



TOUS DES MARCHANDS DE TAPIS !

Hé, ho, y a pas que nous qui cassons les prix : regardez voir un peu les remises qu'ils nous font en un an, les chics constructeurs-importateurs-grossistes de beaux ordinateurs tout neufs !

TRES BEAU, PAS CHER

"Une remise ? Un rabais ? Quelle horreur ! Pas de ça chez nous ! Vous pouvez acheter en confiance, Monsieur, nous vendons au plus juste prix et jamais, au grand jamais, nous ne baisserons d'un centime cette magnifique machine ! D'ailleurs TIBMPCSTRAD ne baisse jamais ses prix. Ça va même augmenter pas plus tard que dans pas longtemps. Je vous fais un paquet cadeau ou vous la mangez tout de suite ?" Combien d'entre vous ont acheté leur ordinateur dans ces conditions ? Et combien d'entre vous ont vu leur magnifique bécane baisser de 300, 400, 1.000 francs ou plus, cinq minutes après être sortie de la boutique où ils venaient de faire leurs achats.

UNE MODE SYMPA

C'est Texas qui a lancé la mode en 1984 : de 3.400 francs prix d'ami, le T199/4A plafonne à 2.400 francs huit jours après, à 1.500 balles un mois plus tard et c'est tout juste si on ne vous en fait pas cadeau pour l'achat d'une cassette vidéo à la fin de la même année. Texas avait au moins une excuse : il sortait le premier et en courant de ce marché de dingue qui le menait inexorablement vers la faillite. Mais la mode était lancée et bien lancée : depuis cette date, la totalité des constructeurs se battent à coup de remise, de rabais, de baisse de prix spectaculaire, de baissage de culotte monstre quand ce n'est pas de braderie pure et simple.

EXAGERATION

Je vous vois venir : l'HHHHebdo exagère, comme d'habitude ! Ah, oui ? Ben voyons donc voir le joli petit tableau qui orne ce magnifique article. Vous voyez les noms de la première colonne ? Ce n'est pas Machin ou Truc ou Inconnu-au-Bataillon mais des marques bien connues et non des moindres.

dres. Tous des bradeurs ! Tous des casseurs de prix ! Pire que le Club Hebdodigiel, les souks marocains et les associations de fonctionnaires réunis.

ILS SONT VENUS

Et ces messieurs n'y vont pas de main morte : ça va jusqu'à plus de 80% de rabais, comme ça, sans sourcilier, sans perdre

vont en faire les frais.

ILS SONT TOUS LÀ

Il y a Amstrad qui baisse ses prix pour le plaisir de faire chier le monde alors qu'il n'y a plus guère que lui qui vend encore des ordinateurs. Amstrad a une excuse, son patron - Alan Sugar - veut devenir le maître du monde. Y parviendra-t-il ?

la place du Calife IBM mais ça n'a pas marché. Du tout.

Il y a l'Atari d'avant et d'après Tramiel. Avant c'était tout nul donc on brade. Après c'est déjà bradé mais on peut brader encore. D'ailleurs on est les seuls à brader sans honte. On en est même fier.

Il y a Canon avec un petit 29 %

ce que ça doit être agréable de se prendre 29.000 balles dans le dos.

Il y a Commodore qui nous fait de très jolis rabais et qui n'arrive pas pour autant à remonter la pente. Il faut dire que ça doit être dur à comprendre que plus ça baisse, moins c'est plausible et que si ça ne baisse pas, ça ne se vend pas. Je répète ou on

IBM des complexes ? Business is business, my friend. Vous avez votre fausse carte d'étudiant ?

Matra la fusée ! Moins d'un an pour dépasser les 84 % avec ses merveilleux Alice. Et il en reste, c'est pas fini, y a pas qu'Ariane qui se casse la gueule !

Mama mia ! Olivetti 23 % Darned ! Tandy, 49 % pour la même bécane. Tiens, Tandy, le marginal, le caché, Tandy qui n'aime pas qu'on parle de lui et qui envoie les journalistes sur les roses : ils doivent être heureux les clients de Tandy, surtout les utilisateurs de M12 assis sur 1.750 pièces de 10 balles.

La France aux Français ! Thomson, Exelvision, Goupi, Hector, ça brade moyen. Ça vend moyen. C'est moyen. Très moyen.

Dragon, Lansay, Lynx, MSX divers, c'était très cher, c'est plus cher du tout et tout le monde s'en fout.

L'image de marque d'enfer de Sony ne lui a pas servi à autre chose qu'à faire - pour une fois - comme tout le monde : Plouf !

Yamaha et la zizique ? Badaboum !

Le bide du budget de la campagne de pub télé pour le VG 5000 n'a pas refroidi Philips. Il remet ça avec son MSX 2 qui se paye le luxe de baisser le jour même de sa sortie. Record battu !

PARALLÈLE

Vous voulez un petit jeu amusant pour finir ? Essayez

Suite page 25

* Traduction française : Notre dernier ordinateur, produit sophistiqué issu de la haute technologie élaborée par nos bureaux d'études, bénéficie d'un rapport qualité/prix particulièrement attrayant.



CARALI

ni sa dignité, ni son costume cravate trois pièces bien repassé.

Je vous laisse contempler cet éloquent tableau et - comme d'habitude - je vous retrouve tout de suite après pour faire quelques petits commentaires très amusants et parfaitement désagréables pour ceux qui

Il y a Apple qui commence à vendre 10.000 francs ce qui en vaut 3.000 alors qu'il le vendait 15.000 jusqu'à présent. Il faut bien payer les campagnes de pub et les bouquins de Gassée.

Il y a Apricot qui nous fait un petit 35 % en moins d'un an. Lui aussi, il voulait devenir Calife à

et un gros vilain 71 % sur son gros vilain MSX. (Voir à ce mot).

Il y a Casio qui fait un très joli score : 29.000 balles de différence en un peu plus d'un an pour son FP 6000. Qu'est-ce qu'ils doivent être fiers les possesseurs de la première heure de cette jolie machine. Qu'est-

a tout compris ? Tiens, j'ai oublié l'Amiga dans le tableau mais c'est pas grave, il aura sûrement baissé d'ici la sortie du journal. Reportez-vous à votre argus habituel.

Ah, les Compatibles PC. Ça c'est de la belle chute et c'est pas fini, le puits n'a pas de fond.

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 dépiler un logiciel, c'est évidemment pour vous permettre de faire cette unique sauvegarde. Vous êtes prié de replomber tout de suite après. Lire page 24

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 16

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 33

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 T199/4A • THOMSON T07, T07/70 ET M05 •

TOUS EN GREVE LE 26 JUIN !

Ceci est un éditto destiné tout spécialement à Henri Krasucki, Edmond Maire et André Bergeron. Pasque si ces trois-là pouvaient nous lancer une maxi-grève pour le 26 juin, ça serait une sacrée riche idée vu que ça sera le jour de la nouvelle Fête du Cinéma !

Eh oui, chers amis cinéphiles, c'est donc jeudi prochain qu'il vous faudra à nouveau sécher le bahut, vous faire porter pâle au boulot, sortir de vos tombes, huiler vos chaises roulantes et vos sonotones pour prendre d'assaut les charmantes caissières manucurées de vos salles préférées. Pratiquement, chaque spectateur qui acquittera le prix normal du premier billet,

recevra en échange un passeport qui lui permettra d'accéder à toutes les séances ultérieures de toutes les salles participantes, moyennant un franc par entrée supplémentaire. Alléchant noon ? Une question dans la foule ? "Bonjour je suis Escape9G, pourriez-vous m'expliquer à quoi on reconnaîtra une salle participante ?" C'est une question très nulle à laquelle je réponds que ça sera écrit sur la caisse de chaque cinéma ! Autre question ? "Oh toi, divin Jacq, pourrais-tu nous refiler quelques tuyaux pour faire de cette journée un moment exceptionnel ?" Bien sûr, bien sûr, pour jouir à plein de Ciné-Aid, je vous conseille de vous enfiler "Flagrant Désir", suivi de "Hitcher", suivi de "Voyage au bout de l'enfer", couronné par "After Hours" ou "Hannah et ses sœurs".

Contents ? Oui ils sont contents et une assiette vide en est la preuve !

Jacq

QUI TROP EMBRASSE

de Jacques DAVILA

11/20

avec Anne WIAZEMSKY (Nathalie), Tonie MARSHALL (Françoise), Andrzej SEWERYN (Marc), Michel GAUTIER (Christian), Christian CLOAREC (Jean-François) et Micheline PRESLE (tous très, très bien).

Si un vent glacé souffle sur votre couple, si votre copine décide de rompre, si votre Jules tire une tronche à se jeter du sommet du paillason, ne vous désespérez plus et utilisez "S.O.S. Ménages". Le service coûte entre 20 et 35 francs et est inclus dans "Qui trop embrasse", le pre-

mier long métrage de Jacques Davila. A partir des heurts et malheurs sentimentaux de deux femmes, Nathalie la rousse et Françoise la blonde, Davila brosse la palette de la médiocrité dans l'amour, des lâchetés des hommes soi-disant modernes. Gare aux musiciens talentueux mais glandeurs et pessimistes, aux cadres dynamiques mais maniaques, aux gigolos déguisés en jeune gens de bonne famille,



aux aigris qui repartent chez leur maman à la première alerte. Et gare aussi aux nanas qui, à force de veiller à leur liberté rien qu'à elle, en oublient toute spontanéité

PLEINS FEUX SUR ARNOLD

Bon voilà t'y pas qu'on nous sert un Festival Arnold Schwarzenegger (dorénavant je dirai Arnold tout court, je vais quand même pas m'esquinter la santé à retranscrire son nom tyrolien) pour l'arrivée de l'été, initiative on ne peut plus judicieuse quand on connaît la rapidité de la bête en question à déchirer ses tee-shirts dès qu'il fait un poil trop chaud pour ses biscotos ! En fait de Festival, on pourra "seulement" revoir ses trois films les plus marquants, à savoir Conan le Barbare, Terminator et Commando.

Arnold "je n'ai rien aux dents" est devenu, en moins de quatre ans, l'une des plus grandes vedettes mondiales. De plus, parallèlement à sa carrière d'acteur, il a publié une tapée de bouquins sur le culturisme et comment s'en sortir vivant, et lancé plusieurs entreprises dont les langues fayotes nous disent qu'elles sont florissantes.

Même si ses films ne brillent pas par leur originalité, reconnaissons à Arnold le fait d'avoir insufflé un rien d'humour dans ses pectoraux et de savoir éviter les bêtises politico-morales (les Américains sont en danger et pourtant ils sont les meilleurs !) du genre qu'affectionnent Stallone ou Chuck Norris.

et tout humour dans leurs relations avec les mecs !

Evidemment tout ça fait un film un peu tristoune, très lent (que des plans fixes, quelle horreur !) et un peu fourre-tout. N'empêche on rit souvent des maladresses des personnages sans se rendre compte qu'ils vous ressemblent un peu trop pour que ça soit totalement innocent. Et quand on s'aperçoit de la supercherie, on s'évade rapidement du cours de l'histoire pour aller chahuter ses propres interrogations planquées dans quelques neurones subversifs. Hélas le gros hic là-dedans c'est que Davila n'a mis aucune réponse à notre disposition ; il nous met le cadeau empoisonné dans les mains et il se tire en courant. On l'ouvre et on découvre un miroir déformant un peu sale. Sympa mais à quoi ça sert ?...

LE DIABLE AU CORPS

de Marco BELLOCCHIO

04/20

avec Maruschka DETMERS (Giulia) et Federico PITZALIS (Andrea)

Lycéens, ce film est pour vous ! "Le Diable au corps" donne, en effet, un ultime tuyau pour réussir son bac : tomber amoureux d'une plus vieille que soi et coucher avec, tout le temps et partout, pendant que le (futur) mari n'y est pas encore ! Les passions impossibles, haletantes et désespérées, ont toujours beaucoup fait baver les metteurs en scène ; ah, le beau thème éternel de la raison consumée par les élans du cœur ! Quoi qu'il en soit il devienne de plus en plus difficile de faire dans la nouveauté et d'éviter les clichés "barbe-à-papa" (kitsch et collants). Bellocchio a, lui, décidé de s'en sortir en tablant sur la surenchère, de réchauffer une vieille marmite grâce au soufre et au stupre : il adapte donc le piteux roman de Radiguet "Le Diable au corps" au cadre décadent de l'Italie d'aujourd'hui. Le mari se transforme en terroriste repent, l'amant (Andrea) devient lycéen et elle (Giulia), oui elle-même, devient une arriviste carrément folle. Non seulement folle de son corps et du corps des beaux éphèbes romains,

mais surtout folle tout court et à lier ! Une psychanalyse menée de main de maître par le père d'Andrea (il faut avoir vu la caricature du père psychanalyste pour le croire !) n'a évidemment rien donné ; le seul salut de la belle damnée réside, bon sang mais c'est bien sûr, dans les bras du puceau. Les bras et la queue, puisque Bellocchio ose nous montrer une fellation live que fait Giulia à Andrea qui, du coup, ne pipe plus mot. On nous a tellement pompé l'air avec cette scène (c'est Detmers qui

strictement rien ! Andrea voit Giulia, il craque, il la suit, ils se parlent, ils font de la barque ensemble, ils baisent et ils baisent. La belle-mère de Giulia est furax, les parents d'Andrea itou, mais ils abdiquent en attendant que ça se tasse. Oui mais voilà, ça se tassera pas. Fin du film. Hélas pour mon envie de me barrer au bout de dix minutes, Maruschka Detmers est là et bien là, belle, salope, fragile, cassée, envoûtée et envoûtante. Elle est quasiment parfaite dans le rôle, peut-être trop



l'a imposée, sera-t-elle censurée ou pas ?) qu'on est forcément déçu. D'abord on ne voit que le début de la pipe (c'est un peu court, noon ?) et Bellocchio est trop enchaîné par son histoire pour que la dérive soit réellement bandante. Et là où y a de la chaîne, y a pas de plaisir ! Pour ce qui est du reste (en gros les deux heures du film), difficile de dire du mal de ce qui s'y passe... puisqu'il ne s'y passe

prévisible dans ses déchirements qui n'en finissent plus. La malheureuse possède le don rare de ne jouer que dans des atrocités (La Pirate, Carmen de Godard, La vengeance du serpent à plumes) et pourtant je fonds d'estime pour elle. Intelligente et racée, elle a tout apporté à Bellocchio qui en a fait un gâchis soporifique et insupportable ! C'est bien la seule performance du film !

SCHWARZENEGGER COMMANDO



Arnold S. est né le 30 juillet 1947 à Graz, en Autriche, (là où la croix gammée fait une entrée sauvage dans le Top 50 politique) où son brave popa est officier de police. De santé fragile (c'est même pas une blague !), il s'essaie, sans succès, aux sports d'équipe avant de trouver sa voie dans le culturisme. A 19 ans il remporte le titre de Monsieur Europe Junior.

A 20 ans il part pour les States où il mène de front (et de muscles) sa carrière body-buildée (quatre fois Monsieur Univers) et de lointaines études universitaires.

En 1975 il abandonne la compétition. Après quelques tentatives discrètes dans le ciné sous le pseudo d'Arnold Strong (si, si !), il "éclate" dans le rôle épouvanté de "Conan le Barbare" de John Milius en 1981. Suivi, 3 ans après (quel choc !) de "Conan le Destructeur". La même année, c'est "Terminator", re-triomphe public et, surtout, reconnaissance critique puisque le film obtient d'élogieuses lignes dans vos journaux préférés et le Grand Prix au Festival d'Avoriaz. Il revient alors à l'héroïc

fantasy avec "Red Sonja" (Kalidor en France, où Sonja est interprétée par Brigit Nielsen, l'épouse de Stallone !). Enfin en 1985 il tourne "Commando", un ramassis d'explosions débiles et pseudo-humoristiques. Passons, passons... Au dernières nouvelles (cannoises) il serait en train de tourner au Mexique sous la direction de John McTiernan ("Nomads"), mais il paraît que ça n'a rien à voir avec le foot...

CAMORRA

de Lina WERTMULLER

05/20

avec Angela MOLINA (Annunziata), Francisco RABAL (Guaglione), Harvey KEITEL (Frankie) et Daniel EZRALOW (Toto)

Le brave peuple italien est bien à plaindre : non seulement ses rues ne sont pas sûres, mais en plus il n'a pas les croque-mitaines Pasqua et Pandraro pour terroriser les suspects que nous sommes tous, paraît-il ! A Naples, par exemple, Pasqua ferait un gros bide puisque la loi du silence imposée par la Camorra (la Mafia locale) interdit toute délation à la police sous peine de n'avoir plus jamais l'occasion de voir le jour ! Les flics se contentent de cultiver leur look de tombeur en uniforme et de se pavaner sous le soleil, ignorants qu'ils sont des trafics en tous genres qui leur passent sous le nez... A moins que leur cécité ne soit alimentée par quelques pots de vin enivrants !

La Camorra veille sur tout, protège la veuve et le petit commerçant et venge ses frères "victimes" de la justice. Le tout en échange de quelques menus "services" ou d'une petite cotisation mensuelle... Tout baigne donc, jusqu'à ce que les jeunes mafiosi décident d'introduire la came à Naples, et ce, contre l'avis des "parrains", respectueux de la santé de tous. Et la drogue, c'est bien connu, c'est de la merde et va semer un bordel incroyable dans la ville : les propres enfants des "camorreux" meurent d'overdose, les sommes en jeu réveillent la guerre des clans et la police retrouve son agressivité.

"Camorra", le film, commence là, alors que l'héroïne circule à plein tube et trouve de plus en plus d'adeptes, de plus en plus jeunes. Dans la pension "Broadway" est assassiné Baba, trafiquant notoire, qui venait relever les compteurs d'Annunziata, une ancienne pute. Une certitude : personne n'a rien vu, rien entendu et un seul indice : une seringue plantée dans les couilles du mort. Une signature tout à fait originale qui laisse la maison poulagas fort perplexe et néanmoins sur les dents ! Annunziata répète à la police, puis à Guaglione, le patriarche de la famille Rocco

(dont Baba était un des fils) qu'elle ne sait rien. Personne ne la croit, mais, bon, y a pas de preuves alors... Alors l'affaire se tasse doucement jusqu'à ce que d'autres seringues soient retrouvées dans d'autres couilles d'autres machabées. L'affaire se corse, comme on dit dans la "famille" mais impossible de trouver la plus infime trace de coupable.

Car évidemment la "vendetta" n'est pas le fait des mafiosi mais de celles qui, d'habitude, ne font qu'obéir aux mâles et faire la popote. Ne touchez jamais à un gosse napolitain, sa mère vous abattrait ! Si je vous raconte "Camorra" dans le sens de la largeur (l'enquête policière), c'est pour pas vous déprimer trop rapidement. Car en fait, dans le sens de sa très pénible longueur (1h50 à se décrocher la mâchoire), le film n'est plus qu'un minestrone indigeste et froid. C'est bien simple, on y trouve de tout : un amant bondissant qui remplit de ses cabrioles interminables les creux du suspense, un ex-mari brutal et délirant, un passage en revue éreintant des 1000 et une façons de se fringuer en



noir, plus les inévitables sauteries torrides ! On a beau tenter de se raccrocher au mystère de la seringue mal placée, rien n'y fait : Lina Wertmuller se tue (et nous tue) à caser ses tonnes de morale féminisante cucu-la praline au milieu des ruelles typiques avec-le-linge-qui-pend-partout. Résultat : on ne croit plus à rien, ni aux crimes, ni à la douleur des mères ! Un bien piètre bilan quand on a sous la main une brochette d'actrices aussi fascinantes, superbement menées par la flamboyante Angela Molina !

J'ose espérer, qu'à dire du mal de "Camorra", on ne me retrouve pas, à mon tour, le souffle coupé, une seringue piquée dans les attributs de ma virilité...

AMITYVILLE III

Volontaire pour délivrer un jeune couple d'amoureux victimes des forces du mal, vous ne devrez pas manquer de ressources pour affronter dans sa tanière, le diable en personne...

Christophe COUPEZ

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite ces deux listings. En ligne 1740 du listing 2, les "I" correspondent à des "↑" (CTRL/K). Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
60 EVERY 100,2 GOSUB 70
65 GOTO 90
70 IF R$="OK" THEN 71 ELSE RETURN
71 PLOT X,Y,3:DRAW X1,Y
72 W=INT (0+100*NRD)
73 IF W>=50 THEN X=X-INT (0+2*NRD)
74 X=X+INT (0+2*NRD) ELSE X=X+INT (0+2*NRD)
75 Y=Y-1:RETURN
76 Y=Y+1:RETURN
77 W=0
78 R$="LL"
100 R$="LL":MODE 1:INK 0,0:BORDER
0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0
105 REM A
110 FOR M=1 TO 32:PLOT 64,336,1:DR
AW M,192:NEXT
120 FOR M=96 TO 128:PLOT 64,336:DR
AW M,192:NEXT
130 FOR M=240 TO 247:PLOT 1,M:DR
AW M,192:NEXT
135 REM M
140 FOR M=128 TO 160:PLOT 144,320,
2:DRAW M,256:NEXT:FOR M=288 TO 302
:PLOT 144,320:DRAW 176,M:NEXT
150 FOR M=288 TO 302:PLOT 208,320:
DRAW 176,M:NEXT:FOR M=192 TO 224:P
LOT 208,320:DRAW M,256:NEXT
155 REM I
160 FOR M=235 TO 245:PLOT M,320:DR
AW M,272,1:NEXT:FOR M=235 TO 245:P
LOT 240,256:DRAW M,272:NEXT
165 REM I
170 FOR M=270 TO 274:PLOT M,400,3:
DRAW M,224:NEXT
180 FOR M=348 TO 352:PLOT 224,M:DR
AW 320,M:NEXT
182 REM I
185 FOR M=299 TO 309:PLOT M,320,1:
DRAW M,272:NEXT
187 REM V
190 FOR M=336 TO 368:PLOT 384,256,
2:DRAW M,320:NEXT:FOR M=400 TO 432
:PLOT 384,256:DRAW M,320:NEXT
195 REM Y
200 FOR M=320 TO 336:PLOT 288,256,
1:DRAW M,288:NEXT
205 REM I
210 FOR M=459 TO 469:PLOT M,320,2:
DRAW M,272:NEXT:FOR M=459 TO 469:P
LOT 464,256:DRAW M,272:NEXT
215 REM 2L
220 FOR M=492 TO 500:PLOT 496,384,
1:DRAW M,224:NEXT:FOR M=230 TO 234
:PLOT 480,232:DRAW 544,M:NEXT
230 FOR M=540 TO 548:PLOT 544,384,
2:DRAW M,256:NEXT:FOR M=258 TO 260
:PLOT 512,264:DRAW 576,M:NEXT
240 REM E
250 FOR M=256 TO 384:PLOT 576,320:
DRAW 592,M,1:NEXT:FOR M=368 TO 384
:PLOT 592,M:DRAW 640,376:NEXT:FOR
M=312 TO 328:PLOT 592,M:DRAW 640,3
20:NEXT:FOR M=256 TO 272:PLOT 592,
M:DRAW 640,264:NEXT
260 REM 3
270 FOR M=112 TO 208:PLOT 336,160,
1:DRAW 320,M:NEXT:FOR M=192 TO 208
:PLOT 256,200:DRAW 320,M:NEXT:FOR
M=148 TO 164:PLOT 256,160:DRAW 320
,M:NEXT:FOR M=112 TO 128:PLOT 256,
116:DRAW 320,M:NEXT
280 REM
290 LOCATE 2,20:PEN 1:PRINT "LA MA
ISON":PEN 2:LOCATE 2,22:PRINT "INF
ERNALE":PEN 1:LOCATE 4,24:PRINT "E
ST REVENUE"
300 REM CROIX
306 LOCATE 21,24:PEN 3:PRINT "APPU
YEZ SUR 1 TOUCHE"
310 FOR M=80 TO 144
315 INK 1,INT (1+26*NRD):INK 2,INT
(1+26*NRD):INK 3,INT (1+26*NRD):A
$=INKEY$:IF A$<>" THEN 500
320 IF M>=112 THEN PLOT 512,160,3:
DRAW 512,64:PLOT 480,M:DRAW 544,M
ELSE PLOT 512,160,1:DRAW 512,64:PL
OT 480,M:DRAW 544,M
330 FOR N=1 TO 5:SOUND 5,M+N,3,15:
NEXT N:PLOT 480,M,0:DRAW 544,M,0:
NEXT M
340 FOR M=144 TO 80 STEP-1
345 INK 1,INT (1+26*NRD):INK 2,INT
(1+26*NRD):INK 3,INT (1+26*NRD):A
$=INKEY$:IF A$<>" THEN 500
350 IF M>=112 THEN PLOT 512,160,3:
DRAW 512,64:PLOT 480,M:DRAW 544,M
ELSE PLOT 512,160,1:DRAW 512,64:PL
```

```
OT 480,M:DRAW 544,M
360 FOR N=1 TO 5:SOUND 5,M+N,2,15:
NEXT N:PLOT 480,M,0:DRAW 544,M,0:N
EXT
370 GOTO 310
500 B=1:X=192:X1=200:Y=380
510 FOR M=1000 TO 1 STEP -2:SOUND
1,M,1,15:SOUND 4,M+20,1,15:NEXT M
515 FOR M=1 TO 6:INK 1,INT (1+26*NR
D):INK 2,INT (1+26*NRD):INK 3,INT
(1+26*NRD):FOR N=50 TO 1 STEP-1:S
OUND 1,N,1,15:SOUND 4,N+10,1,15:NE
XT N:NEXT M
517 IF W=1 THEN PEN 3:INK 3,26:LOC
ATE 21,24:PRINT "....CHARGEMENT...
...":RUN "I"
520 MODE 1
530 INK 0,3:BORDER 3:INK 1,26:INK
2,0:INK 3,6
540 PEN 3:PAPER 0:LOCATE 16,6:PRIN
T "Amityville":LOCATE 9,24:PEN 1:P
RINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":LOCA
TE 1,5:PRINT "BY COUPEZ":LOCATE 1,
6:PRINT "Christophe"
545 PEN 3
550 A=352:FOR M=336 TO 384:PLOT 32
,384,1:DRAW 416,M:PLOT 417,M,2:DR
AW 480,M:PLOT 481,M:DRAW 544,A:PLOT
545,A:DRAW 592,A:A=A+0.666:NEXT
560 PLOT 224,328,2:DRAW 416,328:DR
AW 416,296:DRAW 224,296:DRAW 224,3
28
570 PLOT 16,272,2:DRAW 624,272:DR
AW 624,48:DRAW 16,48:DRAW 16,272
580 WINDOW #0,3,38,21,10:WINDOW #1
,7,9,8,3:R$="OK"
590 PRINT " AMITYVILLE
!!!!!!"
!!
600 PRINT "ETE 1985, un jeune coup
le d'amoureux loue une grande maiso
n situee a la bordure d'un beau l
ac, malgre les ru-meurs qui courent
sur cette demeure : elle
renfermerait les for-ces du mal !!
"
605 GOSUB 8000
610 PRINT "Malgre ces rumeurs, les
jeunes gens s'installent. Resultat
: plus de nou- velle d'eux depuis
lors, ils sont donc prisonniers
des forces du MAL!"
620 PRINT "Vous vous etes porte vo
lontaire pour aller enfin les deliv
rer. Votre mis-sion ne sera pas de
tout repos... il vous fa
udra !"
625 GOSUB 8000
630 PRINT " - delivrer JOHN et ELI
SA - vaincre le diable
dans sa taniere - trouver la clef
de contact de la voiture du cou
ple, et celle du garage,pour
vous sauver plus vite"
640 PRINT " - rejoindre le garage.
..(FIN) Tout ceci dans une 'd
emeure' riche de 660 salles,(4 et
ages,1 cave) en etant sans cesse
menace par un fan- tome,ou par le
manque d'energie,ou encore de cha
leur vitale!!"
645 GOSUB 8000
650 PRINT "Maintenant,passons dans
le detail: Votre energie est sto
ckee dans des batteries (BAT) qui
se remplacent d'elles meme lors
qu'elles sont de- chargees.Ces ba
tteries,vous pouvez les trouver a
terre,ou les acheter au magasin.
.."
655 GOSUB 8000
660 PRINT "FAITES ATTENTION A VOTR
E TEMPERATURE!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! Lorsqu'elle desce
nd,cela signifie que votre combina
ison s'use!Veillez donc a en avoir
en rechange.(CO) Pour s'en pro
curer,il vaut aller au magasin s'e
n acheter une..."
665 GOSUB 8000
670 PRINT "CONTINUONS:
Pour vaincre le diabl
e,il vous sera demande de possede
r un nb de croix variant de 20 a 3
0..Pensez donc a en acheter ou en r
amasser de temps en temps !! "
675 GOSUB 8000
680 PRINT " De meme,pour vaincre
les fantomes qui se presentent a
vous de temps a autre,il est VITA
```

```
L de les eloigner avec de l'AIL.
On les trouve a
u magasin ou sur le sol..."
685 GOSUB 8000
690 PRINT "Enfin,il se pourrait bi
en que vous tombiez dans des puit
s...Que faire pour remonter? Mais
avoir une corde,elementaire..."
700 W=1:GOSUB 8000
710 PRINT:PRINT "Voici la fonction
des quelques tou- ches dont vous
aurez a vous servir:
<C> A ut iliser lorsque vous etes
to mbe dans un puit.<C>orde...
Bien sur,il la faut posseder,
cette corde..."
720 GOSUB 8000
730 PRINT:PRINT " <P> A utiliser
pour <P>rendre un objet pa
r terre..."
<N> Pour aller vers le nord
<E> Pour aller vers l'est
740 GOSUB 8000
750 PRINT:PRINT " <S> Pour aller
vers le sud
<O> Pour aller vers l'ouest
FIN ....":GOSUB 8000
760 LOCATE 13,6:PRINT "BONNE CHANC
E":GOSUB 8000:W=1:GOTO 100
8000 A$=INKEY$
8010 SOUND 1,INT (1000*NRD),10,10:
SOUND 4,INT (1000*NRD),10,10:SOUND
2,INT (1000*NRD),10,10
8020 IF A$<>" THEN CLS:RETURN ELS
E 8000
```

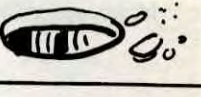
LISTING 2

```
1 MODE 2
2 BORDER 0
3 EVERY 50,2 GOSUB 7
4 GOTO 10
7 IF R$="OK" THEN I=I-0.5:EN=EN-1:
RETURN
8 IF R$="MUS" THEN QE=INT (10+200*NR
D):SOUND 1,QE,2,15:SOUND 4,QE+100
,2,15:RETURN ELSE RETURN
10 AR=50:INK 0,0:BORDER 0:MODE 1:I
NK 1,13:LOCATE 11,13:PAPER 0:PEN 1
:INK 1,13:R$="MUS":PRINT "VEUILLEZ
PATIENTER":GOTO 300
100 REM DATAS POUR LES SALLES
102 REM DATAS POUR LA CAVE
103 DATA 0010,0011,0111,0111,0111,
0111,0111,0111,0110,0011,0110,1011
,1101,1111,1111,1111,1111,1111,111
1,1111,1111,1110,1011,0111,1111,11
01,1101,1101,1101,1111,1111,1111,1
110,1001,1100,1011,0111,0111,0111,
0111,1100,1010,1011,1110,0011,0101
,1110,1000,1000
105 DATA 1000,1000,0011,1111,1111,
1110,1000,0010,1001,0100,0011,0111
,0111,1111,1111,1111,1110,0011,111
1,0111,0111,1110,1011,1111,1111,11
11,1111,1110,1011,1101,1101,1101,1
101,1111,1101,1101,1101,1101,1110,
1011,0101,0101,0101,0101,1101,0101
,0101,0101,0100
110 DATA 1010,1001,0101,0101,0101,
0101,0101,0101,0101,0101,0101,1100
112 REM DATAS POUR LE REZ DE CHAUS
SEE
115 DATA 0011,0110,0001,0111,0101,
1111,0111,0111,0111,0111,0110,1011
,1101,0101,1101,0111,1111,1101,111
0,1010,1011,1110,1010,0011,0101,01
11,1110,1010,0011,1110,1001,1100,1
010,1010,1011,0101,1111,1111,1110,
1011,1110,0011,0111,1110,1010,1011
,0101,1101,1111
120 DATA 1110,1010,1011,1101,1100,
1001,1010,1011,0101,0100,1000,1011
,1111,1111,0111,0111,0110,1011,111
1,0111,0101,0110,1010,1010,1011,11
11,1111,1110,1011,1111,1101,0101,1
100,1011,1101,1101,1110,1011,1100,
1011,1111,0101,0101,0101,1111,0101
,0110,1000,1011
125 DATA 0110,1001,1101,0101,0101,
0101,1101,0101,1101,0101,1101,1100
127 REM DATAS POUR LE 1ER ETAGE
```

AMSTRAD



QUI VA A LA CHASSE, PERCE LA GLACE (PROVERBE ESQUIMAUX)



Suite page 30

LA RECHERCHE DU DIAMANT VERT

EXELVISION EXL 100

ON RECONNAÎT
L'ARBRE AU FRUITS
DE LA PASSION



Encore une fois victime de votre curiosité, vous voilà coincé sur une bien étrange planète, où seule la possession d'un diamant sacré permet le retour sur la Terre. Inutile de préciser que ce fameux "diamant de la liberté" est pratiquement inaccessible... ou presque.

SUITE DU N° 139 Jean-Marc LEPAUL

```
1270 DATA 10,31,10,30,10,29,10,28,10,27,11,26,11,25,11,24,11,23,11,22
1280 DATA 11,21,11,20,11,19,11,18,11,17
1290 DATA 12,15,13,15,13,14,13,13,13,12,13,11,13,10,13,9,13,8,13,7,13,6
1300 DATA 13,5,13,4,14,3,15,2,15,1
1310 CH=10
1320 CV=18
1330 AH=12
1340 AV=5
1350 FOR T=1 TO YY
1360 CALL KEY1(K, KK)
1370 IF K=130 THEN 1380 ELSE 1430
1380 LOCATE (X-2,W):PRINT CHR$(32)
1390 READ X,W
1400 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (X-2,W):PRINT CHR$(53)
1410 IF X<15 THEN 1530
1420 GOTO 1970
1430 IF W<25 THEN 1530
1440 CALL SPEECH("L","&A&B$")
1450 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (9,18):PRINT RPT$(CHR$(46),6)
1460 LOCATE (8,18):PRINT RPT$(CHR$(46),9)
1470 LOCATE (9,26):PRINT CHR$(46)
1480 LOCATE (9,18):PRINT RPT$(CHR$(32),9)
1490 LOCATE (8,18):PRINT RPT$(CHR$(32),9)
1500 CH=0
1510 YY=2
1520 READ X,W
1530 IF W<10 THEN 1620
1540 CALL SPEECH("L","&A&B$")
1550 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (10,5):PRINT RPT$(CHR$(46),11)
1560 LOCATE (11,5):PRINT RPT$(CHR$(46),4)
1570 LOCATE (11,11):PRINT RPT$(CHR$(46),5)
1580 LOCATE (10,5):PRINT RPT$(CHR$(32),11)
1590 LOCATE (11,5):PRINT RPT$(CHR$(32),11)
1600 AH=0
1610 READ X,W
1620 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (X-2,W):PRINT CHR$(54)
1630 NEXT T
1640 IF CH=0 THEN 1800
1650 IF CH=10 THEN 1710
1660 LOCATE (CH-2,CV):PRINT CHR$(32)
1670 CH=CH-1
1680 CV=CV+1
1690 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (CH-2,CV):PRINT CHR$(56)
1700 IF CV<26 THEN 1800 ELSE 1770
1710 LOCATE (CH-2,CV):PRINT CHR$(32)
1720 CH=CH+1
1730 CV=CV+1
1740 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (CH-2,CV):PRINT CHR$(55)
1750 IF (CV=W)+(CV=W-1)+(CV=W+1) THEN 2210
1760 GOTO 1800
1770 LOCATE (CH-2,CV):PRINT CHR$(32)
1780 CH=10
1790 CV=18
1800 IF AH=0 THEN 1350
1810 IF AH=12 THEN 1870
1820 LOCATE (AH-2,AV):PRINT CHR$(32)
1830 AH=AH-1
1840 AV=AV+1
1850 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (AH-2,AV):PRINT CHR$(56)
1860 IF AV<15 THEN 1350 ELSE 1930
1870 LOCATE (AH-2,AV):PRINT CHR$(32)
1880 AH=AH+1
1890 AV=AV+1
1900 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (AH-2,AV):PRINT CHR$(55)
1910 IF (AV=W)+(AV=W+1)+(AV=W-1) THEN 2210
1920 GOTO 1350
1930 LOCATE (AH-2,AV):PRINT CHR$(32)
1940 AH=12
1950 AV=5
1960 GOTO 1350
1970 QU=13
1980 CALL CHAR(57,"001C3E7763773E1C")
1990 CALL CHAR(58,"3C7EC3E7E7E7E3C")
2000 CALL CHAR(39,"3E49081C08142241")
2010 CALL CHAR(47,"815A3C1824428142")
2020 CALL CHAR(48,"00DB3C1824422442")
2030 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (15,12):PRINT CHR$(39)
2040 LOCATE (17,1):PRINT CHR$(39)
2050 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (14,12):PRINT CHR$(57)
2060 LOCATE (16,1):PRINT CHR$(58)
2070 LOCATE (X-2,W):PRINT CHR$(32)
2080 READ X,W
2090 LOCATE (X-2,W):PRINT CHR$(53)
2100 DATA 15,31,15,30,15,29,15,28,15,27,15,26,15,25,15,24,15,23,17,22
2110 DATA 17,21,17,20,17,19,17,18,17,17
2120 DATA 17,16,17,15,17,14,17,13,17,12,17,11,18,10,19,9,19,8,19,7
2130 DATA 19,6,19,5,19,4,19,3,19,2,19,1
2140 CALL KEY1(K, KK)
2150 IF K=130 THEN 2170
2160 IF (K=49)+(K=32) THEN 2320 ELSE 2550
2170 LOCATE (X-2,W):PRINT CHR$(32)
2180 READ X,W
2190 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (X-2,W):PRINT CHR$(53)
2200 GOTO 2300
2210 CALL SPEECH("L","&D&E$"):FOR I=1 TO 5:CALL COLOR("1RB"):LOCATE (X-1,W-1)
2220 PRINT CHR$(46);CHR$(46):LOCATE (X-2,W-1):PRINT CHR$(46);CHR$(46)
2230 LOCATE (X-3,W-1):PRINT CHR$(32);CHR$(32):LOCATE (X-2,W-1):PRINT CHR$(32);
2240 PRINT CHR$(32):NEXT:CALL SPEECH("A,")
2250 GOTO 3520
2260 !
2270 !
2280 !
2290 CALL KEY1(A,B):IF A=255 THEN 2290 ELSE RUN 290
2300 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (X-2,W):PRINT CHR$(54)
2310 GOTO 2390
2320 LOCATE (X-2,W):PRINT CHR$(32):CALL SPEECH("L,007C8BAABAB502FC")
2330 READ X,W
2340 X=X-1
2350 W=W-1
2360 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (X-2,W):PRINT CHR$(54)
2370 IF X<17 THEN 2390
2380 IF QU=W THEN 2620
2390 IF W<13 THEN 2480
2400 CALL SPEECH("L","&D&E$")
2410 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (14,12):PRINT RPT$(CHR$(46),11)
2420 LOCATE (15,12):PRINT RPT$(CHR$(46),11)
2430 LOCATE (14,12):PRINT RPT$(CHR$(32),12)
2440 LOCATE (15,12):PRINT RPT$(CHR$(32),11)
2450 QU=0
2460 READ X,W
2470 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (X-2,W):PRINT CHR$(53)
2480 IF W<2 THEN 2550
2490 CALL SPEECH("L","&D&E$"):CALL SPEECH("A,")
```

```
2500 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (16,1):PRINT RPT$(CHR$(46),9)
2510 LOCATE (17,1):PRINT RPT$(CHR$(46),9)
2520 LOCATE (16,1):PRINT RPT$(CHR$(32),9)
2530 LOCATE (17,1):PRINT RPT$(CHR$(32),9)
2540 GOTO 2840
2550 IF QU=0 THEN 2770
2560 IN=INT(15*RND+1)
2570 IF IN<1 THEN 2660
2580 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (14,13):PRINT RPT$(CHR$(46),10)
2590 CALL SPEECH("L","&A&B$")
2600 IF X<16 THEN 2630
2610 CLS
2620 GOTO 2210
2630 LOCATE (14,13):PRINT RPT$(CHR$(32),10)
2640 GOTO 2660
2650 QU=13
2660 LOCATE (15,QU):PRINT CHR$(32)
2670 QU=QU+1
2680 IF QU=22 THEN 2650
2690 IF LT=2 THEN 2720
2700 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (15,QU):PRINT CHR$(47)
2710 GOTO 2740
2720 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (15,QU):PRINT CHR$(48)
2730 LT=2
2740 IF X<17 THEN 2760
2750 IF W=QU THEN 2620
2760 GOTO 2140
2770 CAL=INT(6*RND+1)
2780 IF CAL<1 THEN 2140
2790 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (16,2):PRINT RPT$(CHR$(46),9)
2800 CALL SPEECH("L","&A&B$")
2810 IF X=18 THEN 2620
2820 LOCATE (16,2):PRINT RPT$(CHR$(32),9)
2830 GOTO 2140
2840 AHH=20
2850 CALL CHAR(40,"2A492A1C08081C3E")
2860 CALL CHAR(100,"000087CF47666727")
2870 CALL CHAR(49,"37363733101E1E3C")
2880 CALL CHAR(50,"3C4E4F6F6E6E0E08")
2890 CALL CHAR(51,"1008F4FCF40A0502")
2900 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (21,5):PRINT CHR$(40)
2910 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (20,5):PRINT CHR$(50)
2920 LOCATE (18,5):PRINT CHR$(49)
2930 LOCATE (18,5):PRINT CHR$(100)
2940 FOR I=0 TO 2:LOCATE (18+I,6):PRINT CHR$(51):NEXT I
2950 DATA 19,32,19,31,19,30,19,29,19,28,19,27,20,26,21,25,22,24
2960 DATA 23,23,23,22,23,21,23,20,23,19
2970 DATA 23,18,23,17,23,16,23,15,23,14,23,13,23,12,23,11,23,10,23,9
2980 DATA 23,8,23,7,23,6,23,5,23,4
2990 CALL KEY1(K, KK)
3000 IF W=4 THEN 3430
3010 IF K=130 THEN 3020 ELSE 3110
3020 LOCATE (X-2,W):PRINT CHR$(32)
3030 READ X,W
3040 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (X-2,W):PRINT CHR$(53)
3050 LOCATE (X-2,W):PRINT CHR$(54)
3060 GOTO 3110
3070 LOCATE (AHH-2,18):PRINT CHR$(32)
3080 AHH=19
3090 AHH=AHH+1
3100 GOTO 3150
3110 FG=INT(3*RND)+1
3120 !IF FG<1 THEN 2760
3130 LOCATE (AHH-2,18):PRINT CHR$(32)
3140 AHH=AHH+1
3150 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (AHH-2,18):PRINT CHR$(48)
3160 IF AHH<23 THEN 3180
3170 IF W=18 THEN 2620 ELSE 3070
3180 LH=INT(10*RND+1)
3190 IF LH<1 THEN 3250
3200 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (21,7):PRINT CHR$(46)
3210 CALL SPEECH("L","&C$")
3220 IF W=7 THEN 2620
3230 LOCATE (21,7):PRINT CHR$(32)
3240 GOTO 2990
3250 IF LH<2 THEN 3330
3260 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (20,7):PRINT CHR$(46)
3270 LOCATE (21,8):PRINT CHR$(46)
3280 CALL SPEECH("L","&C$")
3290 IF W=8 THEN 2620
3300 LOCATE (20,7):PRINT CHR$(32)
3310 LOCATE (21,8):PRINT CHR$(32)
3320 GOTO 2990
3330 IF LH<3 THEN 2990
3340 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (19,7):PRINT CHR$(46)
3350 LOCATE (20,8):PRINT CHR$(46)
3360 LOCATE (21,9):PRINT CHR$(46)
3370 CALL SPEECH("L","&C$")
3380 IF W=9 THEN 2620
3390 LOCATE (19,7):PRINT CHR$(32)
3400 LOCATE (20,8):PRINT CHR$(32)
3410 LOCATE (21,9):PRINT CHR$(32)
3420 GOTO 2990
3430 !
3440 PAUSE 2:CLS:CALL COLOR("0RB")
3450 CALL BRAV
3460 PRINT TAB(9);"BRAVO ! ! !":PRINT:PRINT:PRINT "LES POUVOIRS DU DIAMANT ";
3470 PRINT "VOUS SONT DONNES":PRINT:PRINT:PRINT "ILS NE DEVRONT REPANDRE QUE ";
3480 PRINT "LE BIEN"
3490 INPUT "VOULEZ VOUS REJOUER?";Z$
3500 IF Z$="O" THEN RUN 280
3510 END
3520 VIES=VIES-1:CALL POKE(51000,VIES)
3530 IF VIES=0 THEN GOTO 3540 ELSE 2290
3540 CALL AAA
3550 CLS:CALL COLOR("0GB"):PRINT "DESORMAIS LE DIAMANT AU POUVOIR SUPREME ";
3560 PRINT " N'APPARTIENDRA PLUS A PERSONNE":PRINT:PRINT
3570 CALL COLOR("0CB"):PRINT "GAME OVER"
3580 INPUT "VOULEZ VOUS REJOUER ?";ML$
3590 IF ML$="O" THEN RUN 280
3600 SUB PRESENTATION
3610 CALL MUS1:PAUSE .5:CALL BONJ:PAUSE .5:CLS "GBB":CALL COLOR("0GB")
3620 LOCATE (2,10):PRINT " LA RECHERCHE DU DIAMANT VERT"
3630 CALL COLOR("0GB"):LOCATE (3,10):PRINT "-----":PRINT
3640 PRINT "Projete sur une planete inconnue avec ":PRINT
3650 PRINT "votre vaisseau, vous devez recuperer ":PRINT
3660 PRINT "le diamant sacre pour retourner sur ":PRINT
3670 PRINT "la terre. Evidemment, ce dernier est":PRINT
3680 PRINT "pratiquement inaccessible, ou presque":PRINT
3690 PRINT "Pour cela il vous faudra parvenir a vous":PRINT
3700 PRINT "poser en evitant les asteroides qui":PRINT
3710 PRINT "entourent la planete et les champignons":PRINT
3720 CALL COLOR("0GB"):LOCATE (22,29):PRINT "C RETURN I":PAUSE:CLS
3730 CALL COLOR("0GB"):PRINT "... geants. Ensuite vous devrez eviter"
3740 PRINT:PRINT "les monstres que le magicien a cree pour"
```

A SUIVRE...

RADIUS CAVER

Perdu dans le temps à la suite d'un incident technique survenu lors d'une mission temporelle, le sympathique robot BB&12, dans l'espoir de retrouver son époque, parcourt les siècles à la recherche de sa machine égarée...

Stéphane LOUIS



SUITE DU N° 139

```

1220 PEN 5:FOR H=1 TO 9:READ A,B:L
OCATE A,B:PRINT CHR$(133):TB(A,B)=
2:NEXT
1230 PEN 3:LOCATE 2,8:PRINT CHR$(1
37):TB(2,8)=5:LOCATE 19,4:PRINT CH
R$(137):TB(19,4)=5:LOCATE 19,21:PR
INT CHR$(137):TB(19,21)=5
1240 PEN 5
1250 LOCATE 1,22:PRINT CHR$(142):T
B(1,22)=1
1260 LOCATE 20,22:PRINT CHR$(144):
TB(20,22)=1
1270 LOCATE 1,25:PRINT CHR$(143):L
OCATE 20,25:PRINT CHR$(143);
1280 LOCATE 1,23:PRINT CHR$(139):P
RINT CHR$(139)
1290 LOCATE 20,23:PRINT CHR$(140);

1300 LOCATE 20,24:PRINT CHR$(140);

1310 BORDER 6:PEN 3:FOR n=1 TO 25:
LOCATE 21,n:PRINT STRING$(2,233):N
EXT
1320 PEN 6
1330 LOCATE 2,23:PRINT "SCORE"
1340 LOCATE 2,24:PRINT "GRAPPINS"
1350 LOCATE 13,23:PRINT "VIES"
1360 CRONO=100
1370 INK 5,E1:INK 6,E
1380 GOSUB 3390
1390 INK 1,(RND*20)+1
1400 GOSUB 4230:LOCATE 23,22:PEN 2
:PRINT "SUPER SCORE=":LOCATE 35,22
:PRINT RECORD:LOCATE 23,24:PRINT "
SCORE=":SCORE:LOCATE 23,20:PRINT "
STAGE":ETA:PRINT "PIECE":PIECE:RES
TORE 4460
1410 X=2:Y=3:CT=128:CC=129
1420 '
1430 '*****
1440 '** routine principale **
1450 '*****
1460 '
1470 LOCATE X,Y:PEN 3:PRINT CHR$(C
T):LOCATE X,Y+1:PEN 2:PRINT CHR$(C
C)
1480 JO=JOY(0):A$=INKEY$
1490 IF JO=1 OR A$=CHR$(240) THEN
GOSUB 1670:SOUND 2,son,5,7,0,0,1
1500 IF JO=4 OR A$=CHR$(242) THEN
CT=126:CC=127:SOUND 2,son1,5,7,0,0
,1:GOSUB 1940
1510 IF JO=8 OR A$=CHR$(243) THEN
CT=128:CC=129:SOUND 2,son2,5,7,0,0
,1:GOSUB 1790
1520 CRONO=CRONO-1:SOUND 1,CRONO,1
,7:IF CRONO<=0 THEN INK 0,12,26:F
OR n=100 TO 200:SOUND 1,n,1,7,0,0,
5:NEXT:LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE
X,Y+1:PRINT " ":INK 0,0:GOTO 2500

1530 READ son:IF son=-1 THEN RESTO
RE 4460 ELSE READ son1,son2:SOUND
4,son,5,7:SOUND 1,son1,5,7:SOUND 2
,son2,5,7
1540 son=son+10:IF son=100 THEN so
n=10
1550 IF JO=16 OR A$=CHR$(224) THEN
SOUND 1,100,5,7,0,0,5:GOSUB 2080

1560 IF A$=CHR$(70) THEN GOSUB 331
0:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(32):LOCATE
X,Y+1:PRINT CHR$(32):X=INT(RND*19
)+1:Y=INT(RND*17+2):IF TB(X,Y)<>0
OR TB(X,Y+1)<>0 THEN NG=NG-1:GOSUB
3390:SCORE=SCORE-500
1570 IF TB(X,Y+2)=0 OR TB(X,Y+2)=2
THEN GOSUB 2330
1580 IF TB(X,Y+1)=2 THEN 2440
1590 IF TB(X,Y+1)=5 THEN NG=NG+1:T
B(X,Y+1)=0:SOUND 1,50,5,7:SOUND 1,
500,5,7:GOSUB 3390
1600 IF X=20 AND Y=20 THEN 2960
1610 GOTO 1480
1620 '
1630 '*****
1640 '** vers le haut **
1650 '*****
1660 '
1670 IF TB(X,Y)<>4 THEN RETURN
1680 IF TB(X,Y-1)=1 THEN RETURN
1690 LOCATE X,Y+1:PEN 10:PRINT CHR
$(136)
1700 Y=Y-1:LOCATE X,Y:PEN 3:PRINT
CHR$(CT)
1710 LOCATE X,Y+1:PEN 2:PRINT CHR$(
CC)
1720 SCORE=SCORE+1
1730 RETURN
1740 '
1750 '*****
1760 '** vers la droite **
1770 '*****

```

```

1780 '
1790 IF X=20 THEN RETURN
1800 IF TB(X+1,Y)=1 OR TB(X+1,Y+1)
=1 THEN RETURN
1810 IF TB(X,Y+1)=4 THEN LOCATE X,
Y:PEN 10:PRINT CHR$(136):LOCATE X,
Y+1:PRINT CHR$(136):GOTO 1840
1820 IF X=20 AND Y=20 THEN 2960
1830 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(32):LOC
ATE X,Y+1:PRINT CHR$(32)
1840 X=X+1:LOCATE X,Y:PEN 3:PRINT
CHR$(CT)
1850 LOCATE X,Y+1:PEN 2:PRINT CHR$(
CC)
1860 IF TB(X,Y+1)=2 THEN 2440

1870 SCORE=SCORE+1
1880 RETURN
1890 '
1900 '*****
1910 '** vers la gauche **
1920 '*****
1930 '
1940 IF X=1 THEN RETURN
1950 IF TB(X-1,Y)=1 OR TB(X-1,Y+1)
=1 THEN RETURN
1960 IF TB(X,Y+1)=4 THEN LOCATE X,
Y:PEN 10:PRINT CHR$(136):LOCATE X,
Y+1:PRINT CHR$(136):GOTO 1980
1970 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(32):LOC
ATE X,Y+1:PRINT CHR$(32)
1980 X=X-1:LOCATE X,Y:PEN 3:PRINT
CHR$(CT)
1990 LOCATE X,Y+1:PEN 2:PRINT CHR$(
CC)
2000 IF TB(X,Y+1)=2 THEN 2440
2010 SCORE=SCORE+1
2020 RETURN
2030 '
2040 '*****
2050 '** lancer le grappin **
2060 '*****
2070 '
2080 IF Y<2 OR NG<1 OR TB(X,Y+1)=4
OR TB(X,Y-1)=1 THEN RETURN
2090 GX=X:GY=Y-1:TB(X,Y)=4:TB(X,Y
+1)=4
2100 IF TB(GX,GY-1)=1 THEN 2210
2110 LOCATE GX,GY:PEN 3:PRINT CHR$(
137):TB(GX,GY)=4
2120 GY=GY-1
2130 LOCATE GX,GY+1:PEN 10:PRINT C
HR$(136)
2140 SOUND 1,GY+2000,1,7
2150 GOTO 2100
2160 '
2170 '*****
2180 '** accroche grappin **
2190 '*****
2200 '
2210 LOCATE GX,GY:PEN 10:PRINT CHR
$(136)
2220 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
2230 GY=GY-1
2240 LOCATE GX,GY:PEN 3:PRINT CHR$(
137):SOUND 1,1000,5,7,1,1,1
2250 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
2260 NG=NG-1:GOSUB 3390
2270 RETURN
2280 '
2290 '*****
2300 '** mort d'un personnage **
2310 '*****
2320 '
2330 IF TB(X,Y)=4 THEN RETURN
2340 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(32)
2350 Y=Y+1:LOCATE X,Y:PEN 3:PRINT
CHR$(CT)
2360 LOCATE X,Y+1:PEN 2:PRINT CHR$(
CC)
2370 SOUND 1,Y+200,1,7
2380 RETURN
2390 '
2400 '*****
2410 '** mort **
2420 '*****
2430 '
2440 LOCATE X,Y+1:PEN 6:PRINT CHR$(
149)
2450 CRONO=DIF*100
2460 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(148)
2470 IF X<10 THEN 2490
2480 LOCATE X-2,Y:PEN 2:PRINT CHR$(
150):CHR$(151):SOUND 1,100,5,7:SO
UND 1,500,10,7:FOR H=1 TO 400:NEXT
:LOCATE X-2,Y:PRINT CHR$(32):CHR$(
32):LOCATE X,Y:PRINT CHR$(32):LOCA
TE X,Y+1:PEN 6:PRINT CHR$(133):GOT
O 2500
2490 LOCATE X+1,Y:PEN 4:PRINT CHR$(
150):CHR$(151):SOUND 1,100,5,7:SO
UND 1,500,10,7:FOR H=1 TO 400:NEXT
:LOCATE X+1,Y:PRINT CHR$(32):CHR$(
32):LOCATE X,Y:PRINT CHR$(32):LOCA
TE X,Y+1:PEN 6:PRINT CHR$(133)
2500 VIE=VIE-1:CRONO=DIF*100
2510 IF VIE<1 THEN 2590
2520 GOSUB 3390
2530 GOTO 1410

```

```

2540 '
2550 '*****
2560 '** game over **
2570 '*****
2580 '
2590 INK 1,0,26:INK 2,12,5:INK 3,3
,8:PAPER 0:BORDER 5,4
2600 INK 0,E,E1
2610 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
2620 PEN 13:LOCATE 27,12:PRINT "GA
ME-OVER"
2630 CRONO=100
2640 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
2650 FOR H=100 TO 400 :SOUND 1,H,1
,7,0,0,INT(H/100):NEXT
2660 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,12:INK
3,6:PEN 2:FOR N=1 TO 21:LOCATE 1,
N:PRINT STRING$(20,32):NEXT:BORE
R 6
2670 IF SCORE>RECORD THEN RECORD=S
CORE ELSE GOTO 2840
2680 LOCATE 1,2:PRINT "FELICITATIO
NS!":PRINT
2690 PRINT"VOUS AVEZ BATTU":PRINT:
PRINT"LE RECORD"
2700 PRINT:PRINT:PRINT "ENTREZ VOT
RE NOM:"
2710 FOR H=1 TO 500:NEXT
2720 N$=""
2730 HC=1
2740 PRINT CHR$(24)
2750 A$="":A$=INKEY$
2760 IF A$<>" " THEN 2780
2770 GOTO 2750
2780 IF A$=CHR$(13) THEN 2830
2790 LOCATE HC,12:PRINT A$;N$=N$+
A$
2800 SOUND 1,HC+HC+100,4,7
2810 HC=HC+1:IF HC>20 THEN 2830
2820 GOTO 2770
2830 PRINT CHR$(24)
2840 CLS
2850 LOCATE 5,3:PRINT "RECORD:";RE
CORD;"PAR ";
2860 INK 1,6,3:PEN 1:PRINT CHR$(24
);N$:PEN 0:PRINT CHR$(24)
2870 LOCATE 3,12:PEN 2:PRINT "PRET
A TENTER UNE NOUVELLE AVENTURE"

2880 FOR H=1 TO 500:NEXT
2890 FOR N=1 TO 3000:NEXT
2900 FOR H=2 TO 21:FOR C=1 TO 20:T
B(C,H)=0:NEXT:NEXT:GOTO 170
2910 '
2920 '*****
2930 '** changement de tableau **
2940 '*****
2950 '
2960 SCORE=SCORE+100:PIECE=PIECE+1
:IF piece=11 THEN GOSUB 4490:GOSUB
3390
2970 RESTORE 4210
2980 FOR H=1 TO 5:READ A,b,c:SOUND
1,a,15,7:SOUND 2,b,15,7:SOUND 4,c
,15,7:NEXT
2990 FOR H=2 TO 21:FOR C=1 TO 20:T
B(C,H)=0:NEXT:NEXT
3000 GOSUB 3720
3010 IF EC/5=INT(EC/5) THEN 3480
3020 EC=EC+1:IF EC=11 THEN 3190
3030 IF EC=2 THEN E=24:E1=25:NB=11
:NL=17:NC=18:RESTORE 3870:GOTO 114
0
3040 IF EC=3 THEN E=4:E1=8:NB=12:N
L=16:NC=18:RESTORE 3910:GOTO 1140
3050 IF EC=4 THEN E=3:E1=6:NB=13:N
L=14:NC=21:RESTORE 3950:GOTO 1140

3060 IF EC=5 THEN E=1:E1=2:NB=19:N
L=13:RESTORE 3990:GOTO 1140
3070 IF EC=6 THEN NB=11:NL=1:NC=11
:RESTORE 4030:GOTO 1140
3080 IF EC=7 THEN NB=15:NL=1:NC=29
:RESTORE 4070:GOTO 1140
3090 IF EC=8 THEN NB=15:NL=1:NC=14
:RESTORE 4110:GOTO 1140
3100 IF EC=9 THEN NB=15:NL=1:NC=18
:RESTORE 4150:GOTO 1140
3110 IF EC=10 THEN NB=17:NL=19:NC=
6:RESTORE 4180:GOTO 1140
3120 '
3130 '*****
3140 '** helicoptere fin **
3150 '*****
3160 '
3170 FOR n=1 TO 21:LOCATE 1,n:PRIN
T STRING$(20,32):NEXT
3180 LOCATE 1,21:PRINT STRING$(20,
250):INK 2,26,0
3190 PEN 1:LOCATE 10,20:PRINT CHR$(
252)+CHR$(255):LOCATE 10,21:PRINT
CHR$(253)+CHR$(254):LOCATE 1,1:PR
INT:PRINT "VOUS AVEZ REUSSI":PRINT
"VOTRE MISSION":PRINT:PRINT "B.R.A
.V.O !!!"
3200 SPEED INK 2,2:PLOT 144,93,2:D
RAW 169,93
3210 ENV 1,3,-17,2
3220 FOR n=1 TO 300 STEP 7

```

```

3230 SOUND 5,450-n,10,12,1,,2
3240 SOUND 2,46-n/10,10,10,1,,11

3250 NEXT
3260 FOR i=1 TO 100
3270 SOUND 5,450-n,10,12,1,,2
3280 SOUND 2,46-n/10,10,10,1,,11
3290 NEXT
3300 CLS:GOTO 2660
3310 '
3320 '*****
3330 '** reappearance apres mort**
3340 '*****
3350 '
3360 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(32):LOC
ATE X,Y+1:PRINT CHR$(32)
3370 X=INT(RND*19)+1:Y=INT(RND*17+
2):IF TB(X,Y-1)<>0 OR TB(X,Y)<>0 O
R TB(X,Y+1)<>0 THEN 3370
3380 NG=NG-1:GOSUB 3390:SCORE=SCOR
E-500:RETURN
3390 PEN 3:LOCATE 7,23:PRINT SCORE

3400 LOCATE 11,24:PRINT NG
3410 LOCATE 17,23:PRINT VIE
3420 RETURN
3430 '
3440 '*****
3450 '** special bonus temporel
**
3460 '*****
3470 '
3480 RESTORE 4220
3490 FOR n=1 TO 25:LOCATE 1,n:PRIN
T STRING$(20,32):SOUND 1,n,1,7:NEX
T
3500 LOCATE 24,10:PRINT "BRAVO vo
us avez ":LOCATE 24,11:PRINT "atte
int l'epoque":LOCATE 24,12:PRINT "
suivante":LOCATE 24,13:PRINT"1000
ans apres"
3510 BON=1000:LOCATE 4,18:PRINT "S
CORE:"
3520 PEN 3:LOCATE 10,3:PRINT CHR$(
152)+CHR$(153)
3530 PEN 2:LOCATE 10,4:PRINT CHR$(
154)+CHR$(155)
3540 LOCATE 10,5:PRINT CHR$(156)+C
HR$(157)
3550 LOCATE 10,6:PEN 10:PRINT CHR$(
143):CHR$(143)
3560 LOCATE 8,7:PRINT STRING$(6,CH
R$(143))
3570 FOR H=1 TO 6:READ A,b,c:SOUND
1,a,40,7:SOUND 2,b,40,7:SOUND 4,c
,40,7:NEXT
3580 PEN 3:PAPER 0:PRINT CHR$(24)

3590 FOR H=1 TO 1200:NEXT
3600 FOR H=1 TO 100:SCORE=SCORE+10
:BON=BON-10:LOCATE 11,18:PRINT SCO
RE:LOCATE 7,14:PRINT BON:SOUND 1,2
00,1,7:NEXT
3610 PRINT CHR$(24)
3620 SYMBOL 130,255,129,253,133,16
5,189,129,255
3630 SYMBOL 131,255,129,165,129,12
9,165,129,255
3640 SYMBOL 139,255,129,165,129,12
9,165,129,255
3650 SYMBOL 140,255,129,165,129,12
9,165,129,255
3660 SYMBOL 143,255,129,165,129,12
9,165,129,255
3670 SYMBOL 141,255,129,253,133,16
5,189,129,255
3680 SYMBOL 132,255,129,165,129,12
9,165,129,255
3690 INK 0,0: PAPER 0
3700 FOR N=10 TO 18:LOCATE 24,N:PR
INT STRING$(16,32):NEXT:ETA=ETA+1

3710 EC=EC+1:GOTO 3030
3720 FOR n=5 TO 21:LOCATE 20,n:SOU
ND 1,123,1,5:PRINT CHR$(191):NEXT

3730 FOR n=1 TO 150:NEXT
3740 FOR n=21 TO 5 STEP -1:LOCATE
20,n:SOUND 1,234,1,5:PRINT " ":NEX
T
3750 LOCATE 20,3:PEN 3:PRINT CHR$(
126):PEN 2:LOCATE 20,4:PRINT CHR$(
127)
3760 FOR n=1 TO 100:NEXT
3770 RETURN
3780 '
3790 '*****
3800 '** tableau data **
3810 '*****
3820 '
3830 DATA 2,5,19,5,8,6,9,6,10,6,11
,6,12,6,13,6,16,9,17,9,7,11,8,11,9
,11,10,11,2,14,3,14,15,14,16,14,17
,14,10,15,11,15

```

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



ON NE PÊTE QUE CHEZ LES RICHES

SUITE DU N° 139

LISTING 3

LISTING 3

```

6460 REM ** GAUCHE **
6470 IF P < 2 THEN RETURN
6480 P = P - 1: VTAB 13: HTAB P:
    & BA$: RETURN
6490 REM ** DROITE **
6500 IF P > 15 THEN RETURN
6510 P = P + 1: VTAB 13: HTAB P:
    & BA$: RETURN
6520 REM *** TIR BATEAU ***
6530 FOR TI = 12 TO 6 STEP - 2
    : VTAB TI: HTAB P + 2: & "n"
    :S = PEEK (49200) + PEEK (
    - 16336): NEXT TI
6540 FOR E = 12 TO 6 STEP - 2:
    VTAB E: HTAB P + 2: & " ": N
EXT E
6550 IF P + 2 > PO + 0 AND P +
    2 < PO + 3 THEN GOSUB 6860
6560 RETURN
6570 REM *** BOMBE ***
6580 DEBOM = DEBOM - 1: VTAB DEB
    OM: HTAB EN + 1: & " ": VTAB
    DEBOM + 1: HTAB EN + 1: & " "
6590 IF DEBOM = 14 THEN S = PEE
    K (49200) + PEEK (49200) + PEEK
    (49200):BOM = 0
6600 IF DEBOM = 14 AND EN = P TH
    EN 6640
6610 IF DEBOM = 14 AND EN = P +
    1 THEN 6640
6620 IF DEBOM = 14 AND EN = P +
    2 THEN 6640
6630 RETURN
6640 REM *** BOUM BATEAU ***
6650 FOR I = 1 TO 15
6660 VTAB 13: HTAB P + 1: & "gh
    i":S = PEEK (- 16336) + PEE
    K (- 16336) + PEEK (49200) + P
    EEK (- 16336) + PEEK (49200): V
    TAB 13: HTAB P + 1: & " ": NEXT
    I
6670 V = V - 1: VTAB 23: HTAB 12
    : & " ": VTAB 23: HTAB 12: &
    V
6680 FOR I = 1 TO 900: NEXT I
6690 VTAB 13: HTAB P: & BA$
6700 GOTO 6290
6710 REM *****
6720 READ PO
6730 IF PO = 3 THEN TEMPS = 2: V
    TAB 6: HTAB PO + 2: & " ": RESTOR
    E: GOTO 6750
6740 VTAB 6: HTAB PO: & " jk "
6750 RETURN
6760 REM *****
6770 READ PO
6780 IF PO = 3 THEN TEMPS = 3: V
    TAB 6: HTAB PO + 2: & " ": RESTOR
    E: GOTO 6800
6790 VTAB 6: HTAB PO: & " lm "
6800 RETURN
6810 REM *****
6820 READ PO
6830 IF PO = 3 THEN TEMPS = 1: V
    TAB 6: HTAB PO + 2: & " ": RESTOR
    E: GOTO 6850
6840 VTAB 6: HTAB PO: & " op "
6850 RETURN
6860 REM *** BOUM VAISSEAU ***
6870 FOR I = 1 TO 20
6880 VTAB 6: HTAB PO + 1: & "gi
    "
6890 S = PEEK (49200) + PEEK (
    - 16336) + PEEK (- 16336)
    + PEEK (49200)
6900 VTAB 6: HTAB PO + 1: & "
    ": NEXT I:SCO = SCO + 50
6910 RESTORE: RETURN
6920 REM ** TIR VAISSEAU **
6930 FOR I = 7 TO 13 STEP 2: VTA
    B I: HTAB PO + 2: & "n": NEXT I
6940 S = PEEK (49200) + PEEK (
    - 16336) + PEEK (49200)
6950 FOR E = 7 TO 13 STEP 2: VTA
    B E: HTAB PO + 2: & "n": NEXT E
6960 IF PO + 2 > P + 0 AND PO +
    2 < P + 4 THEN 6640
6970 RETURN
6980 REM *** FIN ***
6990 FOR I = 130 TO 135: POKE 2
    8,I: CALL 62454: NEXT I
7000 FOR I = 6 TO 18: VTAB I: HT
    AB 1
7010 & "
    
```

```

7020 NEXT I
7030 VTAB 8: HTAB 1: & "VOUS AV
    EZ PERDU VOTRE DERNIER BATEA
    U"
7040 VTAB 16: HTAB 1: & "VOULEZ
    VOUS REJOUER: ";
7050 GET R$
7060 IF R$ = "0" THEN & "0": FO
    R I = 1 TO 200: NEXT I: PRINT " "
    : RUN 1010
7070 IF R$ = "N" THEN & "N": FO
    R I = 1 TO 200: NEXT I: TEXT: HOM
    E: END
7080 REM ** FIN GAGNANTE **
7090 FOR I = 1 TO 25:S = PEEK
    (49000) + PEEK (- 16336): N
EXT I
7100 HGR: POKE 49234,0
7110 FOR I = 2 TO 39: VTAB I: HT
    AB I: & "w": VTAB 5: HTAB I: & "&
    ": NEXT I
7120 FOR J = 2 TO 4: VTAB J: HTA
    B 1: & "(": VTAB J: HTAB 40: & " "
    : NEXT J
7130 VTAB 3: HTAB 16: & "LA MIS
    SION"
7140 VTAB 7: HTAB 1: & "> VOUS
    AVEZ ATTEIND LA DERNIERE BAS
    E."
7150 VTAB 10: HTAB 1: & "> L'IN
    CENDIE EST ETEIND GRACE A LA
    DYNAMITE."
7160 VTAB 14: HTAB 1: & "> VOUS
    RECEVEZ LA LEGION D'HONNEUR
    "
7170 VTAB 18: HTAB 8: & "1 REJO
    UER UNE NOUVELLE PARTIE"
7180 VTAB 20: HTAB 8: & "2 QUIT
    TER"
7190 VTAB 23: HTAB 8: & "REPONS
    E: ";
7200 GET R$
7210 IF R$ = "1" THEN & "1": FO
    R I = 1 TO 200: NEXT I: PRINT " "
    : RUN 1010
7220 IF R$ = "2" THEN & "2": FO
    R I = 1 TO 200: NEXT I: TEXT: HOM
    E: END
7230 IF R$ < > "1" OR R$ < >
    "2" THEN S = PEEK (49200): G
    OTO 7200
7240 REM *** TRAITEMENTS DES ER
    REURS ***
7250 P = PEEK (222)
7260 ERL = PEEK (219) * 256 + P
    EEK (218)
7270 HGR: POKE 49234,0
7280 FOR I = 40 TO 42: POKE 28,
    I: CALL 62454: NEXT I
7290 VTAB 10: HTAB 2: & "ERREUR
    ";P
7300 VTAB 12: HTAB 2: & "A LA L
    IGNE";ERL
7310 GET R$: TEXT: HOME
    
```

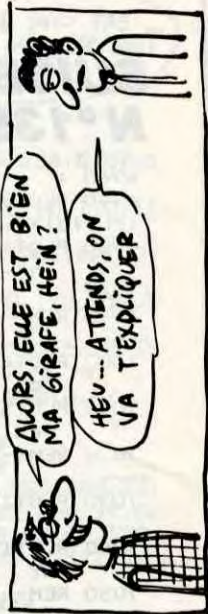
LISTING 3

```

0800- A9 FE 85 73 A9 8F 85 74
0808- A9 4C 8D F5 03 A9 18 8D
0810- F6 03 A9 90 8D F7 03 60
0818- A9 00 85 03 A9 30 85 36
0820- A9 90 85 37 20 D5 DA A9
0828- BD 85 36 A9 9E 85 37 60
0830- 84 04 A0 00 84 08 8D 00
0838- 03 C9 81 D0 09 A5 03 49
0840- 20 85 03 4C 9A 90 29 7F
0848- C9 1F 30 4E C9 41 30 07
0850- C9 5F 10 03 18 65 03 38
0858- E9 20 85 07 06 07 26 08
0860- 06 07 26 08 06 07 26 08
0868- 18 A9 91 65 08 85 08 A4
0870- 25 B9 A2 90 85 06 B9 BA
0878- 90 85 05 18 A0 00 84 09
0880- A4 09 81 07 A4 24 91 05
0888- 18 A5 06 69 04 85 06 A5
0890- 09 C9 07 F0 05 E6 09 4C
0898- 80 90 A4 04 A0 00 03 4C
08A0- F0 FD 20 20 21 21 22 22
08A8- 23 23 20 20 21 21 22 22
08B0- 23 23 20 20 21 21 22 22
08B8- 23 23 00 80 00 80 00 80
08C0- 00 80 28 A8 28 A8 28 A8
08C8- 28 A8 50 D0 50 D0 50 D0
08D0- 50 D0 FC
    
```

```

9100- 00 00 00 00 00 00 00 00
9108- 1C 1C 1C 1C 00 1C 1C 00
9110- 00 00 00 00 00 00 00 00
9118- 00 41 73 7F 7F 7F 7F 7F
9120- 1E 3F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
9128- 00 00 01 03 0F 1F 7F 7F
9130- 03 43 23 33 33 73 7F 7F
9138- 07 08 10 10 7C 7E 7F 7F
9140- 00 00 00 00 00 00 00 00
9148- 08 60 70 18 18 70 60 00
9150- 4E 64 31 33 63 41 00 00
9158- 39 13 46 66 63 41 00 00
9160- 08 03 07 0C 0C 07 03 00
9168- 00 00 00 00 00 00 7F 7F
9170- 00 00 00 00 00 1C 1C 00
9178- 60 70 38 1C 0E 07 03 00
9180- 1C 3E 73 6B 67 3E 1C 00
9188- 3C 36 33 30 30 30 30 00
9190- 1E 3F 33 38 0E 3F 3F 00
9198- 1E 3F 30 3E 30 3F 1E 00
91A0- 38 3C 36 33 3F 30 30 00
91A8- 3F 3F 03 1F 30 3F 1E 00
91B0- 1C 06 03 1F 33 33 1E 00
91B8- 3F 3F 30 18 0C 0C 00 00
91C0- 1E 3F 33 1E 33 3F 1E 00
91C8- 1E 3F 33 3E 30 3E 1E 00
91D0- 00 1C 1C 00 00 1C 1C 00
91D8- 00 1C 1C 00 00 1C 18 0C
91E0- 70 38 1C 0E 1C 38 70 00
91E8- 00 3E 3E 00 3E 3E 00 00
91F0- 07 0E 1C 38 1C 0E 07 00
91F8- 1E 3F 33 18 0C 00 00 00
9200- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
9208- 1E 3F 33 3F 3F 33 33 00
9210- 1F 3F 33 1F 33 3F 1F 00
9218- 1E 3F 33 03 33 3F 1E 00
9220- 1F 3F 33 33 3F 1F 00
9228- 3F 3F 03 1F 03 3F 00 00
9230- 3F 3F 03 1F 1F 03 03 00
9238- 1E 3F 03 38 33 3F 1E 00
9240- 33 33 33 3F 3F 33 33 00
9248- 3F 3F 0C 0C 0C 3F 3F 00
9250- B0 B0 B0 B0 B3 BF 9E 80
9258- 33 3B 1F 0F 1F 3B 33 00
9260- 03 03 03 03 03 3F 3F 00
9268- 63 77 6B 63 63 63 63 00
9270- 33 33 37 3F 3B 33 33 00
9278- 1E 3F 33 33 33 3F 1E 00
9280- 1F 3F 33 3F 1F 03 03 00
9288- 1E 3F 23 23 2B 13 2E 00
9290- 1F 3F 33 3F 1F 3B 33 00
9298- 1E 3F 03 1E 30 3F 1E 00
92A0- 3F 3F 0C 0C 0C 0C 00 00
92A8- 33 33 33 33 33 3F 1E 00
92B0- 33 33 33 33 33 1E 00 00
92B8- 63 63 63 6B 6B 77 63 00
92C0- 33 33 1E 0C 1E 33 33 00
92C8- 33 33 33 1E 0C 0C 00 00
92D0- 3F 3F 18 0C 06 3F 3F 00
92D8- 1F 1F 03 03 03 1F 1F 00
92E0- 03 07 0E 1C 38 70 60 00
92E8- 1F 1F 18 18 1F 1F 00
92F0- 0C 1E 3F 00 00 00 00 00
92F8- 80 80 80 80 80 80 FF FF
9300- 06 0C 18 30 00 00 00 00
9308- 00 00 00 00 00 00 00 00
9310- 00 03 43 23 33 33 73 7F
9318- 00 07 08 10 10 78 7C 7F
9320- 00 00 00 00 00 00 00 00
9328- 70 08 60 70 18 18 70 60
9330- 7F 1C 48 61 33 33 61 40
9338- 7F 1C 09 43 66 66 43 01
9340- 07 08 03 07 0C 0C 07 03
9348- 00 40 30 60 10 7C 3F 06
9350- 00 01 06 03 04 1F 7E 30
9358- 00 40 70 3C 7E 70 40 00
9360- 00 01 07 1E 3F 07 01 00
9368- 03 03 03 03 03 03 03 00
9370- 45 64 4A 70 2B 54 6A 43
9378- 00 40 60 70 78 7E 7F 7F
9380- 30 60 43 A0 A0 41 60 30
9388- 40 70 78 7E 04 7E 7F 00
9390- 01 07 0F 3F 10 3F 7F 00
9398- 08 1C 3E 2E 6B 7B 36 1C
93A0- 06 0E 1A 76 6E 77 7F 40
93A8- 00 00 60 7F 7F 40 7F 7F
93B0- 00 0F 10 21 7F 7F 3F 00
93B8- 00 00 00 00 00 00 00 00
93C0- 7F 7F 76 36 16 1E 0C 04
93C8- 7F 7B 37 1E 0C 08 00 00
93D0- 36 7E 3F 6F 5D 7B 3E 34
93D8- 00 00 00 00 00 00 00 00
93E0- 03 03 03 03 03 03 03 03
93E8- 0E 1E 18 38 18 1E 0E 00
93F0- 3A 6D 36 77 7B 3F 1E 6C
93F8- FF FF FF FF FF FF FF FF
9400- CB
    
```



XERAGONE

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



QUAND LE VIN S'EST TIRÉ, FAUT BOIRE DE L'EAU (ARGH!)



SUITE DU N°139

```

6960 :
6970 PLOT38+Z,5,"_":PLOT7+Z,6,"!)
":PLOT31+Z,6,"hgi m"
6980 PLOT4+Z,7,"oqrs !
h"+CHR$(127)+"x a "+CHR$(
(126)
6990 REM-----
7000 PLOT4+Z,8,"n t
pd j m"
7010 PLOT5+Z,9,")
cd ee"
7020 REM-----
7030 PLOTZ,10,"b i a
i"
7040 PLOT1+Z,11,"i ^ a
mt ^"
7050 REM-----
7060 PLOT1+Z,12,"j f ^ a
u v ^"
7070 PLOT2+Z,13,"ea k j h"+CHR
$(127)+"d m m hd #"
7080 REM-----
7090 PLOT3+Z,14,"a ^ ee cy
w) n ee"
7100 PLOT3+Z,15,"z l hg
i a )"
7110 REM-----
7120 PLOT2+Z,16,") ^
^ j hy#"
7130 PLOT2+Z,17,"# # me)
^ ee i"
7140 REM-----
7150 PLOT1+Z,18,") ) a
^ k"
7160 PLOT1+Z,19,"a j ^ j
f k j"
7170 REM-----
7180 PLOT1+Z,20,"j ue k ee
j l i"
7190 PLOT2+Z,21,"ee #
cd ^ j"
7200 REM-----
7210 PLOT8+Z,22," hg !#
("
7220 PLOT8+Z,23,"!":PLOT20+Z,23,"
!":PLOT31+Z,23,CHR$(126)
7230 PLOT 8+Z,15,CHR$(12)+CHR$(1)
+"J"+CHR$(7)+CHR$(8)
7240 PLOT13+Z,21,CHR$(12)+CHR$(2)
+"J"+CHR$(7)+CHR$(8)
7250 PLOT29+Z,15,CHR$(12)+CHR$(5)
+"J"+CHR$(7)+CHR$(8)
7260 PLOT23+Z,18,CHR$(12)+CHR$(3)
+"J"+CHR$(7)+CHR$(8)
7270 PLOT 1+Z,22,CHR$(12)+"J"+CHR
$(8)
7280 PLOT33+Z,10,CHR$(12)+CHR$(6)
+"="+CHR$(7)+CHR$(8)
7290 GOT07730
7300 :
7310 REM =====
7320 REM =( DESSIN DU 3eme PAYSAG
E )=
7330 REM =====
7340 :
7350 PLOTZ,6,"b w"
7360 PLOT1+Z,7,"cd )a
hgeef"
7370 REM-----
7380 PLOT3+Z,8,"ef #a
"+CHR$(126)+" rg x k"
7390 PLOT3+Z,9,"hg hg a
^! y m. )i"
7400 REM-----
7410 PLOT2+Z,10,"z m q
^! cd p # j"
7420 PLOT3+Z,11,"i v \x
! ! n a m !_"
7430 REM-----
7440 PLOT3+Z,12,"j k u )
n i _ a y"
7450 PLOT4+Z,13,"ee i n #
^ j i a n"
7460 REM-----
7470 PLOT7+Z,14,"jhgf ^p "+CH
R$(34)+" ! j q ^"
7480 PLOT7+Z,15,"m n ^a s
! en cd ^"
7490 REM-----
7500 PLOT5+Z,16,"hg ^ ^a vz
i ^ p i"
7510 PLOT3+Z,17,"hg \o ^a
s j # # cd"
7520 REM-----

```

```

7530 PLOT2+Z,18,"m p ^q
ii n) p n"
7540 PLOT1+Z,19,"m a # y
#lee!\# # a ^"
7550 REM-----
7560 PLOTZ,20,"l q rg e
e) q rd #"
7570 PLOT10+Z,21,"ee
# ee ee"
7580 REM-----
7590 PLOT25+Z,22,"m":PLOT24+Z,23,
"t"
7600 PLOT 2+Z,14,CHR$(12)+CHR$(1)
+"J"+CHR$(7)+CHR$(8)
7610 PLOT 9+Z,22,CHR$(12)+CHR$(2)
+"J"+CHR$(7)+CHR$(8)
7620 PLOT15+Z,21,CHR$(12)+CHR$(5)
+"J"+CHR$(7)+CHR$(8)
7630 PLOT20+Z,20,CHR$(12)+CHR$(3)
+"J"+CHR$(7)+CHR$(8)
7640 PLOT26+Z, 8,CHR$(12)+CHR$(6)
+"="+CHR$(7)+CHR$(8)
7650 PLOT30+Z,22,CHR$(12)+"J"+CHR
$(8)
7660 PLOT34+Z,22,CHR$(12)+"J"+CHR
$(8)
7670 GOT07730
7680 :
7690 REM =====
7700 REM =(AFFICHAGE DES PARAMETR
ES)=
7710 REM =====
7720 :
7730 FORN=OT08STEP4
7740 PLOTX(ZB,N),Y(ZB,N),"$":NEXT
7750 FORN=OT02:D(N)=D:NEXT:T$=CHR
$(5)
7760 PLOT6+Z,25,2:PLOTZ,26,2:PLOT
31+Z,26,2:PLOT30+Z,25,7:B=-1:GOSUB
8330
7770 PLOTZ,24,T$+"VENTS CARBURANT
"+T$+"VIES ALTITUDE POUSSÉE":Y=2:G
OSUB8530
7780 PLOT6+Z,26,T$+":POINTS"+CHR$(
12)+CHR$(0)+"DANGER"+T$+" RECORD:
"
7790 PLOT23+Z,26,8:PLOT10+Z,25,MI
D$(STR$(L),2):PLOT18+Z,25,MID$(STR
$(4-1),2)
7800 PLOT32+Z,26,MID$(STR$(RE),2)
:PLOTZ+1,26,LEFT$("00000",5-LEN(P0
$))+P0$
7810 FORN=1T05:POKE#BBA2+N,ASC(MI
D$("BONUS",N,1)):NEXT:POKE#BBA2,16
7820 FORN=#B82T0#B8B5:POKEN,17:N
EXT
7830 FORN=#B8B6T0#B8B8:POKEN,19:N
EXT
7840 FORN=#B8BCT0#B8A1:POKEN,18:N
EXT
7850 POKE#B8B1,16:PLOT2+Z,25,5
7860 PLOT4+Z,25,7:PLOTZ,25,7
7870 PLOT3+Z,25,"0":00=48034:RETU
RN
7880 REM =====
7890 Y=0:X=3:GOSUB8600
7900 X=7:GOSUB8600:X=11:GOSUB8600
7910 IFESTHENPING
7920 PLOTX,0," ":PLOTX,1,"\":Y=
2
7930 GOSUB8600 'Affichage vaissea
u
7940 GOSUB8940:RETURN
7950 REM -----
7960 Y=0:X=3:GOSUB8600:X=7:GOSUB8
600
7970 GOT07910
7980 REM -----
7990 Y=0:X=3:GOSUB8600:GOT07910
8000 :
8010 REM =====
8020 REM =( ZONE DE SOUS/PROGRAMM
ES)=
8030 REM =====
8040 :
8050 REM----- (Montee Rapide) ----
8060 Z$=" , , ,":GOSUB8560:N=Y:B=9
8070 FORY=NTON-3STEP-1:GOSUB8500
8080 PLOTX,Y,"/K":PLOTX,Y+1,";"
8090 GOSUB8530:GOSUB8330:FORNN=1T
011
8100 NEXTNN:GOSUB8580:NEXT:GOSUB8
500
8110 GOSUB8600:GOT06080
8120 REM----- (Déplacement Gauche) ----
8130 Z$=" ? ? ?":GOSUB8560:X=X-1:B
=5
8140 IF(SCRN(X,Y)ORSCRN(X,Y+1))<>
32THEN9040
8150 PLOTX,Y,"":PLOTX,Y+1,")."
8160 GOT06080
8170 REM----- (Déplacement Droite) ----
8180 Z$=" a a a":GOSUB8560:X=X+1:B

```

```

=5
8190 IF(SCRN(X+1,Y)ORSCRN(X+1,Y+1
))<>32THEN9040
8200 PLOTX,Y,"":PLOTX,Y+1,"-"
8210 GOT06080
8220 REM----- (Descente) ----
8230 Z$=" > > >":GOSUB8560:Y=Y+1:B
=6
8240 IF(SCRN(X,Y+1)ORSCRN(X+1,Y+1
))<>32THEN9040
8250 IFSCRN(X,Y+2)=101ANDSCRN(X+1
,Y+2)=101THEN9510
8260 PLOTX,Y,"":PLOTX,Y+1,"-"
8270 GOT06080
8280 REM----- (Montee simple) ----
8290 Z$=" , , ,":GOSUB8560:Y=Y-1:B
=9
8300 GOSUB8500:PLOTX,Y,"/K"
8310 PLOTX,Y+1,";" :GOT06080
8320 REM-- (Affichage du carburan
t) -
8330 L=L-(1+B):IFL<=0THEN8360
8340 IFL<50THENPLOT6+Z,24,6
8350 PLOT10+Z,25,MID$(STR$(L),2)+
" ":RETURN
8360 W=W+1:IFW=1THEN8370ELSERETUR
N
8370 PLOT8+Z,25,CHR$(12)+CHR$(2)+
"000"+CHR$(8):IFESTHENGOSUB8850
8380 RETURN
8390 REM----- (Sondage comete) -
8400 DR=(SCRN(U,G)ORSCRN(U+1,G)OR
SCRN(U+2,G))<>32
8410 IFDRTHENJ=1:POP:GOT09040ELSE
PLOTU,G,"H%&":RETURN
8420 REM---- (Effacement comete) -
8430 PLOTU+2,G," ":RETURN
8440 REM---- (Effacement butin) -
8450 WAIT50:PLOTX-1,V," ":RETUR
N
8460 REM----- (Bruitage) ----
8470 IFESTHENSOUND6,555,0:PLAY3,3
,4,15
8480 RETURN
8490 REM---- (Sondage vaisseau) -
8500 IF(SCRN(X,Y)ORSCRN(X+1,Y))<>
32THENPOP:GOT09040
8510 RETURN
8520 REM---- (Affichage altitude) -
8530 A=(25-Y)*100
8540 PLOT24+Z,25,MID$(STR$(A),2)+
" ":RETURN
8550 REM-- (Affichage/Son/Effaceme
nt) -
8560 PLOT32+Z,25,Z$:GOSUB8470:GOT
08580
8570 REM---- (Effacement vaisseau) ----
8580 PLOTX,Y," ":PLOTX,Y+1," ":
RETURN
8590 REM---- (Affichage vaisseau) -
8600 PLOTX,Y,"":PLOTX,Y+1,"*":
RETURN
8610 REM-- (Entete de presentation) -
8620 CLS:CALL#400:PAPERD:INK7:CAL
L#400
8630 FORN=1T05:PRINT:NEXT:RETURN
8640 REM--Attente d'i touche appu
ye-
8650 M$=".....APPUYER.SUR.UNE.TOUCH
E...S.V.P..."
8660 M=1:J=1:PLOTZ,26,J:REPEAT
8670 PLOTZ+2,26,MID$(M$,M,37):M=M
+1
8680 IFM>LEN(M$)THENM=1:J=J+1ELSE
8700
8690 IFJ<8THENPLOTZ,26,J:M=1ELSEJ
=1:PLOTZ,26,J
8700 WAIT 7:UNTILPEEK(#208)<>#38
8710 RETURN
8720 REM-- (Test choix des touche
s) -
8730 IFTT=#A9THENT$="ESC":GOT08B1
0
8740 IFTT=#ADHENT$="DEL":GOT08B1
0
8750 IFTT=#AFHENT$="RETURN":GOT0
8810
8760 IFTT=#9CTHENT$=CHR$(33):GOT0
8810
8770 IFTT=#B4THENT$="!":GOT08B10
8780 IFTT=#ACTHENT$=CHR$(94):GOT0
8810
8790 IFTT=#BCTHENT$=CHR$(96):GOT0
8810
8800 IFTT=#B4THENT$="ESPACE"
8810 PRINTCHR$(134)T$
8820 RETURN
8830 REM----- (Bruit de fond) ----
8840 SOUND1,0,1:SOUND2,0,1:SOUND3
,0,1
8850 PLAY0,1,0,0:SOUND4,500,5+Z:R
ETURN

```

```

8860 REM--- (Caracteres normaux)
8870 IFPEEK(#D000)=169THENCALL#FB
D0:RETURN
8880 CALL#F89B:RETURN
8890 REM- Redefinition de !&_[ ]\
() -
8900 DOKE3,#9322:POKE#931D,90
8910 CALL#9300:RETURN
8920 REM--- Changement de vitesse
8930 DOKE#306,#FFFF:RETURN
8940 DOKE#306,#2710:RETURN
8950 IFPEEK(#D000)=169THENCALL#E7
6A:RETURN
8960 CALL#E6CA:RETURN
8970 IFPEEK(#D000)=169THENCALL#E9
3D:RETURN
8980 CALL#E804:RETURN
8990 :
9000 REM =====
9010 REM =( ACCIDENT ET EXPLOSION
)=
9020 REM =====
9030 :
9040 PLOT32+Z,25," ":T=0:ZW=0
:H=0
9050 PLOT15+Z,26,0:IFGTHENGOSUB84
30
9060 A1=SCRN(X,Y):A4=SCRN(X+1,Y+1
)
9070 A2=SCRN(X+1,Y):A3=SCRN(X,Y+1
)
9080 I=I+1:PLOT17+Z,25,STR$(4-I)
9090 PLOTX,Y,"WX":PLOTX,Y+1,"YZ"
9100 PLOT25,0,25:WAIT10:PLOT25,0,
27
9110 IFESTHENEXPLODE:WAIT30ELSEWA
IT25
9120 IFJTHENJ=0:GOSUB8580:GOT0915
0
9130 PLOTX,Y,A1:PLOTX+1,Y+1,A4
9140 PLOTX+1,Y,A2:PLOTX,Y+1,A3
9150 IFESTHENGOSUB8840
9160 IFWTHENW=0:L=301:PLOT6+Z,24,
8:PLOT8+Z,25," "
9170 FORN=OT02:NM=4*N+D(N)
9180 PLOTX(ZB,NM),Y(ZB,NM),"$":NE
XT
9190 IFI<4THEN5930
9200 :
9210 REM =====
9220 REM ===== ( GAME OVER )====
=====
9230 REM =====
9240 :
9250 PLOT14+Z,3,CHR$(14)+CHR$(1)+
"GAME OVER"+CHR$(7)+CHR$(8)
9260 PLOT14+Z,4,CHR$(14)+CHR$(3)+
"GAME OVER"+CHR$(7)+CHR$(8)
9270 :
9280 REM ---> Musique du perdant
<---
9290 :
9300 IFV0=0THENWAIT300:PLAY0,0,0,
0:GOT05460
9310 PING:WAIT20
9320 GOSUB9370:REPEAT:PLAY1,0,0,0
9330 READO,N,P:MUSIC1,0,N,VO:WAIT
P
9340 PLAY0,0,0,0:IFP=100THENWAIT2
0
9350 UNTILP=101:SOUND1,0,1:SOUND2
,0,1
9360 GOT05460
9370 DOKE#B0,2+DEEK(#E9):RETURN
9380 DATA 3,3,40,3,8,60,3,8,20,3,
8,40
9390 DATA 3,12,40,3,10,60,3,8,20,
3,10
9400 DATA 40,3,12,40,3,8,60,3,8,2
0,3
9410 DATA 12,40,4,3,40,4,5,100,4,
5,40
9420 DATA 4,3,60,3,12,20,3,12,40,
3,8
9430 DATA 40,3,10,60,3,8,20,3,10,
40,3
9440 DATA 12,40,3,8,60,3,5,20,3,5
,40
9450 DATA 3,3,40,3,8,101
9460 :
9470 REM =====
9480 REM =( ATTERRISSAGE REUSSI
)=
9490 REM =====
9500 :
9510 GOSUB8600:ZW=0:IFESTHENGOSUB
8850
9520 GOSUB8530:B=6:GOSUB8330:V=Y+
3
9530 PLOT15+Z,26,0:IFTTHENGOSUB84
30
9540 PLOT5+Z,25,32:PLOT1+Z,25,32:
T=0
9550 PLOT8+Z,25,2:PLOT32+Z,25,"

```

A SUIVRE...

COMME EN 14 !

PARLEZ À VOIX BASSE. ON CRAINT UNE AVALANCHE.



Ça y va comme à la manœuvre : il sort au moins un nouveau soft pour Oric tous les six mois. C'est l'avalanche. Dernier en date : BD-Disk, d'Informatique et Nature, qui nécessite un lecteur de disquettes Microdisk. Que fait-il, ce brave logiciel ? Il gère les disquettes. Ach, pas très intéressant, hein ? Vos disquettes, vous les gérez en les foutant en vrac sur le bureau, pas besoin de gestionnaire pour ça. Mais si, c'est pas un gestionnaire à la con, genre "la disquette bleue est dans le tiroir du bas, à gauche", pas du tout. C'est bien mieux que ça.

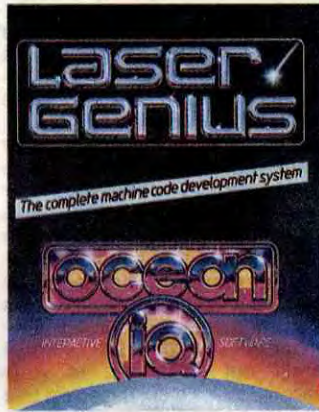
On boote le programme et on insère la disquette à gérer. Là, on peut avoir le catalogue (option inutile), protéger ou déprotéger les programmes en écriture (option inutile), renommer un fichier (option inutile), modifier les adresses de début et de fin (là, foutrement utile, on peut ainsi faire fonctionner un programme basic ailleurs qu'en 501), affichage à l'écran du contenu des secteurs (génial). On peut soit choisir un secteur donné sur une piste donnée, soit choisir un fichier, auquel cas le programme trace tous les secteurs qui le composent. On peut le modifier à volonté, très pratique, effacer des fichiers (option inutile), éditer les fichiers protégés (pas très utile), reloger le Gameinit (le nirvana. Les programmes qui sont logés dans le Dos peut du coup fonctionner, puisque c'est le Dos lui-même qu'on déplace),

catalogue automatique (permet de faire un catalogue automatique avec sélection des fichiers choisis sous Gameinit. Avantage : ça ne prend pas de place et ça évite de le faire soi-même), contrôle disquette (vérifie les secteurs un par un), copie de pistes (permet de copier des disquettes qui ne passent pas au BACKUP du Sedoric), et affichage sur imprimante. C'est pas tout. Il y a aussi une option transfert cassette vers disquette. Soit on transfère bestialement si le programme est enregistré normalement, soit on lit les octets à la volée, ce qui permet de charger un logiciel même lorsqu'il n'a pas d'en-tête. Imaginez ce qu'on peut en faire : des copies anti-café, des copies anti-thé, des copies anti-chocolat, etc. Une bénédiction. Remarque, c'est pas mal qu'il n'y ait presque plus de programmes sur Oric : ceux qui sortent sont à la hauteur.

PUZZLE

C'est vraiment à désespérer, le Spectrum n'a-t-il pas droit à un bon assembleur ? Visiblement, non ! Tenez, prenons Laser Genius de Ocean, ce programme est, paraît-il, un éditeur, assembleur, moniteur et analyseur. D'après l'éditeur, il permet une nouvelle approche de la programmation en assembleur, mais bon, c'est pas ça. Pourquoi ? C'est tout simple, ce soft est très (trop) complexe, ce qui fait qu'il faut sans arrêt se référer à la documentation. Je suis d'accord avec vous, c'est pareil pour tous les langages. Mais, petit problème, la documentation est nulle et pleine d'erreurs, dur ! Bon, je prends un exemple : pour sortir du Basic il faut taper Exit, mais ensuite pour retourner à l'assembleur vous devez taper Randomize User XXXX, avec XXXX les adresses contenues dans le manuel.

Mais, c'est normal !!! D'accord avec vous, mais, les XXXX du manuel sont... faux, comment faire pour revenir à l'assembleur ? Bon, c'est pas tout, il existe deux versions de ce programme (elles sont toutes les deux livrées), une version implantée dans le milieu de la mémoire, et une version située dans le haut. Mais, encore une



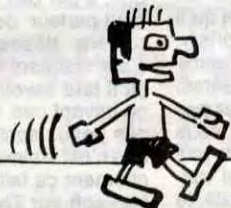
fois, big problème : la version la plus intéressante (la version haute) est buggée. Bien, c'est pas tout ça, il faudrait peut-être essayer de trouver des bons côtés à ce soft. Ah, ça y est, il a un éditeur plein écran, ce qui est pratique, en plus il marche, ce qui n'est pas le cas de tous les assembleurs pour Spectrum. Pour le reste, c'est un assembleur, mais il ressemble à la boîte de gadgets du sieur James Bond dit le 7, tant le nombre de fonctions inutiles est élevé, voilà, vous savez tout, pas très excitant n'est-ce pas ? Laser Genius de Ocean pour Spectrum.

REVÉLATIONS

J'adore travailler à l'HHHHebdo, parce qu'on en apprend tous les jours. Tenez par exemple, saviez-vous que le vrai nom de Dalida est Yollande Gigliotti, ou que le prénom complet du maréchal Pétain était Henri Philippe Benoni Joseph et que le vrai nom de Tony Curtis est Tony Schwartz ? Ce sont des choses qu'on apprend, comme ça, avec l'expérience, au fur et à mesure que le temps passe. Et puis, on apprend aussi que quelque part sur notre chère planète il y a une ville qui s'appelle Deathville, qu'un type nommé

che à tous les coups. Et, en assemblant tous ces objets comme des pièces de puzzle, il finira par trouver la sortie de cette ville infâme. Ce que je n'ai pas compris, par contre, c'est pourquoi il est tout blanc, pourquoi quand il passe derrière ou devant un mur ou un objet, il devient transparent, à en faire pâlir M. Scotch. Et puis il est pas capable de mettre un pied devant l'autre, il glisse sur le sol. Un sol pas joli du tout, d'ailleurs, comme le reste du décor. Mais il a une petite musique qui vient le supporter dans sa recherche de la liberté, une musique très mal faite,

LE SOFT LE PLUS GÉNIAL DU MONDE



PEAU DE BANANE

Sammy Solver s'y trouve prisonnier, et qu'il fait tout pour s'en échapper. Ce que mes sources ne m'ont pas dit, par contre, c'est pourquoi il est prisonnier, ce mec. Mais il serait très intéressant de suivre son histoire, à ce gars-là. Parce qu'il est pas aussi con qu'il en a l'air (heureusement pour lui d'ailleurs, parce qu'il a VRAIMENT l'air con), faut pas croire ça. Dès qu'il trouve un objet sur son chemin, paf, il le ramasse, ça mar-

certes, mais une musique quand même. C'est vraiment très chouette d'être journaliste à l'HHHHebdo. Avant, j'aurais jamais cru que ça puisse arriver, ce genre d'histoires. Je me demande quand même si je n'aurais pas préféré rester dans l'ignorance, parce que franchement, on a déjà vu beaucoup mieux, comme soft. Deathville de Bubble Bus Software pour Amstrad.

NANNONCE

Apple Expo se tiendra dans le parc de la Villette à Paris du 19 au 22 juin. Y aura des faisceaux laser et des Apple. D'autres questions ?

OUI HEU... Y AURA DES GONZESSES ?



LIQUIDATION

Atari avait signé, il y a quelques mois, un contrat de fabrication de moniteurs avec Thomson. Ce contrat n'est pas renouvelé, car Atari est maintenant en mesure de fabriquer les siens propres. En conséquence, les nouveaux 1040 STFC sont livrés avec moniteurs Made In

Atari, et les anciens sont liquidés avec le 520 STFC pour le prix intéressant de 8000 balles, kermoins de 10, tout compris. Ils sont chiant, chez Atari, ce sont les seuls qui baissent leurs prix sans qu'on leur demande. On peut même pas dire que c'est grâce à nous.

C'EST COMBIEN LE 1040 STFC ?

8000 BALLE

DANS 1 HEURE IL SERA À 7000

DANS 2H À 6000

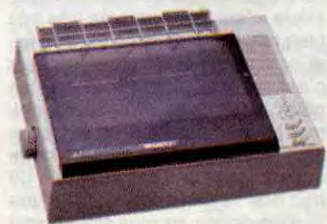
DEMAIN, ON VOUS FILE 1000 FRANCS AVEC

ATARI

UNE IMPRIMONTE

Atari sort une nouvelle imprimante pour ses ST. Elle travaille à 80 cps, elle frictonne et tractionne en beauté, elle a plein de polices de caractères (dont le katakana japonais), elle est graphique, compatible IBM, elle est disponible, matricielle à impact, bidirectionnelle, chez les revendeurs et elle imprime 132 caractères par ligne. Et en plus, elle est en photo. De quoi se plaint-on, je vous le demande. Elle

a même un prix : 2500 balles, kermoins de 10. Amen.



LIFE LIFTING

Vous voulez refaire votre vie ? C'est possible, grâce au miracle de la révolution informatique ! En effet, notre société (Activision) à la joie et l'honneur de vous informer de la naissance de Alter Ego pour votre C 64/128. Ce programme vous permettra de vous composer une nouvelle personnalité et de vivre d'étonnantes aventures. Ce merveilleux voyage, que seul notre société est en mesure de vous proposer, commencera par votre naissance, ensuite vous devrez explorer le vaste monde et ses possibilités. Ah, que de bonheur en perspective : découvrir votre main, faire votre premier sourire, marcher et parler pour la première fois, rencontrer votre premier amour, aller à l'école, vous marier, oui, vous pourrez vivre de nouveau. Mais la vie n'est pas faite de satisfactions ou de déceptions, elle est faite d'expériences, c'est pour cette raison que notre programme vous mettra aux prises avec un certain nombre de situations qu'il vous faudra résoudre et comprendre. Pour résoudre ces situations, il faut cliquer des icônes contenant des questionnaires, en fonctions de vos réponses l'ordinateur vous indiquera le résultat correspondant. De plus, vous pourrez voir le résultat global de votre vie en allant cliquer l'icône de statut, après cela vous pourrez consulter votre niveau intellectuel, social, connaître votre condition physique, etc. Ce jeu original, et entièrement nouveau,

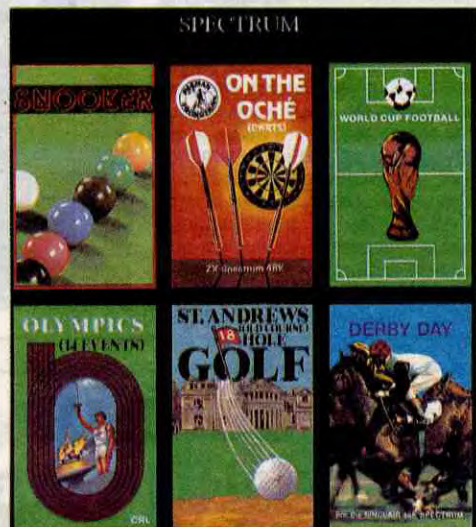


n'est pas traduit en français, donc, si vous ne connaissez pas l'anglais, vous ne pourrez pas profiter de ce jeu, et nous n'avons pas peur des mots, vous perdriez beaucoup. Evidemment ce programme est en couleur. De plus, il en existe deux versions : une pour femmes, et une pour hommes (mais une femme peut utiliser la version pour homme, et vice-versa). Enfin, il faut savoir que nous acceptons parfaitement les critiques émises par un certain nombre de personnes quant à la faiblesse du son, et au relatif manque de diversité des icônes présentes à l'écran. Mais, les points faibles de ce programme s'oublient très facilement, si l'on tient compte du côté résolument renouveau de ce logiciel. Alter Ego de Activision pour C 64/128.

COMPILEZ, IL EN RESTERA TOUJOURS UN PETIT PEU

Le sport, c'est la santé, disait je ne sais plus qui. Mais gaffe, là. Pas n'importe quel sport, hein, les jeux de sport, pas les sports qui ne sont pas de jeux, ni les jeux qui ne sont pas de sports. Pourquoi je raconte ces conneries, moi ? Qu'est-ce que je voulais vous dire, déjà ? Ah oui, ça y est, je sais. Je voulais vous parler d'une compilation de jeux de sport. Son nom ? Sport Pack, pourquoi ? Parce quoi ? Ah ben, oui, si j'avais commencé par là, j'aurais pas eu besoin de faire toute cet intro vraiment nulle. Donc, on va causer de ça. Sport calme d'abord avec un superbe Snooker qui est nul. Sport pointu ensuite avec On the Oche qui est un jeu de fléchettes nul. Sport télévisuel ensuite avec

World Cup Football qui donne la turista rien qu'à le voir. Sport nul avec Olympics (j'abrège). Sport troué avec Golf (qui est nul). Sport chevalin avec Derby Day, qu'on aurait pu s'abstenir de. Compilation nulle avec Sports Pack de Geoff Records pour Spectrum.



AVENTURE POUR CAVES

Si je vous dis "the very big cave adventure", vous me répondez quoi ? Ahhhhhh, voilà enfin une bonne question, ça faisait longtemps que j'en attendais une aussi bonne, merci beaucoup. Bien, The Very Big Cave Adventure est un jeu d'aventure graphique édité par CRL pour le Spectrum, qui a été écrit avec "The Quill", et qui est nul. Ça vous va, comme réponse ?

Non ? Bon, bougez pas, j'continue. Voyons d'abord le scénario : quel que part, au fin fond d'une forêt, git une vallée oubliée du temps, au fond de laquelle repose une dalle d'acier, au fond de laquelle se trouve un escalier, en bas duquel existe une cave, au fond de laquelle se trouve le secret de la richesse, au fond de laquelle... ah ben non, c'est fini. En résumé, c'est un jeu qui touche nettement

BONJOUR MADAME. SI JE VOUS DIS "LE TRÉSOR EST DANS LA CAVE", VOUS ME RÉPONDEZ ?

JE PEUX PAS. J'AI MES RAGNAGNAS



le fond. Donc, l'intrépide voyageur (vous en l'occurrence) doit retrouver la

vallée, puis la dalle, puis l'escalier, puis les caves, puis la richesse, puis rien du tout. C'est un jeu de puiste, en somme. Sinon, le jeu est servi par un graphisme pas beau du tout, bref, nul, et qui en plus a la particularité de scroller avec le texte, ce qui fait qu'au bout d'un moment il faut entrer la commande LOOK si l'on veut le revoir. En parlant de commandes, l'analyseur syntaxique est très mauvais et ne comprend que ce qu'il veut bien. Voilà, c'était ma réponse à votre question concernant The Very Big Cave Adventure de CRL pour Spectrum. Merci de votre attention, à vous les studios.

VEND PIRE

Faire un bon programme sur Thomson n'est pas simple, mais si on se casse un minimum le cul, c'est faisable. La meilleure preuve, c'est Infogrames qui la fournit avec Vampire pour MO 5, TO 7/70 et TO 9. Bien sûr il faut pas trop en demander, vous n'aurez pas droit à un scénario original mais à une histoire pompée sur Sorcery, j'explique : vous vous trimblez dans des jardins, et qu'y rencontrez-vous ? Des affreux vampires, sorciers, et autres ectoplasmes à roulettes qui ne font rien qu'à vous embêter, et que si ils continuent vous arrêtez de jouer pasque vous voulez pas être méchant et que si c'est comme ça vous rentrez chez votre maman pour lui raconter tous vos malheurs et que votre papa qui est policier se fâchera très fort et qu'il mettra tous ces affreux en prison pasqu'il est policier et qu'il aime pas qu'on vous fasse des misères, et na ! Mais, ne vous inquiétez pas trop pour votre santé car vous pourrez neutraliser ces vilains pas beaux grâce aux armes qui traînent dans tous les coins. Voilà, je vous l'avais dit, ça ressemble drôlement à Sorcery, mais bon, passons. Chose rare sur Thomson : ce soft est bien fait. Si, je vous



assure, le seul défaut de ce programme est le manque de musique, à par des beeps à la noix le haut-parleur de votre téléviseur restera désespérément muet, c'est vraiment dommage. A part ça il faut savoir que les couleurs ne bavent pas, que les méchants pas beaux sont bien dessinés et que c'est vraiment très bien. Franchement ça fait plaisir de voir un bon soft sur Thomson, espérons qu'il y aura maintenant beaucoup de programmes aussi bons que Vampire d'Infogrames sur Thomson.

JAPONAISERIES

Vous vous souvenez du feuilleton Shogun qui est passé à la télé il y a quelques années ? Parfait. Votre mémoire est bonne. Ce qui m'amène à vous donner deux nouvelles, une bonne et une mauvaise. Je commence par quoi ? La bonne ? Ok, vous l'aurez voulu. Bonne nouvelle : un soft en a été tiré. Mauvaise nouvelle : il est nul. Le titre de ce truc est Shogun, et c'est Virgin Games qui a fait cette horreur. Evidemment, vous voulez savoir pourquoi c'est nul. D'accord, je vous raconte tout. Le but du jeu est très

simple : vous devez réunir au moins 20 suivants pour renverser le Shogun, et prendre sa place.



Pour arriver à vos fins il vous faudra triompher d'un certain nombre d'épreuves qui sont du style sauver une belle servante des griffes d'un samouraï, faire prisonnier un dangereux bandit, vous faire des amis là où il faut, etc. Tout ça se passe dans de ravissants décors qui paraissent être au nombre de 128, mais ça j'ai pas pu vérifier.

Bon, jusqu'ici c'est pas désastreux, voyons la suite. La suite, c'est les personnages, ils sont moches et c'est con, et en plus ils bougent mal, ce qui est encore plus con. Si je vous dis que le son est nul, vous saurez presque tout. Presque tout ? Oui, car y a un truc que je vous ai pas encore dit, c'est que lors du changement de tableau le temps paraît long, ce qui m'amène à penser que l'ordinateur se paume dans les 128 tableaux, no comment. En plus, de légers sautilllements de l'image apparaissent au début du jeu, et ça c'est vraiment inadmissible car c'est la preuve que la programmation du logiciel est mal faite ce qui est un scandale quand on connaît le prix de ce genre de programme. Bon, c'est simple : ne touchez pas à Shogun de Virgin Games pour Amstrad.

UNE ENVIE PASSAGÈRE

Tiens, j'ai envie de vous causer d'Amstrad. Me demandez pas pourquoi, je saurais pas quoi répondre, j'ai envie de vous parler d'Amstrad, c'est tout.



Et puis justement ça tombe bien, j'ai deux logiciels d'Amsoft pour Amstrad. Quelle coïncidence, vous trouvez pas ?

Le premier s'appelle Doors Of Doom, Les Portes du Destin. Déjà, quand j'ai vu le dessin sur la jaquette, je me suis méfié. Et le pire, c'est que j'avais raison. Tiens, par exemple, le scénario : le héros du jeu, Le-Seul-Qui-N'a-Pas-De-Nom, se réveille un beau matin dans un endroit étrange et inconnu de lui (et de nous par la même occasion, ça fait mieux). Il a été choisi parmi les trois milliards de terriens et le milliard de Chinois, pour représenter la race humaine dans une espèce de jeu dont le but est un progrès technique inimaginable pour la Terre, ou, en cas de perte, la destruction de la planète. Point à la ligne, c'est tout.

Là-dessus on peut rajouter que le jeu bénéficie d'un graphisme des plus ringards, d'une animation moins que moyenne, le scrolling étant lent et saccadé, et d'une sonorisation vraiment nulle, sauf pendant la page de présentation

où les programmeurs ont fait un gros effort (ils pensaient sûrement que les testeurs de l'HHHHebdo allaient se contenter pour leur critique de lire la doc et de mater la page de présentation, eh bien ils se sont gourés, les bougres, on fait notre travail à fond, nous (ça fait du bien l'autosatisfaction de temps en temps !)).

Le deuxième de ces messieurs s'appelle Golden Path. Là encore, la jaquette m'a fait sourire, et pas parce qu'elle est drôle, loin de là. Dans ce jeu, vous devrez essayer d'aller le plus loin possible dans votre quête du Savoir et de la Connaissance (oui, ceux qui prennent des majuscules). La magie est de rigueur dans ce jeu, ainsi que les arts martiaux (ah oui, au fait : vous vous appelez Tchong, et vous êtes tellement jaune qu'on croirait qu'un chien vous a pissé dessus).

Sur votre chemin, plein de jolis monstres se dresseront, que vous devrez combattre à l'aide de l'un des deux arts cités plus haut. Vous aurez également à ramasser des objets de rencontre, des bien utiles, comme des décoratifs seulement. Bref, c'est du classique et du déjà vu.

Ne tervergissons pas : le graphisme est nul, plus nul que lui tu meurs, le scrolling, ben, heu, y en a pas, pas plus que de sonorisation d'ailleurs. Et le plus chiant dans tout ça, c'est que chaque fois qu'on change de décor, le programme va charger sur la disquette les données du nouveau lieu où l'on va, ce qui fait qu'on en a vite marre.

Bon, on oublie tout ça et on va se faire un petit flip' au bistro d'à côté, c'est moins cher, et ça rapporte plus gros.

Caves of Dooms et Golden Path de Amsoft pour Amstrad CPC 464, 664, 6128 et 5512 (Ach ! Gag !).

GUÉGUERRE

D'habitude, je n'aime guère les jeux qui en parlent (de la guerre), c'est comme ça, d'autres n'aiment pas les percepteurs, les dentistes ou les grévistes de la RATP, moi c'est les jeux de guerre. Comble de malheur pour moi, Crusade in Europe est un wargame. Enfin, j'ai essayé d'oublier mes préjugés, et je l'ai testé.

Bon, allons-y, puisqu'il le faut. Dans ce euj (c'est du verlan), vous allez faire un retour dans le passé de 46 années, rien que ça. Destinée tout d'abord à représenter le général américain Patton, il se pourrait bien que vous ne soyez en fait qu'un pauvre petit sous-deuxième classe nettoyeur de chiottes, si vous ne répondez pas correctement au "test d'entrée" posé au début du jeu (c'est le verlan de verlan de tout à l'heure). Le graphisme du euj (c'est encore du verlan, c'est la dernière fois que je le précise) est vraiment bien fait : vous avez devant les yeux la carte d'Europe (ou du moins d'une partie, celle qui nous intéresse dans ce cas-là, c'est-à-dire la Normandie et une partie de l'Angleterre) qui occupe toute la partie basse de l'écran, tandis qu'une fenêtre de texte s'octroie cinq lignes en haut pour vous renseigner sur les différents points stratégiques ou les icônes sur lesquelles vous passez avec votre curseur (dirigé par l'intermédiaire du clavier ou du joystick), les icônes en question représentant des armées (infanterie, aviation...). Mais ce n'est pas tout : quand



vous arrivez sur l'un des bords de la carte, un superbe scrolling vous permet d'élargir votre champ d'activités et de vision, en vous montrant une autre partie de l'Europe.

Quelques points noirs au tableau de chasse de ce logiciel : la sonorisation quasi inexistante (il n'y a que quelques bruitages de temps en temps), et le trop grand nombre de commandes disponibles : on a vite fait de se paumer complètement.

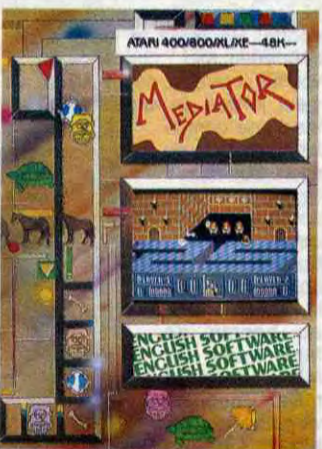
Crusade in Europe de Microprose pour C64 et Atari XL.

RADIATOR

Comme je vous l'ai dit il n'y a pas si longtemps que ça, la série XL d'Atari n'est pas morte, pas plus que le XE d'ailleurs. Pour le prouver, je vous propose de jeter un œil sur Mediator de English Software qui tourne sur les bécanes en question. La mission est simple : en tant que sauveur de la galaxie, il faut que vous trouviez le cristal du temps afin d'obtenir les pouvoirs surnaturels qui vous permettront d'éliminer les éléments radioactifs consécutifs à un Tchernobyl spatial. Vous voyez, tout ça est très simple et ordinaire. Mais voyons comment ça se passe en réalité : au départ, vous commandez un petit vaisseau spatial qu'il faut faire atterrir sur la planète contaminée, ce qui est simple comme bonjour, me direz-vous. C'est vrai, sauf que l'inertie du vaisseau est très importante, et cela rend la tâche vraiment pas évidente, vous êtes prévenu. Ensuite, vous vous retrouvez sur cette planète maudite où vous devez combattre des monstres radioactifs jusqu'à ce qu'il n'en reste plus un seul. Cette phase du jeu est moins difficile que la précédente, mais c'est pas évident malgré tout. C'est bien, hein ? Mais, vous n'avez pas vu la réalisation du truc ! C'est géant,

vraiment, super : les couleurs sont sympas, les petits dessins simples mais agréables, l'animation très douce et la bande sonore digne des meilleures. Bref, ce programme est vraiment très chouette, et il montre bien que les Atari XL et XE sont au moins aussi bons que les Commodore 64 et 128, dommage que les éditeurs ne s'y intéressent pas plus que ça, parce que c'est dommage. Enfin bref.

Mediator de English Software pour Atari XL et XE.



DU CLUB À N'EN PLUS POUVOIR

MD.BASIC par exemple, nous en fout plein la vue ! Figurez-vous que ce club vient de se doter d'une section, c'est le mot, micro-informatique dont les activités sont pour le moins... comment dire... actives. Des cours de basic, des brochures machinose, des concours et encore plein d'autres trucs viennent alimenter la musette quotidienne de ces enfants de la balle (pourquoi donc ? Parce que le Comité d'Entreprise M. Dassault d'Argenteuil subventionne la chose avec grandeur. On l'applaudit !). Pour tout renseignement, contactez Michel Drumont au (1) 47 98 54 06.

D'autre part, une "journée du logiciel" aura lieu le 15 juin au foyer

SIGLE POUR CLUB ACTIF SIGLE POUR CLUB PASSIF



rural de Puyricard (le Père Nod est dans le coup). La chose aura lieu avec l'aimable concours du centre X2000 du coin. A titre indicatif, sachez que ce patelin se trouve du côté d'Aix-en-Provence. Il s'y tiendra entre autres une remise des prix du concours de logiciels pour les jeunes organisé par la F.D.F.R.13 (Fédération Départementale des Fatigués dès le Réveils !).

SINCLAIR VOIT LA VIE EN ROUGE



Timex, qui s'était illustré dans la fabrication des Spectrum pour le Portugal, vient de signer un contrat avec l'éducation nationale polonaise. Le marché porterait sur un dérivé du Spectrum anglais comparable

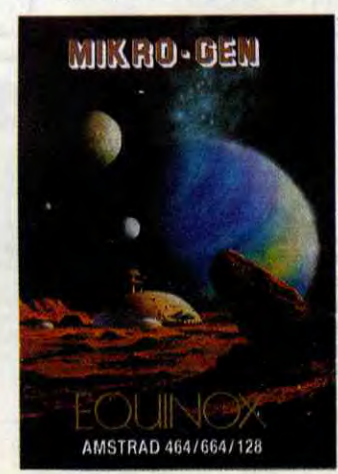
à celui qui a tenté de pénétrer le marché américain. Timex n'aurait pas commenté la nouvelle.

Quand Thomson se cassera la gueule, vendra-t-on des TO7 dans les kolkhozes ?

OXYGÈNE

Voilà un jeu qu'il est bon, il tourne sur Amstrad et il s'appelle Equinox. Le principe est relativement simple, vous êtes aux commandes d'un engin ovoïde d'enfer et vous devez nettoyer une mine de ses habitants. Habitants qui sont évidemment très dangereux car s'ils vous touchent vous perdez de l'énergie, et si vous restez trop longtemps en contact avec l'un d'entre eux vous perdez une vie. Bien sûr, cette tâche est très simple, si il n'y avait que ça à faire le jeu serait monotone. C'est pourquoi vous devez ramasser des objets qui vous permettront de progresser à l'intérieur de la mine, et donc de poursuivre votre mission. Bon, c'est relativement classique comme truc, par contre la réalisation n'est pas classique, c'est vraiment très très très bien fait. Le graphisme est très fin, et comme c'est plein de couleurs c'est joli tout plein. Pour ne rien gêner, vous avez droit à une animation parfaite et à un bruitage plus que correct, en plus les commandes sont très précises. Ah, un truc que j'allais oublier : il y a une touche pause en plus (ça permet

d'arrêter le jeu en plus). Bon, c'est génial, en plus, et d'ailleurs on ne le dira jamais trop, c'est génial quoi, c'est tout, en plus, c'est génial, si, je vous jure que c'est génial, en plus ! Vous êtes encore là ? Mais, vous êtes fou, en plus, courez chez votre marchand de tapis pour vous procurer en plus, pardon, au plus vite Equinox de MikroGen pour votre Amstrad.



ALLAH DAPTATION

Après une longue et regrettable absence d'une semaine, nous revoilà, moi et mes adaptations, toujours prêts à en faire sourire quelques-uns, et pleurer les autres.

Monsieur Epyx et madame C64 (ou l'inverse, je ne suis pas allé vérifier) ont le plaisir, la joie et l'avantage de vous faire part de la naissance de leur petit dernier, Wintergames. Oui, bon, ça va, je sais que c'est pas nouveau, mais on vient (enfin !) de recevoir la version Amstrad de ce jeu, et je peux vous dire qu'elle a de quoi se faire pardonner son retard, la petite ! Je vous livre sans plus tarder les épreuves auxquelles vous devrez participer : Bobsleigh, saut à skis, patinage artistique et de vitesse, biathlon et quelques autres encore.

Si je vous dis que le graphisme est bon, je serais en deçà de la réalité, si je dis qu'il est extraordinaire, je serais bien au-delà. Il est excellent, quoi.

L'animation est bonne, pas sacca-



dée du tout, et assez rapide, contrairement à d'autres softs de ce style, que je ne nommerai pas pour ne pas leur faire de tort. Côté sonorisation, c'est pas vraiment le pied parce qu'elle est nulle (c'est-à-dire qu'elle est présente mais qu'on a vite fait de baisser le son du haut-parleur tellement elle est mal faite) mais on ne peut pas tout avoir, comme me disait un ami éthiopien à qui je demandais s'il préférerait avoir pour son anniversaire un bon parasol ou un Big Mac.

Passons maintenant à Loriciels, qui a fait vraiment très fort. Je suis sûr que les amstradistes qui me lisent n'ont pas oublié le fameux "Pouvoir", jeu de stratégie opposant les manifestants aux policiers. Eh bien, ceux qui possèdent un Thomson se réjouissent : ce jeu vient d'être adapté sur leur bécane (préférée ?).

L'intérêt et le but du jeu sont toujours les mêmes : le joueur doit, suivant qu'il a choisi de se mettre dans la peau des flics ou dans celle des étudiants, soit défendre un député lors de son discours électoral, soit l'attaquer. Je ne vous parlerai pas des graphismes qui n'ont pas subi la moindre petite transformation, je vous jure, c'est EXACTEMENT les mêmes, toujours aussi sommaires, mais si jolis. Mais là où le bât blesse, c'est du côté sonorisation; il n'y a rien du tout. Rien ? Rien, repassez dans trois mois, on verra ce qu'on

Quoi, j'ai bien lu ? Oui, très bien, et je le répète pour ceux qui seraient bouchers-charcutiers ou teinturiers-volaillers : les graphis-



mes sur le Spectrum sont meilleurs, parce que plus jolis et plus fins, que sur le CBM. Ouf, ça fait du bien, pour une fois qu'on peut dire ça... Sinon, l'animation est un peu moins bien faite, la sonorisation, quoique présente, n'est pas des plus géniales. Enfin bon, pour résumer, je dirai que pour son prix, c'est un des meilleurs jeux qui existe sur c'te foutue bécane.

Je vous fais une conclusion ? Bon, d'accord. Wintergames de Epyx passe du CBM au CPC. Pouvoir de Loriciels effectue l'aller simple Amstrad-Thomson, tandis que Desert Hawk fait le voyage retour du CBM au Spectrum. En voiture, prochain arrêt : la semaine prochaine, si Dieu le veut, mon cher Philippe, peut faire pour vos beaux yeux, merci, au revoir.

Players, ça vous dit quelque chose ? Mais si, vous savez, les softs anglais à 50 balles, là, mais si, vous savez bien... Bon, dans leur gamme, il y en a un qui s'appelle Desert Hawk, et qui tournait initialement sur Commodore.

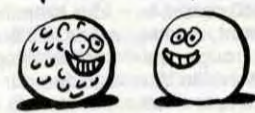


Bon, si je vous en parle dans ces lignes, c'est parce qu'il vient d'être l'objet d'une adaptation (sinon j'en parlerais pas dans cet article). Et qui c'est qui récupère ce jeu, hein, qui c'est ? C'est le Spectrum, bravo, c'est bien lui. Aussi incroyable que cela puisse paraître, il a gagné en graphismes par rapport à la version Commodore.

GOLF FINGER

Une partie de golf, c'est quoi ? C'est de l'air, des grands espaces, de la verdure. C'est aussi une certaine habileté à manier le club, à choisir des trajectoires de balles 'héroïques'. Bref, toute une mentalité. Eh bien, sur micro, c'est possible. Ben si. Avec Championship Golf, par exemple (admirez l'habileté et la subtilité de mes transitions), les vents cathodiques et les espaces verts électroniques sauront vous éblouir de réalisme (très joli, comme phrase, vous avez gagné le droit de la relire, dans tous les sens que vous voudrez). Le fameux terrain de golf de Pebble

SALUT BALLE DE PING-PONG. ON VA BOIRE UN POT ?
VA D'ABORD SOIGNER TON ACNÉE



Beach jaillira de votre moniteur, au bosquet, que dis-je, au grain de sable près. C'est très important, la nature du sol, au golf. Faut savoir choisir son club selon. Va-t-on utiliser le gros modèle en bois qui arrive à porter à 220 yards quand on se débrouille bien, ou un club

d'acier, plus léger, pour bien lever la balle de l'herbe grasse ? Si on essayait plutôt, pour envoyer la balle au-dessus des arbres qui bouchent l'horizon, d'employer le club habituellement réservé aux terrains sableux, et d'une poussée orientée à 56° du sol exactement (sources : "Le dictionnaire du parfait golfeur, chez Lablonde, 238 pages et demie, 4 francs 50). Oui, là, en donnant un peu d'effet dans les poignets et en jouant des épaules au dernier moment, ça devrait passer. Bien sûr, on est constamment conseillé et assisté par l'ordinateur. Ça en devient du G.A.O. (Golf Assisté par Ordinateur), mais le bon, le vrai joueur, lui, saura mettre à profit ce petit vent marin, cette petite pente du terrain, pour atteindre sa cible à coup sûr. Petite pente ? Un sacré relief au

contraire pour ce bord de mer. Pourtant le gars qui n'a jamais joué au golf appréciera ce logiciel. Après ça, il y jouera, pour de vrai, dès qu'il pourra lâcher son clavier. Parce que côté programmation, c'est une combine d'algorithmes magnifiques et de la passion du golf, contagieuse. Animation magnifique en vérité, on s'y croirait. Puis invitez les copains, à plusieurs joueurs c'est mieux, ça devient épique. Toi, là, retourne à l'aire d'entraînement, t'es nul au maniement du club numéro 5. Moi j'ai passé le parcours 8 en 4 coups. Z'avez pas vu mais je vous assure. Bref, très bon que nous sommes (le logiciel et moi). Golf Championship de Games- tar pour IBM PC et compatibles (vous savez, ceux à moins de 5000 balles de golf...).

UN SOUS SOUS-MARIN

Aimez-vous les jeux nuls ? Mais les vrais, hein, pas les imitations de jeux nuls, les jeux vraiment mauvais, quoi. Vous aimez ? Alors cet article a été écrit pour vous, et le logiciel qui va y être passé à la moulinette aussi, d'ailleurs. Premièrement, on replonge dans les années 40, et quand je dis "on replonge", c'est fait exprès, le

Je profite d'un moment d'inattention de votre part pour vous dire que si vous arrivez encore à comprendre quelque chose, chapeau. Sonar-Search est un logiciel qui réunit toutes les particularités évoquées plus haut. Le but de ce jeu est... mais je l'ai déjà dit, mon Dieu, je deviens gâteux, maman, au secours, viens à mon aide, débarrasse-moi de cette faiblesse



terme est judicieusement choisi. Vous comprendrez plus tard, à moins que vous n'avez déjà regardé le titre de cet article, auquel cas ma vanne tombera à l'eau, si j'ose dire. Ensuite, on imagine qu'on doit faire la chasse à tous les méchants U-Boats allemands. Enfin, on essaye de croire qu'on est dans un sous-marin, et qu'il y a un avion au-dessus de nous qui nous envoie des images de ce qui se passe en dessous de nous, et que donc on n'a pas la vision qu'aurait le capitaine d'un vrai sous-marin, mais celle d'une caméra-espion qui nous survolerait à une altitude de 15 mètres au-dessus du niveau de la mer (donc de 30 mètres au-dessus de nous puisqu'on navigue à 15 mètres en dessous du niveau de la mer) et qui aurait la faculté étrange de pouvoir filmer toute l'Europe en même temps, ce qui n'est pas banal, convenez-en. Ça a des hauts et des bas, quoi.

passagère, ouf, merci, ça va mieux. Pour le but du jeu donc, reportez-vous à la phrase commençant par "ensuite, on imagine"... Le graphisme est mignon, bien qu'il n'exploite pas à fond les capacités du CBM, contrairement à ce que voudrait nous faire croire la doc. La sonorisation est plaisante, par contre; il s'agit d'une musique de Wagner, intitulée "La chevauchée des Walkyries", et c'est celle qui avait servi de thème au film "Apocalypse Now", ce qui n'est pas peu dire. Mais alors, pourquoi c'est qu'il est aussi mauvais, ce jeu ? Tout simplement parce qu'il ne présente aucun intérêt ludique, et qu'on a vite mané de faire mumuse avec. Ach, chatelet oublier un dernier détail : les trois quarts du jeu sont en basic même pas protégé, ça se passe de commentaires, je crois. Sonar-Search de Réseau Planétaire pour Commodore 64 et 128.

LES NOUVEAUX LUTINS

Activision, très enorgueillie par sa découverte de petits habitants vivant dans les ordinateurs, vient d'annoncer les versions prochaines pour l'Atari ST et l'Amiga de The Activision



Little Computer People Discovery Kit (excusez du peu). Celles-ci seront entièrement renouvelées, puisque les habitations des petits hommes seront (vanne à l'intention de Milou (les petits hommes... Seron...)) redessinées et réaménagées avec des meubles et des accessoires prenant en compte les possibilités de ces machines (par exemple, le piano sera remplacé par un orgue pour faire de la zoulie musique avec des combinaisons sonores multiples). Seul le prix n'est hélas ! pas communiqué.

G T I

Un golf, un ! Celui-ci tourne sur MSX, et il s'appelle Professional Hole In One, c'est une cartouche Rom, et c'est fabriqué par Hal. Evidemment il ne faut pas s'attendre à un super truc (ça tourne sur MSX, pas sur PC et compatibles), mais c'est tout à fait honnête. L'avantage de ce programme c'est que l'on peut choisir son parcours, et même le créer de toutes pièces. Dans ce dernier cas, vous pourrez fabriquer votre propre bibliothèque de parcours car il est possible de les sauvegarder et de les lire. Les bibliothèques ? Non, les parcours. C'est



très pratique comme système car on peut s'entraîner sur des bibliothèques personnalisées, pardon, de cette manière on peut progresser très rapidement dans la maîtrise du jeu et de ses commandes. Justement, je voulais vous parler des commandes, sachez qu'elles sont classiques, elles vous permettront de choisir un club, de régler l'inclinaison et la puissance du coup, d'influer sur la trajectoire de la balle, etc. Evidemment, vous devrez utiliser ces commandes en fonction des indications affichées à droite de l'écran, ainsi vous pourrez connaître le sens du vent, la distance du green, le nombre de trous et encore plein d'autres trucs. Maintenant que vous savez ce que contient la droite de l'écran, je suppose que vous voulez que je vous dise ce qu'il y a à gauche. C'est tout bête, à gauche il y a le trou que vous devez faire, lorsqu'il est fini le suivant apparaît grâce à un scrolling du plus mauvais effet, ce qui est bien dommage. D'ailleurs, c'est au niveau du graphisme que ce programme paraît un peu faiblard : le dessin du parcours n'est pas génial, l'animation pas terrible. Comme je le faisais remarquer au début de l'article, ce programme est honnête sans plus, et c'est vraiment dommage que le graphisme n'ait pas été plus figolé, mais bon, c'est jouable. Professional de Hal pour MSX.

GESTION À DOMICILE

On, alors là, je suis pas d'accord ! A quoi ça sert de faire un jeu de simulation de gestion d'entreprise ? Hein, franchement, à quoi ça sert, je vous le demande ? Les plus malins d'entre vous me répondront que ça sert à simuler la gestion d'une entreprise, ce à quoi je répondrai qu'ils n'ont pas tort du tout, les bougres. Mais il y

a quand même des limites à ne pas dépasser, je trouve. Bon, allez lire un autre article, et laissez-moi le temps de me calmer un peu, sinon je ne pourrais pas continuer à écrire celui-ci, d'article. Ça y est, c'est tout bon, vous pouvez revenir. Premièrement, un soft tout en basic vendu à plus de 200 balles,

c'est déjà se foutre de la gueule du monde, ça. Ensuite, faudrait voir un peu à faire quelque chose qui puisse présenter un certain intérêt, pas comme ce AMX Manager. Voyons un peu de quoi il retourne; le menu après chargement est le suivant : simulation financière, jeu contre l'ordinateur ou jeu à deux joueurs. La première de ces options est censée pouvoir apporter une réponse à une question du genre "mon projet est-il rentable ?" ou "suis-je bon pour aller pointer à l'ANPE et perdre les deux cents

milliards, huit cent quatre-vingt-dix-huit millions, neuf cent mille cinquante et un francs et deux centimes que j'avais investis ?". Le jeu contre l'ordinateur est la forme de deux cents trilliards de questions auxquelles il faut répondre sans se gourer, sinon on doit tout reprendre à zéro parce qu'on peut pas corriger ses réponses en cas d'erreur. A signaler que pour donner sa réponse aux hypothétiques questions posées plus haut, l'ordinateur ne tiendra pas compte de la concurrence, et que donc la réponse ne sera pas très fiable (à moins que vous n'envisagiez de

bâtir un monopole), et encore je dis ça pour être gentil, parce qu'elle ne sera pas fiable du tout. Soit, passons. Le jeu contre l'ordinateur est la même chose que précédemment, avec la différence qu'il ne s'agit plus de répondre à une question quelconque, que la concurrence est représentée par l'ordinateur, et qu'il n'a plus que cent mille questions posées, du genre "productivité ?" ou "inflation ?", ou encore "embauchement ou licenciement ?", bref, rien de bien intéressant. Enfin, le jeu à deux est une ver-

sion différente de l'option précédente, à part que l'ordinateur est remplacé par le petit copain, et que ça présente quand même un tout petit peu plus d'intérêt, pour peu qu'on aime ça et que le copain soit plus con que soi. A part ça, ben, heu... rien du tout. Amx Manager de AP Soft pour Amstrad (pour ceux qui auraient peur, "AMX" ne veut pas dire que le jeu ne se joue qu'avec la souris, bien au contraire, il ne se joue qu'au clavier; d'ailleurs, je ne sais pas ce que ça veut dire, alors bon, me gonflez pas).

PLAN

A partir du premier juillet, les étudiants bénéficieront de 20% de réduction sur le prix public de l'Amiga sur simple présentation de la carte d'étudiant, ce qui le mettra à 14000 balles au lieu de 17500 pour l'unité centrale, un moniteur couleur, 512 Ko de Ram et un drive. C'est encore trop, à 8000 on dit bravo.



DISQUETTES ?

COUCOU LES DISQUETTES ? OU KELLES SONT LES DISQUETTES ?

Bizarrement, nous avons constaté la présence d'environ 200.000 disquettes trois pouces dans les locaux d'Amstrad, et pourtant, Amstrad refuse de nous en vendre. Est-ce parce qu'en fait, ce stock tampon n'est pas tampon du tout ? Ne serait-il qu'un stock destiné à honorer d'anciennes commandes ? Tenterait-on de nous faire passer de fausses informations ? Le doute plane...



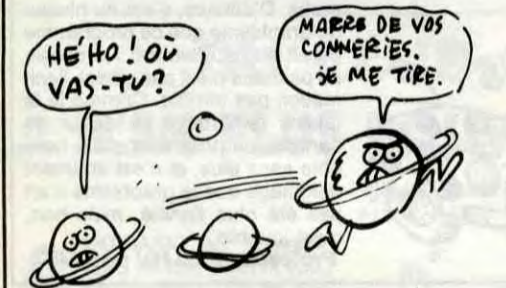
LA BONNE RECETTE

Vous connaissez la recette pour faire un jeu d'aventure potable ? Non ? Bon, alors allez chercher votre calepin et votre stylo, et prenez des notes.

Premièrement, il vous faut un sujet qui tienne debout de préférence. A partir de là, vous créez votre scénario, en vous arrangeant pour qu'il soit le plus vraisemblable possible, si bien sûr vous désirez rester dans une réalité plus ou moins possible.

Ensuite, si vous pensez que le texte seul est plutôt morne, il vous faut des graphiques qui soient les plus jolis possibles. Sinon, contentez-vous de faire des phrases en bon français, compréhensible de tous. Vient maintenant le test : confiez votre merveille à des amis, et demandez-leur de jouer un peu, afin de déterminer ce qui pourrait encore clocher dedans. Enfin, une fois les toutes dernières vérifications effectuées, envoyez-le à l'éditeur qui semble vous faire les plus belles promesses, rapport aux droits d'auteur.

C'est en suivant cette recette que je vais vous faire part de mes réflexions au sujet de **Rebel Planet**. D'une part, le scénario ne tient pas debout, pour un jeu d'aventure s'entend, parce que pour un jeu d'arcade, il serait pas trop mal : vous devez empêcher les vilains aliens d'envahir votre planète, ceci en un temps tout ce qu'il y a de plus limité, bien sûr. Question dessins, par contre, rien à redire, ils sont très bien faits. Certains sont même animés (par exemple, vous voyez les étoiles défilier par le hublot de



vos vaisseau spatial), même si on peut émettre des réserves à ce sujet (pour reprendre l'exemple précédent, les étoiles défilent latéralement au lieu de vous foncer sur la gueule).

Je ne sais pas si l'auteur de ce jeu l'a fait tester par des amis, mais si c'est le cas, ils ne devaient pas y connaître grand-chose : d'abord, l'analyseur de syntaxe est très moyen, et ensuite, il est lent. Autant dire qu'il faut être armé d'une certaine patience pour jouer avec ce soft.

Enfin, l'auteur du logiciel l'a proposé à US Gold, qui s'est empressé de l'éditer.

Si vous avez tout bien suivi ce que je vous ai dit, vous devriez être capable de faire un bon jeu d'aventure, et en plus vous devriez avoir compris que **Rebel Planet** de US Gold pour Spectrum est vraiment moyen.

UN DISQUE DUR POUR ST, UN !

Vous me croirez ou non, mais je viens de toucher, de tripoter, de faire mumuse avec un disque dur pour Atari ST. Non, vous ne rêvez pas. Son nom, c'est Habadisk 10. Comme vous vous en doutez, c'est Haba Products qui a réalisé l'engin et c'est Run qui en est l'heureux importateur. Je parie ma chemise (vous me devez une bière) que vous ignorez tout de ce qu'est un disque dur. Me trompé-je ? Non. Bon, alors sachez que ça a, dans le cas présent, la forme d'une grosse boîte de 15 centimètres de large sur 15 de haut et 40 centimètres de long. Sur la face avant, on distingue une petite diode rouge qui s'allume quand le disque travaille. Au dos de l'appareil, un interrupteur se trouve être la meilleure initiative du fabricant et un câble de 30 centimètres à peine sort en courant vers l'Atari. Bien sûr, il y a aussi un câble d'alimentation 220 volts bien tassés.

On pourrait s'étonner de la petitesse du câble reliant le disque au ST mais on nous a assuré qu'il s'agissait d'un problème technique trop difficile à résoudre. Bref, impossible de mettre une rallonge, ce qui vous obligera à mater le cul de la bête et, éventuellement, à bouger votre moniteur. Dans l'emballage, vous découvrirez grâce à vos petits yeux de débiles lubriques un manuel d'une quinzaine de pages et une disquette permettant de mettre en place l'environnement (de prévenir le ST qu'il y a un disque dur branché) et de formater l'engin. Une fois une troisième icône installée grâce à l'option "installer lecteur", le disque dur se comportera comme un lecteur de disquette normal. Si vous double-cliquez sur son icône, son catalogue apparaît dans une fenêtre à une différence près : la vitesse. Pour vous en assurer, copiez donc un programme sur le disque du genre basic

VIVE HABA!



Ô TOI MON HÉRO ! TU ME SÉDUISAS TOUJOURS AVEC TES DEUX DE MOTS SI FINS



ou Degas, un truc d'une centaine de kilos. Ensuite chargez-le, vous verrez que la différence est évidente puisque le chargement à partir de ce périphérique ne prend pas plus d'une seconde, même pas le temps d'aller se soulager la vessie.

La capacité de stockage atteint 10 méga-octets, soit 10 millions de caractères ce qui représente 10.000 Ko soit un peu plus de 300 pages écran haute résolution du ST (32 Ko chacune). Comme chacun sait, les deux avantages d'un disque dur sont évidents : sa rapidité et ses capacités. Par contre,

son inconvénient majeur reste son prix : 8500 francs dans notre cas, soit 0,00085 francs l'octet, je vous passe le prix du bit, c'est tuant ! Notons quand même que le prix moyen du disque dur est d'habitude inférieur au nôtre. Disons aussi qu'Atari annonce pour le même prix un système équivalent mais avec 20 mégas de stockage. Seul inconvénient : on sait qu'il existe mais personne ne le vend sur la place de Paris. On attend. Quoi qu'il en soit, les développeurs pressés et stressés seront contents.

RE-LAX! JOUEZ LA MICRO



102 PROGRAMMES

Jacques Deconchat pour APPLE, AMSTRAD, T07/70 et M05, T09, C64, C128, MSX, ATARI...
chaque livre : 120FF

"un ouvrage rempli de jeux simples, dont les listings dépassent rarement une page et qui permettent d'apprendre à programmer" (Amstrad Magazine).

SUPER JEUX

Jean-François Sehan pour M05 et T07/70, AMSTRAD, APPLE, YENO / SEGA 3000...
chaque livre : 120FF

"Plus qu'un divertissement, une véritable initiation au Basic Applesoft" (Livres Hebdo)

EN FAMILLE

Jean-François Sehan pour APPLE, AMSTRAD, MSX...

chaque livre : 120,00FF
"40 programmes simples en Basic dont les parties les plus intéressantes sont commentées" (Golden)

BASIC PLUS :

80 routines Michel Martin pour APPLE (95FF), C64 (85FF), M05 et T07/70 (105FF), AMSTRAD (100FF).

"Faites le plein de routines utiles et simples à appliquer (ce que c'est chouette l'informatique quand c'est bien expliqué)" (Science et Vie Micro).



la micro à livre ouvert.

Egalement chez votre libraire et en boutique spécialisée

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

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

En Suisse : P.S.I. SUISSE
Case Postale - Route Neuve 1 - 1701 Fribourg
Tel : (037) 23 18 28 - CCP 17 56 84

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

Au Maroc : SMER DIFFUSION
3 rue Ghazza - Rabat - Tel : (7) 237 25

Nom _____

Prénom _____

Rue _____ N° _____

Ville _____ Code Postal _____

Paiement par chèque joint N°.....
 Paiement par Carte Bleue Visa (P.S.I. Diffusion Uniquement) Date d'expiration.....

Signature: _____

Je commande le(s) livre(s) :

DESIGNATION	PRIX
Frais de port	10,00FF
TOTAL	

Je demande le catalogue P.S.I. gratuit

**SPECIAL
CASSEROLES**

Amis de la télématique, rusés de l'interface série, soldats de l'octet transmis, public chéri mon amour, bonsoir !
Aujourd'hui, aujourd'hui même, j'ai été surpris ! Non, ne rigolez pas. J'ai vraiment été surpris. Par quoi ? Par les Pététés ! Si, vous connaissez, l'administration qui s'occupe des téléphones et tout et tout. Les télécoms, quoi. C'est du pareil au même. Donc, j'ai été étonné par une petite brochure éditée par le ministère concerné intitulée : recommandations aux partenaires télé. Une lettre accompagnait l'envoi et expliquait, en gros, que (attention, je vais bientôt fermer la parenthèse) les PTT se sont gonflés à établir un standard pour ce qui est des touches spéciales du minitel et leur gestion et que si personne ne le suit et que personne ne le connaît, eh ben le standard, il sera pas plus standard que ma belle-mère, si vous voyez ce que je veux dire. Saviez-vous par exemple qu'un appui sur répétition tout seul réaffiche simplement la page visualisée alors que l'envoi de * suivi de répétition fait de même avec la mise à jour des informations ? Non, vous ne le saviez pas. Moi non plus. C'est lamentable. Disons aussi que, comme tout les standards, ce système bloque l'innovation et donc est en partie néfaste. Allez, ne chipotons pas et soyons bon joueurs, les PTT ont eu raison de faire cette brochure. Elle vous permettra, si vous avez l'intention de faire un micro-serveur de rester dans les normes d'un système compréhensible par tous.
Ere informatique va sortir un nouveau produit dénommé Arsène et destiné au monde du vidéotex. Pour

vous, rien que pour vous, j'ai pu tester une super-préversion qui, malheureusement, en ce qui concerne le logiciel, n'a pas grand chose à voir avec celle que vous pourrez acheter. Enfin, c'est pas grave, je vais vous en causer quand même, après tout, je suis là pour ça, non ? Arsène se présente dans une petite valisette fort sympathique. L'engin que nous avons testé fonctionnait sur Amstrad mais Arsène devrait aussi sortir pour Thomson. Ca se présente comme une petite boîte grise de laquelle sort un fil au bout duquel une prise DIN s'offre aux fesses talquées d'un minitel et en particulier à son éventuelle prise péri-informatique. Une entrée jack attend patiemment un transducteur, plus exactement un fil avec d'un côté une fiche jack mâle et de l'autre une petite boîte ronde avec une ventouse et dont le but est de détecter une sonnerie. Vous collez la ventouse sur le téléphone, si ça sonne, les électrons se bousculent comme des malades et hop ! votre Amstrad le sait. Le seul problème c'est que votre téléphone doit être équipé d'une sonnerie classique électromagnétique. En somme, un truc qui hurle à la mort comme un réveil matin. Avec les nouvelles sonneries qui susurrent "doubidoubidou", ça marche pas. Sur la boîte principale, on trouve un connecteur pour le bus d'extension de l'Amstrad. Une fois le tout branché comme il faut (la boîte sur l'Amstrad, le fil qui sort de la boîte sur le minitel et la ventouse sur le téléphone), vous aurez alors à charger un logiciel qui ne ressemblera en rien au point de vue présentation à celui que j'ai eu entre les mains. Mais ce n'est pas grave, chargeons

quand même ce qu'il y a à charger. On trouve un programme de téléchargement, un système de répondeur, un serveur (!) et un logiciel d'archivage. Commençons par le plus simple, l'archivage. On lance le programme, on compose le numéro de téléphone d'un serveur ou de Transpac. Sur l'écran, un petit menu s'est affiché. Une fois qu'on est connecté, si on sélectionne l'option capture, l'Amstrad charge en mémoire tout ce qui lui arrive par la petite boîte. Quand vous en avez marre, vous appuyez sur une touche (je sais pu laquelle) et la capture s'arrête. Ensuite, vous donnez un nom à vos pages et vous les sauvez sur disque. En principe, ce que vous sauvegardez s'affiche sur l'écran du minitel et de l'Amstrad. Ce n'était pas le cas dans notre version car elle était sous CP/M. Je peux donc vous dire que ça sauve



bien, sans problème mais j'ignore si l'émulation prend en compte certains caractères de contrôle relativement complexes (blocage clavier ou fulguration transcendental du noyau à centrifugeuse variée). Le répondeur est censé être vidéotex. Une fois le programme chargé, vous avez le choix entre plusieurs options : lancer le répondeur, simuler en local, retourner au basic, créer des pages ou modifier des paramètres. Bien sûr, je me suis précipité sur la simulation en local puisque mon téléphone, comme tous les téléphones du journal, n'est pas à sonnerie électromagnétique.

On lance le système en local et... ben non. Je peux pas vous dire ce qui se passe puisque je n'ai pas vu la version finale. C'est frustrant. Je peux tout de même vous donner la structure : des pages s'affichent, vous devez laisser vos coordonnées ainsi qu'un message du style de ce que vous laisseriez à un vrai répondeur. C'est une notion intéressante à laquelle seul le Téléstrat avait songé, brève petit.
La partie serveur (!) est du même ordre : pas d'extension du basic, en tout cas, rien de ce genre n'est prévu. Il s'agit plutôt d'un système à structure fixe et donc pas très marquant. En principe, vous pouvez télécharger des logiciels, nous n'avons pas essayé, mais si on nous le dit, c'est que ça doit être vrai. En tout cas, ça a l'air d'être encore un plan à devenir chauve en moins de temps qu'il n'en faut à un agent des PTT pour augmenter votre facture de 1000 balles.
Ere, dans son infinie bonté, mettra à votre disposition lors de la sortie du produit un service, sur T3 bien sûr, permettant de télécharger les versions mises à jour du produit et peut-être, qui sait, d'autres logiciels. Enfin, je dis Ere, mais c'est sur le serveur de TF1, le fameux TVINFO qui a humilié le vidéotex plus d'une fois avec ses concours à la noix et ses info nullardes.
Le prix de la valisette devrait varier aux alentours de 400 balles pour la version Amstrad. On nous a promis une présentation colorée avec moultes graphismes et nouveautés. Sachez que l'Education Nationale est dans le coup et que quand elle est quelque part, d'habitude ça dégage sec ! Je vous en reparlerai quand le produit sera lancé.
Jagot et Léon (voilà un nom qu'il est bien de chez nous !) est une société (tiens, à propos, j'ai une histoire ! Savez-vous pourquoi sur les pièces de monnaie des agents des PTT, d'un côté il y a une pince à épiler et de l'autre une gomme ? Parce que d'un côté ça est pile et de l'autre ça est face. Epile, efface. C'est l'astuce. Oui, bon... d'accord. J'en ai d'autres) très dynamique qui fait des tonnes de produits en particulier pour Amstrad. Décidément, y en a que pour lui dans cette rubri-

COMPATIBLE ?

Décidément, les problèmes de compatibilité sont vraiment très courants. On avait eu droit au CPC 664, légèrement incompatible avec le 464.

vous faites un poke concernant le chip sonore du C 64, et vous vous retrouvez avec un pâté à l'écran), gênant. Bon, c'est pas tout, il y a aussi une galère avec les histoires



Ensuite ce fut le Spectrum 128 qui n'aimait pas trop son frangin, j'ai nommé le Spectrum, et maintenant c'est Commodore qui s'y met avec le C128 qui a des problèmes avec son benjamin le 64. Mais, Commodore ne fait jamais comme les petits copains, et c'est pour ça que le lecteur de disquettes 1571 est légèrement incompatible avec le 1541. Alors je vous raconte pas le martyre des possesseurs de C 128D. Laissez-moi vous expliquer ce qui se passe. Commençons par le commencement, que le 128 soit légèrement incompatible au niveau du 64 est facilement compréhensible (les deux bécanes sont très différentes), et les mecs de Commodore ont réussi un beau tour de force puisque le 128 ne pose pas trop de problèmes. Mais, il faut savoir que l'affectation de certaines cases mémoires diffèrent en fonction de la bécanne : il arrive que des pokes du C 64 ne marchent par sur le 128 (par exemple

de Rom pour version Qwerty et Azerty, ça commence à sentir le roussi ! Mais, y a encore plus drôle, comme je vous l'ai dit tout à l'heure, le 1571 ne marche pas vraiment comme il faut. Voilà ce qui se passe : lorsqu'en émulation 1541 il doit charger un programme en fast load, il se met à faire du zèle, et il se branche en mode rapide version 1571, et bien entendu il n'arrive plus à lire quoi que ce soit. C'est fendard, non ? Imaginez la galère des possesseurs de C 128D, ils se ramassent une semi-compatibilité au niveau du hard et une semi-compatibilité au niveau du lecteur. Bon, c'est la zone, mais il paraît qu'il est possible de bidouiller, et d'obtenir une meilleure compatibilité, alors si vous êtes l'heureux possesseur d'un (ou plus) de ces mystérieux secrets, faites-nous une petite lettre. Les malheureux possesseurs de C 128 et C 128D vous remercient d'avance.

que. Dans leur catalogue, on peut trouver un chouette logiciel de serveur, une chouette interface série et un chouette câble Amstrad-Minitel. C'est super ! Quand vous saurez en plus que ça tourne également sur PCW, vous vous accrocherez au pinceau de peur que quelqu'un ne vous retire l'échelle. Inutile de vous préciser que tout ceci sera testé par

votre idôle, le grand, l'innérrable Escapeneufgé ! Pour l'heure, je me contenterai de vous saluer bien bas et de vous présenter mes hommages rétrécis et amicaux.

Escapeneufgé.

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



POUR APPLE IIC ET IIE

POUR 790F LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

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

QUICK SHOT IX



POUR 133F LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

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 :

VELOCIPÉDEULIGNE



Tiens, c'est bizarre, tout s'est bien passé la semaine dernière : pas de merde dans les deulignes ! Tout était clair, nickel, bref, c'était bon. Heureusement d'ailleurs, sinon j'aurais organisé un carnaval de soutien des deuligneurs à la Bastille, moi, avec 100.000 personnes, et tout et tout !

Mais calmons-nous, et commençons par le commencement : quelques pokes d'enfer pour sauvegarder une image-écran sur disque ou cassette. Il suffit de changer le numéro de périphérique pour que ça aille où on veut. Pour rappeler l'image, un simple LOAD "nom du desin", 8,1 suffit. Merci monsieur Frédéric Brondel.

Listing Commodore 64

```
1 POKE193,000:POKE194,4:POKE174,23
1:POKE175,7
2 SYS57812"@0:HEBDO, SUPER !",8:SY
562954
```

READY.



Encore Fabrice Bellet, encore deux softs de gagnés, encore Thomson, encore la démo en guise d'explications, encore du génial, quoi.

Listing Thomson : la fonction

```
0 A$(0)="3601B7620BB76210308C22BF620C308
C24BF6211308C32BF620E308C20BF6213308C35A
F8C13308C55AF8C0F39494E5445525641CC54494
DC500000000C04EC102240C308CF57E2AE780D68
10125037E07F3308CE47E2B381F899DB2C1C3271
7C19626EBB660198A20B76019308C14BF60270FD
30FD4398E3123BF
1 A$(1)="602739DCD37E0C59BE61D33001BF61D
37EE030":CLS:SCREEN4,6,6:PRINT" Fonctions
INTERVAL & TIME", "(c) 1986 by Fabrice":
PRINT:INPUT" Implantation :&H", X$:X=VAL("&H"
+X$):FORT=1T0142:A=T:123:POKEX+T-1,VA
L("&H"+MID$(A$(-A),T*2+A*246-1,2)):NEXT:
EEXEC: CLEAR, X-1
```

Listing Thomson 2 : la démo

```
0 CONSOLE0:CLS:SCREEN7,0,0:PRINT" Demons-
tration (c) Fabrice 1986":CONSOLE1:K=1:B#
=INKEY#:A$="Pressez une touche":FORT=0T0
-1STEP0:LOCATE11,9,0:COLORK:K=(K+1)*K<<
7):PRINTA$:T=INKEY#<":NEXT:INTERVALON:
CLS:COLOR1:LOCATE1,3:ATTRB1,1:PRINT" HORL
OGE INTERNE"
1 LINE(0,36)-(320,36),2:BOX(30,40)-(260,
70),1:COLOR7:FORT=0T0-1STEP0:T=STRIG(0)0
RINKEY#<":LOCATE6,7:PRINTUSING"## Min
## Sec":INT(TIME/10)060,INT(TIME/10)MOD6
0:NEXT:INTERVALOFF:CONSOLE0:ATTRB0,0:LIS
T
```



Hervé Héritier (veinard !) réintroduit en force le Canon X-07 dans la rubrique, avec un deuligne permettant de transformer l'ordinateur en machine à écrire, tout en évitant les LPRINT. L'arrêt se fait par POKE 160, 190 : POKE 161, 193.

Listing Canon X-07

```
0 'Machine a ecrire Copyright MCMLXXXVI
HERITIER LYON
1 POKE160,214:POKE161,206: 'Ctrl.K=LU,Ct
rl.J=LF,Return=LF+CR,Off=ARRET
```

P.S. : En programmation, l'arrêt se fait par POKE 160,190:POKE 161,193



Salut les p'tits loups, on se revoit la semaine prochaine, hein ? Ou sur ma BAL du serveur de l'HHHHebdo (L-PIERRE, au (1) 36 15 91 77 puis HG), si vous préférez.

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 122 FRANCS



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

Members du Club, déduisez vous-mêmes les 10% soit :
Règlement joint :
 CCP
 Chèque bancaire

La fondation du Flexy d'Or. Un événement BASF.

Le concours Flexy d'Or BASF concerne tous les passionnés de la programmation qui aiment travailler sur un matériel de haute qualité, comme le FlexyDisk BASF.

Le Flexy d'Or BASF, c'est deux prix de 30 000 F, couronnant la création de logiciels dans deux domaines précis :

- Gestion et Sciences.
- Jeux et Education.

Le jury, totalement indépendant de BASF, sera composé de professionnels de l'informatique, de journalistes et d'utilisateurs...

Durée du concours : du 30 avril au 31 août 86.

BASF compte sur vous, pour conquérir brillamment le Flexy d'Or. Que les meilleurs gagnent.



NUMEROVERT
(1) 05 35 39 93
APPEL GRATUIT

Bulletin et règlement dans votre magasin, signalé par le panneau Flexy d'Or.

BASF

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 téléphonie 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
★ ★

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

ADRESSE

VILLE CODE POSTAL

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire :

TARIF B : N° d'abonné obligatoire :

Règlement joint : Chèque bancaire CCP Mandat poste (étranger)

TAILLE	PRIX	Quant.	Montant
SMALL			
MEDIUM			
LARGE			
TOTAL :			
Participation aux frais de port :			15,00F.
MONTANT A PAYER :			

CHOISISSEZ UN BADGE



AMSTRAD

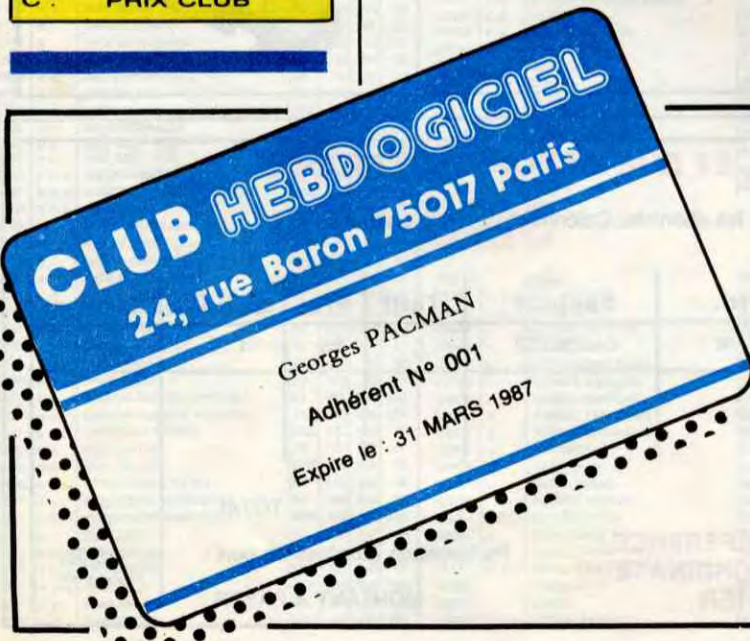
	A	B	C
AM001 *	1815		
AM002 *	1815		
AM003 **	3 D BOXING	160	144 110
AM004 **	3 D BOXING	DSK 219 197 148	
AM005 **	3 WEEKS IN PARADISE	K7 121 109 70	
AM006 *	3D FIGHT	DSK 177 159 126	
AM007 *	3D FIGHT	K7 112 101 78	
AM008 **	3D GRAND PRIX	K7 160 128 112	
AM009 **	3D GRAND PRIX	DSK 200 160 140	
AM010 **	3D MEGACODE	K7 121 109 85	
		DSK 190 171 115	
		K7 180 162 126	

	A	B	C
AM011 **	3D MEGACODE	DSK 260 234 182	
AM012 **	3D VOICE CHESS FRANCAIS	K7 121 108 85	
AM013 **	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK 182 163 117	
AM014 **	5 me AXE	K7 190 152 133	
AM015 **	5 me AXE	DSK 200 160 140	
AM016 *	AFFAIRE VERA CRUZ	K7 160 144 128	
AM017 *	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK 190 171 152	
AM018 *	AIRWOLF	K7 109 98 63	
AM019 *	AIRWOLF	DSK 157 141 98	
AM020 **	ALIEN	K7 104 94 72	
AM021 **	ALIEN	DSK 147 132 101	
AM022 **	ALIEN 8	K7 110 99 78	
AM023 *	ALIEN BREAK-I	K7 104 94 76	
AM024 **	AM STRAM DAMES	K7 330 297 225	
		DSK 390 351 270	
		K7 250 225 180	
		DSK 300 270 225	
		K7 330 297 225	
		DSK 390 351 270	
		K7 130 117 91	

	A	B	C
AM025 **	AM STRAM DAMES	DSK 189 170 129	
AM026 **	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7 193 174 138	
AM027 **	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK 295 266 207	
AM028 **	BACK TO THE FUTURE	K7 115 104 83	
AM029 **	BACK TO THE FUTURE	DSK 182 163 125	
AM030 **	BAD MAX	K7 185 167 115	
AM031 **	BAD MAX	DSK 198 178 120	
AM032 **	BALL BLAZER	K7 130 117 81	
AM033 **	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7 105 95 73	
AM034 **	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK 182 163 127	
AM035 *	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7 140 126 98	
AM036 *	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK 220 198 154	
AM037 *	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK 220 198 154	
AM038 **	BATTLE OF BRITAIN	K7 121 109 85	
AM039 **	BATTLE OF BRITAIN	DSK 180 162 126	
AM040 *	BATMAN	K7 108 87 75	
AM041 *	BEACH HEAD	K7 130 117 78	
AM042 ***	BEACH HEAD	DSK 159 152 110	
AM043 ***	BOMB JACK	K7 108 87 75	
		K7 85 76 59	

	A	B	C
AM044 ***	BORED OF RINGS	DSK 190 171 115	
AM045 ***	BOULDER DASH	K7 100 90 63	
AM046 ***	BOULDER DASH III	K7 121 108 85	
AM298 **	BOUNDER	K7 108 87 75	
AM299 **	BOUNDER	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.

UN BASIC POUR ST, UN !

Il s'appelle... il s'appelle... Ben non, il n'a pas de nom. Ah ! si, enfin c'est pas un nom, c'est le père Softworks qui nous l'a fait. Hein ? Vous connaissez pas ? Bon, ben rentrez-vous dans le crâne que c'est une boîte américaine qui a eu la bonne idée de sortir un basic pour la bécane qui en a fait craquer plus d'un : le ST. Je ne vous dis pas à quel point c'était une bonne idée. Vous savez ce qu'on pensait du fameux ST basic, celui qui est livré avec la machine. Non, vous savez pas. Ben on en pensait du mal, beaucoup de mal. Non seulement il était effroyablement buggé, mais en plus il était entièrement sous Gem ce qui le rendait lent comme un escargot et lourd comme une enclume.

Loin de cette épave, nous avons donc ce petit dernier dans les bras. Mais ce n'est pas très exactement le même basic que son prédécesseur. Non, celui-là est compacté, absolument ma bonne dame, compacté, comme je vous l'ai dit. C'est-à-dire que pour faire un programme avec ce fameux basic, vous devez d'abord charger un éditeur. Quel éditeur ? Je sais pas. Démerdez-vous. En tout cas, il n'y en a pas sur la disquette fournie. ST Writer peut convenir, et il est livré aussi avec la bécane. Grâce à cet éditeur, vous allez pouvoir créer votre source, en fait taper le listing de votre programme. Une fois sauvé, vous chargez le programme de compactage qui se charge de... comme qui dirait compacter le source, c'est-à-dire le transformer en la même chose, mais optimisé. Durant cette phase, si vous avez fait une erreur, elle vous est signalée et si vous n'en avez pas fait, un programme d'extension ".RUN" est généré. Enfin, pour faire tourner votre œuvre, il vous suffira de charger un autre soft (BRUN.PR) qui

exécutera le programme en ".RUN". Bref, il n'y a pas la longue phase de linkage chère aux programmeurs en Pascal et autres C de tout poil.

Le langage en lui-même est très intéressant et ne ressemble en rien à son homologue officiel vendu avec la bécane. Tout d'abord, les numéros de lignes ne sont pas nécessaires. Vous pouvez les mettre, mais ils sont facultatifs. Donc, pour s'y retrouver, vous pouvez utiliser des labels et exécuter des GOTO label ou des GOSUB label voire même des CALL label.

D'autre part, le nombre des instructions n'est pas très important car un grand nombre de fonction

MONSIEUR GOSUB ?



Gem, GemDos et Bios sont incluses et accessibles précédées par un magique Toolbox. Par exemple, vous pouvez définir une zone de travail, un handle, grâce aux instructions OpenWorkstation de la même façon qu'en C mais sans la lourdeur de ce dernier. Passée cette phase qui est nécessaire au Gem pour s'y retrouver dans ses petits papiers, vous pouvez faire n'importe quoi. Par exemple Toolbox Vellipse, h, x, y, xang, yang où h est le handle qui a été retourné précédemment par la fonction OpenWorkstation, x est l'abscisse du centre, y l'ordonnée et xang et yang sont les deux autres paramètres nécessaires à l'élaboration

d'une ellipse et dont je ne me rappelle plus le nom. Tous les autres paramètres (style de dallage, taille du crayon, pointillé, etc...) sont modifiables par d'autres instructions. Grâce à ce système, vous pouvez avoir accès à toutes les instructions graphiques possibles puisque c'est la vocation du Gem. Il va sans dire que les instructions relatives aux fichiers sont aussi disponibles par l'intermédiaire du GemDos. Donc, vous pourrez manipuler des catalogues, charger des pistes, etc. Les fonction du bios étant également présentes, vous pourrez changer la palette, paramétrer la RS 232 ou l'interface parallèle sans grande difficulté. Si on excepte toolbox, le reste du basic est pour le moins standard : un FOR et son NEXT avec un STEP, un IF-THEN-ELSE et la plupart des instructions classiques sont disponibles. PRINT, PRINT USING, INPUT, LINE INPUT, READ, DATA, ON ERROR GOTO, et d'autres sont également au rendez-vous.

L'inconvénient majeur de ce produit est que si vous faites une erreur dans le listing elle ne vous est signalée que pendant la compilation et vous devez recharger l'éditeur et le source pour tout recommencer. C'est à vous de la trouver.

Quelques petites bêtises ont été oubliées, par exemple si vous faites un PRINT A\$ avec plus de 80 caractères dans A\$, la fin de la chaîne sera affichée sur le dernier caractère de la ligne. Si vous voulez, le compilateur ne prévoit pas le retour chariot en fin de ligne, ce qui peut se révéler chiant à la longue.

Au-delà de ça, aucune erreur grossière n'a été commise. Les possesseurs de ST vont pouvoir enfin s'en donner à cœur joie sans s'exciter sur un C à se rouler par terre et un Modula 2 pas évident du tout.

A noter : c'est chez RUN Informatique que nous avons dégoté ce soft et c'est d'ailleurs le seul endroit où il était disponible. Je le dis parce que c'est vrai et si ça continue, faudra qu'ça cesse.



INTERFACE

30 Rue Condorcet 75009 PARIS
Tel. 42 85 12 34 Métro ANVERS

AVIS AUX SINCLAIRISTES

Spécialisé dans la distribution SINCLAIR depuis 3 ans, INTERFACE VOUS PROPOSE

Un stock très important d'interfaces et de programmes SPECTRUM remis à jour régulièrement grâce à un approvisionnement hebdomadaire en provenance d'outre-manche

Ses dernières nouveautés en utilitaires et en jeux.

Nous disposons également sur stock, de nombreux programmes QL ainsi que ses différentes interfaces (Mémoire, Disk, Joystick, etc ...)

DERNIERE NOUVELLE

Microdrives 29 Frs !!!

Nous expédions vers la province :

Recommandé : Chèque à la commande + 30 Frs de port
Contre-remboursement : Commande + 50 Frs à la réception
Enregistrer vos commandes au : 48.74.00.34



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

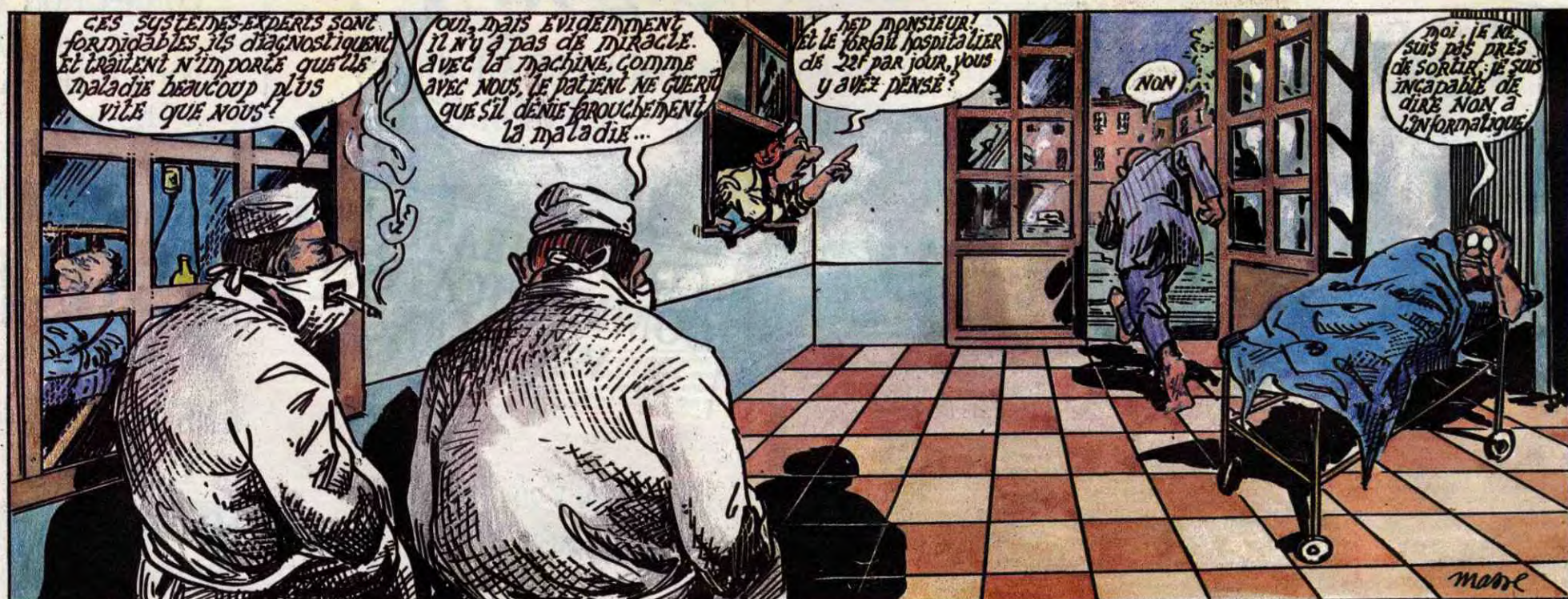
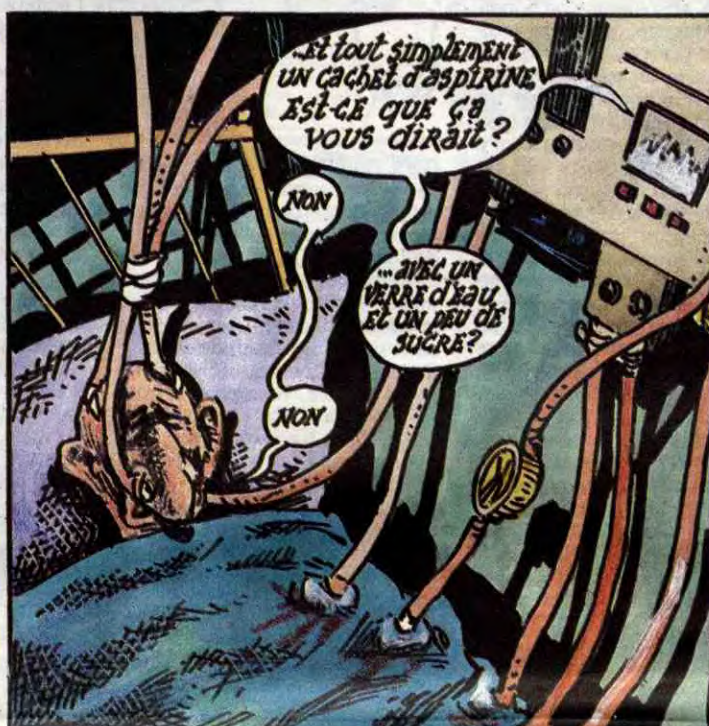
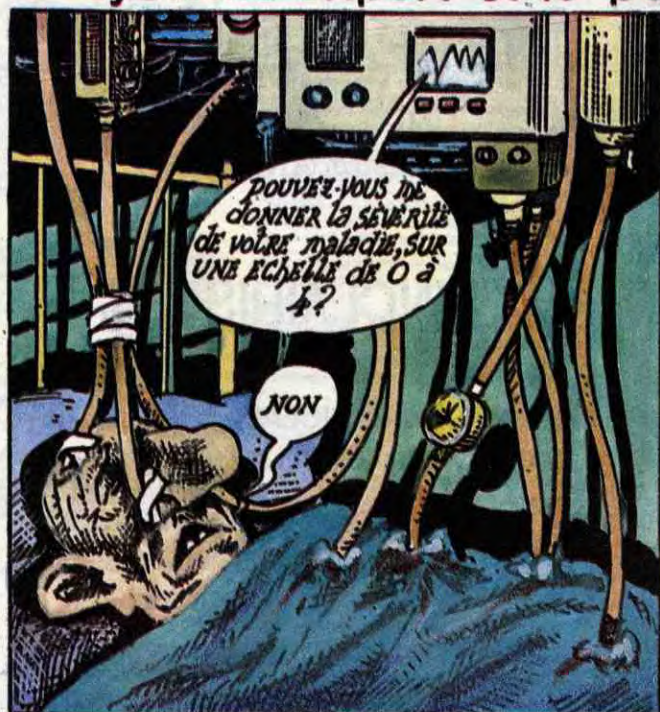
- 1 CANON V-20
- 1 INTERFACE X-740 POUR LIAISON X-07 V-20
- EN CADEAU XYZOLOG (K7)

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

le système expert et le pépère systématique



BD!

Justé un mot, les kids : j'ai fini le Franquin-Sadoul, j'ai pas trop la place pour en parler vraiment, sachez seulement que c'est extraordinaire. Ça manquait. En sortant de là, on sait absolument

tout sur Franquin. C'est un monument à lire absolument. Voilà. Et le Martin Veyron est très bon aussi. Et les oiseaux chantent, le soleil brille, c'est super, ciao.

Milou.

MARTEAU



ses collaborations avec Will, Greg, Jidéhem et les autres. Tiens, pour vous en mettre plein la vue, c'est Greg qui a repris le scénario de QRN sur Brétzelburg à partir de la planche 7. C'est bourré de trucs comme ça. On trouve aussi les pres-

Ah ! Ça y est ! J'ai terminé les Entretiens Sadoul-Franquin ! Le monstre, dis-donc, m'a fallu un mois pour le terminer. C'est que ça se lit pas comme la page politique de France-Soir, ça. C'est un pavé.

Bon. C'est indispensable. On ne connaît pas Franquin tant qu'on a pas lu ça. Sadoul, c'est le genre de mec à demander pourquoi le trait qui est en haut de la case 4 de la planche 7 de l'album R4 a un peu bavé. Et Franquin, c'est le genre de type à répondre que c'est parce qu'il utilisait à l'époque une plume un peu ébréchée, qu'on retrouve aussi planches 12, 45 et 47 de l'album R6. C'est vous dire si c'est précis. Ces entretiens sont divisés en plusieurs parties : Franquin des origines à nos jours (entretien informel, ils parlent de métier, de la vie en général, de la déprime chronique de Franquin), Spirou (visiblement le personnage qu'il aime le moins), Modeste et Pompon, Gaston, et Petits Monstres, Trombone, Idées Noires, etc. Le tout, album par album, planche par planche. On apprend que Franquin n'aime pas ce qu'il fait, ce con, on se demande bien pourquoi. On apprend aussi en quoi consistaient



sions dont Franquin faisait l'objet lorsqu'il se laissait aller à dessiner des choses qui pouvaient "choquer les jeunes lecteurs de Spirou". Bon, c'est la bible de Franquin, quoi, en deux mots.

LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN chez **DISTRIBUSCHLIRF**, 220 francs, 200 pages, pleins d'inédits, c'est génial !

BD Parade!

EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
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
CADAVRES EN SOLDE	SAMPAYO SOLANO LOPEZ	14
BARBE-NOIRE ET LES INDIENS	REMACLE	14
SUPERWEST	MATTIOLI	14
OBJECTIF DANGER	ROBBINS	14
L'AMERZONE	SOKAL	13
L'ARBRE DE MAI	COTHIAS JULLIARD	12
NOUVELLES DU PAYS	FERRANDEZ	12
LES CHRONIQUES DE PANDARVE 2	DON LAWRENCE LODEWIJK	12
LA MANIERE NOIRE	WOZNAK	12
ALERTE A ESLAPION	SERON	11
ECRIT PAR LA TEMPETE	GINE	11
LE CLUB DE MAFALDA	QUINO	11
LE LYNX A TIFS 6	PLEIN DE GENS	11



SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 24

auraient largement pu s'abstenir, c'est nul. Quand j'étais môme, je lisais les gros bouquins reliés de Time Life sur la mer et sur plein d'autres sujets, y avait des photos, des explications pseudo-scientifiques, c'était super. Les auteurs devaient trouver ça super aussi, alors il se sont dit qu'il n'y avait qu'à faire la même chose en enrobant ça dans du romanesque, et là je ne suis pas d'accord. Ça fout tout ça à l'encre. C'est un peu de

ENCLUME



Réédition : l'original date de 1968. C'est la quinzaine du sédatif, en ce moment. C'est encore pour les mômes. Mais par contre, on a beau dire, Derib et Rosy sont des pros, bien que d'habitude je n'aime pas ce qu'ils font. Enfin, je parle pour Derib, Rosy j'ai rien contre. Bon. Attila, le chien militaire qui parle, a un accident d'avion dans la propriété d'un vieux grigou qui est sur le point de découvrir un trésor dans le château de l'enfant dont il a la garde. Déjà, rien que ça, on a envie de continuer : Attila survivra-t-il à l'accident d'avion ? Va-t-il s'apercevoir que le vieux est un grigou ? Va-t-il sauver l'enfant ? Va-t-il trouver le

MACHEFER



Ah, le nul ! Michel Vaillant, ouah, le ringard ! Que c'est nul ! Mon Dieu mon Dieu comment peut-on sortir des choses pareilles ! Quelle honte ! Et le mec, y signe ! Graton, y s'appelle ! Si j'avais son numéro de téléphone, je vous le donnerais, pour que vous puissiez l'injurier copieusement ! Alors, déjà, on peut pas allumer sa télé sans se prendre Noah, Prost et Platini dans la gueule, si en plus faut s'en taper autant dans la bd, non merci ! Tiens, je vais vous dire ce que je pense : c'est digne d'être passé dans Télé Poche. Vous voyez, le genre Arthur et Zoé ou série sportive à la mords-moi le nœud bien-pensante. Ah, je me défoule, là. Ça fait du bien. Michel Vaillant, salaud, le peuple aura ta peau. C'est nul, impossible d'en dire autre chose. La haine que j'ai pour Michel Vaillant et Jean Graton, je vous raconte pas. Je supporte pas les bagnoles, les circuits m'emmerdent, les sportifs me gonflent, les



coureurs me courent et Jean Graton me pèle. Je prie jour et nuit pour que le pouvoir décide la privatisation des albums de Michel Vaillant. Parce que là, je rachète tout, cash, et je te pilonne tout ça avec un plaisir que je te raconte même pas ! Mais excusez-moi, Comtesse, je m'emporte.

PANIQUE A MONACO de **GRATON LE NUL** chez **GRATON EDITEUR** berk berk, j'ai même pas le prix, tiens.

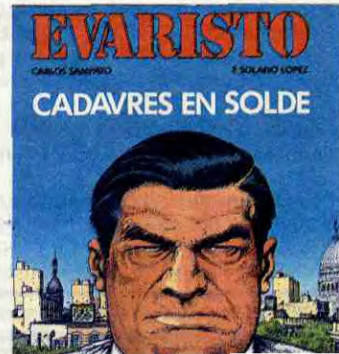
ENCLUME



A première vue, cet album est étranger. A seconde vue, effectivement, on s'aperçoit que c'est de Sampayo et Solano Lopez. Malgré Sampayo,



ne pas embrouiller les pistes ? Autant de questions dont la réponse est oui dans l'album. C'est vous dire à quel point le déterminisme est présent dans cette histoire.



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.

C'EST JEAN-FRÉDÉRIC JACQUELIN QUI GAGNE LES 20000 FRANCS DU CONCOURS MENSUEL POUR SON PROGRAMME GOLF SUR CBM 64



BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

SALUT LA PROMO



Vous détestez votre libraire ? Bravo ! SALUT LA PROMO est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. 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 Franquin.
 D'abord, faut rassurer ceux qui ont commandé un album dédié de Maester : ça arrive, ça arrive, momento, il est très feignant. Ensuite, merci pour ceux qui ont exprimé leurs condoléances à propos de mon grand-père. Ça m'a un peu réconforté, juste avant que ma grand-mère n'y passe à son tour. C'est la vie, y a des séries, comme ça. Alors je suis pas très gai. Bon, parlons quand même de promo. Cette semaine, exceptionnellement, il y a deux promos : la première, c'est Martin Veyron, pour l'achat duquel vous gagnez quatre cartes postales de lui (Veyron, pas le journal). La deuxième : le Franquin-Sadou. Alors là, c'est compliqué : je vous offre un marsupilami, genre latex, entièrement articulable, d'environ 25 cm, plus deux points-cadeaux, que vous pouvez réutiliser comme vous voulez. Attention : le Franquin, ça dure jusqu'à la semaine prochaine. Adios, muchachos.

- Je veux le Veyron à 59 balles, plus le port. Joignez-y les cartes postales.
- Je veux le Franquin à 220 balles, joignez-y les points-cadeaux et le marsupilami.
- Je veux un album ci-contre.
- Non, plusieurs.
- Catalogue.

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIAN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
BLOODI ET LES RONGEURS	32,00
ASHE BARRETT	67,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
MORBUS GRAVIS	59,50
ROCK MASTARD	65,00
LE THEOREME DE BELL	49,00
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
OBJECTIF DANGER	69,00
LE PAYS QA	35,00
LES ONCLES PAUL	49,00
DECRESCENDO	69,00
SUDOR SUDACA	68,00
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	39,50
LE CLUB DE MAFALDA	36,00
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 1	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 2	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 3	39,50
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	220,0
CADAVRES EN SOLDE	42,00
LE GALION ENGLOUTI PAUL	49,00
PANIQUE A MONACO	40,00
RONDE DE NUIT	35,00
ATTILA AU CHATEAU	35,00
LA COULEUR DE LA VIE	36,00
L'EMPEREUR DES SINGES	34,50
EXECUTIVE WOMAN	59,00

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

