HEBDOGICIEL

N°162 11F.
21 novembre 1986
Belgique : 83 FB - Luxembourg : 81 Frs - Suisse : 3,60 FS.
M-1815-162-11 F. ISSN-0760-6125.

EXCLUSIF

REVOLUTION : LA STEREOSCOPIE !

TELOCHE
La 6, chaîne fidèle. *Page 31.*

CINOCHE
Véronique Jannot dans "La Dernière image". Si seulement c'était vrai ! *Page 2.*

MUSIQUE
En direct avec Toure Kunda. *Page 20*

INFO BD
Le dernier Hermann, c'est l'album de l'année !. *Page 19.*

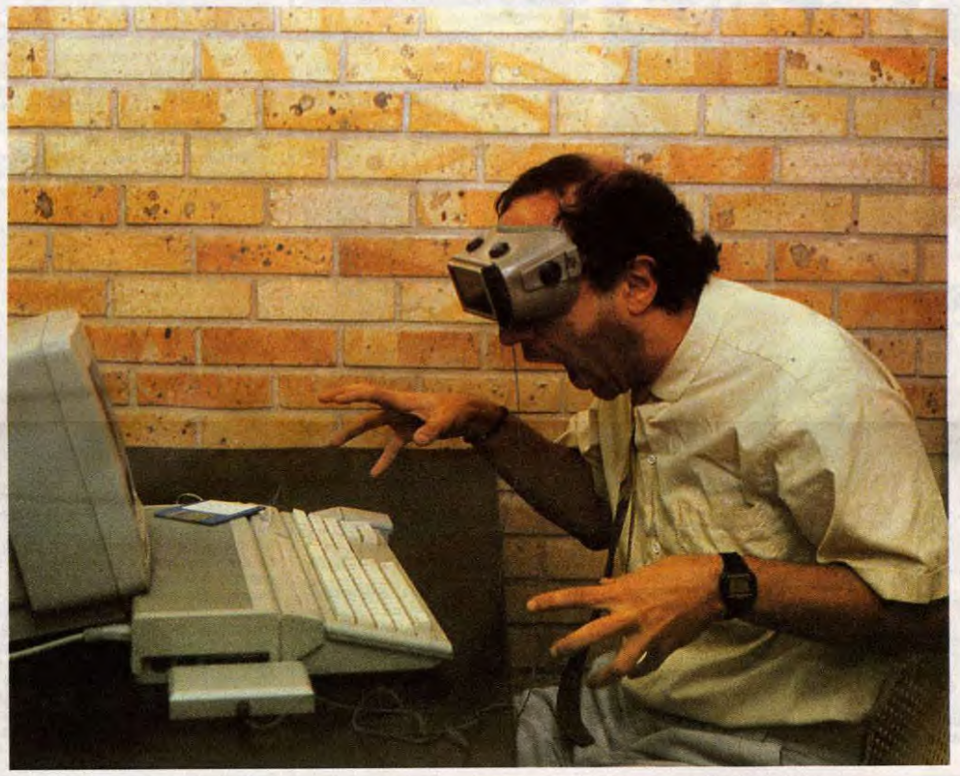
CONCOURS PERMANENT
2 bâtons et un voyage en Californie avec bobonne ? Facile ! *Page 21.*

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

DEULIGNES
Les Silignes arrivent ! Où ça ? Mais *page 21.*

FORMATION ASSEMBLEUR
Les amateurs éclairés vous attendent *page 30.*

C'EST NOUVEAU,
ÇA VIENT DE SORTIR
L'actualité de la micro-informatique. *Voir pages 9.10.11.*



Même Carali, pourtant blasé, n'a pu s'empêcher de s'écrier : "Blorghfgritzeurgle !" en découvrant la stéréoscopie.

Nous sommes les premiers - et les seuls - à avoir ramené un exemplaire du LCS, nouveau procédé de relief pour micro du Comdex de Las Vegas. C'est la première révolution depuis la création de la souris !

Voir page 12

LES PREMIERS LISTINGS ATARI ST

Le voici, le voilà, le premier listing Atari ST est là, dans l'HHHHebdo. Tout mignon, avec ses instructions à la noix, GEMSYS 52, GINTIN et autres ADDROUT ou VARPTR, que les possesseurs de ZX 81, ils vont avoir un mal fou à les adapter à leur bécane. Chaque semaine, les Ataristes retrouveront donc un programme à taper. Et on se réjouit, et on commence dans la joie et la bonne humeur avec un petit truc simple en basic pour se mettre en appetit car, dès la semaine prochaine, on passe à des trucs plus costauds du genre assembleur, C ou listings interminables avec des Poke en pagaille.

Le cœur des Ataristes : "Mais alors, on va pouvoir s'abonner ?"
La chorale de l'HHHHebdo :"C'est étudié pour !"
La fanfare des PC :"Et nous ? Et nous ?"
L'orchestre de l'HHHHebdo :"Momento, ça vient " !



DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :
AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • ATARI 520 ST et 1040 ST • CANON X07 • COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 • MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM • TEXAS TI99/4A • THOMSON TO7, TO7/70 ET MO5 •

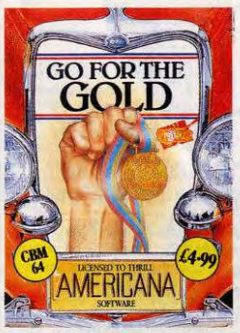
ALLEZ AU CINOCHE GRACE AU CLUB

Voir page 14

C'est nouveau, ça vient de sortir

LA RUÉE VERS L'OR

Go for the Gold est une simulation sportive de plus. C'est complètement dingue, le nombre de simulations sportives qui sortent en ce moment. Je sens que je vais être obligé de vous expliquer ce qu'est une simulation sportive, comment ça marche, si on peut prendre sa douche dans le vestiaire des filles (hihihi !). Alors au début y a un menu : on peut choisir le nombre de joueurs, dans le cas présent, un ou deux. On peut également choisir de participer à toutes les épreuves ou bien désirer plus prudemment s'entraîner. Vient ensuite la liste des épreuves. Là, c'est variable, ça dépend du soft. Dans le cas présent, on a le choix entre six disciplines : la plongée (avec des petites nanas en maillot de bain), le cent mètres haies, le sprint, le tir à l'arc (très bien fait, je termine et je vous en parle plus longuement), le saut en longueur, et enfin les poids et haltères. C'est marrant, à force de vouloir innover, les mecs font n'importe quoi. Le jeu est bien, attention, hein, je dis pas, mais pas logique. Quel type d'épreuve combine le tir à l'arc, les poids et haltères et la plongée (NDLR : je crois que c'est les jeux olympiques, mais je suis pas sûr) ? C'est pas grave. Chacune des épreuves est accompagnée par une musiquette rigolotte et tous les graphismes sont parfaits. Rien de bien révolutionaire dans ce soft, mais les développeurs commencent à connaître par cœur l'animation, la musique, les sprites et le graphisme sur Commodore.



Le tir à l'arc, donc. Super, absolument super. Vous voyez votre avant-bras au premier plan (au cinéma, on dirait "en amorce") et les cibles dans le fond. Il y a un indicateur de vent. Il y a donc du vent. Alors votre avant-bras, ouais. Vous tenez l'arc, vous appuyez sur le bouton feu et vous voyez la flèche encochée et la corde qui se tend. A partir de ce moment, vous commencez à trembler. Je veux dire qu'à l'écran votre bras tremble : dépêchez-vous de viser et tirer ! Comme ce soft n'est pas très cher, je vous le conseille (ne serait-ce que pour le tir à l'arc).

Go for the Gold de *Americana Software* pour Commodore 64/128.

BÊTE ACORN



Chris Curry, hips ! le PDG de Acorn, lalala... boîboîte... hips ! Qui conchtruit... le BBC, équivalent de notre Thomson en che... En Che... En ce qui concerne la vente massive aux écoles, est un type formidable. C'est monmon... Mon pote. Ouaip ! Blurp ! C'est la deuxième fois qu'il est arrêté pour conduite en état d'ivresse. Voilà ce que l'on feut pire... Hips ! peut lire dans les canards anglais. Imaginez un peu la même chose en F... Hips... En Franche... Oh lala. Chez nous quoi ! C'est de l'alteinte à la vie privee ou je ne m'y connais pas. Farpaitement !

Raymond ! Tu va te dé-zabonner immédiatement de ce journal de pochards, tu m'entends ? Mais Ginette je...

QUELLE HEURE EST-IL ?

C'est vraiment super de brancher un micro-ordinateur sur un synthétiseur MIDI, surtout un micro Yamaha sur un synthétiseur Yamaha (je dis ça arbitrairement, hein, parce qu'avec la prise MIDI, on peut brancher n'importe quoi sur n'importe quoi, et réciproquement). Ça permet de se servir de la mémoire de votre micro pour stocker des séquences, des paramètres pour les sons, tout ça. Si vous êtes l'heureux possesseur d'un CX 5M (genre de MSX hyperbalaise en musique), pas de lézard.

Ginette, vient vite voir ! Y a les enfants-du-rock-de-la-télé dans le journal !

Imaginons maintenant que vous possédiez un Yamaha SFK 01 (genre de MSX hyperbalaise en musique). Outch ! Pas de prise MIDI ! Damned, que vais-je faire de mon beau DX7 (genre de synthétiseur Yamaha hyperbalaise en musique) ? Deux solutions s'offrent à vous. Soit vous revendez votre DX7 pas trop cher, auquel cas je pourrais être intéressé, soit vous foncez chez Clavius, 129, Fbg du Temple qui se fera un plaisir de vous faire la bidouille nécessaire pour la modique somme pas chère de 350 balles.

SCANNER DE RIEN

Heureux possesseurs de TO9, s'il y en a encore (pas des TO9, ça, y en a, mais des possesseurs heureux), réjouissez-vous. Vous ne saviez que faire du trou béant situé sur la face avant de votre bécane qui vous sert de drive, voici la solution : **Scanner.** Avec un nom comme ça, vous aurez tout de suite compris, du moins l'espérè-je, qu'il s'agit d'un utilitaire pour bidouiller vos disquettes. Mais dans la légalité au moins ? Of course, mon général ! Vous ne trouverez pas dans Scanner un copieur de disquettes, même pas un petit copieur de cassettes. Non, rien qu'un éditeur de pistes et de secteurs, avec un petit assembleur/désassembleur parce qu'il restait un peu de place libre en mémoire.



Pas de surprises avec ce logiciel : tout est classique pour le genre, lire ou écrire un secteur ou une piste, affichage en hexa ou en ASCII, déplacement de blocs mémoire, impression de l'écran, recherche de caractères en mémoire, plan d'occupation de la disquette (ça, c'est déjà un peu moins classique, je l'avoue), formatage de disquette, et, mais je l'ai déjà mentionné, assembleur/désassembleur. *Et paf, y débloque. T'as vu, Raymond, y commence à se répéter. On en n'a plus pour longtemps à le supporter.*

En tant que journaliste professionel, m'adressant à un grand nombre de lecteurs, nombre croissant de semaine en semaine, je ne peux pas me permettre de donner à chaque fois mon avis personnel. Je ne dirai donc pas qu'il est dommage que Scanner ne permette pas la copie de disquettes. Toutefois, il est à noter qu'il la facilite grandement (j'aurai pu utiliser, pour cacher mon désarroi et ma déception, la parabole de l'argent qui ne fait pas le bonheur mais qui y contribue, mais je n'étais pas sûr que vous auriez tous compris ce que j'aurais voulu dire). Hein ? Tu dis quoi, Andy ? Comment ça, non ? Mais dis moi oui, Andiiiiiiiiiiie, ohohohohoooh, dis moi oui, Andiiiiiie.

Scanner de *CIL* pour Thomson TO9 exclusivement.

JE FAIS DU LÈCHE

Vous êtes vraiment géniaux, les mecs.

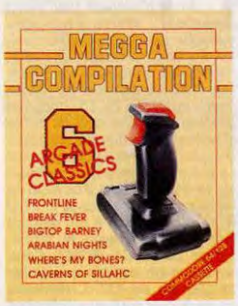
Les abonnements aux **Interdits d'Hebdogiciel** ont bien marché : on a reçu de tout. Pour les ceusses qui l'ignoreraient, honte à eux, on proposait un abonnement auxdits Interdits pour la modique somme de 6.823,12 francs, vous permettant ainsi de réaliser une économie substantielle de 1.482,50 balles. Un gag, quoi.

Donc, on a reçu pas mal de bulletins d'abonnement, accompagnés bien sûr du règlement : en liquide, et vu la saloperie qui m'a coulé dessus, mon teinturier va faire fortune; en petites coupures, la femme de ménage n'arrête pas de gueuler sur le connard qui a envoyé le Figaro en dix mille morceaux et sur l'idiot qui a tout renversé par terre; et même, même, en slip plein de merde.

L'année prochaine, soyez gentils d'envoyer le règlement de votre abonnement sous emballage plastique, qu'on passe pas trois jours à nettoyer la moquette de l'HHHHebdo, merci d'avance.

SOME PLAYERS SHOOT AGAIN !

Vous vous souvenez des logiciels *Players* ? Hein ? Eh, les mecs, vous vous en souvenez, hein ? Soyez sympas. Ne m'obligez pas à chercher dans les vieux HHHHebdos. On avait parlé de ces softs lors du dernier CES de Las Vegas. Je me le rappelle très bien, ils étaient en première page. Pourquoi tant d'honneur, me direz-vous ? Fastoche ! Vous en connaissez beaucoup de softs pas mal et **pas chers** tournant sur Commodore 64/128 et Amstrad ? A l'époque, y en avait pas des tonnes, croyez-moi. Bref, on vous avait mis l'eau à la bouche et après : plus rien ! Impossible de trouver quelqu'un qui daigne distribuer ces foutus softs. Alors, le Dieu du Commerce a parlé à un distributeur. Il lui a dit : "Fouchtrifouchtra, puisqu'il en est ainsi, les softs tu distribueras". C'est pour ça qu'on peut maintenant les acheter par correspondance chez JPG, 35, rue de Versailles, 78320 Le Mesnil Saint-Denis. Comme me le fait remarquer Raymond, faudrait peut-être en dire plus sur les softs. Ok Raymond, accroche-toi au pinceau, j'enlève l'échelle. Les programmes existent en disque et en cassette et coûtent entre 30 et 50 balles. Pas cher. Par exemple **Mega Compilation.** La cassette est vendue au prix de 45 francs, et contient six jeux. Bon, les six jeux ne sont pas tous des musts mais trois d'entre eux méritent que l'on s'y attarde : **Tales of the Arabian Nights** est un jeu d'arcade. Vous êtes Simbad et vous devez délivrer une jolie princesse. Graphismes sympas, animation sympa et musique sympa. **Break Fever** est une simulation de concours de break-dance, sympa au demeurant. Say yeah ! **Cavern of Sillahc** est le type même du jeu d'arcade classique mais sympa. Ces deux derniers programmes bénéficiant eux aussi de graphismes, d'animations et de bruitages sympas, voilà donc trois jeux sympas et trois jeux (les trois autres jeux de la compilation), heu, jouables. Pour le prix, c'est sympa.



Mega compilation de *Interceptor Micros* pour Commodore 64/128.

LA MÉMOIRE QUI FLANCHE



De quoi je parlais déjà ? Ah oui, des aide-mémoires. L'informatique est vraiment un monde extraordinaire. On met à votre disposition des outils destinés à vous faciliter la vie, outils dont les possibilités sont tellement étendues que l'utilisateur se mélange les pinceaux, plante tout et après reste prostré sous sa table de travail en se demandant pourquoi la terre entière et les machines le détestent. C'est ce qu'on appelle le progrès. Je suis un peu amer, là. Mettons que les modes d'emploi sont mal foutus et trop compliqués. Quoi qu'il en soit, *Cedic Nathan* vient de sortir des guides pour utilisateurs distraits : **Les aide-mémoires.** C'est une très bonne idée. Dédiées à différents produits, ces brochures regroupent et expliquent d'une façon claire les principales commandes et leurs syntaxe. Déjà parus, **Textor, Visio 3 PC, MS-DOS et Word.** J'en connais (en général, pas personnellement, hein) qui vont faire des économies de photocopieuse. Pas trop cher (49 balles) et bien pensé. Qu'est-ce qui leur arrive chez Cedic/Nathan ?

XDOS ESTA POR NO

Bonne nouvelle pour les Atariens, les MacInsoshards et les Amigans : les sociétés Motorola (mère du 68000 qui anime ces trois machines), National Semiconductor (mère du NS 32032, un vrai 32 bits) et Fairchild (mère du Clipper, un 16/32 bits genre 68000... qui tourne à 25 MHz !) se sont concertées et on décidé, à défaut de pétrole, de mettre au point ensemble un programme, baptisé XDOS, qui permette l'exécution de logiciels sous MS/DOS sur les ordinateurs utilisant leurs micro-processeurs.



Trois versions de XDOS existent : la première effectue une recompilation du logiciel écrit sous MS/DOS. Intéressant, mais le soft ainsi recompilé tourne deux fois moins vite que l'original. La seconde reprend le même principe, mais effectue une recompilation plus poussée du langage 8086, les logiciels tournant alors deux fois plus vite que sur un PC AT. La troisième et dernière version de XDOS ne concerne que les applications qui ne court-circuitent pas le BIOS. Le logiciel recompilé tourne alors à la même vitesse que l'original. *Et ça sert à quoi, cette dernière version ? Hein ?* Patience, ma chèèèère Ginette, j'y arrive.

A mon humble avis, cette dernière version est absolument inutile, puisque d'une part, les applications MS/DOS ne court-circuitent plus depuis longtemps le BIOS, les logiciels se démerdant pour effectuer eux-mêmes directement les opérations d'entrée/sortie, et d'autre part, parce qu'il y a la deuxième version, qui rend le logiciel plus rapide, temps d'accès au disque exclu bien sûr, faut quand même pas déconner.

PERSONNE NE S'HABITUE

Peu d'entre vous connaissent le logiciel **Directory** de *BVRP Software.* Pour la petite histoire, c'est la boîte qui nous avait aidé à tester le PC 1512 en nous prêtant le logiciel Compatest.

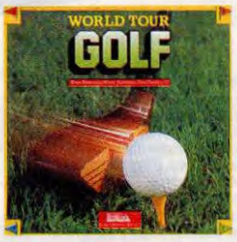


Mais revenons à Directory : il s'agissait d'un outil bureautique plutôt puissant. Soit, mais est-ce tout ? Ben non. Parce qu'aussi bien qu'il fût, il avait des petits défauts. Que les 3000 acheteurs ont dénoncé. Alors, en prenant en compte les critiques, BRVP Software a sorti Directory II, qui permet en plus de Directory-tout-court la rédaction de courrier, la gestion de fichiers, la recherche documentaire, l'impression d'étiquettes et l'envoi de courrier personalisé. Ça fonctionne sur IBM PC, XT et AT et compatibles bien sûr, et ça coûte 2100 francs hors-taxes, ce qui nous fait du 2490 balles TTC. Décidément, je ne m'habituerai jamais aux prix IBM.

C'est nouveau, ça vient de sortir

GINETTE ET RAYMOND PART ONE

Tiens ? Des nouveautés *d'Electronic Arts* pour PC et compatibles. Voilà une singulière idée. A force de voir le prix des compatibles PC baisser (dites-le à toute vitesse pour voir), les développeurs se sont dit qu'il serait bien vu de sortir des jeux en pagaille, pour PC. Justement. Y a juste un petit problème, c'est qu'un compatible ou un vrai PC n'est pas une machine de jeu. A part pour faire une partie de Lotus, ou de dBase. On s'imagine des tas de choses sur le PC : un son d'enfer, des graphismes délirants, tout ça. Eh bien non. A moins d'ajouter des cartes à dix briques et un moniteur ultra-haute-super-bien-résolution, auquel cas les jeux ne pourront plus tourner, un PC est beaucoup beaucoup beaucoup moins bon qu'un Commodore ou un Amstrad, pour jouer, le PC. Donc, les critiques qui devraient suivre sous peu sont à prendre en fonction des qualités de la bécane. Ces précautions étant prises, on va pas tarder à commencer. Le temps d'allumer une clope. Septh, t'as du feu ? Mmmmpfff... Mmmmpfff... Merci. **World tour Golf** est un jeu de Golf. Ah, c'est facile de rire. Et si je ne l'avais pas dit ? Hein ? Euh... Que dire sur un jeu de golf ? Ah ouais. Les clubs. Il y en a quatorze. Les parcours maintenant : plein, y en a plein, et en plus, on peut créer soi-même le "part" de ses rêves, comme dans Golf Construction Set. C'est un bon jeu en fait (pour du PC hein, pour du PC). Les graphismes sont pas mal, genre Flight Simulator. C'est de la belle 3D, quoi (pour du PC, hein). Les sons, en revanche, sont nuls (même pour du PC). Alors, je le conseille ou pas, ce foutu soft ? Si vous n'avez jamais vu Leaderboard sur Atari ST ou Amiga, achetez-le. Enfin ce que j'en dis, vous faites comme vous le sentez. On continue dans la joie et la bonne humeur avec **Super Boulderdash.** Pourquoi super ? Un superlatif est là pour vous indiquer qu'il y a un plus quelque part. Dans le cas présent, le plus est simplement qu'il y a Boulderdash I et II sur la même disquette. Bien que ce jeu soit connu comme le houblon (c'est une vanne, hein, je sais bien qu'on dit connu comme le boudin blanc), fin de la parenthèse, je m'en vais vous le narrer : c'est un petit bonhomme qui se promène sous terre pour manger des diamants, en faisant cependant attention de ne pas se faire écrabouiller par les rochers qui ne demandent que ça. Y a plein de tableaux, de plus en plus difficiles. Heureusement, y a un menu qui vous permet de choisir un tableau, histoire de s'entraîner un peu. Là, je vous ai raconté Boulderdash I, le II est pareil en mieux. Des trois programmes reçus cette semaine, ce soft est le meilleur. Presque aussi bien que les versions des micro normaux, c'est dire. L'animation, le scrolling, les graphismes sont réussis et les bruitages presque aussi beaux que sur un Spectrum (pour un PC, c'est une prouesse !). Sérieusement, c'est un très bon jeu d'arcade, lesquels jeux d'arcade sont extrêmement rare sur PC, les jeux habituels étant plutôt dans le genre simulation d'enfer avec mode d'emploi de quarante douze mille pages.



Qu'est ce qui lui prend de parler de ça tout à coup ? Il essayerait pas de trouver une transition qui nous acheminerait tout en douceur vers un autre soft, des fois ? Ah. Que j'aime te voir si attentif, mon bon lecteur. Quelle intelligence dans le jugement, quelle admirable clairvoyance. Il ne sera pas dit plus tard que l'abnégation dont je fais preuve chaque jour que nous offre le seigneur qui pourvoit à nos joies comme à nos peines, aura été vaine. Pardon, je m'emporte, je m'emporte. M'apprendra à lire du Jules Verne, tiens !

Tu vas voir qu'il nous prépare une transition.



A propos de Jules Verne, justement, **Starflight** vous convie à un véritable voyage extraordinaire, *Qu'est ce que j'te disais Raymond,* voyage qui va vous faire découvrir des mondes étranges. *Ce programme est d'un compliqué !* On dirait un hybride de jeu de rôle, de simulateur de vol et de simulateur d'économie. Imaginez un mélange de Tau Ceti et d'Elite avec une petite pointe d'Ultima et un soupçon de M.U.L.E, le tout saupoudré de quelques pincées de Hacker.

Eh, Raymond, viens voir, y fait le Raymond de la télé là, le Oliver qui fait la cuisine.

D'après ce que j'ai compris du mode d'emploi écrit dans la langue de Chaxpire, Shaeskyr, flûte ! Shas... écrit en anglais, vous vous déplacez à bord d'un vaisseau, butinant de planète en planète telle l'abeille qui au printemps féconde les fleurs toutes différentes et pourtant si belles.

Ginette ! Amène ta graisse en vitesse, ça recommence. Y nous fait cinquante millions d'amis. S'il arrive a reprendre le fil, je mange mon chapeau.

... fleurs aussi différentes que les 800 mondes que vous allez devoir visiter dans votre périple intersidéral.

Raymond... Ton chapeau... J't'le fait chauffer ou tu veux du quiteuchupe ?

Pour mener cette aventure à bien, il faudra diriger une équipe de six personnes (le capitaine, le scientifique, etc...). En plus de ces jolis dessins (pour du PC, hein), le logiciel tient sur deux disquettes et bénéficie d'un emballage conséquent. Il est livré avec une carte des galaxies, et une espèce de machin que j'ai du mal à décrire. Bon, mettons qu'il s'agit de 2 disques en carton qui pivotent l'un sur l'autre et laissent apparaître des indications probablement utiles, dans une fenêtre conçue à cet effet. Comme les disques de stationnement, voilà.

Raymond, ton chapeau ! Mais ma gigounette, je... Raymond, le chapeau ! Bon. Scrunch, scrunch...

World tour Golf, Super Boulderdash, Starflight de *Electronic Art* pour PC et compatibles.

FORMI... FORMI... FORMIDOC

Je viens de recevoir une lettre dans laquelle est écrit que : "Le club micro-informatique du Mille-Club de Bolène (Vaucluse), vous convie à son deuxième FORMIDOC (Forum Micro-Informatique d'occasion) le Samedi 6 décembre dans ses locaux, 1, avenue Jean-Giono 84500 Bolène." Ensuite, y a un saut de ligne et la lettre reprend avec vivacité par : "Au cours de cette journée forum, les visiteurs pourront voir et manipuler différent matériels (Micro-informatique grand public) et échanger leurs idées avec des passionnés." La lettre continue avec des trucs moins intéressants du style : "(...) pour tout renseignements, contacter Pierre FERAUD au 90 40 12 60". Mais ça, c'est moins intéressant alors je le mets pas.

Eh Raymond, tu m'en veux pas trop pour le chapeau ? (1) Si on y allait à Bolène ? Hein, Raymond, dis, hein ?

(1) Voir "Ginette et Raymond part one"



BEAU TEMPS AUJOURD'HUI, MÊME SUR LES RELIEFS

Je me souviens du temps où l'émission d'Eddy Mitchell, encore aidée par le phénomène de nouveauté, attirait les téléspectateurs avides de vieux films, d'actualités de 1950, de dessins animés, et d'attractions à la con. A cette époque bénie, la *Dernière Séance,* puisque c'est bien d'elle qu'il s'agit, avait essayé une grande première télévisée, qui par la suite, s'était révélée être un énorme fiasco : présenter un film en relief ("la créature du lac noir"), avé les lunettes et tout et tout.

Bref, quelque ait pu être le succès remporté (ou non) par ce film, il me sert d'introduction pour vous présenter **Wanderer.**

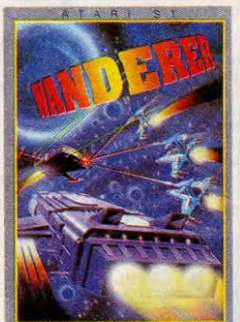
Pourquoi donc ? Quel rapport peut-il bien y avoir entre un film et un soft ?

Ben c'est fastoche, c'est une adaptature. Eh bé non, mon con. C'est pas ça. La réponse est pourtant simple : les lunettes. Parce que Wanderer est un jeu en relief et en trois dimensions.

L'histoire se passe dans le futur. D'étranges disparitions se passent sur la Terre. On raconte que le Sphinx (Terre ?) en serait l'auteur, aidé de la toute puissante Arche. A bord de votre vaisseau interplanétaire ultra-super-hyper-dément-rapide-inter-sidéral, vous devez retrouver le Sphinx et le tuer. Si vous pouvez en profiter pour détruire l'Arche, ne vous gênez surtout pas.

Le principe de relief est celui le plus couramment utilisé : on sait que les yeux voient en fait deux images séparées du fait de leur écartement, et que c'est le cerveau qui se débrouille pour tout remettre en ordre. Donc, dans le jeu, chaque image est dessinée deux fois simultanément, une fois en rouge et une fois en bleu, avec un écartement égal à celui des yeux (dans le cas présent, cet écart varie suivant l'éloignement de l'objet concerné, puisque le jeu est également en trois dimensions). Les lunettes comportent deux verres de couleurs différentes, un rouge et un bleu. Pour couper court à trop d'explications et rester compréhensible, je vous dirai directement que le verre bleu des lunettes élimine la partie rouge de l'image, et que le verre rouge élimine la partie bleue. Ce qui fait que le cerveau est trompé, et on a l'impression de voir du relief, alors que c'en est pas. C'est ce qu'on appelle "la synthèse soustractive". Je sais pas si c'est très clair, mais je vous ai pondu ce que j'ai compris des explications du fils de pu... de Cyrille. *Euh... Raymond... T'as pigé kekchose ?* Utilisant ce procédé, le logiciel ne pouvait pas présenter un graphisme absolument délirant de réalisme et fourmillant de détails, mais au contraire, du type fil de fer. Ce qui ne gâche rien à l'effet de relief, bien au contraire.

votre vaisseau, avec un canon de chaque côté, qui bougent et qui tirent (Note à la correctrice : je mets ces deux verbes au pluriel parce qu'y a deux canons, et si ça te plaît pas, c'est pareil). Des vaisseaux vous foncent dessus à toute allure (parce qu'attention, la gestion du relief ne ralentit pas d'un poil l'exécution du programme. Ça, c'est fortiche. A ce sujet, je vous conseille tout particulièrement la démo) et que vous devez descendre. Quoique d'un principe simple, ça reste toujours aussi flippant et amusant.



Mais que dire de la sonorisation de tout ça ? Parce que la gestion du programme d'une part, et du relief d'autre part, ça doit prendre de la place en mémoire, non ? Malheureusement (et heureusement à la fois), oui. Ce qui fait que le jeu n'offre que des bruitages. Mais quels bruitages ! D'un réalisme à toute épreuve. Cyrille dirait que ce sont des ondes sinusoïdales de type binaire avec une arborescence multi-nivelée, moi je me contenterai de dire qu'ils sont d'enfer.

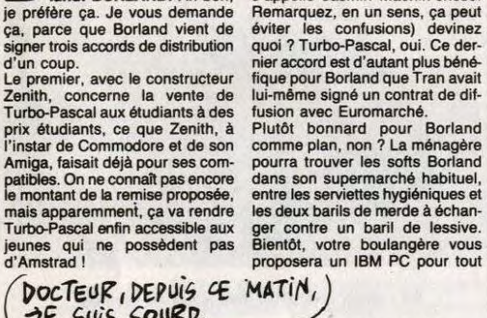
Bon, je vous laisse rêver devant vos petits Amstrad et autres Commodore, et vous dis : "à la semaine prochaine, si vous le voulez bien."

Wanderer de *Pyramide* (que en plus c'est une boîte qu'elle est bien française, cong) pour Atari ST.

FRACIEL, MON MARI !

Borland, vous connaissez ? Non, je dis Borland. **Borland. BORLAND.** Ah bon, je préfère ça. Je vous demande ça, parce que Borland vient de signer trois accords de distribution d'un coup.

Le premier, avec le constructeur Zenith, concerne la vente de Turbo-Pascal aux étudiants à des prix étudiants, ce que Zenith, à l'instar de Commodore et de son Amiga, faisait déjà pour ses compatibles. On ne connaît pas encore le montant de la remise proposée, mais apparemment, ça va rendre Turbo-Pascal enfin accessible aux jeunes qui ne possèdent pas d'Amstrad !



Le second accord, signé avec les supermarchés Auchan et les grands magasins Boulanger, permet à Borland de fourguer Sidekick et Reflex avec tout compatible PC vendu entre le premier octobre de cet année (putain, je retarde, moi) et le 31 août de l'année prochaine (ouf, ça va, ça me rattrape un peu).

Enfin, le dernier accord a été signé avec Tran (que vous connaissez surtout pour ses lecteurs de disquettes 5"1/4 pour Amstrad, mais qui fabrique aussi des compatibles PC) fera offrir à tout acheteur d'un achat d'un baguette, et un Amiga pour tout achat d'un bâtard...

Et c'est pas tout.

Borland International s'étend.

Borland International vient d'ouvrir une nouvelle filiale en Angleterre. Borland International vient aussi de sélectionner deux nouveaux distributeurs en Belgique : Soft Europ et Soft Bénélux.

Borland International en a bien de la chance.

Eh, Raymond, j'ai trouvé un titre meilleur que le sien pour cet article : Borlander : there can be only one.

Jasmin PC (ils se font pas chier, chez Tran. Chaque produit Tran s'appelle Jasmin Machin-chose. Remarquez, en un sens, ça peut éviter les confusions) devinez quoi ? Turbo-Pascal, oui. Ce dernier accord est d'autant plus bénéfique pour Borland que Tran avait lui-même signé un contrat de diffusion avec Euromarché.

Plutôt bonnard pour Borland comme plan, non ? La ménagère pourra trouver les softs Borland dans son supermarché habituel, entre les serviettes hygiéniques et les deux barils de merde à échanger contre un baril de lessive. Bientôt, votre boulangère vous proposera un IBM PC pour tout

HARRY AND CO

Dans la série "c'est bientôt Noël, on sort le plus de logiciels possibles parce que les parents ils vont les offrir à leurs rejetons", voici le dernier-né de la gamme Ere Informatique : **Harry et Harry.**

Vous avez été capturé par Harry (et comme vous vous appelez aussi Harry, le logiciel il s'appelle aussi Harry et Harry. *Mais dis-moi, Ginette, il est malin tout plein, ce petit),* par erreur semble-t-il. Mais ça vous vous en foutez, l'essentiel étant de vous échapper des griffes de l'infâme Harry (l'autre, pas vous). Donc, Harry (vous, pas l'autre) se retrouve d'abord dans un pavillon de banlieue Los-Angelaise, les mains liées par une corde derrière le dos, dans une cave humide.

Bon, vous vous en échappez, c'est la fin de la première partie du jeu, et vous pouvez commencer la seconde : le soir, vous rentrez chez vous, quand vous voyez deux hommes à Harry (l'autre, pas vous) enlever un vieillard devant la porte de chez Harry (vous, pas l'autre), lequel (le vieillard, pas Harry (vous, pas l'autre)) vous susure quelques mots à l'oreille avant de se faire assommer. Et paf, vous voici à la recherche d'Harry (l'autre, pas vous) pour délivrer le vieillard (l'autre, pas vous).

Une fois celui-ci délivré, vous avez fini la seconde partie, et vous pouvez commencer la troisième et dernière : vous êtes chez Phil, qui est une jolie et charmante femme, et vous devez la séduire, mais je sais pas pourquoi ? Peut-être a-t-elle un rapport avec Harry (l'autre, pas vous). Pour ce faire, il vous suffit de répondre aux questions qu'elle vous pose (ah, si en vrai c'était aussi simple que ça).

Bon, Harry et Harry (pas vous, pas l'autre, mais les deux ensemble) est un jeu d'aventure avec des



zolis dessins et un bon analyseur syntaxique. Les auteurs ont fait preuve d'humour en le réalisant, humour auquel tout le monde risque de ne pas être sensible. On regrettera seulement (ah ben oui, rien n'est parfait) qu'à chaque fois qu'on entre une phrase erronée, le jeu nous sorte un petit air musical bien morne de quelques notes qui fait bâiller au bout de la troisième fois.

A signaler que, sur la face B de la disquette, puisque le soft n'existe qu'en disquette, il y a une démo pour la suite des aventures de Harry et Harry (toujours les mêmes) qui devrait sortir bientôt. *Euh... Raymond... Tu peux m'expliquer kekchose ? Si "l'autre" n'est pas "vous", donc c'est que "vous" n'est pas "l'autre". Mais alors, comment se fait-il que "l'autre" avoue alors que "vous" tremblotte ? - Tais-toi et mange.*

Harry et Harry de *Ere Informatique* pour Amstrad CPC.

REVOLUTION : LA STEREOSCOPIE !



Le Comdex à Las Vegas, c'est le plus grand salon américain de micro-informatique. Américain ? Du monde !
C'est aussi en partie un bilan de l'état de la micro dans le monde.
Il y a des bien-portants, des mal-portants et des pas portants du tout.

Suite de la page 1

Je vais vous étonner. Accrochez-vous : tout ce que vous allez lire à partir de maintenant est fou, étonnant, incroyable, stupéfiant et terrorisant. Surtout terrorisant, d'ailleurs : figurez-vous que ça fait tout drôle d'aller dans un salon qui accueille 80.000 visiteurs en quatre jours *sans être fouillé une seule fois à l'entrée !*

Vous voyez ? L'extravagant commence. Moi, mon dernier souvenir de salon, c'était le Sicob où des gardes avaient bazooké plusieurs attaché-cases sous prétexte qu'ils étaient en cuir basané, alors ça m'a fait tout drôle de retrouver le monde normal. Las Vegas, vous pensez ! Tiens, c'est simple : dès ma descente d'avion, tout était flêché, mon badge m'attendait à l'entrée, j'ai même pas fait la queue ni rien.
Comment vous décrire ça ? C'est très grand. Non, attendez. C'est extrêmement grand. Vous connaissez la vanne sur le Texas dans laquelle un type tombe dans une piscine en gueulant : "ne tirez pas la chasse" ? Ben c'est pas une vanne. Ça ne fait rire que les étrangers. Là-bas, vous racontez ça, ils ne comprennent pas. Le Comdex, en gros, ça fait quatre fois le Sicob. Et encore, je ne compte pas les hôtels : tous les exposants qui ont pensé trop tard à réserver un stand se rabattent sur les quatre plus grands hôtels de la ville qui organisent des mini-salons excentriques. Par exemple, Lotus, ceux-là même de Lotus 1-2-3 et de Symphony, étaient carrément dans l'hôtel le plus éloigné de tous. Je vous raconte pas la tête de Ceccaldi (le "boss") quand il a vu mes notes de taxi, toutes rédigées en dollars. Pour ce qui est de Lotus, je vous rassure tout de suite : rien de nouveau ni même d'intéressant. Ils présentent des machins graphiques qui font des diagrammes en barre, en camembert, en éclaté, en échelle et en enclume, pas de révolution à l'horizon de ce côté-là.

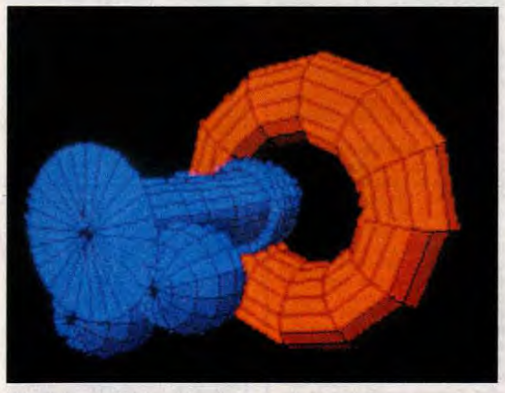
THE CENTER OF THE SHOW

Au milieu du Show, il y a une grande halle dans laquelle sont réunis les quatre plus gros exposants : Xérox, IBM, Borland et Microsoft. Je vous les fais dans l'ordre.
Xérox : on s'en fout. Franchement, qu'est-ce que vous voulez que je vous raconte sur Xérox qui puisse vous intéresser ? Hein ? Ils ont pas de petits micros, ils font pas de jeux, pas d'utilitaires marrants, ils n'avaient pas d'attraction dingue, rien de rien. Xérox est un gros, mais on passe rapidement.
IBM : alors là, j'ai de quoi dire. D'abord, sur le stand, il y avait une pièce de théatre permanente (en anglais : non-stop) dans laquelle Charlot découvrait avec stupeur des micros IBM, puis des drives IBM, puis des programmes IBM, puis des cartes IBM, puis des extensions IBM, puis des gadgets IBM, puis y avait un autre acteur qui venait prendre la relève et comme il était tout nouveau il découvrait avec stupeur des micros IBM (en



Un écran tactile pour ST.

anglais : IBM), des drives IBM etc, etc. En gros, les droits d'exploitation du personnage ont du leur coûter un max et ils amortissent. A part ça, pas de nouveau micro et pas un mot sur la nouvelle politique sur le stand lui-même. En dehors du stand, c'est-à-dire une fois les trois marches descendues, les gentils organisateurs étaient prêts à raconter tout ce qu'on voulait : oui, il y a une restructuration complète d'IBM en ce moment, oui, l'achat de parts d'Intel a pour but de stopper les compatibles et oui, le prochain PC sera totalement inclônable, composants made in IBM obligent. Merci, monsieur IBM.
On comprend qu'ils aient la trouille des compatibles : sur tous les stands qui exposaient des logiciels pour PC, les démos étaient faites non pas sur un IBM mais sur un Compaq 386. Rappelons que c'est le premier compatible à s'équiper du 80386, beaucoup plus rapide et plus puissant que le 8086 qui équipe les PC d'IBM, ce qui permet de montrer des démos superbes qui tournent à toute vitesse, ça impressionne toujours favorablement la clientèle. Au passage, le stand Compaq était le seul sur lequel personne ne restait plus de dix minutes : la moquette bien trop épaisse ne permettait pas de rester en équilibre plus de cinq ou dix minutes. Et je déconne pas.
Borland : bon, là, c'est un gros morceau. Je parle pas de Kahn, qui en est un aussi, mais de ce que j'ai à dire sur Borland.



Ça, normalement, c'est en relief !

Déjà, sur le stand, y avait un jeu radiophonique en direct qui faisait gagner un voyage à Hawaï pour deux personnes toutes les deux heures. C'est là que j'allais pour me reposer les pieds toutes les deux heures : je me faisais faire une démo personnalisée par une des hôtesses. Plus de vingt postes de travail avec vingt logiciels différents, moitié Macs moitié PC. La légende Borland, c'est pas du pipeau : il a un stand plus grand que celui d'IBM, il sponsorise le Heart of America, l'un des bateaux de l'America's Cup, il est bourré de blé et ça se sent. En exclusivité, voici le tout dernier né de la gamme : SuperKey, qui fonctionne sur PC. Ça permet de définir des touches de fonction, d'effacer temporairement l'écran si un visiteur irrupte dans votre bureau inopinément, d'éteindre le moniteur automatiquement lorsqu'on ne travaille pas pour ne pas l'user, de coder des fichiers, de verrouiller le clavier pour pas que des crétins ne viennent foutre la zone dans votre beau programme et deux ou trois autres petits gadgets dans le même style. Stop.
Et enfin, Microsoft. Alors eux, c'est des contents. Ils sont contents de leurs produits, ils sont contents de l'image de la société, ils sont contents de leur patron, Bill Gates, lui est content de ses employés, enfin bref, vraiment, ils sont contents. Ils présentent Word 3.1, la dernière version de Word sur PC, et c'est tout. Et ils sont contents. Pourquoi sont-ils si contents, c'est crispant, à force ? Parce que personne ne présente rien sur CD Rom (disque numérique, optique, laser, compact, appelez-le comme vous voulez, c'est du kif). Ça a beaucoup rassuré Bill Gates qui avait peur que quelqu'un n'y arrive avant lui. A part Groslier qui présentait ses éternels deux disques (le premier, c'est l'encyclopedia machintrucae, je sais plus si c'est britannicae ou d'ailleurs, et 700 programmes en freeware pour PC), personne ne semblait être allé bien loin dans ce domaine. A mon avis humble avis personnel, c'est pas pour bientôt. Tiens, les journaux titraient "The year of Bill Gates". Pas parce qu'il innove, pas parce qu'il sort des nouveaux produits, pas parce qu'il révolutionne le monde de la micro : parce qu'il ne fait rien, justement. Il est leader, et il est indéboulonnable. Aux USA, c'est un exploit. Son département Microsoft Press, qui édite des bouquins techniques marche très bien aussi, merci pour lui. Et je passe à autre chose !

AUTRE CHOSE

Attendez, je compulse mes notes. Je me suis payé un super petit carnet tout mignon, avec plein de couleurs. Le vert, c'est les rencards. Le rouge, c'est les faits importants. Le rose, c'est les trucs marrants et le bleu, c'est pour me débarrasser des emmerdeurs (oui, je vais noter votre numéro de téléphone sur mon carnet et je vous rappelle après. Voyez : je le mets sur les feuilles bleues, qui veulent dire "personnages importants". Macache : les feuilles bleues, c'est celles que je jette à la poubelle). Je vous retranscris ce qu'il y a sur les feuilles roses, déjà.
Sur un des stands, y avait une nana topless (pour ceux qui ne fréquentent pas les clubs privés aussi assidûment que moi, ça veut dire quasiment à poil, juste un slip, et encore, je crois que c'était une ceinture) qui avait l'air de proposer des trucs bizarres à des gens en passant sa langue sur ses lèvres pulpeuses, et je me frappe encore la tête à grands coups de poing en maudissant cette putain de timidité qui m'a empêché de lui demander ce qu'elle proposait. En tous cas, y a des stands qui hésitent pas à attirer le chaland par n'importe quel moyen.
Epson propose un truc qui ressemble au Thunderscan du Mac : pour environ 1500 balles, vous avez un truc qui se met à la place de la tête de votre imprimante. Vous glissez un document imprimé là où vous mettez d'habitude votre papier listing vierge, vous faites run et ça vous digitalise le document en moins de temps qu'il n'en faut pour le digitaliser. Enfin, en le même temps, plus exactement. Ça ne marche que sur des imprimantes Epson, eh ! Bien bien sûr, c'est fait par Epson. Mais pour ceux qui n'ont pas d'Epson, y a autre chose : l'Intelligent Image Scanner de Microtek fait presque la même chose. Ça ressemble à une photocopieuse : vous mettez un document dedans, ça l'analyse et ça vous balance les données de l'image numérisée par la RS 232. Pourquoi intelligent ? Parce que vous pouvez spécifier un pourcentage de réduction, de contraste, de luminosité et vous pouvez même, à l'aide d'une interface qui vaut la peau du cul, interpréter des documents. Il suffit (enfin, quand je dis "il suffit", ça représente quand même deux jours de boulot) de faire reconnaître une police de caractères à la machine, et dès qu'il connaît toutes les lettres, il peut vous décoder un texte. Ça, vous vous rendez peut-être pas compte, mais c'est drôlement pratique. Des copies anti-café de modes d'emploi, par exemple. Non, j'ai rien dit. Bon, c'est très bien et ça vaut encore plus d'un bâton. Qu'est-ce que j'ai, encore, sur ce carnet ? Intelligence artificielle. Merde, j'ai encore confondu avec le papier des commissions. Ah ben non, c'est pas ça : c'est parce que plein d'éditeurs (plein, en américain, ça représente plusieurs centaines) se lancent là-dedans à corps perdu. Vous vous en foutez ? Moi aussi, j'en ai à revendre. Tel au journ. qui transm.
Les consoles de jeu marchent très bien, là-bas. Ça se vend, et c'est tout ce que j'ai à dire sur le sujet. Y a des Sega, des Atari et des Nintendo.
Y avait pas de Français, dis donc ! Pas un seul ! Pas de fabricant, pas d'éditeur (si, un : Pyramide, j'y reviens), pas de revendeur (si, un : Electron) et pas de visiteur (si, un : moi). Ça fait rien, je cause rosbif comme Reagan, j'étais pas paumé.
Ah oui, tiens, les absents. Je leur ouvre un paragraphe rien que pour eux, aux absents.

LES ABSENTS ONT TOUJOURS TORT

Les absents, c'étaient les trois A.
A comme Amiga : tiens, Commodore était pas là. Pourtant, Dieu sait qu'ils auraient bien besoin de montrer que l'Amiga bouge encore, mais macache, pas un seul Amiga dans tout le salon, à part sur le stand Mindscape. Là, y en avait effectivement un, avec un programme d'enfer qui tournait dessus : Defenders of the Crown, qui inaugure la collection "Cineware". C'est un genre d'espèce de truc qui fait qu'en fait, c'est comme un logiciel normal, sauf que c'est du niveau d'un dessin animé, quoi, genre. Mindscape développe toujours trois fois, comme dirait mon facteur : sur Amiga, Mac et ST. Tout ce qui sort sur l'une de ces machines est porté sur les deux autres.
Toujours à propos de Commodore, j'ai appris un truc... Non, je vous le dirai tout à l'heure.
A comme Apple : ils organisent des Apple Expo un peu partout sans arrêt, ils n'ont pas besoin d'être présents dans les manifestations groupées. On a demandé au président du Comdex ce qu'il pensait de l'absence d'Apple et d'Ashton-Tate (tiens, un autre A absent) : "je préfère qu'ils soient absents plutôt que d'organiser un show avec eux seulement".
A comme Amstrad : alors là, c'est simple, dites Amstrad à un ricain, il vous répondra : "Amstrad who ?" Merci au revoir.
Du côté des absents qui étaient pas là et qui commençaient pas par la lettre A (ce qui m'aurait empêché de dire "les trois A" si j'en avais parlé en même temps que les autres) : Digital Research, qui est de moins en moins présent sur le marché. Gem est-il mort-né ? Du coup, infatigable, Bill Gates est content : avec Windows, Microsoft est le concurrent direct de Digital Research !

LE SCOOP, C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE

Impossible de ne pas causer d'Atari. Jack Tramiel jubilait littéralement : son stand (deux fois comme celui du PCW Show à Londres) était le plus fréquenté de tous. Cinquante développeurs triés sur le volet se relayaient dans de minuscules cabines pour présenter leurs logiciels et leurs périphériques. Atari lui-même ne montrait pas grand-chose, simplement le même 1040 équipé d'un accélérateur graphique qu'en Angleterre, un point c'est tout. Les éditeurs se sont chargés de la pub : toutes les nouveautés marquantes étaient concentrées sur le stand Atari.
D'abord, d'abord, le relief. Que je vous en cause, du relief, merde, c'est un scoop, un vrai, un beau, on est les seuls à avoir réussi à en ramener un exemplaire. Regardez la photo de la couverture : c'est Carali qui s'extasie devant tant de beauté. Maintenant, regardez la photo du petit boîtier beige branché sur le port cartouche du ST : au-dessus, c'est les lunettes LCS. Et enfin, regardez la photo du tube et des deux boules attachées à l'arrière qui rentre dans un... Bref, regardez la photo de la bite, et imaginez ça en relief. En vrai relief, hein, attention, pas en anaglyphes comme les lunettes bleu et rouge, en vrai béton relief couleurs. C'est fait ? Ok, j'explique.
Faut dire qu'aux USA, c'est la mode, en ce moment, le relief. Déjà, à Disneyworld, ils projettent un film de George Lucas (çui de la Guerre des toiles, yes monsieur) avec Michael Jackson (çui de Thriller, parfaitement) en relief, 10 millions de dollars, vous voyez le tableau : faut qu'ils y



Le nouveau Borland.

Les détails de la bête.

croient. C'est dans l'air, quoi.
Et là-dessus, Tektronix arrive la gueule enfarinée et présente un truc qui permet de voir en relief sur absolument n'importe quoi : télé couleur, moniteur couleur ou monochrome, n'importe quoi équipé d'un tube cathodique.
Je vous explique le principe. Vous savez que les yeux voient la même image décalée. Il faut donc pour que cerveau interprête du relief que les yeux voient chacun une image différente. Or, le principe d'un moniteur (ou d'une télé), c'est un petit point qui dessine tout l'écran 50 fois par seconde. Imaginez qu'il dessine une image pendant un cinquantième de seconde, et pendant le cinquantième de seconde suivant, la même image décalée. Imaginez maintenant que pendant qu'il montre la première image, on vous bouche l'œil droit. Pendant la seconde, on libère l'œil droit et on bouche l'œil gauche. Qu'est-ce que vous obtenez ? Du relief, précisément. Comment bouche-t-on les yeux ? Avec des lunettes constituées d'un écran à cristaux liquides : on peut les rendre soit opaques, soit transparentes. On les opacifie alternativement, au rythme d'une fois tous les cinquantième de seconde, et le tour est joué. Il suffit de repérer le moment où on doit synchroniser les yeux : sur une bécane comme le ST ou l'Amiga, c'est faisable sur le micro lui-même. Sur le reste, on peut envisager une interface qui se branche sur la prise antenne et qui détecte les débuts d'image. Ce qui veut dire qu'on peut tout à fait avoir des émissions en relief, en couleurs et tout. Et à mon avis, c'est pour dans très bientôt. Et là, mamma mia, vous pouvez pas imaginer : c'est fou. C'est du vrai relief, merde, comment décrire ça ? Tiens, à l'Hebdo, à chaque fois qu'il y avait *quelqu'un qui mettait les lunettes, il commençait* à essayer de voir ce qu'il y avait derrière l'image, comme sur un hologramme. Voilà : c'est comme un hologramme, en mieux. Pas mal, hein ?
Pour l'instant, ça coûte encore vers les 1000 balles et il faut porter les grosses lunettes que vous voyez en photo. Les prochaines versions seront moins chères et seront de la taille de lunettes normales. Atari considère ça comme un nouveau périphérique, ce qui signifie qu'ils vont fort probablement conseiller aux éditeurs de soft d'envisager des versions relief de leurs logiciels. D'ores et déjà, on sait que Wanderer (qui est déjà en relief, on vous en a causé la semaine dernière) et Starglider seront adaptés sur ce système. Ceux qui connaissent ces jeux savent ce que ça veut dire !

LE RESTE

Ça, c'était le clou du salon pour les nouveautés. Le clou pour les pas nouveautés, c'est le Desktop Publishing. Vous savez pas encore ce que c'est ? Ce sont des programmes qui vous permettent de faire des journaux aussi beaux que les vrais, avec des photos digitalisées, des jolis titres et tout. Le premier, ç'a été Page Maker d'Aldus, qui tournait sur Mac et valait dans les 7000 balles. Aujourd'hui, on en voit apparaître de beaucoup plus performants pour 1000 ou 2000 balles. Impossible de les présenter tous : il y en a sur tous les 16 bits actuels, de tous les styles, à tous les prix. Aux USA, le desktop publishing, c'est un véritable engouement. Pour un oui ou pour un non, tout le monde publie son canard. Le syndic des co-propriétaires de l'immeuble a une communication à faire ? On passe un entrefilet dans "La gazette du 512 Elmer Street". Un type vend des chaînes hifi moins cher ? Il l'annonce dans "New-York Hifi Hebdo", dont il est le rédacteur en chef, le pigiste, l'imprimeur et l'unique journaliste. Y a deux ans, tout le monde voulait des souris, maintenant, tout le monde veut une micro-imprimerie. Du coup, il y avait des digitaliseurs, des scanners, des imprimantes laser dans tous les coins. Ça va arriver ici dans six mois : soyez prêts.
Y avait aussi un truc rigolo : un système qui transforme le moniteur d'Atari en écran tactile. Vous avez une photo quelque part qui vous montre le menu d'un restaurant. Il vous suffit de pointer le doigt sur le plat que vous avez choisi pour que la commande soit enregistrée. Prix du truc : quatre briques. Aïe.
Qu'est-ce que j'ai d'autre ? Des bruits de couloirs. Oh, c'est des beaux bruits. Je m'en régale d'avance, tiens. Je vais même faire un paragraphe spécial. C'est sous réserves, mais c'est quand même très extrêmement probablement vrai. Je prends des précautions pour pas qu'on vienne me chercher des poux dans la tête, mais alors, vous allez voir !

LES BRUITS DE COULOIR

D'abord, je commence par le moins sûr : Commodore aurait fermé les portes de l'usine Amiga aux Etats-Unis. Bon, ça, c'est vraiment pas sûr du tout. M'enfin, ça circule, quoi.
Et le gros bruit bien insistant sûr à 99% *que j'en mettrais presque mes couilles* sur le billot, si j'y tenais pas tant : après les fêtes, le prix du 520 ST passe à... Ecoutez, sans déconner, asseyez-vous. Je vais vous donner le prix anglais, tiens, pour que le choc soit moins grand. Une livre, c'est 10 balles, grosso modo. Bon, il passe à 199 livres.
199...
...livres. Oui. Drive simple face compris. Et le 1040 à 499 livres, sans moniteur



Un scanner compatible avec toutes les bécanes.

mais avec un drive double face intégré et une souris. Vous vous souvenez de ce qu'a fait Tramiel en quittant Commodore ? Il a juré de les couler. Au début, on a cru qu'il voulait simplement attaquer l'Amiga, avec son ST. Raté : c'est le C64 qu'il vise. Pour lui, le ST sera le C64 des années 90. Gonflé, non ? Il peut d'autant plus pavaner que les banques lui ont fait des prêts sans qu'il demande rien. Chez Atari (US), on se gargarise en expliquant bien la différence qu'il y a entre les facilités de crédits des banques pour Commodore et les prêts volontaires pour Atari. Sacré Jack ! La vieille vanne du ST à 12 francs cinquante, c'est peut-être pas une blague.

AU REVOIR

C'est tout. Enfin, façon de parler : le CES de Las Vegas a lieu fin janvier, et c'est encore plus axé sur la micro que le Comdex. Qu'est-ce que ça va être !

■

BIDOUILLE GRENOUILLE

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

Alors je résume : heureusement que Coluche est mort en moto parce qu'il avait le sida; heureusement que Le Luron est mort d'un cancer parce qu'il avait le sida; on se demande quelle excuse on va bien pouvoir trouver pour Adjani parce qu'elle a le sida; Joseph Poli se sent d'ores et déjà mal dans sa peau et tous les comiques qui bossent avec Lederman devraient faire gaffe parce qu'apparemment, c'est lui qui est porteur du germe.

Ça fait peur, hein ? Il suffit d'être un tant soit peu connu pour être victime de faux-bruits lancés par on ne sait qui. Vous n'aimez pas quelqu'un ? Prenons Jean-Jacques Goldmann, par exemple. Au hasard, hein. Prenez un copain par l'épaule et dites-lui : "Ecoute, je te dis un truc mais surtout le répète pas parce que je pourrais avoir des emmerdes. Je t'ai déjà dit que le meilleur copain de mon père est médecin, non ? Ben voilà, tu le sais, maintenant. Eh ben, c'est le médecin de JJ Goldmann, et il paraît qu'il a le sida. Je déconne pas, hein, il est en ce moment à l'hôpital américain de Neuilly. Surtout, tu le répètes pas parce que le copain de mon père pourrait être accusé d'avoir trahi le secret médical".

C'est un exemple au hasard, mais je signale au passage que mon père a vraiment un copain médecin et que... Bref.

Voici le moyen qu'a trouvé Radio Fort Lachaux's Cracker (un pseudonyme, sûrement un sidatique) de passer Gilligan's Gold de cassette à disquette sur Amstrad. Il faut taper le programme suivant :

```
10 FOR A = &6000 TO &600A : READ I : POKE A, I :
NEXT : CALL &6000
20 DATA &11, 0, &FF, &21, 0, 1, &3E, &47, &C3, &A1,
&BC
```

Faire RUN, attendre le chargement puis taper :

```
SAVE "GOLD", B, &1000, &5F00, &5000
```

Pour jouer, taper RUN "GOLD".

Pour passer Roland Ahoy de cassette à disquette, sauter le loader de présentation puis taper ce programme :

```
10 ITAPE : MEMORY &49FF
20 LOAD "", &5000
30 SAVE "AHOY", B, &5000, &4A00, &63F7
```

Pour jouer, taper RUN "AHOY".

Naturellement, au bout de trois jours, la France entière est au courant des "déboires" de JJ Goldmann. Et là, y a un petit malin qui se dit : "Au fait... Goldmann, il est en train de faire un disque avec Hallyday, non ?" Et c'est reparti. A partir de là, toutes les suppositions deviennent vraies par la simple magie du verbe.

Entracte : comment passer Gouls de cassette à disquette sur Amstrad ? Faites :

```
ITAPE
LOAD "GOUJS", 4096
IDISC
SAVE "GOUJS", B, 4096, 18368, 4096
```

Et pour 3D Star Strike ? Copiez le premier fichier basic "3D Star" avec les trois pokes habituels, puis faites :

```
MEMORY 5119
ITAPE
LOAD "SETUP"
IDISC
SAVE "SETUP", B, 5119, 36506
ITAPE
LOAD "CODE1"
IDISC
SAVE "CODE1", B, 5119, 36506
```

Et tout ça, c'est d'Eric le Craqueur (porteur sain). Donc, nous en étions resté avec Hallyday atteint du sida. Par voie de conséquence, Nathalie Baye l'a aussi (les concordances de dates n'ont que peu d'importance dans ce genre d'histoire, l'essentiel est que le sujet soit croustillant). Et en plus, il paraît qu'Hallyday se tape toutes ses choristes qui elles se tapent tous les musicos. Vous suivez, là ? Reposez-vous un instant avec les bidouilles de Thomas sur Amstrad.

Pour avoir des vies illimitées sur Equinox en cassette, tapez ce programme :

```
10 MODE 1
20 MEMORY &1FFF
30 LOAD "", &2000
40 POKE &2030, &BE
50 DATA AF, 32, 3, 4F, 32, 14, 3, 32, 4F, 4F, 32, 7F,
C, C3, 0, 3
60 FOR N = &BE00 TO &BE0F
70 READ A$ : POKE N, VAL("&" + A$)
80 NEXT N
90 CALL &2000
```

Exécutez-le, ça marche tout seul.

Et pour 255 vies sur Monty on the Run version disquette uniquement :

```
10 MODE 0 : OPENOUT "d" : MEMORY &57F
20 LOAD "MOTRDATA.SBF", &580
30 LOAD "MOTRDCD.SBF", &70E2
40 LOAD "MOTRCDE.SBF", &C000
45 POKE &C680, 255
50 CALL &C000
```

Et c'est automatique aussi.

Donc, on se retrouve avec un bon paquet de musiciens et d'aguichantes choristes lâchés dans la nature, tous atteints du sida. Ça fait peur, non ? D'autant que la cause de tout ça est, si vous prenez la peine de remonter un peu, JJ Goldmann, qui n'en demandait sûrement pas tant. Mais vous allez voir qu'on peut faire pire.

Avant, quelques indications pour Citadelle sur Atmos par Olivier Le Cam.

"Il est possible de passer dans un passage secret à partir des appartements du roi (22) en appuyant sur l'œil, ou à partir de la salle 32 aux murs crevassés en tirant l'aneau. Ce passage donne sur un second, car dans la salle de la magie (46), il faut dire REITOR, comme le signale le message contenu dans le coffre placé dans la fontaine (salle 61, exécuter les opérations : pose tout, plonge fontaine, regarde cavité, prends coffre, remonte, ouvre coffre... ne pas oublier de reprendre les objets déposés). La potion améliore la classe d'armure du guerrier tant qu'il la porte sur lui. Pour sortir du second passage secret, il est nécessaire d'avoir une classe d'armure la plus faible possible (minimum - 2). On peut alors taper FIN et répondre oui à la question "voulez-vous vraiment arrêter ?". On est alors transporté dans la chapelle où il faudra combattre le maître du mal. Le guerrier sera vainqueur, après un combat de plus de cinq minutes. A noter que l'armure, l'épée (de la pièce 1), le bouclier (de la salle de garde 47), le heaume (dans le cachot 26) et le coffre (dans la fontaine) amélioreront la classe d'armure. Le génie de la bibliothèque est un ami, on peut lui parler. Pour ouvrir les caisses et les tonneaux dans la réserve 11, la pince (de la salle des tortures 29) est utile. De même, la masse (de la salle des armes 7) permet de casser les carreaux de la salle dont les murs sont recouverts de carrelage. Cette salle est accessible à partir du second passage secret, en soulevant la tapisserie. La sortilège contenu dans la salle 24 (en actionnant la marche) peut être utilisé en disant sortilège, tout comme la fiole de la salle du trone 19 en disant "bois potion". Pour reprendre un peu d'endurance, il est possible de boire deux fois de l'eau. Il ne reste plus qu'à dire qu'un diamant est dissimulé dans la toile (qu'il faut déchirer) de la chambre 38. Un dernier truc : n'essayez pas d'éteindre la torche sous peine de syntax error in 4870."

Le disque de Goldmann et d'Hallyday, y a un troisième type qui bosse dessus : Elton John. Or, entre nous, hein, vous connaissez les relations qui existent entre Elton John et Warren Beaty, hein ? Notez bien que la relation est totalement imaginaire, mais que comme ça se passe aux USA, personne n'est là pour infirmer. Et ça passe comme une lettre à la poste. Or, avec qui a tourné Warren Beaty récemment ? Hein ? Avec qui ? Adjani, oui.

Pour effectuer une copie anti-café de The Black Cauldron sur Apple, selon Kristo et Godfather, après avoir copié les 5 faces au Locksmith, changer sur la face A piste $11 secteur $F byte $5 le A9 en 60. Pour faire joli, remplacez aussi piste 0 secteur 0 byte $4A 6C FD par 4C B5 et en byte $B5 tous les zéros par : 8A 4A 4A 4A A8 A9 00 99 F8 04 99 78 04 6C FD 08. Pour faire la même chose avec Hacker II, après l'avoir copié au Locksmith, mettez-vous en DOS 3.3 et tapez (après avoir introduit la copie de sécurité dans le drive) :

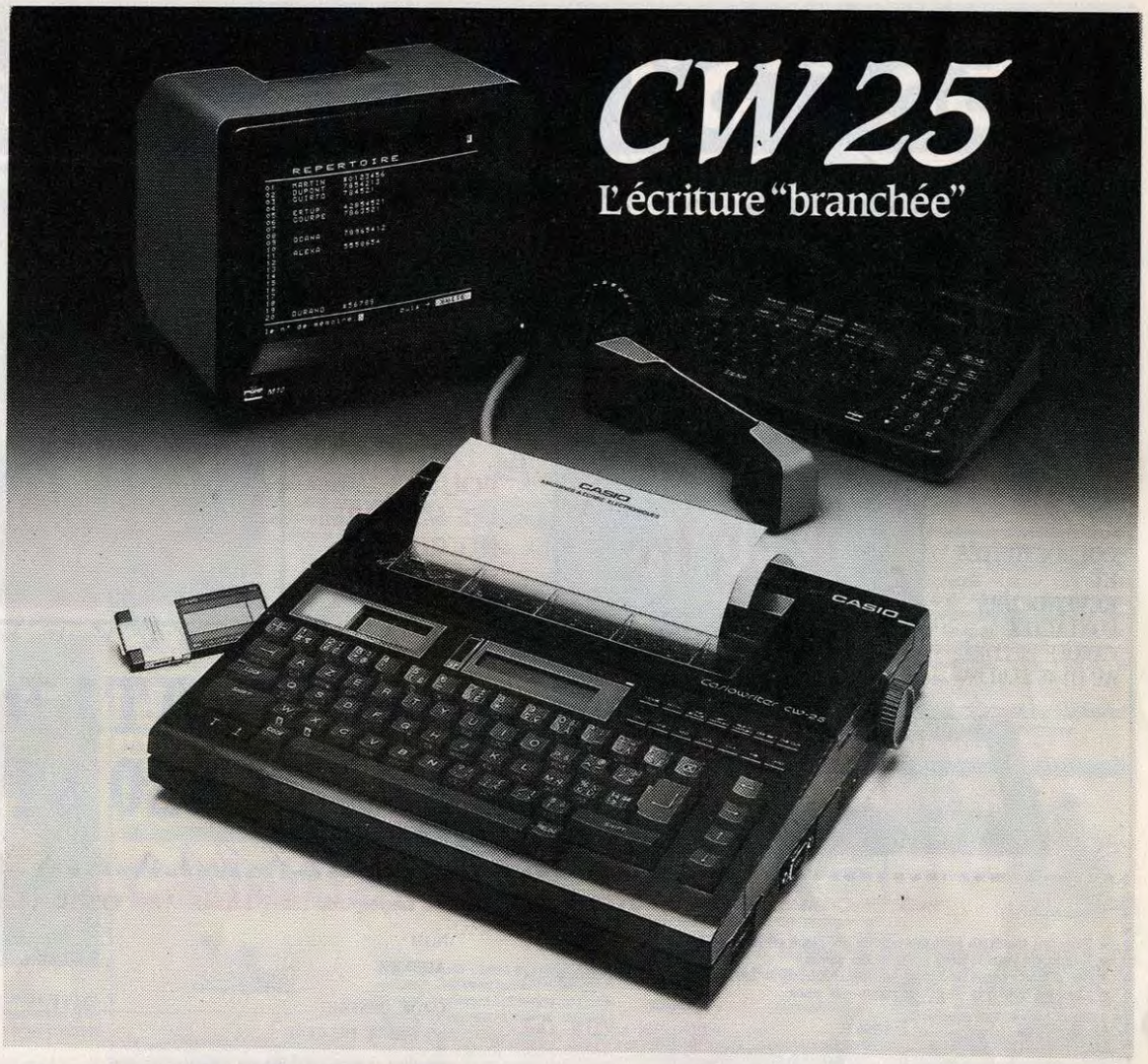
```
BLOAD HACKER II HELLO
CALL-151
6448 :A9 B8 EA
6451 :A9 FE EA
6459 :A9 2F EA
3D0G
BSAVE HACKER II HELLO, A$6000, L$589
```

Pour faire toujours la même chose avec Sundog 2.0, copier l'original avec Locksmith. La piste $22 de la face 2 ne passe pas, c'est normal. Mettez sur la face 1 piste $13 secteur $7 byte $5D : A0 38 A9 2A 91 04 6C 04 00.

Et encore pareil pour Nine princess in amber. Mettez en piste $17 secteur $C byte $C5 : EA EA EA EA EA EA EA EA EA EA (ça fait dix, pour vous éviter de compter).

Et on retombe sur nos pattes avec Isabelle Adjani qui a le sida. Or, c'est *déjà* un bruit qui court : ça permettra de ratifier le restant de vos dires. Pour bien insister, dites : "Je sais pas si tu l'as vue chez Drucker, l'autre jour, mais elle a vachement maigri, hein, c'est un signe". Au passage, je vous signale que vous pouvez remplacer "maigri" par "grossi", de toutes façons, tout le monde va acquiescer d'un air sombre. Le fait que vous confirmiez le sida d'Adjani va donner à penser à vos copains que Goldmann doit l'avoir aussi. Vous avez gagné.

La semaine prochaine : comment faire croire à vos copains que le pape a le sida en passant par Le Pen.



LES "STARS" SEH ★★

COMPTE PERMANENT S.E.H. JUSQU'À 40.000 F. DE DÉCOUVERT AUTORISÉ. Tél. vite au (1)46.27.01.00. POUR OBTENIR UN DOSSIER D'INSCRIPTION * sous réserve d'acceptation du dossier.

AMSTRAD 6128 COULEUR



4.449F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL



COLLECTIVITÉS ET REVENDEURS
CONTACTEZ
CAROLE BILLORÉ
AU (1) 46.27.01.00

ATARI 520 STF

3.690F
POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

☐ TOS EN ROM

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H.,160 rue Legendre, 75017 PARIS. / EN VENTE A LA BOUTIQUE DU CLUB

★ Tous nos matériels sont garantis un an, pièce et main-d'oeuvre.
★ Promotion valable dans la limite des stocks.
★ Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après la livraison des matériels commandés.
★ Chèques renvoyés en cas de rupture de stock.

ATARI 520 ST :	3.990 F.☐	PRIX SPECIAL CLUB : 3.690 F.☐
AMSTRAD 6128 COULEUR :	5.290 F.☐	PRIX SPECIAL CLUB : 4.449 F.☐

Expédition par transporteur : 100 F. France métropolitaine.

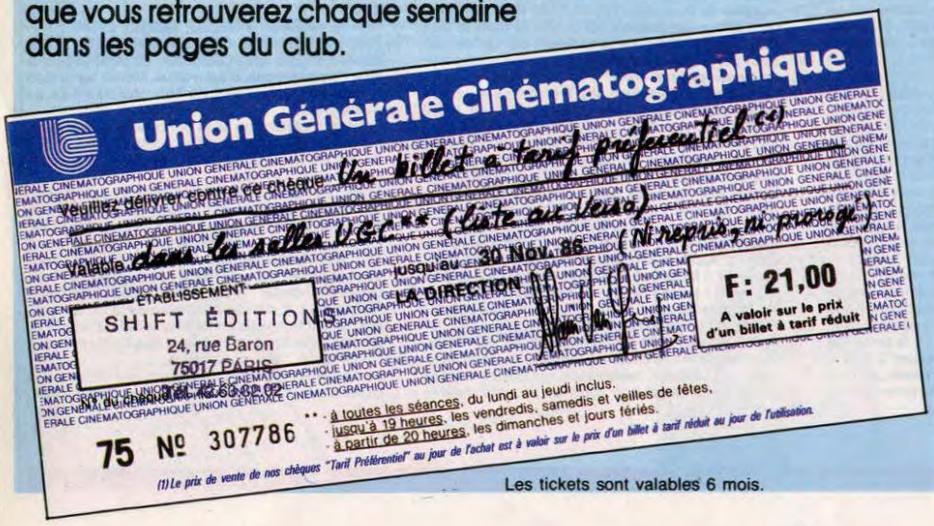
NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
N° CARTE DU CLUB : ..... N° de téléphone : .....

Règlement joint : ☐ Chèque bancaire ☐ CCP

21 FRANCS LA PLACE DE CINOCHE POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL !

Ça y est, U.G.C nous a donné son accord : le club est une espèce d'association, s'pas ? Comme qui dirait un comité d'entreprise, s'pas ? Ou un truc dans le genre syndicat-groupement-coopérative, s'pas ?

Bref, si vous êtes membre du club, vous pouvez **toute l'année**, entrer dans les 221 salles U.G.C en bénéficiant du tarif réduit.
ATTENTION : ça marche pour toutes les séances du lundi au jeudi inclus. Les vendredis, samedis et veilles de fêtes, ça fonctionne seulement jusqu'à 19 heures. Enfin, les dimanches, vous payez plein tarif l'après-midi jusqu'à la séance de 20 heures pour laquelle vous pouvez à nouveau bénéficier du tarif spécial.
Pas mal, non ? Pour commander, utilisez le bulletin ci-contre. Bulletin que vous retrouverez chaque semaine dans les pages du club.



Les tickets sont valables 6 mois.

LISTE DES SALLES U.G.C DANS LESQUELLES VOUS POUVEZ UTILISER VOS BILLETS À TARIF RÉDUITS

RÉGION PARISIENNE :		PROVINCE :	
U.G.C Normandie, 3 salles.	PARIS.		
U.G.C Biarritz, 6 salles.	PARIS.	U.G.C Ariel, 6 salles.	BORDEAUX.
U.G.C Champs Elysées.	PARIS.	U.G.C Capitole, 6 salles.	CLERMONT-FERRAND.
U.G.C Ermitage, 3 salles.	PARIS.		
U.G.C Boulevard, 5 salles.	PARIS.	U.G.C Grand-Place, 5 salles.	GRENOBLE.
U.G.C Odéon, 4 salles.	PARIS.	U.G.C Club, 5 salles.	LE HAVRE.
U.G.C Danton, 4 salles.	PARIS.	U.G.C Ariel Concorde, 9 salles.	LILLE.
U.G.C Montparnasse, 4 salles.	PARIS.	U.G.C Part-Dieu, 14 salles.	LYON.
U.G.C Rotonde, 3 salles.	PARIS.	U.G.C Cinéjournal, 5 salles.	LYON.
U.G.C Convention, 4 salles.	PARIS.	U.G.C Concorde, 5 salles.	LYON.
U.G.C Gare de Lyon, 5 salles.	PARIS.	U.G.C Capitole, 8 salles.	MARSEILLE.
U.G.C Gobelins, 7 salles.	PARIS.	U.G.C Nancy, 5 salles.	NANCY.
3 Secrétan, 3 salles.	PARIS.	U.G.C Apollo, 7 salles.	NANTES.
Grand REX, 8 salles.	PARIS.	U.G.C Club, 4 salles.	ROUEN.
U.G.C Artel, 6 salles.	ROSNY.	U.G.C Eden, 4 salles.	ROUEN.
U.G.C Artel, 6 salles.	CRETEIL SOLEIL.	U.G.C Eden, 6 salles.	SAINT ETIENNE.
U.G.C Artel, 4 salles.	NOGENT/MARNE.	U.G.C Capitole, 6 salles.	STRASBOURG.
U.G.C Artel, 6 salles.	MARNE LA VALLEE.	U.G.C Variétés, 6 salles.	TOULOUSE.
U.G.C Méliès, 3 salles.	MONTREUIL.	U.G.C Majestic, 4 salles.	TOURS.
U.G.C Artel, 3 salles.	COMPIEGNE.		
U.G.C Carrefour, 6 salles.	PANTIN.		
U.G.C Les Flanades, 5 salles.	SARCELLES.		
U.G.C Partner, 4 salles.	AULNAY/BOIS		
U.G.C Aviatic, 3 salles.	LE BOURGET.		

BULLETIN DE COMMANDE A DÉCOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL CINE, 24 RUE BARON, 75017 PARIS

LE PRIX DE LA PLACE EST DE 21 FRANCS.

Les frais de port et d'expédition sont :

5,70 francs pour 1 à 25 places.
7,40 francs pour 26 à 50 places.
13,70 francs pour 51 à 150 places.

Attention : au delà de 150 places, faites plusieurs commandes selon le tarif ci-dessus.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Ville :
Code postal :

Numéro de carte de club obligatoire :

Je désire recevoir des places de cinéma à tarif réduit, valables dans les salles U.G.C :

PLACES à 21 francs = ...

Participation aux frais de port et d'expédition = ...

Total = ...

Règlement joint : Chèque bancaire _ CCP
Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après livraison des places U.G.C. Cette opération promotionelle peut prendre fin sans préavis.

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pétés est réservé aux membres du club Hebdogiciel.

- Les petites annonces gratuites envoyées par les membres du club Hebdogiciel sont prioritaires.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient d'une remise de 10% sur l'abonnement annuel et semestriel à Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate, les boîtes aux lettres et le téléchargement.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SUPPORTS	
DSK	DISQUETTE
K7	CASSETTE
CAR	CARTOUCHE
S	SOFTCARD

COTES	
★★★	INDISPENSABLE
★★	RECOMMANDÉ
★	BON

PRIX	
A :	PRIX CATALOGUE
B :	PRIX ABONNÉ
C :	PRIX CLUB

LES LOGICIELS BORLAND A PRIX CLUB

AMSTRAD (CPM/80)

AM430	★★★	TURBO PASCAL (avec option graphique)	DSK	944	848	754
AM431	★★	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
AM432	★★	TURBO DATA BASE TOOLBOX	DSK	705	635	564
AM433	★★★	TURBO GRAPHIX TOOLBOX	DSK	705	635	564

APPLE IIE ET IIC

AP090	★★★	TURBO PASCAL	DSK	824	741	659
AP091	★★	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
AP092		TURBO DATA BASE TOOLBOX	DSK	705	635	564

MACINTOSH

MA003		REFLEX (1)	DSK	1773	1595	1418
MA004	★★	SIDEKICK	DSK	942	848	754

COMMODORE 128

CO462	★★★	TURBO PASCAL	DSK	824	741	659
CO463	★★★	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
CO464		TURBO DATABASE TOOLBOX	DSK	705	635	566

MSX

MS145	★	TURBO PASCAL	DSK	824	741	659
MS146	★	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
MS147		TURBO DATABSE TOOLBOX	DSK	705	635	566

AMSTRAD PC(2) IBM PC ET COMPATIBLES

IB019	★★	SIDEKICK	DSK	942	848	754
IB020		REFLEX	DSK	1773	1595	1418
IB021		REFLEX WORKSHOP	DSK	824	741	659
IB022		REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP (offre valable jusqu'au 31/10/86)	DSK	1773	1595	1418
IB023	★★★	TURBO PASCAL	DSK	1180	1062	944
IB024	★★	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
IB025	★★	TURBO GAMEWORKS	DSK	705	635	564
IB026	★★	TURBO DATABASE TOOLBOX	DSK	705	635	564
IB027	★★★	TURBO GRAPHIX TOOLBOX	DSK	705	635	564
IB028	★★	TURBO EDITOR TOOLBOX	DSK	705	635	564
IB029	★★★	TURBO JUMBO PACK (Turbo Pascal, Turbo Database, Toolbox, Turbo Tutor, Turbo Editor Toolbox, Turbo Gameworks, Turbo Graphix)	DSK	2959	2663	2367
IB030		TURBO PROLOG	DSK	1180	1062	944
IB031		TURBO LIGHTING (1)	DSK	1180	1062	944

(1) Identiques aux produits commercialisés par Borland USA.
(2) Logiciels compatibles PC1512



BOUTIQUE DU CLUB

Horaires : du mardi au Vendredi, 10h - 13h / 14h - 19h. le samedi, 10h - 13h / 14h - 18h.
Fermée le lundi mais permanence téléphonique au Club, assurée.

BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL
160, rue Legendre, 75017 PARIS.
Tél. (1) 46.27.01.00.
Métro : Guy-Moquet

ATTENTION !!

COMME LE DOLLAR
LES DISQUETTES 3" SONT A LA BAISSE

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

PRIX UNITAIRE			PORT	
A	B	C	QUANTITÉ	TARIF
32	30	24	1 ou 2	6 F.
			jusqu'à 5	8 F.
			jusqu'à 10	11 F.
			jusqu'à 20	13 F.

ATTENTION, OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CHOISISSEZ UN BADGE







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

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

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
VILLE : ..... CODE POSTAL : .....
N° de téléphone : .....

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : .....
TARIF B : N° d'abonné obligatoire : .....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat poste (étranger) ☐

DISQUETTES :
Désire commander ..... disquettes vierges 3 pouces
à ..... F.
Port + ... F.
Total : ..... F.

TEE SHIRT :
Small ☐ Médium ☐ Large ☐
Quantité : .....
Prix unitaire : .....
Port : + 15 F.
TOTAL : .....

REVENDEURS ET COLLECTIVITES
POUR VOUS PROCURER LES LOGICIELS DU CLUB CONTACTEZ CAROLE BILLORÉ AU (1) 46 27 01 00



BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

Je choisis le badge n° .....

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

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code Postal .....

Signature :

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

C'EST NOUVEAU ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD

AM411	★★★	DOOMSDARK	K7	120	109	75
AM412	★★	GLIDER RIDER	K7	108	96	58
AM419	★★★	GRAND PRIX 500CC	K7	150	135	120
AM420	★★★	GRAND PRIX 500CC	DSK	180	162	144
AM421	★★★	KANE	K7	30	27	20
AM422	★★	MARACAIBO	K7	140	126	112
AM423	★★	MARACAIBO	DSK	180	162	144
AM413	★	PRODIGY	K7	120	109	75
AM414	★	PRODIGY	DSK	182	163	117
AM424	★★★	SRAM	DSK	180	162	144
AM417	★★★	STARSTRIKE	K7	120	109	75
AM418	★★★	STARSTRIKE	DSK	182	163	117
AM425	★★★	THEY SOLD A MILION 3	K7	120	109	75
AM426	★★★	THEY SOLD A MILLION 3	DSK	182	163	117
AM427	★★★	US GOLD HITS	K7	120	108	96
AM428	★★★	US GOLD HITS	DSK	180	162	144
AM429	★★	ZOMBI	DSK	160	144	128

ATARI ST

ST042	★★★	APL 68000 (LANGAGE)	DSK	1890	1700	149(
ST043	★★★	HACKER II	DSK	303	273	196
ST044	★★★	MERCENARY	DSK	303	273	196
ST045	★★	REALTIME CLOCK	CAR	607	546	414
ST046	★★★	STARGLIDER	DSK	303	273	196
ST048	★★	ST KARATE	DSK	303	273	196
ST049	★★	STRIKE FORCE HARRIER	DSK	364	327	244
ST050	★★	ST TOOLKIT	DSK	364	327	244

ATARI 400/600/800

AT138	★★	HARDBALL	K7	120	109	75

COMMODORE AMIGA

CO456	★★★	ADVENTURE CONSTRUCTION SET	DSK	303	273	196
CO458	★★★	HACKER II	DSK	303	273	196

COMMODORE

CO444	★★★	ASTERIX	K7	120	109	75
CO445	★★★	ASTERIX	DSK	182	163	117
CO446	★★★	BEST OF BEYOND	K7	120	109	75
CO447	★★★	HACKER II	K7	120	109	75
CO448	★★★	HACKER II	DSK	182	163	117
CO449	★	HOT WHEELS	DSK	182	163	117
CO450	★	JACK THE NIPPER	DSK	182	163	117
CO451	★★★	MERCENARY COMPENDIUM	DSK	182	163	117

AMSTRAD PC IBM PC*

IB016	★★	ART STUDIO	DSK	789	710	542
IB017	★★	CRUISADE IN EUROPE	DSK	303	273	196
IB019	★	SPITFIRE ACE	DSK	218	196	142

MSX

MS144	★★	CYBERUN	K7	120	109	75

PROMOTION SPECIALE LOGICIELS POUR ATARI ST

ST036	★★	ARENA	303	273	186
ST002	★★★	BRATACCAS	410	369	226
ST037	★★	DEEP SPACE	424	282	236

PROMOTION QUICKSHOT II

A : 79
B : 71
C : 49



AMSTRAD

				A	B	C
AM010	★★	3D MEGACODE	K7	180	162	116
AM011	★★	3D MEGACODE	DSK	260	234	172
AM012	★★	3D VOICE CHESS FRANCAIS	K7	121	108	75
AM013	★★	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK	182	163	107
AM014	★★	5 me AXE	K7	190	152	123
AM015	★★	5 me AXE	DSK	200	160	130
AM016	★	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160	144	128
AM017	★	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	190	171	152
AM018	★	AIRWOLF	K7	109	98	53
AM020	★★	ALIEN	K7	104	94	62
AM022	★★	ALIEN 8	K7	110	99	34
AM341	★★★	ALIEN HIGWAY 2	K7	109	99	67
AM384	★★	ATLANTIC CHALLENGE	K7	108	97	70
AM026	★★	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7	193	174	138
AM027	★★	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK	295	266	207
AM028	★★	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	73
AM029	★★	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	115
AM033	★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105	95	63
AM034	★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	182	163	117
AM036	★	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	88
AM035	★	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK	220	198	144
AM037	★	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	220	198	144
AM038	★★	BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	75
AM039	★★	BATTLE OF BRITAIN	DSK	180	162	116
AM302	★★★	BATMAN	K7	108	87	65
AM362	★★★	BATMAN/8256	DSK	182	163	127
AM319	★★★	BATMAN	DSK	181	162	116
AM040	★	BEACH HEAD	K7	130	117	68
AM041	★	BEACH HEAD	DSK	159	152	100
AM042	★★★	BOMBJACK	K7	108	87	65
AM046	★★★	BOULDER DASH III	K7	121	108	75
AM298	★★	BOUNDER	K7	108	87	65
AM299	★★	BOUNDER	DSK	157	141	99
AM047	★★	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95	34
AM048	★★	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98	66
AM049	★★	BRUCE LEE	K7	110	99	34
AM050	★★	BRUCE LEE	DSK	170	153	105
AM052	★	CAULDRON	K7	98	88	60
AM053	★	CAULDRON	DSK	153	138	91
AM051	★★	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
AM410	★	CHIROLOGIE	K7	60	50	40
AM056	★★	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	70
AM059	★★★	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	72
AM060	★★★	COLOSSUS CHESS 4	DSK	155	140	95
AM320	★★★	COLOSSUS CHESS 4.0/8256	DSK	194	175	126
AM061	★★	COMBAT LYNX	K7	109	98	66
AM062	★★	COMMANDO	K7	107	96	58
AM342	★★	COMMANDO	DSK	182	163	117
AM063	★★	COMPUTER HITS 6	DSK	182	169	117
AM064	★★	COMPUTERS HITS 10	K7	121	108	75
AM065	★★	COMPUTERS HITS 10 II	K7	121	108	75
AM066	★★★	CONFUZZION	K7	87	78	52
AM343	★	CORE	K7	121	108	75
AM067	★★★	CRAFTON ET XUNK	K7	140	126	88
AM068	★★★	CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198	144
AM070	★★★	CYRUS CHESS	K7	121	109	75
AM071	★★★	CYRUS CHESS	DSK	155	140	96
AM321	★★	CYRUS CHESS/8256	DSK	194	175	126
AM072	★★★	D BASE 2	DSK	790	711	632
AM074	★★★	DAMS	K7	295	266	196
AM075	★★★	DAMS	DSK	395	356	267
AM385	★★★	DAN DARE	K7	120	108	75
AM386	★★★	DAN DARE	DISK	181	163	117
AM077	★★★	DATAMAT	DSK	450	405	315
AM078	★★	DEFEND OR DIE	K7	97	87	49
AM079	★★	DEVIL'S CROWN	K7	115	104	61
AM080	★★	DEVIL'S CROWN	DSK	169	152	96
AM081	★★★	DEVPAC	K7	305	275	204
AM082	★★★	DEVPAC	DSK	360	324	242
AM083	★★★	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	75
AM322	★★	DOCTOR WHO	K7	146	132	93
AM323	★★	DOCTOR WHO	DSK	207	187	135
AM084	★★★	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108	75
AM085	★★★	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163	117
AM087	★★	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	67
AM088	★★★	DUNDARACH	K7	115	104	81
AM089	★★★	DUNDARACH	DSK	140	126	87
AM091	★★★	DUO PACK FIGH EXLO	DSK	229	206	138
AM092	★★★	EDEN BLUES	K7	140	126	98
AM093	★★★	EDEN BLUES	DSK	220	198	160
AM096	★★	ELIDON	K7	114	103	71
AM097	★★★	ELITE	K7	155	140	95
AM098	★★★	ELITE	DSK	185	166	120
AM099	★★	EMPIRE	K7	210	147	147
AM100	★★	EMPIRE	DSK	310	217	217
AM344	★★★	EQUINOX	K7	121	108	85
AM345	★★★	EQUINOX	DSK	182	163	127
AM101	★	ESMERALD ISLE	K7	85	76	59
AM387	★★	FANTASTIC FOUR	K7	120	108	75
AM102	★	FANTASTIC VOYAGE	DSK	155	140	112
AM103	★★	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
AM104	★★	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
AM105	★	FORMULA ONE	K7	92	83	69
AM106	★★	FORTH	K7	234	211	141
AM107	★★	FORTH	DSK	277	249	195
AM347	★	FOURMOST ADVENTURE	K7	97	88	68
AM388	★★★	FOURTH PROTOCOLE	DSK	181	163	117
AM108	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62
AM109	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	108
AM111	★★★	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	121	108	85
AM112	★★	GALAXIA	K7	74	67	49
AM114	★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
AM115	★★	GESTE D'ARTILLAC	DSK	290	261	232
AM116	★★★	GET DEXTER	K7	121	108	85
AM117	★★★	GET DEXTER	DSK	182	163	127
AM348	★	GOLDEN PATH	K7	121	108	85
AM349	★	GOLDEN PATH	DSK	170	153	119
AM338	★★★	GUN FRIGHT	K7	121	109	85
AM120	★★★	GYROSCOPE	K7	120	108	62
AM121	★★	HACKER	K7	121	109	85
AM122	★★	HACKER	DSK	155	140	100
AM123	★★	HARD HAT MAC	K7	121	116	90
AM124	★★	HARRIER STRIKE FORCE	K7	121	108	85
AM125	★★	HARRIER STRIKE FORCE	DSK	182	163	127
AM324	★★★	HEAVY ON THE MAGICK	K7	121	109	85
AM325	★★★	HEAVY ON THE MAGICK	DSK	181	162	126
AM126	★★	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
AM127	★★	HI-RISE	K7	109	98	68
AM128	★★	HI-RISE	DSK	145	131	94
AM129	★★★	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	115	104	63
AM130	★★★	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112	86
AM133	★	HOLD-UP	K7	120	108	83
AM134	★	HUNCHBACK II	K7	97	87	62
AM135	★★	HYPERSPORT	K7	110	98	76
AM136	★★	HYPERSPORT	DSK	157	141	110
AM137	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101	78
AM390	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	181	163	117
AM391	★★	INTERNATIONAL RUGBY	K7	96	87	62
AM392	★★	INTERNATIONAL RUGBY	DSK	157	141	102
AM393	★★	INTERNATIONAL KARATE	K7	96	87	62
AM394	★★	INTERNATIONAL KARATE	DSK	147	141	102
AM140	★★	JAMMIN'S	K7	114	103	71
AM141	★	JET SET WILLY	K7	97	87	62
AM395	★★	JEWELS OR DARKNESS/8256	DSK	181	163	117
AM142	★	JUGGERNAUT	K7	91	82	58
AM144	★★	KNIGHTLORE	K7	112	101	35
AM396	★	KNIGHTRIDER	K7	108	97	70
AM145	★	KONG STRIKES BACK	K7	99	89	63
AM327	★★	L'AIGLE D'OR	K7	160	144	120
AM328	★★	L'AIGLE D'OR	DSK	198	178	148
AM146	★★★	LAZER BASIC	DSK	238	214	161
AM358	★	LE MILLIONNAIRE	K7	60	50	40
AM147	★	LE SURVIVANT	K7	117	105	85
AM350	★★	L'HERITAGE	K7	171	154	136
AM351	★★	L'HERITAGE	DSK	195	175	156
AM149	★	LORDS OF MIDNIGHT	K7	112	101	78
AM150	★	LORDS OF MIDNIGHT	DSK	158	142	114
AM151	★★★	LORDS OF THE RING	K7	194	174	122
AM152	★	LORIGRAPH	K7	210	189	147
AM153	★	LORIGRAPH	DSK	310	279	217
AM154	★★	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112
AM155	★★	MACADAM BUMPER	DSK	240	216	168
AM360	★	MANAGER	K7	60	50	40
AM156	★	MANDRAGORE	K7	250	225	200
AM157	★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
AM158	★★★	MANIC MINER	K7	111	100	77
AM159	★	MARSPORT	K7	121	109	83
AM160	★	MARSPORT	DSK	132	119	95
AM162	★★	MASTER OF THE LAMPS	K7	124	112	77
AM163	★	MATCH POINT	K7	96	86	65
AM329	★	MELTDOWN	K7	109	98	67
AM352	★	MELTDOWN 6128	DSK	182	163	127
AM165	★★	METRO 2018	K7	190	171	115
AM166	★★	METRO 2018	DSK	215	194	129
AM359	★	MICROSAPIENS	K7	60	50	40
AM173	★★★	MINDSHADOW	K7	114	103	75
AM174	★★★	MINDSHADOW	DSK	155	140	90
AM175	★★	MINIOFFICE	K7	76	68	45
AM176	★★	MINIOFFICE	DSK	127	114	78
AM177	★★	MONTSEGUR	K7	139	125	100
AM178	★★	MOVIE	K7	121	108	75
AM180	★★★	MULTIPLAN	DSK	490	441	392
AM399	★	MUSIC MACHINE	DSK	157	141	102
AM182	★	NEVER ENDING STORY	K7	127	114	78
AM183	★★★	NIGHT SHADE	K7	132	119	34
AM373	★★	NODES OF YESOD	K7	121	108	85
AM185	★★	ONE MAN ANS HIS DROIDS	K7	30	27	20
AM186	★★	ORPHEE	DSK	340	306	238
AM304	★	PACIFIC	K7	140	126	98
AM305	★	PACIFIC	DSK	220	198	155
AM188	★★	PANZADROME	K7	110	99	67
AM189	★★★	PING PONG	K7	112	101	72
AM190	★★★	PING PONG	DSK	182	163	117
AM191	★	PLANETE BASE	K7	150	135	95
AM192	★★	POUVOIR	K7	180	162	126
AM193	★★	POUVOIR	DSK	200	180	140
AM194	★★	PROJECT FUTURE	K7	114	103	53
AM374	★★	PRO TENNIS	K7	121	108	85
AM375	★★	PRO TENNIS	DSK	182	163	127
AM197	★	PYJAMARAMA	K7	107	96	65
AM199	★	RAID	K7	112	101	68
AM200	★	RAID	DSK	161	152	96
AM201	★	RAMBO	K7	109	98	58
AM202	★★★	RASPUTINE	K7	94	85	59
AM401	★★	REBEL PLANET	K7	120	108	75
AM203	★	RED ARROWS	K7	163	147	66
AM204	★	RED ARROWS	DSK	158	142	98
AM330	★★	RED HAWK	K7	121	109	75
AM205	★★	RED MOON	K7	87	78	52
AM331	★★★	REVERSI CHAMPION	K7	160	144	110
AM332	★★★	REVERSI CHAMPION	DSK	198	178	138
AM376	★★	RESCUE ON FRACTALUS	K7	121	108	85
AM377	★★	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	182	163	127
AM206	★★	ROCCO	K7	114	103	53
AM207	★★	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	53
AM208	★★	ROCKY HORROR SHOW	DSK	182	163	104
AM378	★★	ROOM 10	K7	97	88	68
AM209	★★	RUNESTONE	K7	98	88	58
AM213	★	SEAS OF BLOOD	K7	121	109	67
AM312	★	SHADOW FIRE	K7	121	108	75
AM353	★	SHOGUN	K7	121	108	75
AM354	★	SHOGUN	DSK	182	163	117
AM214	★★	SKYFOX	K7	129	116	80
AM355	★★	SKYFOX	DSK	194	175	126
AM215	★★★	SORCERY	K7	95	86	63
AM216	★★★	SORCERY	DSK	160	144	95
AM217	★★★	SORCERY PLUS	K7	140	126	88
AM218	★★★	SORCERY PLUS	DSK	200	180	116
AM219	★★	SOULS OF DARCON	K7	114	103	70
AM220	★★	SOULS OF DARCON	DSK	178	160	111
AM221	★	SOUTHERN BELLE	K7	106	95	55
AM224	★★	SPACE SHUTTLE	K7	120	108	75
AM403	★★	SPACE SHUTTLE	DSK	181	163	117
AM225	★★★	SPELLBOUND	K7	45	40	21
AM226	★★★	SPINDIZZY	K7	121	108	75
AM227	★★★	SPINDIZZY	DSK	182	163	117
AM228	★	SPITFIRE 40	DSK	155	140	90
AM229	★	SPITTFIRE 40	K7	107	96	58
AM230	★★	SPY HUNTER	K7	110	99	68
AM231	★★★	SPY VS SPY	K7	147	132	74
AM232	★★★	SPY VS SPY	DSK	177	159	110
AM405	★★	STAINLESS STEEL	K7	120	108	75
AM406	★★	STAINLESS STEEL	DSK	181	163	117
AM235	★	STAR STRIKE	K7	80	72	49
AM236	★★	STARION	K7	125	113	78
AM237	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91	60
AM238	★	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	138	94
AM239	★★★	STRANGELOOP	K7	124	112	66
AM240	★★★	STRANGELOOP	DSK	182	163	117
AM317	★	SUPERCHESS	K7	90	81	62
AM318	★	SUPERCHESS	DSK	130	117	94
AM241	★	SUPER PIPELINE II	K7	114	103	60
AM242	★	SUPER PIPELINE II	DSK	124	112	67
AM243	★★	SUPER SILVER PACK	K7	142	132	80
AM245	★★★	SUPERPAINT	DSK	395	356	267
AM244	★★	SUPERSLEUTH	K7	180	85	65
AM247	★★	TANK BUSTER	K7	101	91	60
AM315	★	TANK COMMANDER	K7	108	87	65
AM316	★	TANK COMMANDER	DSK	157	141	99
AM248	★	TAPPER	K7	112	101	68
AM249	★★	TASCOPY	K7	129	116	94
AM250	★★	TASCOPY	DSK	276	248	193
AM339	★★	TASSPRINT	K7	130	117	97
AM340	★★	TASSPRINT	DSK	170	153	127
AM251	★★★	TASWORD FRANCAIS	K7	195	175	155
AM252	★★★	TASWORD FRANCAIS	DSK	310	279	231
AM253	★★★	TASWORD 6128 FRANCAIS	DSK	350	315	262
AM254	★★★	TAU CETI	K7	114	103	61
AM255	★	TENNIS 3D	K7	150	135	95
AM256	★	TENNIS 3D	DSK	200	180	130
AM257	★★	TERROR MOLINOS	K7	114	103	60
AM258	★★	TEXTOMAT	DSK	450	405	315
AM259	★	THE COVENANT	K7	87	78	49
AM260	★★	THE HOBBIT	K7	165	149	103
AM379	★★	THE HOBBIT/8256	DSK	304	274	213
AM261	★★	THE ILLUSTRATOR	K7	256	230	161
AM262	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
AM267	★★	THEATRE EUROPE ANGLAIS	DSK	180	162	136
AM265	★★	THEATRE EUROPE FRANCAIS	K7	140	126	88
AM266	★★	THEATRE EUROPE FRANCAIS	DSK	220	198	144
AM268	★★	THEY SOLD A MILLION	K7	116	103	65
AM269	★★	THEY SOLD A MILLION	DSK	175	160	100
AM270	★★★	THEY SOLD A MILLION 2	K7	121	108	75
AM271	★★★	THEY SOLD A MILLION 2	DSK	182	169	117
AM272	★★	THINK	K7	109	98	66
AM380	★	TOADRUNNER	K7	109	99	77
AM381	★	TOADRUNNER	DSK	182	163	127
AM407	★★	TOBROUK	DSK	157	141	102
AM356	★	TOMAHAWK	K7	121	108	75
AM357	★	TOMAHAWK	DSK	182	163	117
AM273	★★	TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87	57
AM274	★★	TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171	105
AM275	★★	TRIPLE PACK	DSK	180	162	104
AM275	★★	TRIPLE PACK	DSK	180	162	104
AM303	★★	V	K7	121	108	75
AM361	★★	V	DSK	182	163	117
AM408	★★	VERY BIG CAVE ADVENTURE	K7	96	87	62
AM276	★	WARLORD	K7	99	89	60
AM333	★	WATERLOO	K7	121	109	75
AM334	★	WATERLOO	DSK	160	144	110
AM279	★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99	61
AM280	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	75
AM281	★★★	WAY OF THE TIGER	DSK	182	163	117
AM284	★★★	WHO DARES WINS II	K7	95	86	52
AM285	★★★	WHO DARES WINS II	DSK	163	147	90
AM335	★★	WINTER GAMES	K7	121	109	75
AM336	★★	WINTER GAMES	DSK	181	162	116
AM286	★★★	WINTER SPORTS	K7	124	112	76
AM287	★★★	WINTER SPORTS	DSK	155	140	90
AM289	★★★	WIZARD LAIR	DSK	140	126	77
AM290	★★★	WORKING BACKWARDS	DSK	178	160	112
AM434	★	WORLD CUP CARNIVAL	K7	121	109	75
AM435	★	WORLD CUP CARNIVAL	DSK	181	162	116
AM291	★	WORLD CUP FOOTBALL	K7	97	87	52
AM292	★★	WORLD SERIE BASEBALL	K7	110	98	58
AM409	★★	XARQ	K7	108	97	70
AM293	★★	YIE AR KUNG FU	K7	105	95	69
AM294	★★	YIE AR KUNG FU	DSK	155	140	90
AM295	★	ZAXXON	K7	121	109	75
AM296	★★	ZOIDS	K7	121	108	75
AM337	★★	ZOIDS	DSK	181	162	116
AM297	★★★	ZORRO	K7	110	99	68

ATARI 400/600/800

				A	B	C
AT001	★★	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	85
AT002	★★	AMERICAN ROAD RACE	DSK	180	162	103
AT003	★★	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	75
AT004	★★	ARCHON	K7	145	131	92
AT005	★★	ARCHON	DSK	181	163	117
AT008	★★★	AXIS ASSASSIN	DSK	115	104	75
AT122	★★	AZTEC	K7	121	108	85
AT123	★★	AZTEC	DSK	182	163	127
AT009	★★★	BALLBLAZER	DSK	182	164	103
AT010	★★★	BALLBLAZER	K7	121	109	75
AT012	★	BEACH HEAD	K7	112	101	72
AT013	★	BEACH HEAD	DSK	121	109	75
AT014	★★	BLUE MAX	K7	112	101	72
AT015	★★	BLUE MAX	DSK	125	112	78
AT016	★★	BLUE MAX 2001	K7	121	109	34
AT017	★★	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	107
AT124	★★	BLUE RIBBON	K7	121	108	85
AT020	★★	BOULDERDASH II	K7	121	109	75
AT022	★★	BOUNTY BOB	K7	121	109	34
AT023	★★★	BRUCE LEE	K7	140	126	72
AT024	★★★	BRUCE LEE	DSK	180	162	80
AT025	★	CHOP SUEY	K7	109	98	66
AT026	★	CHOP SUEY	DSK	157	141	100
AT028	★★★	COLOSSUS CHESS	K7	121	109	68
AT030	★	COMBAT LEADER	K7	170	153	109
AT119	★★	CRUISADE IN EUROPE	K7	182	163	117
AT120	★★	CRUISADE IN EUROPE	DSK	243	219	161
AT032	★★	D-BUG	K7	97	87	58
AT033	★★	D-BUG	DSK	115	104	75
AT035	★	DECATHLON	K7	140	126	81
AT036	★	DECATHLON	DSK	180	162	107
AT037	★★★	DROP ZONE	K7	121	109	72
AT039	★★	ELECTRA GLIDE	K7	109	98	65
AT040	★★	ELECTRA GLIDE	DSK	152	137	97
AT042	★★	F 15 STRIKE EAGLE	K7	121	109	75
AT043	★★	F 15 STRIKE EAGLE	DSK	170	153	109
AT044	★	FIGHTER PILOT	K7	60	54	22
AT045	★	FIGHTER PILOT	DSK	130	117	75
AT049	★	GHOSTBUSTERS	K7	129	116	78
AT050	★	GHOSTBUSTERS	DSK	150	135	102
AT051	★★	GOONIES	K7	112	101	72
AT053	★★	HACKER	K7	121	109	75
AT054	★★	HACKER	DSK	180	162	103
AT055	★★	HARD HAT MACK	K7	121	109	71
AT056	★★	HARD HAT MACK	DSK	125	112	78
AT130	★	JEWELS OF DARKNESS	DSK	181	163	117
AT060	★★★	KENNEDY APPORACH	K7	169	152	108
AT061	★★★	KENNEDY APPROCH	DSK	190	171	120
AT062	★★	KNIGHTS OF THE DESERT	DSK	330	297	198
AT063	★★★	KORONIS RIFT	DSK	173	156	100
AT065	★★★	MEDIATOR	K7	109	98	65
AT066	★★★	MEDIATOR	DSK	155	140	101
AT067	★★★	MERCENARY	K7	121	109	75
AT068	★★★	MERCENARY	DSK	157	141	100
AT069	★★	MIG ALLEY ACE	K7	121	109	72
AT070	★★	MIG ALLEY ACE	DSK	175	158	109
AT074	★	NATO COMMANDER	K7	112	101	72
AT075	★★	ONE ON ONE	K7	121	109	75
AT076	★★	ONE ON ONE	DSK	157	141	100
AT125	★	PIERRE POLO	K7	121	108	85
AT126	★	PIERRE POLO	DSK	182	163	127
AT077	★	PITFALL II	K7	125	112	78
AT131	★	POLAR PIERRE	K7	120	108	75
AT132	★	POLAR PIERRE	DSK	181	163	117
AT121	★★★	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	163	117
AT134	★★	RAID OVER MOSCOU	K7	120	108	75
AT135	★★	RAID OVER MOSCOU	DSK	181	163	117
AT081	★★★	RESCUE OF FRACTALUS	K7	121	109	75
AT082	★★★	RESCUE OF FRACTALUS	DSK	163	147	94
AT083	★★	RIVER RAID	K7	125	112	78
AT136	★★	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
AT085	★★	SMASH HITS 1	K7	162	146	104
AT086	★★	SMASH HITS 2	K7	162	146	104
AT087	★★	SMASH HITS 3	K7	178	160	115
AT088	★★	SMASH HITS 4	K7	121	109	75
AT091	★★	SOLO FLIGHT	K7	190	171	72
AT092	★★★	SOLO FLIGHT	DSK	210	189	107
AT093	★★★	SPACE SHUTTLE	K7	129	116	80
AT094	★★	SPIDERMAN	K7	101	91	84
AT096	★	SPITFIRE ACE	K7	121	109	72
AT097	★★	SPY HUNTER	K7	121	109	34
AT098	★★	SPY HUNTER	DSK	170	153	109
AT100	★★★	SPY VS SPY	DSK	162	146	104
AT101	★★	SPY VS SPY 2	K7	119	107	77
AT102	★★	SPY'S DEMISE	K7	121	109	72
AT104	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	112	101	72
AT105	★	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	125	112	78
AT106	★	STRIP POKER	DSK	170	153	109
AT107	★	STRIP POKER	K7	121	109	72
AT108	★★	SUMMER GAMES	DSK	157	141	100
AT110	★★	SUPER ZAXXON	K7	113	102	34
AT111	★★★	TAPPER	K7	112	101	34
AT112	★★★	TAPPER	DSK	170	153	109
AT127	★★	TEMPLE OF APCHAI TRILOGY	DSK	182	163	127
AT113	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
AT128	★	THE SECOND CITY	K7	73	66	52
AT114	★★★	ULTIMA III	DSK	210	189	145
AT137	★★★	ULTIMA IV	DSK	242	218	157
AT115	★★★	UP AND DOWN	K7	112	101	72
AT116	★★★	UP AND DOWN	DSK	170	153	109
AT117	★★★	ZORRO	K7	112	101	72
AT118	★★★	ZORRO	DSK	170	153	109

APPLE IIE & IIC

AP002	★	ADVENTURE CONSTRUCTION	200	180	140
AP003	★★	A.E	269	242	90
AP079	★★	ALTERNATE REALITY	243	219	171
AP004	★★	AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
AP005	★	ANGLAIS 1	425	382	325
AP006	★	ANGLAIS 2	425	382	325
AP007	★	ANGLAIS 3	425	382	325
AP008	★	ANGLAIS 4	425	382	325
AP009	★	ANGLAIS 5	425	382	325
AP010	★★	ARCHON II	200	180	140
AP013	★★★	BARD'S TALE	380	342	280
AP018	★★	CAPTAIN GOODNIGHT	350	315	250
AP019	★★★	CARMEN OF SAN DIEGO	493	444	280
AP023	★	CHOPLIFTER	269	242	90
AP024	★★	COLOSSUS CHESS 4	396	356	238
AP026	★★	CRIME DU PARKING	190	171	127
AP029	★★	DALLAS QUEST	195	175	90
AP080	★★	DESIGNERS PENCIL	365	329	256
AP075	★	EAMON	100	90	80
AP031	★	EPIDEMIE	195	176	127
AM089	★★	F15 STRIKE EAGLE	242	218	157
AP076	★★★	FOLIE MEURTRIERE AU COLLEGE	100	90	80
AP039	★	HOLD UP	290	261	232
AP040	★★★	KARATEKA	380	342	238
AP077	★	LA BOITE A PUCES	295	266	231
AP041	★★★	LITTLE COMPUTER PREOPLE	350	315	230
AP042	★★	MANDRAGORE	290	261	232
AP043	★	MAX THE GLOBE TROTTER	800	720	350
AP044	★	MEME LES POMMES DE TERRE	190	171	127
AP046	★★★	MOEBIUS	680	612	430
AP048	★★	MOVIE MAKER	200	180	140
AP049	★★	MUR DE BERLIN	195	176	127
AP050	★★	MUSIC CONSTRUCTION	200	180	140
AP087	★★	NATO COMMANDER	242	218	157
AP051	★	OPERATION MERCURY	390	351	270
AP054	★	PARANOIAK	190	171	127
AP082	★★★	PINBALL CONSTRUCTION KIT	243	219	171
AP058	★	PORTEFEUILLE BOURSIER	1450	1305	1110
AP083	★★	SEVEN CITIES OF GOLD	243	219	171
AP088	★★	SILENT SERVICE	242	218	157
AP061	★	SKY BLAZER	240	216	120
AP062	★★★	SKYFOX	180	162	126
AP084	★★	SOLO FLIGHT	242	218	157
AP063	★	SPACE SHUTTLE	328	295	190
AP066	★★	SUMMER GAMES II	267	240	197
AP067	★	TEMPLE D'APSHAI	195	175	50
AP078	★★	THE HOBBIT	365	329	256
AP068	★	ULTIMA III	740	666	450
AP069	★★	WINTER GAMES	297	267	224
AP070	★	WIZARDRY 1	470	423	180
AP073	★★	XPER	950	855	656

MACINTOSH

MA002	★★★	DEJA VU	328	295	207

ATARI ST

ST035	★★★	APSHAI TRILOGY	DSK	303	273	196
ST036	★★	ARENA	DSK	303	273	186
ST001	★★	BBS	DSK	365	328	256
ST024	★	BLACK GAULDRON	DSK	365	328	256
ST022	★	BORROWED TIME	DSK	310	279	217
ST002	★★★	BRATACCAS	DSK	410	369	236
ST003	★	CALENDAR	DSK	245	220	172
ST032	★	CARDS	DSK	243	219	171
ST004	★★★	COLOUR SPACE	DSK	245	220	172
ST037	★★	DEEP SPACE	DSK	424	382	236
ST005	★★★	DEGAS	DSK	430	387	300
ST006	★	DFT IBM/ST	DSK	365	328	256
ST007	★★	DISK HELP	DSK	365	328	256
ST008	★★	DOS SHELL MS/DOS EMUL	DSK	365	328	256
ST009	★	FLIP SIDE	DSK	245	220	172
ST025	★★	HABAWRITER V. ANGLAISE	DSK	730	657	511
ST026	★★	HABADEX V. ANGLAISE	DSK	608	548	428
ST027	★★	HABAMERGE	DSK	487	439	341
ST028	★★	HABAVIEW V. ANGLAISE	DSK	913	822	640
ST010	★★	HACKER	DSK	310	279	217
ST038	★★	KING QUEST	DSK	364	327	236
ST011	★	KISSED	DSK	365	328	256
ST012	★	LANDS OF HAVOC	DSK	245	220	162
ST029	★★	LATICE C COMPILER METACOMCO	DSK	1582	1424	929
ST039	★★	LEADERBOARD GOLF	DSK	303	273	196
ST033	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	426	384	229
ST014	★★	M-DISK RAM DISK	DSK	157	141	109
ST015	★★	MI-TERM	DSK	365	328	256
ST016	★	MINDSHADOW	DSK	310	279	217
ST017	★	MUD PIES	DSK	245	220	172
ST031	★★★	PASCAL METACOMCO	DSK	1095	986	767
ST040	★★	SILENT SERVICE	DSK	303	273	196
ST018	★	SOFT SPOOL	DSK	245	220	172
ST034	★	THE ANIMATOR	DSK	365	329	256
ST019	★★★	THE PAWN	DSK	269	249	170
ST023	★★★	TIME BANDIT	DSK	328	295	229
ST021	★	UTILITIES	DSK	430	387	300

* *ATTENTION, les logiciels suivants ne sont pas tous compatibles avec le PC 1512.*

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC, 24 RUE BARON, 75017 PARIS

Déterminez vous-même le prix auquel vous avez droit. Colonne C pour les membres du club. Colonne B pour les abonnés. Colonne A pour les visiteurs.

Nom.................................... Prénom ....
Adresse ....
Ville .... Code postal ....
N°téléphone. : ....

Date de la commande :
Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après la livraison des matériels commandés.
Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.
Sauf indication contraire, les manuels des logiciels sont en anglais.
Tarif C : N° de carte de club obligatoire : ....
Tarif B : N° d'abonné obligatoire. : ....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : Mandat poste international ☐

Réf.	Log.	Ord.	Support	Tarif	Prix	Quant.	Montant
Ex : AT001	AMERICAN ROAD	ATARI	CASSETTE	C	85	1	85

TOTAL :
Participation aux frais de port : 15,00.
MONTANT A PAYER :

ECRIVEZ LA RÉFÉRENCE, ET LE NOM DE L'ORDINATEUR EN ENTIER

AMSTRAD PC*
IBM PC ET COMPATIBLES

				A	B	C
IB001	★★★	CHAMPIONSHIP GOLF	DSK	426	384	299
IB003	★★	ALTER EGO MALE	DSK	425	382	268
IB004	★★	ALTER EGO FEMELLE	DSK	425	382	268
IB005	★★	DESIGNER PENCIL	DSK	364	328	254
IB011	★★	F15 STRIKE EAGLE	DSK	242	218	157
IB006	★★	GHOSTBUSTERS	DSK	303	273	212
IB007	★★★	HACKER	DSK	364	328	254
IB012	★★	HELLCAT ACE	DSK	242	218	157
IB008	★★	MINDSHADOW	DSK	364	328	254
IB009	★★	MUSIC STUDIO	DSK	425	382	268
IB002	★★	THE HOBBIT	DSK	365	329	256
IB013	★★	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
IB014	★★	SOLO FIGHT	DSK	242	218	157
IB015	★★	SPITFIRE ACE	DSK	242	218	157

COMMODORE AMIGA

				A	B	C
CO411	★★	ARCHON	DSK	365	329	256
CO412	★	ARTIE FOX	DSK	365	329	256
CO374	★	BORROWED TIME	DSK	304	274	212
CO375	★★	BRATACCAS	DSK	426	383	299
CO376	★★	HACKER	DSK	204	274	212
CO413	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	426	384	299
CO417	★★★	MARBLE MADNESS	DSK	364	327	236
CO377	★	MINDSHADOW	DSK	304	274	212
CO378	★★	MUSIK STUDIO	DSK	426	383	299
CO414	★★	ONE ON ONE	DSK	365	329	256
CO415	★★★	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	365	329	256
CO416	★★	SKYFOX	DSK	365	329	256
CO418	★★★	THE PAWN	DSK	303	273	196

COMMODORE

				A	B	C
CO385	★★	1985	DSK	188	163	127
CO001	★★★	4 ZZAP ! SIZZLERS	K7	121	108	75
CO002	★★★	4 ZZAP ! SIZZLERS	DSK	182	169	117
CO004	★★★	4 me PROTOCOLE	DSK	194	174	111
CO005	★★	ADVENTURE CONSTRUCTION	DSK	160	144	98
CO006	★★	AIR WOLF	K7	97	87	59
CO007	★★	ALTERNATE REALITY:THE CITY	DSK	240	216	158
CO008	★★	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	73
CO009	★★	AMERICAN ROAD RACE	DSK	190	171	132
CO010	★★	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	75
CO011	★★	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	108	65
CO012	★★	ARCADE HALL OF FAME	DSK	182	169	117
CO013	★★	ARCHON 2	K7	145	130	91
CO014	★★	ARCHON 2	DSK	165	148	110
CO015	★★	ARK PANDORA	K7	121	108	75
CO016	★★	ARK PANDORA	DSK	121	108	75
CO017	★★★	AXIS ASSASSIN	K7	96	87	57
CO018	★★★	AXIS ASSASSIN	DSK	120	108	73
CO020	★★	BACK TO THE FUTURE	K7	114	103	61
CO021	★★★	BALLBLAZER	K7	115	104	62
CO022	★★★	BALLBLAZER	DSK	180	162	99
CO023	★★	BARRY MAC CUIGAN BOXING	K7	130	117	71
CO025	★	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	112	88
CO026	★★	BATTLE D'ANGLETERRE	K7	140	112	88
CO027	★★	BATTLE FOR BRITAIN	K7	120	108	74
CO028	★★	BATTLE FOR BRITAIN	DSK	147	151	100
CO029	★	BEACH HEAD	K7	121	109	69
CO030	★	BEACH HEAD	DSK	155	140	98
CO031	★	BEACH HEAD II	K7	121	109	69
CO032	★	BEACH HEAD II	DSK	170	153	112
CO379	★★	BIGGLES	K7	121	108	75
CO366	★★	BIGGLES	DSK	158	143	101
CO379	★★	BIGGLES	K7	121	108	75
CO366	★★	BIGGLES	DSK	158	143	101
CO033	★★	BLACKWHYCHE	K7	120	108	73
CO034	★★	BLADE RUNNER	K7	110	99	68
CO035	★★	BLUE MAX 2001	K7	112	101	68
CO036	★★	BLUE MAX	K7	112	101	68
CO037	★★	BLUE MAX	DSK	180	162	108
CO038	★	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	108
CO039	★★★	BOMBJACK	K7	108	97	65
CO040	★★	BORROWED TIME	DSK	160	144	107
CO041	★★★	BOULDERDASH	K7	109	98	66
CO042	★★★	BOULDERDASH	DSK	162	146	100
CO044	★★	BOULDERDASH III	K7	121	108	75
CO380	★★	BOUNCES	K7	121	108	75
CO045	★★	BOUNDER	K7	124	112	67
CO046	★★	BOUNDER	DSK	155	140	96
CO047	★★	BOUNTY BOB	K7	120	108	73
CO048	★★	BOUNTY BOB	DSK	180	162	108
CO050	★★	BREAK DANCE	K7	109	98	66
CO051	★	BRIAN JACKS SUPERSTAR	K7	109	98	66
CO053	★★★	BRUCE LEE	K7	112	101	68
CO054	★★★	BRUCE LEE	DSK	180	162	108
CO056	★★	CARTOUCHE MEGAMEM 50 KO	CAR	360	324	242
CO057	★★	CASTEL DOCTOR CREEP	K7	121	109	74
CO058	★	CAULDRON	K7	130	117	60
CO381	★★	CAULDRON 2	K7	110	99	67
CO059	★	CENTIPEDE	CAR	150	135	85
CO060	★	CHARTBUSTER	K7	100	90	55
CO061	★	CHOPLIFTER	K7	121	109	74
CO062	★	CHOPLIFTER	CAR	165	148	80
CO063	★★	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	72
CO064	★★	COLOSSUS CHESS 4	DSK	178	160	111
CO065	★	COMBAT LEADER	K7	160	144	107
CO066	★★	COMBAT LYNX	K7	106	95	64
CO067	★	COMIC BAKERY	K7	109	98	66
CO068	★★★	COMMANDO	K7	90	81	60
CO069	★★★	COMMANDO	DSK	160	144	90
CO070	★★★	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	75
CO072	★★★	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	75
CO073	★★	COMPUTER HITS 6	K7	97	87	52
CO074	★★★	CONAN	DSK	170	153	90
CO382	★★	CRUISADE IN EUROPE	K7	121	108	75
CO383	★★	CRUISADE IN EUROPE	DSK	243	219	161
CO076	★★	D-BUG	DSK	120	108	73
CO077	★★★	DALLAS QUEST	DSK	179	161	80
CO078	★★	DAMBUSTERS	K7	110	99	68
CO079	★★	DAMBUSTERS	DSK	170	153	105
CO420	★★★	DAN DARE	K7	121	109	74
CO421	★★★	DAN DARE	DSK	182	163	117
CO080	★	DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	K7	116	104	74
CO081	★	DECATHLON	K7	124	112	67
CO082	★	DECATHLON	DSK	140	126	85
CO372	★★	DEVIL'S GALLERY	K7	100	90	70
CO373	★★	DEVIL'S GALLERY	DSK	100	90	70
CO084	★	DIG DUG	CAR	170	153	90
CO085	★	DONALD DUCK	K7	112	101	68
CO086	★	DONALD DUCK	DSK	155	140	105
CO088	★★	DR WHO	K7	145	130	91
CO089	★★	DR WHO	DSK	170	153	105
CO092	★★★	EIDOLON	K7	121	109	75
CO093	★★★	EIDOLON	DSK	170	153	111
CO097	★★★	ELITE	K7	155	140	105
CO098	★★★	ELITE	DSK	215	194	135
CO099	★★	ENIGMA FORCE	K7	121	109	74
CO100	★	EXTRA TOOL	K7	245	221	162
CO101	★	EXTRA TOOL	DSK	245	221	162
CO102	★★	FAIRLIGHT	K7	121	108	75
CO367	★	FAIRLIGHT	DSK	182	164	118
CO400	★	PHANTAISIE	DSK	182	163	127
CO422	★★	FANTASTIC FOUR	K7	121	109	74
CO103	★★★	FAST LOAD CARTOUCHE	CAR	264	238	176
CO386	★★	FLOYD THE DROID	K7	121	108	85
CO104	★★	FIGHT NIGHT	K7	112	101	68
CO105	★★	FIGHT NIGHT	DSK	160	144	105
CO106	★★	FIGHTER PILOT	K7	119	107	64
CO107	★★	FIGHTER PILOT	DSK	144	130	89
CO108	★★	FIGHTING WARRIOR	K7	107	96	58
CO112	★★	FORTH	DSK	350	315	235
CO113	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	96	87	57
CO114	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	149	134	92
CO117	★	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	61
CO118	★	FRIDAY THE 13 TH	DSK	133	120	83
CO119	★★	GAME MAKER	DSK	206	185	134
CO387	★★	GAME MAKER 2	DSK	182	163	127
CO388	★★	GERMANY 1984	K7	121	108	85
CO389	★★	GERMANY 1984	DSK	182	163	127
CO122	★★	GHOSBUSTER	K7	124	112	67
CO123	★★	GHOSBUSTER	DSK	180	162	90

				A	B	C
CO461	★★★	GHOST'N GOBLINS	DSK	182	163	127
CO423	★	GO FOR GOLD	K7	36	32	25
CO424	★	GO FOR GOLD	DSK	60	64	42
CO364	★	GOLF CONSTRUCTION SET	K7	157	141	99
CO391	★★★	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	K7	280	252	196
CO392	★★★	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	DSK	340	306	238
CO365	★	GOLF CONSTRUCTION SET	DSK	182	163	117
CO124	★★	GOONIES	K7	115	104	67
CO125	★★	GOONIES	DSK	160	144	105
CO363	★★	GREEN BERET	K7	121	108	75
CO384	★★	GREEN BERET	DSK	182	163	117
CO126	★★	GROGGS REVENGE	K7	129	116	70
CO127	★★★	GYROSCOPE	K7	97	87	52
CO128	★★★	GYROSCOPE	DSK	160	144	90
CO130	★★	HACKER	K7	110	99	71
CO131	★★	HACKER	DSK	144	130	93
CO132	★★★	HARD BALL	K7	120	108	73
CO133	★★★	HARD BALL	DSK	150	135	100
CO135	★★	HARD HAT MACK	DSK	140	126	90
CO136	★	HERBERTS DUMMY RUN	K7	120	108	73
CO425	★★★	HOLE IN ONE	K7	30	27	21
CO137	★	HUNCHBACK II	K7	96	87	57
CO139	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	109	98	66
CO140	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	190	171	118
CO141	★★	INDIANA JONES	K7	120	108	73
CO426	★★	IRIDIS ALPHA	K7	121	109	74
CO427	★★	IRIDIS ALPHA	DSK	157	141	99
CO428	★	JACK THE NIPPER	K7	121	109	74
CO148	★★★	KARATEKA	K7	121	109	74
CO149	★★★	KARATEKA	DSK	380	342	214
CO150	★★★	KENNEDY APPROACH	K7	120	108	73
CO151	★★★	KENNEDY APPROACH	DSK	150	135	100
CO152	★★	KENSINGTON	K7	145	131	90
CO394	★	KNIGHT GAMES	K7	121	108	85
CO395	★	KNIGHT GAMES	DSK	182	163	127
CO396	★★	KNIGHTS OF THE DESERT	K7	121	108	75
CO154	★★★	KORONIS RIFT	K7	121	109	65
CO155	★★★	KORONIS RIFT	DSK	165	149	97
CO156	★★	KUNG FU MASTER	K7	112	101	68
CO157	★★	KUNG FU MASTER	DSK	170	153	105
CO158	★★★	KWICK COPY	DSK	295	266	197
CO159	★★★	LAW OF THE WEST	K7	111	100	66
CO160	★★	LAW OF THE WEST	DSK	150	135	100
CO397	★★★	LEADERBOARD	K7	121	108	75
CO398	★★★	LEADERBOARD	DSK	182	163	127
CO162	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105	95	61
CO163	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	160	144	99
CO164	★★★	LODE RUNNER	K7	121	109	74
CO165	★★★	LODE RUNNER	DSK	140	126	85
CO166	★★	LORDS OF MIGNIGHT	K7	107	96	58
CO167	★★★	LORDS OF THE RINGS	K7	165	148	95
CO171	★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	200
CO172	★★★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
CO173	★★★	MANIC MINER	K7	64	58	43
CO174	★	MASK OF THE SUN	DSK	180	162	80
CO175	★★★	MASQUERADE	DSK	150	135	100
CO176	★★★	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31
CO177	★★	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112	72
CO178	★	MATCH POINT	K7	96	87	57
CO359	★★	MAX HEADROOM	K7	121	108	75
CO180	★★	MELBOURNE PACK	K7	70	83	30
CO181	★★★	MERCENARY	K7	114	103	61
CO182	★★★	MERCENARY	DSK	144	130	89
CO184	★★	MIG ALLEY ACE	K7	112	101	68
CO185	★★	MIG ALLEY ACE	DSK	170	153	105
CO186	★★★	MINDSHADOW	K7	120	108	73
CO187	★★★	MINDSHADOW	DSK	250	225	146
CO432	★★	MISSION AD	K7	121	109	74
CO433	★★	MISSION AD	DSK	157	141	99
CO188	★★★	MOEBIUS	K7	120	108	73
CO189	★	MONSTER TRIVIA	K7	112	101	68
CO190	★	MOON SHUTTLE	K7	90	81	37
CO191	★	MOON SHUTTLE	DSK	125	112	68
CO399	★★★	NEXUS	DSK	158	143	111
CO193	★★	NIGHT MISSION PINBALL	K7	250	225	120
CO195	★★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	74
CO197	★★	NOW GAMES	K7	110	99	58
CO198	★★	NOW GAMES 2	K7	102	92	65
CO199	★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
CO200	★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	250	225	200
CO460	★★	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
CO202	★★	ONE ON ONE	K7	121	109	74
CO203	★★	ONE ON ONE	DSK	160	144	85
CO204	★★	OPERATION CYBORG	K7	140	126	88
CO207	★	OUTLAWS	K7	112	101	68
CO208	★★★	PARADROID	K7	100	90	48
CO209	★★★	PARADROID	DSK	132	119	81
CO210	★★★	PASCAL 64	DSK	350	315	245
CO209	★★★	PARADROID	DSK	132	119	81
CO210	★★★	PASCAL 64	DSK	350	315	245
CO211	★★	PASTFINDER	K7	99	89	62
CO212	★★	PASTFINDER	DSK	145	131	94
CO214	★★★	PINBALL CONSTRUCTION	DSK	182	169	117
CO215	★★★	PING PONG	K7	112	101	72
CO216	★★	PITSTOP II	K7	110	99	67
CO217	★★	PITSTOP II	DSK	145	130	91
CO218	★	POLE POSITION	K7	112	101	68
CO219	★★	POOYAN	DSK	250	225	80
CO220	★★	PSI WARRIOR	K7	100	90	60
CO221	★★	PSYTRON	K7	96	87	57
CO222	★★	R.M.S TITANIC	K7	121	108	75
CO225	★★★	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	164	117
CO227	★★	RAID OVER MOSCOU	K7	112	101	68
CO229	★★★	RAMBO	K7	97	87	59
CO230	★★★	RAMBO	DSK	132	119	81
CO232	★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	160	144	90
CO233	★	RED ARROW	K7	109	98	66
CO368	★★★	RED HAWK	K7	121	109	75
CO369	★★★	RED HAWK	DSK	182	164	118
CO234	★★★	RED MOON	K7	85	76	49
CO235	★★★	RESCUE ON FRACTALUS	K7	130	117	72
CO236	★★★	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	144	130	93
CO237	★★★	REV'S	K7	175	158	116
CO238	★★★	REV'S	DSK	215	194	135
CO240	★	RIVER RAID	DSK	250	225	135
CO243	★	ROBIN OF THE WOOD	K7	114	103	70
CO244	★★	ROCK'N WRESTLE	K7	120	108	73
CO245	★★	ROCK'N WRESTLE	DSK	155	139	98
CO246	★	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	59
CO434	★★★	ROOM 10	K7	96	87	57
CO435	★★★	ROOM 10	DSK	157	141	99
CO249	★★	SABRE WULF	K7	112	101	68
CO251	★★★	SCARABEUS	K7	120	108	73
CO252	★★★	SCARABEUS	DSK	145	131	95
CO255	★★★	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	182	167	117
CO259	★★	SKYFOX	K7	120	108	73
CO260	★★	SKYFOX	DSK	157	141	100
CO261	★	SLAPSHOT	K7	97	87	59
CO262	★★	SOLO FLIGHT	K7	160	144	107
CO401	★★★	SOLO FLIGHT 2	K7	121	108	85
CO264	★★	SPACE DOUBT	K7	97	87	52
CO267	★★	SPACE SHUTTLE	K7	116	104	62
CO268	★★	SPACE SHUTTLE	DSK	250	225	135
CO269	★	SPEED KING	K7	107	96	58
CO270	★	SPEED KING	DSK	137	123	84
CO271	★★★	SPEELBOUND	K7	45	40	31
CO273	★★	SPELUNKER	DSK	131	121	86
CO274	★★★	SPINDIZZY	K7	121	108	75
CO275	★★★	SPINDIZZY	DSK	182	163	117
CO276	★	SPITFIRE 40	K7	121	109	74
CO277	★	SPITFIRE ACE	K7	112	101	68
CO278	★	SPLATSHOT	DSK	140	126	86
CO402	★★★	SPLIT PERSONALITIES	K7	109	99	77
CO403	★★★	SPLIT PERSONALITIES	DSK	134	121	94
CO279	★★★	SPY VS SPY	K7	112	101	68
CO281	★★	SPY VS SPY II	K7	121	109	74
CO281	★★	SPY VS SPY II	K7	121	109	74
CO282	★★	SPY VS SPY II	DSK	145	130	91
CO283	★★	SPY'S DEMISE	K7	112	101	68
CO284	★★	SPY'S DEMISE	DSK	170	153	105
CO285	★★	STAFF OF KARNATH	K7	112	101	68
CO287	★★★	STARION	DSK	152	137	93
CO288	★★★	STARION	K7	111	100	67
CO289	★★	STARSHIP ANDROMEDA	K7	121	108	75
CO290	★★	STARSHIP ANDROMEDA	DSK	157	141	99
CO292	★★	STELLAR 7	DSK	150	135	85
CO293	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	57
CO437	★★	STRIKE FORCE HARRIER	DSK	157	141	99
CO295	★★★	SUMMERGAMES	K7	115	104	78
CO297	★★★	SUMMERGAMES II	DSK	180	162	118
CO299	★	SUPERBOWL	K7	121	108	75
CO438	★★	SUPER CYCLE	K7	121	109	74
CO439	★★	SUPER CYCLE	DSK	182	163	117
CO300	★	SUPERPIPELINE II	K7	99	89	53
CO301	★	SUPERZAXXON	K7	110	99	61
CO302	★	SUPERZAXXON	DSK	170	153	105
CO305	★★	TAPPER	K7	112	101	68
CO306	★★	TAPPER	DSK	170	153	105
CO307	★★	TERROR MOLINOS	K7	101	91	60
CO308	★★★	THE HOBBIT	K7	167	150	88
CO309	★★★	THE HOBBIT	DSK	167	150	103
CO310	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
CO311	★★★	THE MUSIC STUDIO	K7	129	116	84
CO312	★★★	THE MUSIC STUDIO	DSK	239	215	134
CO404	★★	THE SECOND CITY	K7	73	66	52
CO405	★★	THE SECOND CITY	DSK	121	108	85

				A	B	C
CO313	★★	THEATRE EUROPE	K7	140	126	88
CO314	★★	THEY A SOLD MILLION	K7	121	108	75
CO315	★★★	THEY A SOLD MILLION II	K7	121	108	75
CO316	★★	THEY SOLD A MILLION	DSK	182	169	117
CO317	★★★	THEY SOLD A MILLION II	DSK	182	169	117
CO318	★★	THING ON A SPRING	K7	96	87	57
CO320	★★	TIR NA NOG	K7	114	103	70
CO406	★	TOUCH DOWN	K7	121	108	85
CO407	★	TOUCH DOWN	DSK	182	163	127
CO323	★	TOY BAZARRE	DSK	250	225	135
CO440	★★★	TRAP	DSK	121	109	74
CO327	★★★	UP AND DOWN	K7	112	101	68
CO441	★★★	ULTIMA IV	DSK	243	218	160
CO328	★★★	URIDIUM	K7	105	95	64
CO329	★★★	URIDIUM	DSK	150	135	85
CO360	★★	V	K7	121	108	75
CO408	★★	V	DSK	158	143	111
CO442	★★★	VALHALLA	K7	36	32	25
CO330	★★	VIRGULE	K7	350	315	245
CO331	★★★	VIRGULE SENIOR	DSK	750	675	525
CO443	★★★	WAR	K7	108	97	65
CO332	★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	100	90	58
CO333	★★	WAY OF EXPLODING FIST	DSK	170	153	105
CO370	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	109	75
CO371	★★★	WAY OF THE TIGER	DSK	182	164	118
CO335	★★★	WHO DARES WINS II	K7	97	87	57
CO337	★★	WILD WEST	K7	121	109	73
CO338	★★	WILD WEST	DSK	157	141	100
CO339	★	WINNIE THE POOH	DSK	150	135	85
CO340	★★★	WINTERGAMES	K7	110	99	61
CO341	★★★	WINTERGAMES	DSK	185	167	131
CO342	★★★	WIZARD	K7	121	109	73
CO343	★★★	WIZARD	DSK	157	141	100
CO344	★★	WIZARDRY	K7	121	109	73
CO345	★★	WIZARDRY	DSK	150	135	85
CO347	★★	WORLD SERIES BASEBALL *	K7	95	87	57
CO348	★★	XPER	DSK	950	855	665
CO349	★★	YIE AR KUNG FU	K7	109	98	61
CO351	★	ZAXXON	DSK	150	135	85
CO353	★★	ZOIDS	K7	121	108	75
CO357	★★★	ZORRO	K7	105	95	64
CO358	★★★	ZORRO	DSK	170	153	105

ORIC

				A	B	C
OR002	★★★	3 D FONGUS	K7	160	144	112
OR006	★★	3D MUNCH	K7	130	117	91
OR007	★	A VIEW TO A KILL	K7	114	103	83
OR009	★	AIGLE D'OR	K7	200	180	140
OR011	★	ARCHERON'S RAGE	K7	80	72	56
OR013	★	ASSIMIL ANGLAIS	K7	250	225	175
OR014	★	ASSIMIL ANGLAIS	DSK	300	270	210
OR015	★	ASSIMIL ESPAGNOL	K7	250	225	175
OR016	★	ASSIMIL ESPAGNOL	DSK	300	270	210
OR020	★	BASIC PLUS	K7	120	108	83
OR148	★★★	BD-DISK SEDORIC	DSK	250	225	135
OR025	★	CHALLENGE VOILE	K7	130	117	91
OR026	★	CHALLENGER	K7	125	113	90
OR029	★★	CHESS	K7	58	52	45
OR034	★★	COMPILATEUR GRAPHIQUE	K7	250	225	175
OR042	★★★	DEFENSE FORCE	K7	80	72	29
OR043	★★★	DIAMANT ILE MAUDITE	K7	180	162	126
OR047	★	DRACULA'S REVENGE	K7	80	72	56
OR050	★	ELECTRO STROM	K7	80	72	38
OR053	★	FLIPPER	K7	160	144	112
OR057	★★	FRELON	K7	130	117	91
OR059	★	GALAXIANS	K7	80	72	56
OR063	★★★	GRAPHIX LORIGRAPH	K7	310	279	217
OR066	★★★	HADES	K7	250	225	175
OR144	★	HUNCHBACK	K7	60	50	40
OR073	★	INVADERS	K7	62	56	48
OR142	★★	KARATE	K7	99	89	69
OR147	★	KRILLIS	K7	60	50	40
OR143	★	LIGHTCYCLE	K7	60	50	40
OR082	★★★	LORITEL	K7	430	387	301
OR084	★★	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112
OR085	★★★	MASTER PAINT	K7	250	225	175
OR088	★	MISSION DELTA	K7	95	85	66
OR096	★★★	MS-TEL JAASMIN	DSK	700	630	400
OR095	★★★	MS-TEL SEDORIC	DSK	700	630	400
OR099	★	MYSTERE KIKEKANKOI	K7	200	180	140
OR100	★★★	NIBBLES SEDORIC	DSK	250	225	135
OR115	★	R-V DE LA TERREUR	K7	95	86	66
OR116	★	RAT SPLAT	K7	41	37	29
OR115	★	R-V DE LA TERREUR	K7	95	86	66
OR116	★	RAT SPLAT	K7	41	37	29
OR119	★	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105
OR122	★★★	SUPER JEEP	K7	160	144	112
OR123	★	SUPER METEORS	K7	80	72	56
OR127	★	TERMINUS	K7	120	108	84
OR146	★	THE HELLION	K7	60	50	40
OR145	★	THE ULTRA	K7	60	50	40
OR131	★	TRIATHLON	K7	150	135	105
OR134	★★★	ULTIMA ZONE	K7	80	72	29
OR137	★★★	XENON 1	K7	97	87	71

MSX

				A	B	C
MS002	★★★	ADAPTATEUR SOFTCARD	S	99	89	69
MS003	★★	ALIEN 8	K7	121	109	78
MS005	★★	ANTARTIC ADVENTURE	CAR	162	138	124
MS006	★★	ATHELIC LAND	CAR	162	138	124
MS008	★★	BACKGAMMON	K7	90	81	63
MS007	★★	BACKGAMMON SOFTCARD	S	199	179	131
MS010	★	BATTLE OF MIDWAY	K7	114	103	88
MS012	★	BINARY LAND	K7	96	86	68
MS013	★	BLAGGER	K7	81	73	52
MS014	★	BOARD GAMES 1	K7	124	112	85
MS015	★	BOARDELLO	K7	64	58	43
MS016	★	BOOGABOO	K7	89	80	55
MS017	★★★	BOULDER DASH	K7	110	99	66
MS126	★★	BOUNDER	K7	108	87	75
MS019	★	BUCK ROGERS	K7	119	107	85
MS023	★★	CHACK N POP SOFTCARD	S	159	143	107
MS024	★★	CHACK'N POP	K7	114	103	71
MS026	★★	CHOPLIFTER	CAR	248	223	148
MS028	★★★	CHORO Q	K7	90	81	63
MS027	★★★	CHORO Q SOFTCARD	S	159	143	107
MS029	★★	CIRCUS CHARLIE	CAR	162	138	124
MS030	★	CLASSIC ADVENTURE	K7	78	70	62
MS031	★	COMIC BAKERY	CAR	199	179	149
MS032	★★	COMPUTER HITS 6	K7	76	68	59
MS033	★	CONTRACT BRIDGE	K7	121	109	85
MS035	★★	DECATHLON	K7	107	96	83
MS036	★★	DOG FIGHTER	K7	64	58	52
MS039	★★★	EDDY II	CAR	198	178	142
MS041	★★	ERIC AND THE FLOATERS	K7	68	61	55
MS042	★★★	FLIGHT DECK	K7	165	148	130
MS043	★	FLIGHT BATH 737	K7	109	98	76
MS045	★	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	71
MS046	★	GALAXIA	K7	64	58	43
MS047	★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	289	260	207
MS048	★	GHOSTBUSTER	K7	147	132	90
MS049	★★★	GRAPHIC TRACKBALL CAT	CAR	550	495	440
MS127	★★	GUNFRIGHT	K7	108	87	75
MS050	★★	H.E.R.O	K7	147	132	90
MS053	★★	HOLE IN ONE	CAR	195	175	140
MS054	★	HUNCHBACK	K7	81	73	52
MS056	★★	HYPER SPORT I	CAR	144	129	103
MS057	★★	HYPER SPORT II	CAR	144	129	103
MS138	★	JACK THE NIPPER	K7	109	99	77
MS059	★★	JET BOMBER	K7	145	131	110
MS060	★★	JET SET WILLY	K7	64	58	43
MS061	★	JET SET WILLY II	K7	97	87	65
MS141	★	JEWELS OF THE DARKNESS	DSK	181	163	117
MS062	★	JUMP JET	K7	114	103	71
MS063	★★★	KING VALLEY	CAR	240	216	180
MS142	★	KING SIZE 50 GAMES	K7	120	108	75
MS064	★★	KNIGHT LORE	K7	121	109	78
MS130	★	L'AFFAIRE VERA CRUZ	K7	171	154	136
MS066	★	LE MANS	K7	114	103	71
MS067	★	LE MANS SOFTCARD	K7	249	224	161
MS069	★★	MACADAM BUMPER	K7	178	160	108
MS070	★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	172
MS071	★★	MANIC MINER	K7	91	82	58
MS072	★	MASTER OF THE LAMP	K7	120	108	83
MS073	★	MAZE MAX	K7	120	108	84
MS075	★★	MONITEUR ODIN	K7	297	267	198
MS139	★	MONOPOLY	K7	121	108	85
MS077	★★	MOPIRANGER	CAR	162	138	124
MS080	★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	75
MS081	★★★	NORTH SEA HELICOPTER	K7	106	95	82
MS083	★★	OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	250	225	172
MS084	★★★	PASTFINDER	K7	107	96	83
MS086	★★★	PING PONG	CAR	189	170	151
MS087	★	PITFALL II	K7	107	96	83
MS091	★★★	RED MOON	K7	79	71	63
MS092	★	RETURN TO EDEN	K7	121	109	80
MS093	★	RIVER RAID	K7	99	89	63

				A	B	C
MS094	★★	ROAD FIGHTER	CAR	240	216	180
MS097	★	SHARK HUNTER SOFTCARD	S	199	179	131
MS098	★	SKY JAGUAR	CAR	240	216	180
MS099	★	SLAP SHOT	K7	107	96	68
MS100	★★	SNOWBALL	K7	112	101	78
MS101	★★	SORCERY	K7	116	104	80
MS140	★★	SCRABBLE ANGLAIS	K7	121	108	85
MS143	★	STEVE DAVIES SNOOKER	K7	108	97	70
MS106	★★	SUPER CHESS	K7	92	83	70
MS107	★	SUPER COBRA	CAR	135	121	96
MS108	★★	SWEET ACORN SOFTCARD	K7	159	143	107
MS109	★★	TAROT	K7	236	212	176
MS110	★	TENNIS	CAR	189	170	136
MS111	★★	TEX	K7	239	215	172
MS112	★★	TEX	DSK	285	257	205
MS113	★★★	THE HOBBIT	K7	140	126	107
MS114	★★★	THE WRECK	K7	114	103	71
MS115	★★★	THE WRECK SOFTCARD	S	279	251	180
MS116	★	TIME PILOT	CAR	199	179	149
MS117	★★★	TRACK AND FIELDS I	CAR	144	129	103
MS118	★★★	TRACK AND FIELDS II	CAR	144	129	103
MS119	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	75
MS121	★★★	XYLOLOG SOFTCARD	S	159	143	107
MS122	★★★	XYZOLOG	K7	95	86	62
MS123	★★★	YIE AR KUNG FU	CAR	189	170	136
MS124	★★	ZAXXON	K7	119	107	85
MS125	★★	ZOIDS	K7	121	108	85

SPECTRUM

				A	B	C
SP003	★★★	4 me PROTOCOLE	K7	182	164	120
SP272	★	ACE	K7	121	108	85
SP004	★	AIR WOLF	K7	84	76	58
SP005	★★★	ALIEN 8	K7	110	99	66
SP007	★★	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	109	79
SP008	★★	ARCHON	K7	129	116	90
SP259	★★	ATLANTIC CHALLENGE	K7	96	87	67
SP012	★★★	B.C'S QUEST FOR TIRE	K7	97	87	68
SP014	★★	BACK TO SKOLL	K7	84	76	59
SP015	★★	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83
SP016	★★	BALLBLAZER	K7	121	108	85
SP019	★★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	91	82	59
SP020	★	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	98
SP021	★	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	126	98
SP243	★★	BATMAN	K7	96	86	67
SP023	★	BEACH HEAD	K7	97	87	55
SP024	★	BEAR BOVVER	K7	25	23	8
SP247	★	BIGGLES	K7,	97	88	68
SP025	★★	BLADE RUNNER	K7	109	98	76
SP026	★	BLUE MAX	K7	97	87	68
SP027	★	BORED ON THE RING	K7	84	76	59
SP232	★★	BOULDERDASH III	K7	121	108	85
SP029	★	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	97	87	68
SP030	★	BRIDGE PLAYER 3	K7	157	141	85
SP031	★★★	BRUCE LEE	K7	97	87	68
SP032	★	BUCKS ROGERS	K7	97	87	68
SP250	★★	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
SP034	★★	COMBAT LYNX	K7	110	99	67
SP035	★★	COMMANDO	K7	94	85	55
SP036	★★	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85
SP037	★★	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85
SP038	★★★	CONFUZION	K7	87	78	63
SP039	★	CORN CROPPER	K7	25	23	8
SP041	★★	CRITICAL MASS	K7	121	109	84
SP043	★★★	DAILEY THOMSON DECATHLON	K7	84	76	58
SP044	★★★	DALLAS	K7	64	58	40
SP045	★★	DAMBUSTERS	K7	121	109	85
SP260	★★★	DAN DARE	K7	121	109	74
SP046	★★★	DARK STAR	K7	95	86	63
SP048	★★	DOOMSDARK REVENGE	K7	121	109	85
SP261	★★★	DRAGON'S LAIR	K7	96	87	67
SP049	★★	DUNDARACH	K7	121	109	78
SP051	★★	DYNAMITE DAN	K7	84	76	59
SP052	★	EDITOR ASSEMBLER	K7	124	112	86
SP053	★★★	ELITE	K7	145	131	86
SP055	★★	ENIGMA FORCE	K7	119	107	83
SP057	★★★	FAIR LIGHT	K7	121	109	83
SP058	★	FIGHTER PILOT	K7	84	76	47
SP059	★★	FIGHTING WARRIOR	K7	90	81	53
SP060	★	FORBIDDEN PLANET	K7	97	87	68
SP061	★	FORMULA ONE	K7	97	87	68
SP062	★★	FRANK BRUNO BOXING	K7	84	76	55
SP065	★	GERRY THE GERM	K7	96	86	67
SP066	★★	GIFT FROM THE GODS	K7	124	112	86
SP065	★	GERRY THE GERM	K7	96	86	67
SP066	★★	GIFT FROM THE GODS	K7	124	112	86
SP067	★★	GLADIATOR	K7	109	98	55
SP068	★★	GLASS	K7	97	87	66
SP262	★	GLIDER RIDER	K7	121	109	74
SP069	★	GO TO HELL	K7	85	77	56
SP070	★★	GOONIES	K7	97	87	59
SP233	★★	GREEN BERET	K7	96	86	67
SP071	★	GUNFRIGHT	K7	121	109	79
SP072	★★★	GYRON	K7	121	109	78
SP073	★★★	GYROSCOPE	K7	89	80	64
SP074	★★	HACKER	K7	97	87	68
SP263	★	HEART LAND	K7	121	109	74
SP234	★★	HEAVY ON THE MAGIC	K7	121	108	85
SP251	★	HI-JACK	K7	121	108	85
SP077	★★★	HIGWAYY ENCOUNTER	K7	97	87	68
SP078	★★★	HOBBIT	K7	157	141	101
SP079	★	HULK	K7	121	109	78
SP080	★★	HUNCHBACK	K7	78	70	30
SP081	★	HUNCHBACK II	K7	78	70	57
SP082	★	HYPERSPORTS	K7	97	87	68
SP083	★	ILE MAUDITE	K7	140	126	98
SP084	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	977	87	68
SP085	★	INTERCEPTEUR COBALT	K7	88	79	70
SP086	★★★	INTERNATIONAL KARATE	K7	84	76	58
SP264	★★★	I.C.U.P.S.	K7	108	97	65
SP252	★	IWO-JIMA	K7	97	88	68
SP253	★	JACK THE NIPPER	K7	97	88	68
SP089	★	JET SET WILLY II	K7	84	76	59
SP090	★	JEU DE DAMES	K7	120	108	85
SP265	★★	JEWELS OF DARKNESS	K7	182	163	117
SP091	★	JUGGERNAUT	K7	97	87	68
SP092	★★	KNIGHT LORE	K7	121	109	79
SP266	★	KNIGHTRIDER	K7	96	87	67
SP093	★★	KONG STRIKES BACK	K7	84	76	59
SP254	★★	KUNG-FU MASTER	K7	97	88	68
SP097	★	LOMBRICS	K7	94	85	55
SP098	★★★	LORDS OF MIDNIGHT	K7	89	80	64
SP099	★★★	LORDS OF THE RING	K7	163	147	113
SP100	★★	LORIGRAPH	K7	191	172	131
SP103	★★	MANDRAGORE	K7	239	215	172
SP104	★★★	MANIC MINER	K7	68	61	50
SP106	★★★	MARSPORT	K7	121	109	85
SP107	★★★	MASTTER OF MAGIC	K7	45	40	31
SP109	★	MATCH POINT TENNIS	K7	109	98	76
SP230	★★	MAX HEADROOM	K7	121	108	85
SP255	★★	MERMAID MADNESS	K7	121	108	85
SP111	★★	METABOLIS	K7	84	76	59
SP114	★★★	MIKIE	K7	97	87	68
SP115	★★	MINDSHADOW	K7	91	82	59
SP267	★	MINDSTONE	K7	108	97	65
SP117	★★	MONOPOLY	K7	121	109	83
SP118	★★	MOON CRESTA	K7	79	71	58
SP119	★	MORDON'S QUEST	K7	84	76	58
SP235	★★	MOVIE	K7	96	86	67
SP121	★	MUGSY 2	K7	90	81	63
SP122	★	MUGSY HELLFIRE	K7	60	54	40
SP123	★★	N.O.M.A.D	K7	96	86	66
SP124	★	NEVER ENDING STORY	K7	121	109	85
SP126	★	NIGHT GUNNER	K7	84	76	41
SP268	★★★	KNIGHTMARE RALLY	K7	96	87	67
SP127	★★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	79
SP129	★★	NOW GAMES	K7	109	98	76
SP130	★★	NOW GAMES II	K7	109	98	76
SP131	★★	ON THE RUN	K7	84	76	58
SP132	★★	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
SP133	★★	ONE ON ONE	K7	121	109	85
SP134	★	PANIQUE	K7	66	59	51
SP135	★★★	PANZADROME	K7	97	87	68
SP136	★★★	PAWS	K7	84	76	59
SP137	★	PEDRO	K7	25	23	8
SP138	★★★	PING PONG	K7	110	99	79
SP140	★	PRINT PLUS	K7	120	108	84
SP141	★★	PROFANATION	K7	97	887	68
SP142	★★	PROJECT FUTURE	K7	79	71	57
SP144	★★★	PSYTRON	K7	97	87	68
SP256	★	PYRACURSE	K7	121	108	85
SP245	★★	QUAZATRON	K7	108	87	75
SP145	★★★	RAID OVER MOSCOU	K7	97	87	68
SP146	★★	RAMBO	K7	96	86	64
SP147	★★★	RASPUTIN	K7	96	86	59
SP148	★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	91	82	59
SP257	★	REBEL PLANET	K7	121	108	85
SP258	★★★	RESCUE ON FRACTALUS	K7	97	88	68
SP149	★★	RIDDLER'S DEN	K7	97	87	68
SP150	★	RIVER RAID	K7	73	66	56
SP152	★★	ROBIN OF SHERWOOD	K7	121	109	83
SP153	★	ROBIN OF THE WOOD	K7	121	109	85

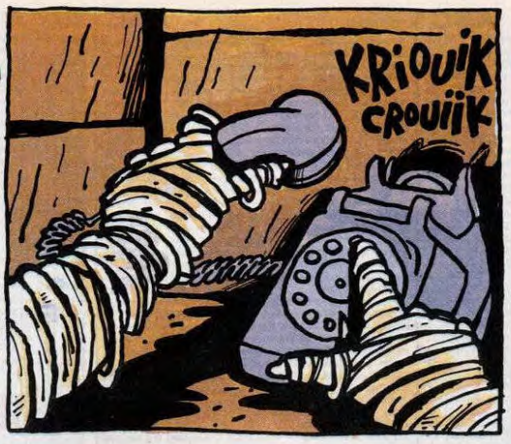
				A	B	C
SP154	★★	ROCKY HORROR SHOW	K7	109	98	76
SP155	★★	ROLAND'S RAT RACE	K7	84	76	59
SP156	★★★	ROLLER COASTER	K7	86	77	62
SP269	★★★	ROOM 10	K7	96	87	67
SP157	★	RUNESTONE	K7	96	86	59
SP158	★★	RUPPERT	K7	97	87	68
SP159	★★★	SABOTEUR	K7	109	98	76
SP160	★	SABRE WULF	K7	121	109	78
SP161	★★	SCHIZOPHENIA	K7	97	87	68
SP162	★	SCUBA DIVE	K7	50	45	15
SP166	★	SIR FRED	K7	121	109	85
SP168	★★	SKYFOX	K7	134	121	97
SP169	★	SOFTWARE STAR	K7	84	76	59
SP172	★	SOULS OF DRACON	K7	97	87	68
SP173	★★	SOUTHERN BELLE	K7	97	87	68
SP174	★★	SPACE SHUTLE	K7	99	89	69
SP249	★★★	SPELLBOUND	K7	45	40	31
SP176	★★	SPITFIRE 40	K7	121	109	83
SP178	★★	SPY HUNTER	K7	97	87	62
SP179	★★	SPY VS SPY	K7	121	109	78
SP270	★	STAINLESS STEEL	K7	108	97	65
SP180	★★	STAR SEEKER	K7	121	109	85
SP181	★★★	STAR STRIKE	K7	72	65	50
SP183	★★★	STARION	K7	97	87	68
SP185	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	68
SP186	★★	STONKERS	K7	64	58	30
SP271	★	STRIKE FORCE HARRIER	K7	121	109	74
SP187	★★	SUPER CHESS 3.5	K7	130	117	79
SP188	★	SUPER PIPELINE II	K7	97	87	68
SP190	★	SUPERBOWL	K7	121	108	85
SP236	★★	SUPERSLEUTH	K7	96	86	67
SP191	★★	SWEEVOS'S WOLRD	K7	80	72	53
SP192	★★★	SWORD AND SORCERY	K7	121	109	78
SP194	★★★	TAPPER	K7	97	87	68
SP195	★★★	TAU CETI	K7	95	86	62
SP196	★	TERROR MELINOS	K7	96	86	66
SP197	★★	THAT'S THE SPIRIT	K7	92	83	66
SP202	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
SP230	★★	THEATRE EUROPE	K7	140	126	98
SP205	★★	THEY SOLD A MILLION	K7	121	109	85
SP206	★★	THEY SOLD A MILLION II	K7	121	109	85
SP207	★★	THINK	K7	97	87	68
SP208	★★	TIR NA NOG	K7	121	109	83
SP209	★★	TOMAHAWK	K7	112	101	72
SP210	★	TOY BIZARRE	K7	96	86	71
SP213	★★★	UNDERWULDE	K7	121	109	55
SP214	★★	VOX	K7	180	162	126
SP215	★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	102	92	72
SP216	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85
SP244	★★	WEST BANK	K7	108	87	75
SP217	★★★	WINTER SPORT	K7	121	109	85
SP218	★★	WINTERGAMES	K7	97	87	68
SP220	★	WORLD CUP	K7	72	65	50
SP223	★	XCEL	K7	81	73	62
SP224	★★	YIE AR KUNG FU	K7	97	87	55
SP225	★	ZAXXON	K7	116	104	60
SP237	★★	ZOIDS	K7	121	108	85
SP228	★★★	ZORRO	K7	97	87	68

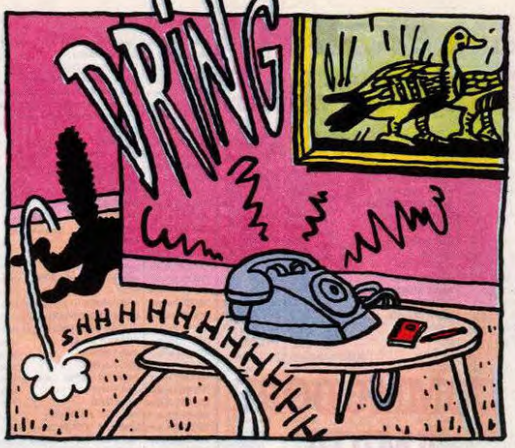
THOMSON

				A	B	C
TH002	★	3 D KIT	K7	190	170	133
TH003	★★	3D FIGHT	K7	160	144	112
TH004	★★	5 me AXE	K7	190	170	120
TH005	★★★	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160	144	128
TH006	★★	AIGLE D'OR	K7	200	180	140
TH007	★	AIR ATTACK	K7	210	189	147
TH008	★	ANDROIDES	K7	160	144	128
TH009	★	ANGLAIS 1	K7	210	189	147
TH010	★	ANGLAIS 2	K7	210	189	147
TH011	★	ANGLAIS 3	K7	210	189	147
TH012	★	ANGLAIS 4	K7	210	189	147
TH013	★	ANGLAIS 5	K7	210	189	147
TH014	★	ANGLAIS 6	K7	210	189	147
TH015	★	ANGLAIS 7	K7	210	189	147
TH016	★★★	ANIMATIX	K7	250	225	200
TH018	★★	ASS DESASS	CAR	350	315	280
TH123	★★	ASS DESASS TO9	DSK	527	474	421
TH021	★	BEACH HEAD	K7	195	176	150
TH022	★	BIDUL	K7	99	89	79
TH023	★★★	BLITZ	CAR	490	441	240
TH025	★★★	C.A.O	K7	340	306	238
TH026	★★★	CARACTOR 2	CAR	790	711	630
TH029	★★	CHALLENGE	K7	195	175	136
TH032	★	CHATEAU NOIR ET DRAGON	K7	195	175	136
TH032	★	CHATEAU NOIR ET DRAGON	K7	195	175	136
TH033	★★	CHOPLIFTER	CAR	345	311	275
TH034	★★★	CHRISTANN	K7	200	180	140
TH035	★	COLISEUM	K7	200	180	140
TH036	★	COLORCALC	CAR	990	891	790
TH037	★★	COLORPAINT TO7/70	CAR	990	891	790
TH038	★	CONTROLE AERIEN	K7	495	445	346
TH039	★	COQ'INN	K7	145	130	101
TH040	★	CROCKY II	K7	140	126	80
TH041	★★★	DEBUG	K7	180	162	126
TH042	★★	DIEUX DU STADE	DSK	190	171	152
TH043	★★	DIEUX DU STADE	K7	160	144	128
TH044	★★	DIEUX DU STADE TO9	DSK	190	171	152
TH046	★	ELIMINATOR	K7	140	126	98
TH047	★	EMPIRE	K7	210	189	110
TH048	★	EUROSPACE	DSK	475	427	332
TH049	★	EXTRA MIS./USINE INFERN.	K7	107	96	20
TH050	★	FBI	K7	190	171	121
TH051	★★★	FLIPPER II	K7	200	180	140
TH052	★★★	FOOTBALL	K7	175	157	122
TH053	★★	FORTH	K7	350	315	245
TH054	★★★	FOX	K7	145	131	90
TH055	★	FULGUR	K7	195	175	136
TH056	★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
TH057	★★	GESTE D'ARTILLAC TO9	DSK	290	261	232
TH058	★	GRAPHIQUES TO7/70	DSK	590	531	413
TH059	★★	GRAPHOLOGIE	K7	152	137	113
TH060	★	IL L'INTRUS	K7	99	89	79
TH061	★★	IMPERIALIS	K7	195	175	136
TH062	★★	JUDOKA	K7	195	175	136
TH063	★★	KARATE	K7	190	171	152
TH064	★★	KARATE	DSK	220	198	176
TH065	★★	KARATE TO9	DSK	230	207	184
TH066	★	LA MALEDICTION DE TAAR	K7	180	162	126
TH067	★★	LAS VEGAS	K7	250	225	190
TH068	★★	LAS VEGAS	DSK	250	225	200
TH069	★★	LAS VEGAS TO9	DSK	290	261	232
TH070	★★	LASA	K7	350	315	245
TH071	★	LE MILLIONAIRE	K7	140	126	98
TH072	★★★	LORANN	K7	210	189	120
TH073	★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	200
TH074	★★★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
TH075	★★★	MANDRAGORE TO9	DSK	290	261	232
TH076	★	METEO 7	K7	96	86	65
TH077	★	MICRO SCRABBLE	K7	250	225	200
TH078	★	MICROSCILLO	K7	250	225	160
TH079	★	MINER 2049	CAR	345	311	245
TH080	★	MINICALC	K7	295	265	206
TH081	★★★	MINOTAURE	K7	150	135	90
TH082	★	MISSION DELTA	K7	180	162	126
TH083	★	MISSION PAS POSSIBLE	K7	160	144	128
TH084	★★★	MONITEUR ODIN	K7	320	288	224
TH085	★	NUMERO 10	K7	195	176	130
TH086	★	OCEANIA	K7	210	189	120
TH088	★★	OMEGA PLANETE INV. TO9	DSK	290	261	232
TH087	★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	190
TH089	★★	ORBITAL MISSION	K7	235	211	164
TH090	★	ORDINADOMI	K7	250	225	200
TH091	★	PILOT	K7	120	108	96
TH093	★	PLANETE INCONNUE	K7	195	176	156
TH094	★	POLYPHONIA TO7/70	CAR	490	441	390
TH095	★★	POP POP	K7	195	176	156
TH096	★	POSEIDON	K7	219	197	153
TH097	★	PRAXITELE TO7/70	CAR	990	891	790
TH098	★	PULSAR II	K7	150	135	105
TH126	★	QUEST TO7	K7	60	50	40
TH099	★	RAID SUR TENERE	K7	195	176	156
TH101	★★	RELANCE DISK TO7/70	DSK	968	889	678
TH103	★★★	RUNWAY	K7	155	139	108
TH104	★★	SAN PABLO	K7	155	139	108
TH105	★★	SCAR FINGER	K7	185	166	129
TH106	★	SCRIPTOR TO7/70	CAR	890	801	710
TH107	★	SOLEIL NOIR	K7	160	144	90
TH108	★★★	SORTILEGES	K7	190	171	130
TH109	★	SPACE SHUTTLE	K7	290	261	195
TH110	★★	STANLEY	K7	150	135	105
TH111	★	STATISTIQUES TO7/70	DSK	990	891	790
TH113	★	SUPER JIMMIE	K7	175	157	122
TH114	★★	SUPER TENNIS	K7	195	175	136
TH116	★	THESAURUS	K7	195	175	136
TH117	★	THOMCALC	K7	150	135	105
TH118	★★	THRESHOLD	CAR	345	311	275
TH119	★★	TOP CHRONO	K7	150	135	90
TH124	★★★	VAMPIRE TO7/70-MO5	K7	195	175	156
TH125	★★★	VAMPIRE TO9	DSK	248	223	198
TH120	★★	VOL SOLO	K7	265	239	210
TH121	★★	VOX MO5	K7	180	162	126
TH122	★★	YETI	K7	180	162	126

POLKA l'égyptien dans: LA MOMIE







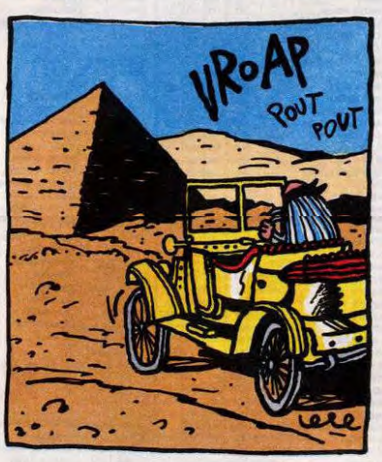






























B.D!

EBDITO

Salut, salut. Cette semaine, ne manquez pas le bouquin le plus dense, le plus fou et le plus rigolo de l'année : Julius et Roméa d'Hermann, le dernier Jérémiah. Vous entendez ? Si vous le manquez, je vous cause plus jamais, bande de taches. Merde, va falloir que je me calme, c'est la deuxième fois que je vous insulte, cette semaine. Si vous lisez le Hermann et pas le Tintin, je retire tout ce que j'ai dit. A propos du Tintin, un lecteur m'écrit que, contrairement à ce que je disais, on le trouvait dans les super-marchés. C'est vrai : j'ai appris depuis qu'il y avait des tirages spéciaux pour les grandes surfaces. Ça alors. Milou.

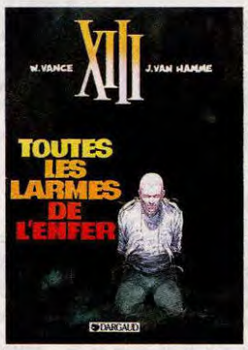
BD Parade!

JULIUS ET ROMEA	HERMANN	17
SAISON DES AMOURS	REISER	17
LES YEUX DE TANATLOC	ROSINSKI/VAN HAMME	17
DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
VENT DU SOIR	BINET	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LA MAISON DOREE DE SAMARKAND	PRATT	16
FM	ZENTNER/PELLEJERO	16
LE BOUT DE LA PISTE	CHARLIER GIRAUD	16
LE GENIE DU SIECLE	FRANC	16
FUCK FLY AND BOMB	MAX OUIN	16
TOUTES LES LARMES DE L'ENFER	VANCE/VAN HAMME	16
LA BANDE A RENAUD	COLLECTIF	16

13/3



J'en reviens de tant de bonnes choses à la fois. Vraiment, c'est une bénédiction. Le troisième tome de XIII est, voyez-vous, génial. Alors là, vous devez commencer à vous poser des questions. Soit c'est plus Milou qui fait la rubrique, on a mis quelqu'un d'autre qui utilise le même pseudo, soit il est malade et il ne sait plus ce qu'il dit, soit il a été acheté par des éditeurs, soit tous les auteurs de la semaine sont des copains à lui, soit, mais là ça parait quand même bien étonnant, soit tous les albums sont bons.
Ben oui : tous les albums sont bons. J'y peux rien, hein ? Ça arrive, de temps en temps. Bon, XIII, le seul truc chiant, c'est que c'est à suivre. Donc, vous n'aurrez pas le fin mot de l'histoire. Mais alors, quel rythme, quelle facilité dans la narration, quel dessin, c'est fou ! Pourtant, moi, tout ce qui touche à l'armée, personnellement, j'aurais plutôt tendance à jeter ça vite fait bien fait le plus loin possible à cause de l'odeur, mais là, on est pris tout de suite, pas moyen de s'en décoller, on se demande qui est vraiment XIII, pourquoi il est là où il est, qui



sommes-nous, d'où venons-nous, tout ça. Un peu "Vol au-dessus d'un nid de coucous" version agent secret, quoi. Génial.

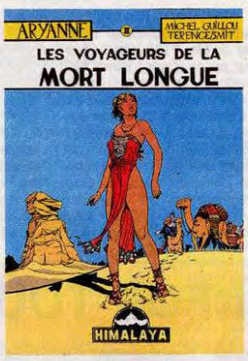
TOUTES LES LARMES DE L'ENFER de VANCE et VAN HAMME chez DARGAUD, 42 balles.



VIE PRIVEE



Bon. J'ai eu des explications sur le fonctionnement de Magic Strip. Parce que quand je lis pas de la bd, j'enquête sur la bd, voyez-vous. Alors Magic Strip, c'est fait par deux frangins fous de bd qui collaborent étroitement avec les auteurs. Ça veut dire que, quand les auteurs viennent les voir avec un scénario, ils discutent du scénario, font modifier des détails et corriger des planches jusqu'à ce que le résultat soit parfait, ce qui peut prendre des mois et des mois. Quand l'album sort, on ne s'aperçoit pas de ce travail mais on s'étonne toujours de la qualité. A commencer par moi, d'ailleurs, à chaque fois que j'ouvre un de leurs bouquins, je me demande comment ils font pour tirer autant de leurs auteurs. Maintenant je sais. Tout s'explique. De temps en temps, ils sortent un album avec un peu de cul, mais toujours avec la touche en plus qui fait la différence (merde, c'est "qui fait la différence" ou "qui lave plus blanc" ? Je me rappelle jamais). Et justement, celui-ci contient un peu de cul, très sage, d'ailleurs. De toutes façons, l'histoire en elle-même est tellement passionnante qu'on ne s'arrête pas à des détails de ce genre. Résumé du tome 1 : Aryane et Guise, respectivement princesse et prince d'Atlantis, ont été plongés dans un état de mort suspendue (je voudrais pas jouer les chieurs mais à mon avis c'est plutôt de la vie suspendue. Bref). Dans cet épisode, leurs cercueils sont retrouvés un siècle



plus tard par des pirates qui les ramènent sur terre. Ils vendent celui de Guise, mais Aryane se réveille (en se faisant sauter par le pirate et en disant "oui mmmhh oh oui", mais c'est un détail). Puis ils cherchent à récupérer le corps de Guise pour le ressusciter car celui-ci connaît des secrets palpitants, mais voilà, tout le monde cherche à s'en emparer et le volume s'achève là. Il y en a un troisième en préparation, que j'attends avec une impatience radicalement indigne d'éloges.

LES VOYAGEURS DE LA MORT LONGUE de GUILLOU, TERENCE et SMITH chez MAGIC-STRIP, 42 balles.

UN' KONH RI



Romain Slocombe devrait essayer de dessiner à mains nues, un de ces quatre . On sait jamais, il est peut-être bon. Pour l'instant, calquer des photos, c'est pas très original - Bazooka l'a fait il y a dix ans - et il ne le fait pas très bien - Teulé est cent milliards de fois meilleur. De plus, le scénario est à chier. Thème : en 1948 à Saïgon, un résistant de je sais pas quoi (c'est bourré de notes historiques à la con, genre (1) authentique, ce qui m'énerve au plus haut point) prend en otage une Laotienne qui tombe amoureuse de lui en secret et en dix minutes. Il se fait flinguer par des mecs et la pauvre Laotienne reste seule avec son secret, et si il y a quelqu'un qui se laisse attendrir par une fin bateau



comme celle-là, c'est soit qu'il est Laotienne, soit qu'il est l'auteur, ce qui fait quand même un peu juste, comme public.

LA NUIT DE SAIGON de SLOCOMBE chez FUTURO, 28 balles.

CHIQUE



Vents d'Ouest a le chique pour trouver des auteurs qui dessinent mal mais dont le dessin est vachement bien. Je veux dire : dont le trait mal assuré colle parfaitement à ce qu'ils veulent dire. C'est pas commun.

L'histoire se passe au XVII[e] siècle en pays Catalan, pendant les guerres qui affrontent la France à l'Espagne. Il y a plusieurs héros, certains honnêtes et francs, mais la plupart vicieux et traîtres. Tout le monde court après une bourse de 10.000 ducats qui doit aller alimenter les caisses de guerre. Ça a l'air chiant, hein ? Ben pas du tout. Le dessin fait vaguement penser à celui d'His-

VIEUX



Ah, ce vieux con d'Hergé. Toujours là, fidèle au poste, album après album. Il est pas mort, au fait ? Ah ben si. Et on continue à publier des albums ? Oui, posthumes. En voici un qui est un recueil de posters. Rappelez-vous : dans les vieux Tintin, y avait toutes les dix ou vingt pages des illustrations pleine page qui venaient briser le rythme du récit (comme s'il était pas déjà assez haché comme ça). Les voici réunies en grand format (à l'œil, ça doit faire du 42x32). Chaque page est détachable et imprimée d'un seul côté, pour bien montrer aux gens qu'on peut accrocher chacun des posters dans la chambre du gosse, si on veut. C'est une bonne chose, que ce soit agrandi, ça permettra au moins de se rendre compte à quel point Hergé dessinait mal. Tintin a toujours la même tronche de con quelle que soit la situation dans laquelle il se trouve. C'est le personnage le plus niais de toute la bande dessinée et naturellement, c'est celui que le "public" préfère. Public,



t'es un con.

TINTIN ALBUM-POSTER de HERGE chez CASTERMAN, 120 francs.

LA PETITE COMMISSION



Futuro devrait faire comme Magic Strip : diriger leurs auteurs. Sinon, quand on les laisse faire, ils font n'importe quoi.

LA GRANDE COURSE de STANISLAS chez FUTURO, 28 balles.



NUMERO UN



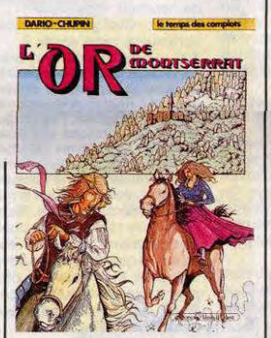
Réussir l'exploit d'adapter Roméo et Juliette dans une histoire de politique-fiction à couper le souffle ne pouvait être permis qu'à un auteur de tout premier ordre. Hermann est cet auteur, justement. Bon, vous savez où en est Jérémiah, quand même ? Une partie de la civilisation a disparu et là, il arrive dans une espèce de cité qui ressemble à une espèce d'île au milieu d'une espèce de désert, peuplé d'un conglomérat d'imbéciles du genre Présidents de la République, attachés-culturels, généraux et fondés de pouvoir. Genre rillettes sous les bras, quoi. Ils ont recréé une espèce de ville en cercle fermé, ils surveillent tout, ils repèrent les gens qui jettent des papiers gras et ils ont engagé des ouvriers de l'extérieur pour faire marcher la ville. Mais, y a un mec masqué, tout habillé en noir, qui fout des coups de pied dans les poubelles, histoire de semer la merde. Jérémiah arrive là-dedans et se fait alpaguer par la femme d'un fondé de pouvoir qui tombe amoureuse de lui. La fille du Président de la République, qui est complètement crade, tombe amoureuse d'un troubadour qui habite à l'extérieur de la ville. Y a aussi un gros type dégueu qui vit dans les égouts et se sert d'un vieux réseau



de surveillance oublié pour espionner tout et tout le monde, par écran interposé. C'est lui qui joue le rôle de narrateur. A la fin, tout les éléments de l'histoire se rejoignent, mais je préfère pas vous dire comment. Sans qu'on s'en doute, tout est articulé, tout est lié intimement. Le ratez pas, c'est l'album de l'année !

JULIUS ET ROMEA d'HERMANN chez NOVEDI, 39 francs.

laire et dans le scénario on retrouve un peu de Don Quichotte. Le seul truc, décidément énervant pour moi, pauvre chroniqueur, c'est que c'est à suivre. Vous, vous lisez pas autant de bd que moi, vous vous rendez pas compte, mais qu'est-ce que c'est énervant, de se plonger à corps perdu dans un truc et d'apprendre à la fin que ça ne fait que commencer et que le prochain



épisode est pour dans un an ! Argh ! Alors que ça commençait drôlement bien !

L'OR DE MONTSERRAT de DARIO et CHUPIN chez VENTS D'OUEST, 49 balles.

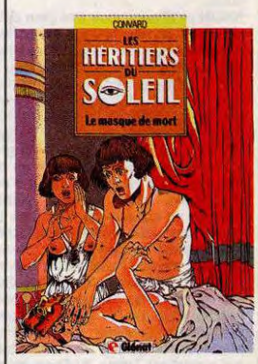
SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 24

RA



Plus ça va, plus j'aime moins Convard. En fait, j'aime pas trop qu'on adapte des trucs (je cause de l'album qu'il a fait avec Sonk) ni qu'on fasse des albums historiques sans imagination. Là, ça se passe en Egypte pendant les sept plaies. Je pourrais même pas vous dire de quoi ça parle, tellement j'ai dormi pendant que je le lisais. C'est vraiment mitif, voilà. Il arrive des trucs normaux à des Egyptiens et Convard en fait un album. Ça en valait pas la peine. Tant qu'à raconter des trucs pas très intéressants, autant prendre ma boulangère comme sujet, parce qu'au moins, elle, elle est actuelle.



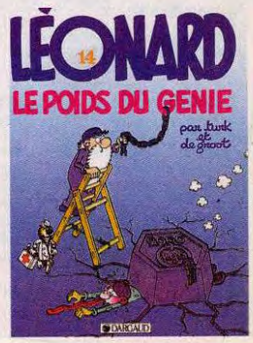
LE MASQUE DE MORT de CONVARD chez GLENAT, 39,50 francs.

QUATORZE



Principe de base : Léonard de Vinci est un savant génial. Exploitation du principe de base : il y a certainement de quoi faire des albums avec lui. Exploitation de l'exploitation : il faut le traiter sur un mode humoristique. Pour cela, il suffit de décrire des situations qui comportent un décalage, soit par rapport à la réalité, soit par rapport à ce que le public s'attend à trouver. Exemple : Léonard de Vinci invente le magnétoscope. Le gag se situe dans le fait qu'il est très drôle d'inventer un magnétoscope *alors que la télé n'existe pas !*
Oui, tout l'album est comme ça.

LE POIDS DU GENIE de TURK et DE GROOT chez DARGAUD, 37,50 balles.



CINOCHE !

SID AND NANCY

d'Alex COX

13/20



avec Gary OLDMAN (Sid Vicious), Chloe WEBB (Nancy Spungen), Drew SCHOFIELD (Johnny Rotten) et David HAYMAN (Malcom McLaren)

"Putain de bordel de merde, allez tous vous faire foutre, bande de bâtards enculés, je vous hais, je vous honnis, je vous chie dessus. Et que gerbe Elizabeth, la reine des connes, la salope qui se fait mettre par les plumeaux ambulants qui pissent autour de son palais. Drogue, sexe et rock'n roll. Anarchy in the U.K."...

Oui je sais, au départ on risque d'être surpris par mon nouveau style cataclysmique mais, à bien y regarder, les plus fûtés des lecteurs auront noté les guillemets qui encerclent le tas de cochonneries déversées ci-dessus.

Guillemets qui étaient censés vous mettre dans le bain de l'ère punk, ces années post-baba, pré-new wave où il a fait bon se percer la joue d'épingles à nourrice et de se trimballer la queue à l'air. Ces années qu'on doit, pour une grande part, aux **Sex Pistols**, groupe mythique ou vaste fumisterie montée par cette grosse hyène de Malcom McLaren (au choix). Le premier film consacré à la bande de Johnny Rotten ("La plus grande escroquerie du rock'n roll") répondait à cette stupéfiante question : "Who killed Bambi ?" (véridique) ! ? !

Sid and Nancy fait dans l'épisode de Maigret sur la piste des assassins de Sid Vicious, feu guitariste du groupe.

Mais, hurlent-ils en chœur, l'assassin n'habite plus au 21 puisque Sid s'est suicidé. Faux ! répond Alex Cox, le suicide de Sid Vicious n'a été que l'aboutissement d'un vaste complot satanique où l'on retrouve les parents du petit Sidney, des dealers en tous genres et, toujours lui, l'imprésario baveux, Malcom McLaren ! Alors que la principale accusée par la presse, la délicate Nancy Spungen, l'inénarrable (et néammoins paumée) compagne de Sid, s'en sort blanche comme neige (cocaïne ou héro ?) de la chronique sur une mort annoncée.

Le film décrit, par le menu, les mille et une péripéties de la liaison tumultueuse de Sid et Nancy (remarquablement interprêtés). Avec l'explication suivante qui voudrait qu'ils se soient d'abord détruits mutuellement parce qu'ils ne savaient pas construire un amour. Et "qui aime bien, châtie bien", hein ? ? (c'est ce que je dis à ma copine après une bonne raclée...). Provocateurs par timidité, exhibitionnistes en réaction au puritanisme british, crasseux par rejet des valeurs familiales, les motivations des punks sont habilement décryptées par Alex Cox.

A la réflexion, un peu trop, peut-être... Car, à tout décoder, à tout "humaniser" à tout prix, le film prend une allure "bon enfant" maladroite et absurde. Comme si le destin de Sid, Johnny et les autres se réduisait à une dégringolade malsaine, joliment plaquée sur pellicule glacée. La descente aux enfers est sympathiquement rendue, mais trop naïve, trop brouillonne. Aux antipodes de l'esprit punk. Eux ne revendiquaient rien, n'expliquaient rien, ils emmerdaient le monde entier et même pire... Le film ne pête et ne rote à la gueule de personne, un peu comme si Alex Cox était passé à côté des punks, mais jamais *avec eux*...

MANON DES BOURSES

Manon des sources va connaître le même succès que **Jean de Florette**, le premier épisode de "L'eau des collines" de Pagnol, revu et amplifié par Claude Berri. Impossible de se tromper quand on consulte le sondage effectué par la Sofrès à la sortie de "Jean de Florette" : 97% des personnes interrogées ont aimé le film et 95% (pourquoi la différence ?) ont envie d'aller voir la deuxième partie, dont 69% ont "très envie" (de quoi mon Dieu ?). Or "Jean de Florette" vient d'atteindre les 5 millions d'entrées en France (vé le triomphe !). A vos calculettes...

Jacq

DEUX FLICS A CHICAGO

de Peter HYAMS

08/20



avec Gregory HINES (Ray Hughes), Billy CRYSTAL (Danny Costanzo), Steven BAUER (Frank Botigliano) et Darlane FLUEGEL (Anna Costanzo)

Ils sont deux, une paire inséparables de "gentils" flics (un moche et un mignon), sarcastiques, efficaces et diablement rusés. L'un d'eux a une vieille caisse déglinguée qui fait des miracles. Les deux doivent quotidiennement se farcir les ordres graisseux de leur chef qui, mine de rien, est un bon bougre et leur meilleur allié au commissariat. Les deux se prennent veste sur veste avec les nanas, ce qui ne les empêche pas de repartir inlassablement à l'assaut. Les deux, enfin, vont être mis à pied pour avoir enquêté sur une affaire qu'il valait mieux ne pas ébruiter. Le jeu est facile : de quoi viens-je de vous faire le résumé ?

Je vois à vos larges sourires édentés que vous avez tous trouvé. Eh ben oui, c'est là, le scénario standard d'un épisode de "Starsky et Hutch", le meilleur feuilleton télé d'après déjeuner dominical. Des épisodes carrés, agréables, vaguement haletants et **gratuits !**

Bougez pas, le scandale arrive : ceux qui vont se déplacer pour **Deux flics à Chicago** auront le droit de lâcher 30 balles pour une banale resucée de Starsky et Hutch ! ! Ni mieux, ni pire, simplement payant ! Improbable, poussif, bavard, comme un feuilleton de La Cinq avec ce zeste d'humour cool qui fait passer le temps.

On savait Peter Hyams plus préoccupé par les néons et autres tubulures que par ses personnages depuis "Outland", mais là, pour un polar urbain contemporain, ça devient alarmant. Une erreur de parcours ?

LA DERNIERE IMAGE

de LAKHDAR-HAMINA

06/20

avec Véronique JANNOT (Claire), Merwan LAKHDAR-HAMINA (Mouloud), Michel BOUJENAH (Simon Attal), Jean-François BALMER (Miller), Jean BOUISE (Langlois) et José ARTHUR (Forrestier)

Ce qui frappe de prime abord en voyant **La dernière image** c'est la piètre performance (doux euphémisme) de Véronique Jannot dans le film... A sa décharge, on ajoutera qu'elle aurait eu bien du mérite à redresser, à elle seule, une situation largement compromise. Elle a beau ramer, jouer de tout son cœur et de sa voix de fausset (c'est la pitié qui m'empêche d'être vraiment méchant), elle ne peut rien contre le flot d'émotions bidons, de personnages stéréotypés, de raccourcis abracadabrants qui charrient tout l'intérêt que le sujet aurait dû susciter !

En bref, le passage tumultueux d'une jeune et innocente institutrice dans un village algérien des hauts plateaux au seuil de la Seconde Guerre mondiale. Croyant bien faire, elle va se lier d'amitié avec la population "indigène" (et avec Mouloud, son chouchou endiablé) et, inversement, se mettre à dos les impayables petits chefs français, forts de leur bon droit colonialiste. Elle ne trouvera de secours qu'auprès de Simon, son attendrissant collègue (et juif, ce qui ne gâte rien), qui ne pourra rien non plus contre la montée de la haine, de la répression...Et de la guerre qui gronde de plus en plus au loin (que j'aime ces phrases lyriques qui arrachent des larmes à mes lecteurs chéris) !

Alors ouais (comme dirait Cyrille) Lakhdar-Hamina (entre autres, Palme d'Or à Cannes en 74 pour "Chronique des années de braise") connaît l'Algérie et son histoire sur le bout des doigts, mais son problème est manifestement de trop la connaître, de nous refaire le plan : "c'est moi personnellement qui ait vécu ces tragiques événements" et donc de manquer du recul nécessaire à toute re-création artistique... Pour lui, faire "réaliste" c'est entasser les situations d'époque, les fourguer pêle-mêle dans un seul et même endroit (un hameau des hauts plateaux) et de *tout* vouloir expliquer à partir de ce galimatias indigeste ! ! Ça s'appelle de la mégalomanie et le cinoche n'en a que faire ! ! ! Tant pis pour les superbes images du désert algérien, sublimés mais vides...



CHAMBRE AVEC VUE...

de James IVORY

16/20

avec Maggie SMITH (Charlotte Bartlett), Helena BONHAM CARTER (Lucy Honeychurch), Denhom ELLIOTT (Mr Emerson), Julian SANDS (George Emerson), Daniel DAY LEWIS (Cecil Vyse) et Simon CALLOW (Le Révérend Beebe)

Qui pourrait penser, qu'à l'époque de Stallone et con-pagnie, de tels films puissent encore voir le jour. Des tentatives où le temps et les péripéties ne comptent pas, où seules importent les instants fugitifs et impalpables pendant lesquels les *choses* se passent. Comme ce déclic, impossible à dénicher, qui fait que Bardot va s'éloigner de Piccoli dans "Le Mépris" de Godard (son meilleur film, 1963). Un cinéma tout en finesse, en douceur, en œillades et en soupirs. Et quoi de plus subtil, de plus délicat (et de plus cruel) que la société anglaise du début du siècle, de la haute bourgeoisie qui réglait (sans pitié) ses comptes sous couvert d'une pudibonderie toute victorienne...

Le cadre de **Chambre avec vue** (c'est bien de traduire littéralement les titres anglais, mais là, le résultat est pitoyable...) est posé, reste l'intrigue ou ce qui en fait office. La chronique des tressautements amoureux de Lucy Honeychurch, une jeune et belle bourgeoise bon teint qui s'en allait innocemment en villégiature à Florence avec sa tata. Un beau garçon, le solide George Emerson, l'y embrassera et



la pauvre petite, toute remuée reviendra, en courant, dans les jupons londoniens de sa mère. On l'y verra se fiancer avec un nul complet, le terne Cecil Vyse (génial Daniel Day Lewis, le petit blond de "My beautiful laundrette") et puis, hop là, changer d'avis comme de porte-jaretelles et fondre pour le torse viril de George. Qui, oh bienheureux hasard, aura réintégré ses pénates british après ses escapades italiennes...

Bref, tout cela n'est pas bien épais et ça n'est donc pas là que réside l'indicible charme de **Chambre avec vue** mais dans l'incroyable perfection des ingrédients du film. Interprétation, décors, images, dialogues, tout est ciselé au scalpel pointe extra-fine, à se pâmer d'aise... et sans jamais tomber dans l'esthétisme intello à la Peter Greenaway (Meurtre dans un jardin anglais, ZOO). Un moment aérien si on veut bien se prendre au jeu mais, je le conçois, à fuir pour les fans de guéguerre et de gros bras. Mais ceusses-là ne savent pas ce qu'ils perdent...

VITE FAIT, BIEN FAIT

NOIR ET BLANC de Claire DEVERS. **14/20**. Antoine, petit comptable sans histoire et aux pantalons trop courts (mon Dieu, qu'il est pâle et maigre comme dirait ma mère !), fait un remplacement dans un club de gym. Sans trop savoir pourquoi, il décide de se faire masser par Dominique, un noir trapu et sans histoire non plus. Sous les grosses mains de Dominique, les jointures rouillées d'Antoine craquent et souffrent... et Antoine découvre, dans ce malaxage médical, le désir, une jouissance inconnue et infinie. Il reviendra voir Dominique de plus en plus souvent, pour se faire triturer de plus en plus fort, avoir de plus en plus mal, hurler de douleur et de plaisir. Jusqu'au jour où ses membres craqueront pour de bon... Caméra d'Or à Cannes 86 (meilleur premier film), **Noir et Blanc** est un bien curieux fantasme issu de l'imagination de ce tout petit bout de femme de Claire Devers (pâle et maigre comme son héros, tiens, tiens...). Un film glauque, malsain et dévorant en diable (malgré de nombreuses baisses de rythme et une utilisation quelquefois maladroite du noir et blanc). Un rude coup pour les kinés. A moins que...

SARRAOUNIA de Med Hondo. **13/20** . Ah les jolies colonies africaines ! Ce temps béni où quelques petits capitaines racistes enrôlaient quelques autochtones (en leur faisant miroiter une proche fortune totalement illusoire) pour aller conquérir, à coups de sanglants massacres, de nouveaux territoires. En 1899, les immondes Voulet et Chanoine s'en allaient franciser le Soudan. Tout le Soudan ? Non, car même si tous les chefs de tribu jouaient de la brosse à reluire sur les galions gaulois (ce qui ne les empêchaient pas de se faire trucider atrocement), il restait Sarraounia, la reine noire, mi-sorcière, mi-guerrière. Un énorme brin de femme, rusée, inventive et infernale meneuse d'hommes qui allait amener nos connards de soldats à mourir ou à sombrer dans la folie. Destin somme toute amplement mérité !

Med Hondo en a bavé sept ans pour monter cette "super-production" made in Burkina Faso. Le résultat est effondrant de naïveté, mais demeure prenant par ses fabuleux paysages, par une bande-son sans failles et par quelques morceaux de bravoure fascinants (les 8 officiers français sont tous parfaits, rare et à ne pas manquer à ce titre-là !). La Palme du film le plus sympa de l'année.

MUSIQUE

EDITO

Savez pas la dernière ?
Prince aurait largué son groupe The Revolution pour tenter de nouvelles expériences top secrètes...
Z'en avez rien à foutre ? Ah bon !...
BEN



TOURE KUNDA

1986 aura été l'année des transformations pour le groupe des frères Touré. Changement de maison de disques, d'abord, puisque Touré Kunda est passé de Celluloïd à Tréma. Changement dans la composition du groupe ensuite. Ce qui n'a en revanche pas changé, c'est l'extrême sympathie des trois frères et leur détermination à poursuivre dans la voie d'ouverture internationale qu'ils ont eux-même défrichée pour la musique africaine. A l'aube d'une grande tournée française, succédant à un passage de cinq jours au Zénith de Paris qui marque la sortie de leur nouvel album "Toubab Bi", il était tentant de faire le point avec eux.

HHHHEDBO : - Il y a un an à peu près, Touré Kunda inoculait le virus de la musique africaine au public japonnais. Une fameuse expérience pour vous, non ?

TOURE KUNDA : - Oui, quelque chose d'assez incroyable. Nous sommes restés un mois au Japon. Nous y avons donné huit concerts dans des stades combles, à Tokyo, Yokohama, Nagoya, Osaka. En tout, pour les huit concerts, nous avons réuni 250 000 personnes : une ambiance extraordinaire et un succès qui a d'ailleurs été assez mal exploité par notre équipe de production de l'époque.

HHHH : - Sans doute est-ce une des raisons qui vous a poussés à changer de maison de disques ?

T. K. : - Oui... On était en fin de contrat avec Celluloïd et on avait envie de trouver une maison de disques qui dispose d'une structure de distribution plus adéquate. On a signé avec Tréma pour trois ans et trois albums. L'ambiance est bonne et les choses sont claires, ce qui est essentiel pour nous.

HHHH : - N'avez-vous pas peur des connotations un peu 'variété française' que suggère le nom de Tréma, en tant que maison de disques de Michel Sardou ?

T.K. : - D'abord, je pense qu'en nous prenant, Tréma avait justement envie de changer cette image "variété" qui lui colle à la peau. Ensuite, pour nous, la "grande variété" est aussi synonyme de grosses ventes de disque et notre but en faisant des disques, c'est tout de même d'en vendre. Enfin, après dix ans passés en France, on estime que c'est une bonne chose pour nous d'avoir été sollicités par une maison exclusivement française. Quant à dire que nous faisons maintenant partie de l'écurie de Michel Sardou, comme certaines personnes se sont plû à l'écrire, c'est aller un peu fort. L'une des premières questions que nous avons posée aux dirigeants de Tréma était : "A qui appartient Tréma ?" Et on ne nous a jamais répondu que Tréma appartenait à Sardou...

HHHH : - Parlons maintenant des transformations survenues dans le groupe, cette année.

T.K. : - Le groupe a évolué. Touré Kunda s'est encore agrandi, avec maintenant douze personnes sur scène. Jean-Clande Bonaventure, principal arrangeur de nos morceaux est passé de la guitare aux claviers, sur scène. Deux guitaristes nous ont rejoints : Jacky Arconte, qui jouait déjà avec nous sur l'album "Turu", et Jean-Pierre Alarsen, qui est avec nous depuis le printemps, bien décidé à s'investir pleinement dans le groupe. Parmi les nouveaux-venus, il y a aussi Artero à la trompette, aux côtés de notre saxophoniste-arrangeur de cuivres Ben Benlinga, et Dominique Gastrain aux claviers. Autrement, les piliers de l'équipe, ceux qui font pratiquement partie de la famille, sont toujours là : Chico Dru à la basse, Michel Abissihra à la batterie et Nabou la danseuse.

HHHH : - Le nouveau show de Touré Kunda repart sur la route pour de longs mois, il me semble ?

T.K. : - Oui, jusqu'avant les fêtes, en décembre, on va parcourir la France, la Suisse et la Belgique. On fera ensuite une pause d'un mois et demi, avant de repartir vers le Brésil, peut-être, les Etats Unis, de nouveau, etc...

HHHH : - Quel genre de structure de scène aurez-vous cette année ?

T.K. : - Une structure encore un peu plus importante que l'année passée. Nous présentons un spectacle entièrement nouveau. Au niveau des costumes, on a carrément opté pour l'avant-garde à l'africaine. Nous avions une idée en tête et quand on l'a exposée à Barbara Bui, l'une des stylistes japonaise de Kabuki, elle a complètement flashé dessus. C'est ainsi qu'elle a créé pour nous le costume idéal. Le décor sera très sobre. Mais je crois que là où nous réservons au public de véritables surprises, c'est au niveau de la mise en scène que nous avons travaillé avec les musiciens. Mais nous n'en dévoilerons pas plus. Il faut que le public découvre le show 86-87 de Touré Kunda avec des yeux neufs...



Toure Kunda sur la route, cette année, ce sera deux semi-remorques chargés de matériel d'éclairage et de son (ordre d'idée : la sono vaut dans les 450 millions de centimes), deux grands bus transportant les techniciens et les musiciens, un "catering" (c'est-à-dire une équipe spécialement chargée de nourrir tout ce beau monde), une équipe unie, soudée, qui est au meilleur de sa forme lorsqu'elle parvient à vous faire prendre le pied géant que vous méritez.

SHOW DEVANT

★ VERONIQUE SANSON/ALAIN SOUCHON, le 21/11 : Nice, le 24/11 : Marseille, le 25/11 : Lausanne, le 26/11 : Lyon, le 27/11 : Dijon.

MICRO... SILLONS

RIC OCASEK

"This Side of Paradise" (Geffen /WEA)

L'un de mes albums favoris actuellement est attachant, somptueux dans sa réalisation, à la fois labyrinthique sur la longueur et limpide dans le détail de chaque instant. Avec ce deuxième L.P. solo, le leader des Cars s'affirme à nouveau comme un homme de goût, une fine lame de la new pop, qui sait également exploiter avec subtilité et à propos l'héritage du rock. En effet, si l'ensemble de l'album évolue sous les coups de fouet rythmiques ou les caresses de synthétiseurs finement échantillonnés, la guitare de Steve Stevens (l'inséparable compagnon musical de Billy Idol) vient pimenter le déroulement programmé de plages comme "Keep on Laughing", "Look in your Eyes" ou "Hello Darkness", allant jusqu'à déclencher de véritables ouragans de transes sonores sur le magnifique "Coming for You", un morceau pour lequel il est épaulé au stick basse par le maître Tony Levin (remember King Crimson). Parmi les invités d'Ocasek, on notera par ailleurs Roland Orzabal (Tears For Fears) à la guitare sur "Emotion in Motion" et Tom Verlaine à la guitare sur "P.F.J.", les plus belles démonstrations sur six cordes restant cependant celles de Steve Stevens. Oeuvre d'art élaborée, "This Side of Paradise" fait partie de ces albums dont les chansons vous deviennent rapidement familières, tout en gardant dans les replis de leur production mille secrets à découvrir patiemment à force d'écoutes répétées : en somme, un album dont il sera bien difficile de se lasser.



SHOW DEVANT

★ THE POGUES, le 21/11 : Toulouse, le 22/11 : Bordeaux, le 24/11 : Paris (Zénith), le 25/11 : Reims, le 26/11 : Rouen, le 27/éé : Le Mans.

SHOW DEVANT

★ EURYTHMICS, les 24 et 25/11 : Paris (Bercy).

SHOW DEVANT

★ JOE JACKSON, les 24 et 25/11 : Lyon, le 27/11 : Nice.

SIGUE SIGUE SPUTNIK

"Flaunt It" (Pathé Marconi)

Sur le verso de pochette, en bas à gauche, un petit rectangle jaune, dans lequel est écrit en noir "ATTENTION, à ne pas écouter à côté d'un adulte". Voilà, c'est ça, je suis un adulte, ce qui explique bien évidemment que je ne puis en aucun cas être sensible aux charmes de S.S.S. Ah bon ! Mais si je me souviens bien, quand j'était môme, j'avais horreur qu'on m'refile de la daube, sous prétexte qu'on était tous des copains yéyés. Les Animals, les Stones, les Kinks, d'accord j'mordais, mais Danyel Gérard, Adamo, les Gam's ou Sheila, là fallait quand même pas déconner... Bref, j'voulais pas en parler, de cet album, parce qu'après tout, j'en ai rien à cirer. Mais finalement, je me suis dit que présenté à côté du dernier Ocasek, on pouvait faire une comparaison édifiante, dans la mesure où celui de S.S.S. en était la parfaite antithèse. Là où la recherche de son est finement élaborée à partir d'une véritable technologie de pointe chez le premier, les seconds, qui se réclament du XXIe siècle (pôvre !) en sont encore à bidouiller sur des plans vétustes, totalement dépassés : une brave séquence, qui s'avère être strictement la même sur toute la longueur du disque, une chambre d'écho, un variateur pour accélérer ou ralentir la bande, des boîtes à rythmes B A BA... Le pire de tout, c'est que des gens comme Pierre Henry faisaient déjà ce genre de trucs, avec ou sans les voix et en mieux sur magnéto quatre pistes il y a 25 ans. Moroder peut vraiment aller se coucher !... Question gimmick look et tout ça, d'accord ! Bonjour. Comment ça assure, cong ! Et quand même merci les Batecave qui se trimbalaient comme ça il y a déjà trois ou quatre ans !... Et puis, après tout, si ça vous a plû de vous faire arnaquer en achetant ce disque, c'est votre affaire et grand bien vous fasse...

SHOW DEVANT

★ KIM WILDE, le 25/11 : Besançon, le 26/11 : Rouen.

SHOW DEVANT

★ BERNARD LAVILLIERS, Paris (Grande Halle de la Villette).

BOB GELDOF

"This Is The World Calling" (Mercury/Phonogram)



Leader des Boomtown Rats, star du film "The Wall", quêteur en chef pour Band Aid, éveilleur de (bonnes) consciences, réunisseur de stars, brasseur de millions de dollars, cible de nombreuses critiques aux USA et en Europe, Geldof revient à son point de départ, la chanson. Seulement, tout ce qu'il a vécu ces deux dernières années est encore si présent que son "This is the World Calling" peut aisément passer pour un épilogue au mouvement international qu'il a suscité. Musicalement, rien à signaler, si ce n'est que les FM ne devraient pas bouder ce petit 45 tours. Cette fois, à Geldof de se montrer aussi brillant dans ses propres affaires que dans celles de l'aide humanitaire.

INFOS TOUT POIL

★ Mercredi 5 novembre, Zénith Paris, 22h30 : Huey Lewis and the News, sont en train de terminer un show qui s'est révélé exemplaire : début presque "classique avec une entrée en matière tout à fait conforme à celle d'un bon groupe rock moyen ou disons, normal... Démarrage sur les chapeaux de roues après le très rétro "Naturally", chanté *a capella* suivi de la présentation gaguesque d'une boîte à rythme, avec l'entrée en scène tonitruante de la Power of Tower Horns Section entonnant un explosif "Power of Love". Le show n'a fait ensuite que gagner en inteensité, à mesure que la salle, marée humaine swinguant en rythme, laissait fuser les signes de son délire... On en est au deuxième, troisième rappel et la foule hurle, hystérique, en voyant Huey s'approcher en rigolant du micro : "Slaut ! Il y a deux amis qui sont venus faire le boeuf avec nous ce soir... Voici Bob et voici Bruce..." Un drôle de silence s'abat sur le public. On écarquille les yeux, on se pince pour s'assurer qu'on ne rêve pas, une rumeur passe de bouche en bouche : "C'est Bob Geldof et Bruce Springsteen !" Le moment de stuper passé, c'est une véritable ruée vers le devant de la scène, pour voir de prèès les héros invités, en même temps que déferle une version taillée au carré d'un classique du rock-blues "Bare footin". A la fin du boeuf, le public est tellement abasourdi qu'il n'ose même plus en redemander. Quelle fête !...

★ On apprendra plus tard que si Springsteen séjourne à Paris, le secret de l'endroit où il vit est bien caché. Les représentants de sa maisson de disques en France sont obligés de passer par son management new-yorkais, via le télex, s'ils veulent parvenir à communiquer avec l'artiste qui se trouve peut-être à deux pas des bureaux CBS.

★ THE SAINTS, le 26/11 : Paris, le 27/11 : Lyon.
★ MORY KANTE, le 22/11 : Troyes, le 26/11 : Amiens.
★ FELA, le 27/11 : Paris (Zénith).
★ JEANNE MAS, le 21/11 : Rouen, le 22/11 : Rueil Malmaison, le 25/11 : Poitiers, le 26/11 : Montluçon, le 27/11 : Limoges.
★ HIPSWAY, le 22/11 : Strasbourg, le 25/11 : PAris (première partie d'Eurythmics à Bercy).
★ FRANCIS CABREL, le 21/11 : Angers, le 22/11 : Thouars, le 24/11 : Bourges, le 25/11 : Angoulême, le 26/11 : Bayonne, le 27/11 : Pau.
★ KATRINA AND THE WAVES, le 24/11 : Paris (Casino)
★ CELEA COUTURIER GROUP, le 21/11 : Paris (New Morning).
★ DIED PRETTY, le 21/11 : Toul, le 22/11 : Grenoble, le 24/11 : Toulouse, le 25/11 : Bordeaux, le 27/11 : Orléans.
★ NEW MODEL ARMY, le 22/11 : Paris (Elysées Montmartre).
★ ANGELO BRANDUARDI, le 24/11 : Paris (Olympia).
★ SUN RA ARKESTRA, les 21 et 22/11 : Paris (New Morning).
★ LOOK DE PARIS, le 24/11 : Paris (Club 78).
★ J.J. GOLDMAN, le 21/11 : Cherbourg.

LA BOUTIQUE A.M.I.E

Prix d'A.M.I.E.

COMMODORE

UNITES CENTRALES

C-64	1800
C64N	1990
C128	2990
C128D	5490
EXTENSION 512 K	N.C.

LECTEURS

K7 1530	350
DISK 1541	1800
DISK 1571	2790

PERIPHERIQUES

A - GRAPHIQUES

KOALAPAD	1300
CRAYON OPTIQUE	410
SOURIS DATEX C64	640
SOURIS C128	550
GRAPHISCOPE II	990

B - AUDIO

SOUND EXPANDER	1200
SOUND SAMPLER	850
CLAVIER EXPANDER	925
VOICE MASTER	849
SYNTHE TECHNI MUSIC	640

C - VIDEO

DIGITALISEUR CICI	1490
INTERFACE PAL RVB	450

D - TELEMATIQUE

MODEM DTL 2100	2990
MODEM DTL+	1990
EMULATEUR MINITEL	390

MONITEUR

COULEUR 1801	2090
COULEUR 1901	3100
MONOCHROME AVEC SON	1100
COULEUR THOMSON HR	2890

INTERFACES

GWIZ	990
RS232	650
BI PRINTER	490
BUSCARD II	1590

CARTOUCHES

POWER CARTRIDGE	490
GAME KILLER	150
FREEZE FRAME MKIII	590

LIBRAIRIE TOUS LIVRES

MICRO APPLICATION
PSI
CEDIC NATHAN
SYBEX

MANETTES

QUICKSHOT I	60
QUICKSHOT II	70
QUICKSHOT II+	145
QUICKSHOT II TURBO	155
KONIX	130
PRO 5000	170

AMIGA

UNITES CENTRALES

A1000 + EXT 256 KO	9990

LECTEURS

A 1010 5"1/4	2950
A 1020 3"1/2	2260
DISQUE DUR 20 Mo	——
SIDECAR (EXTENSION)	7590

EXTENSION MEMOIRE

AX 2000 COMPSEC 2Mo	8450

MONITEURS

COULEUR 1081	4900
COULEUR HR ENTRELACE	——
MONOCHROME HR	1990

PERIPHERIQUES

A- GRAPHIQUES

DIGITALITEUR DIGI VIEW	2990
CAMERA VIDEO IKEGAMI	3350
OBJETIF + ZOOM	4450
STATIF ROHEN 2 REFELCT	1839
TABLETTE PENMOUSE + TABLE A DIGITALISER	3900
KURTA KUS500 A4	9160
KURTA KUS900 A3	11730
TABLE TRACANTE ANGLAIS	——

B - AUDIO

DIGITALISEUR DE SON	2300
INTERFACE MIDI	——

C - TELEMATIQUE

MODEM TECMAR 2400	——

LIBRAIRIE

AMIGADOS MANUAL	350
ROM KERNAL LIB	539
ROM KERNAL EXE	350

LOGICIELS

A-GRAPHIQUES

AEGIS ANIMATOR	1435
AEGIS IMAGE	869
AEGIS DRAW	1995
DELUXE PAINT	1150
DELUXE PRINT	1150
DELUXE VIDEO	1150

B - SONS

MUSIC STUDIO	539
INSTANT MUSIC	——

C-BUREAUTIQUE

ANALYSE	990
GIZMOZ	670
MI AMIGA FILE	1069
SUPERBASE ANGLAIS	——
TEXTCRAFT+	——
VIP (LOTUS123)	1879

D - COMMUNICATION

ONLINE	789
MAXICOM	——

E - LANGAGE

LATTICE C COMPILER	1300
AMIGA PASCAL	990
AMIGA LISP	1780

JEUX

AVENTURE CONSTRUCTION

ARCHON	390
ARCHON II	——
ARCTIFOX	390
BORROWED TIME	
BRATACAS	390
CHESSMASTER	——
HALLEY PROJECT	390
KING QUEST II	439
LEADER BOARD	
ONE AND ONE	
RACTER	
ROGUE	390
MARBLE MADNESS	330
SEVEN CITIES GOLD	
SKYFOX	

CONSOMMABLES

DISKS 3"1/2 MD2DD	35
K7 VIERGES C20 PAR 10	60
DISKS SF DD 5"1/4 PAR 10	70

IMPRIMANTES

MPS 801	1300
MPS100	3250
HUSH 80	950
OKIMATE INTERFACE	
COMMODORE	2990
CITIZEN 120D	2990
CANON PJ1080A	8995

ACCESSOIRES

BTE RANGEMENTS 100D. 5"1/4	139
BTE RANGEMENTS 50D. 3"1/2	139
HOUSSE C64	70
HOUSSE C128	80
HOUSSE 1541	70
CAPOT C64	100
CAPOT C128	120
COMBOX C64 + 1541	390
COMBOX C128 + 2x1571	490
PINCE A DISKS	60



SERVICE APRES-VENTE

FINI LES INTERMÉDIAIRES
A.M.I.E. DEPANNE VOS MICRO

Prix fixes : Forfait ou sur devis
Délais réduits : 8 jours
Qualité assurée : Chaque réparation est garantie 1 mois

PACK ETUDIANT

AMIGA + ROM KERNAL LIB + ROM KERAL EXEC + AMIGA DOS 12.490

PACK LUDIQUE

AMIGA + JEU n°1 + JEU n°2 + JEU n°3 ..... 12.490

EXCLUSIVITÉ DE L'IMPRIMANTE OKIMATE INTERFACÉE CBM.

PROMOTIONS

C64 + 1541 + 1801 5100
CADEAU : 1 manette + 2 jeux disk

C128D + 1901 8490
CADEAU : 1 manette + 2 jeux disk

BON DE COMMANDE EXPRESS à renvoyer à : A.M.I.E.

NOM — TÉL — PRIX
ADRESSE
RÉFÉRENCES

CATALOGUE SOFT : ☐ +20 F
Participation aux frais d'envoi F ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre
Règlement : je joins

dib

Matériel garanti 2 ans

11, bd Voltaire 75011 Paris (M° République) - Tél. (1) 43.57.48.20 - Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

LE TELECHARGEMENT

Pour pouvoir charger les programmes dont au sujet duquel on vous cause sur la première de couverture, il vous faut un minitel, un câble et un logiciel.
Pour le minitel, on peut rien pour vous, demandez-le aux PTT. Par contre pour le logiciel et le câble, vous avez les tarifs, là, dessous. Envoyez vos sous.

ORDINATEUR	Câble Minitel/Ordinateur A	B	C	Interface nécessaire avec logiciel.
AMSTRAD 464	150	135	105	Aucune
AMSTRAD 664	150	135	105	Aucune
AMSTRAD 6128	150	135	105	Aucune
MSX	150	135	105	Aucune
THOMSON	150	135	105	Interface communication
ORIC 1	150	135	105	Aucune
ORIC ATMOS	150	135	105	Aucune
ATARI ST	170	150	120	Aucune

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

Commodore, Apple, IBM, et Mac, c'est le même prix mais il faudra attendre fin octobre pour connaître les interfaces nécessaires. (En langage informatique, ça veut dire qu'on pédale dans la choucroute et qu'on a strictement aucune idée de la date de sortie des câbles pour ces bécanes).

BON DE COMMANDE A ENVOYER A SERVEUR HEBDOGICIEL
24, rue Baron, 75017 PARIS

ATARI ST	170 F.☐	Abonné : 150 F.☐	Prix Club : 120 F.☐	Frais de Port + 15F.
AMSTRAD 464 :	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 664 :	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 6128 :	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.
MSX :	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.
THOMSON TO7-TO7/70 :	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.
ORIC 1 :	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.
ORIC ATMOS :	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : .....
TARIF B : N° d'abonné obligatoire : ..... N° de téléphone : .....
Règlement joint : ☐ Chèque bancaire ☐ CCP

DÉBANDADEULIGNE

Merci à toi, ô divin Carali ! Merci à toi qui, d'un coup d'un seul, m'as trouvé six titres pour mes deulignes dans le dernier numéro ! Te rends-tu compte du service que tu m'as rendu ? Six semaines sans me faire chier à trouver un putain de titre pour mes deulignes. Merci, merci, merci.
Sinon, grande première, les gars : je lance la mode des silignes ! Qu'est-ce ? C'est des deulignes, mais avec six lignes au lieu de deux. Chaque quinze jours, les silignes viendront prendre la place des deulignes, et vice-versa. Ne niez pas l'inverse du contraire, voulez-vous ? Le gagnant recevra quatre soft au lieu de deux. Mais attention : les silignes devront impitoyablement être envoyées sur support magnétique (K7 ou disk). Vous me voyez en train de taper des centaines de datas de codes-machine ? Faut pas rigoler, tout de même !

●

Et rev'là un deuligne pour IBM PC et compatibles : comment déterminer le format de la disquette de l'unité par Pierre Rigail de Carmaux en deux leçons.

Listing IBM.

```
10 DEF SEG:C=&8000:FOR A=C TO C+42
:READ A$:POKE A,VAL("&H"+A$):NEXT:
CALL C:P=PEEK(&8230):IF P=255 THEN
 PRINT "Erreur d'acces au disque."
 ESLE PRINT "Disque:";P MOD 2+1;"
face(s):  ";INT(P/3)+8;" secteurs
 par piste."
20 DATA B9,03,00,51,BB,30,80,BA,00
,00,B9,02,00,B0,01,B4,02,CD,13,59,
73,0C,B4,00,CD,13,E2,E7,B0,FF,A2,3
0,82,CB,A0,30,80,F6,D8,A2,30,82,CB
```

●

Oriciens, oriciennes, empêchez l'auto-run d'un programme lors du chargement grâce au deuligne de Willy Limmois de l'Hay-les-Roses. Au cas où vous auriez le message "errors found", remplacez le 173 des datas par un 177.

Listing Oric-Atmos.

```
1 DATA 72,169,0,141,173,2,104,76,3
4,238:FORI=#221 TO#22A
2 READA:POKEI,A:NEXT:DOKE#245,#221
```

●



Faites scroller votre écran en beauté grâce à ce deuligne de Jean-Marie Senet, de Grandmetz, en Belgique.

Listing Spectrum.

```
  1 PRINT AT 18,0;"POUR FAIRE D
EFILER VOTRE ECRAN  VERS LE HAUT
:N = NOMBRE DE LIGNES A FAIRE DE
FILER VERS LE HAUT"
  2 PAUSE 300: LET N=22: FOR L=
1 TO N: RANDOMIZE USR 3190: NEXT
 L
```

●

A propos des silignes, il va de soi que les règles du concours sont les mêmes que pour les deulignes : du basic, rien que du basic. Bien sûr, le langage-machine sous forme de DATAs est accepté.
D'autre part, il faudra que ce soit des programmes absolument géniaux. Et faites gaffe, la sélection sera sévère. Surtout que je ne serai plus seul pour les choisir, alors, à vos micros !

Septh.

Petites Annonces gratuites



AMSTRAD

ECHANGE plus de 350 programmes pour Amstrad sur disk, possède Cauldron 2, Sram, Rescule on Fractalus, Attentat. Envoyez vos listes à Ivan Bonassin, 44, rue P. Morat, 69008 Lyon, ou téléphonez au (16) 78 75 58 14, après 21h ou le week-end.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 464, vends logiciels originaux, interface Runner : 50F, Night Shade : 50F, Cobra Pinball : 60F, Alien 8 : 50F, Kane, Captain Ridd, Last V8 etc. Tél. (16) 99 99 94 14, Quentin Didier, 26, rue Nationale, 35300 Fougères.

VENDS Amstrad 6128 couleur avec 30 discs 3'' pleins de jeux et utilitaires dont beaucoup de nouveautés. Le tout avec des livres Micro Application et des revues diverses. Prix à débattre, pour tout renseignement, téléphonez au (1) 39 82 22 42 ou au (1) 39 81 54 32 et demandez Didier.

Amstrad 6128 échange de nombreux softs (utilitaires, copieurs, jeux etc.), sur disk. Franck Martin, Res. Angélique I, appt. F128, 79000 Niort. Tél. (16) 49 79 14 79.

VENDS Amstrad CPC 464 mono, joystick, 20 softs : 2400F, Casio PB 700, Mod. OR4, livre : 1000F. Camelot Nicolas, 17, rue des Etats Généraux, 78000 Versailles. Tél. (16) 39 51 88 85.

VENDS Amstrad 6128, état neuf, 300 softs (DB3, MP, Pascal.), 1 joystick, moniteur couleur, unité disquette. Prix 6000F à débattre. Fabrice au (1) 39 73 32 92, après 19h.

Amstrad échange logiciels nouveaux ou anciens (+ 250), vends logiciels (+- 100F), cause achat 5''1/4, vends disc 3'', une dizaine de logiciels dessus et cela pour seulement 70F pièce. Cherche personne ayant nouveautés, cherche aussi personne travaillant sur disc 5''1/4. Je travaille sur K7, 3'' et 5''1/4. Personnes intéressés écrire Lecocq, 5000 Namur Belgique, 081-714009.

VENDS Amstrad 6128 monochrome, souris, 80 logiciels, livres (M.A) 3200F le tout. Tél. (16) 84 79 02 54, heures repas.

Possède nombreux jeux sur disquettes Amstrad CPC 6128, nombreuses nouveautés. Envoyez vos listes à Mr. Bernard Lachaud, Qr. Souchon, 26250 Livron.

ECHANGE nombreux logiciels sur CPC 6128 (possède Billy la Banlieue, Désert Fox, Thing On A Spring, Light Force, Jack The Nipper, Sai Combat etc.). Demander Bernard au (16) 75 85 53 07.

VENDS nombreux jeux pour Amstrad, très bon prix, cherche possesseur de nouveautés, en vue d'échange. Philippe Siry, La Closeroic, 56630 Langonnet. Tél. (16) 97 23 80 59, le week-end.

VENDS CPC 464, 1 drive, revues, livres, 52 logiciels, 10 disquettes. Mr. Denize Alain. Tél. (1) 64 93 34 74.

VENDS plus de 450 jeux pour CPC 464 : 5F pièce (que les jeux sur K7), possède Knight Games, Cauldron II, Sai Combat, International Karaté. S'adresser à Leibold Eric, 19, Rue de La Cour, 57360 Andréville Moselle. Tél. (16) 87 72 01 98.

VENDS disquettes de Rocky Horror Show, Pacific, Sram Bombjack, Equinox et leurs docs 100F, chaque. Fava André, 63, rue C.Gonneau, 77140 Nemours. Tél (16) 64 28 86 66.

CHERCHE toute nouveauté sur 6128. Fava André, 63, rue C. Gonneau, 77140 Nemours.

ECHANGE très nombreux logiciels sur disk pour Amstrad. Recherche surtout nouveautés. Tél. (16) 81 55 61 33.

POSSESSEUR Amstrad CPC 464-664 et 6128 cherche contacts pour échange de jeux dans région Seine Saint Denis, alentour Bondy. Tél. 48 48 53 84. Demander Christophe à partir de 18h30.

ECHANGE nombreux programmes pour Amstrad à disquette, pour tous ceux qui m'ont écrit pour l'annonce de l'Hebdo n° 160, voici ma véritable adresse. Renard Yves, 85, avenue du Lauragar, 31400 Toulouse.

Amstrad, drive cherche contacts avec néophytes en la matière, possède nouveautés. Dubuis Alain, 143, rue Félix Pyat, Bt D22. Tél. 91 02 12 83.

VENDS Amstrad PCW 8256 complet gar. 27.12.86, Turbo Pascal, Dbase II, 3D Chess, 1 bloc papier listing, 29 disquettes, 8 livres. Prix 4999F au (16) 78 49 20 32 (Paul/69150).

RECHERCHE logiciels pour Amstrad 6128, envoyer liste à Mr. Besse Roland, 13, rue de la Bidauderie, 18100 Vierzon.

ECHANGE 70 logiciels K7 pour CPC 464 contre le lecteur de disquettes DDI 1, un modem, une télévision portative ou un adaptateur péritel. Tél. (16) 40 72 44 46 et demandez Frédéric après 18h.

ECHANGE 30 logiciels K7 pour CPC 464 contre les deux joysticks Quickshot. Téléphonez au (16) 40 72 44 46 et demandez Frédéric.

VENDS nombreux logiciels K7 pour CPC 464 à 15F ou 20F pièces. Téléphonez au (16) 40 72 44 46 et demandez Frédéric.

ECHANGE 50 logiciels K7 pour CPC 464 contre synthétiseur vocale français. Tél. (16) 40 72 44 46 et demandez Frédéric.

VENDS CPC 6128 mono, câble péritel, synthe vocal français, joystick, très nombreux jeux et utilitaires sur 40 disquettes, livres et revues : 4900F. Tél. (1) 43 40 78 27.

VENDS Amstrad 464 mono (garantie 6 mois), Bible du programmeur, trucs et astuces, guide de l'utilisateur, 14 logiciels originaux, 120 programmes divers, cassettes vierges. Prix 2500F. Tél. 30 45 12 22. Demander Pascal.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad 6128 sur disk uniquement contre logiciel, notice de certain logiciel ou différentes revues (Hebdogiciel, Amstrad Hebdo, CPC etc.). Envoyer vos listes à Olivier Dalechamps, 13, rue Benoit Malon 94500 Champigny sur Marne ou Téléphoner au 47 06 54 69, le week-end ou après 19h30.

ECHANGE nouveautés pour Amstrad K7 ou disc 3 et 5,25 pouces, s'adresser à Vincent Bassi, 12, rue des Roses, 57000 Metz. Tél. (16) 87 65 59 00.

VENDS Amstrad CPC 664 écran couleur, joystick, quelques logiciels encore sous garantie. Tél. 42 40 69 21.

VENDS CPC 6128 couleur, 35 disquettes, 15 livres Micro Application, adaptation péritel : 5000F. Tél. 34 69 28 40.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, adaptateur péritel, lecteur de disquette (1 an), joystick , logiciels, jeux et utilitaires, livres M.A. 1, 3, 7, 9, 10, magazines divers consacrés à Amstrad 4000F.

ECHANGE pour Amstrad sur K7 et disk les toutes dernières nouveautés. Willy Morelle, 14, rue du Général Leclerc, 02830 Saint Michel. Tél. (16) 23 58 50 67.

RECHERCHE de toute urgence une petite télé couleur + prise péritel (sous garantie de préférence) que je serait prêt à échanger contre Dbase II, notice ou 200 logiciels sur cassette ou encore 10 disquettes pleines (Zaxx, V..,Spindizzy, Grand Prix 500 cc, notice, Winter Games, Samantha Fox, ect.). Contactez très rapidement Mr. Touellou Bruno, 5, rue de la Vigneronne, 77114 Gouaix.

CHERCHE lecteur de discs 5'' 1/4 Vortrox utilisable en 1er lecteur. S'adresser à Marchand Vimant, Impasse Sainte Colette, 63260 Aigue Perse. Tél. (16) 73 63 62 47.

ACHETE Amstrad PCW 8512. Tél. (16) 32 46 91 12.

ECHANGE très nombreux logiciels pour Amstrad 6128 possède 5 1/4, recherche le Pacte, Top Secret, l'Affaire Sidney. Contacter Luc au 48 46 65 05, en semaine après 17h.

VENDS de très nombreux logiciels originaux pour Amstrad 464,664 et 6128, (possibilité d'avoir la liste sur demande). Stéphane Clot-Giral, 29, rue Aliquier Bouffard, 81100 Castres.

ECHANGE uniquement logiciels très récents pour Amstrad sur K7 et disquettes. Possède Conquest, Duel 2000, Trashman, Dan Dare, Top Sercret, Momie Blues, Knight Rider, Nucléar Defense, Zania, The Apprentice et beaucoup d'autres. Tous mes logiciels sont déplombés. Echange de même nombreuses notices pour jeux et utilitaires. Envoyez donc vos charmantes propositions avec votre liste à Willy Morelle, 14, rue du Général Leclerc, 02830 Saint Michel. Tél. (16) 23 58 50 67 après 19h.

VENDS CPC 6128 couleur avec lecteur 5 pouces 1/4, souris AMX, joystick et importantes logithèques avec livres et docs, support écran et lecteur, renseignement à Gérard au 94 62 30 58 après 19. Prix 8000F le tout.

VENDS CPC 464, drive, extension mémoire 64 Ko, souris, nombreux logiciels, revues, livres. Prix 3900F. Sylvain au (1) 43 82 57 59 dans le 94, livraison possible dans le 75-92.

VENDS Amstrad CPC 664 couleur (encore sous garantie), lecteur K7, 3 jeux sur K7, câble, 2 nombreux logiciels (environ 250, dont les dernières nouveautés), le tout en excellent état pour 6000F. Demander Thomas Decabriere au 43 21 74 79.

ACHETE soft tous compilateurs et langages pour 6128 (avec notice si possible). Ecrire à Devulder J.Paul, 11, rue E. Renan, 93200 St Denis. Tél. 42 43 68 30.

ECHANGE programmes sur disquette pour CPC (possède nouveautés). Ecrire à Christophe Hervé, 3, place de l'Eglise, 54280 Seichamps.

VENDS ordinateur Amstrad CPC 464, écran mono, lecteur disquette 3'', très nombreux jeux et utilitaires, quelques notices, listing programmes, 4 livres, 1 manette de jeux, 1 adaptateur joystick péritel, table micro. Prix à débattre. Tél. 48 34 09 77, après 18h30.

ACHETE un Amstrad CPC couleur avec des jeux, des manettes, des revues, des périphéries (Synthé vocal, imprimante). Prix 2200F maximum (1500F pour monochrome). Ecrivez à Olivier Brottes, 11, route du Mazet, 43400 de Chambon sur Lignon ou demandez Olivier au 71 59 25 15.

VENDS Amstrad 464 couleur, lecteur de disquettes, nombreux logiciels (jeux), livres (Assembleur, Basic etc.). Prix 5000F, valeur plus de 1000F. Tél. (16) 44 60 53 66. Demander Christophe.

APPLE

CHERCHE une souris pour Apple IIc, des softs récents pour Apple, des contacts Apple, minitel, un moyen de connecter un disque dur sur un Apple IIc. J'échange des softs pour Apple, j'édite pour vous des listings sur Silver Reed à Marguerite Gratos (ou presque) à discuter. Contactez Philippe Vaur, 8, rue Achille Martinet, 75018 Paris. Tél. 42 62 39 64.

VENDS comp. Apple IIe (marque Golem), drive, moniteur Sanyo, N.B, environ 15 jeux : 3500F. Tél. Lionel au 46 57 36 69 à partir de 19h. Recherche pour Apple , Commando, Pole Position, Chip Wits, Spy Hunter, King Quest II. Possède de nombreux jeux en échange.

Apple IIc, drive extension : 5000F, en prime doc, logiciels et disq. Tél. (1) 45 89 19 28, après 19h et week-end.

ECHANGE logiciels et docs pour Apple IIe. Envoyer liste à Stéphane Peter, 40, place Bichon, 49100 Angers, recherche aussi contact sur région Angevine.

VENDS Apple IIe 128 Ko, 1 drive, moniteur monochrome, carte chat mauve, joystick, Paddles, nombreux programmes et documentations, livres très bon état. 10.000F. Crédit possible sur 3 mois. Mr Bresson, 107 rue Joliot Curie, Lyon 5eme. Tél. (16) 78 25 91 08.

VENDS Apple IIc, monitor, imagewriter, souris, modem, nombreux logiciels, doc. Prix 11000F. Tél. 48 73 27 15, demander Stéphane, après 20h.

VENDS Apple IIe 660C2, 2 drives, moniteur vert Apple. Prix 5980F, Carte chat mauve. Prix 1600F, souris et carte. Prix 600F. Bernard. Tél. bureau 42 33 12 73.

CHERCHE possesseurs Apple IIc ou IIe pour échanger des programmes et logiciels. Mickael, les samedis et dimanches heures de repas si possible au (16) 85 28 03 39.

VENDS pour Apple imprimante Epson LX-80, neuve, en carton d'origine, jamais servi cause double emploi, convient pour Apple, Atari ST, IBM, permet la recopie d'écran minitel avec cordon spécial fourni. Manuel en français. Prix avec le tracteur compris 2300F. Demander Daniel au (16) 39 80 20 47, le soir après 19h.

VENDS logiciels originaux, neufs, jamais servi pour Apple II. Fontworks 490F, Autoworks 490F, Pinpoint 540F, Copy II plus 6.6 500F, Connecteur Apple IIc, imprimante parallèle 550F. Contacter Pecheux Laurent, Le Bourg, Villemontais, 42155 Pouilly-les-Nonains. Tél. (16) 77 63 12 05.

VENDS Apple IIc, joystick Apple, nombreux logiciels jeux et utilitaires dont Apple Works avec docs en tout genre et quelques bouquins. 6000F à débattre. Philippe Pouilly au (1) 43 41 85 90 après 18h30.

VENDS Apple IIc, lecteur ext., moniteur 2c, stand, souris, modem Sectrad, nombreux logiciels, très nombreuses docs, le tout 8000F à débattre. Tél. (16) 91 31 51 36 après 20h.

ATARI

CHERCHE contacts sur Atari, 800 XL en vue échanges programmes, je suis intéressé par jeux de rôle, de simulation, Wargames, (jeux d'arcade s'abstenir.). Marc Basseporte, 757, rue des Batteries, 83600 Fréjus. Tél. (16) 94 53 84 63.

ECHANGE programmes en tout genre pour Atari 520, jeux, gestion, utilitaires. Envoyez vos listes à Frédéric Pauron, 116 Bd de Lamballe, 45400 Fleury les Aubrais

VENDS pour Atari 800 XL, 130 XE, lecteur de K7 1010, avec 20 jeux : 400F, ainsi qu'une imprimante 1020, graphique, 4 couleurs, 80 colonnes avec nombreux programmes : 400F, jeux en disquettes : 15F le jeux. Cherche contacts pour échanges. Rastoul Alain, 3, rue Leon Jouhaux, 69003 Lyon. Tél. (16) 78 65 90 84, après 17h.

Avis aux Atariens ! Vous avez un ST et vous habitez dans la région Nancéenne, alors contactez-moi ! Eric Chaudron, 63, rue Pierre Curie, 54500 Vandœuvre. Tél. (16) 83 56 01 16.

ECHANGE plans et instructions de montage pour Table Traçante à rouleau (résolution 0,1 mm format AO), contre logiciels de dessin sur 520 ST (Cad 3D, plus Paint.). Tél. (16) 84 79 02 54, heures repas.

VENDS Atari 1040 ST (mars 86), moniteur couleur, TO5 en Rom, programmes d'une valeur de 14000F, vendu 11000F. Tél. 42 07 23 58.

VENDS pour Atari 520 STF, 150 disquettes divers, jeux, application, nouveautés, le tous à des prix imbattables. Thao Phouanq-Kham, 6, avenue Balzac, 93420 Villeppinte.

520 STF recherche softs et utilitaires divers, écrire à P.Rivaud, 3, rue de la Tour, 17270 Montguyon.

VENDS ordinateur Atari 800XL, fils de branchements, documents livres, lecteur de K7 : 2000F à débattre. Vania Darsa, 9, rue Vignon. Tél. (16) 47 42 79 83, entre 20h et 21h.

VENDS Atari 800XL, lecteur de disquettes 810 avec chips modifié. Pascal Godard, 9, avenue de Brieux, 57210 Meizières-les-Metz. Tél. (16) 87 80 63 27.



COMMODORE

VENDS Commodore 128, U.C 128 Ko, CP/M, drive 1570, interface péritel, câble 40 et 80 colonnes, 100 logiciels (langages, utilitaires, jeux), nombreux docs et livres. (Possibilités moniteur, joystick). Prix : 3900F. R. Thomas. Tél. (16) 61 54 30 12. (H.R).

STOP AFFAIRE : Vends Commodore 64 pal, cause double emploi, très bon état, Vic 1541, Vic 1530, joysticks, livres, interface pal-péritel, en cadeau 500 programmes (Cauldron II, Leader Board, Uridium, Ping Pong, Bomb Jack, Yie Ar Kung Fu Green Beret.) : le tout 4100F. Vincent au (16) 39 56 50 41.

ECHANGE jeux CBM 64 sur disk. 1541 notices en français : Leader Board, Silent Service, V ! ! !, Acrojet, Battle Of Midway, Blue Max, Blue Max 20001, The Dam Buster, Rescue Of Fractalus, Gestion Banquaire, Agenda, Répertoire, Druis, Fist II, 1942, je recherche Jet avec ou sans notice. Echange uniquement sur Paris et sa Banlieue. Tél. (1) 69 38 70 78.

ECHANGE pour C64, logiciels en turbo, en possède 200, écrire à Richelet David, avenue des Marronniers, 26730 Hostun.

VENDS Commodore 128 (01.86), drive 1571 (07.86), imprimante Citizen (07.86), nombreux programmes, livres, le tout très bon état : 4800F, possibilité vente séparée. David Pentier, 32, rue Michel, 62600 Berck-Place. Tél. (16) 21 09 47 11.

A vendre pour CBM 64, 1 trak-Ball 150F, programme original avec doc sur cassettes : Winter Games, Summer Games 2, Commando, Fight Night, Solo Flight. Prix 160F les 5 ou 40F pièce. Possède nombreux programmes sur disquettes dont Easy Script avec doc. Cherche contact pour échange.

VENDS Commodore 128 sous garantie, lecteur 1531. Prix 2500F. Tél. (16) 56 72 25 18, après 18h30.

ECHANGE très nombreux programmes K7 dont nouveautés pour CBM 64. Planas Eric, H.L.M. Montifort, EX2 appt. 19, 34700 Lodève.

CBM 64 vends logiciels utilitaires et jeux, sur disks, nouveautés. Tél. (16) 89 25 46 73.

C64, 1541 recherche dernières nouveautés 85 uniquement. Marçon Francis, bât. Opale, appt. 62, Mouzinpré, 54270 Essey-Les-Nancy. Tél. (16) 83 21 45 86.

VENDS de nombreux jeux sur K7 pour C64 à tout petit prix (Parer Boy, Wintergames, Leader Board, Nexus, Hacker II, W.A.R, etc.), recherche Games Killer et Power Cartridge, j'échange plein de jeux contre ces cartouches. Réponse assurée. Ecrire à Daumont Jean-Marc, escalier 20 n°194, 34700 Lodeve.

VENDS CBM 64, lecteur de cassettes 1530, lecteur de disquettes 1541, joysticks, 600 logiciels en cassettes et disquettes, (FS II, doc, Cauldron II, Barrowed Time, Revs etc.), le tout en très bon état. Prix 4500F. Contactez Mr. Valéry Carlier, Résidence Léonard de Vincy, 95200 Sarcelles.

Commodore 64, en effet je viens de planter mon logiciel de communication pour un digitelec 2000 DTL alors, je souhaite en retrouver un autre. Tél. 30 62 80 36.

VENDS C64 en bon état avec tous ses derniers musts (Miamivice, Dragon's Lair, Ghost'n Goblis, Green Beret, 400 logiciels), bouquins l'ensemble 2200F. Contacter Christophe au 44 02 22 01.

VENDS C 64, prise péritel, 30 hebdo, le hors-série, joystick, magnéto cassette, livre traitant le L.M

VENDS pour Commodore un livre de programmes de 102 jeux (Psi), vends d'autres livres et vends assembleur Max, valeur 350F, vendu 100F (disquette). Vends jeux Super Bawl (Foot-Américain) 50F, compilation de 5 jeux d'Ere informatique 40F, sur K7. Laurent au (1) 46 06 07 21.

C64, 1541 échange nombreux jeux dont pas mal de nouveautés, envoyez vos listes à Sidot Patrice, 1, rue des cors, 57140 Woippy ou téléphonez-moi au (16) 87 31 18 36, (après 18h ou pendant le week-end).

C64, 1541, échange plus de 300 jeux sur disk uniquement. Cherche utilitaires, cherche contacts sur région parisienne. Ecrivez à Langlois David, 11, allée des Roses, 95460 Ezanville.

VENDS Commodore 64 pal, lecteur de disquettes, disquettes de jeux, joysticks (2), possibilité câble de raccord pour télévision péritel ou non. Contacter Emmanuel au 45 78 29 70, entre 19h et 20h30.

VENDS Commodore 128 D (5.09.86), (clavier querty/Azerty détachable, lecteur de disquette double face et ventilateur intégré), logiciel intégré Jane, Tap 128, Virgule 128, très nombreux logiciel jeux et utilitaires, livres (La Bible du C128, truc et astuce.) Prix 6700F. Tél. Thierry Marchand au 48 29 19 54 ou 48 26 51 55, après 18h.

VENDS C128, lecteur disk 1570, lecteur K7, souris, Power Cartridge, nombreux logiciels Last V8, Yie Ar Kung Fu, Ghost'n Goblins... Vens le tout 6000 F. (Var, Vaucluse, Bouche du Rhône, uniquement). Yannick Teglia, quartier St Honorat, 13720 La Bouilladisse. Tél. 42 04 95 85 après 18h.

ECHANGE programmes pour C64 sur lecteur disk et K7, cherche nouveauté, avis aux amateurs. S'adresser à Mr. Demptos Thierry, 46, chemin des Bourzigues, 81100 Castres. Tél. (16) 63 72 05 77.

CHERCHE routine en LM de copie d'écran HR ou texte sur imprimante (MPS 803) pour C128 en mode 128. Faire offre à Mr. Denoix Gilles, St Vincent de Connezac, 24190 Neuvic ou téléphonez au (16) 53 91 82 30.

ECHANGE logiciels CBM 64 sur disk et K7, possède nouveautés en grand nombre. Contactez Delhomme Frank, 6, Bd, Nessel, 67500 Haguenau. Tél. (16) 88 93 99 75, après 17h.

VENDS lecteur de disquettes 1570 pour C64/128, état impeccable garantie jusqu'au mois de janvier 1987 : 1500F, cause achète matériel plus performant. Appelez Jean Sébastien au (16) 34 19 50 92.

VENDS Commodore 64, drive (sous garantie), cartouche "Power cartridge", 2 joysticks, 150 jeux et utilitaires, nombreux livres. Le tout 2800F. Denis au 48 55 42 59 (région parisienne).

ECHANGE et recherche surtout toutes les dernières nouveautés sur Commodore 64 possède nombreux input USA et Angleterre. (Commando 86, Championship Wrastling). Tél. (16) 83 96 59 68. Nidy Lucas, 8, rue du Docteur Friot, 54000 Nancy.

ECHANGE jeux sur Commodore 64 sur disquettes 10F le jeux, 20F l'utilitaire plusieurs nouveautés, vends K7 originaux 70F, joindre timbre à 2,20F pour réponse assurée, Bocquet Aymeric, 1, place de l'étole, 74000 Cran-Gervier.

ACHETE sur CBM 64 nombreux jeux K7, prix convenable, nouveauté exigé, Calvan, Mag Max, Paralax, S.Cycle, Commando 86. Tél. (16) 91 64 57 38 (Marseille).

VENDS Commodore 64, drive 1541, joystick, câbles, moniteur Océanic, 350 softs (Winter Games, Summer Games, Silent Service, Leader Board.), ainsi que Multiplan et superbase avec notices, 60 revues docs. Le tout est du 1/86. Tél. 48 44 02 18, après 18h. Demandez Xavier.

VENDS C128 sous garantie (cause double emploi), 1530, raccord pal-péritel, joystick, 150 programmes, jeux et utilitaires, revues, livres. Le tout état neuf, pour 3800F. Tél. (16) 94 40 04 09 après 18h30. Demander Jean-Philippe, ou écrire à l'adresse suivante, Jean-Philippe Kohl, 42, impasse des Lavandes, Collet-Reson, 83520 Roquebrune-sur-Argens.

EXELVISION

CHERCHE correspondants pour EXL 100, nombreux programmes. Melero Alain, Quartier Les Carlins, 13850 Gréasque. Tél. 42 58 83 84.

VENDS EXL 100, Exelbasic, Formation à l'Exelbasic (K7), clavier mécaniquee, 2 joysticks? CMos Ram 16Ko, plus de 30 logiciels (les meilleurs) dont cartouches, 2 livres sur l'EXL 100, nombreuses revues, démonstration pour toute personne venant chez moi. 6*(NDLJC : Démonstration ? Et puis quoi encore, hein ? Petit canaillou, va !)* (valeur plus de 7000F) vendu 4500F à débattre. Vite, y'en aura que pour une seule personne ! Pascal Cotton? 20, rue de la Diligence, 95310 St-Ouen-l'Aumone. Tél. (1) 30 37 88 69.

MSX

ECHANGE logiciel MSX sur disk 360/720 KB (plus de 70). Ecrire à Olivier Denis, 5 boulevard Franck Lamy, 17200 Royan. Tél. 46 05 49 44, le week-end.

ECHANGE logiciels pour MSX (jeux et utilitaires), écrivez nombreux à Flamant Jean Michel, 10, rue du Général-De-Gaulle, 59292, Saint-Hilaire-Les-Cambrai, ou téléphonez au (16) 27 37 12 62, après 17h et demander Jean Michel.

VENDS nombreux jeux originaux pour MSX. Contactez D. Busso, 23, rue G. Clemenceau, 77400 Théorighy. Tél. (16) 64 30 20 64.

VENDS lecteur disquette 5 1/4 MSX, avec disquette MSX dos, CP/M, disquettes de jeu. Contacter Benjamin au 45 27 28 35, après 18h30.

VENDS nombreux jeux originaux pour MSX, contactez D. Busso, 23, rue G. Clemenceau, 77400 Thorogny. Tél. (16) 64 30 20 64.

ORIC

VENDS Oric 148 K (ram), 20 softs d'origine : 1000F, un New-Brain AD, super éditeur pleine page, environ 100 softs, listings, 2000F. Contactez Philippe Vaur, 8, rue Achille Martinet, 75018 PARIS. Tél. 42 62 39 64.

ECHANGE Rat Splat, Chess 2, Ultimazone, 1 programme de copie, contre Hades ou As des A5 Nomasm (copie original, mode d'emploi). Tél. 46 87 82 85. Daniel Grimault, rue de de l'abreuvoir résidence du marché, 94150 Rungis.

VENDS Oric/Atmos (01-1985), tous les branchements, 25 jeux, adapteur joystick, magnéto, prise péritel et noir/blanc, le tout 800F. Anthony Radisson, 29, rue Massena, 83000 Toulon.

VENDS Oric Atmos, microdisc, Sedoric, lecteur K7 Oric, interface programmable, joystick, câbles, 2 classeurs théoric, 15 disk de jeux et d'utilitaires : 3000F. Serpe J.C., 43, route de Loperhet, 29213 Plougastel-Daoulas. Tél. (16) 98 40 66 06.

VENDS Oric Atmos 48 Ko, lecteur de cassette, jeux, livres, cordons. Le tout 1000F (pas cher non !) attention livré avec malette de rangement (comme les pro.). Téléphonez à Pascal (Jean-Nemar) au (16) 66 77 22 28.

VENDS Oric Atmos, péritel, transfo. 12V avec le magnétophone, des K7 et des livres d'utilisations. Prix 2000F. Tél. 45 57 72 39.

VENDS méthodes Assimil anglais et espagnol sur cassettes (8), doc 300F les 2, 170F l'une. Fava André, 63, rue C.Gonneau, 77140 Nemours. Tél. (16) 64 28 86 66.

VENDS pour Atmos Microdisc, Dos Sedoric, manuel Sedoric, 3 disquettes de jeux, 8 revues informatique, le tout 2000F. Tél. (16) 94 86 30 89, entre 18h et 20h et demander Philippe ou Emmanuel.

SPECTRUM

VENDS jeux pour ZX Spectrum, prix achat 25 % (Batman 70F, Rebel Planet 70F, Fairlight 70F, Winter Games 70F, Impossible Mission, Lord Of The Rings, Hoblit, 4eme Protocol, Eureka, Emigma Force. Tél. (16) 75 71 50 06 après 18h.

VENDS Spectrum 48K Pal et interface Secam, état neuf, interface ZX2, 1 joystick, nombreux livres et logiciels, magnéto et cordon, alimentation. Prix 1500F à débattre. Tél. (16) 39 82 51 79.

VENDS Spectrum 48K, interface péritel, interface joysticks, 1 joystick, ampli, nombreux logiciels (Japersoy, Batman, ect.), manuels, livres, revues (Ordi 5, ect.). Prêt à l'emploi, contre 1500F. Tél. (16) 76 05 81 95. après 18h Bert Pascal, 35, rue Vaucanson, 38500 Voiron.

VENDS Spectrum, péritel avec interface joystick programmable 1500F, s'adresser à Berthomière Erick, 2, rue A. Giraudeau, 86100 Châtellerault. Tél. (16) 49 93 13 17.

VENDS pour Spectrum K7, jeux originales, avec notice et boîte de 35 à 50 pièces. Ecrire au 218 bis rue Jolivet, 37000 Tours.

VENDS Spectrum 48 K, adaptat.Péritel, magnéto, Interface de manette (ZX interface 2), transformateur, 3 bouquins, 1 cartouche, 17 K7 originales, 1 de démonstration, 5 autres piratés, 1 manuel. Le tout 2400F. Demandez Hervé au (16) 78 21 37 95.

RECHERCHE tout matériel ZX spectrum même HS. Achèterait à prix très raisonnable ZX1, microdrive, cherche Debugger, assembleur avec notice d'utilisation ainsi que tout compilateur, cherche contact pour échange logiciel sur tous, cherche personne pouvant créer une entrée vidéo sur ZX Spectrum pour traitement d'image, écrire à Mr. Vazelle Laurent, 1, rue Coste et Bellante, 37000 Tours.

Je sacrifie mon magnéto grand luxe Sony SDC-500, recherche automatique de programmes, compatible avec n'importe quoi, (a vérifier pour Cray-XMP), état neuf, livre avec Mandragore, (jeu pour MSX Only) : le tout pour 250F, je suis un fou d'images digitalisées et de graphisme sur MSX 2, (HB_700F) et j'échange le logiciel "Hi-Brid" (gestion pro, horloge, etc.) contre tout ce qui s'apparente à ça. Et pour finir, je liquide un orgue électronique Farfisa (2 claviers polyphoniques, 15 rythmes mixables, sustain, vibrato, écho.), pour 2900F, pour profiter de tous ces cadeaux, téléphoner à Olivier au (1) 60 0504 51, uniquement le soir, ça vaut mieux !

Arrêtez tout, affaire en or. Vends pour Spectrum nombreux logiciels sur K7 : Ghost'n'Goblins, Green BEret, MAnic Miner? Scuba Dive, Spectipède, Bruce Lee, Alien 8, Dark Star, Heroes of Khan, Eddie Kidds Jump Challenge, A Day in The Life, Special Operations. Le tout cédé au prix ridicule de 200F (port payé). Alors sortez de votre pieu et contactez Jacques Lièvre *(NDLJC : L'homme qui cours plus vite que tout le monde)* 4, rue des Forges, Terves, 79300 Bressuire.

TEXAS

VENDS Texas Instruments TI99/4A avec cordon péritel, magnéto K7 avec cordon, basic étendu, manette type Atari avec cordon, 3 modules : Tunnels Of Doom (jeu d'aventure), Chasse au Wumpus, Car Wars, ainsi que 50 programmes divers (dont le basic par soi-même, Finances, et plein de jeux utilitaires) et K7 Hebdogiciel "Le Rubis Sacré". Prix : 1800F. Magisson Francis, 91, rue R. Mondon, 57860 Roncourt. Tél. (16) 87 53 52 37.

VENDS TI99/4A, basic étendu, manettes de jeux, modules Microsurgeon et Driving Démon, cassette "le basic par soi-même", livre 50 programmes, le tout en très bon état. 800F, Frecon Jean. Tél. (16) 75 70 20 34, poste 47.

VENDS TI 99/4A, 2 cassettes jeux (originaux) joystick, prise péritel, 3 modules dont mini-mémoire, bon état, cordon, magnéto, lecteur de disquettes, disk manager 2, 3 livres de programme, 3 livres sur le disk system, 5 disquettes, cassettes vierges. Le tout pour 5000F. Tél. 93 54 49 72 après 19h ou écrire à Lavenir Boris, 5, rue de Comte Vert, 06300 Nice.

1HOMSON

VENDS MO5 clavier mécanique, lecteur de disquette avec son contrôleur 80 Ko, Magabus métal, Lep, extension télématique avec cartouche mini, très bon état. Prix à débattre 3800,00, pour tout acheteur, une imprimante thermique PR 90.042 gratuite. Demander Franck au 42 71 08 25, après 18h.

VENDS TO7, extension 16 K, extension jeu et son, 2 manettes, QDD, QDOS, télévision couleur, synthétiseur vocal, codeur modulateur secam couleur, logiciels, 3 livres sur l'assembleur, 4-5 livres sur le basic, des Hebdo, pour le 1er qui téléphone, y a un assembleur TO TEK en plus. (si il achète mon TO7, of course). Le Prix : c'est selon vos moyens (et les miens). Tél. 64 20 47 39.

Offre super exceptionnelle, vends MO5, Lep, 2 manettes, extension musique et jeux, guide du MO5, clefs pour MO5, initiation au basic (2 cassettes) : 2000F le tout. En cadeaux 5 jeux copiés et un sac pour transporter matériel. Tél. (16) 93 54 97 30 (Nice), demandez Negri. A part vends K7 Geste d'Artillac (MO5) : 200F et Lasvegas (MO5) : 150F.

VENDS QDD pour MO5 ou TO7/70 sous garantie (juin 86) avec le manuel basic dos, valeur réelle : 850F, vends également 11 disquettes dont 6 vierges et 5 ayant servi. Valeur 300F, vendues 200F. Tél. (16) 94 53 80 39, après 17h.

HEBDOGICIEL
24, rue Baron
75017 PARIS
Tél. : (1) 42.63.82.02.
Télex : 281260F SHIFT
Télécopie : 42.63.25.50.

Directeur de la Publication : Gérard CECCALDI.
Editeur : SHIFT EDITIONS.

Rédaction

Rédacteur en chef : Gérard CECCALDI.
Rédacteur en chef adjoint : Michel DESANGLES.
Rédaction : Cyrille BARON, Stéphane SCHREIBER.
Dessin : CARALI.
Ont collaboré à ce numéro : Ben, Bombyx, Fabrice Broche, Chériff, Franck Chevallier, Patrick Dublanchet Bernard Guyot, Denis Jarril, Jacq Lindecker, Milou, Sébastien Mougey, Jean-Claude Paulin, Philippe Piernot.

Fabrication

Directeur Technique : Benoîte PICAUD.
Secrétariat : Martine CHEVALIER.
Maquette : Jean-Marc GASNOT, Jean-Yves DUHOO.
Imprimeur : DULAC & Jardin SA, EVREUX.
Numéro Commission Paritaire : 66489.
ISSN : 0760 - 6125.

Directeur commercial : Stéphane CARRIÉ
Directeur Financier : Thierry LALLIER.
Responsable diffusion NMPP et abonnement : Stéphane QUENNEC.
Responsable serveur Minitel HG : Olivier VANEUKEM.
Responsable Publicité : Véronique PÉLOSO.

OJD 1985

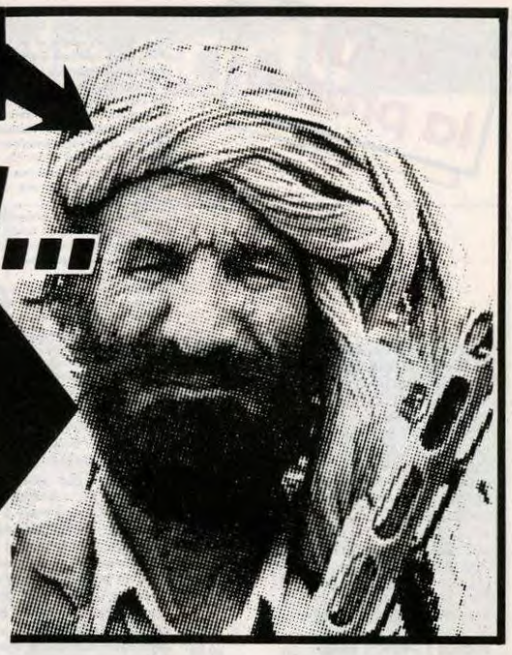
Diffusion payée (OJD 1985) : 44254 exemplaires par semaine.

Principaux (et uniques) associés : Stéphane CARRIÉ, Gérard CECCALDI, Michel DESANGLES, Benoîte PICAUD.

SHIFT EDITIONS 1986.
Reproduction interdite de tous les articles, dessins, schémas, listings ou programmes, sans accord préalable et écrit de la rédaction.

SCANDALEUX ! !

GERARD CECCALDI...



torturé par le remord

...COUCHE AVEC SON BANQUIER !

COUP DE TONNERRE

Quelle ne fut pas la stupeur de la rédaction lorsque Gérard Ceccaldi, dynamique directeur de la société Shift, a avoué pudiquement qu'il "entretenait des relations particulières" avec son banquier !

Ce fut comme un coup de tonnerre dans un ciel bleu. Il a déclaré : "Georges (c'est le prénom de son banquier) m'a convaincu : pour le bien de mon compte en banque, il faut monter le prix de l'HHHHebdo à 12 francs". Consternés, les membres de la rédaction n'ont rien osé dire sur le moment. Une fois de plus, nous nous trouvons face au grave problème de la lâcheté des masses...

SANS LES DENTS

Georges (certains vont même jusqu'à prétendre qu'il serait compromis dans l'Affaire de la Hausse du Prix des Journaux Parlant de l'Affaire Villemin) refusant actuellement de répondre aux journalistes, nous avons interrogé les plus proches collaborateurs de Gérard Ceccaldi. Parmi eux, c'est la consternation.

Benoîte Picaud : "Comme ça, je pourrai m'acheter des tas de chats en bronze".

Carali : "On augmente le canard ? Tant mieux, j'aurai plus de blé, ça me permettra de payer mes arriérés d'impôts de 1963".

Michel Desangles : "Pourvu que le banquier ne couche pas avec mon marchand de synthés !"

Stéphane Schreiber : "On pourrait pas plutôt rétablir le troc ? Pour acheter le journal, faudrait donner des offrandes, des victuailles, des trucs comme ça..."

Cyrille Baron : "Ah ouais, même que ouais. Ouais."

Martine NDLJC : "On augmente ? Même pour les lecteurs mignons ?"

Stéphane Carrié Bonjour : "Éé éééé, si on passe l'HHHHebdo à douze balles, ça nous fait 14 points sur 20% en plus, mais t'as compté la TVA ?"

Les nanas du Club : "Et l'adhésion, on monte pas le prix de l'adhésion ? On pue, nous ?"

Comme on le voit, l'ambiance n'est pas à l'optimisme.

la preuve



AMENDE HONORABLE

Heureusement, à l'issue d'un premier entretien avec le juge chargé de l'enquête, Gérard Ceccaldi a accepté un moyen-terme : l'HHHHebdo passe à 12 francs dès le vendredi 5 décembre, mais ceux qui s'abonnent d'ici-là bénéficient d'un tarif de faveur. Il a déclaré : "Il y a trois tarifs. Le normal, le spécial Club et le spécial Réabonnement. On ne peut pas cumuler le Club et le Réabonnement, parce que faut quand même pas déconner. Pardon, monsieur le juge, je voulais dire qu'il ne faut pas pousser le bouchon trop loin, si je puis me permettre, cher juge. Vous faites quelque chose, ce soir, mon bon juge ?"

LE COUPON-REPONSE

L'avocat de Gérard Ceccaldi nous a en outre fait parvenir ce coupon-réponse à fins de publication pour nous prouver qu'il était en bonne voie de rédemption. Il indique que ce sont les nouveaux prix d'abonnement qui seront valables dès le mois de décembre, en précisant que d'ici-là on peut continuer à s'abonner *à l'ancien tarif.*

Exclusif :
les prix pratiques
dès le cinq décembre.

France 2 ans : 980	**Club : 840**
1 an : 490	**Club : 441**
6 mois : 250	**Club : 225**
3 mois : 130	**Club : 117**
Etranger 2 ans : 1100	**Club : 1045**
1 an : 580	**Club : 522**
6 mois : 300	**Club : 270**
3 mois : 150	**Club : 135**

Nous vous tiendrons naturellement au courant des suites de cette ténébreuse affaire.

Je désire bénéficier de l'extraordinaire ancien tarif et je renvoie mon chèque avant qu'il ne soit trop tard.

OUI, vous pouvez **ENCORE** vous abonner à l'**ANCIEN** tarif ! **NON,** il n'est **PAS** trop tard ! **OUI,** ça serait une **BONNE** idée de le faire ! **NON,** vous ne pourrez **PLUS** bénéficier de ce tarif dès le 5 décembre ! **OUI,** il suffit de renvoyer ce bon **AVANT** le 5 décembre, cachet de la poste faisant **FOI** ! **NON,** il n'est pas utile de mettre **CERTAINS** mots en majuscules ! **OUI,** ça permet d'attirer l'oeil du **LECTEUR** !

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

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse complète : .....

Ordinateur utilisé : .....

N° de carte obligatoire pour les membres du Club (trichez pas, on vérifie) : .....

France			Etranger		
2 ans :	850	Club : 807	2 ans :	1000	Club : 950
1 an :	450	Club : 405	1 an :	530	Club : 477
6 mois :	230	Club : 207	6 mois :	270	Club : 243
3 mois :	120	Club : 108	3 mois :	140	Club : 126

Salut la promo

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 12 francs de port pour un unique album commandé ou 7 francs de port par album ou rien du tout à partir de quatre albums et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. A partir de 240 francs, vous recevrez gratis le mensuel SPOT BD.

Pour simplifier un peu nos envois, n'oubliez pas de cocher les cases ci-dessous pour recevoir votre ou vos cadeaux ou votre ou vos points-cadeaux :

☐ Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.

☐ J'ai 3 points-cadeaux, je reçois au choix une sérigraphie couleur, numérotée et signée de :
1) Walter Minus 2) Philippe Bertrand

☐ J'ai 5 points cadeaux, je reçois au choix le "Livre du Fric" de Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti ou l'Avalanche tome 1 ou 2 de Masse (préciser)

☐ J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.

☐ J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'oie. Au choix :
1) "Kamasutra" de Jacovitti-2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.

☐ J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocops. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
ASHE BARRETT	67,00
MORBUS GRAVIS	59,50
LE THEOREME DE BELL	49,00
LA FEMME PIEGE	69,00
LES 110 PILULES	45,00
DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER	45,00
RETOUR	64,00
CARNAGE +	49,00
SAMBRE	59,00
DOCTEUR VENTOUSE BOBOLOGUE 2	45,00
VENT DU SOIR (Bidochon 8)	45,00
LES MUTANTS DE XANAIA	35,00
FUCK FLY AND BOMB	28,00
SAISON DES AMOURS (Reiser)	55,00
NECRON 1	42,00
NECRON 2 (FEMMES ARAIGNEES)	49,00
NECRON 3 (NOBLESSE DEPRAVEE)	49,00
LE BOUT DE LA PISTE	39,00
DANS L'OMBRE DU SOLEIL (dédicacé)	39,50
LE ROI BORGNE	42,00
LA BANDE A RENAUD	49,50
LE RETOUR DE MISTER X	92,00
LA MAISON DOREE DE SAMARKAND	75,00
L'EPREUVE DU FEU	36,00
LES YEUX DE TANATLOC	35,00
TOUTES LES LARMES DE L'ENFER	42,00
PASTICHES ECOLE ADULTE	39,50
FM	58,00
HISTOIRES D'OS	35,00
JULIUS ET ROMEA	39,00
L'OR DE MONTSERRAT	49,00
TINTIN ALBUM-POSTER	120,00
LE POIDS DU GENIE	37,50
LE MASQUE DE MORT	39,50
LE DICTATEUR FRANCAIS	32,00
LE CHIEN COIFFE	36,00
LA GRANDE COURSE	28,00
LA NUIT DE SAIGON	28,00
LES VOYAGEURS DE LA MORT LONGUE	42,00

Cette semaine, exclusif : un bon plan et une révélation ! Je sais bien que dans ce canard vous en avez l'habitude, des bons plans et des révélations, mais mon bon plan et ma révélation à moi, à côté des bruits de couloir de la rédaction, c'est bétonné. Dans l'ordre : le bon plan, c'est naturellement la promo de cette semaine. Il s'agit du dernier Jeremiah, Julius et Roméa, que si vous me l'achetez à 39 balles, je vous offre en cadeau gratos dix cartes postales d'Hermann, toutes en couleurs et toutes différentes. Sympa, hein ? Bon, maintenant, la révélation : la semaine prochaine, y a le Gaston N°5 qui sort ! Oui, le mythique numéro 5, que l'on attendait depuis 20 ans, le vrai, l'authentique. Je vous fais une promo d'enfer : la semaine prochaine, oui !
J'en profite d'autre part que le 4 décembre de 18 à 20 heures, Roger Brunel viendra dédicacer Pastiches tome 4 dans ma librairie à moi perso, elle s'appelle Impressions, 3 rue du marché à Enghien. Ciao !

☐ Oui, envoyez-moi le dernier ouvrage d'Hermann accompagné des indispensables cartes postales en couleurs.

☐ Envoyez-moi autre chose, ce que vous voulez. Ah non, pas ce que vous voulez, ce que je veux moi. Je vous fais une liste.

☐ Envoyez-moi votre catalogue gratuit.

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

162

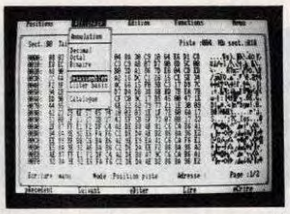
Méridien informatique

DISCOLOGY

Le super utilitaire disque que vous attendez tous

Editeur+Copieur+Exploreur
100% Langage Machine
Fenêtres & Menus Déroulants

Pour les "cracks" de l'Amstrad et ceux qui veulent le devenir !



L'EDITEUR

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.

Quatre modes d'édition combinant Ascii, hexa, décimal, octal, binaire.

Des capacités exceptionnelles que vous pouvez exploiter immédiatement :
- Désassemblage direct des programmes en Langage Machine
- Listage automatique des programmes Basic
- Les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique

Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert :
- Récupérer une disquette endomagée ou un programme effacé
- Explorer un directory, le reparer, le modifier
- Localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier

LE COPIEUR

Enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes (et cassettes) protégées ou pas.

Comme l'Editeur, il reconnait 99 pistes, toutes les densites d'écriture, les pistes déformatées, les secteurs non standard, effacés ou de taille anormale.

Des performances inédites à votre service :
- Réparation automatique des secteurs endomagés
- Gestion automatique des extensions mémoire
- Une fonction catalogue qui permet de copier des fichiers séparément sur cassette ou disquette.

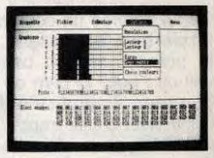


L'EXPLOREUR

Voyage au centre de la disquette... L'Exploreur de Discology fournit toutes les informations sur la disquette :
Formatage, densité d'écriture, caractéristiques des secteurs, secteurs "plantés", plan d'occupation des fichiers sur la disquette.

Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du controleur disque.

Pour tous les "cracks" de l'Amstrad et ceux qui veulent le devenir.



Discology est disponible sur disquette pour Amstrad CPC chez tous les très bons revendeurs. Vous pouvez aussi le commander directement sans frais de port supplémentaires à : MERIDIEN Informatique - 11, rue Léandri - 83100 Toulon
- Master Save est toujours disponible au prix de 190 F. Il reprend les caractéristiques du Copieur de Disquette de Discology
- Si vous désirez recevoir Discology et que vous possédez déja Master Save, vous ne payez que la différence.

BON DE COMMANDE

☐ JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY AU PRIX DE 350 F
☐ JE DESIRE RECEVOIR MASTER SAVE AU PRIX DE 190 F
☐ JE POSSEDE DEJA MASTER SAVE ET JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY. JE JOINS MA DISQUETTE MASTER SAVE ET JE NE PAYE QUE 160 F

MON REGLEMENT : ☐ CHEQUE QUE JE JOINS (LE PORT EST GRATUIT) ☐ CONTRE REMBOURSEMENT (J'AJOUTE 25 F DE FRAIS DE PORT)

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____ TEL (facultatif) : _____

A retourner à : MERIDIEN Informatique - 11, rue Léandri - 83100 Toulon

DEUX SUPER-CONCOURS PERMAMENTS

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.

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

Règlement :

ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.

ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.

ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.

ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

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

ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.

ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.

ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent réglement.

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.

BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs)

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



	N° 158	N° 159	N° 160	N° 161
APPLE II	GOB	JAMES LE BARBARE	JAMES LE BARBARE	JAMES LE BARBARE
AMSTRAD	RUINES DU DIABLE	RUINES DU DIABLE	RUINES DU DIABLE	WIN OR DIE
AMSTRAD	WITCHCRAFT	WITCHCRAFT	WITCHCRAFT	SHOGUN
CANON X07	JUMPER	JUMPER	LE SORCIER MAUDIT	LE SORCIER MAUDIT
COMMODORE VIC 20	LE VASE D'OR	LE VASE D'OR	LE VASE D'OR	LE VASE D'OR
COMMODORE 64	BRUCE	BRUCE	KAMIKAZE	KAMIKAZE
EXL 100	CARPATHIANS	CARPATHIANS	L'ANTRE	L'ANTRE
MSX	PITMAN II	PITMAN II	RUCHE	RUCHE
ORIC	RAULE	RAULE	RAULE	RAULE
SPECTRUM	CASSE-TETE	CASSE-TETE	DONJON	DONJON
THOMSON	DANGER	DANGER	SOURIS	LE LOTUS BLEU
TI99/4A (B.E)	PITFALL II	PITFALL II	SIMULATEUR DE VOL	CECCALDI CONNEXION
ZX 81	DONKEY KONG	DONKEY KONG	LANCELOT	LANCELOT

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous !
La marche à suivre est simple :
- Repérez dans la grille ci-contre, le programme pour lequel vous voulez voter, ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).
- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.
- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.

A renvoyer avant le 27 novembre à minuit à HEBDOGICIEL. Concours mensuel, 24 rue BARON 75017 PARIS.
Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

Date limite d'envoi du Bulletin de Vote le Jeudi 27 novembre à minuit.

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 27 novembre à minuit à HEBDOGICIEL, Concours Mensuel, 24 rue Baron 75017 PARIS.

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

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

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

LE LOTUS BLEU

MO5

Glorieux Hiféfroi Osakai nommé samouraï des airs par l'empereur Yamamoto, vous allez devoir justifier ce titre ronflant en recherchant l'inestimable LOTUS BLEU, délicate fleurette dissimulée dans l'île de l'araignée de sinistre réputation.





Franck JOVELIN

SUITE DU N°161

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

```
9140 IFT=RD1 AND Y=GD1 THEN D1=0:PSET(T,
Y)GR$(19),1:PLAY"O2L10DO":PSET(T,Y)" ":P
TS=PTS+100:GOTO1020
9150 IFT=RD2 AND Y=GD2 THEN D2=0:PSET(T,
Y)GR$(19),1:PLAY"O2L10DO":PSET(T,Y)" ":P
TS=PTS+100:GOTO1020
9200 PSET(T-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR$(1),7:GO
TO9020
9999 '///////////// TABLEAU 9 //////////
10000 GOSUB 21200
10005 X=1:Y=8:LOCATEX-1,Y:COLOR7,0:PRINT
E$
10007 MR=0:PLAY"L90P"
10010 IF STRIG(0) AND MUN>0 THEN10110
10020 IF(X=7 AND Y=13)OR(X=9 AND Y=12)OR
(X=10 AND Y=12)THENLOCATEX+1,Y,0:COLOR,0
:PRINT" ":PLAY"O1L12MI":CAR=CAR+21:IF CA
R>251THENCAR=251
10030 IF MR=1 THEN MB=MB-1:LOCATE15,MB,0
:COLOR12,0:PRINTMH$:LOCATE15,MB+2:PRINT"
 ":IF MB=0 THEN LOCATE15,0,0:PRINT"  ":
LOCATE15,1:PRINT"  ":MR=0
10100 GOTO100
10110 COLOR7,0:MUN=MUN-1:PLAY"O3L3DO":IF
SCREEN(X+1,Y)<>32 THEN T=X+1:GOTO10130 E
LSEPSET(X+1,Y)GR$(31):T=X+2
10120 IFSCREEN(T,Y)<>32 THEN10130 ELSEPS
ET(T-1,Y)" ":PSET(T,Y)GR$(31):T=T+1:GOTO
10120
10130 PSET(T-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR$(1)
10140 IF T=15 AND Y=10 THENLOCATET,Y,0:C
OLOR1:PRINTGR$(36)GR$(37):PLAY"O2L10DO":
LINE(T,Y)-(T,15)" ":PSET(16,10)" ":MR=1:
PTS=PTS+150:GOTO10020
10200 PSET(T-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR$(1),7:G
OTO10020
10999 '//////////TABLEAU 10 //////////
11000 GOSUB 21400
11005 X=1:Y=21:LOCATEX-1,Y:COLOR7,0:PRIN
TE$
11007 LE1=16:LE2=16:LE3=15:AR1=4:AR2=4:A
B1=1:AB2=1:L1=1:L2=1:L3=1:A1=0:A2=0:LOTU
S=0
11010 IF STRIG(0) AND MUN>0 THEN11110
11017 IFX=5 THEN A1=1
11018 IFX=7 THEN A2=1
11020 IF X=18 THENLOCATEX+1,8,0:COLOR,0:
PRINT" ":FORI=1TO50:SCREEN,,0:PLAY"L3O3T
3A3MI":SCREEN,,4:NEXT
11022 IF A1=0 THEN 11026 ELSE AR1=AR1+AB
1:IF AB1=-1 THEN PSET(18,AR1-AB1)" ",,0:
PSET(18,AR1)GR$(33),7,0:GOTO11024
11023 PSET(18,AR1-AB1)CHR$(124),7,0:PSET
(18,AR1)GR$(33),7,0
11024 IF AR1=8 OR AR1=4 THEN AB1=-AB1
11026 IF A2=0 THEN 11030 ELSE AR2=AR2+AB
2:IF AB2=-1 THEN PSET(20,AR2-AB2)" ",,0:
PSET(20,AR2)GR$(33),7,0:GOTO11028
11027 PSET(20,AR2-AB2)CHR$(124),7,0:PSET
(20,AR2)GR$(33),7,0
11028 IF AR2=8 OR AR2=4 THEN AB2=-AB2
11030 IFL1=1 AND(9-X=LE1-Y OR 10-X=LE1-Y
)THEN L1=2
11035 IFL2=1 AND(30-X=LE2-Y OR 31-X=LE2-
Y)THEN L2=2
11040 IFL3=1 AND(32-X=LE3-Y OR 33-X=LE3-
Y)THEN L3=2
11050 IFL1=2 THENLE1=LE1-1:PSET(10,LE1+1
)" ",,0:PSET(10,LE1)CHR$(94),15,0:IF LE1
=8 THEN PSET(10,8)" ",,0:L1=0
11060 IFL2=2 THENLE2=LE2-1:PSET(27,LE2+1
)" ",,0:PSET(27,LE2)CHR$(94),15,0:IF LE2
=7 THEN PSET(27,7)" ",,0:L2=0
11070 IFL3=2 THENLE3=LE3-1:PSET(30,LE3+1
)" ",,0:PSET(30,LE3)CHR$(94),15,0:IF LE3
=10 THEN PSET(30,10)" ",,0:L3=0
11100 GOTO100
11110 COLOR7,0:MUN=MUN-1:PLAY"O3L3DO":IF
SCREEN(X+1,Y)<>32 THEN T=X+1:GOTO11130 E
LSEPSET(X+1,Y)GR$(31):T=X+2
11120 IFSCREEN(T,Y)<>32 THEN11130 ELSEPS
ET(T-1,Y)" ":PSET(T,Y)GR$(31):T=T+1:GOTO
11120
11130 PSET(T-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR$(1)
11140 IF T=10AND Y=LE1 THEN L1=0:PSET(T,
Y)GR$(19),15:PLAY"O1L5DO":PSET(T,Y)" ":P
TS=PTS+350:GOTO11017
11150 IF T=27 AND Y=LE2 THEN L2=0:PSET(T
,Y)GR$(19),15:PLAY"O1L5DO":PSET(T,Y)" ":
PTS=PTS+350:GOTO11017
11160 IF T=30 AND Y=LE3 THEN L3=0:PSET(T
,Y)GR$(19),15:PLAY"O1L5DO":PSET(T,Y)" ":
PTS=PTS+350:GOTO11017
11170 IF T=18 AND Y=AR1 THENPSET(T,Y)GR$
(19),7,0:PLAY"O3L10SI":LINE(18,4)-(18,8)
CHR$(32),0:PTS=PTS+300:A1=0:GOTO11017
11180 IF T=20 AND Y=AR2 THENPSET(T,Y)GR$
(19),7,0:PLAY"O3L10SI":LINE(20,4)-(20,8)
CHR$(32),0:PTS=PTS+300:A2=0:GOTO11017
11200 PSET(T-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR$(1),7:G
OTO11020
11999 '/////////// TABLEAU 11 /////////
12000 GOSUB 21500
12005 X=1:Y=16:LOCATEX-1,Y:COLOR7,0:PRIN
TE$:PLAY"L90P"
12010 IF STRIG(0) AND MUN>0 THEN12110
12100 GOTO100
12110 COLOR7,0:MUN=MUN-1:PLAY"O3L3DO":IF
SCREEN(X+1,Y)<>32 THEN T=X+1:GOTO12130 E
LSEPSET(X+1,Y)GR$(31):T=X+2
12120 IFSCREEN(T,Y)<>32 THEN12130 ELSEPS
ET(T-1,Y)" ":PSET(T,Y)GR$(31):T=T+1:GOTO
12120
12130 PSET(T-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR$(1),7:G
OTO11020
12999 '///////////// TABLEAU 12 ////////
13000 GOSUB21700
13003 X=1:Y=8:LOCATEX-1,Y,0:COLOR7,0:PRI
NTE$
13005 N1=1:N2=1:NU1=14:NA1=6:NU2=34:NA2=
3:PLAY"L90P"
13010 IF STRIG(0) AND MUN>0 THEN13110
13020 IF(Y=20 ANDX>=34)OR(Y=20 AND X<=36
)THEN 14000
13025 NU1=NU1-1:NU2=NU2-1
13030 IFN1=1ANDNU1>0THENB1=NA1:NA1=NA1+I
NT(RND*3-1)+(NA1>6)-(NA1<8):LOCATENU1+1,
B1:COLOR,0:PRINT"  ":COLOR8,0:LOCATENU1,
NA1:PRINTN$ ELSE IF NU1=0 THENLOCATE1,NA
1:COLOR,0:PRINT"  ":N1=0
13050 IFN2=1ANDNU2>0THENB2=NA2:NA2=NA2+I
NT(RND*3-1)+(NA2>2)-(NA2<4):LOCATENU2+1,
B2:COLOR,0:PRINT"  ":COLOR8,0:LOCATENU2,
NA2:PRINTN$ ELSE IF NU2=0 THEN LOCATE1,N
A2:COLOR,0:PRINT"  ":N2=0
13100 GOTO100
13110 COLOR7,0:MUN=MUN-1:PLAY"O3L3DO":IF
SCREEN(X+1,Y)<>32 THEN T=X+1:GOTO13130 E
LSEPSET(X+1,Y)GR$(31):T=X+2
13120 IFSCREEN(T,Y)<>32 THEN13130 ELSEPS
ET(T-1,Y)" ":PSET(T,Y)GR$(31):T=T+1:GOTO
13120
13130 PSET(T-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR$(1),7:G
OTO13020
13999 '///////// GAGNE ////////////////
14000 PLAY"L36P":FORI=1TO50:PLAY"L3O3T3A
3DO":NEXT
14010 CLS:SCREEN,0,0:LOCATE0,0,0:BOXF(16
,0)-(80,40),-8:BOXF(240,0)-(304,40),-8
14020 CO=52:LO=20:GOSUB14040
14030 CO=276:LO=20:GOSUB14040:GOTO14050
14040 R=12:FOR T=0 TO 1.7 STEP .08:C=CO+
R*COS(T):L=LO-R*SIN(T):BOXF(C,L)-(CO-(C-
CO),LO-(L-LO)),1:NEXT:RETURN
14050 ATTRB0,1:COLOR3:LOCATE14,1,0:PRINT
"FELICITATION":LOCATE13,4:PRINT"HUMBLE
JOUEUR"
14060 COLOR15:ATTRB0,0:LOCATE2,6:PRINT"M
algre le relief et la vie hostile que
vous avez rencontre  tout au long de
 votre odyssee, vous avez reussi a
      ramener dans votre pays le"
14070 LOCATE14,11:COLOR4:PRINT"LOTUS BLE
U":COLOR15:PRINT"  ce qui fait de vous l
'homme le plus          important de la
planete.":PRINT:PRINT"     Pour cet explo
it jusqu'a ce jour        intente, l'ensem
ble des nations"
14080 LOCATE3,16:PRINT" Chinoises vous d
ecerne leurs plus              sinceres f
elicitations."
14090 PRINT:PRINT"    Quand au lotus bleu
, il sera mis en        exposition au muse
e de Hong-Kong."
14100 PLAY"L24O3FA#FA#LALASISIO4REREO3L9
6SIL36PFA#DO#O2SIO3MIMIL24PMIDO#REMIFA#D
O#DO#O2SI"
14110 LOCATE7,23:PRINT"Voulez-vous rejou
er? O/N
14120 COLOR,,1:LOCATE28,23,0:PRINT"O":PL
AY"P":A$=INKEY$:IFA$="O"ORA$="N"THEN1413
0ELSELOCATE30,23,0:PRINT"N":PLAY"P":A$=I
NKEY$:IFA$="N"ORA$="O"THEN14130ELSE14120
14130 IFA$="O"THENRUNELSEATTRB0,1:CLS:SC
REEN0,0,0:COLOR12:LOCATE4,3:PRINT"J'ESPE
RE RENCONTRER CET HUMBLE":LOCATE6,9:PRIN
T"JOUEUR POUR UNE AUTRE PARTIE"
14140 COLOR15,0:LOCATE16,16:PRINT"SAYONA
RA.":ATTRB0,0:LOCATE0,0:COLOR0:END
19999 ' *********** DECOR 1 ***********
20000 CLS:SCREEN0,0,4:BOXF(0,20)-(3,24)C
HR$(127),8
20010 RESTORE20020:FORI=4TO39:READE,R:LI
NE(I,24)-(I,E)CHR$(127),8:PSET(I,E-1)GR$
(R),8,0:NEXT
20020 DATA21,28,21,24,22,28,22,28,22,24,
23,28,23,28,22,20,22,28,21,20,19,20,18,2
5,17,20,16,23,15,23,15,28,14,20,14,28,13
,23,13,28,13,28,13,28,12,23,11,22,12,21,
13,28,13,21,14,21,15,21,16,21,17,28,17,2
6,18,26,19,21,20,21,21,21
20030 RESTORE20040:COLOR2:FORI=1TO20:REA
DE,R:LOCATEE,R:PRINTA$:NEXT
20040 DATA 12,19,13,18,14,16,15,15,16,14
,18,13,19,12,20,11,28,9,29,10,30,10,31,1
1,32,12,33,13,34,14,35,14,36,15,37,16,38
,17,39,18
20050 RESTORE20060:FORI=1TO4:READE,R,S,Z
:LINE(E,R)-(S,Z)CHR$(127),4:NEXT
20060 DATA 0,14,0,19,1,15,1,15,1,16,2,16
,1,19,3,19
20070 LINE(12,104)-(12,120),8:LINE(20,11
2)-(20,128),8
20075 DATA31,18,33,17,34,14,36,12,38,10
20080 COLOR7:LOCATE2,2:PRINTN$:LOCATE20,
3:PRINTN$:LOCATE17,10:PRINTN$:LOCATE34,1
:PRINTN$:LOCATE36,8:PRINTN$:LOCATE5,15:P
RINTN$:LOCATE15,9:PRINTN$:LOCATE23,9:COL
OR8:PRINTP$
20100 RETURN
20101 ' *********** DECOR 2 ***********
20110 COLOR,0:CLS:SCREEN0,0,4
20120 RESTORE20130:FORI=0TO39:READA,B:LI
NE(I,24)-(I,A)CHR$(127),8:PSET(I,A-1)GR$
(B),8,0:NEXT
20130 DATA 21,28,21,28,20,20,20,28,19,20
,18,20,18,28,18,28,18,28,18,28,17,20,17,
28,16,23,14,22,15,28,15,28,16,21,17,28,1
7,21,18,28,18,28,17,20,17,28,16,20,15,20
,15,28,15,28,15,28,15,21,16,28
20140 DATA16,24,17,28,17,28,17,21,18,28,
18,28,18,28,18,28,18,28,18,28
20150 RESTORE 20160:FORI=27TO39:READA,B,
D,E:LINE(I,A)-(I,B)CHR$(127):PSET(I,A-1)
GR$(D),8:PSET(I,B+1)GR$(E),8,0:NEXT
20160 DATA 10,10,20,28,10,10,28,28,9,10,
20,28,8,10,20,28,7,11,20,34,7,11,28,28,7
,12,28,34,6,12,20,28,6,12,28,28,6,12,21,
28,7,12,21,28,8,12,28,28,8,12,28,28
20170 COLOR2:RESTORE20180:FORI=1TO27:REA
DA,B:LOCATEA,B:PRINTA$:NEXT
20180 DATA 0,18,1,18,2,17,3,17,4,16,5,15
,9,15,10,14,11,14,17,14,18,14,21,14,22,1
4,23,13,24,12,28,7,29,6,30,5,31,4,32,4,3
3,4,34,3,35,3,36,3,37,4,38,5,39,5
20190 MB=9:MD=7:LOCATE14,11:COLOR8:PRINT
P$:LOCATE7,MB:COLOR1:PRINTMH$:LOCATE19,M
D:COLOR3:PRINTMH$:LOCATE7,11:COLOR15:PRI
NTMB$:LOCATE19,9:PRINTMB$
20200 LINE(7,12)-(7,16)GR$(35):LINE(19,1
0)-(19,16)GR$(35)
20210 COLOR7:LOCATE4,7:PRINTN$:LOCATE13,
2:PRINTN$:LOCATE24,9:PRINTN$:LOCATE33,1:
PRINTN$
20220 LINE(37,16)-(39,16)GR$(32),11
20230 RETURN
20299 '********* DECOR 3 **************
20300 COLOR,0:CLS:SCREEN0,0,4
20310 RESTORE20320:FORI=0TO30:READA,B:LI
NE(I,24)-(I,A)CHR$(127),8:PSET(I,A-1)GR$
(B),8,0:NEXT
20320 DATA 18,28,18,28,18,28,18,28,18,28
,18,28,17,23,17,28,17,24,17,20,16,22,17,
24,18,21,19,28,19,28,19,21,20,26,21,28,2
1,28,21,28,20,25,19,20,18,20,17,23,17,28
,17,21,19,21,20,28,20,21,21,26,22,24
20330 BOXF(248,176)-(320,200),-7
20340 FORI=176TO200:LINE(248,I)-(272,200
),8:NEXT
20350 RESTORE20360:FORI=0TO7:READA,B,C:L
INE(I,12)-(I,A)CHR$(127),8:PSET(I,A-1)GR
$(B),8,0:PSET(I,13)GR$(C),8,0:NEXT
20360 DATA 8,28,28,8,21,28,9,28,28,9,28,
28,9,21,28,10,21,28,11,21,28,12,26,28
20370 PSET(8,12)GR$(21):PSET(8,13)GR$(28
)
20380 RESTORE20390:FORI=1TO25:READA,B:LO
CATEA,B,0:COLOR2:PRINTA$:NEXT
20390 DATA 0,5,1,5,2,6,3,6,4,6,5,7,6,8,7
,9,8,10,12,15,13,16,14,16,15,16,16,17,17
,18,18,18,19,18,20,17,21,16,24,14,25,14,
26,16,27,17,28,17,29,18
20400 COLOR7:LOCATE9,8:PRINTN$:LOCATE20,
3:PRINTN$:LOCATE17,13:PRINTN$:LOCATE34,9
:PRINTN$:LOCATE35,10:PRINTN$
20410 MA=13:MB=4:COLOR12:LOCATEMA,MB:PRI
NTMH$:COLOR5:LOCATE30,1:PRINTMH$:COLOR15
:LOCATE13,6:PRINTMB$:LOCATE30,3:PRINTMB$
20420 LINE(2,16)-(5,16)GR$(32),11
20430 RETURN
20499 '*********** DECOR 4 ***********
20500 CLS:SCREEN0,0,4
20510 BOXF(56,176)-(280,200),-7:BOXF(0,1
76)-(16,184),-7
20520 RESTORE20530:FORI=0TO9:READA,B:LIN
E(I,24)-(I,A)CHR$(127),8:PSET(I,A-1)GR$(
B),8,0:NEXT
20530 DATA 24,28,24,28,22,23,22,28,22,28
,21,22,22,24,24,28,24,28,24,28
20540 RESTORE20550:FORI=35TO39:READA,B:L
INE(I,24)-(I,A)CHR$(127),8,0:PSET(I,A-1)
GR$(B),8,0:NEXT
20550 DATA22,23,21,20,20,20,20,28,19,22
20560 FORI=176TO200:LINE(280,I)-(256,200
),8:NEXT:FORI=176TO184:LINE(80,184)-(56,
I),8:LINE(0,184)-(16,I),8:NEXT:FORI=184T
O200:LINE(80,I)-(88,200):NEXT
20570 COLOR7:LOCATE2,3:PRINTN$:LOCATE18,
1:PRINTN$:LOCATE31,2:PRINTN$:LOCATE28,16
:PRINTN$:LOCATE1,17:PRINTN$:LOCATE20,13:
PRINTN$
20580 COLOR8:LOCATE35,6:PRINTAV$:LOCATE3
7,9:PRINTAV$
20590 RETURN
20599 ' *********** DECOR 5 ***********
20600 CLS:SCREEN0,0,4
20610 BOXF(136,176)-(320,200),-7
20620 RESTORE20630:FORI=0TO16:READA,B:LI
NE(I,24)-(I,A)CHR$(127),8:PSET(I,A-1)GR$
(B),8,0:NEXT
20630 DATA 19,22,20,28,20,28,20,24,21,28
,20,20,20,28,20,28,19,23,18,23,18,21,19,
21,20,28,20,21,21,28,21,24,22,21
20640 FORI=136TO144:LINE(136,176)-(I,200
),8:NEXT
20650 RESTORE20660:FORI=1TO10:READA,B:LO
CATEA,B:COLOR2:PRINTA$:NEXT
20660 DATA1,17,2,17,4,18,5,17,6,17,7,17,
10,15,13,17,14,18,11,16
20670 COLOR7:LOCATE3,7:PRINTN$:LOCATE20,
3:PRINTN$:LOCATE17,13:PRINTN$:LOCATE36,1
2:PRINTN$
20680 FORI=168TO175:LINE(224,168)-(232,I
),15:LINE-(264,I),15:LINE-(272,168),15:N
EXT
20690 LINE(28,20)-(33,20)GR$(32),11
20700 LINE(12,12)-(12,18)GR$(35),15
20710 MA=9:MB=7:LOCATE12,MA:COLOR9:PRINT
MH$:LOCATE32,MB:COLOR10:PRINTMH$:LOCATE1
2,11:COLOR15:PRINTMB$:LOCATE32,9:PRINTMB
$
20720 RETURN
20799 ' //////////////////DECOR 6 ////////
20800 CLS:SCREEN0,0,4
20805 BOXF(0,176)-(232,200),-7
20810 RESTORE20820:FORI=0TO5:READA,B:LIN
E(39,I)-(A,I)CHR$(127),8:PSET(A-1,I)GR$(
B),8,0:NEXT
20820 DATA 35,23,34,25,33,20,33,28,33,34
,37,34
20825 PSET(35,8)GR$(22),8:LOCATE34,9,0:P
RINTGR$(20)GR$(28)GR$(24)
20830 RESTORE20840:FORI=10TO24:READA,B:L
INE(39,I)-(A,I)CHR$(127),8:PSET(A-1,I)GR
$(B),8,0:NEXT
20840 DATA 33,20,32,23,31,20,30,20,29,25
,29,28,29,34,31,28,31,34,32,28,31,20,30,
20,30,28,30,28,30,28
20850 FORI=176TO200:LINE(208,200)-(232,I
),8:NEXT
20860 COLOR7:LOCATE1,1:PRINTN$:LOCATE20,
5:PRINTN$:LOCATE11,9:PRINTN$:LOCATE17,15
:PRINTN$:LOCATE2,17:PRINTN$
20870 MA=6:MB=3:COLOR14:LOCATE7,MA:PRINT
MH$:LOCATE26,MB:COLOR2:PRINTMH$:COLOR15:
LOCATE7,8:PRINTMB$:LOCATE26,5:PRINTMB$
20880 PSET(33,5)GR$(33),7
20890 RETURN
20899 '*********** DECOR 7 ************
20900 CLS:SCREEN0,0,4
20910 RESTORE20920:FORI=0TO32:READA,B:LI
NE(I,0)-(I,A)CHR$(127),8:PSET(I,A+1)GR$(
B),8,0:NEXT
```

A SUIVRE...

MSX

Suite de la page 8

```
1730 IF SC<0 THEN SC=40
1740 LOCATE 0,19:PRINT C$+"█";
1750 LOCATE 0,23:PRINTC$;
1760 LOCATE 0,20:PRINT C$;+"█";
1770 LOCATE 0,21:PRINT C$;+"█";
1780 LOCATE 0,22:PRINT C$;+"█";
1790 LOCATE 0,0:PRINT C$+"█";
1800 LOCATE 0,1:PRINT C$+"█";
1810 LOCATE 0,2:PRINT C$+"█";
1820 LOCATE 3,20:PRINT"┌─────────┐"
1830 LOCATE 3,21:PRINT"|VIE:     |"
1840 LOCATE 3,22:PRINT"|SCORE:   |"
1850 LOCATE 3,23:PRINT"└─────────┘"
;
1860 LOCATE17,20:PRINT"┌─────────┐"
1870 LOCATE17,21:PRINT"|BONUS:   |"
1880 LOCATE17,22:PRINT"|NIVEAU:  |"
1890 LOCATE17,23:PRINT"└─────────┘";
1900 LOCATE 4,0:PRINT"┌────────────
──────────┐"
1910 LOCATE 4,1:PRINT"|ENERGIE: ████
████████|"
1920 LOCATE 4,2:PRINT"└────────────
──────────┘"
1930 LOCATE 26,22:PRINT USING"##";TA
1940 LOCATE 10,22:PRINT USING"#####";
SC
1950 LOCATE 13,21:PRINT USING"##";VIE
1960 LOCATE 26,21:PRINT USING"##";0
1970 VPOKE 8200,145:VPOKE 8201,145
1980 VPOKE 8202,145:VPOKE 8219,81
1990 VPOKE 8198,113:VPOKE 8199,113
2000 VPOKE 8196,209
2010 IF PP=1 THEN GOTO 2480
2020 REM
2030 REM ┌─────────────────────┐
2040 REM |  POSITION DU DECOR  |
2050 REM └─────────────────────┘
2060 REM
2070 READ A
2080 FOR I=1 TO A
2090 READ X1,X2,Y
2100 FOR J=X1 TO X2
2110 VPOKE 6144+J+Y*32,98
2120 NEXT:NEXT
2130 READ B:VPOKE &H200C,B
2140 READ B
2150 FOR I=1 TO B
2160 READ Y1,Y2,X
2170 FOR J=Y1 TO Y2
2180 VPOKE 6144+X+J*32,98
2190 NEXT:NEXT
2200 READ C:VPOKE &H200B,C
2210 READ C
2220 FOR I=1 TO C
2230 READ X,Y
2240 VPOKE 6144+X+Y*32,106
2250 NEXT
2260 READ C:VPOKE &H200D,C
2270 READ C:IF C=0 THEN GOTO 2330
2280 FOR I=1 TO C
2290 READ X,Y
2300 VPOKE 6144+X+Y*32,129
2310 NEXT
2320 READ C:VPOKE 8208,C
2330 READ L1,A1,A2,A3,A4,A5
2340 READ L2,B1,B2,B3,B4,B5
2350 READ L3,C1,C2,C3,C4,C5
2360 READ L4,D1,D2,D3,D4,D5
2370 READ V
2380 FOR W=1 TO V
2390 READ Z(W),U(W)
2400 VPOKE 6144+Z(W)+U(W)*32,114
2410 NEXT
2420 READ X,Y:AX=X:AY=Y
2430 REM
2440 REM      ┌─────────┐
2450 REM      |   JEU   |
2460 REM      └─────────┘
2470 REM
2480 SOUND 7,184:SOUND 1,1:PP=0
2490 ON SPRITE GOSUB 3190:SPRITE ON
2500 DC=STICK(JJ):CO=CO+1
2510 IFDC=1 THENGOSUB 2740:GOTO 2550
2520 IFDC=3 THENGOSUB 2810:GOTO 2550
2530 IFDC=5 THENGOSUB 2930:GOTO 2550
2540 IFDC=7 THENGOSUB 3040 ELSE IM=6
2550 PUTSPRITE 9,(X,Y),15,IM
2560 IF Y<17 THEN GOTO 3670
2570 A4=A4+A5:IF A4=A2 THEN A4=A1
2580 PUTSPRITE 0,(A4,A3),3,L1
2590 B4=B4+B5:IF B4=B2 THEN B4=B1
2600 PUTSPRITE 1,(B4,B3),7,L2
2610 C4=C4+C5:IF C4=C2 THEN C4=C1
2620 PUTSPRITE 2,(C4,C3),15,L3
2630 D4=D4+D5:IF D4=D2 THEN D4=D1
2640 PUTSPRITE 3,(D4,D3),10,L4
2650 IF CO=12THEN H=H+1:GOSUB3590:CO=
0
2660 IF H=2 THENH=0:NRJ=NRJ-1:GOSUB43
50
2670 A=VPEEK(6144+INT(X/8)+((Y+16)/8)
*32):IF A=122 THEN GOSUB 4250
2680 IF A=32 THEN 3190 ELSE 2500
2690 RETURN
2700 REM      ┌─────────┐
2710 REM      |  MONTE  |
2720 REM      └─────────┘
2730 REM
2740 A=VPEEK(6144+INT(X/8)+(Y/8)*32)
2750 SOUND 8,12
2760 IF A=90 THEN FOR W=Y TO Y-23 STE
P -1:PUTSPRITE 9,(X,W),7,6:SOUND 0,W:
NEXT :Y=W:SC=SC-20:GOSUB 4650
2770 SOUND 8,0
2780 RETURN
2790 REM
2800 REM      ┌──────────┐
2810 REM      | A DROITE |
2820 REM      └──────────┘
2830 REM
2840 A=VPEEK(6144+INT(X/8)+(Y/8+1)*32
)
2850 IF A=98 THEN BEEP:X=X-9:RETURN
2860 IF PLAY(1)=0 THEN PLAY"S0M3000O3F
"
2870 IF A=106 THEN GOSUB 4620
2880 IF A=129 THEN GOSUB 4450:SC=SC+3
0:GOSUB 4660
2890 X=X+4:IM=4
2900 RETURN
2910 REM
2920 REM      ┌──────────┐
2930 REM      | DESCEND  |
2940 REM      └──────────┘
```

Suite page 26

SYNTHETISEUR VOCAL

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

Bla bla bla et patati et patata (synthétique)...

Patrick MENAGER




```
 0 HIMEM #39A0:DE=#7FFF:FI=#80EB:G
OSUB 10:GOTO 1000
 1 '*************************
 2 '*                       *
 3 '*      SYNTHETISEUR     *
 4 '*          VOCAL        *
 5 '*    ORIC ATMOS/ORIC 1  *
 6 '*                       *
 7 '*  Par Patrick MENAGER  *
 8 '*                       *
 9 '*************************
 10 CLS:PAPER 5:INK 7:POKE#26A,10
 11 CLS:PAPER 5:INK 7:POKE#26A,10
 15 RESTORE:FOR N=0 TO 151
 20 READ A$
 30 A=VAL("#"+A$):POKE DE+N,A
 40 NEXT
 50 FOR N=0 TO 87
 60 READ A$
 70 A=VAL("#"+A$):POKE FI+N,A
 80 NEXT
 100 DATA 78,A9,00,8D,00
 110 DATA 82,EE,03,80,D0
 120 DATA F8,EE,04,80,AD
 130 DATA 04,80,C9,B4,D0
 140 DATA EC,A9,00,8D,F1
 150 DATA 7F,A9,00,8D,F2
 160 DATA 7F,AD,F1,7F,F0
 170 DATA 09,A9,CD,8D,0C
 180 DATA 03,A9,00,F0,05
 190 DATA A9,DD,8D,0C,03
 200 DATA AD,0D,03,29,10
 210 DATA F0,24,A9,10,8D
 220 DATA 0D,03,AD,F1,7F
 230 DATA D0,0D,A9,00,0D
 240 DATA F2,7F,A2,80,8E
 250 DATA F1,7F,4C,71,80
 260 DATA A9,80,0D,F2,7F
 270 DATA A2,00,8E,F1,7F
 280 DATA 4C,71,80,A0,01
 290 DATA 88,D0,FD,EE,F2
 300 DATA 7F,AD,F2,7F,C9
 310 DATA 7F,D0,C6,AD,F1
 320 DATA 7F,0D,F2,7F,8D
 330 DATA 00,82,EE,72,80
 340 DATA D0,A0,EE,73,80
 350 DATA AD,73,80,C9,98
 360 DATA D0,96,A9,82,8D
 370 DATA 04,80,8D,73,80
 375 DATA A9,00,8D,03,80
 376 DATA 8D,72,80,58,60
 380 DATA 58,60,78,A9,00
 390 DATA A2,01,20,90,F5
 400 DATA A9,00,A2,0B,20
 410 DATA 90,F5,A9,08,A2
 420 DATA 09,20,90,F5,AD
 430 DATA 00,82,48,29,80
 440 DATA F0,0A,A9,07,A2
 450 DATA FE,20,90,F5,4C
 460 DATA 1A,81,A9,07,A2
 470 DATA FF,20,90,F5,78
 480 DATA 68,29,7F,A8,C8
 490 DATA A2,04,CA,D0,FD
 500 DATA 88,D0,F8,EE,02
 510 DATA 81,D0,D4,EE,03
 520 DATA 81,AD,03,81,C9
 530 DATA 98,D0,CA,A9,82
 540 DATA 8D,03,81,A9,00
 550 DATA 8D,02,81,58,60
 600 RETURN
 650 '
 1000 '*************************
 1010 '*                       *
 1020 '*         MENU          *
 1030 '*                       *
 1040 '*************************
 1050 '
 1100 CLS:PAPER 5
 1110 PRINT@15,1;CHR$(142);CHR$(14
5);"MENU ";CHR$(149)
 1115 PRINT@15,2;CHR$(142);CHR$(14
5);"MENU ";CHR$(149)
 1120 PRINT@3,8;"EXPLICATIONS-----
----------> 1"
 1130 PRINT@3,10;"ENREGISTRER MESS
AGE---------> 2"
 1140 PRINT@3,12;"ECOUTER MESSAGE-
----------> 3"
 1150 PRINT@3,14;"SAUVER MESSAGE--
----------> 4"
 1160 PRINT@3,16;"CHOIX DUREE MESS
AGE---------> 5"
 1170 PRINT@3,18;"FIN PROGRAMME---
----------> 6"
 1180 PRINT@3,23;"ENTREZ VOTRE COM
MANDE:";:GET A$
 1190 IF A$="1" THEN 1500
 1200 IF A$="2" THEN 2000
 1210 IF A$="3" THEN 2500
 1220 IF A$="4" THEN 3000
 1230 IF A$="5" THEN 3500
 1240 IF A$="6" THEN 4000
 1250 GOTO 1180
 1490 '*************************
 1491 '*                       *
 1492 '*    EXPLICATIONS       *
 1493 '*                       *
 1494 '*************************
 1495 '
 1500 CLS:PRINT@12,3;CHR$(145);"EX
PLICATIONS ";CHR$(149)
 1510 PRINT:PRINT:PRINT"I: ENREGIS
TREMENT D'UN MESSAGE":PRINT:PRINT"
Pour enre9istrer un messa9e";
 1520 PRINT",verifiez 9ue votre ma
9netoPhone soit relie correctement
 a ";
 1530 PRINT"l'ordinateur (c'est a
dire de la meme maniere 9ue Pour e
nre9istrer";
 1540 PRINT"un Pro9ramme).":PRINT"
Ensuite avant Prealablement dicter
 votre";
 1550 PRINT" messa9e sur une casse
tte (en tenantcomPte bien sur de l
a duree ";
 1560 PRINT"9ue vous aurez choisie
(5,10,15 ou 20s),il ne vous reste
plus ";
 1570 PRINT"9u'a Prendre l'oPtion
2 du menu Puis d'aPPuyer en meme t
emPs sur ";
 1580 PRINT"la barre d'esPace et s
ur le bouton PLAY de votre ma9neto
Phone,";
 1590 PRINT"afin de faire Passer l
e messa9e."
 1600 PRINT"ATTENTION tres imPorta
nt:Si le niveau sonore est troP el
eve ou ";
 1610 PRINT"troP faible,votre mess
a9e sera mal enre9istre et nesera
Pas ";
 1620 PRINT"comPrehensible."
 1630 PRINT"    <APPUIEZ SUR UNE T
OUCHE>":GET A$:GETA$
 1640 CLS:PRINT@12,3;CHR$(145);"EX
PLICATIONS ";CHR$(149)
 1650 PRINT:PRINT:PRINT"II: VERIFI
CATION D'UN MESSAGE"
 1660 PRINT:PRINT"Pour verifier si
 votre messa9e est comPrehensible
Prenez ";
 1670 PRINT"l'oPtion 3 du menu (EC
OUTER MESSAGE).":PRINT"En aPPuyant
 sur la ";
 1680 PRINT"barre d'esPace votre o
rdinateur rePetera le messa9e.Si i
l est ";
 1690 PRINT"incomPrehensible,recom
encer l'enre9istrement en modifian
t le ";
 1700 PRINT"niveau sonore de votre
ma9netoPhone."
 1710 PRINT:PRINT"    <APPUYEZ SUR
 UNE TOUCHE>":GETA$:GETA$
 1720 CLS:PRINT@12,3;CHR$(145);"EX
PLICATIONS ";CHR$(149)
 1730 PRINT:PRINT:PRINT" III: SAUV
ETAGE D'UN MESSAGE"
 1740 PRINT:PRINT"Pour sauver un m
essa9e sur cassette,Prenez l'oPtio
n 4 ";
 1745 PRINT"du menu."
 1750 PRINT"En aPPuyant sur la bar
re d'esPace le messa9e ainsi 9ue l
e ";
 1760 PRINT"Pro9ramme de lecture d
u messa9e sont envoyes au ma9netoP
hone ";
 1770 PRINT"(De la meme maniere 9'
un Pro9ramme)."
 1780 PRINT"Ensuite une adresse va
s'afficher a l'ecran.C'est l'adre
sse ";
 1790 PRINT"ou est stocke lemessa9
e et 9ue vous devrez donner Pourfa
ire ";
 1800 PRINT"Parler votre ordinateu
r dans un de vos Pro9ramme."
 1810 PRINT:PRINT:PRINT"    <APPUY
EZ SUR UNE TOUCHE>":GET A$:GETA$
 1820 PRINT:PRINT:PRINT"EXEMPLE:
Soit #80EB l'adresse 9ui vous a et
e donnee"
 1830 PRINT:PRINT"10 HIMEM #80EB '
-->PROTECTION MESSAGE"
 1835 PRINT
 1840 PRINT"20 FOR I=1 TO 5:PP=PP+
1-MM:NEXT I"
 1845 PRINT
 1850 PRINT"30 IF PP=MM THEN 30 EL
SE PRINT "FIN""
 1855 PRINT
 1860 PRINT"40 CALL#80EB:PLAY0,0,0
,0 '-->ON ENVOIE LE MESSAGE"
 1865 PRINT
 1870 PRINT"50 END"
 1880 PRINT:PRINT"    <APPUYEZ SUR
 UNE TOUCHE>":GETA$:GETA$:GOTO 100
0
 1990 '*************************
 1991 '*                       *
 1992 '*   ENREGISTREMENT      *
 1993 '*                       *
 1994 '*************************
 1995 '
 2000 CLS:PRINT@9,3;CHR$(145);"ENR
EGISTREMENT MESSAGE ";CHR$(149)
 2010 PRINT@3,9;"RETOUR MENU------
----------> 1"
 2020 PRINT@3,11;"ENREGISTREMENT--
----------> SPACE"
 2030 PRINT@3,20;"ENTREZ VOTRE COM
MANDE:";:GET A$
 2040 IF A$="1" THEN 1000
 2050 IF A$=" " THEN CALLDE:PING:G
OTO 2000
 2060 GOTO 2030
 2490 '*************************
 2491 '*                       *
 2492 '*      AUDITION         *
 2493 '*                       *
 2494 '*************************
 2495 '
 2500 CLS:PRINT@9,3;CHR$(145);"AUD
ITION MESSAGE ";CHR$(149)
 2510 PRINT@3,9;"RETOUR MENU------
----------> 1"
 2520 PRINT@3,11;"AUDITION--------
----------> SPACE"
 2530 PRINT@3,20;"ENTREZ VOTRE COM
MANDE:";:GET A$
 2540 IF A$="1" THEN 1000
 2550 IF A$<>" " THEN 2530
 2560 CLS:PRINT@3,12;"VOLUME SONOR
E 1 a 15";:INPUT A$
 2570 IF VAL(A$)<1 OR VAL(A$)>15 T
HEN 2560
 2580 A=VAL(A$):POKE FI+18,A:CALL
FI:PLAY0,0,0,0
 2590 GOTO 2500
 2990 '*************************
 2991 '*                       *
 2992 '* SAUVETAGE  CASSETTE   *
 2993 '*                       *
 2994 '*************************
 2995 '
 3000 CLS:PRINT@9,3;CHR$(145);"SAU
VETAGE DU MESSAGE ";CHR$(149)
 3010 PRINT@3,9;"RETOUR MENU------
----------> 1"
 3020 PRINT@3,11;"SAUVETAGE-------
----------> SPACE"
 3030 PRINT@3,20;"ENTREZ VOTRE COM
MANDE:";:GET A$
 3040 IF A$="1" THEN 1000
 3050 IF A$<>" " THEN 3030
 3060 CLS:PRINT@3,12;"SAUVETAGE EN
 AUTOMATIQUE O/N ?";:GETA$
 3070 IF A$="O" THEN CSAVE"SYNTHE"
,AFI,E#9800,AUTO:GOTO 3100
 3080 IF A$="N" THEN CSAVE"SYNTHE"
,AFI,E#9800:GOTO 3100
 3090 GOTO 3060
 3100 CLS:PRINT:PRINT:PRINT"L'ADRE
SSE DE STOCKAGE DE CE MESSAGE EST:
"
 3110 PRINT@17,10;HEX$(FI):PRINT@3
,20;"   <APPUYEZ SUR UNE TOUCHE>":
GETA$:GETA$
 3120 GOTO 3000
 3490 '*************************
 3491 '*                       *
 3492 '*    DUREE MESSAGE      *
 3493 '*                       *
 3494 '*************************
 3495 '
 3500 CLS:PRINT@9,3;CHR$(145);"DUR
EE DU MESSAGE ";CHR$(149)
 3510 PRINT@3,9;"RETOUR MENU------
----------> 1"
 3520 PRINT@3,11;"DUREE : 5 s ----
----------> 2"
 3530 PRINT@3,13;"DUREE :10 s ----
----------> 3"
 3540 PRINT@3,15;"DUREE :15 s ----
----------> 4"
 3550 PRINT@3,17;"DUREE :20 s ----
----------> 5"
 3560 PRINT@3,21;"ENTREZ VOTRE COM
MANDE:";:GETA$
 3570 IF A$="1" THEN 1000
 3580 IF A$="2" THEN DE=#7FFF:FI=#
80EB:GOSUB 10:GOTO 3500
 3590 IF A$="3" THEN DE=#688F:FI=#
697B:GOSUB 10:GOTO 3620
```

Suite page 27

MSX

Suite de la page 25

```
2950 REM
2960 IF Y=136 THEN RETURN
2970 A=VPEEK(6144+INT(X/8)+(Y/8+2)*32
)
2980 SOUND 8,12
2990 IF A=90 THEN FOR W=Y TO Y+23:SOU
ND 0,W:PUTSPRITE 9,(X,W),7,6:NEXT :Y=
W
3000 SOUND 8,0:SC=SC-20
3010 GOSUB 4650
3020 RETURN
3030 REM      ┌──────────┐
3040 REM      |  A GAUCHE  |
3050 REM      └──────────┘
3060 IF X<8 THEN RETURN
3070 A=VPEEK(6144+INT(X/8)+(Y/8+1)*32
)
3080 IF A=98 THEN X=X+9:BEEP:RETURN
3090 IF PLAY(1)=0 THEN PLAY"S0M30003F
"
3100 IF A=129 THEN GOSUB 4450:SC=SC+3
0:GOSUB 4660
3110 IF A=106 THEN GOSUB 4620
3120 X=X-4:IM=5
3130 RETURN
3140 REM ------------------------------
3150 REM      ┌──────────┐
3160 REM      |  COLLISION |
3170 REM      └──────────┘
3180 REM
3190 SPRITE OFF
3200 BX=USR0(BX)
3210 VPOKE &H201B,49
3220 SOUND 7,184:SOUND 8,12
3230 FOR W=0 TO X-5
3240 PUTSPRITE 7,(W,Y),7
3250 SOUND 1,W:NEXT
3260 SOUND 1,0
3270 PUTSPRITE 9,(-9,0),1,IM
3280 VPOKE 8196,65
3290 FOR W=X-5 TO 255
3300 IF W MOD 3=0 THEN C=7 ELSE C=5
3310 PUTSPRITE 7,(W,Y),C
3320 PUTSPRITE 6,(W+5,Y-5),11
3330 SOUND 0,W:NEXT
3340 SOUND 8,0
3350 LOCATE 0,0:PRINT SPACE$(96);
3360 PUTSPRITE 6,(-20,0),1
3370 VPOKE 8196,1
3380 PUTSPRITE 7,(-4,136),7
3390 VIE=VIE-1:IF VIE<>0 THEN PP=1:X=
AX:Y=AY:GOTO 1720
3400 FOR W=31 TO 0 STEP-1
3410 LOCATE W,0:PRINT M$;
3420 LOCATE W,1:PRINT P$;
3430 LOCATE W,2:PRINTN$;
3440 BEEP
3450 D=STRIG(0):IF D=-1 THEN 3490
3460 C=COS(23):NEXT
3470 LOCATE 0,0:PRINT SPACE$(96);
3480 GOTO 3400
3490 PUTSPRITE 7,(-20,0),1
3500 PUTSPRITE 6,(-20,17),1
3510 FOR W=0 TO 15
3520 PUTSPRITE W,(-20,-3),0
3530 NEXT
3540 GOTO 1670
3550 REM ------------------------------
3560 REM      ┌──────────┐
3570 REM      |  TRAPPES   |
3580 REM      └──────────┘
3590 AZ=AZ+1:IFAZ=1 THENQ$=CHR$(114)
3600 IF AZ=2 THEN Q$=CHR$(122):AZ=0
3610 FOR W=1 TO V:LOCATE Z(W),U(W)
3620 PRINT Q$;:NEXT:RETURN
3630 REM ------------------------------
3640 REM      ┌──────────┐
3650 REM      | EFF ECRAN  |
3660 REM      └──────────┘
3670 SPRITE OFF
3680 FOR I=0 TO 15
3690 PUTSPRITE I,(-20,-4),0
3700 NEXT:Y=16
3710 FOR I=X TO -18 STEP -5
3720 K=I MOD 2:IF K=0 THEN IM=5:F=0 E
LSE IM=12:F=-4
3730 PUTSPRITE 1,(I,Y+F),15,IM
3740 BEEP:M=COS(67)
3750 NEXT
3760 IF SC>3500 AND SC<4500 THEN GOSU
B 4700
3770 BO=50*NRJ+20*VIE
3780 VPOKE 8201,161:VPOKE 8200,161
3790 VPOKE 8202,161
3800 FOR I=6144+96 TO 6144+31+18*32
3810 VPOKE I,32:NEXT
3820 A=0:C=20
3830 LOCATE 12,12:PRINJ"BONUS:";BO
3840 SOUND 8,12:SOUND 12,184
3850 FOR I=BO TO 0 STEP -10
3860 A=A+10:C=C+1
3870 LOCATE 19,12:PRINT USING"####";I
3880 LOCATE 24,21:PRINT USING"####";A
3890 SOUND 0,C
3900 NEXT
3910 FOR I=C TO 255:SOUND 0,I
3920 NEXT:SOUND 8,0
3930 SC=SC+BO:LOCATE 0,18
3940 PRINT SPACE$(255);SPACE$(160);
3950 PRINT SPACE$(255);SPACE$(94);
3960 LOCATE10,12:PRINT"TABLEAU SUIVAN
T"
3970 SOUND8,12:SOUND7,184
3980 SOUND 12,184
3990 FOR I=64 TO 128 STEP 16
4000 VPOKE 8200,I
4010 VPOKE 8201,I:VPOKE 8202,I
4020 FOR J=0 TO 100
4030 SOUND 0,J:NEXT
4040 NEXT:SOUND 8,0
4050 FOR I=0 TO 255:SOUND 0,I
4060 NEXT:SOUND 8,0
4070 FOR K=1 TO 500:NEXT
4080 SOUND 8,12:A=0
4090 FOR I=1 TO 4:A=A+32
4100 FOR J=100 TO 1 STEP-1
4110 SOUND 0,J:NEXT
4120 VPOKE 8200,A:VPOKE 8201,A
4130 VPOKE 8202,A:NEXT
4140 SOUND 8,0
4150 FOR I=1 TO 4
4160 PRINT SPACE$(255):NEXT
4170 VPOKE 8200,145:VPOKE 8201,145
4180 VPOKE 8202,145:GOTO 1690
4190 REM
```

A SUIVRE...

KAMIKAZE

COMMODORE 64

A un train d'enfer, défendez tant bien que mal votre territoire de l'infâme agression kamikaze à l'aide de votre super canon.

Alain DUBUS





SUITE DU N°161

```
119 POKEV+7,208:POKEV+8,131:POKEV+
9,205
155 POKEV+10,131:POKEV+11,205
156 GOSUB62090:REM FIN MUSIQUE IRQ
157 :
200 CH=INT(RND(TI)*5+1):ONCHGOTO20
8,202,203,204,205
202 CH=3:GOTO208
203 CH=7:GOTO208
204 CH=13:GOTO208
205 CH=15
208 POKEV+41,CH
209 CO=INT(RND(TI)*15+1):IF(CO=2)+
(CO=6)+(CO=9)+(CO=11)THEN209
210 POKEV+40,CO
215 :
220 XP=INT(RND(TI)*220+23):YP=20:I
FXP<180ANDXP>90THENPOKEV+27,8:GOTO
230
225 POKEV+27,12
230 POKEV+2,XP:POKEV+4,XP
240 IFFI=1THENRETURN
245 POKE251,0:POKE252,24
250 POKE166,0
270 POKEV+21,62
271 POKEV+30,0:POKEV+43,8
275 SYS49152:POKEV+43,1
276 IFPEEK(252)>240THEN285
277 GOSUB1070:FORI=0TO4:POKEV+I,0:
NEXT:GOTO200
285 KM=KM+1:GOSUB1510:GOSUB3000:GO
TO200
1070 :
1071 POKEV+21,184:POKEV+14,XP:POKE
V+15,PEEK(252):GOSUB2100:IFCO=1THE
NBO=BO+1
1075 DE=DE+1:GOSUB1500:RETURN
1500 REM**** SCORE ****
1505 PO=100+(BO*30)
1506 SC=PO*DE
1510 PRINT"■■■■"TAB(33)DE
1515 PRINT"■■■■■"TAB(33)KM
1516 PRINT"■■■■"TAB(33)BO
1520 PRINT"■■■■"TAB(33)SC"■ "
1530 RETURN
2100 POKEV1,15:POKEW2,0:POKEH2,80:
POKES2,0:POKEA2,12
2110 POKEW2,135:RETURN
2200 FORI=0TO15:POKE53280,I:NEXT:P
OKE53280,10
2205 POKEA1,0:POKES1,138:POKEH1,43
:POKEL1,52:POKEW1,129
2210 FORI=0TO200:NEXT:RETURN
2300 FORI=0TO3:FORJ=0TO15:POKE5328
1,J:NEXT:NEXT:POKE53281,6
2305 POKEA2,0:POKES2,138:POKEH2,54
:POKEL2,111:POKEW2,129
2310 FORI=0TO3:FORJ=0TO15:POKE5328
1,J:NEXT:NEXT:POKE53281,6
2320 POKEA3,0:POKES3,138:POKEH3,72
:POKEL3,169:POKEW3,129
2330 FORI=0TO800:NEXT
2340 POKEW1,128:POKEW2,128:POKEW3,
128:RETURN
2490 POKEV+21,56
2500 POKEV1,5:POKEA3,15:POKES3,138
:POKEW3,33:POKEH3,80
2510 FORI=0TO50:NEXT
2520 POKEW3,32:POKEV1,3
2530 FORI=0TO50:NEXT:RETURN
2540 :
3000 POKEV+3,0
3005 POKEV+21,60:IFXP<132THEN3040
3010 IFPEEK(2002)=32THENXH=152:GOT
O3100
3020 IFPEEK(2003)=32THENXH=160:GOT
O3100
3030 IFPEEK(2004)=32THENXH=168:GOT
O3100
3032 XH=176:D=1:GOTO3100
3040 IFPEEK(1995)=32THENXH=96:GOTO
3100
3050 IFPEEK(1994)=32THENXH=88:GOTO
3100
3060 IFPEEK(1993)=32THENXH=80:GOTO
3100
3062 XH=72:G=1
3100 IFXP<XHTHENP=.9:HH=214:GOTO31
20
3110 P=-.9:HH=212
3120 II=0:FORI=XPTOXH+8STEPP
3121 II=II+1:IFII/4=INT(II/4)THENP
OKE2042,HH:GOTO3130
3122 POKE2042,HH+1
3130 POKEV+4,I:POKEV+5,242:NEXT:PO
KE2042,194
3135 IF(DANDXP>132)OR(GANDXP<132)T
HEN4000
3140 POKE1983+INT(XH/8),65:POKE562
55+INT(XH/8),CH:GOSUB2490
3150 POKEV+21,56:RETURN
4000 IFXH<132THEN4210
4010 POKEV+4,184:POKEV+5,241:GOSUB
2530:POKEV+4,176:POKEV+5,233:GOSUB
2500
4030 IFPEEK(1963)<>32THEN4070
4050 POKEV+4,168:IFPEEK(1962)=32TH
ENPOKE1962,65:POKE56234,CH:GOSUB24
90:RETURN
4060 POKE1963,65:POKE56235,CH:GOSU
B2490:RETURN
4070 POKEV+4,168:POKEV+5,225:GOSUB
2500:IFPEEK(1922)<>32THEN4100
4090 POKE1922,65:POKE56194,CH:GOSU
B2490:RETURN
4100 POKEV+4,160:POKEV+5,217:GOSUB
2500:IFPEEK(1881)<>32THEN4130
4120 POKE1881,65:POKE56153,CH:GOSU
B2490:RETURN
4130 IFPEEK(1880)<>32THEN4150
4140 POKE1880,65:POKE56152,1:GOSUB
2490:RETURN
4150 IFPEEK(1877)<>32THEN4170
4160 POKE1877,65:POKE56149,CH:GOSU
B2490:RETURN
4170 IFPEEK(1876)<>32THEN6000
4180 POKE1876,65:POKE56148,CH:GOSU
B2490:RETURN
4210 POKEV+4,80:POKEV+5,241:GOSUB2
530:POKEV+4,88:POKEV+5,233:GOSUB25
00
4230 IFPEEK(1954)<>32THEN4270
4250 POKEV+4,96:IFPEEK(1955)=32THE
NPOKE1955,65:POKE56227,CH:GOSUB249
0:RETURN
4260 POKE1954,65:POKE56226,CH:GOSU
B2490:RETURN
4270 POKEV+4,96:POKEV+5,225:GOSUB2
500:IFPEEK(1915)<>32THEN4300
4290 POKE1915,65:POKE56187,CH:GOSU
B2490:RETURN
4300 POKEV+4,104:POKEV+5,217:GOSUB
2500:IFPEEK(1876)<>32THEN4330
4320 POKE1876,65:POKE56148,CH:GOSU
B2490:RETURN
4330 IFPEEK(1877)<>32THEN4350
4340 POKE1877,65:POKE56149,CH:GOSU
B2490:RETURN
4350 IFPEEK(1880)<>32THEN4370
4360 POKE1880,65:POKE56152,CH:GOSU
B2490:RETURN
4370 IFPEEK(1881)<>32THEN6000
4380 POKE1881,65:POKE56153,CH:GOSU
B2490:RETURN
6000 REM**** EXPLOSION CANON ****
6002 POKE1878,65:POKE56150,CH:POKE
V+4,0
6003 POKEV1,15:POKEA1,9:POKES1,240
:POKEW1,33:FORI=20TO40:FORJ=0TO255
STEP10
6004 POKEL1,J:NEXT:POKEH1,I:NEXT:F
ORT=0TO100:NEXT
6005 POKEV,128:POKEV+1,212
6010 POKEV+21,57:GOSUB2200:REM EXP
LO 1
6015 FORI=0TO600:NEXT
6030 POKEV+23,9:POKEV+29,9
6040 POKEV,120:POKEV+1,202
6045 GOSUB2200:GOSUB2300
6050 POKEV+23,8:POKEV+29,8:POKEV+2
1,8:D=0:G=0
6055 REM **** FIN DE PARTIE ****
6056 FI=1
6060 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■          "
6070 PRINT"■■■■■■■■■■■■ ■■■■■■■ "
6080 PRINT"■■■■■■■■■■■  ■■■■■■■  "
6090 PRINT"■■■■■■■■■    ■■■■■■■     "
;
6100 IFSC>MSTHENMS=SC:PRINT"■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"TAB(33)MS;
6105 IFAT=0THEN6190
6109 PRINT"■■■■■■■■VOULEZ-VOUS REJ
OUER (O/N)"
6111 GOSUB62000:POKE2040,216:POKEV
,130:POKEV+1,205
6112 GOSUB200:POKEV+3,YP:POKEV+5,Y
P+24
6118 SYS50079:POKEV+21,15
6120 GETR$:IFR$="O"THEN6145
6121 IFR$="N"THEN6140
6122 Z=Z+1:IFZ/3=INT(Z/3)THENPOKEV
+38,7:POKEV+39,8:Z=0:GOTO6131
6125 POKEV+38,8:POKEV+39,7
6131 IFPEEK(53251)>217THENPOKEV+21
,9:GOTO6112
6132 GOTO6118
6140 POKEV+21,0:POKEV1,0:POKE53272
,21:POKE53281,6:POKE53280,14:PRINT
"■■":END
6145 POKEV+38,7:POKEV+39,2:POKE204
0,192
6150 POKEV+21,8:GOSUB62090:PRINT"■
■■■■■■                              "
6190 FI=0:DE=0:AT=1:SC=0:BO=0:KM=0
:GOSUB40010
6200 FORT=0TO1000:NEXT:RETURN
40000 :
40005 FORI=1TO25:FORJ=31TO40:POKE1
023+(I=1)*40+J,70:POKE55295+(I-1)*
40+J,10
40008 :NEXT:NEXT
40010 PRINT"■■"TAB(31)"KAMIKAZES"
40020 PRINTTAB(31)"■DETRUITS:"
40030 PRINTTAB(33)DE"■ "
40040 PRINT"■■"TAB(31)"KAMIKAZES"
40050 PRINTTAB(31)"■ATTERRIS:"
40060 PRINTTAB(33)KM"■ "
40062 PRINT"■■"TAB(32)"BONUS:"
40063 PRINT"■"TAB(33)BO"■ "
40070 PRINT"■■"TAB(32)"SCORE:"
40080 PRINT"■"TAB(33)SC"■   "
40090 PRINT"■"TAB(31)"MEILLEUR"
40100 PRINTTAB(32)"SCORE:"
40110 PRINT"■"TAB(33)MS"■ ";
40500 RETURN
41000 :
41005 FORK=1TO200:I=INT(RND(0)*25+
1):J=INT(RND(0)*30+1)
41010 W=46:IFRND(0)>.3THENW=71:IFR
ND(0)<.09THENW=72
41020 POKE1023+(I-1)*40+J,W:POKE55
295+(I-1)*40+J,1:NEXT:RETURN
50000 :
50020 DATA114,223,20,223
50030 DATA115,218,20,190
50040 DATA116,215,20,154
50050 DATA119,210,20,114
50060 DATA122,208,22,50
50070 DATA127,208,82,50
50080 DATA131,207,131,50
50090 DATA135,208,180,50
50100 DATA140,208,240,50
50110 DATA143,210,243,110
50120 DATA146,215,243,153
50130 DATA147,218,243,190
50140 DATA148,223,243,223
```

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

```
60000 :
60010 POKE53280,11:POKE53281,11
60020 GOSUB62000
60071 A$(1)="RESISTEZ LE PLUS LONG
TEMPS POSSI ■"
60072 A$(2)="BLE AVANT LA DESTRUCT
ION DE VOTRE"
60073 A$(3)="  CANON■UN BONUS EST
ACCORDE A"
60074 A$(4)="  CHAQUE KAMIKAZE BLA
NC ABATTU■"
60075 A$(5)="     PRESSEZ LE BOUTON
 DE TIR"
60076 P(1)=1:P(2)=2:P(3)=4:P(4)=5:
P(5)=3
60077 DE(1)=8:DE(2)=9:DE(3)=8:DE(4
)=9:DE(5)=8
60078 AR(1)=9:AR(2)=12:AR(3)=15:AR
(4)=18:AR(5)=22
60100 FORT=0TO1000:NEXT
60110 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■■■■ALAIN DUBUS PRESENTE
"
60120 FORI=0TO10
60130 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■"
60140 FORT=0TO80:NEXT
60150 NEXT:FORT=0TO3000:NEXT
60160 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■■■■■"K$
60170 FORI=0TO18
60180 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■■"
60190 FORT=0TO100:NEXT
60200 NEXT:FORT=0TO1000:NEXT
60210 FORI=1029TO1058:GOSUB60500:P
OKEI,99:POKEI+C,3:NEXT:POKE1059,10
0:POKE1059+C,1
60215 POKE1059,100:POKE1059+C,3
60220 FORI=1099TO1299STEP40:GOSUB6
0500:POKEI,100:POKEI+C,3:NEXT
60225 POKE1339,105:POKE1339+C,3
60230 FORI=1338TO1309STEP-1:GOSUB6
0500:POKEI,104:POKEI+C,3:NEXT
60235 POKE1308,103:POKE1308+C,3
60240 FORI=1268TO1068STEP-40:GOSUB
60500:POKEI,101:POKEI+C,3:NEXT
60245 POKE1028,98:POKE1028+C,3
60250 FORT=0TO2000:NEXT:GOTO60510
60500 FORT=0TO50:NEXT:RETURN
60510 :
60530 FORL=1TO5
60550 FORI=1TOLEN(A$(L))
60560 L$=MID$(A$(L),I,1)
60561 IFASC(L$)=32THENNEXT
60570 FORJ=DE(L)TOAR(L)STEPP(L)
60580 POKE1027+I+40*J,ASC(L$)-64
60590 POKE1027+I+40*J,32
60600 NEXTJ
60601 POKE1027+I+40*J,ASC(L$)-64
60602 IFL=5THENPOKE55299+I+40*J,13
60610 NEXTI
60620 NEXTL
61000 IF(PEEK(56320)AND16)=16THEN6
1000
61010 RETURN
62000 POKED1,10
62040 POKEA1,10:POKES1,124
62050 POKEA2,4:POKES2,124
62060 POKEA3,54:POKES3,150
62070 POKEV1,15:POKE171,0:POKE251,
0
62080 SYS49668:RETURN
62090 SYS49820
62100 FORI=L1TOV1:POKEI,0:NEXT:RET
URN
```

ORIC

Suite de la page 26

```
 3600 IF A$="4" THEN DE=#511F:FI=#
520B:GOSUB 10:GOTO 3700
 3610 IF A$="5" THEN DE=#39AF:FI=#
3A9B:GOSUB 10:GOTO 3800
 3615 GOTO 3560
 3620 DOKE#6893,#6A90:DOKE#6896,#6
893:DOKE#689B,#6894:DOKE#689E,#689
4
 3625 DOKE#6PA7,#6881:DOKE#68AC,#6
882:DOKE#68AF,#6881:DOKE#68CE,#688
1
 3630 DOKE#68D5,#6882:DOKE#68DA,#6
881:DOKE#68DD,#6901:DOKE#68E2,#688
2
 3635 DOKE#68E7,#6881:DOKE#68EA,#6
901:DOKE#68F2,#6882:DOKE#68F5,#688
2
 3640 DOKE#68FC,#6881:DOKE#68FF,#6
882:DOKE#6902,#6A90:DOKE#6905,#690
2
 3645 DOKE#690A,#6903:DOKE#690D,#6
903:POKE#6914,#6A:DOKE#6916,#6894
 3650 DOKE#6919,#6903:POKE#691C,#9
0:DOKE#691E,#6893:DOKE#6921,#6902
 3655 DOKE#6992,#6A90:DOKE#69A1,#6
9AA:DOKE#69B9,#6992:DOKE#69BE,#699
3
 3660 DOKE#69C1,#6993:POKE#69C8,#6
A:DOKE#69CA,#6993:POKE#69CD,#90
 3665 DOKE#69CF,#6992:GOTO 3500
 3700 DOKE#5123,#5320:DOKE#5126,#5
123:DOKE#512B,#5124:DOKE#512E,#512
4
 3705 DOKE#5137,#5111:DOKE#513C,#5
112:DOKE#513F,#5111:DOKE#515E,#511
1
 3710 DOKE#5165,#5112:DOKE#516A,#5
111:DOKE#516D,#5191:DOKE#5172,#511
2
 3715 DOKE#5177,#5111:DOKE#517A,#5
191:DOKE#5182,#5112:DOKE#5185,#511
2
 3720 DOKE#518C,#5111:DOKE#518F,#5
112:DOKE#5192,#5320:DOKE#5195,#519
2
 3725 DOKE#519A,#5193:DOKE#519D,#5
193:POKE#51A4,#53:DOKE#51A6,#5124
 3730 DOKE#51A9,#5193:POKE#51AC,#2
0:DOKE#51AE,#5123:DOKE#51B1,#5192
 3735 DOKE#5222,#5320:DOKE#5231,#5
23A:DOKE#5249,#5222:DOKE#524E,#522
3
 3740 DOKE#5251,#5223:POKE#5258,#5
3:DOKE#525A,#5223:POKE#525D,#20
 3745 DOKE#525F,#5222:GQTO 3500
 3800 DOKE#39B3,#3BB0:DOKE#39B6,#3
9B3:DOKE#39BB,#39B4:DOKE#39BE,#39B
4
 3805 DOKE#39C7,#39A1:DOKE#39CC,#3
9A2:DOKE#39CF,#39A1:DOKE#39EE,#39A
1
 3810 DOKE#39F5,#39A2:DOKE#39FA,#3
9A1:DOKE#39FD,#3A21:DOKE#3A02,#39A
2
 3815 DOKE#3A07,#39A1:DOKE#3A0A,#3
A21:DOKE#3A12,#39A2:DOKE#3A15,#39A
2
 3820 DOKE#3A1C,#39A1:DOKE#3A1F,#3
9A2:DOKE#3A22,#3BB0:DOKE#3A25,#3A2
2
 3825 DOKE#3A2A,#3A23:DOKE#3A2D,#3
A23:POKE#3A34,#3B:DOKE#3A36,#39B4
 3830 DOKE#3A39,#3A23:POKE#3A3C,#B
0:DOKE#3A3E,#39B3:DOKE#3A41,#3A22
 3835 DOKE#3AB2,#3BB0:DOKE#3AC1,#3
ACA:DOKE#3AD9,#3AB2:DOKE#3ADE,#3AB
3
 3840 DOKE#3AE1,#3AB3:POKE#3AE8,#3
B:DOKE#3AEA,#3AB3:POKE#3AED,#B0
 3845 DOKE#3AEF,#3AB2:GOTO 3500
 4000 CLS:PAPER 7:INK 0:POKE#26A,3
```

LANCELOT



ZX 81

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI



En réponse à un appel à l'aide lancé par MERLIN via votre ZX 81, vous devez secourir ce pauvre LANCELOT qui,victime d'un sortilège, erre depuis 12 siècles dans un château diabolique (pour plus de détails sur cette terrifiante aventure, voir les règles)...

Pascal DELALANDE

SUITE DU N°161

```
  150 IF A$="O" AND O(L)>NOT PI T
HEN LET L=O(L)
  160 IF A$="I" THEN GOTO 9230
  161 IF A$="A" THEN GOTO 9923
  162 IF A$="C" THEN GOTO 51
  163 IF A$="T" THEN STOP
  170 IF A$="R" THEN GOTO 9300
  171 IF A$="B" AND L=17 THEN LET
 L=1
  172 IF A$="H" AND L=SGN PI THEN
 LET L=17
  175 IF PRE<>L THEN GOTO 195
  180 PRINT AT Y,X;I$
  190 GOTO 100
  195 FAST
  200 GOSUB 1000+(L*10)
  205 CLS
  210 GOSUB 9000
  211 SLOW
  220 GOTO 100
  500 PRINT AT Y,X;"IL VOUS RESTE
 UNE CHOSE A FAIRE."
  501 PRINT AT Y,X;"VOUS DEVEZ OU
VRIR LE COFFRE NOIR"
  502 IF C(8)=50 THEN GOTO 508
  503 PAUSE 4E4
  505 PRINT Y,X;"PAS DE CLEE..."
  507 GOTO 9900
  508 PAUSE 4E4
  509 PRINT AT Y,X;"CECI GRACE A
LA CLEE!"
  510 PAUSE 4E4
  511 PRINT AT Y,X;"IL VOUS RESTE
 UNE CHOSE A FAIRE."
  515 INPUT A$
  520 IF A$="POSER LINGOT" THEN R
ETURN
  530 GOTO 9900
 1010 LET D$="14PALIER"
 1019 RETURN
 1020 LET D$="70CACHOT"
 1029 RETURN
 1030 LET D$="45ENTREE"
 1039 RETURN
 1040 LET D$="14FOUILLIS"
 1049 RETURN
 1050 LET D$="12SALLE"
 1059 RETURN
 1060 LET D$="44ARMURERIE"
 1061 IF C(2)=0 THEN RETURN
 1069 GOTO 5060
 1070 LET D$="75GALERIE D ART"
 1079 RETURN
 1080 LET D$="13HALLE"
 1089 RETURN
 1090 LET D$="44CUISINE"
 1099 RETURN
 1100 LET D$="14SALLE A MANGER"
 1109 RETURN
 1110 LET D$="74ATELIER"
 1119 RETURN
 1120 LET D$="70BIBLIOTHEQUE"
 1129 RETURN
 1130 LET D$="70CHAMBRE"
 1131 IF C(9)=0 THEN RETURN
 1139 GOTO 5130
 1140 LET D$="70CHAMBRE"
 1149 RETURN
 1150 LET D$="40LABORATOIRE"
 1159 RETURN
 1160 LET D$="40SALLE SECRETE"
 1169 RETURN
 1170 LET D$="44PALIER"
 1179 RETURN
 1180 LET D$="15COULOIR"
 1189 RETURN
 1190 LET D$="70ATELIER"
 1199 RETURN
 1200 LET D$="71GARDE MANGER"
 1209 RETURN
 1210 LET D$="42SALLE D HONNEUR"
 1219 RETURN
 1220 LET D$="10DONJON"
 1229 RETURN
 1230 LET D$="70CHAMBRE"
 1239 RETURN
 1240 LET D$="40DONJON"
 1249 RETURN
 1250 LET D$="40CACHOT"
 1259 RETURN
 1260 LET D$="73LABORATOIRE"
 1269 RETURN
 1270 LET D$="42SALLE A MANGER"
 1279 RETURN
 1280 LET D$="40CUISINE"
 1289 RETURN
 1290 LET D$="70BIBLIOTHEQUE"
 1299 RETURN
 1300 LET D$="70GARDE MANGER"
 1301 IF C(13)=NOT PI THEN RETURN

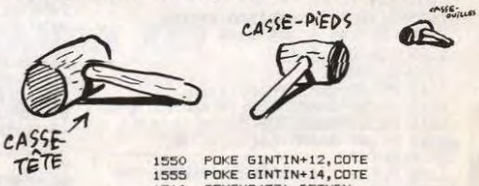
 1309 GOTO 5300
 1310 LET D$="70SALLE DE JEU"
 1311 IF C(25)=0 THEN RETURN
 1319 GOTO 5310
 1320 LET D$="70ARMURERIE"
 1321 IF C(12)=NOT PI THEN RETURN

 1329 GOTO 5320
 2000 LET PRE=L*100
 2040 FOR F=SGN PI TO LEN A$
 2050 IF A$(F)=" " THEN GOTO 2080
 2062 NEXT F
 2075 PRINT AT Y,X;C$
 2076 RETURN
 2080 FAST
 2085 LET U$=A$(SGN PI TO F-SGN P
I)
 2090 LET T$=A$(F+SGN PI TO )
 2100 FOR F=SGN PI TO 9-LEN U$
 2110 LET U$=U$+" "
 2120 NEXT F
 2130 FOR F=SGN PI TO 13-LEN T$
 2140 LET T$=T$+" "
 2150 NEXT F
 2160 FOR F=SGN PI TO 14
 2170 IF U$(F)=U$ THEN GOTO 2200
 2180 NEXT F
 2185 PRINT AT Y,X;C$
 2190 RETURN
 2200 LET V=F
 2210 FOR F=SGN PI TO 27
 2220 IF U$(F)=T$ THEN GOTO 2250
 2230 NEXT F
 2235 PRINT AT Y,X;C$
 2240 RETURN
 2250 LET N=F
 2260 GOSUB 3000+(V*20)
 2270 RETURN
 2271 RETURN
 3020 IF N=16 AND C(16)=50 THEN G
OTO 3035
 3021 IF N=21 AND C(21)=50 THEN G
OTO 3025
 3022 PRINT AT Y,X;C$
 3024 RETURN
 3025 PRINT AT Y,X;"SUR LE SOL,P
OSER LE FRAUME."
 3026 RETURN
 3035 PRINT AT Y,X;"CHERCHEZ "LE
 CHEVALIER""
 3038 RETURN
 3040 IF N=2 OR N=5 OR N=6 OR N=9
 OR N=10 OR N=12 OR N=13 OR N=14
 OR N=17 OR N=18 OR N=19 OR N=20
 OR N=25 OR N=27 THEN GOTO 3056
 3041 IF C(N)<>L THEN GOTO 3056
 3042 IF C(N)=50 THEN GOTO 3051
 3043 IF OBTR=4 THEN GOTO 3049
 3044 IF N=21 THEN GOTO 3300
 3045 LET C(N)=50
 3046 LET OBTR=OBTR+1
 3047 PRINT AT 16,13;"      ";TAB
 13;"      "
 3048 RETURN
 3049 PRINT AT Y,X;"TROP CHARGE."
 3050 RETURN
 3051 PRINT AT Y,X;"OUI L AVEZ O
UBLIE"
 3052 RETURN
 3055 PRINT AT Y,X;I$
 3056 PRINT AT Y,X;I$
 3057 RETURN
 3060 IF C(N)<>50 THEN GOTO 3075
 3061 IF N=24 AND C(24)=50 AND L=
32 THEN GOTO 7000
 3062 LET C(N)=L
 3063 GOSUB 8000+(10*N)
 3064 LET OBTR=OBTR-1
 3065 RETURN
 3075 PRINT AT Y,X;I$
 3076 RETURN
 3080 IF L=14 AND N=14 THEN GOTO
 3095
 3085 PRINT AT Y,X;C$
 3086 RETURN
 3095 LET C(15)=L
 3096 GOSUB 8150
 3097 RETURN
 3119 RETURN
 3120 IF N=5 AND C(5)=0 AND L=22
THEN GOTO 3130
 3121 PRINT AT Y,X;C$
 3125 RETURN
 3130 GOSUB 8070
 3131 LET C(7)=L
 3132 PRINT AT Y,X;K$;"UNE CAISSE
 3135 RETURN
 3180 IF N=7 AND C(7)=50 THEN GOT
O 3195
 3181 IF N=10 AND L=13 AND C(9)=0
 THEN GOTO 3190
 3182 IF N=26 AND C(8)=50 THEN GO
TO 9900
 3183 PRINT AT Y,X;C$
 3184 RETURN
 3190 GOSUB 8110
 3191 LET C(11)=L
 3192 PRINT AT Y,X;K$;"UN LINGOT"
 3193 RETURN
 3195 GOSUB 8080
 3196 LET C(8)=L
 3197 PRINT AT Y,X;K$;"UNE CLE"
 3198 RETURN
 3200 IF N=5 AND C(5)<>0 AND L=22
 THEN GOTO 3215
 3201 IF N=17 AND L=23 AND C(17)<
>NOT PI THEN GOTO 3210
 3203 PRINT AT Y,X;C$
 3204 RETURN
 3210 PRINT AT Y,X;"EFFACER LE "
MOT QUI DESIGNE""
 3211 LET C(17)=0
 3212 RETURN
 3215 LET C(5)=0
 3216 GOSUB 8060
 3217 PRINT AT Y,X;K$;"UNE GRILLE
 DE FER"
 3218 LET C(6)=L
 3219 RETURN
 3220 IF N=18 AND L=7 THEN GOTO 3
235
 3221 IF N=27 AND L=12 THEN GOTO
 3230
 3222 IF N=12 THEN GOTO 3225
 3223 PRINT AT Y,X;R$
 3224 RETURN
 3225 PRINT AT Y,X;"IL PORTE UN H
AUME."
 3226 LET C(24)=L
 3227 RETURN
 3231 PRINT AT Y,X;K$;"PLEIN DE L
UMES."
 3232 LET C(21)=L
```

A SUIVRE...

ALPHA & POUSSE POUCE

ATARI 520 ST 1040 ST



Par l'entrée en fanfare de l'ATARI dans nos colonnes, si on s'offrait un petit casse-tête ?..

Gérald SIEPERT

où l'on déplace des pions suivant les mouvements du jeu d'échec. En 'mergeant' sous Basic le second programme (option), on obtient un classique pousse-pousse. Les indications nécessaires sont incluses. Pour les ATARI avec TOS en RAM, il convient de retirer les accessoires afin de libérer de la mémoire. Pour cela, renommer par exemple l'extension .ACC en .AC1 sur la disquette contenant le TOS, à l'aide de l'option 'Informations' (disponible du bureau).

Mode d'emploi :
Ce programme en ST BASIC ne fontionne qu'en haute résolution et utilise les fonctions du GEM. Le programme principal est un casse-tête

```
List of \ALPHAVH.BAS

   10    OPENW 2,0,19,660,400:CLOSEW 0:C
LOSEW 1:CLEARW 2:DIM T(4,4),P(15)
   30    IF PEEK(SYSTAB)=1 THEN 70
   40    CHAIN$="[3]I NE FONCTIONNE QU'E
N : HAUTE RESOLUTION ]I DESOLE ]"+CHR$(0
)
   50    GOSUB 1700:END
   60    OPENW 2,0,19,660,400:CLOSEW 0:C
LOSEW 1:CLEARW 2:DIM T(4,4),P(15)
   70    '-----------------------------
   80    TEXT$="ST BASIC
           ":XT=5:YT=14:GOSUB 1100
   85    TEXT$="*  ALPHA Copyright G SIE
FERT 1986  *":XT=170:YT=33:GOSUB 1100
   87    '----MESSAGE BOITE ALERTE-----
   88    A$="[0]I ALPHA.................
..."
   89    B$=" ! Placez les lettres par !
 ordre alphabetique en les "
   90    C$=" ! deplacant a la maniere !
 d'un cavalier d'echecs ]I JOUER ]"+CHR$(
0)
   91    CHAIN$=A$+B$+C$:GOSUB 1700
   93    '-----------------------------
   95    GOSUB 1300
  100    COTE=45:CXD=15:CYD=32:COUPS=0:E
FF=0:CODE=0
  105    A=65:FOR I=0 TO 15:P(I)=A:A=A+1
:NEXT I:RANDOMIZE PEEK(1213)
  110    FOR J=0 TO 3:FOR I=0 TO 3
  120    H=INT(16*RND(1)):IF P(H)=0 THEN
 120
  130    T(I,J)=P(H):P(H)=0
  140    NEXT I,J
  145    '-y----------------------------
  150    XD=55:YD=72:X=4:Y=3:FOR J=0 TO
3:FOR I=0 TO 3:IF T(I,J)=80 THEN 170
  160    GOSUB 1500:GOSUB 1400:GOTOXY X,
Y:? CHR$(T(I,J))
  170    X=X+3:XD=XD+50:NEXT I:XD=55:X=4
:YD=YD+50:Y=Y+3:NEXT J
  180    REM-------ON COMMENCE
  200    REM--------BOUCLE PRINCIPALE
  210    GOSUB MOUSE:'-ROUTINE SOURIS-
  220    GOSUB LOCALISATION:'-SAISIE CAS
E CHOISIE
  230    IF T(I,J)=80 THEN GOSUB SON:GOT
O 200 ELSE GOSUB VERIFICATION
  240    GOSUB GAGNE:'TEST ORDRE ALPHA
  250    GOTO 200
  500    MOUSE:'-DETECTION MVT SOURIS
  510    A#=GB:GINTOUT=PEEK(A#+12):GEMSY
S(79)
  520    REM----COORDONEES X ET Y
  530    X=PEEK(GINTOUT+2):Y=PEEK(GINTOU
T+4)
  540    REM----ETAT DU CLIC 0 1 2
  550    Z=PEEK(GINTOUT+6):IF Z=1 THEN 5
55 ELSE 500
  555    IF X<400 AND X>300 AND Y<267 AN
D Y>222 THEN GOSUB FIN
  560    IF X>255 OR X<55 OR Y>275 OR Y<
65 THEN GOSUB SON:GOTO 500
  570    RETURN
  580    '---SAISIE COORD CASE DEPART
  600    LOCALISATION:'
  610    I=0:FOR A=55 TO 255 STEP 50:IF
X>=A AND X<A+50 THEN 630
  620    I=I+1:NEXT A
  630    J=0:FOR B=72 TO 222 STEP 50:IF
Y>=B AND Y<B+50 THEN 650
  640    J=J+1:NEXT B
  650    RETURN
  700    VERIFICATION:'-VALIDITE COUP
  710    REM---LOCALISATION CASE VIDE
  720    FOR CJ=0 TO 3:FOR CI=0 TO 3:IF
T(CI,CJ)=80 THEN 730 ELSE NEXT CI,CJ
  730    'TEST 8 DEPLACEMENTS PERMIS
  732    IF I=CI-1 AND J=CJ-2 THEN 750
  734    IF I=CI+1 AND J=CJ-2 THEN 750
  736    IF I=CI+2 AND J=CJ-1 THEN 750
  738    IF I=CI+2 AND J=CJ+1 THEN 750
  740    IF I=CI+1 AND J=CJ+2 THEN 750
  742    IF I=CI-1 AND J=CJ+2 THEN 750
  744    IF I=CI-2 AND J=CJ+1 THEN 750
  745    IF I=CI-2 AND J=CJ-1 THEN 750
  746    'BOITE ALERTE COUP NON VALIDE
  747    CHAIN$="[3]I COUP NON AUTORISE
]I CONFIRMER ]"+CHR$(0):GOSUB 1700
  748    RETURN:'-NON VALABLE RETOUR
  750    REM--DEPLACEMENT DANS T(4,4)
  760    DEP=T(I,J):ARR=T(CI,CJ):T(I,J)=
ARR:T(CI,CJ)=DEP
  765    _COUPS=COUPS+1:GOTOXY 18,3:PRINT
 "Coup NO";COUPS
  770    REM---DEPLACEMENT SUR ECRAN
  772    XD=55+(I*50):YD=72+(J*50):COTE=
49:COLOR 0,0,0,0,0:CXD=XD:CYD=YD
  775    EFF=1:GOSUB 1400
  780    XD=55+(CI*50):YD=72+(CJ*50):COT
E=45:COLOR 1,1,1,4,2:GOSUB 1500:GOSUB 14
00
  785    A=4+(CI*3):B=3+(CJ*3):? CHR$(7)
:GOTOXY A,B:? CHR$(T(CI,CJ))
  790    RETURN
  800    SON:REM-----SON
  810    FOR S=1 TO 5:? CHR$(7):GOTOXY 2
0,7:? CHR$(11):NEXT S:GOTOXY 20,7:? " "
  820    RETURN
  900    GAGNE:'-TEST ORDRE LETTRES
  910    CODE=65:FOR J=0 TO 3:FOR I=0 TO
3:IF T(I,J)<>CODE THEN RETURN
  920    CODE=CODE+1:NEXT I,J
  930    REM---------GAGNE
  935    XD=35:YD=322:LX=450:LY=50:GOSUB
 1600
  940    GOTOXY 3,17:? "VOUS AVEZ RETABL
I L'ORDRE ALPHABETIQUE EN";COUPS;"COUPS"

  950    GOTO 1220
 1100    REM AFFICHAGE AU PIXEL PRES
 1110    POKE CONTRL,8:POKE CONTRL+2,1:P
OKE CONTRL+6,LEN (TEXT$)
 1120    FOR I=0 TO LEN (TEXT$)-1
 1130    POKE INTIN+2*I,ASC(MID$(TEXT$,I
+1,1)):NEXT I
 1140    REM MISE EN PLACE DU TEXTE
 1150    POKE PTSIN,XT:POKE PTSIN+2,YT
 1160    VDISYS(1):RETURN
 1200    FIN:REM-----ABANDON
 1202    C=65:LP=0:FOR J=0 TO 3:FOR I=0
TO 3:IF T(I,J)=C THEN LP=LP+1
 1204    C=C+1:NEXT I,J:IF T(3,3)=80 THE
N LP=LP-1
 1205    XD=35:YD=322:LX=540:LY=50:GOSUB
 1600
 1210    GOTOXY 3,17:? "VOUS AVEZ MIS EN
 PLACE";LP;"LETTRES EN";COUPS;"COUPS"
 1220    GOTOXY 3,18
 1225    ? "VOULEZ VOUS REJOUER";CHR$(3)
;" F1  QUITTER";CHR$(3);" F2"
 1230    KEY=INP(2):IF KEY=188 THEN END
 1240    IF KEY=187 THEN CLEARW 2:GOTO 9
0
 1250    GOTO 1230
 1300    REM---------AFFICHAGE OPTION
 1310    XD=35:YD=52:COTE=240:DEP=1:GOSU
B 1400:DEP=0
 1320    XD=300:YD=72:LX=100:LY=45:M=0:R
=0:GOSUB 1600
 1325    YD=222:GOSUB 1600:GOTOXY 19,12:
? "Abandon"
 1330    XD=430:YD=72:LX=140:LY=195:M=4:
R=2:GOSUB 1600:M=0:R=0
 1360    GOTOXY 27,3:? "  Ordre    "
 1370    GOTOXY 27,5:? "A  B  C  D":GOTO
XY 27,7:? "E  F  G  H"
 1380    GOTOXY 27,9:? "I  J  K  L":GOTO
XY 27,11:? "M  N  O  "
 1390    RETURN
 1400    REM-BOITE PLEINE COINS ARRONDI
 1410    A=XD+3:B=YD+3:IF EFF=1 THEN EFF
=0:GOTO 1430
 1420    POKE CONTRL,11:POKE CONTRL+2,2:
POKE CONTRL+6,0:POKE CONTRL+10,9
 1422    COLOR 1,1,1,8,2
 1425    POKE PTSIN,A:POKE PTSIN+2,B:POK
E PTSIN+4,A+COTE:POKE PTSIN+6,B+COTE
 1427    VDISYS(1):IF DEP=1 THEN COLOR 1
,1,1,0,0 ELSE COLOR 1,1,1,4,2
 1430    POKE PTSIN,XD:POKE PTSIN+2,YD:P
OKE PTSIN+4,XD+COTE:POKE PTSIN+6,YD+COTE

 1435    GOTOXY 0,0:? " "
 1440    VDISYS(1):RETURN
 1500    REM---MOVE BOX CONSTRUCTION
 1510    A#=GB:CONTROL=PEEK(A#):GINTIN=P
EEK(A#+8)
 1520    POKE GINTIN,CXD+(COTE/2)
 1525    POKE GINTIN+2,CYD+(COTE/2)
 1530    POKE GINTIN+4,5
 1535    POKE GINTIN+6,5
 1540    POKE GINTIN+8,XD
 1545    POKE GINTIN+10,YD
 1550    POKE GINTIN+12,COTE
 1555    POKE GINTIN+14,COTE
 1560    GEMSYS(73):RETURN
 1600    REM----RECTANGLE OPTION
 1610    A=XD+3:B=YD+3
 1620    POKE CONTRL,11:POKE CONTRL+2,2:
POKE CONTRL+6,0:POKE CONTRL+10,1
 1622    COLOR 1,1,1,8,2
 1625    POKE PTSIN,A:POKE PTSIN+2,B:POK
E PTSIN+4,A+LX:POKE PTSIN+6,B+LY
 1627    VDISYS(1):COLOR 1,1,1,M,R
 1630    POKE PTSIN,XD:POKE PTSIN+2,YD:P
OKE PTSIN+4,XD+LX:POKE PTSIN+6,YD+LY
 1640    VDISYS(1):RETURN
 1700    '------BOITE ALARME
 1710    GOSUB INITIAL
 1730    GOSUB ALERT
 1740    GOSUB 1850
 1750    IF TOUCHE=1 THEN RETURN
 1790    ALERT:REM AFFICHAGE BOITE ALERT
E
 1800    POKE GINTIN,1:' NUMERO DE L'OPT
ION QUI UTILISE (RETURN)
 1810    X1=VARPTR(CHAIN$)
 1820    POKE ADDRIN,X1/2^16
 1830    POKE ADDRIN+2,X1 AND &HFFFF
 1840    GEMSYS 52:RETURN
 1845    'TEST DU BOUTON DE LA SOURIS
 1850    TOUCHE=PEEK(GINTOUT)
 1860    RETURN
 1870    INITIAL:
 1880    A#=GB:CONTROL=PEEK(A#):GLOBAL=P
EEK(A#+4):GINTIN=PEEK(A#+8)
 1890    GINTOUT=PEEK(A#+12):ADDRIN=PEEK
(A#+16):ADDROUT=PEEK(A#+20)
 1895    RETURN
```

LISTING 2

```
List of \OPTIONVH.BAS

   85    TEXT$="*  POUSSE POUCE Copyrigh
t G SIEFERT 1986  *":XT=150:YT=33:GOSUB
1100
   87    '----MESSAGE BOITE ALERTE-----
   88    A$="[0]I POUSSE POUCE.........
..."
   89    B$=" ! Placez les lettres par !
 ordre alphabetique en les "
   90    C$=" ! poussant une par une   !
 dans l'espace vide     ]I JOUER ]"+CHR$
(0)
   91    CHAIN$=A$+B$+C$:GOSUB 1700
  730    REM-----VALIDITE
  732    REM-TEST DES 4 DEPLACEMENTS
  733    REM AUTORISES
  734    IF I=CI AND J=CJ-1 THEN 750
  736    REM
  738    IF I=CI+1 AND J=CJ THEN 750
  740    REM
  742    IF I=CI AND J=CJ+1 THEN 750
  744    REM
  745    IF I=CI-1 AND J=CJ THEN 750
```

Pour faire suite à son excellente initiation sur le dessin technique publiée dans le numéro 119, Gérard FOULON nous offre un cours non moins excellent sur la cotation. D'autres suivront...



DESSIN TECHNIQUE *(suite)*

THOMSON TO7, TO7 70,MO5

Gérard FOULON qui tient ses promesses, nous propose cette fois une étude sur la représentation des solides en dessin technique.

SUITE DU N°161

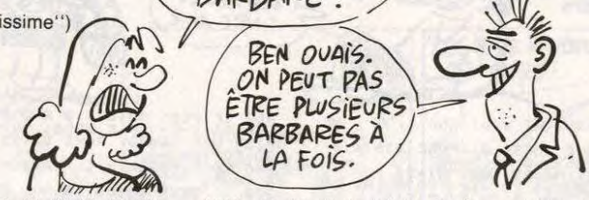
```
1560 GOSUB30000:CLS:LINE(0,199)-(319,199
),7:RESTORE12000:FORI=1TQ15:READC1,L1:LI
NE-(C1,L1),7:NEXTI:FORI=0TO1000:NEXTI:LO
CATE1,5:COLOR2:PRINT"La place disponible
 pour le dessin":LOCATE1,7:PRINT"est don
c:247x190"
1570 FORI=0TO2000:NEXTI:LOCATE1,5:COLOR0
:PRINTSPC(34):LOCATE1,7:PRINTSPC(34):RES
TORE11000:LINE(130,130)-(180,130),7:FORI
=1TO19:READC1,L1:LINE-(C1,L1),7:NEXTI
1580 LOCATE2,20:COLOR7:PRINT"Voici les d
imensions de la piece":FORI=0TO500:NEXTI
:FORI=180TO200:LINE(I,90)-(I+2,90),7:PLA
Y"A1T1DO":I=I+2:NEXTI:FORI=180TO200:LINE
(I,130)-(I+2,130),7:A$="A1T1DO":PLAYA$:I
=I+2:NEXTI
1590 FORI=90TO 130:LINE(198,I)-(198,I+2)
,7:PLAYA$:I=I+2:NEXTI:LINE(198,90)-(195,
93),7:LINE(198,90)-(201,93),7:LINE(198,1
30)-(195,127),7:LINE(198,130)-(201,127),
7:LOCATE23,13:PRINTGR$(0):LOCATE23,14:PR
INTGR$(1)
1600 FORI=0TO500:NEXTI:FORI=130TO150:LIN
E(130,I)-(130,I+2),7:PLAYA$:I=I+2:NEXTI:
FORI=130TO150:LINE(180,I)-(180,I+2),7:PL
AYA$:I=I+2:NEXTI:FORI=130TO180:LINE(I,14
8)-(I+2,148),7:PLAYA$:I=I+2:NEXTI
1610 LINE(130,148)-(133,145),7:LINE(130,
148)-(133,151),7:LINE(180,148)-(177,145)
,7:LINE(180,148)-(177,151),7:LOCATE18,17
:PRINT"40":FORI=0TO500:NEXTI:FORI=140TO1
60:LINE(I,50)-(I+2,50),7:PLAYA$:I=I+2:NE
XTI
1620 J=50:FORI=158TO198:LINE(I,J)-(I+1,J
+2),7:PLAYA$:I=I+1:J=J+2:NEXTI:LINE(158,
50)-(158,54),7:LINE(158,50)-(164,52),7:L
INE(198,90)-(198,86),7:LINE(198,90)-(192
,88),7:LOCATE22,9:PRINTGR$(5):LOCATE21,8
:PRINTGR$(0)
1630 FORI=0TO1000:NEXTI:LOCATE2,21:COLOR
7:PRINT"Je vais placer les 3 vues":GOSUB
30000:CLS:LINE(0,199)-(319,199),7:RESTOR
E12000:FORI=1TO15:READC1,L1:LINE-(C1,L1)
,7:NEXTI
1640 LO=50:LA=40:H=30:ESLO=INT((279-(LA+
LO))/3):ESLA=INT((198-(H+LO))/3):LINE(ES
LO,ESLA+H)-(ESLO+LA,ESLA+H),7:LINE-(ESLO
+LA,ESLA),7:LINE-(ESLO+20,ESLA),7:LINE-(
ESLO+20,ESLA+15),7:LINE-(ESLO,ESLA+15),7
:LINE-(ESLO,ESLA+H),7
1650 FORI=0TO500:NEXTI:BOX(ESLO*2+LA,ESL
A)-(ESLO*2+LA+LO,ESLA+H),7:FORI=ESLO*2+L
A TO ESLO*2+LA+LO:LINE(I,ESLA+15)-(I+2,E
SLA+15),7:LINE-(I+4,ESLA+15),-1:I=I+4:NE
XTI
1660 FORI=0TO500:NEXTI:BOX(ESLO,ESLA*2+H
)-(ESLO+LA,ESLA*2+H+LO),7:LINE(ESLO+20,E
SLA*2+H)-(ESLO+20,ESLA*2+H+LO),7
1670 FORI=0TO2000:NEXTI:LOCATE14,14:COLO
R7:PRINT"Avez-vous remarque":LOCATE14,15
:PRINT"1' erreur?":FORI=0TO1000:NEXTI:FO
RI=ESLO*2+LA TO ESLO*2+LA+LO:LINE(I,ESLA
+15)-(I+2,ESLA+15),7:BEEP:I=I+2:NEXTI
1680 FORI=0TO1000:NEXTI:LOCATE14,14:PRIN
T"L'arete de la vue "LOCATE14,15:PRINT"
de gauche est visible":LOCATE14,16:PRINT
"il faut donc la tracer":LOCATE14,17:PRI
NT"en trait continu"
1690 FORI=0TO4000:NEXTI:LOCATE14,14:PRIN
T"J'ai dessine les 3 vues":LOCATE14,15:P
RINT"avec leurs dimensions":LOCATE14,16:
PRINT"reelles.Voici les traces":LOCATE14
,17:PRINT"que vous devez effectuer"
1695 FORI=0TO4000:NEXTI:LOCATE14,14:PRIN
TSPC(24):LOCATE14,15:PRINTSPC(24):LOCATE
14,16:PRINTSPC(24):LOCATE14,17:PRINTSPC(
24)
1696 LINE(0,199)-(319,199),7:RESTORE1200
0:FORI=1TO15:READC1,L1:LINE-(C1,L1),7:NE
XTI
1700 A$="A1T1DO":FORI=0TO500:NEXTI:FORI=
0 TO 199:PLAYA$:LINE(ESLO,I)-(ESLO,I+2),
7:I=I+2:NEXTI
1710 FORI=0TO500:NEXTI:FORI=0 TO 199:PLA
YA$:LINE(ESLO+LA,I)-(ESLO+LA,I+2),7:I=I+
2:NEXTI
1720 FORI=0TO500:NEXTI:FORI=0 TO 199:PLA
YA$:LINE(ESLO*2+LA,I)-(ESLO*2+LA,I+2),7:
I=I+2:NEXTI
1730 FORI=0TO500:NEXTI:FORI=0 TO 199:PLA
YA$:LINE(ESLO*2+LA+LO,I)-(ESLO*2+LA+LO,I
+2),7:I=I+2:NEXTI
1740 FORI=0TO500:NEXTI:FORI=0TO278:PLAYA
$:LINE(I,ESLA)-(I+2,ESLA),7:I=I+2:NEXTI
1750 FORI=0TO500:NEXTI:FORI=0TO278:PLAYA
$:LINE(I,ESLA+H)-(I+2,ESLA+H),7:I=I+2:NE
XTI
1760 FORI=0TO500:NEXTI:FORI=0TO278:PLAYA
$:LINE(I,ESLA*2+H)-(I+2,ESLA*2+H),7:I=I+
2:NEXTI
1770 FORI=0TO500:NEXTI:FORI=0TO278:PLAYA
$:LINE(I,ESLA*2+H+LO)-(I+2,ESLA*2+H+LO),
7:I=I+2:NEXTI
1780 LOCATE1,3:PRINT"55":LOCATE8,3:PRINT
LA:LOCATE14,3:PRINT"55":LOCATE21,3:PRINT
LO:LOCATE28,3:PRINT"57(55+2)"
1790 LOCATE6,22:PRINTGR$(3):LOCATE6,21:P
RINTGR$(6):LOCATE6,16:PRINTGR$(5):LOCATE
6,15:PRINTGR$(0):LOCATE6,11:PRINTGR$(3):
LOCATE6,10:PRINTGR$(21):LOCATE6,7:PRINTG
R$(3):LOCATE6,6:PRINTGR$(0):LOCATE6,2:PR
INTGR$(3):LOCATE6,1:PRINTGR$(21)
1800 FORI=0TO4000:NEXTI:FORJ=0TO100:LOCA
TE8,7:COLOR7:PRINT"face":COLOR1:LOCATE8,
7:PRINT"face":LOCATE21,7:COLOR7:PRINT"ga
uche":COLOR1:LOCATE21,7:PRINT"gauche":LO
CATE7,15:COLOR7:PRINT"dessus":COLOR1:LOC
ATE7,15:PRINT"dessus"
1805 NEXTJ
1810 LOCATE19,15:COLOR7:PRINT"Les interv
alles":LOCATE19,16:PRINT"entre les vues"
:LOCATE19,17:PRINT"doivent etre":LOCATE1
9,18:PRINT"egaux":FORI=0TO1000:NEXTI:LOC
ATE19,20:PRINT"Voici comment":LOCATE19,2
1:PRINT"les calculer":LOCATE19,19:COLOR0
:PRINTSPC(17)
1820 FORI=0TO2000:NEXTI:COLOR7:LOCATE19,
15:PRINT"en longueur :    ":LOCATE19,16:P
RINT"je dois tracer ":LOCATE19,17:PRINT"
40mm+50mm=90mm "LOCATE19,18:PRINT"je re
tire 90mm "LOCATE19,19:PRINT"de 247mm:c
ela   ":LOCATE19,20:PRINT"donne 157mm qu
e"
1830 LOCATE19,21:PRINT"je divise par 3":
LOCATE19,22:COLOR1:PRINT"on obtient 55mm
":FORI=0TO10000:NEXTI
1840 COLOR7:LOCATE19,15:PRINT"en largeur
   :    ":LOCATE19,16:PRINT"je dois tracer
 ":LOCATE19,17:PRINT"30mm+50mm=80mm ":LO
CATE19,18:PRINT"je retire 80mm ":LOCATE1
9,19:PRINT"de 190mm:cela    ":LOCATE19,20
:PRINT"donne 110mm que"
1850 LOCATE19,21:PRINT"je divise par 3":
LOCATE19,22:COLOR1:PRINT"on obtient 36mm
":FORI=0TO10000:NEXTI
1860 COLOR7:LOCATE19,15:PRINT"Il ne rest
e plus":LOCATE19,16:PRINT"qu'a gommer le
s":LOCATE19,17:PRINT"traits inutiles":LO
CATE19,18:PRINTSPC(17):LOCATE19,19:PRINT
SPC(17):LOCATE19,20:PRINTSPC(17):LOCATE1
9,21:PRINTSPC(17):LOCATE19,22:PRINTSPC(1
7)
1870 GOSUB30000:CLS:LINE(0,199)-(319,199
),7:RESTORE12000:FORI=1TO15:READC1,L1:LI
NE-(C1,L1),7:NEXTI:
1880 LO=50:LA=40:H=30:ESLO=INT((279-(LA+
LO))/3):ESLA=INT((198-(H+LO))/3):LINE(ES
LO,ESLA+H)-(ESLO+LA,ESLA+H),7:LINE-(ESLO
+LA,ESLA),7:LINE-(ESLO+20,ESLA),7:LINE-(
ESLO+20,ESLA+15),7:LINE-(ESLO,ESLA+15),7
:LINE-(ESLO,ESLA+H),7
1890 FORI=0TO500:NEXTI:BOX(ESLO*2+LA,ESL
A)-(ESLO*2+LA+LO,ESLA+H),7:LINE(ESLO*2+L
A,ESLA+15)-(ESLO*2+LA+LO,ESLA+15),7
1900 FORI=0TO500:NEXTI:BOX(ESLO,ESLA*2+H
)-(ESLO+LA,ESLA*2+H+LO),7:LINE(ESLO+20,E
SLA*2+H)-(ESLO+20,ESLA*2+H+LO),7
1910 LOCATE16,15:COLOR7:PRINT"Il faut re
passer":LOCATE16,16:PRINT"les traits con
tinus":LOCATE16,17:PRINT"en traits forts
"
1915 FORI=0TO500:NEXTI
1920 LINE(ESLO,ESLA+H-1)-(ESLO+LA-1,ESLA
+H-1),7:LINE-(ESLO+LA-1,ESLA+1),7:LINE-(
ESLO+21,ESLA+1),7:LINE-(ESLO+21,ESLA+16)
,7:LINE-(ESLO+1,ESLA+16),7:LINE-(ESLO+1,
ESLA+H-1),7
1930 LINE(ESLO,ESLA+H-2)-(ESLO+LA-2,ESLA
+H-2),7:LINE-(ESLO+LA-2,ESLA+2),7:LINE-(
ESLO+22,ESLA+2),7:LINE-(ESLO+22,ESLA+17)
,7:LINE-(ESLO+2,ESLA+17),7:LINE-(ESLO+2,
ESLA+H-2),7
1935 FORI=0TO500:NEXTI
1940 BOX(ESLO*2+LA+1,ESLA+1)-(ESLO*2+LA+
LO-1,ESLA+H-1),7:LINE(ESLO*2+LA,ESLA+16)
-(ESLO*2+LA+LO,ESLA+16),7
1950 BOX(ESLO*2+LA+2,ESLA+2)-(ESLO*2+LA+
LO-2,ESLA+H-2),7:LINE(ESLO*2+LA,ESLA+17)
-(ESLO*2+LA+LO,ESLA+17),7
1955 FORI=0TO500:NEXTI
1960 BOX(ESLO+1,ESLA*2+H+1)-(ESLO+LA-1,E
SLA*2+H+LO-1),7:LINE(ESLO+19,ESLA*2+H)-(
ESLO+19,ESLA*2+H+LO),7
1970 BOX(ESLO+2,ESLA*2+H+2)-(ESLO+LA-2,E
SLA*2+H+LO-2),7:LINE(ESLO+21,ESLA*2+H)-(
ESLO+21,ESLA*2+H+LO),7
1975 FORI=0TO2000:NEXTI
1980 LOCATE16,15:COLOR7:PRINT"Il ne rest
e plus":LOCATE16,16:PRINT"qu'a mettre le
s     ":LOCATE16,17:PRINT"cotations
"
1990 LINE(ESLO,ESLA-26)-(ESLO,ESLA+15),7
:LINE(ESLO+LA,ESLA-26)-(ESLO+LA,ESLA),7:
LINE(ESLO,ESLA-22)-(ESLO+LA,ESLA-22),7:L
INE-(ESLO+LA-3,ESLA-24),7:LINE(ESLO+LA,E
SLA-22)-(ESLO+LA-3,ESLA-20),7:LINE(ESLO,
ESLA-22)-(ESLO+3,ESLA-24),7
2000 LINE(ESLO,ESLA-22)-(ESLO+3,ESLA-20)
,7:LINE(ESLO+20,ESLA)-(ESLO+20,ESLA-12),
7:LINE(ESLO,ESLA-7)-(ESLO+LA,ESLA-7),7:L
INE-(ESLO+LA-3,ESLA-9),7:LINE(ESLO+LA,ES
LA-7)-(ESLO+LA-3,ESLA-5),7:LINE(ESLO,ESL
A-7)-(ESLO+3,ESLA-9),7
2005 LINE(ESLO,ESLA-7)-(ESLO+3,ESLA-5),7
:LINE(ESLO+17,ESLA-9)-(ESLO+23,ESLA-5),7
:LINE(ESLO+17,ESLA-5)-(ESLO+23,ESLA-9),7
2010 LINE(ESLO*2+LA,ESLA-9)-(ESLO*2+LA,E
SLA),7:LINE(ESLO*2+LA+LO,ESLA-9)-(ESLO*2
+LA+LO,ESLA),7:LINE(ESLO*2+LA,ESLA-7)-(E
SLO*2+LA+LO,ESLA-7),7:LINE-(ESLO*2+LA+LO
-3,ESLA-9),7:LINE(ESLO*2+LA+LO,ESLA-7)-(
ESLO*2+LA+LO-3,ESLA-5),7
2015 LINE(ESLO*2+LA,ESLA-7)-(ESLO*2+LA+3
,ESLA-9),7:LINE(ESLO*2+LA,ESLA-7)-(ESLO*
2+LA+3,ESLA-5),7
2020 LINE(ESLO+20,ESLA)-(ESLO-28,ESLA),7
:LINE(ESLO,ESLA+H)-(ESLO-28,ESLA+H),7:LI
NE(ESLO-26,ESLA)-(ESLO-26,ESLA+H),7:LINE
-(ESLO-28,ESLA+H-3),7:LINE(ESLO-26,ESLA+
H)-(ESLO-24,ESLA+H-3),7:LINE(ESLO-26,ESL
A)-(ESLO-28,ESLA+3),7
2030 LINE(ESLO-26,ESLA)-(ESLO-24,ESLA+3)
,7:LINE(ESLO,ESLA+15)-(ESLO-9,ESLA+15),7
:LINE(ESLO-7,ESLA)-(ESLO-7,ESLA+H),7:LIN
E-(ESLO-9,ESLA+H-3),7:LINE(ESLO-7,ESLA+H
)-(ESLO-5,ESLA+H-3),7:LINE(ESLO-7,ESLA)-
(ESLO-9,ESLA+3),7
2040 LINE(ESLO-7,ESLA)-(ESLO-5,ESLA+3),7
:LINE(ESLO-9,ESLA+12)-(ESLO-5,ESLA+18),7
:LINE(ESLO-5,ESLA+12)-(ESLO-9,ESLA+18),7
2050 LOCATE9,1:PRINT"40":LOCATE9,3:PRINT
"=":LOCATE11,3:PRINT"=":LOCATE23,3:PRINT
"50":LOCATE3,7:PRINTGR$(3):LOCATE3,6:PRI
NTGR$(0):LOCATE5,7:PRINTGR$(20):LOCATE5,
5:PRINTGR$(20)
2055 FORI=0TO2000:NEXTI
2060 FORI=0TO2000:LOCATE15,15:PRINT"Vous r
emarquerez que":LOCATE15,16:PRINT"toutes
 les cotes se":LOCATE15,17:PRINT"trouven
t sur le des-":LOCATE15,18:PRINT"sin.Il
faut toujours":LOCATE15,19:PRINT"essayer
 de limiter":LOCATE15,20:PRINT"leur nomb
re et leur"
2070 LOCATE15,21:PRINT"placement":NEXTI:
GOSUB30000:BOXF(ESLO+LA+2,ESLA*2+H+2)-(2
79,190),0
2080 LOCATE14,15:PRINT"Le dessin est ter
mine":LOCATE14,16:PRINT"Il ne reste plus
 qu'a":LOCATE14,17:PRINT"remplir correct
ement":LOCATE14,18:PRINT"le cartouche"
2100 GOSUB30000:GOSUB1005:LOCATE0,5:COLO
R7:PRINT"VOUS SAVEZ MAINTENANT COMMENT P
ROCEDER  POUR EFFECTUER UN DESSIN TECHNI
QUE.     IL EST EVIDENT QUE J'AI CHOISI
UNE PIECESIMPLE MAIS LE PRINCIPE RESTE T
OUJOURS  LE MEME."
2110 LOCATE 0,12:PRINT"EN FRAPPANT (1) V
OUS POURREZ VOIR QUEL- QUES PIECES OU TR
OIS VUES NE SUFFISENT  PAS POUR LEUR REA
LISATION."
2120 A$=INPUT$(1):CLS:SCREEN7,0,0:LINE(1
10,150)-(160,150),7:RESTORE15000:FORI=1T
031:READC1,L1:LINE-(C1,L1),7:NEXTI
2130 GOSUB30000:CLS:SCREEN7,0,0:LINE(160
,160)-(190,160),7:RESTORE15200:FORI=1TO3
1:READC1,L1:LINE-(C1,L1),7:NEXTI
2140 GOSUB30000:CLS:SCREEN7,0,0:LINE(230
,160)-(260,160),7:RESTORE15300:FORI=1TO4
8:READC1,L1:LINE-(C1,L1),7:NEXTI
2150 GOSUB30000:CLS:SCREEN7,0,0:LINE(140
,160)-(200,160),7:RESTORE15400:FORI=1TO3
1:READC1,L1:LINE-(C1,L1),7:NEXTI
2160 GOSUB30000:CLS:SCREEN7,0,0:LINE(110
,160)-(210,160),7:RESTORE15500:FORI=1TO3
9:READC1,L1:LINE-(C1,L1),7:NEXTI
2170 GOSUB30000:CLS:SCREEN7,0,0:LINE(100
,160)-(105,160),7:RESTORE15600:FORI=1TO4
3:READC1,L1:LINE-(C1,L1),7:NEXTI
2180 GOSUB30000:CLS:SCREEN7,0,0:LOCATE0,
6:PRINT"VOILA CE QU'IL FALLAIT SAVOIR PO
UR EXECUTER UN DESSIN TECHNIQUE.IL NE RE
STE PLUS QU'A METTRE EN PRATIQUECE QUI V
IENT DE VOUS ETRE PROPOSER. BON COURAGE
 ."
2190 LOCATE0,16:COLOR5:PRINT"FRAPPEZ (1)
  POUR REVOIR L'ENSEMBLE":LOCATE0,17:PRIN
T"FRAPPEZ (0) POUR TERMINER":INPUTR$
2200 IF R$()"0"AND R$()"1" THEN 2190
2210 IF R$="0" THEN CLS:END
2220 IF R$="1" THEN GOTO10
10000 DATA 100,100,50,100,50,50,27,73,27
,123,50,100,73,123,123,123,100,100,100,5
0,123,73,123,123,133,150,133,100,123,73,
125,71,135,100,133,100,135,100,135,150,1
33,150,123,125,123,123,123,125,73,125,73
,123,73,125
10010 DATA 50,102,50,50,73,27,123,27,100
,50,103,50,124,71,103,50,100,50,123,27,1
21,25,71,25,73,27,71,25,50,47,50,50,47,4
9,25,71,27,73,25,71,25,121,27,123
11000 DATA 180,90,150,90,150,110,130,110
,130,130,90,90,90,70,130,110,150,110,110
,70,90,70,110,70,150,110,150,90,110,50,1
10,70,110,50,140,50,180,90
11100 DATA 235,140,205,140,205,160,185,1
60,185,180,165,160,185,180,182,178,185,1
80,183,177,185,180,185,160,165,140,185,1
60,182,159,185,160,184,157,185,160,205,1
60,185,140,205,160
11110 DATA 202,158,205,160,204,157,205,1
60,205,140,185,120,205,140,202,139,205,1
40,204,137,205,140,235,140,215,120,235,1
40,232,139,235,140,234,137,235,140
11200 DATA 145,159,105,159,145,199,145,1
79,145,199,143,196,145,199,147,196,145,1
99,165,199,125,159,105,159,105,139,105,1
59,103,156,105,159,107,156,105,159,145,1
59,145,149,145,159,143,156,145,159,147,1
56,145,159
11210 DATA 185,199,185,189,185,199,183,1
96,185,199,187,196
11300 DATA 40,90,0,50,0,90,0,50,20,50,0,
50,3,47,0,50,3,53,40,90,60,90,40,90,43,8
7,40,90,43,93,40,90,40,130,60,130,40,130
,43,127,40,130,43,133
11400 DATA 100,20,70,20,70,40,50,40,50,6
0,70,80,50,60,52,63,50,60,53,62,50,60,50
,40,65,55,50,40,52,43,50,40,53,42,50,40,
20,40,85,55,70,20,72,23,70,20,73,21,70
,20,100,20,120,40,100,20,102,23,100,20
11410 DATA 103,20,100,20
11500 DATA 145,0,105,0,145,40,145,60,145
,40,142,43,145,40,148,43,145,40,185,40,1
85,60,185,40,182,43,185,40,188,43,185,40
,145,0,145,15,145,0,142,3,145,0,148,3,14
5,0,105,0,105,15,105,0,102,3,105,0,108,3
11600 DATA 275,90,235,50,235,90,275,130,
255,130,275,130,272,127,275,130,272,133,
275,130,275,90,255,90,275,90,272,87,275,
90,272,93,275,90,235,50,215,50,235,50,23
2,47,235,50,232,53,235,50,235,90,215,90,
235,90,232,87,235,90,232,93
11610 DATA 235,90,235,70,275,110
12000 DATA 319,0,0,0,0,0,199,280,199,280,0
,280,20,319,20,319,169,280,169,307,169,3
07,20,307,199,295,199,295,20,283,20,283,
40
15000 DATA 210,100,210,50,180,80,180,100
,160,120,160,150,160,120,135,120,155,100
,180,100,180,80,155,80,155,100,135,120,1
35,100,110,100,110,150,110,125,105,125,1
05,80,130,80,110,100
15100 DATA 135,100,155,80,135,100,110,10
0,130,80,105,80,125,60,160,50,210,50
15200 DATA 250,100,250,10,190,70,190,160
,160,160,160,110,140,110,140,160,160,140
,140,160,110,160,110,70,130,70,130,90,17
0,90,170,70,190,70,190,160,190,70,250,10
,170,10,110,70,130,70,145,55
15210 DATA 145,75,130,90,145,75,170,75,1
70,70,185,55,145,55
15300 DATA 290,130,290,50,260,80,260,160
,230,160,230,120,90,120,75,135,215,135,2
30,120,230,140,215,155,75,155,75,135,215
,135,215,155,90,155,90,160,95,155,90,160
,60,160,60,80
15310 DATA 90,80,90,100,230,100,230,80,2
60,80,290,50,260,50,230,80,230,100,90,10
0,90,80,60,80,90,50,120,50,90,80,90,100,
105,85,105,80,120,65,120,50,120,65,245,6
5,230,80,105,80,105,85,230,85
15400 DATA 260,120,260,40,230,60,230,90,
200,120,200,160,200,120,160,120,230,90,2
30,60,160,90,160,120,160,90,140,90,140,1
60,140,150,120,150,120,80,150,80,140,90
15410 DATA 150,80,120,80,180,40,200,40,1
80,55,200,40,200,55,180,55,220,55,240,40
,260,40
15500 DATA 210,110,110,110,110,160,90,14
0,90,90,110,110,40,40,40,90,60,110,90,11
0,60,110,60,60,40,40,40,20,110,90,110,11
0,110,90,160,90,160,110,160,100,200,100,
210,110,200,100,200,35,165,0
15510 DATA 145,0,145,65,145,75,115,45,14
5,45,145,0,180,35,200,35,180,35,180,100,
160,100,160,90,90,90,20,40,20
15600 DATA 105,110,195,110,195,160,200,1
60,195,160,190,150,190,110,190,150,185,1
35,105,135,185,135,185,110,185,135,195,1
60,200,160,200,90,100,90,100,160,95,150,
95,100,85,80,85,135
15610 DATA 95,135,85,135,70,105,50,105,4
0,85,40,0,60,0,40,0,50,20,50,105,50,20,7
0,20,70,105,70,20,60,0,70,20,70,30,160,3
0,200,90,100,90,70,30
30000 FORI=0 TO10:LOCATE32,23:COLOR3,5:P
RINT"ENTREE":NEXTI:FORI=0TO10:LOCATE32,2
3:COLOR5,3:PRINT"ENTREE":NEXTI:LOCATE0,0
,0:COLOR7,0
30010 A$=INKEY$
30020 IF A$=""THEN 30000
30030 IF A$=CHR$(13)THEN RETURN
```

JAMES LE BARBARE

APPLE

A la recherche de somptueux trésors, James le balèze affronta sans crainte l'hostilité d'un mystérieux château et de la campagne environnante...

Didier POGLIO (dit "Did'yé le brillantissime")





SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

SUITE DU N°161

```
8120- 69 03 9D 4D 85 98 AA 68
8128- A0 00 20 02 81 A6 FF BD
8130- 45 85 48 BD 4D 85 AA 68
8138- A0 00 20 02 81 E6 FF 4C
8140- 13 81 60 AD 61 C0 30 01
8148- 60 A6 A4 20 45 82 A6 A7
8150- F0 0B A2 03 86 A7 A2 00
8158- 86 B9 4C 9F B0 A2 00 86
8160- B9 A2 02 86 A7 4C 9F B0
8168- A5 A7 85 B7 A2 00 20 0B
8170- 82 C0 15 90 0C C0 E6 B0
8178- 0B A6 A4 20 45 82 4C B7
8180- 81 4C F8 81 4C E6 81 A6
8188- A4 A0 00 A5 A2 20 11 F4
8190- A2 00 86 A6 A6 A7 BD E2
8198- 81 48 BD E4 81 A8 68 AA
81A0- A9 00 20 5D F6 A2 01 86
81A8- B6 A2 00 20 0B 82 84 FF
81B0- C0 15 90 0F C0 E6 B0 0B
81B8- 20 1A 62 A9 64 20 A8 FC
81C0- 4C A9 81 A6 A4 A0 00 A5
81C8- A2 20 11 F4 A6 A7 BD E2
81D0- 81 48 BD E4 81 A8 68 AA
81D8- A9 00 20 5D F6 A4 FF 4C
81E0- 71 81 B3 4C 14 15 A5 A4
81E8- 85 A5 18 65 AB C5 B8 B0
81F0- 02 85 A4 A9 01 85 A7 60
81F8- A5 A4 85 A5 38 E5 AB CD
8200- 4C 03 90 02 85 A4 A9 00
8208- 85 A7 60 AD 70 C0 A0 00
8210- BD 64 C0 10 04 C8 D0 F8
8218- 88 60 A6 B6 D0 14 A6 A5
8220- 20 62 82 A6 A6 E8 E0 03
8228- F0 0F B6 A6 A6 A4 20 45
8230- 82 60 A2 00 B6 B6 4C 23
8238- 82 A2 00 B6 A6 A9 05 20
8240- 46 6B 4C 2C 82 A0 00 A5
8248- A2 20 11 F4 A5 A7 D0 1E
8250- A6 A6 BD 7B 82 48 BD 7E
8258- 82 A8 68 AA A9 00 20 5D
8260- F6 60 A0 00 A5 A2 20 11
8268- F4 A5 B7 4C 4E 82 A4 A6
8270- BD 81 82 AA AC 6F 03 4C
8270- BD 81 82 AA AC 6F 03 4C
8278- 5C 82 60 B3 D9 14 14 14
8280- 15 4C 73 AD AD 00 C0 30
8288- 04 2C 10 C0 60 C9 9B F0
8290- 0D C9 93 F0 4D C9 82 F0
8298- 43 C9 92 F0 42 60 A9 17
82A0- 85 25 A9 12 85 24 20 68
82A8- 6A E0 EE DE 00 2C 10 C0
82B0- A9 FF 20 A8 FC A9 FF 20
82B8- A8 FC A9 FF 20 A8 FC A9
82C0- FF 20 A8 FC AD 00 C0 10
82C8- FB 2C 10 C0 A9 17 85 25
82D0- A9 12 85 24 20 68 6A 9B
82D8- 9B 9B 00 60 4C F6 82 4C
82E0- 11 83 2C 10 C0 AE 58 03
82E8- F0 06 A2 00 8E 58 03 60
82F0- A2 01 8E 58 03 60 20 93
82F8- 78 20 FB 77 20 A7 78 20
8300- 58 FC 2C 51 C0 20 0F 78
8308- 20 BD 78 20 A6 77 4C B0
8310- FE A2 3C 86 F7 2C 55 C0
8318- A5 F7 20 11 6B A5 F7 20
8320- A8 FC 2C 54 C0 A5 F7 20
8328- 46 6B A5 F7 20 A8 FC C6
8330- F7 A6 F7 D0 E0 20 65 7B
8338- 20 53 88 4C 00 60 A6 A9
8340- F0 21 E0 01 F0 0D E0 02
8348- F0 0D E0 03 F0 0D E0 04
8350- F0 0D 60 20 AD 88 60 20
8358- 8A 8A 60 20 1D 8C 60 20
8360- 24 8D 60 A6 C8 F0 0A 20
8368- 6C 8A A2 01 86 A7 4C 75
8370- 83 A2 00 86 A7 A9 FE 38
8378- E5 A8 85 B8 A2 01 8E 4C
8380- 03 A2 81 8E 1A 03 A2 82
8388- 8E 19 03 A2 00 8E 27 03
8390- 20 96 83 4C D1 83 20 62
8398- 69 A2 00 A0 00 A9 82 20
83A0- 57 F4 A9 00 AA A0 8C 20
83A8- 3A F5 20 CB F5 A9 17 A2
83B0- 01 A0 8C 20 3A F5 20 CB
83B8- F5 A9 17 A2 01 A0 82 20
83C0- 3A F5 20 CB F5 A9 00 AA
83C8- A0 82 20 3A F5 20 CB F5
83D0- 60 A2 0C 86 C0 A9 02 8D
83D8- 00 03 20 E5 6B 20 56 69
83E0- A2 30 A0 00 A9 82 86 B0
83E8- 84 B1 85 B2 A2 17 A0 01
83F0- A9 0A 86 B3 84 B4 85 B5
83F8- 20 29 69 20 56 69 A2 01
8400- A0 00 A9 83 20 50 6B AE
8408- 5A 03 D0 13 20 62 69 A2
8410- 33 8E 52 03 20 B1 87 A9
8418- 3E 8D 4C 03 20 75 87 20
8420- 6E 69 A2 00 A0 00 A9 14
8428- 86 B0 84 B1 85 B2 A2 0A
8430- A0 00 86 B3 84 B4 A9 6F
8438- 85 B5 20 29 69 20 74 69
8440- A2 00 A0 00 A9 14 20 11
8448- F4 AE 78 03 AC 75 03 20
8450- 01 F6 20 74 69 A2 03 A0
8458- 00 A9 0D 20 11 F4 AE 7B
8460- 03 AC 75 03 20 01 F6 20
8468- 74 69 A2 C9 A0 00 A9 28
8470- 20 11 F4 AE 76 03 AC 75
8478- 03 20 01 F6 A2 CA A0 00
8480- A9 2A 20 50 6B 20 68 69
8488- A2 C9 A0 00 A9 28 20 11
8490- F4 AE 76 03 AC 75 03 20
8498- 01 F6 20 62 69 A2 09 A0
84A0- 00 A9 5E 20 11 F4 AE 77
84A8- 03 AC 75 03 20 01 F6 20
84B0- 74 69 A2 02 A0 00 A9 3C
84B8- 20 11 F4 AE 79 03 AC 75
84C0- 03 20 01 F6 20 62 69 A2
84C8- 00 86 FF A6 FF BD EB B4
84D0- F0 1F E8 86 FF 48 A0 00
84D8- 68 AA A9 82 20 11 F4 AE
84E0- 7A 03 AC 75 03 20 01 F6
84E8- 4C CB B4 FB F1 F3 E1 D3
84F0- 00 20 56 69 A2 00 86 FF
84F8- A6 FF BD 08 85 F0 0F E6
8500- FF AA 20 2C E8 4C F0 04
8508- 47 5F 89 D7 FD 00 20 17
8510- 85 20 56 85 4C 72 85 20
8518- 74 69 A2 00 86 FF A6 FF
8520- BD 35 85 F0 30 48 BD 3D
8528- 85 AA 68 A0 00 20 02 81
8530- E6 FF 4C 1E 85 80 36 0D
8538- 4F 1B 5D 26 00 21 E8 86
8540- 3F 18 C2 16 00 19 50 77
8548- 4D 2F 03 4D 00 4D 05 A4
8550- D9 77 EF B5 00 60 A2 00
8558- 86 FF A6 FF BD 45 85 F0
8560- 10 48 BD 4D 85 AA 68 A0
8568- 00 20 02 81 E6 FF 4C 5A
8570- 85 60 20 62 69 20 68 88
8578- AE 2A 03 D0 57 2C 54 C0
8580- 20 46 A4 A9 55 BD 47 03
8588- 20 F4 F3 20 4B 6A 20 6E
8590- 69 A2 61 A9 23 20 D3 87
8598- 20 74 69 A2 61 A9 22 20
85A0- D3 87 20 56 69 A2 51 A9
85A8- 3C 20 E4 87 20 62 69 A2
85B0- 52 A9 3B 20 E4 87 20 62
85B8- 69 A2 78 A9 5F 20 F5 87
85C0- 20 74 69 A2 6E A9 6E 20
85C8- 06 88 20 62 69 A2 50 A9
85D0- 9E 20 17 88 AE 2A 03 F0
85D8- 0B AE 5A 03 D0 06 20 51
85E0- 6C 4C E7 85 20 62 6D 2C
85E8- E8 C0 2C 54 C0 20 46 6A
85F0- AE 2A 03 D0 7F A9 0E 85
85F8- 24 A9 09 85 25 20 68 6A
8600- E0 E0 DC E7 E4 EE E0 9B
8608- EB DC ED 00 A9 07 85 24
8610- A9 12 85 25 20 68 6A DD
8618- EB 9B AC AD AD B0 9B 9B
8618- EB 9B AC AD AD B0 9B 9B
8620- AB B1 B1 AB AE 9B DC E9
8628- EF E4 DD E0 EE 9B DE E0
8630- DF E0 F3 00 A9 0F 85 24
8638- A9 13 85 25 20 68 6A B4
8640- AE 9B B1 AC 9B B3 AD 9B
8648- B4 B0 00 A9 15 85 25 A9
8650- 07 85 24 20 68 6A EE F0
8658- EB EB EA ED EF E0 DF 9B
8660- DD F4 9B 9B EF ED DC DE
8668- EF E0 F0 ED 9B AC AD AE
8670- 00 20 49 7D 20 7E 61 A9
8678- 0A 8D 2E 03 A9 7D 8D 2F
8680- 03 AE 2E 03 20 13 76 A2
8688- 00 8E 04 03 8E 32 03 8E
8690- 33 03 8E 51 03 A2 ED 8E
8698- 4E 03 A2 78 8E 4F 03 A2
86A0- 71 86 A2 A6 A4 8E 03 03
86A8- 20 45 82 AE 2A 03 D0 74
86B0- A2 01 8E 2A 03 20 4B 6A
86B8- A9 00 20 F4 F3 A9 FF 20
86C0- AB FC A9 FF 20 AB FC 20
86C8- E7 69 A9 FF 20 AB FC 20
86D0- 3D B7 20 51 B7 2C 61 C0
86D8- 30 46 2C 62 C0 30 41 20
86E0- 65 B7 E6 4A A5 4A 4A 20
86E8- 6B B7 E6 4A A5 4A 0A 20
86F0- 6B B7 20 65 B7 A5 4A 49
86F8- 5F 20 6B B7 A5 4A 69 EE
8700- 20 6B B7 A5 4A 2A 20 6B
8708- B7 20 65 B7 A5 4A E9 55
8710- 20 6B B7 A5 4A 0A 20
8718- 6B B7 20 65 B7 4C CF 86
8720- 20 63 83 60 20 4B 6A A9
8728- AA 8D 47 03 20 F4 F3 20
8730- 46 6A AE 5A 03 F0 05 A2
8738- 14 8E 4C 03 60 A2 0F 86
8740- 03 A2 19 86 04 A9 52 85
8748- F9 A9 74 85 F8 20 2A 70
8750- 60 A2 00 86 03 A2 28 86
8758- 04 A9 A0 85 F9 A9 B4 85
8760- F8 20 FE 6F 60 A9 64 20
8768- A8 FC 60 85 02 A9 01 85
8770- 01 20 25 6B 60 A2 03 86
8778- FF 8E 4D 03 AD 52 03 18
8780- 69 05 85 FE A6 FF F0 11
8788- A5 FE 18 65 FF 9D C3 03
8790- AA 20 C2 87 C6 FF 4C 84
8798- 87 60 AE 4E 03 A0 00 AC
87A0- 4F 03 20 11 F4 AE A3 03
87A8- AC 9F 03 A9 00 20 5D F6
87B0- 60 A0 00 A9 81 20 11 F4
87B8- AE A1 03 AC 9F 03 20 5D
87C0- F6 60 A0 00 A9 81 20 11
87C8- F4 AE A2 03 AC 9F 03 20
87D0- 5D F6 60 A0 00 20 11 F4
87D8- A9 00 AE 69 03 AC 67 03
87E0- 20 01 F6 60 A0 00 20 11
87E8- F4 A9 00 AE 6B 03 AC 6A
87F0- 03 20 01 F6 60 A0 00 20
87F8- 11 F4 A9 00 AE 65 03 AC
8800- 64 03 20 01 F6 60 A0 00
8808- 20 11 F4 A9 00 AE 66 03
8810- AC 64 03 20 01 F6 60 A0
8818- 00 20 11 F4 A9 00 AE 68
8820- 03 AC 67 03 20 01 F6 60
8828- 86 FE A0 00 A9 82 20 11
8830- F4 AE 7D 03 AC 7C 03 A9
8838- 00 20 01 F6 E6 FE A6 FE
8840- A0 00 A9 82 20 11 F4 AE
8848- 7D 03 AC 7C 03 A9 00 20
8850- 01 F6 60 A2 1E A0 00 A9
8858- A0 20 11 F4 AE A7 03 AC
8860- A6 03 A9 00 20 5D F6 60
8868- A0 00 AE 19 03 AD 1A 03
8870- 20 11 F4 AE 88 03 AC 85
8878- 03 A9 00 20 5D F6 60 A0
8880- 00 AE 41 03 AD 42 03 20
8888- 11 F4 AE 89 03 AC 85 03
8890- A9 00 20 5D F6 60 A0 00
8898- AE 44 03 AD 45 03 20 11
88A0- F4 AE 8B 03 AC 85 03 A9
88A8- 00 20 5D F6 60 A2 01 86
88B0- C8 20 6C 8A 20 96 83 20
88B8- 62 69 A2 00 86 FF A6 FF
88C0- BD DD 88 F0 20 E6 FF AA
88C8- A0 00 A9 1E 20 11 F4 AE
88D0- 99 03 AC 95 03 A9 00 20
88D8- 01 F6 4C BE 88 02 2A 52
88E0- 7A A2 CA F2 00 20 17 85
88E8- A2 32 8E 35 03 A9 B5 8D
88F0- 34 03 8D 36 03 20 6B 74
88F8- A2 F0 8E 41 03 A2 81 8E
8900- 42 03 A2 00 8E 43 03 20
8908- 7F 88 A2 91 8E 44 03 A2
8910- 81 8E 45 03 A2 00 8E 46
8918- 03 20 96 88 A2 A5 8E 19
8920- 03 A2 81 8E 1A 03 A2 00
8928- 8E 27 03 20 68 88 A2 AB
8930- B6 C0 8E 01 03 A2 01 8E
8938- 00 03 20 E5 6B A2 67 B6
8940- C0 8E 02 03 20 E5 6B 20
8948- 6E 69 A2 00 A0 00 A9 82
8950- B6 B0 84 B1 85 B2 A2 64
8958- A0 00 A9 0A 86 B3 84 B4
8960- 85 B5 20 29 69 A2 8A A0
8968- 00 A9 82 86 B0 84 B1 85
8970- B2 A2 A9 A0 00 A9 0A 86
8978- B3 84 B4 85 B5 20 29 69
8980- A2 CE A0 00 A9 82 86 B0
8988- 84 B1 85 B2 A2 17 A0 01
8990- A9 0A 86 B3 84 B4 85 B5
8998- 20 29 69 A2 6A A0 00 A9
89A0- 8A 20 50 6B A2 AD A0 00
89A8- A9 8A 20 50 6B A9 00 8D
89B0- 07 03 8D 0C 03 A9 28 8D
89B8- 08 03 8D 09 03 A9 01 8D
89C0- 0B 03 AE 08 03 A0 00 AD
89C0- 0B 03 AE 08 03 A0 00 AD
89C8- 0D 03 20 11 F4 AE 83 03
89D0- AC 7C 03 A9 00 20 5D F6
89D8- AE 5A 03 D0 19 A2 F8 A0
89E0- 00 A9 81 20 11 F4 A9 00
89E8- AE 8C 03 AC 85 03 20 5D
89F0- F6 A2 01 8E 38 03 A9 28
89F8- BD 53 03 A9 5A 8D 54 03
8A00- A2 02 8E 55 03 A2 11 8E
8A08- 56 03 A2 71 86 A2 AD 34
8A10- 03 18 69 04 8D 3F 03 A2
8A18- 00 8E 39 03 8E 3E 03 8E
8A20- 40 03 A2 01 8E 04 03 AE
8A28- 5A 03 F0 04 A2 0A 86 A4
8A30- A6 A4 8E 03 03 20 45 82
8A38- A9 87 8D 49 03 A9 F0 8D
8A40- 4A 03 20 62 6D 2C 54 C0
8A48- 20 4B 6A A9 D5 8D 47 03
8A50- 20 F4 F3 20 46 6A 2C E8
8A58- C0 A2 F0 86 B8 AE 5A 03
8A60- F0 09 A9 08 8D 4C 03 A9
8A68- FF 85 B8 60 2C E9 C0 20
8A70- 4B 6A A9 00 20 F4 F3 20
8A78- 46 6A 20 07 6E 20 B2 6C
8A80- 20 23 6D 20 53 88 20 4B
8A88- 6A 60 20 6C 8A 20 74 69
8A90- A2 00 86 FF A6 FF BD E3
8A98- 8A F0 58 AA A0 00 A9 8B
8AA0- 20 11 F4 AE 9B 03 AC 9A
8AA8- 03 A9 00 20 01 F6 A6 FF
8AB0- BD E3 8A AA A0 00 A9 14
8AB8- 20 11 F4 AE 9B 03 AC 9A
8AC0- 03 A9 00 20 01 F6 A6 FF
8AC8- BD E3 8A AA A0 00 A9 1E
8AD0- 20 11 F4 AE 9B 03 AC 9A
8AD8- 03 A9 00 20 5D F6 E6 FF
8AE0- 4C 94 8A 01 13 25 37 49
8AE8- 5B 6D 7F 91 A3 B5 C7 D9
8AF0- EB FD 00 A2 00 86 FF A2
8AF8- 05 8E 4B 03 A6 FF BD 46
8B00- 8B 9D 00 09 9D 50 09 A8
8B08- A9 3C 9D 10 09 9D 40 09
8B10- 20 31 8E A6 FF BD 4B 8B
8B18- 9D 20 09 A9 01 9D 30 09
8B20- BD 50 8B 9D 60 09 E8 86
8B28- FF EC 4B 03 F0 27 4C FC
8B30- 8A 48 98 AA 68 A0 00 20
8B38- 11 F4 AE 9C 03 AC 9A 03
8B40- A9 00 20 5D F6 60 FA 3D
8B48- 6E A1 D2 03 02 05 04 01
8B50- 02 04 04 02 02 20 62 69
8B58- A2 6B 8E 19 03 A2 81 8E
8B60- 1A 03 A2 00 8E 27 03 20
8B68- 68 88 A2 29 8E 41 03 A2
8B70- 81 8E 42 03 A2 00 8E 43
8B78- 03 20 7F 88 A2 FE 20 EC
8B80- 8B A2 04 20 EC 8B A2 FE
8B88- 20 FD 8B A2 04 20 FD 8B
8B90- A2 2E 86 FF 86 A1 A5 FF
8B98- A2 04 20 0E 8C A5 FF A2
8BA0- FE 20 0E 8C E6 FF A5 FF
8BA8- C9 78 D0 EA A2 04 8E 59
8BB0- 03 A2 18 8E 4C 03 A2 71
8BB8- 86 A2 A9 00 85 A0 A6 A4
8BC0- 8E 03 03 20 45 82 20 62
8BC8- 6D 2C 54 C0 20 4B 6A A9
8BD0- 2A 8D 47 03 20 F4 F3 20
8BD8- 46 6A 2C E8 C0 A2 FA 86
8BE0- B8 AE 5A 03 F0 05 A2 FE
8BE8- 8E 59 03 60 A0 00 A9 81
8BF0- 20 11 F4 AE 9E 03 AC 9A
8BF8- 03 20 01 F6 60 A0 00 A9
8C00- 2D 20 11 F4 AE 9D 03 AC
8C08- 9A 03 20 01 F6 60 A0 00
8C10- 20 11 F4 AE A0 03 AC 9F
8C18- 03 20 5D F6 60 20 6C 8A
8C20- 20 96 83 A2 14 B6 C0 A9
8C28- 01 8D 00 03 20 E5 6B 20
8C30- 6E 69 A2 38 A0 00 A9 82
8C38- 86 B0 84 B1 85 B2 A2 17
8C40- A0 01 A9 0A 86 B3 84 B4
8C48- 85 B5 20 29 69 A2 00 A0
8C50- 00 A9 87 86 B0 84 B1 85
8C58- B2 A2 13 A0 00 A9 0A 86
8C60- B3 84 B4 85 B5 20 29 69
8C68- 20 6E 69 A2 14 A0 00 A9
8C70- 8B 20 50 6B A2 0B 8E 19
8C78- 03 A2 81 8E 1A 03 A2 00
8C80- 8E 27 03 20 68 88 A9 00
8C88- 8D 07 03 8D 0C 03 A9 65
8C90- 8D 08 03 8D 09 03 A9 00
8C98- 8D 0B 03 AE 08 03 A0 00
8CA0- AD 0D 03 20 11 F4 AE 83
8CA8- 03 AC 7C 03 A9 00 20 5D
8CB0- F6 20 17 85 20 56 85 20
8CB8- 62 69 AE 5A 03 D0 10 A2
8CC0- 3C 8E 52 03 20 B1 87 A9
8CC8- 47 8D 4C 03 20 75 87 A2
8CD0- E1 8E 4E 03 A2 7B 8E 4F
8CD8- 03 A2 01 8E 04 03 A2 71
8CE0- 86 A2 A6 A4 8E 03 03 20
8CE8- 45 82 A9 64 8D 53 03 A9
8CF0- C8 8D 54 03 A9 0B 8D 55
8CF8- 03 A9 20 8D 56 03 20 62
8D00- 6D 2C 54 C0 20 4B 6A A9
8D08- 2A 8D 47 03 20 F4 F3 20
8D10- 46 6A 2C E8 C0 AE 5A 03
8D18- F0 09 A9 FF 85 B8 A2 0C
8D20- BE 4C 03 60 20 6C 8A A2
8D28- 71 86 A2 A6 A4 8E 03 03
8D30- 20 45 82 20 62 69 A2 00
8D38- A0 00 A9 81 20 11 F4 AE
8D40- A5 03 AC 9F 03 A9 00 20
8D48- 01 F6 20 5C 69 A2 00 A0
8D50- 00 A9 82 86 B0 84 B1 85
8D58- B2 A2 8B A0 00 A9 0A 86
8D60- B3 84 B4 85 B5 20 29 69
8D68- A2 C9 A0 00 A9 82 86 B0
8D68- A2 C9 A0 00 A9 82 86 B0
8D70- 84 B1 85 B2 A2 17 A0 01
8D78- A9 0A 86 B3 84 B4 85 B5
8D80- 20 29 69 A2 01 A0 00 A9
8D88- 00 86 B0 84 B1 85 B2 A2
8D90- 16 A0 01 A9 14 86 B3 84
8D98- B4 85 B5 20 29 69 20 62
8DA0- 69 A2 36 A0 00 A9 B2 20
8DA8- 57 F4 A9 17 A2 01 A0 B2
8DB0- 20 3A F5 20 CB F5 A9 17
8DB8- A2 01 A0 8C 20 3A F5 20
8DC0- CB F5 A9 00 AA A0 8C 20
8DC8- 3A F5 20 CB F5 A9 00 AA
8DD0- A8 20 3A F5 20 CB F5 A9
8DD8- 17 A2 01 A0 00 20 3A F5
8DE0- 20 CB F5 A9 17 A2 01 A0
8DE8- 19 20 3A F5 20 CB F5 20
8DF0- 5C 69 A2 02 A0 00 A9 14
8DF8- 20 50 6B A2 00 8E 32 03
8E00- BE 33 03 A9 0B 8D 2E 03
8E08- A9 7C 8D 2F 03 AE 2E 03
8E10- 20 13 76 A2 2D BE 35 03
8E18- A9 7A 8D 34 03 8D 36 03
8E20- 20 6B 74 A2 32 BE 49 03
8E28- A2 F5 8E 4A 03 A2 00 8E
8E30- 3E 03 8E 39 03 20 74 69
8E38- A2 8C 86 C0 A9 01 8D 04
8E40- 03 8D 00 03 20 E5 6B 20
8E48- 5C 69 A2 8D A0 00 A9 8A
8E50- 20 50 6B A2 3D 8E 41 03
8E58- A2 81 8E 42 03 A2 00 8E
8E60- 43 03 20 7F 88 A2 48 8E
8E68- 44 03 A2 81 8E 45 03 A2
8E70- 00 8E 46 03 20 96 88 A2
8E78- 55 8E 19 03 A2 81 8E 1A
8E80- 03 A2 00 8E 27 03 20 68
8E88- 88 A9 62 8D 2D 03 A9 81
8E90- 8D 2C 03 A9 01 8D 2B 03
8E98- 20 5A 77 A2 36 8E 4C 03
8EA0- 20 62 6D 2C 54 C0 20 4B
8EA8- 6A A9 55 8D 47 03 20 F4
8EB0- F3 20 46 6A 2C E8 C0 60
8EB8- EA EA EA EA EA EA A9 02
8EC0- 85 C2 20 61 8F A9 10 85
8EC8- 24 A9 05 85 25 20 68 6A
8ED0- DF DC E8 E9 E0 DF FA 00
8ED8- A9 07 85 25 A9 0C 85 24
8EE0- 20 68 6A F1 EA F0 EE 9B
8EE8- E0 EF E0 EE 9B E1 DC E4
8EF0- EF FA 00 A9 09 85 25 A9
8EF8- 0A 85 24 20 68 6A E7 DC
8F00- 9B EB DC ED EF E4 E0 9B
8F08- E0 EE EF 9B E1 E4 E9 E4
8F10- E0 00 A9 0B 85 25 A9 0C
8F18- 85 24 20 68 6A ED E0 EB'
8F20- EA EE E0 F5 9B E0 E9 9B
8F28- EB DC E4 F3 FA 00 20 3B
8F30- 66 20 DC 64 20 65 7B A2
8F38- 0A CA F0 08 A9 FF 20 AB
8F40- FC 4C 39 8F 20 50 6A 20
8F48- 53 88 4C 00 60 A2 09 86
8F50- 03 A2 1D 86 04 A9 26 85
8F58- F9 A9 64 85 F8 20 2A 70
8F60- 60 A9 1B 8D 10 03 A9 08
8F68- 8D 11 03 A9 00 8D 12 03
8F70- A9 1F 8D 13 03 A9 6F 8D
8F78- 14 03 20 40 6D 60 28
```

*

A SUIVRE...

EDITO

Hé bé, ça tombe comme des mouches en ce moment : après Coluche, c'est Le Luron qui déménage sans laisser d'adresse. A croire que les rigolos n'en n'ont plus pour longtemps ! Peut-être même sont-ils déjà condamnés ! Une vie sans comique ! L'horreur !' Dès l'annonce de la nouvelle, je me suis précipité dans le bureau de Carali - le plus comique des rigolos de service de l'HHHHebdo - pour savoir ce qu'il pensait des agissements de la Mort, cette vieille salope. Il nous a gentiment répondu et avec beaucoup de grâce : "J'en ai rien à foutre, ce qui m'intéresse c'est le titre de l'album que je suis en train de préparer pour ces petits cons d'informaticiens. Si on le sortait à Pâques au lieu de Noël ? Ou à la Trinité ? Con, bite, caca, prout, zlika."

Rassuré, je vous raconte la dernière : c'est l'histoire d'un fou qui repeint son plafond, juché sur une très grande échelle.

Quoi ? Vous la connaissez déjà ? Elle ne vous fait plus rire depuis longtemps ?

Ouf, je l'ai échappé belle !

Gérard Tristos Ceccaldi









CARALI

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

ZX 81 -» 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110 114 118 122 126 130 134 138 142 146 150 154 158

COMMODORE -» 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126 130 134 138 142 146 152 156 160

ORIC -» 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111 115 119 123 128 131 136 141 144 146 153 157 161

AMSTRAD -» 111 115 119 123 127 131 135 139 143 146 151 155 159

APPLE -» 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124 128 132 135 139 143 146 151 155 160

SPECTRUM -» 112 116 120 124 127 132 136 140 144 146 153 157 162

THOMSON -» 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125 129 133 137 141 146 152 156 159

MSX -» 113 117 121 125 129 133 137 140 146 150 154 158

LANGAGE MACHINE SUR ZX 81

```
REM * REGISTRE AUXILIAIRE D'AFFICHAGE

REM * COPIE D'ECRAN
      LD HL,(16396)
      LD DE,9000
      LD BC,793
      LDIR
      RET

REM * LECTURE INSTANTANEE
      LD HL,9000
      LD DE,(16396)
      LD BC,793
      LDIR
      RET

REM * LECTURE EN SCROLLING A DROITE
REM * COMPTEURS ADRESSES
      LD H,32
      LD L,24
      LD BC,9000
      LD DE,(16396)
:L11  INC BC
      INC DE
      PUSH DE
      PUSH BC
:L10  PUSH HL

REM * 1 COLONNE
      LD A,(BC)
      LD (DE),A
      LD HL,33
      ADD HL,BC
      PUSH HL
      POP BC
      LD HL,33
      ADD HL,DE
      PUSH HL
      POP DE

REM * DEC COMPTEUR HL
      POP HL
      DEC L
      JR NZ,L10
      DEC H
      JR NZ,L10

REM * TEMPORISATION
      LD B,8
:L13  LD C,255
:L14  DEC C
      JR NZ,L14
      DEC B
      JR NZ,L13

REM * CHANGEMENT COLONNE
      POP BC
      POP DE
      JR L11

REM * RETOUR
:L12  POP BC
      POP DE
      RET

REM * PERMUTATION VISIBLE
      EN SCROLLING A GAUCHE
REM * POINTEUR DE COLONNE
      LD BC,1
:L5   PUSH BC

REM * 1E COL FA1 DANS PRBUFF
      LD HL,(16396)
      INC HL
      PUSH HL
      LD DE,16444
      LD C,24
:L0   PUSH BC
      LDI
      LD BC,32
      ADD HL,BC
      POP BC
      DEC C
      JR NZ,L0

REM * SCROLLING GAUCHE 1 TOUR
      LD B,31
      POP HL
      INC HL
:L2   PUSH HL
      LD C,24
:L1   PUSH BC
      LD A,(HL)
      DEC HL
      LD (HL),A
      POP BC
      DEC C
      LD DE,34
      ADD HL,DE
      JR NZ,L1
      DEC B
      POP HL
      INC HL
      JR NZ,L2

REM * 32E COL FA2 DANS FA1
      LD HL,9000
      POP BC
      ADD HL,BC
      INC C
      PUSH BC
      PUSH HL
      LD HL,(16396)
      LD DE,32
      ADD HL,DE
      EX DE,HL
      POP HL
      PUSH HL
      LD C,24
:L3   PUSH BC
      LDI
      LD BC,32
      ADD HL,BC
      PUSH HL
      EX DE,HL
      ADD HL,BC
      EX DE,HL
      POP HL
      POP BC
      DEC C
      JR NZ,L3

REM * TEMPORISATION
      LD D,20
:L6   LD E,255
:L7   DEC E
      JR NZ,L7
      DEC D
      JR NZ,L6

REM * BUFFER DANS FA2
      LD HL,16444
      POP DE
      LD C,24
:L4   PUSH BC
      LDI
      PUSH HL
      LD HL,32
      ADD HL,DE
      EX DE,HL
      POP HL
      POP BC
      DEC C
      JR NZ,L4

REM * FIN OU CODA
      POP BC
      LD A,C
      CP 33
      RET Z
      JR L5

-------------------------

Caractéristiques:
- Registre auxiliaire d'affichage
- Chargement (copie)
- Lecture immédiate
- Lecture en scrolling à droite
- Permutation visible en scrolling
  à gauche
- Longueur = 203 octets
- Routine relogeable (ici FA2 est
  situé entre 9000 et 9793)
- Adresses relatives:
  . Chargement:          0
  . lecture immédiate:   +12
  . Lecture en scroll:   +25
  . Permutation:         +81
  . Fin:                 +203
```

De pauvres usagers du ZX81 souffrent chaque jour un peu plus des limites que leur impose la conception volontairement simplifiée d'un matériel trop souvent déconsidéré par les ignorants. J'ai tâché, dans ces colonnes, de leur insuffler un peu de courage pour affronter l'ascétisme technologique auquel leur bourse plate les condamne. Pourtant, je sais que certains d'entre eux, épuisés par le minimalisme informatique du Bon Lord, dérivent, hagards, hors de l'étroit chemin du purisme intellectuel, pour s'effondrer, à la limite de l'anémie, dans les emballages de cartons et polystyrène expansé d'un nouveau micro qui, hélas, n'amortira qu'imparfaitement leur chute !
Ils ont cédé à la tentation du "tout beau, tout neuf", du clinquant, de l'inutile. Jadis anges du logi-ciel ils ont chû au milieu des étrons de la société de consommation et, ce qui est beaucoup plus grave, ils ont du même coup abandonné la sainte liturgie de l'assembleur sur ZX, auquel je les conviais périodiquement. A ces RENEGATS je souhaite les pires déconvenues : des tubes pas cathodiques, des mémoires complètement mortes, des claviers pince-doigts et de nombreux illogiciels ! Qu'ils sachent bien que j'ai d'ores et déjà pris de diaboliques dispositions, pour que les listings de l'HHHHebdo qui ne concernent pas le ZX81, soient truffés d'erreurs et les pages semées de coquilles où leur bel enthousiasme néophyte viendra se casser les dents !
Fallait pas m'laisser comme ça...

Quant aux autres, vous tous mes très très chers amis, comment allez-vous ? Et madame votre mère ? Bien, très bien j'espère. Donnez-moi vite de vos nouvelles, ça me fera tellement plaisir. Et surtout, si je peux quelque chose pour vous, n'hésitez pas, demandez-moi n'importe quoi; je serais tellement heureux de vous satisfaire. Quoi ? vous voudriez un registre auxiliaire d'affichage pour votre ZX. Mais bien sûr ! Mais avec plaisir !... Quoi ? Vous aimeriez qu'il soit permutable avec le fichier d'affichage et que son apparition à l'écran s'effectue en scrolling à gauche, derrière l'image initiale qu'il viendrait remplacer, tandis qu'elle serait simultanément stockée dans ce registre auxiliaire ? Mais avec plaisir ! Tout de suite !...

Le listing du REGISTRE AUXILIAIRE D'AFFICHAGE se compose de quatre programmes indépendants :
- Le premier permet d'obtenir une copie conforme de l'écran. L'espace mémoire alloué à cette copie constitue le registre auxiliaire d'affichage. Il est situé dans notre exemple, aux adresses 9000 à 9793 d'une MEMOPAK 64K, mais vous pouvez aussi bien l'installer sur votre 16K dans un espace protégé par une RAMTOP modifiée suivant la procédure habituelle.
- Le deuxième programme permet d'afficher instantanément à l'écran le contenu de ce registre auxiliaire d'affichage (FA2).
- Le troisième programme autorise l'apparition à l'écran (en scrolling à droite) du contenu de FA2 après qu'il ait été transféré dans le fichier d'affichage habituel (FA1). A ce moment le contenu de FA1 se voit écrasé par celui de FA2.
- Le quatrième programme vise a supprimer cet écrasement et transforme notre registre auxiliaire d'affichage en véritable mémoire graphique, capable de stocker l'information contenue dans le fichier d'affichage, avant de venir la remplacer à l'écran dans un bel effet de scrolling à gauche. Le spectacle offert à l'utilisateur devient alors l'objectivation du processus mis en jeu dans les mémoires de la machine : permutation des contenus de FA1 et FA2, colonne après colonne, une mémoire d'écran venant chasser l'autre qui se réfugie dans la place ainsi libérée.



L'action se décompose en quatre mouvements qui structurent le programme lui-même. Cet ensemble de mouvements sera répété autant de fois qu'il y a de colonnes à modifier pour travailler sur la totalité du fichier d'affichage, soit 32 colonnes. Détaillons-les :
1 - Duplication de la colonne 0 de FA1. Pour ce faire, on a recours aux bons offices de PRBUFF, qui tient à notre disposition 33 octets dans la zone des variables-système.
2 - Scrolling à gauche de FA1.
3 - Transfert du contenu des espaces-mémoire correspondant à la colonne 31 de FA2 dans la colonne 31 de FA1.
4 - Le contenu de PRBUFF est déposé dans la "colonne 32" du registre auxiliaire d'affichage (FA2). Un pointeur, régulièrement décrémenté, aiguillera successivement le chargement sur les colonnes 31-30-29 etc.

Mais j'oubliais de vous demander des nouvelles de votre père. Ça va bien j'espère ?..

Bernard Guyot

LANGAGE MACHINE SUR MSX

CLAUSTROPHOBIE

Dans ce luxueux hebdomadaire de renommée internationale, l'espace restreint accordé à la pédagogie, nous oblige bien souvent à d'abruptes et ignominieuses séparations. Il n'est pas rare, en effet, qu'un brillant développement se trouve tronqué par l'injuste exiguïté de la surface allouée. Ah qu'il eut été agréable de pouvoir disposer d'une étendue au moins égale à celle dont dispose d'ordinaire la télé, le cinéma ou la musique. Mais bon, il est vrai qu'il n'y a pas que l'informatique dans la vie et que tout le monde a droit à l'existence...

MÉMÉ SIXE ET SES LUTINS

Donc, à la fin de notre cours du numéro 158, nous étions sur le point de définir 5 sprites de 16 ★ 16 aux alentours de $C023.

LD B,$14 : la valeur décimale 20 qui servira de compteur au DJNZ situé en $C041, est chargée allègrement dans le registre B. Pourquoi 20 ? Tout simplement parce que nous avons à définir 5 sprites par 4 chaînes (tiens voilà, ça fait 20) de 8 octets chacun, soit 32 octets par sprite.

LD HL,$3820 : mine de rien, on place dans HL, afin de la pointer, le début de la table de définition (dessin) des sprites, soit $3820 ou 14336 en décimal (BASE(14)).

LD DE,SPR1 : DE est chargé avec l'index des datas, soit $C13B (l'équivalent de RESTORE si vous voulez). En effet, une même ligne de datas étant utilisée plusieurs fois, on stocke dans DE l'index qui pointera la ligne à utiliser pour définir le sprite en cours.

LD A,(DE) : A se trouve chargé du contenu de l'index qui est dans DE. la valeur de A est en fait le décalage de HL par rapport à TDS1. Bon, il est grand temps de détailler un peu tout ça, vu le cirage pressenti. Voyons comment les tables SPR et TDS permettent d'accéder aux 32 octets de définition d'un sprite. Tiens, Le sprite 2 par exemple :

Examinons SPR2 ($C13F) : nous trouvons les quatre octets $10, $00, $18 et $00. Ces derniers sont en fait des index à ajouter à l'adresse de TDS1. Ainsi, on pointe sur les quatre chaînes de 8 octets qui vont former les 32 octets du sprite 2.

L'adresse de TDS1 + $10 = l'adresse de TDS3 ($C103 + $10 = $C113).
L'adresse de TDS1 + $00 = l'adresse de TDS1 ($C103 + $00 = $C103).
L'adresse de TDS1 + $18 = l'adresse de TDS4 ($C103 + $18 = $C11B).
L'adresse de TDS1 + $00 = l'adresse de TDS1 ($C103 + $00 = $C103).

Donc, les chaînes qui définissent le sprite 2 sont : TDS3, TDS1, TDS4 et TDS1. D'où une flagrante similitude avec la ligne 120 du programme Basic qui est :
120 SPRITE$(2) = A$(3) + A$(1) + A$(4) + A$(1).
Conclusion : en procédant de la sorte, nous avons économisé de nombreux octets tout en obtenant le résultat escompté. Les 32 octets du sprite 2 sont bien :

$00,$00,$00,$00,$1F,$3F,$7F,$FF
$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
$00,$00,$00,$00,$E0,$C0,$80,$00
$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00

PUSH DE et PUSH HL : Les registres pointeurs sont sauvegardés (empilés), histoire de ne pas perdre le fil en cours, ou le cours du fil au cours du cours trop court.

LD D,0 et LD E,A : de la sorte, le registre double DE se trouve chargé de la valeur de décalage que contient A (donc, DE = A).

LD HL, TDS1 : on place dans le registre HL, l'adresse de début des données ($C103) définissant les sprites.

ADD HL,DE : le contenu de HL est additionné au contenu du registre DE. Le résultat est placé dans HL. Ainsi, on pointe avec HL les datas désirés (le principe est expliqué ci-dessus).

PUSH HL et POP DE : on empile HL et on dépile DE. Ruse d'enfer qui permet d'échanger le contenu de ces deux registres (SWAP). On aurait pu faire LD D,H et LD E,L ou plus simplement EX DE,HL, mais nous devons rester fidèles à notre réputation de génies méconnus.

POP HL : on récupère l'adresse de définition des sprites ($3820), 'pushée' rappelez-vous en $C035.

PUSH BC : on sauvegarde BC, qui contient le nombre de paquets (de 8 octets chacun) qu'il nous reste à transférer.

LD B,8 : on charge B du nombre d'octets (8) constituant chaque paquet. Cela bien sûr, à l'intention du DJNZ de la routine REMP que nous allons appeler sans plus tarder.

CALL REMP : tiens, quand on parle du loup : ici, on envoie tout ce joli monde en VRAM par la grâce de la routine REMP située en $C094. Mais comment se fait-il que nous n'ayons pas encore détaillé cette routine ? Alors voilà :
- A est chargé du contenu de DE.
- CALL $4D place la valeur de A à l'équivalent en VRAM de l'adresse contenu dans HL.
- HL est incrémenté ainsi que DE.
- DJNZ REMP boucle le total avec décrémentation de B, jusqu'à ce que B = 0.

POP BC et POP DE : on dépile nos valeurs préalablement sauvegardées, soit BC le nombre de paquets et DE l'index (SPR) des datas des sprites.

INC DE : DE est incrémenté afin d'accéder au paquet suivant.

DJNZ LOOP : le compteur B initialisé à $14 (20) en $C023 est décrémenté par l'action de DJNZ et on boucle en $C02B s'il nous reste des paquets à transférer (tant que B n'est pas égal à 0).

Si vous n'avez rien compris, relisez tout cela bien calmement depuis le début et vous sentirez naître en vous la grâce de la suprême révélation.

LES COLORIAGES DE MÉMÉ SIXE

LD DE,TOTO : de $C043 à $C04D, nous allons nous activer à remplir la table des couleurs (TC), comme en lignes 160 et 170 du programme Basic. DE est chargé de $C14F (étiquetté TOTO), où figurent nos 6 couleurs ou plutôt 7 (vu qu'il y en a une qui compte pour du beurre), soit : $81, $8D, $D1, $87, $41, $00 (rien à cirer en 8209) et $71.

LD HL,$200C : on place dans HL, l'adresse 8204 ($200C) de la table des couleurs.

LD B, 7 : et dans B le nombre de couleurs.

CALL REMP : le mécanisme de REMP n'est plus à décrire, vu qu'il a déjà été décrit lorsqu'on l'a décrit.

L'AFFICHAGE DE MÉMÉ SIXE

LD HL,$18ED : de $C04E à $C060, nous allons assurer l'équivalent des deux PRINT des lignes 190 et 200 du programme Basic. Les LOCATE sont ici réalisés d'après les adresses chargées dans HL, en $C04E et $C059. Ces dernières sont créées par la formule :
Adresse d'un emplacement de caractère de coordonnées X et Y = adresse de début de la table des noms de configurations (TNC, soit $1800, valeur décimale 6144 de BASE(5) en SCREEN 1), plus 32 que multiplie Y - à condition toutefois d'être en 32 colonnes - auquel est ajouté X. C'est un peu compliqué hein ? Alors lancez le petit programme Basic suivant :

```
10 SCREEN1 :WIDTH32
20 LOCATE11,7 :PRINT"a"
30 VPOKE6144 + (32 ★ 7) + 11,97
40 GOTO 40
```

On constate qu'un seul "a" est affiché à l'écran, puisque les lignes 20 et 30 font double emploi : C.Q.F.D.

A noter que : ?HEX$(6144 + (32 ★ 7) + 11) = $18EB et non pas $18ED comme dans le source. Pourquoi ? Tout simplement parce que nous ne sommes pas en 32 colonnes, alors on s'est permis de rajouter 2 octets histoire de tomber juste. Faites donc :

```
10 SCREEN1 :WIDTH29
20 LOCATE11,7 :PRINT"a"
30 VPOKE&H18ED,97
40 GOTO 40
```

Un seul "a" est affiché : C.Q.F.D dis donc.

LD DE,ECR1 : DE est chargé de l'adresse pointant les 4 caractères de la première ligne à afficher, soit $C156. A noter que l'assembleur utilisé nous a permis de rentrer entre apostrophes, ces caractères tels quels dans le programme source. La valeur placée en mémoire lors de l'assemblage étant, bien sûr, de forme ASCII.

LD B,4 : on place dans B, le nombre de caractères de cette ligne, soit 4.

CALL REMP : branchement à le routine REMP, qui n'en peut plus de remplir tellement elle remplit.

On réitère l'opération pour la seconde ligne de caractères, à placer à partir de l'adresse TNC $190D.

Allez, il suffit pour aujourd'hui. Ah, au fait, avant de se quitter : A qui reconnaît-on qu'un journaliste de 'Micros MSX' s'est servi d'un traitement de texte ? Aux traces de Tipp-Ex sur l'écran du moniteur (Mmmpppfff, hilarant !).

Nicolas BOURDIN, Jean-Claude PAULIN et Sined le Barbare.

TV6

Elle finit en apothéose avec des séries (Max la Menace, Les Globe-Trotters, Les envahisseurs,...), des films le mardi et le jeudi (cette semaine *Le Dalhia bleu*, avec V. Lake et A. Ladd sur un scénario de R. Chandler à 20h30 en V.O. le 27), des vidéos et toutes sortes de bonnes choses. A suivre. **BOMBYX.**

DÉCOUPLAGES

LA TENTATION D'ISABELLE

Film de Jacques Doillon (1985) avec Fanny Bastien, Ann Gisel Glass, Jacques Bonnafé, Xavier Deluc, Françoise Brion et Henri Virlojeux.

Isabelle (Glass) a vingt ans et toutes ses dents. Son ami Bruno (Bonnafé) l'accompagne chez ses parents pour le week-end. Comme il s'y ennuie, il lui offre un séjour dans un hôtel de luxe.

Mais le vrai cadeau qu'il lui fait, c'est les retrouvailles avec Alain, son ex. La soirée commence bien mais lorsque au milieu du repas, Alain (Deluc) donne une montre de luxe à Isabelle, Lio (Bastien), la copine d'Alain chope les boules et se tire.

Et c'est parti, les deux couples vont se déchirer, s'étriper, se dépouiller autour, avec, contre, à cause d'Isabelle. Doillon, cinéaste de l'impudeur sentimentale, signe ici une magnifique course poursuite amoureuse qui hélas n'intéresse personne. Moi, Ann-Gisel me glace mais bon si elle leur plaît à tous les deux. Donc sa peau laiteuse enflamme (comme il dise si bien dans Libé) ces deux torturés alors qu'elle mérite tout juste un aller-retour sur la tronche histoire de lui remettre la tête à l'endroit. Seul véritable étoile de ce désordre amoureux, Fanny Bastien, gigantesque de chagrin, de violence et d'amour. Pour elle.

Diffusion le jeudi 27 à 20h35 sur Canal +.
Photo Ciné-Plus, la librairie du cinéma, 2, rue de l'Etoile, 75017 Paris, Tél : 42.67.51.52.

LA TENTATION D'ISABELLE



LES INNOCENTS AUX MAINS SALES

Film de Claude Chabrol (1974) avec Romy Schneider, Rod Steiger, Jean Rochefort, Pierre Santini et Paolo Gusti.

Louis et Julie Wormser use leur belle jeunesse à se prélasser dans leur résidence de la côte d'Azur. Louis (Steiger) taquine les poissons sur son bateau, puis tète de la bouteille plus souvent qu'il n'est nécessaire. Julie (Schneider) qu'il ne taquine ni ne tète plus s'ennuie. Elle cède donc aux avances de Jeff.

Les deux amants en viennent rapidement à décider la mort du géneur. Julie assomme Louis et laisse Jeff finir le boulot. Comme prévu, elle signale la disparition de son mari. La police la suspecte, l'interroge, l'arrête mais ce qui inquiète surtout Julie, ce n'est pas *La rousse* mais la disparition de Jeff.

Diffusion le lundi 24 à 20h35 sur FR3.

LE DESERT ROUGE

Film de Michelangelo Antonioni (1964) avec Monica Vitti, Richard Harris et Rita Renoir.

Julienne (Vitti) a une névrose. Son entourage, mari et amis, se rassure en expliquant cela par un traumatisme crânien suite à un accident automobile. En fait, elle est désaxée par son mode de vie.

Malgré son petit garçon, charmant, malgré son mari, ingénieur nucléaire, plutot gentil, le décor sinistre (un complexe industriel) et le vide de sa vie la pousse à tuer le temps. Justement, son mari lui présente un collègue dont petit à petit elle s'éprend. Mais cet être faible et rêveur l'abandonne au bout de quelques 5 à 7 pour l'Amérique du Sud.

Attention danger, regardez ce film sans être dopé aux euphorisants relève du suicide collectif. Antonioni, spécialiste du spleen sociétal, persévère dans son analyse de la stérilité bourgeoise, de l'échec du couple et autres fariboles hilarantes.

Diffusion le dimanche 23 à 22h30 sur FR3 en V.O.



SERIE ROSE

CHASSE GARDÉE

SERIE ROSE

Attention danger, la décadence morale vous guette. Non seulement, cela sent le souffre, la perversion mais en plus cet épisode est joué par des acteurs éprouvés et réalisé avec classe, voici donc ... le meilleur épisode de la série.

Augustine de Villebranche
avec Catherine Leprince, Serge Avedikian et Thierry Bearzatto.

Un homme aime une jeune femme. Repoussé, il devra se travestir pour atteindre son cœur. Sade détourne cette situation classique et transforme un marivaudage en conte pervers.

Et d'un : la jeune femme n'aime pas les hommes. Et de deux le garçon se déguise en fille. Et de trois, la jeune femme se travestit en homme pour séduire de nouvelles conquêtes. Et de quatre, un mystérieux personnage, ami du jeune homme se charge d'organiser la rencontre lors d'un bal dans sa demeure.

Ce *deus ex machina* va suivre les passes d'armes derrière un miroir sans tain. Flirt taquin, puis poussé, puis renversement de situation. Comment l'homme arrive t-il à la posséder sans s'émasculer. La solution est dans le tiroir.

Niveau ambiance, ça décoiffe (attention les postiches), niveau sonore quel registre, quel organe, il faut baisser le volume les voisins vont rougir, niveau image, assez sage. Et puis la fin, suffisamment ambigüe pour vous laisser un petit goût d'amertume : le manipulateur vient de perdre l'être qu'il aimait en secret. Mais qui était-ce : l'homme ou la femme ?

Diffusion le samedi 22 à 23h30 sur FR3.
Photo FR3.

LA FORET INTERDITE

Film de Nicholas Ray (1958) avec Burt Ives, Christopher Plummer, Gypsy Rose Lee et Georges Voskovec.

Plum plum trou la la, à la belle époque les élégantes de Miami se parent de plumes d'oiseaux, les "poules" se traitent de noms d'oiseaux tandis que les faisans jouent les coqs en pâte en plumant les pigeons. Pour tout ce beau monde, les oiseaux fournissent des accessoires de mode et personne ne se préoccupent du massacre de ces volatiles.

Personne jusqu'à l'arrivée de Walt Murdoch (Plummer, excellent gag), un jeune professeur d'histoire naturelle qui va leur voler dans... les plumes, bravo. Pour arrêter la chasse aux volatiles et surtout le juteux trafic qu'il occasionne, il se lance à la poursuite de Cottonmouth (Ives), le chef des trafiquants.

Hymne à la nature, épopée sauvage, fresque zoophilique où Ray (au Burt noir) laisse exploser sa passion pour l'écologie et son romantisme sans failles. Beau comme l'antique, frais comme un éphémère.

Diffusion le vendredi 28 à 22h50 sur A2.

LA TENTATION DU MAL(E)

UNE PLACE AU SOLEIL

Film de Georges Stevens (1951) avec Montgomery Clift, Elizabeth Taylor, Raymond Burr et Shelley Winters.

Charles Eastman, riche industriel, confie un poste subalterne à son neveu George (Clift) qui végète à Chicago. Ce dernier sent le vent de la réussite lui pousser dans le dos. Le pied à l'étrier, il déploie une activité remarquée, la haute ville des gens huppés s'ouvre à lui.

Il fréquente alors une bande de jeunes gens de la bonne société et surtout la superbe et très riche Angela (Taylor). Tout irait pour le mieux s'il pouvait se débarasser d'Alice Tripp (Winters), sa maîtresse. Cette dernière, petite ouvrière peu sortable, pleurniche sur son sort de fille abandonnée et enceinte. George est coincé.

Bon, O. K. les acteurs sont épatants, le sujet en or, le réalisation plus qu'honorable mais faudrait pas abuser des rediffusions.

Diffusion le dimanche 23 à 20h35 sur TF1.

LE RIRE DE CAÏN

Série de Marcel Moussy avec Catherine Spaak, Erik Deshors, André Falcon, Anna Prucnal, Laurent Grévill, Ann Gisel Glass et Marie Rivière.

Résumé du premier épisode : Henri Van Dyke, vit seul avec sa mère et son grand-père depuis que son papa est partie une fois avec Rocky, son frère cadet. A l'âge de dix ans, il découvrit la mer, les anglais en vacances (surtout les anglaises) et aperçut son frère au cinéma.

Second épisode dix ans plus tard : Le 1er août 1938, Henry (Deshors) revient sur son passé en compagnie de son meilleur ami, Julien Hanoffe. Il découvre que l'anglaise qui a grandi est fiancée à un américain qui se trouve être... son frère Rocky justement.

Heureusement que l'histoire assure un maximum genre les Atrides en Wallonie. Passons sur le premier épisode, mollasson, pipi-caca-maso et arrivons très vite au second où se révèle de jeunes acteurs. Bien que très mal dirigés (les figurants font figure de figues en rang), Erik Deshors, Laurent Grévill et Daisy White donnent peu à peu consistance à leurs personnages. Ils s'amélioreront au fil des épisodes et la série aussi qui a de plus en plus la frite grâce à eux.

Diffusion le mercredi à 20h35 du 18 novembre au 10 décembre sur TF1.
Photo TF1-P. Roche



LE RIRE DE CAIN

HOME SWEET HOME

LA VIE EST UN ROMAN

Film d'Alain Resnais (1983) avec Vittorio Gassman, Rugiero Raimondo, Géraldine Chaplin, Fanny Ardant, Pierre Arditi et Sabine Azéma.

Au début du siècle, le comte Forbek (Raimondi) a construit un château fabuleux dans l'idée de s'y enfermer avec ses amis avec pour objectif : la conquête du bonheur. Pour mieux y arriver, ils boivent un filtre magique.

Beaucoup plus tard, un colloque sur l'éducation de l'imaginaire réunit des spécialistes de tous genres qui rivalisent en discours fumeux, grandiloquants, sans imagination.

Pendant ce temps-là, des enfants imaginent un conte de fées où le bonheur triomphe.

Le merveilleux est un genre ingrat et difficile. La tentative de Resnais se caractérise par une certaine réussite visuelle mais les contes de fées modernes exigent du spectateur un regard d'enfant. Selon votre âge.

Diffusion le mardi 25 à 20h35 sur A2.

DOMICILE ADORE

Ciné 16 de Philippe Condroyer avec Marie Nœlle Eusèbe, Jean-Luc Bideau et Michel Peyrelon.

En 1937, aux alentours de l'équateur, Danton Layol représente l'autorité de la France sur la petite île de Takameno. Ce digne gendarme fait sa cour à la jeune, belle et peu vêtue reine Haipiti qui aime régner sur une cour galante. Le concurrent le plus sérieux de Danton est Jos Marken, le schipchandler belge.
Danton hérite de la maison de ses parents dans le Tarn-et-Garonne. Il en profite pour demander sa mutation qui est acceptée immédiatement (là franchement le scénario devient fantaisiste). Mais laisser sa belle sur Takameno lui déchire le cœur. Que faire ? Takamemmener lui répond-elle ?

Acteurs légers, tenue légère et résultat plus que léger. Dommage le scénario brillait par son orighinalité.

Diffusion le jeudi 27 à 20h35 sur FR3.

LA VALISE

Film de Georges Lautner (1973) avec Mireille Darc, Michel Constantin, Jean-Pierre Marielle, Jean Lefèbvre, Michel Galabru et Amidou.

Le Commandant Bloch (Marielle) comme son nom l'indique travaille pour le Mossad, les services secrets israéliens. Opérant à Tripoli (Libye), il est découvert et pourchassé par les Libyens. Il se réfugie à l'ambassade de France qui ne sait pas quoi en faire. Impossible de le garder, inconcevable de le livrer.



LA VALISE

L'ambassadeur français a alors une idée géniale : Bloch se fera la malle par la valise diplomatique qu'accompagnera le Capitaine Augier (Constantin) du Sdec. Las, le personnel de l'aéroport est en grève.

Les cinéastes de divertissement ont souvent des intuitions extraordinaires. La preuve, cette histoire qui semble plus vraie que nature et qui n'a rien perdu de son actualité. Un vaudeville avec les limites du genre mais qui depuis a pris des résonances tragiques.

Diffusion le jeudi 27 à 20h35 sur A2.
Photo A2

TASS TIMES IN TONETOWN

de ACTIVISION pour COMMODORE, AMIGA, ATARI ST, APPLE ET MACINTOSH

Chic alors, voilà un jeu d'aventure parfait, en tout cas sur la version Commodore. Un scénario original, des graphismes en couleurs, mignons et animés, des bruitages sympas et enfin, pour les fainéants, la possibilité de jouer uniquement avec la souris ou le joystick. Que demander de plus ?

Ben des explications eh, banane !

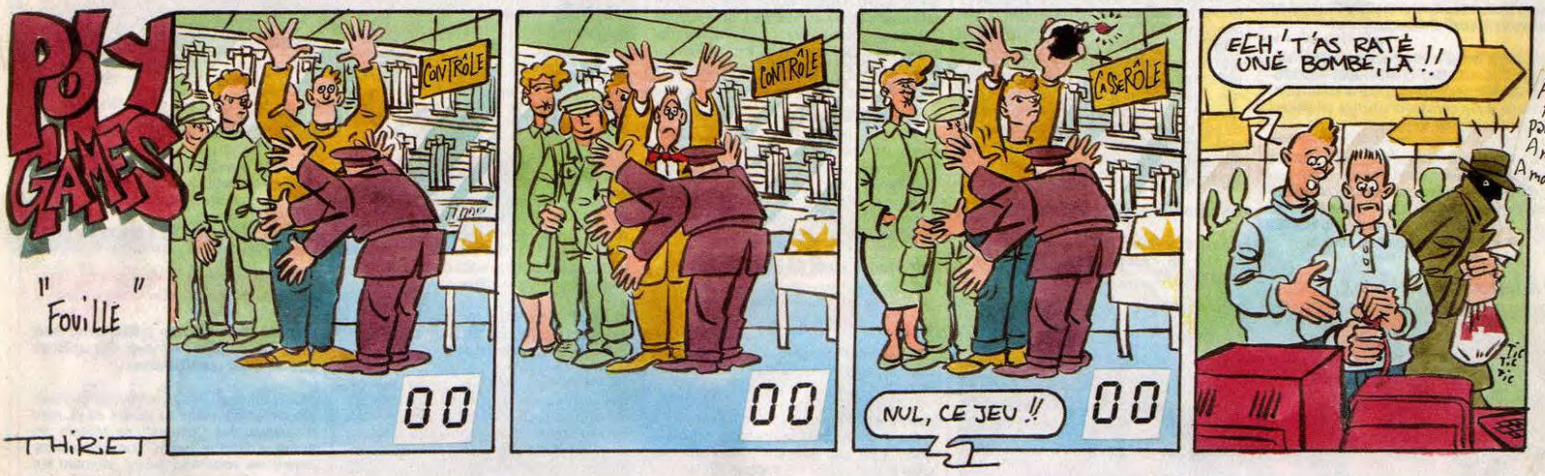
Tout commence dans le salon de votre mère-grand. Gramps (on sait pas qui c'est) a disparu dans une autre dimension, ne laissant derrière lui qu'un message secret et un ticket de caisse pour une pizza anchois et poivrons. Ah bin j'ai prévenu, hein : le scénario est original. D'abord, retrouvez la clef (cherchez dans la cuisine), et ensuite, direction le labo. Après diverses manipulations que je vous laisse la joie de découvrir, vous entrez de plain pied dans l'aventure. Vous voilà à Tonetown, une ville hyperbranchée. Pour les parisiens, imaginez les Halles en dix fois plus étendues, ou mieux encore : la terrasse du Père Tranquille ou du Café Costes un soir de juin. Voyez déjà le malaise. Faut montrer patte blanche pour espérer tirer aux autochtones ne serait-ce que l'ombre d'une moue (je rassure les provinciaux, y ratent pas grand-chose). Eh bin Tonetown, c'est le même genre d'ambiance. Pour se faire accepter de la population (généralement des chiens qui jouent de la guitare électrique !), il va falloir commencer par soigner votre louque. Si vous êtes tass (ringardos, out), ce sera très dur pour vous. En revanche, si vous êtes tone (branché, in, camp, tout ça, quoa), pas de problème : les particuliers vous aideront à retrouver Gramps. Heureusement que le fidèle Ennio, chien reporter de son état, est là pour vous aider, par contre, méfiez-vous de Franklin Snarl. C'est un vrai fils de pute. En fait, l'ambiance est un mélange de Lewis Caroll et des bédés de



Poussin. N'en déplaise à Milou, Poussin me fait rire. Kamagurka aussi. Fin de la parenthèse. Au début, je vous parlais de saisie à l'aide d'une souris. Il est évident qu'un joystick peut faire l'affaire. L'écran est partagé comme dans Borrowed Time, c'est-à-dire avec une fenêtre principale dans laquelle on peut voir une image, et une série de petites fenêtres où sont affichées les icônes sur lesquels (oui, une fois au féminin et une fois au masculin. Icônes est un mot ambigenre) vous irez cliquer pour dialoguer avec l'ordinateur. Par exemple, pour regarder, cliquez sur l'icône qui représente un œil. Mieux encore : mettons que vous êtes au début du jeu. Vous voyez sur le mur une horloge (le balancier bouge et on entend le tic-tac !). Bon. Cliquez sur la pendule. L'ordinateur a aussi bien compris que si vous aviez écrit : look clock. Par pitié, ne soyez pas "Tass". Achetez ce soft. C'est votre unique chance de vous sortir du trip méchants Aliens ou donjons et dragons.

MENU

AMSTRAD	Win or Die
L. ROUX	page 5
AMSTRAD	Shogun
Y. ANDRAUD	page 6
APPLE	James le Barbare
D. POGLIO	page 3
ATARI	Alpha & Pousse Pousse
G. SIEPERT	page 28
CANON X07	Desass.
Emmanuel de LAPPARENT	page 6
CBM 64	Kamikaze
Alain DUBUS	page 27
EXL 100	L'Antre
Vincent BAUCHET	page 7
MSX	Whipping Boy
S. ROYER	page 8
ORIC	Synthétiseur Vocal
P. MENAGER	page 26
SPECTRUM	Milktruck
E. CELLARD	page 4
TI 99/4A (be)	Pilot Chass
E. LORFEVRE	page 4
THOMSON MO5	Le Lotus Bleu
J. JOVELIN	page 25
VIC 20	Le Vase d'or
Philippe SILLON	page 7
ZX 81	Lancelot
Pascal DELALANDE	page 28



COMPACT DISC LASER SEH

CHAINE PHILIPS FCD 560

- ☐ Lecteur compact disc laser
- ☐ Lecteur cassettes stéréo
- ☐ Platine semi-automatique
- ☐ Ampli 2 x 20W.
- ☐ Equalizer 5 gammes de fréquences.
- ☐ Tuner FM/ GO/PO.
- ☐ 2 enceintes.

3890 F. TTC

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL



REVENDEURS ET COLLECTIVITES CONTACTEZ CAROLE BILLORÉ AU (1) 46 27 01 00

LECTEUR COMPACT DISC LASER MULTITECH CD 140



- ☐ Mémoire programmable avec sélection de 16 pistes.
- ☐ Fonction "Auto Replay"
- ☐ Fourni avec son cordon de liaison.
- ☐ ULTRA PLAT

1690 F. TTC.

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL.

COMPTE PERMANENT S.E.H. JUSQU'À 40.000 F. DE DÉCOUVERT AUTORISÉ. Tél. vite au (1)46.27.01.00. POUR OBTENIR UN DOSSIER D'INSCRIPTION

★ sous réserve d'acceptation du dossier.

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H.,160 rue Legendre, 75017 PARIS. / EN VENTE A LA BOUTIQUE DU CLUB

★ Tous nos matériels sont garantis un an, pièce et main-d'oeuvre.
★ Promotion valable dans la limite des stocks.
★ Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après la livraison des matériels commandés.
★ Chèques renvoyés en cas de rupture de stock.

CHAINE PHILIPS FCD 560 : 4.990 F.☐ PRIX SPECIAL CLUB : 3.890 F.☐
LECTEUR COMPACT DISC MULTITECH CD 140 2.190 F.☐ PRIX SPECIAL CLUB : 1.690 F.☐

Expédition par transporteur : 100 F. France métropolitaine.

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
N° CARTE DU CLUB : ..... N° de téléphone : .....
Règlement joint : ☐ Chèque bancaire ☐ CCP

MILKTRUCK

SPECTRUM





Ou la difficulté de faire provision de bouteilles de lait dans un supermarché envahi par les chats...

Eric CELLARD

```
  1 REM  MILKTRUCK
  COPYRIGHT      1985
     PE ET M CELLARD
  2 LET ba=0
  9 DIM h$(5,3): FOR x=1 TO 5: LET h$(x)="PEC": NEXT x
  10 DIM h(5): LET hsc=0: FOR x=1 TO 5: LET h(x)=0: NEXT x
  11 POKE 23681,0
  15 GO SUB 8000: POKE 23606,24: POKE 23607,246: GO TO 7000
  16 LET vie=3: LET sc1=0: LET niv=1: LET niv2=1
  17 PAPER 0: BORDER 2: CLS
  18 LET s=1: POKE 65368,128: POKE 65369,128: POKE 65392,32: POKE 65393,32: GO TO 4000+100*niv2
  20 LET nb=0: LET sc=0: PAPER 4: INK 1: FOR f=0 TO 25: PRINT AT 0,f;"▩";AT 21,f;"▩": NEXT f
  25 FOR f=0 TO 21: PRINT AT f,0;"▩";AT f,25;"▩": NEXT f
  30 POKE 23728,1: POKE 23729,1: POKE 23681,144
  35 PAPER 0: INK 6
  40 RANDOMIZE : FOR f=1 TO 10
  45 LET a=INT (RND*20)+2: LET b=INT (RND*24)+2: IF SCREEN$ (a,b)<>CHR$ 32 THEN GO TO 45
  46 PRINT AT a,b; INK 3;"▩"
  50 NEXT f
  52 PRINT AT 4,26; INK 4; PAPER 0;"SCORE"
  53 GO SUB 1050
  55 RANDOMIZE : FOR f=1 TO 10
  56 LET a=INT (RND*20)+2: LET b=INT (RND*24)+1: IF SCREEN$ (a,b)<>CHR$ 32 OR ATTR (a,b+1)=2 OR ATTR (a,b-1)=2 THEN GO TO 56
  57 PRINT AT a,b; INK 7;"U": NEXT f
  60 LET p=1
  65 INK 3
  66 FOR F=1 TO 10
  67 LET a=INT (RND*20)+2: LET b=INT (RND*24)+1: IF SCREEN$ (a,b)<>CHR$ 32 OR ATTR (A,B+2)=1 OR ATTR (A,B-2)=1 OR ATTR (A,B+2)=3 OR ATTR (A,B-2)=15 THEN GO TO 67
  68 PRINT AT a,b; INK 1;"M": NEXT f
  70 POKE 23672,0: POKE 23674,0: POKE 23673,0
  71 LET H2=39: LET H1=39
  80 FOR f=1 TO vie: PRINT AT 20,25+f*2; INK 6;"D": NEXT f
  85 LET s=1: POKE 65368,128: POKE 65369,128: POKE 65392,32: POKE 65393,32
  100 LET x=PEEK 23728: LET y=PEEK 23729: POKE 60201,x: POKE 60202,y+p: RANDOMIZE USR 60200: IF PEEK 60158=32 THEN POKE 23681,32: LET xa=USR 64000: POKE 23729,y+p): POKE 23681,144: LET xa=USR 64000: GO TO 200
  150 IF ATTR (x,y+p)=15 THEN GO SUB 1000: LET p=-p: LET h2=h2-4: GO SUB 2000: GO SUB 2500: GO SUB 2800: GO TO 100
  161 IF ATTR (X,Y+P)=3 THEN BEEP .01,50: GO SUB 1000: PRINT AT x,y+p; INK 6;" ": LET H2=H2-8: GO SUB 2000: GO SUB 2500: LET P=-P: GO SUB 2800: GO TO 100
  162 IF SCREEN$ (X,Y+P)="!" THEN BEEP .01,50: BEEP .01,10: BEEP .01,0: LET nb=0: PRINT AT x,y+p; INK 7; PAPER 0;" ": LET sc1=sc1+500: PRINT AT 5,26;sc+sc1: LET h2=h2+10: LET p=-p: GO SUB 2800: GO SUB 2800: GO TO 100
  163 IF ATTR (X,Y+P)=7 THEN BEEP .01,0: PRINT AT x,y+p; INK 6;" ": LET p=-p: GO SUB 2800: LET SC=SC+75: PRINT AT 5,26;SC+sc1: LET H2=H2+2: GO SUB 2050: IF sc=750 THEN GO TO 500
  165 IF ATTR (X,Y+P)=1 THEN GO SUB 1200: LET P=-P: GO SUB 2800
  170 GO SUB 5000
  199 GO TO 100
  200 LET xa=USR 60000: IF PEEK 60162=0 AND PEEK 60163=0 THEN GO TO 100
  255 LET x=PEEK 23728: LET y=(PEEK 23729)+p
  256 POKE 60201,x+1: POKE 60202,y-p: RANDOMIZE USR 60200
  260 IF PEEK 60162<>0 AND PEEK 60158=32 THEN POKE 23681,32: RANDOMIZE USR 64000: POKE 23728,x+1: GO TO 100
  265 POKE 60201,x-1: RANDOMIZE USR 60200
  270 IF PEEK 60163<>0 AND PEEK 60158=32 THEN POKE 23681,32: RANDOMIZE USR 64000: LET x=x-1: POKE 23728,x: GO TO 100
  300 GO TO 100
  510 REM musique
  515 FOR i=1 TO 20: BEEP .01,20: BEEP .01,30: BEEP .01,10: NEXT i
  520 FOR f=1 TO 20: PRINT AT f,1;" ": NEXT f
  530 LET niv=niv+1: LET niv2=niv2+1
  535 GO SUB 2200
  540 PRINT AT 10,10; INK 6; PAPER 2;"NIVEAU:";NIV
  541 IF niv2=4 THEN LET niv2=1
  544 FOR f=0 TO 100: NEXT f
  545 LET sc1=sc1+sc: LET sc=0: GO SUB 2700: GO TO 4000+100*niv2
  600 STOP
  1000 REM  ROUTINE D APPLATISSEMENT
  1005 LET VAL=PEEK 23681
  1010 POKE 23681,CODE "h"
  1020 FOR F=0 TO 3: RANDOMIZE USR 64000: NEXT F
  1024 POKE 23681,VAL
  1030 RETURN
  1050 PLOT 225,32: DRAW 20,0: DRAW 0,40: DRAW -6,10: DRAW 0,6: DRAW 2,0: DRAW 0,2: DRAW -12,0: DRAW 0,-2: DRAW 2,0: DRAW 0,-6: DRAW -6,-6: DRAW 0,-40
  1060 FOR F=0 TO 39: BEEP .001,f+10: PLOT 226,33+F: DRAW 18,0: NEXT F
  1100 RETURN
  1200 PRINT AT X,Y+P; INK 1;"▩"
  1205 FOR F=-5 TO 0: BEEP .009,f+10: NEXT F: PRINT AT X,Y+P; INK 1;"M": RETURN
  2000 REM VIDAGE DE LA BOUTEILLE
  2010 IF H2<=0 THEN LET H2=0
  2020 FOR F=H1 TO H2 STEP -1: BEEP .001,f: PLOT INK 7;225,33+F: DRAW OVER 1; INK 7;19,0: NEXT F
  2021 LET H1=H2-1: LET H2=H2-1
  2025 IF H1<=0 THEN GO TO 3000
  2049 RETURN
  2051 REM REMPLISSAGE DE LA BOUTEILLE
  2060 IF H2>=39 THEN LET H2=39
  2070 FOR F=H1 TO H2: PLOT INK 7; 225,33+F: DRAW INK 7;19,0: BEEP .001,f: NEXT F
  2075 LET H1=H2
  2080 RETURN
  2200 FOR f=h2 TO 0 STEP -1: PLOT INK 7;225,33+f: DRAW OVER 1; INK 7;19,0: LET sc=sc+250: BEEP .01,10: PRINT AT 5,26;sc+sc1: NEXT f
  2249 RETURN
  2500 REM test
  2502 RANDOMIZE
  2505 LET rn=RND
  2510 IF rn>.3 OR nb=1 THEN RETURN
  2515 RANDOMIZE
  2520 LET nb=1: LET ab=INT (RND*20)+1: LET be=INT (RND*24)+2: IF SCREEN$ (ab,be)=CHR$ 32 THEN PRINT AT ab,be; INK 7; PAPER 0;"!": BEEP .01,10: BEEP .01,50: RETURN
  2530 GO TO 2520
  2700 FOR f=1 TO 20: PRINT AT f,1; INK 6; PAPER 0;"          ": NEXT f: RETURN
  2800 REM changement de sens
  2801 IF s=1 THEN POKE 65368,1: POKE 65369,1: POKE 65392,4: POKE 65393,4: LET s=-s: RETURN
  2810 IF s=-1 THEN POKE 65368,128: POKE 65369,128: POKE 65392,32: POKE 65393,32: LET s=-s: RETURN
```

Suite page 5

PILOT CHASS

TI 99/4A BASIC ETENDU

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI



Pilote de chasse émérite et solitaire du troisième millénaire, vous voilà face aux légions belliqueuses de ZHUL, infâme tyran galactique et toc !..

Eric LORFEVRE

```
10 !  ***************
20 !  *             *
30 !  * PILOT CHASS *
40 !  *             *
50 !  ***************
60 !  *     PAR     *
70 !  *             *
80 !  * LORFEVRE E. *
90 !  *             *
100 !*     1985/86   *
110 !*             *
120 !*     POUR    *
130 !*             *
140 !*  TI-99/4A   *
150 !*             *
160 !*     EN      *
170 !*             *
180 !*BASIC ETENDU *
190 !  ***************
200 !
210 !  ***************
220 !  * PRESENTATION *
230 !  ***************
240 CALL CLEAR
250 CALL MAGNIFY(2)
260 CALL SCREEN(2)
270 RANDOMIZE
280 FOR I=1 TO 12
290 CALL COLOR(I,16,1)
300 NEXT I
310 DATA 80,73,76,79,84,32,67,72,65,83,83
320 EL=28 :: EM=40
330 FOR I=1 TO 11
340 READ LT
350 CALL SPRITE(#I,LT,6,EL,EM)
360 EL=EL+4 :: EM=EM+16
370 NEXT I
380 DISPLAY AT(12,2):"1985/86"
390 CALL HCHAR(1,1,42,32)
400 CALL HCHAR(14,1,42,32)
410 CALL MUSIC(1)
420 DISPLAY AT(22,2):"VOULEZ-VOUS LES REGLES ?  N"
430 ACCEPT AT(22,28)SIZE(-1)BEEP VALIDATE("ONon"):R$
440 IF R$="O" OR R$="o" THEN CALL REGLE(1,0)
450 CALL CLEAR
460 CALL DELSPRITE(ALL)
470 CALL MAGNIFY(3)
480 CALL CHAR(128,"0000000000000001")
490 FOR T=9 TO 28
500 CALL SPRITE(#T,128,INT(12*RND)+3,INT(192*RND)+1,INT(256*RND)+1)
510 NEXT T
520 ! ******************
530 ! * INITIALISATION *
540 ! ******************
550 CD=6 :: V=5 :: D=1 :: VIE=4 :: PT=92 :: NV=0 :: SCORE=0 :: ED=0 :: UX=0 :: UY=0
560 OPTION BASE 1
570 DIM MT(4),MT1(2),MT2(2)
580 CALL COLOR(3,10,2,4,10,2)
590 RESTORE 650
600 FOR I=1 TO 14
610 READ NM,CAR$
620 CALL CHAR(NM,CAR$)
630 NEXT I
640 ! *CHASSEUR B.G.*
650 DATA 64,0000000001020202030700F0F1F1E3C38787C3EFE1E1E3C78F0E0C0B000000000
660 ! *CHASSEUR G.*
670 DATA 68,000000000000000F3FFFFF7F0000000000000000377BF0F0FFFFCFB00000000
680 ! *CHASSEUR H.G.*
690 DATA 72,0000C0F0FC7E3F1F0F0703010000000000000000000E0100B8BCFFFFF7E3C00
700 ! *CHASSEUR B.*
710 DATA 76,01073F3F3C1C0C040603030303030101B0E0FCFC3C3B302060C0C0C0C0C0B080
720 ! *CHASSEUR H.*
730 DATA 84,0101030303030306040C1C3C3F3F0701B0B0C0C0C0C0C0602030383CFCFCE0B0
740 ! *CHASSEUR B.D.*
750 DATA 88,1E3E7C7F7B7B3C1E0F0703010000000000000B0404040C0E0F0F0FB7B3C1C
760 ! *CHASSEUR D.*
770 DATA 92,00000000C0EEF1F0F0FF3F1F0000000000000000000F0FCFFFFFE00000000
780 ! *CHASSEUR H.D.*
790 DATA 96,0000000000000070810D1F3FFFF7E3C000000030F3F7E7CF8F0E0C0B000000000
800 ! *ENNEMIS*
810 DATA 100,0000030F3FFFFF0303FFFF3F0F030000000C0F0FCFFFFC0C0FFFFFCF0C00000
820 ! *PLANETE 1*
830 DATA 108,0000030F1F1F3F3F3E1D2A458B10A00508D1E2F4E8D4AC5CBC78FBF0C00000
840 ! *PLANETE 2*
850 DATA 104,000000030F0F1F1F1F1F1E2D4308500000A10E2F4F0E8D8B878F0F0C0000000
860 ! *TIR*
870 DATA 112,0000000000000001010000000000000000000000000000808
880 ! *DRAPEAU*
890 DATA 124,30383C3830202020
900 ! *EXPLOSION*
910 DATA 120,000000114004001280010440100010000B0000B02208001480020028B000000
920 CALL COLOR(12,16,1)
930 CALL AFFICH(VIE,SCORE)
940 CALL MUSIC(5)
950 CALL SCREEN(2)
960 CALL SPRITE(#7,108,5,40,28,#8,104,13,120,168)
970 CALL SPRITE(#1,PT,16,88,120)
980 FOR I=1 TO 4
990 MT(I)=INT((V+V+1)*RND)-V
1000 NEXT I
1010 FOR I=1 TO 2
1020 MT1(I)=INT(V*RND)-V
1030 MT2(I)=INT(V*RND)+1
1040 NEXT I
1050 FOR I=3 TO 5 STEP 2
1060 CALL SPRITE(#I,100,CD,INT(192*RND)+1,INT(256*RND)+1,MT(D),MT1(D))
1070 CALL SPRITE(#I+1,100,CD,INT(192*RND)+1,INT(256*RND)+1,MT(D+2),MT2(D))
1080 D=D+1
1090 NEXT I
1100 ! ********************
1110 ! * PROGRAMME PRINC. *
1120 ! ********************
1130 CALL JOYST(1,X,Y)
1140 IF X<>0 OR Y<>0 THEN GOSUB 1320
1150 FOR I=3 TO 6
1160 CALL COINC(#1,#I,16,C1)
1170 IF C1=-1 THEN 1550
1180 CALL COINC(#2,#I,20,C2)
1190 IF C2=-1 THEN 2280
1200 NEXT I
1210 CALL KEY(1,K,S)
1220 IF K<>18 THEN 1240
1230 IF S<>0 THEN 1740
1240 CALL DELSPRITE(#2)
1250 FOR I=3 TO 6
1260 CALL COINC(#1,#I,16,C1)
1270 IF C1=-1 THEN 1550
1280 CALL COINC(#2,#I,20,C2)
1290 IF C2=-1 THEN 2280
1300 NEXT I
1310 GOTO 1130
1320 ! *************
1330 ! * S.P JOYST *
1340 ! *************
1350 TY=Y*5 :: TX=-(X)*5
1360 UY=-(Y)*7 :: UX=X*7
1370 IF X=-4 THEN PT=64 :: GOTO 1400
1380 IF X=0 THEN PT=76 :: GOTO 1400
1390 PT=88
1400 IF Y=-4 THEN 1430
1410 IF Y=0 THEN PT=PT+4 :: GOTO 1430
1420 PT=PT+8
1430 CALL PATTERN(#1,PT)
1440 CALL MOTION(#7,TY,TX,#8,TY,TX)
1450 D=1
1460 FOR I=3 TO 5 STEP 2
1470 CALL MOTION(#I,MT(D)+TY,MT1(D)+TX,#I+1,MT(D+2)+TY,MT2(D)+TX)
1480 D=D+1
1490 NEXT I
1500 CALL DELSPRITE(#2)
1510 RETURN
1520 ! ***************
1530 ! * S.P COINC #1 *
1540 ! ***************
1550 CALL PATTERN(#1,120)
1560 CALL PATTERN(#I,120)
1570 CALL DELSPRITE(#2)
1580 CALL MUSIC(4)
1590 CALL DELSPRITE(#I)
1600 CALL PATTERN(#1,140)
1610 ED=ED+1
1620 GOSUB 1850
1630 GOSUB 2210
1640 CALL PATTERN(#1,PT)
1650 ON (I-2)GOTO 1660,1670,1680,1690
1660 RD=1 :: RDX=MT1(1):: GOTO 1700
1670 RD=2 :: RDX=MT2(1):: GOTO 1700
1680 RD=3 :: RDX=MT1(2):: GOTO 1700
1690 RD=4 :: RDX=MT2(2)
1700 CALL SPRITE(#I,100,CD,INT(192*RND)+1,INT(256*RND)+1,MT(RD)+TY,RDX+TX)
1710 GOTO 1130
1720 ! ***********
1730 ! * S.P TIR *
1740 ! ***********
1750 CALL SPRITE(#2,112,9,88,120,UY,UX)
1760 CALL MUSIC(6)
1770 FOR I=3 TO 6
1780 CALL COINC(#2,#I,20,C)
1790 IF C=-1 THEN 2280
1800 NEXT I
1810 GOTO 1250
1820 ! ***********
1830 ! * S.P FIN *
1840 ! ***********
1850 VIE=VIE-1
1860 CALL AFFICH(VIE,SCORE)
1870 IF VIE=0 THEN 1890
1880 RETURN
1890 SCORE=SCORE+1000
1900 CALL AFFICH(VIE,SCORE)
1910 CALL DELSPRITE(#1,#2)
1920 CALL MUSIC(2)
1930 CALL DELSPRITE(#7,#8,#3,#4,#5,#6)
1940 DISPLAY AT(24,24):"      "
1950 CALL CHARSET
1960 FOR COL=1 TO 8
1970 CALL COLOR(COL,16,1)
1980 NEXT COL
1990 CALL COLOR(3,6,1,4,6,1)
2000 IF RSC<SCORE THEN 2020
2010 GOTO 2070
2020 RSC=SCORE
2030 FOR T=1 TO 500
2040 NEXT T
2050 CALL MUSIC(3)
2060 CALL REGLE(2,SCORE)
2070 FOR T=1 TO 100
2080 NEXT T
2090 CALL REGLE(3,0)
2100 DISPLAY AT(22,14):"O"
2110 ACCEPT AT(22,14)SIZE(-1)BEEP VALIDATE("ONon"):R$
2120 CALL CLEAR
2130 IF R$<>"N" AND R$<>"n" THEN 550
2140 CALL REGLE(4,0)
2150 FOR T=1 TO 100
2160 NEXT T
2170 END
2180 ! *************
2190 ! * S.P SCORE *
2200 ! *************
2210 SCORE=SCORE+1000
2220 CALL AFFICH(VIE,SCORE)
2230 IF ED=15 AND VIE>0 THEN 2440
2240 RETURN
2250 ! ***************
2260 ! * S.P COINC #2 *
2270 ! ***************
2280 CALL DELSPRITE(#2)
2290 CALL PATTERN(#I,120)
2300 CALL MUSIC(4)
2310 CALL DELSPRITE(#I)
2320 ED=ED+1
2330 GOSUB 2210
2340 ON (I-2)GOTO 2350,2360,2370,2380
2350 RD=1 :: RDX=MT1(1):: GOTO 2390
2360 RD=2 :: RDX=MT2(1):: GOTO 2390
2370 RD=3 :: RDX=MT1(2):: GOTO 2390
2380 RD=4 :: RDX=MT2(2)
2390 CALL SPRITE(#I,100,CD,INT(192*RND)+1,INT(256*RND)+1,MT(RD)+TY,RDX+TX)
2400 GOTO 1250
```

A SUIVRE...

WIN OR DIE



Vous êtes de gauche, ils sont de droite, que le meilleur gagne...

Lionel ROUX

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

SUITE DU N°161

```
3500 X1=144:Y1=100:CD1=CY:B1=Y1:A1
=X1:X2=164:Y2=100:CD2=CY:A2=X2:B2=
Y2:X3=184:Y3=100:CD3=CY:A3=X3:B3=Y
3:X4=204:Y4=100:CD4=CY:A4=X4:B4=Y4
:C1=0:C2=0:C3=0:C4=0
3510 IF CY<0 THEN TY=-CY ELSE TY=C
Y
3520 IF C1=2 THEN GOTO 3590
3530 IF Y1>184-CY OR Y1<TY THEN CD
1=-CD1
3540 X1=X1-CX
3550 IF X1<=144-CX AND C1<>1 THEN
C1=1:CALL &9000,A1,B1,V1
3560 IF X1<1 THEN C1=2:CALL &9000,
A1,B1,V1
3570 IF C1=1 THEN Y1=Y1+CD1:CALL &
9000,A1,B1,V1:CALL &9000,X1,Y1,V1:
B1=Y1
3580 A1=X1
3590 GOSUB 3290:IF C2=2 THEN GOTO
3660
3600 IF Y2>184-CY OR Y2<TY THEN CD
2=-CD2
3610 X2=X2-CX
3620 IF X2<=144-CX AND C2<>1 THEN
C2=1:CALL &9000,A2,B2,V2
3630 IF X2<1 THEN C2=2:CALL &9000,
A2,B2,V2
3640 IF C2=1 THEN Y2=Y2+CD2:CALL &
9000,A2,B2,V2:CALL &9000,X2,Y2,V2:
B2=Y2
3650 A2=X2
3660 IF C3=2 THEN GOTO 3730
3670 IF Y3>184-CY OR Y3<TY THEN CD
3=-CD3
3680 X3=X3-CX
3690 IF X3<=144-CX AND C3<>1 THEN
C3=1:CALL &9000,A3,B3,V3
3700 IF X3<1 THEN C3=2:CALL &9000,
A3,B3,V3
3710 IF C3=1 THEN Y3=Y3+CD3:CALL &
9000,A3,B3,V3:CALL &9000,X3,Y3,V3:
B3=Y3
3720 A3=X3
3730 GOSUB 3290:IF C4=2 THEN GOTO
3810
3740 IF Y4>184-CY OR Y4<TY THEN CD
4=-CD4
3750 X4=X4-CX
3760 IF X4<=144-CX AND C4<>1 THEN
C4=1:CALL &9000,A4,B4,V4
3770 IF X4<1 THEN C4=2:CALL &9000,
A4,B4,V4
3780 IF C4=1 THEN Y4=Y4+CD4:CALL &
9000,A4,B4,V4:CALL &9000,X4,Y4,V4:
B4=Y4
3790 A4=X4
3800 GOTO 3520
3810 RETURN
3820 X1=144:Y1=50:CD1=CY:B1=Y1:A1=
X1:X2=164:Y2=100:CD2=CY:A2=X2:B2=Y
2:X3=184:Y3=150:CD3=CY:A3=X3:B3=Y3
:X4=204:Y4=50:CD4=CY:A4=X4:B4=Y4:C
1=0:C2=0:C3=0:C4=0
3830 IF CY<0 THEN TY=-CY ELSE TY=C
Y
3840 IF C1=2 THEN GOTO 3920
3850 IF Y1>184-CY OR Y1<TY THEN CD
1=-CD1
3860 X1=X1-CX
3870 GOSUB 3290
3880 IF X1<=144-CX AND C1<>1 THEN
C1=1:CALL &9000,A1,B1,V1
3890 IF X1<1 THEN C1=2:CALL &9000,
A1,B1,V1
3900 IF C1=1 THEN Y1=Y1+CD1:CALL &
9000,A1,B1,V1:CALL &9000,X1,Y1,V1:
B1=Y1
3910 A1=X1
3920 IF C2=2 THEN GOTO 3990
3930 IF Y2>184-CY OR Y2<TY THEN CD
2=-CD2
3940 X2=X2-CX
3950 IF X2<=144-CX AND C2<>1 THEN
C2=1:CALL &9000,A2,B2,V2
3960 IF X2<1 THEN C2=2:CALL &9000,
A2,B2,V2
3970 IF C2=1 THEN Y2=Y2+CD2:CALL &
9000,A2,B2,V2:CALL &9000,X2,Y2,V2:
B2=Y2
3980 A2=X2
3990 IF C3=2 THEN GOTO 4070
4000 IF Y3>184-CY OR Y3<TY THEN CD
3=-CD3
4010 X3=X3-CX
4020 GOSUB 3290
4030 IF X3<=144-CX AND C3<>1 THEN
C3=1:CALL &9000,A3,B3,V3
4040 IF X3<1 THEN C3=2:CALL &9000,
A3,B3,V3
4050 IF C3=1 THEN Y3=Y3+CD3:CALL &
9000,A3,B3,V3:CALL &9000,X3,Y3,V3:
B3=Y3
4060 A3=X3
4070 IF C4=2 THEN GOTO 4160
4080 IF Y4>184-CY OR Y4<TY THEN CD
4=-CD4
4090 X4=X4-CX
4100 GOSUB 3290
4110 IF X4<=144-CX AND C4<>1 THEN
C4=1:CALL &9000,A4,B4,V4
4120 IF X4<1 THEN C4=2:CALL &9000,
A4,B4,V4
4130 IF C4=1 THEN Y4=Y4+CD4:CALL &
9000,A4,B4,V4:CALL &9000,X4,Y4,V4:
B4=Y4
4140 A4=X4
4150 GOTO 3840
4160 RETURN
4170 X1=144:Y1=50:CD1=CY:B1=Y1:A1=
X1:X2=164:Y2=100:CD2=-CY:A2=X2:B2=
Y2:X3=184:Y3=150:CD3=CY:A3=X3:B3=Y
3:X4=204:Y4=50:CD4=-CY:A4=X4:B4=Y4
:C1=0:C2=0:C3=0:C4=0:C5=0:C6=0
4180 IF CY<0 THEN TY=-CY ELSE TY=C
Y
4190 IF C1=2 THEN GOTO 4270
4200 IF Y1>184-CY OR Y1<TY THEN CD
1=-CD1
4210 X1=X1-CX
4220 GOSUB 3290
4230 IF X1<=144-CX AND C1<>1 THEN
C1=1:CALL &9000,A1,B1,V1
4240 IF X1<1 THEN C1=2:CALL &9000,
A1,B1,V1
4250 IF C1=1 THEN Y1=Y1+CD1:CALL &
9000,A1,B1,V1:CALL &9000,X1,Y1,V1:
B1=Y1
4260 A1=X1
4270 IF C2=2 THEN GOTO 4350
4280 IF Y2>184-CY OR Y2<TY THEN CD
2=-CD2
4290 X2=X2-CX
4300 GOSUB 3290
4310 IF X2<=144-CX AND C2<>1 THEN
C2=1:CALL &9000,A2,B2,V2
4320 IF X2<1 THEN C2=2:CALL &9000,
A2,B2,V2
4330 IF C2=1 THEN Y2=Y2+CD2:CALL &
9000,A2,B2,V2:CALL &9000,X2,Y2,V2:
B2=Y2
4340 A2=X2
4350 IF C3=2 THEN GOTO 4070
4360 IF Y3>184-CY OR Y3<TY THEN CD
3=-CD3
4370 X3=X3-CX
4380 GOSUB 3290
4390 IF X3<=144-CX AND C3<>1 THEN
C3=1:CALL &9000,A3,B3,V3
4400 IF X3<1 THEN C3=2:CALL &9000,
A3,B3,V3
4410 IF C3=1 THEN Y3=Y3+CD3:CALL &
9000,A3,B3,V3:CALL &9000,X3,Y3,V3:
B3=Y3
4420 A3=X3
4430 IF C4=2 THEN GOTO 4520
4440 IF Y4>184-CY OR Y4<TY THEN CD
4=-CD4
4450 X4=X4-CX
4460 GOSUB 3290
4470 IF X4<=144-CX AND C4<>1 THEN
C4=1:CALL &9000,A4,B4,V4
4480 IF X4<1 THEN C4=2:CALL &9000,
A4,B4,V4
4490 IF C4=1 THEN Y4=Y4+CD4:CALL &
9000,A4,B4,V4:CALL &9000,X4,Y4,V4:
B4=Y4
4500 A4=X4
4510 GOTO 4190
4520 RETURN
4530 X1=144:Y1=50:CD1=CY:B1=Y1:A1=
X1:X2=164:Y2=100:CD2=CY:A2=X2:B2=Y
2:X3=184:Y3=150:CD3=CY:A3=X3:B3=Y3
:X4=204:Y4=50:CD4=CY:A4=X4:B4=Y4:C
1=0:C2=0:C3=0:C4=0
4540 IF CY<0 THEN TY=-CY ELSE TY=C
Y
4550 IF RND>0.5 THEN CD1=-CD1
4560 IF RND>0.5 THEN CD2=-CD2
4570 IF RND>0.5 THEN CD3=-CD3
4580 IF RND>0.5 THEN CD4=-CD4
4590 IF C1=2 THEN GOTO 4670
4600 IF Y1>184-CY OR Y1<TY THEN CD
1=-CD1
4610 X1=X1-CX
4620 GOSUB 3290
4630 IF X1<=144-CX AND C1<>1 THEN
C1=1:CALL &9000,A1,B1,V1
4640 IF X1<1 THEN C1=2:CALL &9000,
A1,B1,V1
4650 IF C1=1 THEN Y1=Y1+CD1:CALL &
9000,A1,B1,V1:CALL &9000,X1,Y1,V1:
B1=Y1
4660 A1=X1
4670 IF C2=2 THEN GOTO 4740
4680 IF Y2>184-CY OR Y2<TY THEN CD
2=-CD2
4690 X2=X2-CX
4700 IF X2<=144-CX AND C2<>1 THEN
C2=1:CALL &9000,A2,B2,V2
4710 IF X2<1 THEN C2=2:CALL &9000,
A2,B2,V2
4720 IF C2=1 THEN Y2=Y2+CD2:CALL &
9000,A2,B2,V2:CALL &9000,X2,Y2,V2:
B2=Y2
4730 A2=X2
4740 IF C3=2 THEN GOTO 4820
4750 IF Y3>184-CY OR Y3<TY THEN CD
3=-CD3
4760 X3=X3-CX
4770 GOSUB 3290
4780 IF X3<=144-CX AND C3<>1 THEN
C3=1:CALL &9000,A3,B3,V3
4790 IF X3<1 THEN C3=2:CALL &9000,
A3,B3,V3
4800 IF C3=1 THEN Y3=Y3+CD3:CALL &
9000,A3,B3,V3:CALL &9000,X3,Y3,V3:
B3=Y3
4810 A3=X3
4820 IF C4=2 THEN GOTO 4910
4830 IF Y4>184-CY OR Y4<TY THEN CD
4=-CD4
4840 X4=X4-CX
4850 GOSUB 3290
4860 IF X4<=144-CX AND C4<>1 THEN
C4=1:CALL &9000,A4,B4,V4
4870 IF X4<1 THEN C4=2:CALL &9000,
A4,B4,V4
4880 IF C4=1 THEN Y4=Y4+CD4:CALL &
9000,A4,B4,V4:CALL &9000,X4,Y4,V4:
B4=Y4
4890 A4=X4
4900 GOTO 4550
4910 RETURN
4920 '
4930 'T A B L E A U  1
4940 '
4950 FOR I=200 TO 5 STEP -6:ENT 1,
10,5,1,10,5,1:SOUND 1,I,10,7,0,1:N
EXT
4960 CLS
4970 PRINT CHR$(23);CHR$(1)
4980 LOCATE 5,1:PEN 1:PRINT"ENERGI
E 99 %":EN=99
4990 RANDOMIZE(5):X=50:Y=100:XA=X:
YA=Y:CALL &9000,X,Y,0:FOR I=1 TO 2
0
5000 CX=INT(RND*10+10):CY=INT(RND*
40-20)
5010 V1=ROUND(RND*9+1.4):V2=V1:V3=
V1:V4=V1
5020 GOSUB 3500
5030 NEXT
5040 '
5050 'T A B L E A U  2
5060 '
5070 RANDOMIZE(5):FOR I=1 TO 40
5080 CX=INT(RND*10+10):CY=INT(RND*
40-20)
5090 V1=ROUND(RND*9+1.4):V2=V1:V3=
V1:V4=V1
5100 GOSUB 3820
5110 NEXT
5120 '
5130 'T A B L E A U  3
5140 '
5150 RANDOMIZE(5):FOR I=1 TO 40
5160 CX=INT(RND*10+10):CY=INT(RND*
20-10)
5170 V1=ROUND(RND*9+1.4):V2=V1:V3=
V1:V4=V1
5180 GOSUB 4530
5190 NEXT
5200 '
5210 'T A B L E A U  4
5220 '
5230 RANDOMIZE(10)
5240 CX=INT(RND*10+10):CY=INT(RND*
5250 V1=ROUND(RND*9+1.4):V2=V1:V3=
V1:V4=V1
5260 GOSUB 4170
5270 GOTO 5240
5280 ' SI BREAK
5290 SPEED  KEY 10,3:PEN 1:END
5300 '
5310 'FIN DU JEU
5320 '
5330 ENV 3,=1,10000:SOUND 129,0,0,
0,3,0,31
5340 BORDER 4,8:INK 0,4,8:SPEED IN
K 1,1
5350 IF SQ(1)=132 THEN 5350 ELSE I
NK 0,0:BORDER 7
5360 FOR I=10 TO 200 STEP 6:ENT 1,
10,5,1,10,5,1:SOUND 1,I,10,7,0,1:N
EXT
5370 MODE 1:LOCATE 16,10:PRINT"TON
 SCORE :";SC
5380 IF SC>RE THEN RE=SC
5390 IF RE>SC THEN LOCATE 1,15:PRI
NT NOM$;" avec";re:"Points":PRINT"
a fait vachement mieux que ce scor
e" ELSE INPUT"C'est quoi ton nom "
;nom$
5400 LOCATE 1,20:PRINT"Au fait tu
veux faire une autre Partie ?"
5410 IF INKEY(34)=0 THEN T1=0:T3=0
:T5=0:SC=0:GOTO 130
5420 IF INKEY(46)=0 THEN WHILE INK
E$<>"":WEND:PRINT"N'oublie quand m
eme Pas de lire l'Hebdo.A la Proch
aine...":END
5430 GOTO 5410
```

SPECTRUM

Suite de la page 4

```
2820 RETURN
3000 REM FIN
3005 LET vie=vie-1
3007 IF vie=2 THEN PRINT AT 20,3
1;" "
3008 IF vie=1 THEN PRINT AT 20,2
9;" "
3009 IF vie=0 THEN PRINT AT 20,2
7;" "
3010 IF vie=0 THEN GO TO 3500
3015 GO SUB 2700: LET SC1=SC+SC1
: LET SC=0: GO TO 4000+100*niv2
3100 STOP
3500 FOR i=1 TO 30: BEEP .01,20:
 BEEP .01,30: BEEP .01,10: NEXT
i
3510 LET sc1=sc+sc1: IF sc1>h(1)
 THEN BEEP .1,3: FOR w=5 TO 2 ST
EP -1: LET h(w)=h(w-1): LET h$(w
)=h$(w-1): NEXT w: LET ba=1: LET
 h(1)=sc1: GO TO 3600
3520 FOR w=2 TO 5: IF sc1>h(w) T
HEN GO TO 3550
3530 NEXT w
3540 GO TO 3600
3550 IF w=5 THEN LET h(5)=sc1
3560 FOR g=5 TO w STEP -1: LET h
(g)=h(g-1): LET h$(g)=h$(g-1): N
EXT g
3565 LET h(w)=sc1
3570 LET ba=1
3600 CLS
3605 PRINT AT 1,7; PAPER 2; INK
6;"C L A S S E M E N T"
3610 FOR j=2 TO 10 STEP 2: PRINT
 AT j+2,5; INK 2;j/2;" "; INK 6;
h(j/2);TAB 15; INK 1;" par ";TAB
 27; INK 4;h$(j/2): NEXT j
3615 IF ba=1 THEN GO SUB 3625
3620 FOR f=0 TO 500: NEXT f: GO
TO 7000
3625 FOR u=0 TO 2: LET ca=32
3628 LET ca=ca+1+(ca<>32)
3635 PRINT AT w*4,27+u; INK 4;CH
R$ ca
3636 BEEP .01,5
3637 FOR f=0 TO 30: NEXT f
3640 IF INKEY$<>"" THEN LET h$(w
,u+1)=CHR$ ca: NEXT u: LET ba=0:
 GO TO 7000
3644 IF ca=32 THEN LET ca=64
3645 IF ca=90 THEN LET ca=32
3650 GO TO 3628
3999 STOP
4005 GO TO 20
4100 REM  niveau 1
4110 INK 7: PAPER 1: FOR f=0 TO
25: PRINT AT 0,f;"#";AT 21,f;"#"
: NEXT f
4111 FOR f=0 TO 21: PRINT AT f,0
;"#";AT f,25;"#": NEXT f
4115 PRINT INK 4; PAPER 0;AT 8,1
5;"▗";AT 9,15;"▝"
4116 PRINT INK 4; PAPER 0;AT 19,
14;"▗";AT 20,14;"▝"
4120 RESTORE 4190: GO TO 4204
4190 DATA "M",1,0,1,7,5,8,2,21,7
,22,8,9,11,10,11,20,15,3,15,11,1
7,12,15,24,19,22,20,10,201,201
4191 DATA "#",7,1,9,7,10,7,11,7,
12,7,15,17,15,18,15,19,15,20,15,
21,15,22,201,201
4192 DATA "M",3,0,2,16,4,13,8,20
,12,18,13,5,13,15,17,9,17,16,19,
7,20,18,201,201
4193 DATA "▗",7,0,1,23,5,21,5,5,
6,2,13,12,15,8,16,4,17,20,20,21,
8,12,201,201
4194 DATA "▝",4,0,2,9,10,3,201,
201
4195 DATA "#",4,0,19,3,4,18,255,
255
4200 REM  niveau 2
4201 FOR f=0 TO 25: INK 7: PAPER
 1: PRINT AT 0,f;"◆";AT 21,f;"◆"
: NEXT f
4202 FOR f=0 TO 21: INK 7: PAPER
 1: PRINT AT f,0;"◆";AT f,25;"◆"
: NEXT f
4203 RESTORE 4295
4204 PAPER 0: INK 6
4205 READ a$: READ ink: READ pap
4206 READ x,y: IF x=201 OR y=201
 THEN GO TO 4205
4207 IF x=255 OR y=255 THEN GO T
O 5500
4210 PRINT AT x,y; INK ink; PAPE
R pap;a$;
4211 GO TO 4206
4295 DATA "#",7,1,5,10,5,11,5,12
,5,13,5,14,11,13,12,13,13,13,14,
13,17,1,17,2,17,3,17,4,17,5,18,1
7,18,18,18,19,18,20,201,201
4296 DATA "M",7,0,2,5,6,14,8,2,9
,21,12,9,13,15,16,18,18,2,20,15,
20,24,201,201
```

A SUIVRE...

SHOGUN

Subtil jeu de réflexion pour méninges blasées en mal d'exotisme...

Youri ANDRAUD

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI



SUITE DU N°161

```
1190 SYMBOL 105,255,128,131,132,12
9,128,132,131:SYMBOL 106,255,1,129
,65,129,65,65,129
1200 SYMBOL 107,255,128,128,129,13
0,135,128,129:SYMBOL 108,255,1,129
,129,193,129,193
1210 '
1220 SYMBOL 109,255,128,159,136,13
2,130,129,128:SYMBOL 110,255,1,249
,17,33,65,129,1
1230 SYMBOL 111,255,128,143,159,15
9,179,161,128:SYMBOL 112,255,1,241
,249,249,205,133,1
1240 SYMBOL 113,129,131,133,129,12
9,131,128,255:SYMBOL 114,1,1,1,1,1
,129,1,255
1250 SYMBOL 115,131,132,128,129,13
0,135,128,255:SYMBOL 116,129,65,65
,129,1,193,1,255
1260 SYMBOL 117,131,132,129,128,13
2,131,128,255:SYMBOL 118,129,65,12
9,65,65,129,1,255
1270 SYMBOL 119,128,129,130,135,12
8,129,128,255:SYMBOL 120,129,129,1
29,193,129,193,1,255
1280 RETURN
1290 '
1300 ' ****************************
*****
1310 ' **        INITIALISATION
   **
1320 ' ****************************
*****
1330 '
1340 DIM a(63),b(14),c(2),x(7),y(7
),d(63),e(14),x1(14),y1(14),dx(14)
,ar(24),fr(16)
1350 yy1=6:yy2=6:J1=1:J2=0
1360 FOR i=1 TO 14:e(i)=1:NEXT
1370 FOR i=0 TO 7
1380 x(i)=258+(i*45):y(i)=56+(i*40
):NEXT
1390 FOR i=0 TO 7:d(i)=1:NEXT:FOR
i=56 TO 63:d(i)=2:NEXT
1400 FOR i=0 TO 63:a(i)=i:NEXT
1410 RESTORE 1420:FOR i=1 TO 14:RE
AD j:b(i)=a(j):NEXT:c(1)=a(3):c(2)
=a(60)
1420 DATA 0,1,2,4,5,6,7,56,57,58,5
9,61,62,63
1430 FOR I=0 TO 2:X1(I+1)=X(I):Y1(
I+1)=Y(0):NEXT:FOR I=4 TO 7:X1(I)=
X(I):Y1(I)=Y(0):NEXT
1440 FOR I=56 TO 59:X1(I-48)=X(I-5
6):Y1(I-48)=Y(7):NEXT:FOR I=61 TO
63:X1(I-49)=X(I-56):Y1(I-49)=Y(7):
NEXT
1450 X2(1)=X(3):X2(2)=X(4):Y2(1)=Y
(0):Y2(2)=Y(7)
1460 RETURN
1470 '
1480 ' ****************************
1490 ' **  A F F I C H A G E  **
1500 ' ****************************
1510 '
1520 TAG:ORIGIN 0,0
1530 FOR i=1 TO 7
1540 dx=INT(RND*4)+1:DX(I)=DX:PLOT
 x1(i),y1(i),3:ON dx GOTO 1570,158
0,1590,1600
1550 NEXT i
1560 GOTO 1610
1570 PRINT"ef";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,3:PRINT"ab";:GOTO 1550
1580 PRINT"gh";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,3:PRINT"ab";:GOTO 1550
1590 PRINT"ij";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,3:PRINT"ab";:GOTO 1550
1600 PRINT"kl";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,3:PRINT"ab";:GOTO 1550
1610 FOR i=8 TO 14
1620 dx=INT(RND*4)+1:dx(i)=dx:PLOT
 x1(i),y1(I),2:ON dx GOTO 1650,166
0,1670,1680
1630 NEXT i
1640 GOTO 1690
1650 PRINT"mn";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,2:PRINT"qr";:GOTO 1630
1660 PRINT"mn";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,2:PRINT"st";:GOTO 1630
1670 PRINT"mn";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,2:PRINT"uv";:GOTO 1630
1680 PRINT"mn";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,2:PRINT"wx";:GOTO 1630
1690 dx=INT(RND*2)+1:dx1=dx:PLOT x
2(1),y2(1),3:ON dx GOTO 1700,1710
1700 PRINT"ef";:PLOT x2(1),y2(1)-1
6,3:PRINT"cd";:GOTO 1720
1710 PRINT"gh";:PLOT x2(1),y2(1)-1
6,3:PRINT"cd";:GOTO 1720
1720 dx=INT(RND*2)+1:dx2=dx:PLOT x
2(2),y2(2),2:ON dx GOTO 1730,1740
1730 PRINT"op";:PLOT x2(2),y2(2)-1
6,2:PRINT"qr";:TAGOFF:RETURN
1740 PRINT"op";:PLOT x2(2),y2(2)-1
6,2:PRINT"st";:TAGOFF:RETURN
1750 IF J1=1 THEN YY1=YY1-1:LOCATE
 2,YY1:PRINT"      ":GOSUB 3470 ELS
E 1770
1760 GOTO 1820
1770 YY2=YY2-1:LOCATE 8,YY2:PRINT"
     ":GOSUB 3470
1780 '
1790 ' ****************************
**
1800 ' **  D E P L A C E M E N T
**
1810 ' ****************************
**
1820 '
1830 MB=UY1:MB2=UY3:MB1=UY2:MB3=UY
4
1840 AX1=MB:AX2=MB2:AY1=7-MB1:AY2=
7-MB3
1850 CO1=AX1+(8*AY1):CO2=AX2+(8*AY
2)
1860 IF J2=1 AND (D(CO1)<>2 OR D(C
O2)=2) THEN 1750
1870 IF J1=1 AND (D(CO1)<>1 OR D(C
O2)=1) THEN 1750
1880 FOR I=1 TO 14:IF CO1=B(I) THE
N 1900 ELSE NEXT
1890 FOR I=1 TO 2:IF CO1=C(I) THEN
 1910 ELSE NEXT
1900 IF E(I)=0 THEN 1750 ELSE NM=D
X(I):GOTO 1930
1910 IF I=1 THEN NM=DX1 ELSE NM=DX
2
1920 ds=1
1930 ON NM GOTO 1940,2170,2370,244
0
1940 IF co2=co1+1 OR co2=co1-1 OR
co2=co1-8 OR co2=co1+8 THEN 1950 E
LSE 1750
1950 IF ds=1 THEN ds=0:DF=1
1960 IF J1=1 THEN 2060
1970 IF DF=1 THEN 2020
1980 FOR IZ=1 TO 7:IF CO2=B(IZ) TH
EN E(IZ)=0:B(I)=B(IZ):D(CO1)=0:D(C
O2)=2:B(IZ)=70:GOTO 3400
1990 NEXT
2000 IF CO2=C(1) THEN GOTO 4260
2010 GOTO 4160
2020 FOR IZ=1 TO 7:IF CO2=B(IZ) TH
EN E(IZ)=0:C(2)=B(IZ):D(CO1)=0:D(C
O2)=2:B(IZ)=70:GOTO 3400
2030 NEXT
2040 IF CO2=C(1) THEN GOTO 4260
2050 GOTO 4160
2060 IF DF=1 THEN 2110
2070 FOR IZ=8 TO 14:IF CO2=B(IZ) T
HEN E(IZ)=0:B(I)=B(IZ):D(CO1)=0:D(
CO2)=1:B(IZ)=70:GOTO 3400
2080 NEXT
2090 IF CO2=C(2) THEN GOTO 4260
2100 GOTO 4160
2110 FOR IZ=8 TO 14:IF CO2=B(IZ) T
HEN E(IZ)=0:C(1)=B(IZ):D(CO1)=0:D(
CO2)=1:B(IZ)=70:GOTO 3400
2120 NEXT
2130 IF CO2=C(2) THEN GOTO 4260
2140 GOTO 4160
```

A SUIVRE...

DESASS

Un désassembleur 100% en langage machine ? Ça ne se refuse pas !..

Emmanuel DE LAPPARENT

Mode d'emploi :
Ce désassembleur en LM permet comme son nom l'indique, le désassemblage des instructions du Z80 sous forme de mnémoniques. Son appel se fait par EXEC &H700 ou par appui sur F1. L'ordinateur attend alors l'adresse de désassemblage en hexadécimal (sur 4 caractères) sans le préfixe &H. L'arrêt ou la poursuite du défilement s'effectue par appui sur la touche directionnelle de droite, la sortie du désassembleur et le retour sous Basic par la touche directionnelle du bas. Ce programme n'étant pas directement relogeable, le programme source est offert sous la forme de 7 blocs au format de l'assembleur de Micro-Systèmes, afin que les joyeux canonistes puissent le reloger à leur convenance.

Sauvez tout d'abord le listing 1 (loader). Tapez ensuite et lancez le listing 2. Ce dernier est destiné à implanter en mémoire les codes du désassembleur par "paquets" de 32 octets à raison de 2 caractères par octet. Entrez telle quelle chaque ligne de code (sans espace), validez, puis tapez la somme de contrôle correspondante à la demande de l'ordinateur. En fin de saisie, tapez le mot FIN, puis sauvegardez votre langage machine sur cassette à la suite du listing 1 (suivre l'indication). Le désassembleur étant implanté très bas (à partir de &H700), l'implantation des codes lors de la saisie s'effectue en fait de &H1500 à &H1DFA. Ainsi, le programme chargeur peut fonctionner correctement dans l'espace disponible pour le Basic. Ce n'est qu'après la sauvegarde des codes sur cassette et leur rechargement par le programme loader (qui charge et implante le LM en &H700) que votre programme est opérationnel.

Les routines sont situées de &H700 à &HE4F, les variables de &HE50 à &HE67 et les caractères des mnémoniques de &HE68 à &HFFA.

LISTING 1

```
10 CLEAR30,&H6FF:INIT#1,"CASI:":INPUT#1,
N$:MOTOR:PRINT"Codes:"N$:I=INP(#1)
20 FORI=&H700TO&HFFA:POKEI,INP(#1):NEXT:
MOTOR
30 KEY$(1)="DESEXEC&H700"+CHR$(13)
40 PRINT"DESASSEMBLEUR: F1 ou   EXEC&H70
0"
50 NEW
```

LISTING 2

```
10 CLEAR200,&H14FF:DEFINTA-U:DEFSTRV-Z:D
=&H1500:E=D
20 S=0:PRINTHEX$(D-&HE00)" ":V="":INPUT
V:IFV="FIN"THEN60
30 IFLEN(V)<>64THENPRINT"ERREUR !":BEEP1
0,10:GOTO20
40 FORI=0TO31:A=VAL("&H"+MID$(V,I*2+1,2)
):POKED+I,A:S=S+A:NEXT:INPUT"Somme=";T
50 IFS<>TTHENPRINT"ERREUR !":BEEP10,10:G
OTO20ELSED=D+32:GOTO20
60 PRINT"Appuyer sur ESPACE  pour sauveg
arder surcassette...";
70 IFNOTTKEY(" ")THEN70
100 INIT#1,"CASO:":PRINT#1,"DESASS":MOTO
R:FORI=1TO1000:NEXT
110 FORI=&H1500TO&H1DFA:OUT#1,PEEK(I):NE
XTI:MOTOR:END
```

LISTING 3

```
700:CD4FDDCDBC0DCD670DCD2E07CD5F0DCDBDC0
3E82010100116E02CD2FC93A6E02
Somme= 3127
720:FE332005CDC5C818DDFE3520D9C92A500E7E
32520EF5CB3FCB3FCB3F32550EF1
Somme= 3787
740:F5E60732540EF1FE403003C37307FE803003
C34709FEC03803C36E0921680E3A
Somme= 3293
760:550ED60FCD170E21AE0E3A540EC31E0E0000
00F5CB3FCB3FCB3FCB3F21BE0ECD
Somme= 2937
780:AF0D22590EF1FE002006215 90FC3210EFE08
200621600FC3210E3A540EFE0020
Somme= 2365
7A0:06CDE907C3240EFE012006CD0A08C3240EFE
022006CD4008C3240EFE032006CD
Somme= 2773
7C0:F308C3240EFE042006CD1009C3240EFE0520
06CD2009C3240EFE062006CD2509
Somme= 2604
7E0:C3240ECD3D09C3240E21C60E3A550ED602CD
170ECD5F0D2A500E16005E2319CB
Somme= 2453
800:2330040100FF09C3820D3A520EE60FFE0920
152187 0FCDECOD21C20ECDECOD3E
Somme= 2799
820:2EEF2A590EC3ECODCD5F0DCD5F0D21680ECD
ECOD2A590ECDECOD3E2EEFC3DA0D
Somme= 3477
840:3A520EFE203860CD5F0DCD5F0D3A520EFE22
201221830FCDECODCDDA0DCD420E
Somme= 3064
860:21C20EC3ECODFE2A20162168 0ECDECOD21C2
0ECDECODCD490ECDDA0D3E29EFC9
Somme= 3606
880:FE3220102183 0FCDECODCDDA0DCD420E3E41
EFC9FE3AC0217E0FCDECOD3E28EF
Somme= 3746
8A0:CDDA0D3E29EFC9E60FFE0A201001412EED43
570E010000ED435B0E180E010000
Somme= 2502
8C0:ED43570E012E41ED435B0E2168 0ECDECOD3A
570EB72805EF3A580EEF3E28EF2A
Somme= 2939
8E0:59 0ECDECOD3E29EF3A5B0EB7C8EF3A5C0EEF
C93A520EE60FFE0B200821E30FCD
Somme= 3472
900:ECOD180621E70FCDECOD2A590EC3ECOD21E7
0FCDECOD21AE0E3A550ECD170EC9
Somme= 3155
920:21E30F18EE2168 0ECDECODCD5F0D21AE0E3A
550ECD170E3E2EEFC3E50D21E40E
Somme= 3134
940:3A550ECD170EC9FE7620006215C0FC3210E21
680ECDECOD21AE0E3A550ED608CD
Somme= 2802
960:170E3E2EEF21AE0E3A540EC31E0EFECB2057
CD5F0D7E32520EFE40301A218F0E
Somme= 2743
980:CB3FCB3FCB3FCD170E3E20EF21AE0E3A520E
E607C31E0E21A50ECB3FCB3FCB3F
Somme= 3234
9A0:CB3FCB3FCB3F3DCD170E3E20EF3A520EE63F
CB3FCB3FCB3FC630EF3E2EEF21AE
Somme= 3718
9C0:0E3A520EE607C31E0EFEEDC2F10ACD5F0D2A
500E7E32520ECB3FCB3FCB3F3255
Somme= 3234
9E0:0E3A520EFEA03816212B0F3A520EE603CD17
0E21340F3A550ED614C31E0EE607
Somme= 2347
A00:32540EFE00201721AD0FCDECOD21AE0E3A55
0ED608CD170E21B00FC3210EFE01
Somme= 2695
A20:201121B40FCDECOD21AE0E3A550ED608C31E
0E3A520ECB3FCB3FCB3FCB3FD604
Somme= 3006
A40:21BE0ECDAFOD225D0E3A540EFE02201A3A52
0EE60FFE02200521BC0F180321C3
Somme= 2424
A60:0FCDECOD2A5D0EC3210EFE032039CD5F0DCD
5F0D3A520EE60FFE03201221830F
Somme= 2717
A80:CDECODCDDAODCD420E2A5DOEC3210E21680E
CDECOD2A5DOECDECODCD490ECDDA
Somme= 3489
AA0:0D3E29EFC3240EFE07200B213B0F3A550ED6
08C31E0E3A520EFE44200621CF0F
Somme= 2398
AC0:C3210EFE45200621CA0FC3210EFE46200621
D20FC3210EFE4D200621DE0FC321
Somme= 2824
AE0:0EFE56200621D60FC3210E21DA0FC3210E01
0000ED435B0E3A540EFE00201121
Somme= 2306
B00:720FCDECOD21020F3A550ED618C31E0EFE02
200821760F225B0E180AFE042006
Somme= 2198
B20:21790F225B0E3A5C0EFE002820CD5FODCD5F
0D2A5B0ECDEC0D3A550ED6182102
Somme= 2455
B40:0FCD170E3E2EEFCDDA0DC3240E3A520EE60F
32670EFE0120082169 0F225B0E18
Somme= 2462
B60:0AFE052006216D0F225B0E3A5C0EFE002819
2A5B0ECDEC0D3A520ECB3FCB3FCB
Somme= 2576
B80:3FCB3FD60C210E0FC31E0E3A540EFE062014
CD5F0D3A550ED61721680ECD170E
Somme= 2424
BA0:CDE50D3A540EFE072012218B0FCDECOD3A52
0ED6C747CDA90DC3240E3A670EFE
Somme= 3254
BC0:0920133A520ECB3FCB3FCB3FCB3FD60C2116
0FC31E0E3A520EFEDD2009214958
Somme= 2677
BE0:22570EC3760CFEFD2009214959225 70EC376
0CFEF3200621EB0FC3210EFEFB20
Somme= 3260
C00:0621ED0FC3210EFEEB2006218F0FC3210EFE
E3200C21970FCDECOD21C20EC321
Somme= 3140
C20:0EFED32012CD5F0D219F0FCDECODCDE50D21
A40FC3210EFEDB2012CD5F0D21A7
Somme= 3440
C40:0FCDECOD CDE50D3E29EFC3240EFEC3200FCD
5F0DCD5F0D21760FCDECODCDDA0D
Somme= 3681
C60:FECD200FCD5F0DCD5F0D21790FCDECODCDDA
0DC3240ECD5F0D2A500E237ECB27
Somme= 3288
C80:300ECB1F473E0090473E2D325B0E1808CB3F
473E2B325B0E2A570E225F0E3A5B
Somme= 1970
CA0:0E32610E3E2432620E78CB3FCB3FCB3FCB3F
FE0A3802C607C63032630E78E60F
Somme= 2920
```

A SUIVRE...

CANON X07



LE VASE D'OR



VIC 20



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

Philippe SILLON

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG PUIS ENVOI

SUITE DU N°161

```
9200 IFA$="N"ANDPEEK(4107)>0ANDB7<
>1THENG$="   J'AI LA CORDE ":GOSUB
10000:B7=1
9202 IFA$="N"ANDB7=1THENG$=" J'AI
DEJA LA CORDE ":GOSUB10000:B7=1
9210 IFA$="O"ANDPEEK(4109)ANDB8<>1
THENG$="J'AI LE PIED DE BICHE":GOS
UB10000:B8=1:FF=2
9212 IFA$="O"ANDB8=1THENG$="  J'AI
 DEJA LE PIED":GOSUB10000
9220 IFA$="P"ANDPEEK(4110)>0ANDB9<
>1THENGOSUB10700
9222 IFA$="P"ANDB9=1THENG$="J'AI D
EJA LE PISTOLET":GOSUB10000:A1=1
9230 IFA$="R"ANDB3=1ANDC1<>1ANDPEE
K(4101)>0THENG$="JE MET DANS LE VE
RRE":GOSUB10000:C1=1
9232 IFA$="R"ANDC1=1THENG$="    J'
AI DEJA VERSE":GOSUB10000
9240 IFA$="Q"ANDC1=1ANDJ1<>1THENG$
="JE BOIS,ET C'EST BON!":GOSUB1000
0:J1=1:EN1=50
9242 IFA$="Q"ANDJ1=1THENG$="     J'
AI DEJA BU!":GOSUB10000
9250 IFA$="T"ANDB9=1ANDP1<>1THENG$
="     JE TIRE":GOSUB10000:H=2
9252 IFA$="T"ANDP1=1ANDB9=1THENG$=
"     JE TIRE":GOSUB10000:GOTO100
70
9260 IFA$="U"THEN21000
9270 IFA$="V"ANDPEEK(4106)>0THENGO
SUB10330
9280 IFA$="W"ANDO1=1THENGOSUB10710

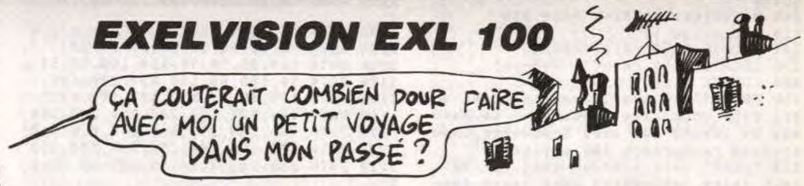
9290 IFA$="X"ANDPEEK(4105)>0THENGO
SUB10500:POKE4105,PEEK(4105)-1
9990 GOTO9000
10000 PRINT"QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ
Q"G$"":FORT=1TO2000:NEXT
10010 PRINT"QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ
Q                     ":A$="":RETU
RN
10011 IFA$="K"ANDA2=0THENEND
10020 PRINT"QQQQQQQQQQQQQQQQQQ]]]]]]
]]]]]]D":BJ=2:A$="":RETURN
10030 PRINT"QQQQQQQQQQQQQQQQQQ]]]]]]
]]]]]]]]DD":A$="":BG=2:RETURN
10040 PRINT"QQQQQQQQQQ]]]]]]]]]D !D"
:PRINT"]]]]]]]]]] #$%":POKE7865,34:
U=3:RETURN
10050 PRINT"QQQQQQQQQQQQQQQQQQQ]]]]DD
":RETURN
10060 PRINT"QQQQQQQQQQQQQQQQQQ]]]]]]
]]]]]]]]D":RETURN
10070 PRINT"QQQQQ]]]]]]]]]]]       "
10080 FORR=1TO6:PRINT"]]]]]]]]]]
     ":NEXT
10090 PRINT"]]]]]]]]]]       ":GOTO2
3000
10100 PRINT"QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ
QJE VOUS EST DEJA DIT ":FORR=1TO20
00:NEXT
10110 PRINT"QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ
Q                      ":A$=""
10120 PRINT"QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ
Q QUE LE COUTEAU NE   ":FORR=1TO20
00:NEXT
10130 PRINT"QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ
Q                      "
10140 PRINT"QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ
QSERVIRA A RIEN,BON!!.":FORR=1TO20
00:NEXT
10150 PRINT"QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ
Q                     ":A$="":A2=1
:RETURN
10200 G$=" J'AI LA LAMPE QUI NE":G
OSUB10000:G$=" SERVIRA QU'UNE FOIS
":GOSUB10000:RETURN
10210 GOSUB10030:G$="  JE RAMASSE
LA CLE":GOSUB10000:GOSUB10050:H=2:
RETURN
10300 G$="  VOUS MOURREZ A LA   ":G
OSUB10000:G$="SUITE DU GRAVE PLAIE
":GOSUB10000
10310 G$="A LA MAIN EN ESSAYANT":G
OSUB10000:G$="  DE CASSE LE MIROIR
":GOSUB10000
10320 GOTO21000
10330 G$="JE MET LES BALLES DE":GO
SUB10000:G$="  LA BOITE DANS LE":G
OSUB10000
10340 G$="          PISTOLET":GOSUB100
00:H=2:POKE4106,PEEK(4106)-1:RETUR
N
10350 G$="  J'AI PRIS MA CLE":GOSU
B10000:POKE4104,PEEK(4104)-1:H=2:R
ETURN
10400 G$="LA CLE QUE VOUS AVEZ":GO
SUB10000:G$="PRIS ETAIT RECOUVERT"
:GOSUB10000
10410 G$=" DE PETIT POINTE....":GO
SUB10000:G$="     EMPOISONNE":GOSUB
10000
10420 G$="EST VOUS ETES MORT A":GO
SUB10000:G$="LA SUITE D'UNE PIQURE
":GOSUB10000
10430 FORR=1TO2000:NEXT:GOSUB21000
10500 G$="  J'ALLUME LA LAMPE":GOS
UB10000:POKE4105,PEEK(4105)-1:GOSU
B3000:Y1=1:GOTO3500
10600 PRINT"Q":POKE36879,110:P1=0:
J=0:H=0:KL=0:G$="":A$="":GH=0:GJ=0
:O1=0:O2=0
10601 B1=0:B2=0:B3=0:B4=0:B5=0:B6=
0:B7=0:B8=0:B9=0:GOTO11
10610 G$="  J'AI PRIS LA HACHE":GO
SUB10000:FF=2:A$="":B2=1:RETURN
10620 G$="  J'AI LA BOUTEILLE":GOS
UB10000:B3=1:POKE4102,PEEK(4102)-1
:RETURN
10630 G$="     J'AI LE VERRE":GOSUB
10000:B4=1:POKE4101,PEEK(4101)-1:R
ETURN
10640 ME$="VOTRE ENERGIE EST A":GO
SUB10660:ME$="0 EST VOUS ETES MORT
":GOSUB10660
10650 GOTO21000
10660 PRINT"QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ
]Q"ME$"";:FORT=1TO2000:NEXT:RETURN
10700 G$="  J'AI LE PISTOLET":GOSU
B10000:A1=1:B9=1:POKE4110,PEEK(411
0)-1:RETURN
10710 G$="  J'ALLUME LA TORCHE":GO
SUB10000:LA1=1:Y1=0:GOSUB3000:GOTO
3500:RETURN
10720 PRINT"QQQQQ]]]]]]]]]]       "
10721 FORR=1TO6:PRINT"]]]]]]]]]]
     ":NEXT
10722 PRINT"]]]]]]]]]]       "
10725 G$="JE CASSE LE MIROIR ET":G
OSUB10000:G$="  DERRIERE UNE BOMBE
":GOSUB10000
10730 G$="EXPLOSA EST VOUS ETES":G
OSUB10000:G$="  MORT.ADIEU!!!!!!":
GOSUB10000:GOTO21000
20000 A$=TI$:PRINT"Q";:POKE36879,
25:POKE36869,240
20010 PRINT"Q     **************"
20011 PRINT"     *              *"
20012 PRINT"     * INVENTAIRE *"
20013 PRINT"     *              *"
20014 PRINT"     ***************"
20020 PRINTPEEK(4100)+PEEK(4102)"
BOUTEILLES"
20030 PRINTPEEK(4101)" VERRE"
20050 PRINTPEEK(4103)" COUTEAU"
20060 PRINTPEEK(4104)" CLE"
20070 PRINTPEEK(4105)" LAMPE"
20080 PRINTPEEK(4106)" BOITE CARTO
UCHE"
20090 PRINTPEEK(4107)" CORDE"
20100 PRINTPEEK(4108)" HACHE"
20110 PRINTPEEK(4109)" PIED DE BIC
HE"
20120 PRINTPEEK(4110)" PISTOLET"
20123 PRINT"QENERGIE:"EN1"%":POKE7
672,0
20130 POKE198,0:WAIT198,1:PRINT"Q"
;:POKE36869,255:POKE36879,110:GOTO
16
20140 FORR=0TO505:POKE7680+R,4:NEX
T:POKE36879,110:POKE36869,255:GOTO
1000
21000 PRINT"Q";:POKE36879,8:POKE3
6869,240
21010 PRINT"Q                    _"
21020 PRINT"                     "
21030 PRINT"                    _ "
21040 PRINT"                     "
21050 PRINT"                     "
21060 PRINT"                     "
21070 PRINT"               ____ ____"
21080 PRINT"              /       "
21090 PRINT"             /        "
21100 PRINT"                      
"
21110 PRINT"           VOUS       
"
21120 PRINT"                       
"
21130 PRINT"          /           "
21140 PRINT"         /            "
21150 PRINT"        /             "
21160 PRINT"                      "
21170 PRINT"                 ":GOSUB22
000
21180 PRINT"QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQJE
 SUIS DESOLE DE VOUS":POKE198,0:WA
IT198,1
21190 PRINT"QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ Q
UITTE COMME CA MAIS ":POKE198,0:WA
IT198,1
```

A SUIVRE...

L'ANTRE



EXELVISION EXL 100



Au 12 ème siècle, dans un sinistre château de la forêt noire, le maléfique mais génial comte de Beafsaignant s'apprête à chambouler le futur (le monde où nous vivons) en modifiant le passé. Qu'adviendra - t'il du futur qui est notre présent, si le passé qui a été n'est plus ce qu'il fut ?.. Bref, vous êtes chargé de mettre un terme à cette machination temporelle.

Vincent BAUCHET

SUITE DU N°161

```
1990 DATA "     .:111  11"
2000 DATA "    : *.111  11"
2010 DATA "   .:.*-------"
2020 DATA ": *.*---------"
2030 DATA ".:.*---------"
2040 DATA "*.*----------"
2050 RESTORE 1960:FOR Y=1 TO 9:READ A$:LOCATE (Y,2):PRINT A$:NEXT
2060 CALL EFF:PRINT "Vous aPercevez une Porte au fond"
2070 CALL QFV
2080 PRINT "1 Vous ouvrez la Porte"
2090 PRINT "2 Vous retournez dans la cour"
2100 A$=KEY$
2110 IF A$="2"THEN 1590
2120 CALL EFF
2130 PRINT "Vous ouvrez la Porte et vous decouvrez  de nombreux 9ardes"
2140 PRINT "Vous tentez de faire front mais ils sonttroP nombreux"
2150 PRINT "Vous vous enfuyez sous l'averse de fle- ches vous Perdez"
2160 ENDU=INTRND(6)
2170 PRINT ENDU;" Points d'endurences"
2180 EN=EN-ENDU:CALL COLOR("0CB"):ENDU=0
2190 PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE"
2200 A$=KEY$
2210 !
2220 ! EMPLACEMENT ACCESOIRES
2230 !
2240 H=INTRND(3)+2:CLE(H)=1
2250 H=INTRND(3)+2:PAR(H)=1
2260 !
2270 CALL CHAR(41,"7FBFDFDFEFF7F7FBFDFE")
2280 CALL CHAR(42,"FEFDFBF7F7EFDFDFBF7F")
2290 RANDOMIZE:H=INTRND(3)
2300 CLS:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
2310 CALL COLOR("1BW"):MON$="GARDE":GOSUB 390:S2$=A$&B$:GOSUB 100:S3$=A$&B$
2320 DATA "AA3**3..1))1A"
2330 DATA "AA3**3..1))1A"
2340 DATA "AA3***--)))1A"
2350 DATA "AA3**....))1A"
2360 DATA "AA3*......)1A"
2370 DATA "---.......--"
2380 RESTORE 2320:FOR Y=1 TO 6:READ A$:LOCATE (Y,2):PRINT A$:NEXT:CALL EFF
2390 H=INTRND(3):IF H=1 THEN CALL COMBAT(EN,HA,MON$,S2$,S3$)
2400 CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
2410 CALL EFF
2420 PRINT "Vous trouvez a un croisement,il y a un"
2430 PRINT "chemin au nord,un vers l'est,un vers"
2440 PRINT "l'ouest"
2450 CALL QFV
2460 PRINT "1 Aller vers le Nord"
2470 PRINT "2 Aller vers l'est"
2480 PRINT "3 Aller vers l'ouest"
2490 PRINT "4 Fouiller ce croisement"
2500 A$=KEY$
2510 IF A$="1"THEN 3230
2520 IF A$="2"THEN 3800
2530 IF A$="3"THEN 2640
2540 IF CLE(3)=0 AND PAR(3)=0 THEN MON$="RAT":CALL EFF
2550 IF CLE(3)=0 AND PAR(3)=0 THEN CALL COMBAT(EN,HA,MON$,S2$,S3$)
2560 IF CLE(3)=0 AND PAR(3)=0 THEN GOTO 2300
2570 CALL EFF
2580 IF PAR(3)=1 THEN 2610
2590 PRINT "Vous decouvrez une clef,vous la Prenez":OB$=OB$&" clef":CLE(3)=0
2600 CL=1:CH=CH+1:PAUSE 3:GOTO 2300
2610 PRINT "Vous trouvez un Parchemin,vous le Prenez":CH=CH+1
2620 PRINT "sans le lire car un 9arde arrive":OB$=OB$&" Parchemin":PAR(3)=0
2630 PA=1:PAUSE 3:GOTO 2300
2640 !
2650 ! SALLE 4
2660 !
2670 CLS:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
2680 CALL COLOR("1BM"):CALL CHAR(44,"FFFFFFFFFFFFFFFFFF00")
2690 DATA "AAAAAA2AAAAAA"
2700 DATA "AAAA),,,*AAAA"
2710 DATA "AAAA)1.3*AAAA"
2720 DATA "....)1.3*...."
2730 DATA ".....---....."
2740 DATA "............."
2750 DATA "...*-----)..."
2760 DATA "..*.......).."
2770 DATA "..---------.."
2780 RESTORE 2690:FOR Y=1 TO 9:READ A$:LOCATE (Y,2):PRINT A$:NEXT
2790 CALL EFF
2800 PRINT "Vous etes dans une salle avec au fond"
2810 PRINT "une cheminee,il y a un tableau au dessus";
2820 PRINT "de cette derniere et un taPis 9ui s'et-"
2830 PRINT "end a vos Pieds":CALL QFV
2840 PRINT "1 Soulever le taPis"
2850 PRINT "2 Soulevez le tableau"
2860 PRINT "3 InsPecter la cheminee"
2870 A$=KEY$
2880 IF A$<>"1"THEN 2940
2890 CALL EFF:PRINT "Vous soulevez le taPis et decouvrez un"
2900 PRINT "bouton 9ui vous intri9ue,vous aPPuyez"
2910 PRINT "sur celui la ,le sol se derobe,vous tom-bez  dans un 9ouffre"
2920 CALL COLOR("0CB"):PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE"
2930 A$=KEY$:GOTO 5970
2940 IF A$<>"2"THEN 3090
```

A SUIVRE...

WHIPPING BOY

MSX

Comment conquérir le cœur d'une belle et riche jeune femme, lorsqu'on est fauché comme les blés et pas spécialement courageux...

Sylvain ROYER

Mode d'emploi :
Sauvegardez par CLOAD (sous un nom de votre choix) le programme de présentation (listing 1) et à la suite par SAVE"CAS :BOY" le programme principal (listing 2). Les régles sont incluses dans la présentation.







SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

LISTING 1

```
10 REM ┌──────────────┐
20 REM | WHIPPING-BOY |
30 REM └──────────────┘
40 REM
50 REM ceci est le programme de
60 REM présentation.Vous pouvez
70 REM ne pas le taper.
80 REM
90 REM
100 OPEN"GRP:" AS 1
110 GOSUB 520
120 GOSUB 2060:PLAY"T255O4AC"
130 PRINT#1,"REGLES DU JEU o/n "
140 A$=INPUT$(1)
150 IF A$="N"ORA$="n"THEN GOSUB 2060:
PRINT#1,"Loading.....":CLOSE 1:RUN"BO
Y"
160 IF A$="O" OR A$="o" THEN GOTO190
170 GOTO 120
180 REM ──────────────────────
190 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40:COLOR 3
200 LOCATE 2,1:PRINT"Vous voulez conq
uérir le coeur d' une riche et belle
jeune femme.Mais hésitante,celle-ci v
ous réclame une preuve d'amour,un dia
mant.Malheureusement,vous êtes fauché
.Mais heureusement,il existe une clé
magique qui apporte";
210 PRINT" la fortune à celui qui la
possede.Hélas,cette clé se trouve dan
s un ancien château,protégé par des "
;
220 PRINT"esprits maléfiques qui se s
ont réincarnés sous la forme d' objet
s qui errent à travers le chateau...
Il va de soi que ces objets vous sont
 mortels s'ils vous touchent."
230 PRINT"  Mais cela étant votre seu
le chance de vous faire aimer,vous ac
ceptez -la peur au ventre- cette miss
ion."
240 PRINT"  SEUL L'AMOUR PEUT VOUS SA
UVER !"
250 LOCATE 4,22:PRINT"TAPEZ 'S' POUR
SUITE'"
260 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 260
270 CLS:COLOR 11
280 LOCATE 12,0:PRINT"REGLES"
290 LOCATE 11,1:PRINT"──────"
300 LOCATE 0,6
310 PRINT"Pour que l'amour soit de vo
tre coté,vous devez récupérer le maxi
mum de coeurs que vous trouverez,chac
un vous rapportant 100 points."
320 PRINT" Mais l'amour seul ne peut
tout faire.Surveillez donc votre éner
gie,qui diminuera progressivement.Néa
nmoins,vous pourrez retrouver quelque
 énergie en prenant les alteres que v
ous rencontrerez durant votre mission
.";
330 PRINT
340 PRINT" Maintenant,méfiez des obje
ts,des trappes,qui s'ouvrent et se fe
rment,qui vous feront perdre de l'éne
rgie."
350 LOCATE 4,22:PRINT"TAPEZ 'S' POUR
SUITE"
360 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 360
370 CLS:COLOR 7
380 LOCATE 12,0:PRINT"REGLES"
390 LOCATE 11,1:PRINT"──────"
400 LOCATE 2,5
410 PRINT"Vous devez atteindre l'étag
e supérieur de chaque tableau pour po
uvoir accéder au suivant.Pour cela,vo
us pourrez utiliser les échelles,mais
 leur emploi vous coutera 20 points à
 chaque fois."
420 PRINT"Sachez que vous disposez de
 3 vies au départ et qu' une vie supp
lémentaire vous sera octroyée une foi
s les 3500 points atteints."
430 PRINT"Sachez également qu'un scor
e négatif vous fera perdre une vie."
440 LOCATE 0,19:PRINT"GOOD LUCK AND H
AVE A GOOD TIME"
450 LOCATE 0,22:PRINT"tapez 'C' pour
le chargement du jeu"
460 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 460
470 GOSUB 520
480 GOSUB 2060
490 PRINT#1,"Loading....":CLOSE 1
500 RUN"BOY"
510 REM
520 REM      ┌──────────────────┐
530 REM      | PAGE PRESENTATION |
540 REM      └──────────────────┘
550 REM
555 DEFINT A-Z:RESTORE 1110
560 SCREEN 2,2:COLOR 15,1,1:CLS:C=11
570 PLAY"O3S3M2000T255ACBDE DGABEDCA
BEADB DGABEDCA DEGBA DGABEDCA"
580 :
590 CIRCLE(130,96),18,C
600 CIRCLE(130,96),13,C
610 CIRCLE(130,96),6,C
620 PAINT STEP(0,0),C
630 CIRCLE(130,99),45,C,0,3.14,2.5
640 :
650 LINE(113,90)-(75,90),C
660 LINE(149,90)-(187,90),C
670 LINE(111,92)-(75,90),C
680 LINE(147,92)-(187,90),C
690 LINE(111,100)-(20,95),C
700 LINE(147,100)-(237,95),C
710 LINE(129,114)-(25,102),C
720 LINE(132,114)-(232,102),C
730 LINE(120,110)-(24,99),C
740 LINE(140,110)-(234,99),C
750 LINE(128,54)-(130,34),C
760 LINE(132,54)-(130,34),C
770 :
780 LINE(128,94)-(90,77),C
790 LINE(128,97)-(90,80),C
800 LINE(132,95)-(170,78),C
810 LINE(132,97)-(170,80),C
820 LINE(129,99)-(129,139),C
830 LINE(131,99)-(131,139),C
840 LINE(130,99)-(130,139),C
850 LINE(128,95)-(90,78),C
860 LINE(128,96)-(90,79),C
870 LINE(132,96)-(170,79),C
880 LINE(132,94)-(170,77),C
890 :
900 LINE(19,96)-(25,102),C
910 LINE(238,96)-(232,102),C
920 LINE(126,114)-(134,118),C,B
930 PAINT(105,103),C
940 PAINT(144,109),C
950 PAINT(130,44),C
960 LINE(120,80)-(122,60),C
970 LINE(140,80)-(138,60),C
980 PAINT(118,78),C
990 PAINT(142,78),C
1000 :
1010 FOR I=288 TO 468 STEP 3
1020 READ A:READ B:READ C
1030 VPOKE I+8192,241:VPOKE I,A
1040 VPOKE I+8193,33:VPOKE I+1,B
1050 VPOKE I+8194,65:VPOKE I+2,C
1060 NEXT
1065 :
1070 VPOKE 471,254:VPOKE 8663,65
1090 :
1100 REM ------------DATAS-----------
1110 DATA 130,198,198,238,170,170
1120 DATA 147,147,127,255,192,248,124
1130 DATA 12,252,248,195,231,102,24,2
4
1140 DATA 102,231,195,0,0,0,0,0,0,0,0
1150 DATA 30,33,96,96,96,96,97,62
1160 DATA 124,98,98,98,124,100,98,97
1170 DATA 56,108,68,130,254,130,130
1180 DATA 130,60,66,192,192,192,192
1190 DATA 194,124,194,204,216,240,216
1200 DATA 204,198,195,0,0,0,0,0,0,0,0
1210 DATA 252,194,194,252,194,193,193
1220 DATA 254,28,54,34,65,127,65,65,6
5
1230 DATA 113,113,121,105,109,101,103
1240 DATA 99,124,98,97,97,97,97,98,12
4
1250 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,252,194,194
1260 DATA 194,252,192,192,192,248,196
1270 DATA 196,196,248,200,196,194,254
1280 DATA 192,192,248,192,192,192,254
1290 DATA 126,128,128,124,2,2,254,252
1300 DATA 254,192,192,248,192,192,192
1310 DATA 254,226,226,242,210,218,202
1320 DATA 206,198,254,254,16,16,16,16
1330 DATA 16,16,254,192,192,248,192,1
92
1340 DATA 192
1370 :
1380 FOR I=8480 TO 8662 STEP 2
1390 VPOKE I,113:VPOKE I+1,145
1400 NEXT
1410 FOR I=1 TO 2500:NEXT
1420 LINE(0,0)-(255,34),1,BF
1430 LINE (12,4)-(44,20),4,BF
1440 LINE(212,4)-(244,20),4,BF
1450 :
1460 FOR I=272 TO 295:READ A
1470 VPOKE I+200,A:VPOKE 8392+I,116
1480 VPOKE I,A:VPOKE I+8192,116
1490 NEXT
1500 '  ──── MSX ────
1510 DATA195,195,231,231,255,219,219
1520 DATA219,63,127,96,124,62,6,254,2
52
1530 DATA195,231,102,24,24,102,231,19
5
1540 :
1550 LINE (60,168)-(197,178),4,BF
1560 COLOR 8:FOR I=1 TO 2
1570 PRESET(65+I,170)
1580 PRINT#1,"DE SYLVAIN ROYER"
1590 NEXT
1600 :
1630 LINE(70,4)-(180,20),13,BF
1640 :
1650 FOR I=328 TO 327+8*13
1660 READ A:VPOKE I,A:VPOKE 8192+I,18
9
1670 NEXT
1680 '  ──── TITRE ────
1690 DATA 8,12,12,14,14,6,7,2,4
1700 DATA 12,12,220,220,216,56,16,198
1710 DATA 198,198,198,254,198,198,198
1720 DATA 254,254,16,16,16,16,254,254
1730 DATA 252,198,194,194,252,192,192
1740 DATA 192,252,198,194,194,252,192
1750 DATA 192,192,254,254,16,16,16,16
1760 DATA 254,254,226,226,242,210,218
1770 DATA 202,206,198,62,66,192,192,2
06
1780 DATA 202,194,124,0,0,0,254,254,0
,0
1790 DATA 0,248,196,196,248,196,194,1
94
1800 DATA 252,56,68,198,198,198,198,6
8
1810 DATA56,130,130,198,108,56,16,16,
16
1820 :
1830 FOR J=328 TO 327+8*13 STEP 2
1840 VPOKE J+8192,253
1850 NEXT
1860 '  ──── DESSIN & MUSIQUE ────
1870 SOUND 8,12:SOUND 7,184:SOUND 1,0
1880 FOR I=35 TO 165 STEP 5
1890 LINE(25+I/5,I)-(230-I/5,I),5
1900 SOUND 0,I
1910 NEXT:SOUND 8,0
1920 :
1930 SOUND 8,12:SOUND 1,2
1940 FOR I=165 TO 35 STEP -5
1950 LINE(93-I/5,I)-(164+I/5,I),15
1960 SOUND 0,I
1970 NEXT:SOUND 8,0
1980 :
1990 SOUND 8,12:SOUND 1,2:SOUND 3,0
2000 FOR I=35 TO 165 STEP 5
2010 LINE(82+I/5,I)-(175-I/5,I),8
2020 SOUND 0,I:SOUND 2,255-I
2030 NEXT:SOUND 8,0
2040 FOR I=1 TO 3000:NEXT:RETURN
2050 :
2060 LINE(56,168)-(199,178),4,BF
2070 PRESET(62,170):COLOR 7
2080 RETURN
```

LISTING 2

```
10 REM ┌──────────────┐
20 REM |  WHIPPING-BOY  |
30 REM └──────────────┘
40 REM ┌──────────────┐
50 REM | AUTEUR:SYLVAIN ROYER |
60 REM | *****JUIN 1986******* |
70 REM |  MSX 32Ko/CANON V20  |
80 REM └──────────────┘
90 REM ┌──────────────────────┐
100 REM |INDICATIONS:          |
110 REM | 'r' -> GRAPH + R     |
120 REM | 'y' -> GRAPH + Y     |
130 REM | '-' -> GRAPH + - (moins) |
140 REM | 'v' -> GRAPH + V     |
150 REM | 'n' -> GRAPH + N     |
160 REM └──────────────────────┘
170 KEY OFF
180 DEFINT A-Z
190 COLOR 15,1,1
200 DEF USR0=&H90
210 CLEAR 1000
220 SCREEN 1,2:WIDTH 32
230 LOCATE 5,10:PRINT"UN PETIT MOMENT
,SVP"
240 M$="                    ┌──────────┐
  "
250 P$="                    | GAME OVER |
  "
260 N$="                    └──────────┘
  "
270 C$=STRING$(31,"■")
280 REM
290 REM      ┌──────┐
300 REM      | LUTINS |
310 REM      └──────┘
320 RESTORE 420
330 FOR I=0 TO 13
340 FOR J=0 TO 31
350 READ A$:A=VAL("&h"+A$)
360 S$=S$+CHR$(A+VAL("&b"))
370 NEXT
380 SPRITE$(I)=S$:S$=""
390 NEXT
400 :
410 REM >>>> BARRE <<<<
420 DATA 0,3F,40,FF,FF,FF,0,0,0,0
430 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,FE,6,FE,FC
440 DATA F8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
450 :
460 REM >>>> LAMPE <<<<
470 DATA 1,1,1F,29,53,3,1,0,0,0,0
480 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,F0,28,94
490 DATA 80,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
500 :
510 REM>>>> POELE <<<<
520 DATA 0,0,0,FF,7F,0,1F,0,0,0,0
530 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,2,FC,F8,0
540 DATA E0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
550 :
560 REM >>>> LUNETTE <<<<
570 DATA 0,6,8,10,38,47,38,0,0,0
580 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,3,5,8,F0,10
590 DATA E0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
600 :
610 REM>>>> HOMME A DROITE <<<<
620 DATA 18,3C,7F,F0,36,3C,18,38,28
630 DATA 36,18,18,D4,A4,8,C,0,0,0,0
640 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
650 :
660 REM>>>> HOMME A GAUCHE <<<<
670 DATA 18,3C,FE,1F,6C,3C,18,1C,14
680 DATA 6C,18,18,28,25,10,30,0,0,0
690 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
700 :
710 REM>>>> VERS SUR ECHELLE <<<<
720 DATA 38,7C,FE,54,6C,38,10,7C,BA
730 DATA 92,38,28,28,44,C6,0,0,0,0
740 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
750 :
760 REM <<<< AMBULANCIERS >>>>
770 DATA 0,40,E0,E0,40,E0,E0,A0,A0
780 DATA 40,BF,5F,40,40,E0,0,0,4,E
790 DATA E,4,E,E,A,A,4,FB,F4,4,4,E,0
800 :
810 REM <<<< SOUPIERE >>>>
820 DATA 3,4,7,1F,3F,0,7F,7F,3F,10,0
830 DATA 0,0,0,0,0,80,40,C0,F0,F8,0
840 DATA FC,FC,F8,10,0,0,0,0,0,0
850 :
860 REM >>>> CHAUSSURE <<<<
870 DATA 0,0,4,C,1C,3F,7F,7C
880 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,8,18
890 DATA 38,78,1C,D8,18,0,0
900 DATA 0,0,0,0,0,0,0
910 :
920 REM<<<< AIGUILLES >>>>
930 DATA 0,0,C,1F,C,60,FF,60,0,10
940 DATA 3F,10,0,0,0,0,0,0,0,FC,0,0
950 DATA F0,0,0,0,C0,0,0,0,0,0
960 :
970 REM<<<< ROULEAU >>>>
980 DATA 0,0,0,1,3,7,F,1F,3C,1C,28
990 DATA 40,0,0,0,0,0,0,10,C0,E0,E0
1000 DATA C0,80,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1010 :
1020 REM<<<< PIROUETTE >>>>
1030 DATA 03,07,0F,05,06,03,01,07,0B
1040 DATA 11,03,26,38,0,0,0,00,C0,E0
1050 DATA 40,C0,80,0,C0,A0,10,80,C8
1060 DATA 38,0,0,0
1070 :
1080 REM<<<< MUSCLES >>>>
1090 DATA 38,7C,FE,54,6D,39,12,7C,B8
1100 DATA 90,38,28,28,44,C6,0,0,0,42
1110 DATA E7,FF,E7,42,0,0,0,0,0,0,0,0
,0
1120 REM
1130 COLOR 3
1140 LOCATE 2,18:PRINT" '0' ......
 clavier       '1' .......  joys
tick"
1150 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 1150
1160 IF VAL(B$)<2 THEN JJ=VAL(B$) ELS
E GOTO 1150
1170 COLOR 15:VPOKE 8196,1:CLS
1180 REM
1190 REM      ┌──────────────────┐
1200 REM |      REDEF CARACTERES      |
1210 REM      └──────────────────┘
1220 REM
1230 FOR J=1 TO 34
1240 READ A
1250 FOR I=0 TO 7
1260 READ B$
1270 VPOKE I+A,VAL("&h"+B$)
1280 NEXT:NEXT
1290 DATA 520,38,6C,44,C6,FE,C6,C6,C6
1300 DATA 664,7E,80,80,7C,2,2,FE,FC
1310 DATA 536,3C,42,C0,C0,C0,C0,C2,7C
1320 DATA 632,38,44,C6,C6,C6,C6,44,38
1330 DATA 656,F8,C4,C4,C4,F8,C8,C4,C4
1340 DATA 552,FE,C0,C0,F8,C0,C0,C0,FE
1350 DATA 568,3E,42,C0,C0,CE,CA,C2,7C
1360 DATA 616,C6,EE,AA,AA,92,92,D6,D6
1370 DATA 688,82,82,C6,44,6C,38,38,10
1380 DATA 680,C6,C6,C6,C6,C6,C6,C6,7C
1390 DATA 720,C3,FF,FF,C3,C3,FF,FF,C3
1400 DATA 976,0,C3,C3,C3,C3,81,81,81
1410 DATA 784,0,7E,7E,7E,0,F7,F7,F7
1420 DATA 848,0,6C,FE,FE,FE,7C,38,10
1430 DATA 912,0,F7,E3,81,81,81,81,81
1440 DATA 392,38,78,D8,98,18,18,18,7E
1450 DATA 384,38,44,CE,D6,D6,E6,44,38
1460 DATA 256,0,7F,41,7F,0,F7,14,F7
1470 DATA 408,38,6C,44,0C,18,30,60,FE
1480 DATA 408,78,CC,84,1C,4,84,CC,78
1490 DATA 416,18,30,60,C4,FE,FE,4,4
1500 DATA 856,0,1,3,FD,AB,89,0,0
1510 DATA 424,FE,C0,C0,FC,FE,2,4,F8
1520 DATA 432,7C,60,60,60,7E,62,62,7E
1530 DATA 440,FC,FC,4,4,1E,4,4,4
1540 DATA 448,3C,42,42,3C,42,C3,42,3C
1550 DATA 456,FE,C6,C6,FE,6,6,6,FE
1560 DATA 584,FE,FE,10,10,10,10,FE,FE
1570 DATA 624,E2,E2,F2,D2,DA,CA,CE,C6
1580 DATA 672,FE,FE,10,10,10,10,10,10
1590 DATA 608,C0,C0,C0,C0,C0,C0,FE,FE
1600 DATA 528,F8,C4,C4,F8,C4,C2,C2,FC
1610 DATA 1032,0,0,42,E7,FF,E7,42,0
1620 REM
1630 REM      ┌──────┐
1640 REM | DECOR |
1650 REM      └──────┘
1660 REM
1670 TA=0:VIE=3:SC=0
1680 RESTORE 5180
1690 TA=TA+1:IF TA=16 THEN GOTO 4870
1700 CLS
1710 IF TA=15 THEN LOCATE 2,3:PRINT C
HR$(107)
1720 CO=0:NRJ=16
```

Suite page 25

C'est nouveau, ça vient de sortir

LE COURRIER DES (CHERS) LECTEURS

Suite à notre article du numéro 157, judicieusement intitulé ***sucre glace,*** *dans lequel notre fils de pute national se demandait avec raison ce que Sugar, patron d'Amstrad, allait bien pouvoir inventer pour se faire un peu plus remarquer, Stéphane Mercier d'Ermont, dans le 95, nous envoie cette publicité découpée dans un quelconque canard anglais. Au passage, si vous en avez d'autres de ce genre, ne gous gênez surtout pas.*

SEX SUGAR

18–SEX SUGAR–just a small amount makes a girl want more £3.50
19–BODY OIL–gently massage into the body. The results are electric– £5.95
20–SEX PILLS– can increase your awareness of the opposite sex– £4.50
21–SEXLIQUID–an aphrodisiac to BOOSTyour/her libido– £4.95

WARNING: Sex Sugar products should only be used on consenting adults.

ALL 4 SEX SUGAR ITEMS FOR JUST £16.00

JE SAIS PAS COMMENT COMMENCER CET ARTICLE

Aïe, ça commence mal. Ginette, rien qu'à voir le titre de son article, je sens que ça va être notre fête.
Au secours, à l'aide ! Tous les systèmes sont en alerte !
Non, c'est nul comme intro, je recommence.
Euh... Je sais pas comment commencer ! Justicier, au secours, à l'aide !





Bon, ça fait rien, on se passera d'intro.
Donc, voici **Lightforce.** C'est un logiciel pour Amstrad qui est très joli. Vous pilotez un vaisseau spatial, et vous devez aller le plus loin possible en détruisant tout ce qui bouge sur votre passage. Avouez qu'on ne peut pas faire plus simple.
L'écran est divisé en deux : à gauche, une fenêtre graphique dans laquelle vous vous baladez, et à droite, le tableau des scores. La partie gauche est animée par un scrolling plutôt bien réussi bien que lent, la partie droite est fixe et immobile. Le plus génial dans tout ça, ce sont les décors du jeu : il sont superbes. Des planètes et des bases spatiales super bien dessinées vous arrivent sur la gueule à la vitesse grand V, des vaisseaux ennemis amusants vous attaquent en escadre, et vous, dans tout ça, vous massacrez votre joystick ou votre clavier et vous transpirez toute l'eau de votre corps, à grosses gouttes mouillées, salées, dégoulinant de votre front à votre menton, puis sur votre cou, et le cou, et le cou, alouuuuuette, gentille alouuuette, alouuuuuette, je te plumerai...
Hé, ho, Ginette, y s'croit drôle, là ?
Ouais, j'me crois drôle. Même que ouais.
Ça y est, Raymond, y s'prend pour Cyrille. Y va pas bientôt le finir, son article ?
Lightforce de *FTL* (ça veut dire Faster Than Light (en français, plus rapide que la lumière), et en plus, y a des tee-shirts où que devant, y a écrit FTL et derrière, y a écrit Follow The Leader (en français, suivez le chef)) pour Amstrad.
Ginette, tu peux r'venir, il a fini !

GINETTE ET RAYMOND PART TWO



Je suis comme une boule de flipper, quiii roule.
Ça y est ginette ! Le maniaque est de retour.
Grrr ! Voilà une chanson qu'elle est stupide. Je ne sais vraiment pas pourquoi elle passe par ma tête, cette rengaine. Ah si, c'est sûrement à cause de **Marble Madness** qui vient d'être adapté sur Commodore par *Electronic Arts*. Autant la version Amiga était super, autant là c'est complètement foiré. Trop petite la boule, beaucoup trop petite. Si vous ne disposez que d'un Commodore, éclatez-vous plutôt avec Gyroscope. Bon, je résume pour les ceusses qui ne connaissent pas.
Ah enfin, tu peux venir Ginette, le Monsieur va causer. Vous êtes une boule.
Raymond ! Le Monsieur me trouve trop grosse. Bheu... Bheu...

Vous vous dirigez à l'aide du joystick sur une série de plans inclinés. Les bruitages sont moyens, le graphisme passable, l'animation aproximative.
Mais non ma Gigounette, t'es pas trop grosse, et pis tu sais bien que si tu maigris trop, t'as les bas qui plissent.
Marble Madness de *Electronic Arts* pour Commodore 64/128.

LA COURSE DU CD ROM

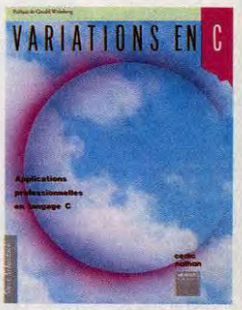
La grande chasse au CD ROM (Compact Disc Read Only Memory !), une mémoire sur disque laser, quoi, est ouverte. Microsoft, qui avait déjà ouvert le feu avec son mythique DOS 5.0 tournant sur le non moins mythique PC ET, continue gaiement et annonce la sortie d'extensions dédiées au système d'exploitation MS-DOS qui vont permettre aux machines utilisant les versions 3.1 ou 3.2 du DOS de lire des données issues de tout CD ROM. Les fichiers à lire devront être organisés selon le format "Hight Sierra CD ROM". Cette configuration permet de disposer de 550 Mo sur CD. C'est autre chose que les malheureux fichiers de 35 Mo utilisables sur le MS-DOS habituel. Ginette et Raymond en sont restés muets. Ah non. Ginette veut savoir ce qu'est le format Hight Sierra. Soit. Ce format



est un standard supporté par de grosses boîtes (genre Apple, Hitachi, Philips and Co) permettant de faire lire un CD ROM par plusieurs sortes de machines. Au train ou vont les choses, ce genre de système devrait apparaître sur des bécanes plus modestes dans les années (les mois ?) à venir. Dans cette attente, imaginez un Pac-Man de 550 Mégas...

C L'EAU FAN
(ah ouais, très bon, ça. Ouarf)

Ohhh la la la la la laaaaaa ! Dur, dur, la semaine commence très mal. Enfin pour moi. Non, sans blague. Tenez, la preuve : regardez la couverture du livre ci-sise. Est-ce que comme ça, rien qu'en la regardant, on pourrait croire que sous elle, 370 pages nous contemplent ? 370 pages qui parlent de C, en plus ?
En observant ladite couverture, vous avez pu voir dessus la signature de Cedic/Nathan, et vous avez tout de suite pensé "quoi ? Expliquer le C avec un langage à peine digne de la maternelle ? Ils sont fous, eux".
Raté. Eussiez-vous observé un tant soit peu mieux, que vous auriez remarqué que le livre porte également le logo de Microsoft Press, et alors vos cerveaux lents eussent tout de suite déduit que Cedic a traduit de la langue de Shakespeare cet ouvrage au demeurant énhaurme.
Lisons la préface de Gérard Weinberg (petite incursion au pays de l'allemand : savez-vous ce que signifie "Weinberg" en allemand ? Ça veut dire la montagne de vin. *Eh, dis donc, Ginette, t'as vu ? Il est pas aussi idiot qu'il en a l'air ! - Ah ben ouais. Remarque, ça vaut mieux pour lui, pask'il a VRAIMENT l'air idiot !)* qui doit être assez connu puisqu'il se permet de faire des préfaces dans les livres de Microsoft (ce qui n'est pas une raison : vais-je faire des éditos dans *Le Monde* ou dans *France-Soir*, moi ? Non, bon, alors) : *"Le langage C est un langage de programmation qui doit son nom à une histoire sans mystère : il est le successeur du langage B. Mais j'aime à penser* (c'est toujours Weinberg qui parle, hein, c'est pas moi) *que la lettre C est également l'abréviation du mot compétence : celle d'un artisan, maître de l'ordinateur et des outils de programmation, sûr de*



son efficacité dans son travail. Steve Schustack (ah oui, au fait, c'est l'auteur du bouquin) *est un tel artisan (...) La plupart des bons manuels de programmation vous montrent comment réaliser quelque chose dans un langage donné. Seuls les meilleurs vous expliquent pourquoi une réalisation est préférable à une autre. "Variations en C" est l'un de ceux-ci.* Pas modeste, le mec. Ce qui se comprend quand on sait que Steve Schustack est son pote.
Mais parlons un peu plus du bouquin lui-même, voulez-vous ?
Six parties sont abordées. Et elles sont belles, les parties de l'auteur (hum). Je ne vous les décrirai pas en détails par manque de place, mais sachez seulement que l'ouvrage est clair et net, concis, précis, rigoureux, détaillé, compréhensible, et surtout **lisible** (de toute façon, vu le nombre de ceusses parmi vous qui vont l'acheter, je peux dire tout ce que je veux, on viendra pas me chercher). Non, sérieusement, ce livre est très bien fait, mais pas à la portée de tous, et je pense aux débutants en C en disant cela. **Variations en C** par *Microsoft Press* et traduit par *Cedic/Nathan.*

HISTOIRE VÉCUE

L'histoire que je m'en vais vous narrer maintenant est absolument véridique.
Ça se passait en 1932 à Berlin Ouest, à côté de Madrid, en plein milieu de l'Italie septentrionale. Votre serviteur n'était alors encore qu'une escalope puisqu'il était pas né. Toutefois, je puis garantir l'autenticité de l'anecdote qui suit, l'ayant personnellement vécue... Je revenais comme chaque soir à la même heure du lycée Albert Schweitzer, sis au 22, Schreibersstrasse. Et, comme chaque soir également, mon ami Djack Lindecker, qui habitait à deux pâtés de maison de chez moi, m'accompagnait. L'atmosphère était tendue. Je venais en effet de me disputer avec le frère de Djack, à propos d'une histoire de billes que j'avais gagnées pendant la récré et qu'il n'avait pas voulu me donner, ce con. Le frère de Djack ayant quand même 43 ans, ce dernier avait pris ma défense, au risque de se prendre une dérouillée à peine rentré chez lui. Je me sentais gêné et confus, et jurai mais un peu tard qu'on ne m'y prendrait plus. Toutefois, j'éprouvai une grande reconnaissance à l'égard de Djack, et me demandai ce que j'allais bien pouvoir lui dire pour le remercier, sans avoir l'air ridicule. Finalement, alors que nous arrivions devant la porte-cochère de l'immeuble où mes parents avaient élu domicile quelque temps auparavant, j'eus soudain une illumination qui m'illumina : je venais de trouver ! Je me retournais vers Djack, lui mis la main sur l'épaule, et, avalant ma salive pour ne pas bafouiller, parvins à articuler les deux mots magiques : "merci, Djack".

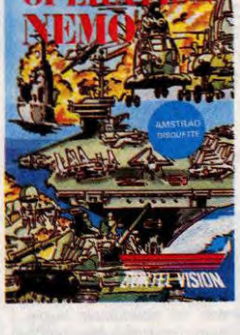


Il rit, croyant sans doute que je voulais rigoler. Mais je le rassurai : "Non, ce n'est pas une blague, Djack" (ouarf ouarf).
King Size de *Robtek* pour Atari 130 et 800 (★).
Ginette ! J'ai rien compris !

(★) : Pour les ceusses qui n'auraient pas compris, King Size est une compilation de 50 jeux en basic, tous aussi nuls les uns que les autres.

ATTENTION : LISEZ CET ARTICLE À VOIX BASSE CAR...

Il est des choses qui ne peuvent être dites à haute voix.
Il en est d'autres qui ne peuvent être entendus de tous.
De ces choses, l'observateur tire généralement un enseignement, qu'il ne devra jamais oublier, et toujours appliquer avec soin et fermeté.
En d'autres termes, où sont les chiottes ?
Non pas que j'aie envie de me vider les intestins, mais j'ai en ma possession un logiciel qui en est sorti sans raison (des chiottes, pas de mes intestins). *Tu vois, Ginette, c'est dommage, il avait pourtant bien commencé son article. Et pis là, paf, ça retombe. Pauvre France !*
Il se nomme **Opération Némo,** et est d'un wargame d'action.
Il s'agit pour vous de remplir une mission capitale : vous emparer de la base XX0 afin de préparer l'invasion de la troisième armée dans cette région stratégique, et cela dans les plus brefs délais, au risque de faire échouer l'opération.
Le jeu se déroule en trois phases : au début, Le Démoniaque, un super porte-avion est à quai, les cales vides. Vous devez faire embarquer les armes : hélicoptères, chars, avions, munitions, soldats... Pas très intéressant, tout ça. Ensuite, vous fouillez l'archipel de Macapaouro à la recherche de la base XX0. D'autres bases ennemies, terrestres ou navales, vous barrent la route, qu'il vous faudra éliminer. Chaque fois que vous approchez d'une de ces bases, vous entrez dans la phase trois du jeu, c'est-à-dire les



combats.
Suivant les armes dont dispose la base ennemie, vous avez vous-même le choix entre plusieurs armes. Les combats possibles sont : chars-chars, hélicoptères-chars, avions-avions et DCA-avions.
En gros, tout ça ressemble beaucoup à Beach-Head. Il faut quand même bien avouer que les graphismes de ce jeu sont particulièrement réussis, sauf dans la phase 1 où ils sont beaucoup trop stylisés. L'animation, quant à elle, n'est pas géniale, car assez saccadée et lente.
Mais surtout, surtout, le gros problème de ce jeu, c'est qu'il ne présente aucun intérêt quand on joue avec : on s'emmerde au bout de quelques minutes de jeu. Autre défaut qu'on puisse lui trouver, ne nous gênons pas : le chargement. Après avoir fait RUN "LOADEUR", un petit texte apparaît : *ce logiciel tourne sous CPM. Pour le lancer, introduire une disquette dans le drive, puis taper sur une touche. Une fois le CPM chargé, taper LOADEUR puis ENTRÉE.*
C'est peut-être une bonne protection, j'en sais rien, mais c'est très chiant.
Les plus malins d'entre vous auront remarqué à la lecture de la précédente remarque que **Opération Némo** de *Cocktel Vision* pour Amstrad ne tourne que sur disquette.
Raymond ! Y m'traite de con parce que j'avais pas compris !