



ATARI, C'EST REPARTI !

Changement de structure chez Atari France. Après des mois d'errances et de divagations, la structure est reprise en main et entièrement remodelée. Les ST deviennent abordables... et foutrement intéressants.

Ça fait un an qu'on entend parler du ST. Un an que Jack Tramiel, Mister Atari lui-même, fait de la corde raide au-dessus d'un conglomérat de financiers impatients et de concurrents sérieux. Un an pendant lequel on a successivement attendu la machine, puis des logiciels, puis un distributeur français à la hauteur. Depuis le mois de février, Tramiel a racheté Atari France S.A., qui devient du coup filiale à 100% d'Atari Corp (la maison-mère États-Unienne). A sa tête, il a placé l'un de ses meilleurs atouts : Elie Kénan, un vieil ami, à qui il avait déjà confié la distribution de Commodore en France lorsqu'il était président de cette société. Celui-ci, à peine arrivé, a décidé de tout recommencer à zéro. Soutenu par Tramiel, il attaque une deuxième fois le marché français avec des atouts non négligeables.

PREMIÈREMENT

Premièrement, les ventes de l'Atari 520 ST ont décollé vertigineusement aux États-Unis. Autant de ventes qu'Amiga dans la même période, alors que tout le monde le donnait perdant : peu d'articles dans la presse, ou alors mauvais, peu de soutien des distributeurs, pratiquement aucun des maisons de logiciels qui refusent de développer sur ST, arguant de la meilleure finition de l'Amiga. Mais le public, probablement alléché par le prix, se jette sur les 520. Il n'y a pas encore de softs, le Gem et le TOS (systèmes d'exploitation) ne sont pas en Rom, grévant l'utilisateur de 200 Ko de mémoire vive, mais qu'importe : 50.000 machines sont vendues dans le monde à la fin décembre. Alors commence un ballet bizarre. Aux USA, les réseaux télématiques sont bien plus développés qu'ici (malgré les efforts fondue-savoyardes de notre ministre de la communication) et des messages com-

mencent à s'échanger entre possesseurs d'Atari et possesseurs d'Amiga. Vitesse des processeurs respectifs, nombre de co-processeurs, accès au multitâche, facilité d'utilisation, comparaison point par point des systèmes d'exploitation : stupé-

genre de matériel et surtout complètement dépassées par la puissance des 16 bits. Malgré tout, les plus grosses s'accrochent et commencent même à sortir de bons produits. Le logiciel arrive. Ça devient intéressant...



faction, l'Atari est meilleur que l'Amiga sur tous les points sauf un, le co-processeur sonore. Les bruits circulent vite, et la machine se vend de mieux en mieux : Tramiel sort victorieux du premier piège.

DEUXIÈMEMENT

Electronic Arts retourne alors sa veste et annonce sa décision de développer sur ST. Broderbund le suit, puis finalement toutes les grandes boîtes d'édition américaines. Si ces logiciels n'existent pas encore, d'impressionnantes listes et des démos diverses commencent à déferler. En France, des dizaines de sociétés achètent le "kit de développement". Malheureusement, la plupart d'entre elles renoncent rapidement à travailler sur cette machine. Peu habituées à ce

TROISIÈMEMENT

Les nouveaux produits arrivent, les anciens baissent, les configurations changent, et on va faire le point, sans ça on s'en sortira jamais. Le 130 XE, ce vieux 8 bits de 128 Ko de Ram, a pâti récemment d'un léger désagrément : on ne trouvait plus de lecteur de cassettes. Les connecteurs de cette machine étant un peu particuliers (c'est un euphémisme, que ceux qui ont déjà vu une prise plus bâtarde se lèvent, ils ont gagné - non, laissez tomber ce que je viens de dire, j'avais oublié les prises joysticks des Thomson), on ne peut pas brancher un autre magnéto, à moins d'aller touter le fer à souder en tête-à-tête. La solution : le vendre avec un lecteur de disquettes. C'est maintenant chose faite

et pour 2990 balles, vous pouvez avoir le 130 XE et un drive 1050, en RVB, s'il vous plaît. Bon, la machine vise l'initiation, ce n'est ni la première ni la dernière sur le créneau, elle n'est ni meilleure ni pire qu'une autre, en deux mots : une bécane bateau. Notons cependant que si on lui ajoute un moniteur monochrome à 1000 balles, on obtient un 128 Ko avec drive et moniteur pour 3990 balles, soit 500 balles de moins que l'Amstrad 6128 dans la même configuration. Ah ? On commence à tendre les oreilles ?

QUATRIÈMEMENT

Vous vous rappelez du 520 ST ? Il n'existe plus. Du tout ? Du tout. A la place, le petit dernier, le 520 STF. F, ça veut dire Floppy, Français et des tas d'autres mots qui commencent par F mais qui n'ont aucun rapport avec la choucroute et dont je ne parlerai donc pas. Floppy parce que le lecteur de disquettes 3 pouces et demi (d'une capacité de 360 Ko formaté) est intégré, et français parce que cette configuration n'existe pour l'instant nulle part ailleurs. Il n'est plus vendu avec un moniteur, mais avec un câble RVB permettant de le brancher à n'importe quel téléviseur muni de la prise péritel. Ce qui fait baisser sensiblement le prix. Il est toujours livré avec le TOS, le logo et un basic (notez que je n'ai pas dit LE basic mais UN basic, ce qui laisse sous-entendre que des accords sont en cours entre Atari et d'autres boîtes pour la commercialisa-

tion d'un basic autre que celui qui est livré actuellement, j'étais pas censé le dire mais tant pis, le nouveau sera probablement présenté au Sicob). Le traitement de textes disparaît, ceux qui en veulent un devront l'acheter. Néochrome (l'utilitaire graphique) disparaît également, mais pas vraiment : il tombe dans le domaine public, ce qui

signifie que son usage et sa licence sont libres et que vous pouvez vous pointer chez votre revendeur la tête haute en lui demandant une copie du logiciel, qu'il vous fournira gracieusement (si toutefois ses muscles faciaux le lui permettent. J'en connais qui font la gueule quoi qu'il arrive).

Suite page 11

ACTIVISION ET LORICIELS SONT BIEN CONTENTS

L'un et l'autre viennent de signer un accord de partenariat technique réciproque. Pour fêter ça, ils ont convié la presse (dont nous, d'habitude on ne nous convie pas mais eux ont eu l'élégance d'accepter que nous vomissions partout sur les tapis) à une fastueuse réception à l'hôtel Georges V.



Après quelques mondanités d'usage dans l'antichambre, où nous apprîmes notamment que Laurant Weill (PDG de Loricels) et Geoffrey Mulligan (Vice-Président d'Activision) étaient vraiment très contents,

nous pénétrâmes dans l'immense salon qui nous était réservé. Là, après nous être assis, nous assistâmes à une suite de discours fort divertissants, notamment celui de Weill qui déclara que cet accord l'emplissait d'aise et celui de Mulligan qui exprima sa joie. Aux questions posées ensuite, il fut répondu que le bonheur était réciproque et que l'accord portait sur la distribution des produits de l'un dans le pays et dans la langue de l'autre, et réciproquement, ce qui n'allait pas sans les faire baigner dans un plaisir sans mélange.

Un peu plus tard, alors qu'une onde de joie pure traversait la salle, on nous souffla que les produits d'Activision seraient très probablement transposés sur Thomson d'ici le mois de juin. Y compris le prochain logiciel d'Activision, "Back to the future", d'après le film produit par Spielberg, ce qui a de quoi ravir les plus endurcis.

Lors d'une interview planante du vice-président d'Activision, nous apprîmes qu'il avait la ferme intention de rester parmi les cinq sociétés qui survivraient à la crise du logiciel. De son côté, le PDG de Loricels déclara avec bonhomie que c'était exactement ce qu'il voulait faire aussi, et que c'était pour ça qu'ils s'étaient associés, à leur plus grande joie réciproque. Ce fut une soirée sublime.

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon Général ! Lire page 12

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 9,10,11

CINOCHÉ-TELOCHÉ pages 19,31.

CONCOURS PERMANENTS

Votre programme, non content de vous rapporter 1.000 francs par page publiée, peut vous rapporter 20.000 francs chaque mois ou un voyage en Californie pour deux, chaque trimestre. Règlement en page intérieure

DEULIGNEURS les fainéants sont page 12

MUSIQUE à écouter page 22

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 14

FORMATION À L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 29

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X-07 • CASIO FX 702-P •
COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 •
MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM •
TEXAS TI99/4A • THOMSON T07, T07/70, ET M05 •

JET ATTACK

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

Olivier PATOUILARD

QUAND T'AURAS FINI DE FAIRE LE ZOUAVE AVEC TES PETITS COPAINS TU VIENDRAS A TABLE! C'EST SERVI!



OUI MA CHOU-PINETTE!

ORIC

LA NUIT PORTE LES COUILLES AU SEC.



```

5 REM *****
6 REM *
7 REM *
8 REM * JET ATTACK *
9 REM *
10 REM * par *
11 REM *
12 REM * OLIVIER PATOUILARD *
13 REM *
14 REM * 1985 *
15 REM *
16 REM *
17 REM *****
18 REM
19 PLAYD,0,0,0:POKE#26A,10
20 FORI=#420T0#43D:POKEI,0:NEXT:FO
RI=#422T0#43ASTEP6:POKEI,2:NEXT
21 NMS="JET ATTACK":N1$=NMS:N2$=NM
S:N3$=NMS:N4$=NMS:N5$=NMS
22 POKE#413,8:POKE#406,1:POKE#41C,
224:POKE#415,5:POKE#A98A,96
23 FORI=#407T0#412:POKEI,48:NEXT:P
OKE#40F,50
24 FORI=#388T0#38A7:POKEI,32:NEXT
25 GOSUB5800:GOSUB31:GOTO7200
26 REM
27 REM
28 REM INSTRUCTIONS
29 REM
30 REM
31 CLS:PAPERD:INKS
32 POKE#26A,10
33 IFPEEK(##FDD)=OTHENX=1ELSEX=0
34 PRINT
35 E$=CHR$(27)
40 PRINT$*A *E$*J*$E$*BJ
ET ATTACK*E$*H*$E$* *
45 PRINT$*J *E$*FJET A
TTACK*
50 PRINT
65 PRINT* Vous avez etes choisi p
armi les*
70 PRINT* meilleurs pilotes d'avi
ons pour*
75 PRINT* accomplir une mission t
res diffi-
80 PRINT* cile, en effet, votre m
ission est*
85 PRINT* de survoler une zone in
dustrielle*
90 PRINT* ennemie tres protegee.*

95 PRINT
100 PRINT* Vous devez bombarder l
es insta-
105 PRINT* llations qui passent e
n dessous*
110 PRINT* de votre avion et de
tuire*
115 PRINT* les helicopteres appar
aisant de-
120 PRINT* vant vous.*
125 PRINT
130 PRINT* Pour vous deplacer, ut
ilisez les*
135 PRINT* touche:'CTRL'et'SHIFT'
pour monter*
140 PRINT* et descendre,'.' et ','
pour droite*
145 PRINT* et gauche, '/' pour ti
rer.*
150 PRINT* Utilisez 'ESC' pour so
rtir du jeu*
151 PRINT
155 PRINT* En detruisant les cuve
s de fuel,*
160 PRINT* vous reapprovisionnez
vos reserves.*
161 IF F=1 THEN 200
162 REM
163 REM CHARGEMENT
164 REM DU PROGRAMME
165 REM
166 REM EN LANGUAGE
167 REM MACHINE
168 REM
169 REM
170 PLOTD+X,26,12:PLOT1+X,26,1:PLO
T2+X,26,"ATTENDEZ..." :F=1:RESTORE
171 IFX=1THENCALL#EE1AELSECALL#EDO
1
172 L1=445:D=#9800:T=#AABA
173 FORI=DTOTSTEP10
174 READA0$:A0=VAL("#"+A0$)
175 READA1$:A1=VAL("#"+A1$)
176 READA2$:A2=VAL("#"+A2$)
177 READA3$:A3=VAL("#"+A3$)
178 READA4$:A4=VAL("#"+A4$)
179 READA5$:A5=VAL("#"+A5$)
180 READA6$:A6=VAL("#"+A6$)
181 READA7$:A7=VAL("#"+A7$)
182 READA8$:A8=VAL("#"+A8$)
183 READA9$:A9=VAL("#"+A9$)
184 READSS$:SS=VAL("#"+SS$)
185 SC=A0+A1+A2+A3+A4+A5+A6+A7+A8+
A9:IFSC=SSTHEN190
186 IFX=1THENCALL#EDEDSECALL#ECC
7
187 CLS:SHOOT:PRINT:PRINT:PRINT:PR
INT"ERREUR A LA LIGNE ";L1:"..."
188 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"FAIRE
'EDIT ";L1:"', CORRIGER LA":PRINT
:PRINT" LIGNE, ET RELANCER LE ";
189 PRINT"PROGRAMME":PRINT:PRINT"
PAR 'RUN'.":PRINT:PRINT:END
190 POKEI,AD

```

```

191 POKEI+1,A1
192 POKEI+2,A2
193 POKEI+3,A3
194 POKEI+4,A4
195 POKEI+5,A5
196 POKEI+6,A6
197 POKEI+7,A7
198 POKEI+8,A8
199 POKEI+9,A9:L1=L1+10:NEXT
200 GOSUB5500
201 IFX=1THENCALL#EDEDSECALL#ECC
7
202 PING
205 PLOTD+X,26,12:PLOT1+X,26,6:PLO
T2+X,26,"PRESSEZ UNE TOUCHE ..."
206 WAIT10
207 N=0
210 K$=KEY$
211 IFK$=""THENN=N+1ELSEGOTO215
212 IFN=1000THEN215
213 GOTO210
215 CLS:INK2
220 PLOT3+X,10,"VOULEZ-VOUS D'AUTR
ES INSTRUCTIONS ?"
225 WAIT10:N=0
230 K$=KEY$
233 IFK$=""THENN=N+1ELSEGOTO235
234 IFN=1000THEN250ELSEGOTO230
235 IFK$="O"THEN250
240 RETURN
241 REM
242 REM PARTIE 2 DES
243 REM INSTRUCTIONS
244 REM
245 REM
250 CLS:INK2
255 PRINT
260 E$=CHR$(27)
265 PRINT$*A *E$*J*$E$*BJ
JET ATTACK*E$*H*$E$* *
270 PRINT$*J *E$*FJET
ATTACK*
275 PLOT4+X,5,"VOICI VOTRE AVION :
":PLOT25+X,5,9:PLOT26+X,5,6
280 PLOT27+X,5,"! #X":PLOT28+X,5,
34:PLOT25+X,6,9:PLOT26+X,6,6
285 PLOT27+X,6,"&'()*"
290 PLOT4+X,8,"VOICI CE QUE VOUS D
EVEZ DETRUIRE:"
295 PLOT6+X,11,9:PLOT7+X,11,5:PLOT
8+X,11,"/012"
297 PLOT6+X,12,9:PLOT7+X,12,5
300 PLOT8+X,12,"3456"
302 PLOT18+X,12,8:PLOT25+X,12,"110
POINTS"
305 PLOT4+X,14,9:PLOT5+X,14,1:PLOT
6+X,14,"789:!"
307 PLOT12+X,14,3
310 PLOT15+X,14,"FGHBB":PLOT4+X,15
,9:PLOT5+X,15,1
312 PLOT6+X,15,"<=>?@"
315 PLOT12+X,15,3:PLOT15+X,15,"16J
KL":PLOT21+X,15,8
317 PLOT25+X,15,"80 POINTS"
320 PLOT4+X,16,9:PLOT5+X,16,1:PLOT
6+X,16,"ABCDE"
325 PLOT15+X,16,"MNOPQ":PLOT12+X,1
6,3
330 PLOT6+X,18,9:PLOT7+X,18,5:PLOT
8+X,18,"\|":PLOT12+X,18,8
335 PLOT25+X,18,"180 POINTS"
340 PLOT14+X,20,9:PLOT15+X,20,6:PL
OT16+X,20,"RST"
345 PLOT14+X,21,9:PLOT15+X,21,6:PL
OT16+X,21,"UVW":PLOT19+X,21,8
350 PLOT19+X,20,8:PLOT25+X,20,"200
POINTS"
352 PLOT25+X,21,"ET90 DE FUEL"
355 PLOT7+X,23,9:PLOT8+X,23,4:PLOT
9+X,23,"X"
360 PLOT6+X,24,9:PLOT7+X,24,5:PLOT
8+X,24,"YZE"
365 PLOT24+X,24,8:PLOT25+X,24,"190
POINTS"
370 PLOT3+X,26,9:PLOT4+X,26,"- .":
PLOT7+X,26,B
372 PLOT9+X,26,"210 POINTS"
375 PLOT19+X,26,12:PLOT20+X,26,"PR
ESSEZ UNE TOUCHE"
380 N=0
385 K$=KEY$
390 IFK$=""THENN=N+1ELSERETURN
392 IFN=1000THENRETURN
395 GOTO385
400 REM
405 REM DATAS DU PROGRAMME
410 REM
415 REM EN
420 REM
425 REM LANGUAGE MACHINE
430 REM
435 REM
445 DATA 10,18,1C,1E,1F,1F,3F,DF,0
0,00,0EE
455 DATA 03,04,3E,3F,3F,3C,00,3E,0
9,10,156
465 DATA 10,3F,3F,00,00,00,20,10,3
F,3F,13C
475 DATA 3F,0F,00,00,00,00,20,3C,3
F,3C,125
485 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,3
C,02,03E
495 DATA 02,01,01,00,00,00,00,00,0
1,02,007
505 DATA 04,38,00,00,1F,20,00,00,0
0,00,07B

```

```

515 DATA 00,00,20,00,00,00,00,00,0
0,00,020
525 DATA 00,00,1F,00,3E,00,00,00,0
0,00,05D
535 DATA 18,28,3E,0D,0B,07,00,00,3
E,1F,0FA
545 DATA 00,00,00,00,04,08,04,08,0
4,1A,036
555 DATA 1E,12,00,3F,00,00,01,02,0
4,06,07C
565 DATA 00,3F,04,04,3C,06,07,04,0
0,3F,0D3
575 DATA 00,00,00,00,3F,01,00,20,0
0,00,060
585 DATA 01,01,3F,39,0F,0E,07,03,0
2,14,0B7
595 DATA 0F,00,3D,01,3F,3F,01,00,3
F,00,10B
605 DATA 3F,20,00,00,00,20,3E,00,0
1,00,0BE
615 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,04,004
625 DATA 04,04,0A,0E,00,00,00,00,0
4,04,028
635 DATA 04,04,04,04,06,06,0F,0B,0
F,0D,052
645 DATA 00,00,00,00,00,00,00,0E,0
0,11,01F
655 DATA 11,1B,15,1B,11,1B,0A,0E,0
A,0E,088
665 DATA 0A,0E,0A,0E,04,04,06,06,0
6,06,050
675 DATA 06,06,0F,1B,1F,17,1D,17,1
D,17,0D4
685 DATA 1F,1F,0E,04,04,24,24,24,1
5,1B,0F0
695 DATA 11,1B,15,1B,11,1B,0A,0E,0
A,0E,088
705 DATA 0A,0E,1B,3F,06,06,3F,2D,3
F,3B,164
715 DATA 3B,3F,1D,17,1D,17,1D,37,3
F,3F,1B4
725 DATA 24,24,24,24,24,3E,3F,3F,1
5,1B,1A0
735 DATA 11,1B,15,1B,11,3F,1F,3F,3
F,3F,188
745 DATA 3F,1F,1F,1F,3F,3F,3F,3F,3
F,3F,216
755 DATA 3F,3F,30,38,38,38,30,3
1,31,220
765 DATA 1F,0F,0F,0F,0F,0F,1F,1F,3
1,23,0FC
775 DATA 22,22,23,23,33,33,04,3F,3
6,36,19F
785 DATA 3F,3F,2D,2D,04,3F,37,37,3
F,3F,207
795 DATA 2D,2D,1F,1F,3F,3F,3F,3F,1
5,2A,1D3
805 DATA 3F,3F,3F,3F,3F,3F,15,2A,3
3,33,21F
815 DATA 3B,3B,3B,3B,13,2B,2D,2D,2
D,3F,1F0
825 DATA 3F,0F,0F,0F,2D,2D,2D,2D,3
D,3F,19C
835 DATA 3F,3F,00,00,00,1F,20,20,2
E,28,133
845 DATA 00,00,00,3F,00,00,2B,2A,0
0,00,094
855 DATA 00,3E,01,01,29,09,2C,28,2
8,20,10E
865 DATA 1F,0F,0F,06,2B,2A,3B,00,3
F,00,112
875 DATA 00,00,09,09,2D,01,3E,3C,3
C,18,10E
885 DATA 0C,0C,0C,0C,0C,1E,1A,0
0,00,08A
895 DATA 03,0F,1D,1D,3F,3F,16,1A,3
F,3F,178
905 DATA 2D,2D,3F,3F,00,00,30,3C,2
E,2E,1A0
915 DATA 3F,3F,01,01,02,04,18,18,3
C,3C,12E
925 DATA 20,30,0C,03,01,01,03,07,0
0,00,06B
935 DATA 00,20,18,07,23,30,00,00,0
0,08,09A
945 DATA 00,00,00,00,00,10,02,00,0
0,00,012
955 DATA 08,00,20,02,00,10,00,02,1
0,00,04C
965 DATA 08,02,10,05,10,02,08,01,1
1,08,053
975 DATA 02,28,00,15,00,0A,15,28,0
5,12,09D
985 DATA 24,11,24,0A,AD,13,04,8D,E
5,02,29B
995 DATA AD,DD,FF,FO,03,4C,26,FB,4
C,40,575
1005 DATA FB,AD,DD,FF,FO,03,4C,86,
FB,4C,6C0
1015 DATA DO,FB,AD,19,04,FO,18,CE,
19,04,488
1025 DATA EE,77,8F,AD,77,8F,C9,3A,
DO,EE,6CB
1035 DATA A9,30,8D,77,8F,EE,18,04,
4C,3C,42E
1045 DATA 9A,AD,18,04,FO,18,CE,18,
04,EE,443
1055 DATA 76,8F,AD,76,8F,C9,3A,DO,
EE,A9,681
1065 DATA 30,8D,76,8F,EE,17,04,4C,
59,9A,43A
1075 DATA AD,17,04,FO,18,CE,17,04,
EE,75,41C
1085 DATA BF,AD,75,8F,C9,3A,DO,EE,
A9,30,63A

```

```

1095 DATA 8D,75,8F,EE,16,04,4C,76,
9A,AD,4D2
1105 DATA 16,04,FO,33,CE,16,04,EE,
74,8F,446
1115 DATA AD,74,8F,C9,3A,DO,EE,A9,
30,8D,607
1125 DATA 74,8F,EE,73,8F,AD,73,8F,
C9,3A,635
1135 DATA DO,DF,A9,30,8D,73,8F,EE,
72,8F,666
1145 DATA AD,72,8F,C9,3A,DO,DO,A9,
30,8D,5E7
1155 DATA 72,8F,4C,93,9A,60,8A,AB,
8A,FO,586
1165 DATA 09,CA,EA,EA,EA,4C,CE,9A,
EA,EA,719
1175 DATA CE,DE,9A,A9,00,FO,05,9B,
AA,4C,572
1185 DATA D2,9A,CE,EA,9A,A9,02,FO,
05,9B,5F6
1195 DATA AA,4C,D2,9A,A9,02,8D,EA,
9A,60,57E
1205 DATA 55,55,55,55,55,55,55,55,
A2,00,34A
1215 DATA BD,07,04,9D,72,8F,EB,EO,
06,DO,534
1225 DATA F5,A2,00,8D,0D,04,9D,89,
BF,EB,532
1235 DATA EO,06,DO,F5,AD,15,04,18,
69,30,422
1245 DATA 8D,DE,8F,AD,06,04,18,69,
30,8D,41F
1255 DATA D1,8F,A9,00,85,00,A9,98,
85,01,485
1265 DATA A9,08,85,02,A9,89,85,03,
A9,20,3EB
1275 DATA 85,04,A9,02,85,05,20,63,
9C,A9,386
1285 DATA 8D,85,01,A9,66,85,00,A9,
03,8D,410
1295 DATA 1A,04,A9,00,8D,03,04,A9,
0C,8D,29D
1305 DATA 1B,04,A9,01,8D,1E,04,A9,
FF,8D,3AD
1315 DATA 97,A7,EA,EA,20,1F,A2,4C,
89,9B,593
1325 DATA A9,FF,FO,06,CE,71,9B,4C,
1C,9E,57E
1335 DATA AD,1C,04,18,69,1F,8D,71,
9B,AD,3B3
1345 DATA 1E,04,FO,EF,AD,08,02,C9,
94,DO,4E5
1355 DATA 03,4C,84,9C,C9,8C,DO,03,
4C,D9,4BC
1365 DATA 9C,C9,9F,DO,03,4C,DE,9D,
C9,A9,610
1375 DATA DO,01,60,AD,09,02,C9,A2,
DO,03,427
1385 DATA 4C,31,9D,C9,A4,DO,03,4C,
8C,9D,4CF
1395 DATA 4C,1C,9E,AD,01,A9,21,91,
00,CB,3CA
1405 DATA A9,22,91,00,CB,A9,23,91,
00,CB,449
1415 DATA A9,24,91,00,CB,A9,25,91,
00,AD,425
1425 DATA 29,A9,26,91,00,CB,A9,27,
91,00,3B2
1435 DATA CB,A9,28,91,00,CB,A9,29,
91,00,455
1445 DATA CB,A9,2A,91,00,AD,1D,04,
DO,03,3CD
1455 DATA 4C,1C,9E,4C,A5,9B,C9,20,
FO,00,478
1465 DATA 3B,E9,08,9D,08,3B,E9,57,
BO,03,3EC
1475 DATA A9,FF,60,A9,00,60,CE,DE,
BF,AD,61C
1485 DATA 00,A9,03,91,00,AD,28,91,
00,AD,336
1495 DATA 01,A9,63,91,00,CB,A9,62,
91,00,402
1505 DATA CB,A9,64,91,00,CB,A9,63,
91,00,4CB
1515 DATA CB,A9,61,91,00,AD,29,A9,
61,91,4C7
1525 DATA 00,CB,A9,63,91,00,CB,A9,
64,91,4CB
1535 DATA 00,CB,A9,62,91,00,CB,A9,
61,91,4C7
1545 DATA 00,A9,00,8D,1E,04,CE,15,
04,A2,2E1
1555 DATA 00,8D,72,8F,9D,07,04,EB,
EO,06,464
1565 DATA DO,F5,60,AD,00,A6,05,FO,
OE,B1,51F
1575 DATA 00,91,02,CB,DO,F9,E6,01,
E6,03,4F4
1585 DATA CA,DO,F2,A6,04,FO,08,B1,
00,91,570
1595 DATA 02,CB,CA,DO,FB,60,AD,1A,
04,C9,550
1605 DATA 14,DO,03,4C,A5,9B,AD,06,
B1,00,3CA
1615 DATA 20,FB,9B,FO,06,20,0C,9C,
4C,1C,3D9
1625 DATA 9E,AD,2E,B1,00,20,FB,9B,
DO,F1,591
1635 DATA AD,00,B1,00,C9,06,DO,04,
A9,20,3BD

```

A SUIVRE...

TAROT

Prenez plaisir à disputer des parties de tarot contre votre APPLE, simulant avec bonheur vos trois adversaires.

M. GENEVE



IL VAUT MIEUX TENIR A SA VIE QUE COURIR A SA PERTE.



édito

Cette semaine, l'édito est en page centrale.
Gérard CECCALDI

SUITE DU N°123

```

3650 NEXT F
3660 FOR J = 0 TO 3
3670 D = 22 + (14 * J):H = 32 +
(14 * J)
3680 FOR F = 1 TO 18 - PLI
3690 IF A%(JR,F) < D OR A%(JR,F)
> H THEN 3710
3700 GOTO 4300
3710 NEXT F
3720 NEXT J
3730 FOR F = 1 TO 18 - PLI
3740 IF A%(JR,F) > 1 AND A%(JR,
F) < 22 THEN 4300
3750 NEXT F
3760 FOR J = 0 TO 3
3770 D = 32 + (J * 14):H = 35 +
(J * 14)
3780 FOR F = 1 TO 18 - PLI
3790 IF A%(JR,F) < D OR A%(JR,F)
> H THEN 3810
3800 GOTO 4300
3810 NEXT F
3820 NEXT J
3830 REM
3840 IF A%(JR,1) = 0 THEN C% =
0:A%(JR,1) = 99
3845 IF A%(JR,1) = 1 THEN C% =
1:A%(JR,1) = 99
3890 STOP
3900 FOR F = 1 TO 18 - PLI
3910 IF A%(JR,F) > 1 AND A%(JR,
F) < 22 THEN 4300
3920 NEXT F
3930 GOTO 3660
4000 FOR J = 1 TO 4
4010 IF CPE(J) = 0 THEN 4100
4020 IF J = 1 THEN D = 22:H = 3
5
4030 IF J = 2 THEN D = 36:H = 4
9
4040 IF J = 3 THEN D = 50:H = 6
3
4050 IF J = 4 THEN D = 64:H = 7
7
4060 FOR F = 18 - PLI TO 1 STEP
- 1
4070 IF A%(JR,F) < D OR A%(JR,F)
> H THEN 4090
4080 GOTO 4300
4090 NEXT F
4100 NEXT J
4110 FOR J = 35 TO 22 STEP - 1
4120 FOR I = 0 TO 3
4130 FOR F = 18 - PLI TO 1 STEP
- 1
4140 IF A%(JR,F) = J + (I * 14)
THEN 4300
4150 NEXT F
4160 NEXT I
4170 NEXT J
4180 FOR F = 18 - PLI TO 1 STEP
- 1
4190 IF A%(JR,F) < 22 THEN 4300
4200 NEXT F
4210 STOP
4250 IF P%(2) > 0 AND P%(2) < 2
2 THEN 2090
4260 Z = P%(2):GOSUB 1900:GOTO
2050
4300 C% = A%(JR,F):A%(JR,F) = 99
: RETURN
4500 FOR F = 1 TO 4
4510 IF P%(F) = 0 AND PLI < 17
THEN 4540
4520 AA = AA + 1
4530 G%(AA) = P%(F)
4540 NEXT F
4550 RETURN
4560 FOR F = 1 TO 6
4570 AA = AA + 1
4580 G%(AA) = CHI(F)
4590 NEXT F
4600 RETURN
4610 AA = AA + 1:G%(AA) = 0:RET
URN
4650 FOR F = 1 TO 4
4660 IF P%(F) = 0 AND XSE = 1 A
ND PLI < 17 THEN GOSUB 4610
4670 BB = BB + 1
4680 T%(BB) = P%(F)
4690 NEXT F
4700 RETURN
4710 FOR F = 1 TO 6
4720 BB = BB + 1
4730 T%(BB) = CHI(F)
4740 NEXT F
4750 RETURN
4800 HOME : HTAB 1: VTAB 21: PR
INT " PARTIE TERMINEE"
4805 HGR
4810 PRINT "POUR OBTENIR LE DEC
OMPTÉ DES POINTS": GOSUB 8100
4820 HOME : HTAB 1: VTAB 21
4830 PRINT "C'EST LE JOUEUR N"
":PRN:" QUI A PRIS"
4840 IF CP = 1 THEN M = 10
4850 IF CP = 2 THEN M = 20
4860 IF CP = 3 THEN M = 40

```

```

4870 IF CP = 4 THEN M = 80
4880 IF CP = 5 THEN M = 160
4900 PRINT "SES POINTS S'ELEVEN
T A : "
4905 PRINT " POINTS
TOTAL"
4910 EE = 0:IX = 125:Y = 122:TT =
0:DD = 0:CC = CC + 1
4915 FOR F = 1 TO 78
4917 IF G%(F) = 99 THEN 5125
4920 C% = G%(F):Z = C%:GOSUB 19
00
4930 IF NCT = 0 THEN 5050
4940 IF NCT = 5 THEN PP = 4.5:D
D = DD + 1:GOTO 5100
4950 FOR J = D TO H - 4
4960 IF C% = J THEN PP = .5:GO
TO 5100
4970 NEXT J
4980 FOR J = D + 10 TO H
4990 IF C% < J THEN 5040
5000 IF J = D + 10 THEN PP = 1.
5:GOTO 5100
5010 IF J = D + 11 THEN PP = 2.
5:GOTO 5100
5020 IF J = D + 12 THEN PP = 3.
5:GOTO 5100
5030 IF J = D + 13 THEN PP = 4.
5:GOTO 5100
5040 NEXT J
5050 FOR I = 2 TO 20
5060 IF C% = I THEN PP = .5:GO
TO 5100
5070 NEXT I
5080 IF C% = 1 OR C% = 21 THEN
PP = 4.5:DD = DD + 1:GOTO 5100
5090 STOP
5100 TT = TT + PP
5103 FOR I = 1 TO 50: NEXT I
5104 GOSUB 1490
5105 VTAB 24: HTAB 10: PRINT "
";
5108 GOSUB 8202
5110 VTAB 24: HTAB 10: PRINT PP
: HTAB 32: PRINT TT;
5120 NEXT F
5125 FOR I = 1 TO 100: NEXT I
5127 VTAB 23: HTAB 9: PRINT "
": HT
AB 10: VTAB 24: PRINT " "
5130 TEXT
5140 IF DD = 0 THEN PP = 56
5170 IF DD = 1 THEN PP = 51
5175 IF DD = 2 THEN PP = 41
5180 IF DD = 3 THEN PP = 36
5190 PRINT : PRINT "PUISQU'IL A
";DD;" BOUT(S) DANS SES": PRINT
"PLIS, IL LUI FAUT ";PP;" POINTS"
5210 PRINT
5220 REM
5230 PRINT "LE CONTRAT ETANT UN
E ";C%(CP)
5235 IF TT > PP THEN TT = TT
- PP + M:GOTO 5260
5240 TT = TT - PP - M
5250 PRINT "IL A DONC PERDU ";T
T;" POINTS":GOTO 5265
5260 PRINT "IL A DONC GAGNE ";T
T;" POINTS"
5265 PRINT
5270 PRINT "POUR VOIR LE TABLEA
U DES SCORES":GOSUB 8100
5280 HOME
5290 PRINT " TABLEAU DES SCO
RES": PRINT : PRINT
5300 PRINT " JOUEUR 1 JOUEUR 2
JOUEUR 3 JOUEUR 4"
5320 IF PRN = 1 THEN SC(1,CC) =
TT * 3:FOR F = 2 TO 4:SC(F,CC)
= TT * - 1:NEXT F:GOTO 5360
5330 IF PRN = 2 THEN SC(2,CC) =
TT * 3:SC(1,CC) = TT * - 1:SC(3
,CC) = TT * - 1:SC(4,CC) = TT *
- 1
5340 IF PRN = 3 THEN SC(3,CC) =
TT * 3:SC(1,CC) = TT * - 1:SC(2
,CC) = TT * - 1:SC(4,CC) = TT *
- 1
5350 IF PRN = 4 THEN SC(4,CC) =
TT * 3:SC(1,CC) = TT * - 1:SC(2
,CC) = TT * - 1:SC(3,CC) = TT *
- 1
5360 PRINT : FOR F = 1 TO CC
5370 PRINT F;" ";SC(1,F);TAB(
14);SC(2,F);TAB(24);SC(3,F);T
AB(34);SC(4,F)
5375 NEXT F
5380 T(1) = 0:T(2) = 0:T(3) = 0:
T(4) = 0
5390 FOR F = 1 TO CC
5400 T(1) = T(1) + SC(1,F)
5410 T(2) = T(2) + SC(2,F)
5420 T(3) = T(3) + SC(3,F)
5430 T(4) = T(4) + SC(4,F)
5435 NEXT F
5440 PRINT "-----"
5450 PRINT " ";T(1);TAB(14)
:T(2);TAB(24);T(3);TAB(34);T(
4)
5455 IF CC = 7 THEN PRINT : PR
INT "AU TERME DE CES 7 PARTIES,
ON REPART AUDEBUT":GOSUB 8100:R
UN
5460 GOSUB 8100:GOTO 130
5500 FOR F = 1 TO CRT

```

```

5510 IF P%(F) > 0 AND P%(F) < 2
2 THEN 3010
5520 NEXT F
5525 IF CRT = 3 THEN 5750
5540 K = 0
5550 FOR F = 1 TO 18 - PLI
5560 IF A%(JR,F) < D OR A%(JR,F)
> H THEN 5580
5570 IF K < A%(JR,F) THEN K = A
%(JR,F)
5580 NEXT F
5585 IF K = H THEN 5690
5590 FOR F = 1 TO CRT
5600 IF P%(F) < D OR P%(F) > H
THEN 5620
5610 IF P%(F) > K THEN 3010
5620 NEXT F
5625 A = 1:8 = (PLI * 4) + 6: IF
CP > 3 THEN A = 7
5630 FOR F = K + 1 TO H
5640 FOR J = A TO B
5650 IF T%(J) = F THEN 5680
5660 NEXT J
5670 GOTO 3010
5680 NEXT F
5690 FOR F = 18 - PLI TO 1 STEP
- 1
5700 IF A%(JR,F) < D OR A%(JR,F)
> H THEN 5720
5710 GOTO 4300
5720 NEXT F
5750 K = 0
5760 FOR F = 1 TO CRT
5770 IF P%(F) < D OR P%(F) > H
THEN 5790
5780 IF K < P%(F) THEN K = P%(F)
5790 NEXT F
5800 FOR F = 1 TO 18 - PLI
5810 IF A%(JR,F) < D OR A%(JR,F)
> H THEN 5830
5820 IF A%(JR,F) > K THEN 5690
5830 NEXT F
5840 GOTO 3010
6000 K = DTR:FOR F = 1 TO 4:CP(
F) = 0:NEXT F:PRN = 0:CP = 0
6005 HTAB 1:VTAB 21
6010 FOR M = 1 TO 4
6015 I = 0:8 = 0:L = 0
6020 K = K + 1:IF K = 5 THEN K
= 1
6030 IF K = 1 THEN FOR G = 1 T
O 500:NEXT G:GOTO 710
6050 FOR F = 1 TO 18
6060 IF A%(K,F) > 1 AND A%(K,F)
< 21 THEN I = 1 + 3:8 = 8 + 1:G
OTO 6130
6070 FOR J = 0 TO 3
6080 IF A%(K,F) = 35 + (14 * J)
THEN I = 1 + 5:GOTO 6130
6090 NEXT J
6100 IF A%(K,F) = 0 THEN I = 1
+ 15
6110 IF A%(K,F) = 1 THEN I = 1
+ 10:L = 1
6120 IF A%(K,F) = 21 THEN I = 1
+ 20
6130 NEXT F
6135 IF L = 1 AND B < 6 THEN CP
(K) = 0:GOTO 6215
6140 IF I > 75 THEN CP(K) = 5:
GOTO 6205
6150 IF I > 67 THEN CP(K) = 4:
GOTO 6205
6160 IF I > 52 THEN CP(K) = 3:
GOTO 6205
6170 IF I > 43 THEN CP(K) = 2:
GOTO 6205
6180 IF I > 38 THEN CP(K) = 1:
GOTO 6205
6190 CP(K) = 0:GOTO 6215
6205 IF CP(K) > CP THEN CP = CP
(K):PRN = K:GOTO 6215
6213 CP(K) = 0
6215 HOME :AG = DTR
6216 FOR J = 1 TO M:VTAB 20 +
J:HTAB 1
6217 AG = AG + 1:IF AG = 5 THEN
AG = 1
6218 IF CP(AG) = 0 THEN PRINT
"LE JOUEUR N" ":AG;" PASSE":GOT
O 6220
6219 P% = C%(CP(AG)):PRINT "LE
JOUEUR N" ":AG;" PREND UNE ";P%;
6220 NEXT J
6230 NEXT M
6235 FOR G = 1 TO 2000:NEXT G
6240 IF CP < 0 THEN 6310
6250 HOME :HTAB 1:VTAB 21:PR
INT "AUCUN JOUEUR NE PREND":PRIN
T "VOILA CE QU'IL Y AVAIT DANS LE
CHIEN":GOSUB 830:GOSUB 8100
6300 GOTO 110
6310 PRINT :PRINT "C'EST LE JO
UEUR N" ":PRN:" QUI PREND POUR UN
E "C%(CP)":GOSUB 8100:GOTO 800
6500 HOME :HTAB 1:VTAB 21:PR
INT " LE JOUEUR N" ":PRN:" CONST
ITUE SON ECART"
6510 FOR F = 0 TO 3:G(F) = 0:HC
(F) = 0:K(F) = 0:NEXT F:L = 1
6520 FOR F = 1 TO 18
6530 FOR J = 0 TO 3
6540 IF A%(PRN,F) > 21 + (J * 1
4) AND A%(PRN,F) < 36 + (J * 14)
THEN K(J) = K(J) + 1
6550 IF A%(PRN,F) = 35 + (J * 1

```

```

4) THEN G(J) = 1
6560 IF A%(PRN,F) = 34 + (J * 1
4) THEN H(J) = 1
6570 NEXT J,F
6578 FOR G = 1 TO 4:G(G) = 9:N
EXT G
6580 FOR G = 1 TO 4
6584 F = INT (RND (1) * 4)
6586 IF F = 0(1) OR F = 0(2) OR
F = 0(3) OR F = 0(4) THEN 6584
6588 G(G) = F
6590 IF K(F) < 6 AND G(F) = 0 T
HEN 6660
6600 IF K(F) < 4 AND G(F) = 1 A
ND M(F) = 0 THEN 6740
6610 NEXT G
6615 FOR G = 1 TO 4:G(G) = 9:N
EXT G
6620 FOR G = 1 TO 4
6622 F = INT (RND (1) * 4)
6624 IF F = 0(1) OR F = 0(2) OR
F = 0(3) OR F = 0(4) THEN 6622
6626 G(G) = F
6630 IF K(F) < 5 AND G(F) = 0 A
ND M(F) = 0 THEN 6740
6640 NEXT G
6650 PRINT "ECART IMPOSSIBLE -
ON RECOMMENCE":FOR F = 1 TO 2000
:NEXT F:GOTO 140
6660 FOR J = 24 TO 1 STEP - 1
6670 IF A%(PRN,J) > 21 + (14 *
F) AND A%(PRN,J) < 35 + (14 * F)
THEN GOTO 6700
6680 NEXT J
6690 GOTO 6610
6700 CHI(L) = A%(PRN,J):L = L +
1:A%(PRN,J) = 99
6710 IF L = 7 THEN GOTO 6840
6720 NEXT J
6730 GOTO 6610
6740 FOR I = 1 TO K(F) - 1
6750 FOR J = 24 TO 1 STEP - 1
6760 IF A%(PRN,J) > 21 + (14 *
F) AND A%(PRN,J) < 34 + (14 * F)
THEN 6800
6770 NEXT J
6780 NEXT I
6790 GOTO 6640
6800 CHI(L) = A%(PRN,J):L = L +
1:A%(PRN,J) = 99
6820 IF L = 7 THEN GOTO 6840
6830 GOTO 6770
6835 STOP
6840 HCOLOR = 0:FOR F = 19 TO 4
7:HPLLOT 0,F TO 131,F:NEXT F
6847 :HOME :HTAB 1:VTAB 21
6850 GOTO 1080
7000 K = 0:AH = 0:KB = 0:NL = 0
7020 FOR F = 1 TO 18 - PLI
7030 IF A%(PRN,F) > 0 AND A%(PR
N,F) < 22 THEN K = K + 1
7040 NEXT F
7042 IF K > 8 THEN KB = 1:RETU
RN
7045 F = 0:IF A%(PRN,1) = 1 OR
A%(PRN,2) = 1 THEN F = 1
7050 IF K > 7 AND F = 0 THEN KB
= 1
7052 RETURN
7055 IF KB = 0 THEN 7100
7056 K = 0
7057 FOR F = 1 TO 18 - PLI
7059 IF A%(JR,F) > 0 AND A%(JR,
F) < 22 THEN K = K + 1
7060 NEXT F
7065 IF CA + K = 21 THEN 7100
7070 IF AH < 2 THEN AH = AH + 1
:GOTO 2570
7075 FOR F = 18 - PLI TO 1 STEP
- 1
7080 IF A%(JR,F) < 22 AND A%(JR,
F) > 1 THEN 4300
7090 NEXT F
7100 REM
7110 FOR J = 35 TO 77 STEP 14
7120 FOR F = 1 TO 18 - PLI
7130 IF A%(JR,F) = J THEN 4300
7140 NEXT F,J
7145 IF AE = 1 THEN 7300
7150 FOR F = 1 TO 4:G(F) = 0:N
EXT F:NL = 0
7160 FOR F = 1 TO 18 - PLI
7170 IF A%(JR,F) > 21 AND A%(JR,
F) < 36 THEN G(1) = G(1) + 1
7180 IF A%(JR,F) > 35 AND A%(JR,
F) < 50 THEN G(2) = G(2) + 1
7190 IF A%(JR,F) > 49 AND A%(JR,
F) < 64 THEN G(3) = G(3) + 1
7200 IF A%(JR,F) > 63 AND A%(JR,
F) < 77 THEN G(4) = G(4) + 1
7210 NEXT F
7220 FOR F = 1 TO 4
7225 FOR I = 1 TO 4
7230 IF G(F) > G(1) THEN NL = F
7240 NEXT I,F
7250 IF NL = 1 THEN AC = 22:AD
= 35:GOTO 7300
7260 IF NL = 2 THEN AC = 36:AD
= 49:GOTO 7300
7270 IF NL = 3 THEN AC = 50:AD
= 63:GOTO 7300
7280 IF NL = 4 THEN AC = 64:AD
= 77:GOTO 7300

```

A SUIVRE...



CARALI

TRACÉ DE COURBES

CANON X07

IL FAUT BATTRE GRAND-PÈRE PENDANT QU'IL EST CHAUD.



C'EST ÇA QUE TU APPELLES UNE COURBE ?

EXCUSES-MOI, C'EST PARCE QUE JE SUIS BOURRÉ !



Exprimez par ce programme de grande classe, la sensualité de quelques courbes mathématiques, ou bien tout simplement vos talents de dessinateur.

Alain NOGUES

Mode d'emploi :

Occupe environ 13 Ko et nécessite l'imprimante X 710. La première partie de ce programme, utilise un petit fichier RAM pour la sauvegarde de quelques paramètres. De ce fait, s'assurer avant lancement qu'il n'existe pas de zone fichier en RAM (auquel cas, la supprimer).

Après RUN, une petite séquence explicative rappelle le rôle de certaines touches, "S" permet de l'interrompre. Deux options sont alors affichées :

- (D)essin libre
- (T)racé de courbe

- Option D : permet de piloter directement la table traçante à l'aide des touches de déplacement du curseur. L'ensemble des commandes disponibles est rappelé entre parenthèses sur la dernière ligne d'écran. Le mode de déplacement sélectionné au départ est le mode lent (un pas élémentaire par pression) et le stylo est relevé.

"V" : déplacement rapide (20 pas élémentaires par pression).

"L" : retour au mode lent.

"B" : abaisse la pointe du stylo, le dessin peut commencer.

"R" : relève le stylo.

"E" : permet d'écrire du texte à partir de l'endroit où est positionné le stylo.

"G" : permet de définir la taille des lettres.

"C" : permet de déterminer la couleur de l'écriture.

"T" : permet de sélectionner le type de trait (plein ou tirets).

"F" : fin du tracé.

- Option T :
Impression des paramètres du tracé ?
(C/ ?/O/N)

L'appui sur "?" permet d'obtenir une explication sur les options alors disponibles. ATTENTION, ne pas oublier de sélectionner toutes les options souhaitées, avant de presser la touche de validation (ici "O" ou "N").

En choisissant d'imprimer les paramètres, on obtient en tête du tracé :

- * Le titre facultatif.
- * La ou les équations de la courbe.
- * L'intervalle d'étude.
- * Le pas de calcul.
- * Les limites de la fenêtre.
- * Les dimensions du cadre (exprimées en pas de 0,2 mm).
- * Le cadrage.

Après l'entrée du titre (facultatif), les options suivantes apparaissent :

- ### ÉQUATION
- (1) - Cartésienne
 - (2) - Polaire
 - (3) - Paramétrique
 - (?/1/2/3)

Par "?", on obtient un rappel de ce qui suit :

Après la sélection type d'équation, introduire la ou les équations. Pour cela, le programme affiche suivant le cas :

Y(X) =
R(T) =
X(T) = : Dans ce dernier cas, après avoir validé X(T) par RETURN, le programme vous demande d'introduire Y(T).
La validation de l'équation effectuée, le programme s'arrête en affichant soit :
2310 DEFFNY(X) =
2310 DEFFNR(T) =
2310 DEFFNX(T) = :DEFFNY(Y) =
Remontez le curseur sur la ligne et pressez RETURN pour introduire l'équation dans le programme en ligne 2310. ATTENTION, si la longueur cumulée des expressions FN(X) et FNY(T) dépasse 60 caractères, le début de l'affichage "roule" hors de l'écran. Dans ce cas, il ne reste plus qu'à réintroduire FN(X) et FNY(T) sur les deux lignes :
2310 DEFFNX(T) = (RETURN)
2310 DEFFNY(T) = (RETURN)

Relancez le programme par F1. Précisez alors l'unité retenue pour la variable :

- D - degrés
- R - radians
- M - multiples de PI
- Q - quelconques

ATTENTION, dans le cas d'une équation cartésienne, veillez à définir avec l'unité ci-dessus, les limites de la fenêtre sur OX et le cas échéant, l'intervalle de graduation suivant OX. Introduire ensuite successivement :

- Le début de l'intervalle d'étude.
- La fin de cet intervalle.
- Le pas du calcul.

DÉFINITION DE LA FENÊTRE : dans le cas d'une équation cartésienne, le programme demande si les limites gauche et droite de la fenêtre sont différentes de l'intervalle d'étude. En cas de réponse négative, les limites gauche et droite de la fenêtre sont ajustées automatiquement sur l'intervalle d'étude. Dans tous les autres cas, on rentre : les limites gauche et droite, puis les limites basse et haute.

DÉFINITION DU CADRE : on commence par préciser la largeur du cadre (exprimée en pas de 0,2 mm). Pour introduire la hauteur du cadre, le programme offre 2 possibilités :

- Les dimensions du cadre respectent les proportions de celles de la fenêtre; dans ce cas, pressez "P".
 - La hauteur est imposée; dans ce cas, pressez "I".
- Si les dimensions du cadre sont inacceptables, l'exécution ne peut se poursuivre et il est nécessaire de redéfinir le cadre en modifiant soit la largeur, soit la hauteur.

POSITIONNEMENT DU CADRE : le programme propose ensuite d'effectuer un cadrage automatique. Dans ce cas, il choisit l'orientation de l'axe des X en fonction des dimensions retenues. Si la largeur dépasse 480 pas, ou si la hauteur est supérieure à la largeur (mais inférieure toutefois à 480 pas), l'axe OX est orienté suivant la verticale. Si l'option "cadrage manuel" a été choisie, le programme demande le choix retenu pour l'orientation de l'axe OX, ceci dans la mesure où largeur et hauteur sont inférieures à 480 pas. Il reste à préciser la marge du cadre par rapport au bord de la feuille. Le cadrage retenu est alors affiché pour une dernière vérification. Si le résultat n'est pas celui

escompté, il suffit de presser "N" et de recommencer.

DESSIN DU CADRE, avec ou sans quadrillage : le tracé du cadre est facultatif. On peut déterminer la couleur par "C" et le type de tracé par "T", ceci avant de presser la touche "O". Le cadre tracé, il est possible d'y inclure un quadrillage. Là encore, utilisez les commandes précitées avant de valider votre choix par "O". Pour l'exécution du quadrillage, il est nécessaire de préciser la valeur de l'intervalle séparant 2 traits et ceci pour les deux directions OX et OY. Le programme s'interrompt après avoir exécuté le tracé suivant le premier axe, pour permettre de modifier à nouveau la couleur et (ou) le type de trait, avant d'attaquer le tracé suivant le deuxième axe. Relancez le tracé en pressant "S".

TRACÉ DES AXES et leur graduation : si l'option quadrillage n'a pas été retenue, le programme propose le tracé des axes (que le cadre ait été tracé ou non). Les options disponibles sont "C" (couleur), "T" (type de trait) et "G" pour la taille des caractères (flèche des axes, lettres o,x,y). Il est possible de graduer les axes ainsi tracés. Il suffit alors de préciser les intervalles de graduation sur les 2 axes. Les intervalles partent toujours de l'origine.

ÉCRITURE D'UNITÉS : le programme offre la possibilité de porter des unités en bordure du quadrillage ou des axes (dans la mesure où ceux-ci ont été gradués). Avant de confirmer par "O", choisir la couleur "C" et (ou) la taille d'écriture "G" des unités. Introduire une à une les valeurs que l'on souhaite voir porter suivant l'axe des Y (le positionnement en écriture est automatique).

Pour passer à l'écriture des unités suivant l'axe des X, il suffit d'introduire X et de procéder ensuite comme pour l'axe des Y (attention ici à l'unité retenue dans le cas des courbes cartésiennes). Pour revenir éventuellement à l'axe des Y, introduire Y. Quand l'entrée de toutes les unités est terminée, entrer "F".

LANCLEMENT DU TRACÉ : le programme demande s'il peut y avoir des points de la courbe en dehors de la fenêtre sélectionnée. Dans l'affirmative, la procédure de découpage est mise en action. Un dernier écran apparaît avec les options "C", "T" et "D". Lancez l'exécution du dessin par "D", après avoir, si vous le désirez, modifié la couleur et le type de tracé.

Pendant l'exécution du tracé, l'appui sur une touche permet d'afficher les coordonnées ou d'accéder aux commandes :

- T = tt.tttt radians
 - X = x.xxxxx
 - Y = y.yyyyy
 - (?/IAD/C/T)
- La première ligne n'existe pas si l'équation est cartésienne. Une pression sur une touche, autre que celles signalées, relance l'exécution. "?" : donne accès à un rappel sur les 4 commandes disponibles à ce stade ("C" et "T" ont le rôle habituel). "D" : bascule de mise en ou hors service de la procédure de découpage. "A" : permet l'arrêt du tracé avant la fin.

FIN DU TRACÉ : à la fin du tracé, le programme demande si vous souhaitez écrire des commentaires (tels que titre, équation, etc) sur le dessin. Dans l'affirmative, les commandes de l'option "Dessin libre" sont disponibles. Lorsque tout est terminé, on peut relancer un autre dessin : soit dans un nouveau cadre, soit dans le même cadre, ce qui permet de comparer deux tracés.

```
10 *****
25 *
30 * (RACE DE COURBES *
35 *
40 * Alain NOGUES *
45 *
50 *****
60
90 FSET20: CLEAR220: GOTO2000
99 *** AVANCE DU STYLO ***
100 XT=A*X+B: Y=C*Y+D
110 IF AV%THENZ=XT: XT=YT: YT=-Z
120 LPRINTG$+STR$(XT)+", "+STR$(YT)
130 RETURN
149 *** CODAGE ***
150 C%=0: IFX%FGTHENC%=1: GOTO170
160 IFX%FDTHENC%=2
170 IFY%FBTHENC%=C%+4: RETURN
180 IFY%FHTHENC%=C%+8
190 RETURN
199 *** FENETRAGE ***
200 XS=X: YS=Y: GOSUB150: CS%=C%
210 IFCA%ORCS%THEN230ELSEGOSUB100
220 XA=XS: YA=YS: CA%=CS%: RETURN
230 XM=XS: YM=YS: CM%=CS%
240 IF(CA%ANDCM%)>0THEN220ELSEIFCA%THEN
CM%=CA%ELSECM%=CM%
250 GOSUB350: GOSUB150: IFX%THEN290ELSEGOS
UB100
260 IFCA%=0THENG%=M": GOTO220
270 G%="D": IFCM%=0THENX=XS: Y=YS: GOSUB100
: GOTO220
280 XA=X: YA=Y: CA%=C%: GOTO240
290 IFCA%THENXA=X: YA=Y: CA%=C%ELSEXM=X: YM
=Y: CM%=C%
300 GOTO240
349 *** DECOUPAGE ***
350 IF(C%AND1)=1THENY=YA+(YM-YA)*(FG-XA)
/(XM-XA): X=FG: RETURN
360 IF(C%AND2)=2THENY=YA+(YM-YA)*(FD-XA)
/(XM-XA): X=FD: RETURN
370 IF(C%AND4)=4THENX=XA+(XM-XA)*(FB-YA)
/(YM-YA): Y=FB: RETURN
380 IF(C%AND8)=8THENX=XA+(XM-XA)*(FH-YA)
/(YM-YA): Y=FF: RETURN
399 *** AFFICHAGE ET AIGUILLAGE DES OPT
IONS ***
400 P=12: R%="(O/N)"
410 LOCATEP, 3: PRINTR$
420 R$=INKEY$: IFR%<"*": THEN440ELSELOCATE1
7, 3: PRINT "-": BEEPBI, 3: BEEP0, 1
430 LOCATE17, 3: PRINT " ": BEEP0, 4: BEEP0,
1: GOTO420
440 IFSTRIG(O) THENBI=6-BI
450 IFR%="C": GOTO800
460 IFNOTG%GOTO580
470 IFR%="G": GOTO850
480 IFR%="T": GOTO900
```

```
490 IFQ%ANDR%="A": GOTO950
500 IFQ%ANDR%="D": GOTO1080
510 IFNOTL%GOTO580
520 S=STICK(O): IFSTHENGOTO690
530 IFR%="B" THEN G%="J": CLS: PRINT "Stylo
baisse->dessin": GOTO420
540 IFR%="E": GOTO1000
550 IFR%="L" THENV%="1": CLS: PRINT "Deplac
ement lent": GOTO420
560 IFR%="R" THENG%="R": CLS: PRINT "Stylo r
elevé": GOTO420
570 IFR%="V" THENV%="20": CLS: PRINT "Deplac
ement rapide": GOTO420
580 R%=VAL(R%): CLS: RETURN
599 *** AFFICHAGE DES COORDONNEES ***
600 CLS: R%="###.#####": US%="": IFTC%=1GOTO
620
610 US%=" radians": PRINT "T=": USING+R%: I:
PRINTUS%
620 LOCATEO, 1: PRINT "X=": USING+R%: X: PRINT
"Y=": USING+R%: Y: I
630 R%="( ?/A/D/C/T)": P=6: GOSUB410
640 IFR%="?" THENRESTORE1800: N=4: GOSUB450
: GOTO600ELSERETURN
649 *** EXPLICATIONS ***
650 FORJ=1TON: READT$: CLS: PRINTT$: GOSUB4
20
660 IFR%="S" THENRETURN
670 NEXT: RETURN
689 *** PILOTAGE EN DIRECT DU STYLO ***
690 GOSUB700: S=STICK(O): IFSTHENGOTO1SER%
="": RETURN
700 UNSGOTO710, 720, 730, 740, 750, 760, 770, 7
80
710 LPRINTG%+"O", "+V%: RETURN
720 LPRINTG%+"V%", "+V%: RETURN
730 LPRINTG%+"V%", "O": RETURN
740 LPRINTG%+"V%", "-": V%: RETURN
750 LPRINTG%+"O", "-": V%: RETURN
760 LPRINTG%+"-": V%+", "-": V%: RETURN
770 LPRINTG%+"-": V%+", "O": RETURN
780 LPRINTG%+"-": V%+", "+V%: RETURN
790 S=STICK(O): IFSTHENGOTO10ELSERETURN
799 *** COULEUR ***
800 CLS: PRINT "CHOIX DE LA COULEUR: O->NOI
R 1->BLEU, 2->VERT 3->ROUGE"
810 P=B: R%="(O A 3)?: GOSUB 410: IFR%>3TH
EN800
820 IFG%THENLPRINT "C"+STR$(R%)ELSELPRINT
(, R%)
830 RETURN
849 *** TAILLE D'ECRITURE ***
850 CLS: PRINT "Grandeur d'écriture?>->pet
ite 1->moyenne 2->grande"
860 R%="(O/1/2)": P=10: GOSUB410: IFR%>2THE
N850
870 E%="S"+STR$(R%): E%=R%+1: R%=3%E: CG%
=O
```

```
880 T1$=STR$(R%): T2$=STR$(R%*2): T3$=STR$
(R%*3): T4$=STR$(R%*4)
890 RETURN
899 *** CHOIX DU TRAIT ***
900 CLS: PRINT "Type de trait ?", "O->trai
t plein", "1 A 9->tirets":
910 P=B: R%="(O A 9)": GOSUB410: L%="L"+STR
$(R%): LPRINTL%
920 RETURN
949 *** INTERRUPTION DU TRACE ***
950 CLS: PRINT "Arrêt du trace ?": GOSUB400
: IFR%="O" THENT=FI: G%=0: RETURN
960 IFR%<"N" THEN950ELSERETURN
999 *** ECRITURE D'UN TEXTE ***
1000 CLS: IFCG%THEN1040
1010 PRINT "La taille d'écriture actuelle
est "IE$, "D.K.?: GOSUB 400
1020 IFR%="N" THENGOSUB850ELSEIFR%<"O" GO
TO1000
1030 CG%=-1
1040 LINEINPUT "Texte ?": R%
1050 IF AV%THENLPRINT E%+", @1, P"+R%ELSELPR
INT E%+", @0, P"+R%
1060 RETURN
1079 *** COMMANDE DU DECOUPAGE ***
1080 IFF%THENF%=0: R%="HORS" ELSEF%=-1: R%
="EN": XA=X: YA=Y: GOSUB150: CA%=C%
1090 CLS: PRINT "Mise "IR%": service", "de
la routine de de-coupage": GOTO420
1099 *** CALCUL DES GRADUATIONS D'AXES
***
1100 CLS: INPUT "Intervalle suivant OX": P
X
1110 IFTC%>1 THENXD=(INT(FG/PX)+1)*PX EL
S E XD=(INT(UG/PX)+1)*PX: PX=PX*K
1120 INPUT " Intervalle suivant OY": PY
1130 YD=(INT(FB/PY)+1)*PY
1140 RETURN
1149 *** MESSAGE PENDANT LE TRACE ***
1150 IFNOTG%THENRETURN
1160 CLS: PRINT " Appuyer une touche pour
afficher les coordonnées "
1170 PRINT "ou accéder aux commandes": RE
TURN
1199 *** IMPRESSION DES PARAMETRES DU T
RACE ***
1200 IM%=1: LPRINT{1}
1210 LINEINPUT " TITRE DU DESSIN ": IR%:
LPRINTR%: RETURN
1219
1220 LPRINT: LPRINT "EQUATION": ONTC%GOTO1
230, 1240, 1250
1230 LPRINT " CARTESIEENNE -> Y(X)=": IR%: RE
TURN
1240 LPRINT " POLAIRE -> R(T)=": IR%: RETURN
1250 LPRINT "S PARAMETRIQUES -> X(T)=": IR%:
LPRINTTAB(26); "Y(T)=": IR%: RETURN
```

```
1260 LPRINT: LPRINT "Intervalle d'étude : "
: DEIU%": "IFIU%
1270 LPRINT "Pas du calcul : "IPAIUS: RETUR
N
1299
1300 LPRINTSTRING$(20, "-"): " FENETRE "IS
TRING$(20, "-")
1310 LPRINTTAB(23); FH
1320 LPRINTFGIU%: IFTC%>10RK=1 THENLPRINT
TAB(46); FD: GOTO1350
1330 LPRINTTAB(36); FDIUS: LPRINT " (": INT(F
G*K*100+.5)/100; " radians": I
1340 LPRINTTAB(35); " (": INT(FD*K*100+.5)/
100; " radians": I
1350 LPRINTTAB(23); FB: RETURN
1359
1360 LPRINTSTRING$(21, "-"): " CADRE "ISTR
ING$(21, "-")
1370 LPRINT "Largeur =": ILC: "pas": ITAB(32);
"Hauteur =": IHC: "pas"
1380 LPRINTTAB(13); "Marge a gauche =": IMG
: "pas"
1390 LPRINTTAB(15); "Axe des X "
1400 IF AV%THENLPRINT "vertical" ELSE LPR
INT "horizontal"
1409
1410 LPRINTSTRING$(50, " "): RETURN
1430 "MODE D'EMPLOI DU PROGRAMME
1500 DATA " Ce signal signifie qu'il fau
t presser UNE touche pour avancer..."
1510 DATA "Une pression sur la touche S i
nterrompt une séquence explicative"
1520 DATA "Un appui de la barre d'espace
met ou supprime le signal sonore"
1530 DATA "On rappelle entre ( ), devant la
->, les options utiles a cet endroit"
1540 DATA " Le rôle des comman-des, ou bi
en des exp-lications complémentaires..."
1550 DATA " sont disponibles si un (?) app
araît avec les commandes propo-sees"
1599
1600 DATA " Après avoir défini la fonctio
n, la ligne 2310 sera affichée ..."
1610 DATA " Ne pas oublier de la valider: r
emonter le curseur et presser RETURN"
1620 DATA " Ensuite, il ne reste plus qu'a
relancer le programme en pressant F1"
1699
1700 DATA " 4 possibilités sont offertes p
our préciser l'unité de X (ou de T)"
1710 DATA " D->degré R->radian M->multipl
e de PI Q->quelconque"
```

Suite page 8

TOUCH AND GO

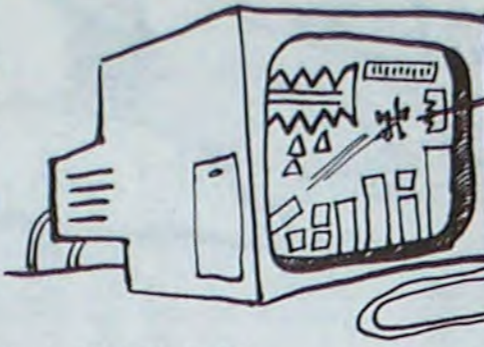
Réduit à l'état de pixel pour servir de projectile dans un jeu ignoble, votre meilleur ami vient d'être projeté dans le microcosme d'un ordinateur. Il ne tient qu'à vous qu'il reprenne forme humaine...

Stanislas KLISZOWSKI

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le lancement du premier charge et lance automatiquement le second. Les règles sont incluses. A noter la plaisante singularité de ce jeu

AMSTRAD



ALBERT! SAUVE-MOI!
EN PLUS JE SUIS VACHEMENT
PRESSÉ DE FAIRE PIIPI!

RENÉ!

FAUT TOUJOURS
QU'IL FASSE SON
MALIN, LUI!

DIS-MOI OÙ TU PISSES,
JE TE DIRAI QUELLE
DAME PIIPI TU
ENRICHIS.



LISTING 1

```
10 ENV 1,4,2,1,6,-2,1:ENT 1,4,-10,1
  6,15,1:ENT 2,10,-100,1,5,50,1
20 MODE 1:INK 0,0:INK 1,23:INK 2,2
  :INK 3,22
30 x=-160:e=2
40 READ at
50 IF a$="" THEN GOTO 220
60 PLOT 320,0:DRAW x,80,1
70 TAG:PLOT x+320,96,e:PRINT a$;
80 SOUND 1,50,10,7,1,1,30
90 FOR N=1 TO 30:NEXT
100 PLOT X+320,80,0:DRAW 320,0,0
  110 x=x+16
120 nb=nb+1:IF nb=21 OR nb=30 OR n
  b=44 OR nb=66 OR nb=70 THEN FOR i=
  1 TO 3:CALL &BC4D:SOUND 1,1100,15,
  15,0,2:FOR J=1 TO 100:NEXT:NEXT
130 IF nb=21 THEN X=-72:e=3 ELSE I
  F nb=30 THEN X=-104:e=1 ELSE IF nb
  =44 THEN X=-176:e=1 ELSE IF nb=66
  THEN X=-32:e=3 ELSE IF nb=70 THEN
  X=-112:e=2
140 GOTO 40
150 DATA S,T,A,N,I,S,L,A,S,,K,L,I
  ,S,Z,O,W,S,K,I
160 DATA p,r,e,s,s,e,n,t,e,...
170 DATA T,U,C,H,,&,G,O,,!,!,
180 DATA l,e,g,e,r,a,n,d,,j,e,u,r,d,
  ,a,d,r,e,s,s,e
190 DATA p,o,u,r
200 DATA A,M,S,T,R,A,D,,C,P,C,,4,6
  ,4
210 DATA ?
220 FOR I=1 TO 25:SOUND 1,1100,15,
  15,0,2:FOR J=1 TO 100:NEXT:CALL &B
  C4D:NEXT:TAGOFF
230 GOSUB 260
240 LOCATE 25,25:PEN 2:PRINT"LOADI
  NG..."
250 RUN! TOUCH
260 LOCATE 14,2:PEN 1:PRINT"INSTRU
  CTIONS":PEN 2:PRINT STRING$(40,CHR
  $(198)):PEN 1
270 PRINT" Tel Tron, votre meil
  leur(e) ami(e) a été projeté(e)
  dans un ordinateur, et se trou
  ve désormais sous la forme de q
  uelques pixels blancs."
280 PRINT" Vous devrez pour lui
  faire repren- dre forme humain
  e gagner les 3 étapes d'un jeu i
  gnoble dans lequel il(elle) sert
  de PROJECTILE..."
290 PEN 2:PRINT:PRINT"CONTROLES:"
  :PEN 1
300 PEN 1:PRINT" X -> DEVIER A GAU
  CHE"
310 PRINT" C -> DEVIER A DROITE"
320 PRINT" A -> DEVIER EN HAUT"
330 PRINT" Z -> DEVIER EN BAS"
340 PRINT:PRINT" Dans l'étape 2,v
  ous n'utiliserez que A et Z. Da
  ns tout le jeu vous pouvez reb
  ondir sur le cadre."
350 GOSUB 360:RETURN
360 FOR n=1 TO 36
370 READ note
380 ENV 1,4,-1,5:SOUND 2,note,20,1
  5,1:NEXT
390 DATA 89,100,89,113,89,113,89,1
  34
400 DATA 67,75,67,84,67,89,67,100
410 DATA 100,113,100,119,100,134,1
  00,150
420 DATA 75,84,75,89,75,100,89,89
430 DATA 100,150,100,134,100,119,1
  00,113
440 DATA 89,134,89,119,89,113,89,1
  00
450 DATA 75,113,75,100,75,89,75,84
460 DATA 67,100,67,89,67,84,67,75
470 DATA 67,75,67,84,67,89,67,100
480 DATA 75,84,75,89,75,100,75,113
490 DATA 89,100,89,113,89,119,89,1
  34
500 DATA 100,113,100,119,100,134,1
  00,150
510 RETURN
```

LISTING 2

```
10 '*****
  20 '*
  30 '* TOUCH AND GO
  40 '* par
  50 '* Stanislas Kliszowski
  60 '* copyright 1986
  70 '*
  80 '*****
  90 SYMBOL AFTER 240
 100 SYMBOL 241,60,66,165,255,126,3
  6,195,0
 110 SYMBOL 242,0,64,1,8,4,2,31,0
 120 SYMBOL 243,7,40,16,0,0,2,12,12
 130 SYMBOL 244,0,12,224,4,7,0,0,12
  8
 140 SYMBOL 245,71,7,132,16,24,2
 150 SYMBOL 246,0,0,34,22,221,253,3
  2,24
 160 RECD=10000
 170 GOSUB 3320
```

```
180 MODE 1:INK 1,23:INK 2,17
 190 LOCATE 6,3:PEN 1:PRINT"A V E R
  T I S S E M E N T":PEN 2:PRINT ST
  RING$(40,CHR$(210)):PEN 1
200 LOCATE 5,8:PRINT"Les deplaceme
  nts dans ce jeu:"PRINT" sont tr
  es difficiles a maitriser au d
  epart. Il existe donc un niveau
  SPECIAL, dans lequel vous n'a
  urez rien d'autre a faire qu
  e vous familiariser avec l
  es déplacements."
210 PRINT:PRINT" Il ne concerne
  que l'étape 1.:"PRINT" Vous pour
  rez le stopper en appuyant sur
  -ESPACE-."
220 PEN 2:LOCATE 10,25:PRINT"-ESPA
  CE-S.V.P."
230 WHILE INKEY(47)<0:WEND
240 CLS:LOCATE 9,11:PRINT"NIVEAU (
  S)PECIAL,":LOCATE 7,13:PRINT"(F)AC
  ILE OU (D)IFFICILE ?"
250 IF NOT INKEY(60) THEN niv=0:ac
  c=0.2:GOTO 290
260 IF NOT INKEY(53) THEN niv=1:ac
  c=0.2:GOTO 290
270 IF NOT INKEY(61) THEN niv=2:ac
  c=0.4:GOTO 290
280 GOTO 250
290 RANDOMIZE TIME
300 tbi=1:GOTO 2400
310 MODE 0: BORDER 5
320 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,7:INK 3
  ,24:INK 4,6:INK 5,13:INK 6,16:INK
  7,8:INK 8,11:INK 9,4:INK 10,2:INK
  11,13
330 INK 12,13,18:INK 13,18,13
340 ENV 1,2,4,5,2,-7,5:ENV 3,2,-8,
  2
350 ENV 4,5,2,1,5,-2,1
360 ENT 4,5,10,1,5,-12,1
370 ENV 5,5,2,1,5,-1,1:ENT 5,5,100
  ,1,5,-105,1
380 ENT 6,80,2,1,40,-4,1,20,8,1,10
  ,16,1
390 GOSUB 2220
400 score=0:sco=0
410 x=32:y=216:nb=0
420 a=x:b=y:IF niv=1 OR niv=0 THEN
  xmax=4:yamax=4 ELSE xmax=8:yamax=8
430 xi=0:yi=0
440 astero=12*niv
450 PLOT X,Y,1
460 FOR n=1 TO astero:i=INT(RND*17
  )+3:j=INT(RND*21)+4:LOCATE i,j:PEN
  4:PRINT CHR$(231):NEXT
470 IF NIV=0 THEN GOSUB 700
480 IF INKEY(63)=0 AND xi>xmax TH
  EN xi=xi+acc:GOTO 500
490 IF INKEY(62)=0 AND xi<xmax THE
  N xi=xi-acc
500 IF tbi>1 THEN RETURN
510 '
520 IF INKEY(71)=0 AND yi>yamax TH
  EN yi=yi+acc:GOTO 540
530 IF INKEY(69)=0 AND yi<yamax THE
  N yi=yi-acc
540 IF tbi>1 THEN RETURN
550 bon=bon-1
560 a1=a:b1=b
570 a=x:b=y
580 x=x+xi:y=y+yi
590 x=x+2*xi:y=y+2*yi:k=k+2*ki:l=l
  +2*li
600 t=TEST(x,y):tt=TEST((a+x)/2,(b
  +y)/2)
610 IF x<32 THEN x=32:xi=-xi:SOUND
  1,300-(xi^2)*4,4,15,3: ELSE IF x>
  607 THEN x=607:xi=-xi:SOUND 1,300-
  (xi^2)*4,4,15,3
620 IF y<16 THEN y=16:yi=-yi:SOUND
  1,300-(yi^2)*4,4,15,3: ELSE IF y>
  350 THEN y=350:yi=-yi:SOUND 1,300-
  (yi^2)*4,4,15,3
630 PLOT (a1+a)/2,(b1+b)/2,0:DRAW
  a,b,0
640 PLOT (a+x)/2,(b+y)/2,1:DRAW x,
  y,1
650 IF niv=0 THEN IF INKEY(47)=0 T
  HEN RUN ELSE 480
660 IF (ABS(x-(u-0.5)*32)<16 AND A
  BS(y-400+(v-0.5)*16)<8)OR(ABS((x+a
  )/2-(u-0.5)*32)<16 AND ABS((y+b)/
  2-408+(v-0.5)*16)<8) THEN 670 ELSE 680
670 LOCATE u,v:PRINT CHR$(32):SOUN
  D 1,100,20,7,1:nb=nb+1:sco=sco+bon
  :LOCATE 11,1:PEN 1:PRINT USING"###
  #":sco:LOCATE 12,2:PEN 3:PRINT nb:
  IF nb=10 THEN 730 ELSE GOSUB 700
680 IF t=4 OR tt=4 THEN FOR i=1 TO
  30:SOUND 1,0,10,7,1,0,i:SOUND 2,0
  ,10,7,1,0,31:NEXT:sco=sco-300:GOTO
  770
690 GOTO 480
700 bon=300:u=INT(RND*18)+2:v=INT(
  RND*21)+4:LOCATE u,v:PEN 3:PRINT C
  HR$(241)
710 PLOT uk32-4,408-v*16,10:DRAWR
  -26,0,10
720 RETURN
730 TAG:PLOT x,y,3:PRINT CHR$(242)
  +CHR$(244)::PLOT x,y-16:PRINT CHR$
  (243)+CHR$(245)::TAGOFF
740 SPEED INK 2,2:
750 INK 0,0,24:INK 3,24,6: BORDER 0
```

```
,2:FOR i=100 TO 3100 STEP 100:SOUN
  D 1,i,15,15,0,4,i/100:NEXT
760 SPEED INK 10,10:INK 0,0:INK 3,
  24: BORDER 4
770 mini=600:suff=1500
780 IF sco<0 THEN sco=0
790 GOTO 2310
800 '*****
810 '* 2 e etape *
820 '*****
830 tbi=2:sco=0:cc=0:tim=TIME
840 MODE 0
850 GOSUB 2260
860 x=16:y=200:yi=0:score=0
870 IF niv=1 THEN xi=12 ELSE xi=14
880 a=x:b=y
890 long=40
900 ymax=10:acc=0.6
910 GOSUB 1200
920 GOSUB 1300
930 WHILE (TIME-tim)/300<60
940 GOSUB 520
950 bonus=0:malus=0
960 IF cc=1 THEN 980
970 RANDOMIZE TIME:coul=INT(RND*20
  0):IF coul=1 THEN INK 3,2:cc=coul:
  AFTER 400 GOSUB 1340
980 PLOT (a+x)/2,(b+y)/2,0:DRAW x,
  y,0
990 a=x:b=y
1000 x=x+xi:y=y+yi
1010 t=TEST(x,y):t1=TEST((a+x)/2,(
  b+y)/2)
1020 IF y>366 THEN y=366:yi=-yi:S
 OUND 1,70,1,15
1030 IF y<16 THEN y=16:yi=-yi:SOU
  ND 1,70,1,15
1040 IF x<20 AND x>8 AND y<vi AND
  y>vi-long THEN x=20:xi=-xi:SOUND
  1,2000,5,15:sco=sco+60-long:LOCATE
  12,1:PEN 1:PRINT USING"#####":sco
  :AFTER 99,1 GOSUB 1300
1050 IF x>639 THEN x=639:xi=-xi:SO
  UND 1,50,1,15
1060 PLOT (a+x)/2,(b+y)/2,1:DRAW x
  ,y,1
1070 IF x<0 THEN sco=sco-300:FOR i
  =20 TO 300:SOUND 1,i,1,7:SOUND 2,3
  20-1,1,7:NEXT:GOTO 1170
1080 IF x<540 THEN 1150
1090 IF t=3 OR t=4 THEN LOCATE INT
  ((x/32)+1),INT((y+1)/16):PRINT
  CHR$(32):bonus=150:malus=100
1100 IF (INT(x/32)<INT((x+a)/64) OR
  INT((y+1)/16)<INT((y+b)/32))
  THEN 1110 ELSE 1120
1110 IF (t1=3 OR t1=4) THEN LOCATE
  INT((x+a)/64)+1,INT((y+b+2)/32
  ):PRINT CHR$(32):bonus=bonus+150:m
  alus=malus+100
1120 IF t=3 OR t=4 OR t1=3 OR t1=4
  THEN GOTO 1130 ELSE 1150
1130 xi=-xi:SOUND 1,100,10,3,4,4:I
  F cc=1 THEN sco=sco-malus ELSE sco
  =sco+bonus
1140 LOCATE 12,1:PEN 1:PRINT USING
  "#####":sco
1150 WEND
1160 LOCATE 6,11:PEN 1:PRINT"LA MI
  NUTE":PRINT" EST PASSEE !!!":FOR
  n=1 TO 2000:NEXT
1170 IF sco<0 THEN sco=0
1180 mini=1500:suff=5000:GOTO 2310
1190 END
1200 FOR i=18 TO 20:FOR j=3 TO 24
1210 LOCATE i,j:PEN 3:PRINT CHR$(1
  43):NEXT j
1220 NEXT i
1230 FOR i=544 TO 639 STEP 32
1240 PLOT i,366,4:DRAW i,16
1250 NEXT
1260 FOR i=366 TO 16 STEP -16
1270 PLOT 544,i,4:DRAW 640,i,4
1280 NEXT
1290 RETURN
1300 PLOT 16,vi,0:DRAW 16,vi-long:
  vi=INT(RND*300)+18+long
1310 long=long-(niv*2):IF long<8 T
  HEN long=8
1320 PLOT 16,vi,7:DRAW 16,vi-long,
  7:PLOT (a+x)/2,(b+y)/2,0
1330 RETURN
1340 cc=0:INK 3,24
1350 RETURN
1360 '*****
1370 '* derniere epreuve *
1380 '*****
1390 '
1400 ' Initialisation
1410 '
1420 sco=1000:tbi=3:tim=TIME
1430 MODE 0: BORDER 4
1440 GOSUB 2160
1450 dir=INT(RND*4)+1
1460 am=0
1470 xi=0:yi=0
1480 xmax=6:ymax=4:acc=0.5
1490 FOR i=6:ram TO 13:ram
1500 FOR j=1 TO 19 STEP 2
1510 LOCATE j,i:PEN 7:PRINT CHR$(1
  43)
1520 NEXT j,i
1530 IF am=0 THEN am=10:GOTO 1490
1540 x=320:y=24:a=x:b=y
```

```
1550 bx=INT(RND*10)*2+1:by=INT(RND
  *2)*13+5
1560 '
1570 ' déplacement balle
1580 '
1590 FOR i=1 TO (5-niv)
1600 GOSUB 480
1610 GOSUB 520
1620 IF INKEY(47)=0 THEN xi=0:yi=0
  :sco=sco-40:TAG:PLOT 320,376,5:PRI
  NT sco:TAGOFF
1630 PLOT (a+x)/2,(b+y)/2,0:DRAW x
  ,y,0
1640 a=x:b=y
1650 x=x+2*xi:y=y+2*yi
1660 IF x<0 THEN x=0:xi=-xi ELSE I
  F x>639 THEN x=639:xi=-xi
1670 IF y<16 THEN y=16:yi=-yi ELSE
  IF y>334 THEN y=334:yi=-yi
1680 IF TEST((a+x)/2,(b+y)/2)=7 OR
  TEST(x,y)=7 THEN SOUND 2,100,10,5
  ,1,1:sco=sco-12:TAG:PLOT 320,376,5
  :PRINT sco:TAGOFF:GOSUB 2090
1690 PLOT (a+x)/2,(b+y)/2,1:DRAW x
  ,y,1
1700 IF (ABS(x-(bx-0.5)*32)<18 AND
  ABS(y-400+(by-0.5)*16)<10)OR(ABS(
  (x+a)/2-(bx-0.5)*32)<18 AND ABS((y
  +b)/2-408+(by-0.5)*16)<10) THEN 1720
1710 GOTO 1750
1720 LOCATE bx,by:PEN 8:PRINT CHR$
  (246):PLOT (bx-1)*32,408-by*16,6:D
  RAWR 4,0:DRAWR 0,-2:DRAWR -4,0,6
1730 FOR i=50 TO 200 STEP 5:SOUND
  1,i,10,5,5,5:NEXT:sco=sco+1000
1740 TAG:PLOT 320,376,5:PRINT sco;
  TAGOFF:GOTO 1550
1750 NEXT
1760 '
1770 ' déplacement personnage
1780 '
1790 m=bx:n=by
1800 GOTO 1920
1810 '*** dep. manuel ***
1820 LOCATE m,n:PRINT CHR$(32):LOC
  ATE bx,by:PEN 8:PRINT CHR$(car):PL
  OT bx*32-16,414-16*by,6:DRAWR -8,0
  :DRAWR 0,-2:DRAWR 8,0,6
1830 SOUND 1,100,1,1,7
1840 IF (TIME-tim)/300<120 THEN 15
  90
1850 SOUND 1,50,200,15,0,6
1860 LOCATE 3,14:PEN 12:PRINT"LES
  2 MINUTES"
1870 LOCATE 3,16:PEN 13:PRINT"SONT
  ECOULEES !"
1880 FOR I=1 TO 1500:NEXT
1890 IF sco=0 THEN sco=0
1900 mini=500:suff=3000:GOTO 2310
1910 '*** dep par ordinateur ***
1920 '** horizontalement **
1930 IF (by=5 OR by=24 OR by=14 OR
  by=15)AND chiff=0 THEN chiff=INT(
  RND*10)*2+2
1940 IF (by=5 OR by=24 OR by=14 OR
  by=15)AND chiff<0 THEN chiff=1950
  ELSE 2030
1950 IF chiff>bx THEN depx=1 ELSE
  IF chiff<bx THEN depx=-1 ELSE depx
  =0:GOTO 2010
1960 IF ABS(y-400+(by-0.5)*16)<24
  AND bx/2=INT(bx/2) THEN 2010
1970 bx=bx+depx
1980 IF bx/2=INT(bx/2) THEN car=250
  ELSE car=251
1990 GOTO 2070
2000 '** verticalement **
2010 chiff=0:depx=0
2020 IF by=24 THEN depy=-1 ELSE IF
  by=5 THEN depy=1 ELSE IF (by=14 OR
  R by=15) THEN depy=INT(RND*2)*2-1
2030 IF by<5 AND by>24 AND ABS(x
  -(bx-0.5)*32)<48 AND SGN(depy)=SGN
  ((408-by*16)-y) THEN depy=-depy
2040 by=by+depy
2050 IF by/2=INT(by/2) THEN car=249
  ELSE car=248
2060 GOTO 2070
2070 GOTO 1820
2080 '*** R e b o n d s ***
2090 IF TEST(x,b)=0 THEN yi=-yi:GO
  TO 2100 ELSE GOTO 2120
2100 IF y>308 THEN y=320 ELSE IF (
  y<200 AND y>190) THEN y=188 ELSE I
  F (y<160 AND y>152) THEN y=160 EL
  S E IF y<40 THEN y=30
2110 RETURN
2120 x=CINT((x-2*xi)/32)*32:IF xi>
  0 THEN x=x-2
2130 xi=-xi
2140 RETURN
2150 '*** C a d r e s ***
2160 PLOT 0,336,9:DRAWR 639,0:DRAW
  R 0,62:DRAWR -639,0:DRAWR 0,-62,9:
  PLOT 4,340,3:DRAWR 631,0:DRAWR 0,5
  4:DRAWR -631,0:DRAWR 0,-54,3
2170 PLOT 0,14,9:DRAWR 640,0:PLOT
  0,10,3:DRAWR 640,0
2180 TAG
2190 PLOT 64,376,5:PRINT"SCORE=> 1
  000";
2200 TAGOFF
```

A SUIVRE...

STARSEARCH

Victime de votre fascination pour l'étoile du Sud, affrontez les risques insensés d'une périlleuse escalade.

Jean-Frédéric WASTIAUX



UN HOMME AVERTI NE DORS PLUS.



SUITE DU N° 123

```
2056 IF(B+D)=7852THEN2100
2057 IF(B+D)=7940THEN2200
2058 IF(B+D)=8028THEN2300
2060 IFNBC=3THENRETURN
2062 NBC=NBC+1:COUL=COUL+1:CS=COUL
RETURN
2100 IF7852+J=7853THENPOKE36879,12
:CA=1:GOSUB2400
2111 D=D-1:RETURN
2200 IF7940+J=7942THENPOKE36879,15
:CA=2:GOSUB2400
2211 D=D-1:RETURN
2300 IF8028+J=8031THENPOKE36879,14
:CA=3:GOSUB2400
2311 D=D-1:RETURN
2400 POKE7680+11,31:RETURN
2500 HJ=HJ+1:IFHJ=1THENJ=NZ:POKEH+
D,32:POKEB+D,32:GOSUB1200:D=0:GOTO
2600
2510 IFHJ=2THENJ=NS:POKEH+D,32:POK
```

```
EB+D,32:GOSUB1200:D=0:GOTO2600
2520 IFHJ=3THENJ=NK:POKEH+D,32:POK
EB+D,32:GOSUB1200:D=0:GOTO2600
2530 RETURN
2600 POKE7680+11,58:GOTO600
3000 IFCR=10RCR=20RCR=3THENEM=EM+2
:CA=0:GOTO3020
3015 POKEB+D,32:POKEH+D,32:D=D-1:R
ETURN
3020 IFEM=66THENM=26:GY=43
3030 POKE7768+12-EM,31:POKE7768+12
-EM+30720,6:POKEB+D,32:POKEH+D,32:
D=0
3040 POKE7680+11,6Y:RETURN
4000 TH=VAL(TI$):UM=0:GOSUB1200:PR
INT"J":GOTO10600
10000 POKEH+D,32:POKEB+D,32:F=0
10005 NT=NT+1:FORDS=1TO3:F=F+22:PO
KEH+D+F+AZ,T1:POKEB+D+F+AZ,C1:POKE
H+D+F+22+AZ,32:NEXT
10010 FOROW=1TO600:NEXT:GOSUB20000
:PRINT"J":TAB(10+NT)" ":IFNCT=4THE
NGOTO11000
10020 D=0:GOSUB1050:GOTO600
```

```
10100 A=A+22:D=D+22:POKEB+A+1,35:
POKEB+2+A,35
10105 POKEB+A+22+1,32:POKEB+A+2-
22,32
10110 POKEB+D,C1:POKEH+D,T1:POKEH+
D-22,32:RETURN
10200 A=A-22:D=D-22:POKEB+A+1,35:
POKEB+2+A,35
10205 POKEB+A+22+1,32:POKEB+A+2+
22,32
10210 POKEB+D,C1:POKEH+D,T1:RETURN
10500 POKE36869,240:PRINT"VOUS A
VEZ DEPASSE"
10505 PRINT"LE TEMPS"
10506 PRINT"INITIAL":POKE3
6879,8
10510 FORER=1TO2000:NEXTER:GOTO110
00
10600 POKE36869,240:PRINT"VOUS A
VEZ REUSSI"
10605 PRINT" A REJOINDRE"
10606 PRINT" L'ÉTOILE
DU SUD EN":POKE36879,8
10607 PRINT" MID$(F$,3,2)"MIN. E
```

```
T"RIGHT$(F$,2)"SEC"
10608 PRINT" COMME LE TEMPS ":PRIN
T" MAXIMUM EST 6 MIN"
10609 PRINT"ON SOUSTRAIT 600
-":TH
10610 PRINT"
10611 PRINT" ":600-TH:P
RINT" LE SCORE":600-TH
10710 FORER=1TO2000:NEXTER:GOTO110
00
11000 GOSUB20000:POKE36869,240:POK
E36879,8:PRINT"J":GOSUB500
11050 PRINTTAB(10):"C'EST FINI"
11060 PRINT:PRINT" VOUS REJOUER (<
O-N):"
11070 GETO$:IFO$="0"THENRUN590
11080 IFO$="N"THENEND
11090 GOTO11070
20000 POKE36878,15
20002 FORL=130TO254
20004 POKE36876,L:
20006 FORM=1TO40:NEXTM:NEXTL:POKE3
6876,0:RETURN
```

Le justicier

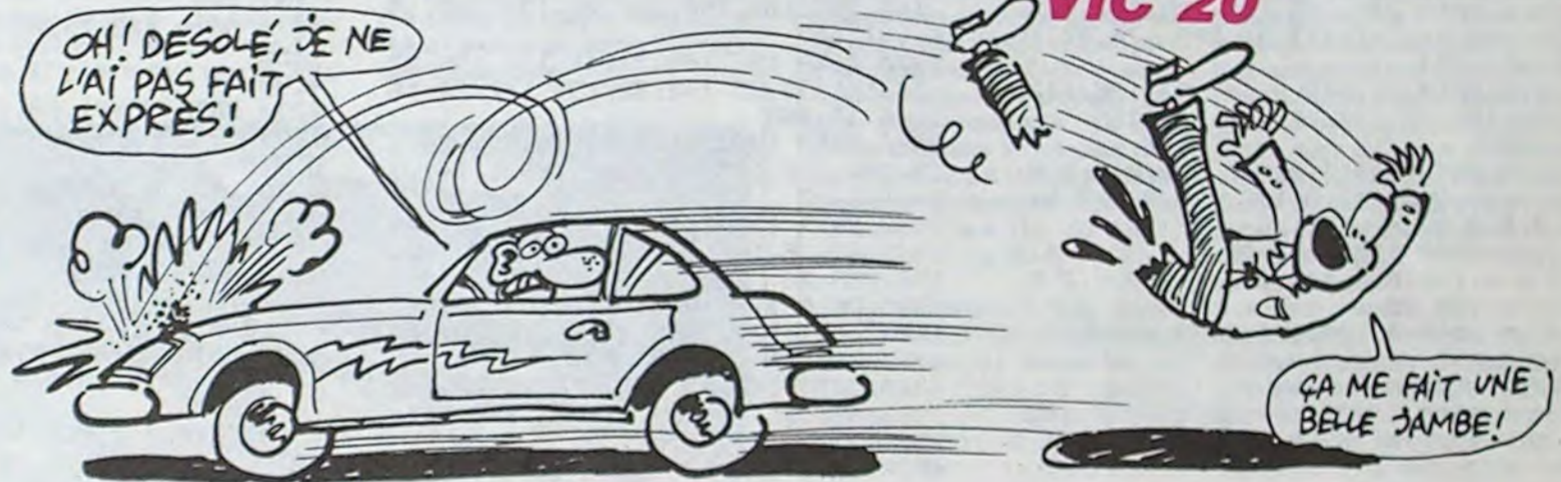


MONZA

Pilote émérite, cette fois votre bolide devra percuter à tout va! Original non?..

Philippe BOICHUT

Mode d'emploi :
Après lancement, le jeu débute par appui sur F1. Vous pilotez la voiture blanche et devez percuter les bidons d'essence qui apparaissent au hasard du circuit, en évitant un autre bolide. Lorsque huit bidons sont touchés, il vous faut percuter le plus rapidement possible le bolide qui clignote, pour accéder au tableau suivant.
A chaque nouveau tableau, la vitesse s'accroît, le temps d'apparition des bidons diminue et il devient difficile de percuter les huit bidons dans le temps imparti.
Le score est fonction du temps restant affiché en bas de l'écran.



VIC 20

```
10 REM
14 REM MONZA
18 REM
22 REM VIC 20 + 3K0
26 REM
30 REM PHILIPPE
34 REM ET
38 REM BERNADETTE
42 REM BOICHUT
46 REM
47 REM
48 REM
50 IFPEEK(669)<>1THENGOSUB570
54 POKE36869,255:POKE36879,9:PRIN
T"J":DIMQ(13),A(13):Z=1:POKE36878,
15:ZT=1:FS=9
58 RU=36:RZ=45:BS=,
62 PB=7713:BL=30720:J=41:W=-1:WI=4
:CV=0:PP=0:C=8131:MU=216
66 A(1)=7802:A(2)=8067:A(3)=7865:A
(4)=7703:A(5)=7847:A(6)=7808:A(7)=
7890
70 A(8)=7969:A(9)=7835:A(10)=7751:
A(11)=7919:A(12)=7879:A(13)=8005
74 B(1)=37:B(2)=42:B(3)=43:B(4)=44
:B(5)=45:B(6)=46:B(7)=47:B(8)=32
78 PRINT"MONZA";
82 PRINT"
";
86 PRINT"
";
90 PRINT"
";
94 PRINT"
";
98 PRINT"
";
102 PRINT"
";
106 PRINT"
";
110 PRINT"
";
114 PRINT"
";
118 PRINT"
";
122 PRINT"
";
126 PRINT"
";
130 PRINT"
";
134 PRINT"
";
138 PRINT"
";
142 PRINT"
";
146 PRINT"
";
```

```
150 PRINT"
";
154 POKE8119,37:POKE38839,1:POKE81
41,37:POKE38861,1:POKE8163,37:POKE
38883,1
158 POKE8185,37
162 REM DEBUT JEU
166 IFOU=1THEN186
170 POKE781,20:POKE782,4:POKE783,0
:SYS65520
174 PRINT"APPUYEZ SUR F1"
178 X=PEEK(197)
182 IFX<>39THENHH=1:GOSUB290:GOTO1
78
186 POKE781,20:POKE782,2:POKE783,0
:SYS65520
190 PRINT"
";
194 POKE7989,32:HH=,
198 RR=,
202 P=8033:PL=30720
206 GOSUB290
210 IFJJ=1THEN218
214 GOSUB378
218 POKE36874,MU
222 BS=BS+1
226 IFS=FSTHENBS=, :GOSUB458
230 X=PEEK(197):L=P
234 GOSUB678
238 IFX=12THENP=P-22:AU=30
242 IFX=20THENP=P-1:AU=39
246 IFX=21THENP=P+1:AU=39
250 IFX=36THENP=P+22:AU=30
254 IFP=7968THENPOKE7989,28:POKE38
709,6
258 IFPEEK(P)=31THENPOKEP,32:CV=CV
+1:MU=MU+2:POKE36877,240:POKE36877
, :RR=45
262 IFCV=8THENPP=1:JJ=1
266 IFPP=1ANDWI=4THENWI=1:GOTO274
270 IFPP=1ANDWI=1THENWI=4
274 IFPEEK(P)=40ORPEEK(P)=41THEN41
0
278 IFPEEK(P)<>32THENP=L:GOTO206
282 POKEL,32
286 POKEP,AU:POKEP+PL,1:GOTO206
290 REM
294 RB=PB
298 PB=PB+W:
302 IFPEEK(PB)=31THENPOKEPB,32
306 IFPEEK(PB)=30ANDBS=8THEN526
310 IFPEEK(PB)=30ANDBS<8THEN482
314 IFPEEK(PB)<>32THEN334
318 POKERB,32
322 POKEPB,J:POKEPB+BL,WI
326 IFHH=1THENFORT=1TO200:NEXT
330 RETURN
334 PB=PB-W
338 Q=INT(RND(1)*4)+1
```

```
342 IFQ=1THENWQ=1:J=41:GOTO358
346 IFQ=2THENWQ=-1:J=41:GOTO358
350 IFQ=3THENWQ=-22:J=40:GOTO358
354 IFQ=4THENWQ=22:J=40
358 PB=PB+WQ
362 IFPEEK(PB)<>32THENPB=RB:RETURN
366 POKERB,32
370 POKEPB,J:POKEPB+BL,WI
374 W=WQ:RETURN
378 RR=RR+1
382 IFRR=RUTHEN406
386 IFRR<R2THENRETURN
390 RR=,
394 Q=INT(RND(1)*12)+1
398 SZ=A(Q)
402 POKESZ,31:POKESZ+30720,7:RETUR
N
406 POKESZ,32:RETURN
410 REM FIN
414 IFPP=0THEN482
418 POKEPB,32
422 POKE36874,, :GOSUB526
426 FORT=1TO2000:NEXT
430 ZT=ZT+1:FS=FS-ZT:OU=1
434 IFFS<2THENFS=2
438 POKE781,20:POKE782,1:POKE783,0
:SYS65520
442 PRINT" TABLEAU"ZT"
446 RU=RU-5:RZ=RZ-5:JJ=0
450 IFRU=1THENRU=25:RZ=40
454 FORT=1TO1000:NEXT:GOTO58
458 Z=Z+1
462 IFZ=9THENC=C-1:Z=1
466 IFC=8122ANDZ=8THEN482
470 IFC=8123THENPOKE38843,2:POKE38
842,2
474 POKEC,B(Z)
478 RETURN
482 POKE36877,220:FORT=1TO220:NEXT
:POKE36877,,
486 POKE36874,,
490 POKEL,59
494 POKE781,20:POKE782,1:POKE783,0
:SYS65520
498 PRINT"
";
502 FORQ=1TO16:PRINT" II":FORW=0TO
130:NEXT
506 PRINTMID$( " GAME OVER",Q
,1):NEXT
510 FORT=1TO2000:NEXT
514 POKE781,21:POKE782,8:POKE783,0
:SYS65520
518 PRINTVB
522 FORT=1TO2000:NEXT:RUN
526 REM DECOMPTAGE
530 FORT=1TO500:NEXT
534 POKEC,B(Z)
538 Z=Z+1:VB=VB+10
542 IFZ=10RZ=30RZ=50RZ=70RZ=9THENP
OKE36876,0:GOTO550
```

```
546 POKE36876,240
550 IFZ=9THENZ=1:C=C-1
554 IFC=8121THENRETURN
558 POKE781,20:POKE782,14:POKE783,
0:SYS65520
562 PRINTVB
566 GOTO534
570 POKESZ,28:POKE56,28:POKE36879,
9:PRINT"J"
574 A=7168:FORI=ATOA+511:POKEI,PEE
K(I+25600):NEXT
578 FORA=7384TO7439:READX:POKEA,X:
NEXT
582 FORA=7448TO7551:READX:POKEA,X:
NEXT
586 FORA=7632TO7647:READX:POKEA,X:
NEXT:POKE669,1:ZT=1:RUN
590 DATA0,127,127,127,127,127,127,
0
594 DATA0,255,255,255,255,255,255,
0
598 DATA0,254,254,254,254,254,254,
0
602 DATA90,126,90,24,24,90,126,90
606 DATA56,124,68,92,76,92,68,56
610 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
614 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
618 DATA0,60,60,60,60,60,60,60
622 DATA60,60,60,60,60,60,60,60
626 DATA255,255,255,255,255,255,25
5,255
630 DATA60,60,60,60,60,60,60,0
634 DATA0,119,34,126,126,34,119,0
638 DATA90,126,90,24,24,90,126,90
642 DATA0,119,34,126,126,34,119,0
646 DATA254,254,254,254,254,254,25
4,254
650 DATA252,252,252,252,252,252,25
2,252
654 DATA248,248,248,248,248,248,24
8,248
658 DATA240,240,240,240,240,240,24
0,240
662 DATA224,224,224,224,224,224,22
4,224
666 DATA192,192,192,192,192,192,19
2,192
670 DATA128,128,128,128,128,128,12
8,128
674 DATA112,44,124,126,47,127,15,1
678 REM JOYSTICK
682 POKE37151,0:GG=37151:FF=37152:
GF=37154
686 A=PEEK(GG):POKEGF,127:B=PEEK(F
F):POKEGF,255
690 IF(ARND4)=0THENX=12:RETURN
694 IF(ARND8)=0THENX=36:RETURN
698 IF(ARND16)=0THENX=20:RETURN
702 IF(BAND128)=0THENX=21
706 RETURN
```

ROLLER BALL

Participez dans une arène futuriste, à un jeu de boule des plus cruels...

COMMODORE 64

L'ÂNE BITE NE FAIT PAS LE MOU ANE.

Gérald LIMBARD

À Toi!
HEU... Tu crois?



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



SUITE DU N° 123

```

3590 DATA 195,162,255,142,39,208,2
02,208,250,173,248,195,24,105,1,20
1,173,208
3600 DATA 235,169,167,141,248,195,
136,208,227,173,21,208,41,242,141,
21,208,174
3610 DATA 86,196,202,224,47,240,17
,142,86,196,142,236,192,24,24,24,2
4,24,24,24
3620 DATA 24,32,76,143,169,145,141
,248,195,141,249,195,173,42,196,14
1,39,208
3630 DATA 173,43,196,141,40,208,32
,162,144,32,194,144,32,66,147,173,
21,208,41
3640 DATA 3,240,1,96,104,104,76,20
6,153,168,255,169,167,141,249,195,
162,255,142
3650 DATA 40,208,202,208,250,173,2
49,195,24,105,1,201,173,208,235,16
9,167,141
3660 DATA 249,195,136,208,227,173,
21,208,41,241,141,21,208,174,87,19
6,202,224
3670 DATA 47,240,9,142,87,196,142,
180,193,32,137,143,24,144,153
3680 :
3690 DATA 37910,0,0,0,128,0,2,128,
0,8,32,0,32,32,0,136,136,2,8,2,8,2
,2,8,0,8
3700 DATA 130,0,32,20,0,0,85,0,0,2
0,0,0,130,0,0,128,162,2,2,8,8,2,8,
32,0,130,32
3710 DATA 0,128,136,2,32,130,2,8,2
,0,8,0
3720 :
3730 DATA 37974,162,63,189,22,148,
157,192,233,157,0,234,157,64,234,1
57,128,234
3740 DATA 157,192,234,157,0,235,20
2,16,232,96
3750 :
3760 DATA 38001,32,12,128,32,36,12
8,32,60,128,32,224,128,32,150,153,
173,22,208
3770 DATA 9,16,141,22,208,169,8,14
1,0,196,32,36,128,169,12,141,32,20
8,141,33
3780 DATA 208,32,247,128,169,2,141
,34,208,169,7,141,35,208,32,90,129
,32,227,145
3790 DATA 169,31,141,24,212,32,240
,129,32,3,130,32,79,135,32,132,135
,32,86,148
3800 DATA 169,243,141,28,208,169,2
43,141,21,208,169,0,141,16,208,141
,38,208,169
3810 DATA 10,141,37,208,169,1,141,
39,208,141,42,196,169,3,141,40,208
,141,43,196
3820 DATA 169,7,141,44,196,162,3,1
69,1,157,43,208,169,144,157,252,19
5,202,16
3830 DATA 243,169,1,133,141,133,14
0,133,64,133,65,32,50,140,169,1,14
1,41,208
3840 DATA 141,43,208,169,166,141,2
50,195,141,251,195,32,66,147,169,1
0,141,45
3850 DATA 196,32,46,138,32,99,138,
169,53,141,86,196,141,87,196,141,2
36,192,141

```

```

3860 DATA 180,193,32,162,144,32,19
4,144,32,174,138,162,14,169,48,157
,56,196,169
3870 DATA 0,157,71,196,202,16,243,
169,0,141,39,196,162,0,142,88,196,
142,89,196
3880 DATA 142,90,196,142,91,196,23
2,142,92,196,32,20,139,32,57,139,3
2,112,139
3890 DATA 162,4,169,0,157,118,196,
202,16,250,162,255,142,123,196,142
,126,196
3900 DATA 142,129,196,142,130,196,
162,1,142,124,196,142,125,196,142,
127,196,142
3910 DATA 128,196,202,142,133,196,
232,142,41,196,169,7,141,21,212,16
9,240,141
3920 DATA 22,212,169,143,141,23,21
2,32,166,153,206,109,196,208,15,17
3,108,196
3930 DATA 141,109,196,32,168,135,3
2,156,154,32,223,150,206,111,196,2
08,15,173
3940 DATA 118,196,141,111,196,32,1
91,135,32,175,154,32,209,151,206,1
01,196,208
3950 DATA 26,173,100,196,141,101,1
96,169,4,141,134,196,32,163,140,32
,85,142,32
3960 DATA 181,142,32,16,146,32,168
,146,206,103,196,208,26,173,102,19
6,141,103
3970 DATA 196,169,5,141,134,196,32
,26,141,32,85,142,32,181,142,32,16
,146,32,168
3980 DATA 146,206,105,196,208,26,1
73,104,196,141,105,196,169,6,141,1
34,196,32
3990 DATA 131,141,32,85,142,32,181
,142,32,16,146,32,168,146,206,107,
196,208,26
4000 DATA 173,106,196,141,107,196,
169,7,141,134,196,32,236,141,32,85
,142,32,181
4010 DATA 142,32,16,146,32,168,146
,206,95,196,208,15,173,94,196,141,
95,196,32
4020 DATA 168,135,32,194,154,32,16
,146,206,97,196,208,15,173,96,196,
141,97,196
4030 DATA 32,191,135,32,203,154,32
,168,146,206,115,196,208,9,173,114
,196,141
4040 DATA 115,196,32,150,144,173,1
18,196,208,29,206,99,196,208,31,17
3,98,196
4050 DATA 141,99,196,32,200,139,17
3,56,196,201,49,208,15,169,1,141,1
18,196,206
4060 DATA 41,196,173,21,208,41,240
,240,3,76,171,149,24,234,234,32,20
,139,32,57
4070 DATA 139,32,112,139,32,50,140
,206,118,196,238,41,196,162,4,169,
48,157,56
4080 DATA 196,157,27,195,202,16,24
7,32,66,147,32,162,144,32,194,144,
76,188,151
4090 :
4100 DATA 38623,169,0,141,144,196,
173,21,208,41,4,208,1,96,173,4,208
,133,247
4110 DATA 173,5,208,133,248,173,21
,208,141,137,196,160,7,140,138,196
,14,137,196
4120 DATA 176,6,136,192,3,208,243,
96,152,10,168,185,0,208,133,249,18
5,1,208,133
4130 DATA 250,165,247,56,229,249,1
33,251,165,247,197,249,176,20,165,
251,201,239

```

```

4140 DATA 176,4,201,234,176,3,169,
0,44,169,1,133,253,24,144,10,165,2
51,240,242
4150 DATA 201,6,176,238,144,239,16
5,248,56,229,250,133,252,165,248,1
97,250,176
4160 DATA 20,165,252,201,239,176,4
,201,234,176,3,169,0,44,169,1,133,
254,24,144
4170 DATA 10,165,252,240,242,201,6
,176,238,144,239,165,253,24,101,25
4,201,2,240
4180 DATA 6,152,74,168,24,144,136,
165,251,48,8,208,3,169,0,44,169,25
5,44,169,1
4190 DATA 153,115,196,165,252,48,8
,208,3,169,0,44,169,255,44,169,1,1
53,116,196
4200 DATA 32,238,145,173,21,208,17
4,144,196,208,3,73,4,44,73,8,141,2
1,208,172
4210 DATA 138,196,232,138,153,115,
196,96
4220 :
4230 DATA 38844,173,21,208,9,240,1
41,21,208,162,4,169,0,157,118,196,
202,208,250
4240 DATA 76,171,149
4250 :
4260 DATA 38865,169,1,141,144,196,
173,21,208,41,8,208,1,96,173,6,208
,133,247
4270 DATA 173,7,208,133,248,76,246
,150
4280 :
4290 DATA 38891,60,126,199,223,223
,255,126,60,76,76,76,0,0,76,76,76,
0,0,76,0,0
4300 DATA 0,0,76,0,0,0,0,76,76,76,
0,0,76,76,76,76,0,76,0,0,76,0,76,0
,0,76,0,0,0
4310 DATA 0,76,0,0,0,0,76,0,0,0,0,
76,0,76,76,76,76,0,0,76,0,76,0,0,7
6,0,0,0,0
4320 DATA 76,0,0,0,0,76,76,0,0,0,7
6,76,76,76,76,0,0,0,76,0,76,0,0,76
,0,0,0,0,76
4330 DATA 0,0,0,0,76,0,0,0,0,76,76
,0,76,0,76,0,0,76,76,76,0,0,76,76,
76,0,0,76
4340 DATA 76,76,0,0,76,76,76,0,0,7
6,0,76,76,76,0,0,0,76,76,0,0,76
,76,76,76,0
4350 DATA 0,76,0,0,0,0,76,0,0,76,0
,76,0,0,76,0,0,0,0,76,0,0,0,76,0
,0,76,76,0
4360 DATA 0,76,0,0,0,0,76,0,0,76,0
,76,0,0,76,0,0,0,0,76,0,0,0,76,0
,0,76,76,0
4370 DATA 0,0,76,0,76,0,0,76,76,76
,0,0,76,76,76
4380 :
4390 DATA 39129,173,22,208,41,239,
141,22,208,162,7,189,235,151,157,9
6,226,202
4400 DATA 16,247,169,86,133,247,16
9,192,133,248,169,243,133,249,169,
151,133,250
4410 DATA 162,5,160,27,177,249,145
,247,136,16,249,165,247,24,105,40,
133,247,144
4420 DATA 2,230,248,165,249,24,105
,28,133,249,144,2,230,250,202,208,
222,165,247
4430 DATA 24,105,85,133,247,144,2,
230,248,162,5,160,17,177,249,145,2
47,136,16
4440 DATA 249,165,247,24,105,40,13
3,247,144,2,230,248,165,249,24,105
,18,133,249
4450 DATA 144,2,230,250,202,208,22
2,162,20,169,0,133,253,169,216,133

```

```

,254,173,18
4460 DATA 208,234,234,160,39,145,2
53,136,16,251,165,253,24,105,40,13
3,253,144,2
4470 DATA 230,254,202,208,230,24,2
34,234,162,20,160,255,136,208,253,
202,208
4480 DATA 248,165,198,208,17,173,0
,220,41,16,240,10,173,1,220,41,16,
240,3,24
4490 DATA 144,186,96
4500 :
4510 DATA 39318,169,0,133,198,141,
32,208,141,33,208,32,217,152,76,36
,128
4520 :
4530 DATA 39334,169,0,133,198,165,
198,240,1,96,173,0,220,41,16,240,2
48,173,1
4540 DATA 220,41,16,208,237,96
4550 :
4560 DATA 39358,21,14,5,0,1,21,20,
18,5,0,16,1,18,20,9,5
4570 :
4580 DATA 39374,162,0,189,46,196,2
21,61,196,144,23,208,7,232,224,5,2
08,241,240
4590 DATA 14,162,4,189,46,196,157,
61,196,157,107,195,202,16,244,162,
0,189,51
4600 DATA 196,221,61,196,144,23,20
8,7,232,224,5,208,241,240,14,162,4
,189,51,196
4610 DATA 157,61,196,157,107,195,2
02,16,244,169,0,141,21,208,162,15,
189,190,153
4620 DATA 157,232,193,169,10,157,2
32,217,202,16,242,169,0,133,198,16
5,198,240
4630 DATA 252,165,203,201,38,240,6
,201,39,208,238,240,13,162,15,169,
0,157,232
4640 DATA 193,202,16,250,76,176,14
8,120,173,2,221,9,3,141,2,221,173,
0,221,9,3
4650 DATA 141,0,221,169,21,141,24,
208,88,96
4660 :
4670 DATA 39518,169,0,141,11,212,1
69,5,141,7,212,169,255,141,8,212,1
69,26,141
4680 DATA 12,212,169,0,141,13,212,
169,129,141,11,212,96
4690 :
4700 DATA 39549,169,0,141,18,212,1
69,5,141,14,212,169,255,141,15,212
,169,26,141
4710 DATA 19,212,169,0,141,20,212,
169,129,141,18,212,96
4720 DATA 39580,173,21,208,41,1,24
0,3,76,198,143,173,21,208,41,250,1
41,21,208
4730 DATA 96
4740 :
4750 DATA 39599,173,21,208,41,2,24
0,3,76,46,144,173,21,208,41,245,14
1,21,208,96
4760 :
4770 DATA 39618,173,3,196,208,3,76
,20,136,96
4780 :
4790 DATA 39627,173,6,196,208,3,76
,221,136,96
4800 :
9990 DATA -1
10000 READ: IFR=100T010025
10010 IFR>32767 THEN A=B: READB
10020 POKER: B: S=S+1: A=A+1: GOTO1000
0
10025 IFR<>6856 THEN PRINT "ERREUR DE
DATAS": END
10030 SYS38001

```

CANON X07

Suite de la page 4

```

1720 DATA "ATTENTION !. Dans le cas d'une
equation cartésienne Y=FN(X)..."
1730 DATA "...n'oubliez surtout pas d'empl
oyer cette même unité pour définir..."
1740 DATA "la fenêtre sur OX et éventuell
ement la graduation de cet axe"
1799 :
1800 DATA "L'option (A) permet d'arreter
le trace en cours"
1810 DATA "L'option (D) met en ou hors s
ervice la procédure de découpage"
1820 DATA "L'option (C) permet de selec
tionner unes des 4 couleurs"
1830 DATA "L'option (T) permet de tracer
en traits pleins ou en tirets"
1840 DATA "L'option (G) permet de chois

```

r la gros-seur des caracteres"

```

1850 DATA "Commencez par entrer les valeur
s a ecrire suivant l'axe des Y"
1860 DATA "Pour passer a l'axe des X pres
sez la touche X"
1870 DATA "Pour revenir a l'axe des Y, il
suffit de presser la touche Y"
1880 DATA "Quand c'est fini sur l'ensembl
e des deux axes, pressez la touche (F)"
1899 :
1900 DATA "Une pression sur (B) baisse le
style et le dessin se fait..."
1910 DATA "...en utilisant les touches du
curseur pour deplacer le style..."
1920 DATA "qui peut se mouvoir (L)enteme
nt ou (V)ite, a votre gre"
1930 DATA "Une pression sur (R) releve le
style"
1940 DATA "Pour ecrire un texte positionne
r le style, puis presser la touche (E)"
1950 DATA "Presser la touche (F) quand vous
avez fini"
1970 : *** PREMIERE PARTIE ***
2000 N=6:GOSUB650
2010 PRINT "Que choisissez-vous? (D) dessin
libre", (T) trace de courbe"

```

```

2020 RS="(D/T)":P=12:GOSUB410:IFRS="T" TH
EN2070ELSEIFRS(">D")GOTO2010
2030 PRINT "Explications sur les commandes
?":GOSUB400
2040 IFRS="N" THEN2060ELSEIFRS(">0")GOTO20
30
2050 RESTORE1900:N=6:GOSUB650:IFRS(">S")T
HENRESTORE1820:N=3:GOSUB650
2060 GX=-1:LX=-1:LPRINTCHR$(10):GOTO4230
2070 PRINT "Impression des parametres du
trace ?":RS="(C/?/0/N)":P=8
2080 GOSUB410:IFRS="?" THENRESTORE1820:N=
1:GOSUB650:GOTO2070
2090 IFRS="0" THENGOSUB1200ELSEIFRS(">N")G
OTO2070
2099 : *** CHOIX DU TYPE D'EQUATION ***
2100 CLS:PRINT"EQUATION (1)->CARTE-SIENN
E (2)->POLAIRE (3)->PARAMETRIQUE"
2110 IFRS="(7/1/2/3)":P=8:GOSUB410
2120 IFRS="?" THENRESTORE1600:N=3:GOSUB65
0:GOTO2100
2130 TCX=VAL(RS):IF TCX<1 ORTCX>3 THEN2100
2140 POKE16375,TCX:POKE16376,1M%:POKE163
77,NCX
2150 KEY$(1)="runRUN2300"+CHR$(13)
2160 CLS:ONTCXGOTO2200,2210,2220

```

```

2199 : *** ENTREE DE L'EQUATION ***
2200 LINEINPUT"Y(X)":"(R):US="Y(X)":GOTO2
230
2210 LINEINPUT"R(T)":"(R):US="R(T)":GOTO2
230
2220 LINEINPUT"X(T)":"(R):LINEINPUT"Y(T)="
"(Y):US="X(T)"
2230 IFIMXTHENGOSUB1220
2240 CLS:PRINT"2310 DEFFN"YUS="":(R):IF
TCX=3 THENPRINT":DEFFN(Y)":"(Y)
2250 END
2270 : *** DEUXIEME PARTIE ***
2300 CLEAR200:PI=4*ATH(1):K=1:CLS
2320 TCX=PEEK(16375):1M%=-1*PEEK(16376):
NCX=-1*PEEK(16377)
2330 ONERRORTO05000:" *** TEST DE LA SY
NTAXE ***
2340 IFTCX=1 THENY=FN(Y)
2350 IFTCX=2 THENR=FN(R)
2360 IFTCX=3 THENX=FN(X):Y=FN(Y)

```

Suite page 23

ÇA SWINGUE MÉCHANT

Tous les fans de Commodore 64 ou d'Apple qui se sont reconvertis à l'Amstrad peuvent enfin se jeter sur les adaptations des grands classiques d'Electronic Arts : après quelques mois de travail acharné, voici venir deux des titres les plus célèbres de cette maison d'édition : **Skyfox** et **Hard Hat Mack**. Si le second ressemble comme deux gouttes d'eau à la version originale sur le C64 (rapidité, graphismes, sonorisation), par contre le premier souffre de nombreux défauts indéniables. Notons tout d'abord que les programmeurs ont réussi la performance de charger l'ensemble du programme en mémoire (contrairement au C64 ou à l'Apple où des chargements intermédiaires sont nécessaires). Malgré cet exploit, ils n'ont pas réussi à rendre plaisant et rapide ce logiciel particulièrement extraordinaire sur les deux autres micros. Même si le côté graphique a été à peu près correctement transféré, les commandes réagissent avec une lenteur toute gastéropodesque, ce qui constitue un net obstacle au



plaisir que l'on peut prendre à jouer avec ce programme. Laissez-vous tenter par **Hard Hat Mack**, seuls les inconditionnels pourront se jeter sur **Skyfox** d'Ariolasoft pour Amstrad.

UN QI PAS SI BON QUE ÇA

Ah ben voilà aut'chose, dis donc. Denis Taieb ressurgit.

Vous vous en souvenez certainement : c'est lui qui a lancé avec succès l'Oric en France. C'est aussi lui qui a contribué en partie à sa perte (quelques erreurs malencontreuses, trois fois rien). Un bagout acharné, une mauvaise foi à faire sourire un crocodile, une force de persuasion hors du commun, ce n'est pas un oiseau, ce n'est pas un avion, c'est Super Taieb et il revient.

Avec cette fois-ci, en lieu et place de l'Oric qui l'a fait connaître, une nouvelle machine sous le bras, prête à dévaster le marché micro en France, par sa nouveauté et son audace : l'Einstein.

Allô ? Einstein, vous dites ? Mais c'est pas si nouveau que ça ! Ça a facilement un an, les doigts dans le nez ! Et son audace, faut pas exagérer ! C'est un MSX non compatible, pas plus !

Bon, il y a l'argument du prix : la version avec un drive (normalement, à ce moment-là, il y a des rires qui fusent, comme à la télé parce que c'est une réplique vachement drôle : les disquettes en question, c'est des trois pouces. Et y en a pas) vaudra 3500

à 9,90, le kermoins est de 10 centimes. Une bagnole à 44900, le kermoins est de 100 francs. En général, c'est une astuce utilisée par un vendeur qui espère faire croire que son produit est moins cher qu'il ne l'est en réalité, donc 3490 balles pour l'Einstein. La version comprenant deux drives vaudra 4500 balles avec le même kermoins.

C'est pas cher, pour le prix on a même un CP/M, mais qui veut d'un CP/M sur 3 pouces ? Et qui veut d'un MSX qui n'en est pas vraiment un ? Et qui veut une bécane sans softs, et sans application dédiée ? C'est pas une machine pro, ni un truc de hobbyistes, ni même une console de jeux. Marché visé : la télématique. Et en quoi ça pourrait être un ordinateur dédié à la télématique, d'après vous ? Qu'est-ce qu'il a bien pu inventer, Super Denis ? La RS 232 ! Par la magie d'un simple connecteur (pourant banal), sa bécane se retrouve "créneauté" en deux temps trois mouvements.

Et l'Einstein pêche par là où tous les autres ont pêché, mais lui ça fait un paquet de temps : le manque de logiciels.



balles avec un kermoins de 10 (attention, terme nouveau. le "kermoins" désigne le chiffre par lequel une somme donnée n'est pas atteinte. Un paquet de clopes

En fait, achetez le parce qu'il vaut drôlement pas cher, désossez-le et récupérez les drives pour les utiliser en esclaves sur votre Amstrad ou votre Oric.

RUMEURS SUR LA BLANCHE

Si vous avez un micro et si vous possédez un lecteur de disquettes, attention ! De deux choses l'une, soit vous achetez vos disquettes normalement dans un magasin classique style Fnac ou Computerland voire Nasa, soit vous vous fournissez dans les peti-

cités mais dont les noms riment avec Rhône Poulenc, Memorex ou Verbatim. Pendant longtemps, la blanche n'a rien été de moins qu'une disquette de marque non étiquetée. C'est par ce canal que les fabricants cités plus haut écoulent leurs surplus.

HEP! VOUS CONNAISSEZ LA RUMEUR QUI COURT?



tes boutiques. Dans le premier cas, vous achetez de la disquette de marque sans avoir d'autre choix. Vos disquettes s'appellent JVC, Nashua ou BASF et sont certifiées sans pépins. Rien à redire. Dans le deuxième cas, on vous proposera de la disquette bien souvent démarquée et certifiée uniquement par la parole du vendeur qui ferait n'importe quoi pour s'en débarrasser. Énorme avantage de ce genre de produits : son prix quasi-imbattable. Le prix d'une disquette 5 1/4 peut descendre jusqu'à 6 francs si elle est totalement démarquée. À côté des 18 francs d'une TDK ou des 21 d'une BASF, ça fait mal !

Puis, un beau jour, les surplus ont été écoulés et les gros fabricants bien embêtés. Impossible d'arrêter de vendre de la blanche représentant un marché trop important, impossible également de puiser dans les stocks de marque. Du coup, au lieu de mettre dans les boîtes blanches des disquettes de bonne qualité, ils ont commencé à fourguer des rebuts de fabrication complètement pourraves et bons à foutre à la poubelle. Imaginez un peu la gueule du mec qui rentre chez lui et qui plante ses cent disquettes d'un seul coup. Terminé, il ne rachètera plus jamais de blanche et repassera à des disquettes de marque. Machiavélique.

Jusqu'à maintenant, vous pouviez sans aucun problème vous procurer ce type de disquettes. La "blanche" n'était pas certifiée, coûtait très peu cher et fonctionnait parfaitement. Mais depuis peu, les choses changent. D'après un certain nombre de personnes bien placées dans la mafia de la disquette, la "sans marque" serait volontairement mise sur le marché en mauvais état.

Je m'explique. La "blanche" est fabriquée par des grands noms de la disquette qui n'aiment pas être

Il est fort possible que dans les semaines qui viennent, les disquettes 5 pouces 1/4 subissent une baisse démentielle. Le prix attirera dans un premier temps beaucoup de monde et dans un deuxième temps, la qualité fera retourner tous ces gens à de la disquette de marque normale. Le marché de la blanche sera terminé. Fini les cent disquettes pour 600 balles, retour à la case départ sans toucher 20.000 francs, mais en raquant 15 minimum balles à chaque coup !

SINCLAIR VEND À TOUS VENTS

Sinclair vient de vendre tous les droits de distribution de sa télé de poche à Timex. Qu'est-ce que ça change ? Sinclair aura toujours la

male après la panique de ces derniers temps. Malgré tout, la maison mère a déclaré qu'elle continuerait ses recherches en matière



gloriole d'avoir conçu l'appareil mais n'aura plus aucun droit de regard sur sa commercialisation. En Angleterre, on explique ce contrat par le besoin pressant de Sinclair de trouver du fric pour reprendre une vitesse de croisière nor-

d'écrans plats et de télévision. De son côté, Timex annonce une baisse de prix sur la télé de poche qui passe de 100 livres à 80. (1200 balles à 950). Et la voiture à pédale, c'est Kelton qui la rachète ?

AU SECOURS, LA MICRO REVIENT

Le temps où l'on disait que les ordinateurs ne serviraient qu'à apprendre à compter aux gosses et à jouer à Space Invaders est peut-être révolu ! "Et pourquoi donc", me demandez-vous avec votre verve habituelle ? Parce qu'une chose nous arrive des

États-Unis. Elle porte le doux nom de Powerhouse X-10.

X-10 se branche sur la RS232 d'un Apple ou sur le "User Port" d'un C64. Une fois l'objet branché, vous visualisez un certain nombre de pièces de votre appartement, vous réglez les intensités, allumez, éteignez, bref, vous contrôlez toute la baraque, vous ou plutôt l'ordinateur lui-même. Toutes les prises de courant sur lesquelles vous désirez un contrôle de la bécane devront être affublées d'un module spécial lui-même raccordé au X-10 central. Sur l'écran apparaissent des dessins représentant les pièces dans lesquelles vous avez mis des modules. À l'aide d'un joystick ou d'une souris, vous réglez les thermostats, les lampes et le reste. Vous pouvez par exemple décider de vous réveiller avec la chaîne hi-fi à plein tube ou la télé à fond la caisse. Pour cela, il vous suffit de balader votre souris sur l'écran et de répondre aux questions de l'ordinateur qui se chargera de tout le moment venu.

Chaque module coûte environ 200 balles et l'interface avoisine les 1500 francs. Le tout n'est pour le moment qu'en vente aux États-Unis mais viendra peut-être un jour dans notre beau pays. Amoureux du système D, vous avez trouvé l'engin de vos rêves, à vos fers à souder !

PENDANT QUE MON ORDINATEUR REGARDE MA TÉLÉ, FUME MES CIGARES, ET ÉCOUTE MES DISQUES, MOI JE ME PRÉLASSE AU CAFÉ!



MIEUX QU'AU CAFÉ

Dieux ! Vous êtes clément avec les programmeurs de Hewson Consultants ! Après avoir édité un logiciel extraordinaire (Paradoïd) par sa qualité graphique et sonore, sans parler de l'originalité de son scénario, ils sortent sans complexe un nouveau soft qui devrait plaire à tous les ravagés de l'action pour l'action ! **Uridium** rassemble les qualités esthétiques d'un jeu de café, la rapidité comprise, et offre en prime une musique complètement géniale. Pour ne pas changer vos habitudes d'accroc du joystick, sachez que dans ce produit, deux caractéristiques sont essentielles à la réussite : la rapidité des réflexes et la souplesse du doigt sur le bouton de tir.

par le zinc, passez par l'argent, le bronze, l'or et les métaux rares pour finir par l'iridium). La com-



plexité du décor compte également de plus en plus d'obstacles à chaque nouveau tableau. Dans le domaine de l'arcade pure, à part Axis Assassin, c'est la plus belle réussite que j'ai eu à contempler. **Uridium** de Hewson Consultants pour Commodore 64.

LAMENTABLE, PIRE QUE TOUT

Aïe, je sens que ce que je vais écrire à propos de ces deux softs ne va pas plaire à tout le monde. Heureusement : je m'en tape ! Parmi les softs qui existent effectivement sur 520ST, deux titres attirent particulièrement l'œil, j'ai nommé Perry Mason et Fahrenheit 451. Les disquettes sont bien rangées dans de beaux emballages de classe, style disque double-album. Rien à redire. Le problème, et les éditeurs ne semblent pas encore l'avoir compris, c'est que l'acheteur se contente rarement d'une belle jaquette ou d'un bon choix de couleurs sur la pochette. Je crois même qu'il s'en tape au plus haut point et quand on lui apporte dans une superbe boîte un soft nullissime, il a tendance à hurler : "au vol !" et à vider le chargeur de son P38 sur l'éditeur-arnaqueur.

Perry Mason raconte l'histoire nulle d'un mec nul avec des desins nuls et une musique pas mal, mais seulement pendant les présentations. Fahrenheit 451 est strictement le même logiciel mais avec un vocabulaire différents et



des images toujours aussi lamentables. Certes, il y a un fond signé Bradbury mais qu'est le fond s'il ne possède pas la forme (NDLR : ça va pas la tête ?) ? Telarium, la boîte qui a osé sortir ces merdes, les a classées dans la catégorie Jeux d'Aventure alors qu'il aurait été bien plus judicieux de les ranger dans une poubelle en attendant la sortie d'autres chefs d'œuvres un peu plus soignés et un peu moins ridicules. Possesseurs et futurs propriétaires de 520ST, n'achetez pas du Telarium, ils sont vendus à Commodore pour descendre Atari !

SI SI C'EST DU THOMSON

Vous avez vu la photo, là ? Franchement, ça vous donne pas envie d'en faire autant ? Eh bien sachez que cette image magnifique a été pondue sur un TO9, qui dispose grâce à Colorpaint de nouvelles capacités graphiques complètement démentes. Rassurez-vous, vous tous qui n'avez qu'un TO7/70, vous pourrez faire joujou aussi avec ce programme, mais ne vous attendez pas à avoir autant de définition à l'écran ni autant de couleurs simultanément. Cet utilitaire regroupe toutes les fonctions classiques d'un logiciel de dessin : formes géométriques, rotations, effets de miroir, copie et déplacement d'une zone... Comme la présentation a été complètement pompée sur les logiciels de dessin Apple, ça vous fait un soft qui a un look vraiment d'enfer avec ses menus déroulants. Pour l'aspect définition, le TO9 se paie

320 points sur 200 en 4096 couleurs, alors que le TO7/70 se contente de 200 points sur 140 en 16 couleurs. Vous pouvez vous précipiter chez votre revendeur, mais cassez votre tirelire auparavant : vous en aurez pour 990 francs (au secours, ils se prennent vraiment pour Apple !). Colorpaint de FIL pour Thomson TO9 et TO7/70.



OUARF ! LES CONS, HÉ !

Softland est une boîte sympa qui va en brancher plus d'un. Question ? Pourquoi Softland devrait-il nous brancher ? Réponse : parce que en tous points, c'est un bon plan. Question : quel plan ? Réponse : asseyez-vous, je vous explique.

inconvenients, une copie, c'est tout ce qu'il y a de plus facile à réaliser. Donc vous voyez l'intérêt que peut avoir une boîte comme Softland : vous vous pointez, vous louez un soft pour la journée, vous vous en faites officieusement une copie de



Softland a repris le principe de la bibliothèque, mais avec les softs. Qu'est-ce qu'une bibliothèque ? Un endroit où vous allez emprunter des livres pour les rendre quelques jours plus tard. Qu'est-ce que Softland ? Un endroit où vous allez emprunter des softs pour les rendre quelques jours plus tard. Ah, je vous vois venir, bande de petits salopards verveux et obsédés. Un logiciel, ce n'est pas un livre. La loi est d'ailleurs naze sur ce point : un livre, vous n'allez pas le photocopier pour pouvoir le relire après avoir rendu l'original, alors qu'un soft, c'est pas pareil. Une copie, ça peut être parfaitement copié à 100% et être parfaitement utilisable sans aucune contrainte. De plus, une copie, c'est vraiment pas cher. Et, puisqu'on est dans les avantages et les

inconvénients, vous n'êtes pas censé garder la copie plus longtemps que l'original, mais personne n'est parfait. Résultat : si vous faites ça une fois par semaine juste avec les softs qui vous intéressent, vous vous retrouverez avec une caisse de softs copiés d'une qualité incomparable. Très fort comme système. Ça vous branche ? Je vous répète : Softland à Paris. Si vous voulez l'adresse et le téléphone, débrouillez-vous, c'est pas mon boulot. Un soft coûte 10 francs pour la journée plus la caution que vous devez verser (normal). Quasiment toutes les bécanes sont concernées, Oric, Mac, IBM, Apple, Amstrad, Commodore, Sinclair et d'autres. Donc, si vous voulez gonfler votre softèque, à vos copieurs !

VENDU !

Alors que le premier exemplaire de **They Sold A Million** se trouve encore dans n'importe quelle bonne épicerie, **TSAM II** est déjà annoncé pour le début du printemps ! Comme pour la première tentative, cette compilation comportera quatre titres dont les ven-

tes auront atteint au moins deux cent cinquante mille exemplaires. Comme la première, elle sortira sur le Commodore 64, le Spectrum et l'Amstrad simultanément à un prix de l'ordre de 120 francs. Les quatre titres annoncés pour ce **TSAM II** seront : **Matchday** d'Ocean, **Knightlore** d'Ultimate, **Bruce Lee** d'US Gold et **Frankie Goes To Hollywood** d'Ocean encore. Ce dernier titre représente une surprise certaine puisque la version Amstrad n'a encore jamais été commercialisée, on ne savait même pas qu'il y en avait une en préparation ! Nous verrons bien de quoi il retourne en avril !



PREUMS !

Le premier logiciel de jeu pour le PCW 8256 vient de sortir ! Entièrement conçu et réalisé par deux petits rigolos d'Aix-en-Provence, ce soft tourne sous CPM. Il s'agit d'un petit jeu de stratégie complètement nul et dépassé : vous vous trouvez sur un échiquier et devez entourer le pion de l'adversaire par des cases noires. Le déplacement des deux pions se fait selon le principe sacré du



cavalier aux échecs. Ça vole pas haut, ça n'a que le mérite d'exister et en plus c'est français. Cocorico ! Blocus de Ludivor pour Amstrad PCW 8256.

EMBALLEZ C'EST PESÉ

À la suite de l'interview parue dans le numéro 123 de l'HHHHebdo, de Pete Fountain, l'un des personnages essentiels de Firebird, Cameron Macsween (l'importateur officiel de Mastertronics en France) a tenu à exposer la politique de sa société **Mastertronics France**. Comme de bien entendu, la déclaration qui a le plus choqué Macsween fut celle qui ne citait pas Mastertronics parmi les grands éditeurs de logiciels. Voici la réponse de Cameron Macsween.

"Mastertronics a décidé, voici 18 mois, de radicaliser sa politique de distribution. Jusqu'à ce moment l'ensemble de la production, de qualité moyenne, passait par le réseau classique des grossistes et des revendeurs. La révolution chez nous a débuté lorsque nous avons décidé de pratiquer une diffusion aberrante de nos produits : jamais personne n'a eu l'idée de vendre des softs dans les stations services, les épiceries de quartier, les vendeurs d'électroménager... Ça c'était le point d'arrivée, mais le point de départ, la conception des produits autrement dit, se devait d'être améliorée dans les plus brefs délais. Nous avons alors embauché deux développeurs qui supervisent tous les auteurs indépendants.

Cette nouvelle structure, associée à une politique des prix radicalement nouvelle (les cassettes à 1,99 livres en Angleterre et 29 francs en France), a permis une rapide progression des ventes jusqu'à nous positionner comme le premier éditeur de programmes au Royaume-Uni avec plus de deux millions de cassettes vendues en 1985, soit 25% du marché en nombre d'exemplaires vendus ! Basé sur près de cent cinquante titres, notre catalogue présente des produits pour tous les goûts et pour la majorité des machines diffusées dans le grand public. Nous sommes parmi les seuls éditeurs à s'intéresser aux propriétaires de Commodore 16, Electron, Commodore Plus 4... Grâce à cette largeur d'esprit, nous avons tendance à fidéliser la clientèle sur nos softs.

Nous sommes, pour reprendre une image facile, les fabricants de 45 tours en informatique familiale. Nous offrons des titres de bonne qualité graphique et sonore qui donnent à l'utilisateur une satisfaction garantie pendant



quelques dizaines de minutes ou même quelques heures (*). Aux prix que nous pratiquons, notre politique semble bonne : actuellement notre production hebdomadaire s'élève à 140.000 cassettes. Une deuxième gamme de logiciels a été lancée à la fin de l'année dernière : MAD (Mastertronics Addicts Dimension), celle-ci regroupe des titres d'une qualité nettement supérieure à celle de la première ligne de produits. Leurs prix restent malgré tout raisonnables : 2,99 livres au Royaume-Uni et 49 francs en France.

Au niveau de Mastertronics France, société créée en novembre dernier, nous suivons fidèlement la politique de la maison mère. Nous avons choisi d'être distribués par les grandes surfaces ainsi que par quatre grands distributeurs en France (Innelec, Guillemot, Typhon et DCG). Les ventes progressent régulièrement puisque de 2000 cassettes en décembre, nous arrivons à la fin de la première quinzaine de février à plus de 11.000 exemplaires vendus. Depuis la même époque, nous avons posé le pied aux États-Unis. Comme pour la France, le démarrage est lent mais la progression régulière. Du fait de cette implantation internationale grandissante, nous sommes prêts à diffuser des produits français à l'étranger, tant d'auteurs indépendants que d'éditeurs de logiciels ne disposant pas de la capacité d'exporter.

De notre côté, nous comptons sortir entre 66 et 74 nouveaux titres dans le courant de l'année, répartis sur les deux gammes de produits. Nous envisageons de sortir une nouvelle gamme de logiciels destinés à l'Oric, d'autant plus que la compatibilité existe entre les différents modèles et qu'un marché survit encore en France, au Royaume-Uni et en Allemagne, où un fan club important continue à produire des softs. Par contre, nous ne nous laisserons pas tenter par les Thomson : il n'est pas possible de réaliser un produit compatible sur les différentes configurations et le marché est purement français, sans aucun espoir d'ouverture sur l'étranger. Nous attendons une grande évolution, par contre, du côté du Japon et des MSX. D'ici quelques mois, ou au plus deux ans, ce devrait être la machine la mieux implantée chez les particuliers. Enfin, dans un avenir plus ou moins lointain, nous nous attaquerons sérieusement à l'IBM PC (et ses clones) qui s'ouvre à petit au grand public, mais nous attendons de pouvoir produire un grand nombre de disquettes d'un coup pour conserver une politique des prix cohérente.

Nous espérons bien sûr atteindre la première place d'éditeur (au moins en nombre de cassettes vendues) d'ici quinze mois au maximum en France. Vu le démarrage réalisé, nous devrions réussir un véritable tsunami (raz-démarée en japonais) cette année. (*)(NDLR : 29 francs pour jouer quelques dizaines de minutes ? Et pourquoi pas 5 francs pour ne pas jouer du tout !)

ÉMULE QUI PEUT

The Speculator va peut-être changer la vie d'Einstein ! La machine de Tatung (l'Einstein) souffre d'un problème essentiel : l'Einstein de charger et d'exécuter n'importe quel programme prévu pour le Spectrum. Là où les commerciaux de Tatung ne font



le manque de logiciels. Du coup, les rusés développeurs de ce micro ont trouvé une parade d'enfer : au lieu d'employer des programmeurs émérites pour créer ou adapter des softs, ils ont préféré travailler sur un émulateur (entièrement logiciel) qui permet à

peut-être pas preuve de bon sens, c'est qu'ils comptent vendre The Speculator aux alentours de 500 balles, ce qui fait terriblement grimper le coût de la machine (environ 4000 francs actuellement) pour avoir quelques jeux à se mettre sous la dent.

AMSTRAD JOUE LES DURS

"On peut reprocher des tas de trucs à Amstrad, mais certainement pas d'avoir une mauvaise politique de prix". C'est ce que chacun déclarait jusqu'à voici quelques temps, parce que depuis : terminé ! Amstrad joue les cons et, ce qui nous flatte le plus, c'est qu'il le fait seulement sur le marché français. Qu'est-ce qui me fait dire ça ? Deux publicités pour le PCW 8256. L'une est tirée d'un canard anglais de micro et annonce 399 livres soit 4800 francs grand maximum (en arron-



dissant tout bien vers le haut) et l'autre est extraite d'un journal français et annonce 6990 francs soit 7000 balles. Le peuple de France jugera à quel point on le prend pour une tâche.

ÇA SENT LE SAPIN

Vous ne le savez peut-être pas, mais toutes les grosses multinationales fonctionnent grâce à des prêts bancaires. Ça s'appelle le volant de gestion. N'étant pas là pour vous donner un cours de finances appliquées, je résume :



régulièrement, les compagnies empruntent de l'argent servant à rembourser les emprunts précédents, toute la difficulté résidant dans l'art d'équilibrer les entrées et les sorties (comme sur le bus de sortie, c'est ça, jamais vous vous déconnectez ?). Or, il y a deux semaines, Commodore s'est trouvé face à une échéance (une date limite de remboursement, merci Berlitz) qu'il n'a pu remplir, faute d'argent dans les caisses. Il a demandé un moratoire d'un mois (un délai de paiement, mais ils ont du mal à parler comme vous et moi) et s'il ne peut pas satisfaire ses créanciers, il devra déposer son bilan dans deux semaines. Nom de Dieu, ils n'ont jamais été aussi près.

VROUM VROUM...

Je vais finir par y perdre mes putains de cheveux, cong ! Moi qui croyait que jamais un jeu sur Thomson pourrait me brancher plus de 34 centièmes de secondes, il va falloir sérieusement revoir mes idées reçues. **Top Chrono** de Loricels a réalisé cette formidable prouesse d'être intéressant ET sur MOS à la fois ! Il s'agit pourtant d'une des innombrables courses de voitures sur micro et il est vrai que depuis le fameux Pole Position, il était difficile de trouver quelque chose de mieux, souate (comme dirait Béru), mais c'est pourtant chose faite.

La route défile vers le bas sans saccader, au pixel, s'il vous plaît ! Le compteur s'affiche en bas de l'écran, vous pouvez freiner, accélérer, tourner et vous vous cassez la gueule à tous les virages comme Beltoise.



Bref, ce petit bébé nous a plu, **Top Chrono** de Loricels pour Thomson.

SYNTHETIC NEWS

Coucou, je viens vous parler de la téléche, un univers où la profusion d'images mérite toute votre attention. Non, il ne s'agit pas de la Cinqu ou de la Six, mais de l'A2 qui, avec la collaboration de l'Institut National de l'Audiovisuel, a concocté un super documentaire sur les images informatiques, un point sur les dernières réalisations actuelles à travers le monde.

Philippe Quéau a du flair, du pif, du tarin, comme vous voulez : en plein dans l'air de son temps, il vous balance quatre émissions dingues sur les images électroniques. Entre A2 et l'INA, ça a été carrément l'histoire d'amour pour préparer ces quatre petits bijoux qui vont vous faire flasher des yeux et des oreilles. Car dans l'image de synthèse, ce qui frappe c'est le son... ce genre de discours complètement dément, vous y aurez droit en direct, si vous avez le courage d'attendre le milieu du premier épisode commenté par Michel Serres, le philosophe.

Si nous reprenons un peu de recul, hein ? Le principe de cette série est simple : à partir de documents audiovisuels ou entièrement synthétiques inédits ou rares, Quéau a rassemblé les grandes idées de notre temps par rapport aux technologies nouvelles. Bref, au vu des images, quatre penseurs de notre époque déversent un flot de paroles judicieusement interrompu par des extraits de films d'animation. Les envolées lyriques des braves philologues vous laisseront de glace, ce n'est pas grave : leur logorrhée n'a d'égale que l'incompréhension qui envahit le cerveau à leur écoute. Heureusement, le réalisateur malicieusement détourne leurs verbiages par des incrustations visuelles pleines d'humour. Il ne vous reste plus qu'à vous boucher les oreilles dès qu'une tête humaine normale apparaît, sinon ouvrez les écouteurs au maximum pour tout ce qui sort du ventre et du cerveau des ordinateurs, nos amis !

Chaque épisode voit son thème centré sur l'une des utilisations spécifiques de l'imagerie électronique. Dans le premier, Quéau retrace la relation étroite existant entre image et ordinateur depuis que les puces ont envahi notre monde. Comme il sait bien qu'avec vos petites bécanes vous êtes encore loin de pouvoir faire aussi beau que ce qui accompagne ce texte, il vous explique en

long en large et en travers les techniques habituellement utilisées pour générer ces images du futur ou de l'imaginaire. Vous pourrez mater, les yeux écarquillés, un extrait d'un film fantastique entièrement réalisé sur CRAY : "When the Mandrills Rules the Heavens". Sans conteste, la meilleure séquence de l'émission, mais vous pouvez toujours regarder



Photo INA-Tony de Peltrie.

der le début pour votre culture.

Du côté du second volet de la série, vous découvrirez l'importance capitale de l'image informatique dans le domaine de la synthèse du corps humain. Essentiellement axé sur des images artistiques, ce reportage comporte aussi une importante partie consacrée à la recherche médicale. Plus généreux que dans le premier épisode, vous pourrez voir le présentateur vedette de la NHK (une chaîne de télé japonaise) ainsi que la merveilleuse Sexy Robot (elle est trop nique, celle-là), la seule nana qui ait été améliorée à coup d'ordinateur, un être synthétique faisant de la pub sidérale pour de la bouffe terrestre. Comment, on dine à Teur ? Excusez la prononciation.

Enfin, fin du fin, vous pourrez admirer le clip vidéo le plus cher du monde. Il utilise des images synthétiques piquées dans des dizaines de documents provenant de France, des USA, du Japon... Une synthèse extraordinaire de tout ce qu'il y a de mieux actuellement dans ce domaine. La danse n'est pas oubliée dans ce panorama du corps dansant puisque des reportages sur Rebecca Allen et Michel Bret (une chercheuse américaine et un chorégraphe français) montrent ce qu'ils ont tiré d'un ordinateur pour simu-

ler les mouvements humains... ou créer des attitudes surhumaines. En conclusion de l'émission, vous aurez droit à un extrait du court-métrage de Pierre La Chapelle et Philippe Bergeron (deux Canadiens) "Tony de Peltrie". Une merveille de crooner comme on n'en fait plus.

La troisième partie de la série est entièrement consacrée aux images de guerre. Sans le moindre doute possible, les vieilles badernes tirent le maximum des ordinateurs, que ce soit pour leurs pilotes de chasse ou pour leur simulateur de vol.

Cette fois-ci, la profusion des images générées par les ordinateurs permet de simuler un environnement mais aussi d'informer un militaire d'une situation donnée à un instant précis. Là encore, vous pourrez voir des documents particulièrement précieux puisqu'ils émanent directement de chez les Américains, toujours à la pointe du progrès dans l'art de tuer. La synthèse atteint maintenant une qualité si proche de la perfection que l'on envisage un jour de projeter sur le cockpit des avions l'image du paysage qu'ils traversent, permettant ainsi le vol par mauvais temps ou de nuit comme en plein jour. À ne pas manquer la séquence de pilotage de char par brouillard et la préparation d'une embuscade comme en plein air grâce à la mémoire de l'ordinateur.

Dans le quatrième épisode (et dernier malheureusement) la nature est représentée sous toutes ses coutures. Là encore vous aurez droit à une overdose d'images synthétiques, toutes plus époustouflantes les unes que les autres. La campagne chez vous, sans salir vos godasses, super. De toutes les manières, n'oubliez pas de brancher votre magnétoscope, vous pourrez toujours tenter de reproduire ces merveilles visuelles sur vos bécanes, en vous y mettant à fond, vous devriez arriver à quelque chose !

Diffusion tous les lundis soir du 3 mars au 24 mars vers 22h15 sur Antenne 2

un silence parfait. Une hypothèse d'école, histoire de ne pas laisser refroidir le bébé : et si c'était Philips ? Un bon moyen pour eux d'arriver à pénétrer le marché de la micro par la bande, après l'échec des VG 5 à 8000. Ceux d'entre vous qui ont des Sinclair en panne ou en SAV peuvent continuer à prier tous les saints, c'est pour l'instant la seule solution sûre à leurs problèmes.

mais pour jouer les ferrailleurs de l'espace. En effet votre tâche est de récupérer tous les équipements militaires ou civils encore en état de marche sur toutes les épaves qui jonchent le sol de l'astéroïde. Vous êtes à bord d'une navette qui vous permet d'accomplir un nombre d'aller-retour indéterminé entre le vaisseau-mère et le sol. Plus vous pourrez ramener d'éléments du style piles d'énergie, armements légers et lourds ou boucliers de défense jusqu'au vaisseau amiral, plus vous grimpez dans la hiérarchie des ferrailleurs jusqu'à devenir celui que l'on envoie dans les missions-suicide. Comme d'habitude le graphisme extraordinaire est renforcé par des sons complètement réalistes ce qui ne gêne rien dans ce soft au scénario vraiment original. Koronis

Rift de Lucasfilm Games pour Commodore.



EURÊKA, ÇA CONTINUE

Quatrième épisode des aventures de la solution d'Eurêka. Personne n'a encore trouvé la solution finale, mais je vous rappelle que vous avez encore deux semaines pour trouver quelque chose qui s'en rapproche et nous écrire une bafouille sur le serveur HG : vous avez des chances de gagner un logiciel offert par Eurêka. Attaquons-nous vaillamment à cette quatrième partie. Tout d'abord, le cadre : ça ressemble à du morse, ça n'en est pas. On est tenté de le superposer à celui de la troisième aventure, histoire de voir si ce ne serait pas un bête cache : ça n'en est pas un. Inutile de vous bourrer : ça n'est rien du tout. Un leurre, en quelque sorte.



Dans l'illustration (autre le type qui s'évade grâce à des draps noués, indication pour le jeu) on note deux inscriptions : celle de la pancarte ne rime à rien, la plaque d'immatriculation était une partie de la solution... anglaise. Fausse piste.

Alonzo poème, comme disait mon accorte grand-mère. La première strophe est une indication pour le jeu : il faut en effet se déguiser avec un uniforme allemand pour s'évader de la prison. Les deux premiers vers de la seconde strophe indiquent qu'il faut regarder sous le tableau représentant Hitler pour trouver le talisman.

Dans les deux suivants, on vous conseille d'écouter le nom entendu près du bunker : il s'agit d'Heidi. Et le tout commencement d'Heidi, c'est la lettre H. "Chante Über Alles que deux pays commencent", c'est en quelque sorte tiré par les cheveux, mais si élégamment que nous ne nous formalisons pas outre mesure : la chanson dit "Deutschland, Deutschland Über Alles". Donc, les deux pays qui commencent la chanson ne font qu'un, Deutschland, ce qui nous donne un D en

CHAPITRE QUATRE

COLDITZ

Dans ce pays qui les bottes emplissent de leur bruit, Dans cette Europe en guerre qu'enserme une main de fer, Des prisonniers de Colditz pour s'échapper de nuit, Sous ton déguisement prendras la voie des airs.

Juste près du portrait d'un homme patibulaire, Portrait qui, on s'en doute, cache le talisman, Tu penseras au nom entendu au bunker, Et le rapprocheras du tout commencement.

Chante "ÜBER ALLES" que 2 pays commencent, Soit que la quatrième est celle qui te convient, A travers une bâche tu passeras facilement, Avant de l'arrêter car la peur te restera.

bonne et due forme. Le coup de la bâche, c'est pour le jeu : faut se cacher sous la quatrième, bon, classiques. Et c'est quoi, la zoulie phrase qu'on obtient à la fin du jeu d'aventures ? "C'est la première de tes horribles défaites". Or, les premières lettres de Horrible et de Défaite, c'est quoi ? Hmmm ? Je vous fais un dessin, ou vous faites un effort pour comprendre tout de suite ? Voilà, ça nous fait H et D. Plus que deux indices et on s'attaque au poème final. A la semaine prochaine.

ATARI, C'EST REPARTI !

Suite de la page 1

Et les Roms ? Elles sont en cours de test, elles seront livrées probablement début mai. Ceux qui ont acheté la machine avant se verront proposer pour 500 balles les dites Roms, plus des logiciels utilitaires (genre gestion de fichiers, inutile de tabler sur Multiplan) (très fort) (merci).

CINQUIÈMEMENT

Attendez, j'ai oublié un truc dans le quatrième, c'est le prix : 5990 balles pour le tout. Pardon ? Rapport qualité/prix, ça balaye tout le reste ? Ben oui, je vois qu'on ne vous la fait pas, à vous. Et j'ai oublié de vous dire aussi que l'alimentation était intégrée dans l'unité centrale, ce qui va faire très plaisir à mon bureau.

CINQUIÈMEMENT BIS

C'était pas assez, en voilà un autre : le 1040 STFM. Une anecdote à son propos, il a failli s'appeler le 1040 STFMSJEIFJSKQ, mais c'était déjà déposé. Le ST veut toujours dire Sixteen-Thirty two (seize-trente deux, à cause du processeur), F signifie toujours tout ce qu'on veut mais surtout Floppy et Français et M veut dire Moniteur et Monochrome, ou Moniteur Monochrome, comme ça on a les deux sous la même bannière.

Le 1040 STFM se compose d'une unité centrale avec alimentation intégrée, avec floppy intégré d'une capacité de 720 Ko formatés (double tête, double densité), d'un moniteur monochrome, le même que celui qui était livré avec le 520 ST des familles. Tout comme son petit frère le 520 STF, l'engin sera livré avec un basic, le logo et le TOS, rien de plus, rien de moins. Le tout sera gracieusement troqué par Atari contre la modique somme de 9990 francs français de France (DOM-TOM compris).

Et puisqu'il restait un créneau, voilà de quoi le remplir : le 1040 STFC est le même que précédemment, sauf qu'il est équipé

d'un moniteur couleur haute résolution (ça y est, vous avez pigé, M pour monochrome, C pour couleur). Et il vaut ? 11990 balles, avec tous les TTC nécessaires et suffisants.

SIXIÈMEMENT

On continue dans les nouveautés ? Allons-y : le System Mega ST sera un 1040 STF M ou C (au choix) doté d'un disque dur de



20 Mo, d'une sauvegarde dynamique de 20 Mo et d'une imprimante professionnelle qui frise les 400 caractères/seconde. Le prix ? OK, 25.000 à 30.000 balles hors taxes, ça dépend du moniteur choisi. Et apprenez que quand on cause pro, on exprime en hors taxes. Je vous le dis à vous mais ne le répétez pas en société parce que vous auriez l'air con, ça donne de 30.000 à 36.000 balles TTC. Je vous avais prévenu : c'est pas le même créneau. C'est quand même deux fois moins cher qu'un Mac.

SEPTIÈMEMENT

Ensuite, les drives et les moniteurs seront vendus séparément. 2000 balles pour un drive simple tête (360 Ko), 2700 pour un double tête (720 Ko), 2000 balles pour un moniteur noir et blanc et 4000 balles pour un moniteur couleur. C'est cher, mais on ne peut pas tout baisser d'un coup.

HUITIÈMEMENT

Et les CD Roms, ces disques compacts comprenant 500

mégaoctets de programme ou de données que Tramiel avait annoncés il y a quelques mois et qu'il avait exhibés au CES de Chicago ? Vous les verrez probablement au Sicob, en même temps que toute une tripotée de nouveaux logiciels : un tableur qui ressemble à Lotus comme le programme politique de Marchais ressemble à une feuille blanche, des outils de développement, des jeux, des applications particulières, un émulateur minitel, un compilateur basic, des logiciels qui gèrent la prise Midi, d'autres qui gèrent la RS 232, d'autres encore qui gèrent

tout ce qui peut se gérer et dans le tas, il y en a de vraiment hallucinants.

NEUVIÈMEMENT

Je ne vous bassine pas avec les détails internes de distribution, vous trouverez les bécanes chez tous les distributeurs agréés (dont la Fnac). Des journées développeurs seront organisées du 21 au 23 mars et l'une de ces journées sera "portes ouvertes" : vous pourrez aller chez Atari les harceler de questions stupides.

DIXIÈMEMENT

Au prix du Ko, l'Atari est le meilleur rapport qualité/prix, face aux 8 bits. Il offre en plus le Gem, un processeur 16 bits, une souris, tous les langages possibles et imaginables, des graphismes d'enfer et, euh... et un look, voilà, un look. Ne pas s'acheter cette bécanne quand on dispose de 6000 balles, c'est presque un crime. Et qui c'est qui va prendre des grandes baffes plein la gueule ? Tous les autres !

SINCLAIR : SECRET D'ETAT

Décidément, il est pas pressé, le père Clive. On ne sait toujours pas qui reprend en France la distribution de ses machines après le dépôt de bilan de Direco, son ex-

importateur. Ou plutôt, on a de vagues doutes, on sait que c'est une grosse compagnie du Bénélux, mais les accords ne sont pas signés et tout le monde observe

PILLAGE D'ENFER

Le grand retour de la société Lucasfilm Games ne décevra aucun de ses détracteurs : la sortie de Koronis Rift en France va satisfaire tous les fanatiques des jeux d'arcade "intelligents". Comme dans le premier produit de la maison, Rescue On Fractalus, le graphisme utilise généreusement les techniques de la géométrie fractale ce qui donne un réalisme aux paysages encore jamais atteint dans le domaine du jeu familial. Cette fois encore vous devez partir à l'assaut d'une planète inconnue, non plus pour sauver vos compagnons isolés au sol

DEULIGNÉE DE TARÈS



Encore de la bonne production cette semaine, de celles qui vous font croire qu'enfin la France est sauvée et que la jeune génération saura prendre la relève... au moins à coup de deulignes. D'ailleurs, à propos de nouvelle génération, sachez que c'est pas les plus vieux les meilleurs : les p'tits jeunes n'ont pas peur des gros et délirent fort bien dans cette discipline pourtant ascétique. La preuve...

Khalid HANNOUF vous plonge dans l'univers mystérieux de la programmation automatique. Attendez qu'une des créations fonctionne et vous rigolerez vraiment.

Listing Apple

```

1 POKE 105,0: POKE 106,21: POKE 107,0: POKE
108,21: POKE 109,0: POKE 110,21: INPUT
'NOMBRE DE LIGNES':N:P = 10:K = 254:D
= PEEK (175) + PEEK (176) * K - 3:H
= 200:J = 254
2 FOR X=N TO 1 STEP -1:F = INT ( RND
(1) * H) + 1:Z = (O + F + S) / K:T = INT
(2):R = (Z - T) * K:S = P / K:Q = INT
(S):D = P - Q * K: POKE D,R: POKE D +
1,T: POKE D + 2,O: POKE D + 3,Q: FOR I
= 1 TO F:C = INT ( RND (1) * J) + 1:
POKE D + 4,C:D = D + 1: NEXT : POKE D
+ 4,O: POKE D + 5,O: POKE D + 6,O:P =
P + 10:D = D + 5: NEXT : L:ST : END
    
```

Bricefa LETBEL revient, avec un masque, dans la rubrique et nous pond encore une de ses routines géniales.

Listing Thomson

```

0 CLEAR,48895:4#="86018762088EBF12BF620C
8EBF19BF620E3954454D50CFBF28800681620B25
037E07F3AE8C037E2838BF17B00EF58C00002E03
7E088C86754HBD388B310022F8301F8C000022EF
39":SCREEN7,0,0:CLS:PRINT" Fonction TENPO
" :COPYRIGHT 1985 by Fabrice"CHR$(20):FO
RT=1:TOLN(4#)/2
1 POKE48895+T,VAL("H"+MID$(4#,T#2-1,2))
:NEXT:EDEC48896:ATTRB1,1:T#"DEMONSTRATI
ON":FORP=0TO1STEP0:CLS:FORI=1TO13:COLORR
ND*6+1:LOCATET*2+5,RND*5+10:PRINTMID$(T#
,T,1):TEMPO RND*20+1:PLAY"L1S1":IFINKEY#
="":THENNEXTT,P ELSEATTRB0,0:COLOR7:LOCAT
E0,23:L1ST
    
```

Hervé SATGÉ mélange allégrement les genres et les modes, regardez un peu le résultat!

Listing Amstrad

```

10 MEMORY I300:FOR N=I300 TO I303
7F:READ A$:POKE N,VAL("I"+A$):NEXT
:MODE 1:LOCATE 15,10:PRINT"ESSAI D
'INSERTION":POKE I80D5,I303:LOCATE
15,10:PRINT "SCORE":FOR X=0 TO 50
STEP 5:LOCATE 27,10:PRINT USING "
#####":X:FOR Y=0 TO 500:NEXT Y,X:
POKE I80D5,I13
20 DATA E5,F5,CD,1A,BC,F1,EB,CD,A5
,8B,06,07,4E,C5,D5,06,04,AF,CB,21,
30,02,FE,CC,CB,21,30,02,FE,33,12,1
3,10,EF,01,ES,21,00,0B,13,EB,E1,23
,C1,10,DE,E1,24,24,24,2C,C3,75,8B:
LOCATE 5,15:PRINT"AS VU CA MARCH
E":FOR X=0 TO 2000:NEXT:CLEAR:GOTO
10
    
```

Thierry BANDET vous lance dans la course à l'aide des flèches droite et gauche et empoche tranquillement les deux logiciels. Allez-y, ça tourne!

Listing MSX

```

1 X=125:IFL=0:THENSREEN3:LINE(110,0)-
(140,192),14,BF:FORJ=1TO7:READQ:A#=#
+CHR$(Q):NEXTJ:FORI=1TO2:SPRITE#(I)=A
$:NEXTI:SPRITEON:DATA42,62,42,8,93,12
7,85:ONSPRITE60SUB1ELSESCREEN0:LOCATE
5,10:PRINT"FIN.SCORE:"SC:PLAY"L64GBAB
C":FORI=1TO1000:NEXT:RUN
2 SOUND10,75:IFL=0:THENG=109:V=2:L=1:G
OTOELSE=STICK(0):X=X-(A=3ANDX<133)+
(A=7ANDX>109):PUTSPRITE1,(X,170),6:IF
Y=0:RY>256:THENY=1:SC=SC+5:F=(RND(1)*5
)+2:Y=Y+F:OTOELSEY=Y+F:PUTSPRITE2,(
0,Y),1:G=0+V:IFG<109ORG>133:THENV=-V:G
OTOELSEGOTO2
    
```

À la prochaine, salut!

G.I. le label des meilleurs jeux

It's more fun

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO 5
ORIC • ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

GUILLEMET International Software - R.P. 2 - 58200 LA GACILLY - IN 93 28 83 54 et 99 08 83 17 du lundi au samedi de 9 à 19 h

BON de COMMANDE

GUILLEMET International Software

R.P. 2 - 58200 LA GACILLY

* UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS * (1) ou 4 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité. NOM

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Téléphone _____

Ordinateur C 64 Spectrum Amstrad Thomson mo5 Oric Atmos ZX 81 MSX Atari Apple II

Je joins Chèque bancaire Mandat lettre Contre remboursement (Ajouter 15 F de frais)

Date de livraison _____

Signature _____

(1) vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit - Livraison sous 48 h pour tous les produits en stock - Tous nos logiciels sont garantis un an - Revendeurs, Clubs, nous consulter!

Pour l'étranger : 35 Francs de port.

Ça va, ça va. Le paysage audiovisuel s'agrandit, ces temps-ci. Tant mieux. Profusion d'images, il a dit, Fafa : c'est bien. Profusez, et posez tout ça sur le tapis, on triera plus tard.

En attendant, j'arrive pas à capter cette foutue cinquième. C'est bien en UHF, au moins ? Parce que si c'est pas sur cette bande, je peux ramer un bon moment avant de la trouver. Et comme chacun sait, ramer, c'est pas gai. Bon, alors elles sont où, les nanas pulpeuses ? C'est bien joli d'en entendre parler, j'aimerais les voir, moi. Si demain je vais au boulot, que tout le monde me dit : "T'as vu les nanas pulpeuses de la cinq ?" et que je les ai pas vues, j'aurai l'air d'un con. N'empêche, les playmates à Collaro, va falloir qu'elles soient deux fois plus pulpeuses, et deux fois plus à poil pour concurrencer. C'est bien.

Quand je vous disais que ça va, en ce moment. On va avoir une profusion de nanas non seulement pulpeuses, mais aussi à poil. C'est très bien.

Ah, ça y est. C'est ça ou c'est pas ça ? Ah c'est marqué : La Cinq. Heureusement qu'ils ont pensé à ça. Tiens, c'est pas une nana ? Je vais monter le son.

"...solution des "conspirateurs de l'ombre" pour Apple par Phil Decroix.

Prendre torche, h, prendre corde, prendre viande, b, o, donner viande, h, prendre boîte, s, accrocher corde, o, fouiller uniforme, prendre sifflet, b, examiner horloge, s, prendre pied, n, jeter torche, n, aller passage, jeter pied, aller passage, s, prendre torche, h, s, s, e, prendre pied, s, prendre pistolet, monter barque, s, aller laby (lors d'une rencontre avec un monstre, il faut combattre avec le pistolet), i, j, i, k, i, i, k, i, i, k, i, i, j, i, k, i, i, n, e, e, dire le pacha est mort, e, soulever carreau, jeter pied, prendre sceptre, o, o, n, ouvrir boîte, prendre code, b, siffler, 12H15, n.

Ce qui explique..."

Ta queule, toi. Je baisse le son. Ça explique pas l'absence de nanas pulpeuses, mon gars. Je suis déçu. Je vais essayer de chercher la six.

C'est au-dessus ou au-dessous ? Sûrement au-dessus, elle est arrivée après. Voyons... La prochaine fois que je m'achète une télé, je prends la recherche automatique de stations. Quand je me suis payé celle-là, j'étais persuadé que c'était un gadget inutile. Ah, ça y est. Elle s'appelle "La 6", tout bêtement ? Ah non : TV6. Ça alors. Quelle originalité. Et ils disent quoi ?

"...vous présente Mr B., qui a un moyen d'obtenir 99 vies sur plusieurs jeux sur CBM 64. Naturellement, il faut stopper l'exécution automatique avant de les introduire; c'est à vous de le faire. Je vous en prie, Mr B.

- C'est à moi ? Alors voilà la liste des jeux et des pokes :

Sammy lightfoot : POKE 3678, 189
Pooyan : POKE 20634, 173
Laser Strike : POKE 16475, 173
R-nest : POKE4446, 173
Crazy-Kong : POKE 30264, 173
Jumpin' Jack : POKE 27904, 173
Crossfire : POKE 27625, 173
Miner 2049'er : POKE 9450, 173
Blagger 64 : POKE 3560, 8
Fort Apocalypse : POKE 36339, 153
Frogger : POKE 22341, 173
Snookie : POKE 33242, 200
Q*bert : POKE 4446, 173
J'aimerais aussi saluer SCS et CCA..."

Merde, je me rappelais pas qu'ils avaient mis une boucle de quatre heures ne diffusant que des bidouilles. Bizarre. Si j'étais eux, j'aurais plutôt mis des clips, mais bon...

Tiens, je vais aller faire un tour du côté des chaînes classiques. Canal Plus, au hasard. Et puis je vais aller m'asseoir, pour six chaînes on commence à apprécier la télécommande.

"...réglement est déposé chez Maître JP. Ferrier. Alors regardez bien ces trois programmes, et nous vous dirons après ce qu'il faut en faire.

Programme 1 :
10 MODE 0
20 ENV 1, 2, 1, 2, 5, 2, 1, 5, -2, 2 :
ENV 2, 10, -1, 2 : ENV 3, 3, 1, 2, 3, 1, 4
30 ENV 4, 3, 5, 1, 1, 0, 10, 3, -1, 1, 10, -1, 1 : ENV 5, 3, 5, 1, 1, 0, 10, 3, -1, 1, 10, -1, 2
40 ENV 6, 5, -1, 10, 10, -1, 7 : ENV 7, 3, 5, 1, 15, -1, 5 : ENV 8, 1, 4, 1, 4, -1, 1
50 ENV 9, 3, 5, 1, 10, -1, 15
60 OPENOUT "P" : MEMORY

BIDOUILLE GRENOUILLE

```

&2FF : CLOSEOUT
70 FOR N=0 TO 11 : READ A : INK
N,A : NEXT N
80 LOAD "SPY1", &300
90 LOAD "SPY2", &6000
100 LOAD "SPY3", &C000
110 CALL &6000
130 DATA 24, 1, 26, 0, 13, 6, 14, 16,
18, 24, 3, 15

Programme 2 :
10 ITAPE : MEMORY &5FFF
20 LOAD "LOADCODE", &6000
30 POKE &6093, 0 : POKE &6094,
0 : POKE &6095, 0 : POKE &60D6,
0 : POKE &60D7, 0 : POKE &60DB,
0
40 IDISC : SAVE "SPY2", B,
&6000, &200, &6000

Programme 3 :
10 FOR I = &6000 TO &6000 + 132 :
READ A : POKE I,A : NEXT : CALL
&6000
20 SAVE "SPY1", B, &300, &A3FB
30 SAVE "SPY3", B, &C000, &4000
40 DATA &21, &00, &C0, &11, &00,
&10, &3E, &81, &CD, &A1, &BC
50 DATA &21, &00, &D0, &11, &00,
&10, &3E, &B9, &CD, &A1, &BC
60 DATA &21, &00, &E0, &11, &00,
&10, &3E, &F3, &CD, &A1, &BC
70 DATA &21, &00, &F0, &11, &00,
&10, &3E, &FB, &CD, &A1, &BC
80 DATA &21, &00, &03, &11, &00,
&10, &3E, &55, &CD, &A1, &BC
90 DATA &21, &00, &13, &11, &00,
&10, &3E, &9A, &CD, &A1, &BC
100 DATA &21, &00, &23, &11, &00,
&10, &3E, &E1, &CD, &A1, &BC
110 DATA &21, &00, &33, &11, &00,
&10, &3E, &BF, &CD, &A1, &BC
120 DATA &21, &00, &43, &11, &00,
&0C, &3E, &98, &CD, &A1, &BC
130 DATA &21, &18, &7C, &11,
&E8, &0F, &3E, &EA, &CD, &A1,
&BC
140 DATA &21, &00, &8C, &11, &00,
&10, &3E, &A7, &CD, &A1, &BC
150 DATA &21, &00, &9C, &11,
&FB, &0A, &3E, &FA, &CD, &A1,
&BC, &C9

Voilà maintenant de quoi il s'agit :
    
```

ce sont trois programmes permettant de copier Spy Vs Spy de cassette à disquette sur Amstrad CPC 464. On procède de la façon

- 6) Faire un RESET une fois le programme enregistré.
 - 7) Taper le programme 3.
 - 8) Faire RUN.
 - 9) Voilà. C'est tout.
- Il suffira pour jouer de faire RUN "SPY", ce qui...
- Ouais, d'accord. Les autres chaînes se sentent menacées, elles vont se mettre au diapason. D'ici à ce qu'Anne Sinclair elle-même présente 7 sur 7 en bikini, il n'y a qu'un pas. Elle est pulpeuse, Anne Sin-

PV2000 (pour la partie binaire) : SAVEM "PV2000", &HBF00, &HBF00, 0
 BIDUL pour la présentation : SAVEM "xxx", &H9F00, &H9F1E, &H9F00
 Pour le jeu : SAVEM "xxx", &H9D00, &H9D49, &H9F00
 POSEIDON (pour la partie binaire) : SAVEM "ATLAS7", &HBF80, &HBF80, 0
 ROTORWAR (pour la partie binaire) : SAVEM "HE2IXT07", &H6E00, &H7FFF, 0
 Pour les parties basic, il suffit de les charger par LOAD et de les sauvegarder par SAVE. C'est est...
 Qu'est-ce que je disais ? Ça va être l'unisson parfait. Tout le monde se jette sur le filon. Je vais faire un tour sur A2, pour être sûr. A tous les coups, je vais avoir droit à Pierre-Luc Séguillon qui va me demander de rester fidèle à la deux.
 "... fidèle à la deux."
 Ben tiens.
 "Nous allons maintenant diffuser en exclusivité la solution de Children's song sur Commodore 64 par les célèbres et fameux Clopinette Masqué Connection, alias CMC.
 Wait, wait, press button, slowly, look screen, press button, fast, e, e, u, u, take cloth, wear cloth, take helmet, wear helmet, open grate, take bottle, enter ship, slowly, close grate, tie belt, push red button, fast, pull lever, fast, give power, fill power, take off, turn lever, e, e, e, wait, turn lever, s, look fuel, push lever, slow, wait solstice, s, w, push lever, fast, stop power, land up, unwear helmet, loose belt, open grate, d, e, kill monster, e, go lake, swim, n, n, listen sonata, e, e, e, n, listen sonata, n, e, n, climb mountain, climb vulcan, u, go vulcan, kill bear, open chest, take bones, look wine, fill bottle, s, climb rock, dig rock, go hole, take record, listen symphony, u, d, n, u, go plain, follow guard, look throne, kill guard, go throne, push throne, take record, e, e, n, e, give wine, kill king, take crown, s, w, s, w, u, u, s, listen oboe, e, take bird, w, n, d, e, e, u, u, look dog, give bones, take wood, d, d, w, n, w, give bird, give wood, take record, s, s, e, s, e, e, s, d, go grate, go ship, tie belt, give power, take off, pull lever, fast."
 Toujours pareil, quoi. Vivement la sept.



- suivante :
- 1) Taper le programme 1.
 - 2) Le sauvegarder sous le nom de "Spy".
 - 3) Faire un RESET une fois le programme enregistré.
 - 4) Taper le programme 2.
 - 5) Faire RUN.

L'ATTRAPE-COUILLON DU SIECLE :

ABONNEZ-VOUS A HEBDOGICIEL !

Eh oui, ça augmente, 11 balles au lieu de 10. Dur, n'est-il pas ? Il va vous falloir sortir 1 franc de plus pour vous procurer votre dose hebdomadaire. Finies les dépenses somptuaires de Malabar, terminées les visites ruineuses chez le pâtissier, envolés les espoirs d'économie sur le budget informatique, vous devez y passer ou mourir idiot sans l'Information qui fait la différence entre les lecteurs branchés de l'HHHHebdo et les moules qui ne lisent que l'Ordinateur Solitaire, Micro Veau ou Science et Vie Choucroute. A vous de choisir.

Comment, on se rebelle ? On n'est pas d'accord ? Ecoutez, on a bien une solution pour vous faire gagner quelques ronds sur le prix de votre canard : abonnez-vous, on vous fait une fleur :

ECONOMISEZ
156 FRANCS !

**GAGNEZ 156 FRANCS
SUR VOTRE
ABONNEMENT.**

8 FRANCS
LE NUMERO

572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux, c'est le nouveau prix à 11 balles l'exemplaire. Remplissez le bon ci-dessous et vous n'aurez à déboursier que 416 francs, soit 8 francs le numéro. Envolée l'augmentation et, en plus, le facteur vous portera votre HHHHebdo chez vous, le posera à côté de votre ordinateur et viendra vérifier les datas de vos programmes, sans supplément. Contents, les gâtés ?



IL EXISTE ENCORE DES
GENS QUI NE LISENT PAS
L'HHHHEBDO.

ABONNEZ-VOUS !

OFFRE SPECIALE !

SHIFT EDITIONS 24 rue Baron 75017 PARIS.

Je m'abonne au tarif super-extra génial de 416 francs pour 52 numéros, au lieu de $52 \times 11 = 572$ francs. Pour 26 numéros, j'en prends pour 216 francs au lieu de 286, ce qui n'est déjà pas si mal. Les étrangers doivent sortir 80 francs de plus pour un an et 40 francs de plus pour six mois.

Nom : Prénom :
Adresse complète :
Ordinateur utilisé :

France :
1 an : 416 francs
6 mois : 216 francs

Etranger :
496 francs
256 francs

Règlement joint : CCP

Chèque bancaire ou postal

BD!

EBDITON OH OH

À la demande expresse de Dupuy (du célèbre tandem Dupuy et Berberian), voici la suite des aventures de Berberian (du célèbre tandem Dupuy et Berberian). Figurez-vous qu'exceptionnellement, nous sommes tombés d'accord sur le dernier Ted Benoit (dont je vous ai entretenu la semaine dernière). Il y a même un fait nouveau : il s'avère que personne ne comprend ses histoires, pas même Berberian, c'est dire si c'est compliqué. Sinon, on n'est toujours pas d'accord sur Loustal.

Je vous préviendrai quand je changerai d'avis. Cette semaine, veuillez noter la parution du troisième tome de Clarke et Kubrick, la série de SF la plus drôle de l'univers. Font est le digne rejeton de Clarke, justement, et de Brown et Sheckley. Quelle ascendance, mes aïeux ! Notez aussi que... Oh non, inutile de vous embêter avec mes histoires de foie gras. A la semaine prochaine.

Milou.

COLLECTOR

Premier album de Wintz, avec des dialogues de Frank. Je fais une parenthèse avant de continuer, c'est un Futuro à 32 balles, collection X, donc demi-format et 32 pages. Donc, premier album d'un type dont le dessin ressemble beaucoup à celui de Baro, ce qui me semble être une bonne influence pour commencer. D'autant qu'il y a de grandes chances pour qu'il s'améliore. Le scénario de Frank est solide, il ne l'est pas toujours, de temps en temps il se laisse aller mais là c'est très fort. Alors on lit l'album et ça passe super bien, ça goulève, ça glisse le long des neurones et on prend son



piéd. Quand on referme le bouquin, on se dit que c'était drôlement bon, et on s'aperçoit rapidement que c'était certes bon mais vachement court, dis-donc. Et là, on se rappelle que c'est l'éternel problème de la collec Futuro : c'est cher si on ne le considère pas comme une pièce de collection. N'achèteront que ceux qui thésaurisent, les autres attendront que le dessinateur soit mieux connu. Dommage. A propos, c'est l'histoire d'un nég' (qui comme tous ses congénères n'a pas d'âme, par définition, puisque c'est un nég') (j'ai tout compris, là, non ?).

PEAU D'BOUDIN de WINTZ et FRANK chez FUTURO, 32 coups de zépon.

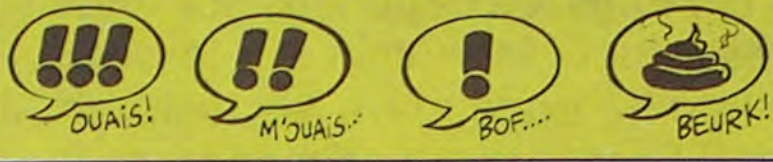
de toutes façons on n'est pas là pour lire du Hubinon ou du Bergèse mais du Buck Danny.



LE FEU DU CIEL de CHARLIER et BERGÈSE chez NOVEDI, 37 avions.

BD Parade!

L'HOMME A LA VALISE	18
LA FEMME DU MAGICIEN	17
TRAGIQUES DESTINS	17
ZEPPELIN	17
CLARKE ET KUBRICK 3	17
CLARKE ET KUBRICK 2	17
MORTES SAISONS	17
MEMOIRE DES ECUMES	17
LE BAL DE LA SUEUR	17
LA GUERRE DES OREILLES	17
FOLIES ORDINAIRES	17
QUEQUETTE BLUES	17
VIET BLUES	17
BONJOUR, MONDE CRUEL	17
GOOSSENS	18
BOUCQ/CHARYN	17
VUILLEMIN	17
PEPE MORENO	17
FONT	17
BERTHET/ANDREAS	17
CAZA/LEJALE	17
RALPH/CROMWELL/REBS	17
TRAMBER	17
SCHULTHEISS	17
BARU	17
MUNOZ/SAMPAYO	17
GEERTS	17



JE SUIS SOUS NEUROLEPTIQUES

Je vais encore être gentil avec la F collection X de Futuro. C'est rare, hein ? Mais bon, je vous ai suffisamment bassiné avec leurs prix hors de prix et leur format hors-format. Vous êtes au courant, maintenant. Vous faites ce que vous voulez, en sachant que c'est à la limite du vol. Deuxième album de Puchol chez Futuro : meilleur que le premier. Ce sont trois histoires, la première est pas terrible, la deuxième meilleure et la troisième très bonne. Le dessin est choquant dans la première histoire, passable dans la deuxième et très bien dans la troisième, alors qu'en fait c'est le même, ce qui semble signifier qu'on s'habitue très bien, une fois qu'on a compris le truc. En plus, comme c'est un

volume simple, il ne vaut (((que))) 28 balles (je le mets entre des tas de parenthèses parce qu'en fait il vaut quand même 28 balles).



TRAQUENARDS de PUCHOL chez FUTURO, 28 balles (de flingue).

JE SUIS EN MAI

Je fais ce que je veux, je peux dire que j'aime pas Corben, je suis dans ma page, personne peut venir me dire le contraire, j'aime pas Corben, ah ah, je l'aime pas, personne ne me contredit, ça fait du bien, ce que fait Corben est pas beau, nulle contradiction ne vient me troubler, quel pied. Voilà. Ça défile. Maintenant, je peux en parler en toute sérénité. En effet, très chers amis, je n'aime pas Richard Corben, car je trouve que ce qu'il dessine est laid. Voyez comme je suis calme en disant ça. Pas un tremblement nerveux n'agite le bout de mes doigts. Je déclare, froidement, que moi, à l'inverse de tout le monde, je n'aime pas Corben. Je suis un oiseau rare, je sais. Eh bien malgré ce handicap, je suis en mesure d'affirmer que ce sont ses plus mauvaises bd. Alors imaginez, déjà que j'aime pas, si en plus c'est vraiment nul, à quel point ça me gonfle d'en causer. Notons au passage que c'est inspiré d'Edgar Poe (œuf corse, voir le

titre), et que je me serais bien passé de cette histoire-là.



LA CHUTE DE LA MAISON USHER de CORBEN chez ALBIN MICHEL, 52 cris d'horreur.

MODE

Je trouve que ça se fait beaucoup, ces temps-ci, les flash-backs (ou flash-backs, posez tout par terre on triera après). Après Natacha qui raconte ses souvenirs d'enfance sur deux volumes, voilà que Clifton, le héros de Turk et De Groot, se met en tête de raconter ses premières enquêtes.

A noter d'ailleurs, mais vous allez voir à quel point ce que je vais dire est inintéressant, que Turk a cédé la place à Bédu, qui reprend le flambeau de cette série, mais comme le dessinateur est effacé par son personnage ça n'a aucune importance. Donc, Clifton, le détective-colonel anglais, toujours aussi flegmatique, raconte sa vie. Ça me paraît bizarre. Ça semble vouloir dire que le scénariste (de série) n'a pas trouvé ce qu'il pourrait bien raconter d'intéressant, cette fois-ci. Moi non plus, d'ailleurs. Vous remarquez que je rame depuis le début de cet article ? Je reprends la comparaison avec la Renault 5 de tout à l'heure, imaginez que vous deviez parler du Nième exemplaire

de celle-ci, qui ne diffère en rien ni des suivants ni des précédents ? Bon, c'est un Clifton.



LE PASSE COMPOSE de BEDU et DE GROOT chez LOMBARD, 33,50 médailles de longévité.

MEUH JEUH SUIS KONTENT!



Imaginez ma joie : le troisième tome de "Clarke et Kubrick" vient de sortir ! Déjà, le premier était génial. Le second se rapprochait de la perfection et celui-ci, ben il la dépasse (ceux qui n'aiment pas vont trouver que je suis devenu bien con, ces temps-ci).



Le premier était une suite de récit de quelques pages sans lien entre eux, le second était une suite de récits avec des liens par contre, et le troisième est une suite d'un seul récit de 44 pages. Non, pas 44 pages chacun, puisqu'il est tout seul. Le nom de l'album est "Le maître de l'univers". Je vous laisse savourer un instant. Doudidou da... Ça y est ? Vous avez bien tout senti, le tre de maître, le u de univers, les deux articles définis, les intonations sur "maï" et sur "vers" ? Hmmm ? Vous sentez comme ça se prononce bien, tout ça ? C'est une histoire de voyage dans le temps. Reprenez votre souffle. Voyage, ok ? Le truc qu'on fait quand on translate dans un plan quelconque, un voyage, quoi, normal. Dans le, ça veut dire dans le, je peux pas mieux vous dire. Et temps, n'est-ce pas, qui signifie le plan dans lequel on vieillit, je ne sais pas si je me fais bien comprendre. Un voyage dans le temps, quoi. Moi, ça me paraît simple. Donc, c'est un (ou plus exactement des tas de) voyage (s) dans le temps. Clarke et Kubrick, les deux

pilotes galactiques au chômage, vont rencontrer le maître de l'univers, comme n'importe quel crétin peut deviner à la lecture du titre. Ils rencontrent Léonard de Vinci, par exemple, mais c'est pas lui, le maître de l'univers. Je vous dirai pas qui c'est pour ménager le suspense. Il est à noter que Alfonso Font (hmm, sentez comme ce nom sonne bien ?) bossait avant dans un studio de bd, comme Gimenez, et qu'il s'en est drôlement bien sorti, surtout pour ses scénarios et ses dessins (c'est-à-dire tout, mais je voulais utiliser "surtout" pour renforcer). C'est aussi bon qu'une crêpe à la noix de coco.

LE MAÎTRE DE L'UNIVERS de FONT chez GLENAT, 39,50 pâmoisons.

J'AI PAUMÉ MON CODE

C'est assez embêtant, mais on est obligé de comparer un auteur à un autre, pour donner un aperçu du style du dessin. C'est dommage de dire que Truc est un sous-Machin, mais c'est comme ça. Et puis vous me faites chier, je vais pas me justifier toutes les cinq minutes. Rivière est un mélange de Tardi et d'Hergé, c'est comme ça. Venez pas me bassiner en disant : "on a pas le droit de dire ça, chacun a son style, c'est normal d'avoir des influences". Oui, c'est normal, mais faut pas exagérer. Lui, il a pas de style du tout.



C'est que du pompage d'Hergé et de Tardi. Je vais en énerver, là. Il y en a qui vont pas être d'accord. Parce que c'est propre, c'est bien fait, classique, on se rend pas compte de l'insidiosité du trucage. En fait, c'est pas un bon dessinateur, c'est un bon pompeur. Nuance.

Passons aux scénaristes. Ils vont pas y échapper non plus, faut pas rêver. C'est l'histoire d'un agent double qui en 1916 fait passer un code aux alliés. C'est original, ça, vous trouvez ? Hein ? Une banale histoire d'espionnage en temps de guerre, au secours ! Les conneries recommencent. A la sortie du prochain tome, je vous expliquerai pourquoi l'éditeur et l'imprimeur sont des crétins.

LE CODE ZIMMERMANN de CARIN, RIVIERE et BORILE chez LOMBARD, 33,50 nuls.



- Les demis, repliez-vous, bon sang !
On déduit de ce qui précède que l'album cause de football. Pour ceux qui pensent que les dessins pourraient être bons quand même, je les rassure : non, ils sont exactement comme le scénario.

PARI GAGNE de REDING et HUGUES chez NOVEDI, 37 ballons.

PAS LU

Je l'ai pas lu. Je vous le dis franchement : je l'ai pas lu. Du tout. J'ai feuilleté un peu, j'ai regardé les dessins mais j'ai



quand même lu la première page, complètement. D'ailleurs, plutôt que vous parler du bouquin, voici les dialogues de la première page en question.

"Le camp des loges (centre d'entraînement du PSG). Par un temps de chien qui dure depuis 4 jours, Eric Castel et ses coéquipiers du PSG poursuivent un entraînement acharné en vue d'un certain "PSG-Bordeaux" qui dans moins d'une semaine va peser lourd au classement national !
- Bon, Eric ! Henri, tu centres en retrait sur Pierre !
- Zut, comment voulez-vous contrôler ça ?
- T'en fais pas, je suis là !
Stoïque sous la pluie : Diane.
- Allez donc prendre un café chaud, Diane...
- Je ne suis pas frileuse, merci !
- Comme vous voulez... On n'en a plus pour très longtemps.
- Bien, ça, Lucien ! Dégage sur Eric ! A la main !

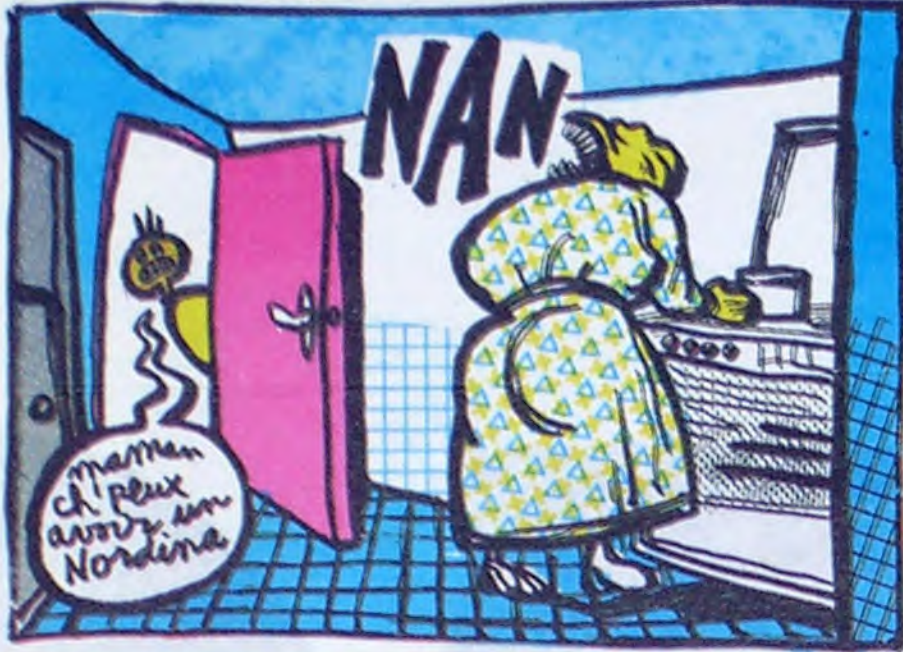
POUR LES ENFANTS

Tout le monde est obligé de faire du commercial, même Joost Swarte.



J'en entends d'ici : "mais non, c'est un pur, il fait que des trucs bien !" Ben non, pas du tout, puisque je vous dis qu'il fait des trucs pour les mômes. C'est peut-être bien pour eux, mais moi, ça me gonfle, quel que soit le dessin à côté. C'est un dialogue entre un vieux savant et un assistant un peu con qui se trouvent confrontés à un paquet de problèmes et qui les résolvent à leur façon. Les fans de Swarte apprécieront.

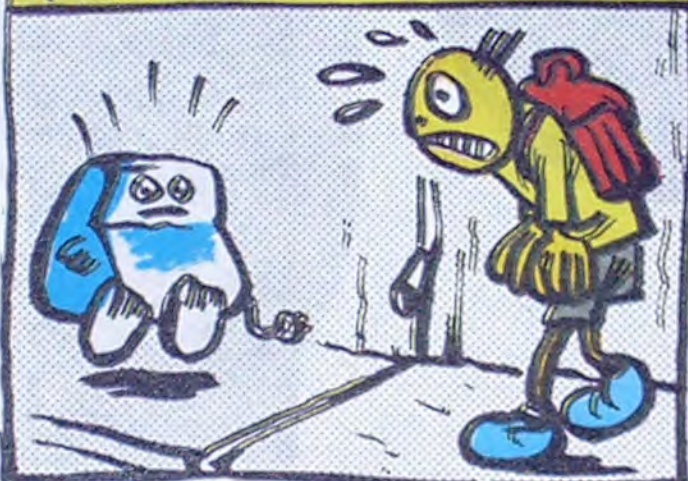
DR BEN CINE ET D. de SWARTE chez FUTURO, 28 mois.



QUAND IL ALLAIT À L'ÉCOLE, IL VOYAIT LES AUTRES ENFANTS DIRE AU REVOIR À LEUR NORDINATEUR... IL ÉTAIT JALOUX ET TRISTE



DÈS QU'IL VOYAIT UN NORDINATEUR, SON CŒUR LUI FAISAIT SI MAL QU'IL AURAIT VOULU MOURIR.



SANS NORDINATEUR, LA VIE ÉTAIT UN ENFER POUR LE PETIT BRUNO.



ET PUIS, UN JOUR D'HIVER...



DANS UN DÉPÔT D'ORDURES, IL Y AVAIT DANS UN COIN UN PETIT NORDINATEUR TRANSI PAR LE FROID.



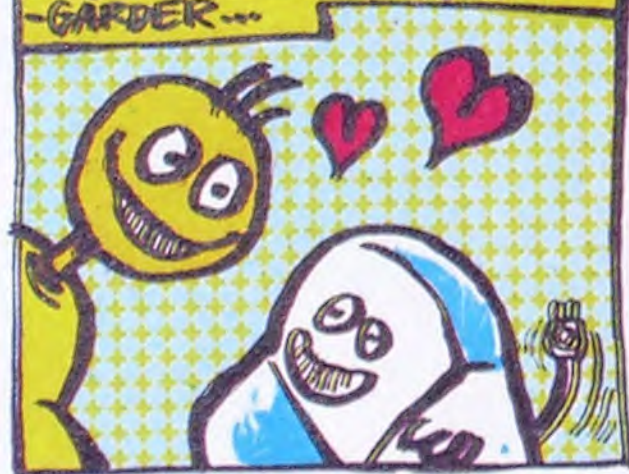
Le pauvre... Des méchants l'auront abandonné.



BRUNO RECUEILLIT LE PETIT NORDINATEUR ET L'INSTALLA EN CACHETTE DANS LA REMISE À OUTILS DE SON PAPA. IL L'APPELA ARTUR.



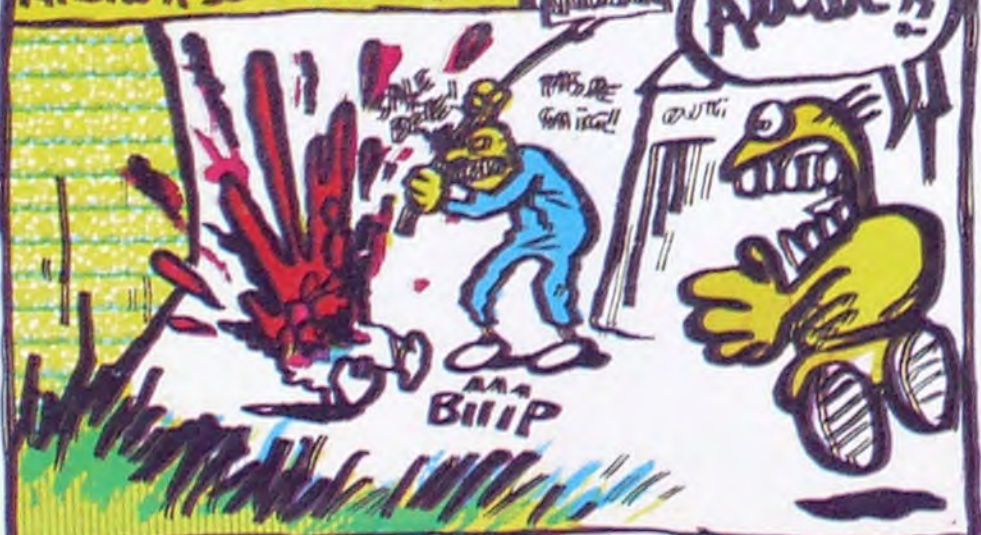
BRUNO ET LE NORDINATEUR ÉTAIENT HEUREUX. ILS RESSEMBLAIENT À DES HEUREUX À S'HEUREUX-GARDER...



MALIN ZÉLAS UN JOUR LE MÉCHANT PÈRE DE BRUNO DÉCOUVRIT LE PAUVRE ARTUR



ET IL POURFENDIT LES ENTRAILLES DU PAUVRE NORDINATEUR AVEC UN RATEAU À SE TAPER LE NEZ.



LE PETIT BRUNO EN FUT, COMPLÈTEMENT TRAUMATISÉ ET DEVINT ABRUTI.



TOUTE SA VIE IL FIT DE L'INFORMATIQUE ET NE CESSA JAMAIS DE PUNTER LE CLAVIER DE SON CHIEN.



PROUT (*)

(*) La semaine prochaine l'Hebdo pète les prix des logiciels.

LES SEPT SORCIERS



Hé oui, les gâtés : Hebdogiciel ne vous laisse pas tomber ! Voilà un nouveau logiciel en Basic étendu pour votre TI 99/4A. Confrontés à sept sorciers diaboliques, vous devrez leur piquer leur sept diamants. Pour arriver à vos fins, il va falloir ruser. Essayez de les défier au billard, aux dés ou au tir au pigeon à moins qu'un petit concours de saut en parachute ne les fasse craquer. Un mode d'emploi complet vous permettra de vous y retrouver. Le prix ? 90 balles, pas un rond de plus parce que c'est vous.

Bon de commande à découper et à renvoyer à SHIFT ÉDITIONS, 24 rue Baron 75017 PARIS

Nom
Prénom
Adresse

DATE : PU = 90 F. x = F.
Frais d'envoi = + 15 F.
Chèque joint : TOTAL = F.

HIPPOJOYST

C'est encore et toujours japonais, c'est encore plus costaud et meilleur qu'avant : deux boutons de tir, quatre ventouses qui collent vraiment bien sur le guéridon Louis XV (contente, la grand-mère). Prise parfaitement standard pour Commodore 64, Atari, MSX, Vic 20, Amstrad et les interfaces compatibles Atari d'Oric, Texas et Spectrum. Pour Apple et Thomson, sortez le fer à souder pour fabriquer votre raccord perso.
Le prix ? Je vous le fais à 120 balles...
C'est pas plus cher qu'avant ! Envoyez le chèque et le bon de commande ci-joint du côté de chez nous. Le ministre du commerce extérieur du Japon se confond en mille remerciements.



SHIFT EDITIONS, 24 Rue BARON, 75017 PARIS.

Nom
Prénom
Adresse

Date :
PU = 120F x ... = ... F.
Frais d'envoi = + 20 F.
Chèque joint de :

Directeur de la Publication
rédacteur en Chef
Gérard CECCALDI
Directeur Technique
Benoît PICAUD
Rédaction
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET
Laurent BERNAT
Secrétaire
Martine CHEVALIER
Maquette
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOOD
Dessins
CARALI
Editeur
SHIFT Editions
24 rue Baron
75017 PARIS
Tél : (1) 42 63 49 94
Distribution NMPP
Publicité
Véronique CARRARA
5 rue de la Beaume
75008 PARIS
Tél : (1) 45 63 01 02
Tlx : 641866F
Commission Paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie
DULAC et JARDIN S.A.
Evreux



DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

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

SALUT LA PROMO



Salut les excipients QSP. Ça va ? Moi aussi, merci d'avoir oublié de me demander.
La promo de la semaine, à cause de Milou qui a insisté, c'est le Clarke et Kubrick. J'ai fait des pieds et des mains, j'ai ramé toute la semaine et finalement j'ai trouvé un cadeau digne d'Alfonso Font : dix cartes postales de Vyper, absolument sans rapport avec son album. Aucun, hein, même pas un vague prétexte, les cartes postales n'ont pas de rapport du tout avec l'album. Voilà. Vous m'envoyez 39,50 balles plus le port si vous prenez moins de 4 albums et je vous envoie le tome trois plus les CP. Notez en passant que les tomes précédents sont toujours disponibles, surtout le premier et le second, et que si vous les voulez en double vous pouvez me les re-commander.
J'ai un truc à vous dire, aussi, mais je me rappelle plus quoi. Ah si, quand vous envoyez le bon de commande, indiquez ce que vous voulez comme cadeaux, sinon je me paume. Merci d'avance, les mecs.
Les cadeaux, c'est toujours l'affiche de Tardi d'Angoulême pour tout achat, Kamasutra de Jacovitti pour l'achat de trois albums (hors-promo) et "les robinsons du rail" de Franquin et Delporte pour l'achat de cinq autres. Vous savez également que les promos passées restent valables contre vents et marées.

Je veux le tome trois de Clarke et Kubrick par Font. Envoyez mes 10 cartes postales et mon affiche de Tardi en même temps, inutile de faire trois paquets.

Je veux des albums de la liste ci-gît. Je coche, j'indique mes cadeaux, bestialement.

Je veux votre catalogue gratuit car il est gratuit et que ça représente tout l'argent que je possède.

TRAGIQUES DESTINS	49,00
TSCHAW	45,00
CLARKE ET KUBRICK 2	39,50
BLOODY ET LES RONGEURS	32,00
CONTES PERVERS	59,00
PETER PANK	56,00
MORTES SAISONS	33,00
MY LOFTS	28,00
SUPERMALES	46,00
LES PROFESSIONNELS	45,00
LE RIGE	56,00
LES HARPES DE GREENMORE	100,00
KEBRA, KRADO KOMIX	39,00
AVANT GUERRE	39,00
LE REVEUR DE REALITE	42,00
CANARD A L'ORANGE	37,50
QUEQUETTE BLUES PART	
TOU	42,00
VIET BLUES	64,00
LES BOUCANIERS	33,00
LES AVENTURES DE FELIX	33,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
HOMMAGE A HERGE	90,00
LE CHEF	38,00
CITE LUMIERE	38,50
LA GUERRE DES OREILLES	32,00
SHOW-BIZ	49,00
PEAU D'BOUDIN	32,00
LE FEU DU CIEL	37,00
PARI GAGNE	37,00
LA CHUTE DE LA MAISON	
USHER	52,00
LE CODE ZIMMERMANN	33,50
LE MAITRE DE L'UNIVERS	39,50
LE PASSE COMPOSE	33,50
TRAQUENARDS	28,00
DR BEN CINE ET D.	28,00

Nom Code postal + Ville :

Prénom Envoyez ce bon à : IMPRESSION 3 impasse du

Adresse Colombier 95230 SOISY.

BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire
(signature des parents pour les mineurs)

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



LUBIE KITSCH

85.000 entrées Paris en 19 semaines (1 seule salle !) pour *The shop around the corner* (1940), près de 50.000 pour *La huitième femme de Barbe Bleue* et quinze mille entrées en deux semaines pour *Le ciel peut attendre*, le tout-Paris est aux genoux des reprises subtilement géniales d'Ernst Lubitsch !! J'ai mis le temps pour vous en toucher un mot approbateur mais j'ai jamais été

rapide pour attraper au vol les mouvements de mode, même au cinoché ! Enfin ça y est, j'ai testé Lubitsch pour vous ! Résultat de l'épreuve : vous pouvez vous déplacer en toute confiance à l'Action Christine ou au Reflet Lafayette et vous régaler de ces petits trésors d'humour kitsch et faussement désuet. Avec en cadeau la primeur du prochain Lubitsch à sortir à Paris, à savoir *Sérénade à trois* (1933), sur un scénario de Ben Hecht, le roi des cyniques hollywoodiens ! Deux vieux potes aux talents méconnus (Gary Cooper est George, le peintre, Frederic March, Tom, l'écrivain de théâtre) tombent fous amoureux de la même nana, Gilda (Miriam Hopkins), qui, à son tour, craque pour les deux artistes en même temps. Rien à faire, elle ne par-

vient pas à se décider pour l'un ou pour l'autre... Jusqu'à ce que Tom, emporté à Londres par le succès, laisse la voie libre à George... Jusqu'à ce que Tom, en visite d'agrément à Paris, reprenne d'assaut le lit momentanément abandonné par George. Gilda, découragée par le nœud inextricable de son double élan, les abandonne simultanément, pour se marier bêtement avec son vieux (et tarte) protecteur ! Funeste erreur à laquelle nos deux compères lui feront rapidement renoncer. Comédie endiablée sur le thème difficile de la tyrannie du désir, *Sérénade à trois* parvient à unir drôlerie et émotion. C'est parce qu'ils ne se prennent pas au sérieux que les héros de Lubitsch nous touchent et nous enseignent l'essentiel. Exemple à suivre !

A DOUBLE TRANCHANT

de Richard MARQUANT

avec Glenn CLOSE (Teddy Barnes), Jeff BRIDGES (Jack Forrester), Peter COYOTE (Thomas Krasny)

Teddy est belle, mûre mais pas perdue. Elle est avocate d'affaires, elle défendait autrefois les voyous mais elle a perdu sa flamme pure et légère



vais coup du sort. Teddy va accepter d'enfiler une dernière fois ses gants d'avocate et de défendre le beau mâle accusé. A une condition : qu'elle ne doute jamais de son innocence. Elle en doutera d'autant moins qu'elle se retrouvera rapidement au pieu avec Jack ! Une liaison à double tranchant qui aiguëra de bien douloureux souvenirs.

Ce qu'on saura très vite, c'est qu'il lui a menti. Mais jusqu'à quel point ? ? Une question-suspense qui est tout l'intérêt du polar. Remarque qu'un polar sans suspense ça serait limite, ou ça serait du Godard. Enfin passons. Ici rien de neuf sous l'angoisse mais le peu du scénario est formidablement ficelé. Et les acteurs font dans l'émotion professionnelle. C'est toujours bon à prendre. Ça me rappelle étrangement *Lune de miel* avec Nathalie Baye dans le rôle de la belle paumée, et John Shea dans celui du pervers américain. Lune de miel avait eu 13/20. Pourquoi changer ?



Jack est beau, mûr et pas fauché. Marié à une riche héritière, il a bossé dur pour accéder à la direction des affaires qui appartiennent toujours à sa moitié (détail qui aura son importance !). Justement la moitié en question n'est plus que l'ombre d'elle-même : ligotée, violée et achevée à l'aide d'un couteau-scie à double tranchant !

Suspect de taille : Jack, le mari. Un mobile en or : l'argent de sa femme. Par un mau-

ALLAN QUATERMAIN ET LES MINES DU ROI SALOMON

avec Richard CHAMBERLAIN (Quatermain), Sharon STONE (Jessie), Herbert LOM (Colonel Brockner), John RHYS-DAVIES (Dogati)

Sonnez trompettes du divertissement, résonnez hautbois de l'aventure, hurlez

hyènes de l'exotisme... L'Aventurier nouveau est arrivé. Ça ressemble à Indiana Jones, Chamberlain a la dégaine d'Harrison Ford (en moins beau et moins musclé, faut pas déconner !), ça n'est pas du Spielberg, mais la nouvelle production de la prolifère maison Cannon ! Bref c'est du

grand guignol et du grand spectacle bon marché, c'est Hollywood tout craché ! Ça n'est, tous comptes faits, que la sixième adaptation des "Mines du Roi Salomon", l'un des romans anglais les plus célèbres, écrit en 1885 (comme le temps passe !) par Sir Henry Rider Haggard. La plus flamboyante ayant vu s'accoupler en 1950, Stewart Granger et Deborah Kerr. Déjà Hollywood, le carton-pâte en plus !

Le sujet tient évidemment sur un timbre poste : Quatermain, baroudeur au grand cœur, est chargé par Jessie Huston de retrouver son père, enlevé par un colonel teuton et une abominable tête de turc. Le père, archéologue de talent, sait où se terrent les fameuses mines et parlera sous la torture. Quatermain et son ombre féminine traverseront un nombre incalculable de traquenards bestiaux, mais survivront. Pire, vaincront les méchants sans se faire la moindre égratignure !



Ça mange pas de pain mais ça a l'avantage de ne jamais se prendre au sérieux. Le tout doublé d'un rythme généreux et d'un entrain rare. Fi alors des têtes de nœud des acteurs, des trucages navrants (Hollywood trade mark) et des clichés vulgaires (le plus taré est allemand, étonnant, noon ?). Chéri, je me sens rajeunir !



LES FOLLES ANNEES DU TWIST de Mahmoud ZEMMOURI

avec Fawzi B. SAICHI (Salah), Malik LAKHDAR HAMINA (Boualem), Jacques VILLERET (M'sieur John Wayne) et une participation minuscule de Richard BOHRINGER (Gomez)

Chère maman, Ma parole, ma mère, je sais pas si t'as vu ça, c'est pas croyable ! Comme qui dirait "le twist à Casablanca", le temps des copains dans un p'tit bled d'Algérie en pleine catastrophe nationale. Tu sais à cause de De Gaulle, même qu'on croyait au début qu'il était honnête, jusqu'en 58. "J'veus ai compris" qu'il avait dit aux arabes. Et nous alors ? Jetés dehors, comme des malpropes, en 62. D'un côté t'as les craignos du FLN, des

terroristes qui veulent l'indépendance de notre colonie. De l'autre t'as les bons Français comme nous, ma mère ! Qui voulaient rester au pays, les Pieds-Noirs. Et puis au milieu, les héros comme on dit, t'as deux jeunes du bled, Balouem et Salah, qui s'croient costauds pasqu'ils font que cha-

parder à droite, à gauche. Des voyous, j'te dis ! Bonté divine, le Zemmouri, le gars de là-bas qu'a fait le film, il veut tout t'expliquer de cette sale guerre avec ces deux minables planqués chez leur père et mère. Tu t'rends compte ! Bon, j'dis pas c'est sympa, chaleureux, et tout et tout. Même que Si Tayeb, le père de Balouem, il ferait pitié tellement il a la trouille ! Po, po, po, la rigolade qu'on s'est faite ! Sympathique, mais pas toujours réussi, j'te dis ! Le Zemmouri -tu l'as pas connu sa mère, dis ?- il a trouvé un tas de p'tites histoires marrantes et il les a assemblées un peu au pif ! On dirait les photos de vacances, mignonnes mais mal foutues ! Signé : Roger, ton fils qui t'aime.



AMUSE-GUEULES

Il pleut cette semaine des petits films sympas, effrayants, exotiques... ou chiants ! Dans le clapier de la ménagerie, le critique-dompteur a sélectionné quatre toiles. Pour de bien diverses raisons ! Au ciné, c'est comme pour les disques ou les bouquins : quand quelqu'un accède à la célébrité, on tend à exhiber ses errements de jeunesse. A peine le *Natty "Disney" Gann* est-il sorti sur nos écrans chéris, qu'on fait à Jeremy Paul Kagan, le réalisateur, l'honneur de nous présenter l'une de ses créations économes : *L'Élu* (1981). Un traitement très sobre, qui ne déporte jamais vers l'émotion larmoyante, de l'affrontement de deux communautés ju-

ves, apparemment irréductibles, dans le New-York d'après 1945. Les vieux s'affrontent, l'un militant en faveur de la création de l'Etat d'Israël, l'autre attendant crânement le Messie qui, seul, pourrait ramener son peuple à la Terre Promise. Leurs garçons respectifs, autant accros de base-ball que de Talmud, vont s'approprier et dépasser la politique par une amitié saine et virile. Shalom ! Errements encore plus juvéniles, mais bien moins convaincants pour *Les contes cruels de la jeunesse* de Nagisha Oshima. Depuis *L'Empire des sens*, *La Cérémonie* et *Furyo*, on sait qu'il est le peintre le plus impitoyable de la cruauté et de la lâcheté des hommes. Les hommes deviennent tout petits sous l'œil d'Oshima mais je m'étonnerai toujours qu'il sacrilise à ce point des épisodes aussi honteux du machisme nippon. Ici, pour son

deuxième film maladroit, il crayonne déjà ses thèmes de prédilection : une adolescente désœuvrée qui rançonne les automobilistes lubriques pour le compte de son pré-délinquant de copain. L'apprentissage violent des impasses de l'amour. Morale mieux vaut être riche et bien portant que... Moins exotique, mais tout aussi vicieux, *Le retour de Freddy* (Elm street 2) tombe à plat comme un soufflé sorti trop tôt du four-gag pour ceux qui verront le film. J'ai eu tellement peur d'avoir peur que j'ai pas eu peur. Un comble pour moi qui suis le cobaye préféré des testeurs de poule mouillée ! La famille Walsh, d'un ringard affligeant, emménage dans la maison où Nancy Thompson a livré (et perdu) sa dernière bataille contre Freddy Krueger cinq années auparavant. Le fiston, fantasmateur de première, va vivre en cauchemars le retour de l'homme à la main coupante.

L'UNIQUE de Jérôme DIAMANT-BERGER

avec Julia MIGENES-JOHNSON (la chanteuse), Tcheky KARYO (Michel), Sami FREY (Colewsky), Charles DENNER (Vox), Jézabel CARPI (l'assistante de Colewsky)



L'unique promettait pour sa distribution et ses effets spéciaux et ne nous donne que les effets spéciaux. Ah pour ça bravo les joolis lasers, les fumeuses images tridimensionnelles, les trucages éhontés. Quand la chanteuse accepte de lévéter pour faire plaisir à Frankenstein-Colewsky,

nous on évite rien et on a droit à un bombardement en règle de joujoux électroniques. Au demeurant fort agréables à la vue.

Oui, mais tout ça ne fait pas un film. Diamant-Berger nous offre un bijou en toc, noyé par la nécessité de délayer un max ses coûteux gadgets (faut amortir !), oublieux des possibilités de ses acteurs et d'un scénario qui méritait mieux. Un plagiat de *DIVA* : une sublime chanteuse refuse de galvauder son talent en chantant trop souvent ou en se laissant enregistrer ; son producteur véreux décide de la reproduire en hologramme pour pouvoir la présenter "pseudo-live" quand et où il le désirera !



Déjà très déçu, j'ai touché le fond quand le film se truffe d'erreurs incompréhensibles : en coulisses, la chanteuse est en robe décolletée, et quand, cinq secondes plus tard, elle entre en scène, elle est en chemisier ! Enfin (bouhh !) elle porte cette même robe au moment de la construction de l'hologramme...où elle apparaîtra en robe et perruque blanches ! L'hologramme est une manipulation féérique, y'avait pas besoin d'en rajouter ! Ou comment massacrer un sujet unique ! La déception faite film.



Jusqu'à ce que Freddy ressuscite en déchirant le corps innocent du glabre adolescent. Le temps de quelques scènes où les nanas hurlent avant que Freddy n'ait eu le temps d'esquisser la moindre coupure. Et hop, l'amour arrive au galop et d'un smac ravageur, Freddy meurt une seconde fois. Provisoirement ?

Enfin un spécial copinage pour vous conter il était une fois la télé. Vous surveillez bien le générique et à l'apparition du nom de l'assistant réalisateur vous hurlez d'admiration, cause que l'assistant en question (de quoi ?) a la sale manie de sévir en page Télécho de votre HHHebdo number one.

A part ça, Marie-Claude Treilhou, la chef réalisatrice, est allée camper dans le doux pays de son enfance (un bled abandonné de presque tous dans les Corbières) pour demander aux autochtones apeurés par sa caméra ce qu'ils pensaient de la télé ! "La petite image" comme dit le curé, leur a beaucoup appris mais elle a aussi supprimé les veillées au coin du feu. La question est : peut-on jeter quelque chose dans le progrès ? Drôle ou sérieuse, anecdotique et importante, l'histoire s'écrit mieux quand les petites gens la disent !

MUSIQUE

édito

Best, le seul mensuel rock encore décent, publie ce mois-ci une enquête sur les intentions de vote d'une soixantaine de chanteurs et rockers (styles vaguement confondus). Il en ressort qu'une écrasante majorité d'entre eux ne se prononcent pas : rien à cirer, pas inscrits ou toutes sortes d'arguments pour noyer le poisson. Une seule voix avoue franchement vouloir voter à droite : celle de Françoise Hardy, une autre pour les écologistes : celle de Vivien Savage. Les autres, et ils sont nombreux, sont bien décidés à garder la gauche au pouvoir et surtout Jack Lang, dont l'éloge est fait à moult reprises. Quant aux plus retors, la politique n'est, selon eux, "qu'un vaste champ de merde"... Une enquête fort enrichissante, en somme !

BEN

MICRO... SILLONS

P.I.L.

Album (Virgin)

On notera d'emblée la sobriété de la pochette : ça c'est du vrai minimalisme ! Qu'attendre d'autre de Johnny Lydon-ex-Rotten-ex-Pistols qui a toujours fait valoir haut et fort qu'il nous prenait pour des cons. Merci encore ! Ce qui est gravé dans les sillons de cette plaque est, en revanche, autrement bouillonnant : une mixture éruptive et réactive qui fait drôlement du bien en ces temps de disette vinylique. Lydon y éructe comme à son habitude ses

SHOW DEVANT

* ROCK AU FORUM : le 28/2. TOP MODELGENE LOVES JEZEBELWOODENTOPS : le 1/3. CYCLOPELUCIEN FRANCOEUR/JOHN MAYALL : le 2/3. RAINA RAILIFTIBARATICIDE (Paris Forum)

textes en forme de claques dans la gueule ("la colère est une énergie"), mais pour la première fois de sa houleuse carrière,



il a accepté de se faire entourer par des musiciens dignes de ce nom. Dix ans après, le punk rencontre ce qu'il a toujours méprisé : la musique. Et putain, qu'est-ce que ça arrache ! On aurait presque l'impression de redécouvrir le rock (si, si !). Bill Laswell, producteur et co-auteur de l'album, y est pour beaucoup, ayant su réunir des pointures et les mettre au service d'une machinerie brutale et riche. Il en est fier et il a raison.

BRICE KAPEL

Roots (Pathé Marconi) 45 t.

Un coup d'essai pour Brice Kapel, sous forme d'une chanson à consonances gospel. Si ce n'est pas forcément un tube



en puissance, on découvre au jeune Togolais des qualités fort prometteuses. On pourra cependant regretter que la face B ne soit qu'un remix de la face A. On aurait aimé en savoir plus sur ce chanteur "roots", dont la voix semble capable de bien d'autres prouesses. A suivre...

JOSEPHINE B.

On a assez répété combien les groupes de rock avaient du mal à réussir dans ce pays. Vivoter ou vivre d'expédients, se séparer sur un coup de tête, par lassitude, ou attendre patiemment le tube, voilà souvent le lot des groupes français... Mais bon !

SHOW DEVANT

* FATON BLOOM, les 1 et 2/3 : Paris (New Morning), les 5 et 7/3 : Lyon (A.R.F.I.)

Pourquoi se lamenter ? Cette situation n'est pas irréversible. Alors, pour vous qui peut-être répétez plein d'espoir une super musique dans votre cave, nous irons rencontrer ceux qui se bougent le cul pour faire évoluer la situation. Ils sont plus nombreux qu'on ne le croit et peuvent fournir de bons tuyaux et de bonnes idées. Cette semaine, on fait un tour chez Joséphine B., une école du spectacle pluridisciplinaire, aux idées pas bornées, qui ouvre à partir du mois de mars une série de "stages et d'ateliers de formation à la musique rock". Joséphine B. existe depuis octobre 84. Installée d'abord au Casino de Paris, l'école s'est maintenant transportée à l'Olympia. L'année 85 a été consacrée essentiellement au théâtre, à la danse, au chant, mais aussi à des stages pratiques de sonorisation (donnés par Potar Hurlant, qui sonorise Renaud, Thieffaine, etc...) et d'éclairage (donnés sur le tas par Jacques Rouveyrolis, éclairagiste de Hallyday, Renaud, etc...). Après une année de fonctionnement, il est maintenant bien clair que Joséphine B. n'est pas une de ces écoles qui distillent de fumeuses théories, mais qui proposent une approche concrète des métiers du spectacle avec des professionnels en pleine activité. Si jusqu'à présent

SHOW DEVANT

* SAGA, le 3/3 : Nancy, le 5/3 : Nice

des stages pour auteurs-compositeurs ont été donnés par Bernard Lavilliers, Claude Nougaro et Maxime Leforestier, les ateliers musique 86 seront animés par d'autres excellents musiciens :

- Francis Lockwood pour les claviers électroniques - Micky Finn (ex-Humble-Pie, ex-Higelin) pour la guitare rock - Denis Van Hecke (ex-Higelin, Musiques Flexibles) pour le violoncelle électrique - Faton Cahen (ex-Magma, etc.) pour l'improvisation et l'harmonisation - Michel Billès (saxo de Toure Kunda) et Olivier Lanneluc (saxo, pianiste et arrangeur) pour la coloration instrumentale, la connaissance des synthétiseurs et l'harmonisation - Aldo

SHOW DEVANT

* PAUL PERSONNE, le 28/2 : Charleroi, le 1/3 : Bruxelles, le 3/3 : Lyon, le 4/3 : Grenoble, le 5/3 : Besançon.

Romano pour la batterie - Didier Lockwood pour le violon - Klaus Blasquiz (ex-Magma) pour le chant - Rocky (guitariste soliste de



Hallyday) pour le travail de groupe et la guitare. Du beau linge, en quelque sorte ! Les deux derniers stages cités commencent dès le début du mois de mars, les autres s'échelonnant jusqu'en juin ; Il s'agit de stages intensifs s'adressant à des groupes ou à des musiciens déjà relativement expérimentés, sur le point d'enregistrer ou de se produire sur scène, le nombre de participants étant évidemment limité. Les stages ont lieu dans les studios de répétition de l'association CAMPUS (chez qui travaillaient déjà Téléphone, Charlélie Couture,

contrairement à la plupart de ses pairs français, anglais ou américains.

SHOW DEVANT

* RENAUD à partir du 23/3 : Paris (Zénith)

BLABLA...

KARIM KACEL

Vingt-six ans, riche d'un tube, énergique, Karim Kacel est décidé à frapper un grand coup avec son nouvel album, "P'tite Sœur", qui sort au moment où il investit la scène du Théâtre de la Ville. Un mec qui ne mâche pas ses mots.

HHHHEBDO : "Ton nouvel album est très orchestré, un album riche, comme tu le dis toi-même..."

SHOW DEVANT

* PAOLO CONTE, le 28/2 : Saint Médard en Jalle, le 1/3 : Toulouse, le 3/3 : Pau, du 4 au 8/3 : Paris (Théâtre de la Ville)

KARIM KACEL : "Ouais, à la base il y a mes musiciens, et puis j'ai rajouté des cuivres, des chœurs, des cordes. Disons que pour une production française, on n'a pas lésiné..."

HHHH : "Je crois pourtant qu'il y a eu un léger flottement dans ta carrière, il y a un an et demi..."

K.K. : "Ouais, je savais pas trop. Il fallait que ma maison de disques soit derrière moi pour entreprendre ce que j'avais envie de faire ; Je voulais être le plus compétitif possible. Je voulais un produit de qualité ; un son d'enfer, pas un produit de ringard. On a travaillé le son à mort, avec le procédé de mixage XDRM : un pressage de cuivre beaucoup plus performant que le pressage ordinaire sur aluminium. J'ai enregistré à Paris et pour la première fois avec mes musiciens de scène que j'ai imposés. C'est l'équipe qui me suit depuis deux ans, avec laquelle j'ai fait déjà plus de 140 concerts. Il nous en reste 130 jusqu'en juillet... Ça va très bien !"

HOODOO GURUS

Mars Needs Guitars (Chrysalis/Phonogram)

Encore un de ces avatars du revival psychédélic : chemises à fleurs, vestes à

SHOW DEVANT

* MÖTLEY CRÜE + PAGANINI, le 28/2 : Lyon, le 1/3 : Clermont Ferrand, le 2/3 : Nantes, le 3/3 : Paris (Zénith)

franges, inspiration folk-rock. Seulement les Hoodoo Gurus en sont la variation australienne. Sur les dix titres de cet album, on a quand même droit à quelques perles assez fabuleuses, telle la chanson qui lui donne son titre aux accents très Doors (période "The Soft Parade"), pimentés de

SHOW DEVANT

* SADE, le 1/3 : Strasbourg, le 2/3 : Lyon, le 3/3 : Clermont-Ferrand, le 5/3 : Lille.

guitares qui semblent jouer à l'envers. On appréciera par ailleurs la relativement bonne tenue du groupe australien qui, même sans vraiment de génie, évite de saccager systématiquement les mélodies, tout en optant pour un son assez propre,

HHHH : "Il y a aussi des invités de marque sur cet album..."

SHOW DEVANT

* IDRISSA DIOP, le 28/2 : Paris (New Morning)

K.K. : "Ouais, j'ai fait une chanson de Jean Ferrat. Il m'avait vu au Théâtre de la Ville l'année dernière et il a eu envie de m'offrir cette chanson, "J'ai Peur", qu'on a arrangée à ma façon..."

HHHH : "Il y a aussi un gospel, "On Chante". Ou'est-ce qui t'a donné envie de chanter un gospel ?"

K.K. : "J'ai toujours été porté gospel, blues, jazz et j'avais entendu Goldman faire dans ce genre avec "America"; J'ai eu envie de faire le mien. Je voulais me faire plaisir. Ça change et ça prouve que je peux faire plein de choses. J'ai pris des chœurs à la française. Je leur ai dit qu'elles pouvaient faire ce qu'elles voulaient, parce que je n'avais aucune idée de la façon de faire des chœurs gospel. Alors, elles se sont marrées, elles m'ont dit comment ça se passait et elles ont chanté..."

HHHH : "Ton programme de tournée m'a l'air drôlement chargé..."

K.K. : "Ouais, une semaine au Théâtre de la Ville, les Francofolies en juin, peut-être le Festival du Québec avant. Au mois

SHOW DEVANT

* ELTON JOHN, le 6/3 : Bordeaux

d'avril, tournée dans l'Océan Indien : Séchelles, Madagascar, Réunion, Maurice, Ruanda, Djibouti, un mois en tout. C'est la troisième fois que je vais à la Réunion. Comme mon spectacle avait vraiment plu aux organisateurs, ils ont monté cette tournée pour pouvoir me faire venir avec tous mes musiciens, cette fois. Cette tournée bénéficie aussi d'une aide du ministère de la culture. Je vais aussi aller en Allemagne, en Suisse, en Suède, peut-être au Japon..."

HHHH : "1986, c'est l'année voyage alors ?"

K.K. : "Ouais, l'année voyage, mais aussi l'année où j'aimerais qu'on me considère comme un mec qui peut compter en France en tant qu'auteur-compositeur. Pas un p'tit mec sympathique qui a fait un tube. Pendant deux ans, j'ai donné : la banlieue, les beurs, les arabes... ça y est ! Maintenant, j'ai envie de faire mon métier comme n'importe quel autre auteur-compositeur-interprète. Jonasz, on le fait pas chier sur les juifs d'Europe Centrale... Alors moi, j'veux plus être "l'arabe qui chante". Je veux être le chanteur..."



INFO TOUT POIL

* "Tous les Garçons et les Filles" qu'immortalisait Françoise Hardy au début des années 60, est en passe de faire une nouvelle carrière internationale. Le titre figure en effet sur la face B du nouveau Maxi 451 d'Eurythmics, "It's Alright".

* Panique à Time Square lors du mega-concert "Krush Groove" réunissant au Madison Square Garden les maîtres es-rap Run DMC, Dr Jekill et Mr Hyde, Kurtis Blow et Doug E. Fresh. Bilan six personnes poignardées et une flinguée dans le dos. Le service d'ordre et les ouvreuses avaient, il est vrai, jugé leur présence inopportune, préférant laisser les blacks se démerder entre eux. Ça ne vous rappelle pas vaguement l'attitude des Sud-Africains au pouvoir ?

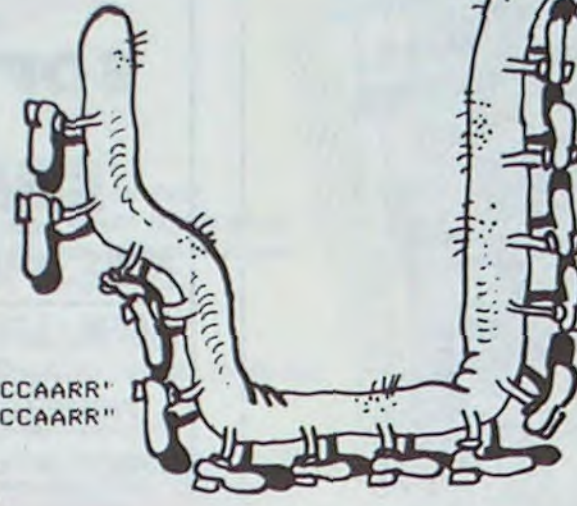
* Du 28 mars au 6 avril, Bourges fête son dixième Printemps, ainsi que son jumelage avec Nashville. 90 spectacles dans l'ambiance chaleureuse et décontractée de 11 lieux de concerts. Des noms en pagaille : Toure Kunda, les Bandits, The Pogues, Bill Baxter, Didier Lockwood, Indochine, Ray Lema, Bill Hurley, The Cramps, Cyclope, Christian Vander, Renaud, Zazou Bikaye, l'Affaire Louis Trio, Level 42, Stefan Eicher, Catherine Lara, Higelin, Gainsbourg, etc. On en reparlera.

Pour tout renseignement : PRINTEMPS DE BOURGES, Service Location, 5 rue Samson 18000 Bourges, Tel. 48.24.30.50.

EXL CAR

Votre habileté est sans faille et vos nerfs à toute épreuve ? Essayez de franchir cinq tableaux au volant d'un tel bolide...

Jean-François SORTINO



```

1 ! *****
2 ! *** EXEL CAR SUR ***
3 ! *** EXL 100 ***
4 ! *** DE SORTINO JF ***
5 ! *** EN NOV.85 ***
6 ! *** EN BASIC ***
7 ! *****
18 ! *****
19 ! *** AMUSEZ-VOUS BIEN ***
20 ! *****
21 CLS "RBE"
22 CALL COLOR("ORHL")
23 LOCATE (5,12):PRINT "EEXXEELL'CCAARR"
24 LOCATE (6,12):PRINT "EEXXEELL'CCAARR"
25 CALL COLOR("OYB")
26 LOCATE (4,1):PRINT RPT$(" ",40)
27 LOCATE (7,1):PRINT RPT$(" ",40)
28 CALL COLOR("ORY")
29 LOCATE (9,1):PRINT "*** COPYRIGHT_SORTINO JF_NOVEMBRE 85 ***"
30 CALL COLOR("OGL")
31 LOCATE (13,3):PRINT "CCHHOOIIXX DDEESS OOPPTTIIIOONNSS"
32 CALL COLOR("OBY")
33 LOCATE (16,5):PRINT "1 DEBUTANT"
34 LOCATE (18,5):PRINT "2 AMATEUR"
35 LOCATE (20,5):PRINT "3 PRO"
36 LOCATE (16,25):PRINT "1 JOUER"
37 LOCATE (18,25):PRINT "2 EXPLICATION"
38 LOCATE (20,25):PRINT "3 ARRETER"
39 A$=KEY$
40 IF A$="1" THEN POZ=150:GOTO 44
41 IF A$="2" THEN POZ=50:GOTO 44
42 IF A$="3" THEN POZ=0:GOTO 44
43 GOTO 39
44 B$=KEY$
45 IF B$="1" THEN 69
46 IF B$="2" THEN 48
47 IF B$="3" THEN CLS "BCC":END
48 ! *****
49 ! *** REGLE DU JEU ***
50 ! *****
51 CLS
52 CALL COLOR("OYB")
53 CALL ECR(1,"CE JEU ET CONCU POUR LES PERSONNES")
54 CALL ECR(2,"QUI ONT LES NERFS SOLIDES,CAR IL EST")
55 CALL ECR(3,"SPEEDE D'UNE MANIERE REMARQUABLE")
56 CALL ECR(4,"CE QUI LE REND TRES DIFFICILE")
57 CALL ECR(5,"A JOUER.")
58 CALL ECR(6,"DONC,VOUS DEVEZ CONDUIRE UN BOLIDE")
59 CALL ECR(7,"DANS 5 ECRANS DIFFERENTS,SANS PERCUTER")
60 CALL ECR(8,"LES PAROIS,ET EN MANGEANT LES CROIX")
61 CALL ECR(9,"QUI SONT A TERRE.")
62 CALL ECR(10,"ATTENTION ! VOUS NE VERREZ LES AUTRES")
63 CALL ECR(11,"ECRANS QUE SI VOUS PARCOUREZ LE PREMIER")
64 CALL ECR(12,"SANS ACCIDENT.")
65 CALL ECR(15,"BONNE CHANCE !!!")
66 CALL ECR(17,"PRESSEZ UNE TOUCHE")
67 A$=KEY$
68 GOTO 69
69 ! *****
70 ! *** DEF. CARA. ***
71 ! *****
72 CALL CHAR(1,"00C39FF993C99FF9900")
    
```

EXELVISION EXL 100

IL PARAÎT QUE T'AS LES NERFS À TOUTE ÉPREUVE! TU VEUX BIEN ME NOUER MES LACETS ET ME REMONTER LES CHAUSSETTES?

J'AI CRAQUÉ POUR MOINS QUE ÇA (MOUS L'AUTRE) DÉCONFLÉ

DES GOÛTS ET DES COULEURS ON NE DISCUTE PAS AU GOULAG, SAUF DU DÉGOÛT.

```

73 CALL CHAR(2,"00EE447DFFFF7D44EE00")
74 CALL CHAR(3,"0099FF993C99FF993C00")
75 CALL CHAR(4,"007722BEFFFFBE227700")
76 ! *****
77 ! *** INITIALISATION ***
78 ! *****
79 CALL INIT
80 ! *****
81 ! *** DEF. VAR. ***
82 ! *****
83 X=2:Y=2:9C=0:EC=1:CROIX=269
84 ! *****
85 ! *** PREP. JEU ***
86 ! *****
87 CLS "RBB"
88 DIM TE(30,30)
89 CALL COLOR("OCB")
90 FOR I=2 TO 20
91 FOR A=2 TO 21
92 LOCATE (I,A):PRINT "*"
93 TE(I,A)=11
94 NEXT A
95 NEXT I
96 CALL COLOR("OWW")
97 FOR I=1 TO 22
98 LOCATE (I,I):PRINT " "
99 LOCATE (21,I):PRINT " "
100 TE(I,I)=1
101 TE(21,I)=1
102 NEXT I
103 FOR I=1 TO 21
104 LOCATE (I,I):PRINT " "
105 LOCATE (I,22):PRINT " "
106 TE(I,1)=2
107 TE(I,22)=2
108 NEXT I
109 IF EC=5 THEN EC=1
110 IF EC=1 THEN 115
111 IF EC=2 THEN 150
112 IF EC=3 THEN 185
113 IF EC=4 THEN 220
114 IF EC=5 THEN 257
115 ! *****
116 ! *** ECRAN No 1 ***
117 ! *****
118 CALL COLOR("1bb")
119 FOR I=5 TO 17
120 LOCATE (I,3):PRINT " "
121 LOCATE (I,20):PRINT " "
122 TE(I,3)=1
123 TE(I,20)=2
124 NEXT I
125 FOR I=4 TO 19
126 LOCATE (3,I):PRINT " "
127 LOCATE (19,I):PRINT " "
128 TE(3,I)=3
129 TE(19,I)=4
130 NEXT I
131 FOR I=5 TO 17
132 LOCATE (I,6):PRINT " "
133 LOCATE (I,17):PRINT " "
134 TE(I,6)=5
135 TE(I,17)=6
136 NEXT I
137 FOR I=9 TO 14
138 LOCATE (6,I):PRINT " "
139 LOCATE (16,I):PRINT " "
140 TE(6,I)=7
141 TE(16,I)=8
142 NEXT I
143 FOR I=8 TO 14
144 LOCATE (I,10):PRINT " "
145 LOCATE (I,13):PRINT " "
146 TE(I,10)=9
147 TE(I,13)=10
148 NEXT I
149 GOTO 292
150 ! *****
151 ! *** ECRAN No 2 ***
152 ! *****
153 CALL COLOR("obb")
154 FOR I=3 TO 20
155 LOCATE (3,I):PRINT " "
156 LOCATE (19,I):PRINT " "
157 TE(3,I)=1
158 TE(19,I)=2
159 NEXT I
160 FOR I=5 TO 17
161 LOCATE (I,5):PRINT " "
162 LOCATE (I,18):PRINT " "
163 TE(I,5)=3
164 TE(I,18)=4
165 NEXT I
166 FOR I=8 TO 15
167 LOCATE (5,I):PRINT " "
168 LOCATE (17,I):PRINT " "
169 TE(5,I)=5
170 TE(17,I)=6
171 NEXT I
172 FOR I=7 TO 15
173 LOCATE (I,8):PRINT " "
174 LOCATE (I,15):PRINT " "
175 TE(I,8)=7
176 TE(I,15)=8
177 NEXT I
178 FOR I=8 TO 14
179 LOCATE (I,11):PRINT " "
180 LOCATE (I,12):PRINT " "
181 TE(I,11)=9
182 TE(I,12)=10
183 NEXT I
184 GOTO 292
185 ! *****
186 ! *** ECRAN No 3 ***
187 ! *****
188 CALL COLOR("obb")
189 FOR I=3 TO 20
190 LOCATE (3,I):PRINT " "
191 LOCATE (19,I):PRINT " "
192 TE(3,I)=1
193 TE(19,I)=2
    
```

C'EST PARCE QUE JE SUIS NOIR QUE TU VEUX PAS? MAIS NON...PAS DU TOUT! ET SI J'ÉTAIS BLANC?

ET SI J'ÉTAIS ARABE? NON PLUS ET SI J'ÉTAIS JAUNE? NON PLUS!

A SUIVRE...



421

FX 702 P

Vous cherchez un partenaire pour une partie de "421" ? Ça tombe bien, votre FX aussi...

Gabriel DARDENNE

Mode d'emploi : DEFM 2, lancer par F1 P0. Votre FX joue suivant les règles classique de ce jeu très connu : 3 dés et 11 jetons (ce nombre peut être modifié en ligne 2 : U = 11). Le jeu se déroule en 2 parties : 1 - La charge : répartition des jetons. 2 - La décharge : les joueurs se débarrassent de leurs jetons.

ORDRE DES COMBINAISONS :

- 421 : 11 jetons.
- 111 : 7 jetons.
- 611 : 6 jetons.
- 666 : 6 jetons
- ...
- 211 : 2 jetons
- 222 : 2 jetons
- Suite : 2 jetons
- Autre combinaison : 1 jeton

Trois essais maximum sont permis au premier joueur de chaque tour et le second ne peut dépasser le nombre d'essais déjà effectués par son adversaire. A votre tour, jetez les dés un à un en appuyant sur une touche. Les dés sont indiqués à l'affichage dans l'ordre décroissant. Pour rejouer un ou plusieurs dés, ne pas indiquer leur valeur, mais leur position. "0" : pour aucun dé. "2" : pour le second. "13" : pour le premier et le troisième. "123" : pour tout rejouer. Le premier joueur est tiré au sort en début de partie, mais c'est ensuite le gagnant de chaque tour qui joue le premier. La partie s'arrête lorsqu'un joueur a 11 jetons.

LIST ALL

*** PRG LIST

VAR: 46 PRG: 1528

P0: 1515 STEPS

```

1 VAC:WAIT 40:PR
T "421"
2 A$="VOUS:";B$="
MOI:";J=2+RAN#;
L=0:U=11
3 L=L+1:IF J<1 TH
EN 11
4 PRT "A ";B$;E=
0
5 E=E+1:P=0:IF L=
1:P=3
6 IF E>P THEN 10
7 K=10:GSB 35:GSB
36:GSB 42:PRT
#;B0:B1:B2:" ";
:IF J=1 THEN 9
8 IF V<A3 THEN 5
9 IF V=2 THEN 5
10 PRT :PRT "JEU F
INAL:";#;B0:B1;
B2:B3:V:J=0:GOT
O 24
11 D=0
12 D=D+1:K=0:GSB 5
8:GSB 36
    
```

```

13 PRT #:A0:A1:A2;
:Q=E:IF Q>3:Q=3
14 IF L=1:Q=3
15 IF D=Q THEN 23
16 INP " DES REJOU
ES, #:IF #="0"
THEN 23
17 IF #="123" THEN
12
18 G=LEN($):FOR I=
1 TO G:H$=MID(I
,1):IF H$="1":H
=1:GOTO 22
19 IF H$="2":H=2:G
OTO 22
20 IF H$="3":H=3:G
OTO 22
21 GOTO 13
22 GSB 59:A(6+H)=2
:NEXT I:GSB 36:
D=D+1:GOTO 13
23 PRT "JEU FINAL:
";#;A0:A1:A2:GS
B 42:A3:V:J=1
24 IF L<2 THEN 3
25 L=0:PRT A$:#;A0
:A1:A2:" ";B$;B
0:#;B1:B2:M=A3-B3
26 IF M=0:PRT "=":
GOTO 3
27 IF M<0 THEN 30
28 J=0:PRT "JE PRE
    
```

```

HDS":M=INT A3:
R=0:IF B3=1.221
THEN 32
29 GOTO 63
30 J=1:PRT "VOUS P
RENEZ":M=INT B
3:R=1:IF A3=1.2
21 THEN 32
31 GOTO 63
32 IF M<2:M=2
33 GOTO 63
34 Z=INT (6+RAN#)+
1:RET
35 FOR I=1 TO 3:GS
B 34:A(6+I+K)=Z
:NEXT I:RET
36 IF A(K+7)+A(K+8
)+A(K+9)+A(K+10)+
A(K+11)+A(K+12)+
A(K+13)+A(K+14)+
A(K+15)+A(K+16)+
A(K+17)+A(K+18)+
A(K+19)+A(K+20)+
A(K+21)+A(K+22)+
A(K+23)+A(K+24)+
A(K+25)+A(K+26)+
A(K+27)+A(K+28)+
A(K+29)+A(K+30)+
A(K+31)+A(K+32)+
A(K+33)+A(K+34)+
A(K+35)+A(K+36)+
A(K+37)+A(K+38)+
A(K+39)+A(K+40)+
A(K+41)+A(K+42)+
A(K+43)+A(K+44)+
A(K+45)+A(K+46)+
A(K+47)+A(K+48)+
A(K+49)+A(K+50)+
A(K+51)+A(K+52)+
A(K+53)+A(K+54)+
A(K+55)+A(K+56)+
A(K+57)+A(K+58)+
A(K+59)+A(K+60)+
A(K+61)+A(K+62)+
A(K+63)+A(K+64)+
A(K+65)+A(K+66)+
A(K+67)+A(K+68)+
A(K+69)+A(K+70)+
A(K+71)+A(K+72)+
A(K+73)+A(K+74)+
A(K+75)+A(K+76)+
A(K+77)+A(K+78)+
A(K+79)+A(K+80)+
A(K+81)+A(K+82)+
A(K+83)+A(K+84)+
A(K+85)+A(K+86)+
A(K+87)+A(K+88)+
A(K+89)+A(K+90)+
A(K+91)+A(K+92)+
A(K+93)+A(K+94)+
A(K+95)+A(K+96)+
A(K+97)+A(K+98)+
A(K+99)+A(K+100)+
A(K+101)+A(K+102)+
A(K+103)+A(K+104)+
A(K+105)+A(K+106)+
A(K+107)+A(K+108)+
A(K+109)+A(K+110)+
A(K+111)+A(K+112)+
A(K+113)+A(K+114)+
A(K+115)+A(K+116)+
A(K+117)+A(K+118)+
A(K+119)+A(K+120)+
A(K+121)+A(K+122)+
A(K+123)+A(K+124)+
A(K+125)+A(K+126)+
A(K+127)+A(K+128)+
A(K+129)+A(K+130)+
A(K+131)+A(K+132)+
A(K+133)+A(K+134)+
A(K+135)+A(K+136)+
A(K+137)+A(K+138)+
A(K+139)+A(K+140)+
A(K+141)+A(K+142)+
A(K+143)+A(K+144)+
A(K+145)+A(K+146)+
A(K+147)+A(K+148)+
A(K+149)+A(K+150)+
A(K+151)+A(K+152)+
A(K+153)+A(K+154)+
A(K+155)+A(K+156)+
A(K+157)+A(K+158)+
A(K+159)+A(K+160)+
A(K+161)+A(K+162)+
A(K+163)+A(K+164)+
A(K+165)+A(K+166)+
A(K+167)+A(K+168)+
A(K+169)+A(K+170)+
A(K+171)+A(K+172)+
A(K+173)+A(K+174)+
A(K+175)+A(K+176)+
A(K+177)+A(K+178)+
A(K+179)+A(K+180)+
A(K+181)+A(K+182)+
A(K+183)+A(K+184)+
A(K+185)+A(K+186)+
A(K+187)+A(K+188)+
A(K+189)+A(K+190)+
A(K+191)+A(K+192)+
A(K+193)+A(K+194)+
A(K+195)+A(K+196)+
A(K+197)+A(K+198)+
A(K+199)+A(K+200)+
A(K+201)+A(K+202)+
A(K+203)+A(K+204)+
A(K+205)+A(K+206)+
A(K+207)+A(K+208)+
A(K+209)+A(K+210)+
A(K+211)+A(K+212)+
A(K+213)+A(K+214)+
A(K+215)+A(K+216)+
A(K+217)+A(K+218)+
A(K+219)+A(K+220)+
A(K+221)+A(K+222)+
A(K+223)+A(K+224)+
A(K+225)+A(K+226)+
A(K+227)+A(K+228)+
A(K+229)+A(K+230)+
A(K+231)+A(K+232)+
A(K+233)+A(K+234)+
A(K+235)+A(K+236)+
A(K+237)+A(K+238)+
A(K+239)+A(K+240)+
A(K+241)+A(K+242)+
A(K+243)+A(K+244)+
A(K+245)+A(K+246)+
A(K+247)+A(K+248)+
A(K+249)+A(K+250)+
A(K+251)+A(K+252)+
A(K+253)+A(K+254)+
A(K+255)+A(K+256)+
A(K+257)+A(K+258)+
A(K+259)+A(K+260)+
A(K+261)+A(K+262)+
A(K+263)+A(K+264)+
A(K+265)+A(K+266)+
A(K+267)+A(K+268)+
A(K+269)+A(K+270)+
A(K+271)+A(K+272)+
A(K+273)+A(K+274)+
A(K+275)+A(K+276)+
A(K+277)+A(K+278)+
A(K+279)+A(K+280)+
A(K+281)+A(K+282)+
A(K+283)+A(K+284)+
A(K+285)+A(K+286)+
A(K+287)+A(K+288)+
A(K+289)+A(K+290)+
A(K+291)+A(K+292)+
A(K+293)+A(K+294)+
A(K+295)+A(K+296)+
A(K+297)+A(K+298)+
A(K+299)+A(K+300)+
A(K+301)+A(K+302)+
A(K+303)+A(K+304)+
A(K+305)+A(K+306)+
A(K+307)+A(K+308)+
A(K+309)+A(K+310)+
A(K+311)+A(K+312)+
A(K+313)+A(K+314)+
A(K+315)+A(K+316)+
A(K+317)+A(K+318)+
A(K+319)+A(K+320)+
A(K+321)+A(K+322)+
A(K+323)+A(K+324)+
A(K+325)+A(K+326)+
A(K+327)+A(K+328)+
A(K+329)+A(K+330)+
A(K+331)+A(K+332)+
A(K+333)+A(K+334)+
A(K+335)+A(K+336)+
A(K+337)+A(K+338)+
A(K+339)+A(K+340)+
A(K+341)+A(K+342)+
A(K+343)+A(K+344)+
A(K+345)+A(K+346)+
A(K+347)+A(K+348)+
A(K+349)+A(K+350)+
A(K+351)+A(K+352)+
A(K+353)+A(K+354)+
A(K+355)+A(K+356)+
A(K+357)+A(K+358)+
A(K+359)+A(K+360)+
A(K+361)+A(K+362)+
A(K+363)+A(K+364)+
A(K+365)+A(K+366)+
A(K+367)+A(K+368)+
A(K+369)+A(K+370)+
A(K+371)+A(K+372)+
A(K+373)+A(K+374)+
A(K+375)+A(K+376)+
A(K+377)+A(K+378)+
A(K+379)+A(K+380)+
A(K+381)+A(K+382)+
A(K+383)+A(K+384)+
A(K+385)+A(K+386)+
A(K+387)+A(K+388)+
A(K+389)+A(K+390)+
A(K+391)+A(K+392)+
A(K+393)+A(K+394)+
A(K+395)+A(K+396)+
A(K+397)+A(K+398)+
A(K+399)+A(K+400)+
A(K+401)+A(K+402)+
A(K+403)+A(K+404)+
A(K+405)+A(K+406)+
A(K+407)+A(K+408)+
A(K+409)+A(K+410)+
A(K+411)+A(K+412)+
A(K+413)+A(K+414)+
A(K+415)+A(K+416)+
A(K+417)+A(K+418)+
A(K+419)+A(K+420)+
A(K+421)+A(K+422)+
A(K+423)+A(K+424)+
A(K+425)+A(K+426)+
A(K+427)+A(K+428)+
A(K+429)+A(K+430)+
A(K+431)+A(K+432)+
A(K+433)+A(K+434)+
A(K+435)+A(K+436)+
A(K+437)+A(K+438)+
A(K+439)+A(K+440)+
A(K+441)+A(K+442)+
A(K+443)+A(K+444)+
A(K+445)+A(K+446)+
A(K+447)+A(K+448)+
A(K+449)+A(K+450)+
A(K+451)+A(K+452)+
A(K+453)+A(K+454)+
A(K+455)+A(K+456)+
A(K+457)+A(K+458)+
A(K+459)+A(K+460)+
A(K+461)+A(K+462)+
A(K+463)+A(K+464)+
A(K+465)+A(K+466)+
A(K+467)+A(K+468)+
A(K+469)+A(K+470)+
A(K+471)+A(K+472)+
A(K+473)+A(K+474)+
A(K+475)+A(K+476)+
A(K+477)+A(K+478)+
A(K+479)+A(K+480)+
A(K+481)+A(K+482)+
A(K+483)+A(K+484)+
A(K+485)+A(K+486)+
A(K+487)+A(K+488)+
A(K+489)+A(K+490)+
A(K+491)+A(K+492)+
A(K+493)+A(K+494)+
A(K+495)+A(K+496)+
A(K+497)+A(K+498)+
A(K+499)+A(K+500)+
A(K+501)+A(K+502)+
A(K+503)+A(K+504)+
A(K+505)+A(K+506)+
A(K+507)+A(K+508)+
A(K+509)+A(K+510)+
A(K+511)+A(K+512)+
A(K+513)+A(K+514)+
A(K+515)+A(K+516)+
A(K+517)+A(K+518)+
A(K+519)+A(K+520)+
A(K+521)+A(K+522)+
A(K+523)+A(K+524)+
A(K+525)+A(K+526)+
A(K+527)+A(K+528)+
A(K+529)+A(K+530)+
A(K+531)+A(K+532)+
A(K+533)+A(K+534)+
A(K+535)+A(K+536)+
A(K+537)+A(K+538)+
A(K+539)+A(K+540)+
A(K+541)+A(K+542)+
A(K+543)+A(K+544)+
A(K+545)+A(K+546)+
A(K+547)+A(K+548)+
A(K+549)+A(K+550)+
A(K+551)+A(K+552)+
A(K+553)+A(K+554)+
A(K+555)+A(K+556)+
A(K+557)+A(K+558)+
A(K+559)+A(K+560)+
A(K+561)+A(K+562)+
A(K+563)+A(K+564)+
A(K+565)+A(K+566)+
A(K+567)+A(K+568)+
A(K+569)+A(K+570)+
A(K+571)+A(K+572)+
A(K+573)+A(K+574)+
A(K+575)+A(K+576)+
A(K+577)+A(K+578)+
A(K+579)+A(K+580)+
A(K+581)+A(K+582)+
A(K+583)+A(K+584)+
A(K+585)+A(K+586)+
A(K+587)+A(K+588)+
A(K+589)+A(K+590)+
A(K+591)+A(K+592)+
A(K+593)+A(K+594)+
A(K+595)+A(K+596)+
A(K+597)+A(K+598)+
A(K+599)+A(K+600)+
A(K+601)+A(K+602)+
A(K+603)+A(K+604)+
A(K+605)+A(K+606)+
A(K+607)+A(K+608)+
A(K+609)+A(K+610)+
A(K+611)+A(K+612)+
A(K+613)+A(K+614)+
A(K+615)+A(K+616)+
A(K+617)+A(K+618)+
A(K+619)+A(K+620)+
A(K+621)+A(K+622)+
A(K+623)+A(K+624)+
A(K+625)+A(K+626)+
A(K+627)+A(K+628)+
A(K+629)+A(K+630)+
A(K+631)+A(K+632)+
A(K+633)+A(K+634)+
A(K+635)+A(K+636)+
A(K+637)+A(K+638)+
A(K+639)+A(K+640)+
A(K+641)+A(K+642)+
A(K+643)+A(K+644)+
A(K+645)+A(K+646)+
A(K+647)+A(K+648)+
A(K+649)+A(K+650)+
A(K+651)+A(K+652)+
A(K+653)+A(K+654)+
A(K+655)+A(K+656)+
A(K+657)+A(K+658)+
A(K+659)+A(K+660)+
A(K+661)+A(K+662)+
A(K+663)+A(K+664)+
A(K+665)+A(K+666)+
A(K+667)+A(K+668)+
A(K+669)+A(K+670)+
A(K+671)+A(K+672)+
A(K+673)+A(K+674)+
A(K+675)+A(K+676)+
A(K+677)+A(K+678)+
A(K+679)+A(K+680)+
A(K+681)+A(K+682)+
A(K+683)+A(K+684)+
A(K+685)+A(K+686)+
A(K+687)+A(K+688)+
A(K+689)+A(K+690)+
A(K+691)+A(K+692)+
A(K+693)+A(K+694)+
A(K+695)+A(K+696)+
A(K+697)+A(K+698)+
A(K+699)+A(K+700)+
A(K+701)+A(K+702)+
A(K+703)+A(K+704)+
A(K+705)+A(K+706)+
A(K+707)+A(K+708)+
A(K+709)+A(K+710)+
A(K+711)+A(K+712)+
A(K+713)+A(K+714)+
A(K+715)+A(K+716)+
A(K+717)+A(K+718)+
A(K+719)+A(K+720)+
A(K+721)+A(K+722)+
A(K+723)+A(K+724)+
A(K+725)+A(K+726)+
A(K+727)+A(K+728)+
A(K+729)+A(K+730)+
A(K+731)+A(K+732)+
A(K+733)+A(K+734)+
A(K+735)+A(K+736)+
A(K+737)+A(K+738)+
A(K+739)+A(K+740)+
A(K+741)+A(K+742)+
A(K+743)+A(K+744)+
A(K+745)+A(K+746)+
A(K+747)+A(K+748)+
A(K+749)+A(K+750)+
A(K+751)+A(K+752)+
A(K+753)+A(K+754)+
A(K+755)+A(K+756)+
A(K+757)+A(K+758)+
A(K+759)+A(K+760)+
A(K+761)+A(K+762)+
A(K+763)+A(K+764)+
A(K+765)+A(K+766)+
A(K+767)+A(K+768)+
A(K+769)+A(K+770)+
A(K+771)+A(K+772)+
A(K+773)+A(K+774)+
A(K+775)+A(K+776)+
A(K+777)+A(K+778)+
A(K+779)+A(K+780)+
A(K+781)+A(K+782)+
A(K+783)+A(K+784)+
A(K+785)+A(K+786)+
A(K+787)+A(K+788)+
A(K+789)+A(K+790)+
A(K+791)+A(K+792)+
A(K+793)+A(K+794)+
A(K+795)+A(K+796)+
A(K+797)+A(K+798)+
A(K+799)+A(K+800)+
A(K+801)+A(K+802)+
A(K+803)+A(K+804)+
A(K+805)+A(K+806)+
A(K+807)+A(K+808)+
A(K+809)+A(K+810)+
A(K+811)+A(K+812)+
A(K+813)+A(K+814)+
A(K+815)+A(K+816)+
A(K+817)+A(K+818)+
A(K+819)+A(K+820)+
A(K+821)+A(K+822)+
A(K+823)+A(K+824)+
A(K+825)+A(K+826)+
A(K+827)+A(K+828)+
A(K+829)+A(K+830)+
A(K+831)+A(K+832)+
A(K+833)+A(K+834)+
A(K+835)+A(K+836)+
A(K+837)+A(K+838)+
A(K+839)+A(K+840)+
A(K+841)+A(K+842)+
A(K+843)+A(K+844)+
A(K+845)+A(K+846)+
A(K+847)+A(K+848)+
A(K+849)+A(K+850)+
A(K+851)+A(K+852)+
A(K+853)+A(K+854)+
A(K+855)+A(K+856)+
A(K+857)+A(K+858)+
A(K+859)+A(K+860)+
A(K+861)+A(K+862)+
A(K+863)+A(K+864)+
A(K+865)+A(K+866)+
A(K+867)+A(K+868)+
A(K+869)+A(K+870)+
A(K+871)+A(K+872)+
A(K+873)+A(K+874)+
A(K+875)+A(K+876)+
A(K+877)+A(K+878)+
A(K+879)+A(K+880)+
A(K+881)+A(K+882)+
A(K+883)+A(K+884)+
A(K+885)+A(K+886)+
A(K+887)+A(K+888)+
A(K+889)+A(K+890)+
A(K+891)+A(K+892)+
A(K+893)+A(K+894)+
A(K+895)+A(K+896)+
A(K+897)+A(K+898)+
A(K+899)+A(K+900)+
A(K+901)+A(K+902)+
A(K+903)+A(K+904)+
A(K+905)+A(K+906)+
A(K+907)+A(K+908)+
A(K+909)+A(K+910)+
A(K+911)+A(K+912)+
A(K+913)+A(K+914)+
A(K+915)+A(K+916)+
A(K+917)+A(K+918)+
A(K+919)+A(K+920)+
A(K+921)+A(K+922)+
A(K+923)+A(K+924)+
A(K+925)+A(K+926)+
A(K+927)+A(K+928)+
A(K+929)+A(K+930)+
A(K+931)+A(K+932)+
A(K+933)+A(K+934)+
A(K+935)+A(K+936)+
A(K+937)+A(K+938)+
A(K+939)+A(K+940)+
A(K+941)+A(K+942)+
A(K+943)+A(K+944)+
A(K+945)+A(K+946)+
A(K+947)+A(K+948)+
A(K+949)+A(K+950)+
A(K+951)+A(K+952)+
A(K+953)+A(K+954)+
A(K+955)+A(K+956)+
A(K+957)+A(K+958)+
A(K+959)+A(K+960)+
A(K+961)+A(K+962)+
A(K+963)+A(K+964)+
A(K+965)+A(K+966)+
A(K+967)+A(K+968)+
A(K+969)+A(K+970)+
A(K+971)+A(K+972)+
A(K+973)+A(K+974)+
A(K+975)+A(K+976)+
A(K+977)+A(K+978)+
A(K+979)+A(K+980)+
A(K+981)+A(K+982)+
A(K+983)+A(K+984)+
A(K+985)+A(K+986)+
A(K+987)+A(K+988)+
A(K+989)+A(K+990)+
A(K+991)+A(K+992)+
A(K+993)+A(K+994)+
A(K+995)+A(K+996)+
A(K+997)+A(K+998)+
A(K+999)+A(K+1000)+
A(K+1001)+A(K+1002)+
A(K+1003)+A(K+1004)+
A(K+1005)+A(K+1006)+
A(K+1007)+A(K+1008)+
A(K+1009)+A(K+1010)+
A(K+1011)+A(K+1012)+
A(K+1013)+A(K+1014)+
A(K+1015)+A(K+1016)+
A(K+1017)+A(K+1018)+
A(K+1019)+A(K+1020)+
A(K+1021)+A(K+1022)+
A(K+1023)+A(K+1024)+
A(K+1025)+A(K+1026)+
A(K+1027)+A(K+1028)+
A(K+1029)+A(K+1030)+
A(K+1031)+A(K+1032)+
A(K+1033)+A(K+
```

SPY MISSION

Agent 008 au service de sa majesté, faites fi des agents du contre-espionnage et tentez de récupérer des documents ultra-secrets dans le coffre d'une ambassade.

Laurent TONINELLO

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

TIRE! MAIS
TIRE!



TOUT VIENT A POINT
A QUI N'AIME PAS
STEAK BLEU.



SUITE DU N° 123

```

8252 LET x01=13: LET y01=16
8270 RETURN
8275 FOR f=7 TO 10: PRINT AT f,4
      INK 0; PAPER 0; NEXT f
      FOR f=11 TO 14: PRINT AT f,6;
      INK 0; PAPER 0; NEXT f
8275 PRINT AT 7,5; INK 6; BRIGHT
      1;"5"; AT 8,5; INK 5;"T"
8277 LET x02=9: LET y02=5
8299 RETURN
8300 REM piece3
8301 BRIGHT 1
8302 PRINT AT 0,12; INK 6; PAPER
      1;"MMMMMMMMMMMMMMMMMMMM"; AT 19,
      12;"MMMMMMMMMMMMMMMMMMMM"
8303 FOR f=1 TO 18: PRINT AT f,1
      INK 6; PAPER 1;"M"; AT f,31;"M"
      NEXT f
8304 FOR f=1 TO 12: PRINT AT f,1
      INK 6; PAPER 1;"M"; AT f,25;"M"
      NEXT f
8305 PRINT AT 12,17; INK 6; PAPER
      1;"MM"; AT 12,23;"MM"
8306 PRINT AT 0,27; INK 5; PAPER
      1;"RRRR"; AT 19,15;"RRRR"
8307 BRIGHT 0
8308 FOR f=1 TO 11: PRINT AT f,1
      INK 4; PAPER 3;"NNNNNNNN"; NE
      XT f
8309 PRINT AT 19,26; INK 0; PAPER
      0;" "
8310 LET y=27
8311 LET p1=28: LET p2=69: LET p
      ie1=8350: LET pie2=8375
8312 FOR f=1 TO niv: LET p(f)=2:
      LET q(f)=29: NEXT f
8349 RETURN
8350 FOR f=1 TO 11: PRINT AT f,1
      INK 0; PAPER 0;" "

```

```

XT f
8351 PRINT AT 2,17; INK 5; BRIGHT
      1; PAPER 0;" " AT 8,17;" "
8352 PRINT AT 3,18; INK 1; PAPER
      5;" " AT 7,18;" "
8353 PRINT AT 4,18; INK 1; PAPER
      5;" " AT 5,18;" " AT 6,
      18;" " "
8355 LET x01=0: LET y01=0
8370 RETURN
8375 IF doc<4 THEN BEEP .9,-35:
      RETURN
8376 PRINT AT 3,19; INK 1; PAPER
      0;" " AT 7,19;" "
8377 PRINT AT 4,19; INK 1; PAPER
      0;" " AT 5,19;" " AT 6,19
      2;" " "
8378 IF ok=1 THEN RETURN
8379 LET ok=1
8380 PRINT AT 4,20; PAPER 4; INK
      2;" " AT 5,20; INK 1;" " AT 6
      2;" " "
8381 FOR b=-10 TO 40 STEP 5: BEE
      P .1,b: NEXT b
8382 PRINT AT 4,20; PAPER 0;" "
      AT 5,20; INK 1;" " AT 6,20;" "
8399 RETURN
8400 REM piece4
8401 BRIGHT 1
8402 PRINT AT 0,0; INK 3; PAPER
      6;"MMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM"
      MMM; AT 19,0;"MMMMMMMMMMMMMMMMMMMM"
      MMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM
8403 FOR f=1 TO 18: PRINT AT f,0
      INK 3; PAPER 6;"M"; AT f,31;"M"
      NEXT f
8404 FOR f=4 TO 12: PRINT AT f,8
      INK 3; PAPER 6;"M"; AT f,25;"M"
      NEXT f
8405 FOR f=15 TO 18: PRINT AT f,
      8; INK 3; PAPER 6;"M"; NEXT f
8406 PRINT AT 3,8; INK 3; PAPER
      6;"M"; AT 4,9;"MM"; AT 4,13;"MMMM"
      MMMMMMM; AT 12,9;"MMMMMMMMMMMMMMMM"

```

```

8407 FOR f=3 TO 25 STEP 7: PRINT
      AT 0,f; INK 5; PAPER 6;"RRRR"; A
      T 19,f;"RRRR"; NEXT f
8408 BRIGHT 0:
8409 FOR f=1 TO 18: PRINT AT f,1
      INK 4; PAPER 5;"NNNNNNNN";
8410 FOR f=5 TO 11: PRINT AT f,9
      INK 3; PAPER 5;"NNNNNNNNNNNNNNNN"
      NN; NEXT f
8411 PRINT AT 19,24; INK 0; PAPER
      0;" "
8412 LET p1=44: LET p2=43: LET p
      ie1=8450: LET pie2=8475
8413 LET y=25
8414 FOR f=1 TO niv: LET p(f)=2:
      LET q(f)=28: NEXT f
8449 RETURN
8450 FOR f=1 TO 18: PRINT AT f,1
      INK 0; PAPER 0;" "
8451 PRINT AT 10,2; BRIGHT 1; IN
      K 5;" " AT 11,2;"UT"
8452 LET x01=12: LET y01=2
8470 RETURN
8475 FOR f=5 TO 11: PRINT AT f,9
      INK 0; PAPER 0;" "
      NEXT f
8476 PRINT AT 6,15; BRIGHT 1; IN
      K 5; PAPER 1;" " AT 7,15; INK
      5;" " AT 8,15;" "
8477 LET x02=9: LET y02=15
8499 RETURN
8500 REM affichage
8510 PRINT #0; AT 1,0; INK 5;"500
      RE(00000) 3"; INK 6;"AB"
8511 PRINT #0; AT 1,17;" "
      FOR b=1 TO 60: PRINT #0;
      AT 1,17+b; INK 2;"0"; NEXT b: IF
      b>10 THEN LET b=10
8512 PRINT #0; AT 1,11-(LEN(STR$
      sc)); INK 5;sc
8513 PRINT #0; AT 1,14; INK 5;v:
      IF v>4 THEN LET v=4

```

```

8514 IF sc>99999 THEN LET sc=0
      RETURN
8515 BEEP .9,-40: GO TO 7500
8516 RETURN
8517 STOP
8518 REM LA RUE
8519 REM 0
8520 DATA BIN 00111111
8521 DATA BIN 01111101
8522 DATA BIN 11111101
8523 DATA BIN 11000101
8524 DATA BIN 10111010
8525 DATA BIN 10101011
8526 DATA BIN 10111010
8527 DATA BIN 01000100
8528 REM R
8529 DATA BIN 11111111
8530 DATA BIN 00111101
8531 DATA BIN 11111101
8532 DATA BIN 11111001
8533 DATA BIN 11111001
8534 DATA BIN 00000011
8535 DATA BIN 11111111
8536 DATA BIN 00000001
8537 DATA BIN 00000000
8538 REM S
8539 DATA BIN 11100000
8540 DATA BIN 11111100
8541 DATA BIN 11111110
8542 DATA BIN 10001111
8543 DATA BIN 01110111
8544 DATA BIN 01010110
8545 DATA BIN 01110100
8546 DATA BIN 10001000
8547 REM T
8548 DATA BIN 00000000
8549 DATA BIN 00000000
8550 DATA BIN 10000000
8551 DATA BIN 10000000
8552 DATA BIN 10000000
8553 DATA BIN 11000000

```

Suite page 24

LE JUSTICIER



CANON X07

Suite de la page 8



```

2399 *** CHOIX DE L'UNITE ***
2400 PRINT* Préciser l'UNITE utilisée
      pour "
2410 IF TC%=1 THEN PRINT*X ELSE PRINT*
      2
2420 RS="(7/D/M/R/9)":P=6:GOSUB 410
2430 IFRS="?" THEN N=5:RESTORE 1700:GOSUB 65
      0:GOTO 2400
2440 IFRS="D" THEN US="(degrees)":K=PI/180:
      GOTO 2500
2450 IFRS="M" THEN US="(fois PI)":K=PI:GOT
      02500
2460 IFRS="R" THEN US="(radians)":GOTO 2500
2470 US="":IFRS<>"Q" THEN 2400
2499 '
2500 PRINT* Intervalle d'étude "":INPUT*
      DEBUT";DE:INPUT*FIN";FI
2510 INPUT*PAS";PA:CLS:IFIM%THENGOSUB126
      0
2599 *** DEFINITION DE LA FENETRE ***
2600 Ys=" Limites gauche et droite de l
      a fenetre ":IFTC% THEN 2640
2610 PRINTYs;"<" de l'intervalle d'étude
      ?":GOSUB 400
2620 IFRS="N" THEN FG=DE:UG=DE:FD=FI:GOTO 7
      650
2630 IFRS<>"O" GOTO 2610
2640 PRINTYs:INPUTFG,FD:UG=FG:IFTC% ITH
      ENUS=" "
2650 CLS:INPUT* Limites basse et haute
      de la fenetre";FB,FB
2660 IFIM%THENGOSUB1300
2670 IFK<>1 THEN DE=DE*K:FI=FI*K:PA=PA*K:I
      FTC%=1 THEN FG=FG*K:FD=FD*K
2699 *** DEFINITION DU CADRE ***
2700 CLS:INPUT* Largeur du cadre : (999
      pas)":ILC:IFLC>480 THEN AV%=-1 ELSE AV%=0
2710 IFLC>999 THEN PRINT*Largeur>999 pas":
      GOSUB 420:GOTO 2700
2720 CLS:PRINT* Hauteur du cadre : (P)ro
      portionnelle," (I)mposee ?":RS="(P/I)"
2730 P=12:GOSUB 410:IF RS="P" THEN HC=INT(
      (FH-FB)*LC/(FD-FG)+.5):GOTO 2750
2740 CLS:IFRS<>"I" THEN 2720 ELSE INPUT* Hau
      teur (<999 pas)":IHC
2750 IFHC>999 THEN CLS:PRINT*Hauteur="IHC":
      >999":GOSUB 420:GOTO 2700
2760 CLS:IFLC<480 OR HC<480 THEN 2800
2770 PRINT* Il faut qu'une au moins des
      dimensions du cadre soit >480"!
2780 GOSUB 420:GOTO 2700
2799 *** CADRAGE ***
2800 PRINT* Cadrage automatique?":GOSUB 40
      0:IFRS="O" THEN 2880 ELSE IFRS<>"N" GOTO 2800
2810 IFAV%ORHC>480 GOTO 2840
2820 PRINT* Axe des X horizontal ou vertic

```

```

al sur l'imprimante ?":RS="(H/V)":P=12
2830 GOSUB 410:IFRS="V" THEN AV%=-1 ELSE IFRS
      <>"H" GOTO 2820
2840 INPUT* Marge a gauche (pas)":IMG
2850 IFAV% THEN IFC+MG>480 THEN 2870 ELSE 290
      0
2860 IFLC+MG<480 GOTO 2900
2870 CLS:PRINT* Marge a gauche trop grand
      e":GOSUB 420:GOTO 2840
2880 IFLC>480 OR (HC)LCANDHC<480 THEN AV%=-
      1
2890 IFAV% THEN MG=(480-HC)/ZELSEM=(480-L
      C)/2
2899 *** VERIFICATION DU CADRAGE ***
2900 RX=1:IF(LC+HC)<700 THEN RX=0 ELSE IF(LC
      +HC)>1200 THEN RX=2
2910 GOSUB 870
2920 A=LC/(FD-FG):B=-FG*LC/(FD-FG):C=HC/
      (FH-FB):D=-FB*HC/(FH-FB)
2930 CLS:PRINT* Dimensions du cadre:"ILC)
      *IHC)PAS","Axe des X "I
2940 IFAV% THEN PRINT* vertical" ELSE PRINT
      *horizontal"
2950 PRINT* O.K. ?":GOSUB 400
2960 IFRS<>"O" THEN 2700 ELSE IFIM%THENGOSUB
      1360
2970 G%=-1:IFNC%GOTO 4000
2980 LPRINTCHR$(18)"M"+STR$(MG)+",-30":
      IFNOTAV% THEN LPRINT*RO,-"+STR$(HC)
      2990 LPRINT*I"
2999 *** DESSIN DU CADRE ***
3000 PRINT* Dessin du cadre ?":RS="(C/T/?
      /O/N)":P=6:GOSUB 410
3010 IFRS="?" THEN RESTORE 1820:N=2:GOSUB 65
      0:GOTO 3000
3020 IFRS="N" THEN 3280 ELSE IFRS<>"O" THEN 30
      00 ELSE CA%=-1
3030 X=FD:Y=FB:G%="D":GOSUB 100:Y=FB:GOSU
      B100:X=FG:GOSUB 100:Y=FB:GOSUB 100
3040 LPRINT*LO"
3099 *** QUADRILLAGE // A OX ***
3100 PRINT* Quadrillage ?":RS="(C/T/O/N)":
      P=8:GOSUB 410
3110 IFRS="N" THEN 3280 ELSE IFRS<>"O" GOTO 31
      00
3120 GOSUB 1100:G%="O":Y=FB
3130 FORX=XD TO (FD-1E-3) STEPPX
3140 G%="M":GOSUB 100
3150 Y=FB+G%*(FH-FB*(1-G%)):G%="D":GOSUB 100:G
      %="I"-G%
3160 NEXT:G%="O":CLS
3199 *** QUADRILLAGE // A OY ***
3200 PRINT* Presser la touche(S) pour cont
      inuer":RS="(C/T/S)":P=10:GOSUB 410
3210 IFRS<>"S" GOTO 3200
3220 LPRINT*H":X=FG
3230 FORY=YD TO (FH-1E-3) STEPPY
3240 G%="M":GOSUB 100
3250 X=FG+G%*(FD-FB*(1-G%)):G%="D":GOSUB 100:G
      %="I"-G%
3260 NEXT
3270 LPRINT*LO":G%="O":XO=FG:YO=FB:GOTO 3270
      0
3280 RX=1:IF(LC+HC)<700 THEN RX=0 ELSE IF(LC
      +HC)>1200 THEN RX=2
3290 GOSUB 870
3299 *** DESSIN DES AXES ***
3300 PRINT* Dessin des axes ?":RS="(C/T/G
      /?/O/N)":P=4:GOSUB 410
3310 IFRS="?" THEN RESTORE 1820:N=3:GOSUB 65
      0:GOTO 3300
3320 IFRS="N" THEN 4000 ELSE IFRS<>"O" GOTO 33
      00
3330 AX%=-1
3399 *** TRACE DE L'AXE OX ***
3400 IFFB%FH<O THEN YO=0:GOTO 3430
3410 YO=FB:IFCA% THEN X=FD:Y=YO:G%="M":GOS

```

```

UB100:GOTO 3440
3420 PRINT* Je trace le bas du cadre a l
      a place de l'axe des X":
3430 X=FG:Y=YO:G%="M":GOSUB 100:X=FD:G%="
      D":GOSUB 100
3440 LPRINT*LO":IFAV% THEN 3460 ELSE LPRINT*
      J-"+T1s+", "+T1s:LPRINT*RO,-"+T2s
3450 LPRINT*J"+T1s+", "+T1s:LPRINT*RO,-"+T3
      s+", "+T3s:LPRINTES+",PX":GOTO 3500
3460 LPRINT*J"+T1s+", "+T1s:LPRINT*RO,-"+T2
      s+", "+T2s:LPRINT*J"+T1s+", "+T1s
3470 LPRINT*RO,-"+T2s+", "+T2s:LPRINTES+",Q1
      ,PY"
3499 *** TRACE DE L'AXE OY ***
3500 LPRINTL:IFFG%FD<O THEN XO=0:GOTO 353
      0
3510 XO=FG:IFCA% THEN X=XO:Y=FB:G%="M":GO
      SUB 100:GOTO 3540
3520 CLS:PRINT* Je trace la gauche du cad
      re a la place de l'axe des Y":
3530 X=XO:Y=FB:G%="M":GOSUB 100:Y=FB:G%="
      D":GOSUB 100
3540 LPRINT*LO":IFAV% THEN 3560 ELSE LPRINT*
      J-"+T1s+", "+T1s:LPRINT*RO,-"+T2s+", "O"
3550 LPRINT*J"+T1s+", "+T1s:LPRINT*RO,-"+T3
      s+", "+T3s:LPRINTES+",PY":GOTO 3600
3560 LPRINT*J"+T1s+", "+T1s:LPRINT*RO,-"+
      T2s:LPRINT*J"+T1s+", "+T1s
3570 LPRINT*RO,-"+T4s+", "+T1s:LPRINTES+",
      Q1,PY"
3599 '
3600 CLS:PRINT* Graduation des axes?":RS=
      "(C/G/O/N)":P=8:GOSUB 410
3610 IFRS="N" THEN 4000 ELSE IFRS<>"O" GOTO 36
      00
3620 GOSUB 1100:GX=.04*LC*(FH-FB)/(LC+HC)
      :GY=.04*HC*(FD-FG)/(LC+HC)
3630 FORX=XD TO (FD-1E-3) STEPPX
3640 Y=YO+GX:G%="M":GOSUB 100:Y=YO-GX:G%="
      D":GOSUB 100
3650 NEXT
3660 FORY=YD TO (FH-1E-3) STEPPY
3670 X=XO+GY:G%="M":GOSUB 100:X=XO-GY:G%="
      D":GOSUB 100
3680 NEXT
3699 '
3700 CLS:PRINT* Ecriture d'unités ?":RS=
      "(7/C/G/O/N)":P=6:GOSUB 410
3710 IFRS="?" THEN RESTORE 1850:N=4:GOSUB 65
      0:GOTO 3700
3720 IFRS="N" THEN 4000 ELSE IFRS<>"O" GOTO 37
      00
3730 AS="Y"
3799 '
3800 CLS:PRINT* Valeur a ecrire sui-vent
      l'axe des "":AS:INPUT V$
3810 IFV$="X" THEN AS="X":GOTO 3800
3820 IFV$="Y" THEN AS="Y":GOTO 3800
3830 IFV$="F" THEN 3950 ELSE V$=VAL(V$):IFTC%
      =1 AND AS="X" THEN V$=K
3840 IFA$="X" THEN IFV$(FGORV)FD THEN 3860 ELS
      EX=V:Y=YO-GX:GOTO 3870
3850 IFV$=FBANDV$=FH THEN Y=V:X=XO-GY:GOTO
      3870
3860 CLS:PRINTV$;"? Cette valeur","est
      hors des limites":GOSUB 420:GOTO 3800
3870 IFNOTAX%GOTO 3890
3880 IFV$=O AND XO=O AND YO=O THEN US=V$+" ":IF
      AS="Y" THEN AS="X":GOTO 3800
3890 G%="M":GOSUB 100:L=LEN(V$)*6*EX
      3899 '
3900 IFA$="X" AND NOTAV% THEN LPRINT*RO,-"+STR
      $(L/2)+"", "+T4s:LPRINTES+",P"+V$
3910 IFA$="X" AND AV% THEN LPRINT*RO,-"+T4s+",
      "+STR$(L/2):LPRINTES+",Q1,P"+V$
3920 IFA$="Y" AND NOTAV% THEN LPRINT*RO,-"+STR
      $(L+6*EX)+"", "+T1s:LPRINTES+",P"+V$

```

```

3930 IFA$="Y" AND AV% THEN LPRINT*RO,-"+T1s+",
      "+STR$(L+3*EX):LPRINTES+",Q1,P"+V$
3940 GOTO 3800
3950 IFTCX%10RUS="":GOTO 4000
3960 Y=YO-GX:X=FD:G%="M":GOSUB 100:L=LEN(
      V$)*6*EX
3970 IFNOTAV% THEN LPRINT*RO,-"+STR$(L)+"", "+
      STR$(20*EX):LPRINTES+",P"+V$
3980 IFAV% THEN LPRINT*RO,-"+STR$(20*EX)+"",
      "+STR$(L):LPRINTES+",Q1,P"+V$
3999 *** TRACE DE LA FONCTION ***
4000 CLS:PRINT* Peut-il y avoir des point
      s en dehors de la fenetre?":GOSUB 400
4010 IFRS="N" THEN F%="O" ELSE IFRS="O" THEN F%="
      -1 ELSE 4000
4020 PRINT* Utilisez (C), (T) si vous le s
      ouhaitez... avant de presser (D)!
4030 RS="(C/T/D)":P=8:GOSUB 410:IFRS<>"D"
      GOTO 4020
4040 CS="I":G%=-1:GOSUB 1150:ON ERROR GOTO 5
      100
4050 T=DE:G%="M":ON TC%GOTO 4060,4070,408
      0
4060 X=T:Y=FNY(X):GOTO 4090
4070 RO=FNR(T):X=RO*COS(T):Y=RO*SIN(T):G
      O 4090
4080 X=FNX(T):Y=FNY(T)
4090 IFF% THEN GOSUB 150:CA%="X":IFC%GOTO 411
      0
4100 GOSUB 100:G%="D"
4110 CS="":FORT=DEFINITION DE LA
      4120 ONTC%GOTO 4130,4140,4150
4130 X=T:Y=FNY(T):GOTO 4160
4140 RO=FNR(T):X=RO*COS(T):Y=RO*SIN(T):G
      O 4160
4150 X=FNX(T):Y=FNY(T)
4160 IFF% THEN GOSUB 200 ELSE GOSUB 100
4170 IF INKEY<>" " THEN GOSUB 600:GOSUB 1150
4180 NEXT
4199 '
4200 CLS:PRINT* Ecriture sur ce des-sin ?
      ":RS="(7/O/N)":P=10:GOSUB 410
4210 IFRS="?" THEN RESTORE 1900:N=6:GOSUB 65
      0:GOTO 4200
4220 IF RS="N" THEN 4400 ELSE IF RS<>"O"
      GOTO 4200
4230 V$="I":G%="R":L%=-1
4299 *** MENU POUR LE DESSIN LIBRE ***
4300 CLS:PRINT* Déplace (L)ent(V)ite(B)ai
      sse (R)ève le stylo (E)crire (F)in!
4310 RS="(B/C/E/F/G/L/T/V)":P=0:GOSUB 410
4320 IFRS="F" THEN 4400 ELSE 4300
4399 '
4400 IFTCX% THEN LPRINT*A":END
4410 PRINT* Voulez-vous tracer une autre
      courbe ?":GOSUB 400
4420 NC%="O":IFRS="N" THEN NR="":GOTO 4500 ELS
      EIFRS<>"O" GOTO 4410
4430 PRINT* dans le meme cadre ?":GOSUB 40
      0
4440 IFRS="N" THEN 4500 ELSE IFRS<>"O" THEN 44
      00 ELSE S%="I":LPRINT*H":IM%="O":GOTO 2100
4499 '
4500 LPRINT*H":IFAV% THEN LPRINT*RO,-"+STR
      $(LC)
4510 LPRINT*RO,-100":LPRINT*A":IFRS="TH
      EN ENDEL SERUN 2010
4499 '
5000 IFERR<>2 THEN RESUMENEXT
5010 CLS:PRINT* Erreur de syntaxe dans la
      ligne 2310":GOSUB 420:LIST 2310
5100 IFC%="I" THEN DE=DE+PA:RESUME 4050 ELS
      E T=PA:RESUME 4120

```

ACCORDS

Guitaristes en herbe qui avez la chance extraordinaire de posséder un AMSTRAD, développez votre sens harmonique par ce véritable recueil (visuel et sonore) de 192 accords des plus simples aux plus compliqués.

Stéphane DE MELLO

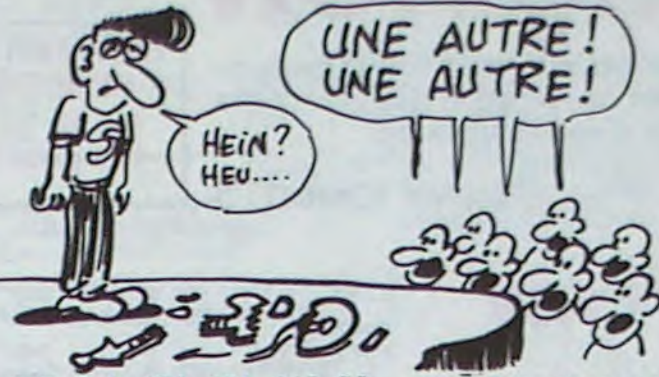
SUITE DU N°123

4400 DATA 1612,7,18,14,18,12,18,10,18,8,18,6,314,8,414,12
 4410 DATA 1613,6,15,14,15,12,15,10,28,6,311,8,411,12
 4420 DATA 1614,4,15,8,28,6,51,10,51,12
 4430 DATA 1615,5,15,8,28,6,38,10,411,14,51,12
 4440 DATA 1616,5,15,8,28,6,48,14,48,12,48,10
 4450 DATA 1617,4,15,8,25,12,38,6,48,10
 4460 DATA 1618,5,18,14,18,12,18,10,18,8,18,6
 4470 DATA 1619,6,18,12,18,10,18,8,18,6,314,8,414,14
 4480 DATA 1620,5,15,12,15,10,15,8,28,10,414,14
 4490 DATA 55,0,239,160,120,94,80
 4500 DATA 56,0,0,190,142,120,80
 4510 DATA 57,0,239,160,130,94,0
 4520 DATA 58,0,0,201,160,120,80
 4530 DATA 59,0,239,201,142,120,80
 4540 DATA 510,0,239,160,134,100,80
 4550 DATA 511,0,239,201,160,130,0
 4560 DATA 512,0,239,160,134,94,80
 4570 DATA 513,0,239,170,142,100,84
 4580 DATA 514,0,239,190,150,120,0
 4590 DATA 515,0,0,190,134,120,74
 4600 DATA 516,0,239,190,134,104,80
 4610 DATA 517,0,239,190,134,113,80
 4620 DATA 518,0,239,179,134,104,80
 4630 DATA 519,0,239,190,134,104,71
 4640 DATA 520,0,239,190,134,113,71
 4650 DATA 521,0,225,179,150,113,90
 4660 DATA 522,0,0,179,134,113,74
 4670 DATA 523,0,225,179,150,120,90
 4680 DATA 524,0,0,190,150,113,94
 4690 DATA 525,0,225,190,134,113,74
 4700 DATA 526,0,225,150,130,94,74
 4710 DATA 527,0,225,190,150,120,0
 4720 DATA 528,0,225,179,130,113,0
 4730 DATA 529,0,225,160,134,94,80
 4740 DATA 530,0,225,179,142,113,0
 4750 DATA 531,0,0,179,130,113,71
 4760 DATA 532,0,225,179,130,100,74
 4770 DATA 533,0,225,179,130,104,74
 4780 DATA 534,0,225,170,130,100,74
 4790 DATA 535,0,225,179,130,100,67
 4800 DATA 536,0,225,179,130,104,67
 4810 DATA 537,0,213,170,142,104,84
 4820 DATA 538,0,0,213,142,130,84
 4830 DATA 539,0,0,213,142,113,84
 4840 DATA 540,0,0,179,142,104,90
 4850 DATA 541,0,0,213,142,130,90
 4860 DATA 542,0,0,213,142,120,90
 4870 DATA 543,0,0,213,142,113,90
 4880 DATA 544,0,213,170,120,104,0
 4890 DATA 545,0,0,213,150,130,90
 4900 DATA 546,0,0,170,134,104,84
 4910 DATA 547,0,0,213,134,120,84
 4920 DATA 548,0,0,213,142,120,94
 4930 DATA 549,0,213,170,120,100,71
 4940 DATA 550,379,284,213,160,120,

84
 4950 DATA 719,379,284,213,130,120,84
 4960 DATA 720,0,0,213,170,120,100,63
 4970 DATA 85,0,201,160,134,100,80
 4980 DATA 86,0,0,201,134,120,80
 4990 DATA 87,0,0,201,134,104,80
 5000 DATA 88,0,0,170,134,100,84
 5010 DATA 89,0,0,201,134,120,84
 5020 DATA 810,0,0,201,134,113,84
 5030 DATA 811,0,0,201,134,104,84
 5040 DATA 812,0,0,201,134,113,80
 5050 DATA 813,0,0,201,142,120,84
 5060 DATA 814,0,0,201,160,130,80
 5070 DATA 815,0,253,201,160,113,0
 5080 DATA 816,0,0,201,160,113,89
 5090 DATA 817,0,0,201,160,113,94
 5100 DATA 818,358,268,201,150,113,80
 5110 DATA 819,0,225,160,120,100,0
 5120 DATA 820,0,239,201,134,113,94
 5130 DATA 95,0,190,150,130,95,75
 5140 DATA 96,379,253,190,150,113,95
 5150 DATA 97,379,253,201,150,130,0
 5160 DATA 98,379,0,160,130,95,80
 5170 DATA 99,379,253,190,160,113,95
 5180 DATA 910,379,253,190,160,104,0
 5190 DATA 911,0,0,190,130,100,80
 5200 DATA 912,379,253,190,130,104,75
 5210 DATA 913,0,0,190,134,113,80
 5220 DATA 914,0,0,190,150,120,95
 5230 DATA 915,379,0,213,150,120,95
 5240 DATA 916,379,253,213,150,130,84
 5250 DATA 917,379,253,213,150,130,89
 5260 DATA 918,338,253,190,142,104,75
 5270 DATA 919,379,253,213,150,113,95
 5280 DATA 920,379,253,179,150,113,0
 5290 DATA 105,358,239,179,142,120,89
 5300 DATA 106,0,0,179,120,106,71
 5310 DATA 107,0,0,179,142,120,95
 5320 DATA 108,358,239,179,150,120,89
 5330 DATA 109,0,0,213,150,120,89
 5340 DATA 1010,358,239,201,150,120,89
 5350 DATA 1011,0,0,179,120,95,75
 5360 DATA 1012,358,239,201,142,120,89
 5370 DATA 1013,0,0,213,150,130,89
 5380 DATA 1014,0,0,179,142,113,89
 5390 DATA 1015,358,268,201,142,113,89
 5400 DATA 1016,358,239,201,142,120,80
 5410 DATA 1017,0,0,179,142,100,84
 5420 DATA 1018,319,239,179,134,100,71
 5430 DATA 1019,358,239,201,142,106,0
 5440 DATA 1020,358,268,201,142,106,84
 5450 DATA 115,338,225,170,134,113,84
 5460 DATA 116,0,0,170,113,100,67

5470 DATA 117,0,0,170,134,113,89
 5480 DATA 118,338,225,170,142,113,84
 5490 DATA 119,0,0,201,142,113,84
 5500 DATA 1110,338,225,190,142,113,84
 5510 DATA 1111,338,0,0,142,113,89
 5520 DATA 1112,0,0,170,134,113,95
 5530 DATA 1113,338,239,170,142,100,84
 5540 DATA 1114,0,0,170,134,106,84
 5550 DATA 1115,338,253,190,134,106,84
 5560 DATA 1116,338,268,190,150,113,0
 5570 DATA 1117,0,0,170,134,95,80
 5580 DATA 1118,338,253,190,134,113,75
 5590 DATA 1119,338,225,190,134,100,0
 5600 DATA 1120,338,253,190,134,100,80
 5610 DATA 125,319,213,160,130,106,80
 5620 DATA 126,319,253,213,160,130,95
 5630 DATA 127,0,0,160,127,106,84
 5640 DATA 128,319,213,160,134,106,80
 5650 DATA 129,319,0,0,134,106,95
 5660 DATA 1210,319,213,179,134,106,80
 5670 DATA 1211,319,213,170,134,106,0
 5680 DATA 1212,319,213,179,127,106,80
 5690 DATA 1213,0,0,190,134,113,80
 5700 DATA 1214,319,253,201,160,127,0
 5710 DATA 1215,319,239,179,127,100,80
 5720 DATA 1216,319,253,179,142,106,0
 5730 DATA 1217,0,0,213,150,127,89
 5740 DATA 1218,319,239,179,127,106,71
 5750 DATA 1219,319,213,179,127,95,0
 5760 DATA 1220,319,0,179,150,127,95
 5770 DATA 135,301,239,201,150,119,0
 5780 DATA 136,301,239,201,150,119,89
 5790 DATA 137,0,0,201,150,119,80
 5800 DATA 138,0,253,201,150,127,0
 5810 DATA 139,0,0,201,150,127,89
 5820 DATA 1310,0,0,201,150,127,84
 5830 DATA 1311,0,0,201,150,127,80
 5840 DATA 1312,0,0,201,150,119,84
 5850 DATA 1313,0,253,179,150,106,0
 5860 DATA 1314,301,239,190,150,119,0
 5870 DATA 1315,0,0,190,150,119,84
 5880 DATA 1316,0,0,201,134,119,84
 5890 DATA 1317,0,0,201,142,119,84
 5900 DATA 1318,301,225,170,119,100,67
 5910 DATA 1319,358,268,201,150,119,84
 5920 DATA 1320,301,0,179,142,100,84
 5930 DATA 145,0,284,190,142,113,71
 5940 DATA 146,0,284,190,142,113,84
 5950 DATA 147,0,284,190,142,113,75

5960 DATA 148,0,284,190,142,113,95
 5970 DATA 149,0,284,190,142,113,84
 5980 DATA 1410,0,284,190,142,119,80
 5990 DATA 1411,0,284,190,150,119,95
 6000 DATA 1412,0,284,190,142,113,80
 6010 DATA 1413,0,284,201,142,119,84
 6020 DATA 1414,0,284,179,142,113,99
 6030 DATA 1415,0,284,0,160,113,89
 6040 DATA 1416,0,284,190,127,113,80
 6050 DATA 1417,0,284,190,134,113,80
 6060 DATA 1418,284,213,160,113,95,63
 6070 DATA 1419,0,284,190,160,127,94
 6080 DATA 1420,0,284,190,134,113,84
 6090 DATA 155,0,268,179,134,106,89
 6100 DATA 156,0,268,179,134,106,80
 6110 DATA 157,0,268,179,142,106,89
 6120 DATA 158,0,268,179,134,113,89
 6130 DATA 159,0,268,179,159,113,0
 6140 DATA 1510,0,268,179,150,113,89
 6150 DATA 1511,0,268,179,142,113,89
 6160 DATA 1512,0,268,179,150,106,89
 6170 DATA 1513,0,268,190,159,113,95
 6180 DATA 1514,0,0,170,134,106,84
 6190 DATA 1515,0,268,201,150,106,84
 6200 DATA 1516,0,268,213,150,119,89
 6210 DATA 1517,0,268,213,150,127,89
 6220 DATA 1518,0,268,201,150,119,89
 6230 DATA 1519,0,268,179,150,119,80
 6240 DATA 1520,0,268,213,150,127,80
 6250 DATA 165,0,253,170,127,100,84
 6260 DATA 166,0,253,170,127,100,75
 6270 DATA 167,0,253,170,134,100,84
 6280 DATA 168,0,253,170,127,106,84
 6290 DATA 169,0,253,213,150,127,84
 6300 DATA 1610,0,253,169,142,106,84
 6310 DATA 1611,0,253,169,134,106,84
 6320 DATA 1612,0,253,169,142,100,84
 6330 DATA 1613,0,253,179,150,106,89
 6340 DATA 1614,0,253,201,159,127,0
 6350 DATA 1615,0,253,201,142,127,80
 6360 DATA 1616,0,253,201,142,113,84
 6370 DATA 1617,0,253,201,142,119,0
 6380 DATA 1618,0,253,190,142,113,84
 6390 DATA 1619,0,253,169,142,113,75
 6400 DATA 1620,0,0,201,142,119,75



SPECTRUM

Suite de la page 23

9037 DATA BIN 11000000
 9038 DATA BIN 11000000
 9040 REM U
 9041 REM U
 9042 DATA BIN 11111111
 9043 DATA BIN 00000000
 9044 DATA BIN 11111111
 9045 DATA BIN 10101010
 9046 DATA BIN 01010101
 9047 DATA BIN 10101010
 9048 DATA BIN 11111111
 9049 REM AMBASSADE
 9050 REM 0
 9051 DATA BIN 00000001
 9052 DATA BIN 00000011
 9053 DATA BIN 00000111
 9054 DATA BIN 00001111
 9055 DATA BIN 00011111
 9056 DATA BIN 00111111
 9057 DATA BIN 01111111
 9058 DATA BIN 11111111
 9059 REM S
 9071 DATA BIN 11111111

9072 DATA BIN 10000001
 9073 DATA BIN 10000101
 9074 DATA BIN 10000101
 9075 DATA BIN 10000101
 9076 DATA BIN 10111001
 9077 DATA BIN 10000001
 9078 DATA BIN 11111111
 9080 REM T
 9081 DATA BIN 00000001
 9082 DATA BIN 00000010
 9083 DATA BIN 00000100
 9084 DATA BIN 00000100
 9085 DATA BIN 00001000
 9086 DATA BIN 00100000
 9087 DATA BIN 01000000
 9088 DATA BIN 10000000
 9090 REM J
 9091 DATA BIN 00000000
 9092 DATA BIN 01000000
 9093 DATA BIN 00100000
 9094 DATA BIN 00010000
 9095 DATA BIN 00001000
 9096 DATA BIN 00000100
 9097 DATA BIN 00000010
 9098 DATA BIN 00000001
 9099 REM INTERIEUR
 9100 REM S
 9101 DATA BIN 00010110
 9102 DATA BIN 00010111
 9103 DATA BIN 00001011
 9104 DATA BIN 00011000
 9105 DATA BIN 00011111
 9106 DATA BIN 00011111
 9107 DATA BIN 00000110
 9108 DATA BIN 00000111
 9110 REM P
 9111 DATA BIN 11100000
 9112 DATA BIN 01110000
 9113 DATA BIN 01110000
 9114 DATA BIN 11110000
 9115 DATA BIN 11110000
 9116 DATA BIN 11110000
 9117 DATA BIN 11000000
 9118 DATA BIN 11110000

9120 REM S
 9121 DATA BIN 01111111
 9122 DATA BIN 01111111
 9123 DATA BIN 01111111
 9124 DATA BIN 00000000
 9125 DATA BIN 11110111
 9126 DATA BIN 11110111
 9127 DATA BIN 11110111
 9128 DATA BIN 00000000
 9130 REM T
 9131 DATA BIN 10101010
 9132 DATA BIN 01010101
 9133 DATA BIN 10101010
 9134 DATA BIN 10101010
 9135 DATA BIN 10101010
 9136 DATA BIN 10101010
 9137 DATA BIN 10101010
 9138 DATA BIN 01010101
 9140 REM U
 9141 DATA BIN 00000000
 9142 DATA BIN 00001000
 9143 DATA BIN 00010000
 9144 DATA BIN 00110000
 9145 DATA BIN 01110000
 9146 DATA BIN 01011000
 9147 DATA BIN 01101000
 9148 DATA BIN 01010000
 9149 REM PIECES
 9150 REM 0
 9151 DATA BIN 00111100
 9152 DATA BIN 01010110
 9153 DATA BIN 11000001
 9154 DATA BIN 10011011
 9155 DATA BIN 11011001
 9156 DATA BIN 10000011
 9157 DATA BIN 01101010
 9158 DATA BIN 00111100
 9160 REM P
 9161 DATA BIN 0
 9162 DATA BIN 0
 9163 DATA BIN 10000001
 9164 DATA BIN 11111111
 9165 DATA BIN 11111111
 9166 DATA BIN 10000001

9167 DATA BIN 0
 9168 DATA BIN 0
 9170 REM S
 9171 DATA BIN 00111110
 9172 DATA BIN 00111110
 9173 DATA BIN 00111110
 9174 DATA BIN 01111111
 9175 DATA BIN 01111111
 9176 DATA BIN 01111111
 9177 DATA BIN 00101010
 9178 DATA BIN 00011100
 9180 REM T
 9181 DATA BIN 00001000
 9182 DATA BIN 00001000
 9183 DATA BIN 00001000
 9184 DATA BIN 00001000
 9185 DATA BIN 00001000
 9186 DATA BIN 00001000
 9187 DATA BIN 00001100
 9188 DATA BIN 00000000
 9190 REM U
 9191 DATA BIN 10011001
 9192 DATA BIN 10000001
 9193 DATA BIN 11111111
 9194 DATA BIN 10011001
 9195 DATA BIN 10000001
 9196 DATA BIN 11111111
 9197 DATA BIN 00011000
 9198 DATA BIN 0
 9200 REM U
 9201 DATA BIN 11111111
 9202 DATA BIN 00000000
 9203 DATA BIN 11111111
 9204 DATA BIN 10101010
 9205 DATA BIN 01010101
 9206 DATA BIN 10101010
 9207 DATA BIN 01010101
 9208 DATA BIN 11111111
 9400 REM MUSIQUE
 9500 DATA .75,-15,.75,-14,.75,-13
 9510 DATA .75,-15,.75,-14,.75,-13
 9520 DATA .2,-15,.1,-13,.1,-13..
 9530 DATA .2,-15,.2,-15,.2,-15..
 9540 DATA .2,-15,.07,-11,.07,-11..
 9550 DATA .2,-15,.2,-15,.2,-15..
 9560 DATA .2,-15,.07,-13,.07,-13..
 9570 DATA .2,-15,.2,-15,.2,-15..
 9580 DATA .2,-15,.07,-11,.07,-11..
 9590 DATA 1.4,.5,4,.25,4,1.4,.5,
 7,.25,6,.5,6,.25,4,.5,4,.25,3,2,
 4
 9600 DATA .5,7,.5,7,.5,9,1,6,.25
 7,.5,9,.5,11,.5,11,.5,12,1,11..
 25,9,.5,7,.5,9,.5,7,.5,6,1,25,7
 9610 DATA .5,14,.5,14,.5,14,1,14
 .25,12,.5,11,.5,12,.5,12,.5,12,
 1,12,.25,11,.5,9,.5,11,.25,12,.2
 5,11,.25,9,.25,7,1,11,.25,12,.5,
 14,.25,16,.25,12,.5,11,.5,9,1,7
 9620 REM
 9630 REM
 9640 REM
 9650 DATA .75,-15,.75,-14,
 -14,.75,-13
 9660 DATA .75,-15,.75,-14,
 -14,.75,-1

3.75,-14
 9670 DATA .2,-15,.1,-13,.1,-13..
 9680 DATA .2,-15,.2,-15,.2,-15..
 9690 DATA .2,-15,.07,-11,.07,-11..
 9700 DATA .2,-15,.2,-15,.2,-15..
 9710 DATA .2,-15,.07,-13,.07,-13..
 9720 DATA .2,-15,.2,-15,.2,-15..
 9730 DATA .2,-15,.07,-11,.07,-11..
 9740 DATA 1.4,.5,4,.25,4,1.4,.5,
 7,.25,6,.5,6,.25,4,.5,4,.25,3,2,
 4
 9750 DATA .5,7,.5,7,.5,9,1,6,.25
 7,.5,9,.5,11,.5,11,.5,12,1,11..
 25,9,.5,7,.5,9,.5,7,.5,6,1,25,7
 9760 DATA .5,14,.5,14,.5,14,1,14
 .25,12,.5,11,.5,12,.5,12,.5,12,
 1,12,.25,11,.5,9,.5,11,.25,12,.2
 5,11,.25,9,.25,7,1,11,.25,12,.5,
 14,.25,16,.25,12,.5,11,.5,9,1,7
 9770 REM
 9780 REM
 9790 REM
 9800 REM
 9810 REM
 9820 REM
 9830 REM
 9840 REM
 9850 REM
 9860 REM
 9870 REM
 9880 REM
 9890 REM
 9900 REM
 9910 REM
 9920 REM
 9930 REM
 9940 REM
 9950 REM
 9960 REM
 9970 REM
 9980 REM
 9990 REM
 9999 STOP
 9999 SAVE "SPY" LINE 1: BEEP .4,
 5: VERIFY "SPY"

DIABLOTIN

MSX

PLAIE D'ARGENT
MORTELE, EST CHIANTE
POUR LES HERITIERS.

Dévoré par une faim atroce, un diabolotin friand d'hosties, décide d'aller quérir ces friandises dans quelques Lieux Saints. Vade retro Satanas !...

Stéphane CAYLA

Mode d'emploi :

Ce jeu occupe environ 17 Ko. Après affichage du titre, quelques instants sont nécessaires à l'implantation des codes machine. Effectuez votre choix dans le menu par les touches fléchées haut et bas, puis validez par ESPACE. Les règles diaboliques sont incluses. Sachez que le passage de chaque tableau nécessite une infernale stratégie.



```
10 REM *****
20 REM # DIABLOTIN
30 REM # STEPHANE CAYLA
40 REM # MSX
50 REM *****
60 SCREEN1,2:WIDTH(31):DEFINT A-Z:KEY
OFF
70 CLEAR 200,6HE000
80 DEF USR1=6HE000
90 DEF USR2=6HE030
100 BOSUB500
110 S="00000"
120 GOTO 4740 ' PRESENT.
130 CLS:T1=3:V=3:COLOR1,1,1:
140 A=USR1(1)
150 BOSUB 6810 ' AFF. SCORE
160 RESTORE 1020
170 REM *****
180 REM # PROGRAMME #
190 REM # MAITRE #
200 REM *****
210 T=1
220 ON T BOSUB 5050,5310,5550,5790
230 COLOR 8
240 BOSUB 1300 ' COULEUR
250 BOSUB 1150 ' INITIAL.
260 BOSUB 940
270 IFSTICK(MA)=0THEN270
280 SOUND8,0:SOUND1,0
290 A=USR2(1)
300 S=PEEK(6HE90C)
310 IF S=2THENBOSUB500
320 IF S=1THEN760
330 T=T+1:POKE6HE90C,0
340 IF T=5THEN1:T1=T1-1
350 COLOR1,1,1
360 POKE6HE909,0
370 POKE6HE908,100
380 GOTO220
390 END
400 REM *****
410 REM # HIGH SCORE #
420 REM *****
430 S="":FORI=6H1009TO6H1009+4:S=S$
+CHR$(VPEEK(I)):NEXT
440 S1=VAL(S$)
450 IF SC>S1 THEN RETURN
460 LOCATE17,0
470 PRINTS$
480 SC=S1
490 RETURN
500 REM *****
510 REM # INIT. SON #
520 REM *****
530 SOUND 7,6B10111000
540 SOUND 8,6B00010000
550 SOUND 11,6B11111111
560 SOUND 12,6B00001111
570 RETURN
580 REM *****
590 REM # GAGNE #
600 REM *****
610 BOSUB 500
620 PUTSPRITE2,,6
630 VPOKE6912,VPEEK(6912)-5
640 VPOKE6913,VPEEK(6913)-10
650 VPOKE6916,VPEEK(6916)-5
660 VPOKE6917,VPEEK(6917)-10
670 VDP(1)=VDP(1)OR1
680 FORJ=0TO4:FORI=1TO12:VPOKE6915,I:
FORK=5TO15:SOUND1,IAND170:SOUND13,0:N
EXT:NEXT
690 PUTSPRITE0,,6
700 PUTSPRITE1,,6
710 VDP(1)=VDP(1)AND254
720 SOUND 7,6B10101000
730 BOSUB400
```

```
740 T2=10
750 RETURN
760 REM *****
770 REM # PERDU #
780 REM *****
790 PUTSPRITE2,(0,0),0,6
800 BOSUB500
810 FORJ=0TO8:FORI=0TO3
820 PUTSPRITE0,,1,I
830 FORK=5TO20:SOUND1,K:SOUND13,0:NEX
T:NEXT:NEXT
840 PUTSPRITE0,,6
850 PUTSPRITE1,,6
860 FORK=1TO200:NEXT
870 T=T-1
880 SOUND 7,6B10101000
890 BOSUB400
900 V=V-1
910 IF V=0THEN6030
920 LOCATE27,0:PRINTUSING" ";V
930 GOTO330
940 REM *****
950 REM # SUPERS PASTILLES #
960 REM *****
970 IF T1<0THENRETURN
980 FORI=0TO1
990 IF T2<0 THEN READ A1(I)
1000 VPOKE A1(I),100
1010 NEXT
1020 DATA 6H1A50,6H1B00,6H199E,6H1982
1030 DATA 6H1B00,6H1A50,6H1998,6H1988
1040 DATA 6H1B62,6H1A92,6H1A8E,6H1B7E
1050 DATA 6H1B0C,6H1B0C,6H1A5C,6H1A44
1060 DATA 6H199E,6H1982,6H1990
1070 DATA 6H1990,6H1B70,6H1A80
1080 DATA 6H1B70,6H1A80,6H199E
1090 DATA 6H1B0C,6H1A5C,6H1990
1100 DATA 6H198C,6H1994,6H1A8C,6H1B64
1110 DATA 6H199E,6H1982,6H1B62,6H1A8E
1120 DATA 6H1990,6H1990,6H19F0,6H1990
1130 T2=T
1140 RETURN
1150 REM *****
1160 REM # INITIALISATION #
1170 REM # LM #
1180 REM *****
1190 POKE 6HE900,JB
1200 POKE 6HE901,JH
1210 POKE6HE920,CB
1220 POKE6HE921,CH
1230 POKE6HE212,IB
1240 POKE6HE20E,IH
1250 POKE6HE908,100
1260 PUTSPRITE0,(LH,LV),1,0
1270 PUTSPRITE1,(LH,LV),9,4
1280 PUTSPRITE2,(SH,SV),1,5
1290 RETURN
1300 REM *****
1310 REM # COULEUR #
1320 REM *****
1330 BA=BASE(6)
1340 VPOKE BA+12,16*4+2
1350 VPOKE BA+13,16*4+2
1360 VPOKE BA+5,16*1+7
1370 VPOKE BA+23,16*9+7
1380 VPOKE BA+15,16*1+7
1390 VPOKE BA+6,16*5+1
1400 VPOKE BA+7,16*5+1
1410 RETURN
1420 REM *****
1430 REM # CHARGE LM #
1440 REM *****
1450 RESTORE 1470:FORI=0TO1320:READ D
$:POKE 6HE000+I,VAL("6H"+D$):NEXT
1460 RETURN
1470 DATA CD,81,E4,CD,70
1480 DATA E2,21,10,E9,06
```

```
1490 DATA 05,36,30,23,10
1500 DATA FB,21,00,E9,06
1510 DATA 0F,36,00,23,10
1520 DATA FB,3E,F0,32,04
1530 DATA E9,21,05,00,22
1540 DATA 0E,E9,21,00,E9
1550 DATA 36,AS,21,01,E9
1560 DATA 36,18,C9,CD,0D
1570 DATA E1,3E,01,CD,05
1580 DATA 00,FE,01,CC,79
1590 DATA 00,FE,03,CC,CF
1600 DATA 00,FE,05,CC,A4
1610 DATA 00,FE,07,CC,FA
1620 DATA 00,FE,08,CC,17
1630 DATA E4,3A,26,E9,FE
1640 DATA 00,CC,7C,E3,3A
1650 DATA 24,E9,FE,00,CC
1660 DATA C0,E9,3E,00,CD
1670 DATA D8,00,FE,FF,C0
1680 DATA 3A,0C,E9,FE,01
1690 DATA D0,3A,05,E9,FE
1700 DATA 00,C4,CB,E1,18
1710 DATA B7,01,20,00,CD
1720 DATA 44,E1,CD,62,E1
1730 DATA C0,CD,9B,E2,3E
1740 DATA 00,CD,99,E1,06
1750 DATA 00,CD,22,E1,1D
1760 DATA 7B,21,00,1B,CD
1770 DATA 4D,00,CD,1B,E2
1780 DATA CD,C9,E3,CD,31
1790 DATA E1,10,EA,C9,01
1800 DATA 20,00,CD,4D,E1
1810 DATA CD,62,E1,CD,CD
1820 DATA 9B,E2,3E,00,CD
1830 DATA 99,E1,06,00,CD
1840 DATA 22,E1,10,7B,21
1850 DATA 00,1B,CD,4D,00
1860 DATA CD,1B,E2,CD,C9
1870 DATA E3,CD,31,E1,10
1880 DATA EA,C9,01,01,00
1890 DATA CD,4D,E1,CD,62
1900 DATA E1,CD,CD,9B,E2
1910 DATA 3E,0C,CD,99,E1
1920 DATA 00,00,CD,22,E1
1930 DATA 14,7A,21,01,1B
1940 DATA CD,4D,00,CD,1B
1950 DATA E2,CD,C9,E3,CD
1960 DATA 31,E1,10,EA,C9
1970 DATA 01,01,00,CD,44
1980 DATA E1,CD,62,E1,CD
1990 DATA CD,9B,E2,3E,04
2000 DATA CD,99,E1,06,00
2010 DATA CD,22,E1,15,7A
2020 DATA CD,4D,00,CD,1B
2030 DATA E2,CD,C9,E3,CD
2040 DATA 31,E1,10,EA,C9
2050 DATA 21,00,1B,CD,4A
2060 DATA 00,5F,21,01,1B
2070 DATA CD,4A,00,07,C9
2080 DATA 21,04,E9,4E,26
2090 DATA 03,25,3E,00,3C
2100 DATA 20,FA,0D,3E,00
2110 DATA B9,20,F2,C9,2A
2120 DATA 00,E9,ED,42,22
2130 DATA 00,E9,C9,2A,00
2140 DATA E9,ED,4A,22,00
2150 DATA E9,C9,2A,00,E9
2160 DATA 3E,78,CD,4D,00
2170 DATA CD,84,E2,C9,2A
2180 DATA 00,E9,CD,4A,00
2190 DATA FE,78,CD,FE,2E
2200 DATA ED,5B,0E,E9,CC
2210 DATA 34,E2,CC,AS,E4
2220 DATA CC,56,E1,FE,BC
2230 DATA 11,00,05,CC,34
2240 DATA E2,CC,A0,E1,C0
2250 DATA 2A,02,E9,22,00
```

```
2260 DATA E9,C9,2A,00,E9
2270 DATA 22,02,E9,F5,CD
2280 DATA 17,E4,F1,C9,21
2290 DATA 02,1B,CD,4D,00
2300 DATA C9,3A,05,E9,FE
2310 DATA 01,C8,3E,0F,21
2320 DATA 03,1B,CD,4D,00
2330 DATA CD,56,E1,21,04
2340 DATA E9,36,FA,21,05
2350 DATA E9,36,01,21,01
2360 DATA 00,22,0E,E9,CD
2370 DATA 4A,E4,CD,A2,E3
2380 DATA CD,8B,E4,C9,CD
2390 DATA 67,E4,21,04,E9
2400 DATA 36,96,2A,06,E9
2410 DATA 23,22,06,E9,7C
2420 DATA FE,01,CD,7D,FE
2430 DATA 32,CD,21,00,00
2440 DATA 22,06,E9,21,05
2450 DATA E9,36,00,3E,01
2460 DATA 21,03,1B,CD,4D
2470 DATA 00,21,04,E9,36
2480 DATA F0,21,05,00,22
2490 DATA 0E,E9,CD,4A,E4
2500 DATA C9,2A,00,E9,23
2510 DATA 22,00,E9,47,7C
2520 DATA FE,01,CD,7D,FE
2530 DATA 20,CD,3E,02,32
2540 DATA 0C,E9,78,C9,21
2550 DATA 00,1B,CD,4A,00
2560 DATA 21,04,1B,CD,4D
2570 DATA 00,21,01,1B,CD
2580 DATA 4A,00,21,05,1B
2590 DATA CD,4D,00,C9,21
2600 DATA 14,E9,06,05,CD
2610 DATA 40,E2,CD,63,E2
2620 DATA C9,7E,37,3F,00
2630 DATA 77,FE,3A,30,03
2640 DATA DE,0A,77,2B,0F
2650 DATA 7E,0A,77,FE,3A
2660 DATA D0,DE,0A,77,2B
2670 DATA 34,7E,FE,3A,20
2680 DATA 36,30,2B,10,FE
2690 DATA C9,01,05,00,11
2700 DATA 09,18,21,10,E9
2710 DATA CD,5C,00,C9,21
2720 DATA 9D,1A,22,20,E9
2730 DATA 22,22,E9,3E,00
2740 DATA 32,24,E9,3E,00
2750 DATA 32,26,E9,32,25
2760 DATA E9,3E,03,32,2B
2770 DATA E9,3E,07,32,2C
2780 DATA E9,3E,01,32,2D
2790 DATA E9,3E,05,32,2E
2800 DATA E9,C9,CD,C4,E2
2810 DATA CD,60,E3,3E,00
2820 DATA 32,27,E9,32,25
2830 DATA E9,3A,24,E9,FE
2840 DATA 01,CC,EC,E2,FE
2850 DATA 03,CC,12,E3,FE
2860 DATA 05,CC,FF,E2,FE
2870 DATA 07,CC,22,E3,CD
2880 DATA 60,E3,C9,2A,20
2890 DATA E9,22,22,E9,C9
2900 DATA 2A,20,E9,ED,42
2910 DATA 22,20,E9,C9,2A
2920 DATA 20,E9,ED,4A,22
2930 DATA 20,E9,C9,21,00
2940 DATA 1B,CD,4A,00,5F
2950 DATA 21,09,1B,CD,4A
2960 DATA 00,57,C9,01,2D
2970 DATA 00,CD,CB,E2,CD
2980 DATA 32,E3,C4,00,E3
2990 DATA C8,3E,01,32,25
3000 DATA E9,C9,01,22,00
3010 DATA CD,D4,E2,CD,32
3020 DATA E3,C4,C0,E3,C0
```

OUI MONSIEUR!

ZX 81

Suite de la page 5

```
233714 21 AB 40 11 A7 4C 06 05
233722 7E 12 13 02 10 FA 00 00
233730 50 2A 0C 40 10 4E 00 00
233738 CD 33 50 CD 00 51 2A 00
233746 40 01 4E 00 09 CD 00 50
233754 CD 00 51 3D 00 E3 C9 21
233762 17 40 7E FE 37 20 7E 23
233770 7E FE 34 20 7E FE 23
233778 3F 20 7E FE 7E FE 2A 20
233786 FE 20 23 7E FE 34 20 FE
233794 21 55 40 7E FE 20 FE
233802 C9 55 40 01 06 02 00
233810 7E FE 37 C2 01 00 03 7E
233818 FE 34 C2 01 00 23 7E FE
233826 37 C2 01 00 23 7E FE 2A
233834 C2 01 00 09 2E 75 34 5D
233842 C4 74 20 2E 75 34 5E
233850 C5 74 20 2E 75 34 5E
233858 C5 73 20 2E 75 34 5E
233866 F6 4F 00 00 01 10 10
233874 1C 00 00 00 00 00 2A 3D
233882 50 00 00 00 00 00 2A 3D
233890 3D 50 00 00 01 09 2A 3D
233898 3D 50 00 00 01 09 2A 3D
233906 0A 57 00 00 10 11 F3 40
233914 B4 49 00 00 10 10 10 10
233922 1C 10 10 10 10 10 10 10
233930 1C 10 10 10 10 10 10 10
233938 00 00 00 00 00 00 00 00
233946 00 00 00 00 00 00 00 00
233954 00 00 00 00 00 00 00 00
233962 00 00 00 00 00 00 00 00
233970 02 01 01 01 01 01 01 01
233978 00 02 02 02 02 02 02 02
233986 02 02 02 02 02 02 02 02
233994 02 02 02 02 02 02 02 02
234002 00 00 00 00 00 00 01 01
234010 00 00 00 00 00 00 01 01
234018 00 00 00 00 00 00 01 01
234026 01 01 01 01 01 01 01 01
```

```
240226 01 01 01 01 01 01 01 00
240342 00 00 00 00 02 02 02 02
240458 02 02 01 03 01 01 02 02
240574 04 01 02 03 01 01 02 02
240690 02 02 02 02 03 01 01 01
240806 01 01 01 01 01 01 02 02
240922 01 02 01 02 01 02 01 05
241038 0A 0A 0A 0B 0B 0C 0C 0E
241154 0E 0A 0B 0B 0B 0C 0A 0C
241270 0A 0A 0C 0C 0C 0A 0A 0A
241386 0C 0C 0C 0A 0A 0A 0B 0E
241502 0C 0E 0C 0A 0A 0C 0C 0C
241618 0A 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0A
241734 0A 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0D
241850 21 34 4E 7E FE 37 C2 01
241966 01 02 03 7E FE 34 C2 01
242082 02 03 7E FE 34 C2 01 00
242198 23 7E FE 34 C2 01 00 23
242314 7E FE 34 C2 01 00 23 7E
242430 00 00 00 00 00 00 00 00
242546 00 00 00 00 00 00 00 00
242662 00 00 00 00 00 00 00 00
242778 00 00 00 00 00 00 00 00
242894 00 00 00 00 00 00 00 00
243010 00 00 00 00 00 00 00 00
243126 00 00 00 00 00 00 00 00
243242 00 00 00 00 00 00 00 00
243358 00 00 00 00 00 00 00 00
243474 00 00 00 00 00 00 00 00
243590 00 00 00 00 00 00 00 00
243706 00 00 00 00 00 00 00 00
243822 00 00 00 00 00 00 00 00
243938 00 00 00 00 00 00 00 00
244054 00 00 00 00 00 00 00 00
244170 00 00 00 00 00 00 00 00
244286 00 00 00 00 00 00 00 00
244402 00 00 00 00 00 00 00 00
244518 00 00 00 00 00 00 00 00
244634 00 00 00 00 00 00 00 00
244750 00 00 00 00 00 00 00 00
244866 00 00 00 00 00 00 00 00
244982 00 00 00 00 00 00 00 00
245098 00 00 00 00 00 00 00 00
245214 00 00 00 00 00 00 00 00
245330 00 00 00 00 00 00 00 00
245446 00 00 00 00 00 00 00 00
245562 00 00 00 00 00 00 00 00
245678 00 00 00 00 00 00 00 00
245794 00 00 00 00 00 00 00 00
245910 00 00 00 00 00 00 00 00
246026 00 00 00 00 00 00 00 00
246142 00 00 00 00 00 00 00 00
246258 00 00 00 00 00 00 00 00
246374 00 00 00 00 00 00 00 00
246490 00 00 00 00 00 00 00 00
246606 00 00 00 00 00 00 00 00
246722 00 00 00 00 00 00 00 00
246838 00 00 00 00 00 00 00 00
246954 00 00 00 00 00 00 00 00
247070 00 00 00 00 00 00 00 00
247186 00 00 00 00 00 00 00 00
247302 00 00 00 00 00 00 00 00
247418 00 00 00 00 00 00 00 00
247534 00 00 00 00 00 00 00 00
247650 00 00 00 00 00 00 00 00
247766 00 00 00 00 00 00 00 00
247882 00 00 00 00 00 00 00 00
248000 00 00 00 00 00 00 00 00
248116 00 00 00 00 00 00 00 00
248232 00 00 00 00 00 00 00 00
248348 00 00 00 00 00 00 00 00
248464 00 00 00 00 00 00 00 00
248580 00 00 00 00 00 00 00 00
248696 00 00 00 00 00 00 00 00
248812 00 00 00 00 00 00 00 00
248928 00 00 00 00 00 00 00 00
249044 00 00 00 00 00 00 00 00
249160 00 00 00 00 00 00 00 00
249276 00 00 00 00 00 00 00 00
249392 00 00 00 00 00 00 00 00
249508 00 00 00 00 00 00 00 00
249624 00 00 00 00 00 00 00 00
249740 00 00 00 00 00 00 00 00
249856 00 00 00 00 00 00 00 00
249972 00 00 00 00 00 00 00 00
250088 00 00 00 00 00 00 00 00
250204 00 00 00 00 00 00 00 00
250320 00 00 00 00 00 00 00 00
250436 00 00 00 00 00 00 00 00
250552 00 00 00 00 00 00 00 00
250668 00 00 00 00 00 00 00 00
250784 00 00 00 00 00 00 00 00
250900 00 00 00 00 00 00 00 00
251016 00 00 00 00 00 00 00 00
251132 00 00 00 00 00 00 00 00
251248 00 00 00 00 00 00 00 00
251364 00 00 00 00 00 00 00 00
251480 00 00 00 00 00 00 00 00
251596 00 00 00 00 00 00 00 00
251712 00 00 00 00 00 00 00 00
251828 00 00 00 00 00 00 00 00
251944 00 00 00 00 00 00 00 00
252060 00 00 00 00 00 00 00 00
252176 00 00 00 00 00 00 00 00
252292 00 00 00 00 00 00 00 00
252408 00 00 00 00 00 00 00 00
252524 00 00 00 00 00 00 00 00
252640 00 00 00 00 00 00 00 00
252756 00 00 00 00 00 00 00 00
252872 00 00 00 00 00 00 00 00
252988 00 00 00 00 00 00 00 00
253104 00 00 00 00 00 00 00 00
253220 00 00 00 00 00 00 00 00
253336 00 00 00 00 00 00 00 00
253452 00 00 00 00 00 00 00 00
253568 00 00 00 00 00 00 00 00
253684 00 00 00 00 00 00 00 00
253800 00 00 00 00 00 00 00 00
253916 00 00 00 00 00 00 00 00
254032 00 00 00 00 00 00 00 00
254148 00 00 00 00 00 00 00 00
254264 00 00 00 00 00 00 00 00
254380 00 00 00 00 00 00 00 00
254496 00 00 00 00 00 00 00 00
254612 00 00 00 00 00 00 00 00
254728 00 00 00 00 00 00 00 00
254844 00 00 00 00 00 00 00 00
254960 00 00 00 00 00 00 00 00
255076 00 00 00 00 00 00 00 00
255192 00 00 00 00 00 00 00 00
255308 00 00 00 00 00 00 00 00
255424 00 00 00 00 00 00 00 00
255540 00 00 00 00 00 00 00 00
255656 00 00 00 00 00 00 00 00
255772 00 00 00 00 00 00 00 00
255888 00 00 00 00 00 00 00 00
256004 00 00 00 00 00 00 00 00
256120 00 00 00 00 00 00 00 00
256236 00 00 00 00 00 00 00 00
256352 00 00 00 00 00 00 00 00
256468 00 00 00 00 00 00 00 00
256584 00 00 00 00 00 00 00 00
256700 00 00 00 00 00 00 00 00
256816 00 00 00 00 00 00 00 00
256932 00 00 00 00 00 00 00 00
257048 00 00 00 00 00 00 00 00
257164 00 00 00 00 00 00 00 00
257280 00 00 00 00 00 00 00 00
257396 00 00 00 00 00 00 00 00
257512 00 00 00 00 00 00 00 00
257628 00 00 00 00 00 00 00 00
257744 00 00 00 00 00 00 00 00
257860 00 00 00 00 00 00 00 00
257976 00 00 00 00 00 00 00 00
258092 00 00 00 00 00 00 00 00
258208 00 00 00 00 00 00 00 00
258324 00 00 00 00 00 00 00 00
258440 00 00 00 00 00 00 00 00
258556 00 00 00 00 00 00 00 00
258672 00 00 00 00 00 00 00 00
258788 00 00 00 00 00 00 00 00
258904 00 00 00 00 00 00 00 00
259020 00 00 00 00 00 00 00 00
259136 00 00 00 00 00 00 00 00
259252 00 00 00 00 00 00 00 00
259368 00 00 00 00 00 00 00 00
259484 00 00 00 00 00 00 00 00
259600 00 00 00 00 00 00 00 00
259716 00 00 00 00 00 00 00 00
259832 00 00 00 00 00 00 00 00
259948 00 00 00 00 00 00 00 00
260064 00 00 00 00 00 00 00 00
260180 00 00 00 00 00 00 00 00
260296 00 00 00 00 00 00 00 00
260412 00 0
```


LE DOCTEUR SPOUNZ A ENCORE PIQUE !

Voici le retour (tant attendu) de l'ignoble docteur SPOUNZ ! Pour vous qui aviez lutté jadis avec succès contre l'immonde praticien (N°77-78), la découverte dans un village paisible, de corps atrocement mutilés (du SPOUNZ tout craché !), sera encore une fois à l'origine d'une effroyable aventure...
Jean-Yves LE FRIEC

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le premier contient les règles détaillées et le langage machine nécessaire au bon fonctionnement du programme principal (à sauvegarder par SAVE "CHATEAU").
Sachez qu'à la fin du défilement des règles (par appui sur la touche fléchée de droite) et avant le chargement du programme principal, quelques instants sont nécessaires à l'implantation des codes machine.

THOMSON T07,
T07 70

DOCTEUR SPOUNZ, JE ME SUIS TORDU LE DOIGT!

L'APPÉTIT DE TRUANDER VIENT EN MANGEANT DE CE PAIN-LÀ.



JE VAIS VOUS ARRANGER CA!

LISTING 1

```
10 CLEAR:27:SCREEN6,0:CONSOLE0:CLS
12 LINE(23,0)-(16,16):LINE(19,17)-(12,14)
13:LINE(3,32):LINE(10,36):LINE(19,17):
14:LINE(15,26)-(8,23):LINE(11,26)-(2,43):LINE(0,42)-(4,44)
14 LINE(297,0)-(304,16):LINE(301,17)-(308,14):LINE(317,32):LINE(310,36):LINE(301,17):LINE(305,26)-(312,23):LINE(309,26):LINE(318,43):LINE(320,42)-(316,44)
20 COLORS:LOCATE3,1:ATTRB1,1:PRINT"Le Docteur SPOUNZ"LOCATE4,5:PRINT"à encore pique !"
30 FOR A=0 TO 26:READ O,S,D,F,G,H,J,K:DEFGRS(A)=O,S,D,F,G,H,J,K:NEXT
40 DATA 6,6,6,15,15,15,15,0,0,0,0,8,27,61,126,0,0,0,0,192,224,176,31,31,31,31,1,31,63,127,255,128,128,128,128,127,191,223,245,0,0,0,240,240,252,86,0,0,4,4,47,119,250,0,0,0,0,248,252,170
50 DATA 252,240,224,192,192,128,128,0,25,5,63,15,3,0,0,0,0,255,255,255,127,31,3,0,255,255,255,252,192,0,0,255,255,255,255,15,0,0,0,255,255,255,255,25,5,15,0,255,255,255,199,131,1,0
55 DATA 4,14,31,31,63,127,0,0,0,24,24,60,254,193,60,0,48,48,116,116,252,254,1,0,0,0,0,0,0,28,30,30,30,28,29,29,2,9,254,206,50,252,255,255,251,251,251,248,123,155,235,235,190,192,254,31,223,223,223,223,0,0,0,2,199,241,252
57 DATA 255,127,63,28,0,0,0,0,227,129,12,9,0,0,0,0,255,63,31,3,0,0,0,0
60 BOX(4,52)-(316,140):BOX(9,57)-(310,134):BOX(2,8)-(37,13)CHR$(127):BOX(2,14)-(37,15)CHR$(127):BOX(127,6)-(127,15)CHR$(127):BOX(127,6)-(127,15)CHR$(127)
70 COLOR0,6:LOCATE33,11:PRINTGR$(0):LOCATE31,12:PRINTGR$(1)GR$(2)GR$(3)GR$(4)GR$(5)GR$(6)GR$(7):LOCATE30,13:COLOR6,2:PRINTGR$(8):GR$(9)GR$(10)GR$(11)GR$(12)GR$(13)GR$(14)GR$(15)GR$(16)GR$(17)GR$(18):LOCATE2,9:PRINTGR$(19)GR$(20)GR$(21)GR$(22)GR$(23):COLOR2,2:LOCATE2,10:PRINTCHR$(127):COLOR6:PRINTGR$(24)GR$(25)GR$(26)GR$(27):COLOR6:PRINTGR$(28)
90 FOR I=0 TO 2:LOC(2,11+I)-(7+2*I,11+I)CHR$(127):COLOR6,2:PRINTGR$(26)GR$(10):NEXT
100 COLOR6,0:CONSOLE10,24:CLS
110 PRINT" Helmsburg, petit village r estire du Haut-Melishem, vivait en pai z depuis des temps immémoriaux."PRINT
120 PRINT" Or voici que des faits bizar res et dramatiques s'y déroulent et ont braque sur lui les feux de l'actualité."
130 GOSUB 390
140 CLS:PRINT" D'abord de jeunes enfant s disparaissent puis ce fut le tour de jeu nes femmes."PRINT" On retrouva des rest es dans la montagne atrocement mutilés pa r les vautours."
145 PRINT:PRINT"Qui était à l'origine de tout cela ?? Les langues allaient bon train !":GOSUB 390
150 CLS:PRINT" Pierre Laffont, grand re porter au Courrier du Sud-Ouest, fut le premier à rap-procher ces faits des meth odes de l'ignoble Docteur Spounz."
155 PRINT:PRINT"Malheureusement, l'enqu ete pètinait...":GOSUB 390
160 CLS:PRINT" Ce fut alors que Pierre pensa à vous. N'avez-vous pas lutté, a vec succès, contre cet immonde toubib ?":PRINT:PRINT"Et c'est ainsi que vous v oici en vue des lieux maudits."GOSUB 390
170 CLS:COLOR,1:PRINT"RAPPEL":COLOR,1
175 PRINT"Pour jouer, vous devez donner soit:COLOR3:PRINTTAB(13);" I lettre
176 PRINT" O E S N ":COLOR6:PRINT"--> pou r changer de direction":COLOR3:PRINT" V ":COLOR6:PRINT"--> pour avoir le vo cabulaire":COLOR3:PRINT" A ":COLO R6:PRINT"--> pour, hélas, abandonner":GO SUB 390
180 CLS:COLOR3:PRINT TAB(13);"2 lettres":PRINT:PRINTTAB(13)"RD ou RG":COLOR6:PR INT:PRINT" pour R'anger sur vous ce que vous avez dans votre main <D>roite ou <G >auche":GOSUB 390
185 CLS:COLOR3:PRINTTAB(13);"6 lettres":PRINT:PRINT" 3 ":COLOR6:PRINT"pour indi quer l'action, exe":COLOR3:PRINT"PRE":COLOR6:PRINT"dre":COLOR3:PRINT"PRINT" I espace":PRINT:PRINT" 3 ":COLOR6:PRINT" pour indiquer l'objet, exe":COLOR3:PRIN T"FIOS"
186 COLOR6:PRINT">le":GOSUB 390
190 CLS:PRINT"Avancez prudemment...Prene z votre temps, je m'occupe du reste du pr ogramme !":PRINT:PRINT" Dans le chateau, on a signalé une potenterre baillonnée ..V ous aurez à la main une boussole, une tor che électrique allumée."GOSUB 390
200 CONSOLE0
290 GOTO400
390 COLOR,1:LOCATE38,24:PRINTCHR$(22)". ":COLOR,1
391 X=INPUT$(1):IFX<>CHR$(9)THEN391
392 RETURN
400 CLEAR,HDDB30:RESTORE 500
420 FORM=HDDB31 TO HDDB5F
430 READ AS:POKE M,VAL("EH"+AS):NEXT
500 DATA 86,7,87,60,38,7F,60,41,CE,DC,8F ,8D,7,8D,5,8D,3,8D,1,39,A6,C0,AE,C1,10,A E,C1,8D,E8,F,4A,26,1,39,E6,C0,30,85,E6,C 0,31,A5,8D,E8,C,28,EF
510 FOR I=HDDB60 TO HDDB9D:READ A:POKE I ,A:NEXT
600 FOR I=0 TO 74:FOR J=0 TO 7:READ A:PO KE HDDBA8+I*(7-J),A:NEXT J:NEXT I
630 RUN"CHATEAU"
5000 DATA 39,0,141,0,139,249,251,245,3,0 ,7,0,3,239,0,252,3,2,4,29,0,9,241,0,247 ,241,248,232,4,251,250,4,248,249,2,5,249 ,249,4,252,252,254,4,252,252,0,4,245,253 ,4,5,247,0,6,3,246,3,2,252,3,254,0,3,25 4,0,9,4,252,6,9,2,3,8,7,250,2,2,4,24,5
5001 DATA 12,0,75,0,137,254,10,21,10,243 ,3,250,0,0,252,11,253,8,4,0,3,6,0,0,249,
```

```
249,250,15,0,96,0,146,254,252,253,0,253, 254,0,253,251,253,0,247,5,251,12,0,3,3,0 ,0,2,6,254,3,253,0,0,4,14,0,94,0,142,4,2 54,3,0,253,0,254,252,2,0,0,253,251,251,2 54,7,2,2,2,0
5002 DATA 254,0,254,254,6,254,41,0,105,0 ,136,2,5,9,253,254,250,3,9,4,3,0,5,254,2 ,1,2,5,254,1,247,253,254,0,253,3,253,0,2 ,48,239,254,244,244,249,0,251,7,254,252,2 53,2,2,9,254,4,3,6,4,255,2,1,1,253,2,1,2 54,6,254,255,254,2,254,254,255,2,1,2,5,0 ,4,253,3,241
5003 DATA255,240,252,254,0,3,250,0,15,0 ,94,0,137,4,5,251,15,250,4,2,3,6,0,1,251 ,11,240,2,4,252,0,254,1,0,3,6,254,5,246,2 54,251,0,0,0,86,0,125,254,4,1,3,2,0,1,253 ,252,0,4,0,0,252,12,0,122,0,124,2,253,0,2 51,242,250,17,252,254,254,248,0,245,5,25 5,3,15,6,0,2
5004 DATA253,3,16,0,112,0,104,0,252,39,0 ,0,4,0,252,252,252,226,0,251,4,5,252,0,2 52,30,0,0,4,0,252,252,253,233,0,253,3,11 ,0,120,0,32,0,56,0,253,23,0,0,3,0,253,25 0,253,239,0,0,253,17,0,2,3,0,137,0,0,0, 249,253,246,0,5,0,130,0,79,0,254,246,0,0 ,255,2,0
5005 DATA15,0,130,0,130,0,19,250,2,239,0 ,250,254,0,237,251,254,0,252,11,4,17,0,1 1,252,0,4,245,4,250,0,250,254,4,0,103,0 ,134,4,254,17,0,6,2,0,128,0,112,6,0,0,2 ,1,246,252,239,0,246,4,0,235,6,0,5,0,104 ,0,100,23,0,0,7,233,0,0,249
5006 DATA0,0,119,0,55,25,0,0,33,231,0,0, 223,5,0,116,0,52,31,0,0,51,225,0,0,204,1 1,0,15,0,0,20,253,3,252,0,0,229,32,0 ,0,27,252,0,0,233,232,0,0,23,13,0,40,0,1 55,3,253,0,232,17,240,0,23,252,0,0,236,3 ,253,0,23,3,253,0,229,229,0,228,24
6000 DATA 255,129,161,133,141,129,145,12 9,133,197,161,145,137,165,131,129,161,16 3,133,137,145,161,197,129,255,128,128,25 5,0,1,81,81,83,85,249,145,145,147,149,249 4,81,255,1,1,255,138,138,138,202,170,159 ,137,137,201,169,159,138,0,6,29,23,30,13 ,0,220
6001 DATA 3,0,7,15,0,15,15,0,189,0,189,1 89,0,126,126,0,120,0,192,224,0,224,224,0 ,7,7,0,3,0,1,1,126,126,0,126,126,0,126 ,189,224,224,0,192,192,0,128,128,0,0,2 7,237,224,157,123,0,189,189,0,248,0,221 ,221,154,44,224,128,112,14,246,248
6002 DATA 60,24,255,255,195,195,255,255 ,32,0,21,25,40,228,146,228,255,219,24,24 ,24,60,60,0,3,15,31,63,63,127,127,0,0 ,60,62,94,122,74,60,0,64,160,144,136,132 ,162,129,129,3,5,9,17,37,69,129,129,127 ,5,93,73,107,42,34,62,112,78,81,77,41,41 ,18,14
6003 DATA 14,114,138,170,148,148,72,112 ,255,195,195,255,48,48,48,48,48,48,63 ,62,60,63,48,255,128,128,128,255,0,8,0,22 4,248,252,254,254,255,255,255
6004 DATA62,127,125,127,127,62,27,0,24,1 20,124,238,246,251,237,247,251,237,119,1 21,63,58,56,60,6,30,62,127,127,126,60,20 ,0,0,0,0,0,255,255,0,0,0,0,0,192,191,1 27,0,1,1,3,2,6,254,254
6005 DATA 127,127,63,63,31,15,3,1,255,25 5,254,254,252,248,224,0,127,127,127,127 ,127,127,127,127,124,147,239,223,223,191 ,191,127,191,191,191,223,223,239,177,124 ,31,231,251,253,253,254,254,126,126,126 ,1 26,125,125,124,120,31,126,126,126,124,1 24,120,96,0
6006 DATA 254,254,254,253,253,251,231,63 ,0,1,02,84,80,255,128,128,255,138,74,42,2 6,255,1,1,255,0,0,15,240,128,131,141,249 ,7,121,129,7,122,146,146,146,73,75,77,89 ,105,43,45,57,254,148,148,148,246,156,14 ,6,114,106,100,73,94,224,129,135,248,31,1 13,129,7
6007 DATA 24,224,0,0,0,0,240,15,1,193,17 7,159,224,158,129,224,94,73,73,146,21 0,178,158,150,212,180,156,126,41,41,41,1 11,89,73,78,86,50,146,122,7,1,225,31,248 ,142,129,224,24,7,0,0,11,60,192,128,131 ,140,184,200,128,128,174,200,137,11,29,97 6008 DATA 7,56,200,9,14,48,64,128,11,12 ,48,192,131,156,160,200,129,130,156,232,1 36,18,16,96,1,1,29,19,145,208,184,134,20 0,60,3,1,193,49,29,19,129,65,57,151,241 ,48,0,6,208,48,12,3,193,57,21,19,224,28,1 9,144,112,12,2,1,7,31,63,63,255,124,124 ,127
6009 DATA 192,255,240,252,252,100,228,18 0,119,59,59,3,7,2,3,1,184,0,240,240,16 ,48,224,224
```

```
RETURN
17 IFK*="N"THENP=P-6:VU=4:H=1:RETURNELSE
RETURN
18 LOCATE0,0:BOXF(8,24)-(215,164),-1:BO
OXF(0,0)-(319,15),0:RETURN
19 GOSUB20:PRINT"Vous n'avez que DEUX ma
ins...!":PLAYPAU$:(319,199),-1:LOCATE0,21,0
:COLOR6,0:RETURN
20 BOXF(0,168)-(19,199),-1:LOCATE0,21,0
:COLOR6,0:RETURN
21 GOSUB20:PRINTRR$(HA):PLAYPAU$:(319,199)
22 GOSUB21:GOTO38
23 K$="V":TA=1:P=7:VU=1
24 R=0:O1=0:GOSUB18:GOSUB20
25 IF K<>"V"THEN27
26 BOX(4,20)-(220,165),7:BOX(228,20)-(31
6,165),3:LOCATE 29,3:PRINT"VOUS AVEZ":
LOCATE29,5:PRINT"-SUR VOUS":LOCATE 29
,16:PRINT"-A LA MAIN":FOR I=0 TO 7:LOCATE3
,0,7+I:PRINT"*:OS*(I+1):NEXT:LOCATE29,1
6:PRINT" ":OM1$=LOCATE29,19:PRINT"O "FO
N2$
27 IFP<40ANDT<>1THEN38
28 IFTA=1THEN T=1:IFT=0THEN TA=2:GOSUB20
:PRINT"Les piles sont mortes...":PLAYPAU
$:IFP<40THENGOSUB18
29 IF P<30OR(OM1$=OS*(17)OROM2$=OS*(17)
)ANDTA=1:THENELSE38
30 IFBO<0THENGOSUB4:IFBO=2THENBO=1:GOTO3
8
31 IFP=67THEN20ELSEIFR=41THEN253ELSEGOS
UB260
32 BOXF(8,24)-(215,164),-1:COLOR7:LINE(0
,24)-(64,32):LINE(0,159)-(63,104):ON G+1
GOSUB361,362,362,365,366:IFP=133THEN34
33 COLOR7,0:BOXF(8,4)-(19,12)GR$(29):BOX
(64,32)-(159,104):IFF=0ANDP>39THENLOCATE
13,5:PRINTFE$ELSE ON F GOSUB 352,352,367
,368
34 COLOR7,0:LINE(160,32)-(215,24):LINE(1
60,104)-(215,159):ON D+1 GOSUB355,356,35
6,359,360
35 ON O1 GOSUB326,327,328,329,330,331,33
2,337,333,334,333,336
36 IFRE=1THENRE=0:RETURN
37 IFE=0THENELSE27
38 R=0:H=0:GOSUB20:PRINT"Que faites-vous
?":IF0=0THENPRINTR2$(HA)
39 INPUT"J$":LOCATE0,0
40 HA=LEN(K$):IFHA=10RHA=20RHA=7THENELSE
38
41 HA=INT(RND*5)+1:ON LEN(K$) GOTO 42,44
,,,47
42 IFK$="V"THEN34ELSEIFK$="A"THEN350
43 IFK$="E"OR"K$="O"OR"K$="S"OR"K$="N"THEN6
4ELSE38
44 MP=0:IFK$="RD"OR"K$="RG"THEN45ELSEGOSU
B21:GOTO38
45 GOSUB9:IFMP=1THENGOSUB21
46 GOTO38
47 IFLETF$(K$,3)<>"PRE"OROS=0THEN57
48 IFK$<>SOS*(24)THEN49ELSEIFP=142ANDC=3T
HENGOSUB20:PRINT"Et pour redescendre ?":
PLAYPAU$:GOTO38ELSEIF(P=56ANDC=2)OR(P=10
2ANDC=3)THENGOSUB8:OM$=OS*(19):IFMP=0THE
NGOSUB6:GOTO38
49 IFOM1$<>"ANDOM2$<>"THENGOSUB19:GOTO
38
50 FORI=0 TO OS:IFRIGHT$(K$,3)=LEFT$(OS*(
1),3)THENOM1$=OS*(I):GOTO52
51 NEXT:GOTO64
52 FORJ=1 TO OS:OS*(J)=OS*(J+1):NEXT
53 OS*(OS)=EF:FORJ=1 TO OS:LOCATE31,6+J
:PRINTOS*(J):NEXT
54 OS=OS-1:GOSUB6
55 IFOM$=OS*(17)ANDP<40THEN27
56 IFOM$=OS*(2)THENBO=2:GOTO27ELSE38
57 IFK$=SOS*(11)ANDTA=1THEN TA=0:IFP<40THE
NGOSUB18:GOTO38ELSEGOTO38
58 IFK$=SOS*(1)ANDTA=0THEN TA=1:IFP<40THE
N2ELSE38
59 IFK$=SOS*(10)ANDP=71THEN17ELSEIFK$=SO
S*(9)ANDP=46THEN133
60 IFK$<>SOS*(12)THEN64
61 IFOM1$=OS*(5)ANDOM2$=OS*(9)THENOM2$="
":OM1$=OS*(19):LOCATE31,18:PRINTOM1$:LOC
ATE31,19:PRINTOM2$:GOTO38
62 IFOM2$=OS*(5)ANDOM1$=OS*(9)THENOM2$="O
B":(1)OM1$="":LOCATE31,18:PRINTFE$:LOCA
TE31,19:PRINTOM2$:GOTO38
63 GOTO22
64 IFR=0THEN66
65 ON R GOTO70,80,86,89,92,95,98,101,105
,109,114,122,125,129,135,137,139,140,146
,149,151,154,157,160,165,169,174,176,178
,181,185,188,192,195,199,201,205,210,217
,220,255
66 O=P*40+1:ON O GOTO67,68,69,70
67 ON P GOTO71,72,73,72,72,74,75,82,83,7
1,84,90,0,96,102,75,106,107,112,116,117,
71,72,74,116,72,126,119,82,83,120,207,11
9,0,127,119
68 ON P=40 GOTO71,73,72,72,74,132,140,14
1,,,116,117,,,144,155,214,150,,162,119,
,83,116,74,222,,167,117,170,118,119,,179
,119
69 ON P=100 GOTO103,186
70 ON P=134 GOTO193,,,116,203
71 GOSUB16:GOSUB15:IFH=0THEN22ELSE24
72 GOSUB14:GOSUB16:IFH=0THEN22ELSE24
73 GOSUB14:GOSUB16:GOSUB15:IFH=0THEN22EL
SE24
74 GOSUB14:GOSUB15:IFH=0THEN22ELSE24
75 GOSUB17:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>"O"THEN2
2
76 IFP=16ANDP16=0THENGOSUB14:GOTO24
77 R=1:GOTO38
78 GOSUB17:IFH=1THEN24ELSEIF(OM1$=OS*(3)
OROM2$=OS*(3))ANDK$=SOS*(14)THENELSE22
79 R=2:GOTO38
80 IFP=16ANDK$=SOS*(21)THENP16=0:P=1:VU
=3:GOTO24
81 IFP=7ANDK$=SOS*(21)THENGOSUB20:PRINT"E
lle resiste...":PLAYPAU$:GOTO38
82 IFP=16THEN22ELSEGOSUB17:IFH=1THEN24EL
SE22
83 GOSUB17:GOSUB15:IFH=0THEN22ELSE24
84 GOSUB14:IFH=1THEN24ELSEIFCL=10R$<>"N
"THEN22
85 R=3:GOTO38
86 GOSUB14:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>SOS*(23)T
HEN22
87 OM$=OS*(3):GOSUB8:IFMP=0THENGOSUB6:CL
=1:COLOR0,0:LOCATE6,15:PRINTCL$ELSE38
88 R=4:GOTO38
89 IFK$="O"THENP=P-1:VU=3:GOTO24ELSE22
90 GOSUB17:IFH=1THEN24ELSEIFFI=10R$<>"S
"THEN22
91 R=5:GOTO38
92 GOSUB17:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>SOS*(26)T
```

LISTING 2

```
93 OM$=OS*(8):GOSUB8:IFMP=0THENGOSUB6:FI
=1:BOXF(104,112)-(111,127),0ELSE38
94 R=6:GOTO38
95 IFK$="N"THENP=P-6:VU=4:GOTO24ELSE22
96 GOSUB15:IFH=1THEN24ELSEIFGP=10R$<>"O
"THEN22
97 R=7:GOTO38
98 GOSUB15:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>SOS*(27)T
HEN22
99 OM$=OS*(9):GOSUB8:IFMP=0THENGOSUB6:GP
=1:PSET(5,16)A$,0ELSE38
100 R=8:GOTO38
101 IFK$="S"THENP=P+6:VU=2:GOTO24ELSE22
102 GOSUB15:GOSUB17:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>
"E"THEN38
103 IFP16=0THENP=P+1:VU=3:GOTO24
104 R=9:GOTO38
105 GOSUB15:GOSUB17:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>
SOS*(21)THEN22ELSEGOSUB20:PRINT"Elle res
iste...":PLAYPAU$:GOTO104
106 GOSUB16:IFH=1THEN24ELSE22
107 GOSUB14:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>"E"THEN
22
108 R=10:GOTO38
109 GOSUB14:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>SOS*(15)
THEN22
110 CLS:LOCATE0,10,0:IFTR=1THENPRINT" E
nfin la sortie !":PRINT"Mais ou est
ait cet infame docteur ?":PRINT"PRINT"
Parti pour de nouveaux méfaits??":END
111 PRINT"La sortie, mais sans gloire pu
isque vous n'avez pas le secret du Docteu
r SPOUNZ!!":PRINT"Vous voulez continuer ses horribles
méfaits...?":PLAYPAU$:GOTO104
112 GOSUB15:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>"N"THEN
22
113 R=11:GOTO38
114 GOSUB15:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>SOS*(19)
THEN22
115 GOSUB5:P=40:VU=2:GOTO24
116 GOSUB17:GOSUB16:IFH=0THEN22ELSE24
117 GOSUB14:GOSUB15:GOSUB17:IFH=0THEN22E
LSE24
118 GOSUB17:GOSUB14:GOSUB16:IFH=0THEN22E
LSE24
119 GOSUB17:GOSUB14:IFH=0THEN22ELSE24
120 GOSUB16:IFH=1THEN24ELSEIFEP=10R$<>"O
"THEN22
121 R=12:GOTO38
122 GOSUB16:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>SOS*(25)
THEN22
123 OM$=OS*(6):GOSUB8:IFMP=0THENGOSUB6:EP
=1:BOXF(104,105)-(111,135),0ELSE38
124 R=13:GOTO38
125 IFK$="E"THENP=P+1:VU=1:GOTO24ELSE22
126 GOSUB16:GOSUB14:GOSUB15:IFH=0THEN22E
LSE24
127 GOSUB16:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>"O"THEN
22
128 R=14:GOTO38
129 GOSUB16:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>SOS*(19)
THEN22
130 GOSUB5
131 P=40:VU=1:GOTO24
132 GOSUB15:IFH=1THEN24ELSEIFR=1THEN136
ELSEIFR=10R$<>SOS*(9)THEN22
133 IF(OM1$=OS*(6)OROM2$=OS*(6))THENGOSU
B20:PRINT"11 tombe par terre":BOXF(89,12
5)-(90,126),-1:RT=1:PLAYPAU$:GOTO136
134 GOSUB20:PRINT"avec vos ongles ce ser
a difficile":PLAYPAU$:R=15:GOTO38
135 GOTO132
136 R=16:GOTO38
137 GOSUB15:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>SOS*(29)
THEN22ELSEOM$=OS*(14):GOSUB8:IFMP=0THE
NGOSUB6:R=17:GOTO38
138 R=17:GOTO38
139 IFK$="S"THENP=P+6:VU=2:GOTO24ELSE22
140 GOSUB17:IFH=1THEN24ELSE22
141 GOSUB17:IFH=1THEN24ELSEIFK$="E"OR"K$="
S"OR"K$="O"THENELSE22
142 IFHA<4THENGOSUB20:PRINT"Le sol vibre
puis cède sous vos pas...":PLAYPAU$:P=4
0:GOTO24ELSER=18:GOTO38
143 GOTO141
144 GOSUB15:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>"N"THEN
22
145 IF(NP=0ANDTRA=0)THEN140ELSEIFNP=0THE
N150ELSER=19:GOTO38
146 GOSUB15:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>SOS*(8)T
HEN22
147 NP=NP-1:GOSUB337:IFNP=0THEN145
148 R=20:GOTO38
149 GOSUB15:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>SOS*(33)
THEN22ELSETRA=1:GOSUB337
150 R=21:GOTO38
151 GOSUB15:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>SOS*(16)
THEN22ELSEIFOM1$<>OS*(19)ANDOM2$<>OS*(19)
THEN22
152 C=2:IFOM1$=OS*(19)THENOM1$="":LOGATE
31,18:PRINTFE$ELSEOM2$="":LOCATE31,19:PR
INTEF$
153 R=22:GOTO38
154 GOSUB15:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>SOS*(4)T
HEN22ELSEP=40:VU=1:GOSUB20:PRINT"La co
rde casse mais vous tombez sans dommage"
:C=0:PLAYPAU$:GOTO24
155 GOSUB16:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>"O"THEN
22
156 R=23:GOTO38
157 GOSUB16:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>SOS*(6)T
HEN22ELSEP=40:VU=1:GOTO24
158 GOSUB15:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>"N"THEN
22
159 R=24:GOTO38
160 GOSUB15:IFH=1THEN24ELSEIFK$<>SOS*(5)T
HEN22
161 GOSUB5:P=40:VU=2:GOTO24
162 GOSUB16:IFH=1THEN24
163 IFK$<>"N"THEN166
164 R=25:GOTO38
165 GOSUB16:IFH=1THEN24ELSEIFK$=SOS*(19)T
HENP=P+40:VU=2:GOTO24ELSEIFK$<>"S"THEN16
4
166 IFK$="S"THEN253ELSE22
167 GOSUB16:IFH=1THEN24ELSEIFK$="N"OR"K$="
S"OR"K$="
```

Le programme exceptionnel de Yves-Louis GUEGUEN, vous invite à prendre part à de célestes et instructives contemplations.



ASTRONOMIE DE BASE

MSX

SUITE DU N°123

```

507 LH=D+0
508 BS=ATN(SIN(D)*TAN(I(J)))
509 RS=BA(J)*(1-E*COS(U))
510 XP=RS*COS(BS)*COS(LH)+XS:YP=RS*CO
S(BS)*SIN(LH)+YS:ZP=RS*SIN(BS)
511 R=SQR(XP^2+YP^2):B=ATN(ZP/R):L=AT
N(YP/XP):IFXP<0THENL=L+PI
512 GOSUB450:Q=TT-Q:GOSUB490:X(X+S)=Q
:Y(X+S)=DE
513 GOSUB460:M(X)=M:F(X)=D
515 NEXTX:S=S:NEXTB
520 FORX=0TO4:A(X)=X(X):D(X)=Y(X)
521 IFX(X+5)<1THENX(X+5)=X(X+5)+360
522 B(X)=C(X(X+5)-A(X))/24+15
523 C(X)=CY(X(X+5)-D(X))/24
524 NEXTX
525 ERASELO,LP,BA,PO,PP,OO,OP,E,I,X,Y
526 BEEP:LOCATE2,21:PRINT"SELECTION D
E9 ETOILES OBSERVABLES"
530 DATA126,255,255,255,255,255,1
26
531 DATA126,129,129,129,129,129,129,1
26
532 DATA0,60,66,66,66,66,60,0
533 DATA0,0,24,36,36,24,0,0
534 DATA0,0,0,24,24,0,0,0
535 DATA60,66,153,189,189,153,66,60
536 DATA14,17,17,2,100,148,144,100
537 DATA255,195,165,153,153,165,195,2
55
540 RESTORE530:FORX=0TO7:AS=""
541 FORY=1TO8:READC:AS=AS+CHR$(C)
542 NEXTY:S$(X)=AS:NEXTX
543 DIMP$(18):RESTORE1453:FORY=0TO10
544 AS="" :FORX=1TO8:READC:AS=AS+CHR$(
C):NEXTX:P$(Y)=AS:NEXTY
550 DEFINTE,U,S:DIME(6,153),U(2,153),
S(2,4):T=90-ABS(LA):SD=0:LS=0
551 S=360-S:"N":RESTORE598:X=0:E=598
552 READAS:IFAS="F"THENE=X-1:GOTO800
553 IFLF$(AS,1)=""*THENE=E=E+1:RE
ADAS
554 READR,A,M,Z:A=A/100:GOSUB300
555 IFSGN(A)=SGN(LA)THEN556ELSEIFABS(
A)>1THEN557
556 U(0,X)=K:U(1,X)=E:U(2,X)=Z:X=X+1:
IFK<0THENS=SD+1:GOTO557ELSELS=LS+1
557 E=E+1:GOTO552
590 DATA*PEGASE
599 DATA*MARKAB1,2303,1504,25,1
600 DATA*SCHEAT3,2303,2800,26,6
601 DATA*ALGENIB3,0011,1502,29,1
602 DATA*ENIF2,2142,0946,24,5
603 DATA*ANDROMEDE
604 DATA*ALPHERAZ1,0006,2056,21,1
605 DATA*MIKACH2,0116,3532,24,6
606 DATA*ALAMAK2,0202,4212,23,5
607 DATA*CASSIOPEE
608 DATA*SHEDIR3,0040,5627,20,5
609 DATA*CAPHE2,0000,5904,24,3
610 DATA*TSIM4,0056,6030,15,4
611 DATA*RUCHBAH3,0124,6006,20,2
612 DATA1-1,0140,6325,40,1
613 DATA*PERSEE
614 DATA*MIRFAK1,0322,4946,19,3
615 DATA*ALGOL3,0306,4051,22,1
616 DATA1-2,0302,5244,35,3
617 DATA1-1,0336,4741,30,1
618 DATA1-1,0354,3930,25,1
619 DATA3-2,0351,3143,25,1
620 DATA*BELIER
621 DATA*HAMAL1,0206,2323,22,5
622 DATA*SHERATAN1,0151,2033,27,2
623 DATA*TAUREAU
624 DATA*ALDEBARAN2,0434,1627,11,5
625 DATA*BEL NATH1,0525,2035,18,1
626 DATA*LES HYADES1,0416,1542,40,4
627 DATA*LES PLAYADES,0345,2400,20,1
628 DATA3-1,0536,2100,30,1
629 DATA*COCHER
630 DATA*CAPELLA2,0515,4558,2,4
631 DATA*BENKALINAN3,0550,4457,20,2
632 DATA6-2,0554,3644,35,2
633 DATA4-1,0452,3330,35,5
634 DATA*LES CHEVREUX3,0457,4416,35,
3
635 DATA*ORION
636 DATA*BETELGEUSE3,0554,0724,2,6
637 DATA*BRIGEL2,0513,-0813,3,1
638 DATA*BELLATRIX1,0524,0620,17,1
639 DATA*EL'EPEE4,0527,-0843,25,1
640 DATA*ALNITAK2,0540,-0157,21,1
641 DATA*ALJUNINA1,0546,-0911,25,1
642 DATA*ALNITAN1,0535,-0113,10,1
643 DATA*GEMEAUX
644 DATA*CASTOR1,0733,3156,16,2
645 DATA*POLLUX2,0744,2804,12,5
646 DATA*ALHENAI,0633,1552,25,2
647 DATA*LION
648 DATA*REGULUS2,1000,1203,13,1
649 DATA*DENEBOLA1,1140,1440,22,2
650 DATA*ALGEBBA2,1018,1957,25,5
651 DATA*ZOSMA1,1113,2037,26,2
652 DATA*GRANDE OURSE
653 DATA*DUBHE2,1103,6150,20,5
654 DATA*MERAK1,1101,5620,24,2
655 DATA*PHEKDA1,1153,5347,25,2
656 DATA*MEGREZ1,1213,5726,40,2
657 DATA*ALIOTH3,1253,5603,17,2
658 DATA*MIZAR2,1323,5500,24,2
659 DATA*ZALKAID1,1347,4923,19,1
660 DATA*BOUVIER
661 DATA*ARCTURUS1,1415,1916,2,5
662 DATA*1,1504,4242,45,4
663 DATA*HARIS1,1429,3812,32,2
664 DATA*IZAR2,1445,2713,35,5
665 DATA2-1,1351,1038,35,4
666 DATA*COURONNE BOREALE
667 DATA*ALPHECCA3,1534,2646,23,2
668 DATA*HERCULES
669 DATA*RAS ALGETHI4,1710,1446,45,6
670 DATA*BRULICUS1,1629,2132,20,4
671 DATA*DRAGON
672 DATA*ETAMIN1,1756,5129,24,5
673 DATA*PETITE OURSE
674 DATA*POLAIRE2,0215,0912,21,3
675 DATA*BOCHAB1,1451,7413,22,5
676 DATA*LYRE
677 DATA*VEGAR2,1036,3846,1,2
678 DATA*CYGNE
679 DATA*DENEB1,2041,4513,13,2
680 DATA*ALBIREO2,1929,2754,32,5
681 DATA*SADIR2,2022,4012,23,3
682 DATA1-2,1944,4503,29,2
683 DATA1-2,2042,3352,25,5
684 DATA*HAILE
685 DATA*ALTAIR1,1950,0849,9,2
686 DATA*ALSHAIN1,1953,0621,45,4
687 DATA*TARAZED1,1940,1053,35,5
688 DATA*SERPENT
689 DATA*UNUK2,1543,0630,20,5
690 DATA*LEVIERS
691 DATA*COR CAROLI2,1254,3850,35,2
692 DATA*OPHIUCUS
693 DATA*GRAS ALHAQUE1,1734,1234,21,2
694 DATA2-1,1742,0434,29,5
695 DATA1-1,1613,-1033,24,6
696 DATA3-1,1636,-1035,24,1
697 DATA2-2,1705,-1611,24,2
698 DATA*VIERGE
699 DATA*SPICA3,1324,-1105,12,1
700 DATA*RICHE2,1240,-0119,29,1
701 DATA*VINDEMIATRIX1,1301,1105,30,4
702 DATA*PETIT CHIEN
703 DATA*PROCYON2,0730,0516,5,3
704 DATA*BALEINE
705 DATA*ENKAR1,0301,0400,25,6
706 DATA*DENEB KAITOS1,0043,-1805,22,
5
707 DATA*MIRA4,0216,-0415,25,6
708 DATA*GRAND CHIEN
709 DATA*SIRIUS2,0644,-1642,-16,2
710 DATA*MIRZAM1,0622,-1757,20,1
711 DATA*ADHARA2,0650,-2057,16,1
712 DATA*MEZEN1,0700,-2622,20,4
713 DATA*LIEVRE
714 DATA*ARNEB2,0527,-1820,30,3
715 DATA2-2,0527,-2117,30,4
716 DATA*CARENE
717 DATA*CANOPUS1,0624,-5241,-9,3
718 DATA*MIAPLACIDUS1,0913,-6939,10,2
719 DATA*AVIAR1,0822,-5927,17,5
720 DATA4-1,0917,-5912,23,3
721 DATA*VOILES
722 DATA2-2,0809,-4717,19,1
723 DATA1-2,0844,-5439,20,2
724 DATA*ALSULHA1,0907,-4322,22,5
725 DATA*HYDRE FEMELLE
726 DATA*ALPHARD1,0927,-0835,22,5
727 DATA*CORBEAU
728 DATA*GIENAH1,1215,-1727,20,1
729 DATA1-1,1233,-2315,20,4
730 DATA*ALGORAB2,1226,-1546,40,2
731 DATA1-1,1207,-2132,40,5
732 DATA*CEPHEE
733 DATA*ALDERAMIN1,2118,6231,26,2
734 DATA*ALPHIRK2,2116,7011,33,1
735 DATA*LEUVE ERIDAN
736 DATA*ACHERNAR1,0137,-5719,6,1
737 DATA*CURSA1,0504,-0425,29,2
738 DATA*ZURAK1,0359,-1410,32,6
739 DATA*POISSON AUSTRAL
740 DATA*FORMALHAUT1,2257,-2943,13,2
741 DATA*GRUE
742 DATA*ALNAIR1,2207,-4703,22,1
743 DATA1-1,2242,-4650,22,6
744 DATA*PAON
745 DATA*PEACOCK1,2024,-5647,21,1
746 DATA*LION
747 DATA*ANKAA1,0025,-4224,24,4
748 DATA1-2,0103,-4628,35,4
749 DATA1-1,0025,-7738,30,4
750 DATA*POUPE
751 DATA3-1,0003,-3957,23,1
752 DATA*HYDRE MALE
753 DATA1-1,0157,-6058,30,2
754 DATA1-1,0025,-7738,30,4
755 DATA*CAPRICORNE
756 DATA*DAHBI1,2020,-1451,33,3
757 DATA1-1,2137,-1639,35,2
758 DATA*VERSEAU
759 DATA*ADALHELEK1,2204,-0053,35,4
760 DATA1-1,2127,-0600,35,4
761 DATA*CRUIX DU SUD
762 DATA*ACRUX2,1226,-6300,11,1
763 DATA*MIKOS4,1247,-5936,15,1
764 DATA*GACRUX2,1230,-5701,16,6
765 DATA1-1,1212,-5836,30,1
766 DATA*TRIANGLE AUSTRAL
767 DATA*TRIAL1,1647,-6900,19,5
768 DATA1-1,1550,-6306,30,3
769 DATA1-1,1514,-6822,30,2
770 DATA*CENTAURE
771 DATA*TOLIMAN2,1438,-6046,1,4
772 DATA*BENAI,1403,-6010,9,1
773 DATA*MULHIFAIN2,1241,-4852,24,1
774 DATA*GACRUX1,1406,-3618,23,4
775 DATA1-1,1336,-5239,24,1
776 DATA3-1,1351,-4652,23,1
777 DATA4-1,1312,-3529,23,2
778 DATA*BALANCE
779 DATA*KIFFA AUSTRALE2,1450,-1507,3
5,1
780 DATA*KIFFA BOREALE1,1516,-0838,35
,1
781 DATA*SCORPION
782 DATA*ANTARES4,1620,-2624,12,6
783 DATA*CRAB2,1604,-1905,24,1
784 DATA1-1,1557,-2219,20,1
785 DATA1-1,1649,-3416,24,4
786 DATA1-1,1556,-2537,24,1
787 DATA*SCHAULR1,1732,-3706,17,1
788 DATA1-4,1619,-2449,24,1
789 DATA1-1,1735,-4300,17,3
790 DATA1-1,1636,-2745,24,1
791 DATA*SAGITTAIRE
792 DATA1-1,1823,-3424,20,1
793 DATA1-1,1802,-3037,31,5
794 DATA1-1,1816,-3009,28,5
795 DATA1-1,1820,-2533,29,5
796 DATA*NUK11,1854,-2619,21,1
797 DATA3-1,1856,-3000,27,2
798 DATA1-1,1907,-2532,27,3
799 DATA*
800 TP=(360-A(0))/B(0)+GA/15:R=PI/180
805 L=LAXR:D=D(0)+C(0)*TP:R
810 H=-.835*R:GOSUB850:O=O+12/PI:Q(0)
=TP-O:Q(1)=TP+O
815 FORX=0TO1:Q=A(0)+Q(X)*B(0)-GA:GOS
UB490:D=D(0)+Q(X)*C(0):O=Q*R:D=D*R:GO
SUB855
820 Q(X+2)=Z:A=Q(X)-F:GOSUB310:Q(X)=I
NT(A*100)/100:NEXTX
825 H=-6*R:GOSUB850:O=O+12/PI:Q(4)=TP
-O:Q(5)=TP+O
830 FORX=4TO5:A=Q(X)-F:GOSUB310:Q(X)=
INT(A*100)/100:NEXTX
840 T=STR$(Q(5)):B=INSTR(T,".") :IFB
<>0THENMID$(T,B,1)="h"
845 GOSUB1370:GOTO900
850 O=SIN(H)/(COS(L)*COS(D))-TAN(L)*T
AN(D):IFABS(O)>1THENO=1/O
851 IFO=-1THENRETURN
852 IFO=0THENRETURN
853 O=2*ATN(SQR((1-O)/(1+O))):RETURN
855 Z=ATN((TAN(D)*COS(L)-SIN(L)*COS(O
))/(SIN(O)-(SIN(L)*O)*E-09)
856 Z=Z+PI/2-PI*(SIN(O)>0):Q=Z/R:GOS
UB490:Z=INT(Q*10)/10:RETURN
900 M=2:GOSUB320:LOCATE4,2:PRINTL:L
OCATE20,2:PRINTG#
905 LOCATE1,4:PRINTUSING" ### ETOILES
### E.N + ### E.S"/LS/SD/LS/SD
906 LOCATE15,7:PRINT"SOLEIL"
907 LOCATE0,10:PRINTUSING"DEB.AUBE #
U.CHR" ;Q(4):LOCATE20,10:PRINTUSING"CO
UCHEUR ###" ;Q(1)
908 LOCATE3,12:PRINTUSING"LEVER ###
";Q(0):LOCATE21,12:PRINTUSING"AZIMUT

```

A SUIVRE...

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur APPLE

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

- ZX 81 -> 55 56 61 66 71 76 81 86
91 95 100 105 110 114 118 122
COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85
90 95 99 104 109 114 118 122
ORIC -> 57 62 67 72 77 82 87 92 96
101 106 111 115 119 123
AMSTRAD -> 111 115 119 123
APPLE -> 58 63 68 73 78 83 88 93
79 102 107 112 116 120
SPECTRUM -> 112 116 120
THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89
93 98 103 108 113 117 121
MSX -> 113 117 121

C'EST PAS MOI C'EST LUI

Aujourd'hui et seulement pour aujourd'hui, la routine que je vous propose ne sera pas un moi mais de Philippe Piernot. Et non content de faire publier sa routine, celui-ci va, dès le prochain article, me remplacer et vous offrir des routines qui seront de très bonne facture, parole de Tsunoo. La routine ici-présentée vous permettra de faire scroller votre écran graphique de gauche à droite et, pour les astucieux, vos pages texte. Ce programme s'inspire fortement du jeu Scramble mais n'en aura pas la vitesse : la routine a beau être courte, elle n'en est pas moins lente. Au cas où vous désiriez une vitesse des plus rapides -comme pour le jeu Critical Situation- il vous faudrait utiliser des floppées de LDA...X et STA...X (reportez-vous à ce jeu pour plus d'informations).

QU'UN VENT D'OCTETS ABREUVE NOS SLOTS

Avant d'exécuter notre programme de scrolling, n'oublions pas que les pages écran sont vraiment bizarres : la première ligne est bien à sa place, mais la seconde... Plutôt que de répéter le cours de Pépé Louis du n°102 sur le graphisme, je vous conseille de charger une image graphique sous Dos 3.3 pour comprendre par la pratique où se situent les lignes graphiques. Voilà pourquoi notre première routine placera en mémoire une table d'adresses. Pour ce faire, on envoie le numéro de ligne désiré à la routine HPOSN (\$F411) qui renverra l'adresse mémoire de cette ligne. Si nous voulons savoir où se situe la ligne en mémoire, la routine HPOSN nous mettra en \$26 (adresse basse) et \$27 (adresse haute) une valeur. Cette valeur sera transformée par un EOR \$E6 qui, suivant le contenu de cette adresse, créera une table pour la première page graphique (\$E6 = 20) ou pour la seconde page graphique (\$E6 = 40).

Si nous envoyons 0 à la routine HPOSN, celle-ci, après transformation par l'EOR, nous donnera 2000 ou 4000, ce qui correspond bien à la ligne graphique 0 qui commence à ces adresses-là. N'oublions pas qu'une colonne graphique est égale à 7 pixels, donc lorsque vous vous éclatez comme des bananes sur votre premier Scramble personnel, l'écran de votre Apple aura droit à des sauts de pixel plutôt qu'à un scrolling (à moins que vous déplaçiez votre vaisseau de haut en bas). Bon, toutes ces explications étant faites pour vous expliquer la création de la table, j'en entends parmi vous qui réclament du scrolling, pas de la table. Ok, Ok, poussez pas, ça va défilé...

SCROLLONS, DESCENDONS, SKIONS, AH VIVEMENT LES VANCES !!!

Bon, c'est parti : notre scrolling, plutôt que de déplacer les lignes une

à une, prendra les colonnes une par une pour les déplacer (soit 40 mouvements). C'est simple, il suffisait de le dire (d'ailleurs je l'ai dit, mais qu'ai-je dit ?), le seul problème est de repérer la dernière ligne, mais un BNE bien placé nous chassera ces petites mauvaises odeurs. La seule analyse pour cet exercice est de savoir où l'on est : est-ce la dernière colonne, la dernière ligne, mon dieu où suis-je ? Dans quel état ? Grâce à notre table d'adresses précédemment créée, notre programme prendra la ligne où doit se faire le décalage (X est chargé par l'adresse basse puis haute et place ces valeurs en \$FE) et grâce à un saut indirect avec le registre Y (Y contenant la colonne actuelle) on peut prendre l'octet à décaler en le mettant dans l'accumulateur. Une fois placé dans la batterie, il suffit de le replacer en ayant précédemment soustrait 1 à la colonne, on l'installera ainsi à sa nouvelle adresse.

```
A TABLE !!! (n'oubliez pas de mettre 20 ou 40 en $E6)
LDA $E00
STA $FE
BCL LDA $FE
JSR $F411
LDY $FE
LDA $29
STA $8000,Y
LDA $27
EOR $E6
STA $80C0,Y
INC $FE
CPY $8BF
BNE BCL
RTS
```

SCROLLING

```
LDY $FC
LDY $FA
LDA $8000,X
STA $FE
LDA $80C0,X
ORA $E6
STA $FF
LDA ($FE),Y
DEY
STA ($FE),Y
INY
INX
CPX $FB
BNE BCL1
INY
CPY $FD
BNE BCL
RTS
```

EXEMPLE

```
DEBUT STA $C054
LDA $E20
STA $E6
JSR SCROLLING;prgm
STA $C055
LDA $E40
STA $E6
JSR SCROLLING
JMP DEBUT
```

Évidemment, le décalage commence à la première colonne puisque la 0 ne sert à rien (et cela fait gagner du temps). Dernière chose, le CPX \$FB permet de savoir si nous sommes bien à la dernière ligne, dans ce cas on recommence le décalage avec la colonne suivante et finalement le CPY \$FD vérifie si c'est bien la dernière colonne. Voilà, c'est tout ce que j'avais à dire sur le sujet. Il ne me reste plus qu'à m'en aller (et non pas m'empaler).

NE M'INTERROMPS PAS ! CRIA L'APPLE

"- Cet article, tu me le finis ou je t'envoie dans la prochaine navette", crache le dragon - bigre, palsembleu, feu de dieu, je vous l'amène de suite !"

Que pourrais-je donc vous dire de plus ? Vous savez tous qu'après avoir été sous moniteur, faire C050 vous met en mode graphique et que

C051 vous renvoie en mode texte. Non ? Vous ne le saviez pas ? Vraiment j'en suis fort aise : que mes routines me semblent belles ! Tiens pendant que j'y suis, j'y reste :

- C052 vous passera en mode plein écran alors que C053 vous laissera trois lignes de texte (souvent utilisées pour les jeux d'aventure).
- C054 vous mettra en page 1 tandis que C055 sélectionnera la page 2 (texte et graphique).
- C056 passe en mode Grande Randonnée que personne n'utilise et C057 en mode HGR.

Donc si vous désirez afficher une page graphique en assembleur, utilisez successivement C052, C054, C057 et C050. Un LDA, STA ou CPY suffit pour agir sur ces adresses, mais préférez STA (adresse) qui ne modifie aucun registre. Tout ça c'est bien beau, mais pour la DHGR (double haute résolution ou "double haute") ? Essayez C058 ! J'ai essayé pour vous et évidemment ça ne marche pas ! Mais un C05E suivi de C07E devrait arranger vos affaires (petite précision : il n'y a qu'une page graphique en DHGR, c'est pour ça que les animations sont léesées).

Encore des interruptions ? Oh oui ! Encore, encore ! Vous n'êtes pas sans savoir, petit gaillard, qu'en \$3F2 et \$3F3 se situe le vecteur du control-reset et que ce vecteur est activé si \$3F4 contient la valeur \$3F3 modifiée par un EOR (allez savoir pourquoi tout ce cirque). Donc si vous programmez en Basic et qu'une interruption de votre programme par un méchant control-reset vous importune, le plus simple est d'écrire :
5 POKE 1010,102:POKE 1011,213:CALL 64367
Où 1010 et 1011 sont les adresses décimales de \$3F2 et \$3F3 et 102 (= \$66), 213 (= \$D5) représente l'adresse du RUN (explication : le CALL du Sicba appelle un programme assembleur et JMP \$D566 appelle un programme basic). Le CALL 64367 sert à vectoriser le reset en \$3F4 (allez donc voir le dernier cours).

Joie ! Ligne tapée ! Programme exécuté ! Control-reset effectué ! Ça marche ? Eh non ! Ma qué porqué ? Lors de votre control-reset, les adresses du Basic ont été remises à 0 et pour l'Apple votre programme n'existe plus. Du coup, au lieu d'écrire le contenu de vos variables en fin de programme, il écrit pardessus ! Heureusement, comme dans tout problème il existe une solution (sinon ce ne serait pas un problème). La voici telle quelle (seulement compatible DOS 3.3) :
5 POKE 40286,102:POKE 40287,213.

Lors d'un control-reset, c'est le DOS qui reprend la main et effectue de petits travaux avant d'afficher un \$. Plutôt que de l'envoyer nous rendre la main, envoyons-le exécuter notre programme. Le miracle arrive : aucun plantage même si l'on utilise des instructions spécifiques au DOS ! Donc en assembleur, il est préférable de stocker à ces adresses (\$9D5E,\$9D5F) car :
1. on ne peut suivre votre programme si l'on ne connaît pas le truc
2. le DOS sera toujours efficace
3. vous gagnez deux octets : le JSR \$FB6F n'étant plus nécessaire

Voilà pour cette semaine. Je dédie mes cours à Philippe (qui prend la suite) et à J-C de Marseille. Que les autres envoient des programmes à l'HHHHebdo !

Tsunoo Rhlty et prochainement sur vos écrans Philippe.

Langage machine... Sur SPECTRUM

UTILISONS

Nous possédons maintenant la mnémotique suprême "LD". Nous chargeons nos registres à souhait. Mais peut-être qu'on pourrait faire quelque chose avec ça. Tout d'abord, faisons un petit tour d'horizon au-dessus des opérations permises sur les valeurs placées dans ces registres. Nous allons avoir affaire à des manipulations arithmétiques, logiques, ou purement binaires.

ARITHMÉTIQUEMENT PARLANT

Addition, soustraction : entièrement par mnémotique. Parce que, bien sûr, on peut faire d'autres opérations arithmétiques en utilisant plusieurs mnémotiques. Quelles sont-elles ?

ADD et ADC pour les additions. SUB et SBC pour les soustractions.

On est toujours dans le modèle suivant : type de mnémotique, espace, opérande destination, virgule, opérande source.

Et pourquoi ADD et ADC pour dire "plus", à première vue une seule mnémotique devrait suffire. Alors ? C'est une question d'indicateurs (c'est louche). On l'a déjà dit, le Z80 a un registre F, registre espion, qui sera utilisé pour les branchements conditionnels (les équivalents assembleur des IF ... THEN du Basic). En fait ce registre est plutôt du genre constamment informé. Et l'addition pourra tenir compte d'un des bits de ce registre, le bit représentant l'indicateur C. Mais ça, c'est au choix, c'est pourquoi on dispose de deux mnémotiques pour un seul type d'opération. ADC, c'est un petit mixage de ADD et de C, SBC, de SUB et de C, juste pour dire qu'on va utiliser C.

RETENEZ LA RETENUE

Mais C pourquoi ? C, ça sort de Carry qui est l'anglais de retenue. Vous vous rappelez ce que c'est qu'une retenue ? Ça devient très utile en assembleur. Supposons que vous additionnez 2 à 255, avec 255 dans le registre A et 2 en opérande source, par la mnémotique ADD A,2. A votre avis, que contiendrait A après cette opération ? 257 ? Et non, sot, 257 ça rentre pas dans A. Nous vous rappelons que la plus grande valeur pouvant tenir dans huit bits est 255 (\$FF). Et que donc, après cette opération, A contiendrait 1, parce que 255 + 2, modulo 256 (essayez de vous souvenir ou de comprendre "modulo", ça sert beaucoup en LM), ça fait 1, voilà.

Mais alors, on a un résultat faux ? Presque, mais non, parce que notre petit espion F a tout vu, et il va dire qu'il y a une retenue en mettant le bit de retenue à 1 (on appellera dorénavant ce bit, le bit C). Et si on a prévu qu'on aurait des nombres à stocker sur deux octets, on stockera où l'on voudra le résultat de cette première opération, en se rappelant bien que ce résultat n'est que l'octet faible du résultat total. Puis l'on pourrait mettre 0 dans A (0 c'est l'octet fort de 255 représenté sur deux octets) et y additionner 0 avec retenue par ADC A,0 afin d'obtenir dans A l'octet fort du résultat de cette addition.

Parce qu'additionner avec retenue, ça signifie additionner à l'opérande de destination la valeur de la source mais aussi de la retenue. C ayant été mis à 1 par l'ancienne opération ADD A,2, ADC A,0 avec C à 1 et A à 0 produirait A égal 1 (A = A + 0 + C). Et ainsi, on aurait l'octet fort du résultat dans A, et un vrai résultat sur deux octets. Vous suivez pas, on se résume :

Pour additionner un nombre sur un octet X à un nombre sur deux octets Y en passant par A, et stocker le résultat dans les deux octets de Z, on peut procéder de la sorte :

```
LD A, octet faible de Y
ADD A, X
LD (octet faible de Z),A
LD A, octet fort de Y
ADC A, 0
LD (octet fort de Z),A
```

Et après ça, si C est encore à 1, cela veut dire que Z est trop petit pour stocker Y + X. Ça sera facile à tester quand vous connaîtrez les mnémotiques appropriées mais en fait, il vaut mieux un peu prévoir.

En fait, il y a d'autres manières plus élégantes d'effectuer ce genre d'opération. Mais pour la compréhension...

Faire autrement :

```
LD HL,Y
LD DE,X
ADD HL,DE
```

Les additions, avec retenue ou non, on peut les faire avec les registres A ou HL comme destination. Sans la possibilité de retenir, on dispose également d'additions sur les registres IX et IY. La source devra être, quand A est destination, soit le contenu d'un registre de travail huit bits, soit le contenu d'un octet mémoire pointé par un registre double, soit une valeur immédiate précisée directement pendant l'écriture du programme. Et ce, avec ou sans retenue. Avec HL, IX ou IY comme destination, la source sera nécessairement le contenu d'un registre double.

Exemples :

```
ADC A,E ADC HL,DE
ADD A,(HL) ADD HL,HL
ADC A,1 ADD IX,BC
```

Attention, nous allons insister sur le fait qu'additionner avec retenue ne signifie pas additionner puis retenir une éventuelle retenue (ce qui se passe automatiquement dans tous les cas d'addition, que vous le vouliez ou non) mais additionner puis encore utiliser une éventuelle retenue.

Avant d'en finir avec les additions, voyons une forme particulière de ce type d'opération : l'incréméntation. On a déjà eu affaire à elle lors de nos rapports avec LDIR. Alors donc, au lieu de faire ADD A,1, vous ferez INC A. Ça va plus vite et c'est plus propre.

Mais là, attention, cela n'influence pas, ni ne tient compte de la retenue. On peut incrémenter tous les registres, 8 bits ou 16 bits, ainsi que tout octet de la RAM pointé par HL ou un registre d'index couplé à un déplacement.

Exemples :

```
INC B
INC DE
INC (HL)
INC (IX + d)
```

LA SOUSTRACTION

Ce qui est valable pour l'addition l'est pour la soustraction. Au lieu d'additionner la retenue comme le faisait l'addition avec retenue, la soustraction avec retenue soustrait la retenue bien évidemment. Puis l'incréméntation devient décréméntation, etc... Pourtant on ne pourra pas soustraire à HL autrement qu'avec SBC. Pour ce qui est d'utiliser la retenue intelligemment, on va vous laisser réfléchir un peu.

C'est pas sorcier puis on en reparlera. Et si vous ne cherchez pas un peu à vous débrouiller en assembleur, on se demande pourquoi vous lisez cet article.

INITIALISER LE BIT C

Jamais ! Vous devez toujours organiser votre programme afin de ne pas avoir à le faire. C'est une perte de temps que d'utiliser SCF (qui fait C = 1-C modulo 2) ou CCF (qui force C à 1). De toutes façons, on verra des ruses pour agir sur ce bit avec les instructions logiques.

MAIS ENCORE

Tout ce que nous venons de dire est applicable aisément si on convient que 255 représente la valeur de 255. Et s'il en était autrement ?

Comment ? On ne vous avait pas prévenu ? Si, dans notre dernier cours.

Tout est affaire de convention. Parce qu'en assembleur, on aura aussi besoin de temps en temps de représenter des valeurs négatives. Et que donc, un octet c'est 8 bits à 1 ou à 0, soit 256 possibilités, et ces possibilités, on les interprète comme on veut. On pourrait dire, par exemple, que si le bit 0 d'un octet est à 1, la valeur représentée par cet octet est négative et de valeur absolue égale à la valeur binaire des 7 autres bits de cet octet. En fait, on s'en dispense, parce que les mnémotiques du Z80 ne sont pas adaptées à ce modèle.

QUELQUES REPRÉSENTATIONS COURAMMENT EMPLOYÉES :

- La représentation binaire directe : c'est celle que vous connaissez, les bits représentent une puissance de 2 selon leur position dans l'octet, le bit de droite étant celui de plus faible valeur. Dans ce modèle, \$FF représente 255 et \$1 représente 1.

- La représentation en binaire signé : dans ce modèle, le bit le plus à gauche d'un octet (bit 7) ou d'un mot (2 octets, donc bit 15) servira à indiquer le signe. On aura \$1 pour représenter 1 et \$81 pour représenter -1 (\$81 c'est 1000001 binaire). Le bit 7 à 1 indique une valeur négative. Cette représentation n'est pas très pratique mais offre un intérêt dans certains cas.

- Le complément à 1 : dans ce mode, le bit 7 est encore réquisitionné pour signer le nombre (lui donner un signe). Mais c'est simplement parce que dans cette représentation on inverse tous les bits d'un octet lorsqu'on veut lui donner une valeur négative. +2 s'écrit 00000010 et donc -2 s'écrit 11111101. Mais ne détaillons pas, c'est nul. Cette représentation ne sert pas à grand-chose si ce n'est à introduire la suivante.

- Le complément à 2 : c'est super pour les additions et soustractions. C'est le complément à 1 auquel on ajoute 1. Exemple, calculons le complément à 2 de -2 : -2 en complément à 1 égal 11111101, 11111101 + 1 égal 11111110. Ce modèle assure l'exactitude des résultats arithmétiques sans avoir à utiliser la retenue. Mais là ça peut déborder et un bit de F, le bit P/V nous le signalera. Mais ne pas faire déborder les opérations est une chose, ne pas déborder de notre cours en est une autre.

Aussi allons nous finir momentanément en vous précisant que F vient de Flag, l'anglais de drapeau. Il s'agit du drapeau qui va signaler votre départ dans le monde des programmes performants.

Nicolas et Zeev

Petites Annonces

gratuitement

ORIC

VENDS pour Oric 1 ou Atmos. interface joystick et 2 logiciels (Onion et Gastronon), comme neuf, valeur 4100F, vendu 3000F. Didier Méance au (1) 69 41 32 61.

VENDS Oric Atmos, cordons, manuel, 250 logiciels, livre, magnétophone, programmes à taper 2600F à débattre. Tél. (1) 60 68 46 43.

VENDS Oric Atmos 48K, très bon état, 30 jeux (les meilleurs), 1200F, moniteur monochrome Philips TP200, 900F ou le tout 2000F. Frédéric Lefebvre, 329 rue Pasteur, Fraquenille St Pierre, 76520 Boos. Tél. (1) 35 80 22 00.

VENDS 22 jeux pour Oric sur K7 à moins de 15F le jeu. Laurent Le Guillou, 4 rue Joliot Curie, 51096 Reims.

VENDS Oric Atmos 48K (10 84) très bon état, péritel, complet, 490F. Cherche tout programme sur Microdisc (Sedoric). Cherche manuel d'utilisation de l'imprimante Seiksha GP 250X pour utilisation graphique avec un Atmos. V Cauquil, 38 bis rue des Brus, 81000 Albi. Tél. (1) 63 54 73 63.

VENDS Atmos, câbles, 50 jeux, interface programmable pour joystick joystick 1000F M Hertling au (1) 64 93 02 72.

VENDS Oric 1, péritel, magnétophone, 20 programmes, bouquins, 1200F le tout. François au (1) 64 96 47 41.

VENDS Atmos 42K, 2 livres, nombreuses K7 de jeu (Le maudite, Star, etc.), K7 de présentation, cordons, magnétophone, très bon état (sous garantie), 1200F. Tél. (1) 63 82 29 59.

VENDS Oric 1 48K péritel, alimentation péritel, adaptateur péritel pour téléviseur scém, 5 jeux (Aigle d'or, Zorgon's revenge, etc.), 2 livres de programmation, valeur 2000F, vendu 985F, ou séparément. Pascal Archambault, 7 rue Paul Claudel, 38100 Grenoble. Tél. (1) 76 25 10 04 aux heures de repas.

CHERCHE amoureux de l'Oric Atmos pour relations solides et fructueuses. J.F. Capdet, résidence Mozart, rue des Brusses, 34000 Montpellier.

VENDS Oric Atmos péritel, câbles, magnétophone, nombreux programmes sur K7 et en listing, manuel, livres, 2000F. Ludovic Bassié, 4 rue Oscar II, 06000 Nice. Tél. (1) 93 97 28 31 aux heures de repas et après 18h.

VENDS Oric 1 48K, 750F, divers jeux, 20F l'un, ou l'Oric et 13 jeux, 850F. Christian Tolgo, 29 rue Tarbé des Sablons, 95600 Eaubonne.

VENDS Oric Atmos complet en péritel et adaptateur noir et blanc, 40 jeux, 3 livres sur l'Oric, transformateur de recharge, un jeu Microvision et 3 cartouches, 900F. Vends K7 de 10 à 15 jeux par K7, 100F l'une. Ou vends le tout 1000F. Christophe Palayer, Les Cessards, 26370 Hostun. Tél. (1) 75 48 83 54.

VENDS Oric Atmos 48K, adaptateur noir et blanc, magnétophone, 80 logiciels, 2 copieurs, interrupteur, 30 programmes, livres, 2000F. Michel Salaün, 10 rue Pierre de Coubertin, 22190 Plerin.

VENDS Atmos (10 84), moniteur, magnétophone, 40 jeux (Aigle d'or, Zorgon, Tyrann, 30 Foncus, etc.), livres, magazines spécialisés, 1500F. J.C. Lesguillier, 155 rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. (1) 47 64 00 96.

VENDS Oric 1, drive, magnétophone, très bon état, 400 programmes et modulateur noir et blanc si besoin, 4000F, ou échange contre C 64. Thierry au (1) 46 81 48 72.

CHERCHE contacts pour échanger des logiciels pour Oric Atmos, Philippe Laurent, 6 chemin des Bouillons, 77400 Lagny sur Marne.

VENDS Jamin 2 (juin 85), 2800F, Oric 1, 500F, modulateur noir et blanc, 100F, 80 logiciels sur disquette, 600F, Multifich, 200F, ROM Atmos, 100F, livre sur le TDOS, manuel Oric 1 et Atmos, 100F, ou le tout 3300F. Tél. (1) 92 32 14 11.

ECHANGE programmes éducatifs, utilitaires de jeu, pour Atmos. Olivier Abram, 59 lotissement Le Bel Air, Châtillon le Duc, 25780 Geneville.

VENDS Oric Atmos (1984), excellent état, cordon péritel, alimentation, Discoric (1984), DOS, livres, Microric 1 à 7, disquettes, poft compris, 2800F. A Gardinal, 80 résidence des Trounques, 40200 Mimizan.

CHERCHE contacts sérieux Oric Atmos. Didier Salvignol, 34 rue du Bois-aux-Dames, 77650 Longueville.

VENDS Oric 1, complet en péritel, magnétophone, cordons, joystick, alimentation, imprimante Oric 4 couleurs, stylos, papier, manuel Oric et imprimante, 30 jeux, nombreuses revues, mallette en acier, livres de jeu, Tél. (1) 56 85 26 37.

VENDS Oric Atmos neuf (31/9/85), moniteur monochrome Philips, magnétophone spécial (10 85), 35 logiciels (Zorgons, Xenon, Ratsplat, 3D Foncus, Frelon, Doggy...), manuel, câbles, alimentations, emballage, garanti 9 mois, 1790F le tout à débattre. Fred au (1) 27 85 46 26.

VENDS Atmos, adaptateur noir et blanc, magnétophone, 110 programmes du commerce, 10 Théoric, 10 HHHebdos, livre, 1800F le tout. Tél. (1) 78 90 70 31.

VENDS K7 de 11 jeux pour Oric 1 et Atmos (The Hobbit, L'Aigle d'or, Cobra pinball ou Macadam bumper, Lancelot, Psychiatric, Lorigraph, Frelon, Diamant de file maudite, Meurtre à grande vitesse, Manic miner, Roland Garros) avec documentation, en envoi recommandé, 250F. Lionel Rey, résidence Magenta, L66, Nouméa, Nouvelle Calédonie.

VENDS carte contrôleur de Microdisc Oric, 700F. Tél. (1) 60 05 58 33.

VENDS imprimante MCP 40 Oric avec cordon, papier et jeu de stylos quatre couleurs neufs, 850F. Vincent Colbert, 19 rue Paul Bert, 94800 Villejuif. Tél. (1) 46 78 01 29 après 20h.

VENDS Atmos 48K, cordon moniteur et magnétophone, alimentation, 13 K7 (100 programmes), manuels, 1350F. Laurent Lathière, 12 rue G.Campagnac, Coulonieix, 24660 Périgueux. Tél. (1) 53 09 30 49 après 19h.

VENDS 3 jeux sur Oric 1 et Atmos (Worldwar 3, Nessy, Le trésor du pirate), 180F les 3. Tél. (1) 90 31 07 25 aux heures de repas.

CHERCHE nombreux jeux pour Atmos ainsi qu'un assembleur. Bruno Cotinaux, La Croix Régis, La Vicomté, SIR, 22690 Pleudihen SIR. Tél. (1) 96 83 27 67 le week-end.

VENDS Oric 1 48K garanti, Jamin, imprimante Centronics, magnétophone, péritel, alimentation, 13 disquettes, K7, etc... Donne à tout acheteur, revues, journaux, programmes, etc... Prix à débattre. Tél. (1) 94 35 75 54 ou (1) 94 90 53 44.

VENDS Oric Atmos, livres, magnétophone, 100 logiciels du commerce, cordons, programmes à taper, Gerald Leveque, B esplanade Salvador Allende, 95100 Argenteuil. Tél. (1) 39 61 70 58 après 18h.

VENDS Oric 1 48K, lecteur de disquettes (avec 3 disquettes), 4 manuels, câbles, transformateur 9V, modulateur CGV péritel, 20 logiciels (Xenon, Zorgon, Dr Génius, L'aigle d'or, Le diamant de l'île maudite), 80 programmes en mémoire. 3500F. Pierre au (1) 48 23 66 50 après 18h.

VENDS Oric 1, modulateur UHF/péritel, câble magnétophone, transformateur 220V, 35 K7 (180 logiciels), notices, manuel Oric 1, 1300F. Emmanuelle Legrand, 68 rue principale, 57450 Diebling. Tél. (1) 67 02 46 62.

ECHANGE 17 jeux dépliés sur une C60, en Basic, contre 4 programmes pour déplier les programmes en langage machine et en Basic sur K7. Nicolas Savignat, 24 rue Bernard Palissy, 58000 Nevers.

VENDS nombreux logiciels de qualité sur Atmos (Hobbit, Meurtre à grande vitesse, traitement de texte, Master paint, 1815, Manic miner, Cock-in-Macadam bumper, Starter 3D, etc.). Christophe Le Dauphin, 22 impasse des Champs Fleuris, 92320 Châtillon. Tél. (1) 46 55 06 86 à partir de 18h.

VENDS Oric Atmos 48K (06 85), 30 programmes, documentation, M. Kempe, 9 rue de La Fontaine-Boissac, 45600 Sully sur Loire. Tél. (1) 38 36 39 62.

VENDS Théoric No 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 12, 13 et 14 pour 200F et bonne avec, le No hors série de août septembre 85. Vends K7 pour Oric 1 et Atmos (M.A.R.C., Centipède, Categ'Oric, Flipper, Styx, Super Jeep), 350F le tout et donne, avec, poignée de jeu Spectravideo, Dominique Laurence, 1 rue Raoul Huguet, 02100 St Quentin. Tél. (1) 46 55 06 86 à partir de 18h30.

ECHANGE 50 programmes Atmos contre interface joystick programmable ou magnétophone ou autre interface Atmos. Echange 100 programmes contre MCP 40. Vends 10F pièce, plus de 130 logiciels. Frédéric Pommeret, 7 rue des Acacias, 60590 Trie Château.

ACHETE pour Atmos, Le Château du Diable Hebdogiciel Software No 2 à prix raisonnable. Laurent Gontier, 14 rue des Recollets, 19100 Brive. Tél. (1) 55 23 49 17 après 18h.

VENDS Oric Atmos, magnétophone, cordons, nombreux programmes, livre, listings, 1800F. Hervé Feyne, 21 rue Etienne Richeraud, 69003 Lyon. Tél. (1) 78 53 05 45.

VENDS Oric Atmos 48K, péritel, listings, manuel, magnétophone, 20 jeux (Aigle d'or, Zorgon's, Hunchback, Mission Delta, Chess II, Dr Génius, etc...), garanti jusqu'en Septembre 85, 1350F. Cyril au (1) 34 79 31 45 après 19h.

CHERCHE contacts Atmos pour échanges divers sur K7 ou sur Jamin. Joël Faroux, 3 rue Bouzniquah, Rabat, Maroc.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, magnétophone, interface manette, manette de jeu, une quinzaine de logiciels, 1300F à débattre. Franck Seroise, 5 rue de Civry, 28200 Châteaudun. Tél. (1) 37 45 93 31 après 20h.

VENDS Atmos péritel sous garantie, magnétophone Laserdata, jeux, 1000F. Tél. (1) 69 09 71 90 à partir de 17h30.

CHERCHE correspondants pour échange de logiciels sur disquette pour Oric. Lionel Rey, résidence Magenta, L66, Nouméa, Nouvelle Calédonie.

VENDS ROM Oric Atmos, pages 0 et 2 désassemblées et commentées, à débattre. M. Humphreys, 5 rue des Lauriers Roses, 13010 Marseille.

VENDS 10F ou échange nombreux logiciels pour Oric Atmos. Tél. (1) 92 51 69 24.

MSX

ECHANGE nombreux programmes MSX (liste sur demande). M. François, 7 rue Clément Ader, 42300 Roanne. Tél. (1) 77 68 24 29.

CHERCHE ou achète copies ou originaux à bas prix pour combler le vide (ordure) de ses 28815 bytes free. M. Gaillet, 31 rue des Tulipes, 34300 Agde. Tél. (1) 67 21 02 71.

VENDS Sega SC 3000, 1 an, acheté 2300F, vendu 1000F, 5 K7 achetées 250F l'une, vendu 100F l'une. Laurent au (1) 45 47 60 52 après 18h.

VENDS MSX Yéno DPC 64, 70 jeux et utilitaires (Boulder Dash, Master of the lamps, Jump jet, Raid on the Bongeling bay, etc...), cordon péritel, bouquin, divers programmes, trucs et astuces (déplombage cartouche, etc...), 2300F. Erwan Dauny, 49 avenue Jules Ferry, 13220 Châteauneuf les Martigues. Tél. (1) 42 79 90 55 le soir ou (1) 42 75 09 98 aux heures de bureau.

VENDS YC 64 MSX en excellent état, 1500F avec nombreux programmes, listings, 3 livres, Ghostbusters, une cartouche. Tél. (1) 21 03 02 09 après 17h.

ECHANGE nombreux programmes MSX (liste sur demande). M. François, 7 rue Clément Ader, 42300 Roanne. Tél. (1) 77 68 24 29.

CHERCHE ou achète copies ou originaux à bas prix pour combler le vide (ordure) de ses 28815 bytes free. M. Gaillet, 31 rue des Tulipes, 34300 Agde. Tél. (1) 67 21 02 71.

VENDS Sega SC 3000, 1 an, acheté 2300F, vendu 1000F, 5 K7 achetées 250F l'une, vendu 100F l'une. Laurent au (1) 45 47 60 52 après 18h.

VENDS MSX Yéno DPC 64, 70 jeux et utilitaires (Boulder Dash, Master of the lamps, Jump jet, Raid on the Bongeling bay, etc...), cordon péritel, bouquin, divers programmes, trucs et astuces (déplombage cartouche, etc...), 2300F. Erwan Dauny, 49 avenue Jules Ferry, 13220 Châteauneuf les Martigues. Tél. (1) 42 79 90 55 le soir ou (1) 42 75 09 98 aux heures de bureau.

VENDS YC 64 MSX en excellent état, 1500F avec nombreux programmes, listings, 3 livres, Ghostbusters, une cartouche. Tél. (1) 21 03 02 09 après 17h.

COMMODORE

VENDS imprimante Commodore MPS 802, matrice 8x8, 50 cps, bidirectionnelle, entraînement traction et friction, excellente qualité d'impression, livrée avec câbles, papier et 2 rubans, 3000F. Tél. (1) 53 71 14 88.

VENDS imprimante VP42 pour CBM 64 (10 85) avec rouleau, 100 programmes, 500F. L. Boumeddane, 9 avenue de La Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 86 39.

CHERCHE programmes pour CBM 128, CPM + et 64 (possède Spy VS Spy II, Commodore, Sca-rabéus, Rambo, etc.). Tél. (1) 21 72 59 58 après 18h30.

VENDS CBM 64, 1530, documentations, 2 joysticks, nombreux programmes, 3500F, 1541 avec nombreux programmes, 2500F. C. Bothamy, 1 rue de l'Ecrin, 44160 Pont-Château. Tél. (1) 40 88 01 17.

VENDS ou échange disquettes usagées contenant encore des programmes tels que Winter Games, Summer games I et II, Racing destruction, Paradrift, Dr Creep, Fast tracks, Koronis Rift, etc... Vends aussi interface PHS 60 avec alimentation, 200F. Pour connaître le nombre de blocs encore libres sur les disquettes. Philippe Marcin, 13 tour Bichat, Grande Résidence, 62300 Lens.

VENDS ou échange jeux sur Commodore 64 (Cauldron, Winter games, Mr Guigan boxing, Bruce Lee, etc.). Je cherche Summer games I et II, notice de Flight simulator II et Racing construction set. Thierry au (1) 99 38 14 21 après 20h.

VENDS Commodore 16, état neuf, lecteur de K7, manuel du Basic, plusieurs logiciels, 1000F. Emmanuel au (1) 69 01 79 44 le soir.

VENDS ou échange jeux pour CBM 64 de 5 à 10F (possède plus de 150 jeux dont Rambo, Summer games II, Spy vs Spy, Pole position, Fort Apocalypse, ...). Sébastien Diette, étangs des Focages, 40420 Brocas. Tél. (1) 58 51 44 40.

VENDS Commodore 64, magnétophone, manette, nombreux jeux, 2600F. Eric Remoiville, 55400 Buzay. Tél. (1) 29 87 04 85.

VENDS pour Vic 20, 2 cartouches (A.E. Broderbound, Home Barystter), K7 Chess, livre Découverte du Vic, 150F, Commodore Magazine Nos 1 à 7, 100F. Tél. (1) 67 37 26 79 44.

VENDS daque du troisième Reich, Wehrmacht, 2000F, ou échange contre CBM 64 avec péritel. Vends HHHebdos du 75 au 119, 150F. Tél. (1) 78 40 26 14. Stéphane après 17h.

VENDS Commodore 128 D, documentations, nombreuses disquettes, 7000F à débattre. Tél. (1) 43 85 28 48 après 19h.

VENDS CBM 64 pal, drive 1541, 2 poignées, documentations, livres, nombreuses disquettes, 3000F. Tél. (1) 43 84 89 78 après 19h.

VENDS ou échange plus de 200 logiciels pour CDM 64 sur disquette et K7. Vends Casio PB 410, 2 livres, 500F. Jérôme Le Hir, 20 rue Gabriel Faure, 79100 Thouars. Tél. (1) 49 66 37 34.

VENDS Commodore 64 scém de 1985, nombreuses documentations, manuel d'utilisation, nombreux jeux (Zaxxon, Bruce Lee, Mission impossible, etc... plus de 200), K7 de jeu originale, lecteur de K7, 2500F. Tél. (1) 40 30 26 55 après 18h.

VENDS pour Commodore 64, sur disquette uniquement, programmes de jeu et utilitaires (250 environ). Jean Marc Thibier, 2 impasse du Roussillon, 18390 St Germain du Puy. Tél. (1) 48 30 67 10.

VENDS ou échange programmes sur K7 (jeux et utilitaires) pour CBM 64, dans la région niçoise. Christophe Michelet, domaine du Castellar, 06390 Contes. Tél. (1) 93 91 81 21.

VENDS lecteur de disquettes 1541 pour Commodore, son manuel et sa disquette, manuel Micro Application du 1541, une boîte de 10 disquettes vierges, poignée de jeu avec tir automatique, 1790F, très bon état (8.85). Tél. (1) 78 56 39 21 après 18h.

VENDS logiciels sur K7 pour Commodore 64 (Battle for Normandie, Spy VS Spy, Boulder Dash II), prix à débattre. Vends notice de The Tool, 30F, et de Simon's Basic, 50F. L. Boumeddane, 9 avenue de La Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 86 39.

VENDS Commodore 64 pal, lecteur de K7, lecteur 1541, moniteur couleur, 2 joysticks, 350 logiciels, 6000F le tout. Tél. (1) 40 77 75 69 après 18h30.

VENDS CBM 64, lecteur de K7, drive 1541, 2 manettes de jeu, 350 jeux et utilitaires, 6000F à débattre. Philippe Durand, 23 quai de l'Ill, 67400 Illkirch. Tél. (1) 68 67 21 83.

ECHANGE programmes pour C64 avec 1541. Francis au (1) 63 21 45 86.

CHERCHE possesseurs de Commodore 64 pour échanges de programmes. Joan Dorso, place de l'Eglise, 56860 Séné.

CHERCHE trucs pour déplier des K7 de toutes marques pour CBM 64. Christophe Massong, 25 rue Eckmann Chatrian, 57380 Faulquemont. Tél. (1) 87 94 12 78 après 18h.

ACHETE drive Commodore 1541 pour 1000F. Echange 250 logiciels. Thierry Photino, 10 avenue d'Auvergne, 93220 Gagny. Tél. (1) 43 51 10 27.

ECHANGE programmes sur K7 ou disquette, jeux ou utilitaires pour le Commodore 64. Frédéric Baranger, côte du Clapier à Villette, 78930 Guerville.

VENDS ou échange nombreux jeux pour le CBM 64 (disquettes). Alain Vatrinet, 22 rue Eugène Bastien, 54240 Jœuf.

ECHANGE, vends, jeux sur disquette (plus de 150) pour CBM 64. Alexis Burgaud, 3 rue Duplessy, 33000 Bordeaux. Tél. (1) 56 52 31 54 après 18h.

VENDS Commodore C 128 D, 1571 intégré, programme graphique (640x200), jeux, livres, câble, 6000F (de 01 86), moniteur Philips RGB (I) 40/80 colonnes, couleur, compatible C 128 D, 2500F (01 86). Tél. (1) 47 35 06 47.

ECHANGE plusieurs centaines de jeux pour CBM 64. Envoyez vos listes, la mienne en retour. Tony Lamendola, 61 rue de Strasbourg, 57430 Sarrahe. Tél. (1) 87 97 97 08.

VENDS divers jeux pour C64 sur K7 et disquette (Ultima IV, Transformers, Law of the West, Wargames). Yann Schuster, 47 avenue Mathurin Moreau, 75019 Paris. Tél. (1) 42 38 10 41.

ECHANGE programmes sur C64 avec 1541. Gerald Simon, 6/118 allée Anatole France, 92220 Bagneux. Tél. (1) 45 47 66 12.

VENDS ou échange tous les derniers programmes pour Commodore 64 et 128. Tél. (1) 30 64 48 28 après 18h.

VENDS Commodore 64, lecteur de K7, 1600F, lecteur de disquettes, 1500F, gratuit : 15 livres de programmes, autorotation times 1 et 2. K7. Michel au (1) 60 11 89 06.

CHERCHE compilateurs pour CBM 64 et 128, modes d'emploi de jeux et programmes, trucs et astuces de bidouille et de copie de jeux. François Rimasson, La Fonderie, 35170 Bruz. Tél. (1) 66 92 53 96.

CHERCHE programmes pour CBM 128, CPM + et 64 (possède Spy VS Spy II, Commodore, Sca-rabéus, Rambo, etc.). Tél. (1) 21 72 59 58 après 18h30.

VENDS CBM 64, 1530, documentations, 2 joysticks, nombreux programmes, 3500F, 1541 avec nombreux programmes, 2500F. C. Bothamy, 1 rue de l'Ecrin, 44160 Pont-Château. Tél. (1) 40 88 01 17.

ECHANGE nombreux programmes de jeu (Cauldron, Winter games, Entombed, etc.) contre jeux d'aventure ou d'arcade avec notice. Philippe Salacroux, La Citadelle, Bt 1, 28 Le Merlan, 13014 Marseille. Tél. (1) 91 98 15 74.

VENDS pour CBM 64, livres, revues sur le CBM, disquettes de jeu d'origine, HHHebdos, Micro 7, Axel Fouly, 31 F Ban St Mandrier, 83060 Toulon Naval.

VENDS Commodore 64, interface péritel, transformateur, drive 1541 (1 mois), lecteur de K7, plus de 300 jeux (Gl Joe, Commando, Winter games...) et utilitaires, joysticks, livres, K7 vierges, 20 K7, disquettes vierges, disquettes, HHHebdos, 5480F. Gwenaël Ropert, 24 rue de Touraine, 56300 Pontivy. Tél. (1) 97 25 34 16.

ECHANGE 300 logiciels pour CBM 64 contre moniteur couleur ou CB ou imprimante. Tél. (1) 74 04 02 19.

SPECTRUM

VENDS Spectrum "" "" 48K péritel, interface ZX1 et ZX2 Turbo microdrive, livre Conduite sur Spectrum, joystick, Patrice Lemaitre, 3 rue Pauline, 94120 Fontenay sous Bois. Tél. (1) 48 77 56 63 le soir.

VENDS ZX Spectrum 48K, 2 livres de cours de programmation, 2 livres de jeux, magnétophone, adaptateur, câble péritel, nombreux jeux (12), 2700F. Gérard Rouverand, 50 boulevard de la Pasticserie, 13620 Carry.

VENDS Spectrum 48K, interface, câble magnétophone, magnétophone, nombreux livres, 20 programmes, téléviseur, prix à débattre. Olivier Lucas, 7 rue Francis Carco, 78760 Jouars-Pontchartrain.

ECHANGE ou vends programmes pour Spectrum 48K. Frédéric Cotton, 33 avenue Gustave Demeiry, B-7860 Lessines, Belgique.

VENDS ZX Spectrum 48K, noir et blanc, péritel, ZX1, ZX2, microdrive, K7, cartouches, programmes, livres, manette, 2000F. B. Saulmé, 77 avenue Félix Faure B2, 92000 Nanterre. Tél. (1) 42 04 09 67.

VENDS supers jeux pour Spectrum, 10 à 20F pièce. Moulaï Nabil au (1) 64 16 58 99.

VENDS logiciels pour ZX Spectrum 48K, 15F l'un, 80F les 5, 100F les 10 (environ 100, Darksat, Payton, Fighting Warrior, The Way Of... Sorcery, Cauldron, etc...). Possibilité d'échange contre logiciels ou matériel pour Spectrum. Didier Richer, cité Auvergne Rogerue II, 63500 Issoire. Tél. (1) 63 79 83 54.



VENDS ZX Spectrum "" "" 48K, très bon état, magnétophone, manette de jeu, interface II, synthétiseur de parole et 30 jeux (3D Mover, Sabre Wulf, Manic miner, etc...) avec manuels, 2500F. Bastien Debruyere, 17 route Epi Plage, 83350 Ramatuelle. Tél. (1) 94 79 83 80.

ECHANGE nombreux programmes pour Spectrum. Charles Lattes, 32 avenue de l'Observatoire, 75014 Paris. Tél. (1) 43 35 46 80.

VENDS ou échange nombreux programmes pour Spectrum 48K. Olivier Rivière au (1) 43 61 13 82 après 5h.

VENDS Spectrum avec extension 48K, adaptateur péritel, magnétophone, alimentation, péritel, programmes écrits, 12 K7 de jeu, 2500F à débattre ou au détail. Tél. (1) 42 45 22 36 aux heures de repas.

TELOCHE

EDITO

Côté Cinq,
jetez-vous sur *Les Blues Brothers*
le 3 mars à 20h30, un super film que
j'attendais plutôt sur la 6.
Et puis, allez donc voir du côté des news,
ce que je que vous raconte au sujet de
la télôche, c'est du beau, du bon et du net.
BOMBYX



VIN, PASSION ET JALOUSIE

Suivant les tempéraments, l'absorption de liquide alcoolisé incite les individus à courir le guilledou ou bien à tabasser leur douce moitié.

VIA MALA

Série de Tom Toelle (3 X 90'), avec M. Adorf, M. Detmers, M. Vukotic, D. Pinon et S. Hofferer.

En ce début des années 30, la Suisse est un pays pacifique où l'Harmonie muni-



pale représente l'exutoire naturel de la passion helvétique pour les uniformes. La famille Lauretz dénote légèrement dans ce climat d'harmonie et de quiétude, les conversations dégénérant en combat de tabouret.

Chez les Lauretz, Jonas (Adorf), le père, caractériel et alcoolique, joue les terribles, à coups de poings pour sa femme (Vukotic), de hache pour son fils Nikolaus (Pinon), de viol pour sa fille Hanna (Hofferer). Le seul élément de la famille qui trouve grâce aux yeux du tyran, est Sylvie, sa fille (sublime Maruschka Detmers) à laquelle il voue une passion sans bornes.

D'un tempérament impulsif, Jonas, gros comme une baleine, corrige un de ses concitoyens qu'il laisse dans un état miséra-

ble dans un estaminet. Résultat : 4 mois de prison. Ouf ! Autant de répit pour les Lauretz qui se décarcassent à la scierie familiale afin de rembourser les dettes avinées du père. Pendant ce temps, Sylvie découvre la beauté des arts à travers le peintre Lauters pour lequel elle pose et de l'amour avec le beau capitaine Von Riche-
nau en manœuvre (militaire, pas amoureux) dans la région.

Quand le pas-chat n'est pas là, les souris pensent et envisagent de l'éliminer. A son retour, Jonas fonce bille en tête... À suivre.

Du décor noir et cahotique des Alpes suisses aux comédiens enlaidis au maximum, en passant par l'histoire plus sombre que jamais, la production magnifie la noirceur des âmes. La caméra lente et souple dépeint un paysage humain guère plus doux que les noires rocaillies de la montagne. Violence, haine, amour et parfois tendresse. Superbe, nécessairement superbe.

Diffusion les samedis 8-15-22 Mars à 20h35 sur TF1.

Photo TF1.

PAIN, AMOUR ET FANTAISIE

Film de L. Comencini (1953), avec G. Lolo-
brigida, V. de Sica et M. Merini.

Sagliena, petit village du sud de l'Italie, sent bon la chanson de geste, la carbonara, le vin rouge et l'aisselle en sueur. On s'épie, se bat, s'ébat le jour du sabbat, on cocufie, on se lime les cornes... Comme de bien entendu les carabinieri (type uniformément stupide apparenté aux gendarmes français) du village sont la cible des médisances et des jolies filles.

Le brigadier-chef Carotenuto (De Sica), célibataire, cherche chaussure à son pied. En tout bien, tout honneur. Justement, la Bersagliera (Lolobrigida), jeune et jolie célibataire, lui conviendrait mais celle-ci, sauvage et dorée comme un brugnion, s'est amourachée de Stelluti, le brigadier en second très service-service. Dur. Le curé de Sagliena, un œil sur la bible et un autre sur ses ouailles, convoque Carotenuto et lui demande de contraindre Stelluti à marier la Bersagliera. Dur, dur. Charmant, frais, visible par tout le monde.

Diffusion le 27 à 20h35 sur A2.

LA COURSE ETERNELLE

Pirate. Ouvrier ou Professeur de guitare, l'homme court toujours après le sexe et l'argent quels que soient l'époque et le lieu. Si le temps de la course au large est révolu, l'aventure vous attrape au coin de votre rue.

PÉRIL EN LA DEMEURE

Film de Michel Deville (1985) avec Christophe Malavoy, Nicole Garcia, Richard Bohringer, Anémone, Michel Piccoli et Anaïs Jeanneret.

Ballet meurtrier pour six personnages autour d'une demeure. David (Malavoy), séduisant professeur de guitare, donne des leçons à Viviane Thombsthay. Julia (Garcia), Mme Thombsthay mère et Edwige (Anémone), sa voisine, le trouvent attirant. Edwige goûte à sa conversation et Julia goûte à son convertible. Mais leurs ébats sont épiés et filmés. Et David en reçoit la cassette. Qui et pourquoi ? Est-ce Graham (Piccoli) le mari à la tolérance variable, Edwige la mystérieuse, Daniel (Bohringer), le type incroyablement qui l'a sauvé d'une agression et qui se prétend tueur à gages ?

Evidemment le meilleur film français de l'année. Jubilatoire, mon cher Watson. Des dialogues acides, des images sophistiquées, de la violence larvée, un érotisme

langoureux, un montage au fil du rasoir : le travail d'un virtuose sur un scénario policier implacable (un Belleto 82, un grand cru pour les connaisseurs). Et les acteurs au sommet de leur art : Bohringer ambigu, inquiétant, Anémone tout en charme, Malavoy fragile et séduisant, Piccoli, puissant, fin, dangereux, Garcia, la maturité d'un jeu séducteur et sensuel et Anaïs Jeanneret, une révélation (confirmée depuis dans *l'Été 36*).

Diffusion sur Canal + le dimanche 9 mars à 21h00.

CAPTAIN BLOOD

Film de M. Curtiz (1935) avec Errol Flynn, Olivia De Havilland, Lionel Atwill et B. Rathbone.

Au XVIIIème siècle, Peter Blood (Flynn), un médecin injustement condamné à l'esclavage, débarque à la Jamaïque. Révoltés par leurs conditions de travail à la chaîne, les esclaves se rebellent et s'enfuient à bord d'un vaisseau espagnol qu'ils prennent d'assaut. Apatrides, ils rallient Tortuga, l'île des pirates. Comme il a des loisirs, Blood l'intrépide fait la guerre aux Espagnols, sauve la vie du nouveau gouverneur britannique et de la belle Arabella.

(De Havilland), tue le chef des pirates, le sinistre Levasseur (Rathbone). De l'aventure, des duels, du charme à un rythme endiablé. Le rôle d'Errol qui créa la légende hollywoodienne du beau Flynn.

Diffusion le 4 mars à 23h30 sur FR3 en V.O.

LE MILLION

Film de René Clair (1931) avec Annabella, René Lefèvre et Vanda Gréville. Musique de G. Van Parys.

Michel (Lefèvre), a touché le gros lot au Loto : un million. Mais où est le billet ? Dans sa veste. Ouf ! Qu'a-t-il fait de cette veste ? Béatrice, sa copine, l'a donnée à un clochard, le père la Tulipe. Horreur ! Mystérieux chef de bande d'une troupe de fripiers fripés, La Tulipe a déjà revendu le frac à Sopraneli, ténor à l'opéra de Paris. Loin d'être coincé du bulbe, La Tulipe s'empresse de rechercher la veste, lui aussi. Course-poursuite. Sportif, ce loto. Première comédie-ballet-vaudeville-opérette, une grande réussite qui allie la magie du muet et l'entrain de la musique légère. Gaité, rythme, et évocation d'un Paris populaire aujourd'hui disparu.

Diffusion le vendredi 7 mars à 23h00.

L'ESPION NAGE

En eaux troubles, de préférence. Un espion ressemble à un quidam quelconque, votre voisin de palier par exemple, le temps des Mate-la-houri est dépassé. Mais réussir dans ce boulot où l'on brasse des secrets, où l'on plonge dans la noirceur des âmes, où l'on papillonne autour de la mort, y gagner ses palmes, exigent une mentalité spéciale, malsaine, à la coule.

ESPIONNE ET TAIS-TOI

Série de Claude Boissol (6 x 60') avec G. de Capitani, C. Denner, J. François et G. Loussine.

Voici une série sans message, ni sang, ni violence, mais juste ce qu'il faut d'humour (avec un petit h) et de calembours pas toujours du meilleur cru. Agnès (Grace de



Capitani), petite voleuse à la tire (et non pas tireuse à la volée) se fait recruter (et non pas...) par un colonel des services secrets français (Denner). De là, elle plonge au hasard des épisodes dans des situations plus ou moins rocambolesques. Sans prétention, si ce n'est celle de divertir. Un rythme soutenu et des comédiens quasi-parfaits.

Diffusion les vendredis du 7 mars au 11 avril à 20h35 sur A2.
Photo A2/ R. Picard.

LE MINISTÈRE DE LA PEUR

Film de Fritz Lang (1943) avec Ray Milland, Marjorie Reynolds, Carl Esmond et Dan Duraya.

En sortant de l'asile de Londres, Neale (R. Milland) participe à une fête de charité où il gagne un gros pudding à la crème. Manque de bol, le gâteau contient une fève du genre non comestible : un micro-film nazi. Neale, qui l'ignore, se balade sur les bords de la mer. Nil lorsqu'un crocodile l'invite à une séance de spiritisme. Neale croque le deal et se retrouve avec d'autres autour d'une table à invoquer Ra. Raaahh fit l'un des participants en tombant sur le lino, accusant Neale de l'assassiner.

Poursuivi par la police et les espions, Neale qui comprend toujours rien à ce qui lui arrive (*moi non plus d'ailleurs*), continue à trimballer sa pâtisserie dans sa fuite. Il rencontre une charmante jeune fille, réfugiée politique allemande, prête à l'aider (en fait, elle aime les sucreries), et son frère prêt à prendre sa part du gâteau. Hélas, le frangin appartient au réseau d'espionnage.

Adapté d'un roman célèbre de G. Greene, le scénario subit la transformation de Maître Lang. Neale, acteur inconscient du drame qui oppose les nazis aux défenseurs de la liberté, n'est que le véhicule de toutes les catastrophes. Cela ressemble beaucoup à *Correspondant 17* d'Hitchcock, en plus troublant. Lang se permettant un film d'espionnage aux résonances métaphysiques.

Diffusion le dimanche 9 mars à 22h30 en V. O. sur FR3.

L'ABSOLU FEMININ

Les hommes d'âge mur connaissent bien l'anatomie féminine ainsi que le cœur qui les anime. Lorsqu'ils rencontrent la compagne idéale, l'être d'exception, ils s'arrêtent et l'épousent de suite, ou alors pleurent d'amour au pied de la Belle inacces-

sible. De l'amour avec un goût d'absolu.

PARFUM DE FEMME
Film de Dino Risi (1975) avec V. Gassman, A. Momo et A. belli.
Photo FR3



Fausto (Gassman), aveugle, ne laisse rien passer à Ciccio (Momo), le petit jeune qu'il a recruté pour l'accompagner dans un mystérieux voyage à travers toute l'Italie. De Gênes à Naples, Ciccio subit les caprices de Fausto, et dieu sait qu'il en fait. En fouillant les bagages, Ciccio découvre un revolver et la photo d'une jeune femme fort alléchante. Malgré son infirmité, Fausto "voit tout" et reconnaît avec l'odorat les femmes près desquelles il passe.

A Naples, les deux hommes rejoignent Vincenzo, un autre aveugle, et se racontent des histoires de non-voyants. Sara (Belli (sima)), la fille de la photo, les y retrouve. Fausto dont elle est amoureuse ne cesse de le rembarquer. Un soir, deux coups de feu retentissent. Vincenzo blessé à la poitrine, et Fausto debout, hagard, tenant un revolver fumant à la main, viennent de rater leur suicide. Sara se précipite... Gassman compose sublimement un infirme qui refuse son handicap par orgueil, par amour. Un merveilleux voyage initiatique au sein de la nuit. À voir ou à revoir pour le plaisir.

Diffusion le jeudi 6 à 20h35 sur FR3.

CLAIRE

Téléfilm de L. Iglésis avec Y. Foliot, J.M. Bory, M. Vitold et G. Casadesus.

Jean (Bory), riche planteur de canne, à Bisse en extrême-Orient, s'en retourne à Paris. Il croise Claire Couze (Foliot) dont il avait rencontré le père, imbibé de porto dans un bar de Singapour. Claire refusait depuis des années de voir son père, car celui-ci n'avait pas épousé sa mère. Dès le premier jour, Jean sait que Claire est la femme qu'il cherche. Malgré une prise de contact difficile, petit à petit, leur relation fait son nid ainsi que leurs sentiments. Un bonheur sans nuage lorsque...

R. Leenhardt avait réussi une superbe adaptation du roman de J. Chardonne, dommage que le réalisateur plaque des images fades sur un si beau texte. Heureusement, la mise en scène sauve Iglésis du gouffre. Parmi les comédiens, tous excellents, on remarque avec plaisir Y. Foliot qui truste les écrans du vendredi (sur A2 aussi à 20h35)

Diffusion le vendredi 7 à 22h00 sur TF1.

TAU CETI de CRL pour SPECTRUM

L'exploration galactique a de bons et de mauvais aspects. Comme à chaque installation d'un groupe de colons sur une nouvelle planète, l'Imperium confie à celui-ci les moyens de s'adapter à l'environnement ainsi qu'un matériel de défense particulièrement sophistiqué. Ainsi, sur Tau Ceti III, nous avons installé voici quelques décennies un groupe de colonisateurs que nous avons dotés des dernières créations technologiques de l'époque : centrale énergétique entièrement autonome, système robotique et cybernétique de surveillance de

l'espace, balises de détection automatique, etc...

Il n'y a que quelques mois que nous avons appris l'extinction du groupe, à la suite d'une épidémie virulente d'origine indéterminée : le dernier membre de la micro-société qui s'était développée là a envoyé un message de détresse alors qu'il pensait avoir isolé le virus responsable de cette hécatombe. Nous avons noté soigneusement ses dernières déclarations et nous sommes prêts maintenant à installer des héritiers à ces premiers fondateurs. Tau

Ceti III ne restera pas longtemps sans occupant humain. Malheureusement, avant de pouvoir reconquérir cette planète médicalement, nous sommes confrontés au système de défense automatique. Depuis que les êtres humains ne sont plus là pour autoriser la venue d'un appareil sur le sol, l'accès de la planète s'est considérablement compliqué. Ce n'est pas la première fois que nous nous trouvons confrontés à ce genre de problème : les robots, privés de maîtres, refusent généralement de laisser d'autres hommes investir une planète, supposant qu'ils ont affaire à un hypothétique ennemi surgi du plus noir de l'espace.

Aussi, pour parer à cet inconvenient, nous avons entraîné spécialement des as du pilotage que nous envoyons en mission commando à la surface de la planète à reconquérir. Vous faites partie de ces troupes d'élite et c'est dans le

but de vous exposer clairement la situation à laquelle vous allez être confrontés que j'ai pris autant de temps pour retracer l'historique de Tau Ceti III.

L'attaque se déroulera selon le scénario que nous avons utilisé à chaque fois que nous nous trouvions dans une situation similaire. Nous n'envoyons pas plus d'un vaisseau à la fois, sinon les défenses se lanceraient dans une attaque massive

à l'arme nucléaire, ce que nous voulons éviter à tout prix. Votre mission est de détruire la centrale principale (la seule façon de couper les systèmes de défense) en causant le moins de dommages possibles au reste des installations mobiles et immobiles. Un tirage au sort désignera le premier pilote à tenter la reconquête. Bonne chance !

Ce jeu d'arcade complètement dément offre une qualité graphique rarement rencontrée sur ce micro. Non seulement vous avez une vue en 3D du paysage, mais en plus votre radar vous donne une vision du dessus particulièrement utile à votre évolution.

La gestion de l'écran entièrement par fenêtres laisse une place non négligeable aux messages que vous recevez de la base, le tout à une vitesse suffisamment élevée pour intéresser n'importe quel fanatique de l'arcade. Allez-y c'est du bon !



AMSTRAD	Accords	page 24
S. DE MELLO	Touch and Go	page 6
AMSTRAD	Tarot	page 3
S. KLIZOSWSKI	Tracé de Courbes	page 4
APPLE	Roller Ball	page 8
M. GENEVE	EXL Car	page 22
CANON X07	421	page 22
Alain NOGUES	Diablotin	page 25
CBM 64	Jet Attack	page 2
Gérald LAMBERT	Spy Mission	page 23
EXL 100	La Grande Traversée	page 26
J.F. SORTINO	Dr SPOUNZ	page 27
FX 702 P	Starsearch	page 7
G. DARDENNE	Manza	page 7
MSX	ZX Kong	page 5
S. CAYLA		
ORIC		
G. PATOULLARD		
SPECTRUM		
L. TONINELLO		
TI 99/4A (be)		
P.E. GOUGELET		
T07/ T07-70/ MOS		
J.Y. LE FRIEC		
VIC 20		
J.F. WASTIAUX		
VIC 20		
P. BOICHUT		
ZX 81		
Olivier ROZE		



LA RÈGLE A CALCUL VOUS OFFRE 1/2 JOURNÉE DE FORMATION GRATUITE

LOGICIELS DISPONIBLES

D Base II 790 F

Multipian 490 F

6990^F TTC
AVEC L'IMPRIMANTE



TARIFS	
MATERIEL :	
CPC 6128 COULEUR	5990 F <input type="checkbox"/>
CCP 6128 MONOCHROME	4490 F <input type="checkbox"/>
CPC 464 COULEUR	3990 F <input type="checkbox"/>
CPC 464 MONOCHROME	2590 F <input type="checkbox"/>
DDI-1 Lecteur de disquettes avec contrôleur	1990 F <input type="checkbox"/>
MP2 Adaptateur péritel pour 464, 664, 6128	490 F <input type="checkbox"/>
DMP 2000 Imprimante qualité courrier	2290 F <input type="checkbox"/>
Câble pour imprimante parallèle type 'Centronics'	150 F <input type="checkbox"/>
Magnétocassette avec cordon pour 664, 6128	390 F <input type="checkbox"/>
Câble magnétocassette pour 664, 6128	95 F <input type="checkbox"/>
Rallonge pour 464	75 F <input type="checkbox"/>
Rallonge pour 664, 6128	100 F <input type="checkbox"/>
Joystick QUICKSHOOT 1	100 F <input type="checkbox"/>
Joystick QUICKSHOOT 2	140 F <input type="checkbox"/>
Adaptateur pour 2 joysticks	150 F <input type="checkbox"/>
Synthétiseur de parole en français	480 F <input type="checkbox"/>
Carte 8 E/S digitale	395 F <input type="checkbox"/>
Carte 8 E analogique	395 F <input type="checkbox"/>
Housses pour 464, 664, 6128	95 F <input type="checkbox"/>
Housses pour moniteur couleur ou monochrome	95 F <input type="checkbox"/>
Disquette vierge	35 F <input type="checkbox"/>

3990 F TTC

5990 F TTC

AMSTRAD

BON DE COMMANDE PROMO MARS 86

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél.

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

LA RÈGLE A CALCUL :

65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS. Tél. : 43.25.68.88

Livraison des produits disponibles sous 8 jours. parking gratuit Maubert-Lagrange