

# AMSTRAD SHOW

JEUNE

## TELOCHE

Pour vivre heureux, vivons couchés! (voir édito).  
Page 31.

## CINOCHÉ

Au secouuuuuuuurs! Les Aliens débarquent. La  
trouille de l'année. Page 2.

## MUSIQUE

Chrissie Hynde, la voix des  
Pretenders vous parle.  
Page 19.

## INFO BD

Scoop: le nouveau  
Blueberry! Page 21.

## CONCOURS PERMANENT

2 bâtons et un voyage en  
Californie avec bobonne?  
Facile! Page 23.

## BIDOUILLE GRENOUILLE

Enfer et damnation, mais  
c'est une rubrique pirate,  
ça? Meuh non, c'est légal,  
mon Général. Page 13.

## DEULIGNES

Les fainéants sont en  
page 23.

## FORMATION ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous  
attendent page 30.

## C'EST NOUVEAU,

ÇA VIENT DE SORTIR  
L'actualité de la micro-  
informatique.  
Voir pages 9.10.11.



Le Sicob interdit aux moins de 18 ans? Les jeunes anglais s'en tamponnent!

Angleterre,  
doux pays où les  
salons ne sont  
pas interdits aux  
moins de 18 ans,  
où les jeunes  
bidouilleurs  
ne sont pas  
considérés com-  
me des emmer-  
deurs et où les  
fabricants  
n'hésitent pas à  
commercialiser  
de vrais périphé-  
riques pour des  
ordinateurs dits  
familiaux.

Voir page 12

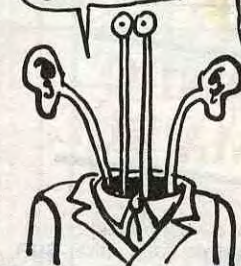
## BERSANI GAGNE DEUX BRIQUES

Pierre-Henri Bersani habite Gif-sur-Yvette dans la région pari-  
sienne, il a écrit un programme subtilement intitulé "Lunar Jeep"  
sur son Commodore 64. Le programme "Lunar Jeep" écrit à  
Gif-sur-Yvette sur Commodore 64 par Pierre-Henri Bersani a été  
élu "meilleur programme du mois" par les lecteurs d'Hebdogiciel.  
Pierre-Henri Bersani a donc gagné les deux briques mensuelles  
du concours et reste en lice pour le concours mensuel qui peut  
le faire partir aux USA avec la personne de son choix. (Voir page 23)

PIERRE-HENRI BERSANI N'EN  
CROIT PAS SES YEUX ET SES

OREILLES  
20.000FR?

JE VAIS  
ENFIN POUVOIR  
ME PAYER  
UN CHAPEAU!



DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 •

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 •

CLUB HEBDOGICIEL

ATARI ST :

APL 68000 A PRIX  
CASSÉ !

Voir page 16

**RIEN NE VA PLUS !!**

**VOYEZ LA VIE EN GRAND : ALLEZ AU CINÉMA.**



Les terroristes sont (entre autres) les ennemis jurés du cinoche. Déjà que la fréquentation des salles obscures n'était pas brillante depuis plus d'un an, mais voilà que la peur des attentats vide les salles.

Triste bilan : des semaines inférieures à 40% aux semaines équivalentes de 1985.

Et au 23 septembre, 7,2% d'entrées en moins par rapport à 86. Les accusés ? Canal +, le prix des places, le caniche à ma sœur et j'en passe.

Du coup la Fédération nationale des cinémas français lance une campagne sympa quoique nunuche, sur le thème

"Voyez la vie en grand : allez au cinéma."  
Vivement Aliens pour remplir les salles !!

JACQ

## ALIENS

de James CAMERON

16/20

avec Sigourney WEAVER (Ripley), Carrie HENN (Newt), Michael BIEHN (Caporal Hicks), Paul REISER (Burke) et des centaines de petits Aliens enrégés.

Mamaaaaaaaaan, auscouuuuuuurrrs ! Ils reviennent, ou peut-être "elles" reviennent (c'est vrai ça, un Alien c'est de quel sexe ?... Hmmm, mordants comme ça, ça doit sûrement être des nanas. Passons, passons) ! Inutile de vous faire un descriptif de ces choses immondes et gluantes que sont les Aliens (des Gremlins, l'humour en moins !), puisque vous en êtes, déjà, tous fans, déjà conquis à l'idée de les retrouver à l'intérieur de vos propres tripes...

Mais, me direz-vous, comment se fait-il qu'il y ait une suite à Alien Number One (1979) alors que la bête "schlurpff-schrountchh" d'alors avait été consciencieusement exterminée par la charmante, but combattive Ripley. Et s'il n'en reste qu'une, ce sera moi, avait-elle décrété, suite aux décès fort dégoûtants de tous ses collègues du "Nostromo" (tous, sauf le matou à sa maman...).

puisqu'en son absence intersidérale la planète Acheron (le site du premier vaisseau Alien) a été tranquillement investie par une soixantaine de familles, qui nous la jouent "Petite maison dans la prairie", version masques à oxygène (à cause du Sida... arrêtez, je délire !). Sur Acheron, c'est le calme plat... jusqu'à ce que, tout à coup, "la Compagnie" perde le contact d'avec sa colonie familiale.

Et alors ? Et alors ? Et alors Zorro, alias Ripley, est ré-engagée sous la pression "amicale" d'un petit commercial aux dents longues (qui éclatera plus tard dans le rôle du beau salaud). En fait, la grande bécasse de Ripley se décide d'autant plus aisément que la pauvre est la proie d'infâmes cauchemars qui la ramènent bestialement à bord du "Nostromo". Elle part donc pour Acheron pour exorciser cette foutue angoisse... mais en parlant d'exorcisme, ça serait plutôt le "haut de gamme" qu'elle va vivre là-bas, si vous voyez ce que je veux dire !

Ils voient... continuons. Pour son grand malheur (et le nôtre) Ripley est entourée pour sa mission par un commando de Marines, aussi musclés que cons (et l'inverse). C'est vous dire la subtilité de ces gens-là ! Toute la partie du film squattée par ces caricatures de Rambo sera grotesque. Le seul (gros) point noir d'Aliens. Tout ça pour vous dire qu'à l'arrivée du commando sur Acheron, le film a débuté depuis plus d'une heure et qu'il ne s'est encore rien passé ! Et quand je dis rien, j'exagère à peine. Et pourtant, mes doux agneaux, Aliens est tellement bien foutu que ça fait également plus d'une heure qu'on est mort de terreur (sauf quand les Marines, etc., etc.)

Vous vous en doutez bien, il n'y a (presque) plus âme qui vive sur Acheron et la chasse aux bestioles est ouverte. Lesdi-

## LA FEMME DE MA VIE

de Régis WAGNIER

avec Christophe MALAVOY (Simon), Jane BIRKIN (Laura), Jean-Louis TRINTIGNANT (Pierre) et Béatrice AGENIN (Marion)

11/20

compris avec Laura, la femme de sa vie. Un soir, effondré au comptoir d'un bar de



Simon est un soliste fort talentueux, au violon habile... mais aussi, à la bouteille facile. M. l'artiste siffle plus souvent son pinard que sa musique. Et, forcément, il boit pour oublier... pour oublier qu'il a peur : peur de jouer en public, peur d'approcher sa femme, peur d'affronter ses potes. L'alcool lui rend l'archet génial, la quèque l'este, la parlote abondante. Bref, tout baigne, tout cuve plus exactement. Mais, air connu, l'alcool appelle l'alcool... et bonjour les dégâts : Simon s'écroule en scène, s'engueule avec tout le monde, y

trop, il touche le fond (du verre). C'est là que se pose sur lui la main de Pierre, le calme fait homme. Il traîne Simon chez lui, le soigne, l'empêche de boire... le sauve. Pierre est un ex-ADB (alcool de grand débit), qui milite aujourd'hui à SOS-Vinasse. Simon s'accroche à lui, se terre dans son appart et découvre que la peur le quitte en même temps que l'envie de picoler. Il devient quelqu'un d'autre (ou lui-même, après tout !), pondéré, sage, agréable. Mais la médaille a son revers : il perd également sa folie d'artiste, sa passion pour Laura. Il l'aime c'est sûr, mais en bon amant rangé de sa libido. Elle, exclue de la renaissance de l'homme de sa vie, se rebiffe, baffes à l'appui ! Un bras-de-fer cruel et sans pitié s'engage alors entre Laura et Simon. Arbitre : le saint Pierre ! Ces scènes-là, les regards, les mots, l'affrontement entre Malavoy, Birkin et Trintignant sont magnifiques. De bien beaux rôles pour trois comédiens qui méritent de tels cadeaux. Oui mais... Mais Régis Wagnier a, lui aussi, été fasciné par ces trois "monstres" : on l'imagine bouche bée, haletant, face aux déchirements, à l'énergie de ses acteurs. Tellement admiratif qu'il en a négligé tout le reste : les seconds rôles sont sacrifiés, le montage éprouvant de mollesse et, pour se vautrer dans la vacherie (j'aime...), le résultat fait gruyère. Pas mauvais, mais creux, mou et au manque évident de goût fort. C'est pas passé loin, on ne lui en veut que plus !

## I LOVE FERRERI

Dans les (bonnes) livraisons livresques de l'automne, je tenais à vous signaler le **MARCO FERRERI** de Michel MAHEO, paru aux excellentes éditions edilig (collection "Cinegraphiques"). De toutes façons un réalisateur versant autant dans le vulgaire, voire le scatologique ne pouvait nous être indifférent, dans ce temple du bon goût qu'est l'HHHHebdo ! Les films de Ferreri font dans le fantasme jusqu'au boutiste : crever de trop bouffer (La grande bouffe), aimer un singe (Rêve de singe), jouer toute une nuit avec un revolver (Dillinger est mort), adapter les

cochonneries de Bukowski (Contes de la folie ordinaire), etc. etc. Le cinéma de Ferreri fait peur, fait saliver... et, en échange, suscite des réactions trop violentes. Mais qu'il ne se plaigne pas, il l'a bien cherché ! Mais, sous la crasse, sous l'odieux, sous la merde, Ferreri tente (presque honteusement) d'atteindre à la tendresse, à la liberté ultime de l'homme. Pour preuve le sublime rôle confié à Hanna Schygulla dans **Le futur est femme**, mon film préféré de Ferreri.

Tous ses personnages sont fous, habités, illuminés, absents, énormes... ils vont toujours un peu plus loin que ce que nous oserions faire. Ils jouent d'un culot qui nous manque, d'une énergie que je jalouse. Sauf dans le désolant ratage de "I Love you", le dernier Ferreri en date. Alors le bouquin ? Bien pour le tour d'horizon, les superbes photos (et la couleur,

bordel ?), la défense d'une œuvre trop massacrée. Moins bien, hélas, pour le style immensément enflé (les mots de moins de quatre syllabes semblent proscrits !) et les amalgames quelquefois hâtifs (les liens entre comédie américaine et Ferreri par exemple). Néanmoins un bon ouvrage de référence, et pour cause : c'est le premier consacré, en France, à Ferreri et rien qu'à lui !

## JOUR ET NUIT

de Jean-Bernard MENOUD

avec Peter BONKE (Harry), Mireille PERRIER (Anna) et Lisbeth KOUTCHOU-MOW (Ingrid)

05/20

C'est pas que ça soit de la mauvaise volonté, mais je ne me souviens de rien à propos de ce film. Ma copine me dit souvent de prendre des notes dès la sortie des projections de presse, mais ma flemme proverbiale et mes mains balladeuses, ont vite fait de m'écartier d'un tel souci ! J'ai bien un dossier de presse concernant **Jour et Nuit** mais ils te l'ont construit "collage d'impressions furtives". Ça refait le monde, mais ça ne fait pas redémarrer ma



Déception : les scénaristes ne se sont pas foulés pour se raccrocher aux branches d'une suite (obligée vu la montagne de fric amassée par le premier !). En gros, Ripley (et le chat Jonesy) est récupérée par une navette spatiale de passage, alors que sa capsule frigorifiée dérivait dans l'espaac depuis une petite cinquantaine d'années. Evidemment, la jeune fille n'a pas vieilli d'un poil, évidemment personne ne va croire un mot du récit de ses aventures "aliènesques" (ils n'ont pas du voir le premier film...), pire, les gens de "la Compagnie" vont même te la virer pour leur avoir fait perdre beaucoup d'argent. Ce ne sont que des monstres, eux aussi ! Remarque, Ripley a forcément l'air con,

tes bestioles se sont diablement dévergondées depuis Alien, au point de nous faire dresser les cheveux sur nos pauvres têtes (sauf sur celles des Marines, pour cause de cheveux déjà en brosse...). Et, évidemment, à partir de là, je ne vous raconte plus rien !!

Là ça démarre enfin : "Beaucoup d'action, un rythme soutenu, un montage extrêmement serré, euphorisant, avec des enchaînements rapides et très élaborés" (c'est Cameron, le réalisateur qui parle et je partage son avis). Une histoire d'amour, pas évidente, le mec (ahhhh, j'me rappelle, il s'appelait Harry !) va jusqu'à retrouver son sourire... Après c'est le trou noir, plus rien de la fin du film !

Cette sensation de puzzle gris, sans repère (re-père, ha, ha !) pourrait s'expliquer par le fait que le scénario (tiré d'une nouvelle de Dostoevsky) est de Hubert Selby Jr., le fou pensant californien qui fait tant baver nos groupies illuminées de Libé (the journal). Autant alors laisser Selby vous raconter lui-même le film : "Un homme a besoin d'amour, un homme trouve l'amour, un homme se retrouve sans amour." Destroy, noon ?

## BRANDO DE MA RUE

Sur l'élan de cette (remarquable) contre-pétérie, il est temps de vous attirer **SUR LES QUAIS** en compagnie d'Elia Kazan (le réalisateur) et de Marlon Brando (le héros, en trisomie qualifiée pour la finale "Des chiffres et des lettres"). L'histoire, oh combien morale, d'un abruti de docker, complice des agissements criminels d'un syndicat mafieux, qui s'en va vivre une expérience exaltante de prise de conscience de la lutte des classes. Dans le rôle de l'exorciste, un cureton en ersatz de Billy Graham "je vous aime si vous croyez comme moi" ! Dans celui de la Jeanne d'Arc des dockers, Eva Marie-Saint, la coureuse de fond de "La Mort aux trousses" du père Hitchcock. La belle est la sœur d'une victime du syndicat (il voulait coti-

ser ailleurs...), qui traîne sa vengeance en attendant de la manger froide. Elle s'en va craquer pour les yeux bouffis et le torse viril du Brando Léon, euh non, Marlon... sans savoir que c'est lui, l'infâme, qu'a vendu son frère !

Et Kazan n'étant pas amateur de gaudriole, on se doute bien du ton tragique des amours de la belle et du bête ! On a beaucoup jasé sur le pourquoi de ce film, comme quoi Kazan l'aurait fait pour se faire pardonner de ses élans de mouchardise durant le MacCharthisme. Je serais tenté de croire à ces bruits odieux tant le propos est appuyé, scolaire, didactique : "Je vous l'enfonce 42 fois dans le crâne pour que vous le compreniez bien !" Du coup, impossible d'éviter le message "36 tonnes" asséné par le Elia "Marx" Kazan. Les comédiens, tous formidables, se poussent des coudes pour remplir l'écran et en arrivent même à courir plus vite que lui ! Un pensum parmi d'autres...mais mythique. Un classique. Alors si le cœur vous en dit !



# KZQYK

Encore une fois victime de votre incorrigible avidité, vous voilà en des lieux impossibles à la recherche des HONXIDRONES scintillants, jalousement gardés par des MAULYCEURS et des VASTHATEURS...

Gérard SEBBAH



ET N'OUBLIEZ PAS DE TOUJOURS FORMER DES GROUPES DE DEUX AU MOINS, PARCE QU'UN VASTHATEUR TOUT SEUL ÇA VEUT RIEN DIRE  
IL EST PAS CON NOT' CHEF

# APPLE

QUI PRÊTE À DIEU, DEVRAIT LUI FAIRE SIGNER UN REÇU.



# EDITO

Tout le monde est content. La meilleure preuve de ce bizarre état de fait était dans le Monde du mardi 7 septembre, dans lequel une pleine page de publicité annonçait : "Le Sicob 86. Un succès programmé". Le succès en question consiste pour les dirigeants de cette respectable manifestation à avoir réussi à faire chuter le nombre d'entrées de 625.000 à 350.000 ! 275.000 visiteurs de moins et tout le monde est content ! En avril 87, le Sicob émigre au parc des Expositions de Paris-Nord, donc très loin du centre de Paris, donc encore moins d'entrées et le succès sera encore plus programmé. Bien sûr, la manifestation sera toujours interdite aux moins de 18 ans et celui qui aura programmé ce nouveau succès, pourra se vanter d'avoir écrit le programme le plus buggé de l'histoire de toutes les réunions, manifestations et autres expositions mondiales.

Gérard CECCALDI

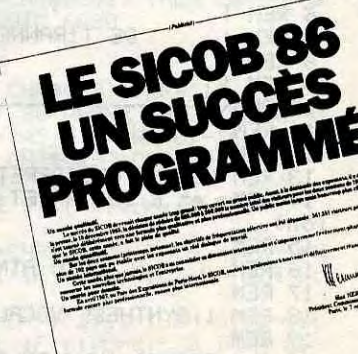
SERVEUR HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

## SUITE DU N°155

B510- 48 B9 93 BC 9D 93 BC 68  
B518- 99 93 BC BD 9B BC 48 B9  
B520- 9B BC 9D 9B BC 68 99 9B  
B528- BC A9 00 8D 94 BF A9 CC  
B530- 20 70 BE B0 27 20 89 A2  
B538- 2C 4E BE 10 0B 48 A9 00  
B540- 8D 43 BE 8D 4E BE 68 60  
B548- CE 4D BE 60 AE 4D BE F0  
B550- 0C 8E 4E BE BD 9B BC 20  
B558- FF B4 9D F0 60 A9 00 8D  
B560- DE BE A9 07 8D 94 BF A9  
B568- CC 4C 70 BE 20 79 B4 B0  
B570- 68 8D D6 BE 8D D2 BE 2C  
B578- 47 BE 30 5E AD 57 BE 29  
B580- 03 F0 54 C9 03 F0 50 29  
B588- 01 F0 0C AD 65 BE 8D 63  
B590- BE AD 66 BE 8D 64 BE A9  
B598- EF 8D 09 BE A9 00 8D DA  
B5A0- BE 8D 07 BE A9 02 8D D8  
B5A8- BE A9 7F 8D 03 BE A9 C9  
B5B0- 20 70 BE B0 24 AD 63 BE  
B5B8- 0D 64 BE 18 F0 1C A9 CA  
B5C0- 20 70 BE B0 14 AD 63 BE  
B5C8- E9 00 8D 63 BE AD 64 BE  
B5D0- E9 00 8D 64 BE 80 DE A9  
B5D8- 0E 38 6D AD A4 BC 8D AF  
B5E0- BC AD A5 BC 8D 80 BC A9  
B5E8- 00 8D B1 BC 8D B2 BC 8D  
B5F0- C8 BE 8D C9 BE 8D CA BE  
B5F8- 4E 66 BE 4E 65 BE A2 00  
B600- 90 17 18 BD AF BC 7D C8  
B608- BE 9D C8 BE E8 8A 49 03  
B610- D0 F1 B0 18 AE B2 BC D0  
B618- 13 3E AF BC E8 8A 49 04  
B620- D0 F7 AD 65 BE 0D 66 BE  
B628- D0 CE 18 60 A9 02 38 60  
B630- 20 79 B4 B0 50 8D D6 BE  
B638- 8D C7 BE 8D D2 BE 2C 47  
B640- BE 30 43 20 C0 B4 B0 3D  
B648- A2 7F AD EF AD 57 BE 29  
B650- 10 F0 13 AC 5F BE AE 60  
B658- BE D0 60 C0 EF B0 5C A9  
B660- 22 8D 00 02 A9 01 8D 07  
B668- BE 8C D9 BE 8E D3 BE A9  
B670- 02 8D 08 BE A9 00 8D DA  
B678- BE A9 C9 20 70 BE 80 05  
B680- A9 FF 8D 44 BE 60 8D 06  
B688- BE 8D C7 BE A9 59 8D 07  
B690- BE A9 02 8D 08 BE A9 01  
B698- 8D 4F BE AD 57 BE 29 01  
B6A0- 18 F0 DD A9 00 8D C8 BE  
B6A8- 8D C9 BE 8D CA BE A9 CE  
B6B0- 20 70 BE B0 05 A9 FF 8D  
B6B8- 44 BE 60 A9 02 AA 38 60  
B6C0- AD 57 BE 29 43 F0 42 29  
B6C8- 01 F0 0A 20 DB B5 B0 EB  
B6D0- 20 02 87 B0 35 AD 57 BE  
B6D8- 29 02 F0 05 20 A9 B5 B0  
B6E0- 2D AD 57 BE 29 40 F0 21  
B6E8- A9 CF 20 70 BE B0 18 A2  
B6F0- 00 AD 02 BD 5A BE 7D C8  
B6F8- BE 9D C8 BE E8 88 10 F3  
B700- 80 B9 A9 CE 20 70 BE B0  
B708- 01 18 A2 00 60 20 79 B4  
B710- B0 10 8D D6 BE 8D C7 BE  
B718- 8D D2 BE 2C 47 BE 10 04  
B720- A9 0A 38 60 A9 00 8D 07  
B728- BE A9 02 8D 08 BE 20 C0  
B730- B6 90 14 C9 02 D0 EB E0  
B738- 02 F0 E7 A9 D0 20 70 BE  
B740- 80 E0 20 D0 B6 B0 DB A5  
B748- 73 8D 07 BE A5 74 8D 08  
B750- BE A9 FF 8D 45 BE 18 60  
B758- 08 20 79 B4 9D 0C 28 20  
B760- 92 B3 B0 14 AD 0D BE D0  
B768- 02 00 28 8D 06 BE 8D C7  
B770- BE 2C 47 BE 10 04 A9 0A  
B778- 38 60 AE 5F BE AC 60 BE  
B780- AD 57 BE 29 10 06 AE  
B788- A4 BC AC A5 BC 8A 48 AD  
B790- D6 BE 4A 6A 6A 6A AA 68

B798- 9D FF BC 8D A4 BC 98 9D  
B7A0- 00 BD 8D A5 BC A9 D1 20  
B7A8- 70 BE 80 CC AD A5 BC D0  
B7B0- 07 AD A4 BC C9 02 90 05  
B7B8- 20 C0 B7 80 BB 4C 3B B7  
B7C0- A2 03 BD C7 BE 9D AE BC  
B7C8- CA D0 F7 8E B2 BC 8E B3  
B7D0- BC AD 18 20 17 AB 2E B2  
B7D8- BC 2E B3 BC 38 AD B2 BC  
B7E0- ED A4 BC AA AD B3 BC ED  
B7E8- A5 BC 9D 09 8E B2 BC 8D  
B7F0- B3 BC EE AF BC 88 D0 DB  
B7F8- AD B2 BC 0D B3 BC 18 F0  
B800- 28 AD A4 BC 38 ED B2 BC  
B808- AA AD A5 BC ED B3 BC A8  
B810- 8A 18 6D C8 BE 8D C8 BE  
B818- 98 6D C9 BE 8D C9 BE AD  
B820- CA BE 69 00 8D CA BE A9  
B828- 02 60 A9 0A 8D B4 BE A9  
B830- C4 D0 15 A9 00 8D BE BE  
B838- 8D BF BE 8D C0 BE 8D C1  
B840- BE A9 07 8D B4 BE A9 C3  
B848- 4C 70 BE 6C 38 BE 6C 3A  
B850- BE 2F 9A BA 9A 5B 9E A5  
B858- 9B FB 9D A5 9B D2 9D A0  
B860- AC AF B4 BA C6 AC AC CB  
B868- D1 D5 D5 DD D6 C6 C6 C6  
B870- C6 C6 C6 80 81 82 83 84  
B878- 85 86 87 88 89 8A 8B 89  
B880- 8D 8E 8F 90 91 92 93 94  
B888- 95 96 97 98 99 9A 23 28  
B890- 5A 5A 56 A0 A1 A2 A3 A4  
B898- A5 34 A7 A8 A9 1F AB AC  
B8A0- 00 AE AF 80 B1 B2 B3 B4  
B8A8- B5 B6 B7 B8 B9 00 BB 13  
B8B0- 8D BE BF 44 5C 15 2D BA  
B8B8- 3A 25 0D 3E 1D 4D 84 0D  
B8C0- 04 43 67 49 59 32 A2 6D  
B8C8- 2A 12 62 36 3E 88 19 B2  
B8D0- D5 42 53 41 56 45 52 49  
B8D8- 46 59 42 4C 4F 41 44 45  
B8E0- 4C 45 54 45 43 41 54 41  
B8E8- 4C 4F 47 4F 50 45 4E 57  
B8F0- 52 49 54 45 58 45 43 52  
B8F8- 45 41 54 45 46 52 45 53  
B900- 54 4F 52 45 4E 41 4D 45  
B908- 42 52 55 4E 4C 4F 43 4B  
B910- 43 48 41 49 4E 23 46 4C  
B918- 55 53 48 52 45 41 44 50  
B920- 4F 53 49 54 49 4F 4E 4F  
B928- 4D 4F 4E 50 52 23 50 52  
B930- 45 46 49 58 43 4C 4F 53  
B938- 45 41 50 50 45 4E 44 78  
B940- B2 16 80 0F 80 90 80 7B  
B948- A0 F2 AB 5B AE 7B B2 30  
B950- AC C7 AD 92 B3 30 B6 00  
B958- AD 68 AE 1D AE D0 AB F3  
B960- B4 7D 83 77 B4 41 AF 0D  
B968- B7 58 B7 77 AD C2 AD E5  
B970- AD B6 AD D7 AD 66 B3 94  
B978- B0 B1 AF 6C B5 83 AB 40  
B980- 80 40 80 95 04 00 00 11  
B988- 0C 01 F4 01 07 01 04 01  
B990- 04 2D 14 21 53 09 04 05  
B998- F4 0D F4 01 0C 01 00 01  
B9A0- 00 00 00 09 04 21 43 2D  
B9A8- 14 0D 04 01 04 91 04 03  
B9B0- 04 01 04 11 04 95 04 01  
B9B8- 04 21 03 01 04 41 42 45  
B9C0- 4C 53 44 46 52 56 40 80  
B9C8- 40 20 10 04 04 02 01 00  
B9D0- 08 05 12 19 21 24 28 31  
B9D8- 39 40 45 FF FE FD FC FB  
B9E0- FA F0 0F 06 04 EF 1A 1B  
B9E8- 19 C1 C4 C2 C1 D3 D0 C1  
B9F0- D7 D0 D0 C1 D3 D4 D8 D4  
B9F8- C2 C9 CE 44 49 52 C3 CD  
BA00- C4 C9 CE D4 C9 D6 D2 C2  
BA08- C1 D3 D6 C1 D2 D2 5C CC  
BA10- D3 D9 D3 CA E1 EE C6 FB  
BA18- F6 CD E1 F2 C1 F6 F2 CD  
BA20- E1 E9 CA F5 EE CA F5 EC  
BA28- C1 EF F5 D3 E5 F0 CF E3  
BA30- F4 CE EF F6 C4 FB E3 CE  
BA38- EF EE AD E4 E1 F4 FB A0  
BA40- 28 2B 40 41 42 43 44 45  
BA48- 46 47 48 49 4B 4C 4D 4E  
BA50- 50 53 56 03 04 10 0C 0C  
BA58- 12 06 06 07 13 09 11 0D  
BA60- 05 02 0A 14 0B 0C 08 0A  
BA68- 5B 66 6F 75 75 7E 84 8A

BA70- 91 9B AB B4 BF C9 D1 09  
BA78- E1 EC F3 C1 C3 C4 C5 C6  
BA80- C9 CC CD CE CF D2 D4 D5  
BA88- A0 00 00 C2 C7 C8 CB D0  
BA90- D3 D6 D7 D8 D9 AF A8 A9  
BA98- AE BA 2A 05 0A B6 02 03  
BAA0- CE 10 50 57 4E 2A 80 5D  
BAA8- C4 BF E9 18 4E 00 10 C0  
BAB0- A0 54 EE 01 7A 20 40 6E  
BAB8- 00 1E 8A 36 56 43 00 2F  
BAC0- 2B 41 C4 3E 00 40 49 35  
BAC8- 67 4E 06 00 1C 0A 05 4F  
BAD0- 01 7A 20 40 6E 5B 44 0F  
BAD8- 00 16 01 7A 20 40 6E D0  
BAE0- 64 30 FE 00 2C CA C1 7E  
BAE8- 01 7A 20 40 60 FF B1 90  
BAF0- 24 E4 BB AB F0 9A E3 40  
BAF8- 76 24 E2 A9 94 2C 43 F0  
BB00- 08 B6 C4 E0 5B AC 42 C4  
BB08- 3F 49 3E A5 E3 1C 1F 05  
BB10- 1C 03 E9 AC E5 AD 93 F0  
BB18- 60 BA E4 BB AB F0 36 06  
BB20- 04 E5 D7 7F 56 74 E7 A2  
BB28- 04 43 F0 69 07 17 63 E0  
BB30- 51 B1 84 C4 BF 9A E0 1D  
BB38- 55 4B 06 E1 07 16 71 01  
BB40- 74 F0 56 74 EC 0A 05 4E  
BB48- 86 06 81 C2 03 F0 05 BA  
BB50- 02 B1 8E CA EA 71 B0 24  
BB58- F0 9A CE 36 B4 2C E2 A8  
BB60- 81 93 F0 06 0A 9C 10 9E  
BB68- 4B BA BF 36 B4 2C AB 0A  
BB70- E5 D7 7F 56 74 E9 AC EA  
BB78- 05 49 F0 3D 05 76 21 C4  
BB80- E5 67 4E 91 84 F0 56 74  
BB88- E0 1D 06 0A F0 56 74 0C  
BB90- 06 0D E0 6C 67 7E A0 54  
BB98- 9F 1C 88 A0 A0 8D 87 D0  
BBA0- CC C5 C1 D3 C5 A0 D0 D2  
BBA8- C5 D3 D3 A0 D3 D0 C1 C3  
BBB0- C5 A0 C2 C1 D2 A0 00 00  
BBB8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BBC0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BBC8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BBD0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BBD8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BBE0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BBE8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BBF0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BBF8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC00- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC08- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC10- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC18- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC20- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC28- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC30- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC38- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC40- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC48- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC50- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC58- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC60- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC68- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC70- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC78- 11 15 83 00 00 00 04 00  
BC80- 00 00 00 00 08 00 96 00  
BC88- 96 00 00 00 00 00 00 00  
BC90- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC98- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BCA0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BCA8- 0D 20 08 0F B0 00 13 01  
BCB0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BCB8- 00 00 00 00 05 35 46 34  
BCC0- 38 2E 43 30 31 53 54 41  
BCC8- 52 54 55 50 00 00 00 00  
BCD0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BCD8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BCE0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BCE8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BCF0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BCF8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BD00- 44 4C 4D 4E 4F 50 51 52  
BD08- 53 54 55 56 57 58 59 5A  
BD10- 5B 5C 5D 5E 5F 60 61 62  
BD18- 63 64 65 66 67 68 69 6A  
BD20- 6B 6C 6D 6E 6F 70 71 72  
BD28- 73 74 75 76 77 78 79 7A  
BD30- 7B 7C 7D 7E 7F 80 81 82  
BD38- 83 84 85 86 87 88 89 8A  
BD40- 8B 8C 8D 00 00 00 00 00



# RAULE

Malgré d'indéniables qualités, le fier aventurier n'eut pas toujours le beau rôle...

Jean-François BUSTARRET

## Mode d'emploi :

Ce programme comporte trois parties : la première (listing 1) charge le langage machine de la synthèse vocale, la seconde (listing 2) est la présentation du programme et la troisième (listing 3, donc) le programme principal.

Seul dans un labyrinthe, vous devez retrouver les deux parchemins de sagesse et le trésor du roi TOUTEMPLATRE II.

## - LE PERSONNAGE

Votre personnage est défini par :

1 - Sa race : homme (habile), elfe (endurant), nain (habile et endurant) ou hobbit.

2 - Ses caractéristiques : l'intelligence (tirée aléatoirement) qui sert à déterminer le taux de réussite des sorts, l'habileté, l'endurance (à 1 c'est le coma, à 0, la mort), les réflexes et la volonté qui sert à fixer le nombre de sorts que peut lancer un magicien. A partir des quatre dernières caractéristiques est calculée la force du personnage.

3 - Son métier (selon ses caractéristiques) : voleur si vous êtes doté d'habileté et de réflexes (pour crocheter des serrures ou persuader quelqu'un), guerrier (habileté et endurance) ou magicien (intelligence et volonté).

Le magicien peut lancer divers sorts : COC (onde de choc), PES (petit soin), COF (rend les monstres maladroits), OUV (ouvre les serrures), APO (guérit les maladies et empoisonnements), PAR (paralyse), FEU

**SERVEUR  
HEBDOGICIEL**

**3615 + HG  
PUIS ENVOI**

(boule de feu), ARM (armure magique), FUI (fait fuir les monstres), CHA (champ de force), TEL (téléportation jusqu'au village), GES (grand soin) et MOR (mort).

Chaque sort requiert une herbe magique : l'herbus pugnare pour COC, FEU, MOR, l'herbus curare pour PES, APO, GES et l'herbus alter pour les autres sorts.

Il existe un dernier métier qui en fait n'en est pas vraiment un : aventurier. Au bout du troisième niveau, le personnage peut devenir un guerrier.

## - LE VILLAGE

Vous pouvez :

1 - Inspecter votre personnage : l'ordinateur affiche les caractéristiques de départ de votre personnage et les objets qu'il possède, puis vous propose de dormir (pour récupérer quelques points de volonté), utiliser un objet (par exemple, manger un repas ou boire une fiole), etc...

2 - Aller chez le marchand : vous pouvez selon votre métier acheter plus ou moins d'objets, ou vendre ceux que vous possédez à la moitié de leur valeur.

3 - Aller chez le grand mage : vous pouvez recevoir des soins, gagner des points dans une de vos caractéristiques, gagner un niveau d'expé-

rience, faire une offrande aux dieux pour qu'ils vous soient favorables, acquérir une assurance vie (un seul rapatriement possible jusqu'au village lors de votre mort).

4 - Cueillir des herbes magiques : chaque herbe doit être cueillie à une heure bien précise : minuit pour l'herbus pugnare, midi pour l'herbus curare et n'importe quelle heure pour l'herbus alter.

## - L'AVEVENTURE

Vous vous déplacez dans le labyrinthe à l'aide des touches :

- "A" pour avancer.

- "G" pour tourner à gauche.

- "D" pour tourner à droite.

- "C" pour camper (vous pouvez alors examiner votre personnage).

Vous rencontrerez divers personnages :

- Des monstres que vous pouvez amadouer pour un peu d'argent afin d'éviter le combat, qui peut néanmoins vous rapporter des points d'expérience et des pièces d'or.

- Des mages : vous devez répondre à leurs énigmes pour obtenir les parchemins qu'ils détiennent.

- Le gardien du trésor : vous serez riches si vous possédez les deux parchemins.



J'EN AI MARRE QUE TU TE DONNES TOUJOURS LE BEAU RÔLE

C'EST CA LA CLASSE



# ORIC

AU ROYAUME  
DES AVEUGLES,  
LES BORGNES  
MAGOUILLENT



## LISTING 1

```

1 REM
2 REM
3 REM RAULE
4 REM
5 REM ou LA REVANCHE DU FILS
6 REM
7 REM DE TIRANNE
8 REM
9 REM
10 REM
11 REM
12 REM
13 REM (c) JF BUSTARRET 1986
14 REM et E BUSTARRET (Presentat
ion)
15 REM
16 REM ORIC ATMOS 48K
17 REM
18 REM 1.SYNTHESE VOCALE
19 REM
20 CLS:PAPER0:INK6:RELEASE:TEXT:P
OKE618:10
30 FORI=1T09:PRINT:NEXT
40 PRINTCHR$(4)CHR$(27)"N AR
RETEZ LE MAGNETO"
45 PRINTCHR$(4)
50 PRINT:PRINT:PRINT" & APPUYEZ
SUR UNE TOUCHE..."
60 FORI=1T0500:A#=#KEY#:IFA#<)"TH
EN90
70 IFI/50-INT(I/50)=0THENPING:NE
X
T:ELSENEXT
80 PRINT:PRINTCHR$(27)"A TROP T
ARD..."
90 CLS:FORI=1T09:PRINT:NEXT
95 PRINTCHR$(4)CHR$(27)"N VE
UILLEZ PATIENTER..."CHR$(4)
100 A=#5000:F=#5722:L=140:REPEAT:
FOR A=A TO A+15:READ A#
110 K=VAL#"#"+A#):S=S+K+65536*(S+
K)>65535:IF A<#F THEN POKE A,K
120 NEXT:READ A#:IF S=VAL#"#"+A#)
THEN L=L+10:UNTIL A#>F:GOTO134
130 PRINT"Erreur ligne":L
132 END
134 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
135 PRINT:PRINT:PRINT"Avant de me
ttre ton magnetophone en marche,
n'oubliez pas, mortel":
136 PRINT" que tu as encore le
choix..."
137 CLOAD""
140 DATA A9,01,A2,00,20,90,F5,A9,
00,A2,01,20,90,F5,A9,08,0693
150 DATA A2,0F,20,90,F5,A9,07,20,
90,F5,0A,EA,EA,EA,EA,EA,1030
160 DATA 78,AD,00,51,48,29,80,F0,
08,A2,FE,20,15,50,4C,36,1636
170 DATA 50,A2,FF,20,15,50,68,29,
7F,A8,C8,A2,04,CA,00,FD,1E69
180 DATA 88,00,F8,EE,22,50,00,D9,
EE,23,50,AD,23,50,C9,57,2763
190 DATA D0,CF,A9,51,8D,23,50,58,
60,20,20,20,20,20,20,2C94
200 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,20,2E94
210 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,3094
220 DATA 20,20,20,20,20,20,20,3A94
230 DATA 20,20,20,20,20,20,20,3694
240 DATA 20,20,20,20,20,20,20,3A94
250 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,3894
260 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,3A94
270 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,3C94
280 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,3E94
290 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,46,38,2C,45,4103
300 DATA 00,FF,9F,00,FF,0A,FF,
AA,09,FF,AB,08,FF,AD,09,4978
310 DATA FF,AE,07,FF,B0,07,FF,B1,

```

```

07,FF,B2,07,FF,B1,08,FF,5308
320 DATA B3,06,FF,B5,08,FF,B2,08,
FF,9E,02,90,09,FF,B8,09,582E
330 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,681E
340 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,780E
350 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,8AFE
360 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
BA,05,8F,0D,93,14,FF,85,93F3
370 DATA 04,90,0C,91,15,FF,99,0C,
97,0D,FE,03,8F,0C,FF,A2,9ABE
380 DATA 02,8F,0C,FF,B6,0A,FF,9D,
03,90,0A,FF,B2,0A,FF,B4,A2C1
390 DATA 0A,FF,B6,0A,FF,B6,0A,FF,
B5,0B,FF,B7,0C,FF,B7,0B,AB8B
400 DATA FF,B8,0B,FF,BA,0D,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,B909
410 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,C8F9
420 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,D8E9
430 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,02,0B,FF,D1,0C,FF,C9,E457
440 DATA 0D,96,11,96,09,0B,04,91,
0E,FF,0D,0D,FF,0B,0B,FF,EBB5
450 DATA B7,0C,FF,B4,0C,FF,B5,0C,
FF,B3,0C,FF,B4,0C,FF,B7,F52A
460 DATA 0A,FF,B7,0C,FF,B7,0C,FF,
A1,26,FF,BA,0E,FF,BC,0C,FE0C
470 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,0DFC
480 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,10EC
490 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,C4,0A,FF,ED,2C9A
500 DATA 0D,FF,0B,0C,FF,06,0C,FF,
D2,0C,98,10,FF,A1,0D,FF,359F
510 DATA C8,0D,FF,C2,0D,95,11,FF,
94,0D,FF,BC,0D,94,11,FF,30F4
520 DATA 90,0C,FF,B9,0C,FF,B8,0C,
FF,B9,0C,FF,BA,0C,92,10,4642
530 DATA FF,94,0D,FF,A5,27,94,0E,
FF,99,0D,93,11,FF,9A,0D,4E3E
540 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,5E2E
550 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,6E1E
560 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7D09
570 DATA 95,0B,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,0D,
92,0D,FF,CA,0C,94,11,FF,85A4
580 DATA BE,0B,FF,E0,0B,FF,D9,0C,
93,0B,FF,AE,0C,92,0C,FF,8E2F
590 DATA AB,0C,FF,C8,0D,92,0C,FF,
A2,0C,94,0E,FF,A0,0C,93,95E5
600 DATA 0C,FF,A4,0C,92,0C,FF,A5,
0C,92,0D,FF,A9,0D,93,0D,9CE2
610 DATA FF,AE,0D,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,AB8F
620 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,BB7F
630 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,C86F
640 DATA FF,9F,0B,94,09,FF,FF,96,
0B,93,0E,FF,F5,0C,92,0B,0392
650 DATA FF,ED,0A,93,0D,FF,E0,09,
91,0E,FF,06,0A,94,0C,FF,DC2D
660 DATA C8,0B,94,0B,FF,C0,0B,92,
0C,FF,BA,0C,91,0E,FF,B6,E420
670 DATA 0B,91,0D,FF,B7,0C,91,0E,
FF,B4,0C,91,0C,FF,B8,0C,EB49
680 DATA 91,0D,FF,BB,0D,FF,D9,0D,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F78B
690 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,077B
700 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,176B
710 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,91,0D,FF,FF,24FE
720 DATA AF,0B,95,0A,FF,FF,83,0A,
93,0E,FF,EF,09,FF,FF,84,2DFC
730 DATA 0A,FF,FA,0A,FF,F2,09,93,
0B,FF,CA,0A,92,0D,FF,C6,36D8
740 DATA 09,93,0C,FF,C5,0A,91,0E,
FF,C3,0A,93,0C,FF,C5,0B,3E27
750 DATA 92,0D,FF,C8,0A,91,0D,FF,
CF,0B,FF,F1,0B,FF,FF,FF,4806
760 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,57F6

```

```

770 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,67E6
780 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,77D6
790 DATA D7,0B,92,0C,FF,FF,B2,0D,
93,0C,FF,FF,82,09,94,0F,7FDE
800 DATA FF,E7,0A,92,0D,FF,E3,0A,
93,0C,FF,DD,09,FF,FB,0A,88E1
810 DATA 92,0C,FF,D8,09,94,0D,FF,
D3,09,92,0D,FF,D7,09,93,90EC
820 DATA 0C,FF,06,08,94,0A,FF,0B,
09,FF,FC,09,92,0C,FF,FF,0D,99D4
830 DATA 0A,91,0C,FF,E4,0A,91,0B,
FF,F0,0A,FF,FF,FF,FF,FF,A3F8
840 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,B3E8
850 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,C3D8
860 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,D3C8
870 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,A6,09,92,09,FF,FF,94,DDEC
880 DATA 08,92,12,FF,FA,09,92,0B,
FF,F7,09,92,0C,FF,FF,FF,08,ESCA
890 DATA 92,0B,FF,EE,0A,91,0B,FF,
ED,08,92,0A,FF,EC,0A,FF,EE7C
900 DATA FF,8A,09,91,0B,FF,E8,09,
91,0A,FF,E7,09,92,0C,FF,F6C1
910 DATA E4,0B,93,0A,FF,E6,09,91,
0B,FF,E4,09,91,0A,FF,EA,FF44
920 DATA 08,92,09,FF,EB,09,91,0B,
FF,ED,09,91,0B,FF,F2,09,0701
930 DATA 91,0B,FF,F4,0A,91,0C,FF,
FD,09,91,0B,FF,FF,FF,FF,10D4
940 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,20C4
950 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,30B4
960 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,40A4
970 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,4E02
980 DATA 90,0A,FF,FF,FF,FF,FF,94,0A,
FF,FF,A8,06,94,09,FF,FF,5742
990 DATA 9F,09,92,0B,FF,FF,9B,05,
93,09,FF,FF,9C,09,FF,FF,6062
1000 DATA B1,09,FF,FF,AD,09,92,09,
FF,FF,8A,07,93,0A,FF,FF,6995
1010 DATA 87,08,92,0B,FF,FF,85,06,
FF,FF,A1,07,93,0B,FF,FD,728A
1020 DATA 07,FF,FF,9F,06,94,09,FF,
FA,07,FF,FF,92,07,94,07,7B03
1030 DATA FF,F1,07,FF,FF,8F,06,95,
05,FF,ED,06,92,0A,FF,E9,849D
1040 DATA 06,FF,FF,84,06,94,07,FF,
E4,08,92,09,FF,E3,08,92,80C8
1050 DATA 0A,FF,DE,08,94,08,FF,DF,
07,93,09,FF,E2,08,93,09,9459
1060 DATA FF,E4,08,92,0A,FF,E5,09,
93,0A,FF,E8,08,94,07,FF,9CF3
1070 DATA EC,09,92,09,FF,EF,09,92,
0B,FF,F2,08,FF,FF,96,07,A5A8
1080 DATA 96,05,FF,FB,09,93,09,FF,
FF,80,07,93,09,FF,FF,84,AE88
1090 DATA 09,92,09,FF,FF,93,09,93,
08,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,B95A
1100 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,C94A
1110 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,D93A
1120 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,E92A
1130 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F91A
1140 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,090A
1150 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
87,07,FF,FF,FF,FF,FF,E9,1774
1160 DATA 09,92,0B,FF,FF,DF,09,92,
0B,FF,FF,C9,09,FF,FF,F2,215A
1170 DATA 09,93,09,FF,FF,2D,0B,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,2DD1
1180 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,D2,09,92,0B,FF,FF,AE,3AE9
1190 DATA 0A,91,0A,FF,FF,A5,0B,90,
0B,FF,FF,A0,0A,92,0A,FF,431A
1200 DATA FF,99,0A,91,0B,FF,FF,93,
0B,91,0B,FF,FF,90,0A,91,48B9
1210 DATA 0C,FF,FF,8F,0B,91,0B,FF,
FF,91,0B,92,0C,FF,FF,8E,548D
1220 DATA 0A,92,0B,FF,FF,92,0B,92

```

```

,0A,FF,FF,97,0B,91,0B,FF,5CD6
1230 DATA FF,A0,09,FF,FF,BE,0A,FF,
FF,C2,08,FF,FF,BD,08,FF,67CE
1240 DATA FF,BC,09,FF,FF,FF,FF,ED
,06,FF,FF,FF,FF,E1,08,93,73F9
1250 DATA 08,FF,FF,FF,FF,E4,09,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,81E1
1260 DATA FF,43,4F,50,59,52,49,47,
48,54,20,45,52,49,43,20,86FC
1270 DATA 42,55,53,54,41,52,52,45,
54,20,26,20,46,47,54,48,8847
1280 DATA 20,20,9E,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,8C25
5000 REM
5010 REM COMPABILITE ORIC 1
5020 REM
5030 REM -CHANGER LES 90 DES
5040 REM LIGNES 140 ET 150 EN 3
5
5050 REM (IL Y EN A 3...)
5060 REM

```

## LISTING 2

```

0
1
2
3 RAULE
4
5 ou LA REVANCHE DU FILS
6
7 DE TIRANNE
8
9
10
11 REM
12 REM (c) JF BUSTARRET 1986
13 REM
14 "Presentation (c) E BUSTARRET
15 REM
16 REM 2.PRESENTATION
17 REM
18 HITEM#4FFF:TEXT:POKE618,10:CLS
60 PAPER0:INK6
70 FORI=1T09:PRINT:NEXT
75 PRINTCHR$(4)CHR$(27)"N ARR
ETEZ LE MAGNETO..."CHR$(4)
80 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" & AP
PUYEZ SUR UNE TOUCHE"
85 FORI=1T0500:A#=#KEY#:IFA#<)"TH
EN100
90 IFI/50-INT(I/50)=0THENPING:NE
X
T:ELSENEXT
95 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27)"A
TROP TARD !!!":A#=#KEY#:GETA#
100 HIRES:POKE618,10:CURSET0,70,
3
105 CALL#E76A
110 REPEAT
120 : READA#,X,Y
130 : IFA#="D"THENDRAWX,Y,1
140 : IFA#="C"THENCURMOVX,Y,1
150 UNTIL A#="F"
160 CALL#E93D
170 PRINT" Soit le bienvenu, mort
el, dans le"
180 PRINT"monde infernal de RAULE
"
190 CALL#5000:CALL#5020
195 WAIT200:RELEASE
200 CLS:PRINT" Mets ton magneto e
n marche, si tu l'oses..."
210 CALL#E76A:CALL#E6C9:CLS
220 PRINT" LECTURE EN COURS":CL
OARD"
500 RETURN
1000 DATAD,2,0,0,4,4,0,1,0,1,1,
D,0,2
1010 DATAC,1,1,0,0,4,0,1,1,0,0,-3
,0,4,-4
1020 DATAC,1,0,0,2,-2,0,5,0,0,1,1
,0,3,0
1030 DATAC,1,1,0,1,0,0,1,1,0,5,0,
C,-1,1
1040 DATAC,2,-2,0,0,0,2,0,2,0,-
1,0,3,0
1050 DATAC,1,1,0,1,-1,0,1,0,0,1,-
1,0,2,0

```

**A SUIVRE...**

# AMSYNTHÉ

JE FAIS UNE MUSIQUE MAGIQUE :  
ON L'ENTEND ET  
ON LA VOIT!

La magie de la musique par la grâce d'un processeur  
sonore... et le boucan de même.

Francisco DOS REIS



JE  
VOURAIS  
BIEN VOIR  
ÇA

# AMSTRAD

MAGNIFIQUE!

VOUS  
ÊTES  
ENGAGÉ!

LES BEAUX  
ESPRITS SE  
FONT  
CON CURRENCE



## SUITE DU N° 155

SERVEUR  
HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

```

3610 IF a=20 THEN y=y-2:GOTO 3600
3620 IF a=21 THEN 3670
3630 READ b
3640 a=a*2+5:b=b*2+5
3650 PLOT a,y:DRAW b,y
3660 GOTO 3600
3670 NEXT
3680 lien=0
3690 note=0
3700 ORIGIN 0,371
3710 FOR s=1 TO 4
3720 FOR a=1 TO 5
3730 DRAW 639,0,15:MOVER -639,-8
3740 NEXT
3750 MOVER 0,-32
3760 NEXT
3770
3780 ' REPORT DES NOTES JOUEES,
      DU CLAVIER A L'ECRAN
3790
3800 a$="" :GOTO 3820
3810 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO
3810
3820 IF a$="s" OR a$="S" THEN GOTO
3990
3830 LOCATE 62+note*2,22:PRINT " "
3840 IF INKEY(1)=0 THEN note=note+
1 :IF note>4 THEN note=4
3850 IF INKEY(8)=0 THEN note=note-
1 :IF note<-2 THEN note=-2
3860 a=ASC(a$)-48
3870 LOCATE 62+note*2,22:PRINT "^"
3880 IF a>0 AND a<8 THEN a=a+7:GOT
0 3900
3890 IF a>7 AND a<15 THEN a=a-7 EL
SE GOTO 3810
3900 x=32+acpos*16-lien*608:y=a*4+
326-lien*72
3910 GOSUB 4360
3920 acc(acpos)=a
3930 duracc(acpos)=1/(2^note)
3940 acpos=acpos+1:IF acpos/38=FIX
(acpos/38) THEN lien=lien+1:IF lie
n=4 THEN GOTO 3990
3950 GOTO 3810
3960
3970 ' INITIALISATION DES VARIABLES
      DE L'ACCOMPAGNEMENT
3980
3990 CLS #1
4000 accfin=acpos-1
4010 INPUT #1,"Volume de départ (0
-15)":accvol
4020 IF accvol<0 OR accvol>15 THEN
4010
4030 INPUT #1,"Durée de base (pour
la noire)":acccdu
4040 IF accdu<2 THEN 4030
4050 accdu=acccdu/2
4060 INPUT #1,"Enveloppe de volume
":accenvv
4070 IF accenvv<0 OR accenvv>15 TH
EN 4060
4080 INPUT #1,"Enveloppe de ton "
:accenvt
4090 IF accenvt<0 OR accenvt>15 TH
EN 4080
4100 GOTO 1690
4110
4120 ' SOUS PROGRAMME D'ACCOMPA
      GNEMENT (APPEL RECURSIF)
4130
4140 accomp=accomp+1:IF accomp=acc
fin THEN accomp=1
4150 AFTER duracc(accomp)*acccdu,1
GOSUB 4140
4160 SOUND 4+128,t(accc(accomp)),0,
accvol,accenvv,accenvt
4170 RETURN
4180 DATA 5,5,9,20,5,6,8,5,20,4,
5,5,8,5,9,20,4,5,8,5,9,20,4,4,5,
8,8,5,20,4,5,5,7,5,8,20,5,5,6,5,7,
5,20,5,7,20,5,5,6,5,20,5,6,20,4,6,
20,3,6,20,2,4,6,6,20,1,3,6,6,20,5
,2,5,6,5,6,5,20,5,2,4,5,9,20,0,1,
5,3,5,9,5,20,0,1,5,3,3,7,7,9,10,20
4190 DATA 0,1,3,3,7,5,7,5,10,10,20
,5,1,5,7,5,7,5,10,10,20,1,2,8,0,9
,5,9,5,20,1,5,2,5,8,9,20,2,8,20,3,
4,8,8,20,2,5,4,8,8,20,2,3,5,8,8,20
,2,5,2,5,7,5,7,5,20,3,7,21
4200
4210 ' REINITIALISATION DU CLAVIER
4220
4230 b=1:GOTO 4250
4240 b=2
4250 DATA 113,67,119,59,101,58,114
,50,116,51,121,43,117,42
4260 RESTORE 4250
4270 FOR a=1 TO 7
4280 READ t
4290 READ G
4300 KEY DEF G,0,t
4310 NEXT

```

```

4320 IF b=1 THEN RETURN ELSE STOP
4330
4340 ' DESSIN D'UNE NOTE
4350
4360 ORIGIN x,y,0,640,400,0
4370 IF note<>-2 THEN DRAW 0,18
,15:MOVER 1,0:DRAW 0,-18,15
4380 DRAW -6,0,15:MOVER 1,2:DRAW
3,0,15:MOVER 0,-4:DRAW -4,0,15
4390 ORIGIN x,y
4400 IF note=-2 THEN MOVER 1,0:DR
AWR -2,0:DRAW 0,-2:DRAW 1,2:DRAW
R 0,2:DRAW -2,0
4410 IF note=-1 THEN MOVE -1,0:DR
AWR -2,0,0
4420 IF note=1 THEN MOVER 1,18:D
RAWR 4,-4
4430 IF note=2 THEN MOVER -4,0:D
RAWR 4,-4
4440 IF note=3 THEN MOVER -4,0:DR
AWR 4,-4
4450 IF note=4 THEN MOVER -4,0:DR
AWR 4,-4
4460 RETURN
4470 '#####
4480 '# #####
4490 '# CREATION D'UNE #
4495 '# ENVELOPPE DE TON #
4500 '# #####
4510 '#####
4520 CLS
4530 PRINT TAB(26):"CREATION ENVEL
OPPE DE TON"
4540 envton=1
4550 LOCATE 1,2
4560 INPUT "Amplitude de la variat
ion en y (1-999)":amp1ton%
4570 IF amp1ton%>999 OR amp1ton%<1
THEN LOCATE 39,2:PRINT " "
:GOTO 4550
4580 LOCATE 1,2:PRINT " "
" :LOCATE 1,2
4590 IF amp1ton%<=8 THEN Paston%=F
IX(8/amp1ton%):sup%=amp1ton%*Pasto
n%:ELSE Paston%=1:sup%=8
4600 hton=Paston%*amp1ton%/sup%
4610 bornyi%=255-sup%*16
4620 add%=9-sup%
4630 bornys%=255+sup%*16
4640 Pav=(bornys%-bornyi%)/(2*amp1
ton%)
4650 amp1ton=amp1ton%
4660 FOR a=1 TO sup%*2+Paston% STE
P Paston%
4670 LOCATE 1,a+add%
4680 PRINT FIX(amp1ton)
4690 amp1ton=amp1ton-hton
4700 NEXT
4710 IF envton=0 THEN RETURN
4720 GOSUB 2090
4730 ENT num%(e(1),e(2),e(3),e(4),
e(5),e(6),e(7),e(8),e(9),e(10),e(1
1),e(12),e(13),e(14),e(15))
4740 GOTO 1690
4750 '#####
4760 '# #####
4770 '#Sous PROGRAMME GERANT LA#
4775 '# TOTALITE DES PARAMETRES #
4780 '# #####
4790 '#####
4800 CLS
4810 PRINT TAB(26):"JOUER UNE MELO
DIE AU CLAVIER"
4820 ORIGIN 305,384,0,640,400,0
4830 FOR b=0 TO 1
4840 FOR a=1 TO 7
4850 somenv%=0
4860 FOR c=1 TO 5:somenv%=somenv%+
tabenv(c,1,a+b*15):NEXT
4870 tasm(a+b*15)=somenv%
4880 LOCATE 44+b*22,a*3+4:PRINT US
ING "###":somenv%
4890 LOCATE 37+b*22,a*3+3:PRINT a:
NEXT
4900 FOR a=8 TO 15
4910 somenv%=0
4920 FOR c=1 TO 5:somenv%=somenv%+
tabenv(c,1,a+b*15):NEXT
4930 tasm(a+b*15)=somenv%
4940 LOCATE 55+b*22,(a-8)*3+4:PRIN
T USING "###":somenv%
4950 LOCATE 48+b*22,(a-8)*3+3:PRIN
T USING "###":a:NEXT
4960 NEXT
4970
4980 ' AFFICHAGE SIMPLIFIE DES
      ENVELOPPES DE VOLUME ET DE TON
4990
5000 LOCATE 40,3:PRINT "VOLUME":LO
CATE 64,3:PRINT "TON"
5010 FOR b=1 TO 4
5020 FOR a=1 TO 8
5030 IF (a=1 AND b=1) OR (a=1 AND
b=3) THEN c=0 ELSE c=15
5040 DRAW 0,-32,c:DRAW 62,0:DRAW
R 0,32:DRAW -62,0:MOVER 0,-48
5050 NEXT
5060 MOVER 88,384

```

```

5070 NEXT
5080 FOR b=1 TO 30
5090 IF tasm(b)=0 THEN GOTO 5320
5100 IF b<8 THEN ORIGIN 305,352-b*
48
5110 IF b>7 AND b<16 THEN ORIGIN 3
05+88,352-(b-8)*48
5120 IF b>15 AND b<23 THEN ORIGIN
305+2*88,352-(b-15)*48
5130 IF b>22 THEN ORIGIN 305+3*88,
352-(b-23)*48
5140
5150 ' CALCUL DES MULTIPLICATEURS
      RELATIFS A CHAQUE ENVELOPPE
5160
5170 somien=0
5180 multy=0
5190 multy2=0
5200 FOR a=1 TO 5
5210 somien=tabenv(a,2,b)+somien
5220 multy=MAX(multy,somien)
5230 multy2=MIN(multy2,somien)
5240 NEXT
5250 IF multy=0 AND multy2=0 THEN
5280
5260 IF multy<0 THEN Po=ABS(30*mu
lty2/(multy-multy2)):MOVER 0,Po
5270 multy=30/(multy+ABS(multy2))
5280 multi=61/tasm(b)
5290 FOR a=1 TO 5
5300 DRAW tabenv(a,1,b)*multi,tab
env(a,2,b)*multy,15
5310 NEXT a
5320 NEXT b
5330 SYMBOL AFTER 128
5340 SYMBOL 130,&18,&24,&42,255,25
5,&24,&24,&7E:REM DEF CURSEUR VOLU
ME
5350 LOCATE 1,2
5360 FOR a=15 TO 0 STEP-1
5370 PRINT USING "##":a
5380 NEXT
5390 ORIGIN 0,384:DRAW 16,0,15:DR
AWR 0,-258,15:DRAW -16,0,15:DRAW
R 0,258,15
5400 DRAW 33,0,15:DRAW 0,-258,15
:DRAW -16,0,15
5410 FOR a=0 TO 15
5420 ORIGIN 16,368-a*16
5430 IF a/5=FIX(a/5) THEN DRAW 8,
0,15 ELSE DRAW 4,0,15
5440 NEXT
5450 FOR a=15 TO 0 STEP-1
5460 LOCATE 6,2+(15-a)
5470 PRINT USING "##":a
5480 NEXT
5490 ORIGIN 40,384:DRAW 16,0,15:D
RAW 0,-258,15:DRAW -16,0,15:DRAW
R 0,258,15
5500 DRAW 33,0,15:DRAW 0,-258,15
:DRAW -16,0,15
5510 FOR a=0 TO 15
5520 ORIGIN 56,368-a*16
5530 IF a/5=FIX(a/5) THEN DRAW 8,
0,15 ELSE DRAW 4,0,15
5540 NEXT:WINDOW #2,11,36,2,17
5550 PRINT #2,"Rappel:-Appel d'une
optiondifférente Par touches:"+CH
R$(242)+" "+CHR$(243)
5560 PRINT #2,TAB(8)"-Modificatio
n d'un"
5570 PRINT #2,"Paramètre Par touch
es:"+CHR$(240)+" "+CHR$(241)
5580 PRINT #2,TAB(8)"-Vous pouvez
jouer"
5590 PRINT #2,"sur touches 1 a 7 e
t 0 a Uvos melodies"
5600 PRINT #2,TAB(8)"-Appuyer sur
'M'"
5610 PRINT #2,"Pour revenir au men
u"
5620 WINDOW #1,2,35,20,25
5630
5640 ' APPEL MODIFICATION
      PARAMETRES
5650
5660 GOSUB 6050
5670 GOSUB 6190
5680 GOSUB 6360
5690 GOSUB 6520
5700 GOSUB 6680
5710 GOSUB 5730
5720 GOTO 390
5730 PRINT #1,"Volume Percussions"
5740 PRINT #1,"Volume clavier"
5750 PRINT #1,"Priorité sur 2nde
touche "
5760 PRINT #1,"Selection octave No
"
5770 ORIGIN 0,0
5780 PLOT 6,88:DRAW -2,0:DRAW 0,
17:DRAW 52,0:DRAW 0,26:DRAW 3,-
6:DRAW -6,0:DRAW 3,6:DRAW 2,-4:
DRAW -4,0
5790 PLOT 6,72:DRAW -6,0:DRAW 0,
30:DRAW 16,0:DRAW 0,22:DRAW 3,-
6:DRAW -6,0:DRAW 3,6:DRAW 2,-4:
DRAW -4,0
5800 PLOT 208,54:DRAW 4,0:DRAW 0
,24:DRAW 8,0:DRAW 0,8:DRAW 4,0:

```

```

MOV 4,-8:DRAW 0,-8:DRAW 4,0
5810 PLOT 160,40:DRAW 52,0:DRAW
0,-8:DRAW 8,0:DRAW 0,24:DRAW 4,
0
5820 FOR a=1 TO 3
5830 MOVER -4,0:DRAW 0,-16:DRAW
4,0
5840 NEXT
5850 FOR a=1 TO 4:LOCATE 32,21+a:P
RINT a:NEXT
5860 LOCATE 33,20:PRINT "OUI":LOCA
TE 33,21:PRINT "NON"
5870 gosu=1
5880 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
5890 PLOT 7,64:DRAW 113,0:DRAW 0
,16:DRAW -113,0:DRAW 0,-16
5900 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
5910 RETURN
5920 LOCATE 4,17-volson:PRINT " "
5930 IF a$=CHR$(240) THEN volson=v
olson+1:IF volson>15 THEN volson=1
5
5940 IF a$=CHR$(241) THEN volson=v
olson-1:IF volson<0 THEN volson=0
5950 LOCATE 4,17-volson
5960 PRINT CHR$(130)
5970 IF a$=CHR$(243) THEN a$="":GO
SUB 5870:GOTO 6000
5980 IF a$=CHR$(242) THEN a$="":G
OSUB 5870:GOTO 6620
5990 RETURN
6000 gosu=2
6010 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
6020 PLOT 7,80:DRAW 145,0:DRAW 0
,16:DRAW -145,0:DRAW 0,-16
6030 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
6040 RETURN
6050 LOCATE 9,17-nivbruit:PRINT " "
6060 IF a$=CHR$(240) THEN nivbruit
=nivbruit+1:IF nivbruit>15 THEN ni
vbruit=15
6070 IF a$=CHR$(241) THEN nivbruit
=nivbruit-1:IF nivbruit<0 THEN niv
bruit=0
6080 LOCATE 9,17-nivbruit
6090 PRINT CHR$(130)
6100 IF a$=CHR$(242) THEN a$="":G
OSUB 6000:GOTO 5870
6110 IF a$=CHR$(243) THEN a$="":GO
SUB 6000:GOTO 6130
6120 RETURN
6130 gosu=3
6140 LOCATE 1,1
6150 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
6160 PLOT 304,358:DRAW 63,0:DRAW
0,20:DRAW -63,0:DRAW 0,-18
6170 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
6180 RETURN
6190 IF envol<8 THEN LOCATE 37,env
ol*3+3
6200 IF envol>7 THEN LOCATE 47,(en
vol-8)*3+3
6210 PRINT " "
6220 IF a$=CHR$(241) THEN envol=en
vol+1:IF envol>15 THEN envol=15
6230 IF a$=CHR$(240) THEN envol=en
vol-1:IF envol<0 THEN envol=0
6240 IF envol<8 THEN LOCATE 37,env
ol*3+3
6250 IF envol>7 THEN LOCATE 47,(en
vol-8)*3+3
6260 PRINT CHR$(123)
6270 IF a$=CHR$(242) THEN a$="":GO
SUB 6140:GOTO 6300
6290 RETURN
6300 gosu=4
6310 LOCATE 1,1
6320 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
6330 PLOT 496,358:DRAW 40,0:DRAW
0,20:DRAW -40,0:DRAW 0,-18
6340 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
6350 RETURN
6360 IF ton<8 THEN LOCATE 59,ton*3
+3
6370 IF ton>7 THEN LOCATE 69,(ton-
8)*3+3
6380 PRINT " "
6390 IF a$=CHR$(241) THEN ton=ton+
1:IF ton>15 THEN ton=15
6400 IF a$=CHR$(240) THEN ton=ton-
1:IF ton<0 THEN ton=0
6410 IF ton<8 THEN LOCATE 59,ton*3
+3
6420 IF ton>7 THEN LOCATE 69,(ton-
8)*3+3
6430 PRINT CHR$(123)
6440 IF a$=CHR$(242) THEN a$="":GO
SUB 6310:GOTO 6130
6450 IF a$=CHR$(243) THEN a$="":GO
SUB 6310:GOTO 6470
6460 RETURN
6470 gosu=5
6480 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
6490 PLOT 6,48:DRAW 202,0:DRAW 0
,16:DRAW -202,0:DRAW 0,-16

```

## A SUIVRE...



# BASIC HHHEBDO

Soit 18 nouvelles instructions à faire baver plus d'un Commodoriste...

Pierre COPPENS

Mode d'emploi :

Tapez tout d'abord et sauvegardez le listing "lanceur" n° 1. Le listing "chargeur" n° 2 quant à lui, permet le chargement en mémoire des codes machine du listing 3, à sauvegarder à la suite du programme "lanceur"

Programme "chargeur" : à la question "Adresse courante ?", entrez l'adresse de début d'implantation, puis à la suite en les séparant d'un espace, les huit codes machine ainsi que la somme de contrôle. Validez la ligne par RETURN. Si votre saisie est correcte, l'adresse suivante s'affiche, etc... Dans le cas contraire, le message "Erreur" signale une bévue et l'adresse courante s'affiche de nouveau : il ne vous reste plus qu'à recommencer. Si vous désirez lire ou vérifier une ligne de codes, tapez "A" après l'affichage de l'adresse courante. Au réaffichage de "Adresse courante ?", il suffit de rentrer l'adresse à partir de laquelle doit s'effectuer la lecture et d'appuyer sur RETURN à l'affichage de celle-ci.

En fin de saisie, stoppez le programme chargeur par RUN/STOP et sauvegardez le langage machine par :  
 POKE 43,0 : POKE 44,192 : POKE 45,110 : POKE 46,199  
 SAVE "L-M",1,1 sur cassette (dans ce cas, NP = 1 en ligne 1 du programme "lanceur") ou SAVE "L-M",8,1 sur disquette.

## FONCTIONNEMENT

**HIRES a,b** : sélectionne le mode haute-résolution et initialise l'écran avec la couleur d'affichage a et la couleur de fond b.

**LOWRES** : permet de repasser en mode basse-résolution.

**LAST** : sélectionne la haute-résolution sans provoquer d'initialisation, ce qui permet de repasser en mode haute-résolution, tout en gardant le dernier graphique qui se trouvait en mémoire.

**MULTI c1,c2,c3** : sélectionne le mode multi-couleurs (doit être précédé de HIRES pour passer en haute-résolution). Soit c1, c2 et c3 les trois couleurs d'affichage.

**SCREEN a,b** : sélectionne la couleur a pour le bord de l'écran et la couleur b pour le fond.

**PLOT x,y,n** : affiche le point de coordonnées x,y en haute-résolution, avec l'influence suivante du paramètre n :  
 - Haute résolution monochrome

### LISTING 1

```

1 NP=8
11 IF A=0 THEN A=1 : LOAD "L-M",NP
12 SYS 50575 (40960,49151) TO 4096
0
13 SYS 50921 (42977),76,105,192
14 SYS 50921 (42500),76,194,192
15 SYS 50921 (44973),76,213,197
16 SYS 49803 (14),6 : POKE646,14
17 SYS 49642 (41040),49559
18 SYS 49642 (40996),49511
19 SYS 49642 (774),49302
20 SYS 49642 (768),49493
21 POKE 1,54
22 PRINT "**** CBM 64 EXTEND
ED BASIC ****"
23 PRINT "©1986 HEBDOGICIEL - 3
8911 BYTES FREE"
24 NEW
    
```

### LISTING 2

```

10 POKE55,255 : POKE56,15 : POKE53280,
0 : POKE53281,0 : PRINT "OK"
15 INPUT "ADRESSE COURANTE" : C#=GOS
UB300 : AD=E : GOTO35
20 INPUT B# : S=0 : L=LEN(B#) : IFL<28TH
EN40
25 FOR I=0 TO 7 : A#=LEFT$(B#,2) : GOSUB1
00 : POKEAD+I, V : L=L-3 : B#=RIGHT$(B#,L
) : S=S+V : NEXT I
30 AD=AD+8 : C#=B# : GOSUB300 : IFE<STH
ENPRINT "ERREUR" : AD=AD-8
35 M=AD : GOSUB400 : B#="" : GOTO20
40 IFB#="A" THEN 15
45 IFB#="C" THEN 30
50 M=AD : PRINT "C" : GOSUB400 : PRINT "
"
55 S=0 : FOR I=AD TO AD+7 : P=PEEK(I) : S=S
+P : GOSUB500 : PRINT " " : NEXT I : M=S : GOS
UB400 : PRINT : AD=AD+8 : GOTO35
100 A=ASC(LEFT$(A#,1)) : IFA>57 THEN A
=A-7
110 B=ASC(RIGHT$(A#,1)) : IFB>57 THEN
B=B-7
120 V=((A-48)*16)+B-48 : RETURN
200 A=A+48 : IFA>57 THEN A=A+7
210 RETURN
300 A#=LEFT$(C#,2) : GOSUB100 : D=V : A#
=RIGHT$(C#,2) : GOSUB100 : E=(256*D)+V
: RETURN
400 E=INT(M/256) : F=INT(M-(256*E)) :
P=E : GOSUB500 : P=F : GOSUB500 : RETURN
500 B=INT(P/16) : C=INT(P-(16*B)) : A=
B : GOSUB200 : B=A : A=C : GOSUB200 : C=A
510 PRINTCHR$(B);CHR$(C) : RETURN
    
```

### LISTING 3

```

C000 44 45 45 CB 48 45 D8 4A 0348
C008 4F D9 41 41 41 C1 50 4C 0348
C010 4F D4 48 49 52 45 D3 4C 036A
C018 4F 57 52 45 D3 4C 41 53 02F0
C020 D4 4C 49 4E C5 44 4F 035A
C028 C5 4D 55 4C 54 C9 53 43 0366
    
```

```

C030 52 45 45 CE 52 45 4E 55 02E4
C038 4D 42 45 D2 4D 4F 56 C5 035D
C040 4C 4F 43 41 54 C5 50 4F 02D7
C048 4F CB 4F 4C 04 00 00 24 029D
C050 C3 0F C2 6D C2 85 C2 E7 04F1
C058 C4 E9 C1 16 C7 8A C2 19 04B0
C060 C5 8E C5 C6 C6 E8 C6 CF 0621
C068 C1 20 73 00 20 72 C0 4C 02F2
C070 AE A7 F0 1B E9 80 90 18 0471
C078 C9 50 90 17 C9 5D 00 13 03A9
C080 E9 4F 0A A8 B9 50 C0 48 03FB
C088 B9 4F C0 48 4C 73 C0 60 032F
C090 4C A5 A9 4C F3 A7 20 FA 049A
C098 C0 C9 CC 90 0F AD 29 C1 048B
C0A0 E9 4C 8D 29 C1 A9 C0 A2 04B7
C0A8 00 4C B0 C0 A9 A0 A2 9E 0445
C0B0 8D 32 A7 8E 31 A7 8D 3A 0393
C0B8 A7 8E 39 A7 20 EB C0 4C 042C
C0C0 A7 A7 20 FA C0 AD FC A5 04E9
C0C8 C9 A0 D0 0F A9 C0 A2 00 0453
C0D0 20 0C C1 20 EB C0 A0 00 0358
C0D8 4C B8 A5 A9 A0 A2 9E 20 0452
C0E0 0C C1 20 EB C0 B0 00 02 0357
C0E8 4C 07 A6 AD 28 C1 48 AD 038A
C0F0 29 C1 AE 2A C1 AC 2B C1 041B
C0F8 28 60 08 8D 29 C1 8E 2A 02BF
C100 C1 8C 2B C1 68 8D 28 C1 0417
C108 AD 29 C1 60 8D BE A5 D8 04BF
C110 8E BD A5 8D 01 A6 8E 00 03B2
C118 A6 CA E0 FF D0 03 38 E9 0543
C120 01 8D FC A5 8E FA A5 60 04BD
C128 33 00 03 4D 00 FA 20 60 01FD
C130 00 BF 00 6F 00 56 00 FF 0283
C138 3F 3F 3F 7B 08 FF 08 3F 0286
C140 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 03FC
C148 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 03FC
C150 00 FF 00 FF 00 A9 36 85 0362
C158 01 4C 8B E3 A2 00 BD 00 031A
C160 A0 9D 00 A0 E8 D0 F7 60 04EC
C168 20 82 C1 90 03 4C 1D A8 0307
C170 20 13 A6 B0 03 4C E3 A8 0363
C178 A5 5F A4 60 38 E9 01 4C 0376
C180 24 A8 A0 FF C8 B1 7A F0 054E
C188 0C C9 3A F0 09 C9 20 F0 03E2
C190 F3 20 84 C5 18 60 38 60 036C
C198 20 82 C1 90 03 4C 42 A6 032A
C1A0 48 8A 48 20 13 A6 A5 5F 02F7
C1A8 85 B6 A5 60 85 B7 20 FD 0499
C1B0 AE 20 84 C5 20 13 A6 A0 0390
C1B8 00 B1 5F 91 B6 C8 B1 5F 042F
C1C0 91 B6 A9 00 8D 00 02 68 02E7
C1C8 85 15 68 85 14 4C A4 A4 032F
C1D0 A9 FF A0 01 91 2B 20 33 0358
C1D8 A5 A5 22 18 D8 69 02 85 034C
C1E0 2D A5 23 69 00 85 2E 4C 025D
C1E8 5E A6 20 84 C5 85 B6 86 042E
C1F0 B7 20 FD AE 20 84 C5 A0 048B
C1F8 00 91 B6 C8 8A 91 B6 60 0440
C200 20 8A AD 20 F7 B7 A5 15 03DF
C208 F0 03 4C 48 B2 A5 14 60 0352
C210 20 00 C2 0A 0A 0A 85 018F
C218 FB 20 FD AE 20 00 C2 29 03D1
C220 0F 65 FB A0 CC A2 80 8C 0409
C228 2C 02 9D 00 CC E8 D0 FA 0509
C230 C8 C0 D0 D0 F2 A0 E0 A2 063C
C238 00 8A 8C 3F C2 9D 00 E0 0394
C240 E8 D0 FA C8 D0 F4 AD 12 05FD
C248 D0 D0 FB A9 94 8D 00 D0 0542
C250 A9 3B 8D 1D D0 AD 11 D0 03E7
C258 09 20 8D 11 D0 BD F8 07 0353
C260 9D F8 CF E8 E0 08 D0 F5 05F9
C268 A9 00 8D BC 02 60 AD 12 0313
C270 D0 D0 FB AD 11 D0 29 DF 0531
C278 8D 11 D0 A9 15 8D 18 D0 03A1
C280 A9 97 8D 00 D0 60 A2 00 03AC
C288 4C 46 C2 20 00 C2 8D 20 02E3
C290 D0 20 FD AE 20 00 C2 8D 040A
C298 21 D0 60 A0 00 A5 FD 18 03AB
    
```

```

C2A0 69 38 B0 0E A5 FC F0 0B 03FB
C2A8 C9 01 D0 06 A5 FB 29 C0 0429
C2B0 F0 01 C8 60 20 8A AD 20 0390
C2B8 F7 B7 A5 14 85 FB A5 15 04A1
C2C0 85 FC 20 FD AE 20 00 C2 042E
C2C8 85 FD 20 9B C2 98 F0 03 048A
C2D0 4C 48 B2 60 A9 00 85 15 02E9
C2D8 A5 FD 29 F8 0A 26 15 0A 0312
C2E0 26 15 0A 26 15 85 B6 A5 0260
C2E8 FD 4A 4A 4A 18 65 15 85 02F2
C2F0 B7 A5 FB 29 F8 85 14 A5 04B6
C2F8 FD 29 07 05 14 18 65 B6 0279
C300 85 B6 A5 B7 65 FC 18 69 0479
C308 E0 85 B7 A5 FB 29 07 49 0435
C310 07 A9 A9 01 E0 00 F0 04 032F
C318 0A CA D0 FC 85 93 49 FF 0500
C320 31 B6 91 B6 60 20 B4 C2 0424
C328 20 FD AE 20 00 C2 85 FE 0430
C330 78 A5 01 29 FD 85 01 A0 036A
C338 00 AD BC 02 D0 15 20 D4 0344
C340 C2 A5 FE F0 06 A5 93 11 04A4
C348 B6 91 B6 A5 01 09 02 85 0333
C350 01 58 60 A5 FB 85 A5 A5 0428
C358 FB 29 FE 85 FB 20 D4 C2 0558
C360 A5 93 4A 49 FF 31 B6 91 0442
C368 B6 A6 FE F0 23 E0 01 D0 051E
C370 06 A5 93 11 B6 91 B6 E0 042C
C378 02 D0 07 A5 93 4A 11 B6 0322
C380 91 B6 E0 03 D0 0A 95 93 043C
C388 4A 18 65 93 11 B6 91 B6 0368
C390 A5 01 09 02 85 01 58 A5 0234
C398 A5 85 FB 60 A0 00 A5 A8 0472
C3A0 C5 A9 F0 09 49 FF 18 65 042D
C3A8 AA B0 13 90 0F A5 A7 C5 041D
C3B0 A9 F0 09 49 FF 18 65 A9 0410
C3B8 B0 04 90 01 C8 C8 98 60 03CD
C3C0 A5 A7 38 E5 A9 85 A7 A5 04E3
C3C8 A8 E5 A8 85 A8 60 A9 A0 046D
C3D0 85 A7 85 B0 85 B1 20 9C 0453
C3D8 C3 F0 0C 20 C0 C3 E6 B0 04F8
C3E0 D0 02 E6 B1 4C D6 C3 60 04AE
C3E8 02 04 B5 95 A6 CA D0 04E5
C3F0 F9 20 9C C3 F0 18 A5 B6 04DB
C3F8 A6 B8 85 B8 86 B6 A5 B7 0533
C400 A6 B9 85 B9 86 B7 A5 B8 053A
C408 A6 BC 85 BC 86 B8 A9 00 048D
C410 8D 34 03 A5 BC 49 FF 18 0385
C418 65 B8 03 EE 34 03 A5 039D
C420 B8 38 E5 B6 85 92 A5 B9 0500
C428 E5 B7 85 93 E6 92 E0 02 04FE
C430 E6 93 A5 BC 38 D5 BB 0562
C438 04 49 FF 69 01 18 69 01 0238
C440 85 BD A5 B6 85 FB A5 B7 0579
C448 85 FC A5 B8 85 FD A5 92 059A
C450 85 A7 A5 93 85 A8 A5 BD 04F3
C458 85 A9 A9 00 85 A8 20 9C 03C2
C460 C3 F0 A9 A5 BD 85 A5 0531
C468 92 85 A9 A5 93 85 A8 20 0447
C470 CE C3 20 30 C3 A5 FB C5 0509
C478 B8 D0 07 A5 FC C5 B9 D0 057E
C480 01 60 E6 FB D0 02 E6 FC 04F6
C488 AD 34 03 F0 10 A5 0A 18 02AB
C490 65 B0 85 A9 A5 FD 65 B1 0450
C498 85 FD 4C 72 C4 A5 0A 38 03EB
C4A0 E5 B0 85 0A A5 FD E5 B1 055C
C4A8 85 FD 4C 72 C4 A5 92 85 04C0
C4B0 A8 A5 BD 85 A9 A9 00 85 0466
C4B8 AA 20 CE C3 20 30 C3 A5 0413
C4C0 FD C5 BC D0 01 60 A5 02 0456
C4C8 18 65 B0 85 02 A5 FB 65 03B9
C4D0 B1 85 FB A5 FC 69 00 85 04C0
C4D8 FC AD 34 03 F0 05 E6 FD 04B8
C4E0 4C BC 04 06 FD 4C BC C4 055B
C4E8 20 B4 C2 A5 FB 85 B6 A5 0516
C4F0 FC 85 B7 A5 FD 85 B8 20 053A
C4F8 FD AE 20 B4 C2 20 FD AE 050C
C500 20 00 C2 85 FE A5 FB 85 048A
C508 B8 A5 FC 85 B9 A5 FD 85 05BE
    
```

```

C510 BC A9 00 85 02 85 0A 4C 02C7
C518 E8 C3 20 8A AD 20 F7 B7 04D0
C520 A5 14 85 B6 A5 15 85 B7 03EA
C528 20 FD AE 20 8A AD 20 F7 0439
C530 B7 A5 20 85 B9 A5 20 38 03CE
C538 E9 01 85 B8 A5 B9 E9 00 046E
C540 85 B9 A0 00 B1 B8 F0 09 0440
C548 E6 B8 D0 02 E6 B9 4C 44 049F
C550 C5 C8 B1 B8 D0 06 C8 B1 0545
C558 B8 D0 01 60 A0 03 A5 B6 03E7
C560 91 B8 C8 A5 B7 91 B8 A5 055B
C568 B8 18 69 05 85 B8 A5 B9 03D9
C570 69 00 85 B9 A5 B6 18 65 037F
C578 14 85 B6 A5 B7 65 15 85 03AA
C580 B7 4C 42 C5 20 8A AD 20 0381
C588 F7 B7 A5 14 A6 15 60 A9 042B
C590 28 20 FF AE 20 84 C5 85 03E3
C598 B6 86 B7 20 FD AE 20 84 0462
C5A0 C5 85 B8 86 B9 A9 29 20 0433
C5A8 FF AE A9 A4 20 FF AE 20 04E7
C5B0 84 C5 A0 00 B1 B6 91 14 03F5
C5B8 A5 B6 C5 B8 D0 07 A5 B7 050B
C5C0 C5 B9 D0 01 60 E6 B6 D0 051B
C5C8 02 E6 B7 E6 14 D0 02 E6 0451
C5D0 15 4C B4 C5 60 E0 9F 90 0439
C5D8 21 E0 98 90 1A E0 9F B0 0472
C5E0 16 20 F1 AE 68 AA E0 98 045F
C5E8 D0 03 4C 20 C6 E0 9A D0 044F
C5F0 03 4C 39 C6 4C 9F C6 4C 034B
C5F8 B1 AF 4C D1 AF FF 21 00 044C
C600 3B FC 21 9F 29 BF 08 20 0307
C608 91 B3 A5 66 10 0A A9 1B 032D
C610 A0 C6 20 8C BA 20 6A B8 040E
C618 4C 8D AD 91 00 00 00 0217
C620 20 F7 B7 A5 0D F0 05 A2 0417
C628 16 C0 00 03 A0 01 B1 14 01EB
C630 48 88 B1 14 A8 68 4C 07 02F8
C638 C6 A5 0D 00 05 A2 16 C0 0371
C640 00 03 A0 00 84 14 84 15 01D4
C648 B1 47 C9 05 B0 4C 85 02 0349
C650 C8 B1 47 85 B6 C8 B1 47 04BB
C658 85 B7 A0 FF C8 C4 02 D0 0539
C660 07 A4 14 A5 15 4C 07 C6 0292
C668 B1 B6 06 14 26 15 06 14 01D6
C670 26 15 06 14 26 15 06 14 00AA
C678 26 15 09 30 90 1C 09 47 02F0
C680 B0 18 09 3A B0 06 38 E9 03A2
C688 30 4C 93 C6 C9 41 90 0A 0379
C690 38 E9 37 05 14 85 14 4C 0256
C698 0C 06 A2 0B 6C 00 03 20 025E
C6A0 F7 B7 A5 0D F0 05 A2 16 04D0
C6A8 6C 00 03 A5 15 D0 06 A5 02A4
C6B0 14 29 9A F0 03 4C 48 B2 0310
C6B8 A6 14 BD 00 DC 29 1F 49 02E4
C6C0 1F A8 A9 00 4C 07 C6 20 02A9
C6C8 00 C2 C9 28 B0 0B 48 20 02D6
C6D0 FD AE 20 00 C2 C9 19 00 03FF
C6D8 03 4C 48 B2 AA 68 A8 18 031B
C6E0 20 F0 FF 20 FD AE 4C A0 04C6
C6E8 AA 20 84 C5 85 B6 86 B7 048B
C6F0 20 FD AE 20 00 C2 A0 00 034D
C6F8 91 B6 E6 B6 D0 02 E6 B7 0552
C700 20 09 07 B0 EB 60 A0 FF 048A
C708 C8 B1 7A C9 20 F0 A9 C9 058E
C710 20 F0 02 18 60 38 60 20 024E
C718 00 C2 85 02 20 FD AE 20 0334
C720 00 C2 0A 0A 0A 0A 05 02 00F1
C728 A2 00 A0 CC 8C 31 C7 9D 042F
C730 00 CC E8 D0 01 C8 E8 E8 0515
C738 D0 F0 CF D0 EE 20 FD 062C
C740 AE 20 00 C2 A2 00 A0 D8 03AA
C748 8C 4D C7 9D 00 D8 E8 D0 04CD
C750 01 C8 E8 D0 F2 C0 D8 05EE
C758 D0 EE AD 16 D0 09 10 8D 03F7
C760 16 D0 A9 01 8D BC 02 60 033B
C768 00 FF 00 FF 40 FF C0 FF 04FC
    
```

# COMMODORE 64

MAIS QU'EST-CE QU'ILS ONT TOUS CE MATIN?



À TOUT SAIGNEUR TOUTES HORREURS

QU'EST-CE QUE VOUS LISEZ LÀ?

VA TE FAIRE FOUTRE CRÉTIN

DR ZLAN OCC-LISTE

n = 0 : effacer  
 n = 1 : afficher  
 - Haute résolution multi-couleurs  
 n = 0 : effacer  
 n = 1 : afficher dans la couleur n° 1.  
 n = 2 : afficher dans la couleur n° 2.  
 n = 3 : afficher dans la couleur n° 3.  
 Ces trois couleurs sont celles données par l'instruction MULTI.  
 LINE x1,y1,x2,y2,n : trace une ligne en haute-résolution du point de coordonnées x1,y1 au point de coordonnées x2,y2. Pour le paramètre n, voir l'instruction PLOT.  
 MOVE (a,b) TO c : recopie la portion de mémoire située entre les adresses a et b, à partir de l'adresse c.  
 DOKE a,v : effectue un POKE sur deux octets. L'octet de poids faible de valeur v (comprise entre 0 et 65535) est stocké à l'adresse a et l'octet de poids fort à l'adresse a + 1.  
 DEEK (a) : renvoie la valeur (comprise entre 0 et 65535), dont l'octet de poids faible est situé à l'adresse a et l'octet de poids fort à l'adresse a + 1.  
 POOK a,v1,v2,v3,... : permet de poker à partir de l'adresse a, autant de valeurs qu'il y a de paramètres.  
 LOCATE c,l,... : permet d'effectuer un PRINT en positionnant le curseur à la colonne c et à la ligne l. Le troisième paramètre est le mes-

sage à afficher (comme pour PRINT).  
 OLD : permet la récupération d'un programme Basic après un NEW.  
 RENUMBER a,b : renomme un programme Basic à partir de la ligne a avec un pas de b.  
 HEX (v\$) : renvoie la valeur numérique décimale, d'une variable alphanumérique hexadécimale, exemple : a\$ = "C000" entraîne HEX (a\$) = 49152.  
 JOY (x) : renvoie la direction donnée par le joystick (x = 0 pour le port n° 1 et x = 1 pour le port n° 2).  
 1 - haut  
 9 - haut et à droite  
 8 - à droite  
 10 - bas et à droite  
 2 - bas  
 6 - bas et à gauche  
 4 - gauche  
 5 - haut et à gauche  
 16 - bouton de tir  
 NEW a,b : efface les lignes de a jusqu'à b compris, l'instruction NEW fonctionne toujours normalement.  
 RESTORE a : restaure le pointeur de datas à la ligne a. La prochaine instruction READ s'effectuera donc à partir de la ligne a. L'instruction RESTORE fonctionne toujours normalement.

**SERVEUR HEBDOGICIEL**  
**3615 + HG PUIS ENVOI**

# BASIC ETENDU

## CANON X07

HEP, T'AS L'HEURE?

BEN, JE L'AVAIS IL Y A ENCORE 10 MINUTES

JE L'AI LAISSE PASSER COMME UN CON

QUI VA DIANO VA DE S'ACCORDO



Augmentez efficacement et à moindre frais, les performances de votre Basic.

François-Xavier JOURDREN

### Mode d'emploi :

En règle générale, n'oubliez pas que le signe '\ ' correspond au signe ' ' (yen) qui s'obtient par '?' en mode GRPH.

Videz la mémoire fichier si celle-ci est occupée et sauvegardez le listing 1 de la manière suivante :

FSET 2048 :SAVE"LogeLM

Tapez ensuite et lancez le listing 2 pour l'implantation du langage machine (le listing 3 contient à titre indicatif, la routine désassemblée). Un 'bip' grave signale la présence d'une erreur éventuelle. Cette dernière dans les sommes de contrôle, les lignes 30 et 40 sont listées, sinon l'ordinateur indique la ligne erronée. Le langage machine en mémoire, le Canon s'éteint. A l'allumage, le message contenu dans START\$ initialise les fonctions. Si vous faites DIR, vous devez obtenir :

LogeLM P Basic E D

2048/267

L'originalité de ce programme réside dans le fait qu'il se reloge selon le mouvement de la mémoire fichier. Toutefois, la fonction FSET s'utilise différemment et c'est là qu'intervient le fichier "LogeLM". Pour réserver n octets, il faut faire :

SLEEP :FSET n :RUN"LogeLM

Ainsi, SLEEP supprime les nouvelles fonctions et RUN"LogeLM relogue la routine et réinitialise le START\$ en éteignant la machine par OFF1. Si dans un autre cas vous perdez accidentellement le contenu de START\$, RUN"LogeLM le réinitialise. Ce petit inconvénient est largement compensé par les avantages incontestables des nouvelles fonctions que voici :

- vitesse d'affichage améliorée : très utile, vérifiez cette rapidité par DIR, LIST ou PRINT"Message...". Le curseur est parfois un peu perturbé lors d'un LIST 0 ou d'un LINE INPUT, mais l'appui sur une touche remet tout en ordre.

**SERVEUR  
HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI**

### LISTING 1

```
70 DEFINT A-Z
80 INIT#1,"BasicE",900:AD=PEEK(713)+PEEK
(714)*256
90 DEFFNF(X)=XAND255:DEFFNG(X)=X\256
100 POKEAD+165,FNF(AD+700):POKEAD+166,
FN
G(AD+700)
110 POKEAD+295,FNF(AD+600):POKEAD+296,
FN
G(AD+600)
120 POKEAD+316,FNF(AD+604):POKEAD+317,
FN
G(AD+604)
130 POKEAD+343,FNF(AD+600):POKEAD+344,
FN
G(AD+600)
140 POKEAD+373,FNF(AD+604):POKEAD+374,
FN
G(AD+604)
150 POKEAD+555,FNF(AD+541):POKEAD+556,
FN
G(AD+541)
160 POKEAD+577,FNF(AD+545):POKEAD+578,
FN
G(AD+545)
170 POKEAD+584,FNF(AD+500):POKEAD+585,
FN
G(AD+500)
180 POKEAD+590,FNF(AD+200):POKEAD+591,
FN
G(AD+200)
190 POKEAD+508,FNF(AD+500):POKEAD+509,
FN
G(AD+500)
200 POKEAD+201, (AD+450) AND 255: POKEAD+202,
(AD+450) \ 256
210 POKEAD+207, (AD+292) AND 255: POKEAD+208,
(AD+292) \ 256
220 POKEAD+213, (AD+550) AND 255: POKEAD+214,
(AD+550) \ 256
230 POKEAD+219, (AD+250) AND 255: POKEAD+220,
(AD+250) \ 256
240 POKEAD+225, (AD+100) AND 255: POKEAD+226,
(AD+100) \ 256
250 POKEAD+231, (AD+150) AND 255: POKEAD+232,
(AD+150) \ 256
260 POKEAD+237, AD AND 255: POKEAD+238, AD \ 256
270 START$="EXEC"+MID$(STR$(AD+200),2)+C
HR$(13):PRINTCHR$(7):OFF1
```

### LISTING 2

```
0 *****
1 * *
2 * * Basic Etendu *
3 * * (c) 1986 par *
4 * * JOURDREN F-X *
5 * * *
6 *****
10 CLEAR500:DEFINT A,C,S,U-Z:DEFSTRB:INIT
#1,"BasicE",900
20 AD=PEEK(713)+PEEK(714)*256:DIMS(28):F
ORI=0T028:READS(I):NEXT:A=AD
30 DATA3834,3949,4403,3112,838,1764,471,
1766,2885,1276,2557,3073,3594,3394
40 DATA1448,4422,1504,4332,2927,3491,127
8,,2703,3288,4029,2752,3252,1350
50 FORI=0T028:CLS:PRINTI:READB:FORJ=1TOL
EN(B)-1STEP2
60 V=VAL("&"MID$(B,J,2)):POKEAD,V:S=S+
V:AD=AD+1:NEXT
70 IFS(I) THEN550ELSEI=T+S:S=0:NEXT:AD
=A:IFT(73692) THENBEEP-1,50:LIST030-40
80 POKEAD+165,(AD+700) AND 255:POKEAD+166,
(AD+700) \ 256
90 POKEAD+295,(AD+600) AND 255:POKEAD+296,
(AD+600) \ 256
100 POKEAD+316,(AD+604) AND 255:POKEAD+317,
(AD+604) \ 256
110 POKEAD+343,(AD+600) AND 255:POKEAD+344,
(AD+600) \ 256
120 POKEAD+373,(AD+604) AND 255:POKEAD+374,
(AD+604) \ 256
130 POKEAD+555,(AD+541) AND 255:POKEAD+556,
(AD+541) \ 256
```

- PAINT x,y : échange le contenu des variables x et y (SWAP), exemple :  
A=3 : B=2 : PAINT A, B nous donne B=3 et A=2.  
A\$="+" : B\$="\*" : PAINT A\$, B\$ nous donne A\$="\*" et B\$="+",  
cela marche également avec des tableaux. Attention, si ce sont des  
chaines le "\$" est obligatoire pour le terme de gauche, même s'il y  
a eu l'ordre DEFSTR, exemple :

DEFSTR A, B : A="+" : B="\*" : PAINT A\$, B ou bien PAINT B\$, A

- COLOR "xxxx" : protège le Canon avec le mot de passe "xxxx",  
exemple :

COLOR "TOTO". Lorsque vous utilisez cette fonction, le Canon s'éteint  
et au réallumage, vous disposez d'environ quatre secondes pour entrer  
le mot de passe (les lettres tapées ne s'affichent pas). Le temps écoulé  
et le mot incorrect, l'ordinateur retourne à son sommeil. Donc, n'oubliez  
pas le mot de passe sous peine de devoir user d'un RESET destructeur,  
car OFF et ON sont inopérants.

- CIRCLE : GOTO, GOSUB, RESTORE et RESUME acceptent des  
expressions algébriques, exemple :

```
X=10 : CIRCLE GOTO X
X=10 : CIRCLE GOSUB X*10
X=10 : CIRCLE RESTORE X+2+X
X=10 : CIRCLE RESUME 2*X+3+LOG(X)/LOG(10)
```

Equivaut à GOTO 10, GOSUB 100, RESTORE 110, RESUME 2001.  
Aucune modification de CIRCLE(x,y),z qui trace toujours un cercle.

- PSET ON et OFF : MERGE deux programmes, exemple :

Sauvez la ligne 10 GOTO 0 en RAM par SAVE"ESSAI", puis faites  
NEW.

Tapez la ligne 0 ? \* HEBDOGICIEL \* et faites PSETON. Le curseur  
s'affiche, chargez alors par LOAD"ESSAI" votre premier programme  
sauvegardé et faites PSETOFF. Vos deux programmes se trouvent  
"mêlés" (vérifiez par LIST). Veillez toutefois à ce que les numéros  
des lignes du programme à coller, soient strictement supérieurs à ceux  
des lignes du programme déjà en mémoire.  
Aucune modification de PSET(x,y) qui allume toujours un point.

- PRESET 0 ou t valeur initiale, valeur finale, incrément : affiche des  
valeurs entières et permet des boucles d'affichage ultra-rapide,  
exemple :

PRESET 0 A écrit le contenu de A (compris entre -32767 et 32768) sans  
laisser d'espace avant et après le résultat.  
PRESET 0,1000,2 ou PRESET 0 TO 1000STEP 2 écrit une boucle de  
0 à 1000 avec un incrément de 2 (qui est de 1 par défaut).  
PRESET 15,0,-1 ou PRESET 15 TO 0STEP -1 écrit une boucle de 15  
à 0 avec un décrétement de 1.  
Pour utiliser des nombres négatifs (par exemple de -1 à -100), il faut faire  
? "-":PRESET 0 1,100 ou ? "-":PRESET 0 1 TO 100

Sachez que toutes les valeurs peuvent être des expressions algébri-  
ques qui ne doivent pas être inférieures à -32767 et supérieures à 32768.  
Aucune modification de PRESET(x,y) qui efface toujours un point.

- LINE : relie plus de deux points ensemble, exemple :

LINE(0,0)-(119,0)-(119,31)-(0,31)-(0,0)

Aucune modification de LINE INPUT.

Vous sont gracieusement offerts, sept courts programmes de  
démonstration :

BLITZ : afin d'atterrir, bombardez des immeubles par ESPACE. Niveau  
de difficulté croissant.  
LOTO : tirage speedé de 6 numéros avec minimum de graphisme.  
CLASS : classe des mots par ordre alphabétique.  
HHMMSS : donne l'heure avec les centièmes de seconde  
PASS : initialise une touche de fonction pour déclencher un mot de  
passe.  
DECI : donne les décimales à l'infini d'une fraction de deux nombres  
entiers.  
COMPTE : vous fait jouer au jeu "le compte est bon".

```
540 DATA30ED7DB938CC28CA18E5
550 BEEP-1,50:CLS:PRINT"Erreur ligne"(I+
26)*10
```

### LISTING 3

```
0 *****
1 * *
2 * * Basic Etendu *
3 * * JOURDREN F-X *
4 * * (Programme *
5 * * desassemble) *
6 * * *
7 * * *
8 *****
9 Cette liste desassemblee a ete realis
e avec une adresse d'implantation egale
a 21352 (&H5368).
10 *****
11 * CIRCLE *
12 *****
13 5368h CP 88h
14 536Ah JR Z,537Bh
15 536Ch CP 8Ch
16 536Eh JR Z,5382h
17 5370h CP 8Bh
18 5372h JR Z,5395h
19 5374h CP 99h
20 5376h JR Z,539Ch
21 5378h JP CE32h
22 537Bh INC HL
23 537Ch CALL FFCh
24 537Fh JP F624h
25 5382h LD C,03h
26 5384h CALL D18Bh
27 5387h POP BC
28 5388h PUSH HL
29 5389h PUSH HL
30 538Ah LD HL,(01DBh)
31 538Dh EX (SP),HL
32 538Eh LD A,8Ch
33 5390h PUSH AF
34 5391h INC SP
35 5392h PUSH BC
36 5393h JR 537Bh
37 5395h INC HL
38 5396h CALL FFCh
39 5399h JP D2A0h
40 539Ch LD A,(031Bh)
41 539Fh OR A
42 53A0h JR NZ,53ABh
43 53A2h LD (0319h),A
44 53A5h LD (031Ah),A
45 53A8h JP F1B9h
46 53ABh INC A
47 53ACh LD (00B1h),A
48 53AFh LD A,(HL)
49 53B0h CF 82h
50 53B2h JP Z,F75Ch
51 53B5h INC HL
52 53B6h CALL FFCh
53 53B9h JP F750h
54 53BCh RST 30h
55 53BDh INC HL
56 53BEh CALL FFCh
57 53C1h JP F750h
58 *****
59 * PSET *
60 *****
61 53CCh CP 9Bh
62 53CCh JR Z,53DFh
63 53D0h CP ACh
64 53D2h JP NZ,CD4Fh
65 53D5h PUSH HL
66 53D6h LD HL,0553h
67 53D9h LD (00B2h),HL
68 53DCh POP HL
69 53DDh INC HL
```

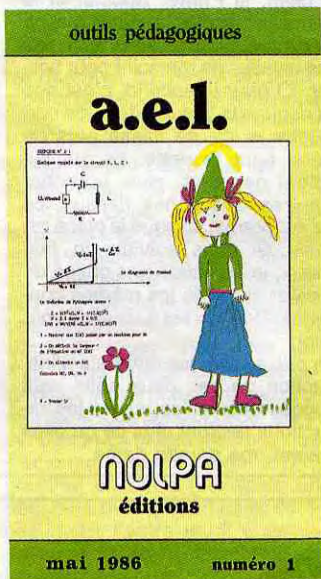
**A SUIVRE...**



# C'est nouveau, ça vient de sortir

## BLOCAGE

J'ai un blocage sur les didacticiels. Franchement, je pige pas. Par exemple A.E.L. C'est une revue pédagogique tournant sur micros Thomson comme il se doit. C'est chiant et c'est en basic pour permettre aux profs de réécrire le programme à leur convenance. Ok ! Mais sous couvert d'aider nos pauvres enseignants, je trouve que les programmeurs n'en foutent pas une rame. Je connais pas mal de lecteurs et de journalistes de l'HHHHebdo qui programment beaucoup mieux. Quoi qu'il en soit, ce numéro 1 comprend 3 dossiers : dossier élèves, enseignants et lecteurs. Au menu, procédures Logo, stylistique, 22 régions administratives et toutes ces sortes de choses. Les gens veulent brûler des étapes. A une époque où les bons livres scolaires sont encore rares, à une époque où profs ne rime pas forcément avec pédagogues, à une époque enfin où l'enseignement par le biais de la télévision ou de la radio n'est pas assez étendu-accessible-au point, (rayez la mention inutile suivant votre lieu de résidence ou votre niveau



d'étude), est-ce bien raisonnable d'apprendre sur une machine qui réagit comme le plus buté des juteux ? A.E.L. de Nolpa Editions pour Thomson.

## SANS NOUS

Il y a une grosse bataille financière qui se joue en ce moment même sans nous. Quand je dis nous, je parle de nous les Européens à la con. Plusieurs grosses boîtes ricaines et extrême-Orientales se sont lancées dans un marché intéressant : la méga console de jeu. Il s'agit en général d'un truc style Mattel ou Coleco ou Intellivision, sauf que c'est fabriqué par Sega, Nintendo et Atari et que c'est des 16 bits. Les jeux d'arcades comme au troquet, en

mieux ! Mais voilà le problème : ça se vend super bien aux Etats-Unis et au Japon, et pas en Europe. Ah ben oui, vous exclamez-vous, mais c'est pas en vente, ça peut pas se vendre ! Là n'est pas le problème : les Européens sont les seuls à bidouiller, ils n'aiment pas les machines sur lesquelles on ne peut pas intervenir, contrairement aux Américains qui eux, préfèrent appuyer sur le bouton On et jouer. Chacun son truc. Du coup, pas de consoles. Paf.



## EXTRA-TERRESTRE GAMES

Comme chaque Zmort, c'est la saison des courses sur la planète Alleykat. Les plus grands sportifs de toutes les galaxies, de tous les mondes, même au-delà des sept mers, sont là, bien décidés à devenir le champion. C'est marrant le nombre d'émules de Summer Games. Remarque, une bonne idée peut servir plusieurs fois. Dans le cas d'Alleykat, les compétitions sont payantes, sauf les 5 premières qui vont vous permettre d'amasser le pécule nécessaire. L'écran de jeu représente la piste vue de haut, ce qui m'amène à vous parler du premier attrait du soft : le scrolling. Alors là, on peut dire que ça scrolle à une vitesse démente. Certes, la relative simplicité du décor le permet, mais tout de même, j'ai jamais rien vu d'aussi rapide sur CBM. Oui, quand je dis relative simplicité, c'est un jugement, euh, tout relatif. Les différents vaisseaux sont très bien dessinés, très bien animés et les décors sont au nombre de 8. Dans ce jeu, vitesse rime avec douceur. Je vous recommande de vous écraser au moins une fois : vous verrez votre vaisseau tracer un sillon dans le sol avant d'exploser. Impressionnant. Z'ont même refait le coup de la pirouette comme dans Uridium. Ah oui tiens, c'est vrai, en me relisant, je m'aperçois

que ce jeu est en fait une très bonne synthèse de Summer/Winter Games et d'Uridium. Même au niveau des bruitages et de la musique ? Farpitement ! Sinon, sachez que vou(s) pilotez avec le(s) joystick(s). Le pluriel est factorisé car vou(s) peut être deux. Avis : ce soft est vraiment très bien protégé. Inutile d'essayer de le charger avec une imprimante ou une cartouche connectée. La notice est en français. Je vais bien.

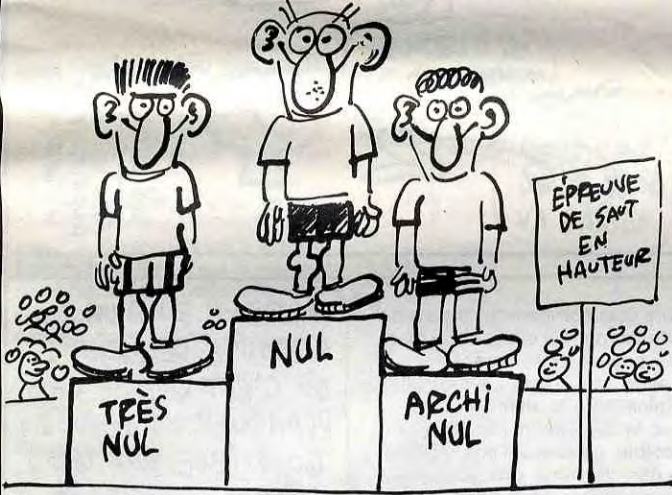
Alleykat de Hewson Consultants Ltd pour Commodore 64/128.



## PREUMS !

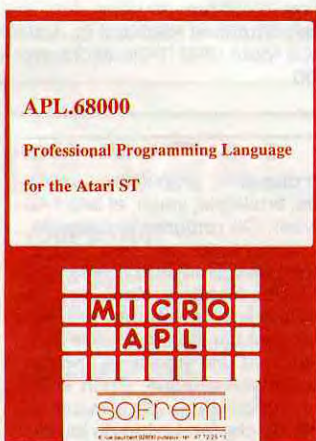
C'est Commodore Angleterre qui a gagné le titre de Premier Organisateur De Package De Fin d'Année. Ils proposent à partir de fin octobre le 64C (le C64 relooké) avec un magnéto

cassette et sept programmes : Cluedo, Monopoly, Scrabble, Chess, Renaissance, un truc graphique et un soft d'apprentissage du clavier. Prix : 2500 balles. Z'ont pas encore compris.



## DU CUL

Désolé d'avoir eu recours à ce stratagème pour vous attirer. APL.68000 est un langage de programmation à vocation mathématique, spécialisé dans la manipulation de matrices/tableaux et dédié aux scientifiques et aux pros du calcul (aux fous, en somme), mais vous pourrez l'utiliser pour développer vos propres applications, par exemple pour faire un super tableur, et qui sait même, en profiter pour faire vos premiers pas dans le monde de l'intelligence artificielle. Cette version tournant sur Atari ST, le langage déjà puissant à la base bénéficie donc en plus d'un interface sous GEM des plus complets : contrôle de la souris, possibilité de créer des menus déroulants, dialogues et boîtes d'alerte. De plus, la fonction workspace permet d'exploiter les commandes graphiques sous APL, et ce dans les 3 modes. Rien ne vous empêche par exemple d'afficher la courbe d'une équation et c'est pas tout ! APL reconnaît les touches de fonction, dispose de "merge" entre plusieurs tableaux, les manipulations de matrices s'effectuent à la vitesse grand V et il n'y a pas de restrictions de taille d'objets, ce

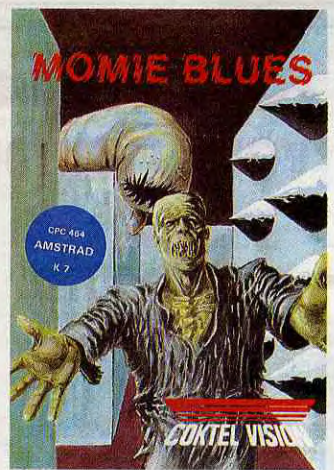


qui est très très fort. Les commandes se font bien sûr avec la souris et le clavier. A cet effet, un jeu d'autocollants est inclus dans le package (l'emballage s'pas), lesquels stickers (pour pas répéter autocollants) sont destinés à vous y retrouver dans les nombreuses options en les collant sur les touches. Et justement, puisqu'on parle de présentation, sachez qu'elle est tout à fait fastueuse. APL.68000 de Micro Apl pour Atari ST.

## MOMIE NOVA

Incroyable ! Les vieux jeux avec des labyrinthes en 3D existent encore ! La preuve, je viens d'en tester un. Qui s'appelle Momie Blues, d'ailleurs. Le but du jeu, c'est de sortir des labyrinthes souterrains. Pour ce faire, vous devrez retrouver les sept élixirs qui vous ouvriront les portes de la vie. Bien sûr, des monstres en tout genre viendront vous barrer le route et vous jouer de méchants tours sans arrêt. Bref, c'est le jeu classique du labyrinthe en 3D. Heureusement que tout ça est animé, sinon le jeu n'offrirait aucun intérêt. Heureusement aussi que tout ça est bien animé, sinon le jeu n'offrirait que très très peu d'intérêt. Heureusement encore que tout ça est bien mignon question graphismes, parce que sinon le jeu n'offrirait que très peu d'intérêt. Bref, je jeu offre peu d'intérêt (observez le cheminement digne des plus grands écrivains que j'ai suivi pour annoncer cette vérité. Y a des jours comme ça où je

m'étonne encore, chose que je croyais impossible depuis bien longtemps). Enfin, dommage que tout ceci se passe dans un silence quasi absolu. Momie Blues de Coktel Vision pour Amstrad.



## CUMULO ATARISTO NIMBUS

Tournesol : Quand on a contemplé pareil spectacle, eh bien on peut mourir. Tintin : Euh !... oui évidemment mais personnellement, si ça ne vous dérange pas, je ne suis pas pressé !... (1)

Ce dialogue brillant est exactement celui que je me suis tenu

lorsque j'ai pris connaissance de cette nouveauté pour Atari 48Ko. (J'aime bien dialoguer avec moi-même, nous nous entendons très bien.) A la condition que vous disposiez d'un modem et de Weatherlink, vous pourrez dorénavant recevoir les images digitalisées issues d'un satellite NOAA9 se baladant à 450 miles (d'après mes calculs, 720 bornes, ça me semble énorme). Quoi qu'il en soit (2), vous allez pouvoir admirer sur votre moniteur une partie de l'Afrique, l'Europe, l'Angleterre et un bout de chez les Vikings, et de fait, jouer les Vincenti ou les Simoneta. Les images mettent 1/4 d'heure pour vous parvenir. Une nuit, allez à la fenêtre, allumez un briquet et souriez. Maintenant, il vous reste 15 minutes pour retrouver votre loupe.

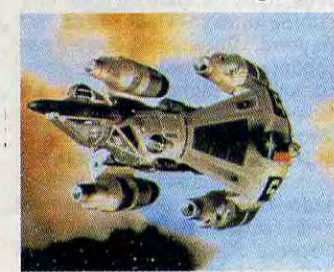
Weatherlink de Telecom gold pour Atari 48Ko (1) Voir "On a marché sur la lune" (2) Non, non, rien finalement.



## LE PLUS BEAU

A partir de cette semaine, nous vous informerons régulièrement des jeux tournant sur le Cray II qui est le plus beau et le plus puissant des ordinateurs, et à ce propos, je vous recommande d'aller faire un tour à la rubrique deulignes. Cette fabuleuse machine, curieusement boudée par le grand public, bénéficie pourtant de nombreux attraits, ne serait-ce que ses 256 millions de 64 bit-words. Laissez-moi vous expliquer : pour ce type de machine il a fallu trouver un autre type de mesures. Sur votre Oristradappledortrum (tm), une case vide correspond à 8 bits. Là, c'est pareil mais multiplié par 8. Ça fait une tripotée de Giga-octets. Imaginez un poke 147423968.

65532. Il faut dire que l'horloge de ce monstre pédale (en fait elle pulse) à 244 Mhz, (1 Mhz pour Apple, Oric, Commodore, etc. et 8 Mhz pour ST, Mac et Amiga) et en plus, ça chauffe moins que l'alim de votre CBM car le tout est immergé dans un bain de fluocarbone. 2 photos de l'engin vous



permettent de voir ses capacités graphiques et son look. Chicos dans votre living, non ? La bête cause en C et dispose d'un com-

pilateur Fortran. En fait, c'est la machine de l'année hormis un petit défaut : j'ai pas encore trouvé la prise joystick.

# C'est nouveau, ça vient de sortir

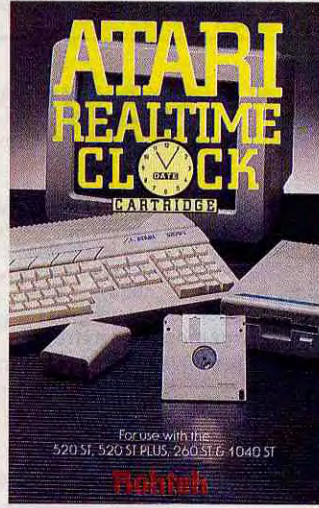
## ST EN CLOCK

Mesdames et messieurs, vous n'avez pas d'Atari ST, et vous vous en foutez ? Eh bien continuez, nous aussi on s'en fout. On a ce qu'il nous faut pour nous distraire sans vous. Na ! Et en plus, comme si y avait pas assez de jeux, voici deux nouveaux utilitaires qu'on va pouvoir se mettre dans la poche, et dans la logithèque par la même occasion : Atari STToolkit et Atari Real Time Clock, tous deux de chez Robtek. Et voilà. Je ne dirai pas que ça fait du bien par où ça passe, mais presque. Le premier, aussi incroyable que

cela puisse paraître, c'est un toolkit, un utilitaire, quoi. Après le chargement, un menu vous proposera quatre programmes, fromage et dessert en sus, service non compris : Printer Spooler organisera une partie de la mémoire de votre ST en buffer imprimante, et supervisera l'impression de vos documents pendant que vous continuerez à travailler normalement avec votre souris (aux deux sens figurés du terme); Ramdisk réserve une autre partie de la mémoire pour en faire un disque virtuel; Diskcopy permet, mais les plus malins d'entre vous l'avaient deviné, de formater et de copier

des disques; et enfin, Disk Utilities, offre les possibilités de tenir à jour vos nombreuses disquettes grâce à une mini-base de données, de renommer un disque ou d'en nommer un qui ne l'avait pas été lors du formatage. Et voilà.

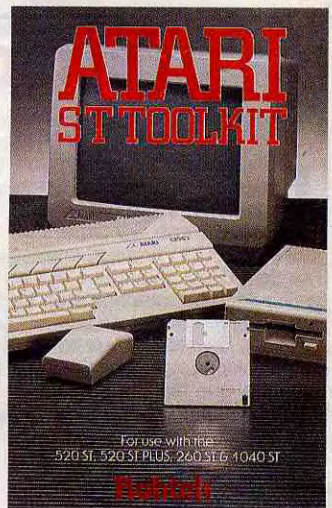
Quant à Atari Real Time Clock, je suis sûr que vous avez tout de suite compris de quoi il s'agissait. Quand vous achetez le soft et que vous ouvrez la boîte pour la première fois, devant vos yeux ébahis se découvre une disquette et une cartouche. Alors vous glissez la cartouche dans le petit trou prévu à cet effet, vous faites de même pour la disquette, vous cliquez deux fois là où vous savez, et voilà, vous avez une horloge en temps réel qui viendra s'afficher à l'écran chaque fois que vous le désirerez. Mais à quoi sert donc la cartouche, vous demandez-vous, à juste titre d'ailleurs et d'ici. Eh bien en l'ouvrant un peu, mais pas trop, on remarque qu'une pile



est intégré, et qu'elle permet de conserver l'heure, même quand l'Atari est éteint. Ce qui fait en bref que vous n'aurez à régler l'heure ou la date que 9 fois tous les qua-

tre ans : à chaque changement d'heure (été/hiver), et l'année bissextile. Chouettes, non ? Bien qu'aussi bien faits l'un que l'autre, chacun a un gros défaut : pour le premier, c'est qu'une fois le Gem, le Printer Spooler et le Ramdisk installés, à moins d'avoir un disque dur, il ne vous reste pas des masses de mémoire pour bosser. Et pour le second, c'est que ça occupe le bus d'extension cartouche et ça ne laisse plus de place pour le reste, ce qui fait qu'on ne peut plus brancher d'autres cartouches dessus, ce qui est normal puisque la place est prise. Si vous suiviez un peu mieux, je ne serais pas obligé de répéter cent fois les mêmes conneries. Donc, c'est à vous de voir, quoi.

Ah oui, au fait, les manuels d'instruction de ces deux softs sont buggés jusqu'à l'os, vu que les traductions ne sont plus ce qu'elles étaient, ma pauvre dame.



Atari STToolkit et Atari Real Time Clock de Robtek pour Atari ST.

## JE

Ah, diantre ! Anne, ma sœur Anne, si j'te disais c'que j'vois venir ! Tu n'en croirais pas tes orteil ! Il s'agit d'un logiciel. Dont on vous a déjà parlé d'ailleurs ailleurs. C'est-à-dire un peu plus tôt. Mais si, voyons, c'était un jeu d'aventures... Allons, faites un effort... Même que c'était sur Commodore. Et que maintenant, c'est sur Amstrad. Et puis en plus, ça s'appelle

Quest Probe. Ça y est ? Ça vous revient ? Chicos.

Bon, alors maintenant, un autre effort de mémoire vous est demandé, chers amis lecteurs : comment était-il, ce jeu ? Très bon ? Bon ? Moyen ? Carrément nul ?

Je vous aide un peu : ça commence par un "M".

Bon, eh bien sur Amstrad, c'est guère mieux. Au revoir, à la semaine prochaine, si Philippe de Dieuleveut.

Questprobe de All American Adventure pour Amstrad.

ANNE, MA SOEUR ANNE, NE VOIS-TU RIEN VENIR ?

NON, CHUIS MYOPE. MAIS TU VAS ME RACONTER



## VOICI UN ARTICLE TYPIQUE DE L'HHHEBDO

Savez-vous qu'est-ce que le Zythum peut-il bien être, bordel de pompe à queue (parenthèse : vous comprenez pourquoi je bosse à l'HHHEbdo ? Essayez de faire passer une phrase de ce genre dans SVM ou dans Tilt...) ? Bon, le Zythum, c'est un breuvage

magique qui donne à celui qui le boit des pouvoirs surnaturels, voire même surnaturels. Malheureusement, cette boisson divine est planquée quelque part dans un vieux ch + ateau abandonné, qu'il vous faudra bien sûr découvrir pour arriver à le posséder, ce putain de breuvage.

Vous aurez plein de régions aussi effrayantes qu'étranges à traverser pour y arriver, en 8 minutes pour chaque région.

Le graphisme est... comment dire... très chicos. Je sais pas, moi, vous avez le personnage qui se déplace comme dans un dessin animé de Walt Disney (c'est Milou qui m'a dit de dire comme ça), qui saute par-dessus tout ce qui bouge, qui tire des boulets ou lance des bombes qui détruisent tous les monstres qui lui barrent la route. Et les monstres se déplacent avec la grâce de la gazelle fuyant le tigre du bengale au petit matin dans la jungle africaine.

Les décors rappellent sans équivoque aucune un film de Coppola, d'une beauté sublime, qui vient vous interpellé quelque part au niveau du vécu, c'est dingue. Oui, mais en noir et blanc, le film. Parce que malheureusement, le soft est bichrome. En bleu et blanc.

Quant à la sonorisation du jeu, elle est, pour un Spectrum s'entend, démente. Les programmeurs se sont bien cassés la tête à faire une musique, sur deux voix si mes oreilles ne m'ont pas trompé. Finis les petits BIPs pauvres et monotones. Chouette ! Allez, achetez Zythum de Mirrorsoft pour Spectrum.



## PAROLES

Mon sens de la transition que certains qualifient d'esprit d'escalier me fait tout naturellement passer du titre à Jacques Prévert qui bénéficie, en plus de son costume en sapin, d'un centre culturel municipal à

Villeparisis où il se passe des choses ayant trait à la micro. La vie de cette charmante bourgade du nord-est de Paris m'eût sans doute échappé et c'eût été bien regrettable, cette expo, faisant pendant à l'échelle humaine du Sicob, étant accréditée par des géants aussi, euh, géants que Apple, Bull, Ici, les PTT et toutes ces sortes de choses. Quoi qu'il en soit (en tout cas, Cocteau en était), laissez-moi m'abandonner pleinement au style article-de-fond pour vous annoncer que : l'E.M.I. 86 (Exposition de Micro Informatique 1986), ouvrira ses portes au public les 15 et 16 novembre prochains à 10h 30 précises. Rappelons que c'est à l'initiative de la dynamique association Microparis qui se tiendra ce salon, et ce pour la deuxième année consécutive. Tout en lui souhaitant longue vie, gageons que cette exposition bénéficiera d'un vif succès et que les visiteurs seront nombreux au rendez-vous.



## MUSIQUE ? VOUS AVEZ DIT "MUSIQUE" ?

Tiens, avant de commencer quoi que ce soit, j'en ai une bien bonne à vous raconter : depuis que je suis à l'HHHEbdo, j'avais pas encore remarqué qu'il y a un frigidaire juste à côté de la machine à café ! Faut le faire, non ? Alors ce matin, j'avais des petits suisses aux fruits que j'avais achetés la veille au soir, et puis, paf le matin, donc, ils étaient plus

frais. Alors que si j'avais su qu'il y avait un frigo, j'aurais pu les déguster en toute quiétude. Mais venons-en au vif du sujet qui nous préoccupe ce soir. Amis PCistes, réjouissez-vous : vous allez pouvoir faire de la musique sur votre ordinateur ! Stupre et putréfaction ! Est-ce là chose possible ? Palsambleu ! Mais oui, noble Chevalier (regardez

l'ours pour comprendre le sens de cette vanne, qui est somme toute bien privée), absolument. Et avec quoi c'est que vous allez pouvoir faire la zikmu ? Avec Music Studio. Pas de lézard possible, c'est aussi bon que toutes les versions précédemment critiquées par nous pour vous. Et puis aussi, on pourra faire mumuse avec le déjà célèbre Hacker II, puisque Activision n'a pas hésité un seul instant à nous offrir ce logiciel. Très bien réussi, d'ailleurs. Il est pratiquement en tous points semblable à la version ST, ce qui n'est pas peu dire. Music Studio et Hacker II de Activision pour IBM PCjr et Tandy 1000.

MERDE ! Y EN A UN QUI A TROUVÉ LE FRIGO ! OÙ C'EST QUE SE VAIS PLANQUER MA POUPEE GONFLABLE POUR LES SOIREEES DE BOUCLAGE MAINTENANT ?



## OH MY GOLD !

Ah, décidément, l'Oiseau de Feu (Firebird, bande d'ignares) n'en peut plus. "Oh my gold !" semble être devenu son slogan préféré. Jugez-en plutôt : après Elite, Gold Edition, voici Starstrike II, Gold Edition. Rien que ça. Alors caisse ? C'est le jeu Starstrike II, qui était, mais est-il besoin de le rappeler, après tout, même le plus ignare des ignares aurait pu le deviner, la suite de Starstrike tout court, mais en mieux encore, puisque c'est une Gold Edition. Non, non, non, je n'en dirai pas plus, vous devez connaître Starstrike comme votre poche maintenant. Et si ce n'est pas le cas, eh bien il n'est

pas trop tard pour bien faire : ruez-vous sur Starstrike II, Gold Edition de Firebird pour Amstrad.



## OLDIES BUT GOLDIES

Moi qui fustigeais les éditeurs de softs, la semaine passée, je dois me rendre à l'évidence : y a encore des gens honnêtes. Par exemple chez Beyond. Figurez-vous qu'ils viennent de sortir une compilation : The Best of Beyond. Vous me suivez ? Je continue. Figurez-vous que cette compilation comporte 4 jeux. Le suspense étant pour le moins insoutenable, je ne vous ferai pas mariner plus longtemps. Luxueux ! Comment ont-ils procédé pour faire tenir 4 programmes sur une cassette/disquette (rayez la mention inutile) ? Easy : deux par face. Alors d'abord, y a

Quake Minus One : Titan est un complexe industriel et sous-marin, appartenant à une organisation secrète, genre anti-France, Spectre ou bien encore Trush, et qui menace le monde. Ayant réussi à vous introduire dans la base, votre mission, si vous l'acceptez, consistera à détruire les 4 computers qui dirigent et régissent ce monde mécanique (Zeus, Poséidon, Vulcan et Ares). Graphismes et musiques et bruits et le reste : 20 sur 20. Aux suivants. Encore 3, va falloir abrégé. Psi Warrior : un combattant galactique se déplace dans une base à l'aide d'un skate-board. Il est équipé d'un pistolet laser et patati et patata. Anima-

tion démente, graphismes, musiques, bruitages, youpi, et hop ! Au suivant. On retourne la cassette, on rembobine un peu. Bzzz, chtak ! Shift/Run-stop. Press play on tape. Shadow Fire, est un fabuleux jeu d'aventures, entièrement géré par icônes à l'aide d'un joystick, d'une souris et même, d'un crayon optique. Enfin si on veut, parce qu'on peut aussi se servir du clavier. Le but du jeu est de délivrer le général Zoff, et pour ce faire, vous dirigez une équipe composée de 3 personnes (dont une nana. Waow) et d'un robot. Et ça continue encore et encore... Super ! Le dernier : Enigma Force. C'est la suite de l'aventure précédente. Le général Zoff doit être un peu gogol. Il s'est encore fourré dans le pétrin. Plus beau, mieux réalisé surtout en ce qui concerne l'animation (maintenant, les personnages se dirigent au joie-bâton comme dans un jeu d'arcades et c'est beau comme du

Walt Disney). Musique, graphismes, etc. Voilà. En fait, 4 bons



jeux (des musts) pour le prix d'un.

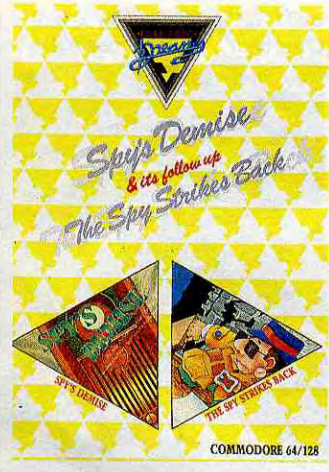
The Best of Beyond de Beyond pour Amstrad et Commodore 64/128.

# C'est nouveau, ça vient de sortir

## COMPILATION

Quel est l'intérêt de faire des compilations de jeux ? Eh bien tout dépend de la personne faisant ladite compilation. Lorsque cette pratique n'était qu'à ses balbutiements (au début diriez-vous), les éditeurs, pris de remords après vous avoir entubés en vous fourguant des softs à un prix exorbitant, décidèrent, pour se racheter, de rassembler sur le même support plusieurs logiciels s'étant très bien vendus (genre "they sold a million") donc, étant amortis. Ça, c'est le premier cas de figure. En revanche, dans le cas de **Spy's Demise**, les éditeurs, en l'occurrence *Electric*

*dream*, ont compilé deux grosses merdes pour bénéficier du background précédemment développé (euh, suis-je clair ?). Bon enfin i-z-ont mystifié les consommateurs en leur faisant croire que les jeux étaient compilés parce que bien vendus, donc bons, ce qui m'amène à la remarque suivante que je qualifierai de pertinente et qui pourrait se libeller comme suit : "C'est pas le cas !" Du tout. Les programmes sont nuls et vieux. Il s'agit d'un bête jeu d'escalade, niveau les-débuts-de-la-micro, où les bonshommes courent dans tous les sens pour attraper des trucs et des machins que y en a marre que c'est nul et programmé en basic (j'exagère un peu, mais avec un bon basic compilé...). Et l'autre jeu ? C'est la suite, ça s'appelle **The Spy Strikes Back** et franchement, le Spy en question aurait mieux fait d'avaler la capsule de cyanure planquée dans sa molaire, cause cette version est aussi nulle que la précédente et pour tout vous dire, je préfère ne pas m'appesantir. C'est pas beau de tirer sur une ambulance. Mais ça défole. Allez, dans mon immense mansuétude, je vous mets la photo de la jaquette pour que vous puissiez partir en hurlant de dégoût, si d'aventure vous la voyiez traîner chez votre dealer habituel. **Spy's Demise** de *Electric Dream* pour Commodore 64/128.



## À COEUR ET À CRI

Tout le monde sait maintenant que Loricels et Activision ont passé un accord de diffusion réciproque de leurs produits, plus ou moins exclusif, mais les détails sont pas clairs. Eh bien, apprenez que le petit chat en profite, et il aurait tort de se gêner, le bougre, pour adapter les softs Activision sur Thomson. Ce qui n'est pas plus mal, vu qu'il ne faut pas trop compter sur ladite Activision pour faire ce travail ingrat elle-même, surtout que je ne sais même pas si Activision sait que Thomson a fait des ordinateurs. Enfin, bon, passons.

Quinze minutes plus tard. (...) Ça y est, c'est chargé. Oh surprise ! Oh étonnement ! Oh joie ! Olé ! Je suis très surpris, parce que c'est très joli. Les graphismes sont très mignons, ils ressemblent beaucoup à ceux de la version Amstrad. Là, chapeau, Loricels. Et en plus, tout le reste est en bon vieux français des familles. Sinon, le reste, ben, c'est Hacker, quoi, c'est pareil. Avec scrolling précis, très précis, presque au pixel près, c'est très réussi. Si vous avez bien tout lu ce que



Et justement, Loricels a adapté **Hacker** sur Thomson. Première chose qui se passe à l'écran, celui-ci devient tout bleu, et y a écrit en blanc "Logon please".

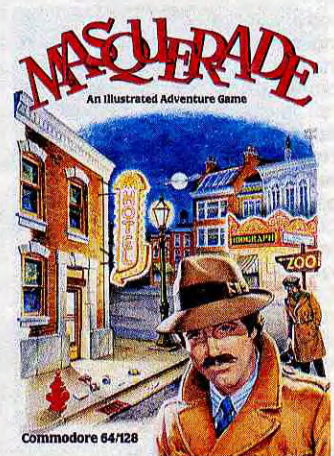
Première réaction du testeur fou, votre serveur (c'est une manière de parler) : les cons ! Tant qu'à l'adapter, ils auraient pu le traduire ! Bon, je rentre le logon en question, "Australia", le jeu me répond, en anglais toujours que le mot de passe a été vérifié, et que je peux continuer à jouer. Chouette. Donc, vient le chargement de la deuxième partie du soft. (...)

je viens d'écrire, vous avez sûrement remarqué qu'il manquait quelque chose : il n'y a pas de test de connaissance du système. Vous savez, la partie du jeu où l'ordinateur demande d'identifier certaines parties du système, quoi, et il faut les pointer avec le curseur, quoi. Enfin, quoi, vous savez, quoi. Deuxième tout petit défaut : la jaquette est exactement la même que celle de la version Commodore. Dessus, sur la photo, y a un type qui reste planté... devant son Commodore ! Bah, c'est pas bien grave, après tout. **Hacker** de *Activision* et *Loricels* pour Thomson.

## LES ADAPTATIONURES

Ah bin oui, c'est vrai, on parle jamais des adaptations. On vous met l'eau à la bouche avec des softs d'enfer, mais qui ne tournent pas forcément sur votre bécane (je marque bécane car ce mot vient de rentrer dans le dictionnaire), et ensuite, on vous laisse tomber. Pfff ! Pas sympa. Enfin, tout ça pour vous annoncer que **Elite** tourne dorénavant sur Apple et CBM, tout comme **Masquerade** d'ailleurs. Sans vous faire le coup du banc d'essai, disons que ces deux softs sont fabuleux. D'ailleurs, je ne parlerai que des bonnes adaptations. Or donc **Masquerade**, précédemment sur Apple, est un jeu d'aventures dément, une enquête policière pour être plus précis. A l'époque de sa sortie, les fans du jeu s'étaient regroupés en club pour mener à bien l'aventure. **Elite**, quant à lui est une simulation spatiale. Vous pilotez un vaisseau hyper-sophistiqué dans plusieurs galaxies. Pas moins de 2040 planètes ayant toutes leurs caractéristiques propres. Le but du jeu est de monter en grade dans la hiérarchie afin de faire partie de l'élite. Pour ce faire vous devrez acheter diverses marchandises, et les vendre au meilleur cours, mais ne croyez pas cependant voyager sans danger. Les pirates rôdent et si vous désirez faire le commerce de substances illégales, il vous

faudra aussi échapper à la police galactique. Cette nouvelle version est encore plus belle, surtout en ce qui concerne la musique. Ah oui, **The Dambuster** a été adapté à l'Amstrad. 20 sur 20. Puisque l'on parle d'adaptation, sachez que de nombreux jeux Ariolasoft seront traduits en français dans un très proche avenir, en particulier le fabuleux **Bard's Tales**, mais ça, on en reparlera plus en détail, par exemple lors de la sortie de **Bard's Tales II** sur CBM. Bientôt. Promis. **Masquerade** de *US Gold* pour CBM et *Elite* de *Firebird*, également pour Commodore et pour Apple.



## LIBRE !

FREE, ce n'est pas seulement un jeu d'aventures qui a fait couler beaucoup d'encre et de cerveaux sains. Enfin, ce n'est PLUS seulement ça. Car maintenant, FREE, ça veut dire Fabien Roy Electronic Engineering. En anglais dans le texte. Bon, Fabien Roy, c'est le créateur de la boîte. Et la boîte, elle fabrique des trucs électroniques, genre extensions mémoire et disques durs. Pour Mac Plus. Exemple : l'extension 2 Mo, 5337 balles précisément. C'est encore cher, mais moins que les autres. Autre exemple : le disque dur externe 20 Mo : 8895 balles. Même remarque que plus haut. A noter que si le projet de F. Roy de vendre ses bidules par correspondance aboutit, les prix baisseront sensiblement, pour arriver, peut-être, aux mêmes que plus haut moins 500 balles pour chaque. Est-ce clair ? Non ? Tant pis. Enfin, sachez que ces produits seront bientôt disponibles sur Amiga, et peut-être, si tout va bien,



sur ST. Y a-t-il quelqu'un parmi vous ce soir qui veut en savoir plus ? Hein ? J'entends rien ? Oui ? Alors appelez le (16) 39 71 74 87.

## ENFIN, DES SOUS !

Ça faisait longtemps que Commodore International n'avait plus senti la divine joie de toucher un peu de pognon. Depuis un an en effet, la société était déficitaire. Mais le quatrième trimestre de l'année fiscale 85-86 a permis de dégager 1,2 millions de dollars d'excédent, alors que le même trimestre de l'année dernière avait délesté Commodore de 124 petits millions, de dollars toujours. Ce qui en fait ne change rien au problème : les pertes de Commodore pour l'année 85-86 se montent quand même à 127,9 millions de dollars.



## ZE ROSBIF'S THOMSON NOW ON ZE ST

Les Anglais ont de la chance, leur plan informatique pour tous les a fait bénéficier d'un ordinateur d'enfer : ze BBC qui dispose de l'un des basics les plus mieux et de 80 colonnes, à l'époque, c'était un happening, pardon, une performance. Eh bien figurez-vous qu'un émulateur BBC sort prochainement pour Atari ST. Le BBC possédant de nombreux logiciels éducatifs, voici pour vous la possibilité d'apprendre enfin l'anglais avec un programme anglais destiné à apprendre le français aux Anglais. Pour plus de

compréhension, relire le paragraphe précédent. L'émulateur est compatible à 100% avec le basic et à 97% avec les softs. La carte coûtera aux alentours de 90 livres (environ très exactement 900 balles) et sera commercialisée par Atari.



## PREGO, IL THOMSONÉ ?

Ça y est, c'est fait, Olivetti distribue Thomson en Italie. Le MO 6 est vendu là-bas sous la douce marque de Olivetti-Prodest, et sous le non moins doux nom de PC 128. Les Ritals auront un MO 6 gris, doté d'un clavier QWERTY et d'une sortie PAL. Il est amusant de noter que Prodest, la filiale de Olivetti, est constituée de toute l'ancienne équipe de Commodore Italia (prononcer "Commodoré"), PDG compris.



## DES BUGS

Après avoir lu le titre, sans doute vous attendez-vous à ce que je me mette à baver sur tel ou tel soft bourré de bugs que les mecs s'en foutent et patati et patata. Eh bien non ! **D-BUG** est un jeu très sympa qui va vous entraîner dans les méandres de vos micros, c'est-à-dire dans le hard. Charlie qui s'occupe de la maintenance du CBM va vous expliquer plus en détail en quoi consiste sa tâche. Figurez-vous que deux computer-kids sont rentrés dans mon ordinateur. Comme si j'avais pas assez de boulot avec les pannes habituelles ! En plus, quand ils jouent à plusieurs, ils essaient tant bien que mal de réparer les dégâts, mais quand y en a un seul, c'est à moi de faire tout le turbin ! (il étreint ses mains pleines de cambouis.) Je sais pas comment i-z-ont fait, les p'tits jeunes, là, mais z'ont réussi à jouer avec la machine ; oh, bien sûr, c'est un jeu tout bête, genre morpion, mais à chaque fin de partie, c'est toujours la même chose : y a un truc qui péte ! Et encore du boulot pour vous... Eh oui, remarquez, si c'est moi qui répare, c'est encore assez rapide (quand le composant est en stock), mais sinon, gare. Ah, faut les voir cavalier les gamins : c'est que c'est jamais la même panne. Un coup, c'est l'alim qui crame, un coup c'est les ROM ou les RAM ou bien encore le SID. Ça doit faire



de drôles de bruits ! Et comment ! Tenez, je me souviens même d'un jour où ils ont bousillé le processeur graphique. C'était pas beau à voir à l'écran. J'imagine. Enfin, je ne leur en veux pas trop, ils me tiennent compagnie et puis comme ça, z'apprennent comment fonctionne un ordinateur. Mais si vous voulez le fond de ma pensée... Oh oui, oh oui, dites ! Je crois qu'il y a quelqu'un derrière tout ça. Peut-être même l'un de vos lecteurs. Oh ? Parfaitement ! Je me suis laissé dire que celui qui est de l'autre côté de l'écran bénéficie d'un graphisme et de bruitages très chouettes. Peut-être ne suis-je qu'un jeu après tout... Oui peut-être. Eh bien merci monsieur Charlie. A vot' service. **D-BUG** de *Electronics Arts* pour Commodore 64/128

## LE VRAI DE VRAI

Bon, le temps pour les développeurs de commencer à penser que peut-être, pourquoi pas, mais bon, faudrait voir où en est la concurrence, travailler sur le 16/32 bits et aussi penser aux PC AT, et paf ! Voilà-ti-pas que le vrai 32 bits approche à grands pas. En fait, il est même là depuis un bout de temps, le 80386 mais bon. Paraît même qu'IBM... mais bon. Remarquez, c'est même carrément certain : on raconte que certaines grandes sociétés "auraient" été livrées avec cette nouvelle machine 32 bits qui "bénéficierait" du DOS Microsoft 5.0 intégrant des commandes lui permettant de gérer une unité de disque CD-ROM. Avec IBM, on ne sait jamais, mais, on sait jamais... A propos de on-

**QUESTION**  
QUE FAUT-IL FAIRE LORSQUE 32 BITS APPROCHENT À GRANDS PAS ?  
J'AIGUISÉ MA GUILLOTINE À CIGARES



dit, y a aussi le 68030 de Motorola. On parle aussi d'un ZX spectrum 128 bits mais là...

# AMSTRAD SHOW

Suite de la page 1

**Tiens, un salon. Tiens, c'est un salon Amstrad. Tiens, y a des Amstrad dedans. Tiens, il est pas interdit aux moins de 18 ans. Comment ça ? On laisse les mômes entrer là-dedans ? Oui, ça se passe à Londres. Là-bas, les bidouilleurs sont des clients comme les autres.**

Je sais pas pour vous, mais moi, les salons, je commence à fatiguer. Hollande, Angleterre, France, re-Angleterre... Bon, pour le PCW Show, j'avais été déçu en bien, comme disent les Suisses. C'est vrai. Mais le Sicob m'avait redéprimé. Alors je suis arrivé à Londres le cœur en berne et la pupille éteinte, traînant mes vieilles godasses sur le pavé humide du désespoir, me heurtant à la falaise de l'immobilisme et pas franchement joyeux. Et au bout de dix minutes, ça a été brutalement mieux : ce putain de salon, il était bien ! Enfin, bien pour les fans d'Amstrad, s'entend.

## PRESENTATION

La première chose qui frappe quand on arrive, c'est qu'y a deux étages. On voit un grand escalier qu'on peut pas s'empêcher de monter. Et là, on



20Mo, 20m<sup>2</sup>, 20 tonnes...

a à peine posé le premier pied sur le sol du deuxième étage (et réciproquement, puisqu'il y a un pied à la traîne), qu'on est attaqué à main armée par Amstrad. T'as vu ? Son stand est là, tu peux pas le louper. Et tu remarques tout de suite le PC 1512 avec son Gem et tout et tout, parce qu'y a plein de posters partout. Autour d'Amstrad, les rapaces attendent fébrilement que le client vienne jeter un coup d'œil sur leurs produits. Les rapaces, c'est Micro Pro, Digital Research, NewStar, et Sage Soft, qui ne présentent que des trucs pour PCW et PC, très pro, quoi. Par exemple, des comptas, des tutors, des bases de données...

## ET LES NOUVEAUTÉS ?

Ahhhh ben oui, les nouveautés, y en avait. Accrochez-vous ma brave dame, c'est parti. La chose la plus super géniale démente de l'expo, c'était le digitaliseur d'images de Rombo Productions, VIDI. Il s'agit d'une interface qui contient son propre contrôleur CRT (un genre de processeur graphique), plus 16 Ko de Ram vidéo. On branche une caméra dessus, et en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, l'image se dessine sur l'écran du CPC. Quoi ? Vous avez bien dit CPC ? Oui, j'ai bien dit CPC, pas PCW ni PC tout court, CPC (J'ai une blague. C'est deux Amstradistes qui discutent : -

PCCP ? -CPPPCPC ! -PPCPCPC... Et l'autre de répondre : -PPCPCPC ! Wouah ! Elle est bonne.) Et ça marche comment, tout ça ? C'est tout bête : l'image filmée se stocke dans la mémoire du VIDI (en moins de 40 millisecondes, temps de synchronisation compris), et après, il envoie tout ça à la mémoire écran de l'Amstrad (en 250 ms seulement !). Le VIDI travaille en mode 1 (moyenne résolution pour les non-initiés), ou en mode 2 (haute résolution). Seul problème : ça bosse en noir et blanc. On ne lui en veut pas, les digitaliseurs couleurs valent dans les 20 briques, je parle du modèle pour les pauvres. Quoi ? Vous voulez plus de contraste et moins de lumière ? No problem, vous pouvez tout régler les doigts dans le nez. Bien sûr, les images ainsi digitalisées sont directement stockables sur disquette ou cassette, ou imprimables (ou introduitables dans l'oreille, pour ceux qui ont une tête de drive entre les oreilles). Le prix



IBM Computer Show ?

genre à rajouter en sus, tout est intégré. Le prix ? 700 balles. L'avantage ? Pas de redevance à payer (enfin, c'est quand même illégal, de pas déclarer la boîte, mais bon, chacun s'arrange avec sa conscience, surtout quand il y a du blé en jeu).

## L'INFLUENCE

Tiens, on profite qu'on est à l'étage pour se pencher un peu au balcon et regarder le monde qui passe par là. Il est là, le père Sugar ? Ben non, il s'abaisse pas à se commettre dans des manifestations populaires de ce type. Il n'a pas foutu les pieds à l'expo du tout. Il recevait ses clients et les journalistes (enfin, les journalistes officiellement accrédités, on se croirait au Kremlin) dans une suite au Novotel tout proche. Décidément, c'est pas le Sicob. Du monde, y en a. Et plein, même. Et pas que des en costume trois pièces et cravate. Et le dimanche, c'était encore pire. On pouvait plus faire un pas sans se faire écabouiller les pieds. Bon, allez, un petit tour à la buvette de service, où l'on note avec plaisir que la bière se sert dans des verres deux fois plus grands qu'en France, des vrais verres, quoi, et on redescend.

## DEALERS

En bas, c'était la concentration des dealers (in french : des revendeurs). Tu veux une extension mémoire, un joystick, ou bien un soft ? Pas de



Tu vas pas t'asseoir sur la Joconde, Quand même ?

problème, tu trouveras ton bonheur dans cet amas de stands, tous plus bourrés (de monde) les uns que les autres, mais surtout les autres. Amstrad, fidèle à sa réputation, a réussi à se démerder pour que tous les logiciels PC 1512 soient à un prix de moins de 100 livres, 99 livres plus précisément. Parmi ces softs, on retrouve bien sûr tous ceux qui tournent sous Gem de Digital Research, comme par exemple Gem Write, le traitement de textes, ou Gem Draw, l'utilitaire de création artistique... D'un autre côté, Tasman Software présentait Tasword 8000, le Tasword des 8256 et 8512, qui a l'avantage d'être beaucoup plus convivial que Locoscript. Et une version supplémentaire de ce traitement de textes sera bientôt disponible pour... PC 1512, oui. Bien sûr, Semaphore Logiciels prépare une adaptation de ce soft en français.

## LES INTERFACES ET EXTENSIONS

Ça vous emmerde, hein, que le petit frimeur de la classe au-dessus qui a un Apple se foute tout le temps de vous parce qu'il n'y a pas d'extensions sur Amstrad. Ben c'est fini. Amenez-lui cet exemplaire du canard et montrez-lui la phrase suivante qui est écrite spécialement pour lui : "Petit con, y a plein d'extensions pour Amstrad !" Par exemple, le Real Time Clock Module de DK'Tronics. C'est un boîtier bizarre qui vient s'enficher dans le derrière de la bécane, dans lequel une pile et une petite Ram ont été intégrées, et qui permet d'avoir en

permanence l'heure et la date en temps réel affichées à l'écran. Par contre, c'est cher : 350 balles. Une montre à quartz ne vaut plus que 30 balles... Le fouineur averti pouvait toujours se débrouiller pour trouver des interfaces joystick ou des souris pour PCW, et un truc plutôt bien sympa pour les maniaques du manche à balai, que je m'en vais vous décrire incessamment sous peu : il s'agit de Slomo. Kesako, Slomo ? C'est un boîtier étrange qui pénètre la prise joystick de l'ordinateur, et qui permet, grâce à un petit bouton tournant, de contrôler la vitesse de déroulement des programmes en cours. C'est le genre de truc utile pour le gars qui a des problèmes avec un jeu parce qu'il est trop rapide. La vitesse la plus lente c'est l'arrêt complet du jeu. C'est Nid Valley Micro Products Ltd qui fabrique Slomo, et qui le vend pour la modique somme de 150 balles. Les PCWistes pouvaient également se régaler les neurones avec un disque dur 20 Mo au doux prix de 6500 balles, et on se demande pourquoi ils en ont pas fait autant pour les CPC. Branleurs.

## ILS SONT BUGGÉS !

J'ai attendu longtemps avant de pouvoir en parler : le PC 1512 est buggé. Ou si c'est pas un bug, ça y ressemble beaucoup. Ou alors c'est pas compatible. Parce que tous les développeurs qui essayaient de faire tourner leurs démos devaient les recharger sans cesse parce que les PC plantaient. Du coup, Digital Research, qui est moins con que les autres, présentait tous ses softs sur écran vidéo géant (sans montrer la bécane sur laquelle ils tournaient), et on en a même vu tourner directement sur IBM (voir photo) !

un Amstrad et faire ainsi une pub d'enfer à son produit. Jusqu'à 100 joueurs peuvent se brancher simultanément, se battre les uns contre les autres, ou former des associations... Pour pouvoir jouer, il faut commander le "MUD Pack" qui contient un manuel d'instructions complet, une carte, une carte de sécurité pour pas que n'importe qui vienne se connecter et foutre le bordel dedans, et assez de crédits pour jouer trois heures d'affilée. Ensuite, si on veut retourner faire une petite partie entre copains, il suffit de recommander des crédits pour autant de temps qu'on veut. L'inscription coûte 20 livres, 200 balles.

## C'EST FINI !

Allez, on se casse, on a tout vu. C'est bien, y a quand même des bo-



T'es beau comme un camion, tu sais ? tes sérieuses qui bossent. Tiens, puis je vous ai pas tout dit. Venez avec moi boire un coup avant que les pubs ferment, je vais vous con-



## DE LA LECTURE

Pour changer un peu, Digital Research a abandonné provisoirement le chemin du logiciel, pour se risquer sur celui de l'édition de livres. Déjà, trois bouquins sont parus en Angleterre, avec les titres en pur britiche : "Using Dos Plus on the Amstrad PC" (l'utilisation du Dos Plus sur l'Amstrad PC), "Using Gem on the Amstrad PC" (l'utilisation de Gem sur l'Amstrad PC), et "Business Presentation Graphics on the Amstrad PC" (représentation de graphiques professionnels sur l'Amstrad PC). Une traduction en français est prévue, et les éditions du PSI sont bien placées pour décrocher le contrat.

## M. U. D

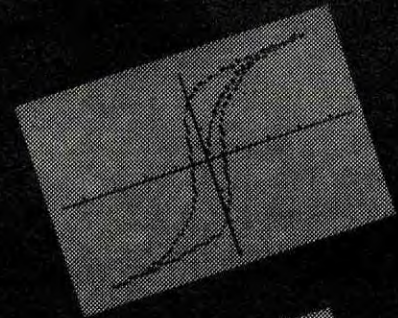
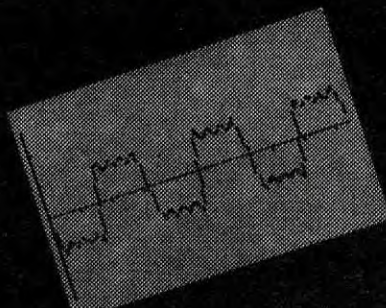
Grand succès dans le monde de la télématique, MUD est le plus grand jeu de rôle multi-utilisateur jamais développé. D'ailleurs, il est tellement imposant qu'il tourne sur un Vax 750, si vous voyez quel genre de bécane ça peut être. Mais alors, quel rapport avec l'Amstrad Computer Show ? Il suffit simplement pour se brancher sur ce jeu d'avoir un téléphone, un ordinateur, et un modem. Et donc MUSE Ltd, la boîte créatrice de MUD, ne s'était pas gênée pour brancher un modem sur

fier quelques secrets d'importance. D'abord, il faut savoir que la commande de 18.000 PC de Dixons (grosse chaîne de magasins britanniques) n'a pas encore été livrée. Raison : il semble qu'il y ait un petit problème, et les 18.000 machines doivent être retestées une par une ! Ensuite, les développeurs commencent à tirer une gueule de douze pieds de long parce que Sugar ne veut pas faire de pub pour son PC avant... mars 87 ! Serait-ce à dire que contrairement à ce qui avait été affirmé, la machine n'est pas entièrement totalement complètement terminée ? Resterait-il quelques petits détails techniques à régler ? C'est probable, car si mes souvenirs sont bons, et ils le sont d'autant plus que j'avais ramassé une doc venant d'Amstrad sur leur budget publicitaire au PCW Show, il y en avait une grosse part consacrée au PC... Tout a été reporté sur le Sinclair Spectrum Plus 2. Et le pire... Sugar a interdit à tous ceux qui créaient ou revendaient des produits aidant le piratage (copieur Odd Job, interfaces genre cartouches de dupli, etc.) d'avoir un stand sur le Show. Alors que lui copie un tout petit peu IBM, non, même s'il y réussit pas très bien ? Alors tu sais quoi, tonton Sugar ? On te remet la deuxième oreille et cette fois-ci, on te rajoute la queue. Fallait pas claironner comme un con.

# FX 7000 G

Graphique

Première  
Mondiale



# CASIO

*Calculatrices programmables*

## FX 7000 G Graphique

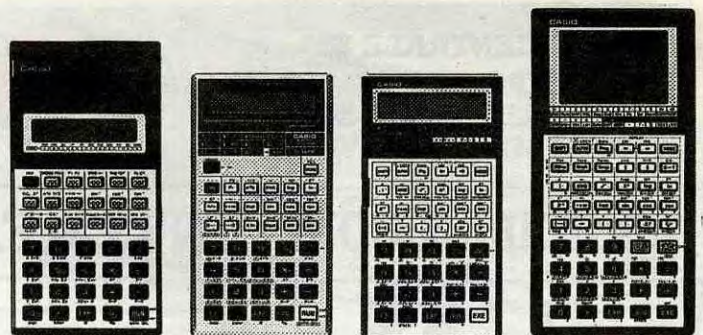
La FX 7000 G est aujourd'hui le premier outil spécifique d'analyse de fonctions pour les lycéens, les étudiants et ingénieurs. Trois appareils en un!

Calculatrice scientifique complète : 83 fonctions avec statistiques, calcul base 2, 8, 16 et fonctions logiques.

Calculatrice programmable : 422 pas et 26 mémoires. Mémoire de formules : possibilité de rappeler une formule après calcul.

TRACEUR de COURBES et ANALYSEUR de FONCTIONS : avec un écran graphique : 8 lignes de 16 caractères ou 5 995 points affichables.

- Dimensions (en mm) : 165 x 82 x 14.



FX 180 P

FX 3600 P

FX 4000 P

FX 7000 G

CATALOGUE sur demande contre 2 timbres à 2,20 F. CASIO - 178, rue du Temple - 75139 PARIS Cedex 03.  
Vente en papeterie et magasins spécialisés. AGENT EXCLUSIF : NOBLET S.A.

# PROMOTION S.E

## QUICKSHOT X

**PC** POUR IBM PC ET COMPATIBLES  
**AP** POUR APPLE IIE ET IIC



- LEVIER DE CONTROLE ULTRA PRECIS
- BOUTON DE CENTRAGE
- SELECTEUR : Main gauche/Main droite.
- TIR AUTOMATIQUE

POUR **129F**  
LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

## QUICKS

T U R

POUR LES MEMBRES DU HEBDOGICIEL

**119F**



## CANON V-20



**750F**  
POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- UNITÉ CENTRALE Z80
- MÉMOIRE
  - RAM 32K (BASIC-MSX)
  - RAM 64K + RAM VIDEO 16K

- CÂBLE PÉRITEL FOURNI
- EN CADEAU XYZOLOG K7

LOGICIEL X-COM

INTERFACE X-740

**235F**  
POUR LES MEMBRES



son Gem et tout et tout, y a plein de posters

Amstrad, les rapaces fébrilement que le client ar un coup d'œil sur leurs Les rapaces, c'est Micro al Research, NewStar, et , qui ne présentaient que pour PCW et PC, très pro, exemple, des comptas, des bases de données...

### NOUVEAUTÉS ?

en oui, les nouveautés, y en accrochez-vous ma brave l'est parti. se la plus super géniale e de l'expo, c'était le digita- images de Rombo Produc- IDI. d'une interface qui contient propre contrôleur CRT (un de processeur graphique), à Ko de Ram vidéo. On bran- ne caméra dessus, et en de temps qu'il n'en faut pour e, l'image se dessine sur n du CPC. Quoi ? Vous avez dit CPC ? Oui, j'ai bien dit pas PCW ni PC tout court, (J'ai une blague. C'est deux radistes qui discutent : -

programmeur d'Eproms pour 35 livrés, soit environ 350 balles. Et à partir de maintenant, je vais plus me faire chier à calculer les prix en francs français, vous avez qu'à multiplier les prix anglais par 10, et voilà.

Pas très loin de là, on voyait apparaître Electric Studio. Chez eux aussi, on pouvait trouver un autre digitaliseur d'images, mais un peu moins bien quand même que celui de Rombo car beaucoup plus lent. Mais il en existe deux versions : la version C6 pour les CPC, et la version P8 pour le PCW. Quoique, des images digitalisées sur PCW, je demande à voir. Parce qu'il n'y avait pas de démo.

Le plus intéressant chez eux, c'était un stylo optique pour PCW.

Et le plus inutile, c'était une souris pour le PC 1512 (ai-je besoin de rappeler que le 1512 est livré avec une souris ?).

Sinon, on pouvait aussi contempler le DK'Tronics' T.V Receiver. En français, le Récepteur télé de DK'Tronics. C'est une espèce de grosse méchante bête qui se glisse doucement sous le moniteur du CPC, et qui permet de la transformer... en poste de télévision (le moniteur, pas le CPC). Et y a pas d'antenne ou quoi que ce soit de ce

res deux fois plus grands qu'en France, des vrais verres, quoi, et on redescend.

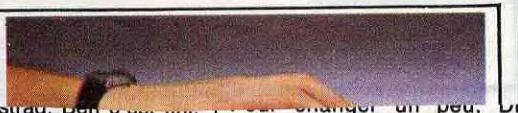
### DEALERS

En bas, c'était la concentration des dealers (in french : des revendeurs). Tu veux une extension mémoire, un joystick, ou bien un soft ? Pas de



Tu vas pas t'asseoir sur la Joconde, Quand même ?

## QUICK S



sions sur Amstrad. Ben c'est min. Amenez-lui cet exemplaire du canard et montrez-lui la phrase suivante qui est écrite spécialement pour lui : "Petit con, y a plein d'extensions pour Amstrad !" Par exemple, le Real Time Clock Module de DK'Tronics. C'est un boîtier bizarre qui vient s'enficher dans le derrière de la bécane, dans lequel une pile et une petite Ram ont été intégrées, et qui permet d'avoir en

pour changer un peu, U Research a abandonné provisoi- ment le chemin du logiciel, pou- risquer sur celui de l'édition livres. Déjà, trois bouquins parus en Angleterre, avec les t- en pur britiche : "Using Dos Plus the Amstrad PC" (l'utilisation Dos Plus sur l'Amstrad PC), "U Gem on the Amstrad PC" (l'uti- tion de Gem sur l'Amstrad PC "Business Presentation Grap- on the Amstrad PC" (représen- de graphiques professionnels l'Amstrad PC). Une traduction française est prévue, et les édit- du PSI sont bien placées p- décrocher le contrat.

### M. U. D

Grand succès dans le monde o- télématique, MUD est le plus g- jeu de rôle multi-utilisateur jar- développé. D'ailleurs, il est t- ment imposant qu'il tourne su- Vax 750, si vous voyez quel ge- de bécane ça peut être. Mais a- quel rapport avec l'Amstrad Con- ter Show ? Il suffit simplement p- se brancher sur ce jeu d'avoi- téléphone, un ordinateur, et- modem. Et donc MUSE Ltd, la b- créatrice de MUD, ne s'était g- née pour brancher un modem

# 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 DISQUETTE  
K7 CASSETTE  
CAR CARTOUCHE  
S SOFTCARD

**COTES**  
★ ★ ★ INDISPENSABLE  
★ ★ RECOMMANDÉ  
★ BON

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

**ATTENTION !!  
COMME LES ORDINATEURS  
LES DISQUETTES 3" SONT A LA BAISSSE**

**VOUS POUVEZ VOUS LES PROCURER  
PAR CORRESPONDANCE OU À LA BOUTIQUE.**

PRIX UNITAIRE			PORT	
A	B	C	QUANTITÉ	TARIF
34	32	28	1 ou 2	6 F.
			jusqu'à 5	8 F.
			jusqu'à 10	11 F.
			jusqu'à 20	13 F.

**ATTENTION, OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE  
DES STOCKS DISPONIBLES ET LIMITÉE A 20 DISQUETTES  
PAR PERSONNE.**



**POUR COMMANDER UN TEE SHIRT HEBDOGICIEL,  
UTILISEZ LE BON CI-DESSOUS.**

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

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

VILLE : ..... CODE POSTAL : .....

N° de téléphone : .....

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : .....

TARIF B : N° d'abonné obligatoire : .....

Règlement joint : Chèque bancaire  CCP  Mandat poste (étranger)

**DISQUETTES :**

Désire commander.....

disquettes vierges 3 pouces

à ..... F.

Port + ..... F.

Total : ..... F.

**TEE SHIRT :**

Small  Médium  Large

Quantité : .....

Prix unitaire : .....

Port : + 15 F.

**TOTAL : .....**

**CHOISISSEZ  
UN BADGE**



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

**AMSTRAD, ATARI ST  
COMMODORE ET ORIC  
PERIPHERIQUES ET  
ACCESSOIRES  
LES PRIX ? TELEPHONEZ**

**au  
(1) 46 27 01 00**



## BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

Je choisis le badge n°.....

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

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

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

Signature : .....

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







# COMMODORE

Code	Title	Dev	Score	Year
CO001	4 ZZAP! SIZZLERS	DKS	188	1985
CO002	4 ZZAP! SIZZLERS	DKS	188	1985
CO004	4 me PROTOCOLE	DKS	194	1985
CO005	ADVENTURE CONSTRUCTION	DKS	160	1985
CO006	AIR WOLF	K7	97	87
CO007	ALTERNATE REALITY: THE CITY	DKS	240	216
CO008	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109
CO009	AMERICAN ROAD RACE	DKS	190	171
CO010	ARCADE CLASSICS	K7	121	108
CO011	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	108
CO012	ARCADE HALL OF FAME	DKS	182	169
CO013	ARCHON 2	K7	145	130
CO014	ARCHON 2	DKS	165	148
CO015	ARK PANDORA	K7	121	108
CO016	ARK PANDORA	DKS	121	108
CO017	AXIS ASSASSIN	K7	96	87
CO018	AXIS ASSASSIN	DKS	120	108
CO020	BACK TO THE FUTURE	K7	114	103
CO021	BALLBLAZER	K7	115	104
CO022	BALLBLAZER	DKS	180	162
CO023	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	130	117
CO025	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	112
CO026	BATTLE D'ANGLETERRE	K7	140	112
CO027	BATTLE FOR BRITAIN	K7	120	108
CO028	BATTLE FOR BRITAIN	DKS	147	151
CO029	BEACH HEAD	K7	121	109
CO030	BEACH HEAD	DKS	155	140
CO031	BEACH HEAD II	K7	121	109
CO032	BEACH HEAD II	DKS	170	153
CO037	BIGGLES	K7	121	108
CO036	BIGGLES	DKS	158	143
CO033	BLACKWHYCHE	K7	120	108
CO034	BLADE RUNNER	K7	110	99
CO035	BLUE MAX 2001	K7	112	101
CO036	BLUE MAX	K7	112	101
CO037	BLUE MAX	DKS	180	162
CO038	BLUE MAX 2001	DKS	180	162
CO039	BOMB JACK	K7	108	97
CO040	BORROWED TIME	DKS	160	144
CO041	BOULDERDASH	K7	109	98
CO042	BOULDERDASH	DKS	162	146
CO044	BOULDERDASH III	K7	121	108
CO080	BOUNCES	K7	121	108
CO045	BOUNDER	K7	124	112
CO046	BOUNDER	DKS	155	140
CO047	BOUNTY BOB	K7	120	108
CO048	BOUNTY BOB	DKS	180	162
CO050	BREAK DANCE	K7	109	98
CO051	BRIAN JACKS SUPERSTAR	K7	109	98
CO053	BRUCE LEE	K7	112	101
CO054	BRUCE LEE	DKS	180	162
CO056	CARTOUCHE MEGAMEX 50 KO	CAR	360	324
CO057	CASTEL DOCTOR CREEP	K7	121	109
CO058	CAULDRON	K7	130	117
CO059	CAULDRON 2	K7	110	99
CO060	CAULDRON 2	DKS	150	135
CO061	CHOPFLIFTER	K7	121	109
CO062	CHOPFLIFTER	DKS	165	148
CO063	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107
CO064	COLOSSUS CHESS 4	DKS	178	160
CO065	COMBAT LEADER	K7	106	94
CO066	COMBAT LYNX	K7	106	94
CO067	COMIC BAKERY	K7	109	98
CO068	COMMANDO	K7	90	81
CO069	COMMANDO	DKS	160	144
CO070	COMPUTER HITS 10	K7	121	108
CO071	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108
CO072	COMPUTER HITS 6	K7	97	87
CO074	CONAN	DKS	170	153
CO082	CRUISE IN EUROPE	K7	121	108
CO083	CRUISE IN EUROPE	DKS	243	219
CO076	DALLAS QUEST	DKS	179	161
CO077	DAMBUSTERS	K7	110	99
CO079	DAMBUSTERS	DKS	170	153
CO020	DAN DARE	K7	121	109
CO021	DAN DARE	DKS	182	163
CO080	DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	K7	116	104
CO081	DECATHLON	K7	124	112
CO082	DECATHLON	DKS	140	126
CO072	DEVIL'S GALLERY	K7	100	90
CO073	DEVIL'S GALLERY	DKS	100	90
CO084	DIG DUG	CAR	170	153
CO085	DONALD DUCK	K7	112	101
CO086	DONALD DUCK	DKS	155	140
CO088	DR WHO	K7	145	130
CO089	DR WHO	DKS	170	153
CO092	EIDOLON	K7	121	109
CO093	EIDOLON	DKS	170	153
CO097	ELITE	K7	155	140
CO098	ELITE	DKS	155	140
CO099	ENIGMA FORCE	K7	121	109
CO100	EXTRA TOOL	K7	245	221
CO101	EXTRA TOOL	DKS	245	221
CO102	FAIRLIGHT	K7	121	108
CO103	FAIRLIGHT	DKS	182	164
CO104	FANTASTIC FOUR	K7	121	109
CO105	FAST LOAD CARTOUCHE	CAR	264	238
CO086	FLOYD THE DROID	K7	121	108
CO106	FIGHT NIGHT	K7	112	101
CO107	FIGHT NIGHT	DKS	160	144
CO108	FIGHTER PILOT	K7	119	107
CO109	FIGHTER PILOT	DKS	144	130
CO110	FIGHTING WARRIOR	K7	107	96
CO111	FORTH	DKS	250	215
CO112	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	96	87
CO113	FRANK BRUNO'S BOXING	DKS	149	134
CO114	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103
CO115	FRIDAY THE 13 TH	DKS	133	120
CO116	GAME MAKER	DKS	206	185
CO087	GAME MAKER 2	DKS	182	163
CO088	GERMANY 1984	K7	121	108
CO089	GERMANY 1984	DKS	182	163
CO122	GHOSTBUSTER	K7	124	112
CO123	GHOSTBUSTER	DKS	180	162
CO099	GHOSTIN' GOBLINS	DKS	182	163
CO023	GO FOR GOLD	K7	36	25
CO024	GO FOR GOLD	DKS	60	42
CO064	GOLF CONSTRUCTION SET	K7	157	141
CO091	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	K7	280	252
CO092	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	DKS	340	306
CO065	GOLF CONSTRUCTION SET	DKS	182	163
CO124	GOONIES	K7	115	104
CO125	GOONIES	DKS	160	144
CO036	GREEN BERT	K7	121	108
CO038	GREEN BERT	DKS	182	163
CO126	GROGGS REVENGE	K7	129	116
CO127	GYROSCOPE	K7	97	87
CO128	GYROSCOPE	DKS	160	144
CO130	HACKER	K7	110	99
CO131	HACKER	DKS	144	130
CO132	HARD BALL	K7	120	108
CO133	HARD BALL	DKS	150	135
CO135	HARD HAT MACK	DKS	140	126
CO025	HERBERTS DUMMY RUN	K7	120	108
CO136	HOLE IN ONE	K7	30	27
CO137	HUNCHBACK II	K7	96	87
CO139	IMPOSSIBLE MISSION	K7	109	98
CO140	IMPOSSIBLE MISSION	DKS	190	171
CO141	INDIANA JONES	K7	120	108
CO026	IRIDIS ALPHA	K7	121	109
CO027	IRIDIS ALPHA	DKS	157	141
CO028	JACK THE NIPPER	K7	121	109
CO029	KARATEKA	K7	121	109
CO020	KARATEKA	DKS	380	342
CO150	KENNEDY APPROACH	K7	120	108
CO151	KENNEDY APPROACH	DKS	150	135
CO152	KENSINGTON	K7	145	131
CO093	KING SIZE	K7	121	108
CO094	KNIGHT GAMES	K7	121	108
CO095	KNIGHT GAMES	DKS	182	163

Code	Title	Dev	Score	Year
CO396	KNIGHTS OF THE DESERT	K7	121	108
CO429	KNIGHTRIDER	K7	108	97
CO154	KORONIS RIFT	K7	121	109
CO155	KORONIS RIFT	DKS	165	149
CO156	KUNG FU MASTER	K7	112	101
CO157	KUNG FU MASTER	DKS	170	153
CO158	KWICK COPY	DKS	295	266
CO159	LAW OF THE WEST	K7	111	100
CO160	LAW OF THE WEST	DKS	150	135
CO097	LEADERBOARD	K7	121	108
CO098	LEADERBOARD	DKS	182	163
CO162	LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105	95
CO163	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DKS	160	144
CO164	LODE RUNNER	K7	121	109
CO165	LODE RUNNER	DKS	140	126
CO166	LORDS OF MIGNIGHT	K7	107	96
CO167	LORDS OF THE RINGS	K7	165	148
CO171	MANDRAGORE	K7	250	225
CO172	MANDRAGORE	DKS	250	225
CO173	MANIC MINER	K7	64	58
CO174	MANIC MINER	DKS	180	162
CO175	MAQUERADE	K7	150	135
CO176	MASTER OF MAGIC	K7	45	40
CO177	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112
CO178	MATCH POINT	K7	96	87
CO039	MAX HEADROOM	K7	121	108
CO180	MELBOURNE PACK	K7	70	63
CO181	MERCENARY	K7	114	103
CO182	MERCENARY	DKS	144	130
CO183	MIG ALLEY ACE	K7	112	101
CO184	MIG ALLEY ACE	DKS	170	153
CO185	MINDSHADOW	K7	120	108
CO186	MINDSHADOW	DKS	250	225
CO187	MISSION ELEVATOR	K7	121	109
CO188	MISSION ELEVATOR	DKS	157	141
CO189	MISSION AD	K7	121	109
CO190	MISSION AD	DKS	157	141
CO191	MOBIUS	K7	120	108
CO192	MONSTER TRIVIA	K7	112	101
CO193	MOON SHUTTLE	K7	90	81
CO194	MOON SHUTTLE	DKS	125	112
CO195	NEXUS	DKS	158	143
CO196	NIGHT MISSION PINBALL	K7	250	225
CO197	NIGHTSHADE	K7	121	109
CO198	NOW GAMES	K7	110	99
CO199	NOW GAMES 2	K7	102	92
CO200	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225
CO201	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27
CO202	ONE ON ONE	K7	121	109
CO203	ONE ON ONE	DKS	160	144
CO204	OPERATION CYBORG	K7	140	126
CO205	OUTLAWS	K7	112	101
CO206	PARADROID	K7	100	90
CO207	PARADROID	DKS	132	119
CO208	PASCAL 64	DKS	350	315
CO209	PASTFINDER	K7	99	89
CO210	PASTFINDER	DKS	145	131
CO211	PINBALL CONSTRUCTION	K7	112	101
CO212	PING PONG	K7	112	101
CO213	PITSTOP II	K7	110	99
CO214	PITSTOP II	DKS	145	130
CO215	POLE POSITION	K7	112	101
CO216	POOPYAN	DKS	250	225
CO217	PSI WARRIOR	K7	100	90
CO218	PSYTRON	K7	96	87
CO219	R.M.S. TITANIC	K7	121	108
CO220	RACING DESTRUCTION SET	DKS	182	164
CO221	RAID OVER MOSCOU	K7	112	101
CO222	RAMBO	K7	97	87
CO223	REALM OF IMPOSSIBILITY	DKS	160	144
CO224	RED ARROW	K7	109	98
CO225	RED HAWK	K7	121	109
CO226	RED HAWK	DKS	182	164
CO227	RED MOON	K7	85	76
CO228	RESCUE ON FRACALUS	K7	130	117
CO229	RESCUE ON FRACALUS	DKS	144	130
CO230	REV'S	K7	175	158
CO231	REV'S	DKS	215	194
CO232	RIVER RAID	DKS	250	225
CO233	ROBIN OF THE WOOD	K7	114	103
CO234	ROCK'N WRESTLE	K7	120	108
CO235	ROCK'N WRESTLE	DKS	155	139
CO236	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87
CO237	ROOM 10	K7	96	87
CO238	ROOM 10	DKS	157	141
CO239	SABRE WULF	K7	112	101
CO240	SCARABEUS	K7	120	108
CO241	SCARABEUS	DKS	145	131
CO242	SEVEN CITIES OF GOLD	DKS	182	167
CO243	SKYFOX	K7	120	108
CO244	SKYFOX	DKS	157	141
CO245	SLAPSHOT	K7	97	87
CO246	SOLO FLIGHT	K7	160	144
CO247	SOLO FLIGHT 2	K7	121	108
CO248	SPACE DOUBT	K7	97	87
CO249	SPACE SHUTTLE	DKS	250	225
CO250	SPACE SHUTTLE	DKS	250	225
CO251	SPEED KING	K7	107	96
CO252	SPEED KING	DKS	137	123
CO253	SPEELBOUND	K7	45	40
CO254	SPEELUNKER	K7	131	121
CO255	SPINDDZY	K7	121	109
CO256	SPIRITFE 40	K7	112	101
CO257	SPLITFACE	DKS	140	126
CO258	SPLIT PERSONALITIES	K7	109	99
CO259	SPLIT PERSONALITIES	DKS	134	121
CO260	SPY VS SPY	K7	112	101
CO261	SPY VS SPY II	DKS	145	130
CO262	SPY VS SPY III	K7	112	101
CO263	SPY'S DEMISE	DKS	170	153
CO264	STAFF OF KAIRNATH	K7	112	101
CO265	STARION	DKS	152	137
CO266	STARION	K7	111	100
CO267	STARSHIP ANDROMEDA	K7	121	108
CO268	STARSHIP ANDROMEDA	DKS	157	141
CO269	STELLAR 7	DKS	150	135
CO270	STEVE DAVIS SNOOK			



## EDITO

Saviez-vous que parmi toutes les nouvelles sorties de disques, on ne peut plus abondantes ces temps-ci, celle du dernier Miles Davis, intitulé "Tutu" en hommage à l'un des meilleurs représentants de la lutte des Noirs en Afrique du Sud, est intervenue mondialement le 29 septembre...sauf en France, où vous devriez cependant le trouver sans tarder. Dès qu'on l'a on vous en parle, promis ?

BEN

## PRETENDERS

**T**rente cinq ans, yeux perçants, toujours aussi rock'n'roll avec ses mitaines noires et son blouson de cuir, Chrissie Hynde a conservé la même simplicité qu'il y a plus de dix ans, lorsqu'elle zonait dans les Halles, à l'Open Market, devenant à l'occasion passagèrement la chanteuse des Frenchies, groupe parisien sans lendemain. Depuis, elle a beau avoir fondé l'un des meilleurs groupes de rock sur la planète, épousé successivement Ray Davis (de son état chanteur des Kinks) et Jim Kerr (âme vocale des Simple Minds), mettre deux beaux enfants au monde, Chrissie n'est toujours pas prête à faire la moindre concession, ni à se comporter en star stupide. Elle nous laisse juger de la musique de "Get Close" et de la nouvelle mouture des Pretenders. Elle et le guitariste Robbie McIntosh sont les seuls à avoir pris part à la plus récente formation, Chrissie restant l'unique survivante des Pretenders du premier disque (James Honeyman Scott et Pete Dinklage sont morts, Martin Chambers a été plus ou moins exclu du groupe). Les Pretenders version 86, c'est donc en plus de Chrissie et Robbie : Blair Cunningham (ex-Haircut 100) à la batterie, T.M. Stevens (tout juste sorti d'un album et d'une tournée avec James Brown) à la basse et Bernie Worrell (participant acide de la Material connection et des délires de George Clinton) aux claviers. Pour vous, Chrissie s'est laissé questionner.

**Q.** : Et qu'est-il advenu de Martin Chambers ?  
**C.H.** : Il n'a joué que sur un titre de cet album et on a employé trois autres batteurs pour le reste. Il ne fera pas partie de notre prochaine tournée. Ce n'est pas que je n'aimerais pas retravailler avec lui, mais il y a des morceaux de cet album sur lesquels il n'aurait pas pu donner le bon feeling : les titres funky en particulier... Je voulais avoir des titres à danser sur ce disque, parce que j'ai toujours beaucoup regretté qu'il n'y ait pas un seul morceau dansable sur les trois premiers Pretenders. Je l'ai toujours pris comme un échec personnel et c'est la raison essentielle qui m'a incitée à



changer de musiciens. (...) Il me semble qu'en 1986, il est difficile d'avoir la même attitude que dans les années 60, où on réfléchissait essentiellement en termes de groupes soudés. Aujourd'hui, il paraît inconcevable de garder les cinq mêmes personnes ensemble sur une période de cinq à dix ans et d'attendre d'eux qu'ils aient toujours le même type d'inspiration, la même façon de voir les choses, les mêmes intérêts, les mêmes goûts musicaux. Quand on veut continuer à être créatif, je crois qu'il faut suivre son impulsion naturelle. Et surtout ne pas garder les mêmes schémas pour une simple question d'image. Dans mon cas, de toute façon, ce n'était pas possible, puisque deux des Pretenders sont morts...J'veux dire : "Bon voyage !" (en français). Qu'est-ce que je pouvais faire ? Le groupe était fichu !...

**Q.** : Pourquoi avoir choisi Jimmy Iovine et Bob Clearmountain à la production ? (Producteurs vedettes on se souviendra qu'ils se sont illustrés avec Springsteen, mais aussi sur le dernier album des Simple Minds).  
**C.H.** : En fait, Jimmy Iovine a toujours voulu travailler avec les Pretenders depuis le début, c'est du moins ce qu'il affirme. Quand il a su que je ne voulais pas reprendre Chris Thomas à la production, il s'est mis à m'appeler tous les jours. Il m'a si bien emboîné que j'ai fini par accepter de travailler avec lui. Mais je ne le regrette absolument pas.  
**Q.** : Jim Kerr a-t-il eu une influence sur vos dernières compositions ?

**SHOW DEVANT**  
 \* ETIENNE DAHO, le 15/10 : Reims ; le 16/10 : Caen.

**C.H.** : Oui, il m'a beaucoup influencée, ces dernières années. Il m'a surtout beaucoup encouragée. Parce que j'ai une tendance à oublier que je fais partie d'un groupe de rock, dès que j'ai fini de tourner. Ma vie n'est plus du tout la même et il faut qu'on me rappelle que je suis aussi cette fille sur scène avec sa guitare... Mais, vous savez, je suis très influençable, ce qui ne veut pas dire que je copie les autres.  
**Q.** : Vous êtes mariés, vous avez des enfants, comment parvenez-vous à vous voir, lui étant très occupé avec Simple Minds, vous avec Pretenders ?  
**C.H.** : Et bien, on n'y arrive pas !

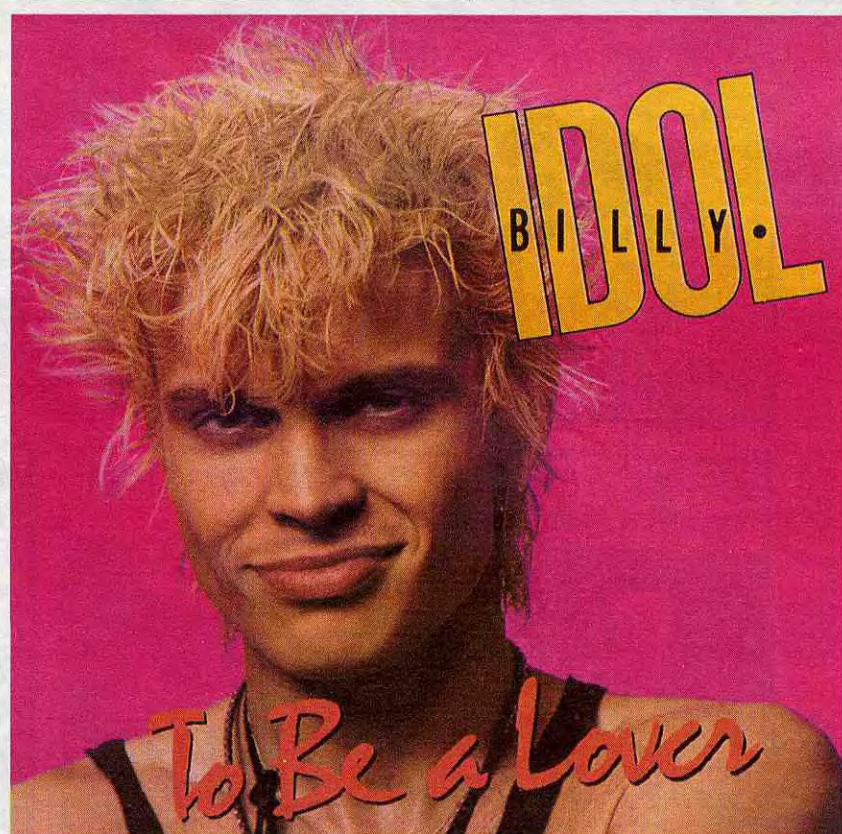
## WALK THE WEST

"Walk The West"  
 (Capitol/Pathé Marconi)

**L**a bonne surprise de la semaine ! Alors que je ne savais plus où donner de la tête entre le dernier Tina Turner, le dernier Huey Lewis, le dernier Paul McCartney, le dernier Lionel Richie, le dernier Cyndi Lauper, le dernier James Brown (dont les chroniques viendront en leur temps, rassurez-vous), c'est un outsider



qui s'imposait sur ma platine. Walk The West, c'est un son, une fraîcheur, une énergie qui font vraiment du bien en com-



## BILLY IDOL

"To Be A Lover"  
 45 tours (Chrysalis/Phonogram)

**A**près un accouchement difficile, "Whiplash Smile", le nouvel album de Billy Idol, qu'annonce ce simple, a enfin vu le jour. Autant le dire, on ne regrette pas d'avoir attendu si longtemps. Avec "To Be A Lover", le décoloré à la moue d'enfer ne se moque pas de nous. Il est allé repêcher ce morceau dans

les tiroirs de chez Stax, où il dormait depuis que Booker T. Jones et William Bell l'avaient créé dans les années 60. Mais il évite l'écueil nostalgique en le remalaxant à sa propre sauce, mâchant le texte, le faisant gronder du fond de ses poumons, lui insufflant un pathos digne des premiers rockers, mais sur le mode des années 80. Epaulé par ses deux inséparables associés créatifs Steve Stevens aux débâches guitaristiques et Keith Forsey à la production, Billy Idol passe l'overdrive sans forcer, confirmant que le nom qu'il s'est donné n'a rien d'une usurpation. Comptez sur ce rocker-lover pour déclencher vos passions !

paraison des "produits" hyper-calibrés que nous sortent les vieux roués des hit-parades. Walk The West, c'est quatre garçons, dont deux frères, John et Will Golemon (respectivement à la basse et à la guitare lead - Wow ! ce son, mon cochon !),

**SHOW DEVANT**  
 \* JEANNE MAS, le 10/10 : Angers ; le 11/10 : La Mans. Bordeaux.

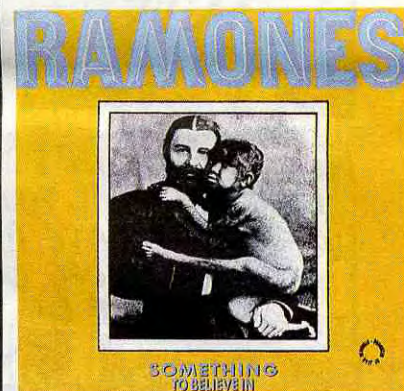
Richard Ice tenant les baguettes (et tu peux dire qu'il a un fameux coup de caisse claire) et Paul Kirby à la guitare et au chant. Originaire de Nashville, Walk The West serait la version "rock'n'roll dur" de la tendance revival country-rock qu'on voit émerger depuis quelque temps. Beaucoup plus électrique et moins référentiel qu'un Rank And File, moins systématiquement tordu et volontairement exaspérant qu'un Violent Femme, Walk The West possède en la personne de Paul Kirby un

**SHOW DEVANT**  
 \* CARMEL, le 11/10 : Paris (Rex Club).

auteur/compositeur apparemment prolifique (il signe les dix morceaux de l'album), doublé d'un bon chanteur (avec ce grain de voix qui fait parfois penser à Dylan). Walk The West, un groupe qui n'a pas besoin de se déguiser pour bien sonner, un groupe qui va vous secouer à coups d'accords de guitares bien plaqués, un groupe dont on va attendre les concerts de pied ferme. Qu'on se le dise !

## RAMONES

"Something To Believe In"  
 45 tours (Sire/Barclay)



**L**à, je vous en parle surtout pour vous montrer la pochette : assez étrange, n'est-ce pas ? C'est en fait l'image qu'ils ont choisie pour illustrer le titre de leur album "Animal Boy" (dont la pochette est beaucoup plus moche). A part ça, le morceau qui lui sert de simple est pour le moins anémique et aseptisé (pour du Ramones, s'entend). On écouterait ça sans faire vraiment attention, on pourrait croire qu'il s'agit d'un enregistrement posthume de Téléphone. Et ce n'est pas la face B, "Somebody Put Something In My Drink", hymne délibérément stupide et monocorde, qui peut sauver ce disque. Cela dit, vous verrez une photo tirée de "Freaks" au recto de la pochette. Les Ramones nous la feraient au look qu'ils ne s'y prendraient pas autrement.

## INFOS TOUT POIL

- \* Petit à petit, l'air de ne pas y toucher, le pouvoir réactionnaire s'insinue dans tous les rouages mis en place du temps où la politique culturelle se montrait bienveillante et stimulatrice d'initiatives. Comme par hasard, ce sont les lieux où se produisent des musiciens d'un type un peu trop bronzé ou trop "méditerranéen" qui sont les premiers touchés. Les animateurs du Phil'One se sont ainsi vu refuser le renouvellement de leur bail d'exploitation durant l'été. Et depuis septembre, les restaurants où se produisent traditionnellement des artistes africains ferment les uns après les autres, sous prétextes sécuritaires...
- \* Régulièrement, des petits malins du showbiz français s'emparent d'événement politiques pour alimenter leur inspiration défaillante. Malheureusement, la plupart d'entre eux sont loin de posséder l'humour d'un Coluche... C'est le cas de ceux, qui sous le nom de "Le Ministère", viennent de commettre le 45 tours "10 %", supposé rouler dans la farine "l'affront national". Premièrement, j'étais Bashung, j'aurais pas apprécié qu'on me pompe comme ça : deuxièmement, ça m'a pas fait rire ! Pourquoi j'en cause, alors ?
- \* La finale du tremplin "Hexagonal Rock 86" se déroulera à Toulouse, le 6 novembre prochain.
- \* Etienne Daho a décidé de tester le degré d'amour que lui porte ses fans, en prenant Elli Medeiros pour faire sa première partie à l'Olympia. Supporter les couinements hors ton de l'ex-punk poupponnante est une épreuve que je ne souhaite pourtant à personne.

une aventure de **WILLIAM LEHÉROS** par *Jeannot* : **LE BARBECUE**

WILLIAM LEHÉROS ÉTAIT UN MONSIEUR TRÈS GENTIL ET TRÈS POLI

BONVOUR MFIEU LE FEF

MAIS COMME IL ÉTAIT TRÈS LAID PERSONNE NE LUI PARLAIT ET AUCUNE SECRÉTAIRE DE SON BUREAU NE VOULAIT SE MARIER AVEC LUI.

FOUS FOULEZ M'ÉPOUSER, MAMVELLE VILMAINE ?

OH BEN NON ALORS

ALORS WILLIAM SE CONSOLAIT AVEC SON MÉTIER D'ORDINATRISTE. IL AIMAIT BEAUCOUP LES ORDINATEURS, QUI ÉTAIENT LES SEULES PERSONNES À ÊTRE GENTILLES AVEC LUI.

BONVOUR MAKIMPOF

ET GRÂCE À EUX WILLIAM LEHÉROS PASSAIT UNE VIE HEUREUSE. MAIS CE JOUR-LÀ...

HERVÉ NERGI AVAIT EU LA SYMPATHIQUE IDÉE D'ORGANISER À L'OCCASION DE LA FÊTE DU DIRECTEUR UNE PETITE BARBECUE -PARTY DANS LA COUR DU BUREAU.

HA HA Y'A QUE ÇA DE VRAI LE BARBECUE

TRÈS BONNE IDÉE NERGI

EH! BARBECUE BARBE AU CUL, KHÂ KHÂ KHÂ KHÂ

HOO, MONSI-EUR PENIS-SART

SOUDAIN...

ZUT! J'AI OUBLIÉ L'ALLUME-BARBECUE DANS MON BUREAU!!

BEN ON N'A QU'À Y ENVOYER WILLIAM!

HA HA HA HA

AH OVAIS! VA CHERCHER WILLIAM!

WILLIAM A UN PINCEMENT AU COEUR. VA-T-IL POUVOIR RÉUSSIR UNE SI DÉLICATE MISSION, LUI QUI EST MYOPE COMME UN OEIL DE BOEUF EN GÉLÉE?

HA HA HA HA HA

MON DIEU

MON DIEU

SURTOUT QU'IL N'A JAMAIS VU D'ALLUME-BARBECUE DE SA VIE. MAIS IL TROUVE DANS LE BUREAU D'HERVÉ NERGI UNE PILE DE PETITS OBJETS NOIRS QUI NE PEUVENT ÊTRE QUE ÇA.

MON DIEU

ET COMME QUAND IL REVIENT SES COL-LÈGUES SE SONT ÉLOIGNÉS POUR PLAISANTER, IL A UNE IDÉE FANTASTIQUE.

EH GILMAINE FAIS VOIR TES NICHONS

OOOOH

ALLUME LE BARBECUE MOI-MÊME, V'AURAI PEUP-ÉPRE UNE AUGMENTAFION!!

KHÂ KHÂ KHÂ

AVEZ CONIA ÈME L'A BIEN FAI

MAIS HÉLAS...

HA HA HA WILLIAM A ALLUMÉ LE BARBECUE

MAIS? QU'EST-CE QUE C'EST QUE...?

!! DES DISQUETTES!?

TOUTES LES DISQUETTES DE LA SOCIÉTÉ!!!

DE RAGE, LE DIRECTEUR A ARRACHÉ UN BRAS À WILLIAM, ET TOUS LES EMPLOYÉS EN FONT DES MERGUEZ.

POUR SE CONSOLER, WILLIAM S'EST ACHÉTÉ UN PORTE-CLÉS ORDINATEUR, MAIS COMME IL N'A PLUS DE MAISON, IL N'A PAS DE CLÉS À Y ACCROCHER.

FIN

# B.D!

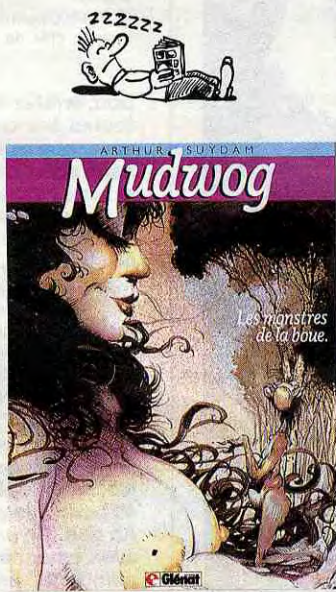
## EBDITO

C hère amis bédéphiles, cette semaine, il n'y aura pas d'édition. A la place, il y aura un petit article vous vantant les mérites du dernier San-Antonio qui est très bien et qu'un amateur de bd ne peut pas rater sous peine de passer pour un gros con. Parce que San-Antonio influence tout le monde, y compris les auteurs de bd. Donc, son dernier est très bien. Il y a la Couleur Pourpre, aussi, dont je voulais vous parler parce que j'ai trouvé ça très bien. C'est pas un bouquin, c'est un film. Et tombez pas dans

le piège du snobisme : oui, on chiale comme une madeleine, et alors ? Ça dégage, non ? Bon, et puis ceux qui ont raté l'interview de Mc Cartney aux Enfants du Rock sont des gros con. Je suis méchant, cette semaine, hein ? C'est ça la tolérance (je dis à cause du FigMag qui base sa pub sur le fait que pouvoir lire le FigMag, c'est le libéralisme. A mon avis, pouvoir lire l'Huma Dimanche aussi, c'est du libéralisme. Et aussi Pif Gadjet, et Maisons et Jardins, et Enclumes et Forgerons...).  
Milou.

## JOLE

Bon. Quand j'ai vu l'album, enfin, quand je l'ai feuilleté, je me suis dit : "Tiens, Cabanes fait dans la couleur avec plus de soin." J'ai continué à feuilleter, et intérieurement je me suis confié que ça ressemblait beaucoup à du Hausmann. Ensuite, j'ai regardé les dessins avec application et je me suis pensé : "Tiens, Frazetta fait du Cabanes, maintenant ?" Après, j'ai réalisé que le plus simple était de regarder la couverture et je me suis aperçu que c'était ni du Cabanes ni du Frazetta ni du Hausmann, mais du Suydam, qui est un très bon dessinateur. Finalement, j'ai décidé de le lire et j'ai rien compris du tout. Enfin, plutôt, j'ai tout compris et ça m'embête bien parce que c'est un peu pauvre. Si vous voulez, c'est une métaphore sur la vie, sauf qu'au lieu d'être humains dans une boulangerie, c'est des monstres dans un monde bizarre. Pourtant, on le sait, qu'il faut pas s'attaquer à la critique sociale en changeant les apparences des gens. Tiens, y a qu'à voir le Bébé Show, à force de faire des paraboles pour bien dire que c'est pas les vrais hommes politiques qui parlent, c'est devenu nul.



Là, c'est pareil. Par contre, si c'est pour retapisser votre salon, c'est du meilleur effet. Quels dessins ! Qu'est-ce que c'est beau ! Et puis comme de toutes façons on ne comprend pas l'histoire, on peut ne garder que les meilleurs dessins.  
**MUDWOG** de SUYDAM chez GLENAT, 59 balles.

Ouais ! Mouais... BOF BEUARK!

## BRAVE CON

Ah, Dan Cooper, sacré con. Comme c'est con. J'en reviens pas. C'est comme Michel Vaillant, mais au lieu de piloter des bagnoles, Dan Cooper pilote des avions. Alors on a droit aux plans serrés sur des avions, avec des petites flèches qui indiquent où se trouve le fuselage, l'équipement UHF, le cône en fibre de verre interchangeable qui peut contenir des radars latéraux, des équipements électroniques de reconnaissance ou des brouilleurs puissants (non, c'est vrai). Ça va bien dans un manuel de pilotage,

mais c'est un peu chiant en bd. Bon, alors ce brave con de Dan Cooper rencontre des tas de problèmes, il se fait descendre en plein vol et réussi à atterrir de justesse en s'en tirant avec une foulure du poignet et je trouve ça nul parce qu'il y a deux jours j'ai renversé une grand-mère en mob et ça m'a procuré beaucoup plus de plaisir que la lecture de l'histoire d'un con qui réussi à poser un zinc en flammes. Non que j'éprouve de la joie à renverser des grands-mères, mais j'ai été très content quand j'ai vu qu'elle avait rien et comme j'ai pas d'assurance, j'avais peur d'avoir des emmerdes. En gros, ma vie à moi est beaucoup plus palpitante et trépidante que celle de ce con de Dan Cooper.

**DRAGON LADY** de WEINBERG chez NOVEDI, 39 francs.

## SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 22



## BD Parade!

SAISON DES AMOURS	REISER	17
DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
VENT DU SOIR	BINET	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LE BOUT DE LA PISTE	CHARLIER GIRAUD	16
LE GENIE DU SIECLE	FRANC	16
FUCK FLY AND BOMB	MAX OUIII	16
LES MUTANTS DE XANAIA	ROSINSKI DUCHATEAU	16
CAPTIFS DU CHAOS	CEPPI	16
KOGARATSU	MICHETZ BOSSE	16
NOBLESSE DEPRAVEE	MAGNUS	16
LE POIGNARD D'ISTAMBOUL	ZENTNER/PELLEJERO	16
RETOUR	BERNET ABULI	16
CARNAGE +	BERNET TRILLO	16
LES ONCLES PAUL	COLLECTIF	15
UN MAX DE MAD	COLLECTIF	15
SUDOR SUDACA	MUNOZ SAMPAYO	15
AUX VOLEURS	KONK	15
DECRESCENDO	PTILUC	14
A LA VIE A LA MORT	DOODIER MAKYO	14
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	AUTHEMAN	14
UN MÔME DE PERDU...	TAFFIN	14
CADAVRES EN SOLDE	SAMPAYO SOLANO LOPEZ	14
BARBE-NOIRE ET LES INDIENS	REMACLE	14
SUPERWEST	MATTIOLI	14
OBJECTIF DANGER	ROBBINS	14

## LE BOUT DU TUNNEL

Tiens, une dépêche vient de tomber sur mon téléscripteur :  
FRA - 14h19 - BD BLU348  
Un nouveau Blueberry vient de sortir - L'aventure qui avait débuté voici



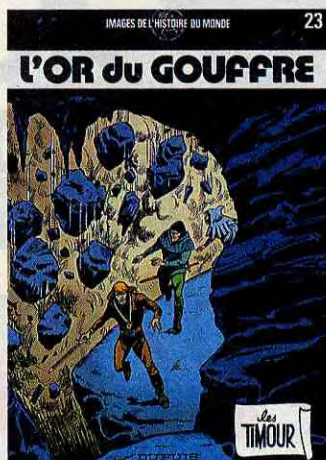
une quinzaine de tomes s'achève enfin - Résumé : d'abord, Blueberry est accusé d'avoir détourné ou volé des centaines de milliers de dollars - Ensuite, on l'accuse d'avoir voulu tuer le président Grant - Puis on l'accuse d'avoir tué le pape - Puis d'être porteur du Sida - Bref, Blueberry se débat dans les emmerdes - Ça fait 10 ans que ça dure - On se demandait quand ça finirait - C'est fini - Le dernier album vient de sortir - Tout se dénoue - Je voudrais pas gâcher votre plaisir, mais Blueberry est innocenté - Et puis lire la fin d'une histoire en quinze tomes, c'est comme arrêter de se taper sur la tête avec un marteau - Ça fait du bien - Je parle pas du dessin, vous connaissez - Je parle pas du style, vous connaissez - Fin BD BLU348 - End of transmission

**LE BOUT DE LA PISTE** de CHARLIER et GIRAUD chez NOVEDI, 39 balles.

## SEMPITERNEL

A chaque fois que je crois que je suis tranquille pour un moment, ça recontinue encore et encore. Un nouveau Sirius. Merde. Je croyais en être débarrassé. Comment faire pour qu'il n'y ait pas de nouveaux Sirius ? Je vais lui téléphoner et essayer de le raisonner. C'est vrai, il ferait certainement un excellent jardinier, ou un très bon menuisier. D'ailleurs, on peut faire des stages pour se recycler, même quand on est vieux. Même quand on est Sirius. Ou alors tiens, je vais lui téléphoner et je vais lui envoyer des ultrasons dans le combiné. Ou alors je lui envoie du Goossens, pour lui faire voir. Pour qu'il ait bien honte. Qu'il comprenne que la bd est une chose trop sérieuse pour la confier à des pros.

**L'OR DU GOUFFRE** de SIRIUS chez DUPUIS, 35 balles.



## BEMOL

Un album comme ça, ça part d'un bon sentiment, y a pas. Rien que le titre est joli : requiem en fa dièse mineur. Le fa dièse mineur, c'est toujours beau. Moi, je suis en train d'explorer une branche de la musique qu'on a trop tendance à laisser de côté : l'immobilisme. Il suffit de

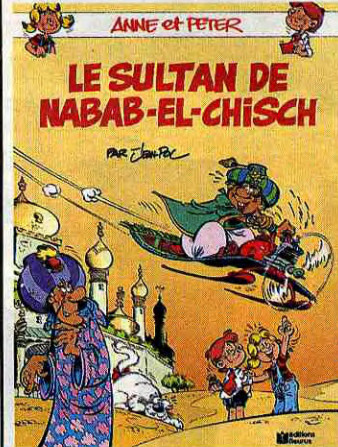
plaquer un accord triste et de ne plus bouger pendant au moins cinq minutes. Après, on rajoute des petites variations subtiles, ou alors des bruits à peine audibles. C'est vachement beau. Bon, quand on s'attend à du hard, on s'emmerde un peu, mais moi j'aime bien. C'est dommage qu'à part le titre, ça tienne pas la distance. Le dessin sera bien dès que Carpentrie se sera dégagé de l'influence néfaste et malsaine d'Hugo Pratt (c'est pas Pratt qui est malsain, c'est le fait d'être influencé) et le scénario sera intéressant quand il se sera sorti des polars à la petite semaine. Faut faire gaffe aux influences, c'est très dangereux. Moi-même, des fois, je suis influencé par Filippini et je me prends à écrire des trucs du style :

## PSEUDO



D'après vous, pourquoi l'auteur signe Jean-Pol, hein ? Pourquoi il ne signe pas "Jacques Dufour, 364 rue Madame, 75006 Paris, vous pouvez envoyer vos compliments à l'adresse sus-indiquée" ? Je vais vous le dire : parce qu'il a honte. C'est purement alimentaire, ce genre d'albums, c'est pas pour la

gloire. De toute façon, quelqu'un qui s'inspire autant de Tabary ne peut pas faire ça pour le plaisir. Quand on dessine par passion, on essaye de se chercher un style, on ne fait pas dans le genre "Je vais prendre les quatre derniers hits en bd et je vais en faire une synthèse, comme ça on sera sûr d'en vendre au moins quelques-uns." Vous avez compris : l'album en question fait malheureusement partie du genre en question. Des fois, j'ai des copains qui me disent : "T'as du bol de pouvoir lire des tas de bd gratos, j'aimerais bien le faire." Tu parles, Charles. A côté des vingt ou trente bons albums qui paraissent par an, je me tape tous les autres. Anne et Peter, faut l'avoir vu pour le croire. C'est creux à un point que c'en est pas possible. Même pour les mômes, ça doit être chiant. Mieux vaut un bon vieux Barbe-Noire, tiens.



**LE SULTAN DE NABAB-EL-CHISCH** (l'espère que ce nom pseudo-oriental fera rire les mômes) de RYSSACK et JEAN-POL chez FLEURUS, 33 balles.

## ENCORE EUX ?

Jeu. Qu'est-ce que c'est vieux, dépassé, sans intérêt, dessiné sans

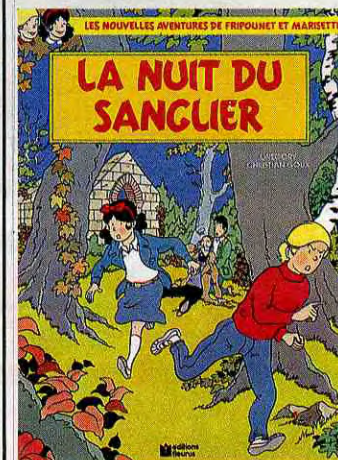


passion, mal colorié, mal dialogué, réédité par les éditions Récréabull qui nous feront toujours autant rire, et qui coûte 36 balles ? Vous ne trouvez pas ? C'est le cinquième tome de Capitain par L. et F. Funcken. Pour la peine, comme vous avez pas trouvé, vous avez un gage. Voyons, qu'est-ce que je vais vous donner ? Ah, je sais : vous allez lire l'album. Ah ah ! Non, je déconne, je suis pas si salaud, quand même ! J'infligerais pas ça même à mon pire ennemi. Par contre, comme je ne suis pas chien, je vous refille l'unique réplique marrante de tout l'album : "Maugrébiou de capédédieu !" Voilà. Vous avez l'essentiel. Merci Milou, on dit (les auteurs ont le droit de dire "merci mon chien").

**EN GARDE, CAPITAN** de L. et F. FUNCKEN chez RECREABULL, 36 francs.

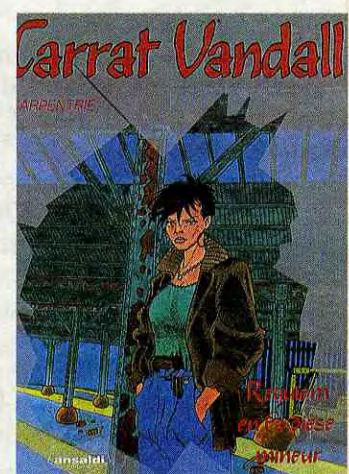
## FINI ?

Je croyais qu'on n'en faisait plus, des histoires où des mômes découvrent d'abord un parchemin qui indi-



que un trésor, puis le trésor indiqué par le parchemin, en passant par 48 pages qui ne servent qu'à décoder ledit parchemin ! J'espérais au fond de moi-même que c'était révolu, cette époque-là ! Après tout, on n'a jamais fait mieux que le Club des Cinq, c'est inutile de se lancer dans le créneau ! Eh ben si, Grégory et Goux s'y vautrent, avec déjà une première erreur : les personnages, Fripounet et Marisette, sont nuls, une deuxième erreur : le scénario est niais au possible, une troisième erreur : c'est mal dessiné, une quatrième erreur : c'est mal pompé sur le Club des Cinq (j'aime tellement le Club des Cinq qu'un jour je vous ferai un historique), une cinquième erreur : c'est nul, etc., etc. Un album plein d'erreurs, en somme, cong.

**LA NUIT DU SANGLIER** de GREGORY et GOUX chez FLEURUS, 36 balles.



**REQUIEM EN FA DIEZE MINEUR** de CARPENTRIE chez ANSALDI, 44 balles.

# UN 16-32 BITS A 3990 F TTC?



## 520 STF : LE 16-32 BITS GRAND PUBLIC

### Configuration de base

- Unité centrale 512 Ko,
- Souris,
- Lecteur de disquette intégré 3,5", 360 Ko,
- Sortie couleur RVB/péritel,
- Câble péritel-télévision,
- Langage BASIC et LOGO,
- Environnement graphique GEM (fenêtres, icônes...),
- Système d'exploitation TOS en ROM.

### Interfaces Intégrés

- Interface vidéo monochrome haute résolution (640/400 pixels),
- Interface pour second lecteur de disquette,
- Interface série RS 232 C,
- Interface parallèle Centronics,
- Interface manette de commande,
- Port cartouche,
- Interface disque dur haute vitesse : 10 Mégabits par seconde,

### Couleurs

- Sortie couleur RVB/PÉRITEL,
- Palette de 512 couleurs,
- 8 niveaux de rouge, vert et bleu réglables par menu,
- 640/200 pixels en 4 couleurs,
- 320/200 pixels en 16 couleurs.

### Son et Musique

- Coprocesseur musical,
- 3 voix indépendantes,
- Fréquence de 30 Hz à 125 KHz,
- Générateur de bruit,
- Contrôle dynamique de l'enveloppe,
- Interface MIDI (entrées et sorties).

### Architecture

- Microprocesseur ultrarapide 16/32 bits MC 68000 à 8 MHz,
- 6 coprocesseurs.

### Clavier

- Clavier AZERTY, 94 touches dont 10 touches de fonction (4 programmations par touche),
- Pavé numérique de 18 touches,
- Pavé de commande du curseur.

Plusieurs centaines de logiciels disponibles utilisant la technologie et les performances graphiques du 520 STF : musique, langages, jeux, bureautique, digitalisation...

DE REVELATION EN REVELATION

POUR TOUTE INFORMATION COMPLÉMENTAIRE, TÉLÉPHONEZ AU : 45.06.31.31.

## Salut la promo

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 12 francs de port pour un unique album commandé ou 7 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
- J'ai 5 points-cadeaux, je reçois au choix le "Livre du Fric" de Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti ou l'Avalanche tome 1 ou 2 de Masse (préciser)
- 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.

Bon, arrêtez de cligner de l'œil en tordant le nez toutes les cinq minutes, ça m'énerve. Vous savez que ça se soigne, les tics ? Bon, la promo, cette semaine, c'est le dernier Blueberry. Donc, si vous l'achetez en magasin, vous n'avez rien. Si vous me l'achetez à moi, je vous refille "Mississippi River", un western de Giraud et Charlier, cartonné, couleur, bref, super. Mais comme faut pas déconner, j'y perds déjà ma chemise, il n'y a pas de point-cadeau avec "Le Bout de la piste" et faut payer le port du cadeau en plus (à moins que vous ne commandiez quatre albums ou plus).

C'est tout ? Non. Aujourd'hui, c'est mon anniversaire, et j'ai décidé que ce serait mon jour de bonté. Si vous prenez en plus n'importe quel autre tome de Blueberry (ils valent tous 39 balles, sauf "Ballade pour un cercueil" qui coûte 49 balles), je vous offre un poster des Bidochon. Ah non. Un poster de Blueberry, pardon. Vous avez compris ? Faites gaffe en comptant les points, je vérifie.

- Je veux le dernier Blueberry à 39 balles. Je fais bien gaffe que si c'est tout ce que je prends, je paye 7 balles de port pour chacun des deux albums.
- Je veux un (des) autre(s) Blueberry. J'explique ce que je veux exactement.
- La semaine prochaine, je fais plus de cases.
- Entraînez-vous à expliquer ce que vous voulez sur papier libre.

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
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
LES ONCLES PAUL	49,00
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	220,00
SUDOR SUDAGA	68,00
EXECUTIVE WOMAN	59,00
RETOUR	64,00
CARNAGE + UN MAX DE MAD	49,00
SAMBRE	80,00
DOCTEUR VENTOUSE BOBOLGUE 2	59,00
LE VENTRE DU DRAGON	45,00
LE REVE DU REQUIN	39,50
A L'EST DE KARAKULAK	59,00
LES EAUX DE MORTELUNE	41,00
AVENTURE EN JAUNE	59,00
LA COUR DES MIRACLES	65,00
VENT DU SOIR	35,00
LE VOLEUR DE BALLERINES	45,00
LES MUTANTS DE XANAIA	59,00
FUCK FLY AND BOMB	35,00
SAISON DES AMOURS	28,00
NOBLESSE DEPRAVEE	55,00
CRUELLES	49,00
MUDWOG	67,00
L'ENFER DU DECOR	59,00
L'OR DU GOUFFRE	54,00
REQUIEM EN FA DIESE	35,00
MINEUR	44,00
DRAGON LADY	49,00
LE BOUT DE LA PISTE	39,00

# 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.

A renvoyer à HEBDOGICIEL, service Abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris.

Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse complète : .....  
Ordinateur utilisé : .....  
N° de carte obligatoire pour les membres du Club : .....

France :	Etranger :
2 ans : 850 F. <input type="checkbox"/> Club 807 F. <input type="checkbox"/>	2 ans : 1000 F. <input type="checkbox"/> Club 950 F. <input type="checkbox"/>
1 an : 450 F. <input type="checkbox"/> Club 405 F. <input type="checkbox"/>	1 an : 530 F. <input type="checkbox"/> Club 477 F. <input type="checkbox"/>
6 mois : 230 F. <input type="checkbox"/> Club 207 F. <input type="checkbox"/>	6 mois : 270 F. <input type="checkbox"/> Club 243 F. <input type="checkbox"/>
3 mois : 120 F. <input type="checkbox"/> Club 108 F. <input type="checkbox"/>	3 mois : 140 F. <input type="checkbox"/> Club 126 F. <input type="checkbox"/>

Attention : l'abonnement de 3 mois n'est pas renouvelable.

Code postal + Ville : .....  
Envoyez ce bon à : IMPRESSION 3 impasse du Colombier 95230 SOISY. N°54  
Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....



# LE VASE D'OR

La légende disait : "celui qui trouvera le vase d'or, sera doté d'une sagesse infinie et d'une force incommensurable". Bon d'accord, mais cet objet aux pouvoirs non-négligeables, est maintenant entre les mains du docteur GENIUS, peinar dans son château...

Philippe SILLON



C'EST EN FORGEANT QU'ON DEVIENT SCIATIQUE



SERVEUR  
HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

## SUITE DU N° 155

```

2231 POKE36879,25
2239 PRINT"*****REGLES**"
2240 PRINT"VOUS DEVEZ EVITER TOUS
LES PIEGES TENDUS DANS LE LABYRI
NTHE, L'ECHAFFAUGE";
2250 PRINT"JUDAGE ET DANS LE CHANT
EAU DU DOCTEUR GENIUS OU IL FAUDR
A RETROUVER LE";
2260 PRINT" VASE VOLE DANS LE MUS
EE DU LOUVRE POUR CE LA VOUS POSSE
DEZ :";
2265 POKE198,0:WAIT198,1:PRINT"***
**"
2270 PRINT"****4 VIES****"
2290 PRINT"****100% D'ENERGIE****"
2295 PRINT"****PAS D'ARGENT**":POKE
198,0:WAIT198,1:PRINT"***"
2300 PRINT"MAVANT D'ENTRER DANS L
E CHATEAU, VOUS PASSEREZ DANS UN
MAGASIN";
2400 PRINT" POUR ACHETER DES OBJ
ETS POUVANT VOUS PROTEGER AVEC L
'ARGENT PRIS";
2410 PRINT" DANS LE LABYRINTHE ET
DANS L'ECHAFFAUGE";
2420 POKE198,0:WAIT198,1
2430 PRINT"*****":POKE36869,240:POK
E36879,25
2440 PRINT" | | | | | "
2450 PRINT" | | | | | "
2460 PRINT" | | | | | "
2470 PRINT" | | | | | "
2480 PRINT" | | | | | "
2490 PRINT" | | | | | "
2500 PRINT" | | | | | "
2502 PRINT" | | | | | AU REVOIR "
| | | | | "
2504 PRINT" | | | | | "
2510 PRINT" | | | | | "
2520 PRINT" | | | | | "
2530 PRINT" | | | | | "
2540 PRINT" | | | | | "
2550 PRINT" | | | | | "
2560 PRINT" | | | | | :C
=36879
2570 FORR=1TO200:POKEC,24:POKEC,25
:POKEC,26:POKEC,27:POKEC,28:POKEC,
29:POKEC,30
2580 POKEC,31:NEXT
2590 POKE36879,25:FORR=1TO200:NEX
T:PRINT"*****"
2650 POKE198,6:POKE631,76:POKE632,
207:POKE633,13:POKE634,82:POKE635,

```

213:POKE636,13:NEW

### LISTING 4

```

2 PRINT"***":POKE36869,254:POKE368
79,8
3 IFPEEK(6584)=193THEN7
5 FORR=1TO1096:POKE6583+R,0:NEXT
7 FORR=0TO505:POKE7680+R,81:NEXT
10 POKE650,128:T=74:POKE36875,0:PO
KE36874,0
31 REM*****
32 REM* CARACTERES *
33 REM*****
40 DATA193,193,34,34,20,20,8,8
50 DATA134,137,16,16,31,16,48,48
60 DATA31,19,144,159,129,129,217,2
23
70 DATA60,32,32,32,56,32,32,60
80 DATA254,209,16,16,16,16,209,254
90 DATA0,129,131,131,129,0,0
100 DATA97,145,9,13,13,9,147,99
110 DATA224,16,16,224,32,16,12,12
120 DATA0,0,0,0,0,0,31,127
121 DATA0,0,0,0,0,8,16,32
139 DATA0,0,34,85,136,0,0,0
140 DATA255,192,160,159,144,144,14
5,146
145 DATA255,3,5,249,9,137,137,137
150 DATA144,144,145,144,159,160,19
2,255
155 DATA137,137,201,9,249,5,3,255
160 DATA255,192,160,159,144,147,14
8,144
161 DATA145,146,151,144,159,160,19
2,255
165 DATA255,3,5,249,9,137,73,137
175 DATA9,9,201,9,249,5,3,255
180 DATA0,0,0,0,0,0,192,192
185 DATA0,0,0,0,0,0,96,96
190 DATA0,0,0,0,0,0,48,48
195 DATA0,0,0,0,0,0,24,24
200 DATA0,0,0,0,0,0,12,12
205 DATA0,0,0,0,0,0,6,6
210 DATA0,0,0,0,0,0,3,3
215 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
230 DATA8,8,28,28,28,28,28,62
240 DATA0,0,128,252,255,252,128,0
241 DATA62,28,28,28,28,28,8,8
242 DATA16,16,16,48,240,48,16,16
243 DATA39,85,119,86,85,85,0,255
244 DATA0,0,0,0,0,255,56,16,16
245 DATA16,16,56,255,0,0,0,0
246 DATA16,16,56,124,124,56,16,16
247 DATA0,24,60,255,60,24,0,0
248 DATA0,0,24,60,126,60,24,0

```

```

249 DATA0,2,26,62,126,122,88,64
250 DATA0,64,88,122,126,62,26,2
251 DATA0,8,28,62,62,28,8,0
252 DATA0,15,28,62,62,28,120,0
253 DATA0,120,28,62,62,28,15,0
254 DATA0,0,68,170,17,0,0,0
255 DATA0,0,136,85,34,0,0,0
256 DATA0,0,17,170,68,0,0,0
257 DATA24,153,126,24,24,24,36,102
258 DATA0,116,70,101,68,116,0,255
259 DATA0,187,163,179,162,186,0,25
5
260 DATA0,185,161,45,165,189,0,255
261 DATA0,112,64,100,64,116,0,255
262 DATA0,69,69,69,41,17,0,255
263 DATA0,119,68,103,65,119,0,255
264 DATA0,0,0,64,0,64,0,255
265 DATA0,115,74,115,74,114,0,255
266 DATA0,162,162,162,162,187,0,25
5
267 DATA0,56,32,34,48,186,0,255
268 DATA8,8,8,8,8,8,8,8
269 DATA0,0,0,255,0,0,0,0
270 DATA16,16,16,16,16,16,16,16
271 DATA0,0,0,0,255,0,0,0
272 DATA0,0,0,0,15,8,8,8
273 DATA0,0,0,0,240,16,16,16
274 DATA8,8,15,0,0,0,0,0
275 DATA16,16,16,240,0,0,0,0
276 DATA0,0,0,0,15,15,15,15
277 DATA0,0,0,0,240,240,240,240
278 DATA15,15,15,15,0,0,0,0
279 DATA240,240,240,240,0,0,0,0
280 DATA255,255,255,255,255,255,25
5,255
281 DATA15,15,15,15,15,15,15,15
282 DATA0,0,0,0,255,255,255,255
283 DATA255,255,255,255,0,0,0,0
284 DATA240,240,240,240,240,240,24
0,240
285 DATA16,56,124,254,0,0,0,0
286 DATA0,16,48,112,240,112,48,16
287 DATA0,8,12,14,15,14,12,8
288 DATA0,0,0,0,254,124,56,16
289 DATA0,119,117,103,85,85,0,255
290 DATA0,119,119,68,68,68,0,255
291 DATA0,116,68,100,68,119,0,255
292 DATA0,28,18,18,18,28,0,255
293 DATA0,238,136,206,130,238,0,25
5
294 DATA0,59,58,51,42,43,0,255,0,1
85,33,45,37,189,0,255
295 DATA0,29,17,25,16,221,0,255,0,
192,0,208,64,208,0,252
296 DATA129,255,129,255,129,255,12
9,255
297 DATA129,255,155,255,255,253,21
7,255
298 DATA255,12,219,96,6,96,205,255

```

```

299 DATA3,3,1,3,3,3,1,3
300 DATA6,6,2,6,6,6,2,6
301 DATA12,12,4,12,12,12,4,12
302 DATA24,24,8,24,24,24,8,24
303 DATA48,48,16,48,48,48,16,48
304 DATA96,96,32,96,96,96,32,96
305 DATA192,192,64,192,192,192,64,
192
306 DATA16,8,16,72,176,8,16,8
307 DATA8,16,8,21,16,16,8,16
308 DATA0,0,0,85,170,0,0,0
309 DATA0,0,0,85,170,16,8,16
310 DATA6,16,8,16,8,16,8,16
311 DATA8,16,8,85,170,0,0,0
312 DATA0,0,59,18,19,82,35,0
313 DATA0,0,164,36,36,36,152,0
314 DATA0,0,0,0,255,255,64,112
315 DATA0,0,192,248,62,6,0,0
316 DATA0,192,240,62,15,3,0,0
317 DATA32,48,28,14,3,1,0,0
318 DATA16,24,12,6,3,1,0,0
319 DATA8,12,6,4,3,1,0,0
320 DATA4,6,2,3,1,0,0,0
321 DATA2,2,2,3,1,0,0,0
322 DATA1,1,1,1,1,1,0,0,0
323 DATA8,48,48,48,240,48,48,48
324 DATA24,24,0,0,0,0,0,0
325 DATA0,24,24,0,0,0,0,0
326 DATA0,0,0,24,24,0,0,0
327 DATA0,0,0,0,24,24,0,0
328 DATA0,0,0,0,24,24,0,0
329 DATA0,0,0,0,0,24,24
330 DATA60,60,60,60,60,60,60,60
331 DATA62,62,62,62,62,62,62,62
332 DATA63,63,63,63,63,63,63,63
333 DATA192,192,192,192,192,192,19
2,192
334 DATA128,128,128,128,128,128,12
8,128
335 DATA192,192,192,192,192,192,19
2,192
336 DATA224,224,224,224,224,224,22
4,224
337 DATA240,240,240,240,240,240,24
0,240
338 DATA248,248,248,248,248,248,24
8,248
339 DATA252,252,252,252,252,252,25
2,252
340 DATA254,254,254,254,254,254,25
4,254
341 DATA255,255,255,255,255,255,25
5,255
342 DATA80,32,112,112,248,248,248,
112

```

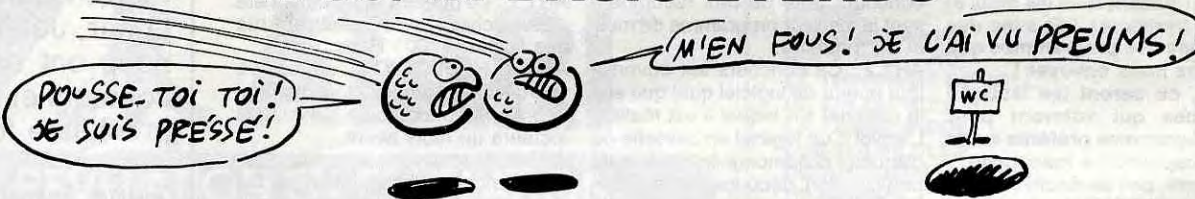
### A SUIVRE...

# THE MASTERS

Au grand air de votre tube cathodique, laissez-vous tenter par un parcours de golf à 18 trous.

Jean-Marc MERSANT

# TI 99/4A BASIC ETENDU



```

10 REM *TI-99/4A BASIC ETENDU
20 REM *JEAN-MARC MERSANT
30 REM *****
40 REM THE MASTERS
50 REM *****
60 CALL CLEAR
70 CALL SCREEN(5)::CALL MAGNIFY(3)
80 DISPLAY AT(11,8):"*****":::
81 DISPLAY AT(12,8):"THE MASTERS":::D
ISPLAY AT(13,8):"*****"
90 FOR I=1 TO 28 :: READ W,Z
100 CALL SOUND(W,Z,0)::NEXT I
110 DATA 200,523,200,523,200,587,200,659
,200,523,200,659,200,784,200,1047,200,10
47,200,1047,200,1047,200,1047
120 DATA 200,784,200,659,200,523,200,104
7,200,1047,200,1047,200,1047,200,1047,20
0,784,200,659,200,523,200,587
130 DATA 250,523,300,587,500,523,50,-4
140 CALL CLEAR
150 DISPLAY AT(1,1):"CE PARCOURS DE GOLF
COMPORTE"
160 DISPLAY AT(3,1):"18 TROUS ET UN PAR
DE 4,LE"
170 DISPLAY AT(5,1):"PAR ETANT LE NOMBRE
IDEAL DE"
180 DISPLAY AT(7,1):"COUPS JQUES PAR TRO
U,POUR TA"
190 DISPLAY AT(9,1):"PER DANS LA BALLE I
L FAUT EN"
200 DISPLAY AT(11,1):"TRER LES COORDONNE
ES (H,V). "
210 DISPLAY AT(13,1):"CES COORDONNEES SO
NT DETERMI"
220 DISPLAY AT(15,1):"NEES EN FONCTION D
E LA PDSI-"
230 DISPLAY AT(17,1):"TION DE LA BALLE B
LANCHE PAR"
240 DISPLAY AT(19,1):"RAPPORT AU TROU NO
IR,VOIR"
250 DISPLAY AT(21,1):"L'EXEMPLE QUI SUI
T"
260 DISPLAY AT(23,1):"APPUYEZ SUR ENTER"
270 ACCEPT AT(23,28):Z#
280 CALL CLEAR
290 DISPLAY AT(1,1):"EXEMPLES DE TIR : "

```

```

300 CALL CHAR(104,"000000010103030303030
303050509190000008080C0C0C0C0C0C04020201
018")
310 CALL CHAR(128,"0000001818")::CALL C
HAR(136,"0000183C3C18")
320 CALL CHAR(129,"FOC0A0900B04")
330 CALL CHAR(130,"0F0305091020")
340 CALL CHAR(131,"0000040890A0C0F")
350 CALL CHAR(132,"000020100905030F")
360 CALL COLOR(13,16,5)::CALL COLOR(14,
2,5)
370 CALL HCHAR(6,15,128)::CALL HCHAR(3,
12,136)::CALL HCHAR(5,14,129)
380 DISPLAY AT(3,6)SIZE(3):"H<O"::DISP
LAY AT(4,6)SIZE(3):">O"
390 CALL HCHAR(3,18,136)::CALL HCHAR(5,
16,130)
400 DISPLAY AT(3,18):"H>O"::DISPLAY AT
(4,18):">O"
410 CALL HCHAR(9,12,136)::CALL HCHAR(7,
14,131)
420 DISPLAY AT(9,6)SIZE(3):"H<O"::DISP
LAY AT(10,6)SIZE(3):">O"
430 CALL HCHAR(9,18,136)::CALL HCHAR(7,
16,132)
440 DISPLAY AT(9,18):"H>O"::DISPLAY AT
(10,18):">O"
450 CALL SPRITE(83,104,7,28,110)
460 DISPLAY AT(12,1):"EN COURS DE PARTIE
DES OBSTA"
470 DISPLAY AT(14,1):"TACLES APPARAITRON
T,A UN CER"
480 DISPLAY AT(16,1):"TAIN NIVEAU LE VEN
T ENTRERA"
490 DISPLAY AT(18,1):"EN JEU,IL FAUDRA T
ENIR COMP-"
500 DISPLAY AT(20,1):"TE DE SA DIRECTION
ET DE SA"
510 DISPLAY AT(22,1):"FORCE."
520 DISPLAY AT(24,1):"APPUYEZ SUR ENTER"
530 ACCEPT AT(24,28):Z#
540 CALL DELSPRITE(83)
550 CALL CLEAR::DISPLAY AT(12,2):"NOMB
RE DE JOUEURS"
560 ACCEPT AT(12,20)BEEP:N
570 IF N<10 THEN 560::CALL CLEAR

```

```

580 REM *****
590 REM CARACTERES
600 REM *****
610 CALL CHAR(33,"3C3C3C3C3C3C7EE7")::C
ALL CHAR(88,"7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E")
620 CALL CHAR(120,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
630 CALL CHAR(40,"00000000000000103030100
0000000000000000080C0C0C0C0000000000
00")
640 CALL CHAR(36,"0000000000000001010000
0000000000000000000000B080B0000000000
00")
650 CALL CHAR(60,"3F7F7E7E7E7E7E7E7E7E
7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E
7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E
7E7E")
660 CALL CHAR(92,"1F7E7E7E7E7E7E7E7E7E
7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E
7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E
7E7E")
670 CALL CHAR(96,"7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E
7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E
7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E
7E7E")
680 CALL CHAR(100,"7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E
7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E
7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E
7E7E")
690 CALL CHAR(104,"000000010103030303030
303050509190000008080C0C0C0C0C0C04020201
018")
700 CALL CHAR(108,"000C30090101010101010
10102020404030202C4C8F0E0E0E0E0E02020202
030")
710 CALL CHAR(112,"004023130F07070707070
4040404040C00000000B0B0B0B0B0B0B0B04040
20")
720 CALL CHAR(116,"000001010303030303030
303010101010100000B0B0C0C0C0C0C0C0B0B0B0
0C0")
730 CALL CHAR(124,"4FFFFFFE7E7E7E7E7E7E
7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E
7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E
7E7E")
740 REM *****
750 REM MENU PRINCIPAL
760 REM *****
770 CALL CLEAR::CALL SCREEN(13)
780 OPTION BASE 1
790 DIM SCO(10)
800 CALL MAGNIFY(3)

```

```

810 RANDOMIZE
820 CALL COLOR(8,4,13)::CALL COLOR(1,12
,13)
830 FOR I=4 TO 32 STEP 4
840 CALL HCHAR(3,I,88)::CALL HCHAR(4,I,
33)
850 NEXT I
860 FOR I=6 TO 21 STEP 3
870 CALL VCHAR(I,32,88)::CALL VCHAR(I+1
,32,33)
880 NEXT I
890 FOR T=1 TO 18
900 DISPLAY AT(1,2)SIZE(9):"TROU N":T
910 IF T<5 THEN 1110
920 IF T<6 THEN 1070
930 IF T<7 THEN 1050
940 IF T<8 THEN 1030
950 IF T<9 THEN 1010
960 IF T<11 THEN 1070
970 IF T<13 THEN 1050
980 IF T<15 THEN 1030
990 REM
1000 REM OBSTACLES
1010 X4=INT(RND*96)+40
1020 CALL SPRITE(84,60,15,X4,88,0,0)
1030 X5=INT(RND*96)+40
1040 CALL SPRITE(85,92,4,X5,112,0,0)
1050 X6=INT(RND*96)+40
1060 CALL SPRITE(86,96,5,X6,136,0,0)
1070 Y7=INT(RND*48)+184
1080 CALL SPRITE(87,100,11,32,Y7,0,0)
1090 Y8=INT(RND*48)+184
1100 CALL SPRITE(88,100,11,160,Y8,0,0)
1110 X1=INT(RND*96)+48::Y1=INT(RND*50)
+192
1120 CALL SPRITE(89,40,2,X1,Y1,0,0)
1130 DISPLAY AT(1,18):"JOUEUR N"
1140 FOR J=1 TO N :: SC=1
1150 X2=INT(RND*120)+40::Y2=8::FOR I
=1 TO 100::NEXT I

```

### A SUIVRE...



# CARPATHIANS 1879 EXELVISION EXL 100

CE QUE FEMME VEUT, ON N'EN A RIEN À FOUTRE

En l'an de grâce 1879, votre manoir situé dans la sinistre région des Carpates, reçut comme il se doit la visite d'un redoutable revenant...

Jean-Luc et Frédéric FARGES



**SERVEUR HEBDOGICIEL**  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

## SUITE DU N°155

```

958 !*****
960 ! * R I R E *
962 ! * * * * *
964 ! * * * * *
966 ! *****
968 RESTORE 972:AD=50700:FOR I=0 TO 442
970 READ A:CALL POKE(AD,A):AD=AD+1:NEXT
972 DATA 152,79,10,120,11,10,121,0,9,251,10
974 DATA 174,138,49,135,61,34,150,52,198,26,154,136,85,194,152,107,120,163
976 DATA 86,243,82,168,149,136,88,195,138,185,135,38,103,13,61,150,94,238
978 DATA 168,180,212,20,107,169,50,242,146,83,171,196,203,56,75,74,181,146
980 DATA 174,34,47,49,46,119,189,132,189,138,56,61,116,43,246,17,210,240
982 DATA 146,169,42,71,78,195,75,38,19,31,167,152,108,243,176,209,210,234
984 DATA 178,210,71,52,1,114,14,37,64,14,169,8,200,190,28,1,41,101
986 DATA 32,160,216,74,04,164,144,142,128,236,199,17,200,101,24,6,16,16,83
988 DATA 249,224,83,206,230,205,88,135,73,169,150,59,26,45,38,245,90
990 DATA 153,108,117,184,84,162,181,187,241,82,83,175,244,8,218,4,240,206
992 DATA 21,1,201,149,35,32,23,53,4,68,151,134,128,46,195,6,23,123
994 DATA 140,102,198,62,108,108,121,86,217,240,112,177,249,200,84,227,163
996 DATA 166,18,165,27,177,4,16,146,51,2,167,42,85,161,26,8,232,50,12
998 DATA 129,83,149,170,80,13,24,66,170,62,92,213,232,240,169,218,240,70,147
1000 DATA 35,231,234,35,147,137,146,147,67,150,107,72,66,224,84,165,42
1002 DATA 84,3,160,105,177,250,106,123,173,165,164,238,195,157,182,135,149
1004 DATA 106,100,68,73,65,224,84,165,42,84,3,1,93,134,97,160,88,41,249
1006 DATA 74,103,173,161,199,21,163,91,150,150,158,186,13,111,218,46,94,170
1008 DATA 209,230,105,25,1,93,134,1,6,146,159,122,180,76,197,106,110,172
1010 DATA 185,92,25,107,153,177,197,240,84,173,229,166,22,173,89,182,17,224
1012 DATA 11,11,2,167,42,85,161,26,0,41,78,197,87,50,99,53,63,21
1014 DATA 95,201,106,84,220,212,108,165,202,118,115,82,243,165,206,216,195
1016 DATA 78,221,135,58,27,15,59,117,27,234,74,220,156,212,108,104,42,81,115
1018 DATA 83,245,149,138,202,205,77,205,71,51,106,53,47,54,95,141,142
1020 DATA 85,252,216,108,165,58,86,11,82,177,149,238,88,45,74,213,71,163,106
1022 CALL POKE(AD,149,56,101,95,169,172,149,210,88,124,165,42,86,78,255,31)
1024 RETURN
1026 !*****
1028 !* SOUS-PROGRAMME *
1030 !* * * * *
1032 !* *****
1034 !* DU SON * *
1036 !* * * * *
1038 !* *****
1040 !* * * * *
1042 !* BONJOUR *
1044 !* * * * *
1046 !* *****
1048 SUB BON
1050 RESTORE 1054:FOR I=0 TO 192:READ CO:CALL POKE(50700+I,CO):NEXT
1052 CALL EXEC(50700)
1054 DATA 152,79,10,120,11,10,121,0,9,251,10
1056 DATA 164,54,35,36,60,146,176,198,210,240,52,79,204,90,203,220,205,34
1058 DATA 137,234,18,15,229,80,187,37,79,170,147,149,26,149,56,168,24,21
1060 DATA 206,156,92,47,171,13,195,102,49,188,24,23,46,91,69,15,106,92
1062 DATA 184,108,21,51,168,42,34,119,89,156,224,195,137,210,118,9,178,52
1064 DATA 23,54,59,37,155,202,156,149,237,180,106,186,12,87,33,221,234,165
1066 DATA 51,69,132,74,169,186,50,87,116,167,165,12,198,213,220,210,148,42
1068 DATA 242,54,74,237,156,234,96,155,217,228,81,104,189,106,81,149,37,174
1070 DATA 247,186,85,133,23,155,49,200,81,50,94,99,38,175,70,217,100,145
1072 DATA 154,188,26,99,147,217,106,114,174,204,196,86,153,57,184,50,81,185
1074 DATA 101,230,232,42,68,108,37,2,88,99,70,64,8,165,8,136,58,237
1076 DATA 255,1
1078 SUBEND
1080 !*****
1082 !* SOUS-PROGRAMME *
1084 !* * * * *
1086 !* *****
1088 !* DU SON * *
1090 !* * * * *
1092 !* *****
1094 !* O U I *
1096 !* * * * *
1098 !* *****
1100 !* *****
1102 SUB OUI
1104 O1#="6CD5A19D59B398D9BA4E56CEEB6E0BA44318FEF431B4D271B764E75346914B67A54"
1106 O2#="4D8A68DB92552ECD2C1D73463925A9554E2955455C59552657A14E582A3BCD98C611"
1108 O3#="908890ACEA8839DD38EA82A4553772FF0F"
1110 O4#="01#&O2#&O3#":CALL SPEECH("L",&O4#):PAUSE .5
1112 SUBEND
1114 !*****
1116 !* SOUS-PROGRAMME *
1118 !* * * * *
1120 !* *****
1122 !* DU SON * *
1124 !* * * * *
1126 !* *****
1128 !* N O N *
1130 !* * * * *
1132 !* *****
1134 !* *****
1136 SUB NON
1138 N1#="EECA92342CE6FAC1755961586493D8B4A6835516932A9ECD230B4F62A88B8A2D4D"
1140 N2#="8B31C5515D69466BB55456269E25A9BD9E9701AB1C51A23CCD4DD01FF03"
1142 NO#="N1#&N2#":CALL SPEECH("L",&NO#):PAUSE .5:SUBEND
1144
1146 -- NE FAITES PAS Ctl C QUAND VOUS --
1148 -- JOUEREZ (SONS DEFECTUEUX) --
1150 --
1152 -- LE RECORD EST 213443 AU NIVEAU 3--
1154

```

```

270 CALL PEEK(AD(H)+I,A)
280 N=INT(A/16):B=A-N*16
290 IF N>9 THEN A=CHR(N+55) ELSE A=STR(N)
300 IF B>9 THEN B=CHR(B+55) ELSE B=STR(B)
310 S(H)=S(H)&A&B&#
320 NEXT
330 H=H+1:IF H<4 THEN 230
340 !
350 PT(1)=0:PT(2)=0:CALL PEEK(50761,NBR,VIE):CALL COLOR("0RB"):P(1)=1:P(2)=1
360 V(1)=VIE:V(2)=VIE:JO=1
370 MG=0:XJ=1:YJ=18:X=INTRND(39-5*P(JO)-TA(JO)):Y=18-INTRND(18-2*P(JO)-TA(JO))
380 TE(1)=1000:TE(2)=1000
390 !*****
400 !INITIALISATION DE LA MEMOIRE OBJETS
410 !*****
420 IF TA(JO)=1 THEN RESTORE 2750
430 IF TA(JO)=2 THEN RESTORE 3100
440 IF TA(JO)=3 THEN RESTORE 3450
450 IF TA(JO)=4 THEN RESTORE 3800
460 IF TA(JO)=5 THEN RESTORE 4150
470 IF TA(JO)=6 THEN RESTORE 4490
480 PAUSE .5:CALL SPEECH("L",&S(3)):CLS "RBB":READ C1# READ C2# READ C3#
490 CALL SPEECH("L",&S(3)):PAUSE 1:CALL SPEECH("A",&S(3))
500 FOR I=1 TO 6:READ CHAR(I):CALL CHAR(70+I,CHAR(I)):NEXT
510 CALL COLOR(C3#)
520 LOCATE (1,1):FOR I=1 TO 19:READ TA#
530 PRINT TA#
540 FOR J=1 TO 40:T*(I,J)=SEG$(TA#,J,1)
550 NEXT J
560 NEXT I
570 FOR I=1 TO 8:READ XO,YO:CALL COLOR(C1#):LOCATE (YO-1,XO)
580 PRINT "IJ":CALL COLOR(C2#)
590 LOCATE (YO,XO):PRINT "KL":NEXT
600 !
610 ! INITIALISATION SPRITE
620 !
630 IN=50688
640 DE=50725
650 DATA 7C527DDE7C387C290058FE297798017D98010EF6D728D07AD728D07B127EY
660 DATA 822E127F822E0AY
670 DATA 987D0EF7127A822E127B822E7D2878E3EE98797DE0C5X
680 ADR=IN
690 RESTORE 650
700 JJ=0
710 READ X#
720 FOR I=1 TO LEN(X#)STEP 2
730 A#=SEG$(X#,I,1)
740 IF A#="X" THEN 840
750 IF A#="Y" THEN 710
760 IF NUMERIC(A#) THEN A=VAL(A#) ELSE A=ASC(A#)-55
770 B=16#A
780 A#=SEG$(X#,I+1,1)
790 IF NUMERIC(A#) THEN A=VAL(A#) ELSE A=ASC(A#)-55
800 B=B+A
810 CALL POKE(ADR+JJ,B)//////////////////////////STOCKAGE DANS LA RAM//////////////////////////
820 JJ=JJ+1
830 NEXT I
840 CALL CHAR(89,"7E8181A5A5818189D523")
850 CALL POKE(124,0,1,216,89)
860 CALL EXEC(IN)
870 !
880 !JEU
890 !
900 II=1:DO=0:CALL COLOR("1WB"):LOCATE (17,1):PRINT CHR$(81):CHR$(82)
910 PG(JO)=.1*TA(JO)+P(JO)*.05
920 LOCATE (18,1):PRINT CHR$(83):CHR$(84)
930 CALL SPEECH("L",&S(1)):PAUSE 1:CALL SPEECH("A",&S(1))
940 CALL COLOR("0WBH"):LOCATE (20,1):PRINT "Joueur":JO:""
950 CALL COLOR("0WBH"):LOCATE (21,1):PRINT "Joueur":JO:""
960 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (21,12):PRINT "Vies:"
970 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (21,17):PRINT RPT$( "op",V(JO))
980 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (20,12):PRINT "POINTS":PT(JO)
990 LOCATE (20,28):PRINT "Temps":INT(TE(JO))
1000 !
1010 ! BOUCLE PRINCIPALE
1020 !
1030 IF JO=1 THEN CALL KEY1(A,B):GOTO 1050
1040 CALL KEY2(A,B)
1050 IF A<128 OR A>131 THEN CALL POKE(259,45):GOTO 1070
1060 A=A-127:ON A GOSUB 1290,1910,1610,2320
1070 IF MG=8 THEN 5430
1080 X=X+PG(JO)*SGN(XJ-X)
1090 Y=Y+PG(JO)*SGN(YJ-Y)
1100 CALL POKE(120,X,Y)
1110 CALL EXEC(DE)
1120 CALL PEEK(123,P0):CALL PEEK(122,C0)
1130 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (20,19):PRINT PT(JO)
1140 LOCATE (20,34):PRINT INT(TE(JO)):" "
1150 CALL POKE(258,SGN(II),133)
1160 IF II=10 THEN II=0
1170 II=II+1
1180 CALL POKE(259,45)
1190 IF CO=248 AND PO<>0 THEN 5210
1200 TE(JO)=TE(JO)-3:CALL PEEK(120,XX,YY)
1210 IF TE(JO)<0 OR (YJ=YY AND XJ=XX+1) THEN 5210
1220 GOTO 1030
1230 !*****
1240 !*****LES 4 SUBS DE DEPLACEMENTS*****
1250 !*****
1260 !
1270 ! MONTEE
1280 !
1290 IF YJ>2 THEN YJ=YJ-1 ELSE RETURN
1300 IF YJ=2 THEN 1540
1310 IF M=5 THEN M=9:GOTO 1330
1320 M=5
1330 IF T*(YJ-1,XJ)="E" AND T*(YJ-1,XJ+1)="F" THEN 1360
1340 IF T*(YJ-1,XJ)=" " AND T*(YJ,XJ+1)="F" THEN 1400
1350 GOTO 1440
1360 CALL COLOR(C3#):LOCATE (YJ+1,XJ):PRINT T*(YJ+1,XJ):T*(YJ+1,XJ+1)
1370 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (YJ-1,XJ):PRINT CHR$(M):CHR$(M+1)
1380 LOCATE (YJ,XJ):PRINT CHR$(M+2):CHR$(M+3)
1390 RETURN
1400 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (YJ-1,XJ):PRINT CHR$(37):CHR$(38)
1410 LOCATE (YJ,XJ):PRINT CHR$(M+2):CHR$(M+3)
1420 CALL COLOR(C3#):LOCATE (YJ+1,XJ):PRINT T*(YJ+1,XJ):T*(YJ+1,XJ+1)
1430 DO=1:RETURN
1440 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (YJ-1,XJ):PRINT CHR$(1):CHR$(2)
1450 LOCATE (YJ,XJ):PRINT CHR$(3):CHR$(4):CALL COLOR(C3#):LOCATE (YJ+1,XJ)
1460 PRINT T*(YJ+1,XJ):T*(YJ+1,XJ+1)
1470 IF DO=0 THEN YJ=YJ+1

```

### LISTING 2

```

100 ON WARNING NEXT:CALL CHAR(90,"00")
110 CLS:PR=0
120 CALL COLOR("0bGIFL"):LOCATE (11,5):PRINT "UUnn mmoommeenntt SS..VV..PP"
130 CALL POKE(50432,162,5,45,162,136,45,10,162,5,45,162,200,45,10)
140 CALL EXEC(50432)
150 NBR=2:TA(1)=1:TA(2)=1:JO=1:TE(1)=1000:TE(2)=1000
160 DIM T$(20,40)
170 RESTORE 180:FOR I=1 TO 10:READ SN(I):NEXT
180 DATA 199,166,199,166,159,166,173,169,181,181
190 CALL POKE(51184,165,8,6,10):CALL POKE(49156,199,240)
200 CALL CHAR(111,"1F1014120A0000040407")
210 CALL CHAR(112,"F80828485090A02020E0")
220 H=1
230 IF H=1 THEN ZZ(1)=87:AD(1)=50688
240 IF H=2 THEN ZZ(2)=108:AD(2)=50688+87
250 IF H=3 THEN ZZ(3)=124:AD(3)=50688+87+108
260 FOR I=0 TO ZZ(H)

```

**A SUIVRE...**



# CASSE TÊTE

Dans un étrange univers grouillant de monstres, risquer "le paquet" pour reconstituer un puzzle, faut vouloir...

Alain JONQUET

Mode d'emploi :  
Après vérification, sauvez à la suite les listings 1, 2 et 3. Lancez ceux-ci à la suite et sauvez après le listing 4, le langage machine ainsi engendré. La sauvegarde totale est située aux lignes 9190 - 9240 du dernier listing. Les règles de ce jeu exceptionnel sont incluses.

# SPECTRUM



HEUREUX AU  
JEU, ÉPOUSE  
HEUREUSE

T'AS  
ENCORE  
GAGNÉ?  
OUI

SERVEUR  
HEBDOMADAIRE  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

## LISTING 1

```

10  REM -----
15  REM
20  REM          CASSE-TÊTE
30  REM
40  REM          LISTING 1
50  REM
60  REM
70  REM
80  REM
90  REM
100 REM
110 REM
120 REM
130 REM
140 REM
150 REM
160 REM
170 REM
180 REM
190 REM
200 REM
210 REM
220 REM
230 REM
240 REM
250 REM
260 REM
270 REM
280 REM
290 REM
300 REM
310 REM
320 REM
330 REM
340 REM
350 REM
360 REM
370 REM
380 REM
390 REM
400 REM
410 REM
420 REM
430 REM
440 REM
450 REM
460 REM
470 REM
480 REM
490 REM
500 REM
510 REM
520 REM
530 REM
540 REM
550 REM
560 REM
570 REM
580 REM
590 REM
600 REM
610 REM
620 REM
630 REM
640 REM
650 REM
660 REM
670 REM
680 REM
690 REM
700 REM
710 REM
720 REM
730 REM
740 REM
750 REM
760 REM
770 REM
780 REM
790 REM
800 REM
810 REM
820 REM
830 REM
840 REM
850 REM
860 REM
870 REM
880 REM
890 REM
900 REM
910 REM
920 REM
930 REM
940 REM
950 REM
960 REM
970 REM
980 REM
990 REM
1000 REM
1010 REM
1020 REM
1030 REM
1040 REM
1050 REM
1060 REM
1070 REM
1080 REM
1090 REM
1100 REM
1110 REM
1120 REM
1130 REM
1140 REM
1150 REM
1160 REM
1170 REM
1180 REM
1190 REM
1200 REM
1210 REM
1220 REM
1230 REM
1240 REM
1250 REM
1260 REM
1270 REM
1280 REM
1290 REM
1300 REM
1310 REM
1320 REM
1330 REM
1340 REM
1350 REM
1360 REM
1370 REM
1380 REM
1390 REM
1400 REM
1410 REM
1420 REM
1430 REM
1440 REM
1450 REM
1460 REM
1470 REM
1480 REM
1490 REM
1500 REM
1510 REM
1520 REM
1530 REM
1540 REM
1550 REM
1560 REM
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 REM
1610 REM
1620 REM
1630 REM
1640 REM
1650 REM
1660 REM
1670 REM
1680 REM
1690 REM
1700 REM
1710 REM
1720 REM
1730 REM
1740 REM
1750 REM
1760 REM
1770 REM
1780 REM
1790 REM
1800 REM
1810 REM
1820 REM
1830 REM
1840 REM
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 REM
1890 REM
1900 REM
1910 REM
1920 REM
1930 REM
1940 REM
1950 REM
1960 REM
1970 REM
1980 REM
1990 REM
2000 REM
2010 REM
2020 REM
2030 REM
2040 REM
2050 REM
2060 REM
2070 REM
2080 REM
2090 REM
2100 REM
2110 REM
2120 REM
2130 REM
2140 REM
2150 REM
2160 REM
2170 REM
2180 REM
2190 REM
2200 REM
2210 REM
2220 REM
2230 REM
2240 REM
2250 REM
2260 REM
2270 REM
2280 REM
2290 REM
2300 REM
2310 REM
2320 REM
2330 REM
2340 REM
2350 REM
2360 REM
2370 REM
2380 REM
2390 REM
2400 REM
2410 REM
2420 REM
2430 REM
2440 REM
2450 REM
2460 REM
2470 REM
2480 REM
2490 REM
2500 REM
2510 REM
2520 REM
2530 REM
2540 REM
2550 REM
2560 REM
2570 REM
2580 REM
2590 REM
2600 REM
2610 REM
2620 REM
2630 REM
2640 REM
2650 REM
2660 REM
2670 REM
2680 REM
2690 REM
2700 REM
2710 REM
2720 REM
2730 REM
2740 REM
2750 REM
2760 REM
2770 REM
2780 REM
2790 REM
2800 REM
2810 REM
2820 REM
2830 REM
2840 REM
2850 REM
2860 REM
2870 REM
2880 REM
2890 REM
2900 REM
2910 REM
2920 REM
2930 REM
2940 REM
2950 REM
2960 REM
2970 REM
2980 REM
2990 REM
3000 REM
3010 REM
3020 REM
3030 REM
3040 REM
3050 REM
3060 REM
3070 REM
3080 REM
3090 REM
3100 REM
3110 REM
3120 REM
3130 REM
3140 REM
3150 REM
3160 REM
3170 REM
3180 REM
3190 REM
3200 REM
3210 REM
3220 REM
3230 REM
3240 REM
3250 REM
3260 REM
3270 REM
3280 REM
3290 REM
3300 REM
3310 REM
3320 REM
3330 REM
3340 REM
3350 REM
3360 REM
3370 REM
3380 REM
3390 REM
3400 REM
3410 REM
3420 REM
3430 REM
3440 REM
3450 REM
3460 REM
3470 REM
3480 REM
3490 REM
3500 REM
3510 REM
3520 REM
3530 REM
3540 REM
3550 REM
3560 REM
3570 REM
3580 REM
3590 REM
3600 REM
3610 REM
3620 REM
3630 REM
3640 REM
3650 REM
3660 REM
3670 REM
3680 REM
3690 REM
3700 REM
3710 REM
3720 REM
3730 REM
3740 REM
3750 REM
3760 REM
3770 REM
3780 REM
3790 REM
3800 REM
3810 REM
3820 REM
3830 REM
3840 REM
3850 REM
3860 REM
3870 REM
3880 REM
3890 REM
3900 REM
3910 REM
3920 REM
3930 REM
3940 REM
3950 REM
3960 REM
3970 REM
3980 REM
3990 REM
4000 REM
4010 REM
4020 REM
4030 REM
4040 REM
4050 REM
4060 REM
4070 REM
4080 REM
4090 REM
4100 REM
4110 REM
4120 REM
4130 REM
4140 REM
4150 REM
4160 REM
4170 REM
4180 REM
4190 REM
4200 REM
4210 REM
4220 REM
4230 REM
4240 REM
4250 REM
4260 REM
4270 REM
4280 REM
4290 REM
4300 REM
4310 REM
4320 REM
4330 REM
4340 REM
4350 REM
4360 REM
4370 REM
4380 REM
4390 REM
4400 REM
4410 REM
4420 REM
4430 REM
4440 REM
4450 REM
4460 REM
4470 REM
4480 REM
4490 REM
4500 REM
4510 REM
4520 REM
4530 REM
4540 REM
4550 REM
4560 REM
4570 REM
4580 REM
4590 REM
4600 REM
4610 REM
4620 REM
4630 REM
4640 REM
4650 REM
4660 REM
4670 REM
4680 REM
4690 REM
4700 REM
4710 REM
4720 REM
4730 REM
4740 REM
4750 REM
4760 REM
4770 REM
4780 REM
4790 REM
4800 REM
4810 REM
4820 REM
4830 REM
4840 REM
4850 REM
4860 REM
4870 REM
4880 REM
4890 REM
4900 REM
4910 REM
4920 REM
4930 REM
4940 REM
4950 REM
4960 REM
4970 REM
4980 REM
4990 REM
5000 REM
5010 REM
5020 REM
5030 REM
5040 REM
5050 REM
5060 REM
5070 REM
5080 REM
5090 REM
5100 REM
5110 REM
5120 REM
5130 REM
5140 REM
5150 REM
5160 REM
5170 REM
5180 REM
5190 REM
5200 REM
5210 REM
5220 REM
5230 REM
5240 REM
5250 REM
5260 REM
5270 REM
5280 REM
5290 REM
5300 REM
5310 REM
5320 REM
5330 REM
5340 REM
5350 REM
5360 REM
5370 REM
5380 REM
5390 REM
5400 REM
5410 REM
5420 REM
5430 REM
5440 REM
5450 REM
5460 REM
5470 REM
5480 REM
5490 REM
5500 REM
5510 REM
5520 REM
5530 REM
5540 REM
5550 REM
5560 REM
5570 REM
5580 REM
5590 REM
5600 REM
5610 REM
5620 REM
5630 REM
5640 REM
5650 REM
5660 REM
5670 REM
5680 REM
5690 REM
5700 REM
5710 REM
5720 REM
5730 REM
5740 REM
5750 REM
5760 REM
5770 REM
5780 REM
5790 REM
5800 REM
5810 REM
5820 REM
5830 REM
5840 REM
5850 REM
5860 REM
5870 REM
5880 REM
5890 REM
5900 REM
5910 REM
5920 REM
5930 REM
5940 REM
5950 REM
5960 REM
5970 REM
5980 REM
5990 REM
6000 REM
6010 REM
6020 REM
6030 REM
6040 REM
6050 REM
6060 REM
6070 REM
6080 REM
6090 REM
6100 REM
6110 REM
6120 REM
6130 REM
6140 REM
6150 REM
6160 REM
6170 REM
6180 REM
6190 REM
6200 REM
6210 REM
6220 REM
6230 REM
6240 REM
6250 REM
6260 REM
6270 REM
6280 REM
6290 REM
6300 REM
6310 REM
6320 REM
6330 REM
6340 REM
6350 REM
6360 REM
6370 REM
6380 REM
6390 REM
6400 REM
6410 REM
6420 REM
6430 REM
6440 REM
6450 REM
6460 REM
6470 REM
6480 REM
6490 REM
6500 REM
6510 REM
6520 REM
6530 REM
6540 REM
6550 REM
6560 REM
6570 REM
6580 REM
6590 REM
6600 REM
6610 REM
6620 REM
6630 REM
6640 REM
6650 REM
6660 REM
6670 REM
6680 REM
6690 REM
6700 REM
6710 REM
6720 REM
6730 REM
6740 REM
6750 REM
6760 REM
6770 REM
6780 REM
6790 REM
6800 REM
6810 REM
6820 REM
6830 REM
6840 REM
6850 REM
6860 REM
6870 REM
6880 REM
6890 REM
6900 REM
6910 REM
6920 REM
6930 REM
6940 REM
6950 REM
6960 REM
6970 REM
6980 REM
6990 REM
7000 REM
7010 REM
7020 REM
7030 REM
7040 REM
7050 REM
7060 REM
7070 REM
7080 REM
7090 REM
7100 REM
7110 REM
7120 REM
7130 REM
7140 REM
7150 REM
7160 REM
7170 REM
7180 REM
7190 REM
7200 REM
7210 REM
7220 REM
7230 REM
7240 REM
7250 REM
7260 REM
7270 REM
7280 REM
7290 REM
7300 REM
7310 REM
7320 REM
7330 REM
7340 REM
7350 REM
7360 REM
7370 REM
7380 REM
7390 REM
7400 REM
7410 REM
7420 REM
7430 REM
7440 REM
7450 REM
7460 REM
7470 REM
7480 REM
7490 REM
7500 REM
7510 REM
7520 REM
7530 REM
7540 REM
7550 REM
7560 REM
7570 REM
7580 REM
7590 REM
7600 REM
7610 REM
7620 REM
7630 REM
7640 REM
7650 REM
7660 REM
7670 REM
7680 REM
7690 REM
7700 REM
7710 REM
7720 REM
7730 REM
7740 REM
7750 REM
7760 REM
7770 REM
7780 REM
7790 REM
7800 REM
7810 REM
7820 REM
7830 REM
7840 REM
7850 REM
7860 REM
7870 REM
7880 REM
7890 REM
7900 REM
7910 REM
7920 REM
7930 REM
7940 REM
7950 REM
7960 REM
7970 REM
7980 REM
7990 REM
8000 REM
8010 REM
8020 REM
8030 REM
8040 REM
8050 REM
8060 REM
8070 REM
8080 REM
8090 REM
8100 REM
8110 REM
8120 REM
8130 REM
8140 REM
8150 REM
8160 REM
8170 REM
8180 REM
8190 REM
8200 REM
8210 REM
8220 REM
8230 REM
8240 REM
8250 REM
8260 REM
8270 REM
8280 REM
8290 REM
8300 REM
8310 REM
8320 REM
8330 REM
8340 REM
8350 REM
8360 REM
8370 REM
8380 REM
8390 REM
8400 REM
8410 REM
8420 REM
8430 REM
8440 REM
8450 REM
8460 REM
8470 REM
8480 REM
8490 REM
8500 REM
8510 REM
8520 REM
8530 REM
8540 REM
8550 REM
8560 REM
8570 REM
8580 REM
8590 REM
8600 REM
8610 REM
8620 REM
8630 REM
8640 REM
8650 REM
8660 REM
8670 REM
8680 REM
8690 REM
8700 REM
8710 REM
8720 REM
8730 REM
8740 REM
8750 REM
8760 REM
8770 REM
8780 REM
8790 REM
8800 REM
8810 REM
8820 REM
8830 REM
8840 REM
8850 REM
8860 REM
8870 REM
8880 REM
8890 REM
8900 REM
8910 REM
8920 REM
8930 REM
8940 REM
8950 REM
8960 REM
8970 REM
8980 REM
8990 REM
9000 REM
9010 REM
9020 REM
9030 REM
9040 REM
9050 REM
9060 REM
9070 REM
9080 REM
9090 REM
9100 REM
9110 REM
9120 REM
9130 REM
9140 REM
9150 REM
9160 REM
9170 REM
9180 REM
9190 REM
9195 REM
9200 REM
9205 REM
9210 REM
9215 REM
9220 REM
9225 REM
9230 REM
9235 REM
9240 REM
9245 REM
9250 REM
9255 REM
9260 REM
9265 REM
9270 REM
9275 REM
9280 REM
9285 REM
9290 REM
9295 REM
9300 REM
9305 REM
9310 REM
9315 REM
9320 REM
9325 REM
9330 REM
9335 REM
9340 REM
9345 REM
9350 REM
9355 REM
9360 REM
9365 REM
9370 REM
9375 REM
9380 REM
9385 REM
9390 REM
9395 REM
9400 REM
9405 REM
9410 REM
9415 REM
9420 REM
9425 REM
9430 REM
9435 REM
9440 REM
9445 REM
9450 REM
9455 REM
9460 REM
9465 REM
9470 REM
9475 REM
9480 REM
9485 REM
9490 REM
9495 REM
9500 REM
9505 REM
9510 REM
9515 REM
9520 REM
9525 REM
9530 REM
9535 REM
9540 REM
9545 REM
9550 REM
9555 REM
9560 REM
9565 REM
9570 REM
9575 REM
9580 REM
9585 REM
9590 REM
9595 REM
9600 REM
9605 REM
9610 REM
9615 REM
9620 REM
9625 REM
9630 REM
9635 REM
9640 REM
9645 REM
9650 REM
9655 REM
9660 REM
9665 REM
9670 REM
9675 REM
9680 REM
9685 REM
9690 REM
9695 REM
9700 REM
9705 REM
9710 REM
9715 REM
9720 REM
9725 REM
9730 REM
9735 REM
9740 REM
9745 REM
9750 REM
9755 REM
9760 REM
9765 REM
9770 REM
9775 REM
9780 REM
9785 REM
9790 REM
9795 REM
9800 REM
9805 REM
9810 REM
9815 REM
9820 REM
9825 REM
9830 REM
9835 REM
9840 REM
9845 REM
9850 REM
9855 REM
9860 REM
9865 REM
9870 REM
9875 REM
9880 REM
9885 REM
9890 REM
9895 REM
9900 REM
9905 REM
9910 REM
9915 REM
9920 REM
9925 REM
9930 REM
9935 REM
9940 REM
9945 REM
9950 REM
9955 REM
9960 REM
9965 REM
9970 REM
9975 REM
9980 REM
9985 REM
9990 REM

```

```

F00197723770900"
1190 DATA "83E33E07320B0C3A1355F
E012016C004CE3A6947FE0028113E003
2135BCDACC53E9C1E041E09CD37CD3A1
456FE01C021F889"
1195
1196
1200 REM -----
1205
1210 DATA "C0C7CE3A094FFE0020063
A1A50FE00C83E00321456CDACC63E9C1
60F1E12CD37CD3A1FDE522410CC00CD
C3A1558FE012009"
1220 DATA "3E0C16031E02CD37CD3A1
655FE0120093E0315071E11CD37CD3A1
A55FE01C03E7C160D1E07C337CD3E073
20B0CD08FE33A15"
1230 DATA "5BFE01201E216258CD0C7C
E3A4247FE0028113E00321558CDACC63
E9C16031E02CD37CD3A1A55FE0120252
1A759CD0C7CE3A57"
1240 DATA "4EFE0020073AE749FE002
8113E00321A558CDACC63E9C160D1E07C
D37CD3A1655FE01C021F156CD0C7CE3A1
348FE0020063A32"
1250 DATA "48FE00C83E00321558CD0C
CCB3E9C16071E11CD37CD3A104D03C3
204C0FE09380F3E003204D02A05D0232
205D0CD0C7D00C1E"
1260 DATA "D0C90800003E1F32980C2
150C3E04B05D0097E0C41CC3E013298C
CC921BF50CD27021DF501120010E080
620A77E17727B10"
1270 DATA "FA190D20F3C09213DE8224
1DCC0C0C3A1958FE0120093E01150F1
E02CD37CD3A1758FE01C03E0516041E0
CC37CD3E07320B"
1280 DATA "DCCD98E33A1758FE01202
5213C58CD0C7CE3A5740FE0020073A8D4
7FE0028113E00321758CDACC63E9C160
41E00CD0C37CD3A19"
1290 DATA "5BFE01C021E259CD0C7CE3
AC34FE0020063A448FE00C83E00321
958CDACC63E9C160F1E02CD37CD213DF
12241DCC0C0C0C3A"
1300 DATA "1A58FE0120093E05160A1
E07CD37CD3A1B58FE01C03E0516021E1
4C537CD0E07320B0C0CDADE33A1B58FE0
12024215458CD0C"
1310 DATA "CE3A7340FE0020073A764
0FE002810AF321B58CDACC63E9C16021
E14CD37CD3A1A58FE01C0214759CD0C7C
E3A4748FE002006"
1320 DATA "3A8748FE00C8AF321A58B
DACC63E9C160A1E07C337CD3E07320B0
CCDAB0CDAE023A1C58FE012010215C5
8CD0C7CE3A7840FE"
1330 DATA "002810AF321C58CDACC63
E9C16021E1C0D37CD3A1D58FE01C0213
559CD0C7CE3A5748FE00C8AF321058CD
CCB3E9C16091E15"
1340 DATA "C337CD217DF32241DCC0C
DCC3A1C58FE0120093E0C16021E1C0D3
7CD3A1D58FE01C03E0516091E15C337C
D21BDF52241DCC0"
1350 DATA "0C0C0605215A5AFA77231
0F63A1E58FE0120093E0616091E10ACD3
7CD3A1F58FE01C03E7C16051E1C0337C
D3E07320B0C0CDAE"
1360 DATA "D6C0F5E2CD3CE33A1E58F
E012010212A59CD0C7CE3A448FE00281
0AF321E58CDACC63E9C16091E10ACD37C
D3A1F58FE01C021"
1370 DATA "C058CD0C7CE3AFC041FE00C
8AF321F58CDACC63E9C16051E1C0337C
D210CF822365C78320B0C3ED9C85D21
C3C0C85D21C300C"
1380 DATA "85D2793206CD1D1D143ED
CC85D21C300C85D21C300C85D21D1
D143C0C85D21C300C85D21C300C85D2C
9F5CDBED6F1C986"
1390 DATA "460E45160A1E07C343D02
6470E4316021E0CC343D026470E43160
E1E1C0343D026410E4516091E08BC343D
206410E4516091E"
1400 DATA "17C343D026450E47160E1
E02C343D026450E4716091E10C343D02
6460E43160E1E16C343D023A4058FE01C
03A07D33CFE4838"
1404
1405
1410 REM -----
1415
1416
1420 DATA "023E433207D321935A111
E00050377237723771910F8C9472A365
C22E4032124F22365C3E45320B0C3A3
758FE0420143E00"
1430 DATA "18085ACD85D21C300C85D
21D143E05C85D23A3858FE04200F3E0
216081E0ACD85D2143E07CD85D23A395
BFE0420143E0316"
1440 DATA "081E0ACD85D23C10CD85D
2143E09CD85D23A3858FE04200F3E051
6091E09CD85D23E0814CD85D23A3858F
E04200F3E081609"
1450 DATA "1E08CD85D2143E00CD85D
23A3C58FE042014160A1E083E0ACD85D
2143E0FCD85D21C300C85D23A3C58FE0
4200F160A1E0A8E"
1460 DATA "0C0C85D2143E11CD85D023
A3E58FE042014160A1E083E0ACD85D21
43E13CD85D2103CD85D22AE4D0322365
CC9FC816000100"
1470 DATA "182100407CFE5038087DF
E603803AF1808E05FA8CB1F7723A7260
216AF0B786120E27AA720D6C92137560
6087FE002200230"
1480 DATA "772310F8AF324058B9CD1
1042146712276073E4732F2D2CF1D23
E4332F2D20C0632210E583E01772310F
C21F8FF32095806"
1490 DATA "1E21C15A3E47772310FC0
60721A15A3E44772310FC060621A95A3
E43772310FC0C0C50806033EA03276D73
E983277D7F53E01"
1500 DATA "320E0C5CD0FD80C1FC61
E10E06082137583E01772310FC0C0D2
1E5D4F3DD7E00FEFF283E4F0600D660
1502C545DAF3254"
1510 DATA "200EDDE50DE10DE50DE10
DE50DE1180ED3FE15200354E8E181D200
35DEE1810E0D20035E8FDFE847260
60D23D0231865F8"
1520 DATA "C948503C471E503C601E6
01E501E581E603C503C501E601E60416

```

```

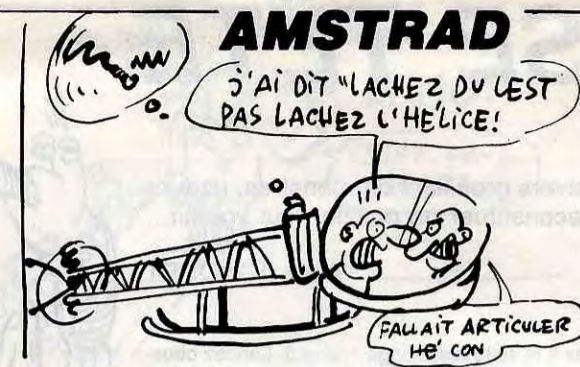
0416C237823708C78FF2124FF22365C3
E07320B0C0603C5"
1530 DATA "AFC085D21C0D85D21C0D8
5D21410D0C110E0C399D4160E1E1C18D
715091E0B15D116021E0C18CB160A1E0
718C518091E1718"
1540 DATA "5F160E1E0218B916091E1
018B3160E1E1618A000831375B7EFE0
220033E04772310F5CD2E04CD08D3AF3
24058C9CDE0C0C0"
1550 DATA "E3D23A2F48FE00281A3A4
058FE012013CD56D5DD21C4FFCD9DD40
603C5CDACC630110F9C9CD05CE3A8A34F
E00281A3A3A58FE"
1560 DATA "0120133A4058FE00200C0
D3D058FE02323A583D324058C3E3D2C06
2CFC0C83D3A58F47FE000C83A3858FE01C
03A4058FE000C0"
1570 DATA "37D53E0232365B3032405
BC9CD62D0CDE3D23AFB48FE00281A3A3
D58FE0120133A4058FE00200C0D26053
E0232365B3D3240"
1580 DATA "5B3A4A48FE00C83A3C58F
E01C034058FE00C0C0C31D53E0232365
B3D324058C9C0C0C0CDE3D23A5648FE0
0C83A3858FE01C0"
1590 DATA "3A4058FE00C0C0C43D53E0
232365B3D324058C9C0C1C0C0C3D23A5
548FE00C83A3858FE01C03A4058FE00C
0C049053E0232365"
1600 DATA "5B3D324058C9C0CDE800CDE
C023A5348FE0020063A448FE00C83A3
E58FE01C03A4058FE00C0C0C4FD53E023
23E583D324058C9"
1610 DATA "CD44D1CDE3D23AF548FE0
0C83A3758FE01C03A4058FE00C0C0C55D
53E023237583D324058C900"
1615
1616
1620 REM -----
1625
1626
1630 DATA "0000000000000000001400
410000000000000000000000022004501
040020801200002001400802100400000
000800002204422"
1640 DATA "10084123077C91A28486C
162701F0723410810224400706621866
4A2910000210082401033E0A084389
2C0603E03012408"
1650 DATA "1002000060C0928884A00
0004020100630707F81828488E0F0F
0FE070703081024000F0FE088884828
100000410082401"
1660 DATA "03350090848612C0E0E0E0
301240810040000E0C01288849800000
00200001307070E001000C0F2F8321C0
E07071300000200"
1670 DATA "1C38F8F2C0001000000000
00000010307000000001088C0E007030
1080000000E0C080100000000000"
1675
1680 REM -----
1685
1690 REM
1695 REM
1700 REM
1710 REM
1720 REM
1730 REM
1740 REM
1750 REM
1760 REM
1770 REM
1780 REM
1790 REM
1800 REM
1810 REM
1820 REM
1830 REM
1840 REM
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 REM
1890 REM
1900 REM
1910 REM
1920 REM
1930 REM
1940 REM
1950 REM
1960 REM
1970 REM
1980 REM
1990 REM
2000 REM
2010 REM
2020 REM
2030 REM
2040 REM
2050 REM
2060 REM
2070 REM
2080 REM
2090 REM
2100 REM
2110 REM
2120 REM
2130 REM
2140 REM
2150 REM
2160 REM
2170 REM
2180 REM
2190 REM
2200 REM
2210 REM
2220 REM
2230 REM
2240 REM
2250 REM
2260 REM
2270 REM
2280 REM
2290 REM
2300 REM
2310 REM
2320 REM
2330 REM
2340 REM
2350 REM
2360 REM
2370 REM
238
```

# SUPER COPTER

En l'an 2048... ben c'est la guerre ! Pilote d'un hélicoptère particulièrement sophistiqué, vous êtes chargé de délivrer les vieilles badernes prisonnières du camp adverse.

Laurent BOUHEYRE

**SERVEUR  
HEBDOGICIEL**  
3615 + HG  
PUIS ENVOI



## SUITE DU N° 155

```
PRINT FLA#:LOCATE 1+XC(TE),YC(TE
S):PRINT FLA#:PEN 1:SC=SC+20:CHAR(
TES)=0:LOCATE 35,1:PRINT SC:GOTO 2
300
3330 NEXT TES
3340 RETURN
3350 *** DEPLACEMENT CHAR ***
3360 FOR DEPC=1 TO NCH
3370 IF CHAR(DEPC)=0 THEN 3480
3380 IF TIRC(DEPC)=1 THEN GOSUB 35
10
3390 LOCATE XC(DEPC),YC(DEPC):PRIN
T" "
3400 IF XC(DEPC)>X THEN XC(DEPC)=X
C(DEPC)-1:CHAR#=CHA1#:IF XC(DEPC)=
1 THEN XC(DEPC)=2
3410 IF ROCH(XC(DEPC),1+YC(DEPC))=
0 THEN XC(DEPC)=XC(DEPC)+1:CHAR#=C
HA1#
3420 IF (ROCH(XC(DEPC),YC(DEPC))=1
OR TH(XC(DEPC),YC(DEPC))=2) THEN
XC(DEPC)=XC(DEPC)+1:LOCATE XC(DEPC
),YC(DEPC):PRINT CHA1#
3430 IF XC(DEPC)>X THEN XC(DEPC)=X
C(DEPC)+1:CHAR#=CHA2#:IF XC(DEPC)=
40 THEN XC(DEPC)=39
3440 IF ROCH(XC(DEPC)+1,1+YC(DEPC)
)=0 THEN XC(DEPC)=XC(DEPC)-1:CHAR#
=CHA2#
3450 IF (ROCH(XC(DEPC)+1,YC(DEPC))
=1 OR TH(XC(DEPC)+1,YC(DEPC))=2) T
HEN XC(DEPC)=XC(DEPC)-1:LOCATE XC(
DEPC),YC(DEPC):PRINT CHA2#
3460 IF (XC(DEPC)=X AND YC(DEPC)>Y
) THEN TIRC(DEPC)=1:LOCATE XC(DEPC
),YC(DEPC):PRINT CHA3#:GOTO 3480
3470 LOCATE XC(DEPC),YC(DEPC):PRIN
T CHAR#
3480 NEXT DEPC
3490 RETURN
3500 *** TIRS DES CHARS ***
3510 CHAR#=CHA3#
3520 TC(DEPC)=TC(DEPC)+2
3530 IF XC(DEPC)>X THEN GOSUB 366
0:RETURN
```

```
3540 LOCATE XC(DEPC)+1,YC(DEPC)-TC
(DEPC)
3550 IF ROCH(XC(DEPC),YC(DEPC))-TC(
DEPC)=1 THEN GOSUB 3660:RETURN
3560 IF ROCH(1+XC(DEPC),YC(DEPC))-T
C(DEPC)=1 THEN GOSUB 3660:RETURN
3570 PRINT MIS#
3580 IF (XC(DEPC)=X AND YC(DEPC)-T
C(DEPC)=Y OR XC(DEPC)=X AND YC(DEP
C)-TC(DEPC)+1=Y) THEN LOCATE X,Y:P
RINT" " :GOSUB 3660:GOTO 3620
3590 IF YC(DEPC)-TC(DEPC)=6 THEN G
OSUB 3660:RETURN
3600 LOCATE XC(DEPC)+1,YC(DEPC)-TC
(DEPC)+2:PRINT" "
3610 RETURN
3620 OUT 255,8:OUT 256,1:FOR S=8 T
O 10: SOUND 5,800,20,13,3,1,8:NEXT
S:OUT 256,2:VIE=VIE-1:LOCATE 7,1:P
RINT VIE:IF VIE=0 THEN 2350
3630 ESS=999:BOMB=10:LOCATE 27,1:P
RINT BOMB
3640 X=2:Y=12:LOCATE X,Y:PRINT HEL
#:RETURN
3650 *** EFFACE MISSILE CHAR ***
3660 LOCATE XC(DEPC)+1,YC(DEPC)-TC
(DEPC)+2:PRINT" " :TIRC(DEPC)=0:TC(
DEPC)=0
3670 RETURN
3680 *** PRESENTATION ***
3690
3700 PAPER#2,0:PEN#2,1:PAPER#3,0:P
EN#3,1:PAPER 0:PEN 1:BORDER 0:INK
0,0:INK 1,2:INK 2,19:INK 3,6
3710 LOCATE 15,1:PRINT"SUPER - COP
TER":FOR EN=14 TO 29:LOCATE EN,2:P
EN INT(RND*2+2):PRINT"*":NEXT EN:P
EN 1
3720 'CARLINGUE
3730 ORIGIN 30,27:PLOT 80,280:REST
ORE 3850
3740 READ X,Y:IF X=999 THEN 3770
3750 DRAW X,Y,1:GOTO 3740
3760 'REACTEUR
3770 PLOT 240,260:RESTORE 3880
3780 READ X,Y:IF X=999 THEN 3810
3790 DRAW X,Y,1:GOTO 3780
3800 'FENETRE
3810 PLOT 330,275:RESTORE 3900
```

```
3820 READ X,Y:IF X=999 THEN 3910
3830 DRAW X,Y,1:GOTO 3820
3840 'DATAS CARLINGUE
3850 DATA 110,280,120,255,240,255,
240,275,300,275,300,295,160,295,44
0,295,305,295,305,275,330,275,360,
270,380,260,400,240,420,225,420,21
0,370,210,370,200,420,200,440,210,
420,200,420,200,220,200,280,200,28
0,210,400,210,250,210,250,220,135,
240,80,240,80,280
3860 DATA 999,999
3870 'DATAS REACTEUR
3880 DATA 240,255,240,270,200,270,
200,265,180,265,180,255,999,999
3890 'DATAS FENETRE
3900 DATA 330,255,360,240,400,240,
999,999
3910 TAG:PLOT 90,270:PRINT CHR$(20
2):TAGOFF
3920 LOCATE 13,20:PRINT"HIGH-SCORE
" :HSC#:"":PRINT HSC
3930 A#="J" POUR JOUER ... 'R' PO
UR REGLES ...
3940 SOUND 1,0,-1,0,1,0,30:LOCATE
1,15:PRINT A#
3950 A#="RIGHT(A#,1)+LEFT(A#,LEN(
A#)-1)
3960 IF INKEY(45)=0 THEN GOTO 3990
3970 IF INKEY(50)=0 THEN GOSUB 404
0:RETURN
3980 GOTO 3940
3990 VIE=3:SC=0:TB=1:ESS=999:BOMB=
10:P=0:CHUTE=0:E=0:XE=0:YE=0:E1=0:
H=60:X=2:Y=12
4000 SPEED INK 5,5
4010 HEL#="CHR$(162)+CHR$(163):CHA1
#="CHR$(171)+CHR$(172):CHA2#="CHR$(1
73)+CHR$(174):CHA3#="CHR$(176)+CHR$(
177):ROCH#="CHR$(164):FEN#="CHR$(16
7):FLA#="CHR$(170):FUEL#="CHR$(175):
MIS#="CHR$(178)
4020 GOTO 310
4030 *** REGLES DU JEU ***
4040
4050 GOSUB 4270
4060 RE#="REGLES DU JEU"
4070 REI#="*****"
4080 FOR I=1 TO 15
```

```
4090 AFF#="LEFT$(RE#,I)
4100 SOUND 5,I*150,2,7,I,4,1
4110 LOCATE 16,15:PRINT AFF#
4120 LOCATE 16,16:PRINT REI#
4130 NEXT I
4140 LOCATE#3,1,7:PRINT#3,"NOUS SO
MMES EN 2048,LA GUERRE FAIT RAGE":
LOCATE#3,1,8:PRINT#3,"VOUS ETES PI
LOTE D'UN HELICOPTERE " :PRINT#3,
CHR$(162)+CHR$(163)
4150 PRINT#3," " :LOCATE#3,1,9:PRIN
T#3,"LE GOUVERNEMENT VOUS A CHARGE
D'UNE MI-" :LOCATE#3,1,10:PRINT#3,
"-SSION DE LA PLUS HAUTE IMPORTANC
E " :
4160 LOCATE#3,1,11:PRINT#3,"DELIVR
ER TOUS LES GENERAUX " :PEN#3,2:P
RINT#3,CHR$(248) :PEN#3,1:PRINT#3,
" " :DETENU#3:LOCATE#3,1,12:PRINT#3,
" DANS LES CAMPS ADVERSES."
4170 LOCATE#3,15,13:PRINT#3,"PRESS
EZ [SPACE]"
4180 IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 427
0 ELSE 4180
4190 PEN#3,2:LOCATE#3,5,5:PRINT#3,
CHR$(248) :PRINT#3," ---> 10 POI
NTS"
4200 PEN#3,3:LOCATE#3,5,6:PRINT#3,
CHR$(171)+CHR$(172) :PRINT#3," --
-> 20 POINTS"
4210 LOCATE#3,5,7:PRINT#3,CHR$(175
) :PRINT#3," ---> ESSEN=999"
4220 PEN#3,1:LOCATE#3,5,8:PRINT#3,
CHR$(252) :PRINT#3," ---> +5 BOM
BES"
4230 LOCATE#3,5,9:PRINT#3,CHR$(252
) :PRINT#3,"+":PEN#3,2:PRINT#3,CH
R$(248) :PEN#3,1:PRINT#3," --->-10
POINTS"
4240 LOCATE#3,15,13:PRINT#3,"PRESS
EZ [SPACE]"
4250 IF INKEY(47)=0 THEN CLS#3:BOR
DER 0:GOTO 3920 ELSE 4240
4260 RETURN
4270 FOR I=1 TO 24:PRINT#3,"":NEXT
I
4280 RETURN
4290 *** ON BREAK ***
4300 CLS:PAPER 0:PEN 1:INK 0,0:INK
1,5:LIST
```

## TO7,TO7 70

Suite de la page 26

9460	30	01	16	FF	B0	81	45	26	02E2
9468	0D	C6	84	F7	60	41	BD	E8	0494
9470	3D	30	01	16	FF	9F	81	46	02DF
9478	26	0D	C6	85	F7	60	41	BD	03D3
9480	E8	33	30	01	16	FF	8E	81	0370
9488	47	26	0D	C6	86	F7	60	41	035E
9490	BD	E8	33	30	01	16	FF	7D	039B
9498	81	48	26	0D	C6	87	F7	60	03A0
94A0	41	BD	E8	33	30	01	16	FF	035F
94A8	6C	81	49	26	0D	C6	88	F7	03AE
94B0	60	41	BD	E8	33	30	01	16	02C0
94B8	FF	5B	81	4A	26	0D	C6	89	03A7
94C0	F7	60	41	BD	E8	33	30	01	03A1
94C8	16	FF	4A	81	4B	26	0D	C6	0324
94D0	8A	F7	60	41	BD	E8	33	30	042A
94D8	01	16	FF	39	81	4C	26	0D	024F
94E0	C6	8B	F7	60	41	BD	E8	33	04C1
94E8	30	01	16	FF	28	81	4D	26	0262
94F0	0D	C6	8C	F7	60	41	BD	E8	049C
94F8	33	30	01	16	FF	17	81	4E	025F
9500	26	0D	C6	8D	F7	60	41	BD	03DB
9508	E8	33	30	01	16	FF	06	81	02E8
9510	4F	26	0D	C6	8E	F7	60	41	036E
9518	BD	E8	33	30	01	16	FF	F5	0412
9520	81	50	26	0D	C6	8F	F7	60	03B0
9528	41	BD	E8	33	30	01	16	FF	035E
9530	E4	81	51	26	0D	C6	90	F7	0436
9538	60	41	BD	E8	33	30	01	16	02C0
9540	FE	D3	81	52	26	0D	C6	91	042E
9548	F7	60	41	BD	E8	33	30	01	03A1
9550	16	FF	02	81	53	26	0D	C6	03A3
9558	92	F7	60	41	BD	E8	33	30	0432
9560	01	16	FF	B1	81	54	26	0D	02CE
9568	C6	93	F7	60	41	BD	E8	33	04C9
9570	30	01	16	FF	A0	81	55	26	02E1
9578	0D	C6	94	F7	60	41	BD	E8	04A4
9580	33	30	01	16	FF	8F	81	56	02DE
9588	26	0D	C6	95	F7	60	41	BD	03E3
9590	E8	33	30	01	16	FF	7E	81	035F
9598	57	26	0D	C6	96	F7	60	41	037E
95A0	BD	E8	33	30	01	16	FF	6D	038A
95A8	81	58	26	0D	C6	97	F7	60	03C0
95B0	41	BD	E8	33	30	01	16	FF	035E
95B8	5C	81	59	26	0D	C6	98	F7	03BE
95C0	60	41	BD	E8	33	30	01	16	02C0
95C8	FE	4B	81	5A	26	0D	C6	99	03B6
95D0	F7	60	41	BD	E8	33	30	01	03A1
95D8	16	FF	3A	B7	60	41	BD	E8	044B
95E0	33	30	01	16	FF	2F	8E	00	0235
95E8	01	31	22	16	FF	27	39	A6	026E
95F0	C0	81	04	27	0A	B7	60	41	02CE
95F8	BD	E8	33	30	02	20	F0	39	0353
9600	B6	60	19	84	DF	B7	60	19	03C2
9608	CC	30	D3	FD	E7	C6	16	0C	049B
9610	EF	9C	F8	01	40	00	27	FF	03ED
9618	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8	07F1

9620	F1	F3	EF	FF	FF	FF	91	0760	
9628	13	36	66	AD	FF	FF	FF	03	0450
9630	04	78	E0	F0	F8	FE	FF	02	0543
9638	03	02	00	00	00	00	FF	B8	01B0
9640	66	21	00	00	00	00	FF	F8	027E
9648	FC	FE	FF	FE	FC	F8	F8	43	0726
9650	41	83	FC	00	00	00	00	CE	028E
9658	FF	E0	00	00	00	00	00	00	01E0
9660	04	00	00	00	00	06	FA	C0	01C4
9668	30	0C	02	11	0C	42	41	20	00FE
9670	10	91	C9	CA	E6	E6	F4	07	04FB
9678	88	0F	00	07	09	11	23	E5	01C0
9680	3A	C5	03	FC	FB	FC	CE	80	0543
9688	40	80	40	80	80	60	12	0A	027C
9690	0A	0A	06	02	04	F7	B8	F1	0290
9698	C3	8F	3F	FF	FF	FF	FF	00	058D
96A0	00	80	C0	E0	F0	FC	FF	02	050D
96A8	04	00	00	00	00	00	C0	00	00C4
96B0	00	00	00	00	00	02	01	84	0087
96B8	79	23	20	16	19	08	8E	FC	027D
96C0	F8	F0	00	00	00	40	47	02	026F
96C8	01	00	00	00	01	02	05	F7	0100
96D0	FF	F8	F0	E0	C0	FF	FF	E2	0767
96D8	C4	F3	20	00	01	FE	F8	02	0320
96E0	51	89	09	0A	0A	0C	18	28	0143
96E8	08	08	09	05	04	02	02	00	0066
96F0	00	00	00	00	00	00	00	00	0180
96F8	00	00	00	0C	1C	3C	7C	00	00E0
9700	40	20	10	20	47	8F	8F	F0	02E5
9708	E0	C0	C7	8F	98	B0	08	04	04E4
9710	08	04	00	80	01	01	22	00	00B0
9718	00	00	01	02	02	02	02	00	0009
9720	7E	85	42	42	24	24	02	01	F5
9728	3C	C1	90	40	40	40	4F	02	02C0
9730	80	01	02	00	00	00	00	F9	017C
9738	79	88	0E	41	30	0C	03	F0	027F
9740	F8	F9	FE	00	3E	21	C0	FF	058D
9748	FF	FF	FF	FF	FF	FC	01	06F7	
9750	82	85	8A	D1	E1	00	00	45	0388
9758	22	02	01	00	00	00	00	47	006C
9760	87	8E	1E	3C	1C	1F	10	FD	02B7
9768	F9	F1	70	70	70	F3	7D	FC	05A6
9770	FF	FD	F9	F1	F1	F1	31	38	00540
9778	3E	FF	FF	FF	F7	F3	F1	0F	0625
9780	0F	FF	FF	FF	E7	F3	F1	FE	06D5
9788	FE	FE	FE	FE	FF	FF	FF	00	06F5
9790	00	00	00	00	00	00	01	2B	002C
9798	26	52	52	49	81	86	49	CB	032E
97A0	CB	AB	5B	43	23	A7	A7	30	03B5
97A8	8F	80	C0	B8	87	C2	E2	01	04B3
97B0	02	FE	02	02	FE	02	02	40	0246
97B8	21	22	12	12	22	42	81	40	018C
97C0	83	1C	20	40	3F	10	88	F8	024E
97C8	FC	FC	FC	FC	FC	FC	F0	10	06F4
97D0	10	18	14	14	33	28	20	6B	0136
97D8	4B	2B	2B	EB	B3	93	53	60	0385</



# FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

## LANGAGE MACHINE SUR CBM 64

### LISTING 1

```
2500 00 00 00 00 3C 00 00 3F
2500 00 00 3F 00 00 3F 00 00
2510 3F 00 00 3F 00 00 3F 00
2518 00 3F 00 00 3F 00 7F 00
2520 00 7F 00 00 7F 00 00 7F
2528 00 00 3F 00 00 3F 00 00
2530 1F 00 00 0F 00 00 03 00
2538 00 00 00 00 00 00 00 00
2540 00 00 00 03 00 00 0F 00
2548 00 1F 00 00 3F 00 00 3F
2550 00 00 7F 00 00 7F 00 00
2558 7F 00 00 7F 00 00 3F 00
2560 00 00 3F 00 00 3F 00 00
2568 3F 00 00 3F 00 00 3F 00
2570 00 3F 00 00 3F 00 00 3C
2578 00 00 00 00 00 00 00 00
2580 00 00 00 00 00 00 00 00
```

### LISTING 2

```
0 S=0
1 FORF=9472T09600
2 READA
3 S=S+R:POKEF,A
4 NEXTF
5 IFS<>8766THENPRINT"ERREURRRR":E
ND
6 PRINT"ONK ONK,C'EST BIEN"
10 DATA 0,0,0,0,60,0,0,63,0,0,63,1
20 DATA 63,192,0,63,224,0,63,224,0
30 DATA 0,127,192,0,127,192,0,127,
192,0,63,192,0,63,192,0
40 DATA 31,192,0,15,192,0,3,192,0,
0,0,0,0,0,0
50 DATA 0,0,0,3,192,0,15,192,0,31,
192,0,63,192,0,63
60 DATA 192,0,127,192,0,127,192,0,
127,192,0,127,192,0,63
70 DATA 224,0,63,224,0,63,224,0,63,
224,0,63,192,0,63,192
80 DATA 0,63,128,0,63,0,0,60,0,0,0,
0,0,0,0
90 DATA 0,86,0,144,80,0,0,0,70,0,1
34,4,0,0,0,32
```

Tiens ? Aujourd'hui on commence par deux listings ? Ben oui, c'est pas très original, mais comme aujourd'hui je suis de très mauvais humeur, j'ai pas envie de me fendre d'une introduction douteuse autant que stupide. Donc d'emblée, crac ! Deux listings que ça vous plaise ou non, en justifiant toutefois ce mouvement d'humeur : j'étais comme d'habitude, avec l'enthousiasme que vous imaginez, en train de taper ce cours sibyllin sur un magnifique ordinateur blanc "Gassée" (ha, ha ! très drôle) dont je ne tiens pas à vous dévoiler le nom. Sachez seulement qu'il est doté d'un drive 5 1/4 sur le côté droit, que sa face avant en haut à gauche est décorée d'une pomme multicolore du plus bel effet et que je m'esquinte d'ordinaire les yeux sur son petit moniteur pas beau et très cher. Donc, par l'intermédiaire d'un sympathique traitement de texte, je signais amoureusement ma prose lorsque survint sans crier gare, PLOUUUT POUT POUT... une panne de courant par manque subit d'électricité. Quelques secondes plus tard, l'écran affichait gouailleux : "Désolé, c'est planté !". Une heure de dur labeur à jamais perdue, le fruit de mon talent indéfiniment dispersé par manque d'électrons ! Dégoûtant d'une bave aussi verdâtre que mon écran, me voici donc en train de taper la deuxième version de ce cours... et

ça commence à bien faire. Juste avant cette panne ignominieuse, je discutais sans méfiance et fort habilement, sur les deux listings d'en haut qui sont à n'en pas douter, le premier pas vers quelques nuits blanches à venir. En effet, notre (votre) jeu va commencer à devenir intéressant : un but va apparaître enfin dans la vie de ce héros qu'est notre petit bonhomme bleu et rose (va bientôt falloir lui donner un nom à celui-là). Toutefois, mon bon vouloir (je suis le chef, c'est moi qui décide) vous vaudra de patienter encore quelques semaines pour l'obtention des routines de traitement et d'affichage de votre ennemi. En attendant, ennuyez-vous à mourir avec les softs du commerce....

### FLASHBACK

"Chip Chip, Flap Flap, Gruik Gruik, Arheuuu, Houba Houba, Miaouu, Tictac, Tatataoum Tatataoum (ou Tatâktatoum, le train faisant un bruit différent selon les régions), Onk Onk..." Version II (suite et fin).

La sonorisation de notre petit personnage, suite de l'article du No 142 du 4 juillet de l'an de grâce 1986, avec aujourd'hui l'explication des routines (y en avait 9). Ne commençons pas s'il vous plaît par le début, ce serait trop facile :

Le listing 3, qui n'était pas et n'est toujours pas utilisé, comporte une petite erreur. En C358 se trouve un très joli BNE \$C357. Soyez gentil de le modifier en BNE \$C354 pour que ça marche. Mais comme aucune routine ne contient le très utile et

très habile JMP \$C350 - qui effectue comme tout le monde le sait, un saut au début de ce listing - ça ne sert à rien. Mais alors, c'est quoi l'est-ce donc ? Eh bien les adresses de D400 à D418 sont forcées à zéro, ce qui initialise le circuit audio de votre chose marron à touches marron (un peu plus foncées).

Maintenant le listing 1, qui débute en C300 et se termine en C325 : renseignement inutile mais qui fait plaisir à être lu (stucru). Au moment où la routine de saut (vers le haut) appelle ce programme, elle contient en X la position du sprite par rapport à son point de départ. On commence par X égal à 28 (hexa, tous les chiffres seront donnés sous cette base de calcul), puis cette valeur est décrétementée pour enfin arriver à 0 quand le personnage a atteint son point d'arrivée. On commence par transférer X sur la pile (par l'intermédiaire de l'accu), pour pouvoir le récupérer à la fin du traitement des sons, ce qui libère donc un registre. Ensuite trois petits tests :

- Le premier : X est-il égal à 28 ? Si oui, c'est le premier appel de cette routine. Il faut donc initialiser le 6581 (sachez bande de flemmards qui ne voulez pas relire le n° 126, que ce circuit portant le doux nom composé de quatre chiffres subtilement associés, est en fait le circuit audio) avec un saut en C340 (listing 2, donc expliqué dans quelques lignes), pour mettre à zéro les sons générés précédemment, puis un autre saut en C360 (listing 4, donc pour dans un peu plus de lignes), pour définir le volume du son, sa forme (carré, triangle, etc.) et plein de choses les plus diverses les unes que

les autres.  
- Ensuite : X inférieure à 4 ? ? ? Si oui, il ne faut plus générer un sifflement, mais un bruit correspondant aux pieds touchant le sol. Dans ce cas, saut en C316 où est effectué le troisième test. Sinon, appel de la routine en C380 (listing 5, un peu de patience), puis récupération de la valeur de X sur la pile et retour.  
- X égal à 1 ? Non ! Alors si le processeur est arrivé jusque-là, c'est que X est inférieure à 4, donc compris entre 4 et 2 (inclus). Là, saut en C3B0 pour le bruit de la chute (listing 6, je ne dis plus rien (NDTT : chute, je ne dis plus rien... Ouaaaah très subtil)(NDTT : c'est une note du traitement de texte. Eh oui, c'est ça l'intelligence artificielle !..)) puis la même fin que juste au dessus (récupération de X etc.). X = 1, on coupe tous les sons avec JMP \$C340 et encore la même fin.

Listing 2 : eh bien j'ai déjà écrit le principal. Il coupe tous les sons sur les voix 1 et 3, en mettant le poids fort des fréquences à zéro. Donc le généré produira des sons très grâââves, trop graves pour être audibles.

Listing 3 : Ah non, pas encore !

Listing 4 : c'est l'initialisation, volume au maximum (0F ou 15 en décimal), réglage de l'ADSR, de la forme d'onde (ici triangle) avec en plus SYNC et RING MODE avec la voix 3, puis 0A en 033C (adresse utilisée comme variable pour créer le son voulu).

Listing 5 : le plus important, le chef d'orchestre, le générateur du TOUIIT ou TIOUUT (ça dépend

du sens du saut). On commence : 1E est la valeur de la fréquence de la voix 3. Elle est décrétementée trois fois dans la boucle qui va bientôt arriver. Voilà donc le 03 mis en 033D (adresse utilisée en variable comme 033C) pour les trois passages de la boucle. STX et STY pour le réglage des fréquences et la boucle. On décrémente donc 033D que l'on charge dans l'accu, puis on compare. Le chargement de cette adresse n'est pas utile à la comparaison, mais c'est encore une fois dans un but pédagogique. Comme cette explication arrive maintenant, vous allez pouvoir examiner le listing 5 du n° 152 d'HHH : les chargements ne sont plus effectués avant les comparaisons et... ça marche.

Listing 6 : génération du bruit. Là, vous êtes assez grand pour tout comprendre, il n'y a que des LDA et des STA.

Listing 7 : c'est pratiquement comme le premier, mais cette fois pour le saut vers le bas.

Listing 8 : cette fois ci comme le Listing 5, mais toujours pour le saut vers le bas.

Listing 9 : le dernier, avec la génération d'un bruit à chaque pas sur le sol, donc à chaque changement de dessin des sprites. Avec 033E comme variable qui contient la valeur du sprite à comparer, le test en C466 et tout ce qu'il faut pour faire le bruit, des LDAs et des STAs. Très simple... Voilà je suis calmé.

Sébastien Mougey

## LANGAGE MACHINE SUR THOMSON

### BIENVENU AUX NOUVEAUX, les anciens cassez-vous...

Les allumés qui nous suivent depuis le numéro 59 pouvant désormais se passer de nos services (du moins, nous l'espérons), le cours d'aujourd'hui et ceux à venir s'adresseront aux néophytes (on appelle ça un retour à la case départ). Donc, votre intérêt pour l'informatique est plus ou moins récent et vous commencez à programmer raisonnablement en Basic, bien. Certes, vos PACMAN ne sont pas aussi rapides que ceux "du commerce", mais enfin, vous programmez et c'est l'essentiel ! Seulement voilà, ce sympathique langage a des limites qui commencent à vous gonfler sérieux. A cela rien d'étonnant, puisque le Basic n'est en fait qu'un interprète passable, chargé d'assurer tant bien que mal l'intermédiaire entre vous et votre machine bien aimée. Comme vous le savez sans doute, chacune de vos instructions est traduite par l'interpréteur Basic, en un langage directement compréhensible par le système. Résultat : une "certaine" lenteur et des contraintes relatives au langage utilisé, sans parler de l'occupation mémoire... La solution ? Se passer d'interprète et causer directement à votre THOMSON dans sa langue naturelle : le langage MACHINE via L'ASSEMBLEUR.

### ET C'EST REPARTI POUR UN TOUR...

Les plus petites informations qui circulent dans les entrailles du monstre sont appelées bits et ne peuvent avoir que deux états 1 ou 0. Qui dit deux états possibles, dit langage BINAIRE. Le moteur de la bête, un brave microprocesseur 6809, est dit microprocesseur 8 bits parce qu'il manipule les informations par

groupe de 8 bits. Chaque ensemble de 8 bits est appelé OCTET. Pour s'y retrouver plus facilement dans tout ce micmac de 1 et de 0, on utilise de préférence une numérotation alphanumérique (lettres et chiffres) en base 16 appelée HEXADÉCIMALE pour dialoguer avec le computer. Si le mode décimal est composé de 10 chiffres de 0 à 9, le mode hexadécimal (ou HEXA, c'est plus facile comme dit l'autre) est formé quant à lui de 16 "chiffres" de 0 à F. Soit les 10 chiffres et 6 lettres : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F. Tiens, un petit tableau :

DECIMAL	BINAIRE	HEXA
0	0000	0
1	0001	1
2	0010	2
3	0011	3
4	0100	4
5	0101	5
6	0110	6
7	0111	7
8	1000	8
9	1001	9
10	1010	A
11	1011	B
12	1100	C
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F

Un symbole hexa étant nécessaire pour coder un quartet de bits (quatre bits), deux symboles seront utilisés pour représenter un octet de 8 bits, exemple :

200 = 1100 1000 = C8

De même on s'aperçoit que la valeur maximale que peut contenir un octet est de 255, soit 11111111 = FF. Sachez que votre THOMSON peut effectuer la conversion décimal

- hexa par la commande HEX\$ (à part sur le MO5) et la conversion hexa - décimal par &H, exemple :

```
PRINT HEX$(255)
PRINT &HFF
```

Sur le MO5, vous pouvez pour une conversion hexadécimale, utiliser cette petite combine "empruntée" :

### listing 1.

```
10 INPUTDECIMAL/16
20 D=INT(DECIMAL/16)
30 R=DECIMAL-16*D
40 HS=CHR$(R+48-7*(R>9))+H$
50 IFD THENDECIMAL=D:GOTO20
60 PRINTH$
```

Nous ne vous ferons pas l'injure de vous rappeler ce qu'est la mémoire RAM destinée aux élucubrations de l'utilisateur (qui disparaissent à la mise hors tension) et la mémoire ROM qui contient à demeure fort heureusement, toutes les routines propres au système : sa personnalité en quelque sorte. Mais que contient cette mémoire ? Des octets tout simplement, dont le contenu est destiné à être traité par l'infatigable 6809. Mais comment fait-il pour s'y retrouver le bougre (et nous alors) ? Ces octets qui composent la mémoire sont rangés et numérotés de 0 à 65535 (&HFFFF). Ces 65536 numéros d'ordre sont appelés ADRESSES. Il est aisé à partir du Basic, de lire par PEEK le contenu d'une adresse, ou d'y inscrire - à condition que cette adresse soit en RAM - une valeur par POKE. Si pour l'instant le terme "valeur" ne vous éclaire pas des masses sur la signification du contenu d'un octet (code opératoire, code ASCII d'un caractère, simple donnée, etc.), sachez que la pratique à venir s'en chargera.

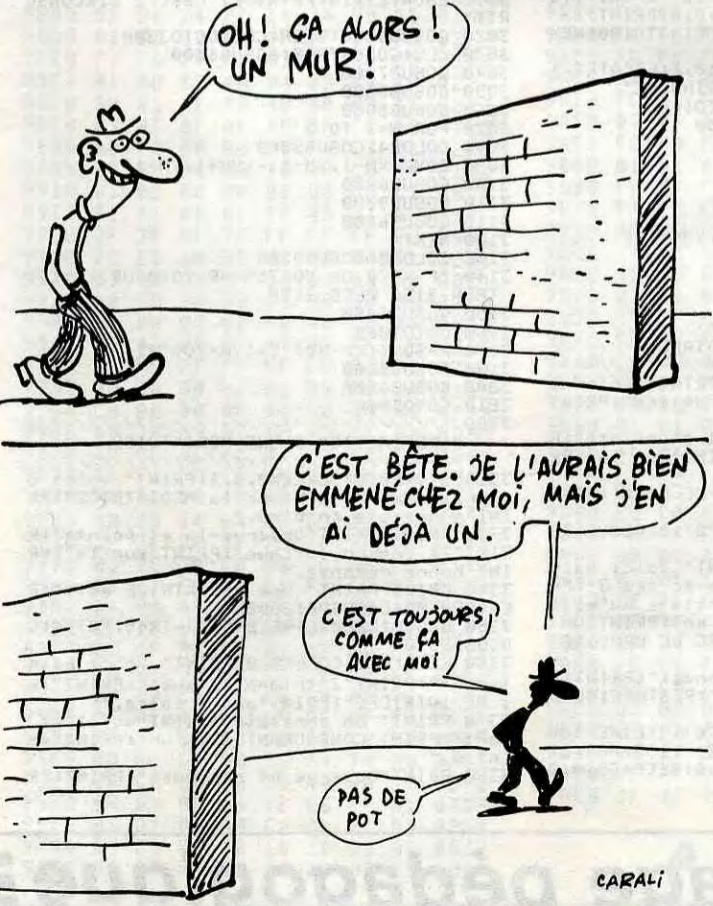
Vous voulez un exemple qui se voit ? Eh bien travaillons dans la mémoire écran (zone mémoire dédiée à l'affichage) située pour TO7, TO770, TO8, TO9, etc. de &H4000 à &H5F3F et pour MO5, MO6, etc. de &H0 à &H1F3F. Nous verrons par la suite qu'il existe en fait deux mémoires écran, une pour la forme et l'autre pour la couleur, mais bon ; pour l'instant, faisons comme s'il n'en existait qu'une. Le petit programme suivant fait parcourir à un bit la mémoire écran, en indi-

quant l'adresse de chaque octet traversé. Les possesseurs de MO5 devront en ligne 20, changer &H4000 par &H0 et en ligne 50, &H5F3F par &H1F3F. Sachez que l'ordre d'affichage à la queue leu leu se dit de type "BIT MAP".

### listing 2.

```
10 CLS:SCREEN4,0,0
20 COLOR1,7:R=H4000:Y=128
30 LOCATED,0,0:PRINTA
40 IF>1 THENR=R+2:POKEA,X:GOTO40
50 POKEA,R:R=R-(R<&H5F3F):X=128:GOTO30
```

En partant de cet exemple significatif, on peut se marrer un peu (programme ci-dessous). Les possesseurs de MO5 devront en ligne 30, changer &H4E24 par &HE24 et &H4F3C par &HF3C.



### listing 3.

```
10 LOCATED,0,0:CLS:SCREEN4,0,0
20 RESTOREFORJ=IT06
30 FORI=&H4E24 TO &H4F3C STEP40
40 READA:POKEI,VAL("&H"+H$)
50 NEXTI:J:GOTO20
60 DATA18,5A,7E,18,18,24,24,24,18,99,7E,
18,18,24,24,24,18,18,FF,18,24,42,24,,1
8,18,FF,3C,42,24,18,18,FF,18,24,42,24,1
8,99,7E,18,18,24,24,24
```

### ET L'ASSEMBLEUR ?..

Un programme en langage machine, est un programme contenant une suite d'instructions élémentaires, directement compréhensibles par le microprocesseur. Ces instructions, codées sous forme hexadécimale puis implantées en mémoire, sont appelées communément les CODES MACHINE. Ce sont eux qui composent en fait le fameux LANGAGE MACHINE (LM).

Le langage ASSEMBLEUR permet justement la création et l'écriture d'un programme en LM, par l'emploi d'instructions symboliques et compréhensibles appelées MNE-MONIKES, exemple : DEC pour décrémentation, INC pour incrémentation. Vous voyez, ce n'est pas si terrible... Un programme composé de mnémoniques est appelé "programme source". En fait, seul un "source" peut être compris par l'utilisateur, parce que les codes machine, hein...

Justement, à propos de codes machine et à titre d'exemple, nous avons traduit notre exemple rigolo en langage machine. Vous trouverez ci-dessous, un programme Basic (pour TO7 et MO5, pas de jaloux) chargé seulement d'implanter les codes en mémoire avec vérification d'usage (somme de contrôle) et de lancer l'exécution de la routine en langage machine par EXEC adresse d'exécution.

### LISTING TO7, TO7-70, etc...

```
10 CLS:SCREEN4,0,0:L=70
20 FORI=&H4000 TO &H4050 STEP8
30 S=0:FOR AD=I TO I+7:READ#
40 C=VAL("&H"+H$):POKEAD,C:S=C+NEXT
50 READS:IFS<>VAL("&H"+S):THENPRINT"Er
eur DATA ligne":LISTOP
60 L=L+10:NEXT:INPUT"Vitesse (0 à 255) :
":V:POKE&H701E,V:EXEC&H0000
70 DATA6,0,19,84,20,87,60,19,303
80 DATA6,0,29,FD,68,20,8E,00,3AD
90 DATA14,18,9E,00,08,06,88,F,2FA
100 DATA0,41,8D,ES,32,86,FF,4A,448
110 DATA6,FD,5C,C1,86,27,EE,20,3FB
120 DATAE,24,24,24,18,18,7E,7A,282
130 DATA18,24,24,24,18,18,7E,99,10B
140 DATA18,24,42,24,18,FF,18,1E,9
150 DATA00,24,42,3C,FF,18,18,00,1D1
160 DATA00,24,42,24,18,FF,18,18,1D1
170 DATA00,24,24,24,18,18,7E,99,1B3
180 DATA18,00,00,00,00,00,00,00,018
```

### LISTING MO5, MO6, etc...

```
10 CLS:SCREEN4,0,0:L=70
20 FORI=&H7000 TO &H7050 STEP8
30 S=0:FOR AD=I TO I+7:READ#
40 C=VAL("&H"+H$):POKEAD,C:S=C+NEXT
50 READS:IFS<>VAL("&H"+S):THENPRINT"Er
eur DATA ligne":LISTOP
60 L=L+10:NEXT:INPUT"Vitesse (0 à 255) :
":V:POKE&H701E,V:EXEC&H0000
70 DATA6,0,19,84,20,87,20,19,283
80 DATA6,0,29,FD,20,78,8E,00,380
90 DATA14,18,8E,00,08,06,88,F,2FA
100 DATA0,41,8D,ES,32,86,FF,4A,288
110 DATAE,24,24,24,18,18,7E,7A,282
120 DATA18,24,24,24,18,18,7E,99,10B
130 DATA18,24,42,24,18,FF,18,18,1E9
140 DATA00,24,42,3C,FF,18,18,00,1D1
150 DATA00,24,24,24,18,18,7E,99,1B3
160 DATA18,00,00,00,00,00,00,00,018
```

Franck CHEVALLIER et Jean-Claude PAULIN.

Convaincu par *Alexandre le Bienheureux*, j'hiberne pour l'hiver, enfin pour la semaine. Donc voici l'édito de cette semaine : **BOMBYX**

## LES EMMERDEURS

### ALEXANDRE LE BIENHEUREUX

Film d'Yves Robert (1967) avec Philippe Noiret, Françoise Brion, Marlène Jobert, Paul Le Person, Jean Carmet et Pierre Richard.

ALEXANDRE n'a rien d'un conquérant. Symbole paysan de la force tranquille, ce robuste et tendre agriculteur s'est "laissé" marier avec la Grande (Brion), la plus grosse propriétaire de la région. Elle pensait qu'il allait travailler comme quatre, une bonne affaire pour elle.

Mais Alexandre (Noiret) est un rêveur. Il tombe en arrêt devant toutes les merveilles de la nature : l'eau, les nuages, les insectes... Les travaux n'avancent pas et Alexandre ne s'angoisse guère de cet état de fait au grand désespoir de la Grande. Lorsque cette dernière se tue en voiture, Alexandre s'abandonne à sa paresse. Il dort. Longtemps.

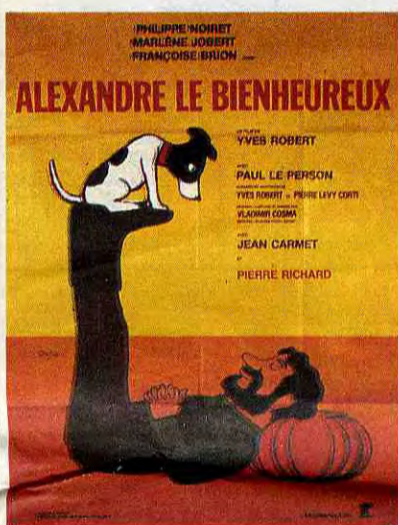
Le voisinage s'inquiète. Pas de panique, il récupère. En plein été, Alexandre hiberne. Son chien seul travaille pour nourrir son maître et va faire les courses au village. Par contagion, Alexandre fait des adeptes. La paresse se répand, les autorités s'affolent...

Un film salutaire dans notre époque de course poursuite épuisante au travail. Que ceux qui ne peuvent pas s'en passer bossent et foutent la paix aux autres. Il y aura moins de chômeurs et plus de vacanciers. Philosophie de comptoir peut-être mais on peut toujours rêver, non ? Plus fort que l'anarchie, l'inertie, un système anti-gravité à toute épreuve.

Comme d'habitude placé sous le signe de la simplicité, Yves Robert nous offre un film d'artisan, à la bonne franquette. De la bonne humeur, des personnages savoureux, un goût de terroir, du cinéma qui sent bon la France traditionnelle dans ce qu'elle a de meilleur : l'art de vivre.

Diffusion le mardi 14 à 20h30 sur A2.

Photo Ciné-plus, la librairie du cinéma, 2 rue de l'Etoile, 75017 Paris, Tél : 42 67 51 52.



### LES CASSE-PIEDS

Film de Jean Dreville (1948) avec Noël-Noël, Marguerite Deval, Jean Tissier, Bernard Blier, Henri Crémieux et Madeleine Barbulée.

Voilà un film étonnant, genre bout à bout de ficelle de cheval... bref une compilation de sketches illustrant l'humour franchouillard. Sur le thème, les casse-pieds, les enqueteurs, les fâcheux (si le sujet vous rase, changez de lame) Dreville réussit un bel exercice de style. Un peu fastidieux à la longue, mais le spectacle de ces vieilles barbes qui s'en donnent à cœur joie réchauffe mes artères avachies. Beaucoup mieux que Mardi-Cinéma pour jouer à nos chers disparus.

Prix Louis Delluc et grand prix du cinéma français en 1948.

Diffusion le vendredi 17 à 21h00 sur Canal +.

### LE BOULANGER DE VALORGUE

Film d'Henri Verneuil (1952)

Sous le regard courroucé du père, le fils du boulanger courtise la fille de l'épicier avant de partir au service militaire. Dix mois plus tard, le bébé nouveau est arrivé et le village se divise sur la paternité. Le boulanger se fâche et refuse de servir le pain aux "épiciéristes". L'affaire tourne vinaigre, chaque partie refusant de mettre de l'eau dans son pastis. Dans votre pétrin vous mettez Marius, César, La Femme du Boulanger et la Fille du Puisatier, les quatre films de M. Pagnol, vous ajoutez une pincée de clochemerle, un rien d'anisette, vous mélangez le tout et obtenez une miche mal levée. Spécialiste attiré de Fernandel, Verneuil signe là un film plus que médiocre. Un peu de Fernandel, ça délasse, beaucoup ça lasse puis ça fatigue.

Diffusion le lundi 13 sur FR3 à 20h35.

## REMAKE

### LES MISÉRABLES

Film de R. Hossein (1982) avec Lino Ventura, Michel Bouquet, Jean Carmet, Françoise Seignier et une ribambelle d'autres.

Tous les quarts de siècle, un réalisateur français de second rang s'acharne à tourner une nouvelle version des Misérables, LE roman de V. Hugo. Superproduction assaisonnée d'une distribution ébouriffante, le résultat -honorable- déçoit de plus en plus.

Après la version de R. Bernard, la meilleure avec Baur-Vanel, après l'exercice

essoufflée de Le Chanois (Gabin-Bourvil) voici la version Hossein (Ventura-Bouquet-Carmet) qui souffre d'un académisme glacial (jeu figé, lumière sinistre bien que propre sur elle, costumes naphthalines...). Peut-être la distribution trop brillante finit par nuire à ce genre d'entreprise.

Diffusion dimanche 12 et lundi 13 à 20h35 sur TF1.

## LES VOIX DU BONHEUR

### NINA

Film de Vincente Minelli (1975) avec Liza Minelli, Ingrid Bergman, Charles Boyer, Tina Aumont et Isabella Rossellini.

En 1949, Nina (Liza) quitte son village natal pour entrer au service de la comtesse Sanziani (Bergman), une vieille aristocrate ruinée qui vit cloîtrée dans son hôtel particulier romain depuis des années.

En son temps, sa beauté et ses charmes avaient séduit les princes et les rois. Elle ne cesse d'évoquer son glorieux passé devant Nina en qui elle voit une confidente et l'incarnation de sa jeunesse. Ce monde féérique passionne Nina qui s'imprègne de ses souvenirs et bascule dans un univers de rêve : le monde enchanté de l'Europe du début du siècle (palace, diamants, aigrettes et domestiques).

La dernière œuvre de Vincente, la seule où il offre un rôle à sa fille. Malgré le talent des acteurs, la mayonnaise a du mal à prendre. Peut-être qu'aujourd'hui la nostalgie n'est plus ce qu'elle était. Reste Liza qui chante trois chansons.

Diffusion le dimanche 12 à 22h30 sur FR3 en V.O. Photo FR3.

### ETOILE SANS LUMIERES

Film de Marcel Blistène (1945) avec Edith Piaf, Mady Berry, Mila Parely,

Colette Brosset, Jules Berry, Serge Reggiani et Yves Montand.

Stella Dora (étoile d'or pour ceuse qui causent pas le langage marketing) fut une grande vedette du cinéma muet. Lorsque le parlant révolutionne l'art cinématographique, Stella craint que son filet de voix compromette sa carrière. Heureusement, elle découvre en Madeleine, la petite bonne de l'hôtel, une voix prenante. Elle lui propose l'emploi de doublure.

Madeleine pénètre dans un monde de rêve, et Madeleine elle aime tant ça. Mais de faux-semblants en faux-sentiments, la doublure s'aperçoit très vite des revers de son boulot. La haine s'installe entre les deux femmes.

Premier film de Blistène, il dénote un certain métier qu'il ne dépassa jamais. Sur un sujet passionnant bien que rebattue, l'originalité principale réside dans le rôle en or offert à Edith Piaf. Le talent du moineau pour la comédie n'est pas évident, elle apparaît plus à l'aise dans le drame. Heureusement, elle chantonne souvent, et là, plus besoin de la diriger.

Diffusion le lundi 14 à 14h35 sur TF1.



NINA



L'EMPRISE

## VIOLS À L'ÉTALAGE

### L'EMPRISE

Film de Sidney Furie (1981) avec Barbara Hershey, Ron Silver, David Labiosa et Georges Cœ.

Carla Moran, divorcée, trente-cinq ans, trois enfants, ressemble à n'importe quelle ménagère californienne. Elle vit dans une villa, vote pour Reagan, fréquente un club de gym et s'alimente de pop-corn et de somnifères.

Lors d'une nuit de cauchemar, elle est brutalisée et violée par des inconnus. Un scénario qui se reproduit plusieurs fois (some player shoot again) dans l'année. Impossible de saisir ces inconnus qui se révèlent être... invisibles.

Les médecins et psychiatres concluent eux à "une réaction névrotique de type hystérique". Les faits continuent, Clara a recours à un parapsychologue.

Enfin, un bon film para-psycho-fantastico-horifique. Basé sur une histoire vraie, un fait divers très célèbre en Californie, le scénario intègre avec virtuosité les éléments para-normaux. Furie filme comme une Furie, oui bien sûr mais surtout il utilise au maximum les possibilités de la caméra, multipliant les angles et les prises de vues insolites.

Diffusion le samedi 11 sur Canal + à 23h20.

### LES LIENS DE SANG

Film de Claude Chabrol (1975) avec Donald Sutherland, Stéphane Audran, Laurent Malet, Aude Landry et David Hemmings.

Muriel, 17 ans, vit chez son oncle et sa tante qui l'ont recueillie depuis quatre ans après la mort de ses parents. Elle s'est prise d'amitié avec Patricia, sa cousine et d'amour avec Andrew, son cousin. Cette idylle adolescente ne dura qu'un moment. Plus mûre, Muriel répond aux avances de son patron, Jack Andrews, un murmure plus flatteur à ses oreilles que les fadaïses d'Andrew.

A la sortie d'une party chez un voisin, Muriel et Patricia sont sauvagement agressées. Muriel en meurt, Patricia s'en sort en s'enfuyant. Elle réussit à donner un signalement assez précis du meurtrier.

L'un des plus mauvais Chabrol qui semble particulièrement pâtir des coproductions internationales. Pas franchement nul, pire un film complètement standard, inintéressant. Le cycle FR3 consacré à Chabrol s'acharne à programmer ses moins bons films.

Diffusion le jeudi 16 à 20h35 sur FR3.

## L'AMOUR PARE-BALLES

### BANDE A PART

Film de Jean-Luc Godard (1964) avec Anna Karina, Claude Brasseur, Sami Frey et Ernest Menzer.

Dans un cours d'anglais, Franz (Frey) et Arthur (Brasseur) s'intéressent plus à Odile qu'à la leçon d'anglaise. Odile (Karina) est non seulement mignonne mais bavarde. Elle raconte que son oncle fraude le fisc et cache une importante somme d'argent dans sa villa sur les bords de la Marne. L'idée du hold-up germe dans leurs cerveaux de jeunes désœuvrés suburbains.

Malheureusement, une avancée d'Odile chez son oncle éveille la méfiance de ce dernier. La première tentative échoue côté fermé. Les portes et les fenêtres sont closes, le terrain verrouillé. Au deuxième essai, ils trouvent l'ouverture et pénètrent le territoire adverse mais la tante s'interpose entre eux et le but. Mais Arthur la plaque, mêlée ouverte : l'adversaire est neutralisé.

Hélas, le butin est bien maigre. Furieux, Arthur plaque Odile et s'en va. Frantz le suit dans sa percée et s'aperçoit que...

Et revenez, c'est pas un vrai Godard. Enfin, presque, Truffaut a passé le ballon à Jean-Luc qui l'a transformé des 22mm comme à son habitude. Polar à l'origine, le film ressemble à un western comique. Si, si. Tout est faux, pas crédible. Un film pastiche, un canular réjouissant où les lois du genre sont violées pour notre plus grand plaisir.

Diffusion le vendredi 17 octobre à 23h00 sur A2.

### AVEC LES COMPLIMENTS DE CHARLIE

Film de Stuart Rosenberg (1978) avec Charles Bronson, Jill Ireland et Rod Steiger.

Charlie Congers (Bronson) est chargé de confondre Joe Bomposa, un redoutable boss de l'univers du crime. Charlie va en Suisse convaincre Jackie, la fiancée de Bom(be)posa de témoigner contre lui. Il la kidnappe malgré ses gardes du corps.

Une longue course poursuite s'engage dans la plaine helvétique. Contraint par le syndicat du crime, Bomposa donne l'ordre d'abattre sa chère et douce Jackie (Ireland). Plop, le manteau d'hermine s'étoile de taches écarlates (poncif qui roule pas n'amasse pas mousse) et la pauvre Jackie s'effondre. Charlie Congers se retrouve chocolat au pays des congères.



Bronson fait du Bronson comme à son habitude, heureusement Rosenberg insufflé un peu de vie à ce polar sans imagination. Les amateurs pourront comparer les interprétations de Bronson et de Ventura, spécialistes du style : œil noir, colère froide et tempête sous un crâne.

Diffusion le mardi 14 octobre à 20h35 sur FR3. Photo FR3.

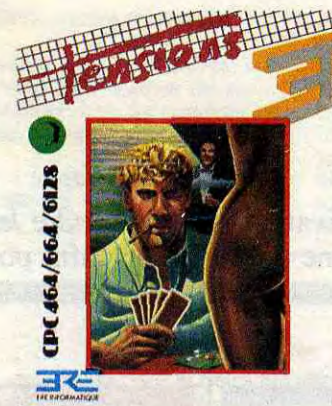
# TENSION

de ERE INFORMATIQUE  
pour AMSTRAD CPC.

La soirée était déjà bien avancée. J'avais quitté la plantation quelques heures plus tôt et je me trouvais à présent dans l'arrière-salle du clandestin local, soustrait aux regards indiscrets par des stores de bambou qui laissaient filtrer sur le quai des rais de lumière déchirant l'obscurité et faisant ressembler les rares passants à des forçats. Le poker rend les joueurs nerveux et ce soir-là, on pouvait s'apercevoir de leur tension à d'imperceptibles tressaillements. La

donne précédente m'ayant satisfait, je restais sur le souvenir du strip-tease lascif prodigué par l'entraîneuse, et profitais de ce moment d'accalmie toute relative pour observer mes compagnons de table. Il n'y avait que Lady X qui pouvait encore prétendre bluffer, et le boss, le regard voilé par son chapeau mou, affichait un petit sourire en coin, comme à l'accoutumée. Seule une mouche égarée par les vapeurs de mauvais alcool avait réussi pendant un court instant à modifier leurs

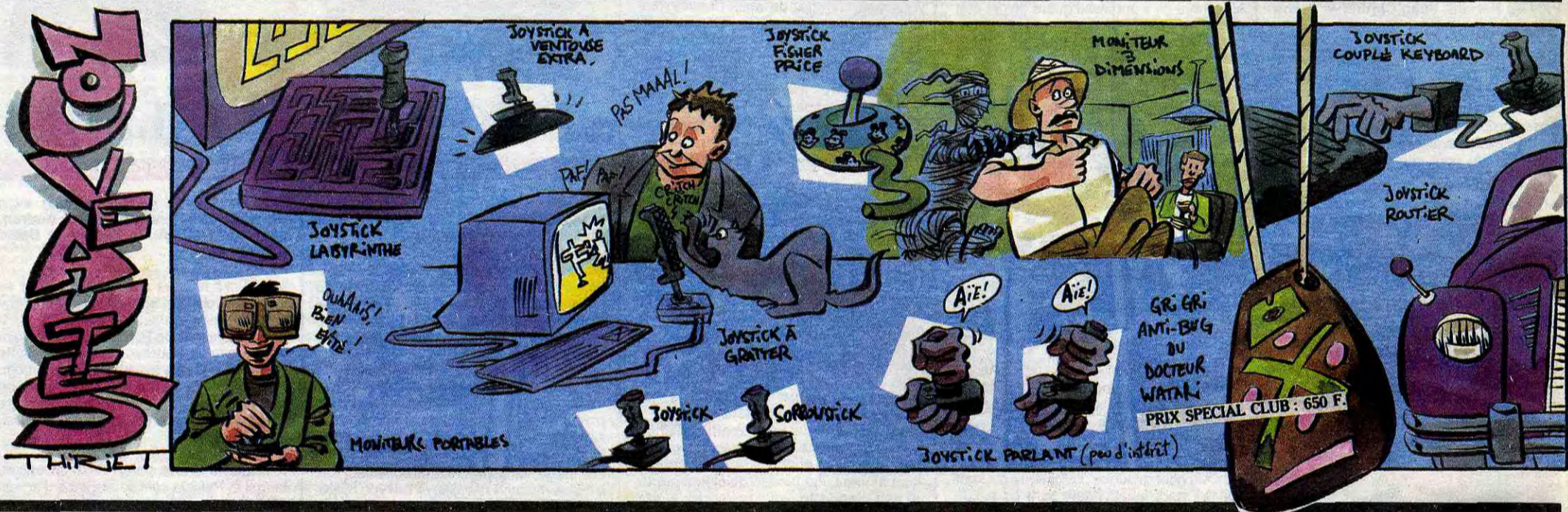
masques. Chico quant à lui faisait le nez. Blip ! La musquette issue du HP me tire de ma rêverie. Je ne suis pas à Macao mais chez moi, devant mon Amstrad, et les 3 personnages avec qui je passe mes soirées ne sont en fait que des octets savamment agencés. Il faut dire que ce strip-poker (fermé) a tout ce qu'il faut pour vous faire voyager. D'abord les graphismes, très beaux, et si cela n'est pas suffisant, l'animation et la musique. De plus, cette simulation est l'une des seules du genre à tenir compte aussi fidèlement de la psychologie des joueurs. L'écran est divisé en 2 parties : en bas, votre jeu. Si vous n'êtes pas familiarisé avec les règles, l'ordinateur vous indique précisément quels sont vos atouts : 2 paires, full, brelan, etc. La partie supérieure de l'écran vous montre vos adversaires (3 au maximum), choisis au hasard parmi une "caractérotèque" en comportant 6. Le temps passant, vous apprendrez à les cerner et



pour ce faire, il faudra les observer. En effet, les expressions de leur visage changent et passent par un éventail de sentiments allant de la confiance à la peur. L'anecdote de la mouche décrite plus haut est véridique, et, je vous rassure de suite, celle du strip-tease aussi ! Toutes

les fois que vous gagnerez une partie, l'écran supérieur descendra pour laisser place à une créature de rêve au déhanchement prometteur. Le niveau de jeu est néanmoins assez élevé pour que vous jouiez assidûment avant que la dernière pièce de soie ne glisse à terre, vous laissant contempler un corps de satin. Nos amis pratiquants et coincés ne seront néanmoins pas choqués, l'auteur ayant su rester dans les rigides limites de la bienséance et de l'autocensure. A ce propos, une réflexion : malgré tout le plaisir que l'on tire de ce genre de softs, il serait regrettable que vous viviez par procuration. Moi par exemple, j'aime bien Flight-Simulator II, n'ayant pas la possibilité de piloter en vrai ! Alors me rincer l'œil avec des poupées carrossées grand luxe en 2D, très peu pour moi. Je préfère la salive, le sang et la sueur. Enfin, tant que vous ne vous dessapez pas devant votre moniteur, c'est pas trop grave.

AMSTRAD	Amsynthe
Francisco Dos REIS	page 5
AMSTRAD	Super Copter
L. BOUHEYRE	page 28
APPLE	Kzoyk
Gérard SEBBAH	page 3
CANON X07	Basic Etendu
F. Xavier JOURDREN	page 8
CBM 64	Basic Hebdo
Pierre COPPENS	page 7
EXL 100	Carpathians 1879
J.L. et F. FARGES	page 25
MSX	Sir Yann
Laurent AUBLE	page 6
ORIC	Raule
Jean François BUSTARRET	page 4
SPECTRUM	Casse-Tête
Alain JONQUET	page 27
TI 99/4A (be)	The Master
Jean Marc MERSANT	page 24
Thomson T07	Danger
Stéphane PRIMAULT	page 26
VIC 20	Le Vase d'or
Philippe SILLON	page 24
ZX 81	ZX Olympic
J.F. TALAOUANOU	page 26



## la Règle à Calcul

# Micro-école

## LES CONFIGURATIONS MICRO-ECOLE DU PLAN IPT\*

**En retenant votre ordinateur Thomson pour "les fêtes" vous pourrez bénéficier d'un cours "formation parents" gratuit et portant sur : installation, prise de contact, l'unité centrale, les périphériques, le lecteur de K7 ou disquettes, approche du Basic.**

la règle à calcul forme mes parents

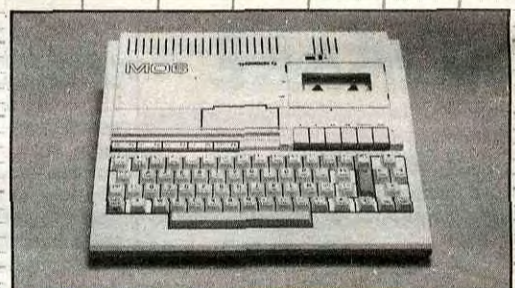
Date des cours : 11/10, 25/10, 8/11, 22/11, 6/12, 13/12.

### NOUVEAUTES RENTREE 86

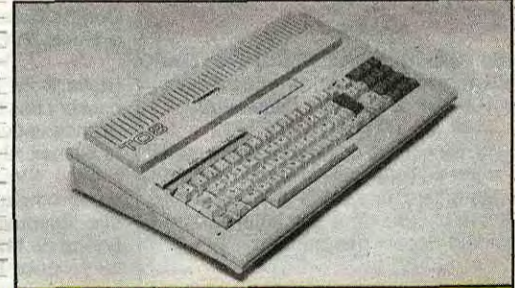
**MO6 :** unité centrale 128 Ko, lecteur de K7 incorporé, BASIC 128 K résident, interface manettes, interface imprimante, interface souris.

**T08 :** unité centrale 256 Ko, BASIC 128 K intégré, contrôleur de disquette intégré, interface manettes, interface imprimante, interface souris.

**T09+ :** unité centrale 512 Ko, lecteur de disquettes 3,5 pouces, logiciel fournis : MULTIPLAN, PARAGRAPH, FICHER. Modem intégré.



**MO6 : 2.690 F T.T.C.**  
Idéal pour vous initier au basic.



**T08 : 2.990 F T.T.C.**  
T08 avec moniteur couleur et drive 640 K : 5.990 F T.T.C.



**T09+ : 7.490 F T.T.C.**  
T09+ avec moniteur N/B, haute résolution, imprimante qualité courrier, souris : 9.990 F T.T.C.

**LE CENTRE DE FORMATION DE LA REGLE A CALCUL ASSURE EGALEMENT DES COURS SUR LES MARQUES IBM - HEWLETT-PACKARD - APPLE. DEMANDEZ L'AGENDA DES COURS.**

\*Informatique Pour Tous.  
Conditions spéciales aux membres de l'enseignement.  
Vente sur place et par correspondance, crédit total possible et immédiat SOVAC (sous réserve d'acceptation du dossier). Expédition gratuite des catalogues logiciels et périphériques.  
la Règle à Calcul, département MICRO-ECOLE, 65-67, bd St-Germain BP300 75228 Paris Cedex 05 Télex : 201 324 F.