortie sur imprimante... 1 500 F

**PASCAL**

Nécessite le boîtier périphérique. Nouveau langage de programmation structurée. Comporte l'éditeur, l'assembleur, le linker, et la carte P. code qui contient toutes les routines nécessaires à l'élaboration de votre programme. Nécessite la 32K. OFFRE EXCEPTIONNELLE : 3 500 F

**BOITIER PERIPHERIQUES AVEC CONTROLEUR DE DISQUE.**

Disque simple face - simple densité. Raccords à l'ordinateur. OFFRE EXCEPTIONNELLE : 4 950 F

**LOT N° 2**

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

**BON DE COMMANDE PROMO MARS 86**

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Tél. \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

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

Tél. : 43.25.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064 F / 1303 RAC

Livraison des produits disponibles dans la limite des stocks disponibles sous 8 jours. parking gratuit Maubert-Lagrange

**MODULES TEXAS ORGANISATIONS**

Gestion de fichiers 260 F

Gestion privée 360 F

Multiplication microsoft 1 150 F

Gestion de rapports 375 F

Statistiques 350 F

Editeur assembleur 690 F

**MODULES D'ACTION**

Parsec 250 F

Congo Bongo 250 F

Munch mobile 250 F

Buck rogers 350 F

Retour du pirate 250 F

Mash 250 F

Hopper 250 F

Jaw breaker 150 F

Moonmine 250 F

Adventure land 150 F

Burger time 250 F

Star trek 250 F

Treasure Island 250 F

**MODULES ATARISOFT POUR TI 99**

Moon patrol 219 F

Jungle hunt 219 F

Pole position 250 F

Protector II 250 F

Defender 219 F

Picnic Paranola 250 F

Donkey Kong 250 F

Miss Pacman 250 F

**MODULES LOISIRS**

Connect Four 120 F

Jeux rétro 1 ou 2 120 F

Invaders 206 F

Car wars 120 F

Football 250 F

Zero zap 120 F

Alpiner 206 F

Rotor roider 120 F

Tombston city 120 F

Hangman (le pendu) 120 F

Jeux vidéo 2 174 F

The attack 120 F

Othello 206 F

Munch Man 206 F

Chasse aux wumpus 120 F

Video Chess 350 F

Music maker 250 F

Frogger 250 F

Chrisolm trail 120 F

Q-Best 120 F

**MODULES EDUCATION**

Addition-Subtraction I 120 F

Addition-Subtraction II 120 F

Addition-Canon 120 F

Division-démolition 120 F

Early Reading 120 F

Meteor multiplication 120 F

Multiplication I 120 F

Alligator mix 120 F

**SERIE JEUX D'ADVENTURE**

Adventure pirate 350 F

Voodoo castle K7 150 F

Glaost town K7 150 F

Count K7 150 F

Mystery fun house K7 150 F

Savage island K7 150 F

Pyramid of doom K7 150 F

Demon attack K7\* 250 F

Streech odyssee K7 150 F

**HEBDOGICIEL SOFTWARE**

HEBDOGICIEL N° 1... 50 F

HEBDOGICIEL N° 2 b.e. 95 F

HEBDOGICIEL N° 3 b.e. 95 F

HEBDOGICIEL N° 4 b.e. 95 F

**LOT N° 3**

PROGRAMMATION LOGO. MODULE TI LOGO II EN FRANÇAIS. EXTENSION 128 K INDISPENSABLE. MANUEL D'INITIATION EN FRANÇAIS L'ENSEMBLE 2 300 F

**LOT N° 4**

INTERFACE SERIE EXTERIEURE IMPRIMANTE EPSON PW 40 (COMPATIBLE TI ET MINITEL) L'ENSEMBLE 2 830 F