



LE QL 2 EST-IL UN AMSTRAD ?

Pauvre Sinclair. Il vend sa compagnie et son nom à Amstrad. Il récupère des vieux stocks, quelques boulons par-ci par-là et un vieux fer à souder, et fabrique un nouvel ordinateur. Mais Amstrad vient lui chercher des poux dans la tête...

LE FOU AU TOURNEVIS

Clive Sinclair, d'abord, c'est un noble. Un monsieur bien qui se rase tous les matins, qui ne pète pas en présence de la reine et qui roule en Porsche. Quelqu'un de très chic, très sobre et très élégant. Mais tout le monde a ses petits défauts. Sir Clive, comme le vulgum pecus, a des travers qu'il ne sait réprimer. Il suffit qu'il voie un tournevis pour devenir fou. Aussitôt, il démonte ses téléviseurs, récupère des diodes, des transistors, va voler les économies de sa vieille mère pour s'acheter de la soudure et hop, en deux temps trois mouvements, il invente un ordinateur. Il est comme ça, Sir Clive. Intenable. Qui s'en douterait, à le voir, si flegmatique et si compassé ?

LE FOU AUX 50%

Pourtant, inutile d'y revenir : il a fondé Sinclair Research et a réussi à emporter près de 50% du marché de la micro-informatique en Grande-Bretagne. Ça fait beaucoup, 50%. Assez en tout cas pour énerver sérieusement Sugar, le boss d'Amstrad, ambitieux comme pas un, salive dégoûtant des babines, les yeux injectés de rage, fou de rage d'avoir réussi un "coup" commercial et médiatique et de n'avoir que 10% de ce marché. Du coup, c'est de l'histoire ancienne, il rachète Sinclair et annexe sa part : il se retrouve à 60% du marché. Là commence la brume. Qu'a racheté Amstrad, exactement ? Le nom, les stocks, les usines et les brevets. Et les brevets non exploités ? Et les droits annexes des brevets ? Et les brevets en cours ? Et les projets qui auraient pu faire l'objet d'un brevet ? On ne sait pas. Et ni Sugar ni Sinclair n'ont fait de déclaration à ce sujet. Trou noir...

COMMUNAUTÉ

Par contre, Clive a eu le temps, juste avant de vendre Sinclair, de vendre 10.000 cartes-mères de QL qui traînaient dans un coin à une boîte nommée CST.



Pourquoi à eux ? Parce qu'ils avaient souvent bossé ensemble par le passé et que Sinclair devait sentir le vent... Autant mettre des billes à l'abri. Donc, je résume les faits pour clarifier la situation : Sinclair crée le QL. Le QL ne se vend pas, ou presque. La société a des problèmes. Sinclair vend les QL en trop à CST. Puis Sinclair vend Sinclair à Amstrad. Nous en sommes là. Sinclair, ce noble monsieur à l'allure calme, bout d'impatience. Il entend des voix : "ohms, volts, datas, basic, clavier, ampères, bus, RS 232... Va, Sinclair, va... Fabrique un nouvel ordinateur..." Et il s'agit sur sa belle chaise aux pieds cannés, très belle, la chaise, de l'authentique Georges The Second (il n'y a pas de mobilier Louis XV en Angle-

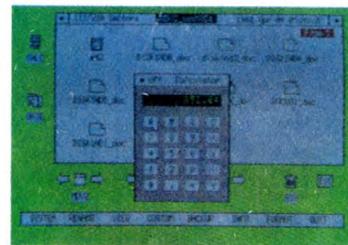
terre). Il ne peut pas fabriquer un ordinateur, il n'a plus de société, plus d'usines, plus de personnel, plus de stylo, même plus de coin de nappe pour y gribouiller de vagues schémas. Et les voix continuent : "Vas-y,

dix touches de fonction et un pavé numérique, le tout détachable, s'il vous plaît. L'unité centrale ressemble aussi à celle d'un IBM PC, sauf qu'elle est moitié moins haute et que les drives qu'on trouve à l'intérieur sont... des trois pouces et demi. Eh non, plus de microdrives. Pourtant, CST annonce une compatibilité totale avec le QL classique... Il est vrai que la phrase exacte est : "permet de faire tourner tous les programmes QL qui sont fournis en disquette 3 1/2 pouces". Ça veut dire, déjà, que les programmes protégés sur microcartouche ne pourront pas tourner sur le Thor. C'est ce qu'on appelle "la malédiction de Sinclair" : chaque fois qu'il fait une machine, il oublie un détail bête. Ou plus exactement, il espère que tout le monde va le suivre, et ça ne marche jamais : tous les éditeurs ne peuvent pas sortir leur catalogue sur deux formats différents.

Par contre, la classe, le "touch" : les lecteurs de disquettes sont double face et permettent le stockage de 720 Ko de données. Pour une fois que c'est en standard sur une nouvelle machine, ne nous plaignons pas.

On trouve aussi, en se baladant dans les circuits de la carte principale (dont vous avez une superbe photo quelque part dans l'article) 640 Ko de Ram. Utilisateur ? Utilisateur. Print fre machin : 640 Ko. Ça permet de voir venir, d'autant que le QL n'est pas si bouffeur de mémoire que ses confrères 68000, le Mac et le ST. Et le machin, là, qui est dans le coin en haut à gauche ? C'est quoi ? C'est une

Eprom utilisateur, eh ! Ça veut dire qu'on peut programmer (mais le programmeur est en option) ce qu'on veut dedans.



Vous avez fait un pendu complètement génial ? Hop, vous mettez ça dans l'Eprom, et vous aurez le plaisir d'avoir votre pendu résident, rapide comme la foudre pour le chargement. Sympa. Qu'est-ce qui est commun au QL et au Thor ? Le système d'exploitation, le QDos, l'horloge en temps réel, la faculté de pouvoir se connecter en réseau, et certains ports. On trouve en effet un port centronics, un port série et un port souris. Quoi ? Un port souris ?

SOURIS, C'EST POUR LA PHOTO

Alors là, pour le coup, il y a de



quoi s'étonner. Il y a près d'un an, avant ce qu'il appelle main-

tenant "La Grande Vente", Clive avait déclaré que les souris avaient leur place "dans la cuisine, pas sur un bureau". Il s'était farouchement opposé à ce qu'on en mette une sur le QL, rejetant dédaigneusement le Gem, arguant qu'une souris était un gadget et pas un outil de travail.

Or, voilà, CST a des liens commerciaux très étroits avec une autre société (ça va ? Vous suivez ?) nommée Eider-soft qui a développé une interface graphique pour le QL. Une quoi ? Un bureau, quoi, tenez-vous au courant. Un machin où on bouge la souris et ça fait bouger un pointeur sur l'écran et on clique deux fois sur une icône et ça fait démarrer le programme, ça s'appelle une interface graphique. Donc, ils ont développé un truc superbe qui ressemble au système d'exploitation de l'Atari ST (le Gem) et se sont empressés de mettre ça en standard sur le Thor. Nom du truc : Ice. Et en plus, tiens : un disque dur 20 Mo en option. Disponible et tout.

Le prix de tout ça ? 7000 balles avec un drive, 8000 avec deux drives et 15.000 avec le disque dur et un floppy. Bon, ben voilà, cassez-vous, c'est fini.

AH NON

Ah non, c'est pas fini. Parce que cette machine risque de ne pas être mise sur le marché. Pour l'instant, elle est vendue par correspondance en Angleterre (d'ailleurs, la boîte qui la vend reprend les anciens QL à 900 balles pièce pour l'achat d'un Thor). CST a annoncé la semaine dernière qu'elle serait mise en vente officiellement au PCW Show de septembre à Londres.

Et là-dessus, celui qu'on avait

Suite page 24

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 déployer un logiciel, c'est évidemment pour vous permettre de faire cette unique sauvegarde. Vous êtes prié de replomber tout de suite après. Lire page 15

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 14

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.

CINOCHÉ-TELOCHE pages 4, 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 3

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 • CASIO FX 702 P •
COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 •
MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM •
TEXAS TI99/4A • THOMSON T07, T07/70 ET M05 •

LE BANNI SOIGNE SA SÈVE GUEULE.

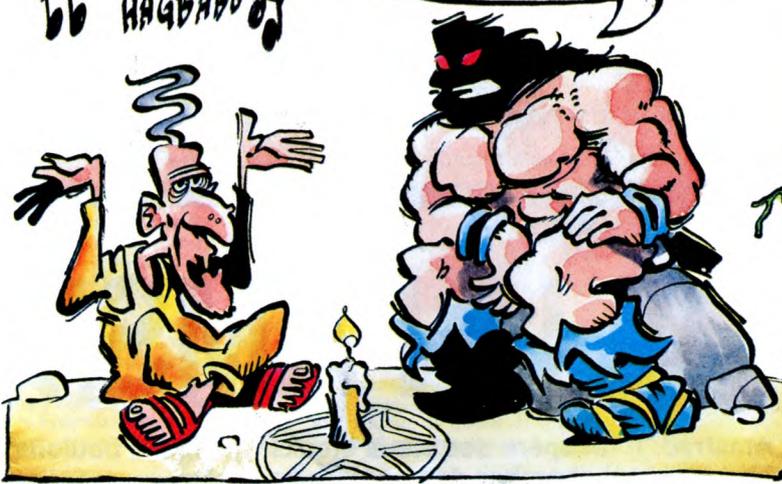
HOUNGA HOUNGAWA
HAGBABA

...CES INCANTATIONS VONT-ELLES RÉELLEMENT ME DONNER FACE-HUMAINE, SORCIER??

BUNGA BALLAWA FA NE FAIT AUCUN DOUTE BANNI.

J'INVOQUE LE GRAND DIEU THOUZE, D'UN COUP DE SA Foudre SALVATRICE IL TE RENDRA BEAU COMME ADONIS

Ouché Thé de Mavoly



B.D!

EBDITO

Les fanzineux, vous avez très exactement deux jours pour m'envoyer vos productions si vous voulez que je cause de vous dans le numéro

spécial du mois d'août. Vous direz pas que je vous ai pas prévenus. Sinon, il fait chaud et mes chaussettes vont bien.

Milou.

SCOOP



Tenez, je vous lis la jaquette : "Une œuvre forte et violente qui réunit Balac, le scénariste mystérieux...". Mystérieux. Bon, j'allais pas laisser passer ça. Balac, c'est Yann. Remarque, par élimination, on aurait pu trouver. Ben c'est même pas la peine de procéder par élimination, je vous évite du boulot. Bon, l'album. Il vient d'obtenir le Grand Prix des Alpes du festival de Sierre, en Suisse, alors qu'il vient de sortir. C'est normal : tout l'album est couleur tienne de Sierre brûlée (c'est le pire jeu de mots que j'ai jamais fait. En plus, j'aime pas les jeux de mots, c'est vous dire si j'ai honte).

Bon, l'album, disais-je. Ah ben c'est vrai. D'abord, mes deux potes voleurs m'ont dit que c'était le meilleur de la semaine (parce qu'ils volent les albums et ils les lisent avant moi, les salauds). Ensuite, des copains m'ont dit qu'ils l'avaient lu et qu'ils avaient bien aimé. Déjà, ça m'a énervé, parce que j'aime pas qu'on essaie de m'influencer. Et puis Glénat m'a invité à bouffer pour m'expliquer qu'ils comptaient beaucoup dessus, tout ça, que si je pouvais en dire du bien... Bon, j'étais prêt à le descendre en flammes. Et puis c'est drôlement bien. Je m'y



attendais pas. C'est beau, triste, bien fait, méchant, sanglant, mélancolique... Ça ressemble, tiens, je vais m'avancer, ça ressemble à ce que ferait Edgar Poe s'il vivait à notre époque et s'il était auteur de bd. C'est exactement ça. Prenant et envoûtant. Et ça n'est que le tome 1, il y en a d'autres, derrière ! Le second s'appellera "Je sais que tu viendras", mais je ne vous dirai pas pourquoi. C'est un scoop aussi, le titre du tome 2. Je vous en ai assez donné pour aujourd'hui. Alors vous me lisez ça en quatrième vitesse. Ça vous évitera de dire que la bd est nécrisée.

SAMBRE de YSLAIRE et BALAC (mais maintenant nous savons de qui il s'agit) chez GLENAT, 59 francs.

PHILTRE



La recette est classique. Vous prenez un environnement présent dans tous les archétypes. Exemple : les Gaulois (Asterix), les Francs (Bara) ou les cow-boys (Lucky Luke). Vous racontez une histoire crédible, normale. Mais vous émaillez les dialogues d'anachronismes. Vous obtenez une bande dessinée. Vous croyez que c'est plus dur que ça ? Ben non. Bara l'a fait. Mais là où ça devient plus dur, c'est quand ça doit être vraiment bon, plaire à tous les âges. Gosciny l'a fait, mais pas Bara. Et c'est là que le bât blesse.



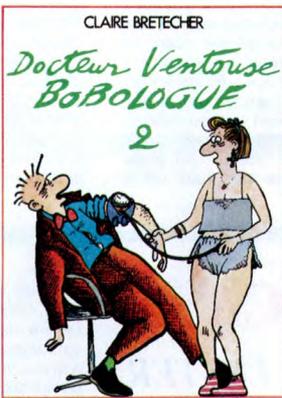
Excusez-moi, je m'emmerde. J'ai pas envie de parler de cet album, il ne m'intéresse pas, j'ai rien de spécial à dire et il ne m'est rien arrivé de racontable dans les dix dernières minutes. Donc, fin.

SIGI CHEZ LES SICAMBRES de BARA chez ARMONIA, 38 balles.

IN



Tiens, une devinette. Ouaiiiii ! Vous aimez les jeux, hein. Je vous connais. Bon, la question : l'éditeur s'appelle Claire Brétécher, comment s'appelle l'auteur ? Bon, c'était facile. Docteur Ventouse, Bobologue 2, ça s'appelle. On retrouve le même docteur que dans le tome 1, flanqué de la même secrétaire, ils se shootent toujours aux dattes fourrées pour compenser dès qu'il y a un problème. Et là, arrive le moment que je craignais :

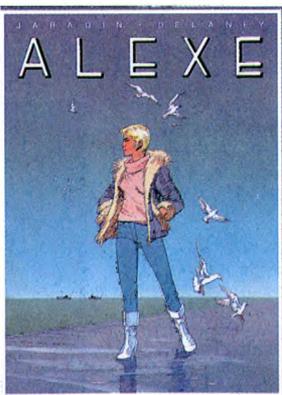


va falloir que je dise ce que j'en pense. En soi, le fait de dire ce que j'en pense ne me dérange pas outre

CAMIOUZE



Ah dis donc, heureusement que je suis pas enrhumé en plus, parce que là, ça m'a coupé le souffle. La fin du camion, dis donc. Des types envoient une call-girl chez la femme d'un savant soviétique passé à l'ouest qui vient d'être flinguée (la femme, pas le savant, puisqu'au féminin, essayez de suivre, merde !) pour qu'elle se fasse accuser du meurtre parce que ça arrangerait tout le monde. Elle s'en échappe grâce à un concours de circonstances scénaristiquement honteux, puis intéresse un journaliste à l'affaire. Le Kqb et la Cia s'amènent, ça fait un barouf pas possible, puis à la dernière page elle se fait abattre, le savant se suicide, tout le monde meurt, fin de l'histoire, merci



au revoir. Genre on monte la sauce sur 48 pages et une fois qu'on en a assez pour faire l'album, on tue les personnages vite fait bien fait. Etrange procédé. De toutes façons, le dessin vaut même pas le coup d'œil.

L'IMPREVU de JARADIN et DELANEY chez MIROIR, 40 balles.

OUT



Alors là, les mecs, je vois pas ce que ce bouquin fait ici. Que je vous explique : j'ai monté une combine avec des potes, du temps où on était à Fleury-Mérogis, juste avant qu'on s'évade en hélico. Je joue le rôle du critique, bien dans ses baskets et tout, je discute de-ci de-là, je cause aux éditeurs et aux auteurs, je les invite à bouffer, je leur beurre la gueule et je prends des empreintes des clefs de leur boîte pendant qu'ils sont écroulés sous la table. Après, je passe l'empreinte à mes deux potes qui font une reproduction fidèle de la clef et qui s'en servent pour s'introduire nuitamment dans les locaux des éditeurs. Là, ils fauchent toutes les nouveautés. Bon, jusque-là ça marche impec.



Mais ces deux cons m'ont ramené "Mexicocorico". C'est un bouquin de Bastide sur le Mondial, hyper-sérieux. Enfin, je crois. Les premières pages sont sérieuses, quoi. J'ai craqué rapidement, je supporte pas le football. Mais pourquoi ils m'ont

pris cet album, ces deux cons ? Parce qu'il est illustré par Bridenne ? Oui, certainement. Ben c'était pas la peine, parce que pour une fois, Bridenne est décevant. Il illustre, point. C'est esthétique, mais pas drôle. Et puis alors le texte, hein, au secours ! On dirait du Drucker. Sans le nœud papillon.

MEXICOCORICO de BASTIDE et BRIDENNE chez GLENAT, j'ai même pas le prix, tiens.

BD Parade!

DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
RETOUR	BERNET ABULI	16
CARNAGE +	BERNET TRILLO	16

AOUATCH



Bon. Attention, je vais solliciter votre imagination. Si vous êtes dessinateur de bd, ça va être dur, surtout si vous êtes Coucho (c'est une vengeance personnelle). Mais faites un effort.

Prenez The Wall, de Pink Floyd et Parker. Prenez Gédé. Prenez Caza. Prenez Magic-Strip. Mélangez. Secouez bien, faut décoller la pulpe du fond. Ça y est ? Voilà, vous avez Fantalia.

Que je vous narre la chose. L'album est carré. Au sens propre. Sur les pages de droite, un dessin au crayon de couleur (je sais pas si il faut mettre un s, parce qu'il y a plusieurs crayons et plusieurs couleurs, mais ça me paraît bizarre). Sur les pages de gauche, un dessin en blanc sur gris ou gris sur blanc (parce que ça change). Les deux "histoires" se poursuivent en paral-



lèle et ne se rejoignent qu'à la dernière image. Chaque page est composée d'un seul dessin. Ça ressemble beaucoup aux dessins animés de The Wall.

A vrai dire, moi, j'y suis pas sensible. C'est d'autant plus bizarre que mes deux potes voleurs adorent ça. Mais c'est un signe que c'est bon : c'est une question de sensibilité. C'est pas la mienne, c'est peut-être la vôtre. Je n'en dirai donc que du bien.

FANTALIA de ANDREAS chez MAGIC-STRIP, 96 balles (mais chicos).



PATE



Voilà qui est étonnant. On imagine mal Albert Dupuis, Albert Glénat,

Albert Dargaud ou Albert Futuroplis faire des scénarios. Mais Albert Kesselring s'y est mis. On n'est jamais mieux servi que par soi-même, comme me souffle un de mes deux potes voleurs dont je vous cause un peu plus haut. Alors voilà, il a décidé qu'il devait montrer de quoi il était capable et il a pondu ce scénario. Qu'il a ensuite confié à Liceras et qu'il s'est chargé d'éditer comme un grand.

mesure. J'ai pas l'habitude de prendre des gants. Ce qui me gêne, c'est les retombées : les copains qui vont me dire : "Pourquoi tu soutiens Brétécher, elle en a plus besoin, elle est déjà arrivée, tu ferais mieux de dire du bien de ceux qui débutent". Ah oui. Mais je soutiens pas, moi. Je dis ce que je pense d'un produit fini (vu comme ça, le métier de critique, ça fait très enfonceur de portes ouvertes... Enfin, bon). Et Brétécher, c'est parfait. Même si elle gagne plein de fric, même si elle est reconnue partout et par tous. Son médecin à la con est tellement archétypal qu'il contient tous les tics de tous les médecins, et moi pauvre malade, ça me fait vachement de bien de pouvoir me foutre de leur gueule de temps en temps.

DOCTEUR VENTOUSE BOBOLOGUE 2 de BRETECHER chez BRETECHER, 45 balles.

POUCE

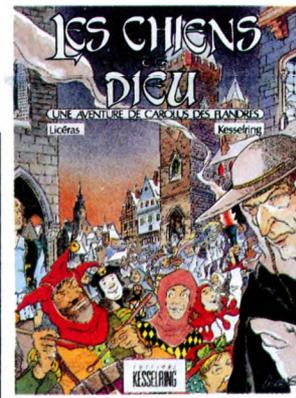


Ric Hochet... Ric Hochet... Tu cours, vole et nous venge, à travers les galaxies, tu protèges notre espèce, contre les envahisseurs, au volant de ta turbo, vif comme l'éclair, Ric Hochet, Ric Hochet, de Goldorack tu ne fais qu'une boucheée, Ric Hochet...



Si c'était adapté en dessin animé par les Japonais, on s'en paierait une bonne tranche ! Ils devraient le faire, d'ailleurs, parce que pour l'instant, on s'emmerde sec. Ce con de Ric Hochet, reporter gominé, séducteur fruit-of-the-loom, me gonfle pro-

Le scénario est pas mal, dis-donc. Ça me donne une idée : il faudrait faire faire des scénars à tous les éditeurs de bd. Ceux qui n'en sont pas capables, dehors. Bon, Kesselring, lui, a bien passé l'examen. En plus, le dessin est agréable. Pas trop novateur, ni trop conservateur, bien, quoi.



L'histoire se passe au seizième siècle, en pleine inquisition. Vous avez compris le reste : des hérétiques sont poursuivis par des religieux à la con, il y a un même qui réussit à s'échapper et je vous laisse deviner le fait qu'ils vont se retrouver plus tard. Donc, sympa.

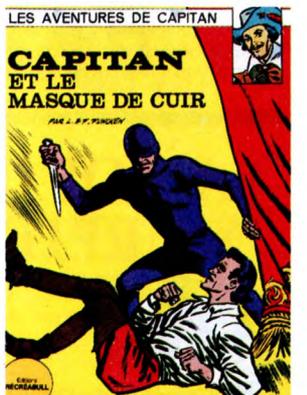
LES CHIENS DE DIEU de KESSELRING et LICERAS chez KESSELRING, 45 francs.

LA LISTE MORTELLE de TIBET et DUCHATEAU chez LOMBARD, 35 balles.

TIENS



Tiens, je profite de la nullité de cet album (et c'est pas peu dire) pour vous faire part de mes réflexions. Ce matin, en mettant mes chaussettes (car je porte des chaussettes, je dis ça pour mes fans qui collectionnent tous les faits marquants de ma vie en les consignants sur un petit cahier



- à propos, l'autographe Milou vaut en ce moment 0,54 Thiriet, j'en suis très fier), je me suis dit que l'histoire se répétait. En effet, les modes cinématographiques reviennent : en 76-78, il y a eu la science-fiction (comme dans les années 50), en ce moment, il y a des films de pirates (comme en 56-62), il y a quatre ans, c'était l'aventure pure et dure (coup de départ : Indiana Jones, comme en 45-50). Et puis il y a un cycle en ce moment sur la 2 : les films de cape et d'épée. Alors, la question que je me pose est la suivante : vait-on avoir droit à un regain d'intérêt pour ce genre ? Spielberg va-t-il faire un film sur les mousquetaires ? J'espère bien que non, parce que qu'est-ce que c'est con ! Et justement, pour conclure, cet album nul est un album de cape et d'épée. C'est une variante sur D'Artagnan, sauf que le dessin est moche et le scénario sans intérêt. Voilà.

CAPITAN ET LE MASQUE DE CUIR de L&F FUNCKEN chez RECREABULL, 36 francs.

SALUT LA PROMO
VOIR PAGE 26

GOD'S COUNTRY

de Louis MALLE



avec les habitants de Glencoe, Minnesota.

God's country est la chronique de deux visites à Glencoe, bled de 5.000 habitants, tous ringards au possible. Louis Malle y est venu, pour la première fois, en 1979, curieux qu'il était de découvrir l'Amérique profonde, très profonde, immensément profonde ! Le Middle-West dans toute sa splendeur, ses champs de blé à perte de vue, ses innombrables églises en bois, son fast-food déglingué... et l'obsession du gazon à tondre tous les deux jours devant

sa porte !

Louis Malle, qui a été l'un des plus grands metteurs en scène français (Ascenseur pour l'échafaud, Feu Follet, Viva Maria, Lacombe Lucien), est américain depuis 1975. L'envie de respirer un autre air, de tout reprendre à zéro avec de petits budgets, l'ont déjà amené à quelques petits bijoux sur la réalité des Etats-Unis, que ce soit **La Petite** en 77 ou **Atlantic City** en 80. Aujourd'hui il boucle la boucle avec ce "documentaire" totalement fauché, mais surtout incroyablement sincère et spontané. Malle s'incruste des heures, des journées durant chez les Glencosiens, leur tire les vers du nez jusqu'à ce qu'ils craquent et lui racontent leurs rêves, leurs angoisses, leurs fiertés. Quand il reviendra à Glencoe en 1985, le ton aura changé dans le bourg : les années Reagan sont passées par là. Les paysans sont tous en faillite, les jeunes partent pour Minneapolis, la fierté s'est muée en désillusion et en colère rentrée. Ici et là ressurgissent le racisme et l'antisémitisme, toutes les solutions de facilité que connaissent les sociétés en crise.

En cela, parce qu'il nous fait marrer avec le pittoresque de la bousaille amerloque et parce qu'il nous interpelle (quelque part, noon ?) le désespoir des paysans ruinés, **God's Country** se regarde les yeux écarquillés, le cœur ouvert et la langue sèche. Du beau boulot, acrévindiou !

TOUT VA TROP BIEN

de Jim KOUF



avec Tom CONTI (Roger), Teri GARR (Jean), Paul RODRIGUEZ (Juan) et Christopher LLOYD (Harry)

Il est un brillant chirurgien et vient de divorcer. Elle est une sémillante avocate et vient aussi de divorcer. Ils ont donc tout pour se rencontrer...s'ils ne venaient de se séparer l'un de l'autre (Vous ne vous attendiez pas à celle-là, hein ? Oui, merci, je

pour les sortir du pétrin... avant de les y replonger un peu plus tard ! Même quand tout semble fini, quand Roger disparaît en pleine jungle et que Jean s'échoue péniblement sur une plage, le destin (et les scénaristes hollywoodiens) s'arrange pour les faire se retrouver. Et leur faire comprendre la force de leur amour ! Sniffou, que c'est touchant !

Si ces quelques lignes ne vous rappellent pas férocement quelque chose, c'est que vous avez une culture ciné extrêmement limitée (sinon nulle) ! Mais si, voyons, Joan Wilder et Jack Colton eux aussi, ne s'aimaient pas vraiment au départ et ça ne les a pas empêchés de partir "à la poursuite du diamant vert"...et de s'aimer d'amour tendre à la fin ! **A part ce pillage en règle, Tout va trop bien** vaut surtout pour son rythme effréné et les prouesses



physiques imposées aux comédiens. Grosse déception, mais de taille (et surprenante) : Tom Conti ("Furyo", "Reuben, Reuben") et Teri Garr ("Coup de cœur", "After Hours") font dans le style bulldozer tout le long ! Ça n'est plus du comique, c'est un stage chez Guy Lux ! Au bénéfice du doute, je soupçonne le réalisateur d'avoir tout bêtement oublié de diriger ses acteurs...faute tout à fait excusable quand la nature (et les parents) vous a collé le doux nom de Jim Kouf (qui a dit : Louf ?) !!

CASH-CASH

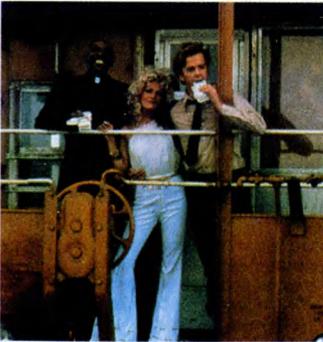
de Richard LESTER



avec Michael O'KEEFE (Michael Rangeloff), Beverly D'ANGELO (Standish Logan), Louis GOSSETT Jr. (Century Milestone) et Brian DENNEHY (Le Maire Frizzoli)

Les plus jeunes d'entre vous ne doivent pas s'en souvenir mais Sir Richard Lester a été l'un des plus brillants metteurs en scène de sa génération. Brillant et drôle. Mais l'est-il encore, telle est l'horrible interrogation qui nous étreint (sans crier gare, comme dirait Bushung) aujourd'hui ? Ce grand monsieur qui a beaucoup donné pour la cause psychédélique ("Quatre garçons dans le vent" en 64, "The Knack..." en 65, "Les trois mousquetaires" en 73-74) ne trouve plus de sous depuis une dizaine d'années, si ce n'est pour des films de commande dont il est le technicien de luxe, tels Superman II et III. En 1983, il grappille quelques dollars chez CBS pour tourner une nouvelle

comédie délirante. Ça sera **Finders Keepers**, honnêtement traduit par **Cash-Cash**. Le film met en scène une douzaine de personnages, un catalogue de barjots, lancés à la poursuite d'un magot de cinq millions de dollars, subtilisé par la pulpeuse Georgiana et son amant Josef Sirola. Les sous sont planqués dans un cercueil à la destination fluctuante selon l'emprise de tel ou tel vampire-voleur sur son contenu. Inutile de tenter de vous faire la liste des rebondissements burlesques qui émaillent la chasse au trésor, ça lui enlèverait une grande partie de son intérêt. Le tout lorgne beaucoup du côté de "Transamerica Express" de Gene Wilder, mais bon, hein, tant mieux tant qu'on rigole. Justement, question rigolade, le film pêche (à la ligne, niarf, niarf !) par ses gags de valeurs très



inégalées et par une mise en scène incroyablement paresseuse. Le scénario super rythmé, d'excellents comédiens loufoques et quelques situations hilarantes sauvent la mise et les 30 balles qu'on a laissées à la caisse. Cash !

PRUNELLE BLUES



de Jacques OTMEZGUINE

avec Michel BOUJENAH (Freddy), Vincent LINDON (Fernand), Valérie STEFFEN (Florence alias Prunelle) et Michel AUMONT (Cade)

Les innocents aux mains pleines sont à l'affiche de **Prunelle Blues** : trois innocents, ou presque, naïfs, lents à la détente... bref des tronches de victimes en puissance. Le premier (Freddy) est un minable employé dans un cinoche populaire, amoureux d'une strip-teaseuse et cible privilégiée des hold-oupeurs de la recette du cinéma. La seconde (Florence) est la strip-teaseuse, une auréole sur la tête qui cache une belle salope, prête à tout pour se faire du pognon. Le troisième est Fernand, simple flic qui vient d'être promu inspecteur et qui se retrouve avec le cas "Freddy" sur les bras, bien incapable de l'assumer !

En clair Freddy vient de se prendre une balle dans le bras pour avoir défendu, bec et ongles, les sous du cinéma. Il ne sait évidemment pas que les méchants cherchaient autre chose dans la boîte. Autre chose qui n'était ni le nouvel album de Chantal Goya, ni le beurre à ma sœur, mais bien une farinissime livraison de came ! Manque de bol pour Freddy, les malfrats ne vont pas trouver l'héroïne dans leur butin et vont porter leurs soupçons sanguinaires sur leur victime...

Petit à petit, de sauvetage en miracle, notre innocent va remettre les pieds sur terre et découvrir le monde pourri qui l'entoure. Pendant ce temps, la police, en la bégayante personne de Fernand, continue de planer...



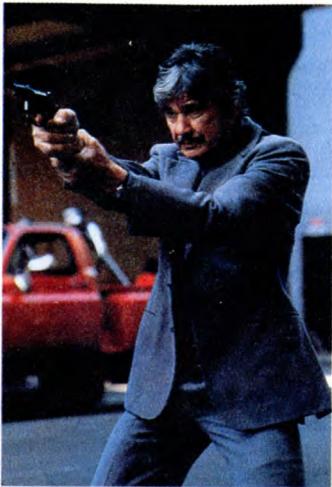
Jacques Otmezguine, pour son premier film, tombe dans le panneau classique du débutant : se faire plaisir avant toute chose ! Non seulement ce jeune homme pille généreusement tous les ingrédients du roman noir, en les parodiant juste ce qu'il faut, mais en plus il donne à ses acteurs une totale carte blanche. Il voulait se régaler à voir Boujenah et Lindon faire leur numéro d'ahuris tendres, comme ça, vautre dans sa chaise de réalisateur ? Eh ben c'est réussi, et c'est même tout le charme du film. Même si j'ai tendance à me lasser des yeux écarquillés et de la voix brisée par le malheur (popopo, ma mère !) de Boujenah le magnifique, y pas à chier, c'est un grand ! Quand à Vincent Lindon, autant vous prévenir tout de suite : ça va être le plus génial dans pas longtemps ! Déjà dans "37°2 le matin" il nous avait fait grimper au plafond en flic speedé et fan d'Yves Dutheil ; mais là c'est la claque, la grande confirmation. Hélas pour le film, mélangier la parodie et les grands shows d'acteur est un art oh combien difficile... Bref c'est un rien poussif, mais tellement sympathique, mes chéris, chéris, qu'on leur pardonne tout. Allez y, rien que pour Lindon. Vous me remercirez plus tard !

LA LOI DE MURPHY



de Jack Lee THOMPSON

avec Charles BRONSON (Jack Murphy), Kathleen WILHOITE (Arabella McGee) et Carrie SNOGGRESS (Joan Freeman)



Il y a quelques mois de cela, en plein hiver rigoureux, j'éreintais, avec une rare jubilation, le terrible "Justicier de New-York" qui se trouvait être le dernier avatar des aventures du plus ridé des affreux jocos, j'ai nommé le déliquéscent Charles Bronson ! Ne croyez surtout pas que je conçoive une haine particulière pour ce brave père de famille, ce héros qui semble avoir survécu à 42 redressements fiscaux, non, non. C'est seulement que je déverse mon fiel baveux sur les choses qui me donnent de l'urticaire. Or, à l'heure actuelle, il n'y a que les fraises et les acteurs en panne d'inspiration qui me donnent des boutons. Bronson, comme vous vous en doutiez, fait partie de la deuxième catégorie !

Après cette entrée en matière bellueuse, que dire ? Que tout commence ici quand Jack Murphy, vétéran alcoolique de la police de Los Angeles, reçoit un arrêt de mort téléphonique. Qui c'est-y bien qui peut vouloir autant de mal à ce flic comme toute très honnête et travailleur ? Bon sang mais c'est bien sûr, c'est un pervers que Murphy avait fait arrêter et qui sort de prison après une douzaine d'années passées à l'ombre ! Exact sauf que le pervers est une perverse, doublée d'une fine gâchette à l'arbalète !

Chose promise, chose due, l'enfer s'installe sur les pompes à Murphy : son ex-femme est assassinée par son propre revolver, il se retrouve en tôle, il s'évade, enchaîné à une loubarde chiantie comme c'est pas permis ; à partir de là s'enclenche une poursuite infernale, à passer pardessus des tombereaux de cadavres et à esquiver des milliers de balles mortelles des flics qui le pourchassent (et encore j'vous cause pas des trafiquants de dope qui veulent aussi faire la peau à Murphy) ! Bref il s'en sort, essentiellement par miracle, mais il s'en sort ! S'il me reste une cartouche dans mon barillet je sais pour qui elle est !

AMUSE-GUEULES

Petit film autour de petites personnes, **PYGMEES** est tout simplement une grande réussite ! Il fallait oser, comme Raymond Adam, le réalisateur-explorateur, prendre des Pygmées, des vrais hein, pas des comédiens déguisés en bons sauvages et les faire jouer dans une fiction. Deux difficultés de taille : amener le matériel de tournage à Bayanga, en pleine jungle équatoriale et expliquer la comédie aux Pygmées qui n'ont, bien évidemment, jamais vu de caméra de leur vie ! Il a fallu, par exemple, 3 jours à Raymond Adam pour convaincre un Pygmée de jouer un mort après avoir été mordu par un faux serpent parce que, pour lui, jouer au mort est un interdit, le pire des présages ! Quoi qu'il en soit, le résultat est enthousiasmant : l'histoire d'Ekoma, un jeune pygmée nomade, qui va épouser Zaba, une pygmée sédentaire. Il va devoir s'installer dans le campement de sa belle-famille et bosser pour le bantou, un "black" décadent qui est le "maître" des pygmées. Après le sauvetage héroïque d'un blanc en perdition dans la jungle, Ekoma reçoit un

salaires en monnaie sonnante et... trébuchante puisqu'il déclenche la fureur des bantous. Il ne reste plus à Ekoma qu'à repartir dans la forêt pour rejoindre les siens !

Décor totalement opposé, et donc citadin, pour **FUTURE COP**, une agréable série B mi-science-fiction, mi polar glaouque. En 2247, à Angel City, l'immonde Whistler, décide de prendre le pouvoir avec l'aide des "hypnos", sa propre troupe d'esclaves. Pourchassé par l'intrépide Jack Deth, il se réfugie à Los Angeles en 1985, où il conçoit le projet machiavélique de tuer les ascendants du Grand Conseil qui gouverne Angel City. N'écoutez que son courage, Jack Deth rejoint l'infâme et va le traquer sans relâche. Un seul hic, mais de taille : Whistler habite le corps du chef de la police de Los Angeles ! Malgré (ou à cause ?) de ses trucages nullos, de sa caméra pousive et de son scénario super-archi-déjà-vu, **Future Cop** fait partie de ces navets hautement jubilatoires, sortis en droite ligne des films fauchés de Roger Corman. Ça mange pas de pain et en plus c'est marrant, que demander de plus ?

LABYXO VII

En l'an 7 post Herculem, le roi Mollus 1er du pays de Tra- plun, vous chargea de la récupération de trois trophées sacrés jadis dérobés par l'épouvantable dragon Malodorus...

Hervé MARTINEZ



C'EST VOUS MOLLUS?

OUI POURQUOI ÇA SE VOIT PAS?

CANON X07



QUI M'AIME, ME SUIVE. (Jacques Chazot)

SUITE DU N° 142

```
700 T$ (1)=0J$:CLS:PRINT"OK !":X=X+100:V=
V+20:MX=PV+20:GOSUB2000:RETURN
750 T$ (2)=0J$:CLS:PRINT"OK !":X=X+125:MP
=MP+20:FORQ=1TO20:MA=MA+1:BEEP5,1
755 LOCATE13,0:PRINTMA:NEXT:RETURN
800 GOSUB805:GOTO300
805 FORZ=1TO300:NEXT:RETURN
815 GOSUB805:GOTO5000
850 CLS:PRINT"Impossible !":BEEP-1,10:G
OSUB805:GOTO300
870 PRINTCHR$(29)"nventaire":GOSUB805:P
RINT,P"Piece"CHR$(115*(P/1))" d'ar":PO
KE43,4
875 PRINT,MA(1)"Torche"CHR$(115*(MA(1)
)):POKE43,4
880 PRINTMA(2)"Ration"CHR$(115*(MA(2)
)):POKE43,4
885 FORQ=1TO7:IFPS(Q)<>"THENPRINT "PS
(Q)":POKE43,4
890 NEXT:FORQ=1TO3:IFT$(Q)<>"THENPRINTT
$(Q)":POKE43,4
895 NEXT:GOTO300
900 T$ (3)=0J$:CLS:PRINT"OK !":X=X+500:GO
SUB1100:X=X+500:BEEP10,6:BEEP15,4:RETURN
950 RESUME300
955 RESUME
1000 O$="":FORQ=1TOCP:FORW=1TO400:I$=INK
EY$:IFI$="THENNEXTW:O$=" ":RETURN
1005 I=ASC(I$):BEEPI,4:IFI=13THENPRINT
":RETURN
1010 IFI=29THENQ=Q-2:PRINTCHR$(29)"_CHR
$(29)":O$=LEFT$(O$,LEN(O$)-1):NEXTQ
1020 PRINTCHR$(I)"_CHR$(29)":O$=O$+CHR$
(I):NEXTQ:PRINT " ":RETURN
1100 IFX<NI*500THENNI=NI+1:MA=MA+20:MP=M
P+20:PV=PV+10:V=V+10
1110 BEEP5,1:LOCATE3,0:PRINTPV " :O$=RI
GHT$(STR$(X),LEN(STR$(X))-1)
1120 X$=RIGHT$("00000"+O$,5):LOCATE13,0:
PRINTMA " :LOCATE5,3:PRINTX$:LOCATE16,3
1130 PRINTNI " :RETURN
1150 CLS:R=INT(RND(0)*3+1):RESTORE1160:F
ORQ=1TOR:READO$:NEXT:PRINTO$:GOTO800
1160 DATASoyons serieux !,Ca va bien la
tete ?,Ca n'a aucun sens !
2000 PV=PV-1:OUT244,255:FORQ=PVTOX-1
2010 PV=PV+1:LOCATE3,0:PRINTPV:OUT242,50
:OUT242,0:NEXT:OUT244,0:RETURN
2100 CONSOLE0,4:CLS:PRINTNS" vient de","
decéder brutalement!":OUT243,0:OUT244,25
5
```

```
2110 FORQ=255TO0STEP-1:OUT242,0:NEXT:BEE
P5,4:BEEP10,4:OUT244,0:R=INT(VI/1.05+.5)
2120 O=X+P+MA(1)*3+MA(2)*7+FI*10:CLS:PRI
NT"Votre score:"0
2130 PRINT"Pourcentage de la que
te:"R"%":POKE43,4
2140 CLS:PRINT"Voulez-vous rejou
ez ?":I=INP(1):IFI<>?7THENOFF
2150 CLS:PRINT"Alors il faut tout recha
rger.":POKE43,4:CLS:PRINT"CLOAD":CLOAD
2200 IFT$(NV)="THENCLS:PRINT"il vous ma
nque un objet !":DI=DI-1:GOTO800
2205 IFNV<3THENNV=NV+1:GOTO200ELSECONSOL
E0,4:CLS
2210 A$="Bravo vous avez vaincu le laby
rinthe vous etes un héros"
2215 LOCATE3,0:FORQ=1TO56:PRINTMID$(A$,Q
,1):BEEP(QMOD6),3:NEXT:GOSUB805
2220 O=X+P+MA(1)*5+MA(2)*10+FI*15:CLS:PR
INT"Votre score:"0:OUT243,0:OUT244,255
2225 FORQ=0TO0STEP100:LOCATE12,0:PRINTQ:
OUT242,INT(Q/100):NEXT:OUT244,0
2230 LOCATE 12,0:PRINTO:POKE43,4:OFF
5000 ONERRORGOTO955
5001 NS=0:GN=0:IFSO=0THENNS=NI+3:GOTO501
0ELSENS=NB-1:IFNB=0THENNS010
5005 CLS:PRINT"on se reveille !":GOSUBB
05:NM=NM+ME:SO=0
5010 CLS:PRINTNM:M$:CHR$(115*(NM/1))" v
ous"," attaque"PS(-NM/1):BEEP15,1
5015 GOSUB805:IFAS<50RINT(RND(1)*10+1)<
5THEN5025ELSENS=INT(RND(0)*NM):CLS
5020 IFNS>0THENPRINT"Dot"NS" invoque"PS(
-NS/1):
5025 R=INT(RND(0)*10):TT=0:FORQ=1TONM-NS
:TM=INT(RND(R)*20+1)-PR
5030 IFTM>TNTHENTT=TT+1:NEXTELSENEXT
5035 IFAS=5THENFORQ=1TONS:IFINT(RND(1)*1
0)<5THENNM=NM+1:NEXTELSENEXT
5040 CLS:IFTT=0THENPRINT"Aucun"CHR$(101*
6)" M$" ne"ELSEPRINTT:M$CHR$(115*(TT
)>1)
5045 PRINT"vous touchez"PS(-TT/1):GOSU
B805:CLS:IFTT=0THEN5100ELSEFORQ=1TOTT
5050 IFAS=0OR(AS>2ANDAS<7)THEN5095ELSEIF
AS=2THEN5065
5055 IFINT(RND(0)*10)<5THENX=X-500:NI=NI
-1:PV=PV-10:V=V-10:GOSUB1100
5060 FORQ=45TO0STEP-3:BEEP,3:NEXTQ:IFNI
<1ORPV<0THEN2100ELSE5095
5065 IFINT(RND(0)*100*RM)THEN5095ELSEPV=
0:GOSUB1100:CLS:PRINT"La mort a frappe !
":
5070 OUT244,255:FORQ=200TO0STEP-1:OUT242
,0:OUT242,0:NEXT:OUT244,0:GOTO2100
5095 PV=PV-INT(RND(1)*DM+1):GOSUB1100:IF
PV<0THEN2100ELSENEXT
5100 CLS:PRINT"A vous !":BEEP10,4:FORA=1
TO400:I$=INKEY$:IFI$="THENNEXT:GOTO5000
```

```
5105 O$="ADFM$":FORQ=1TO5:IFINSTR(Q,O$,I
$)<>THENNEXT:BEEP-1,10:GOTO5100
5110 ONGOTO5115,5111,5200,5800,5300
5111 SLEEP:GOTO5100
5115 IFAS>5ANDAR<4THENPRINT"Vous ne pouv
ez pas":BEEP5,4:GOTO815
5120 Z=INT(RND(0)*20+AR):IFZ<STHENPRINT
"Manque !":BEEPI,4:GOTO815
5125 PRINT"Vous touchez un"CHR$(101*G)*
",M$":D=INT(RND(0)*4)*AR+1:PT=PT-D
5126 FORQ=1TOD:BEEPQ,1:NEXT
5130 GOSUB805:IFPT>0THEN5000ELSECLS:PRIN
T"Et vous tuez":GOSUB805
5135 NM=NM-1:PT=PM:X=X+EP:GOSUB1100:IFNM
>0THEN5000
5140 CLS:PRINT"Bravo vous avez tout exte
rmine":IFSO=1THENS0=0:X=X+(ME+NM)*EP
5145 GOSUB1100:POKEE+12,0:GOTO6750
5200 CLS:IFINT(RND(0)*100)>NI*10THENPRIN
T"Pas moyen de fuir !":GOTO815
5205 PRINT"Vous fuyez, Lache !":GOSUB805
:CLS:PRINT"direction ?":CP=2:GOSUB1000
5210 RESTORE10:FORR=1TO4:READA$:IFASC(A$
)<>ASC(O$)THENNEXT
5215 IFR=5THENBEEP-1,10:CP=2:GOSUB1000:G
OTO5210ELSELOCATE0,2:PRINTA$:
5220 GOSUB805:IFPEEK(EE+R)<>1THENCLS:P
RINT"Impossible!":BEEP-1,10:GOTO815
5225 OB=R+12:GOTO6720
5300 IFAS=4THENCLS:PRINT"Vous n'y arrive
z pas":BEEP15,4:BEEP20,4:BEEP10,4:GOTO8
15
5305 CLS:PRINT"Sort ?":CP=2:GOSUB1000:RE
STORES:LOCATE0,2:FORQ=1TOS:READA$:
5310 IFASC(A$)<>ASC(O$)THENXELSEPRINT
A$:GOSUB805
5315 ONGOTO5400,5450,5500,5550,5600:GOT
O5000
5350 Q=0:IFMA(WTHENQ=-1:CLS:PRINT"Pas as
sez d'energie":GOSUB805:RETURN
5360 MA=MA+W:RETURN
5370 Q=0:IFINT(RND(0)*100)+1>RM-WTHENRET
URNELSECLS:PRINT"Flouh !":
5375 GOSUB1100:Q=0:RETURN
5400 MT=0:W=10:GOSUB5350:IFQTHEN5000ELSE
W=0:GOSUB5370:IFQTHEN5000
5405 R=0:FORQ=0TONI:R=R+INT(RND(0)*6+1):
NEXT:R=$R:FORQ=1TORSTEP5:BEEPI,1:NEXT
5410 Q=R-PT:PT=PT-R:IFPT<1THENNM=NM-1:MT
=MT+1:R=Q:PT=PM:GOTO5410
5415 IFMT>0THENCLS:PRINT"Vous tuez !":G
OSUB805
5420 IFNM<1THENMT=MT+NM:X=X+MT*EP:GOSUB1
100:GOTO5140
5425 IFMT>0THEN5430ELSEX=X+MT*EP:GOSUB11
00:GOTO5000
5430 CLS:PRINT"Vous ne tuez perso
nne":GOTO815
5450 W=10:GOSUB5350:IFQTHEN5000ELSEW=0:G
```

```
OSUB5370:IFQTHEN5000
5455 CLS:PRINT"Desintere !":OUT244,255:
FORQ=0TO15:OUT243,0:FORW=1TO10:OUT244,0
5460 OUT244,255:NEXTW,0:OUT244,0:NM=NM-1
:W=X+EP
5465 GOSUB1100:IFNM=0THEN5140ELSE5000
5500 IFSO=1THENCLS:PRINT"Attendez on dor
t encore":GOTO815
5505 W=8:GOSUB5350:IFQTHEN5000
5510 IFAS=3ORAS=7THENCLS:PRINT"Resistanc
e !":BEEPI,6:GOTO815
5515 W=PM:GOSUB5370:IFQTHEN5000ELSESO=1:
ME=INT(RND(0)*5+1):NM=NM-ME
5516 CLS:RESTORE530:FORZ=1TO10:READQ,W:
BEEPO,W*6:NEXT
5520 IFNM<1THENCLS:PRINT"Bravo tout le
monde dort":GOSUB805:GOTO5140
5525 CLS:PRINT"Tout le monde ne dort
pas":GOSUB805:GOSUB1100:GOTO5000
5530 DATAB,2,7,1,8,1,10,1,8,1,7,1,5,1,8,
1,8,1,8,2
5550 W=15:GOSUB5350:IFQTHEN5000ELSEW=5:G
OSUB5370:IFQTHEN5000
5555 CLS:FORQ=1TONM:BEEP3,3:BEEP1,1:BEE
P2,3:BEEPO,10:BEEPO,1:NEXT
5560 PRINT"Bravo il n'y a plus personne"
:GOSUB805:CLS:PRINT"Mais cela ne vous"
5565 PRINT"rapporte rien":POKEE+11,0:P
OKEE+12,0:GOTO800
5600 GOSUB5605:GOTO5000
5605 R=-MA*(MA<100)-99*(MA>99):CLS:PRINT
"Combien (Max:"R") ?":CP=2:GOSUB1000
5607 IFQ$=" "THENRETURN
5610 O=VAL(O$):IFCP>RTHENBEEP-1,10:RETURN
NELSERO+PV:Z=R*(R<V)-V*(R>V):R=PV+1
5615 FORQ=RTOZ:PV=PV+1:MA=MA-1:LOCATE3,0
:PRINTPV:LOCATE13,0:PRINTMA
5620 BEEP2,1:NEXT:RETURN
5650 W=5:GOSUB5350:IFQTHEN300ELSEPOKEE,
1:PRINT"Flash !":OUT243,0:OUT244,255
5655 FORQ=255TO0STEP-1:OUT242,0:NEXTQ:CL
S:OUT244,0:GOTO6725
5700 W=7:GOSUB5350:IFQTHEN300ELSEFORQ=1T
O4
5705 IFPEEK(EE+Q+6)>1THENPOKEE+Q+6,1:BE
EP5,2:GOTO5720:ELSENEXT:GOTO300
5720 PRINT"C1ac !":GOSUB805:CLS:O=EE+Q+6
+(Q=1)*31-(Q=2)*31-(Q=3)*225+(Q=4)*225
5725 POKEO,1:X=X+15:GOSUB1100:GOSUB805:N
EXT:GOTO300
5800 CLS:PRINT"Marchandage !":GOSUB805:
R=INT(RND(0)*90):IFR>PMTHEN5810
5805 CLS:PRINT"Refuse !":BEEP-1,10:GOTO8
15
```

A SUIVRE...

LUTIN

Votre bon vieux T07 mérite bien l'offrande de quelques sympathiques lutins...

François JAMIN

Mode d'emploi : Permet la création de 64 lutins (ou sprites). Le listing 1 renferme toutes

les indications nécessaires. Le listing 2 contient la routine en langage machine (incompatible avec la présence du D.O.S.) ainsi qu'un court programme de démonstration. Attention, l'affichage correct des sprites s'obtient exclusivement sur un T07 + 16 K.

THOMSON T07, 16 K0



```
215 / LE HAUT
220 / VH ET VV PEUVENT ETRE NULLES
225 / EX:VH=1 VV=0 DEPLACEMENT HORIZONTAL-
/ LE VERS LA DROITE
230 /
235 / 4/ CC ET CF DETERMINENT LA COULEUR
/ DU LUTIN(COULEUR EQUIVALENT A COLOR CC,CF)
240 /
245 / 5/ GR CONTIENT LE NUMERO DU CODE
/ GRAPHIQUE POUR L'AFFICHAGE.
/ A L'ECRAN APPARAITRA LE CARACTERE
/ GR(GR)
250 /
255 / 6/ X2,Y2,X3,Y3 DEFINISSENT LA FE-
/ NETRE DANS LAQUELLE SE DEPLACERA
/ LE LUTIN
260 / X2,Y2 COORDONNEES DU COIN SUPERIEUR
/ GAUCHE
265 / X3,Y3 COORDONNEES DU COIN INFERIEUR
/ DROIT
270 / AINSI 0<X2<X3<39
/ ET 0<Y2<Y3<24
280 /
290 / 7/ AFF SI AFF=0 ALORS LE LUTIN SE
/ DEPLACERA MAIS IL N'APPARAITRA SUR
/ L'ECRAN SINON SI AFF<>0 ALORS SON
/ CODE GRAPHIQUE SERA AFFICHE
310 /
320 / LES INFORMATIONS CONCERNANT CHAQUE
/ LUTIN DOIVENT ETRE MISES EN DATA
/ DANS UN ORDRE RIGOUREUX
330 /
335 / DATA X,Y,X1,Y1,VH,VV,CC,CF,GR,X2,Y2
/ X3,Y3,AFF
340 /
345 / ELLES SERONT STOCKEES A PARTIR DE
/ L'ADRESSE &H8800(VOIR PROG. D'EX.)
350 / AINSI LE LUTIN 1 SERA DE &H8800 A
/ &H8800+13 LE LUTIN 2 DE &H8800+14
/ A &H8800+27 ETC...
360 /
370 / BIEN SUR IL EST POSSIBLE A TOUT
/ MOMENT DE MODIFIER LES PARAMETRES
/ COULEUR, CODE GRAPHIQUE ETC... (SAUF
/ X1 ET Y1) PAR DES POKES
380 /
395 / ENSUITE IL FAUT INFORMER LE PRO-
/ GRAMME LUTIN DU NOMBRE DE LUTINS
/ L'ADRESSE &H8800 DOIT CONTENIR CE
/ NOMBRE
400 /
405 / EX:POKE &H8800,2:2 LUTINS COEXIS-
/ TENT
410 /
415 / SI CELA EST NECESSAIRE VOUS POUVEZ
```

```
215 /
220 /
225 /
230 /
235 /
240 /
245 /
250 /
255 /
260 /
265 /
270 /
280 /
290 /
310 /
320 /
330 /
335 /
340 /
345 /
350 /
360 /
370 /
380 /
395 /
400 /
405 /
410 /
415 /
```

```
DEMANDER AU PROG. DE DETERMINER LES
COLLISIONS ENTRE LES LUTINS
420 /
425 / VOUS DEVEZ SOUS FORME DE DATAS(PLUS
/ PRAIQUE)INDIQUER LE NB DE COLLI-
/ SIONS A TESTER ET ENSUITE LE NU-
/ MERO DES LUTINS
430 /
435 / VOUS DEVEZ ENSUITE TROUVER UN
/ EMBLEMMENT MEMOIRE POUR LES STO-
/ CKER(VOIR ORGANISATION MEMOIRE)
440 / L'ADRESSE D'IMPLANTATION DEVRA ETRE
/ CONNUE DU PROGRAMME.AINSI A PARTIR
/ DE &H8700 ON POKERA CETTE ADRESSE
/ SUR 2 OCTETS
445 / EX:DATA 2,2,4:(EX:ADR=&H600)VOUS
/ DESIREZ SAVOIR SI LE LUTIN 2 ET 4
/ NE RENCONTRENT PAS LE LUTIN 1 ALORS
/ POKE &H8700,&H6:POKE&H8701,0 SI C'
/ EST LE LUTIN 5 ALORS POKE &H8700,
/ &H6:POKE &H8709,0
447 /
450 / CEPENDANT CELA NE SUFFIT PAS CAR IL
/ FAUT INDICER AU PROGRAMME LES LU-
/ TINS A TESTER OU A NE PLUS TESTER
455 / DANS UNE CHAINE ALPHANUMERIQUE:
460 / EX:N$="101,05" LE "1" SIGNIFIE
/ "DOIVENT ETRE TESTES" ENSUITE VIEN-
/ NENT LE NUMERO DES LUTINS (METTRE
/ UN 0 DEVANT SI LE NUMERO EST <A 10)
/ ON FAIT SUBIR A N$ LE SOUS PROG.
/ USR0 (N$=USR0(N$))(VOIR PROG.D'EX.)
465 / SI A LA PLACE DU "1" IL Y A "0":
/ ALORS LES LUTINS 1 ET 5 NE SERONT
/ PLUS TESTES
470 /
475 / LE PROGRAMME RENVOIE A PARTIR DE
/ L'ADRESSE &H8700 A &H87BF 1 OU 0
/ POUR L'EXEMPLE PRECEDENT IL SUFFI-
/ RA DE TESTER &H8700(LUTIN 1) ET
/ &H8784(LUTINS)
480 / SI &H8700 OU (ET) &H8784 CONTIEN-
/ NENT 1 (0 SINON) ALORS LE LUTIN 1
/ OU (ET) LE LUTINS ONT ETE TOUCHES
/ PAR LE LUTIN 2 OU (ET) 4
485 / L'ADRESSE &H8B10 RENVOIE 1 SI UNE
/ COLLISION EST SURVENUE 0 SINON
490 /
500 / MAINTENANT VOUS DEVEZ INDIQUER AU
/ PROGRAMME QUELS SONT LES LUTINS
/ A DEPLACER OU A ARRETER
510 / (VOIR LIGNE 455 A PARTIR DE LA SYN-
/ TAXE "1:" SIGNIFIE (A DEPLACER)
/ "0:"(A ARRETER)
520 / EX:B$="101,02,03,11":B$ SUBIT USR1
```

```
B$=USR1(B$):LES LUTINS 1,2,3,11 SE
DEPLACERONT(VOIR PROG. D'EX.)
530 /
535 / EN OUTRE VOUS POSSEDEZ 3 INSTRUCT-
/ IONS SUPPLEMENTAIRES(VOIR LEUR
/ UTILISATION DANS LE PROG. D'EX.)
540 /
545 / INIT (S'EMPLOIE LORSQUE LE DECOR
/ EST AFFICHE SUR L'ECRAN:PLACE LE
/ DECOR SOUS CHAQUE LUTIN).OBLIGATOI-
/ RE
550 /
560 / MOVE (AFFICHE LES LUTINS DESIRES
/ CALCULE LEURS NOUVELLES POSITIONS
/ ET TESTE SI DES COLLISIONS ONT
/ LIEU)
570 /
575 / INTERRUPT(EFFACE TOUS LES LUTINS)
580 /
585 / -----MOTS D'ERREURS ET CAUSES-----
590 / LUTINS TROP NOMBREUX:
597 / ADRESSE &H8800 CONTIENT UN NOMBRE
/ DE LUTIN > A 64
599 /
600 / COORDONNEES ERRONEES:
607 / X>X3 OU X<X2 OU Y<Y2 OU Y>Y3
609 /
610 / ERREUR DE VITESSE:
617 / VH NON COMPRIS ENTRE 256-(X3-X2)-1
/ OU ENTRE X3-X2+1 OU VV NON COMPRIS
/ ENTRE 256-(Y3-Y2)-1 OU ENTRE Y3-Y2+
/ 1
619 /
620 / CARACTERE INEXISTANT:
627 / GR > 127
629 /
630 / FENETRE DE TRAVAIL MAL DEFINIE:
637 / X2>X3 OU Y2>Y3 OU X2>39 OU X3>39 OU
/ Y2>24 OU Y3>24
639 /
640 / ERREUR DANS PARAMETRES COULEUR:
647 / CC OU (ET) CF > 7
649 /
650 / ERREUR DANS TABLE TEST COLLISION:
657 / 1e CHIFFRE TABLE DATA NUL OU NUMERO
/ DES LUTINS >PEEK&H8800)
659 /
660 / ERREUR CAR LUTINS INEXISTANTS:
667 / ADRESSE &H8800 CONTIENT 0
668 /
669 / L'ADRESSE &H8802 CONTIENT LE NUMERO
/ DU LUTIN ERRORE
```

Suite page 31

Vivez une lutte cauchemardesque contre les fantômes innombrables qui peuplent un sinistre manoir...

Christiane PATRIA



SUITE DU N° 142

```

535 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(15)
540 CALL POKE(258,200,133)
545 CALL COLOR("1WB")
550 A5=A5+1:IF A5=20 THEN A5=1
555 LOCATE (8,14):PRINT SEG$(A5$,A5,10)
560 CALL COLOR("1RB")
565 LOCATE (8,8):PRINT CHR$(16):CHR$(16):AF2=AF2-1
570 O=0-1:IF O>0 THEN GOSUB 2530:FOR Z=1 TO 40:NEXT Z:GOTO 545
575 IF O=0 THEN GOTO 895
580 IF Y>14 AND Y<23 THEN IF SEG$(A5$,Y-14+A5,1)<>" THEN GOTO 1970
585 AF2=AF2-1:IF AF2=0 THEN GOSUB 2540
590 IF AF2>1 THEN CALL COLOR("0WB"):LOCATE (22,36):PRINT AF2
595 GOSUB 2225
600 CALL KEY1(A,B):IF A=255 THEN GOTO 530
605 IF A=128 THEN GOTO 745
610 IF A=130 THEN GOTO 1005
615 IF A=129 THEN GOTO 1245
620 IF A=131 THEN GOTO 1555
625 IF A=79 THEN GOTO 2005
630 IF A=84 THEN GOTO 2055
635 GOTO 530
640 !
645 X=5
650 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(15)
655 CALL POKE(258,200,133)
660 CALL COLOR("1WB")
665 A7=A7-1:IF A7=1 THEN A7=10
670 A8=A8+1:IF A8=14 THEN A8=1
675 LOCATE (5,10):PRINT SEG$(A7$,A7,5)
680 LOCATE (5,29):PRINT SEG$(A8$,A8,7)
685 O=0-1:IF O>0 THEN GOSUB 2530:FOR Z=1 TO 30:NEXT Z:GOTO 660
690 IF O=0 THEN GOTO 895
695 IF Y>10 AND Y<14 THEN IF SEG$(A7$,Y-10+A7,1)<>" THEN GOTO 1970
700 IF Y>29 AND Y<35 THEN IF SEG$(A8$,Y-29+A8,1)<>" THEN GOTO 1970
705 GOSUB 2225
710 CALL KEY1(A,B):IF A=255 THEN GOTO 645
715 IF A=128 THEN GOTO 745
720 IF A=130 THEN GOTO 1005
725 IF A=129 THEN GOTO 1245
730 IF A=131 THEN GOTO 1555
735 GOTO 645
740 GOTO 640
745 CALL POKE(258,100,133):CALL COLOR("1GB")
750 IF X=17 THEN GOTO 775
755 IF X=14 THEN GOTO 810
760 IF X=11 THEN GOTO 825
765 IF X=8 THEN GOTO 850
770 IF X=5 THEN GOTO 875
775 IF Y=31 THEN GOSUB 1165
780 IF Y=3 THEN GOSUB 955:GOTO 335
785 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32)
790 LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(3):X=X-1
795 IF Y>6 AND Y<24 THEN IF SEG$(A10$,Y-7+A10,1)=CHR$(93) THEN GOTO 1970
800 O=6
805 GOTO 240
810 IF Y=20 THEN GOSUB 955:GOTO 420
815 GOSUB 940
820 GOTO 335
825 IF Y=24 THEN GOSUB 955:GOTO 525
830 IF Y=36 THEN GOSUB 955:GOTO 525
835 IF Y=18 THEN GOSUB 1195
840 GOSUB 940
845 GOTO 420
850 IF Y=6 THEN GOSUB 955:GOTO 640
855 IF Y=28 THEN GOSUB 955:GOTO 740
860 IF Y=16 THEN GOSUB 1195
865 GOSUB 940
870 GOTO 525
875 IF Y<26 OR Y>36 THEN GOTO 1970
880 IF Y=35 THEN GOSUB 1180
885 GOSUB 940
890 GOTO 640
895 LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(32)
900 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(15)

```

```

905 X=X+1
910 IF X=18 THEN GOTO 2105
915 IF X=15 THEN GOTO 2115
920 IF X=12 THEN GOTO 2125
925 IF X=9 THEN GOTO 2135
930 IF X=6 THEN GOTO 2145
935 STOP
940 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32)
945 LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(3):X=X-1
950 O=6:RETURN
955 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32)
960 LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(3):PAUSE .2
965 LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(32)
970 LOCATE (X-2,Y):PRINT CHR$(3):PAUSE .2
975 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (X-2,Y):PRINT CHR$(68)
980 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (X-3,Y):PRINT CHR$(15)
985 IF X-3=14 THEN X=14:GOTO 335
990 IF X-3=11 THEN X=11:GOTO 420
995 IF X-3=8 THEN X=8:GOTO 525
1000 IF X-3=5 THEN X=5:GOTO 640
1005 CALL COLOR("1GB")
1010 IF X=5 AND Y=24 OR (X=5 AND Y=33) THEN GOTO 1060
1015 IF X=8 AND Y=2 THEN GOTO 1060
1020 IF X=17 THEN GOTO 240
1025 IF X=14 AND Y=4 OR (X=14 AND Y=29) THEN GOTO 1060
1030 IF X=11 AND Y=25 THEN GOTO 1105
1035 IF X=5 THEN GOTO 640
1040 IF X=8 THEN GOTO 525
1045 IF X=11 THEN GOTO 420
1050 IF X=14 THEN GOTO 335
1055 IF X=17 THEN GOTO 240
1060 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32)
1065 FOR Z=1 TO 10:CALL POKE(258,60+Z,132):NEXT Z:CALL POKE(259,0)
1070 LOCATE (X+2,Y):PRINT CHR$(15):PAUSE .2
1075 LOCATE (X+2,Y):PRINT CHR$(32)
1080 LOCATE (X+3,Y):PRINT CHR$(15)
1085 IF X=5 THEN X=8:GOTO 525
1090 IF X=8 THEN X=11:GOTO 420
1095 IF X=11 THEN X=14:GOTO 335
1100 IF X=14 THEN X=17:GOTO 240
1105 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32)
1110 FOR Z=1 TO 10:CALL POKE(258,60+Z,132):NEXT Z:CALL POKE(259,0)
1115 LOCATE (13,25):PRINT CHR$(15):PAUSE .2
1120 LOCATE (13,25):PRINT CHR$(32)
1125 LOCATE (14,25):PRINT CHR$(15)
1130 X=14:GOTO 335
1135 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32)
1140 FOR Z=1 TO 10:CALL POKE(258,60+Z,132):NEXT Z:CALL POKE(259,0)
1145 LOCATE (16,Y):PRINT CHR$(15):PAUSE .2
1150 LOCATE (16,Y):PRINT CHR$(32)
1155 LOCATE (17,Y):PRINT CHR$(15)
1160 X=17:GOTO 240
1165 CALL COLOR("0YB")
1170 LOCATE (20,33):PRINT "CLE ASC":LOCATE (19,1):PRINT RPT$( " ",40)
1175 CLEAR=1:CALL COLOR("1GB"):RETURN
1180 CALL COLOR("0YB")
1185 LOCATE (19,33):PRINT "CLE OUT":LOCATE (19,1):PRINT RPT$( " ",32)
1190 S1=1:CALL COLOR("1GB"):RETURN
1195 CALL COLOR("0YB")
1200 LOCATE (21,33):PRINT "FEU OFF"
1205 IF X=8 THEN AF2=30
1210 IF X=11 THEN AF1=30
1215 CALL COLOR("1GB")
1220 RETURN
1225 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32):CALL POKE(258,110,132)
1230 PAUSE .5:CALL POKE(259,0)
1235 LOCATE (X,2):PRINT CHR$(15)
1240 Y=2:GOTO 525
1245 CALL COLOR("1GB")
1250 IF X=17 THEN GOTO 1275
1255 IF X=14 THEN GOTO 1305
1260 IF X=11 THEN GOTO 1340
1265 IF X=8 THEN GOTO 1395
1270 IF X=5 THEN GOTO 1445

```

A SUIVRE...

PUZZLETTRES

Rien de tel qu'un bon puzzle pour se dégourdir les neurones...

José CINGALA



SUITE DU N° 142

```

120 NEXT I
130 FOR I=31 TO 34
140 GOSUB 2500
150 NEXT I
160 FOR I=41 TO 44
170 GOSUB 2500
180 NEXT I
190 RETURN
200 LET Y=3*INT (I/10)+2
210 LET X=3*(I-INT (I/10))+7
220 IF L$(I)<>" THEN PRINT AT
Y,X:PRINT " ";TAB X;"|";L$(I);"|"
230 RETURN
240 PRINT AT 4,2;"BLUS";AT 17,2
"PLUS"
250 FOR K=1 TO .12E2
260 PRINT AT 6,2;"SUITE*";AT 19
"SUITE"
270 NEXT K
280 GOSUB 2680
290 FOR K=1 TO .15E2
300 PRINT AT 7,26;"-";AT 7,27;"

```

```

2680 PRINT AT 7,26;"0";AT 7,27;"
"
2690 NEXT K
2700 PRINT AT 4,2;" ";AT 17,2
" ";AT 19,2;" "
2710 RETURN
2720 GOTO 20
2730 REM
2740 REM
2750 REM
2760 REM
3001 LET REC=NOT PI
3005 LET P$=""
3010 PRINT " J.CINGALA";TAB 2
6;"1988";AT 2,0;" "
3011 GOTO 3017
3012 PRINT AT 6,4;"
"
3014 PRINT AT 9,4;"
"
3015 PRINT " ";TAB 23
" "
3016 RETURN
3017 GOSUB 3012
3018 GOSUB 6860
3020 FOR Z=1 TO .2E2
3025 PRINT AT 8,11;"L E T T R E

```

```

3030 PRINT AT 12,12;"DU PUZZLE"
3040 PRINT AT 8,11;"L E T T R E
"
3042 PRINT AT 12,12;"DU PUZZLE"
3045 NEXT Z
3046 PRINT AT 15,NOT PI;"
REGLLEMENT
"
3047 PRINT AT 18,NOT PI;"
"
3048 GOTO 7000
3050 LET U$=""
3051 LET PRESENTE "JOSE CINGALA"
3052 LET PROBLEME DE JOUER AVEC MO
3053 LET PROGRAMME PUZZLETTRES
3054 LET "SI VOUS ME LE PERMETTEZ
"
3055 LET "APPLUYEZ SUP UNE TOUCH
"
3051 POKE 16418,NOT PI
3052 PRINT AT 21,NOT PI;"LOGICI
"
3053 LET CREER POUR VOUS FAIRE TRAVAIL
3054 LET VOTRE INTELLECTUALITE"
3060 FOR U=1 TO LEN U$-29
3070 PRINT AT 17,1,U$(U TO U+29)
3080 NEXT U
3081 FOR U=1 TO .4E2
3082 NEXT U
3090 PRINT AT 20,2;"- SUR (INST
RUCTION"
3091 PRINT AT 22,0;"- SUR (U)O
UR"
3095 PRINT AT 21,NOT PI;"

```

```

3096 GOTO 3096-(100 AND INKEY$="
J")+ (4500 AND INKEY$="I")
3400 STOP
3500 IF L$=G$ THEN GOTO 5000
3510 IF L$=A$ THEN GOTO 4000
3520 RETURN
3530 REM
3540 REM
3550 REM
3570 REM
4000 IF S$=CHR$ 35 OR S$=CHR$ 30
AND L$=A$ OR L$=G$ THEN GOTO 40
05
4002 GOTO 100
4005 GOSUB 6950
4007 PRINT AT 20,NOT PI;"
"
4010 FOR I=NOT PI TO .1E2
4020 PRINT AT 19,4;"VOICI MES PE
LICITATIONS"
4030 IF S<REC THEN GOTO 4060
4040 PRINT AT 18,1;"NOUVEAU"
4045 PRINT AT 8,1;"MISCORE"
4050 PRINT AT 10,3+(S<100)+(S<10
)
4055 LET REC=S
4060 FOR J=NOT PI TO .02E2
4070 NEXT J
4075 POKE 16418,NOT PI

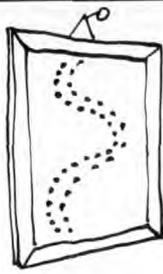
```

Suite page 29

MOUSE DRAW

Soumettez entièrement votre souris à vos délirantes fantaisies artistiques...

William SCHLEGEL



1^{ER} PAS QUI CÔTE, LES AUTRES SONT OFFERT PAR BATA.

SUITE DU N° 142

```

560 GOSUB 690
570 POKE - 16301,0: VTAB 22: IN
PUT "NM": ;NM$
580 PRINT D$ "BSAVE";NM$; ",A$2000
,L$1FF8"
590 POKE - 16302,0: GOTO 200
600 GOSUB 690
610 POKE - 16301,0: VTAB 22: IN
PUT "NM": ;NM$
615 TEXT : HOME : HTAB 37: VTAB
10: INVERSE : PRINT " WAIT ": NORM
AL
620 PRINT D$ "BLOAD";NM$; ",A$2000
"
630 GOSUB 2490: GOTO 200
640 GOSUB 690: TEXT
650 PRINT CHR$ (21)
655 HTAB 15: INVERSE : PRINT " C
ATALOG ";: NORMAL : POKE 34,2
660 PRINT D$ "CATALOG": WAIT - 1
6384,128,127
670 GOSUB 2490: GOTO 200
680 PRINT : PRINT CHR$ (4) "RUNI
MP"
690 PRINT D$ "INÉ0": PRINT D$ "PRÉ
4": PRINT CHR$ (0): PRINT D$ "PRÉ0
": HOME : PRINT D$ "PRÉ3"
700 RETURN
710 REM ---- BROSSES ----
720 SCALE= 1
730 H = 0:F = 2:B1 = 275:B2 = 188

740 IF K = 80 THEN H = 3
750 IF K = 38 THEN F = 7:H = 3:B
1 = 270:B2 = 182: SCALE= 4
    
```

```

760 IF K = 91 THEN F = 13:H = 0:
B1 = 277:B2 = 189
770 IF K = 86 THEN H = 3:F = 5:B
1 = 277:B2 = 190
780 IF K = 35 THEN H = 3:F = 3:B
2 = 186
790 IF K = 42 THEN H = 3:F = 4:B
1 = 274:B2 = 186
800 IF K = 81 THEN F = 11:B1 = 2
74:B2 = 186
810 IF K = 84 THEN F = 13:H = 3:
B1 = 277:B2 = 189
820 IF K = 57 THEN F = 5:B1 = 27
7:B2 = 190
830 IF K = 47 THEN F = 12:H = 3:
B1 = 279:B2 = 185
840 IF K = 79 THEN F = 11:H = 3:
B1 = 274:B2 = 186
850 IF K = 88 THEN F = 10:H = 3:
B2 = 186
860 INPUT " ";X,Y,S
870 IF X < 1 OR Y < 1 THEN GOSU
B 540: GOTO 860
880 IF X > = B1 THEN X = B1: G0
SUB 2210: GOSUB 540: GOTO 860
890 IF Y > = B2 THEN Y = B2: G0
SUB 2210: GOSUB 540: GOTO 860
900 IF (S = 1 OR S = 2) AND K =
38 THEN 2220
910 IF (S = 1 OR S = 2) THEN HC
OLOR= H: DRAW F AT X,Y: GOTO 940
920 IF S < > 4 THEN 940
930 XDRAW F AT X,Y: FOR N = 1 TO
15: NEXT : HCOLOR= 0: XDRAW F AT
X,Y: HCOLOR= 3
940 IF S > 0 THEN 860
950 GOSUB 1110
960 GOTO 860
970 REM ----- % -----

980 INPUT " ";X,Y,S
990 IF X < 1 OR Y < 1 THEN GOSU
B 540: GOTO 980
1000 IF X > = 275 THEN X = 275:
    
```

```

GOSUB 2210: GOSUB 540: GOTO 980
1010 IF Y > = 186 THEN Y = 186:
GOSUB 2210: GOSUB 540: GOTO 980
1020 X1 = X:X2 = X + 2:X3 = X + 4
:Y1 = Y + 5:Y2 = Y + 2:Y3 = Y - 1
1030 IF S = 2 THEN HCOLOR= 3: H
PLOT X1,Y1: HPLOT X2,Y2: HPLOT X3,
Y3:AA = X1:BB = X2:CC = X3:DD = Y1
:EE = Y2:FF = Y3: GOTO 1070
1040 IF S = 1 THEN HCOLOR= 3: H
PLOT AA,DD TO X1,Y1: HPLOT BB,EE T
O X2,Y2: HPLOT CC,FF TO X3,Y3:AA =
X1:BB = X2:CC = X3:DD = Y1:EE = Y
2:FF = Y3: GOTO 1070
1050 IF S < > 4 THEN 1070
1060 XDRAW 3 AT X,Y: FOR N = 1 T
O 15: NEXT : HCOLOR= 0: XDRAW 3 AT
X,Y: HCOLOR= 3
1070 IF S > 0 THEN 980
1080 GOSUB 1110
1090 GOTO 980
1100 REM ----- TEST TOUC
HES -----
1110 K = 0
1120 POKE - 16368,0
1130 K = PEEK ( - 16384)
1140 IF K = 63 THEN GOTO 2040
1150 IF K = 37 THEN GOTO 970: R
EM %
1160 IF K = 38 THEN 710
1170 IF K = 27 THEN TEXT : GOSU
B 690: STOP
1180 IF K = 32 THEN GOTO 190
1190 IF K = 83 THEN GOTO 560
1200 IF K = 76 THEN GOTO 600
1210 IF K = 67 THEN GOTO 640
1220 IF K > 47 AND K < 58 THEN
GOTO 450
1230 IF K = 37 THEN GOTO 270
1240 IF K = 82 THEN H = 0: GOTO
1290: REM RECTANGLE
1250 IF K = 73 THEN GOTO 680: R
EM IMPRIMER
1260 IF (K = 91 OR K = 81 OR K =
    
```

```

79 OR K = 80 OR K = 42 OR K = 35
OR K = 71 OR K = 86 OR K = 47 OR K
= 88 OR K = 84) THEN 710
1270 IF K = 72 OR K = 13 THEN 27
0
1280 RETURN
1290 REM ----- RECTA
NGLE -----
1300 INPUT " ";X,Y,S
1310 SCALE= 1
1320 IF S < 0 AND (H = 4 OR H =
8) THEN 1960
1330 IF X < 3 OR Y < 3 THEN GOS
UB 540: GOTO 1300
1340 IF X > = 279 THEN X = 279:
GOSUB 2210: GOSUB 540: GOTO 1300
1350 IF Y > = 191 THEN Y = 191:
GOSUB 2210: GOSUB 540: GOTO 1300
1360 IF S = 4 THEN XDRAW 10 AT
X - 3,Y - 3: FOR N = 1 TO 3: NEXT
: HCOLOR= 0: XDRAW 10 AT X - 3,Y -
3: HCOLOR= 3
1370 IF S = 2 THEN HCOLOR= 3:A
= X:B = Y
1380 S1 = ABS (X - A):S2 = ABS
(Y - B)
1390 T = 5: IF (S1 > 30 OR S2 > 2
5) THEN T = 8
1400 IF (S1 > 60 OR S2 > 50) THE
N T = 11
1410 IF (S1 > 90 OR S2 > 75) THE
N T = 15
1420 IF (S1 > 120 OR S2 > 100) T
HEN T = 20
1430 IF S = 1 THEN GOSUB 1500
1440 IF (H = 4 OR H = 8) THEN 19
00
1450 IF S = 3 THEN HCOLOR= 3: H
PLOT A,B - 1 TO X,B - 1 TO X,Y - 1
TO A,Y - 1 TO A,B - 1
1460 IF S < > 4 THEN 1470
    
```

A SUIVRE...

SPACELAB

A bord de la navette DISCOVERY, participez à quelques héroïques et spectaculaires missions spatiales...

Jean-Luc ARBOGAST

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces trois listings. Le second contient la présentation et les règles succinctes et le troisième le programme principal. Ce dernier comporte quatre tableaux :

- 1^{er} tableau : vous devez effectuer la jonction délicate entre un satellite français (rouge) et américain (bleu) en évitant une météorite (bleue). Vous disposez au départ de dix vaisseaux relatifs (vies). Autant de jonctions réussies (100 points) vous octroient de vaisseaux "valables" (10 maximum) qui seront vos vies du second tableau.
- 2^{ème} tableau : manœuvrez l'extrémité du bras articulé de la navette Discovery, afin de récupérer quinze satellites défectueux (verts) sans heurter ceux en bon état. Le nombre de bras disponibles dépend du nombre de jonctions réussies dans le premier tableau.
- 3^{ème} tableau : en évitant bien sûr les météorites, faites traverser plusieurs fois l'écran à un petit module galactique.
- 4^{ème} tableau : sauvez la Terre de l'apocalypse, en détruisant les cinq missiles nucléaires qui la menacent.



AMSTRAD

LISTING 1

```

10 CLS
20 INK 0,0
30 INK 1,6
40 INK 2,17
50 PAPER 0
60 BORDER 0
70 PEN 1:LOCATE 20,22:PRINT "SPACE
LAB is loading"
80 PEN 2:LOCATE 20,24:PRINT "pleas
e wait..."
90 RUN"
    
```

LISTING 2

```

10 CLS
15 i=1
20 INK 0,0:INK 1,13:INK 2,2:INK 3,
15
30 BORDER 0
40 SYMBOL AFTER 35
    
```

```

45 SYMBOL 35,255,255,255,255,255,2
55,255,255
50 SYMBOL 140,0,0,255,0,0,0,1,6
60 SYMBOL 141,0,0,253,3,1,245,223,
245
70 SYMBOL 142,0,0,127,128,0,64,192
,127
80 SYMBOL 143,0,0,255,0,0,4,14,223
90
100 SYMBOL 144,8,21,47,47,39,31,0,
4
110 SYMBOL 145,127,253,118,252,247
,241,32,16
120 SYMBOL 146,226,85,203,124,192,
0,128,64
130 SYMBOL 147,190,106,192,0,0,0,0,
0
140
150 SYMBOL 148,2,1,0,0,0,0,0,0
160 SYMBOL 149,16,255,0,0,0,0,0,0
170 SYMBOL 150,64,254,0,0,0,0,0,0
172 MODE 0
174 TAG
175 a=600
177 PLOT 400,400,1
180 MOVE a,300:PRINT CHR$(140)+CHR
$(141)+CHR$(142)+CHR$(143)+CHR$(32
    
```

```

);
190 MOVE a,284:PRINT CHR$(144)+CHR
$(145)+CHR$(146)+CHR$(147)+CHR$(32
);
200 MOVE a,268:PRINT CHR$(148)+CHR
$(149)+CHR$(150)+CHR$(32);
210 a=a-10:IF a<=300 THEN 230
214 i=i+7
215 ENV 1,3,-17,2:SOUND 5,450-i,20
,12,1,,2:SOUND 2,46-i/10,10,10,1,,
11
220 GOTO 180
230 TAGOFF
240 DATA 100,250,350,450,450,350,3
50,350,250,350,250,350,250,100
250 FOR i=1 TO 14:READ a
260 SOUND 1,a,20,5:FOR o=1 TO 100:
NEXT o:NEXT i
265 PEN 2
270 LOCATE 1,10:PRINT "### ## #
### ##"
280 LOCATE 1,11:PRINT "# # # # #
# # #
290 LOCATE 1,12:PRINT "### ## ##
# ##"
300 LOCATE 1,13:PRINT "# # # # #
# # #
310 LOCATE 1,14:PRINT "### # # #
### ##"
315 PEN 3
320 LOCATE 1,16:PRINT "# # ##
###"
330 LOCATE 1,17:PRINT "# # # #
# # #
340 LOCATE 1,18:PRINT "# # ##
###"
350 LOCATE 1,19:PRINT "# # # #
# # #
360 LOCATE 1,20:PRINT "# ## # #
###"
370 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0
THEN 400
380 GOTO 370
400
410 MODE 1
420 CALL &B84E
430 SYMBOL AFTER 140
472 SYMBOL 144,254,142,134,130,130
,134,142,254
    
```

```

474 SYMBOL 145,127,113,97,65,65,97
,113,127
476 dolby$=CHR$(144)+CHR$(145)
490 INK 1,26
500 PEN 1
510 LOCATE 15,3:PRINT " *** SPACEL
AB ***"
520 INK 2,17
530 LOCATE 1,6:PRINT dolby$
535 PEN 2
540 LOCATE 4,6:PRINT "DOLBY STEREO
"
550 LOCATE 1,8:PRINT CHR$(164)
560 LOCATE 3,8:PRINT "1986 arbosof
t..."
600 LOCATE 1,10:PRINT "vous aidere
z ROCKY,qui est a bord de la navet
te discovery,a faire le jumelage
de deux satellites de telecommuni
cation Francais et Americain"
610 INK 3,24:PEN 3
620 PRINT "
630 PRINT "Plus vous neussirez les
Jumelages,Plus vous aurez de bra
s articulés dans le tableau sui
vant."
640 PRINT "":PRINT "dans le 2e tab
leau vous devrez attraper un maxim
um de satellites defectueux sans
heurter un autre satellite sino
n vous perdrez le bras articulé."
650 LOCATE 12,25:PEN 2:PRINT "spac
elab is loading..."
660 RUN"
    
```

LISTING 3

```

1 GOSUB 5800:sc=0:v=0:vr=10:sat=0:
f=0
2 GOTO 5
3 vr=v:v=0
    
```

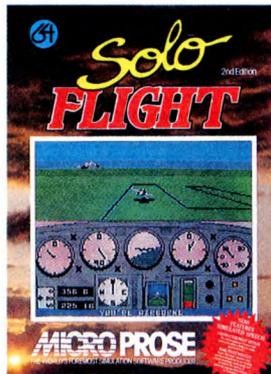
Suite page 30

RENOUVEAU

Solo Flight se paye un lifting, bien mérité, il faut bien l'avouer. De la petite simulation aéronautique minable tout juste bonne à engraisser le poulet friand de merdes, puisqu'il faut appeler les choses par leur nom, Microprose a su nous faire un simulateur de vol digne de ce nom. Graphismes améliorés par rapport à la précédente version et animation ma foi pas trop mal foutue vous feront sûrement passer de bons et longs moments à essayer de remplir votre mission, qui, je le rappelle à ceux qui ont un morceau de gruyère à la place du cerveau, consiste à livrer le courrier que des centaines de braves gens vous ont confiés, pensant sans doute que l'avion permettrait de raccourcir les distances, alors qu'il n'en est rien du tout, puisque ce moyen de locomotion ne permet en fait que de raccourcir dans des proportions incroyables le temps de trajet. Quel champion cycliste n'a pas un jour rêvé de faire le Tour de France en Concorde ?

Ne croyez pas que j'aie oublié de vous entretenir de la sonorisation dont ce jeu pourrait bénéficier : je la gardais pour la bonne bouche, quoique dans notre cas, ce serait plutôt la bonne oreille. En effet, les rénovateurs de chez Micro Prose ont eu l'excellente idée d'ajouter à tout ça une synthèse vocale, du plus bel effet d'ailleurs. Au début du jeu par exemple, une entraî-

nante voix féminine vous encouragera dans votre mission, tandis qu'un voix plus masculine vous donnera tout au cours du jeu des indications sur la marche à suivre, le cap à prendre, l'altimètre à surveiller, les niveaux d'huile et d'essence à ne pas perdre de vue non plus, et alouette je te plumerai.



Bonne idée donc, on se contentera seulement de regretter qu'aucun importateur n'ait, pour l'instant du moins, décidé de franchiser tout ça.

Solo Flight 2nd edition de Microprose pour Commodore.

DU BON SUR MSX

Oh, un soft sur MSX ! Et il est de qui ce soft ? Ben, heu, il est de Aackosoft, qui en plus, comme son nom ne l'indique qu'aux connaisseurs, est une boîte hollandaise, et c'est pas courant. Ah bon, mais dis-moi, comment il s'appelle ce programme ? Il s'appelle Jet Bomber et il est drôlement bien. Ah ouais ? Ouais, il est super ! Si tu veux, c'est un peu le même style que Zaxxon, c'est-à-dire que tu pilotes une espèce de vaisseau spatial, et tu te trouves chez les méchants et



tu dois les détruire sans te faire avoir. Ah ouais, je connais, t'as raison c'est super comme soft, mais ça m'étonnerait que ce programme soit mieux que l'original !

Ben, heu, permets-moi de te dire que tu te plantes, causebi Jet Bomber est encore mieux que Zaxxon. Ça bouge dans tous les coins, les commandes sont précises, les couleurs jolies et l'animation est d'enfer. Ben, heu, c'est comme Zaxxon alors ? Non, parce que dans celui-là t'as la bécanne qui parle et c'est vachement fendard. Si tu veux, y a une synthèse vocale, quoi. Bon, il est super ce soft, mais y a quand même un truc qui craint (un peu) : c'est pas une cartouche, et c'est vraiment con. Eh, les mecs, ça coûte trop cher, les cartouches ? Bon, voilà tu sais tout, mec, alors un petit conseil : va acheter Jet Bomber de Aackosoft pour MSX (et compatibles (gag)).

SANYO EXISTE !

Savez-vous combien il y a de compatibles IBM dans le monde ? Enfin, combien de marques, hein ? Non ? Vous savez pas ? Ben moi non plus. Mais ce que je sais c'est qu'il y a un mec qui s'appelle Sanyo et qui ne se lasse pas d'en vendre. Après tout, chacun son truc. Dans leur musette, on trouve donc un 990 AT 20, en français dans le texte, c'est un compatible AT avec 512 Ko de Ram, un moniteur monochrome, un lecteur 5 pouces 1/4 d'une capacité de 1,2 Mo, un disque dur 20 Mo, une interface série et une interface parallèle pour la modique somme de 40.000 balles. C'est cher. Il y a aussi un

885 compatible PC à 17.000 francs avec un moniteur monochrome, 256 Ko, 2 lecteurs 360 Ko et une interface parallèle. Enfin, un pas tout à fait compatible mais presque, dénommé 550 par le conseil des sages avec 128 Ko, un moniteur monochrome, un drive, un lecteur 160 Ko, une interface série, parallèle, joystick et une carte couleur le tout pour 5990 francs, c'est-à-dire pas beaucoup mais un petit peu, surtout qu'il valait 12.000 balles y a un an. A noter : les bidouilleurs malhonnêtes sauront certainement rendre ce pas vraiment compatible en vraiment compatible en changeant son Bios. C'est pas dur.

PASSE-MOI LE JOURNAL !

Infomédia est une société qui, c'est rien de le dire, a eu une idée originale. En effet, figurez-vous que chez ces gens-là, le papier est une substance interdite réservée aux vulgaires propagandistes de tous bords. Leur truc à eux, c'est la presse sur disquette ! Le produit qu'ils vont sortir, plus spécialement destiné aux possesseurs de C64 et, plus tard, d'Apple et d'Amstrad se présente sous la forme d'un vrai journal, avec ses rubriques, son courrier des lecteurs, ses jeux, ses petites annonces, ses programmes, ses essais en tous genres et même sa publicité ! Plutôt axé sur les possibilités réelles de la machine (bruitages, graphismes, etc.), ce mensuel d'un nouveau genre coûtera la modique somme de 38 francs par numéro (380 pour un abonnement d'un an). La dif-



fusion du produit sera d'abord assurée par les revendeurs, les grandes surfaces et les abonnements, bien sûr, mais peut-être plus tard directement dans les librairies, si les libraires acceptent de vendre des journaux sur disquettes.

LAMBALE VEUT EMBALLER

Jean-Claude LAMBALE est auteur de logiciels et il en a marre de se faire entuber par les éditeurs et les grossistes. Il veut créer la CAPI, Coopérative d'Auteurs de Programmes Informatiques. Le but de ce regroupement est de mettre sur le marché des logiciels à moitié prix sans léser ni les auteurs ni les acheteurs. Il va même jusqu'à ajouter "C'est une action qui va dans le sens de la démocratisation de l'informatique de loisir et de tra-



vail". Auteurs de France et d'ailleurs, composez le 16 63 60 93 60 et causez avec lui, si ça marche, on vous aide.

MANIFESTATION

342 visiteurs selon la Préfecture de Police, 1.654.908 selon les organisateurs. Non, sans déconner : 34.356 personnes ont défilé à APPLE EXPO, ce qui est énhaurme, disons-le tout net. 2.000 nouveaux adhérents au Club Apple et 40 bâtons de gadgets vendus dans la boutique Apple. Ce qui est aussi énhaurme. 10 tonnes de pommes consommées et 20.000 exemplaires d'Apple Flash distribués en quatre jours (Le quotidien réalisé pendant le salon à deux éditions



par jour). Ce qui est ? Oui, énhaurme. Quand c'est qu'Amstrad, Commodore ou Thomson font la même chose ?

REFLEX !

Trop tard ! Rien de plus à dire sur ce nuliciel de jeu en 2 D si ce n'est que les graphismes sont moyens et que l'action est lente, lente, lente.

Action Reflex de Medusa pour Spectrum 48K.



CeBIT : PAS DE PARITÉ !

Les organisateurs de la grande expo qui eu lieu cette année à Hanovre, le CeBit, viennent de publier les statistiques relatives à la fréquentation de leur manifestation. Ainsi, ils nous font fort judicieusement remarquer, les bougres, que sur un total de 341.000 personnes, 87% étaient des professionnels. Bons résultats, donc. Autres chiffres : la proportion de visiteurs étrangers a atteint 21% soit 62.300 personnes. Question : combien y avait-il de visiteurs en provenance d'Australie et combien pouvait-on voir de stands en provenance du Lichtenstein ? Réponse : 700 visiteurs



australiens dont 3 kangourous et 2 stands lichtensteiniens. C'est ça, l'amitié des peuples allemande.

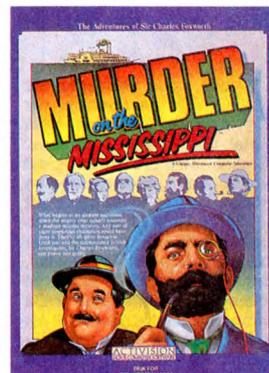
POLAR

Voici maintenant, pour vous tout seul, une critique de logiciel. On est heureux, on est content, on rigole et on s'éclate bien, youpiiiiii. Hop. Joie. Et on sourit bien comme il faut, on fait remonter ses lèvres jusqu'aux oreilles, bref, on s'exstasie.

Le logiciel en question, c'est Murder on the Mississippi, et on remercie au passage madame Agatha Christie (Tagada Freesbee comme aimait à dire ma prof d'anglais) de nous avoir donné l'idée du titre, c'était trop dur d'en chercher tout seul sans aller pomper ailleurs.

Il s'agit pour vous, Sir Charles Foxworth, de vous balader sur le pont du Delta Princess, fougueux navire se promenant, avec la grâce de la gazelle qui fuit le lion affamé à travers la jungle féroce au petit matin, sur la rivière aux flots vagues et aux reflets enchanteurs, emmenant avec elle ses passagers en mal de tranquillité et de paix, tandis que le pauvre clochard de Virginia City attend avec impatience les voyageurs, dans l'espoir, infantile certes, mais si prometteur, de leur soutirer quelques deniers pour pouvoir aller s'acheter au café du coin le ballon de rouge qui lui humectera légèrement la gorge, avant d'aller se coucher sous les ponts, ou de reprendre sa route, car il ne sait pas encore ce qu'il va bien pouvoir faire en cette nuit du 15 avril 1887.

Or donc, alors que Sir Foxworth se baladait sur le pont du Delta Princess, fougueux navire etc., en compagnie de son fidèle compagnon Regis Phelps, il rencontra un cadavre auquel il n'eut même pas la politesse de dire bonjour, décédément les bonnes manières se perdent. Oubliant alors qu'il était



en vacances, il ré-endossa sa veste de détective, et entreprit de partir à la recherche du mystérieux criminel.

Telle est donc l'intrigue de Murder on the Mississippi, qui est un soft très bien, quoique j'eusses préféré de beaucoup qu'il se nommât Murder on the Nil, à cause que c'est beaucoup plus facile à écrire que Mississippi.

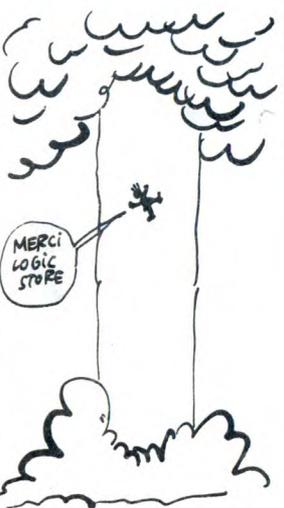
Contrairement à ce que beaucoup pourraient croire, aucune commande ne sera rentrée par l'intermédiaire du clavier, tout étant dirigé au joystick, grâce à ces merveilles de la révolution informatique que tout le monde s'est maintenant accordé à appeler icônes. Un graphisme parfait, une animation plutôt bien foutue, quoique parfois chiant de fait de la relative lenteur, et une sonorisation démente font de ce soft-là un logiciel à ne pas manquer, même pour cause de décès subit, c'est pas une excuse.

Murder in the Mississippi de Activision pour Commodore.

DES LIVRES, DES LIVRES !

Si jamais il y a une guerre atomique et si vous êtes le seul survivant, surtout ne vous suicidez pas. Pourquoi ? Parce que Logic Store vient de trouver la solution du rescapé heureux : une boutique bourrée de livres informatiques. Une librairie informatique en quelque sorte, tout comme il y a des librairies médicales dans lesquelles vous pouvez trouver n'importe quoi, pourvu que ça cause d'intestin, de foie ou de rate. D'après les organisateurs il y aurait environ mille titres au catalogue, d'après la police, le chiffre serait moins important.

"Quel intérêt ?" me direz-vous. Eh ben, disons que vous cherchez un livre quelconque sur n'importe quoi : Multiplan, 1-2-3, le langage machine sur Amstrad ou la réciprocity du phénomène crucial chez Sir Clive Sinclair, il vous suffit d'aller au 39, rue de Lancry et de demander le catalogue par machine ou par centre d'intérêt. Une fois votre bouquin trouvé, il ne vous reste plus qu'à le demander au monsieur ou à la dame qui se tient en faction dans sa guérite sentinelle (comme dirait ce bon

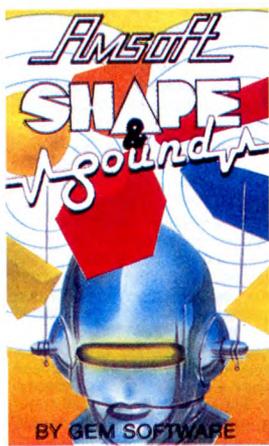


vieux brassens). C'est simple comme bonjour, ça ne mange pas de pain, ça ne paye pas de mine, bref, ça ne revient pas cher. L'idée est originale, saluons-la au passage. Merci mon dieu de m'avoir donné Logic Book Store, je m'incline respectueusement à vos pieds célestes.

LE RETOUR

Ca faisait un bon moment qu'Amsoft ne nous avait plus rebattu les oreilles (et le reste (c'est-à-dire le caquet (bande d'obsédés))) avec un de ses utilitaires à la noix de coco, délicieux fruit dont le lait si blanc et à la saveur si particulière n'est pas sans me rappeler le goût pourtant douteux du fromage de chèvre, cet animal si doux que certains n'hésitent pas à insulter lâchement en le traitant de vulgaire "bique". J'étais donc content et tout et tout, et puis voilà qu'arrive une disquette sur laquelle est marqué "Shape & Sound". Dur pour moi, c'est justement un utilitaire. Ça permet de créer ses sprites et sa musique pour les jeux qu'on veut faire. Bonne idée au départ, malheureusement mal concrétisée. Je tape RUN "DISC", et un menu s'affiche : 1) Shape Generator, 2) Sound Effect Generator, et 3) Demonstration Program. Je tape sur 1, le programme se charge. Une grille devant mes yeux, je commence à dessiner la forme qu'aura mon sprite. Je lui donne en fait la forme de trois lettres : MOI, car je m'aime beaucoup. Ça y est, c'est fini. J'assemble, je sauve sur disquette, et je lis la doc pour savoir comment l'animer. C'est pas bien compliqué : dans mon programme basic, je fais un MEMORY tout ce qu'il y a de plus banal, je charge le fichier binaire qui contient mon sprite, et c'est tout. Des instructions RSX sont là pour le diriger, l'effacer et le rafficher, bref, tout ce qu'un bon sprite doit savoir faire. Tout ça c'est bien beau, mais c'est pas tout : voyons ce qu'on peut faire pour le son. Ce programme est censé nous aider à comprendre rapidement les différents paramètres à utiliser pour l'instruction SOUND de l'Amstrad. Moi je veux bien, mais

il est beaucoup trop mal fait pour nous aider dans quoi que ce soit. Au début, un exemple d'instruction joue la petite musique de "Rencontres du 3ème Type". Ensuite, en faisant varier les paramètres, on doit pouvoir apprendre la signification de chacun, surtout qu'une fenêtre graphique nous renseigne à tout moment sur les courbes d'enveloppe et de son. Seulement, ce n'est pas en rentrant des paramètres par l'intermédiaire d'INPUT à la tout-va qu'on peut apprendre à programmer de la musique. Surtout que ça doit se faire note par note, en redéfinissant à chaque fois ce qu'il y a à redéfinir. Et en plus, pas moyen de stocker votre travail : vous devez avoir une feuille de papier à côté de vous pour noter chaque note créée. Pas bien malin, tout ça. Enfin, la démo est un petit jeu sans prétentions, tout juste bon à vous montrer ce qu'on peut faire avec Shape & Sound de Amsoft pour Amstrad.



CHAPEAU !

Vous vous souvenez de Orphée de Loricels sur Amstrad ? C'était déjà pas mal, non ? Ben, il y a mieux. Si. C'est Sram d'Ere. En fait, c'est Sram tout court, mais comme ça vient de chez Ere, je dis que c'est Sram d'Ere. On peut assimiler ça au courant d'Ere, bien que ça n'ait strictement rien à voir. Mais au fait, pourquoi commençé-je donc cet article en parlant d'Orphée ? Ça doit être à cause des dessins. Il est en effet assez dur de ne pas faire le rapprochement, car la qualité de Sram est largement au niveau d'Orphée, et même plus haut.

L'écran est en plusieurs parties : en bas vous avez la fenêtre de communication qui vous permet de discuter avec votre ordinateur par l'intermédiaire d'un analyseur syntaxique plus qu'honnête, et ce en français, en anglais ou en allemand, suivant la langue dans laquelle vous aurez choisi de jouer, et en haut vous avez une autre fenêtre, dans laquelle vous aurez la joie de voir apparaître les magnifiques dessins dont je vous parlais tantôt, mes agneaux. Sur les côtés, vous avez deux autres fenêtres que l'on peut qualifier, sans risque d'être abattus à vue par les agents de la SPA, de secondaires, et que l'on peut également appeler "fenêtres inventaire". En effet, ces fenêtres contiennent les objets que vous avez ramassés, et donc que vous pouvez utiliser. Ah, au fait, je ne vous ai pas parlé de la bande sonore, oubli que je répare de suite en disant qu'il y en a une et qu'elle est très bien, surtout au début (avec la page de présentation), et que d'ailleurs elle n'est que là, accompagnée quand même d'une animation graphique du plus bel effet. Non, franchement je tire mon chapeau aux mecs qui ont fait ce soft, car c'est du bon boulot. Juste deux petits problèmes : d'abord, j'ai eu beau chercher, je n'ai pas trouvé le moyen de sauver une partie en cours, et donc encore moins d'en charger une, et puis si maintenant Ere se met à faire des bons softs, sur qui pourra-t-on geuler ?

Sram de Ere Informatique (même si Ere tout court c'est plus joli) pour Amstrad avec lecteur de disquettes uniquement.



Mais il y a autre chose que ces deux programmes ont en commun : ce sont tous deux des softs d'aventures. Ah, aventure, quand tu nous tiens... Mais au fait quelle aventure ? Justement c'est là qu'est la ruse, car vous devez découvrir ce que vous devez faire, et ça, c'est vraiment l'aventure. Bon, voyons comment ça se pré-

SIX REINES

Myrtille est une petite sirène. Comme tous ses congénères aquatiques, elle a une queue, des écailles, des nageoires caudales, et une bonne ouïe. Ce qui lui manque, à la petite Myrtille, c'est l'Amour, celui qui s'écrit avec un grand A, comme Amérique, Afrique, Alice Donna, ou sidA. Elle erre donc, à la recherche du poisson de sa vie. Et puis, comme par hasard, et parce que les scénaristes de softs ne sont pas aussi cons et inhumains qu'ils en ont l'air, alors qu'elle prenait son petit déjeuner quotidien, Myrtille entendit un cri, provenant d'un homme grenouille

qui se noyait car il manquait d'air, ce qui est plutôt étonnant pour un plongeur. Elle-même plongeait donc à la rescousse du pauvre homme. Vous êtes donc Myrtille, et votre but est de retrouver le malheureux plongeur, dans des décors où le moindre détail comique n'a pas été oublié. La gueule des poissons, les boîtes de conserve, preuves flagrantes que la pollution, effet direct de la connerie humaine, n'a pas oublié les contrées les plus éloignées et les plus maritimes, et le cadavre de ma tante qui finalement n'était pas aussi riche que je le croyais, en



sont les preuves les plus parlantes. La musique n'a pas été laissée en rade non plus, elle est vraiment bien faite (enfin je crois, je n'ai jamais emmené mon walkman sous l'eau pour vérifier si c'était réaliste).

Enfin, l'animation ne laisse planer aucun doute sur la qualité de ce jeu, qui aura la délicatesse d'en réjouir plus d'un, ce qui est bien la moindre des choses. **Mermaid Madness** de Electric Dreams pour Commodore.

LAUREL ET HARDY

Tous les couples vont par deux. C'est un axiome. Laurel et Hardy, Roger Pierre et Jean Marc Thibault, Charlie et Chaplin et Jagot et Léon. C'est qui Jagot et Léon ? C'est une boîte qui fait des siennes du côté de Saint-Etienne. On y trouve des études, des recherches et des applications scientifiques. "Quel rapport avec la micro ?" me direz-vous. Simple, les trois quarts de leur matos tournent sur Amstrad, absolument, mon général ! On trouve dans leur musette, accrochez-vous au pin-céau : une carte fond de panier avec buffering du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire. Ça coûte 590 francs. On trouve aussi une carte de conversion analogique-numérique permettant l'acquisition de tensions continues (0-5 V) avec une précision 8 bits,

je ne vous dis pas ! Enfin si, plutôt, je vous dis : 590 balles. Une carte d'entrée/sortie Timer avec interface parallèle programmable 8255 et Timer 16 bits 8253. On y trouve donc 24 E/S (3 ports de 8 bits) entièrement programmables ainsi que 3 compteurs-Timer. Et devinez quoi ? 590 balles, en plein dans le mille ! Jagot et Léon, qui forment un couple dont on se souviendra, commercialisent aussi une interface série RS 232C entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds). 690 francs, pas moins. Toujours pour Amstrad, un programmeur d'EPROM, si, si, permettant la programmation, la récupération ou la lecture d'EPROM de capacité de 2 Ko des grandes marques compatibles. Fournie avec soft, cette carte avoisine les 990 balles. Les couples vont par paire, c'est évident.



BAISSE A TOUT VA

Pingénierie, qui est une société en tous points excellente, annonce une baisse de prix pour le MacMegaPlus qui passe d'un seul coup, comme ça, honteusement, de 9300 à 7500 francs toutes taxes comprises. Ce monstre étend votre Macintosh à 2048 Ko, soit 2 Mo. 7500 francs pour 2 Mo, c'est cher mais vous n'avez pas le choix. Quant aux disques durs internes HyperDrive 10 et HyperDrive 20, ils passent respectivement de 18200 à 14100 francs et de 22400 à 17600 francs service compris. On en déduit donc que : ça reste inaccessible !



TRAN LA LA !

Encore et toujours Tran, on se demande comment ils font. Ils annoncent pour septembre la sortie d'un compatible IBM, le Jasmin PC. La bête comportera, outre un drive 5 1/4, un deuxième drive 3 1/2 celui-là, 512 ou 640 Ko de Ram, on ne sait pas encore, un Gem et un Dos +. Entendez par là qu'il s'agit de Gem et d'un Dos version Tran, ce

qui prête doucement à rigoler quand on voit ce qu'ont donné les essais nombreux et infructueux des constructeurs avant eux. Enfin, ne médions pas avant de voir le résultat. Le prix du Jasmin PC est prévu aux alentours de 6000 balles, ce qui est pas cher lorsqu'on sait qu'il sera équipé d'une carte graphique couleur imprimante parallèle.



programme fonctionnant sous GEM et donc proposant un menu Desk sur la première ligne de l'écran. Pour démarrer l'engin, on doit d'abord transférer les quelques fichiers sur une disquette contenant le Tos de telle façon que le gros fichier soit chargé en accessoire de bureau au moment du boot (note pour ceux qui n'ont pas d'Atari : laissez tomber, ça se complique encore par la suite). Parmi ces petits programmes, une montre digitale, sympathique mais sans plus et un menu général de toutes les options proposées. Les options ? Ah oui, les options. Ben, y a une table Ascii bien pratique quand vous programmez en assembleur et qui apparaît quand vous sélectionnez l'option, y a une calculatrice qui peut compter en binaire, octal, décimal ou hexa ce qui fait un sacré paquet de modes. On note les possibilités habituelles d'une calculatrice normale plus des spécificités bien particulières (And, Or, Xor, Byte, Dword, etc.). Bref, c'est le pied. Un carnet de notes est aussi accessible à tout moment, avec son Save, son Rstore, son Rplace et son Delete. Ça ne sert quasiment à rien, mais c'est toujours ça. Toujours plus fort, on note un Dialer, c'est-à-dire

un annuaire qui peut composer les numéros de téléphone. En effet, c'est une sorte de carnet de 32767 pages avec sur chacune les coordonnées d'un individu et son numéro de téléphone. Là aussi, on retrouve Save, Restore et Replace mais en plus il y a Dial, ordre qui envoie vers la prise RS 232 de l'Atari une séquence reconnue par un modem aux normes Hayes (peu courant chez nous, il est vrai, quoique le Diapason de Hello Informatique en soit un) composant le numéro de téléphone sélectionné. Il y a aussi un Phone Log qui est à peu près comparable à un répertoire téléphonique. Là encore, la norme Hayes est nécessaire. Fifteen est un jeu complètement nul, une sorte de puzzle avec des chiffres. Un taquin, quoi. L'avantage étant que vous pouvez jouer pendant que vous programmez un truc ou que vous dessinez un mouton sous Gem Paint. Le reste sert à paramétrer ce qui précède (RS 232, modem, horloge, etc.). On ne voit pas trop l'intérêt de tous ces trucs, si ce n'est de la table Ascii et de la calculatrice. Je me demande aussi si les possesseurs de 520 ST vont avoir encore de la place pour mettre un programme autre que celui-là en mémoire. Ça serait gênant s'ils ne le pouvaient pas (je rigole, mais si vous avez un 520 sans Rom, ça ne passe pas !).

Cornerman de MichTron pour Atari ST



CORNERMAN THE HIGHLANDER

Cornerman est un logiciel d'un genre particulier édité par MichTron et Microdeal. En effet, il s'agit d'une série d'accessoires de bureau pour ST qui sont, comme le mot l'indique accessibles sous n'importe quel

programme fonctionnant sous GEM et donc proposant un menu Desk sur la première ligne de l'écran. Pour démarrer l'engin, on doit d'abord transférer les quelques fichiers sur une disquette contenant le Tos de telle façon que le gros fichier soit chargé en accessoire de bureau au moment du boot (note pour ceux qui n'ont pas d'Atari : laissez tomber, ça se complique encore par la suite). Parmi ces petits programmes, une montre digitale, sympathique mais sans plus et un menu général de toutes les options proposées. Les options ? Ah oui, les options. Ben, y a une table Ascii bien pratique quand vous programmez en assembleur et qui apparaît quand vous sélectionnez l'option, y a une calculatrice qui peut compter en binaire, octal, décimal ou hexa ce qui fait un sacré paquet de modes. On note les possibilités habituelles d'une calculatrice normale plus des spécificités bien particulières (And, Or, Xor, Byte, Dword, etc.). Bref, c'est le pied. Un carnet de notes est aussi accessible à tout moment, avec son Save, son Rstore, son Rplace et son Delete. Ça ne sert quasiment à rien, mais c'est toujours ça. Toujours plus fort, on note un Dialer, c'est-à-dire

TRAN ? OUAIS !

L'Amstrad fut bien souvent contesté, à sa sortie, à cause en partie de son lecteur de disquettes au format 3". La presse informatique unanime criait alors son désarroi. Unanime, pas tant que ça. Une certaine presse - que nous qualifierons de spécialisée - faisait alors - et fait encore - ses choux gras de cette carence de disquettes, qui faisaient tant défaut aux acheteurs d'Amstrad - que nous appellerons couillons.

Tran, dans son infinie miséricorde, Dieu le prenne en sa sainte garde, pensa alors qu'il existait un moyen de s'en foutre plein les poches, encore une fois sur le dos des couillons de tout à l'heure. Pour ce faire, il commercialisa son lecteur

Avec sont livrés trois logiciels : le premier permettant de formater les disquettes (de n'importe quel drive, le 3" comme le 5"1/4) en 40 ou 80 pistes au choix, le second n'est qu'un vulgaire copieur, et le dernier est un "utilitaire" qui permet au système de ne pas se mélanger les pinceaux quand il essaie de lire une disquette formattée en 80 pistes (le double de ce qu'offre normalement l'Amstrad). D'aspect 100% pur cuir synthétique, le Jasmin AM5D+ a l'air aussi solide que ma grand-mère a l'air rassuré quand elle fait du vélo, c'est vous dire.

Sinon, rien de bien nouveau, la bête a toujours sur le devant une grande gueule béante pour



de disquettes 5"1/4, qu'il englobait délicatement sous le patronyme de Jasmin. Le premier s'appelait Jasmin AM5D, avait une capacité de 500 Ko non formatés, et était un drive 5"1/4 conventionnel. Mais Tran, pensant sans doute que cela ne suffisait pas et qu'il pouvait amasser encore plus de pognon, se dit que, finalement, on pouvait encore faire mieux. Il sortit donc son deuxième drive dédié Amstrad, et, à court d'imagination, le nomma Jasmin AM5D+. Vous remarquerez que par rapport au premier, il y a un "+" en plus. Celui-ci signifie que le nouveau Amstrad a 1 méga de capacité (toujours non formatés), et, bien sûr, qu'il est légèrement plus cher que son prédécesseur.

englobait vos disquettes et un petit bouton pressoir pour vous les rendre avant digestion complète. Sur le cul, outre les hémorroïdes, vous trouverez un connecteur, qui vous autorisera à le connecter (eh oui !) à l'ordinateur. Que dire de plus, sinon que j'ai passé une demi-heure avant de pouvoir faire mumuse avec, à cause que y a plein de fils qui dépassent de partout qu'on sait plus où les mettre et que ça fait dégouliner, que l'engin vous soulagera de 1799 francs contre 1599 pour son prédécesseur, et que finalement, ce n'est pas le premier 5"1/4 pour Amstrad, que ce ne sera sûrement pas le dernier, et que par conséquent, on verra mieux d'ici peu.

TOC ! IL EST BEAU !

A Lyon, on ne se contente pas de bouffer des quenelles. Eh non, on regarde le TGV en se remémorant tristement le regard hagar de la Noireude quand elle contemplait le défilement incessant du Trans America Express sur la ligne Lyon Perrache/Lyon Part-Dieu, via Villejuif. On fait aussi du commerce de robotique avec les Japonais. Par exemple, la société Céralion, encore inconnue voilà peu, importe un petit robot délicatement nommé "Biométal" fabriqué par Toki (lébô (jeu de mots : toc il est beau)), une PME du pays du soleil levant. Ce robot, blanc et noir sur la photo en noir et blanc (en fait, il est noir et blanc sur une photo couleur), présenté en avant-première au CES de Chicago, est destiné en premier lieu à l'Education Nationale, mais le petit particulier que vous êtes pourra le trouver chez son revendeur habituel, pour peu qu'il fournisse l'E.N. Le point particulier de Biométal,

c'est de fonctionner sans aucun moteur, mais grâce à des fils spéciaux en Alliage à Mémoire de Forme (AMF). Ces fils, quand ils reçoivent des impulsions électriques, se tendent ou se relâchent à volonté, tout en se "souvenant" de la forme qu'ils avaient avant d'en changer. Le robot se dirige grâce à une succession d'appuis sur des touches prévues à cet effet, ce qui l'est du plus bel (effet, bien sûr). Le rapport avec la micro ? C'est tout simple, et il faudrait vraiment avoir moins d'imagination qu'un cygne blanc se faisant caresser par une belle princesse non moins blanche pour ne pas y avoir pensé : si votre ordinateur possède une interface imprimante de type Centronics, vous pourrez y connecter le robot et le diriger à grands coups de LPRINT"É", ou de toute autre instruction qui commande votre imprimante. Même si vous n'avez qu'une pauvre petite interface parallèle, un accessoire

supplémentaire, que l'on peut assimiler à un crayon optique, vous permettra de faire mumuse avec. Le "E" de notre exemple n'est pas venu au hasard : E est l'initiale anglaise de "elbow", soit "coude" en français. Cette commande fera donc effectuer une rotation au niveau du coude à votre petit robot. Chouette, non ? La bête est minuscule : ses dimensions ne dépassent pas 24 cm de haut, pour un poids de seulement 160 grammes. Il comporte en outre 2 Ko de Rom et 2 autres de Ram donc vous permettra de le programmer comme vous le voulez. La commercialisation est prévue pour septembre, au prix (bouchez-vous les yeux et fermez les oreilles !) d'environ 6000 balles TTC,



ce qui fait quand même un peu cher, surtout qu'il n'a un axe de travail que de quelques centimètres et qu'il ne peut pas saisir autre chose qu'une cigarette parce que le reste est soit trop lourd soit trop petit. Pour tout renseignement complémentaire, appelez monsieur Georges Desort chez Céralion au 16.78.39.39.39.

DOCTEUR CON PATIBLE ?

Décidément le marché du PC se porte bien, il suffit de voir le nombre de trucs qu'on peut trouver pour cette bécane. Et ceci aussi bien côté hard (samedi à 0h00 sur Canal +,

merci Bombyx), que côté soft. Mais un truc que je ne connaissais pas, c'était le soft compatible. J'explique, le standard hard c'est le PC, pas de problème. Mais y a aussi le standard soft, et c'est MS-Dos. Et voilà t'y pas que je viens de tester Dr Dos de AB Soft, qui est un compatible MS-Dos. Bon, je vois déjà le doute s'installer dans votre esprit, et qui vous demande "mais quel avantage tout ceci a-ce donc ?". Ben c'est simple : Dr Dos est plus rapide que MS-Dos, donc c'est mieux. C'est tout ? Ben oui, c'est tout, et comme vous vous en doutez, Dr Dos est un MS-Dos, mais en plus rapide. Bon, encore un truc que je dois vous dire parce que je trouve ça bizarre, Dr Dos est protégé et c'est vraiment très con parce qu'un Dos ça doit pouvoir être copiable sans copieur ! Dr Dos de AB Soft pour PC et compatibles



JE VAIS VOUS EMMERDER

Oui, c'est encore moi, je viens de recevoir en dernière minute une nouvelle adaptation, et celle-ci est tellement bien que je ne pouvais pas laisser passer cette aubaine de revenir vous emmerder. Il s'agit de Tau Ceti qui débarque sur votre Commodore. C'est génial, et en même temps troublant. Je ne sais pas comment exprimer ce que je ressens. Pour

sentation, dont les couleurs, mal choisies, ont un effet beaucoup moins brillant, et donc beaucoup moins artistique que celle de la version Amstrad. Beaucoup de choses ont donc changé, à commencer par l'esthétique du tableau de bord de votre engin, qui du coup devient plus clair et plus lisible, ce qui, tout bien réfléchi, n'est pas un moindre mal. Apeuré également, car on en



essayer de vous donner un exemple, disons que je suis dans le même état qu'une Goldwing qui aurait vu la tronche de la Honda de Coluche après son accident : je suis à la fois perplexe et effrayé. Perplexe, car beaucoup de choses ont changé par rapport à la version originale, qui, au fait, contrairement à ce que beaucoup pensent, n'était pas sur Amstrad mais sur Spectrum. Graphismes époustouffants, sonorisation superbe, bref, rien que tout du bon. On n'exceptera à tout ça que la page de pré-

arrive à se demander si cet ancêtre qu'est le Commodore 64 ne risque pas de nous faire encore parler de lui pendant longtemps, merde alors, la micro aux jeunes et chacun chez soi ! Non, je déconne, faites pas gaffe, mais fallait bien que j'explique pourquoi je suis effrayé (alors qu'en vrai ça ne l'est même pas, vrai) sinon j'aurais eu encore une fois l'air con (NDLR : peut-être, mais moins que maintenant, cong) (NDLA : bon, d'accord, alors disons encore plus con qu'avant).

POUR QUI SONNE LE GLAS

Super, encore une histoire de méchants qu'il faut destroy ! C'est Glass, de Quicksilva. Le but du jeu est simple, il faut détruire vos ennemis en pénétrant dans leurs villes, mais pas dans leurs femmes sinon c'est plus du jeu. Mais elles sont protégées (les villes !) par tout un système de défense que vous devez réduire à néant. Je vous vois venir, oui, c'est courant comme truc et ça n'a rien d'extraordinaire, mais c'est pas si foireux que ça. Enfin, soyez indulgents pour une fois...

Bien, après ce pré en bulles, je vous propose de faire la visite du propriétaire. L'écran est divisé en deux fenêtres, celle du haut contenant le paysage environnant et donc les affreux, et celle du bas contenant le tableau de bord de votre engin d'enfer. Sur ce dernier vous pourrez trouver plein de choses, du genre indicateur de direction, radar d'alerte, jauges diverses, bref, tout ce qui vous est nécessaire. De plus, vous avez un chronomètre car votre temps est limité. Le score est affiché tout en haut de l'écran, et c'est bien comme ça. Maintenant que vous connaissez les lieux, permettez-moi de vous entretenir du reste. L'animation n'est pas mal foutue, mais ce qui change surtout par rapport aux autres softs de ce genre, c'est le graphisme. En effet, j'ai trouvé dans mon cartable que je croyais perdu depuis de longues années ce dernier très original (il a un petit côté archaïque (les vaisseaux ressemblent à ceux de 1999 ou de Galactica) qui me plaît bien). Autrement la bande sonore n'est pas trop pourrie, mais c'est pas la Toccata du 1 de la rue Sésame. Bon, globalement, c'est pas un mauvais programme, mais ce n'est pas le Pérou. En fait il faut l'essayer avant de l'adopter. Glass de Quicksilva pour Amstrad



RIEN A FOOT

A mon avis le mondial a eu une très grosse influence sur les Mexicains d'une part, et sur les éditeurs de softs d'autre part. En effet, ils n'arrêtent pas de sortir des jeux de foot, et comme je n'aime pas ça je suis très malheureux. Par exemple, le dernier que j'ai eu entre les mains est Soccer 86 de Loriciels, et franchement je ne l'ai pas trouvé vraiment fantastique. Je ne vous décris pas le principe ni le but du jeu, car tous les programmes de foot se ressemblent, mais je vais par contre vous dire pourquoi je trouve ce programme pas terrible. Il faut savoir que le soft est en basse résolution (c'est-à-dire en 160 par 200 points), et donc que le graphisme n'est pas super, bien que plein de couleurs. Ah, pendant que j'y pense : j'ai trouvé par hasard au détour du couloir labyrinthique de mes pensées qu'il n'est pas vraiment simple de reconnaître son joueur des autres, car la couleur choisie pour son maillot n'est pas très distincte. Bon, passons à la suite, c'est-à-dire à l'animation. Celle-ci n'est pas trop mal faite, mais bon, c'est comme le reste du programme, ça casse pas des briques.



Autrement, on peut choisir son équipe comme un vrai entraîneur, puisqu'il est possible de répartir l'énergie entre les différents joueurs, ce qui signifie en gros que si vous préférez que votre numéro 10 soit le meilleur joueur de votre équipe, rien ne vous en empêche. De plus, on peut choisir le niveau de difficulté du jeu. Et puis c'est tout. En fait, c'est pas génial-génial, mais si on regarde les autres programmes de foot sur Amstrad on se rend compte que celui-ci n'est pas trop mal fait, mais bon, c'est comme le reste du programme, ça casse pas des briques. Soccer 86 de Loriciels pour Amstrad

EN VENTE PARTOUT



SPIR DEULIGNES

POUR VOIR JEANNE MAS
UTILISEZ DES JUMELLES
(MIEUX VAUT LA VOIR
DE LOIN)



Amis du jour, bonsoir. Parce que cette semaine j'ai rien à dire, je lance un défi à Carali : qu'il me dessine dans le petit creux de ma rubrique chérie une reproduction de l'Empire State Building (vu de haut) avec Jeanne Mas à la fenêtre du 54ième étage, et il aura droit à ma considération la plus distinguée. Enfin, pour répondre à Fabrice Broche qui m'interpellait dans son dernier cours d'assembleur Oric, qu'il sache que je suis de tout cœur avec lui, et que je ne retournerai pas ma veste, vu qu'avec la chaleur qu'il fait ces temps-ci, je n'en porte pas.

Mais laissons là les querelles internes, et passons à vous, chers lecteurs, qui faites vivre cette rubrique. D'abord avec Bernard Phillipon qui nous offre sur un plateau la possibilité de changer le nom et l'identité de nos disquettes Commodore. Je laisse les REM, ils sont utiles.

Listing Commodore

```
1 INPUT#B,BS:OPEN1,8,15:OPEN2,8,2,
"#":PRINT#1,"U1 2 0 18 0":PRINT#1,
"B-P 2 144":C=18-LEN(AS)
2 FOR X=1TOC:AS=AS+CHR$(160):NEXT:
AS=AS+BS:PRINT#2,AS:PRINT#1,"U2 2
0 18 0":PRINT#1,"I":CLOSE2,1
3:
4 REM CHANGEMENTS NOM,IDENTITE DIS
QUETTE TAPER NOM DISK (16 CA
RACT. MAX.)
5 REM SUIVI DE L'IDENTITE (2 CARA
CT.) EN LES SEPARANT PAR U
NE VIRGULE.
```

Avec ensuite Antoine Gérardin qui produit des sons sur Oric tout simplement en mettant des caractères dans un PRINT. Le LIST est obligatoire.

Listing Oric-Atmos

```
1 REM LE NOMBRE DE LETTRES MISES
DANS "PRINT" CORRESPOND A UN SON D
ETERMINE
2 DOKE#1B,#FAE3:PRINT"ABCDE":LIST
```

Je suis très content de saluer l'Atari XE/XL qui revient dans la rubrique, grâce à Joël Olivier. Ça fait juste un petit dessin, mais enfin, depuis le temps que la bécano n'avait plus fait parler d'elle... Pour rentrer le deuligne, utilisez le plus souvent possible les abréviations.

Listing Atari XE/XL

```
1 CLR :DIM B(6):FOR B=1 TO 6:B(B)=1-INT(
RND(0)*2)*2:NEXT B:TRAP 1:GRAPHICS 24:SE
TCOLOR 2,0,0:SETCOLOR 1,8,8:COLOR 0:FOR
A=-71 TO 320 STEP 5
10 DRAWTO A*B(1)+145,B(2)*50+90:COLOR 1:
DRAWTO 50*B(3)+145,120-A*B(4):DRAWTO 175
-A*B(5),90:DRAWTO 145,A*B(6)+90:NEXT A
```

Et enfin, Fabrice Bellet remporte pour la 4568723ième fois les deux softs de la semaine, grâce cette fois-ci à sa fonction BINS(x) qui retourne le nombre x en binaire.

Listing Thomson TO7/TO7-70

```
0 A$="8601B76210309C10BF6211308C10BF6213
308C204F8C053342494E44000C04EC102240D34
04B007DE3504308CEE7E2AE77E07F3B00EF88E61
D35F03500957250986308C61D3260420048631A7
805CC11025E88C61D327F46F848E61D232627E0C
B1":CLS:SCREEN4,6,6:PRINT"Fonction BIN#(
)"
1 PRINT"Copyright 1986 by Fabrice and I'
HHHEBDO":COLOR,,1:PRINT"Implantation : "
:COLOR,,1:INPUT"&H",X$:X=VAL("&H"+X$):F
ORT=1TO98:POKEX+T-1,VAL("&H"+MID$(A$,T*2
-1,2)):NEXT:EXECC:CLR,X-1
```

Ben voilà, c'est tout. Je vous salue plus bas encore que le niveau de baisabilité de la rouge et noire Jeanne Mas, tout en vous rappelant de bosser dur pour que j'aie plein de deulignes pour le numéro spécial du mois d'aout.

Louis-Pierre, le ni rouge ni noir.

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

France : 1 an : 450 francs
6 mois : 230 francs
Etranger : 1 an : 530 francs
6 mois : 270 francs

Nom : Prénom :

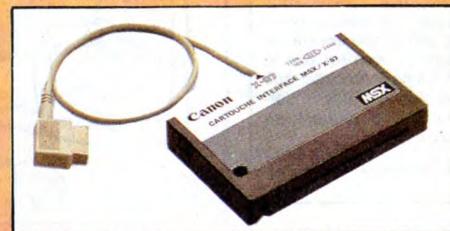
Adresse complète :

Ordinateur utilisé :

N° de carte obligatoire pour les membres du Club :

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

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)



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)

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

Méfiez-vous des individus en deux chevaux verts, c'est des dangereux. Personnellement, j'ai eu l'occasion d'assister à un événement dont vous avez sûrement entendu parler par la presse. Mais vous n'avez probablement pas eu la version exacte des faits. J'étais là complètement par hasard, j'ai tout vu. Et ça s'est pas du tout passé comme on vous l'a dit. D'abord, les deux mecs qui étaient dans la deuche étaient des types éminemment subversifs. Ils étaient fichés à la brigade de répression de la diffusion des bidouilles. C'est un organisme occulte qui, comme son nom l'indique, est chargé d'enrayer la propagation des bidouilles. On murmure qu'il serait financé en sous-main par certains éditeurs.

Bon. Donc, j'étais en train d'enlever le cadenas de ma mob (que je viens de me faire piquer, d'ailleurs, enfin bref), et je vois passer cette deuche à fond la caisse (c'est-à-dire à 50 à l'heure, c'est pas une Porsche), toit ouvert. Et le passager avait le buste sorti et hurlait :
"Voici des copies anti-café pour MSX, par Eric Bazjan ! Sur Buck Rogers, faire :
POKE &HFBB0, 255 : BLOAD "CAS :", R
Puis, en même temps, faire CTRL + SHIFT + SELECT + GRAPH + CODE
SCREEN 0 : COLOR 711
BSAVE "X", &H8400, &HD1D0, &H8400
Pour Sea Hunter, faire BLOAD "CAS :", puis :
BSAVE "X", &HC000, &HDFFF, &HC000
Pour Castle Combat, procéder exactement de la même façon que pour Sea Hunter.
Pour 737 Flight Simulator, faire BLOAD "CAS :", puis :
BSAVE "X", &HE800, &HED80, &HEC00
Puis CLOAD "" puis :
CSAVE "SIM7737", 1 (ou 2, suivant l'état du magnétophone : 1 sauve à 1200 bauds, 2 à 2400 bauds).
Pour 737 Flight Path d'Anirog :
POKE &HFBB0, 255 : BLOAD "CAS :", R
Sélectionner le niveau. Une fois la piste dessinée, faire en même temps CTRL + SHIFT + SELECT + GRAPH + CODE puis :
SCREEN 0 : COLOR 121, 1
BSAVE "X", &HA500, &HF034, &HE92D
Oui, faites des anti-café !"

Vous pensez, j'ai tout de suite fait la relation entre eux et le fameux groupe d'intervention Anti-Café. J'ai prestement enfourché ma mob et j'ai commencé à les suivre. J'avais un appareil photo, mais pas de pellicule, malheureusement. A ce moment-là, un car de flics a surgi d'une rue perpendiculaire et s'est placé en plein sur leur route. La deuche a fait une embardée, a réussi à dépasser le car et a continué. Le passager s'est mis à hurler de plus belle :
"Voici l'utilitaire de Patrice Kuczynski sur Amstrad 464 qui permet de copier intégralement le contenu d'une disquette au format système ou au format data ! Avec l'option Système on a l'équivalent du Discopy du CP/M mais avec l'option Data on peut copier toutes les disquettes formatées data du commerce, ce qui est nettement plus intéressant !
10 MODE 2 : BORDER 11
20 FOR T = 42000 TO 42057
30 READ A\$: POKE T, VAL("&" + A\$)
40 NEXT
50 LOCATE 7,7 : PRINT "Ce programme effectue le transfert du contenu d'une disquette sur une"
60 PRINT : PRINT "autre. Il est indispensable de savoir quel est le FORMAT de la disquette source"
70 PRINT "S = Système, D = Data) afin de formater la disquette réceptrice au même format."
80 LOCATE 18,15 : INPUT "FORMAT (S/D) :"; F\$
90 F\$ = UPPER\$(F\$)
100 IF F\$ = "S" THEN F = 65 : GOTO 130
110 IF F\$ = "D" THEN F = 193 : GOTO 130
120 GOTO 80
130 CLS : PRINT : PRINT : PRINT "INTRODUISEZ LA DISQUETTE SOURCE ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE...": PRINT : PRINT
140 CALL &BB18
150 TAMP = 4488 : CPT = 0
160 FOR PT = 0 TO 39
170 FOR SC = 0 TO 8
180 IF CPT = 0 THEN 200
190 IF CPT MOD 72 = 0 THEN GOSUB 240
200 TAMP = TAMP + 512 : CPT = CPT + 1
210 PRINT "lecture disquette piste "PT"...sec-
teur" : CALL 42005, PT, SC + F, TAMP
220 NEXT SC
230 NEXT PT
240 PRINT : PRINT : PRINT "INTRODUISEZ LA DISQUETTE RECEPTICE ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE...": PRINT : PRINT
250 CALL &BB18
260 TAMP = 4488
270 FOR PT1 = PT-8 TO PT-1
280 FOR SC1 = 0 TO 8
290 TAMP = TAMP + 512
300 PRINT "Ecriture disquette piste "PT1"...sec-
teur" : CALL 42005, PT1, SC1 + F, TAMP
310 NEXT SC1
320 NEXT PT1
330 TAMP = 4488
340 IF CPT = 360 THEN PRINT : PRINT : PRINT "Termine...": END
350 PRINT : PRINT : PRINT "INTRODUISEZ LA DISQUETTE SOURCE ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE...": PRINT : PRINT
360 CALL &BB18
370 RETURN
380 DATA 3E, 66, C3, 17, A4, 3E, 4E, 32, 3F, A4, DD, 6E, 00, DD, 66, 01, DD, 4E, 02
390 DATA ED, 43, 48, A4, DD, 56, 04, 1E, 00, ED, 53, 46, A4, 0E, 07, CD, 0F, B9, C5
400 DATA ED, 4B, 48, A4, ED, 5B, 46, A4, CD, 66, C6, C1, CD, 18, B9, C9, 00, 00, 00, 00
Et copiez les disquettes data !"

Les flics ont braqué et ont commencé à les poursuivre. Comme ils étaient dans des petites rues, je pouvais suivre facilement. A un moment, la deuche s'est arrêtée. Les flics sont sortis du car et ont sorti leurs flingues. Le chauffeur est sorti les mains en l'air, tout tremblant. Le passager, par contre, a foncé par-dessus une muraille en sautant. L'un des CRS a

25 juin 1986 - Belgique : 144 Fb - Suisse : 6,20 Fs
M - 2999 - 1 - 19 F.

Marcel

BANDES DESSINÉES D'HUMOUR DRÔLE

WANXEROX LE BANNI

ET UNE PLEIADE
DE MARCELS :

- Marcel CARALI
- Marcel MASSE
- Marcel LUCQUES
- Marcel GOTLIB
- Marcel DUBOUT
- Edmond COUCHO

ET PLEIN D'AUTRES...

DANS CE NUMÉRO : RIEN SUR CHRISTINE VILLEMIN

N°1
**60
PAGES
DE BD**



19 F

foncé derrière lui et j'en ai profité pour les suivre. Le type a hurlé :
"Voici comment passer Boulder Dash III de K7 à disquette sur Amstrad, par Sylvain Pannetrat ! Tapez en mode direct :
ITAPE.IN : MEMORY &1FFF : LOAD "" : SAVE "DASHIII", B, &2712, 114
Faites Reset, puis tapez à nouveau en mode direct :
MEMORY &1FFF : LOAD "DASHIII"
POKE &2780, &C9 : POKE &2781, &C9 : POKE &2782, &C9
CALL &2712 (le programme se charge à partir de la cassette)

POKE &2780, &C3 : POKE &2781, &36 : POKE &2782, &99
POKE &2754, &C9 : POKE &2755, &C9
SAVE "DASHIII", B, &2712, 34495
Faites un Reset, puis tapez et sauve ce programme sous le nom "DASH" :
10 MEMORY &1FFF
20 LOAD "DASHIII"
30 CALL &2712
40 MODE 1 : CALL &277F
Pour jouer, tapez RUN "DASH". Attention, le lecteur de disquette tourne en permanence !
Probablement à cause de mon appareil photo, j'avais

l'air d'un journaliste et le flic n'a pas fait attention à moi. J'ai continué à les suivre, ventre à terre. A un moment, le type s'est plaqué à terre, tout recroquevillé et il a continué ses imprécations pendant que le flic gueulait : "Mais tu vas la fermer, salaud, tu vas la fermer ?"
"Non, je dirai tout, comme la façon de passer Night Shade de cassette à disquette sur Amstrad 464 par Michel Clabaut !
LOAD "NIGHT"
IDISC
SAVE "NIGHT"
Reset
MEMORY &12FF
LOAD "NPIC", &1300
IDISC
MEMORY &12FF
SAVE "NPIC", B, &1300, 8000
Reset
MEMORY &12FF
LOAD "NPRG", &E6E
IDISC
MEMORY &12FF
SAVE "NPRG", B, &E6E, &980E
Pour jouer, faire RUN "NIGHT" !
Le CRS a grondé :
"Je t'avais prévenu, salopard ! Tu ne répandras jamais d'autres bidouilles !"
Et il a tiré sur le type, deux fois. Le type a eu une courte convulsion, puis il est mort.



MINI MIRE

SPECIAL FRANCK ET NATHALIE

C'est à vos yeux légèrement rougés que j'apporte un nouveau dossier concernant un excès supplémentaire de la DGT. "Qu'ont-ils bien encore pu inventer", me demandez-vous l'air inquiet ? Eh bien non content d'avoir saucissonné un ministre pour tant bien résolu à changer le monopole comme Alain Madelin, la DGT, dont la structure pyramidale en forme de pieuvre s'appareille souvent à sa cousine du Kremlin, a encore frappé en interdisant à quiconque ne possédant pas un numéro de commission paritaire, n'étant pas une administration ou encore une radio autorisée, l'accès au kiosque téléphonique. Qu'est-ce que le kiosque téléphonique ? C'est la même chose que le kiosque télématique mais en vocal : vous faites un numéro spécial et vous tombez sur une charmante voix qui vous raconte quelque chose. C'est un radio-répondeur. On se rappelle de l'épopée romanesque du chevalier Mao qui sur son fier destrier avait su imposer ce nouveau média, on se souvient de la création de la FN2R (Fédération Nationale des Radio-Répondeurs) qui n'a pas cessé de lutter contre la DGT et ses scandaleuses prises de positions arbitraires pour la société mi-publique, mi-privée TMS qui a longtemps monopolisé ce fameux kiosque. Ce que dénonce la FN2R c'est surtout le fait qu'une administration aussi importante puisse établir arbitrairement un monopole de la presse et des radios sur un média quel qu'il soit (kiosque téléphonique ou télématique). Là où le bât blesse, c'est quand on apprend que depuis le 20 mai dernier, Jacques Don-doux, le directeur général de la DGT (nom à retenir), annonçait la vente de TMS au privé avec comme

acquéreur une personne... devinez qui ? Une filiale du groupe Hersant (la Société du Journal Téléphoné). De là à dire que le groupe Hersant pousse la DGT à établir un monopole de la presse, et surtout du nouveau TMS privé, sur ce kiosque, il n'y a qu'un pas. D'autre part, la DGT s'était depuis longtemps engagée par écrit à propos des attributions des lignes sur ce kiosque. Pour elle, seules des raisons techniques expliquaient le monopole de TMS (sic) et dès ces problèmes résolus, les attributions devaient se faire "selon l'ordre chronologique d'arrivée des demandes". Une fois de plus la DGT exagère et profite de sa position totalitaire pour casser non seulement un marché mais aussi un média, tout comme elle l'a fait avec le kiosque qui depuis toujours est la chasse gardée de la presse bardée de numéros de commission paritaire. On ne se scandalisera jamais assez d'avoir au gouvernement un certain nombre de ministres se disant libéraux et "cohabitants" (si j'ose dire) avec une administration prête à tout pour faire triompher l'hypocrisie et bafouer les droits les plus primaires d'une société de concurrence. Après cet introduction diaboliquement géniale, je tiens à vous raconter l'histoire du siècle, elle est bonne, elle est légère, elle danse dans les verres... pardon... pardon. Je continue : savez-vous pourquoi les cercueils belges n'ont que deux poignées ? Ben, c'est comme toutes les poubelles... J'en ai d'autres... maman, j'en ai d'autres. On fait un peu de télématique, là ? Ok. L'intérêt principal des serveurs en 300 bauds (ou V21 pour les teigneux que vous êtes) réside non pas dans la vitesse, puisqu'elle est très lente et pousse parfois certains individus fragiles à la crise de nerfs, mais dans la possibilité de télécharger des programmes de façon standard. En effet, vous pourrez toujours télécharger des programmes ou des données en général en passant par un minitel, mais vous vous retrouverez toujours devant le délicat problème du nombre de bits. Disons que vous voulez transférer des programmes en langage machine. Vous avez besoin de 8 bits de données, or le minitel transmet toujours en 7 bits de données donc, pour récupérer ce foutu huitième bit, il

faut vous faire chier au plus haut point. Vous pouvez, certes, mais c'est l'enfer. En plus, comme il existe moult méthodes pour y arriver, rien n'est standard et chacun utilise son protocole. En V21, par contre, il y a trois protocoles standards qui sont toujours proposés sur les logiciels de communication et dans les serveurs au moment de télécharger. Ils s'appellent Kermit, Ascii et Xmodem. C'est ce dernier que nous avions commencé à étudier la dernière fois. Replaçons-nous donc dans le contexte de la semaine dernière. Hubert, animal doué de raison que nous appellerons receveur, veut télécharger un fichier en provenance du serveur de Béru auquel nous fixerons le blaze d'émetteur. Pour cela il désire utiliser le protocole Xmodem. Voilà où nous en étions resté. La transmission commence par ce que les ricains appellent un Timeout. Qu'est-ce qu'un Timeout ? C'est un compte à rebours. Le receveur balance un compte à rebours de 10 secondes après lequel il envoie un NAK pour signaler à l'émetteur qu'il n'a rien reçu. Si après l'envoi de ce NAK il ne reçoit rien, pouf, pouf, il recommence le Timeout et ce 10 fois de suite. Si rien ne lui arrive à la dixième fois, le téléchargement est avorté et il faut tout recommencer. L'émetteur, une fois le NAK reçu commence le téléchargement proprement dit. Le NAK propulsé (notez le verbe : "propulsé" au lieu d'"envoyer" et ce, dans l'unique but de ménager le lecteur sans lui imposer un certain nombre de répétitions laborieuses) par le receveur peut également être envoyé par pression sur une touche (si on est pressé par le temps, par exemple). Ça dépend du logiciel. Chaque paquet de données est envoyé sous le format suivant : SOH BLK 255-BLK DATA CKSUM SOH correspond au code Ascii 01 et BLK est le numéro du bloc. Ça sera 1 si c'est le premier block par exemple. 255-BLK c'est une vérification de la donnée précédente. Ça sera FE pour le premier block, FD pour le deuxième, etc. Ensuite un groupe de 128 données, une attente et le checksum. Qu'est-ce que le checksum (CKSUM) ? C'est la somme des données. Cela permet une vérification presque parfaite qui en fait ne sert pas à grand chose,

puisqu'il y a quasiment jamais d'erreur en téléchargement (en 300 bauds avec des lignes correctes) et si elles ont lieu, elles peuvent aussi bien tomber au moment du checksum qu'au moment des données. Le checksum est envoyé au receveur qui, comme son nom l'indique, le reçoit, fait l'addition des données qu'il a reçu et si les deux sommes (checksum envoyé et calcul du receveur) sont différentes renvoie un NAK à l'émetteur. Si les deux sont les mêmes, c'est un ACK qui part. En cas de NAK, l'émetteur relance le même block, d'où l'utilité de l'amorce avec le numéro du block envoyé ! Si un gros paquet de friture remue la queue pendant la transmission et que le ACK qui devait être envoyé est transformé en autre chose (PROUT par exemple), l'émetteur renvoie le block précédent. Un CAN envoyé à l'émetteur avorte définitivement le téléchargement et permet à l'utilisateur d'en finir, par exemple (c'est très fin, ça, comme exemple !). La fin "propre" du transfert est provoquée par un EOT de l'émetteur suivi d'un ACK du récepteur. Si le ACK n'est pas reçu, un deuxième EOT est envoyé. Xmodem est un protocole comme un autre. Il y a mieux, sans doute, il y a pire, certainement, mais le fils du beau frère du neveu de mon oncle m'a dit que c'était bien et j'ai tendance à le croire. Quelque chose manque dans le monde de la télématique et du V21. Quoi donc ? Un serveur accessible par n'importe qui comportant une messagerie et un menu de téléchargement très fourni pour toutes les machines. Par exemple, où sont les serveurs V21 qui proposent des logiciels pour Amstrad, Oric, Commodore ou ST ? Je suis certain que ça intéresserait du monde. Bref, voilà une bonne idée que je vous soumetts et qui, j'espère, prendra forme un de ces quatre. Quant à moi, eh bien je vais retourner (ma veste et) d'où je viens, je vais me munir de toute l'intelligence qui me caractérise, d'une bonté incomparable et d'un sens de l'inhibition total pour vous saluer au plus bas et pour vous dire : à la semaine prochaine.

VOUS L'AVEZ RATÉ ?



NE PLEUREZ PLUS, nous l'avons réédité !

100 pages de programmes de course avec 6 cassettes de 25 programmes originaux. Le tout pour 100 francs, qui dit moins ?

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

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

NOM :
 PRENOM :
 ADRESSE COMPLETE :

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

Chèque CCP

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



SLIM TYPE DIRECT DRIVE

POUR APPLE IIC ET IIE

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

790F

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

QUICK SHOT IX



POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

133F

- 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 :

TELESTRAT

ATTENTION !
Si vous tournez cette page,
vous vous engagez à
jamais engagé dans
l'aventure télématique !



La télématique à la portée de tous !

Démonstration
TELESTRAT
sur MINITEL au
(1) 42 81 22 72

ORIC

TELESTRAT : soyez prêt à communiquer !



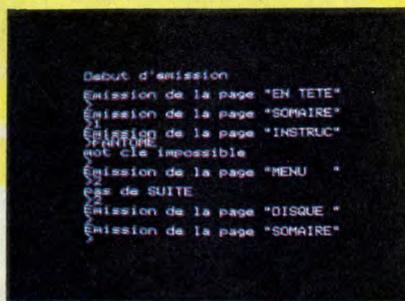
La communication a toujours été vitale à tous les niveaux de l'entreprise comme de la vie courante, et la télématique a apporté un progrès considérable au niveau de la rapidité et de la diversité de la communication. Le MINITEL a marqué une date dans l'approche de la télématique publique, et il était normal qu'ORIC conçoive et réalise le premier micro-ordinateur qui mette les applications télématiques à la portée de tout un chacun. Le TELESTRAT, outre toutes les applications que l'on peut attendre d'un micro-ordinateur moderne, vous permettra de constituer, sans aucune connaissance particulière, un serveur télématique, un répondeur téléphonique qui enregistre, affiche et écrit, une borne de communication, des liaisons à distance entre micros, bref le TELESTRAT est un micro-ordinateur qui COMMUNIQUE !

En effet, le TELESTRAT est équipé de nombreuses interfaces et particulièrement d'une qui permet de le raccorder à un MINITEL. Avec le TELESTRAT, les P&T vous offrent le moniteur et le MODEM ! Le TELESTRAT peut se servir du MINITEL comme d'un terminal, utiliser son écran et même son clavier, et peut ainsi communiquer par téléphone avec les serveurs, avec un autre TELESTRAT relié lui aussi à un MINITEL, échanger des écrans graphiques, des pages de textes, des programmes, des partitions de musique (codées MIDI bien sûr..) Le TELESTRAT peut également servir de terminal intelligent du MINITEL: relié à un moniteur RVB, il permet d'avoir un MINITEL en couleurs, il peut stocker sur disquette des pages VIDEOTEX ou tout ce qui peut passer par un MINITEL, et les sortir sur une imprimante tout à fait standard. Il peut aussi devenir un serveur monovoie particulièrement puissant et rapide, consultable depuis un simple MINITEL.

Des logiciels pour développer sa propre télématique

Cette utilisation télématique est bien sûr à la portée de chacun et ne demande aucune connaissance préalable d'un quelconque langage de programmation : en effet, le TELESTRAT est livré avec la cartouche TELEMATIC qui permet d'en faire un véritable serveur monovoie privé. A l'aide de menus simples et du curseur ou du joystick (ou de la souris en option), vous rédigez vos pages au standard VIDEOTEX (celui utilisé par le MINITEL et par de nombreux autres systèmes télématiques), incorporez des écrans graphiques, constituez des arborescences (la structure qui établit avec le correspondant un véritable dialogue à distance). Les pages sont éditées en couleurs, avec toutes les tailles de caractères et avec une grande simplicité d'utilisation : mode éditeur permettant le déplacement de blocs, l'insertion, la suppression etc.. Les arborescences sont gérées à partir de 8 commandes seulement ! Visualisées en pleine page, elles peuvent être imprimées. Avec le MICRODISC, une arborescence peut gérer jusqu'à 1000 pages ! Une BAL (boîte à lettres) peut être insérée à n'importe quel endroit de l'arborescence avec accès libre ou accès codé par mot de passe, temporisation, possibilité de consultation à distance etc..

Le serveur ainsi constitué peut servir en mode TEST (interrogé par le minitel pour voir les conditions réelles d'utilisation, en mode SERVEUR, c'est à dire interrogé via le téléphone par un autre MINITEL ou un autre TELESTRAT, et enfin en BORNE DE COMMUNICATION, c'est à dire complètement autonome, avec interrogation sur place, sans passer par le téléphone ou le MINITEL.



Quelques applications ...

Dotés de telles possibilités, d'une si grande facilité d'emploi (n'importe où, il suffit de le relier à un MINITEL), le TELESTRAT s'annonce d'ores et déjà comme un extraordinaire outil de communication, aux applications innombrables : la première et la plus inattendue est qu'il constituera un moyen de télécommunication privilégié pour tous ceux qui ont besoin d'une trace écrite (une application intéressante pour les sourds et les malentendants par exemple !). Le TELESTRAT pourra être au service de toutes les professions libérales un répondeur MINITEL, qui décroche le téléphone, informe, enregistre, imprime, peut raccrocher et même s'interroger à distance! **L'écriture téléphonique est née !**

Les serveurs sont déjà présents dans toutes les branches du commerce mais ils ont été jusqu'ici réservés aux grandes entreprises capables de posséder ou de louer un serveur. Maintenant, grâce au TELESTRAT, n'importe quel commerçant pourra mettre son catalogue, son tarif, ses promotions à portée de clavier : dans la journée les clients pourront l'interroger sur place en attendant, et en dehors des heures d'ouvertures, ils pourront également s'informer via le MINITEL, laisser des messages, ou des commandes qui seront enregistrés, et lus le lendemain !

Dans un salon, un grand hotel, un grand magasin ou n'importe quel endroit où le public peut avoir à demander de l'information, le TELESTRAT utilisé en borne de communication permet de disposer 24 heures sur 24 d'un outil conversationnel, permanent, et d'une capacité de stockage et de diffusion de l'information considérable.

TELESTRAT : c'est un micro-ordinateur

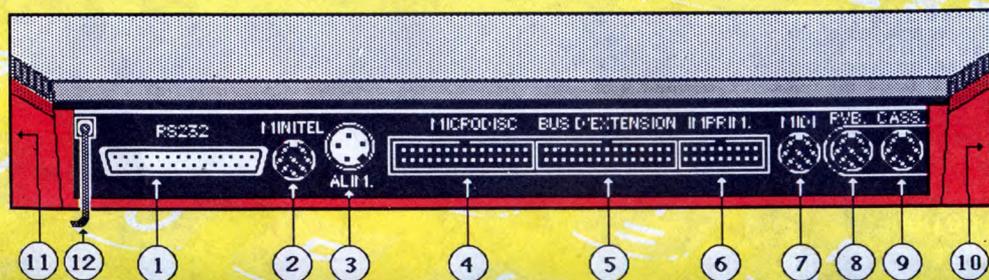
Pour répondre d'avance à la question : "Un micro-ordinateur, à quoi cela peut-il servir aujourd'hui ?", nous avons bien sûr développé le TELESTRAT autour de l'application télématique, mais c'est aussi et avant tout un micro-ordinateur moderne, puissant et qui peut faire tout ce que l'on peut attendre d'un bon micro comme applications domestiques ou professionnelles.

Un HYPER-BASIC hyper-puissant ... Conçu autour d'un microprocesseur 6502, le TELESTRAT dispose de l'un des plus puissants BASIC existant à l'heure actuelle sur un micro familial : **plus de 250 instructions** incluant celles du système d'exploitation du disque (STRATSED), un éditeur pleine page, 45 kOctets à la disposition de l'utilisateur, l'**HYPER-BASIC** du TELESTRAT est aussi le plus rapide : étant compilé à l'entrée de chaque ligne de programme, il s'exécute **2 à 100 fois plus vite** que n'importe quel autre programme identique non compilé.

La compatibilité Oric... Les ORIC 1 et ATMOS sont les micro-ordinateurs familiaux qui possèdent la plus importante bibliothèque de logiciels en français : nous avons inclus dans le TELESTRAT un programme qui le rend **100% compatible avec toutes les cassettes pour ORIC 1 ou ATMOS** et avec les disquettes non protégées ! Il dispose donc dès sa naissance de plus de 2000 programmes de jeux, programmes éducatifs, utilitaires etc.. Outre son BASIC, le TELESTRAT pourra également recevoir un Langage C, un Forth, un PASCAL, un Super Assembleur etc.. Associé au STRATSED du MICRODISC, le TELESTRAT s'annonce comme un outil de développement, d'éducation, de musique et de programmation extrêmement puissant.

Des connexions tous azimuts ! Conçu pour communiquer, le TELESTRAT est doté de nombreuses interfaces et des prises d'entrées/sorties lui permettant de se raccorder à peu près à tous les périphériques : (8) une sortie vidéo RVB-PERITEL pour un moniteur ou un téléviseur couleurs, (10&11) 2 prises pour joysticks standard ou une souris spéciale, (4) une sortie contrôleur pour brancher une ou plusieurs unités de disquettes, (9) une prise pour magnétocassette avec télécommande, (5) un BUS d'extension pour les interfaces supplémentaires, 2 ports pour cartouches ROM ou RAM (sur le dessus), (1) une entrée/sortie RS 232 (le système le plus répandu pour la communication entre micro-

ordinateurs), (6) une sortie imprimante au standard CENTRONICS / parallèle (là encore le plus répandu), (7) une extension MIDI qui est le standard des instruments de musique électronique (on pourra faire jouer des synthétiseurs, stocker des programmes de synthés, des séquences musicales, écrire des partitions, enseigner le solfège etc..). Enfin, on trouve (2) la prise de l'interface MINITEL décrite plus haut et le fil de téléphone (12).



LE MICRODISC ORIC

Déjà expérimenté sur la gamme ORIC, le MICRODISC est un enregistreur/lecteur de disquettes 3" (7cm) dont la rapidité et les performances sont incomparables. Doté d'un lecteur double tête, il permet une capacité de stockage de 400 kOctets. Du type lecteur esclave, il est économique et permet d'augmenter le nombre de MICRODISC jusqu'à stocker 1.6 Mégaoctets pour un prix introuvable sur le marché. Le STRATSED, son système d'exploitation, permet de développer des applications de fichiers, de transfert, de stockage avec une grande rapidité (12 à 20 koctets transférés par seconde en lecture comme en écriture)



Matériel disponible dans les points de vente ORIC (liste sur serveur MINITEL) ou par correspondance en retournant ce bon de commande à :

Des applications en cartouches

Les cartouches permettront de nombreuses applications en accès immédiat : les cartouches **HYPER-BASIC** et **TELEMATIC** sont déjà livrées d'origine. Les cartouches **ROMORIC1** et **ROMATMOS** qui permettent la compatibilité avec les autres ordinateurs ORIC. Très prochainement, de nombreuses cartouches de langage seront disponibles : **FORTH**, **Compilateur C**, **Super-Assembleur** etc.. La cartouche **MIDI** sera livrée avec le boîtier d'interface ramenant les 5 prises standard du MIDI à la prise unique du TELESTRAT. Les applications avec les synthétiseurs sont considérables : séquenceurs, mémorisation de programmes, de sons échantillonnés, écriture musicale etc.. Avec l'application télématique, on pourra même échanger de la musique par MINITEL ! Bien sur, des applications professionnelles (traitement de textes, tableurs, bases de données etc..) et des jeux seront également développés.

Eureka Informatique 39 Rue Victor Massé - 75009. PARIS

☎ 42 81 20 02 MINITEL 42 81 22 72 📠 649 385

Je souhaite recevoir à mon adresse les matériels suivants :

- ORIC TELESTRAT avec cartouches **HYPER-BASIC** et **TELEMATIC** et unité de disquettes MICRODISC au prix de 3990 Francs
- Ensemble **TELESTRAT** plus moniteur monochrome vert MV12 à 4750 F.
- Ensemble **TELESTRAT** plus moniteur couleur MM14 à 5950 F.
- Souris pour TELESTRAT au prix de 490 F.
- Cartouche **ROMATMOS** ou **ROMORIC 1** (préciser laquelle) à 200 F.
- Disquettes 3" (la boîte de 10 disquettes) : 390 F.

Ci-joint chèque de F. en règlement de ma commande.

M. Tel

Rue

Code Ville

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Processeur : 6502 , 1 MHz

Mémoire : 64 ko RAM, 48 ko ROM (MONITEUR: 8 ko, BASIC: 24 ko, MINITEL: 8Ko) . Possibilité de 64 ko supplémentaires (RAM, ROM, EPROM...)

Clavier : QWERTY / AZERTY commutable par soft.

Son : 3 canaux, + canal de bruit mixable. Sortie st r prise Péritel (son dans le moniteur)

Affichage: 8 couleurs . Mode texte : 40 colonnes, 28 lignes - Mode haute résolution : 240 x 200 points.

Alimentation : 220 V. par Boitier externe avec interrupteur. Alimente 1 TELESTRAT et 1 Drive

Dimensions : 348 x 260 x 71 mm

Interfaces : - Vidéo : Péritel (auto alimentée, son dans le téléviseur)

- Standards : Parallèle Centronics - Série RS 232 C
- 2 joystick type STANDARD - Souris.

- Mémoire de masse : Interface cassette avec télécommande, Contrôleur de disquette (jusqu'à 4 lecteurs).

- Original : Péri-informatique (MINITEL) - extension MIDI (musique)

- Divers : Bus d'extension complet, identique à celui de l' ATMOS.

Divers : Bouton de RESET universel

LE BASIC DU TELESTRAT

BASIC d'un type nouveau : compilé à l'entrée de la ligne. La facilité d'édition d'un langage interprété, la rapidité d'un langage compilé, donc de 2 à 100 fois plus rapide que tous les BASIC sur micro-ordinateurs. **Basic structuré** (définition de procédures, extension du vocabulaire). **Variables** : jusqu'à 16 caractères significatifs. Procédures récursives.

Editeur : type pleine page. Correction des erreurs de syntaxe à l'entrée de la ligne. Toutes facilités de recherche, échanges d'instructions, renumérotation, destruction, liste des variables etc... Vocabulaire lié à l'édition: **LIST, SLIST, MERGE, DELETE, RENUM, NUM, SEEK, CHANGE, TRACE, CONT, DPVAR ...**

Les ordres généraux : **FOR..TO..STEP...NEXT, COUNT, ENDC, WORD, ENDW, AWORD, GOTO,**

GOSUB, RETURN, POP, IF...THEN...ELSE, ON...GOTO, ON...GOSUB, PRINT, SPRINT, LPRINT, USING, DATA, READ, RESTORE, DIM, GET, INPUT, POKE, DOKE, REM, RANDOM, MOVE, SWAP, ERR, ERRGOTO, RESUME, ERROR, CALL, USER, USR

Les opérateurs et fonctions : **AND, OR, XOR, >, <, +, -, *, /, ASC, LEN, INSTR, CHR\$, BIN\$, HEX\$, LEFT\$, RIGHT\$, MID\$, MIDDLE\$, UP\$, LO\$, LOB\$, KEY\$, SPC\$, STRING\$, ABS, PEEK, DEEK, INT, SGN, NOT, LN, LOG, SIN, COS, TAN, ATN, EXP, RND, SCRN, POINT, PI, FRE**

Gestion des Entrées/sorties : Tous les périphériques sont gérées de la même façon, et peuvent être échangés, modifiés etc.. 4 fenêtres d'écran, le clavier, la souris, le lecteur de disquettes, l'imprimante etc.. sont autant de périphériques. **Vocabulaire lié aux E/S** : **OPCH, CLCH, WIDTH, INK, PAPER, WINDOW, LWIDTH, LLINE, LFEED, LBUF, LOUT, SSPEED, SMODE, SRBUF, SEBUF, TEXT, HIRES, LORES, KEYIF, AZERTY, QWERTY, ACCENT, KEYDEF, KEYUSE, VUSER ...** La plupart des E/S sont bufférisées, c'est à dire que leur appel n'arrête pas le fonctionnement de l'ordinateur.

Le son : **SOUND, MUSIC, PLAY, SHOOT ...** **Les graphismes** : **LINE, CURSET, CURMOV, DRAW, BOX, ABOX, PAINT, CIRCLE, ELLIPSE, CHAR, SCHAR, TCURSET, TCURMOV, TDRAW, TABOX etc..**

LE MICRODISC

Technique : Lecteur 3 pouces double densité double face - Alimenté par l'alimentation du TELESTRAT - Capacité : 360 à 400 ko

Système d'exploitation : STRATSED, compatible avec le SEDORIC - N'empiète pas sur la mémoire utilisateur - Ultra rapide: transfert 12 à 20 Ko par seconde (écriture / lecture) - Peut gérer jusqu'à 4 lecteurs . Extrait du vocabulaire général : **SDIR, LDIR, SDIR, LOAD, SAVE, SAVEU, REN, STATUS, PROT, INIT,**

DEL, BACKUP, COPY, SYS, DNAME

Gestion de fichier : Permet l'ouverture simultanée de 63 fichiers. **Séquentiel** : **OPEN, CLOSE, PUT, TAKE, APPEND, REWIND, JUMP, BUILD, TYPE, LTYPE, STYPE, EOF, FT - Direct** : **OPEN, CLOSE, PUT, TAKE, FIELD, LSET, RSET, SN, SL - Disque** (permet de travailler au niveau du secteur) : **OPEN, CLOSE, PUT, TAKE, FIELD, LSET, RSET, PMAP, SMAP, CRESEC, FRSEC**

Fabriqué et garanti UN AN
pièces et main d'œuvre par

ORIC

INTERNATIONAL

Siège social :
39 Rue Victor Massé
75009 - PARIS
Tel. (1) 42 81 20 02

Démonstration sur serveur MINITEL : 42 81 22 72

Unité de production :
Boite Postale 30
14 140 . LIVAROT

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 du nouveau serveur de course : 15 juillet.

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

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

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

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

- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé régulièrement. Le premier prix est beau.

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

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

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

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

SUPPORTS
DSK
K7
CAR
S

DISQUETTE
CASSETTE
CARTOUCHE
SOFTCARD

COTES
*** INDISPENSABLE
** RECOMMANDÉ
* BON

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

BOUTIQUE CLUB

APRES LES LOGICIELS
ET LES BOUQUINS
VOICI LES ORDINATEURS
AU TARIF CLUB !!

AMSTRAD, ATARI ST
COMMODORE
PERIPHERIQUES ET
ACCESSOIRES
LES PRIX ? TELEPHONEZ
au (1) 46 27 01 00

EXEMPLE :
MONITEUR 12" GOLDSTAR
- ECRAN VERT ANTI-REFLET
- CONNECTEUR RCA
- CABLE RCA (MALE-MALE) FOURNI

PRIX CLUB A LA BOUTIQUE 749 F TTC
EXPEDITIONS NOUS CONSULTER

BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL
160, rue Legendre, 75017 PARIS.
Tél. (1) 46.27.01.00.

Horaires : du mardi au Vendredi, 10h - 13h / 14h - 19h.
le samedi, 10h - 13h / 14h - 18h.

Fermée le lundi mais permanence téléphonique au Club, assurée.



TEE-SHIRT HEBDOGICIEL

MAINTENANT
ON VOUS
HABILLE

A	B	C
75F	67F	52F

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

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

CHOISISSEZ UN BADGE



AMSTRAD

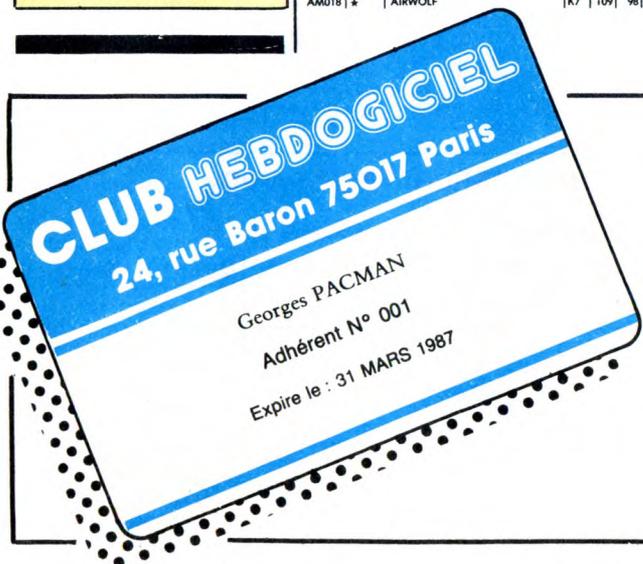
	A	B	C
AM001	1815		
AM002	1815		
AM003	3 D BOXING		
AM004	3 D BOXING		
AM005	3 WEEKS IN PARADISE		
AM006	3D FIGHT		
AM007	3D FIGHT		
AM008	3D GRAND PRIX		
AM009	3D GRAND PRIX		
AM010	3D MEGACODE		
AM011	3D MEGACODE		
AM012	3D VOICE CHESS FRANCAIS		
AM013	3D VOICE CHESS FRANCAIS		
AM014	5 me AXE		
AM015	5 me AXE		
AM016	AFFAIRE VERA CRUZ		
AM017	AFFAIRE VERA CRUZ		
AM018	AIRWOLF		

	A	B	C
AM019	AIRWOLF		
AM020	ALIEN		
AM021	ALIEN		
AM022	ALIEN B		
AM023	ALIEN BREAK-1		
AM024	AMS CALC		
AM025	AMS CALC		
AM026	AMS FONCTION		
AM027	AMS FONCTION		
AM028	AMS GRAPH/STAT		
AM029	AMS GRAPH/STAT		
AM030	AM STRAM DAMES		
AM031	AM STRAM DAMES		
AM032	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR		
AM033	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR		
AM034	BACK TO THE FUTURE		
AM035	BACK TO THE FUTURE		
AM036	BAD MAX		
AM037	BAD MAX		
AM038	BALL BLAZER		
AM039	BARRY MAC GUIGAN BOXING		
AM040	BARRY MAC GUIGAN BOXING		
AM041	BATAILLE D'ANGLETERRE		
AM042	BATAILLE D'ANGLETERRE		
AM043	BATAILLE POUR MIDWAY		
AM044	BATAILLE POUR MIDWAY		

	A	B	C
AM038	BATTLE OF BRITAIN		
AM039	BATTLE OF BRITAIN		
AM040	BATMAN		
AM041	BEACH HEAD		
AM042	BEACH HEAD		
AM043	BOMB JACK		
AM044	BORED OF RINGS		
AM045	BORED OF RINGS		
AM046	BOULDER DASH		
AM047	BOULDER DASH III		
AM048	BOUNDER		
AM049	BOUNDER		
AM050	BOUNTY BOB STRIKES BACK		
AM051	BRIAN'S BLOODAXE		
AM052	BRUCE LEE		
AM053	CAULDRON		
AM054	CAULDRON		
AM055	CAVES OF DOOM		
AM056	CHALLENGER REVERSI		
AM057	CHALLENGER REVERSI		
AM058	CHIROLOGIE		
AM059	CHUCKIE EGG II		
AM060	COBRA PINBALL		
AM061	COLOSSUS CHES 4		
AM062	COLOSSUS CHES 4		
AM063	COMBAT LYNX		
AM064	COMMANDO		
AM065	COMPUTER HITS 6		
AM066	COMPUTER HITS 10		
AM067	COMPUTER HITS 10 II		
AM068	CONFUZZION		

	A	B	C
AM058	COBRA PINBALL		
AM059	COLOSSUS CHES 4		
AM060	COLOSSUS CHES 4		
AM061	COMBAT LYNX		
AM062	COMMANDO		
AM063	COMPUTER HITS 6		
AM064	COMPUTER HITS 10		
AM065	COMPUTER HITS 10 II		
AM066	CONFUZZION		

REVENDEURS
POUR VOUS PROCURER LES
LOGICIELS DU CLUB
CONTACTEZ STEPHANE CARRIE
AU (1) 46 27 01 00



BULLETIN D'ADHESION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS
(ECRIRE EN LETTRES CAPITALES)

Oui, j'adhère des deux mains et des deux pieds au club Hebdogiciel. J'ai pris connaissance du règlement et je vous envoie le mien (de règlement), soit 150 francs pour un an. Je recevrai ma carte d'adhérent sous une semaine et je suis content.

Je choisis le badge n°

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

Nom Prénom
Adresse
Ville Code Postal

Signature :

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

ÇA VIENT DE SORTIR

AM341	ALLEN HIGWAY II	K7	109	99	77
AM342	COMMANDO	DSK	182	163	127
AM343	CORE	K7	121	108	85
AM344	EQUINOX	K7	121	108	85
AM345	EQUINOX	DSK	182	163	127
AM347	FOURMOST ADVENTURE	K7	97	88	68
AM348	GOLDEN PATH	K7	121	108	85
AM349	GOLDEN PATH	DSK	170	153	119
AM350	L'HERMITAGE	K7	171	154	136
AM351	L'HERMITAGE	DSK	195	175	156
AM352	MELDOWN 6128	DSK	182	163	127
AM353	SHOGUN	K7	121	108	85
AM354	SHOGUN	DSK	182	163	127
AM355	SKYFOX	DSK	194	175	136
AM356	TOMAHAWK	K7	121	108	85
AM357	TOMAHAWK	DSK	182	163	127
AM361	V	DSK	182	163	127

APPLE					
AP076	FOLIE MEURTIERE AU COLLEGE		100	90	80
AP077	LA BOITE A PUCES		295	266	231

ATARI ST					
ST024	BLACK GAULDRON		365	329	256
ST025	HABAWRITER V.ANGLAISE		730	657	511
ST026	HABAEUX V.ANGLAISE		608	548	428
ST027	HABAMERGE V.ANGLAISE		487	439	341
ST028	HABAVIEW V.ANGLAISE		913	822	640
ST029	LATICE C COMPILER METACOMCO		1582	1424	1108
ST030	LISP METACOMCO		1825	1643	1278
ST031	PASCAL METACOMCO		1095	986	767

ATARI					
AT119	CRUSAIDE IN EUROPE	K7	182	163	127
AT120	CRUSAIDE IN EUROPE	DSK	243	219	171
AT121	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	163	127

COMMODORE AMIGA					
CO374	BORROWED TIME	DSK	304	274	212
CO375	BRATACCAS	DSK	426	383	299
CO376	HACKER	DSK	204	274	212
CO377	MINDSHADOW	DSK	304	274	212
CO378	MUSIK STUDIO	DSK	426	383	299

COMMODORE					
CO379	BIGGLES	K7	121	108	85
CO380	BOUNCES	K7	121	108	85
CO381	CAULDRON II	K7	110	99	77
CO382	CRUSAIDE IN EUROPE	K7	121	108	85
CO383	CRUSAIDE IN EUROPE	DSK	243	219	171
CO372	DEVIL'S GALLERY	K7	100	90	80
CO373	DEVIL'S GALLERY	DSK	100	90	80
CO384	GREEN BRET	DSK	182	163	127

IBM PC ET COMPATIBLES					
IB001	CHAMPIONSHIP GOLF	DSK	426	384	299

MSX					
MS130	L'AFFAIRE VERA CRUZ	K7	171	154	136

MSX 2					
MS131	JET BOMBER	K7	91	82	73
MS132	JET BOMBER	K7	142	128	114
MS133	FLIGHT DECK II	DSK	152	144	144
MS134	FLIGHT DECK II	DSK	208	187	166
MS135	NORTH SEA HELICOPTER	K7	162	146	130
MS136	NORTH SEA HELICOPTER	DSK	208	187	166

THOMSON					
TH123	ASS DESAUS T09	DSK	527	474	421
TH124	VAMPIRE T070/M05	K7	195	175	156
TH125	VAMPIRE T09	DSK	248	223	198

AM325	HEAVY ON THE MAGICK	DSK	181	162	126
AM126	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
AM127	HI-RISE	DSK	145	131	94
AM128	HI-RISE	DSK	115	104	63
AM129	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112	86
AM130	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	120	108	83
AM131	HOLD-UP	K7	97	87	62
AM134	HUNCHBACK II	K7	110	98	76
AM141	HYPERSPORT	DSK	157	141	110
AM136	HYPERSPORT	K7	112	101	78
AM137	IMPOSSIBLE MISSION	K7	140	126	97
AM138	INFERNAL RUNNER	DSK	198	178	134
AM139	INFERNAL RUNNER	K7	114	103	71
AM140	JAGMINS	K7	97	87	62
AM141	JET SET WILLY	K7	97	87	62
AM142	JUGGERNAUT	K7	91	82	58
AM143	KIT PROGRAMMEUR	DSK	499	449	330
AM326	KNIGHT GAMES	K7	121	109	85
AM144	KNIGHTLORE	K7	112	101	78
AM145	KONG STRIKES BACK	K7	99	89	63
AM327	L'ANGLE D'OR	K7	160	144	120
AM328	L'ANGLE D'OR	DSK	198	178	134
AM146	LAZER BASK	DSK	238	214	168
AM147	LE MILLIONNAIRE	K7	140	126	97
AM147	LE SURVIVANT	K7	117	105	85
AM148	LOGO FRANCAIS	DSK	129	116	92
AM149	LORDS OF MIDNIGHT	K7	112	101	78
AM150	LORDS OF MIDNIGHT	DSK	158	142	114
AM151	LORDS OF THE RING	K7	194	174	122
AM152	LORIGRAPH	K7	210	189	147
AM153	LORIGRAPH	DSK	210	189	147
AM154	MACADAM BUMPER	K7	160	144	120
AM155	MACADAM BUMPER	DSK	240	216	168
AM360	MANAGER	K7	250	225	200
AM156	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
AM157	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
AM158	MANIC MINER	K7	111	100	77
AM159	MARSPORE	K7	121	109	85
AM160	MARSPORE	DSK	121	109	85
AM162	MASTER OF THE LAMPS	K7	124	112	77
AM163	MATCH POINT	K7	96	86	65
AM164	MELBOURNE PACK	K7	121	108	85
AM329	MELTDOWN	K7	109	96	67
AM165	METRO 2018	K7	190	171	115
AM166	METRO 2018	DSK	215	194	129
AM167	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	175	158	123
AM168	MEURTRE A GRANDE VITESSE	DSK	239	215	160
AM169	MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7	220	196	136
AM170	MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	DSK	275	248	174
AM359	MICROSAPIENS	K7	60	50	40
AM171	MICROSCABBLE	K7	250	225	200
AM172	MICROSCABBLE	DSK	295	265	225
AM173	MINDSHADOW	K7	114	103	85
AM174	MINDSHADOW	DSK	155	140	100
AM175	MINI-OFFICE	K7	76	68	55
AM176	MINI-OFFICE	DSK	127	114	88
AM177	MONTSEGUIR	K7	139	125	100
AM178	MOVIE	K7	121	108	85
AM179	MR WON'S LOOPY LAUNDRY	K7	104	94	72
AM180	MULTIPLAN	DSK	490	441	392
AM181	N.O.M.A.D	K7	112	101	82
AM182	NEVER ENDING STORY	K7	127	114	88
AM183	NIGHT SHADE	K7	132	119	78
AM184	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
AM185	ONE MAN ANS HIS DRONDS	K7	30	27	20
AM186	ORPHEE	DSK	340	306	238

AM304	PACIFIC	K7	140	126	98
AM305	PACIFIC	DSK	220	198	155
AM187	PACK FIVE	K7	110	99	77
AM188	PANZADROME	K7	112	101	82
AM189	PING PONG	DSK	182	163	127
AM190	PING PONG	K7	150	135	105
AM191	PLANETE BASE	K7	180	162	126
AM192	POUVOIR	DSK	200	180	140
AM193	PROJECT FUTURE	K7	114	103	63
AM194	PROJECT FUTURE	K7	104	94	72
AM195	PUNCHY	DSK	147	132	101
AM196	PUNCHY	K7	107	96	75
AM197	PYJAMARAMA	DSK	147	132	101
AM198	PYJAMARAMA	K7	112	101	78
AM199	RAID	DSK	161	152	106
AM200	RAID	K7	109	98	69
AM201	RAMBO	K7	94	85	68
AM202	RASPUTINE	K7	163	147	76
AM203	RED ARROWS	DSK	158	142	108
AM204	RED ARROWS	K7	121	109	85
AM205	RED HAWK	K7	87	78	62
AM206	RED MOON	K7	160	144	120
AM207	REVERSI CHAMPION	DSK	198	178	148
AM208	REVERSI CHAMPION	K7	114	103	63
AM209	ROCCO	K7	97	87	63
AM210	ROCKY HORROR SHOW	DSK	182	163	127
AM211	ROCKY HORROR SHOW	K7	98	88	68
AM212	RUNESTONE	K7	112	101	78
AM213	SABRE WULF	K7	112	101	78

SUPPORTS
DSK
K7
CAR
S

DISQUETTE
CASSETTE
CARTOUCHE
SOFTCARD

AM211	SCRABBLE	K7	112	101	78
AM212	SCRABBLE	DSK	155	140	100
AM213	SEAS OF BLOOD	K7	121	109	77
AM312	SHADOW FIRE	K7	121	108	85
AM214	SKYFOX	K7	129	116	90
AM215	SORCERY	K7	95	86	73
AM216	SORCERY	DSK	160	144	105
AM217	SORCERY PLUS	K7	140	126	98
AM218	SORCERY PLUS	DSK	200	180	126
AM219	SOULS OF DARCON	K7	114	103	80
AM220	SOULS OF DARCON	DSK	178	160	121
AM221	SOUTHERN BELLE	K7	106	95	65
AM222	SPACE MOVING	K7	295	266	206
AM223	SPACE MOVING	DSK	395	356	276
AM224	SPACE SHUTTLE	K7	290	261	203
AM225	SPELLBOUND	K7	45	40	31
AM226	SPINDIZZY	K7	121	108	85
AM227	SPINDIZZY	DSK	182	163	127
AM228	SPITFIRE 40	DSK	155	140	100
AM229	SPITFIRE 40	K7	107	96	68
AM230	SPY HUNTER	K7	110	99	78
AM231	SPY VS SPY	K7	147	132	84
AM232	SPY VS SPY	DSK	177	159	120
AM233	SPY VS SPY II	K7	105	95	78
AM234	SPY VS SPY II	DSK	155	140	107
AM235	STAR STRIKE	K7	80	72	59
AM236	STARION	K7	125	113	70
AM237	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91	70
AM238	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	138	104
AM239	STRANGELOOP	K7	124	112	76
AM240	STRANGELOOP	DSK	182	163	127
AM241	TASWORD FRANCAIS	K7	114	103	80
AM242	TASWORD FRANCAIS	DSK	130	117	104
AM243	TASWORD FRANCAIS	K7	114	103	70
AM244	TASWORD FRANCAIS	DSK	124	112	77
AM245	TASWORD FRANCAIS	K7	142	132	90
AM246	TASWORD FRANCAIS	DSK	395	356	277
AM247	TASWORD FRANCAIS	K7	180	165	75
AM248	TASWORD FRANCAIS	K7	85	76	59
AM249	TANK BUSTER	K7	101	91	70
AM250	TANK COMMANDER	K7	108	97	75
AM251	TANK COMMANDER	DSK	157	141	109
AM252	TASCOPI	K7	129	116	94
AM253	TASCOPI	DSK	276	248	193
AM254	TASCOPI	K7	110	99	78
AM255	TASCOPI	DSK	177	159	120
AM256	TASWORD FRANCAIS	K7	195	175	155
AM257	TASWORD FRANCAIS	DSK	310	279	231
AM258	TASWORD FRANCAIS	K7	114	103	71
AM259	TASWORD FRANCAIS	DSK	150	135	105
AM260	TASWORD FRANCAIS	K7	114	103	70
AM261	TASWORD FRANCAIS	DSK	200	180	140
AM262	TASWORD FRANCAIS	K7	114	103	70
AM263	TASWORD FRANCAIS	DSK	405	315	262
AM264	TASWORD FRANCAIS	K7	87	78	59
AM265	TASWORD FRANCAIS	K7	165	149	113
AM266	TASWORD FRANCAIS	K7	250	230	171
AM267	TASWORD FRANCAIS	K7	45	40	31
AM268	TASWORD FRANCAIS	K7	190	171	128
AM269	TASWORD FRANCAIS	DSK	294	265	196
AM270	TASWORD FRANCAIS	DSK	360	324	252
AM271	TASWORD FRANCAIS	K7	124	112	85
AM272	TASWORD FRANCAIS	K7	146	132	103
AM273	TASWORD FRANCAIS	K7	84	76	63
AM274	TASWORD FRANCAIS	K7	121	108	85
AM275	TASWORD FRANCAIS	K7	91	82	58
AM276	TASWORD FRANCAIS				

CODE	TITLE	PRICE	CODE	TITLE	PRICE	CODE	TITLE	PRICE
CO085	DONALD DUCK	101	CO252	SCARABEUS	145	CO085	DONALD DUCK	101
CO086	DONALD DUCK	101	CO253	SCARABEUS	145	CO086	DONALD DUCK	101
CO087	DR WHO	145	CO254	SCARABEUS	145	CO087	DR WHO	145
CO088	DR WHO	145	CO255	SCARABEUS	145	CO088	DR WHO	145
CO089	DUNDRACH	120	CO256	SCARABEUS	145	CO089	DUNDRACH	120
CO090	DUNDRACH	120	CO257	SCARABEUS	145	CO090	DUNDRACH	120
CO091	DUNGEON ADVENTURE	110	CO258	SCARABEUS	145	CO091	DUNGEON ADVENTURE	110
CO092	EIDOLON	121	CO259	SCARABEUS	145	CO092	EIDOLON	121
CO093	EIDOLON	121	CO260	SCARABEUS	145	CO093	EIDOLON	121
CO094	ELECTRA GLIDE	107	CO261	SCARABEUS	145	CO094	ELECTRA GLIDE	107
CO095	ELIDON	119	CO262	SCARABEUS	145	CO095	ELIDON	119
CO096	ELIDON	119	CO263	SCARABEUS	145	CO096	ELIDON	119
CO097	ELITE	176	CO264	SCARABEUS	145	CO097	ELITE	176
CO098	ENIGMA FORCE	215	CO265	SCARABEUS	145	CO098	ENIGMA FORCE	215
CO099	ENIGMA TOOL	245	CO266	SCARABEUS	145	CO099	ENIGMA TOOL	245
CO100	EXTRA TOOL	245	CO267	SCARABEUS	145	CO100	EXTRA TOOL	245
CO101	EXTRA TOOL	245	CO268	SCARABEUS	145	CO101	EXTRA TOOL	245
CO102	FAIRLIGHT	121	CO269	SCARABEUS	145	CO102	FAIRLIGHT	121
CO103	FAIRLIGHT	121	CO270	SCARABEUS	145	CO103	FAIRLIGHT	121
CO104	FAST LOAD CARTOUCHE	264	CO271	SCARABEUS	145	CO104	FAST LOAD CARTOUCHE	264
CO105	FIGHT NIGHT	112	CO272	SCARABEUS	145	CO105	FIGHT NIGHT	112
CO106	FIGHT NIGHT	112	CO273	SCARABEUS	145	CO106	FIGHT NIGHT	112
CO107	FIGHTER PILOT	119	CO274	SCARABEUS	145	CO107	FIGHTER PILOT	119
CO108	FIGHTER PILOT	119	CO275	SCARABEUS	145	CO108	FIGHTER PILOT	119
CO109	FIGHTING WARRIOR	107	CO276	SCARABEUS	145	CO109	FIGHTING WARRIOR	107
CO110	FIGMA RIDES OUT	92	CO277	SCARABEUS	145	CO110	FIGMA RIDES OUT	92
CO111	FIVE A SIDE FOOTBALL	72	CO278	SCARABEUS	145	CO111	FIVE A SIDE FOOTBALL	72
CO112	FLIGHT SIMULATOR II	644	CO279	SCARABEUS	145	CO112	FLIGHT SIMULATOR II	644
CO113	FORTH	350	CO280	SCARABEUS	145	CO113	FORTH	350
CO114	FRANK BRUNO'S BOXING	96	CO281	SCARABEUS	145	CO114	FRANK BRUNO'S BOXING	96
CO115	FRANK BRUNO'S BOXING	96	CO282	SCARABEUS	145	CO115	FRANK BRUNO'S BOXING	96
CO116	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	121	CO283	SCARABEUS	145	CO116	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	121
CO117	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	121	CO284	SCARABEUS	145	CO117	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	121
CO118	FRIDAY THE 13 TH	114	CO285	SCARABEUS	145	CO118	FRIDAY THE 13 TH	114
CO119	FRIDAY THE 13 TH	114	CO286	SCARABEUS	145	CO119	FRIDAY THE 13 TH	114
CO120	GAME MAKER	206	CO287	SCARABEUS	145	CO120	GAME MAKER	206
CO121	GENESIS	150	CO288	SCARABEUS	145	CO121	GENESIS	150
CO122	GHESTO BLASTER	105	CO289	SCARABEUS	145	CO122	GHESTO BLASTER	105
CO123	GHOSTBUSTER	113	CO290	SCARABEUS	145	CO123	GHOSTBUSTER	113
CO124	GHOSTBUSTER	113	CO291	SCARABEUS	145	CO124	GHOSTBUSTER	113
CO125	GOLF CONSTRUCTION SET	157	CO292	SCARABEUS	145	CO125	GOLF CONSTRUCTION SET	157
CO126	GOLF CONSTRUCTION SET	157	CO293	SCARABEUS	145	CO126	GOLF CONSTRUCTION SET	157
CO127	GOOMIES	115	CO294	SCARABEUS	145	CO127	GOOMIES	115
CO128	GOOMIES	115	CO295	SCARABEUS	145	CO128	GOOMIES	115
CO129	GREEN BEAT	121	CO296	SCARABEUS	145	CO129	GREEN BEAT	121
CO130	GROGGS REVENGE	129	CO297	SCARABEUS	145	CO130	GROGGS REVENGE	129
CO131	GYROSCOPE	97	CO298	SCARABEUS	145	CO131	GYROSCOPE	97
CO132	GYROSCOPE	97	CO299	SCARABEUS	145	CO132	GYROSCOPE	97
CO133	HACKER	110	CO300	SCARABEUS	145	CO133	HACKER	110
CO134	HACKER	110	CO301	SCARABEUS	145	CO134	HACKER	110
CO135	HARD BALL	120	CO302	SCARABEUS	145	CO135	HARD BALL	120
CO136	HARD BALL	120	CO303	SCARABEUS	145	CO136	HARD BALL	120
CO137	HARD HAT MACK	121	CO304	SCARABEUS	145	CO137	HARD HAT MACK	121
CO138	HARD HAT MACK	121	CO305	SCARABEUS	145	CO138	HARD HAT MACK	121
CO139	HERBERT'S DUMMY RUN	100	CO306	SCARABEUS	145	CO139	HERBERT'S DUMMY RUN	100
CO140	HUNCHBACK II	96	CO307	SCARABEUS	145	CO140	HUNCHBACK II	96
CO141	HYPER BIKER	100	CO308	SCARABEUS	145	CO141	HYPER BIKER	100
CO142	IMPOSSIBLE MISSION	99	CO309	SCARABEUS	145	CO142	IMPOSSIBLE MISSION	99
CO143	IMPOSSIBLE MISSION	99	CO310	SCARABEUS	145	CO143	IMPOSSIBLE MISSION	99
CO144	INDIANA JONES	120	CO311	SCARABEUS	145	CO144	INDIANA JONES	120
CO145	INTERNATIONAL SOCCER	176	CO312	SCARABEUS	145	CO145	INTERNATIONAL SOCCER	176
CO146	INTERNATIONAL SOCCER	176	CO313	SCARABEUS	145	CO146	INTERNATIONAL SOCCER	176
CO147	JAMMIN	116	CO314	SCARABEUS	145	CO147	JAMMIN	116
CO148	JAMMIN	116	CO315	SCARABEUS	145	CO148	JAMMIN	116
CO149	JUMP JET	110	CO316	SCARABEUS	145	CO149	JUMP JET	110
CO150	JUMP JET	110	CO317	SCARABEUS	145	CO150	JUMP JET	110
CO151	KARATEKA	121	CO318	SCARABEUS	145	CO151	KARATEKA	121
CO152	KARATEKA	121	CO319	SCARABEUS	145	CO152	KARATEKA	121
CO153	KENNEDY APPROACH	108	CO320	SCARABEUS	145	CO153	KENNEDY APPROACH	108
CO154	KENNEDY APPROACH	108	CO321	SCARABEUS	145	CO154	KENNEDY APPROACH	108
CO155	KENNINGTON	145	CO322	SCARABEUS	145	CO155	KENNINGTON	145
CO156	KONG STRIKES BACK	91	CO323	SCARABEUS	145	CO156	KONG STRIKES BACK	91
CO157	KORONIS RIF	121	CO324	SCARABEUS	145	CO157	KORONIS RIF	121
CO158	KORONIS RIF	121	CO325	SCARABEUS	145	CO158	KORONIS RIF	121
CO159	KUNG FU MASTER	112	CO326	SCARABEUS	145	CO159	KUNG FU MASTER	112
CO160	KUNG FU MASTER	112	CO327	SCARABEUS	145	CO160	KUNG FU MASTER	112
CO161	KWICK COPY	295	CO328	SCARABEUS	145	CO161	KWICK COPY	295
CO162	LAW OF THE WEST	110	CO329	SCARABEUS	145	CO162	LAW OF THE WEST	110
CO163	LAW OF THE WEST	110	CO330	SCARABEUS	145	CO163	LAW OF THE WEST	110
CO164	LITTLE COMPUTER PEOPLE	105	CO331	SCARABEUS	145	CO164	LITTLE COMPUTER PEOPLE	105
CO165	LITTLE COMPUTER PEOPLE	105	CO332	SCARABEUS	145	CO165	LITTLE COMPUTER PEOPLE	105
CO166	LODE RUNNER	121	CO333	SCARABEUS	145	CO166	LODE RUNNER	121
CO167	LODE RUNNER	121	CO334	SCARABEUS	145	CO167	LODE RUNNER	121
CO168	LORDS OF MIGHT	97	CO335	SCARABEUS	145	CO168	LORDS OF MIGHT	97
CO169	LORDS OF MIGHT	97	CO336	SCARABEUS	145	CO169	LORDS OF MIGHT	97
CO170	LORDS OF THE RINGS	165	CO337	SCARABEUS	145	CO170	LORDS OF THE RINGS	165
CO171	LORDS OF THE RINGS	165	CO338	SCARABEUS	145	CO171	LORDS OF THE RINGS	165
CO172	MACHINE LIGHTING	304	CO339	SCARABEUS	145	CO172	MACHINE LIGHTING	304
CO173	MACHINE LIGHTING	304	CO340	SCARABEUS	145	CO173	MACHINE LIGHTING	304
CO174	MAIL ORDER MONSTERS	140	CO341	SCARABEUS	145	CO174	MAIL ORDER MONSTERS	140
CO175	MANDRAGORE	250	CO342	SCARABEUS	145	CO175	MANDRAGORE	250
CO176	MANDRAGORE	250	CO343	SCARABEUS	145	CO176	MANDRAGORE	250
CO177	MANIC MINER	58	CO344	SCARABEUS	145	CO177	MANIC MINER	58
CO178	MANIC MINER	58	CO345	SCARABEUS	145	CO178	MANIC MINER	58
CO179	MASK OF THE SUN	180	CO346	SCARABEUS	145	CO179	MASK OF THE SUN	180
CO180	MASK OF THE SUN	180	CO347	SCARABEUS	145	CO180	MASK OF THE SUN	180
CO181	MASQUERADE	150	CO348	SCARABEUS	145	CO181	MASQUERADE	150
CO182	MASQUERADE	150	CO349	SCARABEUS	145	CO182	MASQUERADE	150
CO183	MASTER OF MAGIC	45	CO350	SCARABEUS	145	CO183	MASTER OF MAGIC	45
CO184	MASTER OF MAGIC	45	CO351	SCARABEUS	145	CO184	MASTER OF MAGIC	45
CO185	MASTER OF THE LAMP	124	CO352	SCARABEUS	145	CO185	MASTER OF THE LAMP	124
CO186	MASTER OF THE LAMP	124	CO353	SCARABEUS	145	CO186	MASTER OF THE LAMP	124
CO187	MATCH POINT	96	CO354	SCARABEUS	145	CO187	MATCH POINT	96
CO188	MATCH POINT	96	CO355	SCARABEUS	145	CO188	MATCH POINT	96
CO189	MAX ASSEMBLER	195	CO356	SCARABEUS	145	CO189	MAX ASSEMBLER	195
CO190	MAX ASSEMBLER	195	CO357	SCARABEUS	145	CO190	MAX ASSEMBLER	195
CO191	MAX HEADROOM	121	CO358	SCARABEUS	145	CO191	MAX HEADROOM	121
CO192	MAX HEADROOM	121	CO359	SCARABEUS	145	CO192	MAX HEADROOM	121
CO193	MEDICINE PACK	70	CO360	SCARABEUS	145	CO193	MEDICINE PACK	70
CO194	MEDICINE PACK	70	CO361	SCARABEUS	145	CO194	MEDICINE PACK	70
CO195	MERCENARY	114	CO362	SCARABEUS	145	CO195	MERCENARY	114
CO196	MERCENARY	114	CO363	SCARABEUS	145	CO196	MERCENARY	114
CO197	MICROSCRAPBLE	257	CO364	SCARABEUS	145	CO197	MICROSCRAPBLE	257
CO198	MICROSCRAPBLE	257	CO365	SCARABEUS	145	CO198	MICROSCRAPBLE	257
CO199	MIG ALLEY ACE	112	CO366	SCARABEUS	145	CO199	MIG ALLEY ACE	112
CO200	MIG ALLEY ACE	112	CO367	SCARABEUS	145	CO200	MIG ALLEY ACE	112
CO201	MIG ALLEY ACE	112	CO368	SCARABEUS	145	CO201	MIG ALLEY ACE	112
CO202	MINDSHADOW	120	CO369	SCARABEUS	145	CO202	MINDSHADOW	120
CO203	MINDSHADOW	120	CO370	SCARABEUS	145	CO203	MINDSHADOW	120
CO204	MINDSHADOW	120	CO371	SCARABEUS	145	CO204	MINDSHADOW	120
CO205	MOEBIUS	120	CO372	SCARABEUS	145	CO205	MOEBIUS	120
CO206	MONSTER TRIVIA	112	CO373	SCARABEUS	145	CO206	MONSTER TRIVIA	112
CO207	MONSTER TRIVIA	112	CO374	SCARABEUS	145	CO207	MONSTER TRIVIA	112
CO208	MOON SHUTTLE	92	CO375	SCARABEUS	145	CO208	MOON SHUTTLE	92
CO209	MOON SHUTTLE	92	CO376	SCARABEUS	145	CO209	MOON SHUTTLE	92
CO210	NICK FALDO GOLF	121	CO377	SCARABEUS	145	CO210	NICK FALDO GOLF	121
CO211	NICK FALDO GOLF	121	CO378	SCARABEUS	145	CO211	NICK FALDO GOLF	121
CO212	NIGHT MISSION PINBALL	250	CO379	SCARABEUS	145	CO212	NIGHT MISSION PINBALL	250
CO213	NIGHT MISSION PINBALL	250	CO380	SCARABEUS	145	CO213	NIGHT MISSION PINBALL	250
CO214	NIGHTSHADE	121	CO381	SCARABEUS				

L'HEBDO, LA TELE, LA HIFI ET LA VIDEO

LA TROUILLE !

Incroyable : ils ont la trouille ! Les casseurs de prix balisent comme des bêtes de peur que les fournisseurs ne les livrent plus. D'un côté, ils prennent le parti des consommateurs et de l'autre ils se cachent. Un exemple ? Express Cash me supplie au téléphone d'annoncer le Discman Sony à 3.100 francs alors qu'il le vend 2.900 ! 3.690 francs à la FNAC et chez Darty, 3.300 francs chez Chapelle et 2.900 chez lui. 790 francs et plus de 20 % de remise ! Allez faire un tour chez lui, ça vaut le coup de voir ses prix !
On leur a tellement fait de misères à ces pauvres gens, qu'ils finissent par n'en plus dormir. Ils s'imaginent les gros et gras distributeurs en train de demander aux fabricants de ne plus les livrer sous peine de ne plus passer de commande. Et ils n'ont pas tout à fait tort : lisez l'interview de Chapelle, il est édifiant à cet égard. Nous avons aussi reçu une fiche intéressante de Star Vidéo, petit magasin qui n'a pas peur des gros. Express Cash est à Morangis, dans le sud de Paris (64 48 72 03) et Star Vidéo est à Nanterre. Mais que fout la province ?

Jean CHAPELLE prêche pour son église

Hebdogiciel : Monsieur Chapelle, votre guerre contre les prix n'en finira donc jamais ? Malgré les promesses qui vous ont été faites, notamment pendant une émission de "Droit de réponse" de Michel Polac, vous prétendez avoir toujours d'aussi mauvaises conditions d'achat, les refus de vente sont votre pain quotidien, les ententes sur les prix n'ont jamais été aussi étendues que sur votre secteur, l'INC refuse toujours de publier vos prix dans ses relevés de "50 millions de consommateurs", malgré les engagements pris en direct par ses responsables, le rapporteur de la Commission de la Concurrence, présent lui aussi à cette émission, ne semble pas avoir fait grand chose et, si je me souviens bien, un juge d'instruction avait même ordonné une enquête complète. Un an après, rien ne semble réglé ?

Jean Chapelle : Moi aussi, j'ai cru à l'amélioration de la situation. Le juge d'instruction en question avait sorti le grand jeu : écoutes téléphoniques pendant 2 mois, perquisitions, relevés de prix dans 60 points de vente le même jour, inculpations en chaîne, réquisitions du Parquet très rapides et très sévères, des menaces de contrôle judiciaire avec interdiction de gérer leurs entreprises pour les PDG inculpés, inculpation de la FNAC pour coalition illicite. Bref, une enquête menée tambour battant avec accumulation de nombreuses preuves, notamment aux niveaux des écoutes qui sont édifiantes.

D'autre part, "50 millions de consommateurs" me soutenait à l'époque dans son émission "D'accord, pas d'accord", n'hésitant pas à dénoncer les pressions dont j'étais l'objet et allant même jusqu'à filmer les méthodes commerciales de la FNAC ou à interpeller la Direction de la Concurrence à l'antenne. L'Union Fédérale emboîtait évidemment le pas avec un important article dans sa revue "Que Choisir" et l'émission de télé dont vous avez parlé aurait dû résoudre définitivement ces problèmes et permettre une réelle concurrence en France.

H : Et ça n'a pas marché ?

C : Effectivement, tout était en place et les ententes ont continué. Mais, avant de vous donner toutes les explications nécessaires, je voudrais préciser la genèse de l'affaire. Vos lecteurs doivent comprendre l'énormité de la situation.

Depuis mon arrivée rue de Rennes, à côté de la FNAC Montparnasse, j'ai eu d'énormes pressions des fabricants qui me demandaient de ne pas afficher les prix ou même de ne pas exposer les produits en vitrine quand ils ne me demandaient pas carrément de remonter les prix. Certains ont refusé de me livrer.

H : Pourquoi cette position des fabricants, normalement ils auraient dû être ravis de voir leurs prix baisser.

(Suite la semaine prochaine)

LE MUR DE LA CONCURRENCE

REGLES DU JEU

HEBDOGICIEL publiera gratuitement chaque semaine les prix les plus bas dont il aura connaissance, en indiquant le nom et l'adresse du ou des magasins concernés.

HEBDOGICIEL fera des relevés de prix mais fait surtout appel à tous les commerçants concernés et à ses lecteurs pour qu'ils lui envoient les prix qu'ils estiment les plus bas dans leur région.

HEBDOGICIEL s'engage à publier les prix les plus bas, quels que soient les commerçants qui les pratiquent, et ce gratuitement, étant indépendant de toute pression publicitaire ou autres.

HEBDOGICIEL fera tout son possible pour faire connaître les initiatives, les systèmes de vente et les établissements originaux qui œuvrent dans l'intérêt du consommateur.



FICHE TECHNIQUE

Le magasin "VIDEO STAR"

43, rue Volant. 92000 NANTERRE
Téléphone : 16 (1) 47 25 71 12

Ouvert de 10 H à 12 H 15 et de 15 H à 19 H.

MARQUES PRINCIPALES : Fuji, JVC, Sony, Raks, BASF, Atari.

SYSTEME DE VENTE : Petit stock + magnétoscopes sur commande (2 à 4 jours de délai) + autres articles sur commande.

EXPEDITION DANS TOUTE LA FRANCE : Oui.

CREDIT : Cetelem. Acceptation rapide Minitel.

GARANTIE : Garantie constructeur.

GARANTIE COMPLEMENTAIRE : Oui, facultative. Exemple : 2 ans = 10 % du prix matériel.

SERVICE APRES-VENTE : Par stations-service fournisseurs.

LIVRAISON : Gratuite - de 15 km, 5 francs du km au delà de 15 km.

MISE EN SERVICE : Gratuite.

DEPANNAGE A DOMICILE : Option payante.

ECHANGE SI PROBLEME AU DEBALLAGE : Oui. (Emballage origine exigé.)

PARTICULARITES : Tout petit magasin (25 M²) qui "fait des prix bas pour faire de la place". Vend aussi des ordinateurs Atari (1040 ST Monochrome à 8.950 F TTC).

PUBLICITE GRATUITE

Commerçants de France et de Navarre, faites de la publicité à bon compte dans Hebdogiciel. Envoyez-nous les prix des matériels sur lesquels vous pensez être bien placés. Nous publierons gratuitement votre adresse et une fiche sur vos activités et vos méthodes de vente. Apportez un maximum de précisions à ces renseignements et particulièrement aux conditions principales de vente des produits (durée de la garantie, livraison, mise en service, vente par correspondance, etc.) ainsi que vos horaires d'ouverture. En gros, faites le boulot à notre place. Attention, nous vérifierons vos dires.

AU SECOURS !

Aidez-nous à faire vivre cette page. Envoyez-nous les prix intéressants pratiqués par les commerçants de votre région. N'oubliez pas de mentionner les références exactes des matériels concernés ainsi que l'adresse et, si possible, le téléphone du point de vente. Grouillez-vous, bandes de consommateurs. Siouplaît.



COMPAREZ, IL EN RESTERA TOUJOURS QUELQUE CHOSE.

Relevé au 7 JUILLET 1986.

(Seuls les trois meilleurs prix sont affichés, les autres sont trop chers (TC) !)

	STAR VIDEO	CHAPELLE	CONCURRENCE	FNAC	DARTY	EXPRESS CASH
MAGNETOSCOPES						
AKAI VS 202 S		4.990	4.990		5.490	
AKAI VS 303 S		5.800	5.800		5.990	
AKAI VS 112 S		5.600	5.600	5.880	TC	
JVC HRD 142 S	5.450	5.550	5.550	TC	TC	5.090
JVC HRD 152 S	5.950	5.950	5.950	6.290	6.290	
JVC HRD 157 S	7.850	7.990	7.990	8.390	8.390	
JVC HRD 250 S	7.150	7.100		7.390		
JVC HRD 566 S	7.950	8.100		8.490		
PANASONIC NV 730		6.990	6.990	7.590	7.590	
PANASONIC NV 460		6.200	6.200	6.990	6.990	
SAMSUNG VL 503 P (LECTEUR)		2.700	2.700	2.990	2.990	
CAMERAS VIDEO						
JVC GRC 2S	15.450	15.200	15.000	TC	TC	
SONY CCDV8 AF		15.000	15.000	16.450	16.450	
CASSETTES VIDEO						
(Cassettes de marque la moins chère. Prix unitaire pour achat par 20)						
CASSETTE E 120	42,00	40,00	42,00	40,45	TC	TC
CASSETTE E 180	42,72	44,00	TC	TC	42,27	TC
TELEVISEURS						
SONY 37 CM KV 1412 F		3.700	3.700	3.950	3.950	
SONY 51 CM KV 2092 FE		5.200	5.200	5.790	5.790	
SONY 56 CM KV 2264 FE		6.400	6.400	6.950	6.550	
SONY 68 CM KV 2762 FE		6.350	6.500	TC	6.390	
SONY 47 CM KV 1882 F		4.400	4.400	4.950	4.680	
SONY 56 CM KV 2215 FE		5.700	5.790	5.790	5.990	
AKAI 40 CM CFT 151		4.300	4.300	4.790	4.790	
AKAI 55 CM CFT 211		5.300	5.880	5.890	5.890	
HI.FI						
SONY DISCMAN LASER		3.300	3.300	3.690	3.690	2.900
SONY FH 110 W		4.800	4.800	3.690	3.690	
SONY FH 77		5.200	5.200	5.890	5.890	
SONY CDP35		2.700	2.700	2.950	2.950	
AKAI CHAINE MIDI 313 WTD		6.500	6.500	7.990	7.990	
WALKMAN SONY WM 22		370	380	390	390	
WALKMAN SONY WM 75		990	990	1.050	1.200	
WALKMAN SONY WM 101		1.400	1.400	1.490	1.490	
WALKMAN SONY WM 65		1.900	1.900	2.100		
WALKMAN SONY WMD6C		2.800	2.800	3.100		
LASER PHILIPS CDP 104		2.600	2.600	2.990	2.990	
LASER PHILIPS CDP 150		2.600	2.600	2.990	2.950	

Adresses : FNAC montparnasse, FNAC Halles et FNAC Etoile, DARTY Madeleine et DARTY République, CONCURRENCE place de la Madeleine, CHAPELLE 131 rue de Rennes à Paris, STAR VIDEO à Nanterre et EXPRESS CASH 3 rue Lavoisier à Morangis.

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

Règlement :
 ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
 ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
 ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
 ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
 ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
 ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du con-

cours trimestriel.
 ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
 ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
 ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

	N°138	N°139	N°140	N°141
APPLE II	LA MISSION	LA MISSION	LA MISSION	BIDOUILLER
AMSTRAD	FOX	RADIUS CAVERN	RADIUS CAVERN	
AMSTRAD	INVASION GALACTIC	INVASION GALACTIC	AMITYVILLE	AMITYVILLE
CANON X07	CANON WRITER	CANON WRITER	CANON WRITER	MUSIK MAKER
CASIO FX 702 P	NAGE	PANDEVOU	JUNGLE	FX MORPION
COMMODORE 64	PETER	PETER	POKER	POKER
COMMODORE VIC 20	BIZARRE... ETRANGE	BIZARRE... ETRANGE	BIZARRE... ETRANGE	VILLE INFERNALE
EXL 100	TAROT	RECHERCHE DIAMANT VERT	RECHERCHE DIAMANT VERT	RECHERCHE DIAMANT VERT
MSX	SUPER CHASSEUR	SUPER CHASSEUR	RETOUR DU JEDI	RETOUR DU JEDI
ORIC	XERAGONE	XERAGONE/YING YANG	XERAGONE	XERAGONE
SPECTRUM	ROMBO	ROMBO	ROMBO	MINE D'ENFOIRE
THOMSON	OIL PANIC		CASSE-BRIQUE	
THOMSON	HELICO	HELICO	RISK	RISK
T199/4A (B.E)	CONAN	FORMULE III	SUPER HR	CHASSE AU LIEVRE
ZX 81	CEINTURE SACREE	SOUTH PACIFIC	SOUTH PACIFIC	CARTHAGE OUAIS

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous !
 La marche à suivre est simple :
 - Repérez dans la grille ci-contre, le programme pour lequel vous voulez voter, ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).
 - Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.
 - Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.
 A renvoyer avant le 17 juillet à minuit à HEBDOGICIEL. Concours mensuel, 24 rue BARON 75017 PARIS.
 Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousin et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien

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

Date limite d'envoi du Bulletin de Vote le Jeudi 17 juillet à minuit.

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 17 juillet à minuit à HEBDOGICIEL, Concours Mensuel, 24 rue Baron 75017 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :
 NOM DE L'ORDINATEUR :
 NOM DU PROGRAMME :

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :
 NOM DE L'ORDINATEUR :
 NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

1ER PRIX
20000 FR.
2eme PRIX
QUE DALLE.

LE 2eme PRIX VOUS EST OFFERT PAR STEPHANIE



Salut la promo

- 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
- OBJECTIF DANGER 69,00
- LE PAYS QA 35,00
- LES ONCLES PAUL 49,00
- DECRESCENDO 69,00
- UNE NUIT CHEZ TENNESSEE 39,50
- 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 220,00
- CADAVRES EN SOLDE 42,00
- EXECUTIVE WOMAN 59,00
- RETOUR 64,00
- CARNAGE + 49,00
- UN MAX DE MAD 80,00
- A LA VIE, A LA MORT 35,00
- SAMBRE 59,00
- LA LISTE MORTELLE 35,00
- SIGI CHEZ LES SICAMBRES 38,00
- FANTALIA 96,00
- LES CHIENS DE DIEU 45,00
- CAPITAN ET LE MASQUE DE CUIR 36,00
- DOCTEUR VENTOUSE BOBO-LOGUE 2 45,00

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. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 10 francs de port pour un unique album commandé ou 6 francs de port par album ou rien du tout à partir de quatre albums et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. A partir de 240 francs, vous recevrez gratis le mensuel SPOT BD.

Pour simplifier un peu nos envois, n'oubliez pas de cocher les cases ci-dessous pour recevoir votre ou vos cadeaux ou votre ou vos points-cadeaux :
 Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.
 J'ai 3 points cadeaux, je reçois au choix une sérigraphie couleur, numérotée et signée de :
 1) Walter Minus
 2) Philippe Bertrand
 3) André Juillard
 J'ai 5 points cadeaux, je reçois au choix le "Livres du Fric" de Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti.
 J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.
 J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'oie. Au choix :
 1) "Kamasutra" de Jacovitti
 2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.
 J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocopies. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

Vous avez vu ? Je vous ai refait le texte ci-dessus. Chouette, hein ? J'ai toujours rêvé d'être romancier. Alors là, avec l'émotion des points-cadeaux, le suspense du port, l'aventure de la commande, je suis gâté. Bon, cette semaine, pour l'achat de "Sambre", le superbe bouquin de Yslaire et Balac, je vous offre gratuitement (oui, c'est un pléonasme, mais c'est commercial) un pantalon Sambre. Un pantalon, me regardez-vous avec de grands yeux étonnés ? Oui, un pantalon, soutenez-je votre regard hardiment. Ce sont les grandes affiches en hauteur qui ornent les boîtes à grandes affiches en hauteur, dans les cafés. Autant que vous voulez ? Non, car je n'ai réussi à en voler que 10. Donc, les 10 premiers auront un pantalon. Les suivants n'auront que 5 cartes postales, totalement sans rapport avec "Sambre", et c'est bien fait pour eux car ils n'avaient qu'à commander avant.

- Je veux le "Sambre" et un pantalon. 59 balles plus le port. Ok.
- Je veux des albums de la liste ci-contre. Ok.
- Je veux le catalogue gratuit. Ok.

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

143

L'AVENTURE C'EST L'AVENTURE

Alors voilà, c'est un type comme vous et moi, mais plutôt comme moi, quand même, et le type est nouvellement arrivé dans l'île de Gelnor et pour être plus précis dans la charmante ville de Peinor (c'est des pays qui

comme si c'était pas suffisant pour la journée il recrute une bande de zonards du style Magiciens, guerriers, et en plus y a même des singes. Ensuite l'écran se met à ressembler à un tableur qui parlerait de

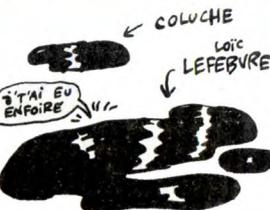


n'existent que dans les rêves et dans les livres avec des lettres et des enluminures à chaque page) et le type - un loser-né - débarque en plein cirage.

Après y a une espèce de sage (Tholie) qui lui bourre le mou avec des contes à dormir les jours de pleine lune du genre : "Détruis Nikadamas et ses Blacks Knights, prends ton épée et que Dieu te vienne en aide."
 Le mec accepte le contrat et

SANS RAPPORT AVEC L'INFORMATIQUE

Devinette : quelle est la différence entre la star du show-biz qui roule à fond la caisse sur une moto de course dans l'arrière pays niçois et l'obscur anonyme qui se traîne en deux chevaux dans un quartier pourri de Paris ?



Réponse : la largeur de la flaque.

C COMME...

C'est pire que les fans de Stéphanie : ça se reproduit, ça croît, ça se multiplie, y en a dans tous les coins, ça pullule, on ne peut pas faire un pas sans leur marcher dessus. C'est les fans du C. Faut dire qu'il y a de quoi : c'est un lan-



gage hyper-puissant, pas trop compliqué et qui présente l'immense avantage d'être standard. Enfin, presque. Bon, d'accord, pas plus que les MSX, mais bon, bref. Donc, écrivez un programme en C, rien de plus fastoche. Sauf pour les routines à la con, genre sinus et cosinus, parce qu'il n'y a pas d'instructions pour ça. Du coup, PSI propose un bouquin qui s'appelle "Bibliothèque mathématique en C", qui contient plein de routines à la con pour faire des calculs à la con. Non, je déconne, c'est utile quand on programme des trucs compliqués en C. C'était peut-être pas une raison pour le mettre à 175 balles, mais c'est vrai que le bouquin est gros. Bon, ben voilà, quoi, ça existe.

CREATIX V.II

Au gré de votre fantaisie créatrice, redéfinissez à souhait vos caractères.

Thierry BORNE



À PARTIR D'AUJOURD'HUI, J'AI DÉCIDÉ DE DEVENIR, GENTIL, ATTENTIONNE, AMOUREUX, COOL, AFFECTUEUX, DE BONNE FOI, BOSSEUR, ET J'ARRÊTE DE BOIRE ET DE FUMER!

QU'EST-CE QU'ON VA SE FAIRE CHIER!

VIC 20



QUI DONNE AUX PAUVRES, PRÊTE À RIRE.



990 PRINT"

"PRINT"8"A" D

SUITE DU N° 142

LISTING 1

```
10 POKE36869,205:POKE36865,21:POKE
36867,64:POKE36879,154:FORI=831T08
38:POKEI,0:NEXT
20 GOSUB1120:PRINT"UN CARACTERE DE
DEPART ?":PRINT"XXXXXXXXXXXX":GOTO12
30 PRINT"VALIDER = 33VALIDER":PRIN
T"SUITE = 33-1"
40 GOSUB1020:IFN=5ANDCC<255THENCC=
CC+1
50 IFN=3ANDCC>0THENCC=CC-1
60 IFN=1THENPOKE832,CC:POKE838,CC
PRINT"J":GOTO80
70 POKE4744,CC:GOTO40
80 CA=PEEK(832):AD=FNA(CA):A=0:GOS
UB1210
90 POKE4678,CA:VA=128:GR=4625
100 DA=0:AV=0:GOSUB1020:ONNGOTO190
,110,130,150,170,210,240:GOTO210
110 IFVA=128THEN210
120 DE=-1:VA=VA*2:GOTO210
130 IFGR+22>4786THEN210
140 DE=22:DA=1:GOTO210
150 IFVA=1THEN210
160 DE=1:VA=VA/2:GOTO210
170 IFGR-22<4625THEN210
180 DE=-22:DA=-1:GOTO210
190 WAITBR,32,94:IFPEEK(GR)=253THE
NAV=VA:POKEGR,243:GOTO210
200 AV=-VA:POKEGR,253
210 POKECO+GR,6:GR=GR+DE:POKECO+GR
,7:NA=VA
220 POKEAD,01+AV:AD=AD+DA:01=PEEK(
AD):IF01>=VATHENNA=-VA
230 POKEAD,01+NA:GOTO100
240 WAITBR,24,106:POKECO+GR,6:POKE
AD,01:GOTO360
250 GOSUB1020:ONNGOTO330,280,290,3
00,310,260,370:GOTO340
260 IFFC+22>4818THENPOKEFC,243:FC=
4622
270 POKEFC,243:FC=FC+22:POKEFC,244
```

```
:CF=PEEK(CO+(FC-1)):GOTO340
280 DE=-1:GOTO320
290 DE=22:GOTO320
300 DE=1:GOTO320
310 DE=-22:GOTO320
320 IFM=0THEN340
330 O3=CF:O4=CA
340 IFEC+DE<4096OREC+DE>4601THENDE
=#0
350 POKECO+EC,03:POKEEC,04:EC=EC+D
E:O3=PEEK(CO+EC)
360 O4=PEEK(CO+EC):POKECO+EC,CF:POKEE
C,243:GOTO250
370 WAITBR,20,102
380 GOSUB1020:ONNGOTO500,390,400,4
10,420,430,450:GOTO480
390 DE=-1:GOTO480
400 DE=3:GOTO480
410 DE=1:GOTO480
420 DE=-3:GOTO480
430 IFCC=0THEN480
440 CC=CC-1:GOTO470
450 IFCC=240THEN480
460 CC=CC+1
470 POKE4744,CC:TC=1
480 GOSUB1220:IFX+DE<10RX+DE>12THE
NDE=0
490 X=X+DE:POKECO+6F(X),1:GOTO380
500 WAITBR,32,94
510 ONXGOTO520,540,550,580,600,620
,650,710,730,760,790,950
520 O1=0:P=PEEK(832):IFP=240THEN38
0
530 POKE832,P+1:GOSUB1220:GOTO80
540 GOSUB1220:GOTO350
550 GOSUB1110:FORI=0T07:J=255-PEEK
(CI+I):POKEIC+I,J:NEXT
560 GOSUB1120:IFN=1THENPOKE832,CA:
H=1:GOTO380
570 CA=CA-1:GOTO380
580 IFTC=0THENCA=04:GOTO380
590 CA=CC:TC=0:GOTO380
600 IFM=1THENM=-1
610 M=M+1:GOTO380
620 MO=FNA(O4):AD=MO:CA=04:O1=PEEK
(MO):FORJ=4625T04823STEP22
630 A=128:K=PEEK(MO):FORI=0T07:U=2
53:IFK>=ATHENU=243:K=K-A
640 POKEI+I,U:A=A/2:NEXT:MO=MO+1:N
EXTJ:GOSUB1220:GOTO90
650 ONHGOTO560,700,670
660 VX=04:H=2:GOTO680
670 VX=CA+1:H=1
680 GOSUB1110:FORI=0T07:A=128:B=1:
FORJ=1T08:IFZ(I)>=ATHENR=R+B:Z(I)=
Z(I)-A
```

```
690 A=A/2:B=B*2:NEXT:POKEIC+I,R:R=
0:NEXTI:GOTO560
700 VX=CA+1:GOSUB1110:FORI=0T07:PO
KECI+I,Z(I):NEXT:H=3:GOTO560
710 GOSUB1120:IFN=1THENPRINT"J"
720 GOTO380
730 IFED=DCTHENED=ED+8:DC=DC+16
740 IFED>255THENDC=8:ED=0
750 POKE36879,ED:ED=ED+1:GOTO380
760 IFDB=CDTHENDB=DB+8:CD=CD+16
770 IFDB>255THENCD=16:DB=8
780 POKE36879,DB:DB=DB+1:GOTO380
790 GOSUB1120:IFNC>1THEN380
800 GOSUB1220:FORI=0T0109:POKE4844
+I,PEEK(4096+I)
810 POKECO+4844+I,PEEK(CO+4096+I):
POKE4096+I,32:NEXT
820 PRINT"
```

```
990 PRINT"
";N=4096+PEEK(211)
1000 FORI=0T01+7:A#=#STR$(PEEK(I)):
FORJ=2T0LEN(A#):POKEN,ASC(MID$(A#,
J,1)):N=N+1:NEXT
1010 POKEI,44:N=N+1:NEXTI:POKEI-1,
32:FORI=837T0838:POKEI,PEEK(I)+1:N
EXT:GOTO1250
1020 P1=PEEK(BR):POKERB,127:P2=PEE
K(37152):POKERB,255:DE=0
1030 IFP1=94THENN=1:RETURN
1040 IFP1=110THENN=2:RETURN
1050 IFP1=118THENN=3:RETURN
1060 IFP2=119THENN=4:RETURN
1070 IFP1=122THENN=5:RETURN
1080 IFP1=102THENN=6:RETURN
1090 IFP1=106THENN=7:RETURN
1100 N=0:RETURN
1110 CA=CA+1:CI=FNA(VX):IC=FNA(CA):
POKE4744,CA:FORI=0T07:Z(I)=PEEK(C
I+I):NEXT:RETURN
1120 IFJ>=7THENJ=1
1130 A=4612:FORI=0T01:POKEA+I,241+
I:POKECO+A+I,J:NEXT:GOSUB1020:IFNC
>0THEN1150
1140 J=J+1:GOTO1120
1150 FORI=0T01:POKEA+I,243:POKECO+
A+I,2:NEXT:WAITBR,32,94:RETURN
1160 PRINT:PRINTFRE(0)"BYTES FREE.
":FORI=0T0109:POKE4096+I,PEEK(4844
+I)
1170 POKECO+4096+I,PEEK(CO+4844+I)
:NEXT:CA=PEEK(832)
1180 DEFFNA(Y)=5120+(Y*8):DIMGF(12
):A=1:X=1:BR=37151:POKE830,0
1190 FORI=4658T04790STEP44:FORJ=0T
04STEP2:GF(A)=I+J:A=A+1:NEXTJ,I
1200 RB=37154:CO=33792:FC=4644:DC=
8:CD=16:DB=8:EC=4327:H=1:RETURN
1210 FORI=4625T04801STEP22:FORJ=0T
07:POKEI+J,253:NEXT:POKEAD+A,0:A=A
+1:NEXT:RETURN
1220 POKECO+EC,03:POKEEC,04:POKECO
+6F(X),6:RETURN
1230 FORI=0T018STEP2:POKE36867,64-
I:POKE36865,21+I:FORJ=1T030
1240 NEXTJ,I:PRINT"XXXXXXXXXXXX":GOTO
1260
1250 POKE198,4:POKE631,19:POKE632,
13:POKE633,17:POKE634,13:END
1260 A=10+(PEEK(834)*10):PRINT"8"A
"1":POKE834,PEEK(834)+1:GOTO1250
6500 FORI=5120T07167:POKEI,PEEK(I+
27648):NEXT
READY.
```

LA QUETE D'ATON

Dans le grand labyrinthe de la vallée des rois où rôdent les spectres d'Amon et du dragon Âpopis, l'ancien dieu Aton dans l'espoir de retrouver sa liberté, vous inspira une quête mystique...

Joël RIVET



SUITE DU N° 142

```
3480 PUTSPRITE2,(141,106),4,30
3490 PUTSPRITE3,(125,106),4,31
3500 R#=#INPUT$(1):GOTO 1690
3510 ON DC GOTO 3520,3570,3640,3730,3
800,3830
3520 RESTORE 3530:GOSUB 4640
3530 DATA 072,053,12h112h212h11h11h
111h111g1d2f1d1f1d1f2d1r1f3r1f4r1f1r
1f1r1f2r1f1r1f1r2f1r2f1e1r1e1u3h311h1
3540 RESTORE 3550:GOSUB 4640
```

```
3550 DATA 042,048,nr1h1e2f1nd1r1e1r1e
1r1e1r1e1r1e1r1e1r1bd8r1u1h3u1e1r
2f2r1f2d411
3560 RETURN
3570 RESTORE 3580:GOSUB 4640
3580 DATA 047,048,u9e1u2e2r1f1d711g1g
1d111d4
3590 RESTORE 3600:GOSUB 4640
3600 DATA 059,056,u9e1u2e2r1f1d711g1g
1d111d4
3610 RESTORE 3620:GOSUB 4640
3620 DATA 071,064,u9e1u2e2r1f1d711g1g
1d111d4
3630 RETURN
3640 RESTORE 3650:GOSUB 4640
3650 DATA 045,043,r1f1r1f1r1f1d6f1r
1f1r1u1h1bu1h1u4h211h1u211h11r1f1r2e
1f2bd1f3d10r1u15e1h11g1f1d3h2bu1h2u1
h1
3660 RESTORE 3670:GOSUB 4640
```

```
3670 DATA 044,043,d4u6r1u1bh1u2h1u1h1
u2f1r2nd3u1e1u1f1r1f1r1
3680 RESTORE 3690:GOSUB 4640
3690 DATA 073,061,1h11h11d6h11h11
1u1e1r1u4e1f1r2nd1br2r11h11h1u1h2g1
11g2d611u13h1e1r1f1g1d3f1e1r1e1r1
3700 RESTORE 3710:GOSUB 4640
3710 DATA 073,061,f1r2nd8h1u2r1u1r1u1
r1u2h112nd1u3h1u2h11h1g1
3720 RETURN
3730 RESTORE 3740:GOSUB 4640
3740 DATA 075,066,r1u1bu1h11nh2r1u1r
1u1n1u111u2e1n12u1bu1h1bg1d11h1e111
g1nd6bu3u1g1d1bd1d3bd2d2bd1f1
3750 RESTORE 3760:GOSUB 4640
3760 DATA 063,058,r1u1bu1h11nh2r1u1r
1u1n1u111u2e1n12u1bu1h1bg1d11h1e111
g1nd6bu3u1g1d1bd1d3bd2d2bd1f1
3770 RESTORE 3780:GOSUB 4640
3780 DATA 051,050,r1u1bu1h11nh2r1u1r
```

```
1u1n1u111u2e1n12u1bu1h1bg1d11h1e111
g1nd6bu3u1g1d1bd1d3bd2d2bd1f1
3790 RETURN
3800 RESTORE 3810:GOSUB 4640
3810 DATA 065,050,u1h4u1e1f1r1b1d1f1
d3b1f1d1r2f2r2f1r1e1nd1nr11h11h212
h11d1g2d3r1f1r1f1r1f1d112h11h11h11
1h11h11h11h11h11u1e1f1e1f1e1f1e1
f1r1f1h11h1u2h1u1h11h11h11h2u112n11
u1nh1r1f1r2f1r1f1r1f1r1
3820 RETURN
3830 RESTORE 3840:GOSUB 4640
3840 DATA 074,055,g2u1d3r1f1r1f1r1f1u
3h1u1h2u1r2u11h21h211h21h2u2h111
h1d21h31h31h31h31h3d4f1d1f1d1f1d31h3
31h1u3e1u1e1
```

Suite page 28

TANK

Invitez votre adversaire à participer à un duel aussi bruyant qu'impitoyable...

Fathri KARMOUS



SUITE DU N°142

```

2500 LOCATE 1,24:PAPER 2
2590 PRINT "
";
2600 PEN 0:LOCATE 1,24
2610 PRINT " TANKS MINES
      NOM"
2620 LOCATE 7,25
2630 FOR i=1 TO d
2640 PRINT CHR$(133);" ";NEXT
2650 LOCATE 18,25
2660 PRINT mn$
2670 LOCATE 27,25:PRINT STRING$(hf
f(2),CHR$(32));n2$;
2680 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
2690 ON ta GOSUB 7250,7430,7650,78
30,7970,8160
2700 PAPER 0:PEN 1
2710 LOCATE v,w:PRINT k$(e,1);PEN
2:LOCATE v,w:PRINT l$(e,1);
2720 PEN 1:LOCATE v,w+1:PRINT k$(e
,2);PEN 2:LOCATE v,w+1:PRINT l$(e
,2);
2730 PEN 2:LOCATE x,y:PRINT k$(f,1
);PEN 1:LOCATE x,y:PRINT l$(f,1);
2740 PEN 2:LOCATE x,y+1:PRINT k$(f
,2);PEN 1:LOCATE x,y+1:PRINT l$(f
,2);
2750 ***** Jeu *****
2760 IF g=1 THEN GOSUB 3260
2770 IF h=1 THEN GOSUB 3510
2780 GOSUB 4430:GOSUB 4730
2790 GOSUB 2940
2800 GOSUB 4730:GOSUB 4430
2810 ON PL GOSUB 3000,2920
2820 GOTO 2760
2830 ***** Joueur 1 *****
2840 IF INKEY(t1)=0 THEN e=e-1:GOT
O 3130
2850 IF INKEY(t2)=0 THEN e=e+1:GOT
O 3130
2860 IF INKEY(t3)=0 THEN g=0
2870 IF INKEY(t4)=0 THEN g=1
2880 IF INKEY(t5)=0 THEN GOSUB 434
0
2890 IF INKEY(t6)=0 THEN 3800
2900 RETURN
2910 ***** Joueur 2 *****
2920 IF INKEY(u1)=0 THEN f=f-1:GOT
O 3380
2930 IF INKEY(u2)=0 THEN f=f+1:GOT
O 3380
2940 IF INKEY(u3)=0 THEN h=0
2950 IF INKEY(u4)=0 THEN h=1
2960 IF INKEY(u5)=0 THEN GOSUB 464
0
2970 IF INKEY(u6)=0 THEN 3920
2980 RETURN
2990 ***** machine *****
3000 IF ra=1 THEN 3100
3010 ia=4:ja=1
3020 re=RND*ia+ja
3030 ON re GOTO 3040,3050,3060,308
0,3090
3040 IF RND<0.3 THEN f=f-1:GOTO 33
80 ELSE RETURN
3050 IF RND<0.3 THEN f=f+1:GOTO 33
80 ELSE RETURN
3060 IF RND<0.3 THEN h=h+1:h=h MOD
2
3070 RETURN
3080 IF RND<0.1 THEN 3920 ELSE RET
URN
3090 IF RND<0.7 THEN GOSUB 4640
3100 IF ri=1 THEN f=f-1 ELSE f=f+1

```

```

3110 GOTO 3380
3120 ***** rot tank rouge *****
3130 IF e=9 THEN e=1
3140 IF e=0 THEN e=8
3150 vv=v:ww=w
3160 GOSUB 3640
3170 PEN 1:LOCATE v,w
3180 PRINT k$(e,1);
3190 PEN 2:LOCATE v,w
3200 PRINT l$(e,1);
3210 PEN 1:LOCATE v,w+1:PRINT k$(e
,2);
3220 PEN 2:LOCATE v,w+1:PRINT l$(e
,2);
3230 SOUND 1,150,8,11,,1,1
3240 RETURN
3250 ***** dep tank rouge *****
3260 vv=v:ww=w
3270 v=v+d(e,1):w=w+d(e,2)
3280 GOSUB 4940:IF ep=1 THEN 4040
3290 GOSUB 3640
3300 PEN 1:LOCATE v,w
3310 PRINT k$(e,1);
3320 PEN 2:LOCATE v,w:PRINT l$(e,1
);
3330 PEN 1:LOCATE v,w+1:PRINT k$(e
,2);
3340 PEN 2:LOCATE v,w+1:PRINT l$(e
,2);
3350 SOUND 1,1200,11,11,,31
3360 RETURN
3370 ***** rot tank bleu *****
3380 IF f=9 THEN f=1
3390 IF f=0 THEN f=8
3400 xx=x:yy=y
3410 GOSUB 3720
3420 PEN 2:LOCATE x,y
3430 PRINT k$(f,1);
3440 PEN 1:LOCATE x,y
3450 PRINT l$(f,1);
3460 PEN 2:LOCATE x,y+1:PRINT k$(f
,2);
3470 PEN 1:LOCATE x,y+1:PRINT l$(f
,2);
3480 SOUND 2,120,8,11,,1,1
3490 RETURN
3500 ***** dep tank bleu *****
3510 xx=x:yy=y
3520 x=x+d(f,1):y=y+d(f,2)
3530 GOSUB 5040:IF ep=1 THEN 4190
3540 GOSUB 3720
3550 PEN 2:LOCATE x,y
3560 PRINT k$(f,1);
3570 PEN 1:LOCATE x,y
3580 PRINT l$(f,1);
3590 PEN 2:LOCATE x,y+1:PRINT k$(f
,2);
3600 PEN 1:LOCATE x,y+1:PRINT l$(f
,2);
3610 SOUND 2,1000,11,11,,31
3620 RETURN
3630 ***** effacement rouge *****
3640 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
3650 PEN 3:LOCATE vv,ww
3660 PRINT a1$;a2$
3670 LOCATE vv,ww+1
3680 PRINT a3$;a4$
3690 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
3700 RETURN
3710 ***** effacement bleu *****
3720 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
3730 PEN 3:LOCATE xx,yy
3740 PRINT a4$;a3$
3750 LOCATE xx,yy+1
3760 PRINT a2$;a1$
3770 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
3780 RETURN
3790 ***** mine rouge *****
3800 IF m<1 THEN RETURN
3810 p=v+m(e,1):q=w+m(e,2)

```

```

3820 a=TEST(p*16-8,400-q*16+8)
3830 IF a>0 THEN RETURN
3840 PEN 1:LOCATE p,q:PRINT CHR$(2
04);
3850 PEN 2:LOCATE p,q:PRINT CHR$(2
05);
3860 m=m-1:PEN 1
3870 n(mn,1)=p:n(mn,2)=q:mn=mn+1
3880 LOCATE 18+m,25:PRINT CHR$(255
);
3890 SOUND 1,100,10,12,,2,15
3900 RETURN
3910 ***** mine bleu *****
3920 IF n<1 THEN RETURN
3930 p=x+m(f,1):q=y+m(f,2)
3940 a=TEST(p*16-8,400-q*16+8)
3950 IF a>0 THEN RETURN
3960 PEN 2:LOCATE p,q:PRINT CHR$(2
04);
3970 PEN 1:LOCATE p,q:PRINT CHR$(2
05);
3980 n=n-1:PEN 2
3990 n(mn,1)=p:n(mn,2)=q:mn=mn+1
4000 LOCATE 18+n,25:PRINT CHR$(255
);
4010 SOUND 2,60,10,12,,2,15
4020 RETURN
4030 ***** mort tank rouge *****
4040 vv=v:ww=w:GOSUB 3640
4050 PEN 1
4060 LOCATE v,w:PRINT CHR$(232);CH
R$(233);
4070 LOCATE v,w+1:PRINT CHR$(234);
CHR$(235);
4080 PEN 2
4090 LOCATE v,w:PRINT CHR$(236);CH
R$(237);
4100 LOCATE v,w+1:PRINT CHR$(238);
CHR$(239);
4110 SOUND 1,4000,200,13,1,,31
4120 SOUND 4,500,200,13,1,4
4130 SOUND 2,2000,200,13,1,3
4140 IF SQ(1)>4 THEN 4140
4150 c=c-1:LOCATE 7+c*2,2
4160 PEN 1:PRINT CHR$(255);
4170 GOTO 5480
4180 ***** mort tank bleu *****
4190 xx=x:yy=y:GOSUB 3720
4200 PEN 2
4210 LOCATE x,y:PRINT CHR$(232);CH
R$(233);
4220 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(234);
CHR$(235);
4230 PEN 1
4240 LOCATE x,y:PRINT CHR$(236);CH
R$(237);
4250 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(238);
CHR$(239);
4260 SOUND 1,3000,150,13,1,,31
4270 SOUND 4,300,150,13,1,4
4280 SOUND 2,1000,150,13,1,3
4290 IF SQ(1)>4 THEN 4290
4300 d=d-1:LOCATE 7+d*2,25
4310 PEN 2:PRINT CHR$(255);
4320 GOTO 5480
4330 ***** depart tir rouge *****
4340 SOUND 1,600,5,13,,1,3
4350 IF vb=0 THEN 4370
4360 GOSUB 4530
4370 vb=v+b(e,1):wb=w+b(e,2)
4380 vt=vb:wt=wb
4390 a=TEST(vb*16-8,400-wb*16+8)
4400 IF a>0 THEN 4600
4410 bl=e:GOTO 4490
4420 ***** dePlac tir rouge *****
4430 IF vb=0 THEN RETURN
4440 vt=vb+d(b1,1):wt=wb+d(b1,2)
4450 a=TEST(vt*16-8,400-wt*16+8)
4460 IF a>0 THEN 4590
4470 GOSUB 4530

```

```

4480 vb=vt:wb=wt
4490 LOCATE vb,wb
4500 PEN 1:PRINT ba$(b1);
4510 RETURN
4520 ***** efface tir rouge *****
4530 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
4540 LOCATE vb,wb
4550 PEN 3:PRINT a1$;
4560 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
4570 RETURN
4580 ***** test tir rouge *****
4590 GOSUB 4530
4600 IF (vt=x OR vt=x+1) AND (wt=y
OR wt=y+1) THEN 4190
4610 vb=0
4620 RETURN
4630 ***** dePart tir bleu *****
4640 SOUND 2,400,5,13,,1,3
4650 IF xb=0 THEN 4670
4660 GOSUB 4830
4670 xb=x+b(f,1):yb=y+b(f,2)
4680 xt=xb:yt=yb
4690 a=TEST(xb*16-8,400-yb*16+8)
4700 IF a>0 THEN 4900
4710 b2=f:GOTO 4790
4720 ***** dePlac tir bleu *****
4730 IF xb=0 THEN RETURN
4740 xt=xb+d(b2,1):yt=yb+d(b2,2)
4750 a=TEST(xt*16-8,400-yt*16+8)
4760 IF a>0 THEN 4890
4770 GOSUB 4830
4780 xb=xt:yb=yt
4790 LOCATE xb,yb
4800 PEN 2:PRINT ba$(b2);
4810 RETURN
4820 ***** efface tir bleu *****
4830 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
4840 LOCATE xb,yb
4850 PEN 3:PRINT a2$;
4860 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
4870 RETURN
4880 ***** test tir bleu *****
4890 GOSUB 4830
4900 IF (xt=v OR xt=v+1) AND (yt=w
OR yt=w+1) THEN 4040
4910 xb=0
4920 RETURN
4930 ***** test rouge *****
4940 vl=v*16+8:w1=400-w*16+8
4950 ON e GOSUB 5150,5190,5230,527
0,5310,5350,5390,5430
4960 IF a1>0 OR a2>0 OR a3>0 THEN
4980
4970 ep=0:RETURN
4980 FOR i=1 TO mn
4990 IF v+2>n(i,1) AND v-1<n(i,1)
AND w-1<n(i,2) AND w+2>n(i,2) THEN
ep=1:imn=i
5000 NEXT
5010 v=v-d(e,1):w=w-d(e,2)
5020 RETURN
5030 ***** test bleu *****
5040 vl=x*16+8:w1=400-y*16+8
5050 ON f GOSUB 5150,5190,5230,527
0,5310,5350,5390,5430
5060 IF a1>0 OR a2>0 OR a3>0 THEN
5080
5070 ep=0:ra=0:RETURN
5080 FOR i=1 TO mn
5090 IF x+2>n(i,1) AND x-1<n(i,1)
AND y-1<n(i,2) AND y+2>n(i,2) THEN
ep=1:imn=i

```

A SUIVRE...

ZX 81

Suite de la page 8

```

4060 PRINT AT 22,NOT PI,"VOUS AU
EZ MES FELICITATIONS, VOUS AVEZ LE
RECORD DU JEU "PUZZLE".
4090 PRINT AT 16,1,"NOUVEAU"
4120 NEXT I
4130 IF S<REC THEN LET REC=S
4140 GOSUB 5100
4145 IF INKEY$(*) THEN GOTO 414
3
4148 IF INKEY$="" THEN GOTO 4145
4160 CLS
4170 GOTO 2996
5000 CLS
5005 LET D$="
BRAVO
5005 GOSUB 5200
5007 PRINT AT 5,8;"*****
*****"
5008 GOSUB 3012
5009 PRINT AT 10,10;" PUZZLETTRE
5010 PRINT AT 13,10;" PUZZLETTRE
5011 LET X$="
5012 LET Y$="
5013 LET Z$="
5014 LET A$="
5015 LET B$="
5016 LET C$="
5017 LET D$="
5018 LET E$="
5019 LET F$="
5020 LET G$="
5021 LET H$="
5022 LET I$="
5023 LET J$="
5024 LET K$="
5025 LET L$="
5026 LET M$="
5027 LET N$="
5028 LET O$="
5029 LET P$="
5030 LET Q$="
5031 LET R$="
5032 LET S$="
5033 LET T$="
5034 LET U$="
5035 LET V$="
5036 LET W$="
5037 LET X$="
5038 LET Y$="
5039 LET Z$="
5040 LET A$="
5041 LET B$="
5042 LET C$="
5043 LET D$="
5044 LET E$="
5045 LET F$="
5046 LET G$="
5047 LET H$="
5048 LET I$="
5049 LET J$="
5050 LET K$="
5051 LET L$="
5052 LET M$="
5053 LET N$="
5054 LET O$="
5055 LET P$="
5056 LET Q$="
5057 LET R$="
5058 LET S$="
5059 LET T$="
5060 LET U$="
5061 LET V$="
5062 LET W$="
5063 LET X$="
5064 LET Y$="
5065 LET Z$="
5066 LET A$="
5067 LET B$="
5068 LET C$="
5069 LET D$="
5070 LET E$="
5071 LET F$="
5072 LET G$="
5073 LET H$="
5074 LET I$="
5075 LET J$="
5076 LET K$="
5077 LET L$="
5078 LET M$="
5079 LET N$="
5080 LET O$="
5081 LET P$="
5082 LET Q$="
5083 LET R$="
5084 LET S$="
5085 LET T$="
5086 LET U$="
5087 LET V$="
5088 LET W$="
5089 LET X$="
5090 LET Y$="
5091 LET Z$="
5092 LET A$="
5093 LET B$="
5094 LET C$="
5095 LET D$="
5096 LET E$="
5097 LET F$="
5098 LET G$="
5099 LET H$="
5100 LET I$="
5101 LET J$="
5102 LET K$="
5103 LET L$="
5104 LET M$="
5105 LET N$="
5106 LET O$="
5107 LET P$="
5108 LET Q$="
5109 LET R$="
5110 LET S$="
5111 LET T$="
5112 LET U$="
5113 LET V$="
5114 LET W$="
5115 LET X$="
5116 LET Y$="
5117 LET Z$="
5118 LET A$="
5119 LET B$="
5120 LET C$="
5121 LET D$="
5122 LET E$="
5123 LET F$="
5124 LET G$="
5125 LET H$="
5126 LET I$="
5127 LET J$="
5128 LET K$="
5129 LET L$="
5130 LET M$="
5131 LET N$="
5132 LET O$="
5133 LET P$="
5134 LET Q$="
5135 LET R$="
5136 LET S$="
5137 LET T$="
5138 LET U$="
5139 LET V$="
5140 LET W$="
5141 LET X$="
5142 LET Y$="
5143 LET Z$="
5144 LET A$="
5145 LET B$="
5146 LET C$="
5147 LET D$="
5148 LET E$="
5149 LET F$="
5150 LET G$="
5151 LET H$="
5152 LET I$="
5153 LET J$="
5154 LET K$="
5155 LET L$="
5156 LET M$="
5157 LET N$="
5158 LET O$="
5159 LET P$="
5160 LET Q$="
5161 LET R$="
5162 LET S$="
5163 LET T$="
5164 LET U$="
5165 LET V$="
5166 LET W$="
5167 LET X$="
5168 LET Y$="
5169 LET Z$="
5170 LET A$="
5171 LET B$="
5172 LET C$="
5173 LET D$="
5174 LET E$="
5175 LET F$="
5176 LET G$="
5177 LET H$="
5178 LET I$="
5179 LET J$="
5180 LET K$="
5181 LET L$="
5182 LET M$="
5183 LET N$="
5184 LET O$="
5185 LET P$="
5186 LET Q$="
5187 LET R$="
5188 LET S$="
5189 LET T$="
5190 LET U$="
5191 LET V$="
5192 LET W$="
5193 LET X$="
5194 LET Y$="
5195 LET Z$="
5196 LET A$="
5197 LET B$="
5198 LET C$="
5199 LET D$="
5200 LET E$="
5201 LET F$="
5202 LET G$="
5203 LET H$="
5204 LET I$="
5205 LET J$="
5206 LET K$="
5207 LET L$="
5208 LET M$="
5209 LET N$="
5210 LET O$="
5211 LET P$="
5212 LET Q$="
5213 LET R$="
5214 LET S$="
5215 LET T$="
5216 LET U$="
5217 LET V$="
5218 LET W$="
5219 LET X$="
5220 LET Y$="
5221 LET Z$="
5222 LET A$="
5223 LET B$="
5224 LET C$="
5225 LET D$="
5226 LET E$="
5227 LET F$="
5228 LET G$="
5229 LET H$="
5230 LET I$="
5231 LET J$="
5232 LET K$="
5233 LET L$="
5234 LET M$="
5235 LET N$="
5236 LET O$="
5237 LET P$="
5238 LET Q$="
5239 LET R$="
5240 LET S$="
5241 LET T$="
5242 LET U$="
5243 LET V$="
5244 LET W$="
5245 LET X$="
5246 LET Y$="
5247 LET Z$="
5248 LET A$="
5249 LET B$="
5250 LET C$="
5251 LET D$="
5252 LET E$="
5253 LET F$="
5254 LET G$="
5255 LET H$="
5256 LET I$="
5257 LET J$="
5258 LET K$="
5259 LET L$="
5260 LET M$="
5261 LET N$="
5262 LET O$="
5263 LET P$="
5264 LET Q$="
5265 LET R$="
5266 LET S$="
5267 LET T$="
5268 LET U$="
5269 LET V$="
5270 LET W$="
5271 LET X$="
5272 LET Y$="
5273 LET Z$="
5274 LET A$="
5275 LET B$="
5276 LET C$="
5277 LET D$="
5278 LET E$="
5279 LET F$="
5280 LET G$="
5281 LET H$="
5282 LET I$="
5283 LET J$="
5284 LET K$="
5285 LET L$="
5286 LET M$="
5287 LET N$="
5288 LET O$="
5289 LET P$="
5290 LET Q$="
5291 LET R$="
5292 LET S$="
5293 LET T$="
5294 LET U$="
5295 LET V$="
5296 LET W$="
5297 LET X$="
5298 LET Y$="
5299 LET Z$="
5300 LET A$="
5301 LET B$="
5302 LET C$="
5303 LET D$="
5304 LET E$="
5305 LET F$="
5306 LET G$="
5307 LET H$="
5308 LET I$="
5309 LET J$="
5310 LET K$="
5311 LET L$="
5312 LET M$="
5313 LET N$="
5314 LET O$="
5315 LET P$="
5316 LET Q$="
5317 LET R$="
5318 LET S$="
5319 LET T$="
5320 LET U$="
5321 LET V$="
5322 LET W$="
5323 LET X$="
5324 LET Y$="
5325 LET Z$="
5326 LET A$="
5327 LET B$="
5328 LET C$="
5329 LET D$="
5330 LET E$="
5331 LET F$="
5332 LET G$="
5333 LET H$="
5334 LET I$="
5335 LET J$="
5336 LET K$="
5337 LET L$="
5338 LET M$="
5339 LET N$="
5340 LET O$="
5341 LET P$="
5342 LET Q$="
5343 LET R$="
5344 LET S$="
5345 LET T$="
5346 LET U$="
5347 LET V$="
5348 LET W$="
5349 LET X$="
5350 LET Y$="
5351 LET Z$="
5352 LET A$="
5353 LET B$="
5354 LET C$="
5355 LET D$="
5356 LET E$="
5357 LET F$="
5358 LET G$="
5359 LET H$="
5360 LET I$="
5361 LET J$="
5362 LET K$="
5363 LET L$="
5364 LET M$="
5365 LET N$="
5366 LET O$="
5367 LET P$="
5368 LET Q$="
5369 LET R$="
5370 LET S$="
5371 LET T$="
5372 LET U$="
5373 LET V$="
5374 LET W$="
5375 LET X$="
5376 LET Y$="
5377 LET Z$="
5378 LET A$="
5379 LET B$="
5380 LET C$="
5381 LET D$="
5382 LET E$="
5383 LET F$="
5384 LET G$="
5385 LET H$="
5386 LET I$="
5387 LET J$="
5388 LET K$="
5389 LET L$="
5390 LET M$="
5391 LET N$="
5392 LET O$="
5393 LET P$="
5394 LET Q$="
5395 LET R$="
5396 LET S$="
5397 LET T$="
5398 LET U$="
5399 LET V$="
5400 LET W$="
5401 LET X$="
5402 LET Y$="
5403 LET Z$="
5404 LET A$="
5405 LET B$="
5406 LET C$="
5407 LET D$="
5408 LET E$="
5409 LET F$="
5410 LET G$="
5411 LET H$="
5412 LET I$="
5413 LET J$="
5414 LET K$="
5415 LET L$="
5416 LET M$="
5417 LET N$="
5418 LET O$="
5419 LET P$="
5420 LET Q$="
5421 LET R$="
5422 LET S$="
5423 LET T$="
5424 LET U$="
5425 LET V$="
5426 LET W$="
5427 LET X$="
5428 LET Y$="
5429 LET Z$="
5430 LET A$="
5431 LET B$="
5432 LET C$="
5433 LET D$="
5434 LET E$="
5435 LET F$="
5436 LET G$="
5437 LET H$="
5438 LET I$="
5439 LET J$="
5440 LET K$="
5441 LET L$="
5442 LET M$="
5443 LET N$="
5444 LET O$="
5445 LET P$="
5446 LET Q$="
5447 LET R$="
5448 LET S$="
5449 LET T$="
5450 LET U$="
5451 LET V$="
5452 LET W$="
5453 LET X$="
5454 LET Y$="
5455 LET Z$="
5456 LET A$="
5457 LET B$="
5458 LET C$="
5459 LET D$="
5460 LET E$="
5461 LET F$="
5462 LET G$="
5463 LET H$="
5464 LET I$="
5465 LET J$="
5466 LET K$="
5467 LET L$="
5468 LET M$="
5469 LET N$="
5470 LET O$="
5471 LET P$="
5472 LET Q$="
5473 LET R$="
5474 LET S$="
5475 LET T$="
5476 LET U$="
5477 LET V$="
5478 LET W$="
5479 LET X$="
5480 LET Y$="
5481 LET Z$="
5482 LET A$="
5483 LET B$="
5484 LET C$="
5485 LET D$="
5486 LET E$="
5487 LET F$="
5488 LET G$="
5489 LET H$="
5490 LET I$="
5491 LET J$="
5492 LET K$="
5493 LET L$="
5494 LET M$="
5495 LET N$="
5496 LET O$="
5497 LET P$="
5498 LET Q$="
5499 LET R$="
5500 LET S$="
5501 LET T$="
5502 LET U$="
5503 LET V$="
5504 LET W$="
5505 LET X$="
5506 LET Y$="
5507 LET Z$="
5508 LET A$="
5509 LET B$="
5510 LET C$="
5511 LET D$="
5512 LET E$="
5513 LET F$="
5514 LET G$="
5515 LET H$="
5516 LET I$="
5517 LET J$="
5518 LET K$="
5519 LET L$="
5520 LET M$="
5521 LET N$="
5522 LET O$="
5523 LET P$="
5524 LET Q$="
5525 LET R$="
5526 LET S$="
5527 LET T$="
5528 LET U$="
5529 LET V$="
5530 LET W$="
5531 LET X$="
5532 LET Y$="
5533 LET Z$="
5534 LET A$="
5535 LET B$="
5536 LET C$="
5537 LET D$="
5538 LET E$="
5539 LET F$="
5540 LET G$="
5541 LET H$="
5542 LET I$="
5543 LET J$="
5544 LET K$="
5545 LET L$="
5546 LET M$="
5547 LET N$="
5548 LET O$="
5549 LET P$="
5550 LET Q$="
5551 LET R$="
5552 LET S$="
5553 LET T$="
5554 LET U$="
5555 LET V$="
5556 LET W$="
5557 LET X$="
5558 LET Y$="
5559 LET Z$="
5560 LET A$="
5561 LET B$="
5562 LET C$="
5563 LET D$="
5564 LET E$="
5565 LET F$="
5566 LET G$="
5567 LET H$="
5568 LET I$="
5569 LET J$="
5570 LET K$="
5571 LET L$="
5572 LET M$="
5573 LET N$="
5574 LET O$="
5575 LET P$="
5576 LET Q$="
5577 LET R$="
5578 LET S$="
5579 LET T$="
5580 LET U$="
5581 LET V$="
5582 LET W$="
5583 LET X$="
5584 LET Y$="
5585 LET Z$="
5586 LET A$="
5587 LET B$="
5588 LET C$="
5589 LET D$="
5590 LET E$="
5591 LET F$="
5592 LET G$="
5593 LET H$="
5594 LET I$="
5595 LET J$="
5596 LET K$="
5597 LET L$="
5598 LET M$="
5599 LET N$="
5600 LET O$="
5601 LET P$="
5602 LET Q$="
5603 LET R$="
5604 LET S$="
5605 LET T$="
5606 LET U$="
5607 LET V$="
5608 LET W$="
5609 LET X$="
5610 LET Y$="
5611 LET Z$="
5612 LET A$="
5613 LET B$="
5614 LET C$="
5615 LET D$="
5616 LET E$="
5617 LET F$="
5618 LET G$="
5619 LET H$="
5620 LET I$="
5621 LET J$="
5622 LET K$="
5623 LET L$="
5624 LET M$="
5625 LET N$="
5626 LET O$="
5627 LET P$="
5628 LET Q$="
5629 LET R$="
5630 LET S$="
5631 LET T$="
5632 LET U$="
5633 LET V$="
5634 LET W$="
5635 LET X$="
5636 LET Y$="
5637 LET Z$="
5638 LET A$="
5639 LET B$="
5640 LET C$="
5641 LET D$="
5642 LET E$="
5643 LET F$="
5644 LET G$="
5645 LET H$="
5646 LET I$="
5647 LET J$="
5648 LET K$="
5649 LET L$="
5650 LET M$="
5651 LET N$="
5652 LET O$="
5653 LET P$="
5654 LET Q$="
5655 LET R$="
5656 LET S$="
5657 LET T$="
5658 LET U$="
5659 LET V$="
5660 LET W$="
5661 LET X$="
5662 LET Y$="
5663 LET Z$="
5664 LET A$="
5665 LET B$="
5666 LET C$="
5667 LET D$="
5668 LET E$="
5669 LET F$="
5670 LET G$="
5671 LET H$="
5672 LET I$="
5673 LET J$="
5674 LET K$="
5675 LET L$="
5676 LET M$="
5677 LET N$="
5678 LET O$="
5679 LET P$="
5680 LET Q$="
5681 LET R$="
5682 LET S$="
5683 LET T$="
5684 LET U$="
5685 LET V$="
5686 LET W$="
5687 LET X$="
5688 LET Y$="
5689 LET Z$="
5690 LET A$="
5691 LET B$="
5692 LET C$="
5693 LET D$="
5694 LET E$="
5695 LET F$="
5696 LET G$="
5697 LET H$="
5698 LET I$="
5699 LET J$="
5700 LET K$="
5701 LET L$="
5702 LET M$="
5703 LET N$="
5704 LET O$="
5705 LET P$="
5706 LET Q$="
5707 LET R$="
5708 LET S$="
5709 LET T$="
5710 LET U$="
5711 LET V$="
5712 LET W$="
5713 LET X$="
5714 LET Y$="
5715 LET Z$="
5716 LET A$="
5717 LET B$="
5718 LET C$="
5719 LET D$="
5720 LET E$="
5721 LET F$="
5722 LET G$="
5723 LET H$="
5724 LET I$="
5725 LET J$="
5726 LET K$="
5727 LET L$="
5728 LET M$="
5729 LET N$="
5730 LET O$="
5731 LET P$="
5732 LET Q$="
5733 LET R$="
5734 LET S$="
5735 LET T$="
5736 LET U$="
5737 LET V$="
5738 LET W$="
5739 LET X$="
5740 LET Y$="
5741 LET Z$="
5742 LET A$="
5743 LET B$="
5744 LET C$="
5745 LET D$="
5746 LET E$="
5747 LET F$="
5748 LET G$="
5749 LET H$="
5750 LET I$="
5751 LET J$="
5752 LET K$="
5753 LET L$="
5754 LET M$="
5755 LET N$="
5756 LET O$="
5757 LET P$="
5758 LET Q$="
5759 LET R$="
5760 LET S$="
5761 LET T$="
5762 LET U$="
5763 LET V$="
5764 LET W$="
5765 LET X$="
5766 LET Y$="
5767 LET Z$="
5768 LET A$="
5769 LET B$="
5770 LET C$="
5771 LET D$="
5772 LET E$="
5773 LET F$="
5774 LET G$="
5775 LET H$="
5776 LET I$="
5777 LET J$="
5778 LET K$="
5779 LET L$="
5780 LET M$="
5781 LET N$="
5782 LET O$="
5783 LET P$="
5784 LET Q$="
5785 LET R$="
5786 LET S$="
5787 LET T$="
5788 LET U$="
5789 LET V$="
5790 LET W$="
5791 LET X$="
5792 LET Y$="
5793 LET Z$="
5794 LET A$="
5795 LET B$="
5796 LET C$="
5797 LET D$="
5798 LET E$="
5799 LET F$="
5800 LET G$="
5801 LET H$="
5802 LET I$="
5803 LET J$="
5804 LET K$="
5805 LET L$="
5806 LET M$="
5807 LET N$="
5808 LET O$="
5809 LET P$="
5810 LET Q$="
5811 LET R$="
5812 LET S$="
5813 LET T$="
5814 LET U$="
5815 LET V$="
5816 LET W$="
5817 LET X$="
5818 LET Y$="
5819 LET Z$="
582
```

MORNIFLES

Exprimez vos dons de brute épaisse par quelques bastons viriles à souhait...

Jean-Pierre FERRAND



SUITE DU N° 142

```
6710 PRINT:PRINT"PAS DE CHANCE, V
OUS AVEZ ETE BATTU EN":PRINT
6720 PRINTRO"ROUND";:IFRO>1THENPR
INT"S.ELSEPRINT".
6730 PRINT:PRINT"LE RESULTAT EST
"S1" POUR VOUS ET "S2":PRINT
6740 PRINTB$".":PRINT:PRINT"ESSAY
EZ UN ADVERSAIRE PLUS FAIBLE !"
6780 GOTO 15
6997 REM
6998 REM PRESENTATION
6999 REM
7000 CLS:PAPERD:INK3
7004 AI=D:AU=D
7008 Y$(1)=" FERRAND JEAN-PIER
RE & CIE"
7010 Y$(2)=" VOUS PRESENTENT :
MORNIFLES"
7012 Y$(3)=" UN JEU DE FRAPPE , D
E BASTON , "
7014 Y$(4)=" DE TARTES , DE CASTA
GNE ... "
7015 Y$(5)=" APPUYEZ SUR UNE T
OUCHE"
7020 FORN=1TO5
7025 FORX=1TOLEN(Y$(N))
7029 MUSIC1,1,N,D:PLAY1,0,1,70
7032 PLOT2,N*5-3,CHR$(N)+RIGHT$(Y
$(N),X)
7034 NEXTX
7035 NEXTN
7040 PLAY1,0,1,400
7042 IFA1=1THEN GETZZ$:GOTO7525
7045 GETZZ$
7200 CLS
7515 Y$(1)=" VOUS VOULEZ DEVE
NIR"
7516 Y$(2)=" UN CHAMPION DE BOX
E SANS"
7517 Y$(3)=" SORTIR DE VOTRE FA
UTEUIL ?"
7518 Y$(4)=" ALORS PREPAREZ V
OUS !"
7519 Y$(5)=" APPUYEZ SUR UNE T
OUCHE"
7520 AI=1:GOTO7D20
```

```
7525 CLS:D0KE18,48000:PRINT" C
HAMPIONSHIP COGNING CLUB "
7530 FORF=0TO9:PRINTF;EC$B..."EC
$C"A$(F+1):PRINT:NEXT
7535 PRINTEC$E CHOISISSEZ VOTRE
ADVERSAIRE..."
7537 PRINT
7540 GETR$=IFASC(R$)<48ORASC(R$)>
57THEN7540
7541 X=VAL(R$)+1
7545 SK=(11-X)/12
7546 K2=10+X+INT(RND(1)*6):K1=16-
X+INT(RND(1)*10)
7550 B$=A$(X)
7557 INPUT"VOTRE NOM (10 LETTRES
MAX.) ";C$
7558 IF LEN(C$)>10THEN C$=MID$(C$
,1,10)
7559 D0KE18,48000:PRINTSPC(40):IF
ZI$="N"THEN19
7560 CLS
7562 Q$(1)=" LE COMBAT DURE TR
OIS ROUNDS."
7563 Q$(2)=" SEULS LES COUPS
PORTES"
7564 Q$(3)=" A LA TETE DE VOTRE
ADVERSAIRE"
7565 Q$(4)=" RAPPORTENT DES P
OINTS."
7566 Q$(5)=" SI VOTRE TACTIQUE
EST BONNE,"
7567 Q$(6)=" LE K.O. EST POS
SIBLE."
7568 Q$(7)=" APPUYEZ SUR UNE T
OUCHE"
7569 AU=D
7570 FORN=1TO7
7571 FORX=1TOLEN(Q$(N))
7572 MUSIC1,1,N,D:PLAY1,0,1,70
7573 PLOT2,N*3,CHR$(N)+RIGHT$(Q$(
N),X)
7574 NEXTX:NEXTN:GETR$:CLS
7575 IFAU=1THENGOTO7585
7576 Q$(1)=" LES DIRECTION
S : "
7577 Q$(2)=" K : A GAUCHE - A D
ROITE : L"
7578 Q$(3)=" Q : EN HAUT - EN
BAS : A"
7579 Q$(4)=" Z : POING GAU
CHE"
```

```
7580 Q$(5)=" M : POING DRO
IT"
7581 Q$(6)=" DEL : RETOUR AU
DEBUT"
7582 Q$(7)=" APPUYEZ SUR UNE T
OUCHE"
7583 AU=1:GOTO7570
7585 RETURN
7650 REM
7660 REM TEMPS & ROUNDS
7670 REM
8500 PLOT11,25,"0:00"
8510 RO=RO+1:IFRO=4THENRO=3:GOTO6
620
8520 PLOT5,0,"PRET POUR LE PROCHA
IN ROUND ?"
8525 WAIT100
8530 GETZZ$:GETZZ$
8535 PLOT5,0,"
"
8540 FORJ=2TO15:PLOT3,J,"
":NEXT
8550 GOSUB9550
8560 GOTO662
8997 REM
8998 REM MUSIQUE
8999 REM
9000 FORI=0TO3:FORJ=0TO15
9010 PLAY7,0,7,1
9020 SOUND1,PO(J),15:SOUND2,PO(J)
*1.02,15:SOUND3,AO(I),11
9025 IFKEY$<>" THEN PLAY0,0,0,0:
RETURN
9030 WAIT12:NEXTJ:NEXTI
9040 FORI=0TO13
9050 PLAY7,0,7,1
9060 SOUND1,00(I),15:SOUND2,QO(I)
*1.02,15:SOUND3,284,11
9070 IFKEY$<>" THEN PLAY0,0,0,0:
RETURN
9075 IFI=7 THEN WAIT12
9080 WAIT12:NEXT:WAIT16
9090 FORI=14TO27
9100 PLAY7,0,7,1
9110 SOUND1,QO(I),15:SOUND2,QO(I)
*1.02,15:SOUND3,337,11
9120 IFKEY$<>" THEN PLAY0,0,0,0:
RETURN
9130 IFI=21THEN WAIT12
9140 WAIT12:NEXT:WAIT16
9150 FORI=28TO41
```

```
9160 PLAY7,0,7,1
9170 SOUND1,QO(I),15:SOUND2,QO(I)
*1.02,15:SOUND3,425,11
9180 IFKEY$<>" THEN PLAY0,0,0,0:
RETURN
9190 IFI=35THEN WAIT12
9200 WAIT12:NEXT:WAIT16
9210 FORI=42TO55
9220 PLAY7,0,7,1
9230 SOUND1,QO(I),15:SOUND2,QO(I)
*1.02,15:SOUND3,379,11
9240 IFKEY$<>" THEN PLAY0,0,0,0:
RETURN
9250 IFI=49THEN WAIT12
9260 WAIT12:NEXT:WAIT11
9270 GOTO9000
9497 REM
9498 REM AFFICHAGE DU RING
9499 REM
9500 CLS:PAPERD:INK5:POKE46443,63
9502 FORI=0TO17:PLOT38,I,16:PLOT1
,1,20:NEXT
9505 PLOT2,1,"u":PLOT36,1,"u":PLO
T2,16,"u":PLOT36,16,"u"
9510 FORI=3TO35:PLOT1,1,"v":PLOT1
,16,"v":NEXT
9515 FORI=2TO15:PLOT2,1,"w":PLOT3
6,1,"w":NEXT
9516 FORI=18TO22:PLOT1,1,3:PLOT16
,1,2:NEXT
9517 FORI=24TO26:PLOT1,1,6:NEXT
9525 PLOT2,18,"y":PLOT15,18,"(" :P
LOT17,18,"y":PLOT36,18,"("
9527 PLOT2,22,"x":PLOT15,22,"z":P
LOT17,22,"x":PLOT36,22,"z"
9530 FORI=3TO14:PLOT1,18,"v":PLOT
1,22,"v":NEXT
9532 FORI=18TO35:PLOT1,18,"v":PLO
TI,22,"v":NEXT
9535 FORI=19TO21:PLOT2,1,"w":PLOT
15,1,"w":PLOT17,1,"w":PLOT36,1,"w"
9536 PLOT35,1,2:PLOT18,1,1:PLOT14
,1,3:PLOT3,1,4:NEXT:PLOT3,21,7:PLO
T18,21,7
9537 PLOT2,24,"y":PLOT2,26,"x":PL
OT36,24,"(" :PLOT36,26,"z"
```

Le Justicier



AMSTRAD

Suite de la page 9

```
5 sat=0:f=0:ex=0:INK 1,6:INK 2,11:
INK 3,18:INK 0,0:BOARD 0
6 PRINT CHR$(22) CHR$(0)
7 GOSUB 650
10 SYMBOL AFTER 140
20 SYMBOL 140,0,31,63,107,107,63,3
1,0
30 SYMBOL 141,0,248,252,254,254,25
2,248,0
40 SYMBOL 143,0,100,95,106,212,162
,150,120
50 SYMBOL 144,0,31,63,83,107,83,31
,0
60 SYMBOL 145,0,224,192,255,128,19
2,224,0
70 SYMBOL 146,0,0,0,192,0,0,0,0
80 ORIGIN 320,130:DEG
90 v$=CHR$(32)+CHR$(140)+CHR$(141)
+CHR$(32)
100 moi$=CHR$(32)+CHR$(144)+CHR$(1
45)+CHR$(146)
110 m$=CHR$(143)+CHR$(32)+CHR$(32)
+CHR$(32)
120 a=INT(RND(1)*320)
130 b=INT(RND(1)*200)
140 x2=320:y2=INT(RND(1)*170)
150 x=-300:y=0
160 IF b>100 THEN b=100
170 IF y2>100 THEN y2=-140
180 LOCATE 1,1:PRINT "score :";sc
190 LOCATE 1,3:PRINT "vaisseaux va
lables :";v
200 LOCATE 1,5:PRINT "vaisseaux re
latifs :";vr
210 FOR c=1 TO 360
220 TAG:PLOT 400,400,2:MOVE x2,y2:
PRINT m$:TAGOFF
230 x2=x2-20:IF x2<=-400 THEN TAG:
MOVE x2,y2:PRINT " ":TAGOFF:x2=3
20:y2=INT(RND(1)*320)
240 IF y2>100 THEN y2=y
250 x1=a*ICOS(c)
260 y1=b*SIN(c)
270 TAG:PLOT 400,400,2:MOVE x1,y1:
PRINT v$:TAGOFF
280 PLOT x1+16,y1-2:DRAW x1+16,y1-
10,3
290 TAG:PLOT 400,400,1:MOVE x,y:PR
INT moi$:TAGOFF
```

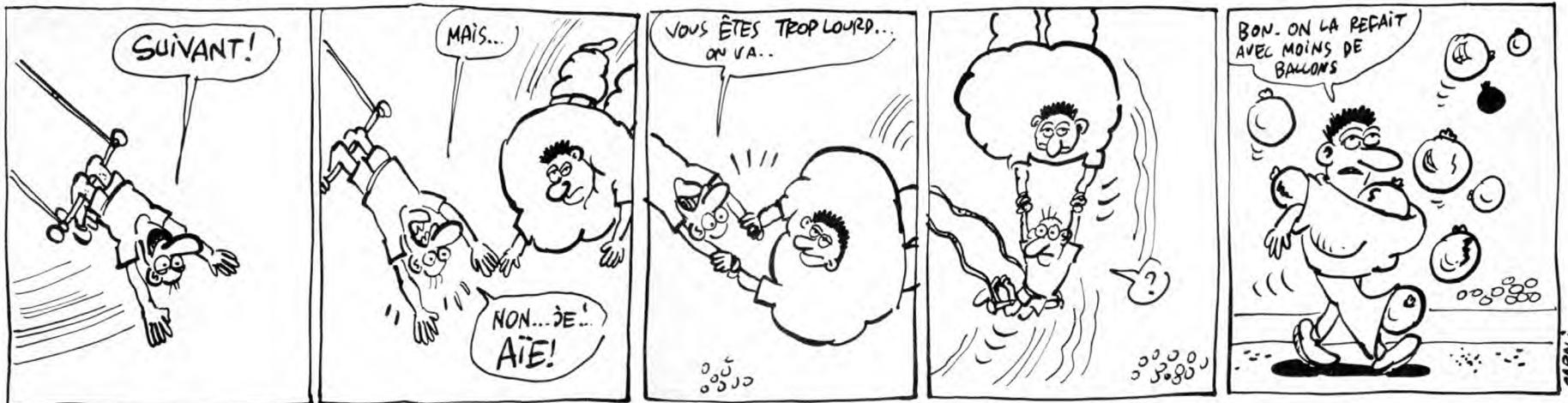
```
300 TAG:MOVE x,y+16:PRINT " ":T
AGOFF
310 TAG:MOVE x,y-16:PRINT " ":T
AGOFF
320 IF INKEY(72)=0 OR INKEY(0)=0 T
HEN y=y+4
330 IF INKEY(73)=0 OR INKEY(2)=0 T
HEN y=y-4
340 IF INKEY(74)=0 OR INKEY(8)=0 T
HEN x=x-6
350 IF INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0 T
HEN x=x+6
360 t1=TEST(x+65,y-6)
365 IF x+65>=x2 AND y+65<=x2+16 AN
D y-6>=y2 AND y-6<=y2-16 THEN 510
370 IF t1=3 THEN 410
380 IF t1=2 THEN 510
390 IF y>=100 THEN y=100
400 NEXT c
410 REM *** 9a9ne ***
420 sc=sc+100
430 v=v+1:vr=vr-1
440 ENT 1,100,-4,2:SOUND 5,400,0,9
,0,1
450 TAG:MOVE x,y+2:PRINT " ":M
OVE x1,y1:PRINT " ":MOVE x2,y2
:PRINT " ":TAGOFF
460 LOCATE 1,1:PRINT "score :";sc
470 LOCATE 1,3:PRINT "vaisseaux v
alables :";v
480 LOCATE 1,5:PRINT "vaisseaux re
latifs :";vr
490 IF vr=0 AND v<>0 THEN 740
500 GOTO 120
510 REM *** explosion ***
520 vr=vr-1
530 IF vr=0 AND v<>0 THEN 740
540 IF vr=0 AND y=0 THEN 1820
550 LOCATE 1,1:PRINT "score :";sc
560 LOCATE 1,3:PRINT "vaisseaux va
lables :";v
570 LOCATE 1,5:PRINT "vaisseaux re
latifs :";vr
580 FOR i=15 TO 1 STEP -1:SOUND 1,
429,20,i,,1:NEXT i
590 PLOT 400,400,0
600 TAG:MOVE x,y:PRINT " ":TAG
OFF
610 FOR i=1 TO 500:NEXT i
620 TAG:MOVE x1,y1:PRINT " ":
630 TAG:MOVE x2,y2:PRINT " ":
TAGOFF
640 GOTO 120
650 REM *** decor ***
660 CLS
670 ORIGIN 0,0:FOR i=1 TO 100:x=IN
```

```
T(RND(1)*640):y=INT(RND(1)*400):PL
OT x,y,1:NEXT i
680 ORIGIN 320,500:DEG
690 FOR a=180 TO 360
700 x=250*ICOS(a)
710 y=250*SIN(a)
720 PLOT 0,0:DRAW x,y,2
730 NEXT a:RETURN
740 ' 2e tableau
750 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,11:INK
3,12:PEN 1
760 CLS:CALL &BB4E
770 SYMBOL AFTER 140
780 SYMBOL 140,0,0,0,0,62,49,17,25
790 '
800 SYMBOL 141,48,56,12,14,7,1,12,
14
810 SYMBOL 142,128,128,64,32,16,13
6,252
820 SYMBOL 143,0,0,0,0,0,1,1
830 SYMBOL 144,0,0,0,0,0,248,46
840 '
850 SYMBOL 145,15,0,15,10,26,30,26
,2
860 SYMBOL 146,7,135,135,15,0,0,7,
7
870 SYMBOL 147,255,255,255,255,0,0
,255,255
880 SYMBOL 148,255,255,255,255,0,0
,255,252
890 SYMBOL 149,33,63,0,0,6,7,255
900 SYMBOL 150,128,192,48,124,124,
248,224
910 '
920 SYMBOL 151,12,224,255,0,0,0,0
930 SYMBOL 152,24,96,128,0,0,0,0,0
940 LOCATE 16,20:PRINT CHR$(140)
950 LOCATE 16,21:PRINT CHR$(141)+C
HR$(142)+CHR$(32)+CHR$(143)+CHR$(1
44)
960 LOCATE 16,22:PRINT CHR$(145)+C
HR$(146)+CHR$(147)+CHR$(148)+CHR$(
149)+CHR$(150)
970 LOCATE 16,23:PRINT CHR$(151)+C
HR$(152)
980 LOCATE 1,25:PRINT "score :";sc
:/"bras :";v
990 ORIGIN 0,0:FOR i=1 TO 500:x=IN
T(RND(1)*640):y=INT(RND(1)*400):PL
OT x,y,2:NEXT i
1000 ORIGIN 0,400:DEG
1010 FOR a=260 TO 360
1020 x=150*ICOS(a)
1030 y=150*SIN(a)
1040 PLOT 0,0:DRAW x,y,2
1050 NEXT a
```

```
1060 ORIGIN 450,340:DEG
1070 FOR a=1 TO 360
1080 x=40*ICOS(a)
1090 y=40*SIN(a)
1100 PLOT 0,0:DRAW x,y,3
1110 NEXT a
1120 ORIGIN 280,100:PLOT 0,0:DRAW
0,-40,1
1130 SYMBOL 160,0,2,130,119,225,11
5,59,30
1140 SYMBOL 161,0,0,0,224,128,196,
200,112
1150 SYMBOL 162,14,3,15,32,0,0,0
1160 SYMBOL 163,64,192,224,112,56,
28,14,7
1170 '
1180 SYMBOL 164,0,0,3,255,255,3,1,
1
1190 SYMBOL 165,0,0,128,255,255,12
8,0,0
1200 SYMBOL 166,3,255,255,3,0,0,0,
0
1210 SYMBOL 167,128,255,255,128,12
8,0,0
1220 sab$=CHR$(160)+CHR$(161)+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(162)+CHR
$(163)
1230 sa9m$=CHR$(164)+CHR$(165)+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(166)+CHR
$(167)
1240 a=-200:b=35
1250 a1=INT(RND(1)*350):b1=80
1260 a2=INT(RND(1)*350):b2=110
1270 x=INT(RND(1)*150):y=INT(RND(1)
)*150)
1280 PLOT 400,400,2:TAG:MOVE a,b:P
RINT CHR$(32)+CHR$(160)+CHR$(161):
MOVE a,b-16:PRINT CHR$(32)+CHR$(1
62)+CHR$(163):TAGOFF
1290 TAG:MOVE a1,b1:PRINT CHR$(160
)+CHR$(161)+CHR$(32):MOVE a1,b1-1
6:PRINT CHR$(162)+CHR$(163)+CHR$(3
2):TAGOFF
1300 PLOT 400,400,3:TAG:MOVE a2,b2
:PRINT CHR$(164)+CHR$(165)+CHR$(32
):MOVE a2,b2-16:PRINT CHR$(166)+C
HR$(167)+CHR$(32):TAGOFF
1310 a=a+3:a1=a1-3:a2=a2-8
1320 IF a>=400 THEN a=-200
1330 IF a1<=-400 THEN a1=350
1340 IF a2<=-400 THEN a2=350
1350 IF INKEY(72)=0 OR INKEY(0)=0
THEN PLOT 0,0:DRAW x,y,0:y=y+5
```

A SUIVRE...

La ROBOTIQUE, conséquence directe de l'informatique, démangeait depuis longtemps Jean-Yves LE FRIEC. Las de se gratter en vain, notre ami passa aux actes...



CARREFOUR THOMSON T07, T07 70

Mode d'emploi :

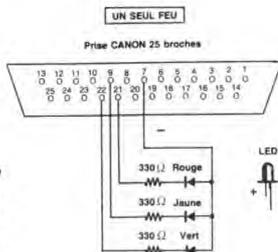
Ce programme permet à tous, moyennant un minimum de bricolage, de se familiariser quelque peu avec la ROBOTIQUE. L'exemple choisi ici est connu de tous : comment à partir d'un programme, gérer au mieux la signalisation d'un carrefour. Quels sont les différents ordres à lui donner pour qu'il fonctionne correctement et ne provoque ni bouchon ni accident. Deux niveaux vous sont proposés :

- 1) un seul feu : relativement facile puisque à un seul sens.
- 2) le carrefour : plus délicat car il nécessite des actions relatives ou simultanées.

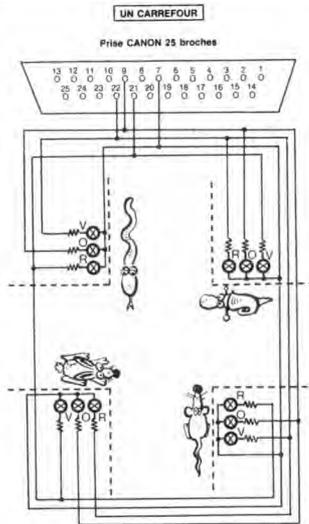
PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT : le programme transforme les ordres de l'utilisateur, en ordres au contrôleur de communication CC 90-232 préalablement initialisés pour disposer de sorties utilisables. Soit les adresses : 42977 (MOS) - 59361 (T07) 42979 (MOS) - 59363 (T07)

Ceci a pour effet de créer une différence de potentiel (DDP) entre la masse (borne 7) et une des lignes correspondant au port B du PIA 6821. Cette DDP est suffisante pour allumer des LED (Diodes lumineuses lorsque traversées "dans un sens" par un faible courant).

LE BRICOLAGE : rien de coûteux ni de bien compliqué : des LED (rouges, jaunes et vertes), des résistances de 330 Ohms (pour la protection des LED) et des dominos pour la facilité des branchements. La connexion de ce matériel électronique de pointe, s'effectue à l'ordinateur par l'intermédiaire d'une prise de type CANNON 25 broches, branchée sur



la prise correspondante du contrôleur de communication. Il est évident que ce type de montage pouvant avoir plusieurs utilisations, donnera des idées à certains : c'est le but recherché...



ERRATUM AMSTRAD

FILTRES des n° 139 à 142

Une imprimante étourdie nous a oublié les lignes suivantes, ainsi que les lignes 2020, 2180, 2230, 2430, 2480, 2660, 2710, 2900, 2950, 3140 et 3190 identiques à la ligne 1970.

```

L20 LOCATE #1,15,4:PRINT #1,"TYPE
DE CALCUL":LOCATE #1,15,5:PRINT #1
,STRING$(14,"-"):LOCATE #1,20,8:PR
INT #1,"- calcul des Parametres":L
OCATE #1,20,9:PRINT #1,"- calcul d
es composants"

1970 LOCATE 1,3:PRINT "ajustement
des composants ? <O>oui ou <N>on"
    
```

```

0 LOCATE0,0,0:CLS
1 REM *****
2 REM * J-Y LE FRIEC VOUS PROPOSE *
3 REM *
4 REM *
5 REM * D'AIDER VOS ELEVES A *
6 REM *
7 REM * PROGRAMMER *
8 REM *
9 REM * LE MONDE QUI LES ENTOURE *
10 REM *
11 REM * A PARTIR D'UN T07 T07-70 *
12 REM *
13 REM * (ADAPTABLE AU MOS) *
14 REM *
15 REM *****
16 REM
17 CLEAR1500,2:DIM O$(100),AT(100),O(10
0)
19 SCREEN6,0,0
20 GOSUB 10000
25 ON ERROR GOTO 20000
30 CLS
40 LOCATE 0,8:PRINT"Veux-tu programmer :
1/ un seul feu
2/ le carrefour"
50 LOCATE 5,12:PRINT "Ton choix ?":CH$=
INPUT$(1):CH=VAL(CH$)
60 IF CH<>"1" AND CH<>"2" THEN PLAY"SISSOD0":
LOCATE 0,12,0:PRINTCHR$(24);:GOTO 50
70 NO=1
80 CLS:ATTRB 1,1:COLOR 7,4:LOCATE 7,4:PR
INT"Ordre No 1":NO
90 COLOR 6,0
100 ATTRB 0,0:LOCATE 0,8:PRINT"Veux-tu
1/ allumer
2/ eteindre
3/ attendre
4/ exécuter"
110 LOCATE 24,11:COLOR 3:PRINT"Ton choix
?":C1$=INPUT$(1):C1=VAL(C1$)
120 IF C1<>"1" AND C1<>"2" AND C1<>"3" AND C1<
>"4" THEN PLAY"SISSOD0":LOCATE 24,11,0:PRIN
TCHR$(24);:GOTO 110
130 FOR I=1 TO 12:LOCATE 0,1,0:PRINTCHR$(
24);:NEXT I
150 IF C1=3 THEN 200
160 IF C1=4 THEN 300
170 GOTO 400
180 IF COR=1 THEN COR=0:GOTO 330
190 IF COR=2 THEN COR=0:GOTO 5090
195 NO=NO+1:NEX=NEX+1:GOTO 80
200 LOCATE 0,8:PRINT"Attendre "
210 LOCATE 0,10:COLOR 6:PRINT"Combien de
secondes (2 à 100) ":INPUT AT$:AT(N0)=
VAL(AT$):IF AT(N0)<2 OR AT(N0)>100 THEN
PLAY"SISSOD0":LOCATE 0,10:PRINTCHR$(24);:
GOTO 210
220 O$(NO)="ATTENDRE "+AT$+" SECONDE":IF
AT(N0)<2 THEN ELSE O$(NO)=O$(NO)+"S"
230 O$(NO)=13:GOTO 180
300 LOCATE 0,8:PRINT"Exécuter "
310 LOCATE 0,10:COLOR 6:PRINT"Combien de
fois (2 à 100) ":INPUT NF$:NF=VAL(NF$)
:IF NF<2 OR NF>100 THEN PLAY"SISSOD0":LO
CATE 0,10:PRINTCHR$(24);:GOTO 310
320 O$(NO)="EXÉCUTER "+NF$+" FOIS"
330 I=1:CLS:FOR I=1 TO NEX:LOCATE 0,11:
COLOR 3:PRINT"Ordre No 1":I:COLOR 6:PRIN
T$(I)
340 IF I MOD 20 =19 THEN GOTO 360 ELSE I
I=I+1
350 NEXT I:GOTO 800
360 LOCATE 0,21:PRINT"Pour poursuivre,ap
puyez sur <P> Pour corriger un o
    
```

```

rdre,appuyez sur <C> Pour ajouter un or
dre,appuyez sur <A> Pour supprimer un
ordre,appuyez sur <S>":A$=INPUT$(1):IF
A$<>"S" AND A$<>"C" AND A$<>"P" AND A$<>
"A" THEN 360
370 IF A$="P" THEN CLS:I=1:GOTO 350
375 FOR I=21 TO 24:LOCATE 0,1:PRINTCHR$(
24);:NEXT I
380 IF A$="A" THEN LOCATE 0,22:INPUT"Ou
el numero l'ordre a ajouter va-t-il pre
ndre":AJ$:AJ=INT(VAL(AJ$)-1) ELSE 390
382 IF AJ=NEX THEN PLAY"SISSOD0":COLOR 3:
LOCATE 0,24:PRINT"Impossible,je ne conna
is que":NEX;"ordres":COLOR 6:FOR I=1 TO
1000:NEXT I:GOTO 375
383 IF AJ<0 THEN PLAY"SISSOD0":COLOR 3:LO
CATE 0,24:PRINT"Impossible,je ne connais
pas cet ordre":COLOR 6:FOR I=1 TO 1000
:NEXT I:GOTO 375
384 FOR I=NEX TO AJ+1 STEP -1:O$(I+1)=O$(
I):O(I+1)=O(I):IF O(I+1)=13 THEN AT(I+1
)=AT(I)
385 NEXT I
386 COR=1:NEX=NEX+1:NO=AJ+1:GOTO 80
390 IF A$<>"S" THEN 1000
391 LOCATE 0,22:INPUT"quel ordre voulez-
vous supprimer":SU$:SU=INT(VAL(SU$))
392 IF SU=NEX THEN PLAY"SISSOD0":COLOR 3:
LOCATE 0,24:PRINT"Impossible,je ne conna
is que":NEX;"ordres":COLOR 6:FOR I=1 TO
1000:NEXT I:GOTO 375
393 IF SU<1 THEN PLAY"SISSOD0":COLOR 3:LO
CATE 0,24:PRINT"Impossible,je ne connais
pas cet ordre":COLOR 6:FOR I=1 TO 100
0:NEXT I:GOTO 375
394 FOR I=AJ TO NEX:O$(I)=O$(I+1):O(I)=O
(I+1):IF O(I)=13 THEN AT(I)=AT(I+1)
395 NEXT I:NEX=NEX-1:GOTO 330
400 LOCATE 0,8:IF D1=1 THEN PRINT"Allume
r "; ELSE PRINT"eteindre "
405 PRINT"le feu "
410 LOCATE 0,10:COLOR 6:PRINT"De quelle
couleur
1/ ROUGE
2/ ORANGE
3/ VERTE":CO$=INPUT$(1):CO=VAL
(CO$):IF CO<1 AND CO<2 AND CO<3 THEN
PLAY"SISSOD0":LOCATE 0,12:PRINTCHR$(24);:
GOTO 410
415 IF CO=1 THEN CO$="ROUGE ":COP$="roug
e" ELSE IF CO=2 THEN CO$="ORANGE ":COP$="
orange" ELSE CO$="VERT ":COP$="vert"
420 IF C1=1 THEN O$(NO)="ALLUMER LE FEU
"+CO$ ELSE O$(NO)="ETEINDRE LE FEU "+CO$
430 IF CH=2 THEN 440
431 IF CO=1 THEN IF C1=1 THEN O(N0)=1:GO
TO 180 ELSE O(N0)=7:GOTO 180
432 IF CO=2 THEN IF C1=1 THEN O(N0)=3:GO
TO 180 ELSE O(N0)=9:GOTO 180
433 IF CO=3 THEN IF C1=1 THEN O(N0)=5:GO
TO 180 ELSE O(N0)=11:GOTO 180
440 FOR I=1 TO 12:LOCATE 0,1,0:PRINTCHR
$(24);:NEXT I
450 LOCATE 3:LOCATE 15-(C1=2),0:PRINTCOP$
:COLOR 6
460 LOCATE 0,10:PRINT "De quelle voie 1/
":GR$(0)
470 LOCATE 15,11:PRINT"2/ ":GR$(1)
480 LOCATE 20,11:INPUTSE$:SE=INT(VAL(SE$
))
490 IF SE<>1 AND SE<>2 THEN PLAY "SISSOD0
":LOCATE 20,11:PRINTCHR$(24);:GOTO 480
491 IF CO=1 AND C1=1 THEN IF SE=1 THEN 0
(N0)=1:GOTO 500 ELSE O(N0)=2:GOTO 500
492 IF CO=2 AND C1=1 THEN IF SE=1 THEN 0
(N0)=3:GOTO 500 ELSE O(N0)=4:GOTO 500
    
```

```

493 IF CO=3 AND C1=1 THEN IF SE=1 THEN 0
(N0)=5:GOTO 500 ELSE O(N0)=6:GOTO 500
494 IF CO=1 AND C1=2 THEN IF SE=1 THEN 0
(N0)=7:GOTO 500 ELSE O(N0)=8:GOTO 500
495 IF CO=2 AND C1=2 THEN IF SE=1 THEN 0
(N0)=9:GOTO 500 ELSE O(N0)=10:GOTO 500
496 IF CO=3 AND C1=2 THEN IF SE=1 THEN 0
(N0)=11 ELSE O(N0)=12
500 O$(NO)=O$(NO)+SE$
510 GOTO 180
800 Y=CSRLIN
802 LOCATE 0,Y+1:PRINT"Pour corriger un
ordre,appuyez sur <C> Pour faire execut
er,appuyez sur <G> Pour ajouter un o
rdre,appuyez sur <A> Pour supprimer un
ordre,appuyez sur <S>":A$=INPUT$(1)
805 IF A$<>"C" AND A$<>"G" AND A$<>"A" A
ND A$<>"S" THEN PLAY"SISSOD0":GOTO 330
810 IF A$="C" THEN GOTO 1000
830 IF A$="A" THEN PRINT"quel sera
le numero de l'ordre ajoute ":INPUT AJ
$:AJ=INT(VAL(AJ$)-1) ELSE 860
840 IF AJ=NEX THEN PLAY"SISSOD0":COLOR 3:
LOCATE 0,24:PRINT"Impossible,je ne conna
is que":NEX;"ordres":COLOR 6:FOR I=1 TO
1000:NEXT I:GOTO 330
841 IF AJ<0 THEN PLAY"SISSOD0":COLOR 3:LO
CATE 0,24:PRINT"Impossible,je ne connais
pas cet ordre":COLOR 6:FOR I=1 TO 1000
:NEXT I:GOTO 330
850 FOR I=NEX TO AJ+1 STEP -1:O$(I+1)=O$(
I):O(I+1)=O(I):IF O(I+1)=13 THEN AT(I+1
)=AT(I)
855 NEXT I
856 COR=1:NO=AJ+1:NEX=NEX+1:GOTO 80
860 IF A$<>"S" THEN 900
870 PRINT"INPUT"quel ordre voulez-vous s
upprimer":SU$:SU=INT(VAL(SU$))
872 IF SU=NEX THEN PLAY"SISSOD0":COLOR 3:
LOCATE 0,24:PRINT"Impossible,je ne conna
is que":NEX;"ordres":COLOR 6:FOR I=1 TO
1000:NEXT I:LOCATE 0,24:PRINTCHR$(24);:
GOTO 330
873 IF SU<1 THEN PLAY"SISSOD0":COLOR 3:LO
CATE 0,24:PRINT"Impossible,cet ordre n'e
xiste pas":COLOR 6:FOR I=1 TO 1000:NEXT
I:LOCATE 0,24:PRINTCHR$(24);:GOTO 330
875 FOR I=SU TO NEX:O$(I)=O$(I+1):O(I)=O
(I+1):IF O(I)=13 THEN AT(I)=AT(I+1)
880 NEXT I:NEX=NEX-1:GOTO 330
900 GOTO 5000
994 REM *****
995 REM *
996 REM *
997 REM * CORRECTION *
998 REM *
999 REM *
1000 REM *****
1001 REM
1010 FOR I=21 TO 24:LOCATE 0,1:PRINTCHR$(
24);:NEXT I
1020 LOCATE 0,22:INPUT"Numero de l'ordre
a corriger":NO$:NO=VAL(NO$)
1030 IF NO<1 OR NO>NEX+1 THEN PLAY"SISSOD
0":COLOR 3:LOCATE 0,24:PRINT"Impossible,
je ne connais que":NEX+1;"ordres":COLOR
6:FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOTO 1010
1040 COR=1:GOTO 80
4994 REM *****
4995 REM *
4996 REM *
4997 REM * EXECUTION *
4998 REM *
4999 REM *
5000 REM *****
5001 FOR BOUCLE=1 TO NF
    
```

```

5010 FOR TR=1 TO NEX
5020 ON O(TR) GOSUB 6000,6100,6200,6300,
6400,6500,6600,6700,6800,6900,7000,7100,
7200
5030 NEXT TR
5040 NEXT BOUCLE
5050 CLS
5060 LOCATE 0,8:COLOR 6:INPUT"Voulez-vous
modifier votre programme?":MD$
5070 IF MD$<>"O" AND MD$<>"N" THEN 5050
5080 IF MD$="N" THEN LOCATE 20,20:PRINT"
AU REVOIR..." :END
5090 GOSUB10020:GOTO 330
5899 REM *****
5900 REM *
5910 REM *
5920 REM * SORTIE DES ORDRES *
5930 REM *
5940 REM *
5950 REM *****
6000 POKE 59361,(PEEK(59361))+4:RETURN
6100 POKE 59361,(PEEK(59361))+32:RETURN
6200 POKE 59361,(PEEK(59361))+2:RETURN
6300 POKE 59361,(PEEK(59361))+16:RETURN
6400 POKE 59361,(PEEK(59361))+1:RETURN
6500 POKE 59361,(PEEK(59361))+8:RETURN
6600 POKE 59361,(PEEK(59361))-4:RETURN
6700 POKE 59361,(PEEK(59361))-32:RETURN
6800 POKE 59361,(PEEK(59361))-2:RETURN
6900 POKE 59361,(PEEK(59361))-16:RETURN
7000 POKE 59361,(PEEK(59361))-1:RETURN
7100 POKE 59361,(PEEK(59361))-8:RETURN
7194 REM *****
7195 REM *
7196 REM *
7197 REM * BOUCLE D'ATTENTE L96P->1s *
7198 REM *
7199 REM *
7200 REM *****
7201 FOR NAT=1 TO AT(TR):PLAY"L96P":NEXT
:RETURN
9999 REM *****
10000 REM *****
10001 REM *
10002 REM * INITIALISATION *
10003 REM *
10004 REM *****
10005 REM *****
10006 DEFGR$(0)=0,42,73,8,8,8,8,8
10010 DEFGR$(0)=0,32,64,255,64,32,0,0
10015 REM *****
10020 POKE 59363,0:REM#00 MET TOUT EN#
10030 POKE 59361,255:REM# EN SORTIE *
10035 REM *****
10040 POKE 59363,4:REM#00 MET TOUT A *
10050 POKE 59361,0:REM#00 POUR DEBUTER*
10055 REM *****
10100 RETURN
19994 REM *****
19995 REM *
19996 REM *
19997 REM * TRAITEMENT DES ERREURS *
19998 REM *
19999 REM *****
20000 REM *****
20010 CLS:LOCATE 0,10:PRINT"Tu vas devoi
r revoir ton programme car il y a des p
etits problemes...."
20020 PRINT:PRINT"N'as-tu pas essa
ye d'eteindre une lampe non allume"
20030 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
20040 RESUME 330
    
```

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LA REVOLUTION CONTINUE !

Les micros, ci-après nommés, ont déjà hérité d'un nombre de cours conséquents dans les numéros ci-dessous décrits.

ZX 81	→ 55 56 61 66 71 76 81 86
130 134 138 142	
COMMODORE	→ 60 65 70 75 80 85
90 95 99 104 109 114 118 122 126	
130 134 138 142	
ORIC	→ 57 62 67 72 77 82 87 92 96
101 106 111 115 119 123 128 131	
136 141	
AMSTRAD	→ 111 115 119 123 127
131 135 139	
APPLE	→ 58 63 68 73 78 83 88 93
97 102 107 112 116 120 124 128	
132 135 139	
SPECTRUM	→ 112 116 120 124 127
132 136 140	
THOMSON	→ 59 64 69 74 79 84 89
93 98 103 108 113 117 121 125 129	
133 137 141	
MSX	→ 113 117 121 125 129 133
137 140	

LANGAGE MACHINE SUR AMSTRAD

CORRECTION DE L'EXERCICE NUMERO 2

INSTRUCTIONS HL BC DE SP

INSTRUCTIONS	HL	BC	DE	SP
LD HL, #8040	8040			
LD DE, #9050	8040	9050		
LD BC, #A060	8040	A060	9050	
LD SP, #C000	8040	A060	9050	C000
PUSH BC 8040	A060	9050	BFFE	
POP BC 8040	A060	9050	C000	
PUSH DE 8040	A060	9050	BFFE	
PUSH HL 8040	A060	9050	BFFC	
POP BC 8040	8040	9050	BFFE	
EX (SP), HL	9050	8040	9050	BFFE
POP DE	9050	8040	8040	COOO
RET				

Ceux qui ont tout bon ont, de surcroît, droit à toute ma considération.

LE JEU DES DIX FAMILLES

Dans le numéro 135, nous avions divisé le jeu d'instructions du Z80 en 10 familles :

- 1- Instructions de transfert
- 2- Instructions arithmétiques et logiques
- 3- Instructions de sous-programme
- 4- Instructions de saut
- 5- Instructions de pile
- 6- Instructions de décalage et rotation
- 7- Instructions de manipulation de bits
- 8- Instructions d'interruption
- 9- Instructions diverses
- 10- Instructions d'entrées-sorties

Nous possédons les familles 1, 4 et 5. Ceci nous permet d'affirmer que nous savons sans aucun problème adresser n'importe quel registre ou adresse mémoire, faire des sauts où bon nous semble et sous n'importe

quelle condition ? Et, bien entendu, depuis le mois dernier, "popper" et "pusher" sont pour nous des jeux d'enfant. Voici le moment de nous amuser cinq minutes avec le "GOSUB" de l'assembleur : "CALL".

GOSUB = CALL CALL = GOSUB

Dans le principe, il n'y a aucune différence entre GOSUB et CALL, ces deux instructions, la première en basic, la seconde en assembleur, permettent d'appeler un sous-programme puis de revenir au point d'appel :

ADRESSE	LABEL	INSTRUCTION	PC	SP	HAUT PILE
10	#8000	DEBUT : LD SP, #BFFE	8003	BFFE	9000
20	#8003	CALL SOUS-P	800A	BFFC	8006
30	#8006	LD HL, #8040	8009	BFFE	9000
40	#8009	RET	8009	C000	
50	#800A	SOUS-P : LD DE, #9050	800D	BFFC	8006
60	#800D	RET	8006	BFFE	9000

Voyons en détail ce que fait le microprocesseur quand il rencontre l'instruction CALL. Ceci nous permettra de constater la plus grande souplesse qu'offre l'assembleur comparé à l'instruction basic GOSUB. Il commence par poser sur la pile le contenu du compteur ordinal, c'est-à-dire l'adresse et la prochaine instruction à exécuter après le CALL. Ensuite, il met dans le compteur ordinal l'adresse du sous-programme à appeler :

ADRESSE	LABEL	INSTRUCTION	PC	SP	HAUT PILE
10	#8000	DEBUT : LD SP, #BFFE	8003	BFFE	9000
20	#8003	CALL SOUS-P	800A	BFFC	8006
30	#8006	LD HL, #8040	8009	BFFE	9000
40	#8009	RET	8009	C000	
50	#800A	SOUS-P : LD DE, #9050	800D	BFFC	8006
60	#800D	RET	8006	BFFE	9000

Encore une fois, et au risque de radoter je vous conseille d'essayer tout ça avec votre moniteur favori. C'est de cette façon que vous apprendrez aussi vite l'assembleur que les bleus ont appris à laisser le ballon dans leur filet ! Mais regardons de plus près ce qui se passe dans l'antre du microprocesseur quand il reçoit l'ordre RET.

RETURN = RET RET = RETURN

Vous avez tout compris : c'est kif kif "RETURN". En fait, le microprocesseur ne fait que mettre dans le compteur ordinal le contenu du haut de la pile. La prochaine instruction à exécuter sera donc celle qui suivait le dernier CALL. L'instruction

RET pourrait être remplacée par :

10 POP HL ; Haut de la pile dans HL
20 JP (HL) ; Saut à l'adresse contenue dans HL

Seulement, dans cet exemple, le double registre HL est perdu. Ceci pour vous montrer que l'on peut, en manipulant la pile, faire beaucoup de choses intéressantes. En "POPANT" avant le RET, par exemple, le microprocesseur n'ira

pas après le dernier CALL, mais avant l'avant-dernier, et ainsi de suite.

LES CONDITIONS

Comme dans la leçon 7 du numéro 135 concernant les sauts absolus et relatifs, nous pouvons poser certaines conditions avant de permettre un appel à un sous-programme. Ces conditions sont exactement les mêmes que pour les sauts absolus, c'est-à-dire que les 8 conditions existantes sont possibles : NZ, Z, NC, C, PO, PE, P, M. Le microprocesseur se branchera donc à l'instruction suivante si la condition est fautive, et à la sous-routine si elle est vraie.

PETITS PROGRAMMES D'EXEMPLE

PROGRAMME NUMERO 5 :

BUT : Inverser le contenu des adresses de #8040 à #804A avec celui des adresses de #8050 à #805A :

05 ;
06 : *** PROGRAMME PRINCIPAL
07 ;
10 LD HL, #8040 ; HL pointe sur #8040
20 LD DE, #8050 ; DE pointe sur #8050
30 LD B, #0A ; il faut inverser 10 octets
40 BOUCLE : CALL ECHANGE ; Appel de la sous-routine d'échange
50 DJNZ BOUCLE ; DEC B et va à L1 si pas à 0
60 RET ; Terminé
65 ;
66 : *** ROUTINE D'ECHANGE (HL)
(DE)
67 ;
70 ECHANGE LD A, (DE) ; Debut de la routine d'échange
80 LD C, A ; Echange
90 LD A, (HL) ; (HL)
100 LD (DE), A ; avec
110 LD (HL), C ; (DE)
120 INC HL ; HL = HL + 1
130 INC DE ; DE = DE + 1
140 RET ; Retour au programme principal

PROGRAMME NUMERO 6

BUT : Chercher à partir de l'adresse #8040 les 10 premiers octets contenant la valeur #10 et la remplacer par 0.

10 ;
20 : *** PROGRAMME PRINCIPAL
30 ;
40 DEBUT : LD HL, #8040 ; Adresse dans HL
50 LD B, 10 ; Nombre d'octets à chercher dans B
60 BOUCLE : LD A, (HL) ; Contenu de HL dans A
70 CP #10 ; Comparer A avec la valeur #10
80 CALL Z, SOUS-P ; Appel sous-programme si pareil
90 INC HL ; HL = HL + 1
100 JR BOUCLE ; On recommence
110 ;
120 : *** SOUS PROGRAMME
130 ;
140 SOUS-P : LD A, 0 ; On met zéro dans
150 LD (HL), A ; le contenu de HL
160 DEC B ; On décrémente le compteur d'octets
170 RET NZ ; On retourne au programme principal
; si le compteur n'est pas à 0
180 POP HL ; sinon on supprime de la pile
; l'adresse de retour
190 RET ; et l'on termine

RÉCRÉATION

Puisque les vacances sont commencées, je ne vous donnerai pas d'exercice ce mois-ci, mais une

Faites tout simplement :
10 CALL &B06
Patrick Dublanquet.

LANGAGE MACHINE SUR APPLE

Vous... Vous qui croyez en l'HHHHebdo, qui pleurez la mort de Coluche, qui restez fidèle à votre Apple et allez à Apple Expo, réjouissez-vous ! Cette semaine, vous allez avoir droit à une routine plus ambitieuse que celles qui vous sont distillées habituellement. Vous devez sûrement connaître la boule qui rebondit sur Amiga et qui a été adaptée sur ST et même sur Commodore 64. Nous n'allons pas être en reste : aussi je vous propose une pâle imitation sur votre machine ; on se contentera de faire rebondir un curseur sur l'écran sans tenir compte de la gravitation (ça va, pas trop déçu ?).

colonnes puisque l'écran texte n'est pas carré. Il reste à afficher la balle à la position (L,C), à attendre suffisamment longtemps pour que les déplacements de la balle ne soient pas trop rapides. Puis on recommence depuis le début.

PRATIQUE

Décortiquons maintenant le listing qui vous est fourni. On utilise les adresses \$0 et \$1 pour y placer les numéros de ligne et de colonne initiaux, puis après comme pointeur d'écran (on y reviendra par la suite). Les adresses \$2 et \$3 contiennent respectivement les &L et &C actuels. Enfin, on mettra dans X le numéro de ligne (L) et dans Y le numéro de colonne (C). Voilà pour ce qui est des registres et des mémoires utilisées. Explorons donc le listing.

FIG 1

ADRESSE	INSTRUCTION	COMMENTAIRE
0300	A6 00	LDX \$00
0302	A4 01	LDY \$01
0304	A9 A0	LDA \$A0
0306	20 38 03	JSR \$0338
0309	9A	TXA
030A	18	CLC
030B	45 02	ADC \$02
030D	AA	TAX
030E	F0 04	BEQ \$0314
0310	C9 17	CMR \$17
0312	00 06	BNE \$031A
0314	A5 02	LDA \$02
0316	49 FE	EOR \$FFE
0318	85 02	STA \$02
031A	98	TYA
031B	18	CLC
031C	45 03	ADC \$03

ADRESSE	INSTRUCTION	COMMENTAIRE
031E	A8	TAY
031F	F0 04	BEQ \$0325
0321	C9 27	CMR \$27
0323	D0 06	BNE \$032B
0325	A5 03	LDA \$03
0327	49 FE	EOR \$FFE
0329	85 03	STA \$03
032B	A9 20	LDA \$20
032D	20 38 03	JSR \$0338
0330	A9 50	LDA \$50
0332	20 A8 FC	JSR \$FCAB
0335	4C 04 03	JMP \$0304
0338	48	PHA
0339	8D 47 03	LDA \$0347,X
033C	85 00	STA \$00
033E	8D 5F 03	LDA \$035F,X
0341	85 01	STA \$01
0343	48	PLA
0344	91 00	STA (\$00),Y
0346	40	RTS

Aux adresses \$300 à \$303, on fait L=L initiale et C=C initiale. Entre \$304 et \$308, on efface la balle : pour cela on place la valeur A0 dans la position courante de la balle (\$A0 est le code écran d'espace). La routine qui affiche un caractère à l'écran aux coordonnées (L,C) est située sur \$338. Ensuite, comme je vous l'ai déjà dit, on effectue L=L + &L. C'est la partie \$309-\$30D qui s'en charge (on transfère X dans A, on ajoute le contenu de \$2 (c'est à dire &L) et on remplace le résultat dans X). Reste ensuite à tester si on est sur un des deux bords horizontaux de l'écran ou encore si L est égal à 0 ou à \$17 (23 dec) - le test ayant lieu en \$30E-\$313. Si c'est le cas, il faut changer le signe de &L : remarquons que &L prend les valeurs \$1 et \$FF (correspond à -1) et que donc pour passer de 1 à \$FF

il suffit de faire un EOR # \$FE (inverse tous les bits sauf celui de poids le plus faible) : en effet, \$1 EOR # \$FE = \$FF, \$FF EOR # \$FE = \$1. Et voilà le travail !

La zone s'étendant de \$31A à \$32A a la même fonction que celle allant de \$309-\$319 excepté le fait qu'au lieu de s'occuper du numéro de ligne, on s'occupe du numéro de colonne. On affiche ensuite le curseur en \$32B-\$32F, on attend un certain temps en \$330-\$334 (on utilise la routine WAIT de la ROM placée en \$FCAB) et on reprend tout depuis le début (JMP en \$335).

Il ne nous reste plus qu'à étudier la routine qui poke dans l'écran à la position (L,C) (\$338-\$346). Pour parvenir à nos fins, il nous faut créer deux tables contenant respectivement les adresses hautes et basses des lignes de la page texte. Comment ce fesse ? Il faut savoir que le mec de chez Apple devait être sacrément bourré quand il a défini les emplacements mémoire de chacune des lignes de l'écran (celles-ci n'étant pas les unes à la suite des autres dans la mémoire - présence de trous - et même pas dans le bon ordre !). D'où l'usage de ces deux tables qui se trouvent en \$347-\$35E et \$35F-\$376.

On emplit le contenu de l'accumulateur par le PHA de \$338 (sauvegarde temporaire), on charge l'adresse basse de la ligne d'écran où afficher la balle (LDA \$347,X) et on la place dans \$0. De même on place l'adresse haute dans \$1 (\$33E-\$342). On récupère le contenu de A par un PLA et on poke cette valeur dans l'écran grâce à une superbe STA(\$00),Y. La fin du sous-programme est marquée par le RTS à l'adresse \$346. Voici l'équivalent en basic pour ceux qui auraient

compris ballepeau :

```

10 A=160 : GOSUB 120 : REM
LDA # $A0 JSR $338
20 L=L+DL : REM TXA CLC ADC
$02 TAX
30 IF L=0 GOTO 50 : REM BEQ
$314
40 IF L <> 23 GOTO 60 : REM
CMP # $17 BNE $31A
50 DL=-DL : REM LDA $02 EOR #
$FE STA $02
60 C=C+DC : REM TYA CLC ADC
$03 TAX
70 IF C=0 GOTO 90 : REM BEQ
$325
80 IF C <> 39 GOTO 100 : REM
CMP # $27 BNE $32B
90 DC=-DC : REM LDA $02 EOR
# $FE STA $03
100 A=32 : GOSUB 120 : REM
LDA # $20 JSR $338
110 FOR I = 1 TO 2 : NEXT : REM
LDA # $50 JSR $FCAB
115 GOTO 10 : REM JMP $304
120 HTABC : VTABL
130 NORMAL : IF A=32 THEN
INVERSE
140 PRINT "" : NORMAL :
RETURN
    
```

Remarque : étant donné que donner (bonjour les répétitions !) une traduction basic de la routine de "pokane" dans l'écran serait long (il faut créer les tables...) j'ai préféré donner un équivalent en utilisant print. Alors peu importe les valeurs qui sont dans A (on aurait pu tout aussi bien prendre -9 et 3.14 à la place de 160 et 32). Vous pouvez vous amuser à changer la valeur de la temporisation en modifiant l'adresse \$331, à sonner les rebonds de la balle (faire un JSR vers la routine de son après EOR # \$FE STA \$02 et EOR # \$FE STA \$03 : attention tout de même à

ce qu'il n'y ait pas deux bips quand il y a rebond dans un coin (change le signe de &L et de &C)). A vous de faire votre Ping Pong ou mur de brique. Bon, si on causait d'autre chose ? Des instructions peu utilisées par exemple.

COIN DU DEBUTANT

Il était une fois un mode d'adressage peu utilisé par les débutants : il s'agit de l'adressage indirect pré-indexé par X. C'est lui que l'on rencontre dans un LDA(\$00,X) par exemple. Nous allons comparer cet adressage à l'adressage indirect post-indexé par Y qui est plus usité et que l'on rencontre dans un LDA(\$00),Y. Pour fixer les idées, supposons que X=5, Y=5 et comparons les effets d'un LDA(\$03,X) et d'un LDA(\$03),Y. Supposons de plus qu'il y ait en \$3:\$10, en \$4:\$00, en \$8:\$20, en \$09:\$00, en \$1005:\$4 en \$2000:\$6. Quand vous faites un LDA(\$03,X), le 6502 calcule # \$03+\$5=\$8 et va chercher aux adresses \$8-\$9 l'endroit qu'il doit lire (ici c'est \$2000). On obtient donc comme résultat \$6 dans A. Vu ? Par contre, lorsque vous faites un LDA(\$03),Y, le 6502 lit les deux octets \$03 et \$04, en fait la somme avec la valeur de Y (c'est-à-dire calcule ici : \$1000+\$5=\$1005) et va lire l'octet contenu en \$1005 c'est-à-dire \$4. J'espère que vous avez tout compris sinon recommencez depuis le début car c'est fondamental ! Pour adresser une table, on utilise l'adressage indirect post-indexé par Y.

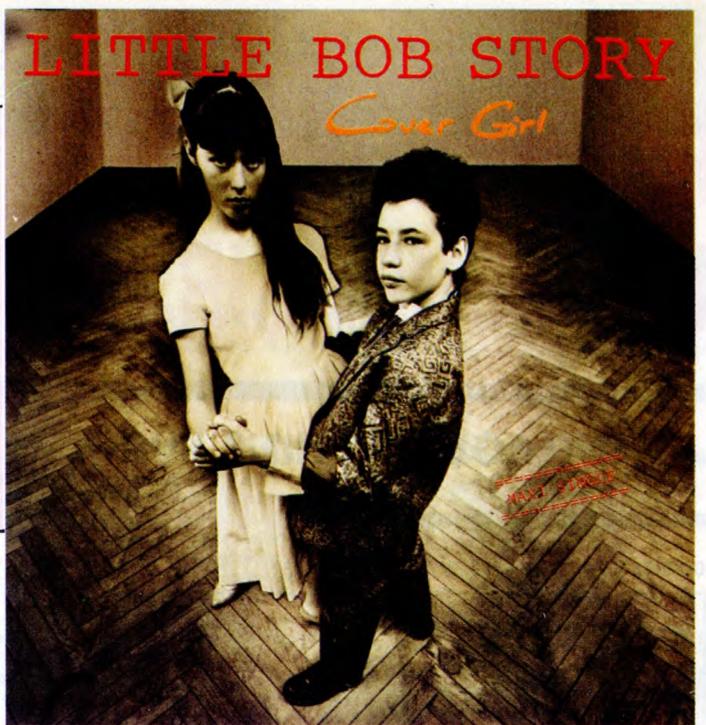
Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter de bonnes vacances, à bientôt donc !

Philippe Piernot.

EDITO

Je ne sais pas si vous avez remarqué dans la foulditude de concerts et de festivals, mais il y a quelque chose qui m'a tout l'air d'un fichu événement : la réunion d'Eric Clapton et de Phil Collins au sein du même groupe. Franchement, j'aurais bien aimé me trouver à Montreux ou à Antibes pour voir ça. Malheureusement, c'est impossible... Alors, ce que je souhaite, c'est qu'ils aient la bonne idée de faire enregistrer l'un des concerts d'une manière ou d'une autre. En fait, je suis sans crainte, avec l'appétit financier des producteurs, je crois que je suis déjà exaucé.

BEN



MICRO... SILLONS

KIM CARNES

Light House (EMI/Pathé Marconi)



Au début de sa carrière, on aurait pu croire que Kim Carnes n'était qu'une sorte de clone féminin de Rod Stewart. Bien sûr, cette voix, à moitié cassée ! Cette voix à l'ita-

lienne, mais toute emprunte du velouté de la langue anglaise, rarement forcée dans l'exacerbation du cri ! Cette voix d'un naturel rock (raouque ?)... Et puis, au fur et à mesure des enregistrements, on finissait par déceler la personnalité profonde et riche de cette voix brûlante et dure comme le souffle lancinant des rafales du vent à travers la nuit caniculaire d'un désert de pierres. Six ans après "Betty Davis Eyes", son immense tube international (40 disques d'or et de platine), Kim Carnes nous revient avec le meilleur d'elle-même et la preuve de son identité spécifique de chanteuse américaine. Avec "Light House", la

LITTLE BOB STORY

Cover Girl Maxi 4 titres (Musidisc)

Toujours là, Little Bob ! Là où on l'attend et pas prêt de nous décevoir. Depuis dix ans, contre vents et marées, il n'a jamais désarmé et son rock ne fait que se bonifier comme un bon vieux calva qui prend de l'âge. Ces quatre titres ne sont qu'un aperçu du cru L.B.S. 86, mais donnent une idée de la

qualité prévisible du prochain album. Un enregistrement plein de punch et de feeling, réalisé avec l'apport de la guitare volubile de Bruno Bourelly (l'un de ceux qui œuvrent derrière Hallyday) et où

SHOW DEVANT
★ SIMPLE MINDS + WATERBOYS + HIPSWAY, le 15/7 : Fréjus, le 17/7 : Nîmes.

l'apport nouveau de chœurs et de synthés ne fait que mettre en valeur le talent de la Story. Quatre titres comme une palette des couleurs musicales parfaitement maîtrisées par Bob : du rock à la ballade en passant par le R&B, avec toujours ce qu'il faut de passion.

INDOCHINE

Tranquillement, sans vraiment s'en apercevoir, ni vraiment le vouloir, Indochine se trouve aujourd'hui seul en tête de tous les groupes français. Bijou disparu, Starshooter liquidé, Trust dissous, Téléphone séparé, la vague post-76 est morte de sa belle mort, laissant le champ libre à la génération des années 80. Ayant précisément démarré au début des années 80, Indochine a largement eu le temps de se faire des adeptes, toute une faune d'adolescents et même de pré-adolescents sevrés aux sons des Spandau Ballet, Culture Club, Duran Duran, Dépeche Mode et autres Tears For Fears. Autre décennie, autre style de musique. Avec Indochine, on est, en effet, bien loin de l'approche très guitariste et plutôt revendicatrice des groupes qui l'ont précédé en haut des hit-parades. Même si c'est à partir de chanson comme "Dizzidence Politik" et "L'Opportuniste" (reprise à Jacques Dutronc), dont les paroles reflètent une certaine lutte sociale, que la rumeur a commencé à enfler autour d'Indochine, la direction que prendra le jeune groupe, dont la moyenne d'âge est alors inférieure à vingt ans, sera totalement différente. Il se démarque avant tout au niveau du son :

vers divers effets : échos, flanger, distortions... Pour leur premier Olympia, le 5 décembre 83, seulement deux ans et demi après leurs débuts et sur la lancée du phénoménal succès de "L'Aventurier", ils obtiennent d'avoir sur scène un son entièrement digital, qui donne à ce concert un impact fantastique : du bas en haut de la salle bondée, tout le monde danse. A par-

SHOW DEVANT
★ ALAIN SOUCHON, le 11/7 : Brest, le 12/7 : La Baule, le 14/7 : Berk.

tir de ce moment, rien n'arrêtera plus Indochine dans sa progression inexorablement ascendante. Sorti avant l'Olympia, leur album "Le Pêril Jaune" laissait déjà de côté tout thème à connotation politique, au profit d'histoires d'aventures largement inspirées du cinéma d'action où l'amour joue, bien évidemment, un rôle essentiel. Avec "3", l'inspiration d'Indochine est encore fortement marquée d'héroïque-fantaisie ou de fantastico-légendaire, mais s'y révèle aussi les préoccupations de cette nouvelle génération qui a permis le déclenchement de son succès. Au-delà de l'évocation d'une mode, "3° Sexe" semble vouloir donner le ton d'une attitude idéaliste, platonique et en fait bizarrement assexuée. On est bien loin de la débâche farouche qui émanait traditionnellement des paroles hurlées ou érucées par la plupart des rockers. Avec Indochine, il semble que la sexualité ne se conçoive pas sans certaines limites. Quand les Beatles chantaient "8 days a week, I loove you", Indochine chante "mais 3 nuits par semaines, Bon Dieu qu'elle est belle".

SHOW DEVANT
★ INDOCHINE, le 11/7 : La Rochelle, le 12/7 : Redon, le 17/7 : Vaison-la-Romaine.

Alors, serait-ce là un signe que le rock n'est plus exclusivement aux mains de "voyous sans foi ni loi" ? Après tout, comme ils le disent dans "Train Sauvage", peut-être le rock n'est-il plus aujourd'hui qu'un "train sauvage pour les enfants sages".

Mais trêve de supputations, ça fait flipper les fans. Ce qui les rassurera et les rendra heureux, c'est que leurs chers Indo ont décidé de laisser un témoignage de leur tournée à rallonge 86 : un tout beau disque live qui devrait être une sorte de "best of", et qui sortira également en compact disc. C'est pas un beau cadeau, ça ? D'autant plus que vous pouvez encore le voir sur la scène des Francolies et de La Musicomanie.

SHOW DEVANT
★ RENAUD, le 12/7 : La Rochelle, le 13/7 : Redon, le 16/7 : Le Havre, le 17/7 : Boulogne-sur-Mer.

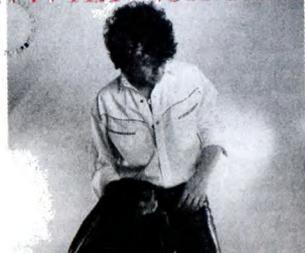
rockeuse blonde aux yeux verts se découvre comme la seule femme qui réussisse à exploiter sans ridicule la veine d'inspiration des géants actuels du rock U.S. : les Springsteen, Seger et autres Cougar. On regrettera peut-être seulement le traitement légèrement trop "FM" de la production. Bien que sobre, l'orchestration regorge d'opulents sons de guitares et d'orgues, qu'on aurait préférés entendre mixés moins en retrait de la voix, aussi belle soit-elle. Cela dit, voilà un album qui vous accompagnera sur des milliers de kilomètres d'autoroute sans fatiguer, avec au moins deux morceaux somptueux : "Dancing At The Lighthouse" et "Divided Hearts".

VIVIEN SAVAGE

Bebe J'Le Sens Bien (EMI/Pathé Marconi)

Depuis son décollage en 84 avec "La P'tite Lady", Vivien Savage n'a plus tellement le choix : il lui faut assurer tube, s'il veut garder sa place. Il propose donc du sur mesure : textes-collages de clichés du langage actuel "branché" ("c'qui m'ambiance le cœur", "lipstick, make up", "y faut qu'on s'la donne", "Bebe j'te sens bien", "faut qu'ça baigne", etc.), orchestration énergique, avec quand même le "Ho, ho, ho" des chœurs tout droit tiré du "Dancing with myself" de Billy Idol. Dans l'ensemble, il faut bien dire que ça fonctionne, même si ça reste anecdotique.

VIVIEN SAVAGE



BEBE J'LE SENS BIEN

FESTIVALS EN PAGAILLE

★ **FRANCOFOLIES**, à La Rochelle -17- (Maison de la Culture à 18h et Place Saint-Jean d'Acre à 22h), avec Charliée Couture, Gold, Indochine : le 11/7; Lucide Beausonge, Romain Didier, Renaud : le 12/7; Raoul Petite, Bernard



- Renaud, aux "Francolies" à La Rochelle et à "La Musicomanie" à Redon.

Lavilliers, Ti-Fock, Malavoï, Les Etoiles, Manu Dibango, Xalam, Mory Kante, Toure Kunda : le 13/7.
★ **JVC GRANDE PARADE DU JAZZ**, à Nice -06-, jusqu'au 20/7, avec une soixantaine de stars internationales. (Rens. 93 21 22 01)
★ **ROCK SCENE**, à Brest -29-, les 11, 12 et 13/7, avec Véronique Sanson, Alain Souchon et beaucoup d'autres. (Rens. 98 80 80 31.)

★ **LE NEW MORNING A CINQ ANS**, à Paris -75- (New Morning), avec Randy Brecker Group : le 11/7; Johnny Copeland : le 12/7; Don Cherry : les 15 et 16/7; Ray Barretto : le 17/7.

★ **CAHORS BLUES FESTIVAL 86**, à Cahors -46- (Salle des Fêtes), les 11, 12 et 13/7, avec Gatemouth Brown, Buddy Guy, Junior Wells, Orchestre Nouvelle Orléans.

★ **MONTREUX JAZZ FESTIVAL**, à Montreux -Suisse-, avec Stephan Eicher, Talk Talk : le 11/7; Special EFX, Pat Metheny, Jasper Van't Hof : le 12/7; Sade, David Sanborn, Ruby Turner : le 13/7; McCoy Tyner Trio + Guest, Wayne Shorter Quartet : le 14/7; Al Jarreau, Chaka Khan : le 15/7; Al Jarreau, Anita Baker : le 16/7; Miles Davis & Friends, George Duke : le 17/7.

★ **LA MUSICOMANIE**, à Redon -35- (Stade Municipal), avec les Illuminés du 8 décembre, Cyclope, Serge Cabon, Indochine, Killing Joke, Steel Pulse : le 12/7; Les Illuminés du 8 décembre, Senso, Craaft, Fleshtones, Talk Talk, Renaud : le 13/7.

★ **ROCK A L'EST**, Fay-Billot -52-, le 12/7, avec Les Infidèles, Import-Export, Hot Pants, Kidnap, Manifest Tribune.

★ **1° SUN FESTIVAL**, à Saint-Jean-de-Luz -64-, le 13/7, avec Dum Dum Bullet, Digtals, Vulcain, ADX, Titan (ex-Killers)? Chariot, Joshua, Faithful Breath, Helloween.

★ **FESTIVAL DE JAZZ A SALON-DE-PROVENCE**, à Salon de Provence -13- (Chateau de l'Empéri), du 12 au 21/7, avec de très nombreuses vedettes internationales. (Rens. 90 42 12 12).

★ **LYON MUSIQUE FESTIVAL 86**, à Lyon -69- (Théâtre de Fourvière), avec Carmel, Simply Red, Kassav : le 16/7; Oris Rush, Dr John, John Mayall : le 17/7.

★ **FESTIVAL sur le Circuit Automobile d'Albi**, -81-, du 17 au 23/7. (Rens. 63 54 11 11 ou 61 21 47 00).

INFOS TOUT POIL

- ★ Après l'annulation du concert de Rod Stewart, prévu à l'hippodrome de Vincennes et le report des dates au Zénith, la tournée qu'il devait entreprendre au mois d'août dans le sud de la France reste très hypothétique.
- ★ Annulation également des concerts de musique éthiopienne moderne avec le Roha Band et les chanteurs Mahmoud Ahmed et Neway Debede, qui devaient aussi se produire au festival d'Avignon. Là, il s'agit en fait d'un cas de force majeure, le gouvernement éthiopien ayant interdit aux musiciens de sortir du pays.
- ★ Décidément, Bill Laswell bouffe à tous les râteliers. Après avoir produit Herbie Hancock, Mick Jagger, Fela, Toure Kunda, PIL, etc. etc., il vient de réaliser aux côtés de l'horrible Lemmy, le dernier album de Motörhead.
- ★ Bien sage, la petite Charlotte Gainsbourg ! Elle s'est même laissée entraîner jusqu'à New York avec son petit Papa qui lui avait promis un zeste de citron et qui l'a enfermée dans un grand studio pour lui extirper ses sursourissements afin de les coucher sur une plaque de vinyle 33 tours. On pourra juger de la chose à la rentrée... scolaire.

TELECHIE

AFRICA

Une superbe série documentaire sur la Une à 22h10 à partir du 14 juillet. Des hommes, des animaux et des paysages du continent africain. Du rythme et de la couleur. Un zeste de magie. Mais pas de Bombyx.

LA JAVA VOYOUSE

MANNEQUIN

Film de Frank Borzage (1938) avec Joan Crawford, Spencer Tracy et Alan Curtis.

Jessie Cassidy (Crawford) a du courage, de l'énergie et du caractère. Il en faut pour nourrir sa famille, un ramassis de paresseux, surtout son père qui l'exploite sans vergogne. Sans vigogne mais avec brosse à dents, elle quitte son taudis en épousant Eddie Miller (Curtis), un gars débrouillard qui lui trouve un boulot artistique : danseuse.

La volonté de Jessie étonne tous ceux qu'elle rencontre, en particulier, John L. Hennessy (Tracy), le caïd des docks. Eddie, toujours à court d'argent pour cause de jeu noctambule conseille à Jessie de soutenir du fric à John. Un mariage suivi d'un divorce et hop 100 000 \$ dans la poche. Mais Jessie lui reviendra-t-elle ? Borzage et Tracy ont tourné plusieurs fois ensemble. Frank trouva en Spencer l'archétype de l'Américain moyen, c'est à dire pauvre mais courageux, de basse extraction, s'habillant simplement (sans spencer). Borzage réalise des comédies à l'opposé des brillantes sophistications d'un Lubitsch ou d'un Cukor. Proche par l'esprit d'un Capra, il montre une Amérique réaliste, sans fards, se débattant dans la crise.

Diffusion le dimanche 13 à 22h30 sur FR3 en V.O.

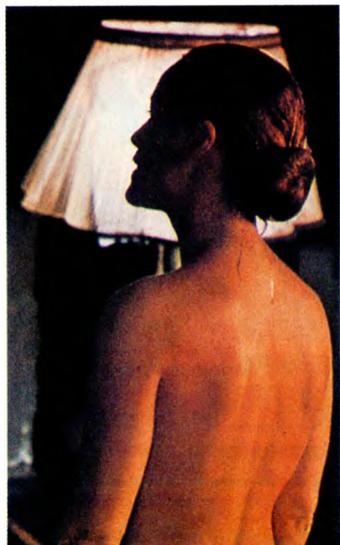
L'IMPORTANT, C'EST D'AIMER

Film d'Andrzej Zulawski (1975) avec Romy Schneider, Fabio Testi, Jacques Dutronc, Claude Dauphin, Roger Blin et Klaus Kinski.

Nadine (Romy) ne peut pas compter sur Jacques, son mari, pour remplir la marmite du foyer. Jacques (Dutronc) né avec une forêt vierge dans la paume, vivote en ven-

dant ou en échangeant des photos de cinéma, sa passion. Nadine, comédienne, accepte n'importe quel rôle alimentaire, y compris pornographique.

Servais (Testi), reporter-photographe, la croise sur un plateau et tombe amoureux fou de Nadine. Clic-clac, elle focalise sur lui. Afin d'aider Nadine, il commande une pièce de théâtre dont elle tient la vedette. En échange des fonds, Servais s'engage à rembourser en photo très spéciales. Hélas, la pièce est un échec. Nadine rompt avec Servais car cet amour la culpabilise doublement.



L'IMPORTANT, C'EST D'AIMER

Le premier et le seul film regardable de Zulawski où l'hystérie se limite à quelques scènes. On note néanmoins la fascination déjà présente pour la violence, les rapports du bien et du mal, le film dans le film, la mort libératrice... Un film fort car Zulawski, cinéaste ambitieux, réussit à contenir ses émotions. Une timidité, une retenue qu'on ne retrouve plus après, hélas.

Diffusion le mardi 15 à 20h35 sur C +

HEUREUX QUADRILLES

LES MARIÉS DE L'AN II

Film de Jean-Paul Rappeneau (1970) avec Jean-Paul Belmondo, Marlène Jobert, Laura Antonelli, Michel Auclair, Sami Frey et Pierre Brasseur.

Nicolas Philibert (Belmondo) a épousé Charlotte (Jobert) mais hélas pour le couple, leurs solides tempéraments les opposent bien souvent. Le caractère soupe au lait de Nicolas lui vaut les foudres des autorités. En cette époque de 1788, il est préférable de fuir la justice.

Nicolas part et fait fortune aux Amériques. Cinq ans plus tard, au moment où il se propose de convoler avec une riche héritière de la Caroline du Sud, un jaloux affirme qu'il est déjà marié. Bon sang, il avait oublié Charlotte. Qu'est-elle devenue dans cette France prise dans les tourments révolutionnaires ?

Dé retour au pays, Nicolas la retrouve, puis la perd de vue puis...

Divertissement de qualité sans prétentions, un rythme bien soutenu, un Bébel au sommet de sa forme physique, une Jobert maudissant à plaisir et une vision historique de la France révolutionnaire beaucoup plus réjouissante que celle des livres scolaires.

Diffusion le lundi 14 à 20h35 sur TF1.



L'Amour Tango

L'AMOUR TANGO

Cinéma 16 de Régis Forissier avec Magali Noël, Jean Bouise, Jacques Serres, Robert Dalban et Alain Doutey.

Louis (Bouise) a détourné l'argent qu'il avait investi dans sa société afin de se donner du bon temps. Afin d'éviter la mouise d'un procès, ses enfants le font interner. À l'hôpital, Louis devient l'ami de Charles, un infirmier débrouillard pour ne pas dire indélicat qui considère son apostolat

EN AVANT LA MUSIQUE

SHOW TINA TURNER

RAAAAAAAAAAAAAA, 60 minutes avec Tina Turner, la bombe sexuelle du rock. Sa voix suggestive provoque depuis des années la désintégration des fermetures Eclair et des boutons de braguette. Lorsqu'elle ouvre la bouche, un rythm'n blues volcanique vous submerge, la lave en fusion vous liquéfie et Haroun Tazieff ne peut rien pour vous. Plus dangereuse que Tchernobyl, Tina Turner conjugue un organe sismique catalogué catastrophe naturelle avec une technique corporelle classée parmi les risques technologiques majeurs.

Alertez les pépés, elle hurlera 11 chansons, celles de son show de 1982 capturé live à Alberta (Canada), un spectacle entrecoupé d'une interview de la dame. Un électrochoc qui passe en alternatif à cause des cédures imposées par la censure qui craignait des ruptures de fusibles dans les stimulateurs cardiaques.

Diffusion le mercredi 16 à 20h35 sur FR3.

REQUIEM

A TITRE POSTHUME

Film de Paul Vecchiali avec Stéphane Jobert, Marie Dubois, Marianne Basler, Pierre Santini et Patrick Fierry.

Vol de bijoux dans une famille bourgeoise. Le commissaire Massé, ami de la famille, suit Aline, la fille qui l'entraîne chez un dealer. Hélas, ce dernier panique à la vue du commissaire, pique les bijoux et Aline.

Évidemment, la famille fait un peu la gueule et montre quelque ressentiment au commissaire lors de l'enterrement d'Aline. Mais Massé convainc Pierre, le frère, de rechercher les bijoux, la seule piste pour retrouver l'assassin.

d'infirmier sous l'angle du détournement de matériel du cendrier au scanner.

Les deux brigands sympathisent avec Amédée, un vieillard en phase terminale Amédée leur raconte sa vie et surtout ses amours avec une femme, la femme Angèle puis un après-midi accomplit sa destinée (le cœur joue relâche en matinée). Pressé par la police, Charles s'enfuit avec Louis. Leurs pas les mènent chez Angèle qui les accueille bien.

Elle a un sacré caractère l'Angèle (Noël), mais dans sa lutte contre l'ennui, la dèche et surtout Henri, son notaire de frère, toute aide est la bienvenue.



A TITRE POSTHUME

ANA NON

Téléfilm de Jean Prat avec Germaine Montero, Maria Meriko, Roger Ibanez, Manuel Ayoso et Ismael Belmonte.

Ana (Montero) vit seule depuis vingt-cinq ans. Son mari et deux de ses fils sont morts durant la guerre civile espagnole et son dernier rejeton passe sa vie derrière les barreaux d'une geôle franquiste. Habitée de noir, elle vivote au côté des pêcheurs de son petit village d'Andalousie. Un jour la mort (Maria Meriko) vient la voir et lui donne l'ordre d'aller voir son fils. Terrorisée, effarée et soumise, elle prépare son baluchon, cuit un gâteau et se met en route. Le trajet particulièrement long (1 000 km) use ses souliers mais pas sa volonté. À force de travail et de mendicité, elle arrivera à la prison mais trop tard.

Brrrr, quelle idée de programmer ce superbe téléfilm en été. L'austérité du sujet, la sobriété de la réalisation n'inclinent pas à la rigolade même si de grands moments d'humour noir dignes de Bunuel illuminent cette tragédie.

Diffusion le mercredi 16 sur TF1 à 21h30.

Pierre remonte la filière tel bidon futé (indic, receleur, dealer) pour trouver ce dernier sanguinolent et la police dans l'escalier. Il craignait les tuyaux bidons et il tombe dans un piège. Il saute sur le balcon des voisins d'en dessous, où vivent une charmante jeune femme Catherine et son frère André, un handicapé.

Ces derniers convaincus de l'innocence de Pierre vont l'aider dans sa quête. Catherine met sa guépière, André de l'huile dans ses moyeux et roule la fine équipe.

Autant Vecchiali est souvent insupportable quand il délire au ciné, autant ce petit exercice de style télécho est une pure merveille. L'intrigue vicelarde à souhait, le montage serré, les personnages tordus et le dénouement sanglant.

Et en plus, une envie de cinéma -légère- flotte par-dessus. Les personnages gagnent dans un réalisme sans faille, leurs faiblesses nous touchent, leur trouille est palpable. Un accessit à Marie Dubois, remarquable, et Patrick Fierry, prometteur.

Diffusion le mercredi 16 à 20h35 sur A2.

Photo A2.

LA VALSE FATALE

DE MAYERLING A SARAJEVO

Film de Max Ophüls (1939-1940) avec Edwige Fenech, Gabrielle Dorziat, John Lodge, Aimé Clarion et Jean Worms.

François-Ferdinand n'est guère obéissant. Archiduc, cet enfant gâté n'en fait qu'à sa tête, bien légère ma foi. Il fréquente la petite noblesse, s'amuse en dehors de la cour, refuse nos conseils, ne tient pas compte de nos remontrances et de plus a des idées révolutionnaires : il parle d'émanciper certaines peuplades du royaume, a-t-on jamais entendu pareille absurdité dans la bouche d'un futur empereur ?

Croyant bien faire, nous lui avions ordonné une tournée d'inspection au fin fond de l'empire. Il en est revenu entiché d'une comtesse de troisième catégorie, Sophie Chotek, une quasi-étrangère ni allemande, ni hongroise mais slave, l'horreur.

Vingt-cinq ans de la vie fastueuse de la cour d'Autriche-Hongrie, du destin maudit de cette dynastie. Une évocation romantique, très mélancolique un peu gâchée par un montage hétéroclite pour cause de guerre. Le destin manifesta un humour noir implacable lors du tounage interrompu par la mobilisation. On annonça l'entrée des troupes hitlériennes en Pologne (starter de la guerre 39-45) à la seconde près où l'acteur allait tirer sur le comédien-archiduc, un coup de feu, qui je vous le rappelle, avait déclenché le conflit précédent.

Diffusion le vendredi 27 à 23h00 sur A2

UNE CHAMBRE EN VILLE

Film (musical) de Jacques Demy (1983) avec Dominique Sanda, Danielle Darrieux, Richard Berry, Michel Piccoli,

Jean François Stevenin et Fabienne Guyon.

En 1955 alors qu'un conflit social oppose ouvrier et CRS à Nantes, François Guillebaud (Berry), OS au chantier naval de St-Nazaire trahit ses camarades de combat en courant le guilledou avec la fille de sa logeuse au lieu de courir le pavé de la grève.



Drame chanté. Certains évoquent l'amour, d'autres psalmodient les hymnes à la grève, les CRS entonnent des chants de marche. Une démarche audacieuse, pour ne pas dire irritante qui fut incomprise par le public.

Diffusion le mardi 15 à 21h35 sur TF1. Photo Ciné-Plus, la librairie de Cinéma en ville de Paris au 2, rue de l'Etoile, 75017. Tél : 42. 67. 51. 52.

NEXUS

de NEXUS PRODUCTIONS
pour COMMODORE

Je crois que c'est la première fois que je vois un éditeur de logiciels qui donne comme nom à son premier produit le propre nom de sa boîte. Ceux d'entre vous qui ont naïvement fait remarquer que "cela révèle sans doute un manque flagrant d'imagination" peuvent aller se rhabiller : a-t-on déjà vu dans cette rubrique un logiciel qui ne soit vraiment bon ? Ne vous laissez pas surprendre par la pauvreté de la présentation de la jaquette, et même de la disquette. Rien a priori ne peut laisser raison-

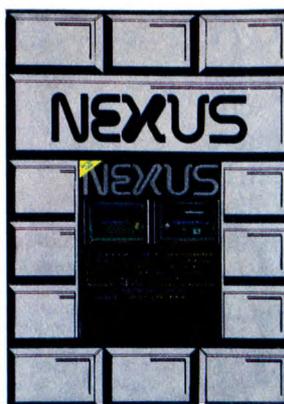
nablement penser que ce soft est génial. Strictement rien, car aucune inscription ne vient briser la monotonie de la noire couleur des disquettes 5"1/4. On en arrive à se demander si l'éditeur ne s'est pas gouré en nous filant une disquette vierge. Dans Nexus, jeu d'action et de danger, vous dirigez un personnage que l'on pourra facilement assimiler à James Bond 007, doublé d'un zeste de Bruce Lee et d'un petit rien de Rintintin. Entendez par là qu'il doit accomplir une mission impos-

sible, dans laquelle il sera bien aidé par sa connaissance des arts martiaux et par sa vitesse de course que peu de ses ennemis sont capables d'égaliser.

La mission en question est d'aller délivrer son ami de toujours qui a été capturé par un caïd de la drogue. En passant, une fois rendue la liberté à son copain, il devra recueillir le maximum de renseignements afin de permettre l'arrestation du truand. Elle se sépare donc en deux parties distinctes :

1. Retrouver son ami et le libérer.
2. Errer dans les 128 pièces que compte le QG de l'infâme pour chercher des informations puis les transmettre au journal qui l'emploie, après avoir découvert la salle de transmission parce qu'il n'est pas télépathe.

Eventuellement, vous pourrez, pour agrémenter le jeu, essayer de causer le plus de dommages possible au vaste complexe, qui au fait est sis en Colombie, qui se trouve en Amérique du Sud, ça fait plus mieux



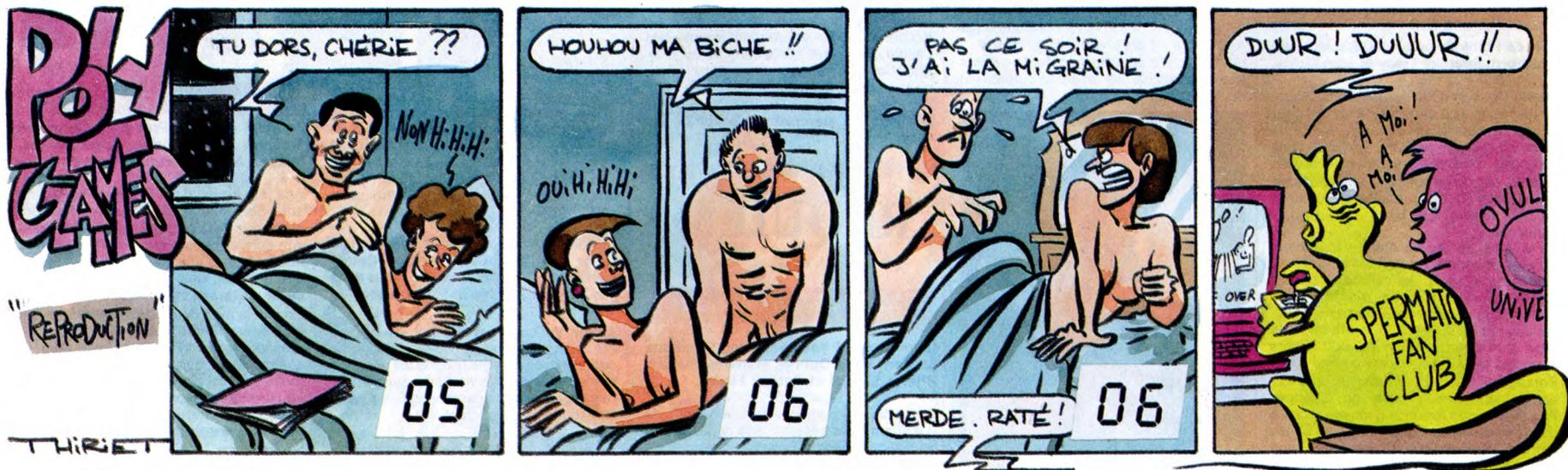
exotique. De plus, vous serez secrètement aidé par Tony et ses petits copains qui appartiennent à un groupe d'agents secrets appelé N.E.X.U.S qui vous fournira des armes (mitraillettes, grenades...).

Le jeu bénéficie d'un graphisme dégageant une désagréable odeur de déjà-vu, mais qui enchantera plus d'un de par son réalisme incroyable. On regrettera seulement que l'action se passe dans une toute petite fenêtre graphique, ce qui fait, de temps en temps, qu'on ne distingue plus très bien ce qui se passe.

La sonorisation est, comment dirai-je, originale. Très bien faite, certes, mais originale. C'est une musique moderne. Très moderne. Pire que Stéphanie. Et que Jeanne Mas. Ça ressemble, si on veut donner un exemple que même le dernier australopitèque digérant son missionnaire quotidien comprendrait, à ce qu'aurait pu jouer Pablo Picasso s'il avait été musicien dans les dernières années de sa vie. Mais encore une fois, c'est superbement bien réalisé.

Pour ne rien gâcher, l'animation ne souffre d'aucun défaut. Vous pouvez donc acheter, c'est un bon investissement.

AMSTRAD	Spacelab
J. Luc ARBOGAST	page 9
AMSTRAD	Tank
P. FATHRIKROUS	page 29
APPLE	Mouse Draw
W. SCHLEGEL	page 9
CANON X07	Labyxo VII
M. MARTINEZ	page 6
CBM 64	Insect Jungle
J. CHENET	page 7
EXL 100	Manoir
Christiane PATRIA	page 8
FX 702 P	Anti Gang
Dominique CHAUVEL	page 7
MSX	La Quête d'Aton
Joel RIVET	page 27
ORIC	Mornifles
J.P. FERRAND	page 30
SPECTRUM	Mine d'Enfoirés
Eyal JONAS HELLOT	page 28
TI 99/4A (be)	T.G.V.
J. BOSCOUZAREIX	page 31
Thomson MOS	Barakouda
C. VIE	page 5
Tomson T07	Lutin
F. JAMIN	page 6
VIC 20	Créatix V.II
Thierry BORNE	page 27
ZX 81	Puzzle Lettres
José SINGALA	page 8



la Règle à Calcul

ATARI LA MARQUE QUI MONTE LES PRIX QUI BAISSENT

PROMOTION

POUR TOUT ACHAT D'UN 1040 STF

1 logiciel + 1 manette de jeux



FICHE TECHNIQUE :

- 512 Ko RAM (520 STF)
- 1 Mo RAM (1040 STF)
- Microprocesseur 68000 (16-32 bits)
- Haute résolution (640-400) en monochrome
- Palette de 512 couleurs
- Environnement GEM
- Lecteur de disquettes 3" 1/2 360 Ko (520 St) ou 720 Ko (1040 STF)
- Coprocresseur musical 3 voix
- Clavier AZERTY
- Interfaces série RS232C, centronics, MIDI, RVB analogique

LOGICIELS 130XE

FLIGHT SIMULATOR 2	560 F
COLOSSUS CHESS 3.0	144 F
FIGHTER PILOT	119 F
GREAT AMERICAN ROAD RACE	149 F
SUMMER GAMES	159 F
BEACH HEAD	159 F
NIGHT MISSION PINBALL	359 F
BOULDERDASH 2	159 F
SEVEN CITIES OF GOLD	185 F

Unité centrale 1 Mo
Ecran (couleur ou monochrome)
Lecteur de disquettes 1 Mo
Souris - basic - néochrome



1040 STF
9.990 F
Moniteur monochrome H.R.

Crédit immédiat sur tout le magasin

PROMOTION

520 STF + MONITEUR COULEUR :

7.990 F !



PROGRAMMER EN JOUANT

1 Micro-ordinateur avec son lecteur de disquette
130XE 2.990 F



DEGAS :

actuellement le plus performant des logiciels de création graphique.

Travaille dans les trois résolutions.

Générateur de nouvelles polices de caractères.....

450 F

Matériel 520 - 1040

Lecteur SD :	2.000 F
Lecteur DD :	2.700 F
Imprimante ATARI :	2.450 F
Disque dur :	nous consulter.

LOGICIELS 520-1040 STF (disponibles).

Utilitaires :	
PACK BUREAUTIQUE	1 250 F
MODULA 2 ST	1 450 F
TEXTOMAT	450 F
MCOPY	175 F
MCC PASCAL	925 F
MCC ASSEMBLEUR	925 F
MCC LATTICE C	925 F
FORTRAN	1 350 F
HABAWRITER	680 F
Seka (assembleur)	366 F
DEGAS	450 F
DBMAN	1 780 F
PLUS PAINT	395 F
CAD 3D	550 F
K-SPRED	550 F
SOFT WORKS	890 F
PASCAL UCSD	390 F
HIPPO RAM DISK	375 F
JEUX :	
THE PAWN	208 F
JEU D'AVENTURE "GRAPHIQUE"	
TIME BANDIT	315 F
JEU D'ARCADE	
COLOURSPACE	200 F
JEU D'ARCADE	
BRATTACAS	370 F
JEU D'ARCADE	
MINDSHADOW	252 F
JEU D'AVENTURE	
BORROWED	250 F
JEU D'AVENTURE	
HACKER	490 F
JEU D'AVENTURE	
SUNDOG	315 F
JEU D'AVENTURE	
KING QUEST	475 F
JEU D'AVENTURE	

BON DE COMMANDE

Nom Prénom

Adresse

Code Postal..... Ville.....

Tél.....

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

LA REGLE A CALCUL 65 Bd St-Germain
BP 300 75228 Paris Cedex 05
Tél. : 43.25.68.88 Téléc. : 220 064 F/1303 RAC
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
parking gratuit Mautbert-Lagrange