



EXCLUSIF : UN NOUVEL AMSTRAD 512 Ko !

On attendait Grouchy et ce fut Blücher : au lieu du PC tant attendu, Amstrad nous sort un 512 Ko de ses placards. Et ça continue, encore et encore...

IL SE RESSEMBLE

On ne voit pas très bien quel est le but de cette machine (1). Elle ressemble beaucoup à un 6128 mêlé d'une touche de Macintosh et d'un doigt d'Atari ST. Est-ce une initiative de tonton Sucre pour faire patienter ses clients qui attendent impatiemment son compatible PC ? Toujours est-il que le CPC 5512 est annoncé cette semaine en Grande-Bretagne. En France, on n'est même pas au courant, comme d'habitude. Alors ? Un coup de poing sur la table ? Un retournage de veste express ? Une grosse colère, en tout cas...

HEIN ? VOUS ÊTES SÛR QU'IL Y EN A 5 ?

Premier détail qui accroche l'œil, ô combien : le drive intégré qui équipe la bécane est un... cinq pouces un quart. Pardon ? Un quoi ? Un cinq pouces, yes madame, comme si vous preniez les pouces de cinq mains différentes, ça vous ferait cinq pouces, comme le club des cinq, superCinq je te veux, de cinq à sept, j'en ai cinq comme papa. Cinq, quoi. Un cinq pouces. Je vous laisse vous raseoir.

DUR !

Bon. Voilà, c'est dit, y a plus de trois pouces, plus de problèmes avec les disquettes, plus de rumeurs, plus rien, Sugar balaye d'un grand coup de cinq pouces dédaigneux. Parce que des 5 pouces, au moins, on est sûr d'en avoir en stock. C'est pas comme ces maudites 3 pouces que le jour où il a trouvé ça, il aurait mieux fait de se casser une jambe. Et on passe à autre chose. La bécane ressemble beaucoup au 6128, un peu comme si le drive avait été greffé dessus en catastrophe. Un peu plus longue, bien sûr, à peine plus profonde et exactement la même épaisseur. C'est en la retournant qu'on remarque les diffé-

rences : il y a deux prises Midi en plus et une... RS 232 ! Décidément, on se standardise vraiment, chez Amstrad. En tous cas, ça va résoudre plein de problèmes pour ceux qui hésitaient à se payer l'extension. Dedans, on retrouve le bon vieux Z80 des family, qui n'en peut plus de mourir à petit feu aussi lentement. Là encore, on peut légitimement s'étonner :

AILLEURS

La Ram. Comme d'habitude, hein, c'est une Ram ? Ben non, pas du tout. C'est une Ram, mais pas comme d'habitude. D'abord, il y en a 512 Ko. On fait PRINT FRÉ(0) ? Allons-y. P, R, I... Ça va jeter, tu te rends compte, Albert, 512 Ko de Ram ? N, T, F, R... Je suis tout anxieux.

c'est-à-dire divisée en 6 blocs inégaux. Le premier, c'est l'espace libre de l'initialisation. Les 5 autres comportent chacun près de 94 Ko, soit exactement 96.000 octets. Une septième partie existe, mais que l'utilisateur ne peut pas atteindre : il s'agit des 2 Ko de liens dont la Rom a besoin pour fonctionner. Ce qui me fournit une transition excellente pour vous donner la capacité de la Rom : 64 Ko, contre 48 pour le 6128 et 32 pour le 464. Mais qu'est-ce qui justifie cet écart ? Oh, quelques mot-clés basic, et puis... Non, ça c'est trop bon, je vous le garde pour la fin.

BASIC PLUS

Les fonctions supplémentaires faciles à comprendre et que je n'expliquerai donc pas : Circle, Paint, Scroll.

A partir de là, on s'accroche, y a des paramètres. Music vient à la rescousse de Sound pour proposer enfin quelque chose de manipulable : Music 4, 2, 3 joue la quatrième note de la deuxième octave sur la voie 3, soit un ré dièse. Pour arrêter cette note, rien de plus simple : Music 0, 0, 3 (absence de son sur

le canal 3). On va enfin pouvoir s'emmêler les oreilles. Switch commute la banque mémoire de destination, au choix de 0 à 5 (0 étant la banque du basic). On peut par exemple sauver un programme sur la banque trois en tapant : IBANK.OUT : SWITCH 3 : SAVE "albert".

Clock met la pendule à l'heure, car, et c'est une nouveauté, le 5512 est équipé d'une véritable horloge, avec une pile qui permet de garder l'heure après la

mise hors tension. Au choix : sur 12 ou 24 heures, car la France fait partie du plus gros territoire de chasse de ce cher Alan !

Mouse teste l'état de chacun des trois boutons et de la direction de la souris, qui, faut le noter au passage, est optionnelle. Tout ce qui se sert de la souris marche aussi avec le joystick ou avec le pavé numérique. Il est accompagné de Mouse Buf, qui fixe la valeur du buffer d'entrée, de Mouse Exec, qui vide le buffer en l'affichant et de Mouse Off qui vide le buffer sans l'afficher. Ceux qui rêvent du Mac ou du ST, c'est le moment...

Config est un très joli mot-clé, puisqu'il dit bien ce qu'il veut dire : il configure. C'est bien, hein ? Ça manquait. Pardon ? Excusez-moi : c'est la RS 232, qu'il configure. Avec une liste de paramètres qui ressemble à la cuisine de ma sœur : longue

comme le carême. Vitesse, parité, bits de start, de stop, xon-xoff, hall ou full duplex, RC après LF, bref : la routine. Y a tout.

Et on arrive au gros morceau...

LE GROS MORCEAU

Le gros morceau, c'est le subsystem. Je vais avoir du mal à vous expliquer, parce que c'est vraiment très simple.

C'est un gestionnaire de bureau, exactement comme le Mac ou le ST.

Vous voyez ? Vous ne comprenez pas. Ou plutôt, vous n'osez pas comprendre. Bon, je vous visite guidément, suivez-moi. Vous venez d'allumer la bécane. Vous tapez SYSTEM et l'écran s'efface. Super, non ? Mais attendez, c'est pas tout. Sans se départir de ses belles couleurs bleues et jaunes,

Suite page 13



MATEZ LE NOUVEAU C64 !

Avant de lire ces quelques lignes, admirez amoureusement cet engin aux allures bradburiesques. "Qu'est-ce", me demandez-vous d'une voix frémissante ? C'est un revenant qui vient de changer de robe, autre-

ment dit, c'est un fantôme qui avait un drap un peu sale, un peu dégueu et enviait les soirs de pleine lune son grand frère au teint blanc pur. En somme, c'est un Commodore 64 revu et corrigé.

Suite page 14



BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon Général ! La loi 85-600, titre V, article 47, du 3 juillet 1985 autorise une copie de sauvegarde, et si par malheur vous trouvez dans cette rubrique la manière de déplomber un logiciel, c'est évidemment pour vous permettre de faire cette unique sauvegarde. Vous êtes prié de replomber tout de suite après. Lire page 14

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 15

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 34

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

CINOCHE-TELOCHE pages 2, 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.

INFO BD : TOUTE L'ACTUALITE EN PAGE 23

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 • 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 •

JACQ TOP 15

- 37°2 LE MATIN de Jean-Jacques Beineix
- TENUE DE SOIREE de Bertrand Blier (★)
- HIGHLANDER de Russell Mulcahy
- L'HISTOIRE OFFICIELLE de Luis Puenzo
- MAXIE de Paul Aaron
- TUTTI FRUTTI de Michael Dinner
- L'AME SOEUR de Fredi M. Murer

- POLICE FEDERALE LOS ANGELES de William Friedkin (★)
- CONSEIL DE FAMILLE de Costa Gavras
- LES FEUX D'HIMATSURI de Mitsuo Yanagimachi
- AFTER HOURS de Martin Scorsese (★)
- L'HONNEUR DES PRIZZI de John Huston
- HANNAH ET SES SOEURS de Woody Allen (★)
- GINGER ET FRED de Federico Fellini
- ZAPPA de Bille August

(Films sortis depuis le 1er janvier 1986. Les films marqués ★ sont les entrées par rapport au précédent classement du N°131)

L'ETE SERA CHAUD...

Imaginez que le soleil de ces derniers jours ait frappé un grand coup sur votre crâne fragile et que vous vous mettiez à divaguer autour DU film du siècle, celui dont le générique vous ferait mourir à lui tout seul. Les ingrédients seraient simples à trouver, même en cas d'insolation : Michael Cimino à la mise en scène (L'Année du dragon, 20/20 !), le génialissime Robert De Niro (Taxi Driver, il était une fois en Amérique, etc.) comme héros dépravé, secondé par love-John Savage (Maria's Lovers, Salvador) et aglagla-Christopher Walken (Dead Zone, Brainstorm); plus, en égérie troublante, la sensuelle Meryl Streep. Ça y est,

vous êtes agonisants devant un tel mirage ? Attendez quelques secondes avant de dépasser... car ce film existe et ressemble en effet à un miracle. Son titre ? **Voyage au bout de l'enfer** qui marque l'ouverture de la saison des reprises estivales. Quand on pense que cette sortie est accompagnée de celle de "One, Two, Three" de Billy Wilder, du "Troisième Homme" de Carol Reed avec Orson Welles et de "La vie est à nous" de Jean Renoir, on se dit que l'été va être chaud, chaud, et qu'il fera bon se terrer au cinoche à déguster ces incomparables merveilles...

HAVRE

de Juliet BERTO



avec MANEVAL (Directeur de conscience), Frédérique JAMET (Lili), Joris IVENS (Docteur Digitalis) et Lino KHRISS (polo)

Le Havre, son port, ses dockers, ses marins qui pissent, sa boulangerie. Une ville banale, morte, pleine du bruit et de la fureur des poissons étripés dans les filets des pêcheurs (j'attends avec angoisse les lettres d'insulte des cheeers lecteurs havrais...). C'est ce lieu où rien n'arrive mais où tout semble possible que Juliet Berto a choisi pour amarrer son bateau ivre de visions magiques et perverses. Depuis "Neige" et surtout l'inoubliable (et totalement méconnu) "Cap Canaille", ce petit bout de comédienne passée derrière la caméra nous a habitués, à son "style", ses vagabondages désespérés autour de quelques personnages illuminés et improbables. Tous les (rares)

"tous des pourris") avance à grands coups de symbolisme dit branché, on te dit rien, on te cache tout et t'aimes ça pasque c'est chaud et discret (mon Dieu, faites quelque chose, je délire complètement !). Alors que pour "Havre", la pauvre Juliet en fait des caisses de ses merveilles ésotériques, en oubliant toute retenue.

Le film semble bâti sur quelques lueurs hâtives, rallongées à souhait sans le moindre espoir d'explication à l'horizon. Par ordre de rien du tout, ça nous donne un jeu de Tarot qui s'emballe et se joue dans la réalité, une secte pourrave menée par un obsédé sexuel (Maneval, les yeux exorbités), un môme stupide qui fait semblant de créer un Adventure Game faussement interactif et Dr Digitalis, un sage assoupi qui nous la refait télépathiquement votre ! je sais, je sais, ça fait catalogue La Redoutable, très fouillis et très tape-à-l'œil. C'est bien le reproche essentiel qu'on peut faire



spectateurs de "Cap Canaille" salivent encore au souvenir des robes moulantes de Juliet Berto...

La robe rouge de Lili est d'ailleurs le principal trait d'union entre la Berto de "Cap Canaille", comédienne et réalisatrice (en "communium" avec son copain d'alors, J.H. Roger) et la Berto réalisatrice toute-seule-comme-une-grande d'aujourd'hui. Et le moins qu'on puisse dire c'est qu'on y a pas gagné au change ! Comme dans ses précédents films l'histoire (tendance polar

à Juliet Berto : d'en faire décidément trop avec trop peu de matière.

La petite Lili trimbale donc courageusement sa tristesse congénitale, de docker musclé en beau marin romantique. Elle traverse de fantastiques plans, (trop ?) construits au millimètre près, piégés par la fabuleuse photo de William Lubchansky. C'est sympathique, on s'accroche pour comprendre, mais tout se veut tellement parfait, tellement étudié qu'on en vient à hurler à l'essentiel : et l'émotion bordel ?

POURVU QUE CE SOIT UNE FILLE...



de Mario MONICELLI

avec Liv ULLMANN (Elena), Giuliana DE SIO (Franca), Catherine DENEUVE (Claudia), Philippe NOIRET (Leonardo), Stefania SANDRELLI (Lolli) et Bernard BLIER (Oncle Gugo).

On nous dit que le dernier Monicelli vient d'obtenir 7 (oui 5 + 2) David De Donatello, qui serait l'équivalent italien des Oscars et des Césars. Alors de deux choses l'une : soit la production italienne de l'année est à ce point faible pour récompenser cette chose désuète, soit le goût des jurés italiens n'a pas évolué depuis vingt ans ! A part la récompense attribuée à Bernard Blier pour sa composition énooorme mais hilarante de vieux gateaux, je ne vois pas ce qui a pu motiver tant d'enthousiasme ! Ou alors c'est que le classicisme petit bourgeois revient à la mode. Ici tout fonctionne sur ce mode : mise en scène, dialogues, situations, montage, tout relève de ces "comédies de mœurs" catastrophes dont l'empereur en France s'appelle (ou s'appelait) Claude Sautet. J'ai l'air de me moquer mais



qu'est-ce qu'on les aimait les "Choses de la vie" aux 4302 versions toutes différentes et pourtant si semblables : quelques soucis d'argent pour accentuer les rides, des histoires de cul dignes mais toujours cul-pabilisantes, des enfants qui grandissent trop vite et font chier leurs parents, le tout assaisonné de scènes de "pure détente" (les clowneries de Montand chez Sautet, de Blier chez Monicelli).

Je parle de ces films à l'imparfait parce qu'on sait que Sautet à tout le mal du monde à monter un nouveau film... C'est donc que le filon semble enfin tari. Sauf pour les Italiens ! Et en plus c'est une histoire de femmes, toutes belles, toutes appétissantes, mais toutes atteintes par le mal du siècle : elles sont mal dans leur peau ! Elles ont beau boire des litres d'eau minérale (pour l'équilibre !), se contenter d'une pomme au déjeuner, draguer les loulous en découpant, rien n'y fait, c'est le spleen ! C'est Elena la chef, aristo de famille et de manières mais aussi de fortune puisque, comme toute dynastie qui se respecte, seule la belle maison où crèche la smala a échappé à la ruine. On y trouve les filles d'Elena, Franca, courreuse de mâles universitaires, et Malvina, 16 ans et toutes ses socquet-

tes blanches. Plus Martina, la fille de Claudia, sœur d'Elena, actrice à Rome et donc incapable de s'occuper de sa gosse. Bonjour la réputation des stars ! Enfin, Fosca, l'exubérante gouvernante et sa fille dont le mari et père est parti bosser en Australie. Chercher l'homme au milieu de ce harem hystérique et bavard relève de l'inconscience pure, et pourtant "il" est toléré sous les traits séniles et braves de l'Oncle Gugo. Notons ici qu'Elena est pourtant mariée au fantasque comte Leonardo, mais que celui-ci s'est fait jeter il y a belle lurette et ne fait que de rares apparitions au domaine pour quémander son argent de poche...

Tout ce petit monde est perpétuellement en crise, s'engueule, se réconcilie, s'éponge les larmes, s'inquiète pour rien histoire de passer le temps et de faciliter le nôtre ! Evidemment que c'est charmant et distrayant, mais était-ce bien la peine de nous refaire le plan nostalgique du clan en voie de décomposition, tant et tant de fois traité au cinoche ? Et que dire de l'atroce version "originale" où Blier, Noiret, Ullmann et Deneuve sont doublés en italien... Rien, sinon de la fuir au profit de la version française, si tant est que ce film vous branche !

LE DERNIER SURVIVANT

de Geoff MURPHY



avec Bruno LAWRENCE (Zac Hobson), Alison ROUTLEDGE (Joanne) et Pete SMITH (Api).

Six heures du mat, Zac Hobson a des frissons, il claque des dents et il monte le son. Mais il a beau triturer le volume de ladite radio, aucune musique n'en sort. Il n'y a d'ailleurs plus aucun bruit nulle part. Il découvre ce matin-là que l'opération "Flashlight" sur laquelle il bossait depuis une année a été mise en route dans son



dos et a réussi au-delà de toute espérance. Mieux qu'une catastrophe nucléaire, "Flashlight" a décalé tous les humains dans une autre dimension spatio-temporelle, mais sans toucher aux meubles ! Zac est le dernier survivant, du moins le croit-il, il va pouvoir donner libre cours à ses fantasmes les plus fous : il déménage dans les villas les plus cossues, change de bagnole comme de chemise et

va jusqu'à se prendre pour Dieu ! La paranoïa s'installe et l'entraîne à parcourir les rues à la recherche d'âmes qui vivent ! La solitude ça n'existe pas, c'est bien connu, et le voilà bientôt nez à nez (je vous épargne les détails érotiques) avec la belle Joanne et cette grosse brute d'Api. Vous pouvez toujours courir pour que je vous explique comment il se fait que ces trois-là n'aient pas été aspirés par l'effet cosmique... Sachez seulement que l'effet en question va se produire à nouveau et que Zac, dans un ultime acte d'héroïsme, va tenter de sauver ses deux camarades ! Autour d'une idée originale (le génocide sans le cataclysme) mais un peu faible pour tout un film, Geoff Murphy s'évade de la science-fiction, type "4ème dimension", pour foncer dans le psychologique bon teint (la peur et la folie des hommes). Ses bonnes intentions sont malheureusement desservies par un montage soporifique et une accumulation artificielle de cadrages "branchés". Attendons de le voir à l'œuvre avec un budget plus important, et une plus grande attention portée à l'efficacité. Dernier conseil : ne loupez à aucun prix le générique de début, c'est bateau mais carrément sublime...

SOUVENIRS SECRETS

de John REID



avec Sir John GIELGUD (John), Jane BIRKIN (Marie) et Feodor ATKINE (André).

Hein qu'elle est belle ma Jane, notre Jane nationale, la seule chose de sublime, avec le thé et les scones, qu'on ait piquée aux engliches ! Plus elle vieillit (on dit mûrit), plus elle devient émouvante, vibrante, reposante et pour tout dire plus que parfaite. Je l'aime, je l'adore, ma chambre est tapissée de photos d'elle (mensonge) et je suis le président à vie de son club de fans (re-mensonge). Bref je craque à chaque

fois que son minois nature et sincère apparaît dans le coin gauche de l'écran (eh oui, à droite c'est moins bien, comprenez qui pourra !) et me fait tressaillir du haut de ma nuque virile jusqu'au creux des reins... C'est pas torride comme envolee, ça ? C'est Zazette qui va faire la gueule si elle tombe sur cet article... assumons, assumons, de toutes façons elle (Zazette) est très compréhensive tant que je ramène pas les actrices à la maison...

Je m'aperçois avec horreur et effroi qu'il faudrait que je cause un peu de "Souvenirs secrets" où que Jane B. joue dedans. Voilà une surprise qu'elle est bonne : ça fait deux ans que ce film est terminé, et c'est aujourd'hui seulement et enfin (avant-hier pour être précis) qu'on peut aller s'en payer une tranche. Une anecdote un peu vaine autour de la mémoire de Katherine Mansfield, une romancière néo-zélandaise (si, si, y en a qui savent écrire !) du début du siècle, célèbre pour ses récits de voyages et ses contes et qui mourut à 35 ans, en 1923, de la tuberculose. Le film commence en 1955 quand John Middleton Murry, le mari de Katherine, rend visite à son éditeur français pour vérifier une nouvelle édition des œuvres de sa femme. Le choc est rude quand il s'aperçoit que Marie, l'épouse de l'éditeur, est le sosie



de la défunte. Les deux s'embarquent dans de romantiques ballades jusqu'à ce que Marie découvre que Katherine avait toujours refusé qu'on édite les écrits que diffuse John. Ce vieux gentleman cacherait-il à ce point son jeu pour n'être qu'un parfait salaud ? ?

En fait, je tente de vous faire vaguement saliver en dépit du manque terrifiant d'intérêt de "Souvenirs secrets" : à part les apparitions lumineuses de Jane Birkin (bâillonnez-le ! !) et les somptueuses images, aucune tension, aucun dérapage ne vient bouleverser le cours somnolent de l'histoire. Très british, old fashion, en somme...

SUPER CHASSEUR

MSX

L'AMI NE PAYE PAS LA DOUANE

Où une action d'éclat à bord d'un vieux coucou, vous vaudra l'honneur d'une mission futuriste aux commandes du fameux "super chasseur MSX-001".

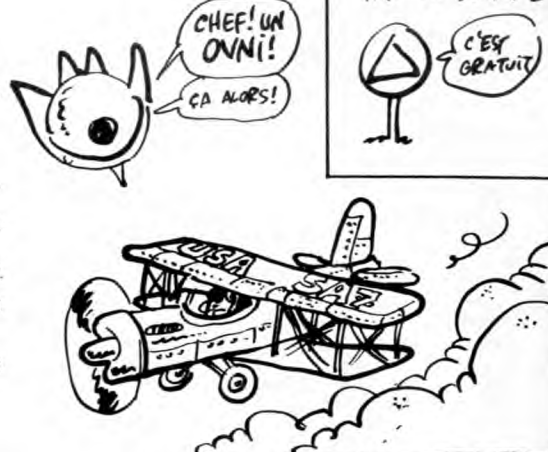
Mode d'emploi :

Michel LADEGAILLERIE

Ce jeu exceptionnel d'environ 24 Ko, comporte deux tableaux étonnants :

1er tableau : avant d'avoir épuisé carburant et munitions, vous devez, aux commandes d'un chasseur à hélice, décoller puis abattre 15 appareils Allemands qui menacent votre espace aérien. Appuyez sur la barre d'espace pour démarrer votre moteur et décollez en tirant sur le "manche" (un bon joystick est souhaitable), ou sur la touche directionnelle du bas (option clavier). Les causes suivantes seront sources d'échecs :

- Plus de munitions : vous êtes mitraillés par l'adversaire, le cockpit vole en éclat, l'appareil s'écrase.
- Plus d'essence : c'est le crash !
- L'avion pique trop vers le sol (surveillez l'altimètre) : badaboum !
- Perte de vitesse : vous "décollochez" et patatras !
- L'accès au second tableau octroie un bonus, qui est fonction du reste éventuel de carburant et de munitions.
- 2ème tableau : aux commandes d'un supersonique, vous disposez de 12 missiles pour abattre 8 appareils ennemis.
- lorsque votre missile manque l'adversaire, ce dernier tire à son tour un missile qu'il vous faut éviter.
- Vous ne pouvez échapper au missile adverse lorsque vos munitions sont épuisées.
- Votre chasseur tombe et s'écrase si vous manquez de carburant.
- Nota : le programme signale la (les) ligne(s) d'erreurs éventuelles dans les datas de définition des sprites.



```

10 REM -- SUPER CHASSEUR --
20 REM par M.LADEGAILLERIE
30 REM (Avril 1986)
40 REM
50 SCREEN 2,2,0:OPEN"GRP:" FOR OUTPUT
AS#1
60 KEY OFF:COLOR 15,1,1:CLS:DEFINT B-
M:DEFSNG A,F,M,V,X,Y,Z
70 DRAW"BM80,10" PRINT #1,"SUPER CHAS-
SEUR"
80 DRAW"BM42,80 C4 R13E1P2E1R2E1R2E1R
2E1R3E1R7E1R1E1R18E1R33F1R11F1R7E1R5
E1R4E1R4E1R1E1R1E1R1E1R1E1R1E1R1E1R1
E1R1E1R2E1R8D2G1D2G1D2G1D2G1D2G1D2G1D
2G1D2G1D2G1D3L8G1L8G1L8G1L8G1L8G1L8G1
1L67H1L9H1L5H1L4H1L4H1L3H1L3"
90 PAINT(127,72),4
100 DRAW"BM74,73 C7 R5U1L2R14U1L1R3R1
U1R1L2L4OR2E1R33L3H1L27R1E1R21L3H1L3R
3E1R5"
110 DRAW"BM 185,72 C5 R17F5L12H1L3H1L
3H1L1H1E1" PAINT(188,73),5
120 DRAW"BM102,77 C5 R14E1R16F1R15F1R
16L1R9M+29,+2013H1L4H1L4H1L4H1L4H1L
4H1L4H1L4H1L4H1L3H1L3H1L3H1L3H1L3H1L3
H1L3U1L2E2U2H2" PAINT(125,77),5
130 DRAW"BM186,82 C4 R10F1R16E1R7E1R6
E1R6"
140 DRAW"BM132,94 C10 R4D1R5L14D1L4R2
3R1R5L2R4R5D1R9"
150 AS#="ghP10D6HJDL00HULH":GOSUB 527
0:DRAW"BM60,155":PRINT #1,BF:BF=""
160 AS#="xso1h#sdu#KHEGRJLFLHO":GOSUB
5270:DRAW"BM80,180":PRINT #1,BF:BF=""
170 AS#="Gagnez vos galons à bord d'un
vieux coucou en abattant 15 avions a
llemands et vous pourrez ensuite pilo-
ter le super chasseur MSX-001"
180 AS=SPACE$(10)+AF
190 LINE(180,131)-(70,116),9,B
200 FOR F=1 TO LEN(AS)-9
210 LINE(173,130)-(80,120),1,BF:PRINT
#1,MID$(AS,F,12)
220 NEXT
230 AS="" :RESTORE 300
240 FOR CL=0 TO 43
250 FOR LE=1 TO 32:READ DC:IF DC<255
THEN 270 ELSE LUS=LUS+CHR$(DC):DA=DA+
DC+1:NEXT
260 READ CD:IF CD<DA THEN 270 ELSE 2
80
270 COLOR 15,4,4:SCREEN0:PRINT"Erreur
de DATA ligne",300+CL*10,0
280 SPRITE$(CL)=LUS:LUS="" :DA=0
290 NEXT
300 DATA ,248,255,248,127,120,63,56,
31,7,,3,3,,62,254,62,252,60,248,56
,240,192,,128,128,2875
310 DATA 248,255,248,255,248,127,120,
63,56,31,7,,1,1,62,254,62,254,62,25
2,60,248,56,240,192,,128,128,3690
320 DATA ,127,120,63,56,31,7,,1,
,1,,252,60,248,56,240,192,,128,
128,1742
330 DATA 224,252,248,255,248,127,120,
63,56,31,7,,96,96,,240,62,252,60,
248,56,240,192,,3205
340 DATA ,31,248,127,120,63,56,31,7
,,14,126,62,254,62,252,60,248,56,
240,192,,12,12,2305
350 DATA ,63,,95
360 DATA ,48,12,3,,95
370 DATA ,16,8,4,2,1,,63
380 DATA ,4,4,2,2,1,1,,46
390 DATA ,1,1,1,1,1,1,,38
400 DATA ,1,1,,64,64,128
,128,,418
410 DATA ,1,,16,32,64,
128,,273
420 DATA ,1,,24,96,1
,28,,281
430 DATA ,1,,248,,
,281
440 DATA ,1,,128,9
,6,24,,281
450 DATA ,1,,128,
,64,32,16,,273
460 DATA ,64,192,192,128,2,6,12,
28,24,16,,32,96,192,192,,12
88
470 DATA ,64,96,32,,6,6,3,1,,
,48,24,24,8,,344
480 DATA ,13,7,15,31,7,15,,
,64,192,192,240,192,224,192,,141
6
490 DATA ,17,25,31,2,8,16,96,56,,27,
49,1,,24,176,160,,32,8,56,16,56,2
16,140,128,,1372
500 DATA 1,113,40,38,,16,16,96,128,64
,16,26,74,112,1,1,4,140,164,72,16,32
,24,7,4,8,4,36,82,78,128,1583
510 DATA 6,14,70,64,96,224,224,128,,1
28,224,64,4,14,39,6,224,248,112,66,6,
15,31,7,,3,7,3,2,32,48,112,2244
520 DATA ,7,15,31,127,255,63,15,3,
,,3,15,31,63,255,255,255,255,255,2
55,255,255,63,15,3,2781
530 DATA ,225,251,255,255,255,255,
,255,255,,3,31,127,255,255,255,2
55,255,255,255,3729
540 DATA 255,255,255,255,255,255,255,
255,255,63,15,3,,255,255,255,255,2
55,255,255,255,255,255,255,255,63
,15,3,5804
550 DATA 4,14,53,36,68,64,241,64,68,3
6,53,14,4,4,4,4,,128,128,64,64,224,6
4,64,128,128,,1755
560 DATA 128,192,224,192,128,,
,896
570 DATA ,7,31,127,252,248,9
6,,2,28,248,240,192,,1503
580 DATA ,64,56,31,15,3,,
,224,240,254,63,31,6,1027
590 DATA ,8,24,56,12
0,248,240,,728
600 DATA ,124,254,146,84,84,56
,16,16,,812
610 DATA ,56,124,68,40,16,16,,
,352
620 DATA ,32,112,32,,
,208
630 DATA 127,127,127,127,255,255,
255,255,255,255,255,255,255,255,2
55,255,255,255,254,254,252,252,248,24
8,240,240,224,224,192,192,7312
640 DATA ,13,13,13,13,31,31,13,13,13
,13,13,13,,128,128,128,128,140,252
,252,140,132,128,128,128,,2040
650 DATA ,1,7,7,15,31,57,115,39,14
,4,,32,112,228,206,156,184,240,224,
224,240,60,24,16,,2268
660 DATA ,5,2,5,9,17,32,65,2,4,8,
,16,32,64,130,4,8,208,248,196,128,12
8,128,64,,1535
670 DATA ,1,255,1,3,3,3,255,4,8,8,
,254,,128,128,128,254,64,32,32,
,1593
680 DATA ,8,4,2,65,32,16,11,31,35,1,1
,1,2,,160,64,160,144,136,4,130,
64,32,16,,1151
690 DATA ,4,14,7,19,57,29,15,7,7,15,6
8,24,8,,128,224,224,240,248,156,
206,228,112,56,16,,2136
700 DATA ,1,1,1,33,49,63,63,49,33,1,
1,1,,176,176,176,176,176,248,248,1
76,176,176,176,176,,2584
710 DATA ,1,7,31,127,63,31,127,62,2
4,,96,240,248,224,240,248,224,19
2,224,112,62,30,12,,2657
720 DATA ,63,17,255,255,127,8,16,,
,1,131,3,255,255,240,,165
8
730 DATA ,9,27,63,63,31,31,15,15,7,
7,3,2,,12,14,14,28,184,240,224,192,2
24,224,240,240,96,64,,2301
740 IF TA>0 THEN 850
750 LINE(0,132)-(255,191),1,BF
760 DRAW"BM68,149 C9 R2L1D56L1H1U1 B
M+8,-4" PRINT #1,"oystick (conseillé)"
770 DRAW"BM92,165" PRINT #1,"00"
780 DRAW"BM70,181 C9 H1L162D2F2R1E1 B
M+4,-5" PRINT #1,"lavier ?"
790 A=INPUT$(1)
800 IF A="0" OR A="3" THEN JS=1 GOT
0 850
810 IF A="C" OR A="c" THEN JS=0 ELSE
E 790
820 REM
830 REM -- 1er TABLEAU --
840 REM
850 COLOR 3,1,1:CLS:TA=1
860 DRAW"BM0,166 M67,150 E1M74,136BM6
8,151M74,185BM62,191M74,185M180,185M1
92,191BM180,185M186,151BM180,136M186,
149 F1M255,166BM6,191M71,170 BM183,17
0 M248,191"
870 DRAW"BM67,149 H4 BM43,149 FSR3D5F
1D4F1D4F1D4 BM23,153 F6R2D5F1D5F1D5F1
D5 BM7,165 D6F1D5F1D5F1D6 BM38,191 M6
7,180"
880 DRAW"BM187,149 E4 BM211,149 G5L3D
561D461D461D5 BM231,153 66L2D561D561D
561D5 BM247,165 D661D561D561D6 BM216,
191 M187,180 "
890 CIRCLE(19,174),6,3,,6/5.3
900 CIRCLE(235,174),6,3,,6/5.3
910 DRAW"BM88,145 D14F4R14E4U14H4L146
4 BM114,143 D18F4R18E4U18H4L1864 BM15
4,145 D14F4R14E4U14H4L1464 BM150,140
D246U14H1U24E1R4"
920 LINE(101,176)-(103,178),9,BF LINE
(104,176)-(175,178),4,BF:LINE(176,176
)-(176,178),3
930 LINE(80,141)-(81,141),3:LINE(80,1
42)-(81,160),4,BF:LINE(80,161)-(81,16
2),9,BF
940 KC=91:YC=154:GOSUB 5200
950 KC=157:YC=154:GOSUB 5200
960 KC=127:YC=150:GOSUB 5210
970 FOR W=141 TO 163 STEP 2
980 DRAW"BM150,=W,C3L2"
990 NEXT
1000 DRAW"BM142,171 U3E1F1D3H1 BM146,
167 D4R2 BM149,167 R2L1D4" PSET(152,1
71),3
1010 DRAW"BM117,171 U4D2R2U2D4 BM121,
168 D2F1E1U2H1 BM125,171 U4R1F161F1D1
BM129,171 U4 BM131,167 R2D162R1R2" P
SET(135,171),3
1020 DRAW"BM94,165 D2F1D1U1E1U2 BM98,
165 D4 BM181,169 U4L1R2" PSET(184,169
),3
1030 DRAW"BM163,165 L161D2F1R1 BM167,
169 U4L1R2" PSET(165,169),3:PSET(169,
169),3
1040 DRAW"BM80,179 U4F2E2D4 BM86,175
D3F1E1U3 BM90,179 U4F3D1U4" PSET(95,1
79),3
1050 DRAW"BM74,169 U2R1L1U2R2 BM78,16
5 D3F1E1U3 BM84,165 L2D2R1L1D2R2 BM86
,165 D4R2"
1060 PUT SPRITE 3,(145,159),8,26
1070 PUT SPRITE 1,(120,147),13,0
1080 PUT SPRITE 1,(92,145),9,5:PUT SP
RITE 2,(158,145),9,5
1090 DRAW"BM0,44 C5 D57R61 M38,31 L1U
2L2U1L5D1L2 M8,35 D1L2D1L262D2L1D3L1"
PAINT(32,29),5
1100 DRAW"BM0,102 C12 D47R1D3F1R1F1R1
F1R2E1R4E1R2 M37,143 F2D2L2D1L2D1L2D1
L2R2U1 M63,144 E9 M62,103 L1U1L60" PA
INT(2,193),12
1110 DRAW"BM54,22 C5 M200,22 D1R2D1R1
D2R1D1 M186,101 M68,101 M50,27 UR1U2
R1U1R2" PAINT(60,23),5
1120 DRAW"BM68,102 C12 M186,102 M178,
134 L2U1L8U1L8U1L8U1L8U1L8U1L6H2U7L2
76L5D1L8D1L8D1L8D1L8D1L3 M69,103 "
PUT SPRITE 4,(122,106),1,25:PAINT(
88,103),12
1130 DRAW"BM255,44 C5 M255,101 M193,1
01 U1E1 M216,31 R1U2R2U1R5D1R4D1R4F1
M247,35 D1R2D1R2F2D2R1D4" PAINT(220,
29),5
1140 DRAW"BM255,102 C12 D46L1D2L1D261
L2D1L2D1L2U1L5U1L2 M217,143 G2D2R2D1R
2D1R2D1R2L2H1 M191,144 H9 M192,103 E1
M255,102" PAINT(200,103),12
1150 DRAW"BM109,104 C14 R37F29L7U1L8U
1L8U1L8U1L8U1L6H2U8L2D86L2SD1L8D1L8D1
L8D1L8D1L7E29" PAINT(110,105),14
1160 DRAW"BM151,100 C1 L14U4E1U3E1U3E
1 M143,76 E1 M150,62 ESRE1R2F1D1F1D7
61D461D461 M151,100" PAINT(158,57),1:
PUT SPRITE 10,(135,99),1,33:DRAW"BM13
2,128 C1 USE1USE1USE1U1R11 M137,129" PA
INT(140,111),1:"Helice"
1170 PUT SPRITE 11,(224,93),10,22:PUT
SPRITE 12,(240,85),10,23:PUT SPRITE
13,(240,101),10,24
1180 DRAW"BM15,0" PRINT #1,"SCORE 000
00"
1190 HS#="00000"+MID$(STR$(HS),2,LEN(
STR$(HS))-1)
1200 DRAW"BM160,0" PRINT #1,"RECORD "
+RIGHT$(HS$,5)
1210 FOR X=57 TO 197 STEP 10:PSET(X,1
4),14:NEXT
1220 REM -- Démarrage du moteur --
1230 REM
1240 IF STRIG(0)<0 THEN 1240
1250 LINE(134,54)-(162,101),5,BF:PUT
SPRITE 10,(0,191),0:LINE(130,109)-(14
8,128),14,BF:DRAW"BM140,129 C14 L4"
1260 FOR S=0 TO 13:SOUND S,0:NEXT
1270 SOUND 6,15:SOUND 7,55:SOUND 8,16
:SOUND 13,10:SOUND 11,90
1280 FOR S=80 TO 30 STEP-1:SOUND 11,S
1290 FOR D=1 TO 70:NEXT D:PUT SPRITE
2,,5+INT((80-S)/4.7):NEXT S
1300 REM
1310 REM -- Décollage --
1320 REM
1330 IF STICK(JS)<5 THEN 1330
1340 AL=159
1350 FOR F=1 TO 12
1360 LINE(90,103+)-(170,103+),12
1370 PUT SPRITE 1,,5+INT((F+1.3)
1380 FOR D=1 TO 55:F#45:NEXT D
1390 NEXT F
1400 XM=240:YM=101:PUT SPRITE0,,1
1410 FOR F=1 TO 11
1420 LINE(85,115+)-(126,115+),12:LI
NE(128,115+)-(172,115+),12:LINE(78,
875+)-(F/8,134,124-F/8)-(97,115+),12:
LINE(177-F-F/8,134,124-F/8)-(158,115+
F),12
1430 LINE(0,101+)-(61,35+F/3,101+),5:
LINE(68,5+),4,101+)-(186,25-F/4,10
1+),5:LINE(193,35-F/3,101+)-(255,10
1+),5:AL=AL-.2:PUT SPRITE 3,(145,AL)
1440 GOSUB 5340
1450 NEXT F
1460 RESTORE 1520
1470 FOR F=1 TO 28
1480 READ A,B,C,D,E
1490 LINE(A,B)-(C,D),E:AL=AL-.1:PUT S
PRITE 3,(145,AL)
1500 IF INT(F/7)=F/7 THEN GOSUB 5340
1510 NEXT F
1520 DATA 80,127,127,127,12,129,127,1
79,127,12,92,132,97,127,12,164,132,15
8,127,12,0,113,65,113,5,71,113,183,11
3,5,185,113,255,113,5
1530 DATA 80,128,124,128,12,130,128,1
79,128,12,93,132,97,128,12,163,132,15
8,128,12,0,114,65,114,5,71,114,183,11
4,5,189,114,255,114,5
1540 DATA 80,129,119,129,12,136,129,1
79,129,12,94,132,97,129,12,162,132,15

```

Suite page 28

IL N'EST POINT DE SOT METIER, IL N'Y A QUE DES TRAVAIL-LEURS CRÉTINS.



De la plus belle plume de votre imprimante X-710, réalisez de somptueux textes manuscrits...

Mathieu MARCIACQ

Mode d'emploi :

Ce traitement de texte singulier, permettant l'écriture "manuscrite" à l'aide de l'imprimante graphique X-710, nécessite l'extension mémoire 16 Ko.

- Tapez tout d'abord le listing 1, faites FSET 10000 avant lancement et entrez ligne par ligne les datas des lettres du listing 2 (sans les espaces). Spécifiez à la demande de l'ordinateur, le numéro de chaque fichier, ou bien RETURN si vous désirez interrompre momentanément votre saisie.
- Tapez et sauvegardez le listing 3 (LOADER).
- Tapez le listing 4 en prenant garde aux caractères entre guillemets des lignes suivantes, à taper en mode GRPH :
- Ligne 40 : les caractères " ", " " et "K".
- Ligne 45 : le caractère "F".
- Ligne 46 : les caractères "2" et "N".

Faites RUN après avoir débranché la prise REMOTE du magnétophone et placé celui-ci en mode enregistrement à la suite de LOADER. Les fichiers de données du listing 2 seront ainsi sauvegardés.

- Tapez et sauvegardez à la suite de ces données, le listing 5 (MAKER), en prenant garde à la saisie de la ligne 5001 où le signe " " est un CHR\$(95).
- Tapez et sauvegardez à sa suite le listing 6 (PRINTER), en tapant en mode GRPH les caractères entre guillemets des lignes suivantes :
- Ligne 5100 : " ", " ", "K" et "F".
- Ligne 5110 : "2" et "N".

Lors de la première utilisation, chargez et lancez le programme LOADER après un FSET 10000 (chargement des fichiers). Dès la fin du chargement, vous pouvez utiliser le traitement de texte CANON-WRITER (programmes MAKER et PRINTER).

- MAKER : éditeur de textes

Après lancement, donnez le nom du fichier qui contiendra le texte (avec le suffixe M dans le Directory). Après quelques secondes de patience, un écran vide apparaît avec un curseur clignotant. Le texte peut alors être tapé au kilomètre (le programme d'impression se chargeant de dissocier les mots correctement). Vous disposez des commandes suivantes :

HOME : retourne au début du texte.

CLR (SHIFT/HOME) : supprime le texte en mémoire.
 DEL : efface le caractère sous le curseur.
 INS : insère un caractère sous le curseur.
 CTRL/Q : pour abandonner (QUIT).
 CTRL/F : pour aller à la fin du texte.
 CTRL/W : sauvegarde le texte en mémoire (WRITE).
 CTRL/T : lit le texte en mémoire (TAKE), dont le nom de fichier a été préalablement spécifié.
 CTRL/A : commute majuscules/minuscules.
 CTRL/E : efface le curseur à la fin du texte.

Le programme étant assez lent pour l'insertion des caractères, il est recommandé d'utiliser les espaces laissés par les retours-chariot. Si le programme semble parfois bloqué, attendez patiemment le tassement de ses chaînes de caractères, puis sauvez le texte, quittez par CTRL/Q et relisez-le.

Une fois le texte sauvegardé, stoppez par ON/BREAK le programme, au moment où celui-ci demande le nom du fichier (et à cet instant précis, sous peine de mauvaises surprises si vous ne faites pas immédiatement POKE 186,20).

Vous pouvez alors charger le programme PRINTER, afin d'admirer la composition de votre texte sur l'imprimante X-710.

- PRINTER : programme d'impression manuscrite des textes
 Après lancement, entrez le nom du fichier à imprimer et attendez stoïquement la sortie du chef d'œuvre. Sachez que la vitesse d'impression de l'imprimante se trouve considérablement ralentie, mais que le résultat en vaut la peine (voir exemple...).

Ce programme d'impression dispose lui aussi de mots de commandes à placer entre "crochets" et à incorporer entre deux retours-chariot du texte à imprimer :

L n : largeur de la colonne d'impression (n = points de 0 à 480).
 PLEIN : écriture pleine page (bien encadrée).
 NORMAL : écriture normale, c'est à dire tabulée à gauche.
 TABULE : écriture tabulée à droite (pour les dates).
 COL n : couleur n d'impression.
 CENTRE : centrage du texte.
 INTER n : espacement n entre les lignes.
 TAB n : espacement n (décimales permises).
 DEB n : marge n de début d'écriture.
 BIG n : n = coefficient de multiplication de la taille des lettres (nombre entier souhaité...).

Ces mots clés qui n'apparaissent pas à l'impression, peuvent-être spécifiés n'importe où dans le texte.

LISTING 1

```
0 CLEAR100:DEFINT A-Z
10 CLS
20 LINEINPUT "Numero du fichier =>" :A#:
IFA#=" " THENEND
30 I=VAL(A#):IP=I
40 DIMA(255)
50 P=0
60 PRINTRIGHT$( "000"+HEX$(P),4); " " :LINE
INPUT " 0 1 2 3 4 5 6 7 >":A#
```

```
69 IFA#=" " THEN200
70 FOR I=1 TO LEN(A#) STEP 2
80 X$=MID$(A#,I,2):X=VAL("&H"+X$):A(P)=X
:P=P+1:NEXT
90 IF LEN(A#) <> 16 THEN 200
100 GOTO 60
200 INIT#1,CHR$(IP),P
210 FOR J=OTOP-1:OUT#1,A(J):NEXT:ERASE A:R
UN
500 RESUME 600
600 NEXT:END
1000 FOR I=OT0255:DNERRORGOTO500
1010 INIT#1,CHR$(I):PRINT I:NEXT:END
```

LISTING 2

Fichier : 32

```
0000-E3 E3 8F 80 80 80
Fichier : 33
```

```
0000-E3 E3 89 7F E3 E3 7F 7F
0008-81 7F 81 81 7F 81 E3 E3
0010-80 83 E3 E3 80 93 E3 E3
0018-88 6B 80 80
Fichier : 39
```

```
0000-E3 E3 80 8E E3 E3 82 81
0008-82 81 81 81 82 80 81
0010-E3 E3 7F 6C 80 80
Fichier : 40
```

```
0000-E3 E3 89 75 E3 E3 7E 82
0008-7E 83 7F 82 7F 82 7F 82
0010-80 88 81 83 81 82 81 83
0018-82 82 82 82 E3 E3 84 6C
0020-80 80
Fichier : 41
```

```
0000-E3 E3 84 75 E3 E3 82 82
0008-82 83 82 82 81 82 81 82
0010-80 88 7F 83 7F 82 7F 83
0018-7E 82 7E 82 E3 E3 89 6C
0020-80 80
Fichier : 42
```

```
0000-E3 E3 83 80 E3 E3 84 88
0008-7E 7C 7E 84 84 78 E3 E3
0010-83 80 80 80
Fichier : 43
```

```
0000-E3 E3 83 84 E3 E3 86 80
0008-7D 80 80 84 80 78 E3 E3
0010-86 80 80 80
Fichier : 44
```

```
0000-E3 E3 87 80 E3 E3 80 7F
0008-80 7F 7F 7E 7F 7E 7F
0010-7F 7F 7F 80 E3 E3 8F 87
0018-80 80
Fichier : 45
```

```
0000-E3 E3 83 84 E3 E3 86 80
0008-E3 E3 83 7C 80 80
Fichier : 46
```

```
0000-E3 E3 87 80 E3 E3 81 81
0008-81 7F 7F 7F 7F 81 E3 E3
0010-8C 80 80 80
Fichier : 47
```

```
0000-E3 E3 83 84 E3 E3 86 80
0008-E3 E3 7D 7E E3 E3 81 7F
```

```
0010-7F 7F 7F 81 81 81 E3 E3
0018-80 84 E3 E3 81 81 7F 81
0020-7F 7F 81 7F E3 E3 87 7A
0028-80 80
Fichier : 48
```

```
0000-E3 E3 84 87 E3 E3 80 84
0008-81 84 81 82 82 82 82 81
0010-82 7E 81 7E 81 7E 80 78
0018-7F 7E 7F 7F 7F 7E 7E
0020-7F 80 7E 81 7F 81 7F 85
0028-E3 E3 8D 79 80 80
Fichier : 49
```

```
0000-E3 E3 8B 80 E3 E3 80 94
0008-7E 7C 7D 7D 7F 7F 80
0010-E3 E3 8A 74 80 80
Fichier : 50
```

```
0000-E3 E3 87 8C E3 E3 7F 80
0008-7E 82 80 81 81 81 83 83
0010-82 81 81 80 82 7F 81 7E
0018-80 7A 7F 7C 7F 7E 7D
0020-7D 7E 7F 80 7F 81 80
0028-83 7F 83 80 84 80 82 81
0030-81 81 80 82 7F 81 E3 E3
0038-84 78 80 80
Fichier : 51
```

```
0000-E3 E3 85 84 E3 E3 80 7F
0008-81 7E 82 7F 82 80 82 81
0010-81 81 81 82 80 81 7F 83
0018-7E 82 7E 81 7D 80 83 80
0020-82 81 81 81 81 82 80 82
0028-7F 82 7F 81 7F 81 7E 80
0030-7F 7F 7E 7E 7F 80 7E
0038-E3 E3 8D 72 80 80
Fichier : 52
```

```
0000-E3 E3 87 95 E3 E3 81 7F
0008-82 7C 81 7D 80 7E 7F 7D
0010-7F 7E 7E 7E 7D 7F 82 80
0018-83 7E 83 80 82 82 80 81
0020-7F 81 7F 7F 80 7C E3 E3
0028-85 81 80 80
Fichier : 53
```

```
0000-E3 E3 84 84 E3 E3 81 7D
0008-82 7F 84 80 81 81 81 83
0010-80 82 7F 82 7E 82 7E 81
0018-7F 80 7F 7F 80 88 7E 82
0020-82 7E 83 7F 82 7F 82 80
0028-82 81 81 81 80 81 E3 E3
0030-83 6D 80 80
Fichier : 54
```

```
0000-E3 E3 8E 94 E3 E3 7F 80
0008-7E 80 7D 7F 7E 7D 7F 7E
0010-7F 7D 80 7E 80 7A 81 7E
0018-82 7F 83 80 82 81 81 81
```

```
0020-81 82 80 81 7F 82 7F 82
0028-7E 81 7D 80 7F 80 7E 7F
0030-E3 E3 8D 77 80 80
Fichier : 55
```

```
0000-E3 E3 87 80 E3 E3 7F 82
0008-80 83 81 84 81 83 81 82
0010-81 82 81 82 83 82 7C 7F
0018-7C 80 7E 81 E3 E3 80 76
0020-E3 E3 82 81 81 80 83 7F
0028-81 80 82 81 E3 E3 84 75
0030-80 80
Fichier : 56
```

```
0000-E3 E3 84 83 E3 E3 80 82
0008-81 82 82 82 82 81 81 81
0010-83 83 81 82 80 83 7E 82
0018-7C 80 7E 7E 7F 7D 81 7E
0020-84 7D 81 7F 82 7F 81 7F
0028-81 7F 80 7E 7F 7D 7F 7F
0030-7D 7F 7F 80 7D 81 7E 82
0038-E3 E3 8E 7D 80 80
Fichier : 57
```

```
0000-E3 E3 85 85 E3 E3 7F 7F
0008-80 7E 82 7E 81 80 82 81
0010-82 81 82 83 81 84 80 86
0018-80 81 7F 82 7E 82 7E 80
0020-7E 7F 7F 7F 7E 80 7E
0028-80 7E 82 7E 82 80 82 81
0030-82 82 81 82 E3 E3 83 71
0038-80 80
Fichier : 58
```

```
0000-E3 E3 8D 80 E3 E3 7F 81
0008-81 81 81 7F 7F 7F E3 E3
0010-80 86 E3 E3 7F 81 81 81
0018-81 7F 7F 7F E3 E3 8B 7A
0020-80 80
Fichier : 59
```

```
0000-E3 E3 87 80 E3 E3 80 7E
0008-7F 7E 7F 7E 7F 7F 7F
0010-7F 80 E3 E3 86 89 E3 E3
0018-7F 81 81 81 7F 7F 7F
0020-E3 E3 89 7E 80 80
Fichier : 61
```

```
0000-E3 E3 83 82 E3 E3 86 80
0008-E3 E3 80 84 E3 E3 7A 80
0010-E3 E3 89 7A 80 80
Fichier : 63
```

```
0000-E3 E3 8D 7F E3 E3 7F 7F
0008-81 7F 81 7F 81 E3 E3
0010-80 83 E3 E3 80 87 84 81
0018-81 81 81 82 81 82 80 81
0020-7F 83 7E 82 7D 80 7E 7F
0028-7F 7F 7E 7F 7E 81 7E
0030-81 7F E3 E3 8F 74 80 80
```

0038- Fichier : 65

```
0000-E3 E3 85 85 E3 E3 7F 81
0008-7F 80 7E 7E 80 7D 81 7F
0010-82 80 83 83 81 91 81 70
0018-81 7D 81 7F 83 80 82 82
0020-80 83 7E 81 7F 80 7E 7F
0028-E3 E3 85 86 E3 E3 7F 7F
0030-7E 7F 7D 80 7E 81 7E 81
0038-7F 80 7E 7E E3 E3 8B 77
0040-E3 E3 83 80 80 80
Fichier : 66
```

```
0000-E3 E3 88 81 E3 E3 81 81
0008-7F 81 7E 80 80 7E 81 7F
0010-81 80 82 81 81 82 80 81
0018-7E 82 7D 81 7F 82 80 82
0020-82 82 82 80 E3 E3 7B 80
0028-E3 E3 81 7F 7E 7E 7E 82
0030-80 82 81 83 82 82 85 80
0038-83 7D 81 7E 80 7D 7F 7E
0040-7F 7F 80 7F 81 81 81
0048-83 80 82 7F 81 7F 81 7D
0050-80 7F 7F 7E 7E 7E 80
0058-7F 81 82 82 81 80 81 7F
0060-7F 7F E3 E3 80 7F E3 E3
0068-84 80 80 80
Fichier : 67
```

```
0000-E3 E3 84 94 E3 E3 7E 80
0008-7E 7E 80 7E 81 7E 83 7E
0010-89 80 82 83 80 82 7F 82
0018-7E 81 7F 80 7D 7F 7D 7D
0020-7E 7D 80 79 81 7D 81 7E
0028-81 7F 84 80 82 81 81 81
0030-80 82 7F 81 7E 80 7F 7F
0038-E3 E3 81 7C E3 E3 86 80
0040-80 80
Fichier : 68
```

```
0000-E3 E3 88 8C E3 E3 7E 7E
0008-7F 80 7F 81 80 82 81 81
0010-82 80 82 7F 80 7D 7F 7F
0018-7E 7F 7F 80 7E 81 7F 81
0020-80 85 81 81 82 81 83 80
0028-83 7F 83 7D 82 7D 80 7D
0030-7F 7D 7E 7D 7E 7F 7C 80
0038-7E 81 7F 81 7E 81 7F 7F
0040-80 7F 81 7F 81 80 82 81
0048-81 81 81 81 82 80 84
0050-7E 84 7D 83 7F 81 E3 E3
0058-8B 70 E3 E3 82 7F 82 80
0060-80 80
Fichier : 69
```

```
0000-E3 E3 8D 93 E3 E3 7F 81
0008-7B 80 7F 7E 7E 7F 7E
0010-83 7D 86 80 83 81 81 82
0018-7E 82 7E 80 7F 7F 7E 7F
0020-7B 7D 7F 80 7F 82 7E
0028-82 80 81 81 80 81 7E 81
0030-7D 7F 7F 7F 7D 80 7E
0038-82 7C 85 80 82 81 81 82
0040-80 81 7E 82 7F 80 7E 7F
0048-80 7F 81 7F E3 E3 81 7D
0050-E3 E3 89 80 80 80
Fichier : 70
```

```
0000-E3 E3 87 8A E3 E3 81 7F
0008-7F 7F 80 7F 81 7F 81
0010-80 81 81 82 82 82 82 81
0018-88 80 82 82 80 81 7E 82
0020-7D 80 7E 7E 80 7F 81 7F
0028-82 80 81 81 E3 E3 7E 7B
```

0030-E3 E3 7E 81 7F 80 7E 7E

```
0038-80 7C 81 7F 82 7F 81 80
0040-82 81 81 81 7F 81 7F 7F
0048-80 7F 81 7F 81 7F 80 7F
0050-E3 E3 7C 82 E3 E3 82 7F
0058-80 7F 80 82 80 7F 7E 7F
0060-7E 80 7F 81 7F 81 80 81
0068-81 81 82 80 81 7F E3 E3
0070-80 7D E3 E3 86 80 80 80
0078-
```

Fichier : 71

```
0000-E3 E3 88 8A E3 E3 7F 81
0008-7F 80 7F 7F 80 7E 81 7E
0010-81 7F 82 7F 82 7F 81 80
0018-82 81 81 81 81 82 80 81
0020-80 81 7F 81 7E 81 7E 7F
0028-7E 7F 7D 7D 80 7F 7F 7F
0030-80 7F 81 7E 82 7F 84 80
0038-83 83 7F 7E 7F 7D 7F 7E
0040-7F 7E 7E 7E 7E 7F 7F 80
0048-7F 81 7F 82 81 82 81 81
0050-84 81 85 81 83 81 80 80
0058-
```

Fichier : 72

```
0000-E3 E3 8A 91 E3 E3 80 7F
0008-7F 7F 80 7F 81 7F 81
0010-80 81 82 82 81 80 81 7F
0018-82 7F 81 7F 83 7E 83 80
0020-82 81 80 82 7F 81 7E 80
0028-7D 7D 7F 7D 7F 7E 7F 7D
0030-7E 7B 7F 7E 7E 7F 80
0038-7F 82 80 81 81 81 81 81
0040-86 80 82 81 82 81 82 81
0048-82 82 85 85 80 81 80 81
0050-7F 81 7F 80 7F 7F 7D 7D
0058-7E 7D 7F 7E 7E 7D 7F 7E
0060-80 7B 82 7E 83 80 82 82
0068-81 82 7F 81 7F 82 7D 80
0070-7F 7F 80 7E 81 80 E3 E3
0078-7A 81 E3 E3 81 80 81 81
0080-80 85 81 81 81 80 E3 E3
0088-84 74 E3 E3 86 83 80 80
0090-
```

Fichier : 73

```
0000-E3 E3 89 90 E3 E3 7F 80
0008-7D 80 7F 81 80 81 81 81
0010-82 80 83 7F 83 7F 84 7F
0018-84 80 83 81 81 81 80 82
0020-7F 81 7F 81 7F 80 7E 80
0028-7F 7F 80 7D 7F 79 80 77
0030-7F 7E 80 7D 81 7F 82
0038-80 81 81 82 80 81 7F 82
0040-80 7F 7F 81 7F 7F 7F
0048-7D 80 7F 81 E3 E3 88 81
0050-E3 E3 80 7F 81 7F 84 80
0058-80 80
Fichier : 74
```

```
0000-E3 E3 88 8E E3 E3 7D 80
0008-7F 81 80 81 81 81 82 80
0010-81 7F 82 7F 83 7F 85 7F
0018-82 80 83 81 81 81 80 81
0020-7F 81 7F 81 7F 80 7F 7F
0028-7F 7C 80 72 80 7E 7F 7C
0030-7F 7E 80 7E 7E 7E 7E 80
0038-7F 80 7F 82 80 82 80 82
0040-81 82 82 82 82 81 82 81
0048-81 81 86 80 80 80
Fichier : 75
```

DITES-MOI QUE JE RÊVE! TAPER TOUT CE LISTING JUSTE POUR ÉCRIRE UN TEXTE?!

C'EST UN SEU POUR MASOS!



A SUIVRE...

LA CEINTURE SACREE

SOYEZ LE BIENVENU! ZX 81

COEUR QUI SOUPIRE N'A PAS CONNU PIRE

BODOM BODOM

Pétris de convoitise, vous voilà dans un mystérieux château à la recherche de la légendaire "ceinture sacrée". Moustres, pièges et oubliettes vous souhaitent la bienvenue...

Eric PARENT

Mode d'emploi :

Créez tout d'abord une ligne 1 REM d'environ 30 caractères quelconques, puis tapez le reste du programme. Faites GOTO 9100 avant lancement (RUN), pour permettre l'implantation préalable des codes machine. Les règles sont incluses.

SUPER-HOT
L'auteur nous signale les modifications suivantes à apporter à son programme (LISTING 5) :

- Supprimer les lignes 4992 et 4994
- Ajouter les lignes :
265 IF AL=0 AND DE THEN GOTO 5000
918 LET AMI=0
2826 GOTO 2700
- Modifier ainsi les lignes :
8405 LET WD=AG-AD
8448 IF WD=AG-AD THEN GOTO 8450

ERRATUM ZX 81 des N°130 et 131



```
1 REM *EERND PLOT 4 SAVE (
RUN TAN *****
5 GOTO 7000
10 REM *****
15 REM *LA COURONNE SACREE*
20 REM *
25 REM *
30 REM *
35 REM *
40 REM *
45 REM *
50 REM *
55 REM *
60 REM *
65 REM *
70 REM *
75 REM *
80 REM *
85 REM *
90 REM *
95 REM *
100 REM *
105 REM *
110 REM *
115 REM *
120 REM *
125 REM *
130 REM *
135 REM *
140 REM *
145 REM *
150 REM *
155 REM *
160 REM *
165 REM *
170 REM *
175 REM *
180 REM *
185 REM *
190 REM *
195 REM *
200 REM *
205 REM *
210 REM *
215 REM *
220 REM *
225 REM *
230 REM *
235 REM *
240 REM *
245 REM *
250 REM *
255 REM *
260 REM *
265 REM *
270 REM *
275 REM *
280 REM *
285 REM *
290 REM *
295 REM *
300 REM *
305 REM *
310 REM *
315 REM *
320 REM *
325 REM *
330 REM *
335 REM *
340 REM *
345 REM *
350 REM *
355 REM *
360 REM *
365 REM *
370 REM *
375 REM *
380 REM *
385 REM *
390 REM *
395 REM *
400 REM *
405 REM *
410 REM *
415 REM *
420 REM *
425 REM *
430 REM *
435 REM *
440 REM *
445 REM *
450 REM *
455 REM *
460 REM *
465 REM *
470 REM *
475 REM *
480 REM *
485 REM *
490 REM *
495 REM *
500 REM *
505 REM *
510 REM *
515 REM *
520 REM *
525 REM *
530 REM *
535 REM *
540 REM *
545 REM *
550 REM *
555 REM *
560 REM *
565 REM *
570 REM *
575 REM *
580 REM *
585 REM *
590 REM *
595 REM *
600 REM *
605 REM *
610 REM *
615 REM *
620 REM *
625 REM *
630 REM *
635 REM *
640 REM *
645 REM *
650 REM *
655 REM *
660 REM *
665 REM *
670 REM *
675 REM *
680 REM *
685 REM *
690 REM *
695 REM *
700 REM *
705 REM *
710 REM *
715 REM *
720 REM *
725 REM *
730 REM *
735 REM *
740 REM *
745 REM *
750 REM *
755 REM *
760 REM *
765 REM *
770 REM *
775 REM *
780 REM *
785 REM *
790 REM *
795 REM *
800 REM *
805 REM *
810 REM *
815 REM *
820 REM *
825 REM *
830 REM *
835 REM *
840 REM *
845 REM *
850 REM *
855 REM *
860 REM *
865 REM *
870 REM *
875 REM *
880 REM *
885 REM *
890 REM *
895 REM *
900 REM *
905 REM *
910 REM *
915 REM *
920 REM *
925 REM *
930 REM *
935 REM *
940 REM *
945 REM *
950 REM *
955 REM *
960 REM *
965 REM *
970 REM *
975 REM *
980 REM *
985 REM *
990 REM *
995 REM *
```

```
1320 PRINT AT 0,5;"LE GARDIEN DE
LA SORTIE";TAB 5;"(C)OMBAT;(F)U
IR"
1325 INPUT R$
1330 IF R$(1)=""F" AND R$(1)=""C"
" THEN GOTO 1325
1340 IF R$(1)=""C" THEN GOTO 8830
1345 IF R$(1)=""F" AND FUI>0 THEN
GOTO 8830
1350 PRINT AT 0,5;"ISSUES: SUD"
" OUEST";TAB 5;"
1353 LET FUI=1
1355 GOTO 6050
1499 STOP
1500 REM *****
1501 REM *PIEGES*
1502 REM *****
1540 GOSUB 6200
1550 PRINT AT 14,8;" ";AT 12,6;"
";TAB 6;" ";
1570 LET H=INT (RND*2)+1
1580 IF H=1 THEN LET D$="SERPENT"
1590 IF H=2 THEN LET D$="GAZ"
1600 PRINT AT 16,6;D$
1610 LET EN=EN-2
1615 LET P$(1,9)="1"
1620 GOTO 6000
2000 REM *****
2001 REM *OR*
2002 REM *****
2050 GOSUB 6200
2055 PRINT AT 14,8;" ";AT 12,6;"
";TAB 6;" ";
2060 PRINT AT 16,6;"OR"
2070 LET OR=OR+INT (RND*20)
2080 LET P$(1,9)="1"
2090 GOTO 6000
2500 REM *****
2501 REM *POTION*
2502 REM *****
2510 GOSUB 6200
2515 PRINT AT 14,8;" ";AT 12,6;"
";TAB 6;" ";
2520 PRINT AT 16,6;"POTION"
2530 LET H=INT (RND*2)+1
2540 IF H=1 THEN LET FO=FO+1
2550 LET EN=EN+1
2555 LET P$(1,9)="1"
2560 GOTO 6000
3000 REM *****
3001 REM *MESSAGE*
3002 REM *****
3010 PRINT AT 10,12;" ";AT 11,11
" ";
3020 PRINT AT 0,5;"UN MESSAGE..."
3030 PRINT AT 1,5;"VOULEZ-VOUS L
E LIRE ?"
3040 GOSUB 6240
3050 CLS
3060 PRINT AT 0,10;"MESSAGE"
3100 PRINT "LA SALLE NOIRE D
ONNE LE PASSAGE.DIT-MOI CHERCHE,
ET JE CHERCHER-AIS."
3105 PRINT "SEULE LA FLECHE SPEC
IALE PEUT TUER LE GARDIEN."
3110 PRINT "DECHIFFRE LE CODE OU
E VOICICI,ET LA PORTE DE SORTIE S
OUVRIRA. AL ECROF SED XUEID"
3150 IF INKEY$="" THEN GOTO 3150
3170 GOTO 6000
3500 REM *****
3501 REM *COMBAT*
3502 REM *****
3610 CLS
3620 LET F=INT (RND*6)+1)+6
3625 LET E=10
3630 PRINT AT 0,10;"COMBAT"
3635 PRINT AT 5,0;"A"POUR ABA
NDONNER"
3640 PRINT AT 10,0;"VOUS:""FOR
CE:""E"ENERGIE:""EN"
3650 PRINT AT 15,0;"LE MONSTRE:"
"OR:""F"TAB 20;"ENERGIE:""E"
3660 LET D1=FO+INT (RND*6)+1
3670 LET D2=F+INT (RND*6)+1
3675 IF D2>1 THEN LET D1=D1+1
3680 IF D1>D2 THEN LET E=E-2
3700 IF D2>D1 THEN LET EN=EN-2
3705 PRINT AT 16,20;"ENERGIE:""S
TR$ E"
3707 PRINT AT 11,20;"ENERGIE:""S
TR$ EN"
3710 IF EN<=0 THEN GOTO 3900
3720 IF E<=0 THEN GOTO 3800
3725 IF INKEY$=""I" AND O(6)=1 TH
EN GOTO 3970
3730 IF INKEY$="" THEN GOTO 3730
3735 IF INKEY$=""A" THEN GOTO 393
0
3740 GOTO 3660
3800 PRINT AT 18,5;"BRAVO..."
3810 IF INKEY$="" THEN GOTO 3810
3815 LET EN=EN+1
3817 LET P$(1,9)="1"
3820 IF O(5)=1 THEN LET EN=EN+1
3820 CLS
3830 GOTO 500
3900 PRINT AT 18,5;"VOUS AVEZ PE
ROU..."
3910 IF INKEY$="" THEN GOTO 3910
3920 GOTO 8000
3930 PRINT AT 20,0;"VOUS PERDEZ
L'ENERGIE"
3940 IF INKEY$="" THEN GOTO 3940
3950 LET EN=EN-2
3950 GOTO 6000
3970 PRINT AT 20,0;"VOUS DEVEZ
E INVISIBLE"
3980 LET O(6)=0
3990 GOTO 6000
4000 REM *****
4001 REM *PASSAGE SECRET*
4002 REM *****
4005 RAND USR 16514
4010 PRINT AT 1,5;"ISSUES: SUD"
4020 INPUT R$
4035 IF R$(1)=""T" AND O(8)=1 THE
N RAND USR 16514
4037 IF R$(1)=""T" AND O(8)=1 THE
N PRINT AT 10,5;"BOITE SECRETE"
4040 IF R$(1)=""T" AND O(8)=1 THE
N GOTO 4090
4050 IF R$(1)=""S" THEN LET I=30
4060 IF R$(1)=""S" THEN GOTO 500
4070 IF R$(1)=""C" THEN PRINT AT
```

```
10,5;"BOITE SECRETE"
4075 IF R$(1)=""C" THEN GOTO 4090
4080 PAUSE 300
4085 GOTO 4020
4090 LET I=53
4100 IF R$(1)=""T" THEN LET O(8)=
0
4130 GOTO 500
4500 REM *****
4501 REM *CEINTURE*
4502 REM *****
4510 PRINT AT 15,10;" ";
14,10;" ";AT 13,10;" ";
4520 PRINT AT 0,5;"UNE CEINTURE.
";AT 1,5;"LA PRENEZ-VOUS ?"
4530 INPUT R$
4540 IF R$(1)=""O" THEN GOTO 4600
4550 GOTO 6000
4560 PRINT AT 13,10;"
4570 PRINT AT 0,5;"VOUS AVEZ LA
CEIN-"AT 1,5;"TURE SACREE"
4580 LET F$="OUI"
4590 LET P$(1,9)="1"
4600 IF INKEY$="" THEN GOTO 4650
4650 GOTO 6000
4999 STOP
5000 REM *****
5001 REM *MARCHAND*
5002 REM *****
5005 RAND USR 16514
5010 PRINT AT 15,6;" ";
AT 14,6;" ";AT 10,6;"MARCHAND"
"AT 12,6;" ";
5020 PRINT AT 0,5;"RENTREZ-VOUS"
5030 INPUT R$
5040 IF R$(1)=""N" THEN GOTO 6000
5050 CLS
5060 PRINT "CHEZ LE MARCHAND"
5070 PRINT "OR"
5070 PRINT "VOUS POUVEZ ACHE
TER CE QUE VOUS VOULEZ,DANS LA L
IMITE DE VOS MOYENS."
5080 PRINT "SACHEZ QUE CHAQUE OB
JET NE SERT QU'UNE FOIS."
5090 PRINT "1-POTION FORCE (+2
P FORCE)
5100 PRINT "2-GLAIVE (+1F COMBAT
S)
5110 PRINT "3-CORDE
5120 PRINT "4-POTION ENERGIE (+3
PE)
5130 PRINT "5-POTION MEDICINALE
(+1PE APRES
COMBAT)
5140 PRINT "6-POTION INVISIBILIT
E
5150 PRINT "7-NOURRITURE (+5PE)
5155 PRINT "8-TORCHE
5160 PRINT "ENTREZ VOS CHOIX ACC
ROCHES."
5165 PRINT "0:""1487" PUIS "N
LIRE"
5165 LET OR=20
5167 LET O(1)=5
5168 LET O(2)=4
5169 LET O(3)=5
5170 LET O(4)=5
5171 LET O(5)=5
5172 LET O(6)=3
5173 LET O(7)=5
5174 LET O(8)=5
5200 INPUT R$
FOR X=1 TO LEN R$
5210 LET OR=OR-OVAL R$(X)
5230 IF OR<0 THEN GOTO 5165
5240 LET OVAL R$(X)=1
5250 NEXT X
5260 CLS
5265 PRINT "TOUTES LES POTIONS,A
PART CELLE D'INVISIBILITE AGISS
ENT APRES LEUR ACHAT."
5270 IF INKEY$="" THEN GOTO 5270
5280 LET I=2
5290 IF O(1)=1 THEN LET FO=FO+2
5300 IF O(4)=1 THEN LET EN=EN+3
5320 IF O(7)=1 THEN LET EN=EN+5
5400 GOTO 500
6000 REM *****
6001 REM *DIRECTIONS*
6002 REM *****
6003 PRINT AT 0,5;"
6004 PRINT AT 1,5;"
6005 PRINT AT 1,5;"ISSUES:"
6010 IF VAL P$(1,1 TO 2)<>I THEN
PRINT "NORD"
6020 IF VAL P$(1,3 TO 4)<>I THEN
PRINT "SUD"
6030 IF VAL P$(1,5 TO 6)<>I THEN
PRINT "EST"
6040 IF VAL P$(1,7 TO 8)<>I THEN
PRINT AT 2,12;"OUEST"
6050 INPUT R$
6055 IF R$(1)=""N" THEN LET I=VAL
P$(1,1 TO 2)
6070 IF R$(1)=""S" THEN LET I=VAL
P$(1,3 TO 4)
6080 IF R$(1)=""E" THEN LET I=VAL
P$(1,5 TO 6)
6090 IF R$(1)=""O" THEN LET I=VAL
P$(1,7 TO 8)
6100 GOTO 500
6200 REM *****
6201 REM *COFFRE*
6202 REM *****
6210 PRINT AT 13,6;R$(1);TAB 6;R
$(2);TAB 6;R$(3)
6220 PRINT AT 0,5;"UN COFFRE..."
6230 PRINT AT 1,5;"L'OUVRES-TU ?"
6240 INPUT R$
6250 IF R$(1)=""N" THEN GOTO 6000
6260 RETURN
7000 REM *****
7001 REM *PRESENTATION*
7002 REM *****
7003 FOR I=1 TO 10
7004 RAND USR 16514
7005 NEXT I
7010 PRINT AT 1,10;"ERIC PARENT"
AT 5,12;"PESENTE:"
```

```
7020 PRINT AT 10,3;"LA P"
7030 PRINT TAB 3;"LA P"
7040 PRINT TAB 3;"LA P"
7050 PRINT AT 15,1;"
7060 PRINT TAB 1;"
7070 PRINT TAB 1;"
7080 PRINT TAB 1;"
7090 PRINT TAB 1;"
7100 IF INKEY$="" THEN GOTO 7100
7120 CLS
7130 PRINT TAB 4;"LA CEINTURE
SACREE"
7140 PRINT "VOUS ALLEZ ETRE EN
FERME DANS UN CHATEAU COMPOSE DE
57 SALLES,ET DANS L'UNE D'ENTRE
ELLES IL Y A"
7150 PRINT "LA CEINTURE SACREE O
UE VOUS DEVEZ RECUPERER,IL Y A
AUSSI DES COFFRES REMPLIS D'OR,D
E,POTIONS,OU RECLANT DES PIEGES"
7160 PRINT "VOUS TROUVEREZ AUSSI
DES MES-1-SAGES VOUS AIDANT A
VOUS EN-SOR-TIR,ESSAYEZ DE LES D
ECHIFFRER,ILS VOUS SERONT D'UN
GRAND SECOURS"
7170 PRINT "POUR VOUS SERVIR D'U
N OBJET EN VOTRE POSSESSION,ENT
REZ DIRECTEMENT LE NOM DE CELUI
-CI A LA PLACE DE LA DIRECTIO
N."
7175 PRINT "VOUS POUVEZ VOUS SER
VIR DE LA POTION D'INVISIBILITE
E LORS D'UN COMBAT"
7180 PRINT AT 21,10;"BONNE CHANC
E"
7190 IF INKEY$="" THEN GOTO 7180
7500 GOTO 9000
7999 STOP
8000 REM *****
8001 REM *FIN DE PARTIE*
8002 REM *****
8010 CLS
8020 PRINT AT 10,0;"C'EST ICI OU
E ACHETE VOTRE AV-ENTURE,VOICI
VOTRE CATALOGUE"
8030 PRINT "FORCE:""FO
8040 PRINT "ENERGIE:""EN
8050 PRINT "OR:""OR
8060 PRINT "CEINTURE:""F$
8070 PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER"
8080 INPUT R$
8090 IF R$(1)=""O" THEN GOTO 9000
8100 STOP
8500 REM *****
8501 REM *SORTIE*
8502 REM *****
8510 FOR S=10 TO 15
8520 PRINT AT S,10;"
8530 NEXT S
8540 PRINT AT 9,10;"
8550 PRINT AT 0,5;"ENTREZ LE COD
E"
8560 INPUT R$
8570 IF R$=C$ THEN GOTO 8600
8575 IF INKEY$="" THEN GOTO 8575
8580 PRINT AT 0,5;"C'EST BETE DE
";AT 1,5;"PERDRE ICI."
8590 GOTO 8000
8600 PRINT AT 16,10;"BRAVO"
8610 PRINT AT 0,5;"LA PORTE
";AT 1,5;"S'OUVRE..."
8620 FOR S=9 TO 15
8630 PRINT AT S,10;"
8640 NEXT S
8650 IF INKEY$="" THEN GOTO 8650
8655 IF F$="NON" THEN GOTO 8800
8660 CLS
8670 PRINT AT 0,0;"
8680 PRINT "BRAVO,VOUS ETES UN
HEROS,VOUS AVEZ REUSSI CE QUE
PERSONNE N'AVAIT REUSSI JUSQU'
A PRESENT: RAHENER LA CEINTUR
E SACREE AU ROI."
8690 PRINT "JE VOUS EN FELICITE,
ET POUR VOUS LE PROUVER LE ROI VO
US REMET LA MODIQUE SOMME DE 20
000 PIECES,ENCORE BRAVO VAILL
ANT(E) CHEVALIER(E)."
8700 GOTO 8070
8800 CLS
8810 PRINT AT 2,0;"VOUS AVEZ TRO
UVE LA SORTIE,BRAVOMAIS PAS LA C
EINTURE DONC VOUS AVEZ ECHOUÉ D
ANS VOTRE MISSION."
8820 GOTO 8000
8830 REM *****
8831 REM *SQUELETTE(2)*
8832 REM *****
8840 CLS
8850 PRINT AT 10,0;"LE SQUELETTE
EST INVINCIBLE... IL NE CRAINT
QUE LES ARMES EN ARGENT,EN AV
EZ VOUS UNE ?"
8855 INPUT R$
8860 IF R$(1)=""O" AND FLE=1 THEN
GOTO 8900
8870 PRINT "L'VOUE MASSACRE..."
8875 IF INKEY$="" THEN GOTO 8875
8880 GOTO 8000
8900 CLS
8910 PRINT AT 10,0;"VOUS LUI LAN
CEZ LA FLECHE DANS LES OS,ET DA
NS UN CRI EFFROYABLE LE SQUELETT
E S'EFFONDRE..."
8920 LET FLE=0
8930 LET P$(1,9)="1"
8940 IF INKEY$="" THEN GOTO 8940
8950 GOTO 6000
8999 STOP
9000 REM *****
9001 REM *ENTREE VARIABLES*
```

Suite page 29

PETER

Peter doit rattraper à l'aide d'une poêle, les œufs que des poules sur un perchoir, pondent en dépit du bon sens. Malheur à notre ami si l'un d'œuf (humour !) touche le sol.

Dominico MANFREDI

Mode d'emploi :

Tout d'abord, tapez et lancez le listing 1 (sauvegardez-le, il pourra vous être utile pour des programmes ultérieurs). Ce programme dit "chargeur", est destiné à permettre l'implantation en mémoire des codes machine du listing 2.

A la question "ADRESSE COURANTE ?", entrez l'adresse de début d'implantation, soit dans le cas qui nous occupe, la valeur 1000. Cette valeur s'affiche. Entrez alors à la suite en les séparant d'un espace, les

huit codes machine ainsi que la somme de contrôle (en fin de ligne) et validez par RETURN. Si votre saisie est correcte, l'adresse suivante s'affiche etc... Dans le cas contraire, le message "ERREUR" signale votre maladresse et l'adresse courante s'affiche de nouveau : il ne vous reste plus qu'à recommencer.

Si vous désirez lire ou vérifier une ligne de codes, tapez "A" après l'affichage de l'adresse courante. Le message "ADRESSE COURANTE ?" se réaffiche. Il vous suffit alors de rentrer l'adresse à partir de laquelle vous désirez effectuer la lecture, puis d'appuyer sur RETURN à l'affichage de celle-ci.

En fin de saisie, stoppez le programme chargeur par RUN/STOP et sauvegardez le langage machine par :
POKE 43,0 : POKE 44,16 : POKE 45,107 : POKE 46,35 :
SAVE "PETER",1,1
Lancez le jeu par : SYS 4096.



LISTING 1

```
10 POKE55,255:POKE56,15:POKE53280
 0:POKE53281,0:PRINT"OK":CLR
15 INPUT"ADRESSE COURANTE":C#=GO
SUB300:AD=E:GOTO35
20 INPUTB#:S=0:L=LEN(B#):IFL<>28T
HEN40
25 FORI=0TO7:A#=LEFT$(B#,2):GOSUB
100:POKEAD+I,V:L=L-3:B#=RIGHT$(B#
:L):S=S+V:NEXT
30 AD=AD+8:C#=B#:GOSUB300:IFC<>ST
HENPRINT"ERREUR":AD=AD-8
35 M=AD:GOSUB400:B#="" :GOTO20
40 IFB#<>"A"THEN15
45 IFB#<>" "THEN30
50 M=AD:PRINT" ":GOSUB400:PRINT
":
55 S=0:FORI=ADTOAD+7:P=PEEK(I):S=
S+P:GOSUB500:PRINT" ":NEXT:M=S:G
OSUB400:PRINT:AD=AD+8:GOTO35
100 A=ASC(LEFT$(A#,1)):IFA>57THEN
A=A-7
110 B=ASC(RIGHT$(A#,1)):IFB>57THE
NR=B-7
120 V=((A-48)*16)+B-48:RETURN
200 A=A+48:IFA>57THENA=A+7
210 RETURN
300 A#=LEFT$(C#,2):GOSUB100:D=V:A
#=RIGHT$(C#,2):GOSUB100:E=(256*D)
+V:RETURN
400 E=INT(M/256):F=INT(M-(256*E))
:500 B=INT(P/16):C=INT(P-(16*B)):A
=B:GOSUB200:B=A:A=C:GOSUB200:C=A
510 PRINTCHR$(B):CHR$(C):RETURN
```

LISTING 2

```
1000 20 44 E5 A9 00 8D 20 D0 036F
1008 8D 21 D0 20 5D 16 20 D1 0302
1010 16 A9 28 8D F8 07 A9 29 0345
1018 8D F9 07 8D FB 07 A9 2A 03EF
1020 8D FA 07 A9 2C 8D FC 07 03F3
1028 A2 40 A9 00 9D 00 0A 9D 02CF
1030 40 0A 9D 00 0A 9D 00 0A 02D8
1038 9D 00 0B CA D0 EC A9 3C 0413
1040 8D 00 D0 A9 6C 8D 02 D0 03D1
1048 A9 9C 8D 04 D0 A9 CC 8D 04A8
1050 06 D0 A9 FC 8D 08 D0 A9 0489
1058 55 8D 01 D0 8D 03 D0 8D 03A0
1060 05 D0 8D 07 D0 8D 09 D0 039F
1068 A9 1F 8D 15 D0 8D 1C D0 03B3
1070 8D 1D D0 A9 07 8D 25 D0 03AC
1078 A9 04 8D 27 D0 8D 28 D0 03B6
1080 8D 29 D0 8D 2A D0 8D 2B 03C5
1088 D0 A2 00 8D F4 1C A9 B9 04A0
1090 3F 1D 99 00 0A 8D F7 1C 02CF
1098 A8 B9 7E 1D 99 40 0A 8D 039C
1100 FA 1C A8 B9 FC 1D 99 00 04A9
1108 0A 8D FD 1C A8 B9 7E 1D 03D0
1110 99 C0 0A 8D 0D 1A 8B B9 039E
1118 8D 1D 99 00 0B 20 C6 16 027A
1120 E8 E0 3F D0 C6 20 C8 16 049B
1128 A2 00 A9 03 9D 0E D9 E8 044E
1130 0E 16 D0 F6 A9 01 8D FE 04F1
1138 0F A9 50 8D FA 0F A9 09 0350
1140 8D 13 D4 0A 00 A2 16 CA 0396
1148 89 76 1F 9D A1 05 98 48 0371
1150 20 55 17 68 A8 A9 20 9D 0302
1158 A2 05 EC FE 0F D0 E8 EE 0546
1160 FE 0F C8 00 03 D0 DE AE 04E8
1168 00 A9 03 9D EB D9 E8 E0 04D5
1170 1C D0 F6 A9 01 8D FE 0F 0426
1178 A9 50 8D FA 0F A9 00 A2 03D1
1180 16 CA B9 79 1F 9D EA 05 03BD
1188 98 48 20 55 17 68 A8 A9 0325
1190 20 9D E8 05 EC FE 0F D0 0476
1198 E8 EE FE 0F C8 20 11 D0 054C
1200 DE 20 6E 17 A9 FF 20 C8 040A
1208 16 A0 00 B9 BA 1F 99 C6 03A7
1210 8D B9 A6 1F 99 C6 07 C8 0407
1218 C0 1C D0 EF A2 00 D0 C6 04C0
1220 8D 9D C5 D8 E8 E0 1C D0 05C0
1228 F5 AD C5 D8 8D E1 D8 A0 062B
1230 02 20 C8 16 A9 E8 85 FB 0414
1238 A9 05 85 FC A0 00 B9 61 03E9
1240 D1 D1 FB D0 08 C8 00 08 0455
1248 D0 F4 4C 9C 11 A9 05 85 03F0
1250 FB A9 10 85 FC A9 07 85 046A
1258 02 20 40 18 AD 0C 29 022C
1260 10 D0 B9 A9 00 8D 1D D0 03BC
1268 0D 15 D0 20 44 E5 A9 00 0364
1270 85 FB A9 D8 85 FC A2 04 0528
1278 A0 00 A9 08 91 FB 88 D0 0438
1280 F9 E6 FC CA D0 F2 A9 29 0639
1288 8D FE 07 8D F9 07 8D FA 04A6
1290 07 8D FB 07 8D FC 07 8D 03B3
```

```
1108 FD 07 A9 28 8D F8 07 A2 0403
1110 00 BD 37 1F 9D 40 0A 8D 02B7
1118 F8 1E 9D 00 0A 8D B9 1E 0351
1120 9D C0 0B 8D 7A 1E 9D 00 035A
1128 0C 8D 3B 1E 9D 40 0C E8 02F3
1200 E0 3F D0 D0 A2 06 A9 01 041E
1208 9D 27 D0 CA D0 FA A9 0A 04D8
1210 8D 27 D0 A9 09 8D 25 D0 03B8
1218 A9 08 8D 26 D0 A9 01 8D 036B
1220 1C D0 20 79 17 20 DE 17 02B1
1228 A2 00 20 59 18 A2 08 20 01FD
1230 59 18 A2 10 20 59 18 A9 025D
1238 32 8D A9 02 A9 FF 8D A9 0449
1240 02 8D A9 31 8D C8 06 20 19 0273
1248 18 AD C8 06 C9 31 F0 0F 0392
1250 C9 32 F0 0E C9 33 F0 0F 03F2
1258 C9 34 F0 0C 40 15 13 4C 02B9
1260 9A 12 4C B9 12 4C E8 12 0308
1268 A0 0C 8F F9 1F A9 B9 FF 04D3
1270 20 9D 18 05 C8 00 17 D0 0349
1278 F1 A0 00 B9 10 20 A9 B9 03DD
1280 16 21 9D B8 05 C8 00 1D 0336
1288 D0 F1 A9 01 8D 10 0F A9 03C0
1290 02 8D 11 0F 8D 12 0F 40 01A9
1298 48 13 A0 00 B9 53 20 A9 02D4
12A0 A9 29 9D 18 05 9D B8 05 02E6
12A8 C8 0C 0C D0 EF A9 03 8D 048C
12B0 10 0F 8D 11 0F 8D 12 0F 017A
12B8 40 4B 13 A0 00 B9 20 00 0250
12C0 A9 B9 B3 20 9D 18 05 B9 03A9
12C8 40 20 A9 B9 C6 20 9D B8 03FE
12D0 05 C8 0C 13 D0 E7 A9 04 0404
12D8 8D 10 0F A9 02 8D 11 0F 0204
12E0 A9 03 8D 12 0F 40 4B 13 0204
12E8 A0 00 B9 5F 20 A9 B9 D9 0414
12F0 20 9D 18 05 B9 72 20 A9 02CF
12F8 B9 C8 20 9D B8 05 C8 0C 04A7
1300 13 D0 E7 A9 03 8D 10 0F 0322
1308 A9 04 8D 11 0F A9 02 8D 0292
1310 12 0F 40 4B 13 A0 00 B9 0224
1318 85 20 A9 B9 33 21 9D 18 0311
1320 05 C8 0C 14 D0 F1 A0 00 0402
1328 B9 99 20 A9 B9 47 21 9D 03DA
1330 B8 05 C8 0C 1A D0 F1 A9 04C9
1338 01 8D 10 0F A9 03 8D 11 01F7
1340 0F A9 05 8D 12 0F A9 05 0210
1348 20 C8 16 A9 10 85 71 A9 0356
1350 0A 85 02 A9 88 8D 00 031F
1358 A9 C8 8D 01 D0 A9 01 8D 0408
1360 15 D0 C6 71 A5 71 F0 03 0425
1368 40 72 13 A9 10 85 71 20 02A0
1370 E0 19 20 82 1A A9 02 2C 02BC
1378 15 D0 D0 1E A5 02 C9 01 0344
1380 F0 03 4C C1 13 A9 48 8D 0391
1388 02 D0 A9 66 8D 03 D0 A2 03E3
1390 02 A9 00 9D 01 0F A9 07 0208
1398 85 02 A5 02 C9 01 D0 04 02C0
13A0 A9 03 85 02 AD 15 D0 09 02CE
13A8 02 8D 15 D0 02 8D 0C 02D4
13B0 18 AD 00 0F D0 0E AD 15 0271
13B8 D0 29 FD 8D 15 D0 EE 00 0456
13C0 0F 20 82 1A A9 04 2C 15 01E9
13C8 D0 D0 1E A5 02 C9 02 F0 0420
13D0 03 4C 10 14 A9 48 8D 04 01F5
13D8 D0 A9 66 8D 05 D0 A2 04 03E7
13E0 A9 00 9D 01 0F A9 07 85 028B
13E8 02 A5 02 C9 02 D0 04 A9 02F1
13F0 04 85 02 AD 15 D0 09 04 022A
13F8 8D 15 D0 A2 04 20 8C 18 02D0
1400 AD 00 0F D0 0B AD 15 D0 0329
1408 29 FB 8D 15 D0 EE 00 0F 0393
1410 20 B2 1A A9 08 2C 15 D0 02AE
1418 D0 1E A5 02 C9 03 F0 03 0354
1420 4C 5F 14 A9 88 8D 06 D0 0353
1428 A9 66 8D 07 D0 A2 06 A9 03C4
1430 00 9D 01 0F A9 07 85 02 01E4
1438 A5 02 C9 03 D0 04 A9 05 02F5
1440 85 02 AD 15 D0 09 08 8D 02B7
1448 15 D0 A2 06 20 92 18 AD 0304
1450 00 0F D0 0B AD 15 D0 29 02A5
1458 F7 8D 15 D0 EE 00 0F 20 0386
1460 B2 1A A9 10 2C 15 D0 0366
1468 1E A5 02 C9 04 F0 03 4C 02D1
1470 AE 14 A9 88 8D 08 D0 A9 0401
1478 66 8D 09 D0 02 88 A9 00 031F
1480 9D 01 0F A9 07 85 02 A5 0289
1488 02 C9 04 D0 04 A9 06 85 02D7
1490 02 AD 15 D0 09 10 8D 15 024F
1498 D0 A2 08 20 92 18 AD 00 02F1
14A0 0F D0 0B AD 15 D0 29 EF 0394
14A8 8D 15 D0 EE 00 0F 20 B2 0341
14B0 1A A9 20 2C 15 D0 D0 1E 02E2
14B8 A5 02 C9 05 F0 03 4C 03B1
14C0 14 A9 C8 8D 0A D0 A9 66 03FB
14C8 8D 0B D0 A2 0A A9 00 9D 035A
14D0 01 0F A9 07 85 02 A5 02 01EE
14D8 C9 05 D0 04 A9 01 85 02 02D3
14E0 AD 15 D0 09 20 8D 15 D0 032D
14E8 A2 0A 20 98 18 AD 00 0F 0238
14F0 D0 0B AD 15 D0 29 DF 8D 0402
14F8 15 D0 EE 00 0F A9 4C 20 02F7
1500 15 D0 D0 1E A5 02 C9 06 0349
1508 F0 03 4C 49 15 A9 C8 8D 039B
```

```
1510 0C D0 A9 66 8D 0D 00 A2 03F7
1518 0C A9 00 9D 01 0F A9 07 0212
1520 85 02 A5 02 C9 06 D0 04 02D1
1528 A9 02 85 02 AD 15 D0 09 02D0
1530 40 8D 15 D0 A2 0C 20 98 0318
1538 18 AD 00 0F D0 0B AD 15 0271
1540 D0 29 BF 8D 15 D0 EE 00 0418
1548 0F 20 5E 1A AD 01 0F D0 0234
1550 6C A9 70 8D FA 0F A9 0B 03CF
1558 8D 13 D4 20 55 17 0E 01 02CF
1560 D0 CE 01 D0 AD 01 D0 C9 04B6
1568 01 F0 07 C9 00 F0 03 4C 0300
1570 5B 15 A0 08 20 C8 16 EE 0304
1578 01 0F CE 05 06 AD 05 06 01A1
1580 C9 30 F0 03 4C 46 12 20 02B0
1588 4E 1B A2 00 8D 5A 23 9D 02E2
1590 02 07 A9 03 9D 02 D8 E8 0317
1598 E0 09 D0 F0 A9 01 8D 0A 048B
15A0 02 AD 00 DC 29 10 D0 F9 038D
15A8 20 FB 19 20 33 1A A2 00 0243
15B0 A9 20 9D 02 07 E8 E0 09 0340
15B8 D0 F6 4C 46 12 AD 1E D0 0405
15C0 8D A8 02 AD A8 02 D0 03 0361
15C8 4C E3 15 C9 03 F0 17 C9 03E0
15D0 05 F0 1B C9 09 F0 1F C9 03BA
15D8 11 F0 23 C9 21 F0 27 C9 03EE
15E0 41 F0 2B 4C 62 13 AD 15 02DF
15E8 D0 29 FD 4C 13 16 AD 15 032D
15F0 D0 29 FB 4C 13 16 AD 15 032E
15F8 D0 29 F7 4C 13 16 AD 15 0327
1600 D0 29 EF 4C 13 16 AD 15 031F
1608 D0 29 DF 4C 13 16 AD 15 030F
1610 D0 29 BF 8D 15 D0 20 0F 03B9
1618 1A 20 39 1B CE A9 02 AD 02B4
1620 A9 02 D0 36 A9 32 8D A9 03C2
1628 02 A9 00 8D 15 D0 AD C8 0395
1630 06 C9 35 F0 06 EE C8 06 03B9
1638 40 46 12 A9 31 8D C8 06 02D0
1640 AD 05 06 C9 39 F0 03 EE 039B
1648 05 06 AD 93 07 C9 35 F0 0340
1650 06 EE 93 07 20 55 1A 4C 0269
1658 46 12 4C 62 13 AD 0E D0 02B0
1660 29 FE 8D 0E DC A5 01 29 036D
1668 FB 85 01 A9 00 85 FB 85 042F
1670 FD A9 00 85 FC A9 30 85 0555
1678 FE A2 03 A0 00 81 FB 91 0480
1680 FD 88 D0 F9 E6 FC E6 FE 0714
1688 CA D0 F0 A9 6A 85 FB A9 05C6
1690 00 85 FD A9 21 85 FC A9 0476
1698 30 85 FE A2 03 A0 00 B1 03A9
1700 FB 91 FD 88 D0 F9 E6 FC 06B0
1708 E6 FE CA D0 F0 A5 01 09 051D
1710 04 85 01 AD 0E DC 09 01 022B
1718 8D 0E DC AD 18 D0 29 F0 0425
1720 09 0C 8D 18 D0 60 A0 70 02FA
1728 CE FF 0F D0 FB 88 D0 F8 05F7
1730 60 7F A9 02 8D 14 03 A9 02D0
1738 17 8D 15 03 A9 0F 8D 18 0219
1740 D4 A9 1C 8D 05 D4 A9 00 03A8
1748 8D 06 D4 8D FC 0F 8D FD 0489
1750 0F A9 2A 8D 0C D4 A9 A9 03A2
1758 8D 0D D4 A9 50 8D FB 0F 03FE
1760 58 60 EE FD 0F AD 0F 0F 046B
1768 CD FB 0F 03 4C 31 EA 0431
1770 A9 20 8D 04 D4 8D 0B D4 039A
1778 A9 21 8D 04 D4 8D 0B D4 039B
1780 A9 00 8D FD 0F AE FC 0F 03FB
1788 D0 63 1B F0 20 8D FB 0F 03E2
1790 D0 B4 1B 8D 01 D4 8D 04 03AF
1798 1C 8D 00 D4 8D 54 1C 8D 0337
1800 08 D4 8D A4 1C 8D 07 D4 03C1
1808 EE FC 0F D0 05 8D FC 0F 0466
1810 0F BE 4C 31 EA AD FA 0F 04CB
1818 8D 0F D4 A9 80 8D 12 D4 040C
1820 A9 81 8D 12 D4 A9 03 20 0360
1828 C8 16 CE FA 0F 60 A2 07 03BE
1830 A9 00 9D 0D D4 CA D0 FA 04BB
```

```
1778 60 A2 00 A9 0E 9D 70 D8 039E
1780 9D 97 D8 D0 C9 1F 9D 70 04BE
1788 04 BD CF 1F 9D 98 04 9D 0385
1790 60 05 A9 04 9D 38 D9 9D 035D
1798 60 D9 BD D5 1F 9D 38 05 03C4
1800 BD DB 1F 9D 00 06 A9 03 0306
1808 9D 00 DA BD E1 1F 9D 68 0439
1810 07 A9 07 9D 68 DB 8D 93 03B7
1818 DB A9 31 8D 93 07 E8 E0 04A4
1820 06 D0 B8 A2 00 A9 08 9D 037E
1828 0A DA 8C CB DA BD E7 1F 056F
1830 9D A0 06 E8 E0 07 D0 ED 04CF
1838 A9 31 8D CB 06 60 A2 1E 0358
1840 A9 00 9D 00 D8 9D C0 DB 0463
1848 A9 26 9D 00 04 A9 25 9D 02DB
1850 C0 07 A9 09 9D 9D F0 D8 9D 047B
1858 70 DB A9 00 9D F0 04 9D 0422
1860 70 97 CA D0 DB A9 00 85 041A
1868 FB A9 04 85 FC A9 27 85 047E
1870 02 20 40 18 A9 1E 85 FB 02C1
1878 A9 04 85 FC E6 02 20 40 0376
1880 18 A9 00 85 FC A9 DB 85 0447
1888 FC A9 0D 85 02 20 40 18 02B1
1890 A9 1E 85 FB A9 D8 85 FC 0549
1898 A9 00 85 02 20 40 18 60 0215
1900 A2 19 A0 00 A5 02 91 FB 038E
1908 A5 1F 18 69 28 85 FB A5 046E
1910 FC 69 00 85 FC CA D0 EC 056C
1918 60 A9 29 00 5F 96 9D 87 0358
1920 06 A9 AF 06 A0 00 A9 01 02A2
1928 9D 7E D8 9D A6 D8 B9 EE 0585
1930 1F 9D 7E 04 8D B9 F1 1F 9D 03A4
1938 A6 04 A9 07 9D 08 B9 89 0456
1940 F5 1F 9D CE 04 E8 C8 C0 04F3
1948 00 D8 60 AD 10 0F 4C 0326
1950 9B 18 AD 11 0F 4C 9B 18 027F
1958 AD 12 0F C9 01 F0 10 C9 0361
1960 02 F0 D0 C9 03 F0 10 C9 0397
1968 04 F0 10 20 81 19 60 20 023E
1970 BF 18 60 20 15 19 60 20 0205
1978 43 19 60 20 53 19 60 20 0265
1980 01 0F F0 C0 C9 01 F0 1B 02E1
1988 C9 02 F0 26 20 05 19 60 027F
1990 D0 D0 D0 C9 6C F0 08 FE 04B8
1998 D0 0E 8E FE 00 D0 60 FE 04E4
2000 01 0F 60 8D 00 D0 C9 AC 0372
2008 F0 04 FE 00 D0 60 FE 01 0421
2010 0F 60 8D 00 D0 C9 C8 F0 047D
2018 08 FE 00 D0 E8 FE 00 D0 048C
2020 60 FE 01 F0 60 E8 BD 00 0373
2028 D0 C9 DA F0 04 FE 00 D0 0535
2030 60 20 D7 19 60 8D 01 0F 029D
2038 F0 04 20 33 19 60 E8 BD 0365
2040 D0 C9 A6 F0 08 FE 00 0435
2048 D0 CA DE 00 D0 60 CA FE 0570
2050 01 0F 60 E8 BD 00 D0 C9 03AE
2058 DA F0 04 FE 00 D0 60 20 041C
2060 D7 19 60 E8 BD 00 D0 C9 048E
2068 DA F0 04 FE 00 D0 60 20 041C
2070 D7 19 60 8D 01 0F F0 04 0311
2078 20 71 19 60 E8 BD 00 D0 037F
2080 C9 A6 F0 08 FE 00 CA 04FF
2088 FE 00 D0 60 CA FE 01 0F 0406
2090 60 E8 BD 00 D0 C9 DA F0 0568
2098 04 FE 00 D0 60 20 D7 19 0342
2100 8D 01 0F 0F 0C C9 01 02F3
2108 F0 1B C9 02 F0 26 20 C7 03D3
2110 19 60 8D 00 D0 C9 A4 F0 0463
2118 08 DE 00 D0 E8 FE 00 D0 046C
2120 60 FE 01 0F 60 BD 00 D0 C9 03C4
2128 F0 04 FE 00 D0 60 20 04D4
2130 00 D0 60 FE 01 0F 60 E8 0386
2138 8D 00 D0 C9 DA F0 04 FE 0522
```

A SUIVRE...

T'AS TOUJOURS PAS TON POWER CARTRIDGE COMMODORE ?

ALORS, VAS CHEZ TON REVENDEUR ! 495F

TOUJOURS PAS ? ALORS ENVOIE UN CHEQUOS DE 510F. A...

CAS B.P. RETHONDES 60153
TEL. : 16 (44) 85.60.33

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS !

JAMAIS 18 SANS 15

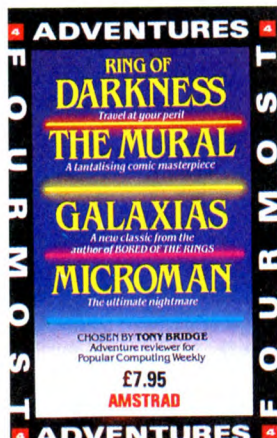


Vous connaissez tous la célèbre bataille de Waterloo, au sujet de à propos de laquelle je vais vous demander la date. Hein ? Vous savez pas ? Nuls ! Et c'est pour des lecteurs aussi nuls que je me décarcasse ? Ça se passait en 1815, bande d'ignares. Et ça opposait qui et qui ? Allez, je vous aide un peu : ça commence par "Napo" et ça finit par "léon". Vous voyez ? Parfait. Et à qui il était opposé, ce cher Bonaparte ? Aux Anglais, d'une part, oui, et... Là ça devient plus dur, hein ? Aux Prussiens, bravo au petit Yves Mourousi (NDLR : il paraît que Mourousi nous lit, alors, Yves, si t'es au bout du fil, te fâche pas. Remplace ton nom par Alain Decaux, ou Claude Serillon, t'as le choix...), il aura un bon point. Bon, voilà, Napoléon, c'est vous, cette fois) un peu plus loin dans le jeu, même réponse si jolie à nos petits yeux ébahis. Ceci dit, le reste du jeu est d'un niveau acceptable pour le débutant, nul pour le joueur confirmé. Les graphiques ne sont pas beaux du tout, car trop stylisés. La sonorisation laisse à désirer, et se le fait (désirer). Bref, un coup dans l'eau dont on se serait passé sans problème. **Waterloo** de M. C. Lothlorien pour Amstrad.

LES FORMOSES AVENTURES

Que je vous dise un truc, comme ça, pour faire passer le temps. C'est l'histoire d'un mec qui est critique de logiciels dans un canard d'informatique anglais. Mais attention, pas n'importe quels logiciels, hein, seulement ceux d'aventures. Et puis il aime tellement ça qu'il décide de faire une compilation avec seulement des jeux d'aventures, ceux qu'il considère comme étant les meilleurs. Malheureusement, les meilleurs, ils sont pas légion. Alors il décide qu'il sortira quand même sa compilation (sur-tout qu'il avait déjà signé le contrat avec un éditeur), n'importe si les jeux, ben ce sont plus les meilleurs. Du coup, il en prend quatre qu'il trouve ou ne sait où, il les fut sur la même cassette, il se creuse la tête pour trouver un titre génial pour sa compilation et au bout de trois semaines de cogitations intenses il trouve enfin celui de "Fourmost Adventures", et il est bien content, il peut retourner se reposer sous le smog (ou le fog, c'est pareil) londonien.

Robin of Sherlock (ça, c'est les titres des parodies, pas ceux des jeux célèbres). Réalisé avec "The Quill", vous ne vous en sortirez pas si vous ne possédez pas une bonne dose d'humour anglais à toute épreuve. Seul regret à formuler : les graphismes ne sont pas à la hauteur de leurs prétentions. Enfin, pour finir et parce qu'on a pas que ça à faire, voici le dernier de ces compilés. Vous êtes le professeur Richard, et vous recevez une forte dose de rayons Gamma (ceux qui lavent plus blanc). Votre seul espoir de survie est de contacter votre collègue et confrère



mais néanmoins ami, le docteur X (il a pas de nom, faut bien que je lui en donne un). Mais, comme par hasard, son laboratoire est protégé par un ordinateur (le COM-2), dont le but est d'éliminer tout intrus. Comble de malheur, vous allez devoir faire le chemin à pied, vu que votre voiture s'est écrasée en plein arbre le seul arbre du désert que vous traversiez. Ne cherchez pas d'analyseur syntaxique, y en a pas. Vous n'aurez droit en tout et pour tout qu'à une imitation de jeu d'aventures... Deux jeux sur quatre, ça fait une moyenne de 50% d'amusements et d'aventures. On commence à avoir l'habitude, avec les compilations. **Fourmost Adventures** de Global pour Amstrad.

RIEN A FOUTRE

Vous voulez acheter un C128 ? Eh bien Commodore a le plaisir et l'avantage de vous offrir deux logiciels en prime, gratuitement et absolument sans augmentation de prix. Ces deux programmes que vous aurez la joie et l'honneur d'obtenir de la généreuse main de Commodore sont Super Jane de Arkrtronics (un logiciel intégré, qui permet de faire plein de trucs, dans le style Appleworks), et Tap 128 de Ordinateur Express (qui vous permettra d'apprendre à taper sur le clavier de votre C128). Ceci dit, je crois bien que je m'en fout complètement, et vous avouerez que c'est dingue de voir ce que les braderies trouvent comme trucs pour refourguer leurs bassesses. Au fait,



monsieur Commodore, tu pourrais pas essayer de trouver un truc pour rendre le 1571 vraiment compatible 1541 ?

DELIRIUM-POCKETUS

Sharp continue ses délirium-pocketus-trésminces : cette fois ils sortent un super PC 1500, le PC 1600. En version de base, vous écopez de 96 Ko de Rom plus 16 Ko de Ram extensi-

trés étendu : il intègre en effet la gestion des entrées-sorties et de l'interface de communication, mais le plus intéressant, c'est le DOS qui contient ce basic. DOS, y aurait-il des disquettes pour ce



ble à 80 Ko et en prime un écran de 4 lignes de 26 caractères, une RS 232 et une interface analogique. La bête contient deux microprocesseurs, un LH 5803 (cousin du LH 5801 du PC 1500) et un compatible Z80, le tout s'éclate joyeusement grâce à deux basic intégrés. Le premier basic est compatible PC 1500, le second est

pocket ? Oui, il y en a ! Et c'est le premier pocket qui a droit. C'est des QDD, c'est-à-dire des disquettes de 2,8 pouces, et vous avez droit à 64 Ko par face. Tout ça c'est très bien, mais (c'est con, y a toujours un mais) les prix sont un peu élevés : le PC coûte 4500 FF et le lecteur est à 3000 FF. En conclusion : c'est un SCANDALE !

MAIS QU'EST-CE QU'ON VA DIRE ?

Je sais pas trop ce que je vais bien pouvoir vous raconter sur ce logiciel. Moi-même personnellement tout seul, je le trouve bien. Le problème, c'est que j'ai un copain mais néanmoins ami qui ne l'aime pas du tout. En temps normal, je me foudrais de son avis comme de l'an 40, seulement voilà, ses arguments sont tout à fait valables. Lui, il a des préjugés sur les logiciels éducatifs. On se refait pas, il est comme ça, on n'y peut rien. Sur-tout à son âge. Moi, je pense que si un didacticiel est bien réalisé, et si il présente un certain intérêt, ben il a droit à nos éloges. Lui, il m'avance que de nos jours, les mêmes se foutent complètement des éducatifs, que ça les barbe à un point qu'il est impossible d'imaginer, et qu'ils préfèrent aller se tabasser en jouant à "Goldorack", "Dorothee et Jacky" ou "Chirac et Mitterrand". Moi, au contraire, je pense qu'ils ont soif d'apprendre.

pour le déplacement : joystick ou souris conseillés. Comme mentionné précédemment, le soft est bien réalisé, et présente cet aspect attirant (parce qu'il est joli) qui fait tant défaut aux autres didacticiels. Si j'avais été tout seul et si j'avais eu à le noter, je lui aurais donné une bonne appréciation. Le malheur, c'est que mon copain dont je vous ai parlé tout à l'heure n'est pas du tout de mon avis, mais alors là pas du tout. Il trouve comme moi la réalisation honnête, mais ne voit pas l'intérêt d'un tel logiciel. Alors je me dégage de toute responsabilité, ce sera à vous de voir. Quoi qu'il en soit, nous nous accordons à dire que neuf ans pour ce logiciel, c'est jeune; le bon âge pour y jouer se situe dans une fourchette de 11 à 15 ans (mais là, l'utilisateur se sent frustré par les textes qui sont du genre "pour te déplacer, fais ceci, fais cela" ou "appuie sur ESC si tu veux quitter le programme", bref, des textes qui s'adressent aux plus petits).



LA BOÎTE A PUCES



La boîte à Pucès, découverte des circuits logiques de The Learning Company (traduit et distribué en France par Vifi-Nathan) pour Apple II (toute la série).

LA SUITE DU PEPLUM

Le problème des péplums quand ils passent à la télé, c'est qu'ils sont trop longs. Micro Application, c'est un peu ça. Au cas où vous ne l'auriez pas deviné, je parle des bouquins concernant le ST qui viennent de sortir chez eux et qui se sont, dieu sait, si longtemps faits attendre. Donc, je me tâte. Les livres sortis jusqu'à maintenant chez eux sont partagés en deux catégories, la première et la deuxième. La première c'est celle des bidouilleurs, celle des programmeurs d'enfer. Elle englobe "La Bible du ST", "Le Livre du GEM", etc... La deuxième catégorie concerne les débutants et est largement plus importante que la deuxième. Et, pour ne rien vous cacher, c'est celle-ci qui m'ennuie. En effet, un exemple au hasard, le basic fourni avec le ST est totalement, farouchement inutilisable. Donc, à partir de là, faire un livre sur des applications en basic est un non-sens en soi. D'autre part, le vrai débutant, par quoi doit-il commencer s'il sup-

prime le basic ? Le logo ? Allons, soyons sérieux ! Le C peut-être. Pas vraiment génial pour débuter. Alors quoi ? Ben, le basic. Malgré tout ce qu'on peut lui reprocher, le basic reste le seul langage accessible bien qu'hyper chiant sur cette machine.



Premier livre, donc, "Bien débuter avec votre Atari 520STF et 1040 STF". Tout un programme

(NDLA : je vous promets, je ne l'ai pas fait exprès. Promis). Les 75 premières pages du bouquin sont pompées bêtement dans le manuel de la bécane, ce qui n'est pas des plus subtils de la part des auteurs. Suit un chapitre sur le basic qui n'est ni plus ni moins qu'une initiation très très légère, puis la même chose en logo et finalement un cours d'informatique général rapproché à l'Atari. Conclusion, sans intérêt, passons, à moins que vous n'ayez vraiment jamais touché à un micro et que vous soyez plus ou moins demeuré, bien sûr.



"Peeks et Pokes de l'Atari ST" vient en renfort du premier avec quelques bidouilles sympathiques,

malheureusement toujours accessibles uniquement par le basic. Pour 129 francs, vous pourrez vous débrouiller entre les pointeurs et les adresses miracles. Le programmeur en assembleur trouvera quelques bidouilles sympa et le basiqueux s'éclatera quelque peu. Certes, bon nombre de pages pourraient être arrachées car sans aucun intérêt comme les définitions des langages par exemple que l'on retrouve systématiquement sur tous les bouquins du ST. "Trucs et Astuces" est un recueil de bons plans divers toujours pour ST. On a le plaisir de voir se côtoyer du C, du basic et de l'assembleur dans le même bouquin, ce qui est une bonne chose. Vous trouverez par exemple une explication succincte concernant le programme Ressource Construction Set permettant de construire les arbres de communication entre le GEM et l'utilisateur (menus déroulants, fenêtres diverses). Vous y trouverez également un Ram disk, un spooler d'imprimante et d'autres petits gadgets du même style. Pas mal du tout en fait mais toujours un peu cher pour ce qu'on en attend : 149 francs. Le problème reste le même avec les bouquins de Micro Application : il faudrait prendre la meilleure partie de chaque et faire un seul livre à un prix raisonnable ! Drôle d'idée, non ?

CHARLOTS AU PARQUET : LA SUITE

Rappelez-vous de cet article paru dans le numéro 113 intitulé "Les Charlots au Parquet". Ça causait d'un procès instauré entre la Secrétairerie et IBM France, société bien connue. Ça y est ? Ça vous revient ? La Secrétairerie se permettait de vendre du matériel IBM au détail alors qu'elle ne disposait pas de l'agrément du Géant Bleu. Donc, ça paraît bien naturel, le géant en question s'est précipité sur la proie qui se donnait à lui et l'a assignée en référé (une espèce de jugement ultra-rapide). La Secrétairerie en profita pour contester ledit contrat, après quoi le tribunal des référés se jugea incompétent et renvoya l'affaire devant le Tribunal de Commerce. Voilà les faits. Qu'y a-t-il de nouveau ? Le jugement vient d'être donné. Donné ? Oui, donné. Voici un résumé de la conclusion pour assouvir votre soif de savoir. En gros, la Secrétairerie est déboutée en ce qui concerne la saisie de la Cour Européenne et de la Commission de la Concurrence à propos des contrats IBM. Ensuite, le Tribunal interdit la Secrétairerie de proposer à la vente ou à la location n'importe quel ordinateur personnel IBM, lui interdit toute publicité ayant rapport avec les micros IBM, ordonne la saisie des stocks de ce matériel et condamne la boîte à verser 1 million de francs en dommages et intérêts. Bon. Vous avez bien lu. En principe, la Secrétairerie est dans de très mauvais draps et IBM a gagné la passe. Attendez un peu. Le problème est plus compliqué qu'il n'y paraît. En effet, comme nous le disions au mois de décembre, le côté comique de l'affaire était que la Secrétairerie (c'est toujours aussi chiant à prononcer) avait été fournie en matériel IBM par une série de revendeurs agréés par le géant. Donc, ces derniers, si le jugement était négatif pour la Secrétairerie, devaient en principe se prendre les foudres du géant pour leur mauvaise action. Jetons un œil sur ces fameux distributeurs : Microworld, ICS, Nasa, Sligos, Promodata, Agena et Locafrance.

A la suite du jugement, nous avons bien sûr contacté quelques-unes de ces entreprises. Et qu'avons nous constaté ? Hein ? Je vous le donne en mille ! Locafrance est une société qui gère Promodata qui elle-même gère Agena qui a été créée par... La Secrétairerie. Ah bon. Tiens. Coup de téléphone à Agena : on nous assure d'"excellents rapports avec IBM", qu'il n'y a "aucune mise en cause de leur société dans le jugement", que d'après

IBM ne l'a toujours pas signifié. Qu'est-ce que ça veut dire ? Eh bien la sentence ne peut pas être exécutée jusqu'à ce que le jugement soit signifié. Pourquoi IBM attend-il pour signifier, me direz-vous ? Parce que s'il le fait, il se doit, comme c'est écrit dans le jugement, de sanctionner les fournisseurs de la Secrétairerie ("Il est certain qu'IBM France se discréditerait (...) si elle ne sanctionnait pas les distributeurs agréés, aussi importants soient-ils, qui ont manifestement violé leur engagement contractuel...") ! Or, quelle est la sanction type : le désagrément. Vous voyez un peu le tableau : si IBM coule la Secrétairerie en signifiant le jugement, les 7 sociétés qui l'ont fournie perdent leur agrément et IBM perd de gros contrats. Si ni le jugement ni le désagrément,

un motif quelconque ? La Secrétairerie plaiderait en appel (ce qu'elle ne peut faire qu'une fois le jugement signifié) qu'IBM lui en veut personnellement et que donc elle n'est pas à proprement parler coupable ! Mais, me direz-vous, une chose étrange persiste. Pourquoi la Secrétairerie n'a-t-elle pas fait la demande d'agrément et s'est contentée de contester le contrat sans même y avoir goûté ? Là, les points de vue divergent. D'après la Secrétairerie, IBM lui aurait demandé, en échange d'un agrément ou du moins, d'une demande d'agrément, de dénoncer les fournisseurs du matériel qui lui avait été fourni, ce à quoi la Secrétairerie se serait bien sûr toujours refusée. Tout ceci ayant été formulé verbalement, les choses restent on ne peut plus floues. Toujours est-il que c'est une grave erreur de la part de la Secrétairerie de n'avoir pas demandé cet agrément : quand on veut jouer avec la loi, on se démerde pour la connaître.

Mais, on peut être sûr que si IBM fait traîner la signification du jugement, la Secrétairerie se dépêchera de demander l'agrément qui devra (IBM s'y est engagé dans les textes du contrat) être accepté puisque, de toute évidence, toutes les conditions sont remplies par la Secrétairerie. Résultat de tout ça : une fois de plus, un paquet de vase bien ennuyeux pour certains vient d'être soulevé par cette affaire. IBM France devra prendre une décision avant qu'IBM Europe ne trouve le jeu un peu trop amer. Les petites magouilles et autres "coups fourrés" remonteront tôt ou tard à la surface. Pour finir, une anecdote : des accords seraient en train de se passer sous la table entre la Secrétairerie et IBM France. D'après un espion sur les lieux du combat, la Secrétairerie accepterait de ne pas faire appel et de payer le million demandé à condition que la moitié de la somme aille à une organisation humanitaire et que la boîte obtienne un agrément avec aménagement ! Après tout, pourquoi pas. Les dons à des œuvres sont déductibles des impôts... Y en a qui ne perdent pas le nord ! La suite de cette affaire vous sera livrée au fur et à mesure qu'elle nous arrivera... léchez-vous d'ores et déjà les babines !



eux, IBM n'aurait jamais eu l'intention de désagréments Agena. La conversation s'est terminée par l'assurance que si quelque'un les mettait en cause, la réaction serait immédiate. Dans le même temps, on apprenait que Locafrance, Agena et Promodata sont trois des plus gros revendeurs IBM. On comprend pourquoi le bon ton est de rigueur. Du côté de la Secrétairerie, on fait des commentaires. Et on a de quoi. En effet, on s'aperçoit que malgré que le jugement ait été donné depuis plus de 10 jours,

vente de matériel par des non-agréés sera comme encouragée et l'image d'IBM s'en prendra un sacré coup. Comment IBM peut-il s'en sortir ? C'est simple : laisser courir l'affaire puis, le jour venu, quand tout le monde aura oublié l'histoire, IBM réglera son compte avec la Secrétairerie et ne prendra pas de sanction vis-à-vis de ses ex-fournisseurs. Cela pourra être dans un an comme dans dix, mais, comme dans la loi de la Mafia, ils se retrouveront. Et si IBM ne sanctionnait pas les distributeurs fautifs en prétextant

ECHEC : OUH ! LA FAUTE !

Pour tester un jeu d'Echecs (avec un "s"), il faut trouver quelqu'un qui joue bien aux échecs. Une fois la personne trouvée, il faut lui faire jouer une partie et puis une autre et encore une. Si elle les gagne toutes, et ce à plusieurs niveaux, c'est que le logiciel est faible, ou, en tous cas, pour débutants. Si elle en gagne la moitié, c'est que c'est un bon jeu et si elle perd tout, c'est que le soft est balèze. Après ça, il faut regarder les temps de réflexion et la présentation générale ainsi que les bugs qu'il peut y avoir. C'est ce que nous avons fait avec "Echec" (sans "s") et voici le résultat : la présentation est bonne, juste bonne, le niveau de la bécane est correct, plutôt à réserver aux débutants qu'à des joueurs confirmés. Quant aux temps de réflexion, ils sont moyens-bons. Restent les bugs qui eux sont assez gênants. Par exemple, une partie ne se termine pas. Vous jouez, vous jouez, vous gagnez, c'est-à-dire que vous mettez le roi adverse mat et, comme par hasard, la bécane vous demande de jouer alors qu'en prin-

cipe, c'en est fait. C'est on ne peut plus gênant, ne trouvez-vous pas ?



Des petites options sympathiques sont proposées : sauver le jeu, changer les couleurs, inverser le jeu, éditer une partie, etc... Bref, un bon jeu à réserver à des débutants. Echec de Loricels pour MSX.

ADIEU SICOB DE MES BEAUX JOURS

Tout le monde s'y attendait dans le microcosme fermé de la micro et de la bureautique française : le Sicob de septembre 87 sera déplacé à Villepinte. Vous pourriez y aller, si vous le désirez, du 6 au 11 avril 1987,

par contre, disparaît dans l'abominable gouffre de l'incompréhension. Les organisateurs prévoient une chute du nombre de visiteurs qui était de plus de 300.000 habituellement, contrebalancée par une



très exactement au Parc des Expositions Paris-Nord sur une superficie de 118.000 mètres carrés. Chose intéressante, si le Sicob d'automne se déroule en avril, le Sicob de printemps aura-t-il lieu en octobre ? Mystère. Le Sicob bou-

amélioration du professionnalisme de ceux qui viendront.

Bref, le Sicob devient de moins en moins accessible aux amateurs que vous êtes, ce qui est dommage. Rendez-vous l'année prochaine pour en avoir le cœur net.

ET ÇA CONTINUE ENCORE ET ENCORE...

Bon, je prévient tout de suite pour éviter d'éventuelles crises cardiaques auprès de nos jeunes lecteurs : je ne vais pas être gentil du tout dans cet article, alors allez lire Mini-Mire ou le cours d'assembleur du ZX 81, ça vaudra mieux pour vous, et que ceux qui ont le courage de rester s'attendent au pire. Les raisons (et non pas les raisons) de ma colère, je ne vous les cacherai pas plus longtemps, vous avez les photos dissimulées quelque part par là, avec le titre écrit dessus en gros, mais que je vous rappelle quand même parce qu'il le faut bien : Mathématiques Collège et France-Europe.

MATHÉMATIQUES COLLEGE



Le premier est, comme son nom l'indique, un logiciel de maths, qui en fait en regroupe trois : Calculs Numériques, Démonstration de Géométrie et Equations/Inéquations. Les titres sont assez parlants par eux-mêmes, je vais pas vous dire quelle est l'essence même de ces softs. Sachez seulement qu'ils sont tous les trois nuls, et s'adressent soit aux moins de trois mois, soit aux débiles mentaux, ce qui revient au même. Non, franchement, je vois très mal un gosse s'amuser avec ça, tant leur aspect est rébarbatif et leur réalisation mal faite. On notera seulement que chacun de ces trois logiciels avait déjà été édité par ce cher monsieur Vifi n'a pas jugé utile de changer la doc fournie

avec. On oublie les maths, et on passe à la géographie. c'est un petit peu meilleur que l'autre dont j'ai déjà oublié de me souvenir que je devais me rappeler le nom, mais ça casse toujours pas des briques. Là encore, on a deux softs déjà édités pour l'autre série Thomson regroupés sur une seule et même disquette, j'ai nommé Carte de France et Carte d'Europe (on remarquera au passage l'originalité des titres de Vifi). Le premier a déjà été décrit dans nos colonnes, et y reviendra donc pas, reportez-vous à un certain article intitulé "Je suis bléca par Vifi". Le second est le même que le premier, étendu à toute l'Europe, mais exactement le même, hein,

pas seulement une pâle imitation, hein, on y retrouve toujours les mêmes défauts, hein, c'est pas de la copie hasardeuse, c'était prémédité, hein. Les programmeurs n'ont toujours pas compris que quand un môme répond "Grande-Bretagne" au lieu d'"Angleterre" ou le contraire, le soft devrait répondre que la réponse est bonne au lieu de jouer (mal) la marche funèbre, et de se fendre la gueule comme un con qu'il est d'ailleurs. Ok, je vais essayer d'être gentil : la carte de L'Europe, elle est bien dessinée, et puis voilà, j'ai fini d'être gentil. Voilà deux logiciels qu'il ne faut pas acheter, à moins d'être à court de disquettes vierges et/ou de papier hygiénique.

FRANCE-EUROPE



Mathématiques Collège et France-Europe de Vifi-Nathan pour Thomson TO9.

FRACIEL MET SON TURBO

Fraciel vient de sortir deux Toolboxes, sortes de modules qui s'utilisent en conjonction avec le Turbo Pascal. L'un des deux est dédié à la gestion des fichiers, l'autre à la gestion des graphismes. Attention, les prix varient suivant que vous avez une adaptation, un ancien Turbo avec option graphique, un nouveau avec option gestion, les deux sans option, bref, faites gaffe quand vous ferez le chèque. Autrement si vous avez un MSX ou un C128 vous pourrez connaître les joies de Turbo Pascal qui est désormais disponible sur ces deux bécanes.



CE N'EST RIEN

Je prends le bouquin, 300 grammes (à un chouïa près), je regarde la couverture nulle, je tourne le bouquin et que vois-je ? "Vingt jeux passionnants et prêts à l'emploi" et puis la liste de ces 20 programmes et puis des conneries et puis encore des conneries. Ça commence très mal, je sent que la moutarde me monte au nez et c'est mauvais parce que ça veut dire que je vais devenir méchant, mais je me calme vite et je peux donc reprendre la rédaction de cet article. Bien, qu'y a-t'il dedans ? Rien, mais alors rien. C'est comme si j'avais 150 pages de rien dans les mains, ça fait une impression bizarre : avoir quelque chose dans les mains et savoir que ce n'est rien ! Ceci dit vous devez vous dire que ce livre ne doit pas coûter grand chose, erreur, il coûte 150 balles et c'est cher pour rien. Encore deux ou trois petits trucs : ce livre (qui n'est rien) c'est "Jeux

JEUX PRÊTS À L'EMPLOI POUR TOI/TO



prêts à l'emploi pour TO7/70" et c'est de Edimicro (qui n'est pas grand-chose non plus).

HISTOIRE BELGE

Bonjour à nos amis belges, et notamment à tous ceux qui habitent la région proche de Liège. Quel rapport avec la choucroute ? Très simple, je vais vous parler d'une boîte de soft nommée Labochrome qui est située à Liège. Donc, j'en profite. La prochaine fois que je parlerai de Vifi, je dirai bonjour à nos amis mongols.

Pour en revenir à nos amis de Labochrome, y a un petit malaise : ils ne sont pas très brillants. Leur dernière production s'appelle Spectram et permet, en théorie, la traduction des programmes de Spectrum pour les CPC. Je vois déjà votre tronche, oui ça existe, oui c'est commercialisé, oui ça tourne. Evidemment, faut pas rêver : traduire un programme qui contient ne serait-ce qu'un gramme d'assembleur est impossible. Mais ce n'est pas le problème principal, ce qui cloche vraiment, c'est que ça traduit mal. J'explique : après avoir chargé le programme Spectram, votre Amstrad va le traduire afin qu'il devienne compréhensible par le basic Locomotive. Je vous rassure, les instructions du style Fof, Next, Print, Input et autres trucs classiques ne posent pas de problèmes. Par contre, les instructions plus spécifiques du genre Paper, Ink, Pen, Circle, Flash ne sont pas traduites. En clair, ça



veut dire que vous devez sortir le listing du programme sur imprimante afin de l'analyser et de faire les corrections nécessaires à la bonne marche du programme sur Amstrad. Je peux vous dire que c'est un boulot tellement important que l'on se décourage très vite. Pourquoi ? C'est tout bête, non seulement vous devez vous coltiner la réécriture de la moitié du programme, mais en plus il faut corriger les erreurs de syntaxe qui sont vraiment très nombreuses. En clair ce programme ne peut pas servir à grand-chose, si ce n'est qu'à vous compliquer la vie (ce dont vous n'avez pas besoin). Spectram de Labochrome pour Amstrad.

COMPATIBLE A PLEURER

Ils sont deux cette semaine à nous exhiber leurs nouveaux compatibles. Le premier porte le doux nom de Cordata qui est une abréviation de Corona Data Systems. Les engins qu'ils nous proposent sont... comment dire... compatibles PC, oui, c'est le mot. Le PC-400 est un portable comprenant 512 Ko de Ram, un port série et parallèle, quatre slots,

Le reste de la gamme est encore plus cher et comprend des compatibles AT. On note une imprimante laser (LP-300, c'est son nom) qui frôle les 35.000 balles. I.E.E.E présente aussi un portable doté de 256 Ko, deux drives de 360 Ko, un port parallèle, un port série et un port joystick, un moniteur ambre ou vert 9 pouces pour 13.000 francs.



deux drives et un moniteur monochrome 9 pouces, le tout pour quelque 17.200 francs. La même chose avec un seul drive et un disque dur 20 Mo avoisine les 23.000 balles.

La cuvée de compatible de cette semaine est bien chère. En quel que sorte, on se demande si toutes ces boîtes résisteraient à une baisse des tarifs IBM de 20%, par exemple...

LE 5 POUCE 1/4 AMSTRAD : ÇA CONTINUE



Si je vous dis "Tran", ça vous dit quoi ? Pour moi, ça réveille d'antiques souvenirs concernant Oric et le premier drive 3 pouces qui sortit il y a de cela... oh ! longtemps. Eh bien Tran remet ça avec des superbes drives 5 pouces 1/4 pour Amstrad. L'engin est double face et muni d'un interrupteur à diode bicolore pour changer de face. Le tout est vendu 1590 francs avec la disquette d'utilitaires habituelle. En vente dans toutes les bonnes boucheries, banc d'essai bientôt.

COUP DE POUCE

Eh bien, chers téléspectateurs, voici maintenant notre séquence "coup de pouce" qui récompense des entrepreneurs entreprenants, des gagnants gagnants et des programmeurs, euh... valables. La société Biolog (que c'est des copains) vient de sortir un superbe logiciel sur Atari ST (équipé de disques dur). Le soft en question n'est rien d'autre qu'une gestion de cabinet médical. En jeu ? Non, non, en vrai. Disons que pour jouer, faut être médecin, quoi. Et d'ailleurs, c'est pas un jeu du tout. C'est un vrai gestionnaire, complètement génial, avec des fenêtres dans tous les coins, des ascenseurs, des menus, des ordonnances, des machins et des trucs, bref c'est super. Vous vous en foutez, vous êtes pas médecin ? Oui, je sais, mais nous en avons UN dans notre lectorat. Ça l'intéressera certainement. Donc, cher médecin, tu es prévenu, c'est très



bien, on peut tout faire, et puis voilà. Biolog : 47 94 12 29. A noter : tous les programmeurs sont des vrais médecins, en blouse blanche et tout.

ÉTONNANT, NON ?

Les programmeurs de Firebird sont malades, ils ont réussi l'exploit de faire deux programmes valables, si, j'vous jure, c'est vrai. Ces logiciels sont Willow Pattern et Chikin Chase et ils tournent sur C64 et Spectrum. On se les regarde ? Ok, c'est parti. Dans le premier (Willow Pattern), vous aurez l'honneur et l'avantage de vous mettre à la place de Chang qui se démène pour trouver la princesse Koong-Shee qui est prisonnière et doit bientôt épouser l'affreux Ta Jin. Mais elle n'aime pas cet horrible tyran, tout ce qu'elle veut c'est se marier avec le doux et valeureux Chang. Vous devrez donc vous promener

puis d'abord, je change d'avis, ce genre d'histoire n'est pas si courant que ça. D'abord. Le second soft est une histoire de poulailler, et franchement ce programme est très intéressant car il permet de révéler au monde la dure vie de coq de basse-cour. Ne riez pas, vous ne pouvez pas imaginer comme c'est compliqué, il faut trouver à manger, protéger sa maison, satisfaire madame, protéger ses œufs de leurs ennemis. En fait, on comprend pourquoi les coqs se couchent tôt : leur vie est vraiment infernale. Et en plus si un hérisson ou une souris arrive à manger un œuf, madame se pointe et lui fout une torgnole d'enfer, non, c'est trop horrible, il faut que vous aidiez ce coq débordé. Si vous avez un Spectrum, vous n'aurez pas de problèmes, le programme n'est pas trop mal fait : y a des couleurs pas trop dégueus, les petites bestioles sont bien dessinées et elles savent bouger, en plus vous pourrez vous émerveiller d'entendre cette douce mélodie sortir des entrailles de votre Sinclair. Par contre, si vous avez un Commodore, n'y touchez pas : c'est nul, foireux, dégueulasse, mal fait et c'est le plus bel exemple de l'adaptation foireuse. Le problème dans tout ça, c'est que Firebird perd définitivement toutes ses chances d'être élu éditeur le plus ringard, ceci à



(vous êtes Chang ou pas ? Alors, quoi, faudrait voir à me lire plus attentivement !) dans les jardins de Ta Jin afin de trouver la princesse en évitant les sbires assoiffés de sang de ce dernier et il vous faudra utiliser toutes vos facultés afin de retrouver votre aimée. Evidemment, comme vous n'êtes jamais content, vous allez me dire : mais c'est très courant, comme scénario. C'est vrai, ce genre d'histoire est très courante mais la réalisation est très bien faite : les commandes précises ne font pas honte aux décors ni à l'animation, et pour la zizique, c'est comme le reste : très honnête. Ceci dit, il faut savoir que la version Spectrum est meilleure que celle qui existe sur Commodore, bref, c'est un bon petit programme d'arcade bien foutu. Et



cause de ces deux programmes. Willow Pattern et Chikin Chase de Firebird pour Spectrum et C 64

QUI C'EST QU'A FAIT "OLE" ?

Voilà, on essaie d'être gentils avec quelqu'un, et ça se retourne contre nous. Bougez pas, j'explique : nous avions récemment testé "la boîte à puces", et on avait été gentils en allant chercher tout ce que ce soft avait dans les tripes (je sais pas pourquoi je dis qu'on avait été gentils, puisque c'est toujours ce qu'on fait, mais enfin, bon, oubliez cette remarque et passez donc plutôt à la suite de cet article, c'est-à-dire dès que j'aurai fermé cette parenthèse, ce que je ne vais pas tarder à faire), on en avait fait une critique qui, quoique mitigée, était bonne, et voilà notre récompense : Oié. Dans ce jeu, vous vous mettez dans la peau d'un torero (et non pas un "toreador" comme on dit souvent à tort, merci l'HHHHebdo, continuez à nous donner notre leçon de français quotidienne), et vous devez aller combattre le taureau dans l'arène. Et puis voilà, c'est tout. Le graphisme est nul, la musique mal faite, l'animation des plus



mauvaises, bref, le jeu est très, mais alors là très très très, mauvais. La face A de la cassette contient la version MSX, qui est un tantinet meilleure que la version Amstrad, enregistrée elle sur la seconde face. Et dire que ce logiciel a reçu le "Tilt d'Or", la seule récompense donnée aux softs les plus nuls. Oié de Vifi International pour MSX et Amstrad.

ELECTION

A mon unanimité plus ma voix, je décerne au Club Canon X-07 le prix du Club le plus dynamique de France. Si vous en trouvez un autre qui se décarcasse autant, prévenez-moi, que j'aille y adhérer tout de suite. Ils sont au 1, rue de l'Assemblée Nationale à Versailles (78000), leur téléphone : le (1) 39 53 64 73. Ils s'assoient autour d'une grande table et discutent du Canon X-07. Ça dure des heures, l'atmosphère est enfumée, le ventilateur brasse les remugles lourds de sueur, la machine à café marche sans arrêt, bref, ils sont sympas et ils bossent.



EXCLUSIF : UN NOUVEL AMSTRAD 512 Ko !

Suite de la page 1

désormais quasiment trade marque, on voit tout d'un coup apparaître un cadre, avec en haut quatre mots : Desk, Install, Manage, Options. Tout en bas à gauche de l'écran, une icône s'installe, avec un énorme 5 inscrit dedans et un petit "internal", indiquant que seul le drive interne est connecté. On n'a pas pu essayer avec un lecteur externe, on ne sait donc pas si ceux-ci sont détectés automatiquement ou pas. Probablement pas, car une option pour l'installation des lecteurs externes est prévue. Bon. Vous avez donc cet écran quasiment vide. Au milieu, une petite flèche semble vous solliciter. Vous essayez les flèches du curseur... Ça marche ! Le joystick marche aussi, et le meilleur : la souris aussi ! Ouaaaaaah, on a gagné ! Bon, inutile de finasser : c'est un Gem (2). Enfin, presque. C'en est pas vraiment un, on sait les problèmes que Digital Research a eu avec Apple pour des questions de copyright, alors il semble qu'Amstrad aie décidé de faire une copie assez semblable pour allécher le client, et assez dissemblable pour éviter les procès.

DONC

Donc, vous amenez cette flèche sur l'icône du bas, et vous cliquez deux fois - si vous avez un joystick, vous appuyez deux fois sur fire, et si vous n'avez que le clavier, la touche Copy fera l'affaire - aussitôt, une fenêtre s'ouvre, vous proposant d'autres icônes représentant les programmes. Vous vous dirigez sur la barre de menus : c'est le même problème que sur Atari,

il suffit de passer dessus pour que les menus se déroulent. C'est étonnant, à la longue. Sur Macintosh, il faut appuyer, ça évite d'avoir des menus dans tous les coins quand on fait une manœuvre trop brusque. Les menus, disais-je : on peut installer un RamDisk (un disque virtuel en Ram, 100 fois plus rapide qu'une véritable disquette, mais plus risqué : attention aux panes de courant !), transférer des fichiers, formater une disquette (sans passer par le CP/M), modifier l'ordre des icônes, changer les couleurs de l'écran, bref, on peut tout faire. Seul problème : la lenteur. Ceux qui ont ne serait-ce qu'approché de loin un Mac ou un ST ne pourront pas s'habituer à ce train d'escargot. C'est d'ailleurs probablement la raison pour laquelle ce système n'est pas proposé à l'initialisation : il est cent fois plus rapide de passer du mode normal au mode Subsystem que l'inverse. Toujours pour éviter les procès, le look général diffère : les programmes sont indiqués par un trait horizontal en bas de l'icône, alors que c'est en haut sur le Gem. Le bouton de fermeture de la fenêtre, au lieu d'être un petit rond, ou un petit carré, ou quelque chose dans le style, devient ici "Cl", pour Close (fermer). Le bouton de modification de taille, au lieu d'être un rond inverse, ou n'importe quoi d'autre, est symbolisé par "Mo", pour Move (déplacer). Par contre, comme dans le Gem, les "ascenseurs" (qui permettent de faire défiler les programmes dans la fenêtre) disparaissent lorsqu'ils sont inutiles.

Suite page 14

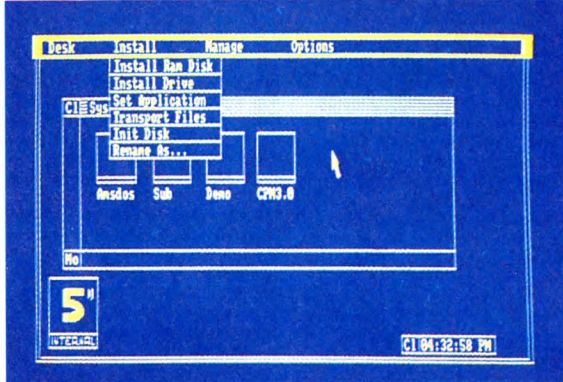
**EXCLUSIF :
UN NOUVEL AMSTRAD 512 Ko !**

Suite de la page 13
Bon, quoi d'autre ? Je vous ai causé de l'horloge en temps réel qui est en bas à droite ? Non ? Ben si, lisez la phrase précédente, vous verrez. Faire un gestionnaire de bureau avec un Z80, c'était plutôt aventureux... Et comme il fallait s'y attendre, c'est lent et pas très beau. Mais bon, c'est la mode des menus déroulants, des fenêtres et des souris : Sugar, comme les copains, suit la mode. Point.

des prises Midi. C'est des prises Midi, quoi, il faut un logiciel pour les gérer et un (ou des) synthétiseurs pour mettre au bout. Si les petits cochons ne me mangent pas, vous aurez droit à un article complet sur les prises Midi cet été, alors je vais pas commencer maintenant à me décarcasser. Le prix. Je vous ai pas parlé du prix ? Bougez pas, on va réparer ça tout de suite !

LE PRIX !

Allez, je vous fais pas languir : 6490 balles pour la version cou-



J'AI OUBLIÉ...

J'ai noté plein de trucs sur mon carnet, bougez pas, je vous en cause tout de suite. D'abord, la compatibilité ascendante est assurée à 100%. Tous les softs qui tournent sur les autres CPC tourneront sur celui-là. Ah oui, le CP/M. Vous vous rappelez du problème que posait le CP/M en trois pouces ? Les programmes étaient la plupart du temps en 5 pouces, et il fallait les convertir, ce qui prenait du temps. Ben là, c'est résolu. Brutalement, certes, mais résolu : vous mettez la disquette 5 pouces CP/M qui tourne habituellement sur l'IBM de papa, et paf ! Ça marche. Pour le coup, la logithèque gagne un bon millier de titres ! Je ne vous ai rien dit non plus

leurs, 4990 pour la version monochrome. C'est-à-dire 500 balles de plus que le 6128... C'est du suicide ou quoi ? Ceci dit, on ne sait pas si les autres modèles de la gamme baissent ou pas, ce qui entrerait assez dans la logique du père Sugar.

CONCLUJE

Bon, ben c'est un nouvel Amstrad, quoi. Un peu mieux que le précédent et un peu moins bien que le prochain.

(2) Gem : Graphics Environment Manager, c'est le gestionnaire de bureau de Digital Research, très inspiré du Finder d'Apple qui permet de gérer l'ordinateur grâce aux icônes et à la souris.

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

**MATEZ LE NOUVEAU
C64 !**

Suite de la page 1

Je vous vois déjà vous interroger à propos d'une hypothétique compatibilité. Sachez, bande de reptiles à ailerons que seule la carrosserie a changé et que l'intérieur de l'engin est exactement le même

trompez pas, c'est toujours une vieillerie. Le clavier a une frappe identique à celle d'un 128, car, comme vous avez dû vous en rendre compte, l'aspect global est très similaire.



que celui de son prédécesseur. Donc, si je me fie à mon habituel sens de la déduction, tous les logiciels de l'ancêtre tournent sans modification aucune sur le petit dernier. La gamme prend donc ainsi un coup de jeune, mais ne vous y

Le prix, quant à lui, devrait monter de 500 francs par rapport à un 64 actuel, c'est-à-dire qu'il devrait atteindre 2400 francs environ, selon la boutique. On attend toujours les explications de Commodore face à cette augmentation du prix...

**VOUS
L'AVEZ
RATÉ ?**



**NE PLEUREZ PLUS,
nous l'avons réédité !**

100 pages de programmes de course avec 6 cassettes de 25 programmes originaux.

Le tout pour 100 francs, qui dit moins ?

Bon de commande à découper ou à recopier, adressé à :
HEBDOGICIEL, 24, rue Baron, 75017 Paris.

Je désire recevoir "Hebdogiciel Hors-Série Amstrad", accompagné de ses 6 cassettes de programmes.

NOM :
PRENOM :
ADRESSE COMPLETE :

Ci-joint mon règlement de 100 francs + 15 francs de participation aux frais de port et d'emballage, soit 115 francs.

Chèque CCP



CANON V-20

750 F

**POUR LES MEMBRES
DU CLUB HEBDOGICIEL**

- UNITE CENTRALE Z80 - A
- MEMOIRE
 - RAM 32K (BASIC-MSX)
 - RAM 64K + RAM VIDEO 16K
- CABLE PERITEL FOURNI
- EN CADEAU : XYZOLOG (K7)

INTERFACE X-740



LIAISON X07-V20

290 F

**POUR LES MEMBRES
DU CLUB HEBDOGICIEL**

**LOGICIEL
X-COM**

235 F

**POUR
LES MEMBRES
DU CLUB
HEBDOGICIEL**

- INTER-CONNECTION X07
- APPLICATION MSX POUR INTERFACE X 740

**CONFIGURATION
COMMUNICATION
V-20 - X-07**

990 F

**POUR
LES MEMBRES
DU CLUB
HEBDOGICIEL**

- 1 CANON V-20
- 1 INTERFACE X-740 POUR LIAISON X-07 V-20
- EN CADEAU XYZOLOG (K7)

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H., 160 rue Legendre, 75017 PARIS.

CANON V-20 : 950 F. PRIX SPECIAL CLUB : 750 F. FRAIS DE PORT + 50F.
CANON V-20 + X740 : 1.290 F. PRIX SPECIAL CLUB : 990 F. FRAIS DE PORT + 70F.
INTERFACE X-740 : 490 F. PRIX SPECIAL CLUB : 290 F. FRAIS DE PORT + 20F.
LOGICIEL X07-COM : 337 F. PRIX SPECIAL CLUB : 235 F. FRAIS DE PORT + 15F.

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

N° CARTE DU CLUB : N° de téléphone :
Règlement joint : Chèque bancaire CCP

MINI MIRE SPECIAL SCIE MUSICALE

Comme je vous l'ai promis la semaine dernière, ces colonnes sont désormais ouvertes au reste du monde de la télématique. C'est-à-dire ? C'est-à-dire que désormais le minitel ne sera plus la seule victime de ma plume diabolique et que les malades de modems et de téléchargements divers vont pouvoir s'en donner à cœur joie en me lisant. Chouette, non ?

Avant de passer à la basse et vile pratique, je me dois de vous initier aux joies dantesques des plaisirs de l'octet transmis. Autrement dit, que signifie V23 ? Ah ! Grande question. Comme le but de cette rubrique n'est pas de vous faire un cours magistral, j'irai donc droit au but avec des exemples précis. Le V23, c'est l'appellation qui caractérise une transmission selon les normes définies par le CCITT. Qu'est-ce que le CCITT ? Arrêtez de poser des questions sans cesse ! Disons que c'est une commission, un tas de bonshommes calés en télématique qui s'y connaissent comme personne. CCITT, ça veut dire Comité Consultatif International Télégraphique et Téléphonique. Ces gus se sont mis dans le crâne qu'il fallait établir un standard en ce qui concerne la communication entre ordinateurs. Et ils n'avaient pas tort, les bougres ! Le seul problème, c'est que quand vous confiez un boulot comme ça à des chercheurs, en général, ils vous ressortent un merdier tout fouillis dans lequel on n'y pige que dalle. Donc, les recommandations du CCITT ont été publiées dans des Avis. Quand je dis V23 par exemple, je parle de

l'Avis du CCITT concernant le V23. Ce que contiennent ces avis ? Des spécificités techniques à propos de la communication elle-même, du style : fréquences des porteuses, niveau d'atténuation, bande passante (des petits loubards qui passent sans dire bonjour), etc. Il faut savoir que le V23, par exemple, ne caractérise pas seulement une communication "compatible minitel". Car, pour tout compliquer, dans un seul avis il peut y avoir plusieurs types de communications. Ce qui caractérise particulièrement une communication entre quelque chose et un minitel, c'est la vitesse de transmission et surtout le mode vidéotex. C'est pourquoi l'appellation habituelle V23 pour les communications minitel n'est pas juste (une communication peut être V23 et ne pas être recevable sur un minitel, c'est le cas de Prestel, le standard anglais par exemple).

Tout ceci est fort complexe, n'est-il pas ? On se fait une petite pause avant de repartir ? Allez, c'est parti. Savez-vous à quoi on reconnaît un agent des Télécoms qui se marie ? A ses baskets blanches. Mouais... Bon, on fera mieux la prochaine fois. Excusez-moi. Pardon.

Donc, en ce qui concerne les appellations diverses, vous savez le principal. Concrètement, on peut dire que l'Avis V23 concerne entre autres le 1200/75 (ou la première valeur est la vitesse d'émission et la deuxième la vitesse de réception du terminal), l'avis V21 vise entre autres le 300/300 et l'Avis V22 caractérise le 1200/1200. Une fois cela bien clair dans vos esprits juvé-

niles et donc dénués de toute culture ainsi que de bon sens, on pourra généraliser et parler de V23 pour le 1200/75, V21 pour le 300/300 et V22 pour le 1200/1200. Ceux qui n'auraient pas suivi jusqu'à présent sont priés de s'accrocher fortement à leur fauteuil ou de pratiquer une incision à la base de leur encéphale pour faire sortir le surplus négatif qui pourrait troubler leur esprit, car ce qui suit est encore pire !

Une fois les choses éclaircies pour ce qui est des appellations, il est temps de passer à des pratiques beaucoup plus viles. J'explique : vous avez un certain nombre d'octets à envoyer par l'intermédiaire d'une interface série et donc, en série (on s'en serait douté). "Qu'est-ce qu'une transmission en série", me demandent les plus nuls d'entre vous ? C'est théoriquement la plus simple : vous prenez vos bits

tels quels les uns à la suite des autres n'est pas viable. Il faut donc trouver un moyen pour signaler chaque nouvel octet à l'ordinateur qui reçoit. C'est là qu'intervient le couple Start bit-Stop bit, bien connu pour son concubinage malsain. En effet, avant la communication, vous devez spécifier le nombre de bits de données et la forme des bits de start et de stop (c'est-à-dire ce qui va les différencier des autres bits). Disons que vous choisissiez de communiquer en 8 bits de données et 1 bit 1/2 de stop et de start. Voilà comment se passe la chose. Un bit de start est envoyé. La machine sait que les 8 bits qui vont suivre sont des bits de données. Les 8 bits arrivent, la machine les stocke quelque part puis arrive un bit de stop qui signale la fin de l'octet. De cette façon, si un bit a été oublié, l'ordinateur peut s'en rendre compte. Le système est fort judi-

cioux, admettons-le. Le seul problème, c'est quand on choisit un bit de stop identique aux bits de données. Ben oui, un bit de stop, ça reste un bit. L'ordinateur ne peut pas faire la différence avec un bit de donnée. Donc, dans ce cas, c'est complètement nul comme système. Et attendez, vous n'avez rien vu.

nateur Utilisateur France qui est disponible en V21 et V23 (enfin, c'est moins drôle en V23) au (1) 43 40 33 79. Vous y trouverez de quoi faire du téléchargement et d'autres petites choses. Malheureusement, si vous ne possédez pas d'IBM PC, les serveurs en V21 ne sont guère intéressants. J'espère que cela ne durera pas et que des petits nouveaux ouvriront leurs portes sous peu. Je ne vous cacherais pas être dans le secret des dieux en ce qui concerne deux serveurs sur Atari ST (V21). Je vous en reparlerai.

Les minitelleux qui se sont sentis lésés par l'incursion du 300 bds dans leur rubrique, aimeront Micpat au (1) 69-40-82-56, Euclide au (1) 43-71-28-18 et Frestel au 20-35-65-65. Autres serveurs dont je n'ai pas parlé, écrivez-moi comme le fait régulièrement XXX sur The Wild Serv au 91-53-13-24. N'hésitez donc pas à me faire parvenir vos immenses impressions : Hebdogiciel, Mini-Mire, 24, rue Baron 75017 Paris.

Je ne sais pas si vous avez eu le plaisir d'avoir entre vos mains soignées de Transpacien buté le Figaro du 26 mai 1986, mais moi si ! On pouvait y lire que l'HHHHebdo est un "magazine qui publie périodiquement des codes d'accès à des messageries en principe privées". Oh lui hé ! Il est fou ! Pardon messire, mais y a mal donne. Les seuls codes qui paraissent dans ce journal sont des numéros de téléphone vous permettant de vous connecter sur des micro-serveurs tous, sans exception, privés. C'est pas parce qu'on pirate au Figaro pendant les heures du déjeuner qu'il faut croire que tout le monde en fait autant (hé...hé ! Voilà qui est bien envoyé, n'est-il pas ?).

Dernier détail : je ne possède qu'une seule boîte aux lettres sur Télécel 3, elle est sur HG et c'est ESCAPE9G avec 75 comms département. Les autres sont des usurpateurs ! Sus aux usurpateurs de tous bords, qu'ils soient Louis-Pierre ou Fabrice Broche, leurs manières sont détestables, et le temps qu'il leur reste à respirer leur est compté ! Adieu.

Escapeneufgé.



les uns à la suite des autres et vous les envoyez bêtement. Bêtement ? Non, pas bêtement. Imaginons un peu que durant la transmission un bit soit oublié ou mangé par une malencontreuse friture. Tout le reste des données est décalé d'un cran et donc tout est faux. C'est pourquoi la transmission toute bête des bits

cioux, admettons-le. Le seul problème, c'est quand on choisit un bit de stop identique aux bits de données. Ben oui, un bit de stop, ça reste un bit. L'ordinateur ne peut pas faire la différence avec un bit de donnée. Donc, dans ce cas, c'est complètement nul comme système. Et attendez, vous n'avez rien vu.

NOUVEAUTÉS S.E.H.

LECTEUR DE K7

POUR AMSTRAD



- COMPTEUR
- FOURNI AVEC CABLE DE RACCORD AMSTRAD

149F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

DYSTAR DRIVE



790F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- LECTEUR DE DISQUETTES COMPATIBLE APPLE IIC ET IIE (CABLE FOURNI).
- SILENCIEUX
- GARANTIE 12 MOIS PIECES ET MAIN D'OEUVRE

POUR APPLE IIC ET IIE

QUICK SHOT IX



POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

FONCTIONNE AVEC ATARI, COM-MODORE, SPECTRAVIDEO ET LES CONSOLES DE JEUX VIDEO. EGALEMENT AVEC AMSTRAD, SANS POSSIBILITE D'UTILISER LE TIR AUTOMATIQUE NI LES VOYANTS DE CONTROLE.

- BOULE DE CONTROLE A MICRO CONTACT
- TIR AUTOMATIQUE
- CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H., 160 rue Legendre, 75017 PARIS.

LECTEUR K7 : 199 F. PRIX SPECIAL CLUB : 149 F. FRAIS DE PORT + 30F.
DYSTAR DRIVE : 990 F. PRIX SPECIAL CLUB : 790 F. FRAIS DE PORT + 40F.
QUICKSHOT IX 165 F. PRIX SPECIAL CLUB : 133 F. FRAIS DE PORT + 20F.

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
N° CARTE DU CLUB : N° de téléphone :

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).

- 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 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.

- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé chaque mois. Le premier prix est beau. Règlement en 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.

SUPPORTS
DSK K7 CAR S
DISQUETTE CASSETTE CARTOUCHE SOFTCARD

COTES
*** INDISPENSABLE
** RECOMMANDÉ
* BON

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

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.

TEE-SHIRT HEBDOGICIEL

MAINTENANT ON VOUS HABILLE



A	B	C
75F	67F	52F

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC : 24 rue Baron, 75017 PARIS

NOM	PRENOM	TAILLE	PRIX	Quant.	Montant
ADRESSE		SMALL			
VILLE	CODE POSTAL	MEDIUM			
		LARGE			
TARIF C : N° de carte du Club obligatoire		TOTAL :			
TARIF B : N° d'abonné obligatoire		Participation aux frais de port :		15,00F.	
Règlement joint : Chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat poste (étranger) <input type="checkbox"/>		MONTANT A PAYER :			

CHOISISSEZ UN BADGE



AMSTRAD			A B C			A B C			A B C			
AM001	1815	K7 160 144 110	AM011	**	3D MEGACODE	DSK 260	234 182	AM025	**	AM STRAM DAMES	DSK 189	170 129
AM002	1815	DSK 219 197 148	AM012	**	3D VOICE CHESSE FRANCAIS	K7 121	108 85	AM026	**	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7 193	174 138
AM003	3 D BOXING	K7 121 109 70	AM013	**	3D VOICE CHESSE FRANCAIS	DSK 182	163 117	AM027	**	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK 295	266 207
AM004	3 D BOXING	DSK 177 159 126	AM014	**	5 me AXE	K7 190	152 133	AM028	**	BACK TO THE FUTURE	K7 115	104 83
AM005	3 WEEKS IN PARADISE	K7 112 101 78	AM015	**	5 me AXE	DSK 200	160 140	AM029	**	BACK TO THE FUTURE	DSK 182	163 125
AM006	3D FIGHT	K7 160 128 112	AM016	**	AFFAIRE VERA CRUZ	K7 160	144 128	AM030	**	BAD MAX	K7 185	167 115
AM007	3D FIGHT	DSK 200 160 140	AM017	**	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK 190	171 152	AM031	**	BAD MAX	DSK 198	178 120
AM008	3D GRAND PRIX	K7 121 109 85	AM018	**	AIRWOLF	K7 109	98 63	AM032	**	BALL BLAZER	K7 130	117 81
AM009	3D GRAND PRIX	DSK 190 171 115	AM019	**	AIRWOLF	DSK 157	141 98	AM033	**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7 105	95 73
AM010	3D MEGACODE	K7 180 162 126	AM020	**	ALIEN	K7 104	94 72	AM034	**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK 182	163 127
			AM021	**	ALIEN	DSK 147	132 101	AM035	**	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7 140	126 98
			AM022	**	ALIEN 8	K7 110	99 78	AM036	**	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK 220	198 154
			AM023	**	ALIEN BREAK I	K7 104	94 76	AM037	**	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK 220	198 154
			AM024	**	AMS CALC	DSK 330	297 225	AM038	**	BATTLE OF BRITAIN	K7 121	109 85
					AMS CALC	DSK 390	351 270	AM039	**	BATTLE OF BRITAIN	DSK 180	162 126
					AMS FONCTION	K7 250	225 180	AM040	**	BATHMAN	K7 108	87 75
					AMS FONCTION	DSK 300	270 225	AM041	**	BEACH HEAD	K7 130	117 78
					AMS GRAPH/STAT	K7 330	297 225	AM042	**	BEACH HEAD	DSK 159	152 110
					AMS GRAPH/STAT	DSK 390	351 270	AM043	**	BOMB JACK	K7 108	87 75
					AM STRAM DAMES	K7 130	117 91	AM044	**	BORED OF RINGS	K7 85	76 59
								AM045	**	BOULDER DASH	DSK 190	171 115
								AM046	**	BOULDER DASH III	K7 100	90 63
								AM298	**	BOUNDER	K7 121	108 85
								AM299	**	BOUNDER	K7 108	87 75
											DSK 157	141 109

REVENDEURS :
POUR VOUS PROCURER LES LOGICIELS DU CLUB CONTACTEZ STEPHANE CARRIÉ AU (1) 42 63 82 02



BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS (Ecrire en lettres capitales)

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'adhérent sous une semaine et je suis content.

Je choisis le badge n°

Règlement joint : Chèque bancaire CCP Etranger : mandat-poste international uniquement

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

AMSTRAD	AM319	BATMAN	DSK	181	162	126
	AM320	COLOSSUS CHESS 4.0/8256	DSK	194	175	136
	AM321	CYRUS CHESS/8256	DSK	194	175	136
	AM322	DOCTOR WHO	K7	146	132	103
	AM323	DOCTOR WHO	DSK	207	187	145
	AM324	HEAVY ON THE MAGIC	K7	121	109	85
	AM325	HEAVY ON THE MAGIC	DSK	181	162	126
	AM326	KNIGHT GAMES	K7	121	109	85
	AM327	L'AIGLE D'OR	DSK	160	144	120
	AM328	L'AIGLE D'OR	DSK	198	178	148
	AM329	MELTDOWN	K7	109	98	67
	AM330	RED HAWK	K7	121	109	85
	AM331	REVERSI CHAMPION	K7	160	144	120
	AM332	REVERSI CHAMPION	DSK	198	178	148
	AM333	WATERLOO	K7	121	109	85
	AM334	WATERLOO	DSK	160	144	120
	AM335	WINTER GAMES	K7	121	109	85
	AM336	WINTER GAMES	DSK	181	162	126
	AM337	ZOIDS	DSK	181	162	126

ATARI ST	ST023	TIME BANDIT	DSK	365	329	256
----------	-------	-------------	-----	-----	-----	-----

COMMODORE	CO366	BIGGLES	DSK	158	143	111
	CO367 <td>FAIRLIGHT</td> <td>DSK <td>182</td> <td>164</td> <td>128</td> </td>	FAIRLIGHT	DSK <td>182</td> <td>164</td> <td>128</td>	182	164	128
	CO368 <td>RED HAWK</td> <td>K7 <td>121</td> <td>109</td> <td>85</td> </td>	RED HAWK	K7 <td>121</td> <td>109</td> <td>85</td>	121	109	85
	CO369 <td>RED HAWK</td> <td>DSK <td>182</td> <td>164</td> <td>128</td> </td>	RED HAWK	DSK <td>182</td> <td>164</td> <td>128</td>	182	164	128
	CO370 <td>WAY OF THE TIGER</td> <td>K7 <td>121</td> <td>109</td> <td>85</td> </td>	WAY OF THE TIGER	K7 <td>121</td> <td>109</td> <td>85</td>	121	109	85
	CO371 <td>WAY OF THE TIGER</td> <td>DSK <td>182</td> <td>164</td> <td>128</td> </td>	WAY OF THE TIGER	DSK <td>182</td> <td>164</td> <td>128</td>	182	164	128

SPECTRUM	SP247	BIGGLES	K7	97	88	68
	SP248 <td>THE PLANETS</td> <td>K7 <td>121</td> <td>109</td> <td>85</td> </td>	THE PLANETS	K7 <td>121</td> <td>109</td> <td>85</td>	121	109	85

AM209	RUNESTONE	DSK	98	88	68
AM210	SABRE WOLF	K7	112	101	78
AM211	SCRABBLE	K7	112	101	78
AM212	SCRABBLE	DSK	155	140	100
AM213	SEAS OF BLOOD	K7	121	109	77
AM214	SHADOW FIRE	K7	121	108	85
AM215	SKYFOX	K7	129	116	90
AM216	SORCERY	K7	95	86	73
AM217	SORCERY	DSK	160	144	105
AM218	SORCERY PLUS	K7	140	126	98
AM219	SORCERY PLUS	DSK	200	180	126
AM220	SOULS OF DARCON	K7	114	103	80
AM221	SOULS OF DARCON	DSK	178	160	121
AM222	SOUTHERN BELLE	K7	106	95	65
AM223	SPACE MOVING	K7	295	266	206
AM224	SPACE MOVING	DSK	356	276	216
AM225	SPACE SHUTTLE	K7	290	261	202
AM226	SPELLBOUND	K7	45	40	31
AM227	SPINZIDDY	K7	121	108	85
AM228	SPINZIDDY	DSK	182	163	127
AM229	SPITFIRE 40	DSK	155	140	100
AM230	SPY HUNTER	K7	107	96	68
AM231	SPY VS SPY	K7	110	99	78
AM232	SPY VS SPY	DSK	177	159	120
AM233	SPY VS SPY II	K7	105	95	78
AM234	SPY VS SPY II	DSK	155	140	100
AM235	STAR STRIKE	K7	90	72	59
AM236	STARION	K7	125	113	78
AM237	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91	70
AM238	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	138	104
AM239	STRANGELOOP	K7	124	112	76
AM240	STRANGELOOP	DSK	182	163	127
AM317	SUPERCHESS	K7	90	81	72

SUPPORTS
DSK **DISQUETTE**
K7 **CASSETTE**
CAR **CARTOUCHE**
S **SOFTWARE**

AM318	SUPERCHESS	DSK	130	117	104
AM421	SUPER PIPELINE II	K7	114	103	70
AM422	SUPER PIPELINE II	DSK	124	112	77
AM423	SUPER SILVER PACK	K7	142	130	90
AM424	SUPERPRINT	DSK	395	356	277
AM425	SUPERPRINT	K7	180	162	123
AM426	SUPERLEATH	K7	356	315	255
AM427	TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	85	76	59
AM428	TANK BUSTER	K7	101	91	70
AM429	TANK COMMANDER	K7	108	97	75
AM430	TANK COMMANDER	DSK	157	141	109
AM431	TAPPER	K7	112	101	78
AM432	TASCOPI	K7	129	116	94
AM433	TASCOPI	DSK	276	248	193
AM434	TASSPRINT	K7	130	117	97
AM435	TASSPRINT	DSK	170	153	127
AM436	TASWORD FRANCAIS	K7	195	175	155
AM437	TASWORD FRANCAIS	DSK	310	279	231
AM438	TASWORD 6128 FRANCAIS	DSK	350	315	262
AM439	TAU CETI	K7	114	103	71
AM440	TENNIS 3D	K7	150	135	105
AM441	TENNIS 3D	DSK	200	180	140
AM442	TERROR WOLVINS	K7	129	116	94
AM443	TEXTOMAT	DSK	450	405	315
AM444	THE COVENANT	K7	87	78	59
AM445	THE HOBBIT	K7	165	149	113
AM446	THE ILLUSTRATOR	K7	256	230	171
AM447	THE LAST V8	K7	45	40	31
AM448	THE QUILL	K7	190	171	128
AM449	THE QUILL	DSK	294	265	196
AM450	THEATRE EUROPE ANGLAIS	DSK	180	162	126
AM451	THEATRE EUROPE FRANCAIS	K7	146	126	98
AM452	THEATRE EUROPE FRANCAIS	DSK	220	198	154
AM453	THEY SOLD A MILLION	K7	116	103	75
AM454	THEY SOLD A MILLION	DSK	175	160	110
AM455	THEY SOLD A MILLION 2	K7	121	108	85
AM456	THEY SOLD A MILLION 2	DSK	182	169	127
AM457	THINK	K7	109	98	76
AM458	TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87	67
AM459	TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171	115
AM460	TRIPLE PACK	DSK	190	162	124
AM461	TURTLE	K7	121	108	85

APPLE

AP002	ADVENTURE CONSTRUCTION	200	180	140
AP003	A.E.	269	242	90
AP004	AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
AP005	ANGLAIS 1	425	382	325
AP006	ANGLAIS 2	425	382	325
AP007	ANGLAIS 3	425	382	325
AP008	ANGLAIS 4	425	382	325
AP009	ANGLAIS 5	425	382	325
AP010	ARCHON II	200	180	140
AP011	BARB'S TALE	380	342	280
AP012	BAPTAIN-GOODNIGHT	350	315	250
AP013	CARMEN OF SAN DIEGO	450	414	280
AP014	CHOPFLIER	269	242	90
AP015	COLOSSUS CHESS 4	396	356	238
AP016	CRIME DU PARKING	190	171	127
AP017	DALLAS QUEST	195	175	90
AP018	EAMON	100	90	80
AP019	EPIDEMIE	195	176	127
AP020	HOLD UP	290	261	232
AP021	KARATEKA	380	342	238
AP022	LETTLE COMPUTER PROPLE	350	315	230
AP023	MANDRAGORE	260	232	190
AP024	MAX THE GLOBE TROTTER	800	720	550
AP025	MEME LES POMMES DE TERRE	190	171	127
AP026	MOEBIUS	680	612	430
AP027	MOVIE MAKER	200	180	140
AP028	MUR DE BERLIN	195	176	127
AP029	MUSIC CONSTRUCTION	200	180	140
AP030	OPERATION MERCURY	390	351	270
AP031	PARANOIAK	190	171	127
AP032	PORTEFUEILLE BOURSIER	450	414	280
AP033	SKY BLAZER	240	216	120
AP034	SKYFOX	182	162	126
AP035	SPACE SHUTTLE	328	295	190
AP036	SUMMER GAMES II	267	240	197
AP037	TEMPLE D'APSHAI	195	175	50
AP038	ULTIMA III	740	666	450
AP039	WINTER GAMES	297	267	224
AP040	WIZARDRY 1	470	423	180
AP041	XPER	950	855	656

ATARI

AT001	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	85
AT002	AMERICAN ROAD RACE	DSK	180	162	113
AT003	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	85
AT004	ARCHON	K7	145	131	102
AT005	ARCHON	DSK	181	163	127
AT006	AXIS ASSASSIN	K7	97	87	68
AT007	AXIS ASSASSIN	DSK	115	104	81
AT008	BALLBLAZER	DSK	182	164	113

K7	121	109	85		
AT101	BALLBLAZER	DSK	182	164	113
AT102	BEACH HEAD	DSK	121	109	85
AT103	BEACH HEAD	DSK	121	109	85
AT104	BLUE MAX	DSK	121	109	85
AT105	BLUE MAX	DSK	121	109	85
AT106	BLUE MAX 2001	DSK	121	109	85
AT107	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	117
AT108	BOULDERDASH II	DSK	121	109	85
AT109	BOULDERDASH II	DSK	180	162	117
AT110	BOUNTY BOB	K7	121	109	82
AT111	BRUCE LEE	DSK	140	126	90
AT112	BRUCE LEE	DSK	180	162	117
AT113	CHOP SUEY	DSK	157	141	110
AT114	CHOP SUEY	DSK	121	109	78
AT115	COLOSSUS CHESS	K7	170	153	119
AT116	COMBAT LEADER	K7	97	87	68
AT117	D-BUG	DSK	115	104	85
AT118	D-BUG	K7	140	126	91
AT119	DECATHLON	DSK	180	162	117
AT120	DECATHLON	DSK	180	162	117
AT121	DROP ZONE	DSK	182	164	119
AT122	EIDOLON	K7	109	98	75
AT123	ELECTRA GUIDE	DSK	152	137	107
AT124	ELECTRA GUIDE	K7	121	109	85
AT125	ENCOUNTER	DSK	121	109	85
AT126	F 15 STRIKE EAGLE	DSK	170	153	119
AT127	F 15 STRIKE EAGLE	K7	60	54	32
AT128	FIGHTER PILOT	DSK	130	117	85
AT129	FIGHTER PILOT	K7	90	82	58
AT130	FIVE A SIDE	DSK	162	146	114
AT131	FLIP AND FLOP	K7	112	101	82
AT132	GHOST CHASER	K7	129	116	88
AT133	GHOSTBUSTERS	DSK	150	135	102
AT134	GHOSTBUSTERS	K7	114	103	82
AT135	GOONIES	K7	121	109	85
AT136	GREMLINS	DSK	180	162	113
AT137	HACKER	K7	121	109	85
AT138	HACKER	DSK	180	162	113
AT139	HARD HAT MACK	K7	121	109	81
AT140	HARD HAT MACK	DSK	125	112	88
AT141	JUMP JET	K7	114	103	75
AT142					



AMSTRAD

VENDS pour Amstrad 3D invaders, Match Day, World Cup : 50F pièce. Gilles Lainé, 6, chemin de la Montagne, 89113 Fleury-la-Vallée. Tél. (16) 86 73 77 99.

ÉCHANGE jeux Amstrad contre un Vectrex. Paolo au (1) 48 91 18 59.

VENDS programmes originaux : Dams, 3D magacode, Macadam Bumper, Fire Ant Flight Path 737, Lorigraph, Amlette, Master Chess. Vends Okimate 20 couleur avec Hardcopy. Tél. (1) 43 32 63 84. (NDLJC : Le prix ? Ya qu'à téléphoner !)

VENDS pour Amstrad 464, lecteur disquettes DD1 : 1200F. Tél. (1) 48 91 68 29 après 20h et le week-end.

ÉCHANGE nombreux softs sur Amstrad, demander liste. Spécifier "échange Amstrad" sur courrier. Ecrire à Alain Schmidt, 2C allée du Parc, 57158 Montigny.

VENDS CPC 464 monochrome, très bon état : 2900F. Imprimante Brother M1009 : 1400F, interface péritel MP2 : 300F, souris : 450F, RS232C : 450F, magnéto : 150F, joystick : 50F, disquettes, câbles. Ivan Bonassin, 44, rue P.-Morat, 69008 Lyon. Tél. (16) 78 75 58 14.

ÉCHANGE logiciels pour Amstrad sur disquettes. P. Laurent, 8, rue de Bruxelles, 25000 Besançon.

VENDS disquettes Maxwell, Amsoft vierges : 40F pièce. Vends originaux sur disquettes Commando, Who Dares Wins, Tennis 3D, Sorcery + Ping Pong, Zaxx, Rambo et Commando sur K7. Vends les 10 derniers CPC et Tilt. Recherche contact 5 pouces 1/4. Laurent Poulian, 14, rue de Cheverny, 45000 Orléans.

ÉCHANGE toutes sortes de logiciels pour Amstrad en K7 et disk. Sylvain Blanc, 5, rue I.-Gautier, 92200 Neuilly. Tél. (1) 46 24 19 97.

ÉCHANGE nouveautés sur Amstrad K7 et disk. Recherche Loritel. Gilles Le Bihan, Résidence Cécilenceau, allée des Flandres, 37000 Tours.

ÉCHANGE logiciels sur Amstrad surtout des nouveautés. Recherche deuxième lecteur disk pour 664 contre nombreux logiciels. François Branger, 11, rue Voltaire, 95120 Ermont.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, poignée, jeux, programmes, utilitaires : 3300F. Christian Boutier, 14, rue de Girardon, 95200 Sarcelles. Tél. (1) 39 90 79 93.

Attention, accrochez-vous, je vends CPC 464, moniteur monochrome, manuel, 1er lecteur de disk, manuel, 2 joystick, doubleur de joystick, livre "Micro-Application", 15 revues, 80 listings à taper, programmes, le tout 4500F. Tél. (16) 88 51 93 88.

ÉCHANGE nombreux logiciels pour tout CPC sur disquettes dont beaucoup de nouveautés, contre divers utilitaires, livres et revues pour Amstrad, imprimante, drive, modem, crayon optique, synthétiseur vocal, souris, Spirid, ordinateur de poche... Attendez propositions au (16) 74 73 76 06 demander Lionel.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur couleur avec lecteur disquettes, housses, joystick, adaptateur péritel, 24 disquettes, nombreux jeux et utilitaires sous garantie, livres et docs : 4900F. Mr Bachet, 4, bd de Provence, 91200 Athis-Mons. Tél. (1) 69 38 70 78.

VENDS logiciels K7 pour Amstrad CPC 464 originaux, Raid, E. Freddu, M. Bumper, Spy VS Spy, Ghostbuster. Tél. (1) 61 60 33 93 après 17h30.

ACHETE lecteur disquettes 5 1/4 pour Amstrad. Jean-Christophe Prud, 20, rue des Primèveres, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. (16) 51 62 57 91.

ÉCHANGE logiciels sur Amstrad CPC 6128 sur disquettes seulement. Patrick au (16) 78 46 19 91 à partir de 17h30.

VENDS Amstrad 464 monochrome, jeux d'actions et d'aventures, manettes de jeux. S'adresser à Gilles au (1) 60 84 43 90.

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur, assembleur, CAO 3D, jeux, joystick, 2 livres, revues : 4950F. Tél. (1) 39 92 29 47.

ÉCHANGE super programmes pour Amstrad 6128 sur disquettes uniquement. Alexandre Delbes, Centre Vie-Rochambeau, BP08, 50115 Cherbourg-Marol.

ÉCHANGE nombreux jeux sur Amstrad 664 sur K7 ou disquettes. Christophe Boulanger, Les Hespérides, Bât C3, rue du Capitaine-Blaizy, 83600 Fréjus. Tél. (16) 94 51 31 55.

VENDS Amstrad 464, moniteur couleur, nombreuses revues, nombreux jeux, le tout 3000F. Tél. (16) 35 36 06 02.

VENDS 5000F Amstrad CPC 6128, lecteur disk, moniteur couleur, sous garantie avec notices et emballages, magnéto Amstrad avec cordons, K7, disquettes, nombreux jeux, 50 revues sur Amstrad et un meuble informatique. Tél. (1) 48 06 80 78 demander Noé.

ACHETE CPC664, magnéto, logiciels, faire offre. Vends CPC 464 vert, très nombreux programmes, le tout 2800F. Morad Hamid, Les Négadès, bât B3, 83000 Draguignan. NDLJC : Oui, je t'es dis bonjour, mais faut pas en profiter hein ! C'est la dernière fois.

ÉCHANGE jeux en K7 pour Amstrad. Régis Caxiano, 10, allée de Derrière-les-Murs, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. (1) 39 92 03 49.

ÉCHANGE logiciels pour CPC 464 et achète imprimante ou 1er lecteur de disquettes à 500 ou 600F. Région parisienne pour échange de K7. Patrick au 47 22 02 43, 17h.

VENDS Amstrad 464 vert, logiciels, adaptateur péritel, joystick mercure, manuel : 2500F. Patrick au (16) 60 28 22 23 après 17h30.

Amstrad driver, disktruiteur avec similaires. Eric Gamblin, 5, rue Cité-de-Limes, 76200 Dieppe.

ÉCHANGE K7 jeux pour CPC 464, cherche DD1. Mr Bouvier, route de Toulard, 07130 Soyons.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, joystick, assembleur, nombreux logiciels et programmes : 3500F. Mr Blanchet au (16) 93 75 70 00 (Cannes).

ÉCHANGE logiciels sur Amstrad contre disquettes vierges, logiciels, notices, Hebdoiciel ou n'importe quoi. Échange uniquement sur disquettes. Demander Eric au (16) 74 97 18 44.

VENDS jeux originaux sur K7 avec docs : 20F pièce. Nicolas Hattion, 8, rue Clouets-des-Ferruches, 49000 Angers.

CHERCHE lecteur de disquettes DD1.1 pour CPC 464, jeux sur disquettes. Faire offre à Eric Aguirre, route Dous-Bos, 64600 Anglet. Tél. (16) 59 52 40 12.

VENDS moniteur monochrome Amstrad GT65 neuf dans emballage d'origine : 800F. Tél. (16) 54 71 45 92 après 18h.

VENDS cassettes 464 couleur, nombreux jeux et utilitaires, manettes, docs et livres : 3500F. Jacques au (1) 42 22 04 45.

VENDS Amstrad 464, moniteur couleur, garantie avec joystick, un logiciel, 6 jeux : 3500F. Tél. (1) 43 34 53 92.

ÉCHANGE nombreux logiciels sur K7 pour CPC 464 contre lecteur de disquettes ou modem. Bruno Malherbe, 2, rue du Bois, 62700 Laboussière.

RECHERCHE Amstrad 464 avec moniteur monochrome, adaptateur péritel et manettes, imprimante ou moniteur couleur, faire offre séparée au (16) 41 58 10 25. Mr Auplat, 3, square G.-Guittel, 49300 Cholet.

VENDS CPC 464 couleur, lecteur de disquettes, housses, crayon optique, Quickshot II, 52 logiciels originaux, 7 disquettes vierges, revues dont Firmware Specification. Le tout : 5000F. Demander Pierre au (16) 91 50 08 82.

ÉCHANGE jeux et utilitaires sur K7 ou disquettes pour Amstrad. Stéphane Le Dren, 2, allée Victor-Hugo, 44116 Villelevigne. Tél. (16) 40 02 00 67.

ÉCHANGE nombreux revues Amstrad Magazine, CPC, Hebdoiciel, Double Cancer, numéros, cassettes revues. Serge Espinasse, 196, rue Costa-de-Beauregard, 73000 Chambéry. Tél. (16) 79 75 04 43.

ÉCHANGE logiciels pour Amstrad 6128. Ecrire à J.-F. Aubron, 61, rue Brûle-Maison, 59000 Lille.

ÉCHANGE nombreux logiciels sur disquettes pour Amstrad 6128, réponse assurée. Dominique Lagrue, Le Petit-Buisson, 17460 Thenac-sur-Meuse.

CHERCHE contacts Amstrad pour échange logiciels disks ou K7 sur région parisienne. Demander Jérôme au (1) 39 68 21 17.

ÉCHANGE logiciels pour Amstrad sur K7. Eric Denitte, 53, rue Riquet, 75019 Paris.

ÉCHANGE logiciels de jeux sur K7 pour Amstrad 464. Ludovic au (16) 21 98 92 39.

VENDS K7 de jeux pour Amstrad originaux, Amnic-Miner : 70F, Double Cancer : 70F, Frack Bruno Boxing : 90F, Diamant de l'île maudite : 150F, 5ème Axe : 150F, Lorigraph : 150F, Bounty Bobstrikes Bik : 70F. Tél. (16) 73 24 75 20 (Clermont-Ferrand).

ÉCHANGE très nombreux jeux et utilitaires sur Amstrad K7 et disquettes. Yann Raissiguier, 16, rue Jean-Jaures, 38610 Cierres. Tél. (16) 76 44 30 95.

VENDS CPC 464 monochrome, péritel pour TV couleur, K7 jeux : 2500F. Claude Fessler, 6, rue Farges, 26200 Montélimar. Tél. (16) 75 54 49 93 (laisser coordonnées).

VENDS Dams disk : 300F. Transmat K7 : 100F. Lef Micro n° 12 à 29, haut-parleur, vidéo. Vends logiciels originaux, liste sur demande. Michel Verneiry, 1, rue des Oeillettes, 68120 Illzach-Hodenhém.

VENDS Jeu Jet disk original : 140F. Eric Pelotie, 7, rue G.-Lelong, BP 727, 45307 Pithiviers Cedex.

VENDS CPC 464 moniteur, MP2, disquettes : 3900F. Mr Ludo au (1) ou (16) 30 63 40 10.

ÉCHANGE divers logiciels K7 ou disk. Recherche imprimante bas prix ou à échanger. Tél. (16) 76 48 53 03.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur couleur avec lecteur disquettes, housses, joystick, adaptateur péritel, 24 disquettes, nombreux jeux et utilitaires sous garantie, livres et docs : 4900F. Mr Bachet, 4, bd de Provence, 91200 Athis-Mons. Tél. (1) 69 38 70 78.

VENDS logiciels K7 pour Amstrad CPC 464 originaux, Raid, E. Freddu, M. Bumper, Spy VS Spy, Ghostbuster. Tél. (1) 61 60 33 93 après 17h30.

ACHETE lecteur disquettes 5 1/4 pour Amstrad. Jean-Christophe Prud, 20, rue des Primèveres, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. (16) 51 62 57 91.

ÉCHANGE logiciels sur Amstrad CPC 6128 sur disquettes seulement. Patrick au (16) 78 46 19 91 à partir de 17h30.

VENDS Amstrad 464 monochrome, jeux d'actions et d'aventures, manettes de jeux. S'adresser à Gilles au (1) 60 84 43 90.

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur, assembleur, CAO 3D, jeux, joystick, 2 livres, revues : 4950F. Tél. (1) 39 92 29 47.

ÉCHANGE super programmes pour Amstrad 6128 sur disquettes uniquement. Alexandre Delbes, Centre Vie-Rochambeau, BP08, 50115 Cherbourg-Marol.

ÉCHANGE nombreux jeux sur Amstrad 664 sur K7 ou disquettes. Christophe Boulanger, Les Hespérides, Bât C3, rue du Capitaine-Blaizy, 83600 Fréjus. Tél. (16) 94 51 31 55.

VENDS Amstrad 464, moniteur couleur, nombreuses revues, nombreux jeux, le tout 3000F. Tél. (16) 35 36 06 02.

VENDS 5000F Amstrad CPC 6128, lecteur disk, moniteur couleur, sous garantie avec notices et emballages, magnéto Amstrad avec cordons, K7, disquettes, nombreux jeux, 50 revues sur Amstrad et un meuble informatique. Tél. (1) 48 06 80 78 demander Noé.

ACHETE CPC664, magnéto, logiciels, faire offre. Vends CPC 464 vert, très nombreux programmes, le tout 2800F. Morad Hamid, Les Négadès, bât B3, 83000 Draguignan. NDLJC : Oui, je t'es dis bonjour, mais faut pas en profiter hein ! C'est la dernière fois.

ÉCHANGE jeux en K7 pour Amstrad. Régis Caxiano, 10, allée de Derrière-les-Murs, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. (1) 39 92 03 49.

ÉCHANGE logiciels pour CPC 464 et achète imprimante ou 1er lecteur de disquettes à 500 ou 600F. Région parisienne pour échange de K7. Patrick au 47 22 02 43, 17h.

VENDS Amstrad 464 vert, logiciels, adaptateur péritel, joystick mercure, manuel : 2500F. Patrick au (16) 60 28 22 23 après 17h30.

VENDS nombreux logiciels originaux pour Commodore CPC 464, 664 et 6128 sur K7 ou disquettes. Possibilité d'avoir liste sur demande à Stéphane Clot-Giral, 29, rue Alquier-Bouffard, 81100 Castres. (NDLJC : Dis-donc toi, t'es un p'tit malin, hein ! T'en a envoyé au moins 10 fois PA, et les mêmes en plus. Mais voilà, la Claviste Folle était là, et elle s'en est aperçue, hihi !)

VENDS Vic 20, magnéto, 10 cartouches, carte mère 30Ks, ext. 8K et 16K, autoformation au basic, 100 ROMs et nombreux jeux sur K7. Le tout 3900F. Échange aussi programmes pour CBM64 sur K7. Faire offre à Jérôme Bugara, 335, Lorraine I Kellerman, 88100 St-Dié. Tél. (16) 29 55 17 38.

VENDS Commodore 64 Pal, lecteur K7, lecture disk 1541, nombreux programmes, 10 livres, docs et listings divers : 4000F. Tél. (1) 43 39 25 68 le soir.

ÉCHANGE nombreux logiciels sur K7 ou disquettes très récents pour C64. David au (16) 56 80 59 43.

VENDS logiciels sur K7 ou disquettes ainsi que livres pour Commodore 64. Tél. (16) 41 87 12 37.

VENDS 23 jeux originaux, chargeur Ultrarapide (10 fois plus) : 60F. Tél. (16) 23 83 27 85 après 18h.

ÉCHANGE toute nouveauté avec notices sur CBM64. Stéphane Rutkowski, 7, rue Jean-Froissart, 80000 Amiens.

ÉCHANGE nombreux logiciels en C64. Recherche programmes en C128. Frédéric Lepetit, 4, rue Daniel-Sorano, 76800 St-Etienne-du-Rouvray. Tél. (16) 35 66 74 82.

VENDS pour C64 Ultima II, doc Baltic 85, doc Fighter Command et 2 autres Wargames. Yann Schuster, 47, avenue Mathurin-Moreau, 75019 Paris. Tél. (1) 42 38 10 41.

ÉCHANGE programmes uniquement sur disks pour Commodore 64. Pierre Conche, 1, rue de Kichheim, 68200 Strasbourg-Montagne-Verte. Tél. (16) 77 60 03 60 après 19h.

Avis au fans du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Échange ou vends K7 originaux Skyfox, The Way of the Exploding, Cauldron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhès. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

Avis au fans du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Échange ou vends K7 originaux Skyfox, The Way of the Exploding, Cauldron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhès. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

Avis au fans du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Échange ou vends K7 originaux Skyfox, The Way of the Exploding, Cauldron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhès. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

Avis au fans du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Échange ou vends K7 originaux Skyfox, The Way of the Exploding, Cauldron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhès. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

Avis au fans du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Échange ou vends K7 originaux Skyfox, The Way of the Exploding, Cauldron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhès. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

Avis au fans du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Échange ou vends K7 originaux Skyfox, The Way of the Exploding, Cauldron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhès. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

Avis au fans du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Échange ou vends K7 originaux Skyfox, The Way of the Exploding, Cauldron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhès. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

Avis au fans du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Échange ou vends K7 originaux Skyfox, The Way of the Exploding, Cauldron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhès. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

Avis au fans du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Échange ou vends K7 originaux Skyfox, The Way of the Exploding, Cauldron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhès. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

Avis au fans du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Échange ou vends K7 originaux Skyfox, The Way of the Exploding, Cauldron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhès. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

Avis au fans du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Échange ou vends K7 originaux Skyfox, The Way of the Exploding, Cauldron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhès. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

Avis au fans du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Échange ou vends K7 originaux Skyfox, The Way of the Exploding, Cauldron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhès. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

Avis au fans du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Échange ou vends K7 originaux Skyfox, The Way of the Exploding, Cauldron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhès. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

Avis au fans du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Échange ou vends K7 originaux Skyfox, The Way of the Exploding, Cauldron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhès. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

VENDS Commodore 64 Pal, lecteur K7, lecture disk 1541, nombreux programmes, 10 livres, docs et listings divers : 4000F. Tél. (1) 43 39 25 68 le soir.

ÉCHANGE nombreux logiciels sur K7 ou disquettes très récents pour C64. David au (16) 56 80 59 43.

VENDS logiciels sur K7 ou disquettes ainsi que livres pour Commodore 64. Tél. (16) 41 87 12 37.

VENDS 23 jeux originaux, chargeur Ultrarapide (10 fois plus) : 60F. Tél. (16) 23 83 27 85 après 18h.

ÉCHANGE toute nouveauté avec notices sur CBM64. Stéphane Rutkowski, 7, rue Jean-Froissart, 80000 Amiens.

ÉCHANGE nombreux logiciels en C64. Recherche programmes en C128. Frédéric Lepetit, 4, rue Daniel-Sorano, 76800 St-Etienne-du-Rouvray. Tél. (16) 35 66 74 82.

VENDS pour C64 Ultima II, doc Baltic 85, doc Fighter Command et 2 autres Wargames. Yann Schuster, 47, avenue Mathurin-Moreau, 75019 Paris. Tél. (1) 42 38 10 41.

ÉCHANGE programmes uniquement sur disks pour Commodore 64. Pierre Conche, 1, rue de Kichheim, 68200 Strasbourg-Montagne-Verte. Tél. (16) 77 60 03 60 après 19h.

Avis au fans du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Échange ou vends K7 originaux Skyfox, The Way of the Exploding, Cauldron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhès. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

Avis au fans du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Échange ou vends K7 originaux Skyfox, The Way of the Exploding, Cauldron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhès. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

Avis au fans du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Échange ou vends K7 originaux Skyfox, The Way of the Exploding, Cauldron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhès. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

VENDS Commodore 64, drives 1541, nombreux jeux, livre de programmation : 3200F, ou Commodore 64, magnéto : 1600F. Tél. (16) 61 73 01 34.

Avis au fans du C64. J'échange de nombreux logiciels et recherche désespérément des nouveautés sur K7. Vends autoformation, 2 K7, un manche à balai. Échange ou vends K7 originaux Skyfox, The Way of the Exploding, Cauldron... Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhès. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

V



EDITO

Malgré les véhémentes protestations du Front National, SOS Racisme est parvenu à conserver sa subvention. Les Potes nous convient donc à une nouvelle fête pop (dans tous les sens du terme) et de toutes les couleurs. Le 14 juin, Paris leur a accordé la Place de la Bastille de 20h à 2h du matin. Comme à la Concorde et au Bourget, on y verra un défilé de stars, parmi lesquelles sont déjà annoncés, Bronsky Beat, The Communards, UB 40 et de nombreux autres. La fête sera gratuite, comme les précédentes et on y dansera sur tous les rythmes.

BEN



POGUES

Binioux, bombardes, flûtes, tambours, violons, accordéons, voix imbibées à reprendre en chœur, rev'la les "saltimbanques", leurs fausses chansons de marins, leurs gigues à danser punk, leur accent à couper au couteau et leur détermination à planter le foutoir dans toutes les cambuses à musique où ils posent leurs sacs pour un soir. Après sa triste mésaventure avec le taxi londonien qui lui a roulé dessus, Shane McGowan (les mauvaises langues prétendent qu'on lui a recousu la bouche en forme de goulot) reprend le collier à la tête de ses sept acolytes, bouclant

à l'écoute de sa musique, ce gang d'Irlandais excelle surtout dans l'interprétation et la réadaptation des airs traditionnels de l'Eire. A ceci près que les paroles de McGowan évoquent plus précisément la réalité des mèmes des rues, au présent, sous la botte de Thatcher. A vrai dire, les Pogues sont une pièce indispensable du puzzle de styles qu'englobe la musique populaire anglaise. Peut-être vous souvenez-vous de la vogue du ska qui éclatait en 1980 avec des groupes comme Madness, Special, Selector ?... Précurseur du reggae dans les années 60, le ska s'était répandu en Angleterre à partir des ghettos jamaïcains, avant d'être élu par les premiers skin-heads comme leur musique de prédilection. Musique à caractère traditionnel, extrêmement entraînant et dansante, prenant pour thèmes de base la lutte sociale des plus défavorisés, le ska cadrait parfaitement avec le contexte socio-politique de l'époque, son gouvernement démocrate et ses flambées raciales. De même, l'avènement des Pogues et de leur musique traditionnelle irlandaise paraît comme l'antidote de l'Angleterre conservatrice de Thatcher. Depuis la grande vague folklorique post-hippie, la musique celtique n'a pratiquement rien perdu de la vitalité dont la scène pop lui avait fait bénéficier, vers la fin des années 60. Elle a simplement disparu aux yeux du grand public en organisant ses propres circuits de production, de diffusion, de concerts, et des groupes irlandais comme Chieftains, Clannad, The Dubliners, Horslips ou Planxty collectionnent les disques, même s'ils ne sont ni d'or ni de platine. Si les Pogues n'innovent pas, ils ouvrent manifestement des portes qui s'étaient brutalement refermées il y a dix ans sous la pression du raz de marée

punk. Le punk et son "no future" synthétisaient la révolte de la jeune génération contre les valeurs de la petite bourgeoisie anglaise parvenue. Les Pogues, eux, réactivent les fondements d'une culture essentiellement populaire en réaction à l'écrasement social d'une bourgeoisie cossue, mesquine et arrogante. Dans cette rubrique, la trajectoire de Shane McGowan est assez explicite. Irlandais d'origine mais vivant à Londres, McGowan figurait parmi les premiers supporters des Pistols, Damned et autres Banshees. Pogotant comme un dément avec une copine, un soir aux pieds d'une scène enflammée par les Clash, ils se marraient à se mordre mutuellement jusqu'au sang et à s'inciser la chair à coups de tisons de bouteilles. Un geste un peu trop brusque de la fille à un moment, et couic, Shane McGowan se trouve délesté d'un bout d'oreille (qu'il a en feuille de chou). Un photographe était là pour immortaliser la scène, et c'est la première fois qu'on verra la tête hagarde du futur leader des Pogues dans les colonnes du New Musical Express... C'est à cette même époque

SHOW DEVANT

* VIRGIN PRUNES : le 6/6 : Paris (Elysée Montmartre).

qu'il monte un premier groupe punk sous le nom de Nips, lequel splitte trois 45 tours (collectors) plus tard, en 1980. Pendant deux ans, avec deux bons potes, il fait la manche dans le métro, alignant un répertoire de vieux chants rebelles irlandais. Et c'est à partir de ce noyau (Spider Stacey/Jem Finer/Shane McGowan) qu'apparaît la première mouture des Pogues sous le nom de Pogue Mahone, dont un premier LP, "Red Roses For Me", sort chez Stiff Records en 84. Là, problème : "Ho, shocking !", s'exclament les programmeurs de la BBC en découvrant que Pogue Mahone signifie "baise mon cul" en gaélique, "nous ne diffuserons ce groupe que lorsqu'il aura changé de nom." C'est donc sous le nom de The Pogues que paraît "Rum Sodomy & The Lash", qui fait un fameux carton en se plaçant quatrième parmi les meilleurs albums anglais de l'année 85. Il faut dire qu'entre-temps, Elvis Costello avait décidé de s'occuper de leur cas, en mettant au service du son de ce dernier L.P. ses talents de sorcier des studios. Joignant l'utile à l'agréable, il s'est par ailleurs farouchement épris du seul élément féminin du groupe, la bassiste Cait O'Riordan.

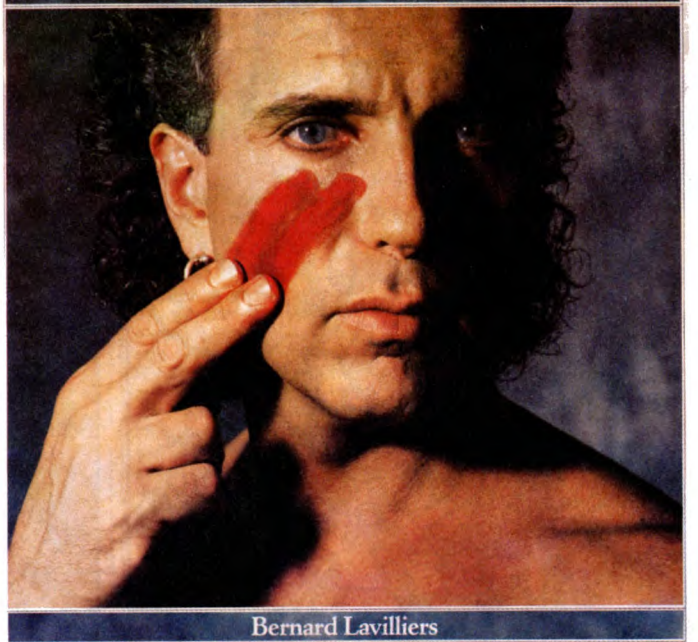
Toujours produit sous la houlette de Costello et sur le label Stiff Records (maintenant distribué par Musicisc), un nouveau maxi 45 tours des Pogues vient de sortir, intitulé "Poguetty in Motion". Il contient quatre titres aux styles forts différents : "London Girl" est un raccourci entre l'accordéon cajun et une sorte de ska punkisé (on y revient), "The Body of an American", une de ces ballades à l'irlandaise sur fond de tragédie populaire, comme McGowan sait si bien les torcher. Quant aux deux autres, elles sont directement issues du répertoire typique, "A Rain Night in Soho" est le prototype de la chanson à boire et à reprendre haut les chœurs et "Planxty Noël Hill" est un instrumental qui

SHOW DEVANT

* SADE : les 6 et 7/6 : Paris (Zénith).

se danse en claquant des sabots. Le tout est lestement enlevé et ne devrait pas manquer de provoquer l'adhésion d'un public, même autre que breton. Au fait, si ça vous branche d'aller voir les Pogues en concert, un conseil : n'oubliez pas de vous envoyer avant quelques bons gorgéons de whisky, quelques pintes de Guinness ou tout autre alcool qui vous tombera sous la main, ça ne vous fera pas de mal et ça vous mettra dans l'ambiance...

VOLEUR DE FEU



Bernard Lavilliers

BERNARD LAVILLIERS

Voleur de Feu (Barclay)

Grand cru, ce Lavilliers 86 ! Au gré de ce 33t. doublé d'un Maxi 45t., Nanard nous entraîne dans ses aventures de globe-trotter à travers la plupart de ses lieux de prédilection. Il nous convie à rencontrer tous ces personnages qui le touchent. Personnages de la nuit comme cette fille d'amour dansant le tango "au fond d'un beuglant magique", Rocky le Rouge, prince du heavy metal, faisant hurler sa guitare dans l'ombre moite d'un parking gaisseux, ou Ray Bar-

retto et ses potes faisant tourner une salsa endiablée dans un bar de pirates de Porto Rico. Personnages dont les rêves se con-

SHOW DEVANT

* THE POGUES, le 11/6 : Lyon, le 12/6 : Paris, le 13/6 : Rennes.

densent et s'évaporent sous le soleil implacable dans un désert en guerre ou au fond d'une mine d'or sous le ciel ouvert de la jungle amazonienne. Voleur de feu, Lavilliers s'affranchit des frontières de styles musicaux. Rock, sud-américain, africain, il apporte à ces différentes tendances sa propre personnalité, une identité qu'il puise dans le verbe, la poésie. "Noir et Blanc" et "Seigneur de Guerre" extraites sur le maxi, sont du meilleur Lavilliers, de ces chansons qui parviennent à vous flanquer la chair de poule comme nulles autres.

PETER GABRIEL

So (Virgin)

Attention, Chef d'Oeuvre ! Voilà sans doute le plus bel album sorti ces derniers temps. Un album fait pour tenir la longueur des années, puisqu'on sait avec quelle patience Peter Gabriel élabore ses architectures sonores, avec quelle parcimonie il accepte de les rendre publiques. Quatre années ont passé depuis son dernier disque de chansons, qui contenait le fameux "Shock the Monkey", quatre ans pendant lesquels Gabriel s'est tout de même attelé à une grande œuvre de composition, la musique de "Birdy" le film d'Alan Parker. Il aura fallu près de deux ans pour que "So" trouve sa forme achevée. Dès l'hiver 85, on murmurait qu'il était pratiquement terminé. C'était sans compter sur le perfectionnisme quasi maladif de Peter, qui décidait de réécrire toutes les chansons. Le résultat est on ne peut plus probant : huit titres seulement, mais dont aucun ne présente la moindre faille. Huit titres profonds, pleins, lourds de feeling, chargés de sens. Moins tourmenté du point de vue des



ambiances que ses prédécesseurs, "So" est à la fois un tour de force de constructions rythmiques avec "Big Time" et "Sledgehammer" sur des schémas de R&B, "That Voice Again" et "In Your Eyes" sur des rythmiques extrêmement élaborées (dans ces trois derniers morceaux, le batteur français Manu Katché donne la mesure de son immense talent) et une source harmonique d'une grande richesse, avec "Don't Give Up" en duo avec la belle Kate Bush et le très étrange "We Do What We're Told", ou ne subsiste que la quintessence du savoir-faire de Gabriel en matière de claviers électroniques. Quant à "Red Rain" et "Mercy Street", ils participent de cette inspiration prophétique à laquelle le chanteur nous a déjà habitués. En un mot, il serait dommage de passer à côté de ce merveilleux album.

INFOS TOUT POIL

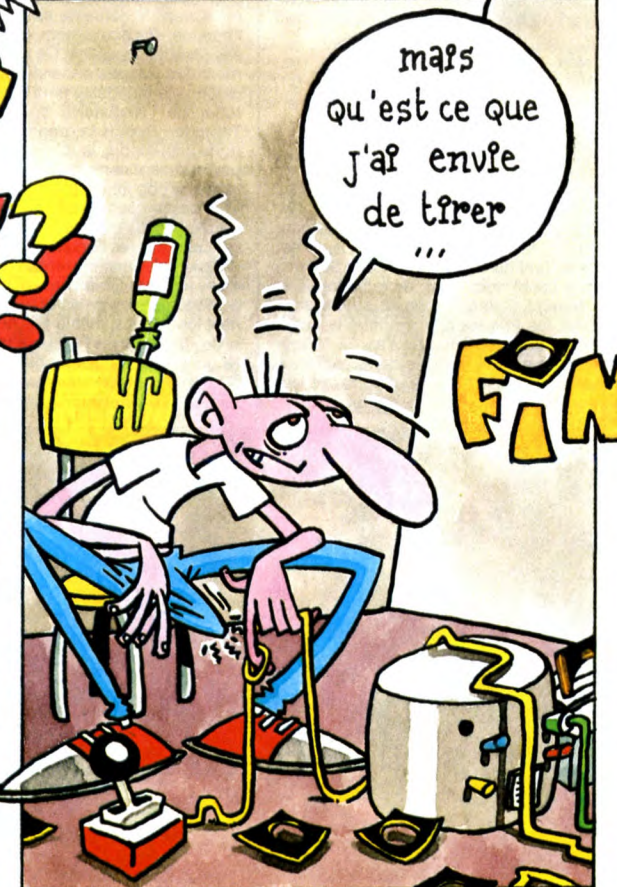
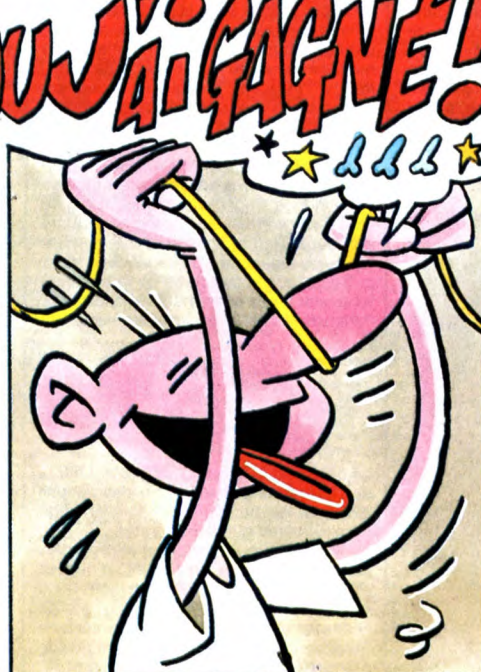
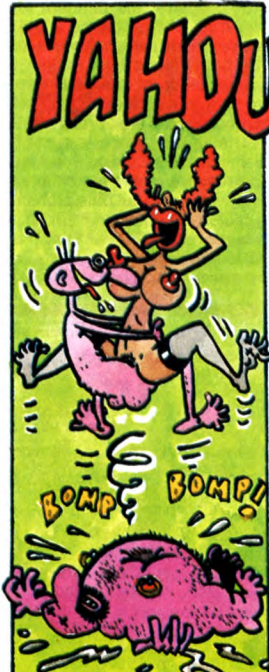
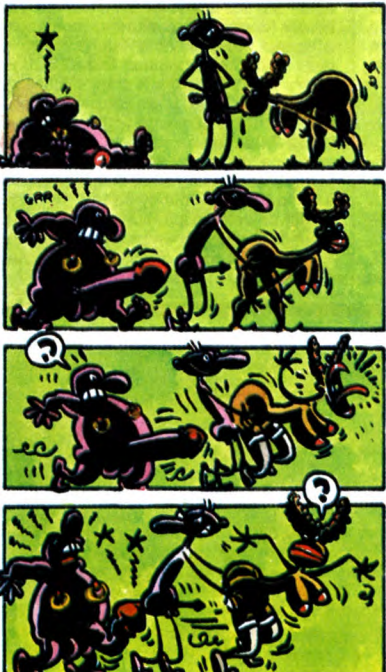
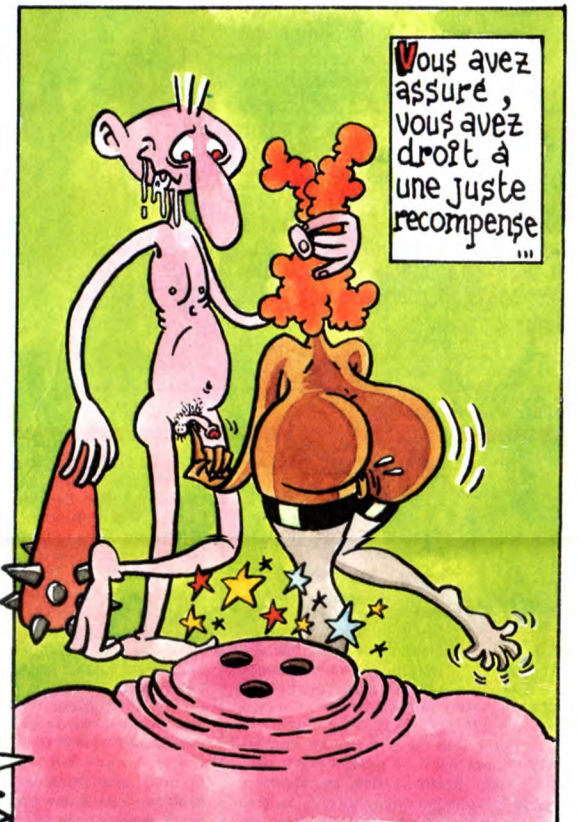
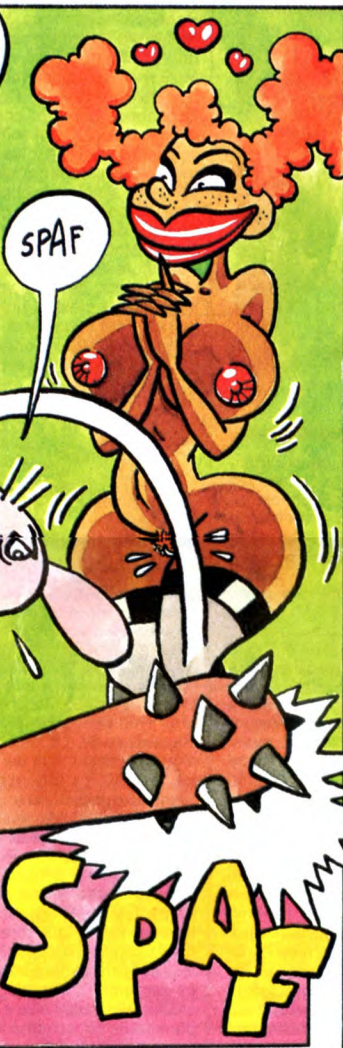
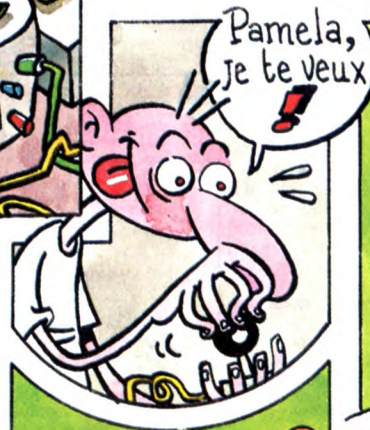
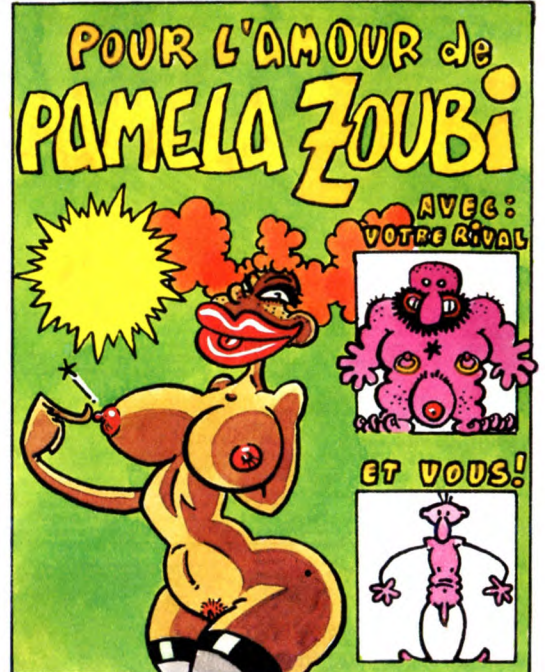
* Le monde du showbise français ne se sent plus d'aise depuis que notre Yvette Horner nationale a reçu la légion d'honneur des mains du Président de la République, Mimite himself. La cérémonie s'est déroulée le 3 juin dans les Salons de l'Elysée. On murmure que Giscard était vert de s'être vu refusé sa proposition de venir interpréter un duo avec celle à qui il doit ses premières émotions musicales.

* Un grand festival contre l'apartheid se déroulera le 14 juin à 3 km au large de Dakar, sur l'île de Gorée. Lieu symbolique, Gorée fut l'un des principaux comptoirs d'échange portugais, hollandais, anglais et français de la côte ouest de l'Afrique, à partir duquel furent déportés des milliers d'esclaves africains vers l'Amérique et les Caraïbes. Organisé à l'initiative de Pierre Maurois par l'association des villes jumelées, ce festival présentera les spectacles de Sade, Higelin, Toure Kunda, Mory Kanté, etc.

* Les Simple Minds ont élu Paris pour l'enregistrement de leur futur album live. A cet effet, ils joueront au Zénith les 12 et 13 août. Auparavant, ils auront donné deux concerts dans le sud de la France : le 15/7 à Fréjus et le 17/7 à Nîmes.



LA DISQUETTE DE CUL



B.D!

EBDITO

Ah. Enfin une bonne semaine. Deux joyaux : le Munoz-Sampayo et des merveilleuses histoires des Oncles Paul. Du très bon, aussi : Autheman et Ptiluc. J'espère que vous avez fait des économies la semaine dernière, parce que si vous voulez vous payer tout ça maintenant, va falloir cracher au bassin.

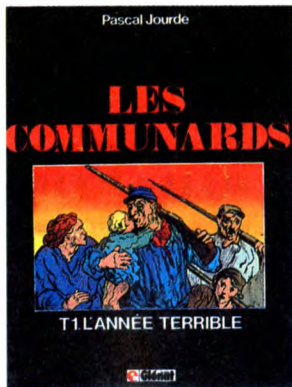
Bon. A la semaine proch' (c'est une abréviation, ça veut dire prochaine. J'ai remarqué que de plus en plus de gens utilisaient des abréviations cons, du genre "info" pour informatique (alors que c'est déjà pris par "informations"), "VH" pour "VHS" (ce genre d'abréviations, vraiment, c'était pas la peine), etc., etc. Donc, j'en fais aut').

Milou

COMMU QUOI ?



Cette semaine, y a vraiment pas grand chose de bon. Mis à part "les communards" qui est spécialement nul, au lieu d'être simplement pas bon. Ça raconte l'année 1870 au travers de deux types pris au hasard dans la foule. Ça aurait pu être instructif mais c'est beaucoup trop laid pour ça. Le dessin tremblant, hésitant, noir et blanc, bancal et baleinier n'est pas à la hauteur de l'ambition des auteurs. C'est dommage car l'époque se prête bien aux reconstitutions historiques grandioses. Mais bon, c'est raté, on attendra une autre occasion.



LES COMMUNARDS de JOURDE et BAUTRAIT chez GLENAT, 79 fantassins.

EXTRAITS



Comment décrire un Munoz et Sampayo ? Hein ? Comment ? Aidez-moi, ceux qui avez déjà lu quelque chose d'eux ! Venez à mon secours ! Comment dites-vous ?

JOSE MUÑOZ ET CARLOS SAMPAYO SUDOR SUDACA



Faut que je dise que c'est vachement bien ? Mais ça suffit pas, vous le savez bien ! Hein ? Que je dise ce qu'il y a dedans ? Et comment je fais ça, vous qui êtes si malin ? J'ai qu'à dire que c'est sombre et profond ? Bon, écoutez, je me passerai de votre collaboration. Non, inutile d'insister, au revoir. Donc, Munoz et Sampayo, ce qui frappe au premier abord, c'est tout. Je veux dire que tout frappe au premier abord. Enfin, qu'on en prend plein la gueule dès qu'on ouvre l'album. Comment dire ? C'est dense, quoi. C'est du vécu, aussi. Enfin, je sais pas si ça l'est vraiment, mais on dirait que. Pfff, j'ai un mal, à parler de ça, moi ! Qu'est-ce que vous voulez que je dise, quand c'est génial ? Hop, c'est génial, voilà, fin de l'article. Ben non. Ça serait trop simple. Alors c'est génial parce que le dessin est génial, ainsi que le scénario, le découpage, les dialogues, les caricatures, les numéros de page, la qualité du papier, la sensualité du libraire, la chaleur du quartier du libraire et l'hospitalité de la ville dans laquelle se trouve un exemplaire du bouquin. Voilà. C'est génial pour tout ça. C'est bon, là, je peux souffler ?

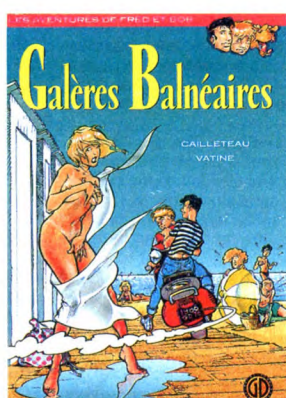
SUDOR SUDACA de MUNOZ et SAMPAYO chez FUTURO (en grand), 68 argentins.

TUBE DE L'ÉTÉ



La recette est simple : on va causer de l'été 62, en y mettant un peu d'humour, un peu de cul, un peu de nostalgie, un peu de clichés et embarquez, c'est pesé. Le tout sous forme de petits sketches. Bon, c'est sympa comme un tube de l'été, sans plus, c'est agréable en fond sonore. Ça rappellera des souvenirs chez ceux qui avaient 20 ans en 62 (mais ils en ont 44 maintenant, lisent-ils encore de la bd ?), ça étonnera les ptis jeunes qui croient qu'à cette époque, tout le monde était encore dans les tranchées, et puis voilà.

A noter quand même : bizarrement,



le dessin est extrêmement inspiré de Jack Rickard. Ça donne un truc de la veine de Loro, pour vous situer.

GALERES BALNEAIRES de VATINE et CAILLETON chez DELCOURT, 49,50 parasols.

BD Parade!

LES ONCLES PAUL	COLLECTIF	15
SUDOR SUDACA	MUNOZ SAMPAYO	15
DECRESCENDO	PTILUC	14
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	AUTHEMAN	14
UN MÔME DE PERDU...	TAFFIN	14
BARBE-NOIRE ET LES INDIENS	REMACLE	14
SUPERWEST	MATTIOLI	14
OBJECTIF DANGER	ROBBINS	14
L'AMERZONE	SOKAL	13
NOUVELLES DU PAYS	FERRANDEZ	12
LA MANIERE NOIRE	WOZNIAK	12
ALERTE A ESLAPION	SERON	11
ECRIT PAR LA TEMPETE	GINE	11
LE LYNX A TIFS 6	PLEIN DE GENS	11
GALERES BALNEAIRES	VATINE CAILLETON	10
LE JOUR DES FAUCONS	DETHOREY GIROUD	10
LEON LA TERREUR S'EN		
BALANCE	BOOGAARD SCHIPPERS	10
LA PORTE D'ORIENT	GIARDINO	8
LA LOUVE	HARRIET REDONDO	6
SITA JAVA	TEULE GOURIO	6
LES PETITS BOUDDHAS	MALIK BROUYERE	5



Ouais!



M'ouais...



Bof...



Beurk!

EMPLUMÉ



Ah, superbe. Je n'ai qu'un mot : superbe. Si, finalement, y en a un autre : incompréhensible. Voilà. C'est superbe et incompréhensible. Utilisant le subtil truchement de la simultanéité, l'auteur oublie de mettre au point les bases de départ.



Attendez. Je viens de relire cette phrase, et il n'y a qu'un mot pour la qualifier : superbe. Ah si, y en a un autre : incompréhensible. Donc, je recommence. Le principe narratif de l'album consiste à décrire plusieurs actions simultanées, jusqu'à leur jonction. C'est un procédé classique, mais efficace. Or, lorsqu'on l'utilise, il faut impérativement respecter une règle : décrire dans les moindres détails chaque situation de départ, afin de les laisser évoluer seules au cours de l'histoire. Et là, c'est raté : rien n'est expliqué. C'est-à-dire que pour comprendre tout, il faut le lire

(1) Qui n'existe pas, d'ailleurs : c'est un gag.

à l'aveuglette une fois dans le bon sens, puis repartir en arrière en notant les caractéristiques des personnages et des actions. Puis encore une fois dans le bon sens, avec tous les éléments. C'est faisable, hein, je suis pas contre. Mais normalement, c'est le rôle de l'auteur, de faire ça. Enfin, bon, c'est un choix. Donc, superbe et incompréhensible.

LES PLUMES DE L'ARGUS de SCHETTER chez GLENAT, 39,50 porte-avions.

SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 23

MIMETISME



Voici l'édition en album de la première aventure des petits hommes. Ça permet de constater que non seulement Seron a tout pompé sur Franquin, mais qu'en plus il a suivi exactement la même évolution.



ÇA SUIT, DERRIÈRE ?



Alors là, I am on the cul. Il y a un certain temps, Spirou avait demandé à quelques dessinateurs de faire une parodie des histoires de l'Oncle Paul. On sait ce que ça peut donner, il n'y a qu'à voir les tentatives avec Lucky Luke et Gaston Lagaffe : c'est nul dans la plupart des cas. Ben là, va savoir pourquoi, c'est à hurler de rire. D'ailleurs, je vais vous avouer un détail intime : lors de la lecture de l'histoire de Will et Yann, j'ai ri - oui, ri à haute voix, fort - deux fois. Et une fois avec l'histoire de Bercovici et Yann. Ça faisait vachement longtemps que j'avais pas ri. Et j'ai ri une fois à chaque case dans l'histoire de Goossens. J'en reviens pas moi-même. C'est fou. Rendez-vous compte : c'est vraiment marrant. Du coup,



Yann a droit à mon indéfectible admiration. Bon, précipitez-vous pour acheter ça, dedans y a Bercovici, Chaland, Clerc, Dany, Frank, Legall, Goossens (mmmmhh, oui, encore !), Will et Yann.

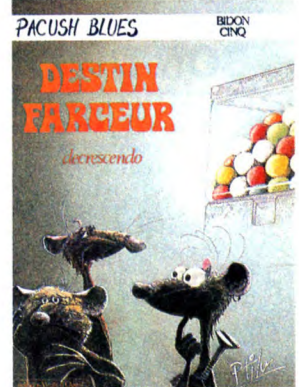
LES HISTOIRES MERVEILLEUSES DES ONCLES PAUL de CEUX CITES PLUS HAUT chez VENTS D'OUEST (mmmmhh, oui, encore !), 49 pipes.

ENCORE ET ENCORE



Cinquième épisode des aventures des rats. Génial. Ptiluc a réussi à créer un monde entier, peuplé de rats et de hamsters, qui ont des problèmes, une religion, des leaders, des angoisses, des peurs, des bons moments, des croyances, une appartenance politique, une boîte à chewing-gums, une déesse, un scientifique et pas de raton-laveur.

Alors la question qui se pose, c'est : "qu'est-ce qu'on en a à foutre, des rats ?" C'est la même question qui s'était posée lors de la sortie de "The Dark Crystal". Au début, on disait : "c'est bien de faire un film avec des marionnettes, mais qui ça intéresse, à part les mômes ?" Et rapidement, on a eu la réponse : ça intéresse tout le monde, cong. Parce que



c'était drôlement bien. Et qu'on avait tout besoin de se sentir mômes pour deux heures. Donc, Ptiluc, c'est pareil. Son truc est passionnant. On est pris dedans comme une mouche dans une toile d'araignée. Attention quand même : la lecture des quatre précédents tomes absolument nécessaire.

DECRESCENDO de PTLUC chez VENTS D'OUEST (ça, c'est un éditeur qu'il est de plus en plus bon !), 69 rats.

C'est là que commence le débat des exégètes : un pompeur, s'il est aussi bon que l'original au point de vue technique, est-il aussi intéressant ? A cette grande question qui secoue le milieu de la bd, je vais répondre.

Deux possibilités : soit on est fan d'un auteur en tant que tel, d'une personne précise, on a toute la collec', on sait ce qu'il a fait avant, quels sont ses projets, on garde les revues dans lesquelles il y a des interviews dudit auteur. Auquel cas, un pompeur est un vil plagiaire, un salaud, un connard à abattre parce que pompant les idées du maître. Soit on en a rien à foutre, on lit de la bd parce que c'est distrayant et moins chiant que Stendhal, on aime bien un style de dessin (ou de scén-

nario) et tout ce qui s'y rapproche est bon à prendre. Dans ce cas, un pompeur est une bénédiction, puisqu'il prolonge l'œuvre du maître. Il y a une troisième possibilité, incarnée par moi, qui consiste à être fan et à adorer les plagiaires lorsqu'ils ont du talent. Ainsi, j'adore Boucq parce qu'il me donne un peu plus de Goossens, j'adore Seron parce qu'il me donne un peu plus de Franquin et j'adore Thiriet parce qu'il me donne un peu plus de Coucho. Donc, j'aime bien cet album des petits hommes, que vous n'allez pas aimer si vous appartenez à la catégorie 1.

ALERTE A ESLAPION de SERON chez DUPUIS, 35 petits francs.

KAGUÈBÉ



Encore un Bucquoy. J'aimerais bien le voir, de temps en temps, faire autre chose que de l'extrapolation politico-métaphysique. Ça changerait. Parce qu'on commence à connaître les ficelles : un pauvre type, pas con mais plutôt résigné, révolté contre Le Système. Bien sûr, il trouve un jour une faille au Système, va tenter d'en profiter, mais va s'apercevoir rapidement que le Système a prévu des sécurités contre ce genre de bugs. Donc, il abandonne, et souvent perd tout ce qu'il a : sa dignité, son temps, son bel optimisme et sa carte bleue. Ça va bien cinq minutes. Donc, c'est une recette éculée. Voilà voilà. Qu'est-ce que j'en pense d'autre ? Que le dessin est telle-



ment classique qu'il ne ferait pas se retourner un Albanais. Voilà voilà. J'ai pas grand-chose à en dire. C'est du Bucquoy. Reportez-vous aux ouvrages précédents. STONE AGENT DE MOSCOU de BUCQUOY et DUVIVIER chez GLENAT, 39,50 cartes.

TENU



Ça alors ! Autheman tient la distance. J'avais vu ce qu'il avait fait en une planche, je sais plus dans quoi, mais je pensais pas qu'il puisse tenir un album. Eh ben, sans problème. C'est beau comme du Autheman, et bon comme du Autheman, sauf que ça dure 48 pages. Imaginez le plaisir. C'est une sombre histoire de trafiquants, de voleurs de diamants, de pute perdue sur une île quasi déserte et d'armée en faction contre l'invasion rouge. Que des fous, en gros. De ceux qui partent le plus loin possible en espérant refaire leur vie et qui s'aperçoivent un peu tard qu'ils sont paumés dans un trou et qu'ils vont probablement y finir leurs jours. C'est magnifique. Les couleurs sont superbes, les dessins tiennent la route, les dialogues sont taillés au burin, ça colle parfaitement, y a pas

de dissonances entre tous ces éléments et on prend son pied. Conclusion du lecteur finaud : tiens, il a bien aimé cet album. Bravo, le lecteur finaud.



UNE NUIT CHEZ TENNESSEE de AUTHEMAN chez GLENAT, 39,50 diamants bleus.

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 nécessaires 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 clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du con-

cours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 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°134	N°135	N°136	N°137
APPLE II	TRISTAN & ISEULT	DOS PATCHER	LE VER D'OZ	LA MISSION
AMSTRAD	NIBBLER	TANK OF TRON II	ALPHA BUG	FOX
AMSTRAD	TREMPOLINE	WILD HORSE	WILD HORSE	CHAMPIGNON MAGIQUE
CANON X07	KEY PROGRAMMER	CANON BURGER	CANON CALC	BOAT
CASIO FX 702 P	MEMOIRE	JACK POT	DOPE	DEBARASSER DE SA FEMME
COMMODORE 64	GOLF	GOLF	GOLF	GOLF
COMMODORE VIC 20	STRIP CRAPS	LES SAUTEURS	TOUR INFERNALE	SNAKE BIT
EXL 100	TAROT	TAROT	TAROT	TAROT
MSX	U-BODVE	CHEPHREN	CHEPHREN	PAC
ORIC	MORDOR	MORDOR	L'ANNE ROUGE	YING YANG/EXAGONE
SPECTRUM	CYCLOTRON	KORVUS INVASION	ESQUIVE	MOUSE
THOMSON	GUERRES SPATIALES	D.A.O.	D.A.O.	OIL PANIC
THOMSON		F14 SUPER	INVASION	INVASION
T199/4A (B.E)	TURBO FRED	KARATEKA/SOS PLAG	PROTECTION CIVILE	PROTECTION CIVILE
ZX 81	TILT	PORTEUR	PORTEUR	GUERRE SPATIALE

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 12 juin 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 cousine 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 12 juin à minuit.

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.



BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 12 juin 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 :

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 122 FRANCS

LE PROVERBE DU MOIS :

MIEUX VAUT S'ABONNER QU'AVOIR DU POIL AU NEZ

S'APRISTI, SE ME SAVAIS PAS!



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.

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

MEMBRES DU CLUB DEDUISEZ VOUS-MÊMES LES 10 %

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

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 librairie ? Bravo ! SALUT LA PROMO est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau, plusieurs points-cadeaux donnant droit à un album de bandes dessinées gratos (3 points pour "Les Robinson du Rail" de Franquin, 5 points pour "Kamasutra" de Jacovitti, et 8 points pour "Pin-Up, toutes les pinups du siècle"). Comment commander ? Très simple, sur la liste des albums, publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 10 francs de port si vous n'en commandez qu'un, ou 6 francs par album s'il y en a plusieurs, et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit et à partir de 240 francs vous recevrez gratos le mensuel "Spot BD".

Salut les Albanais. Cette semaine est faste, vous avez remarqué ? Pas facile de choisir un album qui supporte la promo, entre les Oncles Paul et le Munoz-Sampayo. J'ai consulté Milou, qui m'a conseillé de la faire sur les Oncles Paul, donc c'est sur Munoz-Sampayo. Il va encore faire la gueule, mais bon.
Si donc vous vous aventurez à acquérir cet ouvrage (68 balles plus éventuellement frais de port) par mon intermédiaire, je vous fais un cadeau somptueux : quatre sérigraphies de Willem (tirage limité, 500 ex.) petit format (à peine plus grandes qu'une carte postale). Ça ressemble à des cartes postales, mais quand on voit la qualité de l'impression, on comprend la différence (pour ceux qui ont la différence entre les jambes, ah ! ah ! Excusez-moi).
Ah, une dernière chose : quand vous commandez des albums, vous avez des points-cadeaux. Au bout d'un certain nombre de ces albums, vous avez droit à un vrai cadeau. Dans ce cas, n'oubliez pas de dire lequel vous voulez, sinon je rame à essayer de déduire ce que c'est d'après le montant du chèque ! Ok, vous faites gaffe ? Merci, les mecs. C'est sympa.

Je veux tout, les bons petits plats, les sérigraphies, l'album de Munoz et Sampayo, et en plus pas grossir !
 Je veux tout, les albums ci-contre, les frites pas grasses, et garder la ligne.
 Je veux tout, un catalogue gratuit, et en plus elle est bonne.

- L'HOMME A LA VALISE 45,00
- CLARKE ET KUBRICK 1 39,50
- CLARKE ET KUBRICK 2 39,50
- CLARKE ET KUBRICK 3 39,50
- AVANT GUERRE 39,00
- LA FEMME DU MAGICIEN 72,00
- TRAGIQUES DESTINS 49,00
- BLOODI ET LES RONGEURS 32,00
- CONTES PERVERS 59,00
- MAESTER ET BOULES DE GOMME 45,00
- MORBUS GRAVIS 59,50
- ROCK MASTARD 65,00
- JOE'S AIR FORCE 52,00
- LE PRIVE D'HOLLYWOOD - BERTHET 1 33,00
- MORTES SAISONS - BERTHET 2 33,00
- COULEUR CAFE - BERTHET 3 33,00
- LE THEOREME DE BELL 49,00
- SPOOKY 32,00
- LA FIN DU MONDE... 59,00
- LA FEMME PIEGE 69,00
- LES 110 PILULES 45,00
- DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER 45,00
- LE VICOMTE 59,50
- SUPERWEST 49,00
- NOUVELLES DU PAYS 41,00
- OBJECTIF DANGER 69,00
- UN MÔME DE PERDU... 42,00
- LES ONCLES PAUL 49,00
- DECRESCENDO 69,00
- SUDOR SUDACA 68,00
- ALERTE A ESLAPION 35,00
- GALERES BALNEAIRES 49,50
- UNE NUIT CHEZ TENNESSEE 39,50
- LES PLUMES DE L'ARGUS 39,50
- STONE AGENT DE MOSCOU 39,50

Nom : Code postal + Ville :
Prénom : Envoyez ce bon à : IMPRESSION 3 impasse du
Adresse : Colombier 95230 SOISY.

XERAGONE

TU ME FILES TES DIAMANTS, SINON TES MORT!



ORIC

LA MUSIQUE A STEPHANIE ADOUCIT LES CRETINS



En quête de richesses au fin-fond de l'espace, tentez aux commandes de votre vaisseau spatial spécial, de récupérer quinze inestimables diamants éparpillés sur un mystérieux météore...

Jean-Marc BELORGANE

SUITE DU N°137

```

2220 DATA 05,05,30,87,00,00,04,0C
,14
2230 DATA 14,14,24,00,87,04,04,08
,08
2240 DATA 10,10,20,20,AB,87,01,06
,18
2250 DATA 10,10,08,10,30,58,87,08
,08
2260 DATA 04,02,01,01,02,04,60,87
,02
2270 DATA 02,01,01,02,04,08,08,70
,87
2280 DATA 10,10,10,08,0E,02,01,01
,78
2290 DATA 87,00,07,08,10,10,10,10
,10
2300 DATA 80,87,01,3E,10,0E,01,00
,00
2310 DATA 00,88,87,00,3C,02,01,00
,00
2320 DATA 00,00,90,87,00,07,04,08
,30
2330 DATA 00,00,00,98,87,04,38,00
,00
2340 DATA 00,00,00,00,AD,87,3C,02
,02
2350 DATA 02,04,08,10,20,08,87,00
,20
2360 DATA 10,0F,01,02,04,03,88,87
,39
2370 DATA 25,23,20,20,20,20,20,80
,87
2380 DATA 20,38,08,08,08,08,10,20
,08
2390 DATA 87,00,00,00,00,3C,02,02
,01
2400 DATA 00,87,20,18,06,01,3F,00
,00
2410 DATA 00,00,87,01,02,02,04,04
,08
2420 DATA 08,3F,00,87,20,10,10,08
,04
2430 DATA 04,02,3F, FIN
2440 :
2450 REM ---( PROGRAMME MACHINE )
-----
2460 REM -Noé de donnees pour la
redefinition du troisieme paysage
2470 :
2480 GOSUB2490:GOSUB2830:GOTO2950
2490 DOKE#80,2+DEEK(#E9):RETURN
2500 DATA #96C4, 9276
2510 DATA "Noé de donnees pour la
redefini"
2520 DATA "-tion du troisieme pay
sage entre les lignes 2500-2770"
"
2530 DATA 10,87,04,04,06,06,06,05
,05
2540 DATA 05,30,87,20,12,0E,02,02
,04
2550 DATA 04,03,58,87,00,00,00,00
,00
2560 DATA 10,12,21,60,87,05,05,05
,05
2570 DATA 06,06,04,04,78,87,0E,02
,02
2580 DATA 04,04,08,10,20,90,87,00
,00
2590 DATA 00,0F,08,08,10,20,98,87
,21
2600 DATA 21,21,21,21,21,21,21,AD
,87
2610 DATA 01,02,04,04,08,10,20,3F
,AB
2620 DATA 87,20,10,10,10,10,08,06
,01
2630 DATA 80,87,01,02,04,04,08,04
,02
2640 DATA 01,88,87,00,00,00,08,14
,14
2650 DATA 24,24,00,87,20,18,04,02
,02
2660 DATA 04,18,20,08,87,20,20,18
,04
2670 DATA 04,02,02,01,00,87,01,01
,01
2680 DATA 06,02,01,01,01,08,87,00
,00
2690 DATA 15,15,15,15,15,15,00,87
,08
2700 DATA 08,08,08,04,04,02,01,0F
,87
2710 DATA 00,18,14,14,14,0A,0A,09
,10
2720 DATA 85,00,18,14,14,26,25,21
,11
2730 DATA 50,86,00,00,30,32,20,20
,13
2740 DATA 0F,70,87,20,10,10,08,08
,08
2750 DATA 08,08,80,87,01,02,02,04
,04
2760 DATA 04,04,04,88,87,04,04,04
,04
2770 DATA 04,02,02,01, FIN
2780 :
2790 REM =====
=====

```

```

2800 REM = CHARGEMENT DES ROUTIN
ES =
2810 REM =====
=====
2820 :
2830 READ AD,ST,F1$,F2$,D$:REPEAT
2840 D=VAL("#"+D$):POKEAD,D:AD=AD
+1
2850 SO=SO+D:READ D$:UNTILD$="FIN"
"
2860 IF SO=ST THENSO=0:RETURN
2870 POP:CLS:GOSUB8870:PRINT:PRIN
T"Erreur de GOSUB dans le PROGRAMM
E MA-"
2880 PRINT"CHINE ";F1$:PRINT F2$
2890 GOSUB8970:PING:END
2900 :
2910 REM =====
=====
2920 REM =====( INITIALISATION )=
=====
2930 REM =====
=====
2940 :
2950 TEXT:CALL#400:CLS
2960 PAPER0:INK7:POKE618,10
2970 DEF FNMOD(A)=INT((A/7-INT(A/
7))*7+0.05)*SGN(A/7)+1
2980 Z=ABS(PEEK(#D000)=169):GOSUB
8870
2990 MO=#9C:DE=#84:GA=#AC:DO=#BC
3000 MR=#B4:PA=#AF:ES=1:EZ=1:ET=1
3010 MO$=CHR$(33):DE$=CHR$(124)
3020 GA$=CHR$(94):DO$=CHR$(96):VS
=10
3030 MR$="ESPACE":PA$="RETURN"
3040 FORN=1TO6:RE(N)=7000-N*1000
3050 RE$(N)="X E R A G O N E":NEX
T
3060 RE(0)=19270:RE$(0)="Par L '
AUTEUR"
3070 DIMX(2,11),Y(2,11)
3080 DOKE#306,##FFFF:GOSUB3160:SO=
0
3090 FORN=0TO2:FORM=0TO11:READX,Y
3100 SO=SO+X*Y:X(N,M)=X+Z:Y(N,M)=
Y
3110 NEXT:NEXT:DOKE#306,##2710
3120 IF SO=5643 THENSO=0:GOTO3260
3130 GOSUB8870:PRINT"Erreur de DA
TAS dans les Coordonnees"
3140 PRINT"des mines entre les li
gnes 3170-3250 ":PING:STOP
3150 REM---Coordonnees des mines
-----
3160 DOKE#80,2+DEEK(#E9):RETURN
3170 DATA 26,06,27,07,26,08,25,07
3180 DATA 14,12,14,13,13,13,13,12
3190 DATA 33,06,32,07,32,08,31,08
3200 DATA 03,07,03,08,02,07,03,06
3210 DATA 24,09,25,08,26,09,25,10
3220 DATA 16,13,17,12,18,13,17,14
3230 DATA 11,10,10,11,09,10,10,09
3240 DATA 14,06,15,07,14,08,13,07
3250 DATA 27,06,28,06,25,07,26,06
3260 GOSUB8900:GOSUB8940:R=1
3270 :
3280 REM =====
=====
3290 REM =====( MENU )=====
=====
3300 REM =====
=====
3310 :
3320 GOSUB8620:IFET THENPLAY7,0,0
,0
3330 GE=0:PO=0:RE=RE(0):GF=0:PO$=
""
3340 PLOTZ+8,5,"par Jean-Marc BEL
ORGANE"+CHR$(7)
3350 FORN=6TO24:PLOTZ+2,N,10
3360 PLOTZ+35,N,8:NEXT:FORN=0TO1
3370 PLOTZ+3,N+7,CHR$(1)+1 ":"+CH
R$(5)+"Pour la regle du jeu"+CHR$(
7)
3380 PLOTZ+3,N+11,CHR$(1)+2 ":"+C
HR$(6)+"Pour le choix des touches"
+CHR$(7)
3390 PLOTZ+3,N+15,CHR$(1)+3 ":"+C
HR$(2)+"Pour le niveau sonore"+CHR
$(7)
3400 PLOTZ+3,N+19,CHR$(1)+4 ":"+C
HR$(3)+"Pour le tableau des scores"
"+CHR$(7)
3410 PLOTZ+3,N+23,CHR$(1)+5 ":"+C
HR$(7)+"Pour JOUER":NEXT
3420 :
3430 REM -(Animation + Test touch
es)-
3440 :
3450 M=24:N=1:O=1:I=1:ZX=Z+36:A=1
3460 IFES=0THENS=DELSE S=R*VO
3470 IFNAND0=1THENPLOTZ,N-1," ":
PLOTZ,N," ":PLOTZX,M+1," ":PLOTZ
X,M+2," "
3480 IFMAND0=0THENPLOTZ,N+2," ":
PLOTZ,N+1," ":PLOTZX,M-1," ":PLO
TZX,M," "
3490 IFN=0THENPLOTZ,2," ":PLOTZX
+24," "
3500 PLOTZ,N,"[ ]":IF0THENPLOTZ,N+
1,"\ "ELSEPLOTZ,N+1,"()")
3510 PLOTZX,M,"[ ]":IF0THENPLOTZX,
M+1,"()")ELSEPLOTZX,M+1,"\ "
3520 IFPEEK(#208)=#8BTHENA=1:GOTO

```

```

3620
3530 IFPEEK(#208)=#8BTHENA=2:GOTO
3610
3540 IFPEEK(#208)=#82THENA=3:GOTO
3610
3550 IFPEEK(#208)=#88THENA=4:GOTO
3610
3560 IFPEEK(#208)=#9ATHENA=5:GOTO
3610
3570 IFPEEK(#208)=#90THENA=6:GOTO
3610
3580 IFPEEK(#208)=#84GOTO3600
3590 PAPER4:WAIT4:PAPER0:A=1:GOTO
3620
3600 R=R+1:R=ABS(RAND1):S=R*VO
3610 SOUND2,0,0:SOUND3,0,0
3620 ONAGOTO3630,3740,4410,4900,5
680,5880
3630 IFO THENM=M-1:N=N+1:IFN=26TH
ENO=0
3640 IFO=0THENM=M+1:N=N-1:IFN=0TH
ENO=1
3650 SOUND2,80+M*6,S:SOUND3,80+N*
6,S
3660 I=I+1:IFI>7THENI=1
3670 PLOTZ+7,5,I
3680 GOTO3470
3690 :
3700 REM =====
=====
3710 REM =====( REGLES DE JEU )=
=====
3720 REM =====
=====
3730 :
3740 GOSUB8620
3750 PRINTCHR$(134)" XERAGONE es
t un jeu d'aventure spa"
3760 PRINTCHR$(134)"-tiale qui se
deroule sur 3 tableaux"
3770 PRINTCHR$(134)"differeents..."
"
3780 PRINT:PRINTCHR$(130)" Le but
du jeu est de recuperer dans"
3790 PRINTCHR$(130)"les plus bref
s delais,15 pierres pre-"
3800 PRINTCHR$(130)"cieuses dispe
rsees dans les crevasses"
3810 PRINTCHR$(130)"d'un gigantes
que meteor ambulant sur-"
3820 PRINTCHR$(130)"nomme XERAGON
E..."
3830 PRINT:PRINTCHR$(131)" Pour e
xecuter votre mission, vous "
3840 PRINTCHR$(131)"disposez de T
ROIS vaisseaux spatiaux"
3850 PRINTCHR$(131)"dont, le prem
ier est rempli de 999 "
3860 PRINTCHR$(131)"litres de car
burant au depart et, les"
3870 PRINTCHR$(131)"DEUX autres d
e 300 litres de reserve"
3880 PRINTCHR$(131)"si vous tombe
r en panne seche..."
3890 PRINTCHR$(131)"Bien entendu,
au cours du jeu il vous"
3900 PRINTCHR$(131)"est possible
de refaire le plein si "
3910 PRINTCHR$(131)"le besoin s'e
n fait sentir, en vous "
3920 PRINTCHR$(131)"posant sur"CH
R$(134)"un Jerrycan bleu ciel !"
3930 :
3940 REM -----> 2eme PAGE <---
-----
3950 :
3960 GOSUB8650:GOSUB8620
3970 PRINTCHR$(133)" Je tiens tou
t de meme a vous signa-"
3980 PRINTCHR$(133)"ler que la gr
ande vitesse de deplace"
3990 PRINTCHR$(133)"-ment de ce m
eteor est susceptible de"
4000 PRINTCHR$(133)"provoquer de
multiples perturbations"
4010 PRINTCHR$(133)"qui sont cara
cterisees soit par :"
4020 PRINT:PRINTCHR$(130)"* Des p
etites cometes qui traversent"
4030 PRINTCHR$(130)"votre champs
d'actions de droite a "
4040 PRINTCHR$(130)"gauche, et de
plus a des altitudes "
4050 PRINTCHR$(130)"aleatoires."
4060 PRINT:PRINTCHR$(131)"* Ou al
ors par des variations de posi"
4070 PRINTCHR$(131)"-tions de 3 m
ines spatiales qui se de"
4080 PRINTCHR$(131)"-placent alea
toirement a tour de role"
4090 PRINTCHR$(131)"suivant 4 pos
itions predeterminees..."
4100 PRINTCHR$(129)"* Et aussi pa
r des pertes de controle"
4110 PRINTCHR$(129)"de votre vais
seau spatial, si vous la"
4120 PRINTCHR$(129)"-chez les com
mandes un court instant."
4130 :
4140 REM -----( 3eme PAGE )----
-----
4150 :
4160 GOSUB8650:GOSUB8620
4170 PRINTCHR$(135)" Et vous vous
apercevrez que votre "

```

```

4180 PRINTCHR$(135)"vaisseau spat
ial sera alors porte par"
4190 PRINTCHR$(135)"les VENTS sol
aires qui ont leur direc"
4200 PRINTCHR$(135)"-tion indique
e au tableau de bord."
4210 PRINT:PRINTCHR$(129)"R E M A
R Q U E S "
4220 PRINT:PRINTCHR$(129)"* CHR$(
131)"Un bref ZAP et l'allumage du
signal"
4230 PRINTCHR$(134)"DANGER"CHR$(1
31)"au tableau de bord vous signa-
"
4240 PRINTCHR$(131)"le l'arrivee
imminente d'une comete."
4250 PRINTCHR$(129)"* CHR$(130)"L
a montee rapide n'est validee que"
4260 PRINTCHR$(130)"si votre alti
tude est inferieure ou "
4270 PRINTCHR$(130)"egale a 1900
metres."
4280 PRINTCHR$(129)"* CHR$(133)"U
n atterrissage sur XERAGONE n'est"
4290 PRINTCHR$(133)"egalement val
ide que si vous atterris"
4300 PRINTCHR$(133)"-sez avec la
touche descende ."
4310 PRINTCHR$(129)"* CHR$(134)"S
i votre reserve de carburant de-"
4320 PRINTCHR$(134)"vient inferie
ure a 50 litres, l'indi-"
4330 PRINTCHR$(134)"cation"CHR$(1
33)"CARBURANT"CHR$(134)"s'inscrit
en bleu"
4340 PRINTCHR$(134)"ciel sur votr
e tableau de bord."
4350 GOSUB8650:CLS:GOTO3320
4360 :
4370 REM =====
=====
4380 REM ===== CHOIX DES TOUCHES =
=====
4390 REM =====
=====
4400 :
4410 DOKE3,##937C:POKE#931D,40
4420 CALL#9300:REM Redef. de !!^
"
4430 GOSUB8620:R$=KEY$
4440 R$=CHR$(1):C$=CHR$(6):B$=CHR
$(7)
4450 PLOTZ+9,5,CHR$(10)+CHR$(5)+
" CHOIX DES TOUCHES"
4460 PLOTZ+9,6,CHR$(10)+CHR$(3)+
" CHOIX DES TOUCHES"
4470 PLOTZ,8,CHR$(2)+ " Les touche
s de commandes de votre"
4480 PLOTZ,9,CHR$(2)+ "vaisseau sp
atial sont :"
4490 PLOTZ+6-LEN(MO$),11,C$+MO$+B
$+ ":"+R$+"Pour monter"
4500 PLOTZ+6-LEN(DE$),12,C$+DE$+B
$+ ":"+R$+"Pour descendre"
4510 PLOTZ+6-LEN(GA$),13,C$+GA$+B
$+ ":"+R$+"Pour vous diriger a gauc
he"
4520 PLOTZ+6-LEN(DO$),14,C$+DO$+B
$+ ":"+R$+"Pour vous diriger a droi
te"
4530 PLOTZ+6-LEN(MR$),15,C$+MR$+B
$+ ":"+R$+"Pour monter rapidement"
4540 PLOTZ+6-LEN(PA$),16,C$+PA$+B
$+ ":"+R$+"Pour commuter la pause"
4550 REM----
4560 FORN=1TO13:PRINT:NEXT:POKE61
8,3
4570 PRINT"Voulez-vous changer ce
s touches ? "
4580 GETR$:IFR$<<"0"ANDR$<<"N"THE
NPING:GOTO4580ELSEPRINTR$
4590 IFR$="0":GOTO4620ELSEPOKE618,
10
4600 CLS:DOKE3,##93A4:POKE#931D,10
4610 CALL#9300:GOTO3320
4620 WAIT30:PRINT
4630 PRINTCHR$(129)"Pour monter ?
"
4640 REPEAT:MO=PEEK(#208):MO$=KEY
$:UNTILMO<>56ANDMO$<>" "
4650 TT=MO:T$=MO$:GOSUB8730:MO$=T
$
4660 PRINTCHR$(129)"Pour descendr
e ? "
4670 REPEAT:DE=PEEK(#208):DE$=KEY
$:UNTILDE<>56ANDDE<>MOANDDE$<>" "
4680 TT=DE:T$=DE$:GOSUB8730:DE$=T
$
4690 PRINTCHR$(129)"Pour vous dir
iger a gauche ? "
4700 REPEAT:GA=PEEK(#208):GA$=KEY
$:UNTILGA<>56ANDGA<>MOANDGA<>DEAN
DGA$<>" "
4710 TT=GA:T$=GA$:GOSUB8730:GA$=T
$
4720 PRINTCHR$(129)"Pour vous dir
iger a droite ? "
4730 REPEAT:DO=PEEK(#208):DO$=KEY
$
4740 UNTILDO<>56ANDDO<>MOANDDO<>D
EANDDO<>GAANDDO$<>" "
4750 TT=DO:T$=DO$:GOSUB8730:DO$=T
$

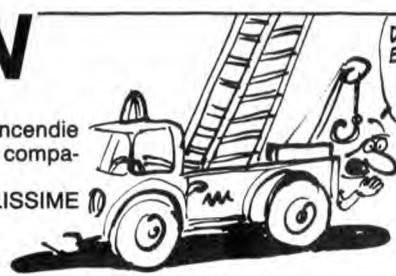
```

A SUIVRE...

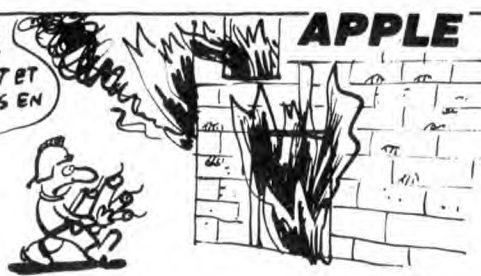
LA MISSION

Dans le but méritoire et salubre de souffler un incendie dévastateur, effectuez un périple mouvementé en compagnie de dynamite...

Jean-Christophe BELLISSIME



DÈS QUE ÇA EXPLOSE, TU LÂCHES TOUT ET TU TE TIRÉS EN COURANT



APPLE

IL N'Y A PAS DE FUMÉE SANS FEU LES INCINÉRÉS



SUITE DU N° 137

```

2310 C = PEEK (49200)
2320 NEXT L1
2330 V TAB 7: HTAB 2: & "VOUS ET
ES ARRIVE A LA PREMIERE BASE
"
2340 V TAB 9: HTAB 2: & "AVEC :
";V;" VIES"
2350 FOR I = 1 TO 40: V TAB 19: H
TAB 1: & "": NEXT I: FOR O0 = 1 T
O 2500: NEXT O0
2360 GOTO 2800
2370 REM *****
2380 REM ** FIN ***
2390 REM *****
2400 HOME
2410 FOR J = 130 TO 135
2420 POKE 28,J: CALL 62454
2430 NEXT J
2440 FOR LI = 6 TO 18: V TAB LI:
HTAB 1
2450 & "
"
2460 NEXT LI
2470 E$ = "VOUS AVEZ PERDU VOTRE
DERNIER VEHICULE"
2480 V TAB 7: HTAB 1: & E$
2490 V TAB 17: HTAB 1: & "VOULEZ
VOUS REJOUER : ";
2500 GET REP$
2510 IF REP$ = "O" THEN & "O":
FOR I = 1 TO 100: NEXT I: PR
INT " ": RUN 1010
2520 IF REP$ = "N" THEN & "N":
FOR I = 1 TO 100: NEXT I: TE
XT : HOME : END
2530 IF REP$ < > "O" OR REP$ <
> "N" THEN S = PEEK ( - 16336) +
PEEK (49200): GOTO 2490
2540 REM ::::::::::::::::::::
2550 IF PP2 < = 4 THEN RETURN
"
2560 PP2 = PP2 - 1
2570 V TAB 17: HTAB PP2: & A$: VT
AB 18: HTAB PP2: & B$
2580 RETURN
2590 IF PP2 > = 14 THEN RETURN
"
2600 PP2 = PP2 + 1
2610 V TAB 17: HTAB PP2: & A$: VT
AB 18: HTAB PP2: & B$
2620 RETURN
2630 REM ::::::::::::::::::::
2640 REM : NOMB. DE VIES :
2650 REM ::::::::::::::::::::
2660 REM ***** NOMBRE DE VIES *
***
2670 TEXT : HOME
2680 FOR I = 1 TO 40: V TAB 1: HT
AB 1: PRINT "": V TAB 3: HTAB 1: P
RINT "": POKE - 16336,0: NEXT I
"
2690 V TAB 2: HTAB 14: PRINT "NO
MBRE DE VIES"
2700 V TAB 11: HTAB 12: PRINT "<
1> -- 8 VIES --"
2710 V TAB 13: HTAB 12: PRINT "<
2> -- 6 VIES --"
2720 V TAB 15: HTAB 12: PRINT "<
3> -- 4 VIES --"
2730 V TAB 17: HTAB 12: PRINT "<
4> -- 2 VIES --"
2740 POKE - 16368,0: WAIT - 1
6384,128: GET E$
2750 IF E$ = "1" THEN V TAB 11:
HTAB 12: INVERSE : PRINT ">
1<": FOR I = 1 TO 500: NEXT
I: NORMAL :V = 8: RETURN
2760 IF E$ = "2" THEN V TAB 13:
HTAB 12: INVERSE : PRINT ">
2<": FOR I = 1 TO 500: NEXT
I: NORMAL :V = 6: RETURN
2770 IF E$ = "3" THEN V TAB 15:
HTAB 12: INVERSE : PRINT ">
3<": FOR I = 1 TO 500: NEXT
I: NORMAL :V = 4: RETURN
2780 IF E$ = "4" THEN V TAB 17:
HTAB 12: INVERSE : PRINT ">
4<": FOR I = 1 TO 500: NEXT
I: NORMAL :V = 2: RETURN
2790 IF E$ < "1" OR E$ > "4" THE
N S = PEEK ( - 16336) + PEEK (4
9200): GOTO 2700

```

```

2800 REM *****
2810 REM **** PARTIE N 2 ****
"
2820 REM *****
2830 FOR I = 6 TO 18: V TAB I: HT
AB 1: & "
": NEXT I
2840 M = 0: PP2 = 16
2850 REM *** DECOR N.2 ***
2860 HCOLOR= 2: H PLOT 40,144 TO
40,128 TO 32,120 TO 0,120
2870 H PLOT 16,119 TO 16,80 TO 3
2,80 TO 40,72 TO 40,64 TO 32
,56 TO 0,56
2880 FOR I = 64 TO 72 STEP 2: HC
OLOR= 5: H PLOT 0,I TO 32,I: NEXT
I
2890 FOR L = 0 TO 14: HCOLOR= 7
: H PLOT L,81 TO L,119: NEXT
L
2900 HCOLOR= 7: H PLOT 224,144 TO
224,128 TO 232,120 TO 279,120: HC
OLOR= 6: H PLOT 248,119 TO 276,33
2910 H PLOT 252,119 TO 279,34
2920 FOR I = 153 TO 190: HCOLOR=
1: H PLOT 0,I TO 279,I: NEXT I
2930 V TAB 20: HTAB 2: & "SCORE
": & "SC$
2940 V TAB 22: HTAB 2: & "DOMMAG
E DE LA BASE : /100"
2950 V TAB 24: HTAB 2: & "METEOR
ES : ";ME;" /20": V TAB 24: HT
AB 25: & "CANONS : ";V
2960 V TAB 18: HTAB PP2: & "qr"
2970 P = PDL (0)
2980 IF Y = 18 THEN M = 0: DO =
DO + 10: SD = PEEK (49200) +
PEEK ( - 16336)
2990 IF M < > 1 THEN GOSUB 31
50
3000 Y = Y + .5: V TAB Y: HTAB 8 +
X: & "s"
3010 V TAB Y - .5: HTAB 8 + X: &
"
"
3020 V TAB 22: HTAB 24: & DO: V TA
B 24: HTAB 13: & ME; "/20"
3030 IF DO = 100 THEN GOSUB 32
10: GOTO 3530
3040 IF Y = 18 AND (8 + X = PP2
OR 8 + X = PP2 + 1) THEN V =
V - 1: V TAB 24: HTAB 34: & " ":
V TAB 24: HTAB 34: & V: FOR
Z = 1 TO 37: V TAB 18: HTAB P
P2: & "nn": S = PEEK ( - 163
36): NEXT Z: FOR Q = 1 TO 90
0: NEXT Q
3050 IF V < = 0 THEN 3400
3060 IF ME = 20 THEN 3270
3070 IF P < 10 THEN GOSUB 3620
"
3080 IF P > 200 THEN GOSUB 365
0
3090 V TAB 18: HTAB 7: & "
"
3100 V TAB 18: HTAB PP2: & "qr"
3110 IF PEEK ( - 16287) = > 1
28 THEN GOSUB 3170
3120 S$ = ( STR$ (SCO)): SC$ = LE
FT$ ("000000",6 - LEN (S$)) + S$
: V TAB 20: HTAB 10: & SC$
3130 IF SCO = B + B0 THEN V TAB
11: HTAB 14: & "BONUS : 1 VIE": PR
INT CHR$ (7) + CHR$ (7): FOR I =
1 TO 2000: NEXT I: V TAB 11: HTAB
14: & " ": SCO = SCO +
50: B = B + 600: V = V + 1: V TAB 24
: HTAB 34: & V
3140 GOTO 2970
3150 X = INT ( RND (1) * 25): Y =
6: M = 1: RETURN
3160 REM ** TIR **
3170 FOR I = 17 TO 7 STEP - 1:
V TAB I: HTAB PP2 + 1: & "m"
: S = PEEK (49200): NEXT I
3180 FOR E = 17 TO 7 STEP - 1:
V TAB E: HTAB PP2 + 1: & " "
: NEXT E
3190 IF PP2 + 1 = 8 + X THEN FO
R I = 1 TO 11: V TAB Y: HTAB 8 + X
: & "n": S = PEEK ( - 16336)
: V TAB Y: HTAB 8 + X: & " ":
NEXT I: M = 0: ME = ME + 1: SC
O = SCO + 50
3200 RETURN
3210 REM **** DOMMAGE BASE ***
*
3220 FOR I = 130 TO 135: POKE 2
8,I: CALL 62454: NEXT I
3230 FOR I = 6 TO 18: V TAB I: HT

```

```

AB 1
3240 & "
"
3250 NEXT I
3260 RETURN
3270 REM ***
3280 GOSUB 3370
3290 FOR I = 6 TO 18
3300 V TAB I: HTAB 1: & "
"
3310 NEXT I
3320 V TAB 8: HTAB 1: & "VOUS AV
EZ ELIMINE TOUS LES METEORES
"
3330 V TAB 10: HTAB 1: & "IL VOU
S RESTE : ";V;" VIES"
3340 V TAB 12: HTAB 1: & "LA BAS
E A : ";DO;"/100 DE DOMMAGES
"
3350 FOR I = 1 TO 2000: NEXT I
3360 GOTO 3680
3370 REM ** FIN ***
3380 FOR I = 33 TO 45: HCOLOR=
0: H PLOT 260,I TO 279,I: NEXT
I
3390 RETURN
3400 REM *****
3410 REM ** FIN 1**
3420 REM *****
3430 FOR I = 130 TO 135: POKE 2
8,I: CALL 62454: NEXT I
3440 FOR I = 6 TO 18: V TAB I: HT
AB 1
3450 & "
"
3460 NEXT I
3470 V TAB 8: HTAB 1: & "VOUS AV
EZ PERDU VOTRE DERNIER CANON
"
3480 V TAB 16: HTAB 1: & "VOULEZ
VOUS REJOUER : ";
3490 GET R$
3500 IF R$ = "O" THEN & "O": FO
R I = 1 TO 200: NEXT I: PRINT : PR
INT : PRINT : GOTO 3590
3510 IF R$ = "N" THEN & "N": FO
R I = 1 TO 200: NEXT I: TEXT : HOM
E : END
3520 IF R$ < > "O" OR R$ < >
"N" THEN 3490
3530 REM ** BASE DETRUIE **
3540 REM -----
3550 V TAB 8: HTAB 1: & "LA BASE
QUI ETAIT SOUS VOTRE"
3560 V TAB 10: HTAB 1: & "COMMAN
DEMENT A ETAIT DETRUIE PAR"
3570 V TAB 12: HTAB 1: & "LES ME
TEORES."
3580 GOTO 3480
3590 REM *****
3600 PRINT " ": RUN 1010
3610 REM *****
3620 IF PP2 < = 7 THEN RETURN
"
3630 PP2 = PP2 - 1
3640 RETURN
3650 IF PP2 > = 31 THEN RETURN
"
3660 PP2 = PP2 + 1
3670 RETURN
3680 REM ** SUITE PROG.3 **
3690 SL = 2
3700 C$ = "xyyx"
3710 V$ = "tuv"
3720 AR$ = "OK"
3730 REM *** DECOR ***
3740 FOR X = 6 TO 18: V TAB X: HT
AB 1
3750 & "
"
3760 NEXT X
3770 FOR I = 144 TO 190: HCOLOR=
1: H PLOT 0,I TO 279,I: NEXT I
3780 V TAB 20: HTAB 2: & "SCORE
": & "SC$
3790 V TAB 22: HTAB 2: & "VAISSE
AUX : ";V
3800 FOR Q = 33 TO 47: HCOLOR=
7: H PLOT 0,Q TO 279,Q: NEXT
Q
3810 X = 11: X1 = 4: Z = 72: D = 74
: M = 0: M1 = 0: M2 = 0: M3 = 0:
M4 = 0: M5 = 0: M6 = 0
3820 REM ** BOUCLE PROGRAMME **
"
3830 X = 11: X1 = 4: M = 0: M1 = 0:
M2 = 0: M3 = 0: M4 = 0: M5 = 0:

```

```

M6 = 0
3840 V TAB 22: HTAB 14: & V
3850 IF V < = 0 THEN 4770
3860 D = D + .2
3870 IF M < > 1 THEN GOSUB 44
80
3880 Y = Y - 1: HTAB Y: V TAB 9 +
C: & " "
3890 IF Y = 3 THEN HTAB 3: V TAB
9 + C: & " ": M = 0
3900 IF M1 < > 1 THEN GOSUB 4
490
3910 Y1 = Y1 - .5: HTAB Y1: V TAB
9 + C1: & " "
3920 IF Y1 = 3 THEN HTAB 3: V TA
B 9 + C1: & " ": M1 = 0
3930 IF M2 < > 1 THEN GOSUB 4
500
3940 Y2 = Y2 - 1: HTAB Y2: V TAB
9 + C2: & " "
3950 IF Y2 = 3 THEN HTAB 3: V TA
B 9 + C2: & " ": M2 = 0
3960 IF M3 < > 1 THEN GOSUB 4
510
3970 Y3 = Y3 - .5: HTAB Y3: V TAB
8 + C3: & "z "
3980 IF Y3 = 3 THEN HTAB 3: V TA
B 8 + C3: & " ": M3 = 0
3990 IF M4 < > 1 THEN GOSUB 4
520
4000 Y4 = Y4 - 1: HTAB Y4: V TAB
8 + C4: & "z "
4010 IF Y4 = 3 THEN HTAB 3: V TA
B 8 + C4: & " ": M4 = 0
4020 IF M5 < > 1 THEN GOSUB 4
530
4030 Y5 = Y5 - 1: HTAB Y5: V TAB
8 + C5: & "z "
4040 IF Y5 = 3 THEN HTAB 3: V TA
B 8 + C5: & " ": M5 = 0
4050 IF M6 < > 1 THEN GOSUB 4
540
4060 Y6 = Y6 - 1: HTAB Y6: V TAB
8 + C6: & "z "
4070 IF Y6 = 3 THEN HTAB 3: V TA
B 8 + C6: & " ": M6 = 0
4080 P = PDL (1)
4090 V TAB X: HTAB X1: & V$
4100 IF P < 10 THEN GOSUB 4280
"
4110 IF P > 200 THEN GOSUB 433
0
4120 IF 9 + C = X AND (Y = X1 OR
Y < X1 + 3) THEN GOSUB 4550
4130 IF 9 + C1 = X AND (Y1 = X1
OR Y1 < X1 + 3) THEN GOSUB
4550
4140 IF 9 + C2 = X AND (Y2 = X1
OR Y2 < X1 + 3) THEN GOSUB
4550
4150 IF 8 + C3 = X AND (Y3 = X1
OR Y3 < X1 + 3) THEN GOSUB
4550
4160 IF 8 + C4 = X AND (Y4 = X1
OR Y4 < X1 + 3) THEN GOSUB
4550
4170 IF 8 + C5 = X AND (Y5 = X1
OR Y5 < X1 + 3) THEN GOSUB
4550
4180 IF 8 + C6 = X AND (Y6 = X1
OR Y6 < X1 + 3) THEN GOSUB
4550
4190 A = INT ( RND (1) * 5)
4200 IF A = 3 THEN GOSUB 4280
4210 IF A = 2 THEN GOSUB 4330
4220 HCOLOR= 6: H PLOT Z,20 TO D
,20
4230 IF D > = 142 AND AR$ = "O
K" THEN 4650
4240 SL = SL - 1
4250 V TAB 7: HTAB SL: & C$: C$: C
$: C$: C$: C$: C$: C$: C$: C$: C$
4260 IF SL < 2 THEN V TAB 7: SL =
6
4270 GOTO 3840
4280 IF X < = 8 THEN GOSUB 43
80
4290 X = X - 1
4300 V TAB X: HTAB X1: & V$
4310 V TAB X + 1: HTAB X1: & "
"
4320 RETURN
4330 IF X > 17 THEN CC = 18: CC1
= 18: CC2 = 3: GOSUB 4380
4340 X = X + 1
4350 V TAB X: HTAB X1: & V$

```

A SUIVRE...

YIN-YANG

Sur une île magique demeure l'inaccessible YIN-YANG, pierre précieuse aux pouvoirs manifestes. Sachez que la convoitise d'un tel objet ne laisse en principe aucun répit...

Lionel VERDILLON



SUITE DU N°137

```

5+GG*3:POKEN,106:NEXT
3510 GOTO3535
3515 H=PEEK(#208)
3520 GG=GG+(H=#8C)/3-(H=#94)/3
3525 IFGG<DTHENG6=D
3527 IFGG>9THENG6=9
3530 IFH=#84THENPOKE#BF5,GG*10:G
G=1300+INT(GG):RETURN
3535 N=48006+GG*3:POKEN+1,4:POKEN
+2,48+INT(GG):POKEN-1,106:POKEN,10
5
3540 POKEN+3,32:GOTO3515
3999 REM~~~~ prise de pave ~~~
~
4000 CU=CU+1
4002 PING
4005 R=DEEK(#A9FE+CU*2)
4010 POKER,101:POKER+21,104:POKER
+42,102
4015 ZZ=DEEK(#424)-DEEK((DEEK(#BF
ED)-48124)/10+#AC00)-W*21-42
4020 W=0
4025 POKZZ,32:DOKEZZ+20,8224:POK
EZZ+41,32
4030 POKEDEEK(#BFED)+43,32:POKEDE
EK(#BFED)+3,32
4035 IFCU>DDTHEN4100
4036 IFCU>99ANDDD<2THEN4100
4037 IFCU>49ANDDD<1THEN4100
4040 RETURN
4100 DD=DD+30:VI=VI+1
4105 FORN=1TO5:MUSIC1,2,12,15:WAI
T6:MUSIC1,3,9,15:WAIT10:NEXT
4110 PING:PLAY0,0,0,0:RETURN
4500 CALL#B200:WAIT200:GOSUB4505
4501 FORN=11TO16:PLOT14,N,"
":PLOT16,N,1:PLOT15,N,10:PLOT
23,N,8:NEXT
4502 PLOT17,13,"wxwxy":PLOT17,14,
"wxwxy"
4503 GETT$:GOTO4503
4505 A$(1)=","-:B$(1)="."/ :A$(2)="
":<:B$(2)=">":A$(3)="()":B$(3)="
**"
4510 A$(4)="["\":B$(4)="["\":A$(5)="
"ab":B$(5)="cd":A$(6)="j^":B$(6)="
-"
4512 R=0
4515 FORN=25TO1STEP-2:FORM=1TO39S
TEP3
4520 R=R+1:IFR=7THENR=1
4522 PING
4525 PLOTM-U,N,R:PLOTM-U,N+1,R:PL
OTM+1-U,N,A$(R):PLOTM+1-U,N+1,B$(R
):NEXTM,N
4530 RETURN
4999 REM~~~~ mort ~~~
~
5000 CALL#B200:POP
5001 DOKE#424,37491
5002 PLOT2-U,0,"":PLOT2-U,1,"
":PLOT10-U,9,""
5005 EXPLODE
5010 FORN=1TO10:PAPER7:INKD:WAITS
:PAPER0:INK7:WAIT4:NEXT
5012 VI=VI-1:IFVI<1THEN5500

```

```

5015 WAIT100
5035 FORN=0TO2:FORM=0TO6:PLOT33+M
-U,2+N*9+M,"":NEXTM,N
5037 FORN=2TO20STEP9:PLOT33-U,N,"
B":PLOT39-U,N+6,"A":NEXTN
5040 FORN=1TO30:CALL#9500:FORM=1T
O2:GOSUBGG:NEXTM,N
5050 GOTO1000
5499 REM~~~~ game over ~~~
~
5500 WAIT300
5502 A$="wxmy ovyr"
5505 FORN=0TO2:FORM=0TO6:PLOT33+M
-U,2+N*9+M,"":NEXTM,N
5507 FORN=2TO20STEP9:PLOT33-U,N,"
B":PLOT39-U,N+6,"A":NEXTN
5510 FORN=1TO10:CALL#9500:WAIT15:
NEXT
5515 PLOT33-U,13,1:PLOT33-U,14,1:
CALL#9500
5517 WAIT14
5520 PLOT33-U,13,10:PLOT33-U,14,1
0:CALL#9500
5522 WAIT14
5525 FORN=1TO10:B$=MID$(A$,N,1):P
LOT33-U,13,B$:PLOT33-U,14,B$:CALL#
9500
5530 SHOOT:WAIT15:NEXT
5535 FORN=1TO8:CALL#9500:WAIT15:N
EXT
5537 PLOT13-U,12,2:PLOT14-U,12,ST
R$(CU):PLOT20-U,12,"pxvys"
5540 A$(1)="WX ST WX S":B$(1)="YZ
UV YZ U":A$(2)=" ST WX ST "
5545 B$(2)=" UV YZ UV ":A$(3)="T
WX ST WX":B$(3)="V YZ UV YZ"
5550 PLOT14-U,15,4:PLOT14-U,16,4
5555 FORN=1TO3
5560 PLOT15-U,15,A$(N):PLOT15-U,1
6,B$(N)
5562 WAIT28
5565 SOUND5,687,0:PLAY1,66,1,4
5570 IFPEEK(#208)=#B4THENWAIT100:
RUN
5575 NEXT:GOTO5555
5700 END
5799 EM~~~~ ss prog. annexe ~~~
5800 POKE#8500,12
5805 POKE#8504,12
5810 POKE#85FE,44
5900 P=#AADD
5905 FORN=#7D74TO33040STEP42
5910 FORM=NTON+6
5915 DOKEP,M:P+2
5920 NEXTM,N
5925 DOKEP,M+42
5930 FORN=0TO2
5935 FORM=1TO5:READA:DOKEA,546+M+
N*7:NEXTM,N
5960 RETURN
5999 REM~~~~ tableau de jeu ~~~
~
6000 F=#7000
6002 FORN=1TO150
6005 READA$
6010 FORM=1TO63
6015 B$=MID$(A$,M,1)
6020 IFASC(B$)>47ANDASC(B$)<58THE
NPOKEF,VAL(B$):GOTO6045
6025 POKEF,ASC(B$)
6045 F=F+1
6050 NEXTM,N

```

```

6150 DATAB 4AB 2 1 AB 1 AB
[AB2= ! AB 5 ! AB 6 \AB; > " AB5
c ? A
6155 DATAB6_ 5AB< N ABad N AB]
5cAB ABb 5AB^ adAB 5 AB
5cA
6160 DATAB b AB 5c AB4 adAB
AB ad AB b AB 2 AB b AB\
A
6165 DATAB 12= AB 1 AB 3AB !
; > AB !4 AB 3*AB "< AB ?[ AB
(+A
6170 DATAB N 5 AB N\ AB ) AB
5c AB 5 5AB AB ad AB5c 5cAB
5A
6175 DATAB b ABad adAB77 5cAB
777ABb b AIDJ adAB HDDGB 3AMM
B b A
6180 DATAB4 AMMB 3*AMMB 6ABC
AMMB777(+AMMB 6_AB\ AMMMIDDJ) AMM
B J(A
6185 DATAB FCCEMMMB AMMB ^ AB 5
5AMMB AMMB AB5c 5cALCCK5 ALC
K A
6190 DATABad adAB 5c AB 5 5ABb
b AB ad AB5c 5cAB 777AB b ABa
d adA
6195 DATAB 7%AB 777 ABb b AB $
&& AB7%AB AB AB&&& AB7
7 A
6200 DATAB4 5 AB AB% AB[5
c AB A$& AB\ad 3AB 5 AB
5 A
6205 DATAB b 3*AB5c 4AB5c 4AB
(+ABad LABad LAB ) ABb \ABb
\A
6210 DATAB777 AB AB AIDD
J AB AB AMMB 5AB AB
2 A
6215 DATALCCK5cAB77 1 AB 2=1 AB
adAB% ! AB ; > ! AB b A$& " AB
<5? A
6220 DATAB 5 2 AB N AB 5cN AB5c
2= AB AB ad ABad; > AB 4 5AB
b A
6225 DATABb < AB 5[5cAB777 AB
AB5c\adAB% AB ABad b A$&
& A
6230 DATAB ABb AB 5 AB77
77 AB AB5c 7AB%AB AB 777ABa
d HG
6235 DATA&&&& AB 6HDDGBb AMB
AB6_AMMB 77AMB 5 4ABJ(AMMB
HdGM
6240 DATAB 5c [AB^ AMMB AMMB a
d \AB FCCEB FCCEB b AB AB
5 A
6245 DATAB AB 5 5AB 5c AB
AB5c 5cAB ad AB 777 ABad3adAB
b A
6250 DATAB4HDJ ABb3*b AB 6 ABCA
MB AB (+ AB6_ AB\AMB1AB ) 1ABJ
( 5A
6255 DATAB AMB!AB 5 !AB^ 5cAB F
CK"AB 5c ?AB adAB NAB ad NAB
b A
6260 DATAB AB b AB 5 4 AB
AB777 AB5c [ AB 6 4 AIDDJ ABa
d \A
6265 DATAB6_ [ AMMB ABb ABJ(
\ALCCK2 AB AB^ 5 AB 52= AB
5 A

```

```

6270 DATAB 5c AB5c;> AB 5c AB
ad ABad< AB ad AB b ABb AB
b A
6275 DATAB AB1 5 AB1 AB
AB! 5c AB! AB 77 AB" ad AB?
3A
6280 DATAB 7% ABN b5 ABN5 3*AB $
& AB AB5c (+AB 5 5AB ABa
d ) A
6285 DATAB 5c5cAB 44 ABb AB a
dadAB [( AB AB b b AB 5\5AB
A
6290 DATAB AB5c 5cAB 777 AB 7
7 ABad adAB7%AB 7% ABb b AB$
&& A
6295 DATAB&& AB AB AB AB
5 AB 2 AB 5 AB 5c 4AB2= 77AB
5c A
6300 DATAB4ad4[AB;>7%AB7ad ABCb
[AB< $& AIJb AB \ AB AMB
A
6305 DATAB AB 5 AMB 777AB
AB5c AMB HDDGB 3 ABad6 AMB
AMMB
6310 DATAB3* 1ABb_ 1ALK AMMB(+
AB J( !AB AMMB) 5 "AB ^ ?AB
AMMB
6315 DATAB 5c NAB77 NAB FCCEB a
d AIDJ AB 5 AB b AMMB AB5
c 5A
6320 DATAB 777 AMMB 5ABad 5cAB H
DJ7AMMB75cABb adAB AMIDGMMIJadAB
b A
6325 DATAB AMMMMMMMb AB 2 4 AB F
CCCELCCK AB2= [ AB 5AB AB;
> \A
6330 DATAB 5cAB 5 AB< AB 2
adAB5c 3AB AB2= b ABad 3*AB
5 A
6335 DATAB;> ABb (+AB 5c AB<
AB ) AB ad AB AB AB
b A
6340 DATAB 777AB AB AB 7
%AB 5AB AB $&& AB 245cAB
6 A
6345 DATAB AB2=[adAB6_ 3AB
AB;>b ABJ( 3*AB 6 AB<5[ AB^
(+A
6350 DATAB46_ 4AB5c\ AB ) ABC J
[ABadC AB AB\^5 \ABb\ AB
1 5A
6355 DATAB 5c AB ! AB ! 5cAB a
d AB " AB ? adAB b 5AB N 6AB
N b A
6360 DATAB 775cAB 6_AB7 AB H
JadAB J(AIJ AB ABb AB ^5AMB
A
6365 DATAB AB 3AB 5cALK AB A
B3*AB4 adAB 5 AB AB(+ABC b AB
5c A
6370 DATAB AB) AB\ AB ad AB7A
B77AB 777AB b AIDGIDDGB HDDGB
A
6375 DATAMMMMMMM 5AMMB777 4ALCC
CCCEB5cAMMB%AB [ AB 5 5ABadAMMB&
& \A
6380 DATAB5c 5cABb AMMB 5ABad
adAB AMMB 5 5cABb b AB FCCEB5
c adA

```

A SUIVRE...



Suite de la page 4

```

2120 X=X+X1:Y=Y+Y1
2130 IF X>255 OR X<-16 OR Y>135 OR (Y
>122 AND X>68 AND X<170) OR Y<15 THEN
2140 ELSE 2150
2140 Y=INT(RND(1)*105)+18:IF INT(RND(
1)*100)<50 THEN X=-16 ELSE X=255
2150 PUT SPRITE 8,(X,Y),1,AV
2160 IF STRIB(JS) THEN 2200
2170 GOTO 1820
2180 REM --- TIR ---
2190 REM
2200 IF Z>160 THEN 4680
2210 PUT SPRITE 5,(42,127),10,27:PUT
SPRITE 6,(198,127),10,28
2220 SOUND 6,5:SOUND 12,1:SOUND 13,8
2230 MU=MU-.5:IF MU<104 THEN A$=SPACE
$(4)+"ON MOUS A MITRAILLE"GOTO 4550
2240 LINE(MU,176)-(MU,178),3
2250 FOR D=1 TO 8:NEXT D
2260 SOUND 6,15:SOUND 12,0:SOUND 13,1
0:SOUND 11,50:S=50
2270 IF X<117 OR X>123 OR Y<101 OR Y>
107 THEN 1820
2280 SOUND 11,30
2290 PUT SPRITE 0,(120,147),13,0:PUT
SPRITE 5,(0,191),0:PUT SPRITE 6,(0,19
1),0
2300 Z=2-1:IF Z<142 THEN Z=142
2310 RESTORE 2420
2320 PP=INT(RND(1)*3):XP=144:YP=47:ZP
=30:IF PP=2 THEN SC=SC+200
2330 FOR F=1 TO 13

```

```

2340 READ X,Y,AV
2350 SOUND 11,35-F
2360 PUT SPRITE 8,(X,Y),1,AV:PUT SPRI
TE 7,(X,Y),8,29:Z3=3-INT(F*.15)
2370 X2=X+12:Y2=Y+4:CIRCLE(X2,Y2),Z3
,1,,,9:PAINT(X2,Y2),1
2380 FOR D=1 TO 150:NEXT D
2390 IF PP<2 OR F<10 THEN 2410
2400 GOSUB 5400
2410 NEXT F
2420 DATA 130,101,36,138,96,37,148,91
,38,154,85,39,162,81,38,165,73,37,162
,65,36,157,61,35,152,56,41,144,54,34,
134,56,42,126,62,43,118,68,43
2430 PUT SPRITE 7,(0,191),0
2440 SOUND 7,55:SOUND 6,31:SOUND 12,1
40:SOUND 13,0
2450 IF PP=2 THEN GOSUB 5400
2460 PUT SPRITE 8,(109,76),15,18:PUT
SPRITE 9,(109,76),11,19:PUT SPRITE 10
,(109,76),8,20:PUT SPRITE 11,(109,76)
,1,21
2470 C1=10:C2=15
2480 FOR F=1 TO 9
2490 PUT SPRITE 8,(C1 FOR D=1 TO 80/N
EXT B-SWAP C1,C2:SOUND 13,0
2500 NEXT F
2510 X1=107:X2=112:Y=76:VC=0
2520 PUT SPRITE 9,(0,191),0:PUT SPRI
TE 10,(0,191),0
2530 VC=VC+1
2540 IF PP=2 THEN GOSUB 5400
2550 Y=Y+VC:IF Y>120 THEN 2600
2560 X1=X1-VC/3:X2=X2+VC/2
2570 PUT SPRITE 8,(X1,Y),8,16:PUT SPR
ITE 7,(X2,Y),8,17
2580 FOR D=1 TO 200:NEXT D
2590 GOTO 2530
2600 PUT SPRITE 8,(0,20),0,7:PUT SPRI
TE 7,(0,191),0
2610 SOUND 6,15:SOUND 12,0:SOUND 13,1
0:SOUND 11,50:S=50
2620 IF YP>115 OR PP<2 THEN 2660

```

```

2630 GOSUB 5400
2640 FOR D=1 TO 160:NEXT D
2650 GOTO 2620
2660 LINE(80,120)-(180,30),5,BF:PUT S
PRITE 11,(0,191),0
2670 SC=SC+MU-INT(Z)+250
2680 SC$="00000"+MID$(STR$(SC),2,LEN(
STR$(SC))-1)
2690 LINE(118,10)-(63,0),1,BF:PRINT #
1,RIGHT$(SC$,5)
2700 AA=AA+1:XC=45+AA*10:DRAW"BM=XC",
12 C14 D2R4D2U2L2U2R2L2D4L2"
2710 Z1=INT(AA/5)+1:ON Z1 GOTO 2140,2
720,2730,2740
2720 M=4:GOTO 2140
2730 M=5:GOTO 2140
2740 COLOR 1
2750 FOR F=1 TO 9
2760 LINE(150,70)-(100,60),5,BF
2770 PRINT #1,"BRAVO !":FOR D=1 TO 10
0:NEXT D
2780 NEXT F
2790 LINE(150,70)-(100,60),5,BF:LINE(
87,57)-(173,70),1,B
2800 A$="Vous avez gagné vos galons v
ous permettant de piloter le super ch
asseur MSX-001"
2810 A$=SPACE$(10)+A$
2820 FOR F=1 TO LEN(A$)-10
2830 LINE(172,68)-(90,60),5,BF:PRINT
#1,MID$(A$,F,10)
2840 NEXT F
2850 TA=2:A$="" SC=SC+(161-Z)*50+(MU-
183)*30
2860 SC$="00000"+MID$(STR$(SC),2,LEN(
STR$(SC))-1)
2870 REM --- 2eme TABLEAU ---
2880 REM
2890 RESTORE 2960
2900 FOR CL=27 TO 63
2910 FOR LE=1 TO 32:READ OC:IF OC>255
THEN 2930 ELSE LU$=LU$+CHR$(OC):DA=D
A+OC+1:NEXT

```

```

2920 READ OC:IF OC<>DA THEN 2930 ELSE
2940
2930 COLOR 15,4,4:SCREEN0:PRINT"Erre
ur de DATA ligne";2960+10*(CL-27)
2940 SPRITE$(CL)=LU$:LU$="" DA=0
2950 NEXT
2960 DATA .....1,3,7,15,15,30,248,24
0,48,48,1,6,14,28,120,240,240,224,192
,128,.....1880
2970 DATA .....1,3,3,28,4,4,.....8
,16,96,224,192,128,.....739
2980 DATA .....1,1,6,2,.....32,
64,192,128,.....458
2990 DATA .....1,6,2,.....1
28,.....169
3000 DATA .....1,.....128
.....161
3010 DATA 128,96,112,56,30,15,15,7,3,
1,.....128,192,224,240,240,120
,31,15,12,12,1709
3020 DATA .....16,8,6,7,3,1,.....
,128,192,192,56,32,32,.....705
3030 DATA .....4,2,3,1,.....
128,128,96,64,.....458
3040 DATA .....2,1,.....1
28,96,64,.....323
3050 DATA .....1,.....1
28,.....161
3060 DATA 16,144,120,15,7,15,63,124,1
6,.....96,240,224,192,192,224,112,
.....1832
3070 DATA ,32,24,14,7,3,
.....128,192,112,.....544

```

A SUIVRE...

Vous êtes las des jeux d'arcades ? Que diriez-vous d'une partie de tarot contre un EXL expérimenté...

Michel MOUROT

Le justicier

EAU SECOURS!

TENEZ BON! J'ARRIVE!



SUITE DU N° 137

```

8011 DO=DO-1
8012 RETURN
8200 ! REMISE EN ORDRE COULEURS
8202 FOR Z=73 TO 78:I=INT(P(Z)/100):Y=P(Z)-100*I:J(PF,I,Y-1)=0:NEXT
8204 WW=PF:GOSUB 7100:GOSUB 7960
8210 RETURN
8500 ! CARTE DEJA JOUEE?
8502 TEST=0:CAR=ECRAN((L-11)/5,Z-1)
8506 IF CAR<0 THEN 8510
8508 CALL COLOR("0Wb"):LOCATE (21,1):PRINT "ERREUR ; RECOMMENCER"
8509 PAUSE 2:TEST=1
8510 IF TES4=0 THEN ECRAN((L-11)/5,Z-1)=0
8600 RETURN
8800 ! TOC
8802 CALL SPEECH("L,0D7C91B2B8B602FC")
8804 RETURN
9000 ! SUD PREND?
9001 CALL COLOR("0Wb"):LOCATE (21,1)
9002 PRINT " QUE FAITEZ VOUS ? 0=PASSE 1=PETITE 2=GARDE 4=SANS 6=CONTRE"
9003 V#=KEY$:GOSUB 8800:IF NUMERIC(V#)=0 THEN 9000
9004 Z=VAL(V#):IF Z*(Z-1)*(Z-2)*(Z-4)*(Z-6)<0 THEN 9000
9005 G(WW)=Z:GOSUB 9100
9006 RETURN
9100 ! EFFACT LIGNE
9101 CALL COLOR("0Wb"):HH#=RPT$(" ",39)
9102 LOCATE (21,1):PRINT HH#
9103 LOCATE (22,1):PRINT HH#
9104 RETURN
9200 ! REPL FAD BAS=PRENEUR
9204 AT=AT-1:P(AT)=100*I+Y
9208 RETURN
9300 ! REPL FAD HAUT=DEF
9306 A=A+1:P(A)=100*I+Y
9308 RETURN
10000 ! NB CARTES TOMBEES D'1 COULEUR
10002 H=0
10003 IF A=RD-1 THEN 10020
10004 FOR Z=RD TO A
10010 IF INT(P(Z)/100)=I THEN H=H+1
10012 NEXT Z:GOTO 10030
10020 IF AT=CD+1 THEN 10030
10024 FOR Z=AT TO CD
10026 IF INT(P(Z)/100)=I THEN H=H+1
10028 NEXT
10030 RETURN
10200 ! CETTE CARTE EST TOMBEE?
10202 TEST=0:IF I=0 AND Y=22 THEN TEST=1:GOTO 10220
10203 IF A=RD-1 THEN 10210
10204 FOR Z=RD TO A
10206 IF 100*I+Y=P(Z) THEN TEST=1:GOTO 10220
10208 NEXT
10210 RETURN
10212 TEST=0:IF I=0 AND Y=22 THEN TEST=1:GOTO 10220
10214 FOR Z=AT TO CD
10216 IF 100*I+Y=P(Z) THEN TEST=1:GOTO 10220
10218 NEXT
10220 RETURN
10300 ! CHERCHE LONGUE
10302 FOR Z=1 TO 4:R1=LEN(C$(WW,Z))
10304 IF Z=1 THEN R2=R1:I=Z:GOTO 10308
10306 IF R1>R2 THEN R2=R1:I=Z
10308 NEXT Z
10310 IF R2=0 THEN I=0
10312 RETURN
15000 ! FOIGNEE ?
15002 CALL COLOR("0RY"):V#=#(WW,0):R1=LEN(V#):IF R1<20 THEN 15100
15003 IF WW=0 THEN R#="NORD"
15004 IF WW=1 THEN R#="OUEST"
15005 IF WW=3 THEN R#="EST"
15006 IF R1>19 AND R1<25 THEN R2=10:E(WW)=20

```



```

15008 IF R1=26 OR R1=28 THEN R2=13:E(WW)=30
15009 IF R1>28 THEN R2=15:E(WW)=40
15010 LOCATE (21,1):PRINT "FOIGNEE CHEZ ";R#:PAUSE 3:GOSUB 9100
15012 FOR Z=1 TO R2:R#=#(V#,2*Z-1,2)
15013 IF VAL(R#)=1 THEN E(4)=1
15014 IF Z<11 THEN S=Z:LOCATE (21,S*3-2):PRINT R#:GOTO 15018
15016 S=Z-10:LOCATE (22,S*3-2):PRINT R#
15018 NEXT Z
15100 RETURN
16000 ! PETIT AU BOUT?
16002 V#=#(PF,0):R1=LEN(V#)
16004 IF R1>18 THEN PETBOU=1
16050 RETURN
20100 SUB AFCAR(I,Y,L,C)
20101 CALL SPEECH("L,0D7CBBAAAB602FC"):IF I=0 THEN 20200
20102 IF I=1 THEN HH#="1RW"
20103 IF I=2 THEN HH#="1BW"
20104 IF I=3 THEN HH#="1RW"
20105 IF I=4 THEN HH#="1BW"
20106 IF I=5 THEN HH#="1MW"
20107 S=10*I:CALL COLOR(HH#):IF Y>10 THEN 20133 ELSE IF I=5 THEN 20190
20108 IF Y=1 OR Y=3 OR Y=5 OR Y=7 OR Y=9 THEN LOCATE (L+1,C):PRINT CHR$(S+1)
20109 IF Y=1 OR Y=3 OR Y=5 OR Y=7 OR Y=9 THEN LOCATE (L+2,C):PRINT CHR$(S+3)
20110 IF Y=2 OR Y=4 THEN LOCATE (L,C):PRINT CHR$(S)
20111 IF Y=2 OR Y=4 THEN LOCATE (L+3,C):PRINT CHR$(S)
20112 IF Y=3 AND Y<11 THEN 20113 ELSE 20117
20113 LOCATE (L,C-1):PRINT CHR$(S)
20114 LOCATE (L,C+1):PRINT CHR$(S)
20115 LOCATE (L+3,C+1):PRINT CHR$(S)
20116 LOCATE (L+3,C-1):PRINT CHR$(S)
20117 IF Y=6 OR Y=7 THEN 20118 ELSE 20122
20118 LOCATE (L+1,C-1):PRINT CHR$(S+1)
20119 LOCATE (L+1,C+1):PRINT CHR$(S+1)
20120 LOCATE (L+2,C+1):PRINT CHR$(S+3)
20121 LOCATE (L+2,C-1):PRINT CHR$(S+3)
20122 IF Y>7 AND Y<11 THEN 20123 ELSE 20127
20123 LOCATE (L+1,C-1):PRINT CHR$(S)
20124 LOCATE (L+1,C+1):PRINT CHR$(S)
20125 LOCATE (L+2,C+1):PRINT CHR$(S)
20126 LOCATE (L+2,C-1):PRINT CHR$(S)
20127 IF Y<10 THEN 20132
20128 LOCATE (L,C):PRINT CHR$(S+1)
20129 LOCATE (L+1,C):PRINT CHR$(S+3)
20130 LOCATE (L+2,C):PRINT CHR$(S+1)
20131 LOCATE (L+3,C):PRINT CHR$(S+3)
20132 GOTO 20250
20133 IF Y=11 THEN V#="U":D1=90
20134 IF Y=12 THEN V#="C":D1=100
20135 IF Y=13 THEN V#="O":D1=110
20136 IF Y=14 THEN V#="R":D1=120
20140 LOCATE (L,C+1):PRINT CHR$(S)
20141 LOCATE (L+3,C-1):PRINT CHR$(S)
20142 CALL COLOR("1BW"):LOCATE (L,C-1):PRINT V#:CHR$(D1)
20144 LOCATE (L+1,C-1):PRINT CHR$(D1+1):CHR$(D1+2):CHR$(D1+3)
20146 LOCATE (L+2,C-1):PRINT CHR$(D1+4):CHR$(D1+5):CHR$(D1+6)
20148 LOCATE (L+3,C):PRINT CHR$(D1+7):V#
20170 GOTO 20250
20180 ! DESSIN EXCUSE
20190 LOCATE (L,C-1):PRINT CHR$(42):CHR$(50):CHR$(51)
20192 LOCATE (L+1,C-1):PRINT CHR$(52):CHR$(53):CHR$(54)
20193 LOCATE (L+2,C-1):PRINT CHR$(55):CHR$(56)
20194 LOCATE (L+3,C-1):PRINT CHR$(57):" ";CHR$(42)
20195 GOTO 20250
20200 ! DESSIN ATOUT
20201 CALL COLOR("0BW"):LOCATE (L,C-1):PRINT STR$(Y)
20205 IF Y>9 THEN LOCATE (L+3,C) ELSE LOCATE (L+3,C+1)
20206 PRINT STR$(Y)
20222 CALL COLOR("1BW"):LOCATE (L+1,C-1):PRINT CHR$(1):CHR$(2):CHR$(3)
20223 LOCATE (L+2,C-1):PRINT CHR$(4):CHR$(5):CHR$(6)
20250 SUBEND
21000 SUB EFC(L,C)
21002 CALL COLOR("0BW"):FOR Z=L+1 TO L+4:LOCATE (Z,C-1):PRINT " ";NEXT Z
21004 SUBEND

```



AMSTRAD

Suite de la page 9

```

1575 MOVER -24,-2:DRAW 22,0,2:MOV
ER -28,2:DRAW 2,0,1:MOVER -6,2:DR
AWR 2,0,3:MOVER -2,-2:DRAW 2,0,3:
MOVER -2,-2:DRAW 2,0,3:MOVER 34,2
:DRAW 2,0,1:MOVER 2,2:DRAW 2,0,3
:MOVER -2,-2:DRAW 2,0,3:MOVER -2,
-2:DRAW 2,0,3:RETURN
1579
1580 5 em VAISSEAU
1581
1584 DRAW 2,0,4:MOVER -4,-2:DRAW
R 6,0,4:MOVER -10,-2:DRAW 14,0,4:M
OVER -14,-2:DRAW 2,0,4:MOVER 2,0:
DRAW 2,0,3:MOVER 2,0:DRAW 2,0,4:
MOVER 2,0:DRAW 2,0,3:MOVER 2,0:DR
AWR 0,0,4:MOVER -14,-2:DRAW 10,0,
4
1586 MOVER -12,-2:DRAW 0,0,1:MOVE
R -3,-2:DRAW 0,0,1:MOVER -3,-2:DR
AWR 2,0,3:MOVER 18,4:DRAW 0,0,1:M
OVER 4,-2:DRAW 0,0,1:MOVER 2,-2:D
RAW 0,0,3:RETURN
1587
1588 6 em VAISSEAU
1589
1600 DRAW 16,0,6:MOVER -16,-2:DRA
WR 2,0,6:MOVER 2,0,1:DRAW 2,0,4:MOV
ER 2,0:DRAW 2,0,6:MOVER 2,0:DRAW
2,0,4:MOVER 2,0:DRAW 2,0,6:MOVER
-16,-2:DRAW 16,0,6:MOVER -16,-2:
DRAW 0,-8,8:MOVER 16,8:DRAW 0,-8
,8
1610 MOVER -14,0:DRAW 0,0,1:MOVER
10,0:DRAW 0,0,1:MOVER -8,8:DRAW
6,0,3:RETURN
1615
1617 7 em VAISSEAU

```

```

1618
1620 DRAW 0,0,3:MOVER 0,-2:DRAW
0,0,3:MOVER -2,-2:DRAW 6,0,3:MOVE
R -10,-2:DRAW 14,0,3:MOVER -22,-2
:DRAW 30,0,3:MOVER -34,-2:DRAW 4
,0,3:MOVER 2,0:DRAW 2,0,1:MOVER 2
,0:DRAW 2,0,3:MOVER 2,0:DRAW 2,0
,1
1625 MOVER 2,0:DRAW 2,0,3:MOVER 2
,0:DRAW 2,0,1:MOVER 2,0:DRAW 2,0
,3:MOVER 2,0:DRAW 2,0,1:MOVER 2,0
:DRAW 4,0,3:MOVER -34,-2:DRAW 30
,0,3:MOVER -32,-2:DRAW 32,0,3:RET
URN
1626
1627 8 em VAISSEAU
1628
1640 DRAW 2,0,8:MOVER -4,-2:DRAW
R 6,0,8:MOVER -6,-2:DRAW 6,0,8:MOV
ER -4,-2:DRAW 2,0,8:MOVER -2,-2:D
RAW 2,0,8:MOVER -2,-2:DRAW 2,0,8
:MOVER -2,-2:DRAW 2,0,8:MOVER -14
,8:DRAW 6,0,2
1645 MOVER -2,-2:DRAW 4,0,2:MOVER
0,-2:DRAW 2,0,2:MOVER 10,4:DRAW
R 6,0,2:MOVER -8,-2:DRAW 4,0,2:MOV
ER -8,-2:DRAW 2,0,2:MOVER -18,2:D
RAW 0,6,3:MOVER 30,-6:DRAW 0,6,3
:RETURN
1646
1647 9 em VAISSEAU
1648
1660 DRAW 2,0,1:MOVER -2,-2:DRAW
R 2,0,1:MOVER -4,-2:DRAW 6,0,3:MOV
ER -6,-2:DRAW 6,0,3:MOVER -6,-2:D
RAW 0,-6,3:MOVER 2,6:DRAW 0,-6,2
:MOVER 4,6:DRAW 0,-6,3:MOVER -6,-
2:DRAW 6,0,3:MOVER -2,-2:DRAW 0,
-4,3
1665 MOVER -12,12:DRAW 4,0,8:MOVE
R -6,-2:DRAW 0,-4,8:MOVER 20,6:DR
AWR 4,0,8:MOVER 2,-2:DRAW 0,-4,8:
RETURN

```

```

1666
1667 10 em VAISSEAU
1668
1680 DRAW 2,0,8:MOVER -4,-2:DRAW
R 6,0,8:MOVER -6,-2:DRAW 0,0,8:MOV
ER 2,0:DRAW 2,0,3:MOVER 2,0:DRAW
2,0,8:MOVER -8,-2:DRAW 6,0,8:MOV
ER -4,-2:DRAW 2,0,8:MOVER -10,8:D
RAW 2,0,1:MOVER -4,2:DRAW 0,0,1:
MOVER 4,-8:DRAW 0,0,1:MOVER -4,-2
:DRAW 0,0,1
1685 MOVER 18,8:DRAW 0,0,1:MOVER
4,2:DRAW 0,0,1:MOVER -4,-8:DRAW
0,0,1:MOVER 4,-2:DRAW 0,0,1:RETUR
N
1686
1687 11 em VAISSEAU
1690
1700 DRAW 16,0,8:MOVER -20,-2:DRA
WR 2,0,8:MOVER 2,0:DRAW 0,0,4:MOV
ER 4,0:DRAW 2,0,8:MOVER 2,0:DRAW
2,0,4:MOVER 2,0:DRAW 2,0,8:MOVER
2,0:DRAW 2,0,4:MOVER 2,0:DRAW 2
,0,8:MOVER -28,-2:DRAW 30,0,8:RET
URN
1710
1715 12 em VAISSEAU
1716
1720 DRAW 4,0,3:MOVER -6,-2:DRAW
R 10,0,3:MOVER -12,-2:DRAW 14,0,3:
MOVER -16,-2:DRAW 20,0,3:MOVER -2
0,-2:DRAW 0,0,3:MOVER 2,0:DRAW 0
,0,4:MOVER 4,0:DRAW 4,0,3:MOVER 6
,0:DRAW 0,0,4:MOVER 2,0:DRAW 0,0
,3:MOVER -18,-2:DRAW 20,0,3
1725 MOVER -20,-2:DRAW 20,0,3:MOV
ER -14,-2:DRAW 4,0,1:MOVER -6,-2:
DRAW 10,0,1:MOVER -6,-2:DRAW 4,0
,1:RETURN
1728
1730 13 em VAISSEAU
1735
1740 DRAW 2,0,4:MOVER -4,-2:DRAW

```

```

6,0,4:MOVER -10,-2:DRAW 16,0,6:M
OVER -28,-2:DRAW 38,0,6:MOVER -26
,-2:DRAW 16,0,6:MOVER -26,6:DRAW
0,0,4:MOVER -4,-2:DRAW 8,0,4:MOV
ER -8,-4:DRAW 8,0,4:MOVER -4,-2:D
RAW 0,0,4
1745 MOVER 32,8:DRAW 0,0,4:MOVER
-4,-2:DRAW 8,0,4:MOVER -8,-4:DRAW
R 8,0,4:MOVER -4,-2:DRAW 0,0,4:RE
TURN
1750
1751 14 em VAISSEAU
1752
1760 DRAW 18,0,8:MOVER -18,-2:DRA
WR 18,0,1:MOVER -18,-2:DRAW 18,0,
8:MOVER -10,-2:DRAW 2,0,2:MOVER -
18,2:DRAW 34,0,8:MOVER -30,-2:DRA
WR 26,0,8:MOVER -22,-2:DRAW 18,0,
8:MOVER -10,-2:DRAW 2,0,2:MOVER -
2,-2:DRAW 2,0,2
1775 MOVER -6,6:DRAW 10,0,3:RETUR
N
1776
1777 15 em VAISSEAU
1778
1780 DRAW -12,0,1:MOVER 0,-2:DRAW
R 14,0,1:MOVER -22,-2:DRAW 30,0,3
:MOVER -34,-2:DRAW 38,0,3:MOVER -
20,8:DRAW 4,0,1:MOVER -8,-10:DRA
WR 10,0,1:MOVER -10,-2:DRAW 10,0,
1:MOVER -8,-2:DRAW 6,0,1:MOVER -6
,-2:DRAW 6,0,1
1785 MOVER -4,12:DRAW 0,-10,6:MOV
ER 2,10:DRAW 0,-10,6:RETURN
1800 RETURN
2000
2010 DESSIN VAISSEAU
2015 AMIRAL

```

A SUIVRE...

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

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 95 100 105 110 114 118 122 126
130 134
COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85
90 95 99 104 109 114 118 122 126
130 134
ORIC -> 57 62 67 72 77 82 87 92 96

101 106 111 115 119 123 128 131
136
AMSTRAD -> 111 115 119 123 127
131 135
APPLE -> 58 63 68 73 78 83 88 93
97 102 107 112 116 120 124 128
132 135
SPECTRUM -> 112 116 120 124 127
132 136
THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89
93 98 103 108 113 117 121 125 129
133 137
MSX -> 113 117 121 125 129 133
137

LANGAGE MACHINE SUR COMMODORE 64

Suite du petit héros, alias sprite. Il faut maintenant le faire sauter en haut et en bas de l'écran.

8960 140 Vu de face, accroupi - corps
9024 141 Vu de face, accroupi - tête
9088 142 Saut - corps
9152 143 Saut - tête
9216 144 Vu de face, accroupi - 2e corps
9280 145 Vu de face, accroupi - 2e tête
9344 146 Chute - corps
9408 147 Chute - tête

Les petits dessins :

```
LISTING 1
:2300 00 00 00 00 00 00 00 00 00
:2308 00 00 00 00 00 00 00 00 00
:2310 00 00 00 38 00 00 00 28 00
:2318 00 00 00 00 00 00 00 10 00
:2320 00 00 FE 00 01 FF 00 03 00
:2328 7D 80 06 38 C0 0C 38 68 00
:2330 01 88 00 00 EE 00 00 44 00
:2338 00 00 6C 00 00 EE 00 00 00
:2340 00 00 00 00 00 00 00 00 00
:2348 00 00 00 00 00 00 00 00 00
:2350 00 00 00 00 00 00 10 00 00
:2358 00 7C 00 00 38 00 00 00 00
:2360 00 00 00 00 00 00 00 00 00
:2368 00 00 00 00 00 00 00 00 00
:2370 18 00 30 00 00 00 00 00 00
:2378 00 00 00 00 01 83 00 01 83
:2380 00 01 83 00 01 83 00 01 83
:2388 00 01 83 00 01 83 00 01 83
:2390 83 00 01 93 00 00 FE 00 00
:2398 00 FE 00 00 7C 00 00 7C 00
:23A0 00 00 7C 00 00 7C 00 00 00
:23A8 6C 00 00 6C 00 00 C6 00 00
:23B0 00 C6 00 00 C6 00 01 83 00
:23B8 00 01 83 00 01 83 00 00 00
:23C0 01 83 00 00 00 00 00 00 00
:23C8 00 00 10 00 00 7C 00 00 00
:23D0 38 00 00 00 00 00 00 00 00
:23D8 00 00 00 00 00 00 00 00 00
:23E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00
:23E8 00 00 00 00 00 00 00 00 00
:23F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00
:23F8 00 00 00 00 00 00 00 00 00
:2400 00 00 00 00 00 00 00 00 00
:2408 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

```
0,1,171,0,1,131,0,1
19 DATA 131,0,1,147,0,0,254,
0,0,254,0,0,124,0,0,124
20 DATA 0,0,124,0,0,124,0,0,
108,0,0,108,0,0,198,0
21 DATA 0,198,0,0,198,0,1,13
1,0,1,131,0,1,131,0,0
22 DATA 1,131,0,0,0,0,0,0,0,
0,16,0,0,124,0,0
23 DATA 56,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
24 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
25 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
26 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
27 DATA 0,0,0,56,0,3,41,128,
3,1,128,1,131,0,1,147
28 DATA 0,0,254,0,0,124,0,0,
124,0,0,56,0,56,0
29 DATA 1,187,0,0,238,0,0,68
0,0,108,0,0,238,0,0
30 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
31 DATA 0,0,3,1,128,0,16,0,0,
124,0,0,56,0,0,0
32 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
33 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
34 DATA 0,0,0,6,56,192,6,40,
192,3,1,128,3,1,128,1
35 DATA 147,0,1,215,0,0,254,
0,0,254,0,0,124,0,0,124
36 DATA 0,0,192,0,0,124,0,0,
108,0,0,108,0,0,198,0
37 DATA 0,198,0,1,131,0,1,13
1,0,3,1,128,3,1,128,0
38 DATA 6,0,192,0,0,0,0,16,0,
0,124,0,0,56,0,0
39 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
40 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
41 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
42 DATA 148,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
```

Les mêmes déformés (alias DATAs) :

```
LISTING 2
F1 FORF=8960T09472:READR:POKE
F,R:NEXTF
10 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
11 DATA 0,0,0,56,0,0,40,0,0,0,
0,0,0,0,0,16
12 DATA 0,0,254,0,1,255,0,3,
125,128,6,56,192,12,56,96
13 DATA 1,187,0,0,238,0,0,68
0,0,108,0,0,238,0,0
14 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
15 DATA 0,0,0,0,0,0,0,16,0,0,1
24,0,0,56,0,0,0
16 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
17 DATA 24,0,48,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
18 DATA 0,0,0,1,131,0,1,187,
```

Lorsque la merveilleuse routine de déplacement (presque définitive) sera terminée, les 6 NOPS seront remplacés par des JSR BRUITAGE, l'adresse bruitage n'existant pas encore !

```
LISTING 3
C100 A2 00 LDX #000
C102 86 FF STX #FF
C104 AD 00 DC LDA #DC00
```

```
C107 29 10 AND #010
C109 D0 04 BNE #C10F
C10B A2 01 LDX #001
C10D 86 FF STX #FF
C10F AD 00 DC LDA #DC00
C112 29 0F AND #00F
C114 C9 0F CMP #00F
C116 D0 03 BNE #C11B
C118 4C 50 C1 JMP #C150
C11B 4A LSR
C11C B0 05 BCS #C123
C11E 48 PHA
C11F 20 A0 C1 JSR #C1A0
C122 68 PLA
C123 4A LSR
C124 B0 05 BCS #C12B
C126 48 PHA
C127 20 00 C2 JSR #C200
C12A 68 PLA
C12B 4A LSR
C12C B0 05 BCS #C133
C12E 48 PHA
C12F 20 50 C2 JSR #C250
C132 68 PLA
C133 4A LSR
C134 B0 03 BCS #C139
C136 20 A0 C2 JSR #C2A0
C139 60 RTS
```

A compléter de :

```
LISTING 4
C150 A9 80 LDA #080
C152 8D F8 07 STA #07F8
C155 A9 81 LDA #081
C157 8D F9 07 STA #07F9
C15A 60 RTS
```

```
LISTING 5
C1A0 AD 01 D0 LDA #D001
C1A3 C9 3D CMP #03D
C1A5 F0 42 BEQ #C1E9
C1A7 A9 8C LDA #08C
C1A9 8D F8 07 STA #07F8
C1AC A9 8D LDA #08D
C1AE 8D F9 07 STA #07F9
C1B1 A5 A2 LDA #A2
C1B3 69 15 ADC #015
C1B5 C5 A2 CMP #A2
C1B7 D0 FC BEQ #C1B5
C1B9 A9 8E LDA #08E
C1BB 8D F8 07 STA #07F8
C1BE A9 8F LDA #08F
C1C0 8D F9 07 STA #07F9
```

```
C1C3 A2 28 LDX #028
C1C5 EA NOP
C1C6 EA NOP
C1C7 EA NOP
C1C8 CE 01 D0 DEC #D001
C1CB CE 03 D0 DEC #D003
C1CE A5 A2 LDA #A2
C1D0 C5 A2 CMP #A2
C1D2 F0 FC BEQ #C1D0
C1D4 CA DEX
C1D5 D0 EE BNE #C1C5
C1D7 A9 8C LDA #08C
C1D9 8D F8 07 STA #07F8
C1DC A9 8D LDA #08D
C1DE 8D F9 07 STA #07F9
C1E1 A5 A2 LDA #A2
C1E3 69 10 ADC #010
C1E5 C5 A2 CMP #A2
C1E7 D0 FC BNE #C1E5
C1E9 60 RTS
```

```
LISTING 6
C200 AD 01 D0 LDA #D001
C203 C9 DD CMP #0DD
C205 F0 42 BEQ #C249
C207 A9 90 LDA #090
C209 8D F8 07 STA #07F8
C20C A9 91 LDA #091
C20E 8D F9 07 STA #07F9
C211 A5 A2 LDA #A2
C213 69 15 ADC #015
C215 C5 A2 CMP #A2
C217 D0 FC BNE #C215
C219 A9 92 LDA #092
C21B 8D F8 07 STA #07F8
C21E A9 93 LDA #093
C220 8D F9 07 STA #07F9
C223 A2 28 LDX #028
C225 EA NOP
C226 EA NOP
C227 EA NOP
C228 EE 01 D0 INC #D001
C22B EE 03 D0 INC #D003
C22E A5 A2 LDA #A2
C230 C5 A2 CMP #A2
C232 F0 FC BEQ #C230
C234 CA DEX
C235 D0 EE BNE #C225
C237 A9 8C LDA #08C
C239 8D F8 07 STA #07F8
C23C A9 8D LDA #08D
C23E 8D F9 07 STA #07F9
C241 A5 A2 LDA #A2
```

```
LISTING 7
C250 AC 00 D0 LDY #D000
C253 C0 15 CPY #015
C255 F0 23 BEQ #C27A
C257 CE 00 D0 DEC #D000
C25A CE 02 D0 DEC #D002
C25D A5 A2 LDA #A2
C25F 29 08 AND #008
C261 D0 0D BNE #C27A
C263 A9 86 LDA #086
C265 8D F8 07 STA #07F8
C268 A9 87 LDA #087
C26A 8D F9 07 STA #07F9
C26D 4C 7A C2 JMP #C27A
C270 A9 88 LDA #088
C272 8D F8 07 STA #07F8
C275 A9 89 LDA #089
C277 8D F9 07 STA #07F9
C27A 60 RTS
```

```
LISTING 8
C2A0 AC 00 D0 LDY #D000
C2A3 C0 FF CPY #0FF
C2A5 F0 23 BEQ #C2CA
C2A7 EE 00 D0 INC #D000
C2A9 EE 02 D0 INC #D002
C2AB A5 A2 LDA #A2
C2AD 29 08 AND #008
C2AF D0 0D BNE #C2C0
C2B3 A9 82 LDA #082
C2B5 8D F8 07 STA #07F8
C2B8 A9 83 LDA #083
C2BA 8D F9 07 STA #07F9
C2BD 4C CA C2 JMP #C2CA
C2C0 A9 84 LDA #084
C2C2 8D F8 07 STA #07F8
C2C5 A9 85 LDA #085
C2C7 8D F9 07 STA #07F9
C2CA 60 RTS
```

Pour la démo, le listing 4 du mois dernier est toujours valable, une petite modif toutefois : en C01D, mettre LDA #0DD au lieu de #050.

Sébastien MOUGEY
Alias - je ne serai pas à la mode et ne mettrai pas alias quelque chose.

LANGAGE MACHINE SUR ZX 81

Comment améliorer, sur notre ZX, la gestion des chaînes de caractères et la rapidité de leur affichage à l'écran ? Quel est l'informaticien profondément humain et un tantinet littéraire qui n'a jamais souhaité, un jour, émailler ses programmes de nombreux messages de convivialité et de longs commentaires personnalisés ? Malheureusement avec le ZX le nombre de chaînes de caractères possible est limité aux 26 lettres de l'alphabet (on fait pas un poème avec ça !) ; quand à l'affichage de ces chaînes il est lent et l'usage de la tabulation oblige à multiplier les lignes de programmation avec leurs instructions PRINT AT.

Je vous propose donc de remplacer tout ce dispositif extrêmement gourmand de mémoire par une simple instruction RND x, où "x" prendra la valeur de l'adresse de départ de notre routine. Pour plus de commodité, celle-ci, ne comprenant que des JR (saut relatif), sera parfaitement relogeable et vous pourrez donc l'implanter où bon vous semblera dans votre 16 ou 64K, et surtout l'ajouter à la suite des routines qui, je l'espère pour vous, s'y trouvent déjà. Mais qu'allons-nous réaliser exactement ?

Une variable chaîne de caractères unique, T\$, devra contenir à elle seule tout le texte écrit et pourquoi pas la partie graphique et illustrative d'un même programme. Les diffé-

rents messages à afficher figureront les uns à la suite des autres dans cette chaîne, isolés par des séparateurs "\$" et identifiables chacun par des numéros d'ordre qui suivront immédiatement ces séparateurs. Avant le message lui-même, différents symboles seront interprétés par la routine afin d'assurer tabulation et mise en page. J'ai choisi "\$" pour le changement de ligne, "+" pour la tabulation colonne 10, "£" pour la tabulation colonne 21. Vous pourrez aisément remplacer mes symboles par les vôtres, il vous suffira de leur substituer de nouveaux codes CHR\$; de plus, vous pourrez rajouter de nouvelles possibilités à cette routine en y intercalant des modules de traitement supplémentaires ; sa structure s'y prête parfaitement. Enfin, pour assurer un repérage sans failles de la chaîne T\$ dans l'espace mémoire affecté aux variables, je propose d'amorcer celle-ci par un signe "\$" redoublé. A titre d'exemple, la chaîne T\$ pourrait se présenter de la façon suivantes :

```
T$ = "$ + ")1$VOICI LE PREMIER MESSAGE)2 + VOICI LE SECOND)3$LE TROISIEME)4ET LE DERNIER)" (dans laquelle 1,2,3,4 seront en réalité représentés par leurs équivalents CHR$.
```

Sauts de lignes et tabulations devront toujours s'effectuer en tenant compte de la position actua-

lisée du pointeur d'écriture DF-CC. En l'absence d'indications c'est cette position qui sera retenue pour l'affichage du tronçon de T\$. Le choix de ce tronçon s'effectuera par le truchement d'un octet qu'il conviendra préalablement de poker au numéro choisi. C'est l'octet d'adresse 16417 qui remplira cet office. Exemple : si je POKE 16417,3 puis RND x, la routine m'affichera le troisième tronçon de T\$ c'est-à-dire dans notre chaîne, après un saut de ligne, le message "LE TROISIEME". Une simple boucle Basic permettra l'incrémentation automatique de cet octet. Rappelons pour finir à tous ceux qui auraient à rentrer un texte important dans T\$ qu'il convient d'utiliser la procédure dite de CONCATENATION et donc de créer une variable de transit U\$ qui accueillera le texte de chaque tronçon avant de le placer à la suite de ses antérieurs dans T\$ par une simple opération d'addition de chaînes : LET T\$ = T\$ + U\$.

Vous constatez que la routine fait amplement appel aux variables-système du ZX81 ; E-LINE et VARS représentent les limites inférieures et supérieures de l'espace mémoire affecté aux variables. C'est dans cet intervalle que la routine cherchera le code de T\$ (57 (T) + 32 (constante d'identification des variables chaînes) = 89) suivi, trois octets plus loin, des codes de "\$" et "+". La recherche du tronçon à afficher est suivie d'une "sécurité" empêchant l'affichage de déborder au-delà de la zone mémoire réservée à l'écran. Vient ensuite le MODULE D'AIGUILLAGE qui, après repérage des symboles, oriente le travail vers les différents MODULES DE TRAI-

TEMENT. Ils correspondent successivement aux tabulations, sauts de lignes et séparateurs. Vous remarquerez qu'au fur et à mesure de l'AFFICHAGE SUR HL on réactualise la position du pointeur d'écriture en "pokant" à l'adresse DF-CC, en même temps qu'on prend garde à ne pas déborder sur une fin de ligne (118). Le retour au Basic s'effectue au niveau du module d'aiguillage après repérage du symbole "\$", aussi ne jamais l'oublier à la fin du dernier tronçon de T\$!

Je ne doute pas qu'économie de mémoire et confort d'utilisation seront suffisants pour faire de vous d'excellents, sinon programmeurs, du moins prosateurs...

Bernard Guyot

```
REM * GESTION D'UNE CHAINE T$
REM * LIMITES
:131 LD HL,(16404) E-LINE
PUSH HL
LD HL,(16400) VARS
REM * IDENTIF. T$, + +
:L0 LD A,(HL)
CP 89
INC HL
JR NZ,L0
PUSH HL
INC HL saute nb car.
INC HL de T$
LD A,(HL)
CP 21 +
JR Z,L1
INC HL
CP 21 +
JR Z,L2
:L1 POP HL redépart
JR L0
```

```
:L2 POP DE défausse pile.
INC HL pointe sur +
POP BC E-LINE dans BC
```

```
REM * IDENTIF NO D'ORDRE
:L3 LD A,L
CP C si HL = BC
JR NZ,L25 et BC = E-LINE
LD A,H alors
CP B retour
RET Z
:L25 LD A,(HL)
CP 18 +
INC HL
JR NZ,L3
LD D,(HL) n°tronçon T$
LD A,(16417) n°compteur
CP D
JR NZ,L3
```

```
REM * SAUVE HL, DF-CC
:L4 PUSH HL
LD HL,(16396) D-FILE
LD DE,792
ADD HL,DE fin du FA
LD B,H
LD C,L
LD HL,(16398) DF-CC
```

```
REM * AIGUILLAGE
POP DE départ message
:L14 LD A,H
CP B si DF-CC
JR C,L26 en fin de
LD A,L FA...
CP C impossible...
RET NC donc retour.
:L26 LD (16398),HL DF-CC.
INC DE saute le n°
LD A,(DE)
CP 13 $
JR Z,L15
CP 21 +
JR Z,L16
CP 12 £
JR Z,L17
CP 18 * fin du
```

```
RET Z tronçon.
JR L20
```

```
REM * "$" = SAUT DE LIGNE
:L15 LD A,(HL)
CP 118 retour
DEC HL début de
JR NZ,L15 ligne.
PUSH DE libère DE
LD DE,35 pour obtenir
ADD HL,DE début de ligne
POP DE suivante.
JR L14
```

```
REM * "+" = TAB 10
:L16 LD A,(HL)
CP 118
DEC HL
JR NZ,L16
PUSH DE libère DE.
LD DE,12 tabulation
ADD HL,DE à 10.
POP DE
JR L14 caract. next
```

```
REM * "£" = TAB 21
:L17 LD A,(HL)
CP 118
DEC HL
JR NZ,L17
PUSH DE
LD DE,23 tabulation
ADD HL,DE à 21
POP DE
JR L14
```

```
REM * AFFICHAGE SUR HL
:L20 LD (HL),A écriture
INC HL inc DF-CC
LD A,(HL) vérification
CP 118
JR NZ,L14
INC HL
JR L14
```

REM * n'oubliez pas l'initialisation de l'octet 16417 !

TELETOUHE TELUCHÉ

PLUS MORT QUE VIF

Un film culte pour fanatiques,
ZOMBIE de Georges Romero.
Sur Canal + le samedi 14 à 23h00.

ZOMBYX.

DES RÊVES EN CARAFES

UN TRAMWAY NOMME DESIR

Film d'Élia Kazan (1952) avec Marlon Brando, Vivian Leigh, Kim Hunter et Karl Malden.

Blanche du Bois (Leigh), ex-jeune aristocrate sudiste à l'ex-beauté flamboyante se réfugie chez sa sœur à la Nouvelle-Orléans. Nostalgique, elle vit dans le souvenir du passé glorieux de la famille aujourd'hui tombée dans la débâcle. Stella, sa sœur, a épousé Stanley Kowalsky, une tranche de réalité à lui tout seul. Stanley (Brando le mariou), brute sensible affûtée comme un couteau, appartient à une catégorie sociale beaucoup plus basse. Néanmoins, le couple s'entend bien. Névroosée, dépaycée, Blanche sème la perturbation dans le ménage. Elle méprise Kowalsky auquel elle s'affronte violemment. Remplie d'envie, de désir, bouffie de haine, Blanche, nymphomane vieillissante, aristocrate hypocrite, gonfle la tête du pauvre Kowalsky.



Tous les tram mène à Ciné-Plus, la librairie de Cinéma qui a les affiches de vos désirs, 2, rue de L'Étoile, 75017 Paris, Tél : 42. 67. 51. 52.

Adaptation fidèle de la pièce de Tennessee Williams, le huis clos de ce trio évoque avec force et rage, l'animalité du désir sexuel (purée, comment qui cause dis). Confinés dans un espace réduit, les corps se frôlent, les tempéraments s'échauffent et le volcan explose dans un paroxysme d'éjaculation oratoire (no sex aphone). Quatre oscars, inédit à la télévision, Canal+ gâte ses abonnés.

Diffusion le vendredi 13 à 20h35 sur Canal +

BOULEVARD DU RHUM

Film de Robert Enrico (1970) avec Brigitte Bardot, Lino Ventura, Bill Travers, Clive Revill et Guy Marchand.

A l'époque de la prohibition, Cornélius von Zeelinga transporte du rhum de contrebande. Interpellé par les garde-côtes, il s'enfuit en abandonnant son bateau. Pour se refaire, il joue à l'aveugle. Un jeu très en vue où, contre une forte somme, il sert de cible vivante à un groupe de joueurs, et ce dans un local clos et obscur. Au sixième coup, il est blessé, au onzième, il crie pouce. Blessé mais riche, il achète le bateau de ses rêves : le Queen of Hearts. La reine de son cœur, il l'a découverte dans une salle de ciné : Linda Larue (Bardot), la grande star du muet. Il voit tout ses films, en perd le sommeil et le manger (pas le boire, faut pas déconner) jusqu'au jour où leurs destins se croisent sur une plage où telle une sirène, elle émerge des flots qui étalent leurs reflets d'argent ect... ect. Un joyeux cavalcade humoristico-virile agrémentée du sourire mi-boudeur mi-enjoleur du sex symbol de vos parents. Yo yooooo une bouteille de rom...

Diffusion le dimanche 8 à 20h35 sur TF1.

DES GARÇONS DANS LE VENT

LE GANG DES FRÈRES JAMES

Film de Walter Hill (1980) avec David, Robert et Keith Carradine, James et Stacy Keach, et Dennie et Randy Quaid. Musique : Ry Cooder.

Lors d'une attaque de banque (Smith, Wesson et associés) par le gang des frères James, Younger et Miller associés, Ed perd la boule et lâche des balles sur des innocents. "Shocking" déclare Gentleman James qui exclut aussitôt le fautif du Club des braqueurs. Après l'attaque d'un train, la police privée Pinkerton et associés se lance à leurs trousses.

Dans un sous-bois, un Younger est tué. Jim Younger le venge. Un partout. La maison des James explose, leur frère arriéré y reste. Deux à un. Réfugiés chez des voisins, l'assaut des Pinkerton réduit en ruines aussi cette demeure.

A part le côté destruction d'un mythe de l'Ouest, le film n'offre pas grand intérêt. Certes, la photo impeccable, la distribution sans faille et les multiples rebondissements confectionnent un divertissement honorable. Mais où est le souffle épique, le duel magique, l'éternelle confrontation du bon et des méchants, bref le sel des



bons westerns d'antan. Froide reconstitution empruntée dans un réalisme de bon aloi, la mécanique tourne à vide.

Diffusion le jeudi 12 à 20h35 sur FR3. Photo FR3.

LE PLEIN DE SUPER

Film d'Alain Cavalier (1975) avec Patrick Bouchitey, Etienne Chicot, Bernard Crommbe, Xavier Saint-Macary, Béatrice Agenin et Nathalie Baye.

Klouk (Crommbe), vendeur automobile chez un garagiste Lillois, aurait pas du accepter de descendre dans le midi la grosse voiture d'un gros client. Comme ça, il se serait pas disputé avec sa femme. Philippe (Saint-Macary), le copain infirmier qui a accepté le poste de navigateur, l'aurait pas convaincu de prendre un auto-stoppeur, Charles (Chicot) qui ne les aurait pas embringué dans un petit hotel-resto où son copain Daniel (Bouchitey) flippait un max suite à une rupture sentimentale.

De fil en aiguille, Charles a imposé Daniel dans la voiture puis a exigé de voir sa femme, puis a kidnappé ses fils. Et puis la voiture a dérapé contre les rochers, et puis... T'aurais pas du, Klouk.

Sur un sujet guère différent des Valseuses, le film toni-truand de Blier, Cavalier réalise une œuvre tendre sur l'amitié, la fraternité masculine, le mal de vivre. Un film qui baigne dans la bonne humeur, la déconade sympa et pas triviale et qui finit



sur une note d'espoir... Cavalier, ou le parcours du cœur battant d'un réalisateur français.

Diffusion le vendredi 13 à 23h00 sur A2. Photo A2.

PSYCHOLOGIQUEMENT VOTRE

DEAD ZONE

Film fantastique de David Cronenberg (1983) avec Christopher Walken, Brooke Adams et Martin Sheen.

Johnny (Walken) rentre d'une soirée avec son amie Sarah. Accident de la route. Coma. Johnny reprend conscience dans une clinique - 5 ans après. Sa copine est non seulement plus vieille de 5 ans mais dotée d'un enfant et... d'un mari. Se déplaçant avec difficulté, Johnny a gagné une faculté supplémentaire : la prescience. Par simple contact, il voit l'avenir de son interlocuteur.

Un pouvoir qui l'effraie plus qu'il ne le satisfait lorsqu'un politicien en campagne

lui serre la main. Le dénommé Stillson est candidat à un poste important qui le propulserait certainement à une bonne position pour de futures présidentielles. Démagogue, roublard et violent, Stillson devenu président, déclencherait la guerre atomique. Johnny doit intervenir.

Certainement, le meilleur Cronenberg à ce jour avec une montée en puissance dramatique remarquable et une fin intelligente. A mi-chemin du mélo-thriller et du fantastique, le film décrit un parcours psychologique fouillé et convaincant sans effets racoleurs (enfin presque, avec le minimum vital inhérent au genre).

Diffusion le jeudi 12 à 20h35 sur Canal +.



Senso

PASSIONS SOUS L'UNIFORME

SENSO

Film de Luchino Visconti (1954) avec Alida Valli, Farley Granger, Massimo Girotti, Heinz Moog et Rina Morelli.

En 1866, les Italiens luttent contre l'empire Austro-Hongrois qui occupe la Vénétie. A Venise, on donne la première du dernier opéra de Verdi, compositeur italien connu pour ses opinions patriotiques. Un public très chic remplit le "Fenice", aristocrates vénitiens et officiers austro-hongrois cohabitent dans un silence tendu. Tous s'attendent à un incident. Venise ronge son frein et les partisans garibaldiens ne vont pas manquer cette belle occasion.

Parmi eux, le lieutenant Franz Mahler (Granger) et la comtesse Livia Serperi (Valli) vivent un amour passionné. Les incidents se multiplient, les conflits éclatent, la guerre menace Venise mais peu importe aux deux amants qui trahissent leur patrie respective. Alors que la société se transforme, que l'histoire se joue, ils demeurent indifférents à la destruction de leur monde.

Elle trahit son mari, ses idées, lui trahit son pays et son uniforme, puis finalement son amour pour Livia. De trahisons en abîmes, elle dénonce l'amant infidèle aux autorités militaires puis se trahit elle-même.

La consommation de l'amour par le temps, un beau sujet avec en arrière-fond le bruit des canons de l'histoire. La sensualité qui triomphe des conventions sociales, le romantisme qui emporte les convictions politiques sont illustrés par une stylisation épurée des sentiments, une approche esthétique qui met à nu l'abjection de ces deux êtres. La splendeur des décors et des costumes accentue la laideur des comportements. Brillantissima.

Diffusion le lundi 9 à 21h50 sur TF1.

LES JOCONDES

Film de Jean-Daniel Pillault (1981) avec Diane Lahumière, Marie-Agnès Then et Marc de Jonge.

Pascale, provinciale de 19 ans, se retrouve dans le métro, un univers bizarre avec ses balayeurs nègres, ses mendiants, ses clochards et ses flics. Sommée de circuler, elle arrive chez Dominique, une inconnue dont elle a trouvé l'adresse dans un livre. Dominique l'accueille car elle a compris que Pascale, en fugue, a besoin d'un havre provisoire. Entre les deux femmes, une relation durable s'établit.

Un petit film sympa, bourré de défauts comme bien souvent la plupart des premiers longs métrages. Une évocation sensible de la difficulté d'être, des actrices débutantes d'un naturel touchant.

Bravo, la télé. Pour une fois, elle diffuse un film intéressant (sans plus, d'accord) car personnel au lieu des éternelles resucées américaines. Un film passé totalement inaperçu lors de sa sortie. Trois critiques dans la salle de projection-presse (j'en étais, si, si). Diffusion dans quatre salles au mois d'août, une semaine à l'affiche, un affichage sauvage : ach ! Sabo-

LE GRAND JEU

Film de Jacques Feyder (1934) avec Pierre Richard-Wilm, Marie Bell, Charles Vanel, Line Clévers, Georges Pitoëf, Olga Vélbria et Françoise Rosay.

Jeune avocat, brillant et beau, Pierre Martel (Richard-Wilm) s'est ruiné et déshonoré à cause d'une femme. Pour se faire oublier, il quitte Paris et court combattre les infidèles. Depuis Charles Martel (son ancêtre) qui les avait arrêtés à Poitiers, les Arabes ont reculé en deçà de la Méditerranée. L'atavisme familial aidant, il s'engage dans la Légion étrangère et descend jusqu'au fin fond du Sahara contre les musulmans.

Des années plus tard, au retour d'une patrouille dans le désert, il se délasse au bord de Mme Blanche (Rosay, la tenancière incontournable du ciné français). Là, il avise une jeune beauté, Irma (Bell (de nuit)) toute fraîche importée de sa province métropolitaine. Il croit reconnaître en elle, celle pour qui il s'est ruiné. Il se met martel en tête et confondue dans sa cervelle ébouillantée par la chaleur Irma, vulgaire et midinette, et Florence (Bell (de jour)) sophistiquée et mondaine. Il rêve monts et merveilles : châteaux en Espagne, casba à Tamanrasset... Il la convainc de s'établir avec lui dans une baraque en France. Le jour de l'embarquement, il touche sa prime départ et voit sur la croquette d'Alger... Florence. Du mélo comme on n'en fait plus (à part Spielberg). De la fatalité, de la sueur, des grands sentiments, de la folie, de la misère morale, tout un catalogue superbement agencé. Avec en plus le parfum d'exotisme de nos lointaines colonies et les illustres symboles de la civilisation française (ricard et chaussettes à clous). Un classique.

Diffusion le dimanche 15 à 22h30 sur FR3.

tage. Une heureuse réhabilitation qui remettra le réalisateur en selle.

Diffusion le mercredi 11 à 20h35 sur FR3.



REVERSI CHAMPION

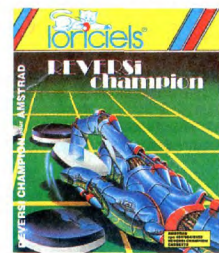
de LORICIELS pour AMSTRAD

Il est assez rare que le logiciel de la semaine soit un jeu de réflexion, mais ce soit est tellement bien foutu, que je n'ai pas réussi à lui trouver quelque défaut que ce soit. Tenez, prenons la présentation : en haut de l'écran vous avez une barre de menu contenant un certain nombre d'options qui permettent de faire plein de trucs (nous verrons quoi plus tard), vers la gauche vous trouvez le damier et à droite vous avez, de haut en bas, le niveau du jeu, le rapport des forces entre vous et votre adversaire, la liste des coups joués

ainsi qu'une fenêtre dans laquelle vous trouverez des indications sur la réflexion de l'ordinateur. Le jeu se déroule très simplement : il suffit d'amener le curseur (avec les touches fléchées ou avec le joystick) sur la case que vous voulez jouer, mais vous pouvez aussi, si vous êtes partisan du proverbe "pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué", entrer les coordonnées des cases en les tapant au clavier.

Sachez que ce programme comporte 6 niveaux de jeu, et que même au niveau 1 il donne pas mal de fil

à retordre, alors le niveau 6, je vous raconte pas les emmerdements. Vous voici arrivés au "plus tard" de tout à l'heure, c'est-à-dire au maintenant de tout de suite. Voici donc les "plein de trucs" dont il était question un peu plus haut; allons-y dans l'ordre et dans la joie : nouveau jeu, c'est quand on veut entamer une nouvelle partie; échange, c'est quand on est un mauvais perdant, et que l'Amstrad est un trop bon baiseur, on échange ses pions avec les siens pour le baiser à notre tour; modifications, permet de modifier le jeu, soit pour résoudre un problème, soit pour tricher quand on est trop nul; liste, donne la liste (sinon ça ne serait pas une liste) de tous les coups joués; charge, appelle Napoléon, euh... non, charge une partie préalablement sauvegardée par l'option de sauvegarde, qui permet de sauver une partie avec l'option de chargement, etc.; retour en arrière, sert aussi à tricher, c'est-à-dire que quand l'ordinateur vous a fait un coup du ton-



nerre, vous décidez qu'il aurait pas dû faire ça, et vous revenez en arrière pour prévoir le coup loureux et l'éviter (vous suivez ?); options, on sélectionne toutes les couleurs (bordure, écran, pions...), redéfinir choisit le système de coordonnées (style échiquier ou Othelloier (ça se dit, ça ?)), et enfin l'option jeu qui permet de revoir les coups joués, un peu comme la liste, mais là, l'ordinateur déplace les pions en même temps. On a accès à ces options en allant les chercher dans la barre de menu au sujet de à propos de laquelle on vous cause un peu plus tôt (pour les étudiants en français, vous pouvez reprendre le plan de cet article qui est très bien structuré littérairement parlant), et alors, ô miracle de la technologie française, de magnifiques fenêtres sans rideaux s'ouvrent, vous donnant accès aux options décrites un peu plus haut. Sinon, le graphisme est assez sommaire : il représente un damier sur lequel reposent des pions qui sont ronds comme des pions d'Othello. Bon, on conclut : voilà un jeu qu'il est bon tout plein, et que si vous cherchez un super Othello, c'est celui-là qu'il faut prendre et pas un autre, et que comme ça vous pourrez vous éclater, et qu'on pourrait en parler encore pendant des heures, et que tout à une fin, et que je m'arrête donc là.

AMSTRAD	Fox
Bruno PONCIN	page 31
AMSTRAD	Invasion Galactoc
Nicolas LAMBERT	page 9
APPLE	La Mission
J.-Christophe BELLISSIME	page 26
CANON X07	Canon Writer
Mathieu MARCIACO	page 6
CBM 64	Peter
Dominic MANFREDI	page 8
EXL 100	Tarot
Michel MOUROT	page 32
FX 702 P	Nage
J. Philippe CUNNIET	page 30
MSX	Super Chasseur
Michel LADEGAILLERIE	page 4
ORIC	Yin Yang
Lionel VERDILLON	page 28
ORIC	Exagone
J. Marc BELORGANE	page 25
SPECTRUM	Rombo
Didier RICHER	page 10
TI 99/4A (be)	Conan
Michael GONZALVES	page 29
Thomson MO5-T09	Helico
Emmanuel MAHIAS	page 5
Thomson T07	Oil Panic
S. et A. CARRE	page 3
VIC 20	Bizarre Autant qu'Etrange
François SCHNEIDER	page 27
ZX 81	La Ceinture Sacrée
Eric PARENT	page 7

PUB



POUR VOTRE ORDINATEUR UTILISEZ PLUTÔT LES PILES...

PLUS EFFICACES, PLUS LONGTEMPS, BORDEL !

POUR LA FÊTE DES MÈRES IL EST TROP TARD !
MAIS POUR CELLE DE VOTRE PÈRE IL EST ENCORE TEMPS.

OFFREZ A VOTRE PÈRE
LE TRADUCTEUR LAROUSSE DE POCHE DONT VOUS RÊVEZ...

ATTENTION :
CHAQUE TRADUCTEUR POSSÈDE UN NUMÉRO DE SÉRIE, NOTEZ-LE SOIGNEUSEMENT, UN TIRAGE AU SORT AURA LIEU DANS LE NUMÉRO D'HEBDOGICIEL DE LA 1^{RE} SEMAINE DE SEPTEMBRE. VOUS POURREZ DONC GAGNER PEUT-ÊTRE UN DEUXIÈME TRADUCTEUR GRATUITEMENT.

BILINGUE ÉLECTRONIQUE LAROUSSE

Un traducteur Français/Anglais/Français DÉFINITION : Traductrice et calculatrice de poche Français/Anglais et v.v. - 8000 mots : 4000 pour chaque langue.

DESCRIPTION : Dimensions : 65 mm de large, 115 mm de long 8,8 mm de haut.

- FONCTIONS :
- traductrice mot-à-mot.
 - possibilité de tester ses propres connaissances.
 - possibilité de stocker jusqu'à 8 couples de mots et de les rappeler à tout moment.
 - tous les avantages d'un petit dictionnaire de langue :
 - anglais classique et américanimes
 - verbes irréguliers
 - genre et pluriels irréguliers des substantifs
 - distinction des sens différents d'un même mot
 - calculatrice de poche : 4 opérations - mémoire constante.

CAN YOU SPEAK ENGLISH?



PARLES TU FRANÇAIS?



LA RÈGLE A CALCUL - B.P. 300 - 67, Bd St-Germain
75005 PARIS
Télex : 220 064 F ETRAV 1303/RAC
Téléphone : 43.25.68.88



BON DE COMMANDE
Je désire recevoir le traducteur LAROUSSE bilingue au prix de : 615,00 F TTC Franco de port.
Ci-joint mon règlement CB CCP
Prénom _____
NOM _____
Adresse _____
Code _____ Ville _____