HEBDOGICIEL

N°156 11F.
10 octobre 1986
Belgique : 83 FB - Luxembourg : 81 Frs - Suisse : 3,60 FS.
M-1815-156-11 F. ISSN-0760-6125.

AMSTRAD SHOW JEUNE

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

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

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

□ INFO BD
Scoop : le nouveau Blueberry ! *Page 21.*

□ CONCOURS PERMANENT
2 bâtons et un voyage en Californie avec bobonne ? Facile ! *Page 23.*

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

□ DEULIGNES
Les fainéants *sont en page 23.*

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

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



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

Angleterre, doux pays où les salons ne sont pas interdits aux moins de 18 ans, où les jeunes bidouilleurs ne sont pas considérés comme des emmerdeurs et où les fabricants n'hésitent pas à commercialiser de vrais périphériques pour des ordinateurs dits familiaux.

Voir page 12

BERSANI GAGNE DEUX BRIQUES

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



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

CLUB HEBDOGICIEL
ATARI ST :
APL 68000 A PRIX CASSÉ !
Voir page 16

CINOCHE !



RIEN NE VA PLUS !!

Les terroristes sont (entre autres) les ennemis jurés du cinoche. Déjà que la fréquentation des salles obscures n'était pas brillante depuis plus d'un an, mais voilà que la peur des attentats vide les salles. Triste bilan : des semaines inférieures à 40% aux semaines équivalentes de 1985. Et au 23 septembre, 7,2% d'entrées en moins par rapport à 86. Les accusés ? Canal+, le prix des places, le caniche à ma sœur et j'en passe. Du coup la Fédération nationale des cinémas français lance une campagne sympa quoique nunuche, sur le thème "Voyez la vie en grand : allez au cinéma." Vivement **Aliens** pour remplir les salles ! !

JACQ

LA FEMME DE MA VIE

de Régis WARGNIER

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

11/20

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



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

I LOVE FERRERI

Dans les (bonnes) livraisons livresques de l'automne, je tenais à vous signaler le **MARCO FERRERI** de Michel MAHEO, paru aux exccceilllentes éditions **edilig** (collection "Cinegraphiques"). De toutes façons un réalisateur versant autant dans le vulgaire, voire le scatologique ne pouvait nous être indifférent, dans ce temple du bon goût qu'est l'HHHHebdo ! Les films de Ferreri font dans le fantasme jusqu'auboutiste : crever de trop bouffer (La grande bouffe), aimer un singe (Rêve de singe), jouer toute une nuit avec un revolver (Dillinger est mort), adapter les cochonneries de Bukowski (Contes de la folie ordinaire), etc, etc. Le cinéma de Ferreri fait peur, fait saliver...et, en échange, suscite des réactions trop violentes. Mais qu'il ne se plaigne pas, il l'a bien cherché ! Mais, sous la crasse, sous l'odieux, sous la merde, Ferreri tente (presque honteusement) d'atteindre à la tendresse, à la liberté ultime de l'homme. Pour preuve le sublime rôle confié à Hanna Schygulla dans **Le futur est femme,** mon film préféré de Ferreri.
Tous ses personnages sont fous, habités, illuminés, absents, énormes... ils vont toujours un peu plus loin que ce que nous oserions faire. Ils jouent d'un culot qui nous manque, d'une énergie que je jalouse. Sauf dans le désolant ratage de "I Love you", le dernier Ferreri en date. Alors le bouquin ? Bien pour le tour d'horizon , les superbes photos (et la couleur, bordel ?), la défense d'une œuvre trop massacrée. Moins bien, hélas, pour le style immensément enflé (les mots de moins de quatre syllabes semblent proscrits !) et les amalgames quelquefois hâtifs (les liens entre comédie américaine et Ferreri par exemple). Néanmoins un bon ouvrage de référence, et pour cause : c'est le premier consacré, en France, à Ferreri et rien qu'à lui !

BRANDO DE MA RUE

Sur l'élan de cette (remarquable) contrepèterie, il est temps de vous attirer **SUR LES QUAIS** en compagnie d'Elia Kazan (le réalisateur) et de Marlon Brando (le héros, en trisomique qualifié pour la finale "Des chiffres et des lettres"). L'histoire, oh combien morale, d'un abruti de docker, complice des agissements criminels d'un syndicat mafioseux, qui s'en va vivre une expérience exaltante de prise de conscience de la lutte des classes. Dans le rôle de l'exorciste, un cureton en ersatz de Billy Graham "je vous aime si vous croyez comme moi" ! Dans celui de la Jeanne d'Arc des dockers, Eva Marie-Saint, la coureuse de fond de "La Mort aux trousses" du père Hitchcock. La belle est la sœur d'une victime du syndicat (il voulait cotiser ailleurs...), qui traîne sa vengeance en attendant de la manger froide. Elle s'en va craquer pour les yeux bouffis et le torse viril du Brando Léon, euh non, Marlon... sans savoir que c'est lui, l'infâme, qu'a vendu son frère !
Et Kazan n'étant pas amateur de gaudriole, on se doute bien du ton tragique des amours de la belle et du bête ! On a beaucoup jasé sur le pourquoi de ce film, comme quoi Kazan l'aurait fait pour se faire pardonner de ses élans de mouchardise durant le MacCharthisme. Je serais tenté de croire à ces bruits odieux tant le propos est appuyé, scolaire, didactique : "Je vous l'enfonce 42 fois dans le crâne pour que vous le compreniez bien !" Du coup, impossible d'éviter le message "36 tonnes" asséné par le Elia "Marx" Kazan. Les comédiens, tous formidables, se poussent des coudes pour remplir l'écran et en arrivent même à courir plus vite que lui ! Un pensum parmi d'autres...mais mythique. Un classique. Alors si le cœur vous en dit !

JOUR ET NUIT

de Jean-Bernard MENOUD

avec Peter BONKE (Harry), Mireille PERRIER (Anna) et Lisbeth KOUTCHOUMOW (Ingrid)

05/20

C'est pas que ça soit de la mauvaise volonté, mais je ne me souviens de rien à propos de ce film. Ma copine me dit souvent de prendre des notes dès la sortie des projections de presse, mais ma flemme proverbiale et mes mains balladeuses, ont vite fait de m'écarter d'un tel souci !
J'ai bien un dossier de presse concernant **Jour et Nuit** mais ils te l'ont construit "collage d'impressions furtives". Ça refait le monde, mais ça ne fait pas redémarrer ma (par ailleurs remarquable) mémoire ! Pas d'émotions fortes, pas d'acteur ébouriffant, pas d'images fastueuses...
Des bribes me reviennent pourtant : un père et sa fille, le mec fait toujours la gueule, au boulot (il est diplomate), dans



la rue, partout. Sa gamine, me semble-t-il, est gaie, sympa, plus adulte que son père. Je me souviens aussi de m'être dit : "c'qu'il lui manque, à c't homme-là, c'est un femme !". Puis là, c'est clair : la nénette tarde pas à faire irruption dans la vie du mec, et elle, c'est Mireille Perrier (Boy meets Girl et d'autres toiles "intello branchées"). Une histoire d'amour, pas évidente, le mec (ahhhh, j'me rappelle, il s'appelait Harry !) va jusqu'à retrouver son sourire... Après c'est le trou noir, plus rien de la fin du film !
Cette sensation de puzzle gris, sans repère (re-père, ha, ha !) pourrait s'expliquer par le fait que le scénario (tiré d'une nouvelle de Dostoïevsky) est de Hubert Selby Jr., le fou pensant californien qui fait tant baver nos groupies illuminées de *Libé* (**the** journal). Autant alors laisser Selby vous raconter lui-même le film : "Un homme a besoin d'amour, un homme trouve l'amour, un homme se retrouve sans amour." Destroy, nooon ?

ALIENS

de James CAMERON

16/20

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

Mamaaaaaaaan, auscouuuuuuurrrs ! Ils reviennent, ou peut-être "elles" reviennent (c'est vrai ça, un Alien c'est de quel sexe ?... Hmmm, mordants comme ça, ça doit sûrement être des nanas. Passons, passons) ! Inutile de vous faire un descriptif de ces choses immondes et gluantes que sont les Aliens (des Gremlins, l'humour en moins !), puisque vous en êtes, déjà, tous fans, déjà conquis à l'idée de les retrouver à l'intérieur de vos propres tripes...
Mais, me direz-vous, comment se fait-il qu'il y ait une suite à Alien Number One (1979) alors que la bêbête "schlurpff-scrountchh" d'alors avait été consciencieusement exterminée par la charmante, but combative Ripley. Et s'il n'en reste qu'une, ce sera moi, avait-elle décrété, suite aux décès fort dégoutants de tous ses collègues du "Nostromo" (tous, sauf le matou à sa maman...).
puisqu'en son absence intersidérale la planète Acheron (le site du premier vaisseau Alien) a été tranquillement investie par une soixantaine de familles, qui nous la jouent "Petite maison dans la prairie", version masques à oxygène (à cause du Sida... arrêtez, je délire !). Sur Acheron, c'est le calme plat... jusqu'à ce que, tout à coup, "la Compagnie" perde le contact d'avec sa colonie familiale.
Et alors ? Et alors ? Et alors Zorro, alias Ripley, est ré-engagée sous la pression "amicale" d'un petit commercial aux dents longues (qui éclatera plus tard dans le rôle du beau salaud). En fait, la grande bécasse de Ripley se décide d'autant plus aisément que la pauvrette est la proie d'infâmes cauchemars qui la ramènent bestialement à bord du "Nostromo". Elle part donc pour Acheron pour exorciser cette foutue angoisse... mais en parlant d'exorcisme, ça serait plutôt le "haut de gamme" qu'elle va vivre là-bas, si vous voyez ce que je veux dire !
Ils voient... continuons. Pour son grand malheur (et le nôtre) Ripley est entourée pour sa mission par un commando de Marines, aussi musclés que cons (et l'inverse). C'est vous dire la subtilité de ces gens-là ! Toute la partie du film squattée par ces caricatures de Rambo sera grotesque. Le seul (gros) point noir d' **Aliens.**
Tout ça pour vous dire qu'à l'arrivée du commando sur Acheron, le film a débuté depuis plus d'une heure et qu'il ne s'est encore rien passé ! Et quand je dis rien, j'exagère à peine. Et pourtant, mes doux agneaux, Aliens est tellement bien foutu que ça fait également plus d'une heure qu'on est mort de trouille (sauf quand les Marines, etc., etc.)
Vous vous en doutez bien, il n'y a (presque) plus âme qui vive sur Acheron et la chasse aux bestioles est ouverte. Lesdites bestioles se sont diablement dévergondées depuis Alien, au point de nous faire dresser les cheveux sur nos pauvres têtes (sauf sur celles des Marines, pour cause de cheveux déjà en brosse...). Et, évidemment, à partir de là, je ne vous raconte plus rien ! !
Là ça démarre enfin : "Beaucoup d'action, un rythme soutenu, un montage extrêmement serré, euphorisant, avec des enchaînements rapides et très élaborés" (c'est Cameron, le réalisateur qui parle et je partage son avis). Deux ingrédients fa-buleux : le son (c'est à voir dans une très bonne salle, Dolby et tout) et la "maman pondeuse d'aliens". J'en cauchemarde encore, merci pour lui !



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

KZOYK

APPLE

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

Gérard SEBBAH

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI





SUITE DU N°155

```
B510- 48 B9 93 BC 9D 93 BC 68
B518- 99 93 BC BD 9B BC 48 B9
B520- 9B BC 9D 9B BC 68 99 9B
B528- BC A9 00 8D 94 BF A9 CC
B530- 20 70 BE B0 27 20 89 A2
B538- 2C 4E BE 10 0B 48 A9 00
B540- 8D 43 BE 8D 4E BE 68 60
B548- CE 4D BE 60 AE 4D BE F0
B550- 0C 8E 4E BE BD 9B BC 20
B558- FF B4 90 F0 60 A9 00 8D
B560- DE BE A9 07 8D 94 BF A9
B568- CC 4C 70 BE 20 79 B4 B0
B570- 68 8D D6 BE 8D D2 BE 2C
B578- 47 BE 30 5E AD 57 BE 29
B580- 03 F0 54 C9 03 F0 50 29
B588- 01 F0 0C AD 65 BE 8D 63
B590- BE AD 66 BE 8D 64 BE A9
B598- EF 8D D9 BE A9 00 8D DA
B5A0- BE 8D D7 BE A9 02 8D D8
B5A8- BE A9 7F 8D D3 BE A9 C9
B5B0- 20 70 BE B0 24 AD 63 BE
B5B8- 0D 64 BE 18 F0 1C A9 CA
B5C0- 20 70 BE B0 14 AD 63 BE
B5C8- E9 00 8D 63 BE AD 64 BE
B5D0- E9 00 8D 64 BE B0 DE A9
B5D8- 0B 38 60 AD A4 BC 8D AF
B5E0- BC AD A5 BC 8D B0 BC A9
B5E8- 00 8D B1 BC 8D B2 BC 8D
B5F0- C8 BE 8D C9 BE 8D CA BE
B5F8- 4E 66 BE 6E 65 BE A2 00
B600- 90 17 18 BD AF BC 7D C8
B608- BE 9D C8 BE E8 8A 49 03
B610- D0 F1 B0 18 AE B2 BC D0
B618- 13 3E AF BC E8 8A 49 04
B620- D0 F7 AD 65 BE 0D 66 BE
B628- D0 CE 18 60 A9 02 38 60
B630- 20 79 B4 B0 50 8D D6 BE
B638- 8D C7 BE 8D D2 BE 2C 47
B640- BE 30 43 20 C0 B6 B0 3D
B648- A2 7F A0 EF AD 57 BE 29
B650- 10 F0 13 AC 5F BE AE 60
B658- BE D0 60 C0 EF B0 5C A9
B660- 22 8D 00 02 A9 01 8D D7
B668- BE 8C D9 BE 8E D3 BE A9
B670- 02 8D D8 BE A9 00 8D DA
B678- BE A9 C9 20 70 BE B0 05
B680- A9 FF 8D 44 BE 60 8D D6
B688- BE 8D C7 BE A9 59 8D D7
B690- BE A9 02 8D D8 BE A9 01
B698- 8D 4F BE AD 57 BE 29 01
B6A0- 18 F0 DD A9 00 8D C8 BE
B6A8- 8D C9 BE 8D CA BE A9 CE
B6B0- 20 70 BE B0 05 A9 FF 8D
B6B8- 44 BE 60 A9 02 AA 38 60
B6C0- AD 57 BE 29 43 F0 42 29
B6C8- 01 F0 0A 20 DB B5 B0 EB
B6D0- 20 02 B7 B0 35 AD 57 BE
B6D8- 29 02 F0 05 20 A9 B5 B0
B6E0- 29 AD 57 BE 29 40 F0 21
B6E8- A9 CF 20 70 BE B0 1B A2
B6F0- 00 A0 02 BD 5A BE 7D C8
B6F8- BE 9D C8 BE E8 88 10 F3
B700- B0 B9 A9 CE 20 70 BE B0
B708- 01 18 A2 00 60 20 79 B4
B710- B0 10 8D D6 BE 8D C7 BE
B718- 8D D2 BE 2C 47 BE 10 04
B720- A9 0A 38 60 A9 00 8D D7
B728- BE A9 02 8D D8 BE 20 C0
B730- B6 90 14 C9 02 D0 EB E0
B738- 02 F0 E7 A9 D0 20 70 BE
B740- B0 E0 20 D0 B6 B0 DB A5
B748- 73 8D D7 BE A5 74 8D D8
B750- BE A9 FF 8D 45 BE 18 60
B758- 08 20 79 B4 90 0C 28 20
B760- 92 B3 B0 14 AD D0 BE D0
B768- 02 00 28 8D D6 BE 8D C7
B770- BE 2C 47 BE 10 04 A9 0A
B778- 38 60 AE 5F BE AC 60 BE
B780- AD 57 BE 29 10 D0 06 AE
B788- A4 BC AC A5 BC 8A 48 AD
B790- D6 BE 4A 6A 6A 6A AA 68
B798- 9D FF BC 8D A4 BC 98 9D
B7A0- 00 BD 8D A5 BC A9 D1 20
B7A8- 70 BE B0 CC AD A5 BC D0
B7B0- 07 AD A4 BC C9 02 90 05
B7B8- 20 C0 B7 B0 BB 4C 3B B7
B7C0- A2 03 BD C7 BE 9D AE BC
B7C8- CA D0 F7 8E B2 BC 8E B3
B7D0- BC A0 18 20 17 AB 2E B2
B7D8- BC 2E B3 BC 38 AD B2 BC
B7E0- ED A4 BC AA AD B3 BC ED
B7E8- A5 BC 90 09 8E B2 BC 8D
B7F0- B3 BC EE AF BC 88 D0 DB
B7F8- AD B2 BC 0D B3 BC 18 F0
B800- 28 AD A4 BC 38 ED B2 BC
B808- AA AD A5 BC ED B3 BC A8
B810- 8A 18 6D C8 BE 8D C8 BE
B818- 98 6D C9 BE 8D C9 BE AD
B820- CA BE 69 00 8D CA BE A9
B828- 02 60 A9 0A 8D B4 BE A9
B830- C4 D0 15 A9 00 8D BE BE
B838- 8D BF BE 8D C0 BE 8D C1
B840- BE A9 07 8D B4 BE A9 C3
B848- 4C 70 BE 6C 38 BE 6C 3A
B850- BE 2F 9A BA 9A 5B 9E A5
B858- 9B FB 9D A5 9B D2 9D A0
B860- AC AF B4 B4 C6 AC AC CB
B868- D1 D5 D5 DD DD C6 C6 C6
B870- C6 C6 C6 80 81 82 83 84
B878- 85 86 87 88 89 8A 8B 19
B880- 8D 8E 8F 90 91 92 93 94
B888- 95 96 97 98 99 9A 23 28
B890- 5A 5A 56 A0 A1 A2 A3 A4
B898- A5 34 A7 A8 A9 1F AB AC
B8A0- 00 AE AF B0 B1 B2 B3 B4
B8A8- B5 B6 B7 B8 B9 00 BB 13
B8B0- BD BE BF 44 5C 15 2D BA
B8B8- 3A 25 0D 3E 1D 4D 84 0D
B8C0- 04 43 67 49 59 32 A2 6D
B8C8- 2A 12 62 36 3E 88 19 B2
B8D0- D5 42 53 41 56 45 52 49
B8D8- 46 59 42 4C 4F 41 44 45
B8E0- 4C 45 54 45 43 41 54 41
B8E8- 4C 4F 47 4F 50 45 4E 57
B8F0- 52 49 54 45 58 45 43 52
B8F8- 45 41 54 45 46 52 45 53
B900- 54 4F 52 45 4E 41 4D 45
B908- 42 52 55 4E 4C 4F 43 4B
B910- 43 48 41 49 4E 23 46 4C
B918- 55 53 48 52 45 41 44 50
B920- 4F 53 49 54 49 4F 4E 4F
B928- 4D 4F 4E 50 52 23 50 52
B930- 45 46 49 58 43 4C 4F 53
B938- 45 41 50 50 45 4E 44 78
B940- B2 16 B0 0F B0 90 B0 7B
B948- A0 F2 AB 5B AE 7B B2 30
B950- AC C7 AD 92 B3 30 B6 00
B958- AD 68 AE 1D AE D0 AB F3
B960- B4 7D B3 77 B4 41 AF 0D
B968- B7 58 B7 77 AD C2 AD E5
B970- AD B6 AD D7 AD 66 B3 94
B978- B0 B1 AF 6C B5 83 AB 40
B980- 80 40 80 95 04 00 00 11
B988- 0C 01 F4 01 07 01 04 01
B990- 04 2D 14 21 53 09 04 05
B998- F4 0D F4 01 0C 01 00 01
B9A0- 00 00 00 09 04 21 43 2D
B9A8- 14 0D 04 01 04 91 04 03
B9B0- 04 01 04 11 04 95 04 01
B9B8- 04 21 03 01 04 41 42 45
B9C0- 4C 53 44 46 52 56 40 80
B9C8- 40 20 10 04 04 02 01 00
B9D0- 08 05 12 19 21 24 28 31
B9D8- 39 40 45 FF FE FD FC FB
B9E0- FA F0 0F 06 04 EF 1A 1B
B9E8- 19 C1 C4 C2 C1 D3 D0 C1
B9F0- D7 D0 D0 C1 D3 D4 D8 D4
B9F8- C2 C9 CE 44 49 52 C3 CD
BA00- C4 C9 CE D4 C9 D6 D2 C2
BA08- C1 D3 D6 C1 D2 D2 C5 CC
BA10- D3 D9 D3 CA E1 EE C6 FB
BA18- F6 CD E1 F2 C1 F6 F2 CD
BA20- E1 E9 CA F5 EE CA F5 EC
BA28- C1 EF F5 D3 E5 F0 CF E3
BA30- F4 CE EF F6 C4 FB E3 CE
BA38- EF EE A0 E4 E1 F4 FB A0
BA40- 28 2B 40 41 42 43 44 45
BA48- 46 47 48 49 4B 4C 4D 4E
BA50- 50 53 56 03 04 10 0C 0C
BA58- 12 06 06 07 13 09 11 0D
BA60- 05 02 0A 14 0B 0C 08 54
BA68- 5B 66 6F 75 75 7E 84 8A
BA70- 91 9B A8 B4 BF C9 D1 09
BA78- E1 EC F3 C1 C3 C4 C5 C6
BA80- C9 CC CD CE CF D2 D4 D5
BA88- A0 00 00 C2 C7 C8 CB D0
BA90- D3 D6 D7 D8 D9 AF A8 A9
BA98- AE BA 2A 05 0A B6 02 03
BAA0- CE 10 50 57 4E 2A 80 5D
BAA8- C4 BF E9 18 4E 00 10 C0
BAB0- A0 54 EE 01 7A 20 40 6E
BAB8- 00 1E 8A 36 56 43 00 2F
BAC0- 2B 41 C4 3E 00 40 49 35
BAC8- 67 4E 06 D0 1C 0A 05 4F
BAD0- 01 7A 20 40 6E 5B 44 0F
BAD8- 00 16 01 7A 20 40 6E D0
BAE0- 64 30 FE 00 2C CA C1 7E
BAE8- 01 7A 20 40 60 FF B1 90
BAF0- 24 E4 BB AB F0 9A E3 40
BAF8- 76 24 E2 A9 94 2C 43 F0
BB00- 08 B6 C4 E0 5B AC 42 C4
BB08- 3F 49 3E A5 E3 1C 1F 05
BB10- 1C 03 E9 AC E5 AD 93 F0
BB18- 60 BA E4 BB AB F0 36 06
BB20- 04 E5 D7 7F 56 74 E7 A2
BB28- 04 43 F0 69 07 17 63 E0
BB30- 51 B1 84 C4 BF 9A E0 1D
BB38- 55 4B 06 E1 07 16 71 01
BB40- 74 F0 56 74 EC 0A 05 4E
BB48- 86 06 81 C2 03 F0 05 BA
BB50- 02 B1 8E CA AE 71 B0 24
BB58- F0 9A CE 36 B4 2C E2 A8
BB60- 81 93 F0 06 0A 9C 10 9E
BB68- 4B BA BF 36 B4 2C AB 0A
BB70- E5 D7 7F 56 74 E9 AC EA
BB78- 05 49 F0 3D 05 76 21 C4
BB80- E5 67 4E 91 84 F0 56 74
BB88- E0 1D 06 0A F0 56 74 0C
BB90- 06 0D E0 6C 67 7E A0 54
BB98- 9F 1C 88 A0 A0 8D 87 D0
BBA0- CC C5 C1 D3 C5 A0 D0 D2
BBA8- C5 D3 D3 A0 D3 D0 C1 C3
BBB0- C5 A0 C2 C1 D2 A0 00 00
BBB8- 00 00 00 00 00 00 00 00
BBC0- 00 00 00 00 00 00 00 00
BBC8- 00 00 00 00 00 00 00 00
BBD0- 00 00 00 00 00 00 00 00
BBD8- 00 00 00 00 00 00 00 00
BBE0- 00 00 00 00 00 00 00 00
BBE8- 00 00 00 00 00 00 00 00
BBF0- 00 00 00 00 00 00 00 00
BBF8- 00 00 00 00 00 00 00 00
BC00- 00 00 00 00 00 00 00 00
BC08- 00 00 00 00 00 00 00 00
BC10- 00 00 00 00 00 00 00 00
BC18- 00 00 00 00 00 00 00 00
BC20- 00 00 00 00 00 00 00 00
BC28- 00 00 00 00 00 00 00 00
BC30- 00 00 00 00 00 00 00 00
BC38- 00 00 00 00 00 00 00 00
BC40- 00 00 00 00 00 00 00 00
BC48- 00 00 00 00 00 00 00 00
BC50- 00 00 00 00 00 00 00 00
BC58- 00 00 00 00 00 00 00 00
BC60- 00 00 00 00 00 00 00 00
BC68- 00 00 00 00 00 00 00 00
BC70- 00 00 00 00 00 00 00 00
BC78- 11 15 83 00 00 00 04 00
BC80- 00 00 00 00 08 00 96 00
BC88- 96 00 00 00 00 00 00 00
BC90- 00 00 00 00 00 00 00 00
BC98- 00 00 00 00 00 00 00 00
BCA0- 00 00 00 00 00 00 00 00
BCA8- 0D 20 08 0F B0 00 13 01
BCB0- 00 00 00 00 00 00 00 00
BCB8- 00 00 00 00 05 35 46 34
BCC0- 38 2E 43 30 31 53 54 41
BCC8- 52 54 55 50 00 00 00 00
BCD0- 00 00 00 00 00 00 00 00
BCD8- 00 00 00 00 00 00 00 00
BCE0- 00 00 00 00 00 00 00 00
BCE8- 00 00 00 00 00 00 00 00
BCF0- 00 00 00 00 00 00 00 00
BCF8- 00 00 00 00 00 00 00 00
BD00- 44 4C 4D 4E 4F 50 51 52
BD08- 53 54 55 56 57 58 59 5A
BD10- 5B 5C 5D 5E 5F 60 61 62
BD18- 63 64 65 66 67 68 69 6A
BD20- 6B 6C 6D 6E 6F 70 71 72
BD28- 73 74 75 76 77 78 79 7A
BD30- 7B 7C 7D 7E 7F 80 81 82
BD38- 83 84 85 86 87 88 89 8A
BD40- 8B 8C 8D 00 00 00 00 00
BD48- 00 00 00 00 00 00 00 00
BD50- 00 00 00 00 00 00 00 00
BD58- 00 00 00 00 00 00 00 00
BD60- 00 00 00 00 00 00 00 00
BD68- 00 00 00 00 00 00 00 00
BD70- 00 00 00 00 00 00 00 00
BD78- 00 00 00 00 00 00 00 00
BD80- 00 00 00 00 00 00 00 00
BD88- 00 00 00 00 00 00 00 00
BD90- 00 00 00 00 00 00 00 00
BD98- 00 00 00 00 00 00 00 00
BDA0- 00 00 00 00 00 00 00 00
BDA8- 00 00 00 00 00 A0 A0 00
BDB0- 00 00 00 00 00 00 00 00
BDB8- 00 00 00 00 00 00 00 00
BDC0- 00 00 00 00 00 00 00 00
BDC8- 00 00 00 00 00 00 00 00
BDD0- 00 00 00 00 00 00 00 00
BDD8- 00 00 00 00 00 00 00 00
BDE0- 00 00 00 00 00 00 00 00
BDE8- 00 00 00 00 00 00 00 00
BDF0- 00 00 00 00 00 00 00 00
BDF8- 00 00 00 00 00 00 00 00
BE00- 4C 35 AC 4C B4 A6 4C 9E
BE08- BE 4C 22 9B 4C BF 9F 00
BE10- F0 FD 00 C1 00 C2 00 C3
BE18- 00 C4 20 9B 00 C6 20 9B
BE20- 1B FD 00 C1 00 C2 00 C3
BE28- 00 C4 20 9B 00 C6 20 9B
BE30- 07 C1 05 C3 4B B8 4E B8
BE38- 2F 9A BA 9A 06 01 8D 09
BE40- 00 00 00 00 00 00 00 00
BE48- 00 15 00 04 A0 00 00 00
BE50- 00 00 02 FF 40 80 40 00
BE58- 00 C1 00 00 00 00 00 00
BE60- 00 06 01 00 00 00 00 00
BE68- 00 00 00 01 BC BC 80 02
BE70- 8D 85 BE 8E A8 BC 29 1F
BE78- AA BD 5F B8 8D 86 BE AE
BE80- A8 BC 20 00 BF CC DD BE
BE88- B0 01 60 A2 12 DD 40 BA
BE90- F0 05 CA 10 F8 A2 13 BD
BE98- 53 BA AE AB BC 38 60 00
BEA0- 07 BC BC C3 00 00 00 00
BEA8- 00 00 00 00 01 BC BC 02
BEB0- BC BC 80 02 0A BC BC 21
BEB8- 06 00 40 02 11 00 D6 AC
BEC0- 00 00 D6 AC 00 00 02 01
BEC8- 4B 1F 00 03 BC BC 00 96
BED0- 01 03 00 7F 0D 04 01 00
BED8- 40 4B 1F 4B 1F 01 01 00
BEE0- C3 CF D0 D9 D2 C9 C7 C8
BEE8- D4 A0 C1 D0 D0 CC C5 AC
BEF0- A0 B1 B9 B8 B3 4C F0 A2
BEF8- 4C 3C A3 96 00 00 00 00
BF00- 4C B7 BF 4C E5 FC 60 42
BF08- D7 4C E5 DF 4C F1 DF 00
BF10- A2 DE A2 DE A2 DE A2 DE
BF18- A2 DE A2 DE 00 D0 A2 DE
BF20- A2 DE A2 DE A2 DE 00 FF
BF28- A2 DE A2 DE 00 D0 A2 DE
BF30- 60 02 E0 60 BF 00 00 00
BF38- 00 00 00 00 00 00 00 00
BF40- 43 4F 50 52 2E 20 41 50
BF48- 50 4C 45 2C 31 39 38 33
BF50- 8D 8B C0 4C D8 FF 00 00
BF58- CF 00 00 00 00 00 00 00
BF60- 00 00 00 00 00 00 00 00
BF68- 00 00 00 3F FF FF FF C3
BF70- 00 00 00 00 00 00 00 00
BF78- 00 00 00 00 00 00 00 00
BF80- 00 00 00 00 00 00 00 00
BF88- 00 00 00 00 00 01 00 00
BF90- 00 00 00 00 0F 00 00 00
BF98- BA 5E F9 55 88 BE 0D 1F
BFA0- 4D 00 E0 F0 05 8D 82 C0
BFA8- D0 0B AD F5 BF 4D 00 D0
BFB0- F0 03 AD 83 C0 68 40 38
BFB8- 6E 9B BF AD 00 E0 8D F4
BFC0- BF AD 00 D0 8D F5 BF AD
BFC8- 8B C0 AD 8B C0 4C 00 DE
BFD0- AD 8D BF F0 0D 30 08 4A
BFD8- 90 0D AD 81 C0 B0 08 AD
BFE0- 83 C0 A9 01 8D 8D BF AD
BFE8- 88 BF 40 2C 8B C0 2C 8B
BFF0- C0 4C 3A DF 4C 6F 2C 8B
BFF8- C0 4C EF DF 00 00 00 01
C000- 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D
C008- 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D
C010- 0D 8D
*PRE0
```

EDITO

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

Nous à l'HHHHebdo, on a rien compris au marketing moderne : les ventes du journal ont fait un bon pas possible début septembre, les appels sur le serveur minitel HG frisent les 100.000 appels par mois et nous fêterons avant la fin de l'année, le 10.000ème membre du Club Hebdogiciel. Et on est content quand même !

Gérard CECCALDI







RAULE

ORIC

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

Jean-François BUSTARRET

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI





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

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

- LE PERSONNAGE
Votre personnage est défini par :
1 - Sa race : homme (habile), elfe (endurant), nain (habile et endurant) ou hobbit.
2 - Ses caractéristiques : l'intelligence (tirée aléatoirement) qui sert à déterminer le taux de réussite des sorts, l'habileté, l'endurance (à 1 c'est le coma, à 0, la mort), les réflexes et la volonté qui sert à fixer le nombre de sorts que peut lancer un magicien. A partir des quatre dernières caractéristiques est calculée la force du personnage.
3 - Son métier (selon ses caractéristiques) : voleur si vous êtes dotés d'habileté et de réflexes (pour crocheter des serrures ou persuader quelqu'un), guerrier (habileté et endurance) ou magicien (intelligence et volonté).
Le magicien peut lancer divers sorts : COC (onde de choc), PES (petit soin), COF (rend les monstres maladroits), OUV (ouvre les serrures), APO (guérit les maladies et empoisonnements), PAR (paralysie), FEU (boule de feu), ARM (armure magique), FUI (fait fuir les monstres), CHA (champ de force), TEL (téléportation jusqu'au village), GES (grand soin) et MOR (mort).
Chaque sort requiert une herbe magique : l'herbus pugnare pour COC, FEU, MOR, l'herbus curare pour PES, APO, GES et l'herbus alter pour les autres sorts.
Il existe un dernier métier qui en fait n'en est pas vraiment un : aventurier. Au bout du troisième niveau, le personnage peut devenir un guerrier.

- LE VILLAGE
Vous pouvez :
1 - Inspecter votre personnage : l'ordinateur affiche les caractéristiques de départ de votre personnage et les objets qu'il possède, puis vous propose de dormir (pour récupérer quelques points de volonté), utiliser un objet (par exemple, manger un repas ou boire une fiole), etc...
2 - Aller chez le marchand : vous pouvez selon votre métier acheter plus ou moins d'objets, ou vendre ceux que vous possédez à la moitié de leur valeur.
3 - Aller chez le grand mage : vous pouvez recevoir des soins, gagner des points dans une de vos caractéristiques, gagner un niveau d'expérience, faire une offrande aux dieux pour qu'ils vous soient favorables, acquérir une assurance vie (un seul rapatriement possible jusqu'au village lors de votre mort).
4 - Cueillir des herbes magiques : chaque herbe doit être cueillie à une heure bien précise : minuit pour l'herbus pugnare, midi pour l'herbus curare et n'importe quelle heure pour l'herbus alter.

- L'AVENTURE
Vous vous déplacez dans le labyrinthe à l'aide des touches :
- "A" pour avancer.
- "(" pour tourner à gauche.
- ")" pour tourner à droite.
- "C" pour camper (vous pouvez alors examiner votre personnage).
Vous rencontrerez divers personnages :
- Des monstres que vous pouvez amadouer pour un peu d'argent afin d'éviter le combat, qui peut néanmoins vous rapporter des points d'expérience et des pièces d'or.
- Des mages : vous devez répondre à leurs énigmes pour obtenir les parchemins qu'ils détiennent.
- Le gardien du trésor : vous serez riches si vous possédez les deux parchemins.

LISTING 1

```
 0 REM /------------------------\
 1 REM |                        |
 2 REM |                        |
 3 REM |          RAULE         |
 4 REM |                        |
 5 REM |  ou LA REVANCHE DU FILS |
 6 REM |                        |
 7 REM |       DE TIRANNE       |
 8 REM |                        |
 9 REM |                        |
 10 REM\------------------------/
 11 REM
 12 REM
 13 REM (c) JF BUSTARRET 1986
 14 REM  et E BUSTARRET (presentat
ion)
 15 REM
 16 REM          ORIC ATMOS 48K
 17 REM
 18 REM 1.SYNTHESE VOCALE
 19 REM
 20 CLS:PAPER0:INK6:RELEASE:TEXT:P
OKE618,10
 30 FORI=1TO9:PRINT:NEXT
 40 PRINTCHR$(4)CHR$(27)"N      AR
RETEZ LE MAGNETO"
 45 PRINTCHR$(4)
 50 PRINT:PRINT:PRINT"   & APPUYEZ
 SUR UNE TOUCHE..."
 60 FORI=1TO500:A$=KEY$:IFA$<>""TH
EN90
 70 IFI/50-INT(I/50)=0THENPING:NEX
T:ELSENEXT
 80 PRINT:PRINTCHR$(27)"A   TROP T
ARD...":WAIT200
 90 CLS:FORI=1TO9:PRINT:NEXT
 95 PRINTCHR$(4)CHR$(27)"N      VE
UILLEZ PATIENTER..."CHR$(4)
 100 A=#5000:F=#5722:L=140:REPEAT:
FOR A=A TO A+15:READ A$
 110 K=VAL("#"+A$):S=S+K+65536*(S+
K>65535):IF A<=F THEN POKE A,K
 120 NEXT:READ A$:IF S=VAL("#"+A$)
 THEN L=L+10:UNTIL A>F:GOTO134
 130 PING:PRINT"Erreur ligne";L
 132 END
 134 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 135 PRINT:PRINT:PRINT"Avant de me
ttre ton magnetophone en   marche,
 n'oublie pas, mortel";
 136 PRINT", que tu  as encore le
choix..."
 137 CLOAD""
 140 DATA A9,01,A2,00,20,90,F5,A9,
00,A2,01,20,90,F5,A9,08,0693
 150 DATA A2,0F,20,90,F5,A9,07,20,
90,F5,60,EA,EA,EA,EA,EA,1030
 160 DATA 78,AD,00,51,48,29,80,F0,
08,A2,FE,20,15,50,4C,36,1636
 170 DATA 50,A2,FF,20,15,50,68,29,
7F,A8,C8,A2,04,CA,D0,FD,1E69
 180 DATA 88,D0,F8,EE,22,50,D0,D9,
EE,23,50,AD,23,50,C9,57,2763
 190 DATA D0,CF,A9,51,8D,23,50,58,
60,20,20,20,20,20,20,20,2C94
 200 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,20,20,2E94
 210 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,20,20,3094
 220 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,20,20,3294
 230 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,20,20,3494
 240 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,20,20,3694
 250 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,20,20,3894
 260 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,20,20,3A94
 270 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,20,20,3C94
 280 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,20,20,20,20,3E94
 290 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,46,38,2C,45,4103
 300 DATA 00,FF,9E,0B,FF,AB,0A,FF,
AA,09,FF,AB,08,FF,AD,09,4978
 310 DATA FF,AE,07,FF,B0,07,FF,B1,
07,FF,B2,07,FF,B1,08,FF,5308
 320 DATA B3,06,FF,B5,08,FF,B2,08,
FF,9E,02,90,09,FF,B8,09,5B2E
 330 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,6B1E
 340 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7B0E
 350 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,8AFE
 360 DATA FF,FF,FF,D3,03,90,0D,FF,
BA,05,8F,0D,93,14,FF,85,93F3
 370 DATA 04,90,0C,91,15,FF,99,0C,
97,0D,FE,03,8F,0C,FF,A2,9ABE
 380 DATA 02,8F,0C,FF,B6,0A,FF,9D,
03,90,0A,FF,B2,0A,FF,B4,A2C1
 390 DATA 0A,FF,B6,0A,FF,B6,0A,FF,
B5,0B,FF,B7,0C,FF,B7,0B,AB8B
 400 DATA FF,B8,0B,FF,BA,0D,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,B909
 410 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,C8F9
 420 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,D8E9
 430 DATA FF,FF,FF,F4,0B,FF,E7,0C,
FF,D2,0B,FF,D1,0C,FF,C9,E457
 440 DATA 0D,96,11,96,09,DB,04,91,
0E,FF,BD,0D,FF,BB,0B,FF,EBB5
 450 DATA B7,0C,FF,B4,0C,FF,B5,0C,
FF,B3,0C,FF,B4,0C,FF,B7,F52A
 460 DATA 0A,FF,B7,0C,FF,B7,0C,FF,
A1,26,FF,BA,0E,FF,BC,0C,FE0C
 470 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,0DFC
 480 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,1DEC
 490 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,C4,0A,FF,ED,2C9A
 500 DATA 0D,FF,DB,0C,FF,D6,0C,FF,
D2,0C,98,10,FF,A1,0D,FF,359F
 510 DATA C8,0D,FF,C2,0D,95,11,FF,
94,0D,FF,BC,0D,94,11,FF,3DF4
 520 DATA 90,0C,FF,B9,0C,FF,B8,0C,
FF,B9,0C,FF,BA,0C,92,10,4642
 530 DATA FF,94,0D,FF,A5,27,94,0E,
FF,99,0D,93,11,FF,9A,0D,4E3E
 540 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,5E2E
 550 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,6E1E
 560 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,EE,0B,7D09
 570 DATA 95,0B,FF,D5,0C,FF,F7,0D,
92,0D,FF,CA,0C,94,11,FF,85A4
 580 DATA BE,0B,FF,E0,0B,FF,D9,0C,
93,0B,FF,AE,0C,92,0C,FF,8E2F
 590 DATA AB,0C,FF,C8,0D,92,0C,FF,
A2,0C,94,0E,FF,A0,0C,93,95E5
 600 DATA 0C,FF,A4,0C,92,0C,FF,A5,
0C,92,0D,FF,A9,0D,93,0D,9CE2
 610 DATA FF,AE,0D,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,AB8F
 620 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,BB7F
 630 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,CB6F
 640 DATA FF,9F,0B,94,09,FF,FF,96,
0B,93,0E,FF,F5,0C,92,0B,D392
 650 DATA FF,ED,0A,93,0D,FF,E0,09,
91,0E,FF,D6,0A,94,0C,FF,DC2D
 660 DATA C8,0B,94,0B,FF,C0,0B,92,
0C,FF,BA,0C,91,0E,FF,B6,E420
 670 DATA 0B,91,0D,FF,B7,0C,91,0E,
FF,B4,0C,91,0C,FF,B8,0C,EB49
 680 DATA 91,0D,FF,BB,0D,FF,D9,0D,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F78B
 690 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,077B
 700 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,176B
 710 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,F6,0B,91,0D,FF,FF,24FE
 720 DATA AF,0B,95,0A,FF,FF,83,0A,
93,0E,FF,EF,09,FF,FF,84,2DFC
 730 DATA 0A,FF,FA,0A,FF,F2,09,93,
0B,FF,CA,0A,92,0D,FF,C6,36D8
 740 DATA 09,93,0C,FF,C5,0A,91,0E,
FF,C3,0A,93,0C,FF,C5,0B,3E27
 750 DATA 92,0D,FF,C8,0A,91,0D,FF,
CF,0B,FF,F1,0B,FF,FF,FF,4806
 760 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,57F6
 770 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,67E6
 780 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,77D6
 790 DATA D7,0B,92,0C,FF,FF,B2,0D,
93,0C,FF,FF,82,09,94,0F,7FDE
 800 DATA FF,E7,0A,92,0D,FF,E3,0A,
93,0C,FF,DD,09,FF,FB,0A,88E1
 810 DATA 92,0C,FF,D8,09,94,0D,FF,
D3,09,92,0D,FF,D7,09,93,90EC
 820 DATA 0C,FF,D6,08,94,0A,FF,DB,
09,FF,FC,09,92,0C,FF,DD,99D4
 830 DATA 0A,91,0C,FF,E4,0A,91,0B,
FF,F0,0A,FF,FF,FF,FF,FF,A3F8
 840 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,B3E8
 850 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,C3D8
 860 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,D3C8
 870 DATA FF,FF,FF,A9,09,96,05,FF,
FF,A6,09,92,09,FF,FF,94,DDEC
 880 DATA 08,92,12,FF,FA,09,92,0B,
FF,F7,09,92,0C,FF,EF,08,E5CA
 890 DATA 92,0B,FF,EE,0A,91,0B,FF,
ED,08,92,0A,FF,EC,08,FF,EE7C
 900 DATA FF,8A,09,91,0B,FF,E8,09,
91,0A,FF,E7,09,92,0C,FF,F6C1
 910 DATA E4,08,93,0A,FF,E6,09,91,
0B,FF,E4,09,91,0A,FF,EA,FF44
 920 DATA 08,92,09,FF,EB,09,91,0B,
FF,ED,09,91,0B,FF,F2,09,0701
 930 DATA 91,0B,FF,F4,0A,91,0C,FF,
FD,09,91,0B,FF,FF,FF,FF,10D4
 940 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,20C4
 950 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,30B4
 960 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,40A4
 970 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,8F,0A,FF,FF,C7,0A,4E02
 980 DATA 90,0A,FF,FF,BD,06,94,0A,
FF,FF,A8,06,94,09,FF,FF,5742
 990 DATA 9F,09,92,0B,FF,FF,9B,05,
93,09,FF,FF,9C,09,FF,FF,6062
 1000 DATA B1,09,FF,FF,AD,09,92,09
,FF,FF,8A,07,93,0A,FF,FF,6995
 1010 DATA 87,08,92,0B,FF,FF,85,06
,FF,FF,A1,07,93,0B,FF,FD,728A
 1020 DATA 07,FF,FF,9F,06,94,09,FF
,FA,07,FF,FF,92,07,94,07,7B03
 1030 DATA FF,F1,07,FF,FF,8F,06,95
,05,FF,ED,06,92,0A,FF,E9,849D
 1040 DATA 06,FF,FF,84,06,94,07,FF
,E4,08,92,09,FF,E3,08,92,8CC8
 1050 DATA 0A,FF,DE,08,94,08,FF,DF
,07,93,09,FF,E2,08,93,09,9459
 1060 DATA FF,E4,08,92,0A,FF,E5,09
,93,0A,FF,E8,08,94,07,FF,9CF3
 1070 DATA EC,09,92,09,FF,EF,09,92
,0B,FF,F2,08,FF,FF,96,07,A5AB
 1080 DATA 96,05,FF,FB,09,93,09,FF
,FF,80,07,93,09,FF,FF,84,AE88
 1090 DATA 09,92,09,FF,FF,93,09,93
,08,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,B95A
 1100 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,C94A
 1110 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,D93A
 1120 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,E92A
 1130 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F91A
 1140 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,090A
 1150 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,87,07,FF,FF,FF,FF,FF,E9,1774
 1160 DATA 09,92,08,FF,FF,DF,09,92
,0B,FF,FF,C9,09,FF,FF,F2,215A
 1170 DATA 09,93,09,FF,FF,D2,0B,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,2DD1
 1180 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,D2,09,92,08,FF,FF,AE,3AE9
 1190 DATA 0A,91,0A,FF,FF,A5,0B,90
,0B,FF,FF,A0,0A,92,0A,FF,431A
 1200 DATA FF,99,0A,91,0B,FF,FF,93
,0B,91,0B,FF,FF,90,0A,91,4B89
 1210 DATA 0C,FF,FF,8F,0B,91,0B,FF
,FF,91,0B,92,0C,FF,FF,8E,54BD
 1220 DATA 0A,92,0B,FF,FF,92,0B,92
,0A,FF,FF,97,0B,91,0B,FF,5CD6
 1230 DATA FF,A0,09,FF,FF,BE,0A,FF
,FF,C2,08,FF,FF,BD,08,FF,67CE
 1240 DATA FF,BC,09,FF,FF,FF,FF,ED
,06,FF,FF,FF,FF,E1,08,93,73F9
 1250 DATA 08,FF,FF,FF,FF,E4,09,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,81E1
 1260 DATA FF,43,4F,50,59,52,49,47
,48,54,20,45,52,49,43,20,86FC
 1270 DATA 42,55,53,54,41,52,52,45
,54,20,26,20,46,47,54,48,8B47
 1280 DATA 20,20,9E,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00,8C25
 5000 REM
 5010 REM COMPABILITE ORIC 1
 5020 REM
 5030 REM  -CHANGER LES 90 DES
 5040 REM   LIGNES 140 ET 150 EN 3
5
 5050 REM   (IL Y EN A 3...)
 5060 REM
```

LISTING 2

```
 0 ' /------------------------\
 1 ' |                        |
 2 ' |                        |
 3 ' |          RAULE         |
 4 ' |                        |
 5 ' |  ou LA REVANCHE DU FILS |
 6 ' |                        |
 7 ' |       DE  TIRANNE      |
 8 ' |                        |
 9 ' |                        |
 10 ' \------------------------/
 11 REM
 12 REM    (c) JF BUSTARRET 1986
 13 REM
 14 'Presentation (c) E BUSTARRET
 15 REM
 18 REM 2.PRESENTATION
 19 REM
 50 HIMEM#4FFF:TEXT:POKE618,10:CLS
 60 PAPER0:INK6
 70 FORI=1TO9:PRINT:NEXT
 75 PRINTCHR$(4)CHR$(27)"N      ARR
ETEZ LE MAGNETO..."CHR$(4)
 80 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"  & AP
PUYEZ SUR UNE TOUCHE"
 85 FORI=1TO500:A$=KEY$:IFA$<>""TH
EN100
 90 IFI/50-INT(I/50)=0THENPING:NEX
T:ELSENEXT
 95 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27)"A
    TROP TARD !!!":A$=KEY$:GETA$
 100 HIRES:POKE618,10:CURSET80,70,
3
 105 CALL#E76A
 110 REPEAT
 120  : READA$,X,Y
 130  : IFA$="D"THENDRAWX,Y,1
 140  : IFA$="C"THENCURMOVX,Y,1
 150 UNTILA$="F"
 160 CALL#E93D
 170 PRINT" Soit le bienvenu, mort
el, dans le"
 180 PRINT"monde infernal de RAULE
"
 190 CALL#5000:CALL#5020
 195 WAIT200:RELEASE
 200 CLS:PRINT" Mets ton magneto e
n marche, si tu    l'oses..."
 210 CALL#E76A:CALL#E6C9:CLS
 220 PRINT"   LECTURE EN COURS":CL
OAD""
 500 RETURN
 1000 DATAD,2,0,D,4,4,C,0,1,C,1,1,
D,0,2
 1010 DATAC,1,1,D,0,4,C,1,1,C,0,-3
,D,4,-4
 1020 DATAC,1,0,D,2,-2,D,5,0,C,1,1
,D,3,0
 1030 DATAC,1,1,C,1,0,C,1,1,D,5,0,
C,-1,1
 1040 DATAC,2,-2,D,2,0,D,2,2,C,0,-
1,D,3,0
 1050 DATAC,1,1,C,1,-1,C,1,0,C,1,-
1,D,2,0
```

A SUIVRE...

AMSYNTHE







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

Francisco DOS REIS

SUITE DU N°155

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

```
3610 IF a=20 THEN y=y-2:GOTO 3600
3620 IF a=21 THEN 3670
3630 READ b
3640 a=a*2+5:b=b*2+5
3650 PLOT a,y:DRAW b,y
3660 GOTO 3600
3670 NEXT
3680 lign=0
3690 note=0
3700 ORIGIN 0,371
3710 FOR s=1 TO 4
3720 FOR a=1 TO 5
3730 DRAWR 639,0,15:MOVER -639,-8
3740 NEXT
3750 MOVER 0,-32
3760 NEXT
3770 '
3780 ' REPORT DES NOTES JOUEES,
       DU CLAVIER A L'ECRAN
3790 '
3800 a$=" ":GOTO 3820
3810 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO
3810
3820 IF a$="s" OR a$="S" THEN GOTO
 3990
3830 LOCATE 62+note*2,22:PRINT " "
3840 IF INKEY(1)=0 THEN note=note+
1 :IF note>4 THEN note=4
3850 IF INKEY(8)=0 THEN note=note-
1 :IF note<-2 THEN note=-2
3860 a=ASC(a$)-48
3870 LOCATE 62+note*2,22:PRINT "^"
3880 IF a>0 AND a<8 THEN a=a+7:GOT
O 3900
3890 IF a>7 AND a<15 THEN a=a-7 EL
SE GOTO 3810
3900 x=32+acPos*16-lign*608:y=a*4+
326-lign*72
3910 GOSUB 4360
3920 acc(acPos)=a
3930 duracc(acPos)=1/(2^note)
3940 acPos=acPos+1:IF acPos/38=FIX
(acPos/38) THEN lign=lign+1:IF lig
n=4 THEN GOTO 3990
3950 GOTO 3810
3960 '
3970 'INITIALISATION DES VARIABLES
       DE L'ACCOMPAGNEMENT
3980 '
3990 CLS #1
4000 accfin=acPos-1
4010 INPUT #1,"Volume de dePart (0
-15)";accvol
4020 IF accvol<0 OR accvol>15 THEN
 4010
4030 INPUT #1,"Duree de base (Pour
 la noire)=";accdu
4040 IF accdu<2 THEN 4030
4050 accdu=accdu/2
4060 INPUT #1,"EnveloPPe de volume
 ";accenvv
4070 IF accenvv<0 OR accenvv>15 TH
EN 4060
4080 INPUT #1,"EnveloPPe de ton ";
accenvt
4090 IF accenvt<0 OR accenvt>15 TH
EN 4080
4100 GOTO 1690
4110 '
4120 ' SOUS PROGRAMME D'ACCOMPA
    GNEMENT (APPEL RECURSIF)
4130 '
4140 accomP=accomP+1:IF accomP=acc
fin THEN accomP=1
4150 AFTER duracc(accomP)*accdu,1
GOSUB 4140
4160 SOUND 4+128,t(acc(accomP)),0,
accvol,accenvv,accenvt
4170 RETURN
4180 DATA 5.5,9,20,5,6,8,8.5,20,4.
5,5.5,8.5,9,20,4.5,8.5,9,20,4,4.5,
8,8.5,20,4.5,5,7.5,8,20,5,5,6.5,7.
5,20,5,7,20,5.5,6.5,20,5,6,20,4,6,
20,3,6,20,2,4,6,6,20,1,3,6,6,20,.5
,2.5,6.5,6.5,20,.5,2,4.5,9,20,0,1.
5,3.5,9.5,20,0,1.5,3,3,7,7,9,10,20
4190 DATA 0,1,3,3,7.5,7.5,10,10,20
,.5,1.5,7.5,7.5,10,10,20,1,2,8,8,9
.5,9.5,20,1.5,2.5,8,9,20,2,8,20,3,
4,8,8,20,2.5,4,8,8,20,2,3.5,8,8,20
,2.5,2.5,7.5,7.5,20,3,7,21
4200 '
4210 'REINITIALISATION DU CLAVIER
4220 '
4230 b=1:GOTO 4250
4240 b=2
4250 DATA 113,67,119,59,101,58,114
,50,116,51,121,43,117,42
4260 RESTORE 4250
4270 FOR a=1 TO 7
4280 READ t
4290 READ G
4300 KEY DEF G,0,t
4310 NEXT
4320 IF b=1 THEN RETURN ELSE STOP
4330 '
4340 ' DESSIN D'UNE NOTE
4350 '
4360 ORIGIN x,y,0,640,400,0
4370 IF note <> -2 THEN DRAWR 0,18
,15:MOVER 1,0:DRAWR 0,-18,15
4380 DRAWR -6,0,15:MOVER 1,2:DRAWR
 3,0,15:MOVER 0,-4:DRAWR -4,0,15
4390 ORIGIN x,y
4400 IF note =-2 THEN MOVER 1,0:DR
AWR -2,0:DRAWR 0,-2:DRAWR 1,2:DRAW
R 0,2:DRAWR -2,0
4410 IF note<=-1 THEN MOVE -1,0:DR
AWR  -2,0,0
4420  IF note>=1 THEN MOVER 1,18:D
RAWR 4,-4
4430  IF note>=2 THEN MOVER -4,0:D
RAWR 4,-4
4440 IF note>=3 THEN MOVER -4,0:DR
AWR 4,-4
4450 IF note =4 THEN MOVER -4,0:DR
AWR 4,-4
4460 RETURN
4470 '############################
4480 '#                          #
4490 '#     CREATION D'UNE       #
4495 '#    ENVELOPPE DE TON      #
4500 '#                          #
4510 '############################
4520 CLS
4530 PRINT TAB(26);"CREATION ENVEL
OPPE DE TON"
4540 envton=1
4550 LOCATE 1,2
4560 INPUT "AmPlitude de la variat
ion en y (1-999) ";amPlton%
4570 IF amPlton%>999 OR amPlton%<1
 THEN LOCATE 39,2:PRINT "        "
:GOTO 4550
4580 LOCATE 1,2:PRINT "

                ":LOCATE 1,2
4590 IF amPlton%<=8 THEN Paston%=F
IX(8/amPlton%):suP%=amPlton%*Pasto
n%:ELSE Paston%=1:suP%=8
4600 hton=Paston%*amPlton%/suP%
4610 bornyi%=255-suP%*16
4620 add%=9-suP%
4630 bornys%=255+suP%*16
4640 Pay=(bornys%-bornyi%)/(2*amPl
ton%)
4650 amPlton=amPlton%
4660 FOR a=1 TO suP%*2+Paston% STE
P Paston%
4670 LOCATE 1,a+add%
4680 PRINT FIX(amPlton)
4690 amPlton=amPlton-hton
4700 NEXT
4710 IF envton=0 THEN RETURN
4720 GOSUB 2090
4730 ENT num%,e(1),e(2),e(3),e(4),
e(5),e(6),e(7),e(8),e(9),e(10),e(1
1),e(12),e(13),e(14),e(15)
4740 GOTO 1690
4750 '############################
4760 '#                          #
4770 '#SOUS PROGRAMME  GERANT LA#
4775 '# TOTALITE DES PARAMETRES #
4780 '#                          #
4790 '############################
4800 CLS
4810 PRINT TAB(26) "JOUER UNE MELO
DIE AU CLAVIER"
4820 ORIGIN 305,384,0,640,400,0
4830 FOR b=0 TO 1
4840 FOR a=1 TO 7
4850 somenv%=0
4860 FOR c=1 TO 5:somenv%=somenv%+
tabenv(c,1,a+b*15):NEXT
4870 tasom(a+b*15)=somenv%
4880 LOCATE 44+b*22,a*3+4:PRINT US
ING "###";somenv%
4890 LOCATE 37+b*22,a*3+3:PRINT a:
NEXT
4900 FOR a=8 TO 15
4910 somenv%=0
4920 FOR c=1 TO 5:somenv%=somenv%+
tabenv(c,1,a+b*15):NEXT
4930 tasom(a+b*15)=somenv%
4940 LOCATE 55+b*22,(a-8)*3+4:PRIN
T USING "###";somenv%
4950 LOCATE 48+b*22,(a-8)*3+3:PRIN
T USING "##";a:NEXT
4960 NEXT
4970 '
4980 ' AFFICHAGE SIMPLIFIE DES
  ENVELOPPES DE VOLUME ET DE TON
4990 '
5000 LOCATE 40,3:PRINT "VOLUME":LO
CATE 64,3:PRINT "TON"
5010 FOR b=1 TO 4
5020 FOR a=1 TO 8
5030 IF (a=1 AND b=1) OR (a=1 AND
b=3) THEN c=0 ELSE c=15
5040 DRAWR 0,-32,c:DRAWR 62,0:DRAW
R 0,32:DRAWR -62,0:MOVER  0,-48
5050 NEXT
5060 MOVER 88,384
5070 NEXT
5080 FOR b=1 TO 30
5090 IF tasom(b)=0 THEN GOTO 5320
5100 IF b<8 THEN ORIGIN 305,352-b*
48
5110 IF b>7 AND b<16 THEN ORIGIN 3
05+88,352-(b-8)*48
5120 IF b>15 AND b<23 THEN ORIGIN
305+2*88,352-(b-15)*48
5130 IF b>22 THEN ORIGIN 305+3*88,
352-(b-23)*48
5140 '
5150 ' CALCUL DES MULTIPLICATEURS
   RELATIFS A CHAQUE ENVELOPPE
5160 '
5170 somien=0
5180 multy=0
5190 multy2=0
5200 FOR a=1 TO 5
5210 somien=tabenv(a,2,b)+somien
5220 multy=MAX(multy,somien)
5230 multy2=MIN(multy2,somien)
5240 NEXT
5250 IF multy=0 AND multy2=0 THEN
5280
5260 IF multy2<0 THEN po=ABS(30*mu
lty2/(multy-multy2)):MOVER 0,po
5270 multy=30/(multy+ABS(multy2))
5280 multi=61/tasom(b)
5290 FOR a=1 TO 5
5300 DRAWR tabenv(a,1,b)*multi,tab
env(a,2,b)*multy,15
5310 NEXT a
5320 NEXT b
5330 SYMBOL AFTER 128
5340 SYMBOL 130,&18,&24,&42,255,25
5,&24,&24,&7E:REM DEF CURSEUR VOLU
ME
5350 LOCATE 1,2
5360 FOR a=15 TO 0 STEP-1
5370 PRINT USING "##";a
5380 NEXT
5390 ORIGIN 0,384:DRAWR 16,0,15:DR
AWR 0,-258,15:DRAWR -16,0,15:DRAWR
 0,258,15
5400 DRAWR 33,0,15:DRAWR 0,-258,15
:DRAWR -16,0,15
5410 FOR a=0 TO 15
5420 ORIGIN 16,368-a*16
5430 IF a/5=FIX(a/5) THEN DRAWR 8,
0,15 ELSE DRAWR 4,0,15
5440 NEXT
5450 FOR a=15 TO 0 STEP-1
5460 LOCATE 6,2+(15-a)
5470 PRINT USING "##";a
5480 NEXT
5490 ORIGIN 40,384:DRAWR 16,0,15:D
RAWR 0,-258,15:DRAWR -16,0,15:DRAW
R 0,258,15
5500 DRAWR 33,0,15:DRAWR 0,-258,15
:DRAWR -16,0,15
5510 FOR a=0 TO 15
5520 ORIGIN 56,368-a*16
5530 IF a/5=FIX(a/5) THEN DRAWR 8,
0,15 ELSE DRAWR 4,0,15
5540 NEXT:WINDOW #2,11,36,2,17
5550 PRINT #2,"RaPPel:-APPel d'une
 oPtiondifferente Par touches:"+CH
R$(242)+" "+CHR$(243);
5560 PRINT #2,TAB(8) "-Modificatio
n d'un".
5570 PRINT #2,"Parametre Par touch
es:"+CHR$(240)+" "+CHR$(241)
5580 PRINT #2,TAB(8) "-Vous Pouvez
 jouer"
5590 PRINT #2,"sur touches 1 a 7 e
t 0 a Uvos melodies"
5600 PRINT #2,TAB(8) "-APPuyer sur
 'M'"
5610 PRINT #2,"Pour revenir au men
u"
5620 WINDOW #1,2,35,20,25
5630 '
5640 ' APPEL MODIFICATION
       PARAMETRES
5650 '
5660 GOSUB 6050
5670 GOSUB 6190
5680 GOSUB 6360
5690 GOSUB 6520
5700 GOSUB 6680
5710 GOSUB 5730
5720 GOTO 390
5730 PRINT #1,"Volume Percussions"
5740 PRINT #1,"Volume clavier"
5750 PRINT #1,"Prioritee sur 2nde
touche "
5760 PRINT #1,"Selection octave No
"
5770 ORIGIN 0,0
5780 PLOT 6,88:DRAWR -2,0:DRAWR 0,
10:DRAWR 52,0:DRAWR 0,26:DRAWR 3,-
6:DRAWR -6,0:DRAWR 3,6:DRAWR 2,-4:
DRAWR -4,0
5790 PLOT 6,72:DRAWR -6,0:DRAWR 0,
30:DRAWR 16,0:DRAWR 0,22:DRAWR 3,-
6:DRAWR -6,0:DRAWR 3,6:DRAWR 2,-4:
DRAWR -4,0
5800 PLOT 208,54:DRAWR 4,0:DRAWR 0
,24:DRAWR 8,0:DRAWR 0,8:DRAWR 4,0:
MOVER -4,-8:DRAWR 0,-8:DRAWR 4,0
5810 PLOT 160,40:DRAWR 52,0:DRAWR
0,-8:DRAWR 8,0:DRAWR 0,24:DRAWR 4,
0
5820 FOR a=1 TO 3
5830 MOVER -4,0:DRAWR 0,-16:DRAWR
4,0
5840 NEXT
5850 FOR a=1 TO 4:LOCATE 32,21+a:P
RINT a:NEXT
5860 LOCATE 33,20:PRINT "OUI":LOCA
TE 33,21:PRINT "NON"
5870 gosu=1
5880 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
5890 PLOT 7,64:DRAWR 113,0:DRAWR 0
,16:DRAWR -113,0:DRAWR 0,-16
5900 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
5910 RETURN
5920 LOCATE 4,17-volson:PRINT " "
5930 IF a$=CHR$(240) THEN volson=v
olson+1:IF volson>15 THEN volson=1
5
5940 IF a$=CHR$(241) THEN volson=v
olson-1:IF volson<0 THEN volson=0
5950 LOCATE 4,17-volson
5960 PRINT CHR$(130)
5970 IF a$=CHR$(243) THEN a$="":GO
SUB 5870:GOTO 6000
5980 IF a$=CHR$(242) THEN a$="" :G
OSUB 5870:GOTO 6620
5990 RETURN
6000 gosu=2
6010 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
6020 PLOT 7,80:DRAWR 145,0:DRAWR 0
,16:DRAWR -145,0:DRAWR 0,-16
6030 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
6040 RETURN
6050 LOCATE 9,17-nivbruit:PRINT "
"
6060 IF a$=CHR$(240) THEN nivbruit
=nivbruit+1:IF nivbruit>15 THEN ni
vbruit=15
6070 IF a$=CHR$(241) THEN nivbruit
=nivbruit-1:IF nivbruit<0 THEN niv
bruit=0
6080 LOCATE 9,17-nivbruit
6090 PRINT CHR$(130)
6100 IF a$=CHR$(242)  THEN a$="":G
OSUB 6000:GOTO 5870
6110 IF a$=CHR$(243) THEN a$="":GO
SUB 6000:GOTO 6130
6120 RETURN
6130 gosu=3
6140 LOCATE 1,1
6150 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
6160 PLOT 304,350:DRAWR 63,0:DRAWR
 0,20:DRAWR -63,0:DRAWR 0,-18
6170 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
6180 RETURN
6190 IF envol<8 THEN LOCATE 37,env
ol*3+3
6200 IF envol>7 THEN LOCATE 47,(en
vol-8)*3+3
6210 PRINT " "
6220 IF a$=CHR$(241) THEN envol=en
vol+1:IF envol>15 THEN envol=15
6230 IF a$=CHR$(240) THEN envol=en
vol-1:IF envol<0 THEN envol=0
6240 IF envol<8 THEN LOCATE 37,env
ol*3+3
6250 IF envol>7 THEN LOCATE 47,(en
vol-8)*3+3
6260 PRINT CHR$(123)
6270 IF a$=CHR$(242) THEN a$="":GO
SUB 6140:GOTO 6000
6280 IF a$=CHR$(243) THEN a$="":GO
SUB 6140:GOTO 6300
6290 RETURN
6300 gosu=4
6310 LOCATE 1,1
6320 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
6330 PLOT 496,350:DRAWR 40,0:DRAWR
 0,20:DRAWR -40,0:DRAWR 0,-18
6340 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
6350 RETURN
6360 IF ton<8 THEN LOCATE 59,ton*3
+3
6370 IF ton>7 THEN LOCATE 69,(ton-
8)*3+3
6380 PRINT " "
6390 IF a$=CHR$(241) THEN ton=ton+
1:IF ton>15 THEN ton=15
6400 IF a$=CHR$(240) THEN ton=ton-
1:IF ton<0 THEN ton=0
6410 IF ton<8 THEN LOCATE 59,ton*3
+3
6420 IF ton>7 THEN LOCATE 69,(ton-
8)*3+3
6430 PRINT CHR$(123)
6440 IF a$=CHR$(242) THEN a$="":GO
SUB 6310:GOTO 6130
6450 IF a$=CHR$(243) THEN a$="":GO
SUB 6310:GOTO 6470
6460 RETURN
6470 gosu=5
6480 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
6490 PLOT 6,48:DRAWR 202,0:DRAWR 0
,16:DRAWR -202,0:DRAWR 0,-16
```

A SUIVRE...

SIR YANN

MSX



Preux chevalier, vous avez sans vous soucier de l'anachronisme, troqué votre fier destrier contre une montgolfière, pour voler au secours de la princesse MEREIA prisonnière d'un funeste château...

Laurent AUBLE

SUITE DU N°155

```
2110 DATA 46,7E,60,60,78,60,60,60,00,
31C
2120 DATA 47,3C,66,60,6E,66,66,3C,00,
2BF
2130 DATA 48,66,66,66,7E,66,66,66,00,
32A
2140 DATA 49,18,18,18,18,18,18,18,00,
0F1
2150 DATA 4A,1E,0C,0C,0C,6C,6C,38,00,
19C
2160 DATA 4B,66,66,6C,78,6C,66,66,00,
333
2170 DATA 4C,60,60,60,60,60,60,7E,00,
30A
2180 DATA 4D,C6,EE,D6,D6,C6,C6,C6,00,
5FF
2190 DATA 4E,66,76,76,6E,6E,66,66,00,
348
2200 DATA 4F,3C,66,66,66,66,66,3C,00,
2C5
2210 DATA 50,7C,66,66,7C,60,60,60,00,
334
2220 DATA 51,3C,66,66,66,66,64,3A,00,
2C3
2230 DATA 52,7C,66,66,7C,66,66,66,00,
348
2240 DATA 53,3C,66,60,3C,06,66,3C,00,
239
2250 DATA 54,7E,18,18,18,18,18,18,00,
162
2260 DATA 55,66,66,66,66,66,66,3C,00,
2F5
2270 DATA 56,66,66,66,66,66,3C,18,00,
2A8
2280 DATA 57,D6,D6,D6,D6,D6,7C,28,00,
529
2290 DATA 58,C6,C6,6C,38,6C,C6,C6,00,
480
2300 DATA 59,66,66,66,3C,18,18,18,00,
20F
2310 DATA 5A,7E,06,0C,18,30,60,7E,00,
210
2320 DATA 97,3C,42,99,A1,A1,99,42,3C,
407
2330 DATA 66,80,C0,E8,FC,FF,FF,FF,FF,
786
2340 DATA 8B,FF,7F,3F,1F,0F,07,03,01,
281
2350 DATA 8E,00,00,00,00,01,0F,3F,7F,
15C
2360 RESTORE1270
2370 FORJ=1TO109
2380 READA$
2390 A=VAL("&H"+A$)
2400 SU=A
2410 FORI=0TO7
2420 READA$
2430 C=VAL("&H"+A$)
2440 POKE&HA500+A%8+I,C
2450 SU=SU+C
2460 NEXT
2470 READSU$
2480 IFSU=VAL("&H"+SU$)THENNEXTELSEPR
INT"ERREUR LIGNE";1260+J%10:STOP
2490 DATA 21,00,A5,11,00,00,01,08,05,
0E5
2500 DATA CD,5C,00,21,0A,AA,11,00,38,
247
2510 DATA 01,C0,04,C3,5C,00,21,00,00,
205
2520 DATA 11,00,A5,01,08,05,C3,59,00,
1E0
```

LISTING 3

```
1000 '*****************************
1010 '*                           *
1020 '*     ◇  SIR   YANN  ◇      *
1030 '*                           *
1040 '*   sur  Canon V-20   MSX   *
1050 '*                           *
1060 '*****************************
1070 '
1080 '>>>>>>>>> GRAPHISME <<<<<<<<<
1090 '
1100 '  SPRITE(0)
1110 DATA 00,00,18,2C,7C,18,31,37,140
1120 DATA 1E,00,00,00,00,00,00,00,01E
1130 DATA 00,00,00,00,00,7D,C7,82,1C6
1140 DATA D5,FE,3C,00,00,00,00,00,20F
1150 '  SPRITE(1)
1160 DATA 00,00,18,2C,7C,18,31,37,140
1170 DATA 1E,00,00,00,00,00,00,00,01E
1180 DATA 00,00,00,00,00,7D,CF,86,1D2
1190 DATA 83,EA,54,2A,15,0A,01,00,20B
1200 '  SPRITE(2)
1210 DATA 00,00,18,2C,7C,18,31,37,140
1220 DATA 1E,00,00,00,00,00,00,00,01E
1230 DATA 00,00,00,00,00,7D,C7,82,1C6
1240 DATA D5,FE,3C,00,00,00,00,00,20F
1250 '  SPRITE(3)
1260 DATA 00,00,18,2C,7C,18,31,37,140
1270 DATA 1E,00,00,00,00,00,00,00,01E
1280 DATA 01,0A,15,2A,54,69,87,C2,250
1290 DATA FF,FE,3C,00,00,00,00,00,239
1300 '  SPRITE(4)
1310 DATA 00,00,01,07,0F,1F,3F,3F,0B4
1320 DATA 7F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,678
1330 DATA 1F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,718
1340 DATA FC,F0,E3,CF,9F,93,33,33,536
1350 '  SPRITE(5)
1360 DATA F8,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F1
1370 DATA 3F,0F,C7,F3,F9,C9,CC,CC,562
1380 DATA 00,00,80,E0,F0,F8,FC,FC,540
1390 DATA FE,FE,FE,FF,FF,FF,FF,FF,7F5
1400 '  SPRITE(6)
1410 DATA FF,FF,FF,7F,7F,3F,3F,1F,498
1420 DATA 0F,07,07,03,01,01,00,00,022
1430 DATA 31,38,9C,9E,CE,E3,F0,FC,540
1440 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,778
1450 '  SPRITE(7)
1460 DATA 8C,1C,39,79,73,C7,0F,3F,2E2
1470 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE,7F7
1480 DATA FF,FF,FF,FE,FE,FC,FC,F8,7E9
1490 DATA F0,E0,E0,C0,80,80,00,00,470
1500 '  SPRITE(8)
1510 DATA 40,40,20,20,10,10,08,08,0F0
1520 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,07,00,00,052
1530 DATA 02,02,04,04,08,08,10,10,03C
1540 DATA F0,F0,F0,F0,F0,E0,00,00,590
1550 '  SPRITE(9)
1560 DATA 03,0F,1C,30,60,6C,CC,CC,2C2
1570 DATA CE,C7,63,61,31,1C,0F,03,2B8
1580 DATA C0,F0,38,0C,06,36,33,33,296
1590 DATA 73,E3,C6,86,8C,38,F0,C0,516
1600 '  SPRITE(10)
1610 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1620 DATA C3,C3,C3,FF,FF,FF,FF,FF,744
1630 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1640 DATA C3,C3,C3,FF,FF,FF,FF,FF,744
1650 '  SPRITE(11)
1660 DATA 00,00,00,01,01,00,03,05,00A
1670 DATA 09,03,03,03,00,00,00,00,012
1680 DATA 00,00,00,80,80,00,C0,A0,260
1690 DATA 90,C0,C0,C0,00,00,00,00,2D0
1700 '  SPRITE(12)
1710 DATA 92,D6,D6,7C,10,38,54,44,39A
1720 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1730 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1740 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1750 '  SPRITE(13)
1760 DATA 00,10,38,38,38,10,10,38,110
1770 DATA 28,00,00,00,00,00,00,00,028
1780 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1790 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1800 '  SPRITE(14)
1810 DATA 00,00,92,D6,D6,7C,10,38,302
1820 DATA 54,44,00,00,00,00,00,00,098
1830 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1840 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1850 '  SPRITE(15)
1860 DATA 00,10,38,38,38,10,10,38,110
1870 DATA 28,00,00,00,00,00,00,00,028
1880 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1900 '  SPRITE(16)
1910 DATA 6C,FE,FE,FE,7C,38,10,00,42A
1920 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1940 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1950 '  SPRITE(17)
1960 DATA 00,00,00,00,00,00,21,42,063
1970 DATA 84,88,F0,11,12,1C,00,00,23B
1980 DATA 20,20,40,40,80,80,00,00,1C0
1990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2000 '  SPRITE(18)
2010 DATA 03,0F,1F,3F,3E,7C,78,78,21A
2020 DATA 78,7C,3E,3F,1F,0F,03,00,1A2
2030 DATA E0,F8,FC,FE,3C,18,00,F8,51E
2040 DATA FC,FE,3E,FE,FC,F8,E0,00,60A
2050 '  SPRITE(19)
2060 DATA 03,0F,1F,3F,3C,78,78,7F,21B
2070 DATA 7F,7F,78,78,78,78,30,00,30E
2080 DATA 00,C0,E0,F0,F0,78,78,F8,568
2090 DATA F8,F8,78,78,78,78,30,00,400
2100 '  SPRITE(20)
2110 DATA 30,78,7C,FE,FF,FF,FF,F7,616
2120 DATA F3,F0,F0,F0,F0,F0,60,00,603
2130 DATA 18,3C,7C,FE,FE,FE,FE,DE,5A6
2140 DATA 9E,1E,1E,1E,1E,1E,0C,00,140
2150 '  SPRITE(21)
2160 DATA 3F,7F,7F,7F,78,78,7F,7F,3AA
2170 DATA 7F,78,78,7F,7F,7F,3F,00,32B
2180 DATA F0,F8,F8,F0,00,00,80,80,4D0
2190 DATA 80,00,00,F0,F8,F8,F0,00,450
2200 '  SPRITE(22)
2210 DATA 03,0F,1F,3F,3E,7C,78,78,21A
2220 DATA 78,7C,3E,3F,1F,0F,03,00,1A2
2230 DATA E0,F8,FC,FE,3E,1F,0F,0F,44D
2240 DATA 0F,1F,3E,FE,FC,F8,E0,00,43E
2250 '  SPRITE(23)
2260 DATA 30,78,78,78,78,78,78,7C,37C
2270 DATA 3C,3E,3F,1F,1F,0F,03,00,109
2280 DATA 18,3C,3C,3C,3C,3C,3C,7C,1FC
2290 DATA 78,F8,F8,F0,F0,E0,80,00,5A8
2300 '  SPRITE(24)
2310 DATA 3F,7F,7F,7F,78,78,7F,7F,3AA
2320 DATA 7F,78,78,78,78,78,30,00,307
2330 DATA E0,F0,F0,F8,78,78,F8,F0,690
2340 DATA F0,F8,78,78,78,78,30,00,3F8
2350 '  SPRITE(25)
2360 DATA 00,00,00,0C,0C,00,18,38,068
2370 DATA 5C,5A,18,5C,B4,08,10,18,20E
2380 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2390 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2400 '  SPRITE(26)
2410 DATA 00,00,00,0C,0C,00,18,18,048
2420 DATA 18,18,18,18,08,10,20,30,0C8
2430 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2440 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2450 '  SPRITE(27)
2460 DATA 00,00,00,0C,0C,00,18,38,068
2470 DATA 58,3C,18,1C,12,22,44,62,1A2
2480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2490 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2500 '  SPRITE(28)
2510 DATA 00,00,20,11,19,1C,0F,0F,084
2520 DATA 0F,07,07,03,01,01,01,02,025
2530 DATA 00,00,04,88,98,38,F0,F0,33C
2540 DATA F0,E0,E0,C0,80,80,00,00,470
2550 '  SPRITE(29)
2560 DATA 00,00,01,03,07,07,0F,1F,040
2570 DATA 3F,7F,FF,7F,1F,07,01,00,263
2580 DATA 70,F8,FC,FC,FE,FE,FE,FF,759
2590 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FE,FE,3C,733
2600 '  SPRITE(30)
2610 DATA 07,3F,7F,FF,FF,FF,FF,7F,540
2620 DATA 7F,3F,1F,0F,07,03,01,01,0F8
2630 DATA E0,FC,FE,FF,FF,FF,FF,FE,7D4
2640 DATA FE,FC,F8,F0,E0,C0,80,80,682
2650 '  SPRITE(31)
2660 DATA 0E,1F,3F,3F,7F,7F,7F,FF,327
2670 DATA FF,FF,FF,FF,FF,7F,7F,3C,635
2680 DATA 00,00,80,C0,E0,E0,F0,F8,4E8
2690 DATA FC,FE,FF,FE,F8,E0,80,00,64F
2700 '  SPRITE(32)
2710 DATA 00,00,00,03,1F,3F,7F,7F,15F
2720 DATA 7F,3F,1F,0F,07,01,00,00,0F4
2730 DATA 01,0F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,58A
2740 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,0E,687
2750 '  SPRITE(33)
2760 DATA 80,F0,FE,FF,FF,FF,FF,FF,769
2770 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE,70,768
2780 DATA 00,00,00,C0,F8,FC,FE,FE,4B0
2790 DATA FE,FC,F8,F0,E0,80,00,00,542
2800 '  SPRITE(34)
2810 DATA 0F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,F3,53C
2820 DATA E3,61,40,40,40,00,00,00,204
2830 DATA E0,F8,FC,FC,FE,FE,FE,CF,799
2840 DATA 87,83,83,81,00,00,00,00,20E
2850 '  SPRITE(35)
2860 DATA 00,00,00,30,30,00,18,1C,094
2870 DATA 3A,5A,18,3A,2D,10,08,18,143
2880 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2900 '  SPRITE(36)
2910 DATA 00,00,00,30,30,00,18,18,090
2920 DATA 18,18,18,18,10,08,04,0C,088
2930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2940 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2950 '  SPRITE(37)
2960 DATA 00,00,00,30,30,00,18,1C,094
2970 DATA 1A,3C,18,38,48,44,22,46,19A
2980 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
3000 CLEAR200,&HA500
3010 RESTORE1110
3020 FORI=0TO151
3030 SU=0
3040 FORJ=0TO7
3050 READA$
3060 C=VAL("&H"+A$)
3070 POKE&HAA0A+I%8+J,C
3080 SU=SU+C
3090 NEXT
3100 READSU$
3110 IFSU=VAL("&H"+SU$)THENNEXTELSEPR
INT"ERREUR LIGNE";1110+I%10+(I\4)%10:
STOP
```

LISTING 4

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

```
100 '*****************************
110 '*                           *
120 '*      ◇ SIR  YANN ◇        *
130 '*                           *
140 '*  ROUTINES LANGAGE MACHINE *
150 '*                           *
160 '*****************************
170 '
180 DEFINTA-Z:CLEAR500,&HB200:KEYOFF
190 RESTORE230
200 FORJ=0TO74:SU=0
210 FORI=0TO7:READA$:A=VAL("&H"+A$):P
OKE&HB200+J%8+I,A:SU=SU+A:NEXT
220 READSU$:IFSU<>VAL("&H"+SU$)THENPR
INT"Erreur en ligne";230+J%10:ENDELSE
NEXT
230 DATA 3E,01,CD,EE,11,FE,01,28,332
240 DATA 35,FE,05,28,40,2A,40,F3,2FD
250 DATA 11,28,00,19,CD,88,B2,FE,357
260 DATA 5B,D2,99,B2,00,00,00,00,278
270 DATA 00,3E,01,CD,53,12,FE,00,26F
280 DATA C2,A1,B2,21,7F,1B,3E,00,30E
290 DATA CD,4D,00,2A,50,F3,C3,99,3E3
300 DATA 2F,C9,00,00,00,00,3A,40,172
310 DATA F3,FE,21,38,0D,D6,02,18,347
320 DATA 09,00,00,00,00,3A,40,F3,176
330 DATA C6,02,32,40,F3,11,04,00,242
340 DATA 47,21,10,1B,CD,4D,00,78,225
350 DATA 19,CD,4D,00,78,C6,10,47,2C8
360 DATA 19,CD,4D,00,78,19,CD,4D,2DE
370 DATA 00,78,C6,10,19,CD,4D,00,281
380 DATA 78,D6,08,47,19,CD,4D,00,2D0
390 DATA 78,19,CD,4D,00,C3,0D,B2,32D
400 DATA 7D,E6,F8,6F,29,29,11,05,332
410 DATA 18,19,CD,4A,00,C9,00,00,211
420 DATA 00,3E,01,32,48,F3,C3,33,2A2
430 DATA B2,21,7C,1B,3A,40,F3,C6,39D
440 DATA 2D,CD,4D,00,21,7F,1B,3E,240
450 DATA 09,CD,4D,00,2A,40,F3,11,291
460 DATA 34,00,19,CD,88,B2,FE,5B,3AD
470 DATA DA,33,B2,FE,61,D2,33,B2,4D5
480 DATA 47,3E,61,CD,4D,00,00,00,200
490 DATA 00,78,D6,5A,00,00,00,00,1A8
500 DATA 32,50,F3,C3,33,B2,00,00,31D
510 DATA 00,00,00,00,FF,FF,00,00,1FE
520 DATA FF,FF,00,00,FF,FF,00,00,3FC
530 DATA 21,60,F3,11,02,00,3A,46,207
540 DATA F3,47,7E,FE,00,CA,49,B3,47C
550 DATA D6,04,FE,30,CA,5F,B3,77,45B
560 DATA 19,10,EF,00,00,00,00,00,118
570 DATA 00,DD,21,60,F3,21,01,1B,28E
580 DATA 11,02,00,3A,46,F3,47,DD,2AA
590 DATA 7E,00,CD,4D,00,DD,19,23,2B1
600 DATA 3A,4C,F3,CD,4D,00,19,23,2CF
610 DATA 10,ED,00,00,00,3A,4C,F3,276
620 DATA FE,0C,28,06,C6,04,32,4C,280
630 DATA F3,C9,97,32,4C,F3,C9,00,48D
640 DATA 00,36,FC,E5,CD,86,B3,00,41D
650 DATA 26,1B,6F,3A,4E,F3,CD,4D,345
660 DATA 00,E1,C3,08,B3,00,00,77,2D6
670 DATA E5,CD,86,B3,00,26,1B,6F,39B
680 DATA 3A,40,F3,4F,CD,4A,00,E1,3B4
690 DATA C6,08,91,DA,08,B3,FE,24,416
700 DATA D2,08,B3,3E,01,32,4A,F3,33B
710 DATA C3,08,B3,00,00,00,3A,46,1FE
720 DATA F3,90,87,87,C9,00,00,00,35A
730 DATA 00,00,FF,FF,00,3A,52,F3,37D
740 DATA FE,00,CA,BC,B3,D6,02,FE,50D
750 DATA 28,CA,D0,B3,32,52,F3,3A,426
760 DATA 52,F3,21,0D,1B,CD,4D,00,2A8
770 DATA 23,3A,4C,F3,C6,30,00,00,292
780 DATA CD,4D,00,C9,3E,FC,32,52,3A1
790 DATA F3,3A,4E,F3,C6,08,21,0C,369
800 DATA 1B,CD,4D,00,C3,A7,B3,00,352
810 DATA 32,52,F3,3A,40,F3,C6,20,3CA
820 DATA 4F,21,0C,1B,CD,4A,00,91,23F
830 DATA 30,02,ED,44,FE,06,D2,A7,3E0
840 DATA B3,00,3E,FF,32,50,F3,00,365
850 DATA 00,00,00,21,0C,1B,3E,BF,145
860 DATA CD,4D,00,C3,A7,B3,FF,FF,535
870 DATA CD,05,F3,CD,95,B3,CD,F0,597
880 DATA B2,CD,00,B2,3A,40,F3,C6,464
890 DATA 20,21,2C,1B,CD,4D,00,C9,26B
900 DATA FF,FF,00,00,CD,05,F3,CD,490
910 DATA 95,B3,CD,F0,B2,CD,4D,B2,583
920 DATA C3,0C,B4,00,1E,08,3E,08,1EF
930 DATA CD,02,11,2A,5A,F3,5E,97,34C
940 DATA CD,02,11,3C,23,5E,CD,02,26C
950 DATA 11,23,22,5A,F3,7B,FE,FF,41B
960 DATA C2,00,B4,21,60,B4,22,5A,327
970 DATA F3,C3,00,B4,00,00,00,00,26A
```

LISTING 5

```
1000 '*********************************
1010 '*                               *
1020 '*          SIR   YANN           *
1030 '*                               *
1040 '*       MUSIQUE  &  DECOR       *
1050 '*                               *
1060 '*********************************
1070 SCREEN1:DEFINTA-Z:CLEAR500,&HB20
0:KEYOFF:POKE&HF3B1,25:WIDTH32
1080 DATA FA,02,CF,02,A6,02,AB,01,321
1090 DATA AB,01,A6,02,AB,01,AB,01,2AC
1100 DATA A6,02,AB,01,AB,01,AB,01,2AC
1110 DATA AB,01,AB,01,AB,01,AB,01,2B0
1120 DATA 7D,01,67,01,53,01,AB,01,1E6
1130 DATA 7D,01,53,01,53,01,C5,01,1EC
1140 DATA 7D,01,7D,01,AB,01,AB,01,254
1150 DATA AB,01,AB,01,AB,01,AB,01,2B0
1160 DATA FA,02,CF,02,A6,02,AB,01,321
1170 DATA AB,01,A6,02,AB,01,AB,01,2AC
1180 DATA A6,02,AB,01,AB,01,AB,01,2AC
1190 DATA AB,01,AB,01,AB,01,AB,01,2B0
1200 DATA FC,01,3A,02,5C,02,FC,01,294
1210 DATA AB,01,53,01,53,01,7D,01,1D2
1220 DATA AB,01,FC,01,7D,01,7D,01,2A5
1230 DATA 7D,01,7D,01,7D,01,7D,01,1F8
1240 DATA FA,02,CF,02,A6,02,AB,01,321
1250 DATA AB,01,A6,02,AB,01,AB,01,2AC
1260 DATA A6,02,AB,01,AB,01,AB,01,2AC
1270 DATA AB,01,AB,01,AB,01,AB,01,2B0
1280 DATA 7D,01,67,01,53,01,AB,01,1E6
1290 DATA 7D,01,53,01,53,01,C5,01,1EC
1300 DATA 7D,01,7D,01,AB,01,AB,01,254
1310 DATA AB,01,AB,01,7D,01,53,01,22A
1320 DATA AB,01,7D,01,53,01,53,01,1D2
1330 DATA AB,01,7D,01,AB,01,53,01,22A
1340 DATA 40,01,7D,01,53,01,53,01,167
1350 DATA AB,01,7D,01,AB,01,53,01,22A
1360 DATA AB,01,7D,01,53,01,53,01,1D2
1370 DATA C5,01,7D,01,7D,01,AB,01,26E
1380 DATA AB,01,AB,01,AB,01,AB,01,2B0
1390 DATA AB,01,53,01,40,01,2E,01,170
1400 DATA 1D,01,1D,01,FE,00,1D,01,158
1410 DATA 1D,01,53,01,40,01,1D,01,0D1
1420 DATA 1D,01,FE,00,1D,01,1D,01,158
1430 DATA 53,01,AB,01,3A,02,F8,01,235
1440 DATA AB,01,AB,01,7D,01,53,01,22A
1450 DATA 7D,01,AB,01,7D,01,3A,02,1E4
1460 DATA 53,01,40,01,1D,01,FE,00,1B1
1470 DATA 1D,01,53,01,40,01,1D,01,0D1
1480 DATA 1D,01,FE,00,1D,01,1D,01,158
1490 DATA 53,01,40,01,2E,01,1D,01,0E2
1500 DATA 1D,01,FE,00,1D,01,1D,01,158
1510 DATA 1D,01,FE,00,F0,00,E2,00,2EE
1520 DATA E2,00,E2,00,E2,00,E2,00,388
1530 DATA FE,00,2E,01,7D,01,1D,01,1C9
1540 DATA 1D,01,1D,01,1D,01,1D,01,078
1550 DATA 53,01,40,01,2E,01,1D,01,0E2
1560 DATA 1D,01,FE,00,1D,01,1D,01,158
1570 DATA 53,01,40,01,2E,01,1D,01,0E2
1580 DATA 1D,01,FE,00,1D,01,1D,01,158
1590 DATA 53,01,40,01,3A,02,FC,01,1CE
1600 DATA C5,01,AB,01,7D,01,53,01,244
1610 DATA 7D,01,AB,01,7D,01,AB,01,254
1620 DATA AB,01,1D,01,2E,01,1D,01,117
1630 DATA D5,00,D5,00,FE,00,D5,00,37D
1640 DATA D5,00,FE,00,A0,00,FE,00,371
1650 DATA 1D,01,AB,01,A9,00,8E,00,201
```

A SUIVRE...

BASIC HHHEBDO

COMMODORE 64



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

Pierre COPPENS

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

Programme "chargeur" : à la question "Adresse courante ?", entrez l'adresse de début d'implantation, puis à la suite en les séparant d'un espace, les huit codes machine ainsi que la somme de contrôle. Validez la ligne par RETURN. Si votre saisie est correcte, l'adresse suivante s'affiche, etc... Dans le cas contraire, le message "Erreur" signale une bévue et l'adresse courante s'affiche de nouveau : il ne vous reste plus qu'à recommencer. Si vous désirez lire ou vérifier une ligne de codes, tapez "A" après l'affichage de l'adresse courante. Au réaffichage de "Adresse courante ?", il suffit de rentrer l'adresse à partir de laquelle doit s'effectuer la lecture et d'appuyer sur RETURN à l'affichage de celle-ci.
En fin de saisie, stoppez le programme chargeur par RUN/STOP et sauvegardez le langage machine par :
POKE 43,0 : POKE 44,192 : POKE 45,110 : POKE 46,199
SAVE "L-M",1,1 sur cassette (dans ce cas, NP = 1 en ligne 1 du programme "lanceur") ou SAVE "L-M",8,1 sur disquette.

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

LOWRES : permet de repasser en mode basse-résolution.
LAST : sélectionne la haute-résolution sans provoquer d'initialisation, ce qui permet de repasser en mode haute-résolution, tout en gardant le dernier graphique qui se trouvait en mémoire.
MULTI c1,c2,c3 : sélectionne le mode multi-couleurs (doit être précédé de HIRES pour passer en haute-résolution). Soit c1, c2 et c3 les trois couleurs d'affichage.
SCREEN a,b : sélectionne la couleur a pour le bord de l'écran et la couleur b pour le fond.
PLOT x,y,n : affiche le point de coordonnées x,y en haute-résolution, avec l'influence suivante du paramètre n :
- Haute résolution monochrome
n = 0 : effacer
n = 1 : afficher
- Haute résolution multi-couleurs
n = 0 : effacer
n = 1 : afficher dans la couleur n° 1.
n = 2 : afficher dans la couleur n° 2.
n = 3 : afficher dans la couleur n° 3.
Ces trois couleurs sont celles données par l'instruction MULTI.
LINE x1,y1,x2,y2,n : trace une ligne en haute-résolution du point de coordonnées x1,y1 au point de coordonnées x2,y2. Pour le paramètre n, voir l'instruction PLOT.
MOVE (a,b) TO c : recopie la portion de mémoire située entre les adresses a et b, à partir de l'adresse c.
DOKE a,v : effectue un POKE sur deux octets. L'octet de poids faible de valeur v (comprise entre 0 et 65535) est stocké à l'adresse a et l'octet de poids fort à l'adresse a + 1.
DEEK (a) : renvoie la valeur (comprise entre 0 et 65535), dont l'octet de poids faible est situé à l'adresse a et l'octet de poids faible à l'adresse a + 1.
POOK a,v1,v2,v3,... : permet de poker à partir de l'adresse a, autant de valeurs qu'il y a de paramètres.
LOCATE c,l,... : permet d'effectuer un PRINT en positionnant le curseur à la colonne c et à la ligne l. Le troisième paramètre est le message à afficher (comme pour PRINT).
OLD : permet la récupération d'un programme Basic après un NEW.
RENUMBER a,b : renombre un programme Basic à partir de la ligne a avec un pas de b.
HEX (v$) : renvoie la valeur numérique décimale, d'une variable alpha-numérique hexadécimale, exemple : a$ = "C000" entraîne HEX (a$) = 49152.
JOY (x) : renvoie la direction donnée par le joystick (x = 0 pour le port n° 1 et x = 1 pour le port n° 2).
1 - haut
9 - haut et à droite
8 - à droite
10 - bas et à droite
2 - bas
6 - bas et à gauche
4 - gauche
5 - haut et à gauche
16 - bouton de tir
NEW a,b : efface les lignes de a jusqu'à b compris , l'instruction NEW fonctionne toujours normalement.
RESTORE a : restaure le pointeur de datas à la ligne a. La prochaine instruction READ s'effectuera donc à partir de la ligne a. L'instruction RESTORE fonctionne toujours normalement.

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

LISTING 1

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

LISTING 2

```
10 POKE55,255:POKE56,15:POKE53280,
0:POKE53281,0:PRINT"■■"
15 INPUT"■ADRESSE COURANTE";C$:GOS
UB300:AD=E:GOTO35
20 INPUTB$:S=0:L=LEN(B$):IFL<>28TH
EN40
25 FORI=0TO7:A$=LEFT$(B$,2):GOSUB1
00:POKEAD+I,V:L=L-3:B$=RIGHT$(B$,L
):S=S+V:NEXT
30 AD=AD+8:C$=B$:GOSUB300:IFE<>STH
ENPRINT"ERREUR":AD=AD-8
35 M=AD:GOSUB400:B$="":GOTO20
40 IFB$="A"THEN15
45 IFB$<>""THEN30
50 M=AD:PRINT"■";:GOSUB400:PRINT"
 "
55 S=0:FORI=ADTOAD+7:P=PEEK(I):S=S
+P:GOSUB500:PRINT" ";:NEXT:M=S:GOS
UB400:PRINT:AD=AD+8:GOTO35
100 A=ASC(LEFT$(A$,1)):IFA>57THENA
=A-7
110 B=ASC(RIGHT$(A$,1)):IFB>57THEN
B=B-7
120 V=((A-48)*16)+B-48:RETURN
200 A=A+48:IFA>57THENA=A+7
210 RETURN
300 A$=LEFT$(C$,2):GOSUB100:D=V:A$
=RIGHT$(C$,2):GOSUB100:E=(256*D)+V
:RETURN
400 E=INT(M/256):F=INT(M-(256*E)):
P=E:GOSUB500:P=F:GOSUB500:RETURN
500 B=INT(P/16):C=INT(P-(16*B)):A=
B:GOSUB200:B=A:A=C:GOSUB200:C=A
510 PRINTCHR$(B);CHR$(C);:RETURN
```

LISTING 3

```
C000 44 45 45 CB 48 45 D8 4A 0348
C008 4F D9 41 41 41 C1 50 4C 0348
C010 4F D4 48 49 52 45 D3 4C 036A
C018 4F 57 52 45 D3 4C 41 53 02F0
C020 D4 4C 49 4E C5 44 4F 4B 035A
C028 C5 4D 55 4C 54 C9 53 43 0366
C030 52 45 45 CE 52 45 4E 55 02E4
C038 4D 42 45 D2 4D 4F 56 C5 035D
C040 4C 4F 43 41 54 C5 50 4F 02D7
C048 4F CB 4F 4C C4 00 00 24 029D
C050 C3 0F C2 6D C2 85 C2 E7 04F1
C058 C4 E9 C1 16 C7 8A C2 19 04B0
C060 C5 8E C5 C6 C6 E8 C6 CF 0621
C068 C1 20 73 00 20 72 C0 4C 02F2
C070 AE A7 F0 1B E9 80 90 18 0471
C078 C9 50 90 17 C9 5D B0 13 03A9
C080 E9 4F 0A A8 B9 50 C0 48 03FB
C088 B9 4F C0 48 4C 73 00 60 032F
C090 4C A5 A9 4C F3 A7 20 FA 049A
C098 C0 C9 CC 90 0F AD 29 C1 048B
C0A0 E9 4C 8D 29 C1 A9 C0 A2 04B7
C0A8 00 4C B0 C0 A9 A0 A2 9E 0445
C0B0 8D 32 A7 8E 31 A7 8D 3A 0393
C0B8 A7 8E 39 A7 20 EB C0 4C 042C
C0C0 1A A7 20 FA C0 AD FC A5 04E9
C0C8 C9 A0 D0 0F A9 C0 A2 00 0453
C0D0 20 0C C1 20 EB C0 A0 00 0358
C0D8 4C B8 A5 A9 A0 A2 9E 20 0452
C0E0 0C C1 20 EB C0 BD 00 02 0357
C0E8 4C 07 A6 AD 28 C1 48 AD 0384
C0F0 29 C1 AE 2A C1 AC 2B C1 041B
C0F8 28 60 08 8D 29 C1 8E 2A 02BF
C100 C1 8C 2B C1 68 8D 28 C1 0417
C108 AD 29 C1 60 8D BE A5 D8 04BF
C110 8E BD A5 8D 01 A6 8E 00 03B2
C118 A6 CA E0 FF D0 03 38 E9 0543
C120 01 8D FC A5 8E FB A5 60 04BD
C128 33 00 03 4D 00 FA 20 60 01FD
C130 00 BF 00 6F 00 56 00 FF 0283
C138 3F 3F 3F 7B 08 FF 08 3F 0286
C140 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 03FC
C148 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 03FC
C150 00 FF 00 FF 00 A9 36 85 0362
C158 01 4C 8B E3 A2 00 BD 00 031A
C160 A0 9D 00 A0 E8 D0 F7 60 04EC
C168 20 82 C1 90 03 4C 1D A8 0307
C170 20 13 A6 B0 03 4C E3 A8 0363
C178 A5 5F A4 60 38 E9 01 4C 0376
C180 24 A8 A0 FF C8 B1 7A F0 054E
C188 0D C9 3A F0 09 C9 20 F0 03E2
C190 F3 20 84 C5 18 60 38 60 036C
C198 20 82 C1 90 03 4C 42 A6 032A
C1A0 48 8A 48 20 13 A6 A5 5F 02F7
C1A8 85 B6 A5 60 85 B7 20 FD 0499
C1B0 AE 20 84 C5 20 13 A6 A0 0390
C1B8 00 B1 5F 91 B6 C8 B1 5F 042F
C1C0 91 B6 A9 00 8D 00 02 68 02E7
C1C8 85 15 68 85 14 4C A4 A4 032F
C1D0 A9 FF A0 01 91 2B 20 33 0358
C1D8 A5 A5 22 18 D8 69 02 85 034C
C1E0 2D A5 23 69 00 85 2E 4C 025D
C1E8 5E A6 20 84 C5 85 B6 86 042E
C1F0 B7 20 FD AE 20 84 C5 A0 048B
C1F8 00 91 B6 C8 8A 91 B6 60 0440
C200 20 8A AD 20 F7 B7 A5 15 03DF
C208 F0 03 4C 48 B2 A5 14 60 0352
C210 20 00 C2 0A 0A 0A 0A 85 018F
C218 FB 20 FD AE 20 00 C2 29 03D1
C220 0F 65 FB A0 CC A2 00 8C 0409
C228 2C C2 9D 00 CC E8 D0 FA 0509
C230 C8 C0 D0 D0 F2 A0 E0 A2 063C
C238 00 8A 8C 3F C2 9D 00 E0 0394
C240 E8 D0 FA C8 D0 F4 AD 12 05FD
C248 D0 D0 FB A9 94 8D 00 DD 0542
C250 A9 3B 8D 18 D0 AD 11 D0 03E7
C258 09 20 8D 11 D0 BD F8 07 0353
C260 9D F8 CF E8 E0 08 D0 F5 05F9
C268 A9 00 8D BC 02 60 AD 12 0313
C270 D0 D0 FB AD 11 D0 29 DF 0531
C278 8D 11 D0 A9 15 8D 18 D0 03A1
C280 A9 97 8D 00 DD 60 A2 00 03AC
C288 4C 46 C2 20 00 C2 8D 20 02E3
C290 D0 20 FD AE 20 00 C2 8D 040A
C298 21 D0 60 A0 00 A5 FD 18 03AB
C2A0 69 38 B0 0E A5 FC F0 0B 03FB
C2A8 C9 01 D0 06 A5 FB 29 C0 0429
C2B0 F0 01 C8 60 20 8A AD 20 0390
C2B8 F7 B7 A5 14 85 FB A5 15 04A1
C2C0 85 FC 20 FD AE 20 00 C2 042E
C2C8 85 FD 20 9B C2 98 F0 03 048A
C2D0 4C 48 B2 60 A9 00 85 15 02E9
C2D8 A5 FD 29 F8 0A 26 15 0A 0312
C2E0 26 15 0A 26 15 85 B6 A5 0260
C2E8 FD 4A 4A 4A 18 65 15 85 02F2
C2F0 B7 A5 FB 29 F8 85 14 A5 04B6
C2F8 FD 29 07 05 14 18 65 B6 0279
C300 85 B6 A5 B7 65 FC 18 69 0479
C308 E0 85 B7 A5 FB 29 07 49 0435
C310 07 AA A9 01 E0 00 F0 04 032F
C318 0A CA D0 FC 85 93 49 FF 0500
C320 31 B6 91 B6 60 20 B4 C2 0424
C328 20 FD AE 20 00 C2 85 FE 0430
C330 78 A5 01 29 FD 85 01 A0 036A
C338 00 AD BC 02 D0 15 20 D4 0344
C340 C2 A5 FE F0 06 A5 93 11 04A4
C348 B6 91 B6 A5 01 09 02 85 0333
C350 01 58 60 A5 FB 85 A5 A5 0428
C358 FB 29 FE 85 FB 20 D4 C2 0558
C360 A5 93 4A 49 FF 31 B6 91 0442
C368 B6 A6 FE F0 23 E0 01 D0 051E
C370 06 A5 93 11 B6 91 B6 E0 042C
C378 02 D0 07 A5 93 4A 11 B6 0322
C380 91 B6 E0 03 D0 0A A5 93 043C
C388 4A 18 65 93 11 B6 91 B6 0368
C390 A5 01 09 02 85 01 58 A5 0234
C398 A5 85 FB 60 A0 00 A5 A8 0472
C3A0 C5 AA F0 09 49 FF 18 65 042D
C3A8 AA B0 13 90 0F A5 A7 C5 041D
C3B0 A9 F0 09 49 FF 18 65 A9 0410
C3B8 B0 04 90 01 C8 C8 98 60 03CD
C3C0 A5 A7 38 E5 A9 85 A7 A5 04E3
C3C8 A8 E5 AA 85 A8 60 A9 00 046D
C3D0 85 A7 85 B0 85 B1 20 9C 0453
C3D8 C3 F0 0C 20 C0 C3 E6 B0 04F8
C3E0 D0 02 E6 B1 4C D6 C3 60 04AE
C3E8 A2 04 B5 B5 95 A6 CA D0 04E5
C3F0 F9 20 9C C3 F0 18 A5 B6 04DB
C3F8 A6 B8 85 B8 86 B6 A5 B7 0533
C400 A6 B9 85 B9 86 B7 A5 BB 053A
C408 A6 BC 85 BC 86 BB A9 00 048D
C410 8D 34 03 A5 BC 49 FF 18 0385
C418 65 BB B0 03 EE 34 03 A5 039D
C420 B8 38 E5 B6 85 92 A5 B9 0500
C428 E5 B7 85 93 E6 92 D0 02 04FE
C430 E6 93 A5 BC 38 E5 BB B0 0562
C438 04 49 FF 69 01 18 69 01 0238
C440 85 BD A5 B6 85 FB A5 B7 0579
C448 85 FC A5 BB 85 FD A5 92 059A
C450 85 A7 A5 93 85 A8 A5 BD 04F3
C458 85 A9 A9 00 85 AA 20 9C 03C2
C460 C3 F0 4A A5 BD 85 A8 A5 0531
C468 92 85 A9 A5 93 85 AA 20 0447
C470 CE C3 20 30 C3 A5 FB C5 0509
C478 B8 D0 07 A5 FC C5 B9 D0 057E
C480 01 60 E6 FB D0 02 E6 FC 04F6
C488 AD 34 03 F0 10 A5 0A 18 02AB
C490 65 B0 85 0A A5 FD 65 B1 045C
C498 85 FD 4C 72 C4 A5 0A 38 03EB
C4A0 E5 B0 85 0A A5 FD E5 B1 055C
C4A8 85 FD 4C 72 C4 A5 92 85 04C0
C4B0 A8 A5 BD 85 A9 A9 00 85 0466
C4B8 AA 20 CE C3 20 30 C3 A5 0413
C4C0 FD C5 BC D0 01 60 A5 02 0456
C4C8 18 65 B0 85 02 A5 FB 65 03B9
C4D0 B1 85 FB A5 FC 69 00 85 04C0
C4D8 FC AD 34 03 F0 05 E6 FD 04B8
C4E0 4C BC C4 C6 FD 4C BC C4 055B
C4E8 20 B4 C2 A5 FB 85 B6 A5 0516
C4F0 FC 85 B7 A5 FD 85 BB 20 053A
C4F8 FD AE 20 B4 C2 20 FD AE 050C
C500 20 00 C2 85 FE A5 FB 85 048A
C508 B8 A5 FC 85 B9 A5 FD 85 05BE
C510 BC A9 00 85 02 85 0A 4C 02C7
C518 E8 C3 20 8A AD 20 F7 B7 04D0
C520 A5 14 85 B6 A5 15 85 B7 03EA
C528 20 FD AE 20 8A AD 20 F7 0439
C530 B7 A5 2C 85 B9 A5 2B 38 03CE
C538 E9 01 85 B8 A5 B9 E9 00 046E
C540 85 B9 A0 00 B1 B8 F0 09 0440
C548 E6 B8 D0 02 E6 B9 4C 44 049F
C550 C5 C8 B1 B8 D0 06 C8 B1 0545
C558 B8 D0 01 60 A0 03 A5 B6 03E7
C560 91 B8 C8 A5 B7 91 B8 A5 055B
C568 B8 18 69 05 85 B8 A5 B9 03D9
C570 69 00 85 B9 A5 B6 18 65 037F
C578 14 85 B6 A5 B7 65 15 85 03AA
C580 B7 4C 42 C5 20 8A AD 20 0381
C588 F7 B7 A5 14 A6 15 60 A9 042B
C590 28 20 FF AE 20 84 C5 85 03E3
C598 B6 86 B7 20 FD AE 20 84 0462
C5A0 C5 85 B8 86 B9 A9 29 20 0433
C5A8 FF AE A9 A4 20 FF AE 20 04E7
C5B0 84 C5 A0 00 B1 B6 91 14 03F5
C5B8 A5 B6 C5 B8 D0 07 A5 B7 050B
C5C0 C5 B9 D0 01 60 E6 B6 D0 051B
C5C8 02 E6 B7 E6 14 D0 02 E6 0451
C5D0 15 4C B4 C5 60 E0 3F 90 0439
C5D8 21 E0 98 90 1A E0 9F B0 0472
C5E0 16 20 F1 AE 68 AA E0 98 045F
C5E8 D0 03 4C 20 C6 E0 9A D0 044F
C5F0 03 4C 39 C6 4C 9F C6 4C 034B
C5F8 B1 AF 4C D1 AF FF 21 00 044C
C600 3B FC 21 9F 29 BF 08 20 0307
C608 91 B3 A5 66 10 0A A9 1B 032D
C610 A0 C6 20 8C BA 20 6A B8 040E
C618 4C 8D AD 91 00 00 00 00 0217
C620 20 F7 B7 A5 0D F0 05 A2 0417
C628 16 6C 00 03 A0 01 B1 14 01EB
C630 48 88 B1 14 A8 68 4C 07 02F8
C638 C6 A5 0D D0 05 A2 16 6C 0371
C640 00 03 A0 00 84 14 84 15 01D4
C648 B1 47 C9 05 B0 4C 85 02 0349
C650 C8 B1 47 85 B6 C8 B1 47 04BB
C658 85 B7 A0 FF C8 C4 02 D0 0539
C660 07 A4 14 A5 15 4C 07 C6 0292
C668 B1 B6 06 14 26 15 06 14 01D6
C670 26 15 06 14 26 15 06 14 00AA
C678 26 15 C9 30 90 1C C9 47 02F0
C680 B0 18 C9 3A B0 06 38 E9 03A2
C688 30 4C 93 C6 C9 41 90 0A 0379
C690 38 E9 37 05 14 85 14 4C 0256
C698 5C C6 A2 0B 6C 00 03 20 025E
C6A0 F7 B7 A5 0D F0 05 A2 16 040D
C6A8 6C 00 03 A5 15 D0 06 A5 02A4
C6B0 14 29 9A F0 03 4C 48 B2 0310
C6B8 A6 14 BD 00 DC 29 1F 49 02E4
C6C0 1F A8 A9 00 4C 07 C6 20 02A9
C6C8 00 C2 C9 28 B0 0B 48 20 02D6
C6D0 FD AE 20 00 C2 C9 19 90 03FF
C6D8 03 4C 48 B2 AA 68 A8 18 031B
C6E0 20 F0 FF 20 FD AE 4C A0 04C6
C6E8 AA 20 84 C5 85 B6 86 B7 048B
C6F0 20 FD AE 20 00 C2 A0 00 034D
C6F8 91 B6 E6 B6 D0 02 E6 B7 0552
C700 20 09 C7 B0 EB 60 A0 FF 048A
C708 C8 B1 7A C9 20 F0 F9 C9 058E
C710 2C F0 02 18 60 38 60 20 024E
C718 00 C2 85 02 20 FD AE 20 0334
C720 00 C2 0A 0A 0A 0A 05 02 00F1
C728 A2 00 A0 CC 8C 31 C7 9D 042F
C730 00 CC E8 D0 01 C8 E0 E8 0515
C738 D0 F2 C0 CF D0 EE 20 FD 062C
C740 AE 20 00 C2 A2 00 A0 D8 03AA
C748 8C 4D C7 9D 00 D8 E8 D0 04CD
C750 01 C8 E0 E8 D0 F2 C0 DB 05EE
C758 D0 EE AD 16 D0 09 10 8D 03F7
C760 16 D0 A9 01 8D BC 02 60 033B
C768 00 FF 00 FF 40 FF C0 FF 04FC
```

BASIC ETENDU

CANON X07





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

François-Xavier JOURDREN

Mode d'emploi :
En règle générale, n'oubliez pas que le signe "\" correspond au signe "¥" (yen) qui s'obtient par "?" en mode GRPH.
Videz la mémoire fichier si celle-ci est occupée et sauvegardez le listing 1 de la manière suivante :

FSET 2048 :SAVE"LogeLM

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

LogeLM P BasicE D

2048/267

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

SLEEP :FSET n :RUN"LogeLM

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

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

- PAINT x,y : échange le contenu des variables x et y (SWAP), exemple :

A=3 :B=2 :PAINTA,B nous donne B=3 et A=2.
A$="+" :B$="★" :PAINTA$,B$ nous donne A$="★" et B$="+".
cela marche également avec des tableaux. Attention, si ce sont des chaînes le "$" est obligatoire pour le terme de gauche, même s'il y a eu l'ordre DEFSTR, exemple :

DEFSTRA,B :A="+" :B="★" :PAINTA$,B ou bien PAINTB$,A

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

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

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

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

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

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

Sauvez la ligne 10 GOTO 0 en RAM par SAVE"ESSAI", puis faites NEW.
Tapez la ligne 0 ?"★HEBDOGICIEL★" et faites PSETON. Le curseur s'affiche, chargez alors par LOAD"ESSAI" votre premier programme sauvegardé et faites PSETOFF. Vos deux programmes se trouvent "mergés" (vérifiez par LIST). Veillez toutefois à ce que les numéros des lignes du programme à coller, soient strictement supérieurs à ceux des lignes du programme déjà en mémoire.
Aucune modification de PSET(x,y) qui allume toujours un point.

- PRESET @ ou [valeur initiale, valeur finale, incrément : affiche des valeurs entières et permet des boucles d'affichage ultra-rapide, exemple :

PRESET @ A écrit le contenu de A (compris entre -32767 et 32768) sans laisser d'espace avant et après le résultat.
PRESET @ 0,1000,2 ou PRESET @ 0TO1000STEP2 écrit une boucle de 0 à 1000 avec un incrément de 2 (qui est de 1 par défaut).
PRESET [15,0,-1 ou PRESET [15TO0STEP-1 écrit une boucle de 15 à 0 avec un décrément de 1.
Pour utiliser des nombres négatifs (par exemple de -1 à -100), il faut faire :
?"-"; :PRESET @ 1,100 ou ?"-";PRESET @ 1TO100
Sachez que toutes les valeurs peuvent être des expressions algébriques qui ne doivent pas être inférieures à -32767 et supérieures à 32768.
Aucune modification de PRESET(x,y) qui efface toujours un point.

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

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

Aucune modification de LINE INPUT.

Vous sont gracieusement offerts, sept courts programmes de démonstration :

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

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG PUIS ENVOI

LISTING 1

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

LISTING 2

```
0 ' ****************
1 ' *                *
2 ' * Basic Etendu *
3 ' * (c) 1986 par *
4 ' * JOURDREN F-X *
5 ' *                *
6 ' ****************
10 CLEAR500:DEFINTA,C-S,U-Z:DEFSTRB:INIT
#1,"BasicE",900
20 AD=PEEK(713)+PEEK(714)*256:DIMS(28):F
ORI=0TO28:READS(I):NEXT:A=AD
30 DATA3834,3949,4403,3112,838,1764,471,
1766,2885,1276,2557,3073,3594,3394
40 DATA1448,4422,1504,4332,2927,3491,127
8,,,2703,3288,4029,2752,3252,1350
50 FORI=0TO28:CLS:PRINTI:READB:FORJ=1TOL
EN(B)-1STEP2
60 V=VAL("&H"+MID$(B,J,2)):POKEAD,V:S=S+
V:AD=AD+1:NEXT
70 IFS<>S(I)THEN550ELSET=T+S:S=0:NEXT:AD
=A:IFT<>73692THENBEEP-1,50:LIST@30-40
80 POKEAD+165,(AD+700)AND255:POKEAD+166,
(AD+700)\256
90 POKEAD+295,(AD+600)AND255:POKEAD+296,
(AD+600)\256
100 POKEAD+316,(AD+604)AND255:POKEAD+317
,(AD+604)\256
110 POKEAD+343,(AD+600)AND255:POKEAD+344
,(AD+600)\256
120 POKEAD+373,(AD+604)AND255:POKEAD+374
,(AD+604)\256
130 POKEAD+555,(AD+541)AND255:POKEAD+556
,(AD+541)\256
140 POKEAD+577,(AD+545)AND255:POKEAD+578
,(AD+541)\256
150 POKEAD+584,(AD+500)AND255:POKEAD+585
,(AD+500)\256
160 POKEAD+590,(AD+200)AND255:POKEAD+591
,(AD+200)\256
170 POKEAD+508,(AD+500)AND255:POKEAD+509
,(AD+500)\256
180 POKEAD+201,(AD+450)AND255:POKEAD+202
,(AD+450)\256
190 POKEAD+207,(AD+292)AND255:POKEAD+208
,(AD+292)\256
200 POKEAD+213,(AD+550)AND255:POKEAD+214
,(AD+550)\256
210 POKEAD+219,(AD+250)AND255:POKEAD+220
,(AD+250)\256
220 POKEAD+225,(AD+100)AND255:POKEAD+226
,(AD+100)\256
230 POKEAD+231,(AD+150)AND255:POKEAD+232
,(AD+150)\256
240 POKEAD+237,ADAND255:POKEAD+238,AD\25
6
250 START$="EXEC"+MID$(STR$(AD+200),2)+C
HR$(13):PRINTCHR$(7):OFF1
260 DATAFE88280FFE8C2812FE8B2821FE992824
C332CE23CDCCFFC324F60E03CD8B
270 DATAD1C1E5E52ADB01E33E8CF533C518E623
CDCCFFC3A0D23A1B03B720093219
280 DATA03321A03C3B9F13C32B1007EFE82CA5C
F723CDCCFFC350F7F723CDCCFFC3
290 DATA50F70000000000000000FE9B280FFEAC
C2F4CDE521530522B200E123C9E5
300 DATA2A22032B2B22B200E123C90000000000
0000000000000000000000000000
310 DATA320000FE402807FE5B2803C3F7CDC318
5F0000000000000000000000000000
320 DATA0000000000000000000000000000000000
0000000021C22122290021242122
330 DATA9A0021262228B0021FA202297002164
20228E0021962022910021002022
340 DATA9D00C900000000000000FE84CACBF7CD
19CE7EFED2C018F7000000000000
350 DATA0000000000000000000000000000000000
000000000000E5DD215822DDE5DD
360 DATA360053DD360157DD360223DD3603DD11
5C227EFE242004DD360224FE2C28
370 DATA0512132318EEAF12D5E50000215822CD
85F6E1D13EDD1213D5237EB72809
380 DATAFE3A280512132318F3AF12D5215C22CD
85F6D13EDD12D5DDE1DD360153DD
390 DATA360257DD360323DD360400E1FDE1FD7E
02FE242004DD360324CD85F6E17E
400 DATAB7C8FE3AC82318F7F700000000000000
0000000000000000000000000000
410 DATAF53E50327300F1E5D5C5F5CD3F00F1C1
D1E1F53E31327300F1C9C3DF21C3
420 DATABEC1000000000000000000000000000000
00000000CD9BC5210000DD21F421
430 DATADD7E2957237CFEFF28ECDBF1BA2805BB
28EE18E85ADD23DD7E29FEFF20E2
440 DATAC954455354FF00000000FE22C023111D
2206047EB7C8FE3AC8FE22C81213
450 DATA2310F2233EFF322122E5CD9ECECDF421
CDBDC0CDC820E1C9000000000000
460 DATA535724DD4124DD4224DD535724000000
0000000000000000000000000000
470 DATA0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000
480 DATA0000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000
490 DATA0000000000000000000023CDCCFF7EB7
2804FE3A2010E5EBCD98BBE13A00
500 DATA00FE5BC03E20EFC9ED53500023CDCCFF
ED534E007EB72804FE3A20051101
510 DATA00180423CDCCFFE5ED4BB800C52A5000
ED4B4E00E5D5C5CD98BBC1D1E13A
520 DATA0000FE5B20033E20EFCDE8E8280F2100
00224E0021C900225000C1E1C9CB
530 DATA7A20177CB8380620E77DB930E319C1ED
43B800C5ED4B4E0018BE7CB82802
540 DATA30ED7DB938CC28CA18E5
550 BEEP-1,50:CLS:PRINT"Erreur ligne"(I+
26)*10
```

LISTING 3

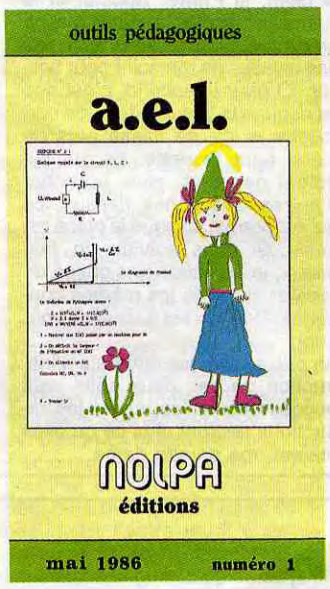
```
0 ' ****************
1 ' *                *
2 ' * Basic Etendu *
4 ' * JOURDREN F-X *
5 ' *  (Programme  *
6 ' * desassemble) *
7 ' *                *
8 ' ****************
9 ' Cette liste desassemblee a etereali
e avec une adresse d'implan-tation egale
 a 21352 (&H5368).
10 ' **********
11 ' * CIRCLE *
12 ' **********
13 ' 5368h      CP   88h
14 ' 536Ah      JR   Z,537Bh
15 ' 536Ch      CP   8Ch
16 ' 536Eh      JR   Z,5382h
17 ' 5370h      CP   8Bh
18 ' 5372h      JR   Z,5395h
19 ' 5374h      CP   99h
20 ' 5376h      JR   Z,539Ch
21 ' 5378h      JP   CE32h
22 ' 537Bh      INC  HL
23 ' 537Ch      CALL FFCCh
24 ' 537Fh      JP   F624h
25 ' 5382h      LD   C,03h
26 ' 5384h      CALL D18Bh
27 ' 5387h      POP  BC
28 ' 5388h      PUSH HL
29 ' 5389h      PUSH HL
30 ' 538Ah      LD   HL,(01DBh)
31 ' 538Dh      EX   (SP),HL
32 ' 538Eh      LD   A,8Ch
33 ' 5390h      PUSH AF
34 ' 5391h      INC  SP
35 ' 5392h      PUSH BC
36 ' 5393h      JR   537Bh
37 ' 5395h      INC  HL
38 ' 5396h      CALL FFCCh
39 ' 5399h      JP   D2A0h
40 ' 539Ch      LD   A,(031Bh)
41 ' 539Fh      OR   A
42 ' 53A0h      JR   NZ,53ABh
43 ' 53A2h      LD   (0319h),A
44 ' 53A5h      LD   (031Ah),A
45 ' 53A8h      JP   F1B9h
46 ' 53ABh      INC  A
47 ' 53ACh      LD   (00B1h),A
48 ' 53AFh      LD   A,(HL)
49 ' 53B0h      CP   82h
50 ' 53B2h      JP   Z,F75Ch
51 ' 53B5h      INC  HL
52 ' 53B6h      CALL FFCCh
53 ' 53B9h      JP   F750h
54 ' 53BCh      RST  30h
55 ' 53BDh      INC  HL
56 ' 53BEh      CALL FFCCh
57 ' 53C1h      JP   F750h
58 ' ********
59 ' * PSET *
60 ' ********
61 ' 53CCh      CP   9Bh
62 ' 53CEh      JR   Z,53DFh
63 ' 53D0h      CP   ACh
64 ' 53D2h      JP   NZ,CDF4h
65 ' 53D5h      PUSH HL
66 ' 53D6h      LD   HL,0553h
67 ' 53D9h      LD   (00B2h),HL
68 ' 53DCh      POP  HL
69 ' 53DDh      INC  HL
70 ' 53DEh      RET
71 ' 53DFh      PUSH HL
72 ' 53E0h      LD   HL,(0322h)
73 ' 53E3h      DEC  HL
74 ' 53E4h      DEC  HL
75 ' 53E5h      LD   (00B2h),HL
76 ' 53E8h      POP  HL
77 ' 53E9h      INC  HL
78 ' 53EAh      RET
79 ' ************************
80 ' * PRESET (1ere partie) *
81 ' ************************
82 ' 5401h      CP   40h
83 ' 5403h      JR   Z,540Ch
84 ' 5405h      CP   5Bh
85 ' 5407h      JR   Z,540Ch
86 ' 5409h      JP   CDF7h
87 ' 540Ch      JP   5624h
88 ' ******************
89 ' * Initialisation *
90 ' ******************
91 ' 5430h      LD   HL,552Ah
92 ' 5433h      LD   (0029h),HL
93 ' 5436h      LD   HL,548Ch
94 ' 5439h      LD   (009Ah),HL
95 ' 543Ch      LD   HL,558Eh
96 ' 543Fh      LD   (008Bh),HL
97 ' 5442h      LD   HL,5462h
98 ' 5445h      LD   (0097h),HL
99 ' 5448h      LD   HL,53CCh
100 ' 544Bh     LD   (008Eh),HL
101 ' 544Eh     LD   HL,53FEh
102 ' 5451h     LD   (0091h),HL
103 ' 5454h     LD   HL,5368h
104 ' 5457h     LD   (009Dh),HL
105 ' 545Ah     RET
106 ' ********
107 ' * LINE *
108 ' ********
109 ' 5462h     CP   84h
110 ' 5464h     JP   Z,F7CBh
111 ' 5467h     CALL CE19h
112 ' 546Ah     LD   A,(HL)
113 ' 546Bh     CP   D2h
114 ' 546Dh     RET  NZ
115 ' 546Eh     JR   5467h
116 ' *********
117 ' * PAINT *
118 ' *********
119 ' 548Ch     PUSH HL
120 ' 548Dh     LD   IX,55C0h
121 ' 5491h     PUSH IX
122 ' 5493h     LD   (IX+00h),53h
123 ' 5497h     LD   (IX+01h),57h
124 ' 549Bh     LD   (IX+02h),23h
125 ' 549Fh     LD   (IX+03h),DDh
126 ' 54A3h     LD   DE,55C4h
127 ' 54A6h     LD   A,(HL)
128 ' 54A7h     CP   24h
129 ' 54A9h     JR   NZ,54AFh
130 ' 54ABh     LD   (IX+02h),24h
131 ' 54AFh     CP   2Ch
132 ' 54B1h     JR   Z,54B8h
133 ' 54B3h     LD   (DE),A
134 ' 54B4h     INC  DE
135 ' 54B5h     INC  HL
136 ' 54B6h     JR   54A6h
137 ' 54B8h     XOR  A
138 ' 54B9h     LD   (DE),A
139 ' 54BAh     PUSH DE
140 ' 54BBh     PUSH HL
141 ' 54BCh     NOP
142 ' 54BDh     NOP
143 ' 54BEh     LD   HL,55C0h
144 ' 54C1h     CALL F685h
145 ' 54C4h     POP  HL
146 ' 54C5h     POP  DE
```

A SUIVRE...

C'est nouveau, ça vient de sortir

BLOCAGE

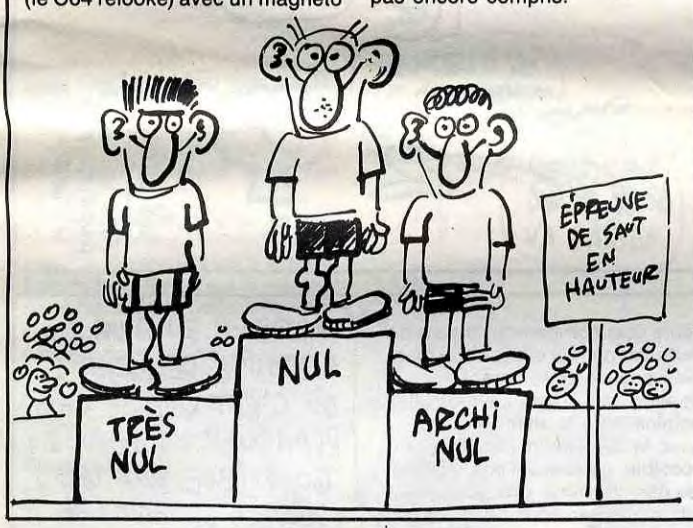
J'ai un blocage sur les didacticiels. Franchement, je pige pas. Par exemple **A.E.L.** C'est une revue pédagogique tournant sur micros Thomson comme il se doit. C'est chiant et c'est en basic pour permettre aux profs de réécrire le programme à leur convenance. Ok ! Mais sous couvert d'aider nos pauvres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



A.E.L de *Nolpa Editions* pour Thomson.

PREUMS !

C'est Commodore Angleterre qui a gagné le titre de Premier Organisateur De Package De Fin d'Année. Ils proposent à partir de fin octobre le 64C (le C64 relooké) avec un magnéto cassette et sept programmes : Cluedo, Monopoly, Scrabble, Chess, Renaissance, un truc graphique et un soft d'apprentissage du clavier. Prix : 2500 balles. Z'ont pas encore compris.



DU CUL

Désolé d'avoir eu recours à ce stratagème pour vous attirer. **APL.68000** est un langage de programmation à vocation mathématique, spécialisé dans la manipulation de matrices/tableaux et dédié aux scientifiques et aux pros du calcul (aux fous, en somme), mais vous pourrez l'utiliser pour développer vos propres applications, par exemple pour faire un super tableur, et qui sait même, en profiter pour faire vos premiers pas dans le monde de l'intelligence artificielle. Cette version tournant sur Atari ST, le langage déjà puissant à la base bénéficie donc en plus d'un interfaçage sous GEM des plus complets : contrôle de la souris, possibilité de créer des menus déroulants, dialogues et boîtes d'alerte. De plus, la fonction *workspace* permet d'exploiter les commandes graphiques sous APL, et ce dans les 3 modes. Rien ne vous empêche par exemple d'afficher la courbe d'une équation et c'est pas tout ! APL reconnaît les touches de fonction, dispose de "merge" entre plusieurs tableaux, les manipulations de matrices s'effectuent à la vitesse grand V et il n'y a pas de restrictions de taille d'objets, ce qui est très très fort. Les commandes se font bien sûr avec la souris et le clavier. A cet effet, un jeu d'autocollants est inclus dans le package (l'emballage s'pas), lesquels stickers (pour pas répéter autocollants) sont destinés à vous y retrouver dans les nombreuses options en les collant sur les touches. Et justement, puisqu'on parle de présentation, sachez qu'elle est tout à fait fastueuse.



APL.68000 de *Micro Apl* pour Atari ST.

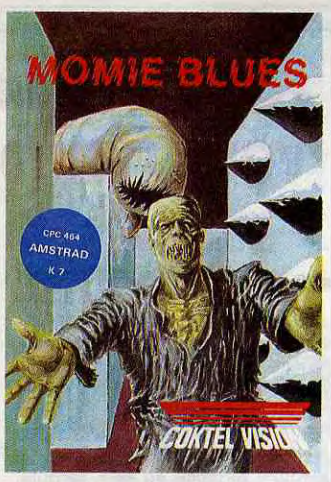
SANS NOUS

Il y a une grosse bataille financière qui se joue en ce moment même sans nous. Quand je dis nous, je parle de nous les Européens à la con. Plusieurs grosses boîtes ricaines et extrême-Orientales se sont lancées dans un marché intéressant : la méga console de jeu. Il s'agit en général d'un truc style Mattel ou Coleco ou Intelivision, sauf que c'est fabriqué par Sega, Nintendo et Atari et que c'est des 16 bits. Les jeux d'arcades comme au troquet, en mieux ! Mais voilà le problème : ça se vend super bien aux Etats-Unis et au Japon, et pas en Europe. Ah ben oui, vous exclamez-vous, mais c'est pas en vente, ça peut pas se vendre ! Là n'est pas le problème : les Européens sont les seuls à bidouiller, ils n'aiment pas les machines sur lesquelles on ne peut pas intervenir, contrairement aux Américains qui eux, préfèrent appuyer sur le bouton On et jouer. Chacun son truc. Du coup, pas de consoles. Paf.



MOMIE NOVA

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



Momie Blues de *Coktel Vision* pour Amstrad.

LE PLUS BEAU

A partir de cette semaine, nous vous informerons régulièrement des jeux tournant sur le Cray II qui est le plus beau et le plus puissant desz-ordinateurs, et à ce propos, je vous recommande d'aller faire un tour à la rubrique deulignes. Cette fabuleuse machine, curieusement boudée par le grand public, bénéficie pourtant de nombreux attraits, ne serait-ce que ses 256 millions de 64 bit-words. Laissez-moi vous expliquer : pour ce type de machine il a fallu trouver un autre type de mesures. Sur votre Oristradappledortrum (tm), une case vide correspond à 8 bits. Là, c'est pareil mais multiplié par 8. Ça fait une tripotée de Giga-octets. Imaginez un poke 147423968, 65532. Il faut dire que l'horloge de ce monstre pédale (en fait elle pulse) à 244 Mhz, (1 Mhz pour Apple, Oric, Commodore, etc. et 8 Mhz pour ST, Mac et Amiga) et en plus, ça chauffe moins que l'alim de votre CBM car le tout est immergé dans un bain de fluocarbone. 2 photos de l'engin vous permettent de voir ses capacités graphiques et son look. Chicos dans votre living, non ? La bête cause en C et dispose d'un compilateur Fortran. En fait, c'est la machine de l'année hormis un petit défaut : j'ai pas encore trouvé la prise joystick.





EXTRA-TERRESTRE GAMES

Comme chaque Znort, c'est la saison des courses sur la planète Alleykat. Les plus grands sportifs de toutes les galaxies, de tous les mondes, même au-delà des sept mers, sont là, bien décidés à devenir le champion. C'est marrant le nombre d'émules de Summer Games. Remarquez, une bonne idée peut servir plusieurs fois. Dans le cas d'**Alleykat,** les compétitions sont payantes, sauf les 5 premières qui vont vous permettre d'amasser le pécule nécessaire. L'écran de jeu représente la piste vue de haut, ce qui m'amène à vous parler du premier attrait du soft : le scrolling. Alors là, on peut dire que ça scrolle à une vitesse démente. Certes, la relative simplicité du décor le permet, mais tout de même, j'ai jamais rien vu d'aussi rapide sur CBM. Oui, quand je dis relative simplicité, c'est un jugement, euh, tout relatif. Les différents vaisseaux sont très bien dessinés, très bien animés et les décors sont au nombre de 8. Dans ce jeu, vitesse rime avec douceur. Je vous recommande de vous écraser au moins une fois : vous verrez votre vaisseau tracer un sillon dans le sol avant d'exploser. Impressionnant. Z'ont même refait le coup de la pirouette comme dans Uridium. Ah oui tiens, c'est vrai, en me relisant, je m'aperçois que ce jeu est en fait une très bonne synthèse de Summer/Winter Games et d'Uridium. Même au niveau des bruitages et de la musique ? Farpaitement ! Sinon, sachez que vou(s)s pilotez avec le(s) joystick(s). Le pluriel est factorisé car vou(s)s peut être deux. Avis : ce soft est vraiment très bien protégé. Inutile d'essayer de le charger avec une imprimante ou une cartouche connectée. La notice est en français. Je vais bien.
Alleykat de *Hewson Consultants Ltd* pour Commodore 64/128.



CUMULO ATARISTO NIMBUS

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

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

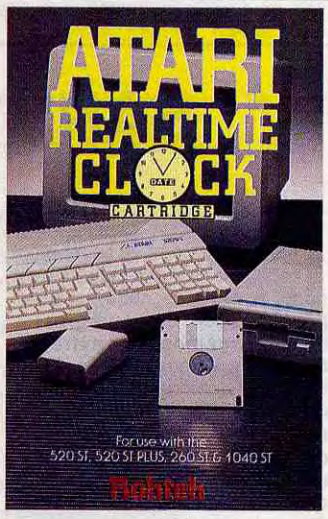


Weatherlink de *Telecom gold* pour Atari 48Ko
(1) Voir "On a marché sur la lune"
(2) Non, non, rien finalement.

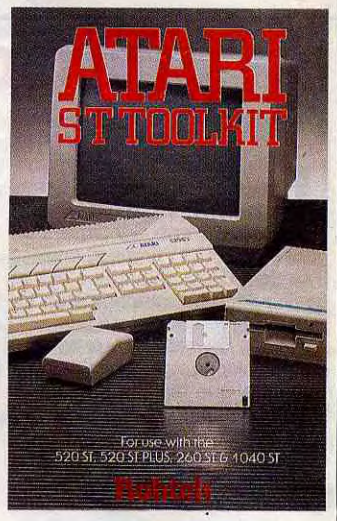
C'est nouveau, ça vient de sortir

ST EN CLOCK

Mesdames et messieurs, vous n'avez pas d'Atari ST, et vous vous en foutez ? Eh bien continuez, nous aussi on s'en fout. On a ce qu'il nous faut pour nous distraire sans vous. Na !
Et en plus, comme si y avait pas assez de jeux, voici deux nouveaux utilitaires qu'on va pouvoir se mettre dans la poche, et dans la logithèque par la même occasion : **Atari STToolkit** et *Atari Real Time Clock,* tous deux de chez Robtek. Et voilà. Je ne dirai pas que ça fait du bien par où ça passe, mais presque.
Le premier, aussi incroyable que cela puisse paraître, c'est un toolkit, un utilitaire, quoi. Après le chargement, un menu vous proposera quatre programmes, fromage et dessert en sus, service non compris : Printer Spooler organisera une partie de la mémoire de votre ST en buffer imprimante, et supervisera l'impression de vos documents pendant que vous continuerez à travailler normalement avec votre souris (aux deux sens figurés du terme); Ramdisk réserve une autre partie de la mémoire pour en faire un disque virtuel; Diskcopy permet, mais les plus malins d'entre vous l'avaient deviné, de formater et de copier des disques; et enfin, Disk Utilities, offre les possibilités de tenir à jour vos nombreuses disquettes grâce à une mini-base de données, de renommer un disque ou d'en nommer un qui ne l'avait pas été lors du formatage. Et voilà.
Quant à Atari Real Time Clock, je suis sûr que vous avez tout de suite compris de quoi il s'agissait. Quand vous achetez le soft et que vous ouvrez la boîte pour la première fois, devant vos yeux ébahis se découvrent une disquette et une cartouche. Alors vous glissez la cartouche dans le petit trou prévu à cet effet, vous faites de même pour la disquette, vous cliquez deux fois là où vous savez, et voilà, vous avez une horloge en temps réel qui viendra s'afficher à l'écran chaque fois que vous le désirerez. Mais à quoi sert donc la cartouche, vous demandez-vous, à juste titre d'ailleurs et d'ici.
Eh bien en l'ouvrant un peu, mais pas trop, on remarque qu'une pile



y est intégrée, et qu'elle permet de conserver l'heure, même quand l'Atari est éteint. Ce qui fait en bref que vous n'aurez à régler l'heure ou la date que 9 fois tous les quatre ans : à chaque changement d'horaire (été/hiver), et l'année bissextile. Chouettos, non ?
Bien qu'aussi bien faits l'un que l'autre, chacun a un gros défaut : pour le premier, c'est qu'une fois le Gem, le Printer Spooler et le Ramdisk installés, à moins d'avoir un disque dur, il ne vous reste pas des masses de mémoire pour bosser. Et pour le second, c'est que ça occupe le bus d'extension cartouche et ça ne laisse plus de place pour le reste, ce qui fait qu'on ne peut plus brancher d'autres cartouches dessus, ce qui est normal puisque la place est prise. Si vous suiviez un peu mieux, je ne serais pas obligé de répéter cent fois les mêmes conneries. Donc, c'est à vous de voir, quoi.
Ah oui, au fait, les manuels d'instruction de ces deux softs sont buggés jusqu'à l'os, vu que les traductions ne sont plus ce qu'elles étaient, ma pauvre dame.



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

JE

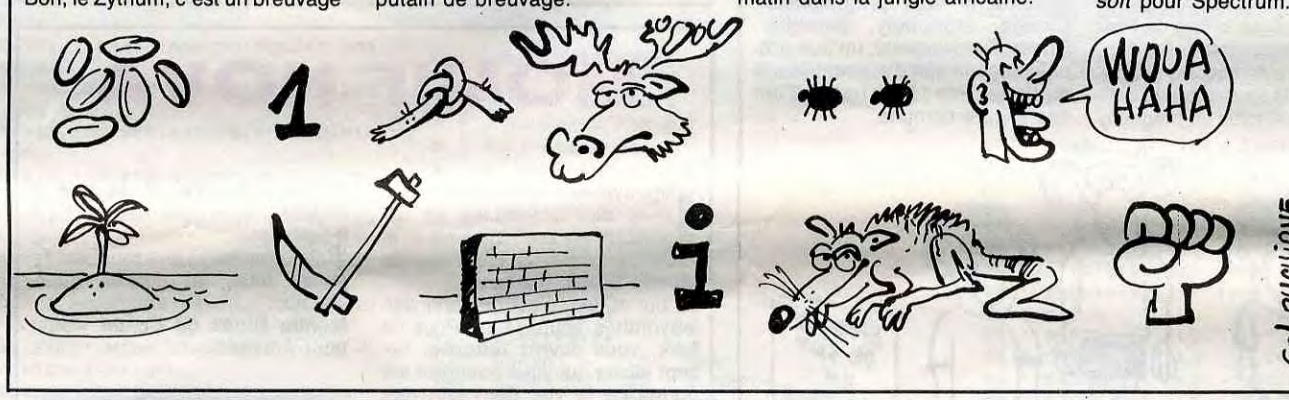
Ah, diantre ! Anne, ma sœur Anne, si j'te disais c'que j'vois venir ! Tu n'en croirais pas tes orteils ! Il s'agit d'un logiciel. Dont on vous a déjà parlé d'ailleurs ailleurs. C'est-à-dire un peu plus tôt. Mais si, voyons, c'était un jeu d'aventures... Allons, faites un effort... Même que c'était sur Commodore. Et que maintenant, c'est sur Amstrad. Et puis en plus, ça s'appelle **Quest Probe.** Ça y est ? Ça vous revient ? Chicos.
Bon, alors maintenant, un autre effort de mémoire vous est demandé, chers amis lecteurs : comment était-il, ce jeu ? Très bon ? Bon ? Moyen ? Carrément nul ?
Je vous aide un peu : ça commence par un "M".
Bon, eh bien sur Amstrad, c'est guère mieux.
Au revoir, à la semaine prochaine, si Philippe de Dieuleveut.
Questprobe de *All American Adventure* pour Amstrad.



VOICI UN ARTICLE TYPIQUE DE L'HHHHEBDO

Savez-vous qu'est-ce que le Zythum peut-il bien être, bordel de pompe à queue (parenthèse : vous comprenez pourquoi je bosse à l'HHHHebdo ? Essayez de faire passer une phrase de ce genre dans SVM ou dans Tilt...) ?
Bon, le Zythum, c'est un breuvage magique qui donne à celui qui le boit des pouvoirs surhumains, voire même surnaturels. Malheureusement, cette boisson divine est planquée quelque part dans un vieux ch + ateau abandonné, qu'il vous faudra bien sûr découvrir pour arriver à le posséder, ce putain de breuvage.
Vous aurez plein de régions aussi effrayantes qu'étranges à traverser pour y arriver, en 8 minutes pour chaque région.

Le graphisme est... comment dire... très chicos. Je sais pas, moi, vous avez le personnage qui se déplace comme dans un dessin animé de Walt Disney (c'est Milou qui m'a dit de dire comme ça), qui saute par-dessus tout ce qui bouge, qui tire des boulets ou lance des bombes qui détruisent tous les monstres qui lui barrent la route. Et les monstres se déplacent avec la grâce de la gazelle fuyant le tigre du bengale au petit matin dans la jungle africaine.
Les décors rappellent sans équivoque aucune un film de Coppola, d'une beauté sublime, qui vient vous interpeller quelque part au niveau du vécu, c'est dingue. Oui, mais en noir et blanc, le film. Parce que malheureusement, le soft est bichrome. En bleu et blanc.
Quant à la sonorisation du jeu, elle est, pour un Spectrum s'entend, démente. Les programmeurs se sont bien cassés la tête à faire une musique, sur deux voix si mes oreilles ne m'ont pas trompé. Finis les petits BIPs pauvres et monotones. Chouette !
Allez, achetez **Zythum** de *Mirrorsoft* pour Spectrum.



PAROLES

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

MUSIQUE ?
VOUS AVEZ DIT "MUSIQUE"?

Tiens, avant de commencer quoi que ce soit, j'en ai une bien bonne à vous raconter : depuis que je suis à l'HHHHebdo, j'avais pas encore remarqué qu'il y a un frigidaire juste à côté de la machine à café ! Faut le faire, non ? Alors ce matin, j'avais des petits suisses aux fruits que j'avais achetés la veille au soir, et puis, paf le matin, donc, ils étaient plus frais. Alors que si j'avais su qu'il y avait un frigo, j'aurais pu les déguster en toute quiétude.
Mais venons-en au vif du sujet qui nous préoccupe ce soir.
Amis PCistes, réjouissez-vous : vous allez pouvoir faire de la musique sur votre ordinateur ! Stupre et putréfaction ! Est-ce là chose possible ? Palsambleu ! Mais ouida, noble Chevalier (regardez l'ours pour comprendre le sens de cette vanne, qui est somme toute bien privée), absolument.
Et avec quoi c'est que vous allez pouvoir faire la zikmu ?
Avec Music Studio. Pas de lézard possible, c'est aussi bon que toutes les versions précédemment critiquées par nous pour vous.
Et puis aussi, on pourra faire mumuse avec le déjà célèbre Hacker II, puisque Activision n'a pas hésité un seul instant à nous offrir ce logiciel. Très bien réussi, d'ailleurs. Il est pratiquement en tous points semblable à la version ST, ce qui n'est pas peu dire.
Music Studio et **Hacker II** de *Activision* pour IBM PCjr et Tandy 1000.



OH MY GOLD !

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



OLDIES BUT GOLDIES

Moi qui fustigeais les éditeurs de softs, la semaine passée, je dois me rendre à l'évidence : y a encore des gens honnêtes. Par exemple chez *Beyond.* Figurez-vous qu'ils viennent de sortir une compilation : **The Best of Beyond.** Vous me suivez ? Je continue. Figurez-vous que cette compilation comporte 4 jeux. Le suspense étant pour le moins insoutenable, je ne vous ferai pas mariner plus longtemps. Luxueux ! Comment ont-ils procédé pour faire tenir 4 programmes sur une cassette/disquette (rayez la mention inutile) ? Easy : deux par face. Alors d'abord, y a **Quake Minus One :** Titan est un complexe industriel et sous-marin, appartenant à une organisation secrète, genre anti-France, Spectre ou bien encore Trush, et qui menace le monde. Ayant reussi à vous introduire dans la base, votre mission, si vous l'acceptez, consistera à détruire les 4 computers qui dirigent et régissent ce monde mécanique (Zeus, Poseïdon, Vulcan et Ares). Graphismes et musiques et bruits et le reste : 20 sur 20. Aux suivants. Encore 3, va falloir abréger. **Psi Warrior :** un combattant galactique se déplace dans une base à l'aide d'un skateboard. Il est équipé d'un pistolet laser et patati et patata. Animation démente, graphismes, musiques, bruitages, youpi, et hop ! Au suivant. On retourne la cassette, on rembobine un peu. Bzzz, chtak ! Shift/Run-stop. Press play on tape. **Shadow Fire,** est un fabuleux jeu d'aventures, entièrement géré par icônes à l'aide d'un joystick, d'une souris et même, d'un crayon optique. Enfin si on veut, parce qu'on peut aussi se servir du clavier. Le but du jeu est de délivrer le général Zoff, et pour ce faire, vous dirigez une équipe composée de 3 personnes (dont une nana. Waow) et d'un robot. Et ça continue encore et encore... Super ! Le dernier : **Enigma Force.** C'est la suite de l'aventure précédente. Le général Zoff doit être un peu gogol. Il s'est encore fourré dans le pétrin. Plus beau, mieux réalisé surtout en ce qui concerne l'animation (maintenant, les personnages se dirigent au joie-bâton comme dans un jeu d'arcades et c'est beau comme du Walt Disney). Musique, graphismes, etc. Voilà. En fait, 4 bons jeux (des musts) pour le prix d'un.

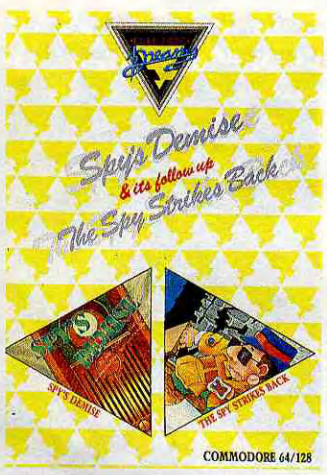


The Best of Beyond de *Beyond* pour Amstrad et Commodore 64/128.

C'est nouveau, ça vient de sortir

COMPILATION

Quel est l'intérêt de faire des compilations de jeux ? Eh bien tout dépend de la personne faisant ladite compilation. Lorsque cette pratique n'en était qu'à ses balbutiements (au début diriez-vous), les éditeurs, pris de remords après vous avoir entubés en vous fourguant des softs à un prix exorbitant, décidèrent, pour se racheter, de rassembler sur le même support plusieurs logiciels s'étant très bien vendus (genre "they sold a million") donc, étant amortis. Ça, c'est le premier cas de figure. En revanche, dans le cas de **Spy's Demise,** les éditeurs, en l'occurrence *Electric dream,* ont compilé deux grosses merdes pour bénéficier du background précédemment développé (euh, suis-je clair ?). Bon enfin i-z-ont mystifié les consommateurs en leur faisant croire que les jeux étaient compilés parce que bien vendus, donc bons, ce qui m'amène à la remarque suivante que je qualifierai de pertinente et qui pourrait se libeller comme suit : "C'est pas le cas !" Du tout. Les programmes sont nuls et vieux. Il s'agit d'un bête jeu d'escalade, niveau les-débuts-de-la-micro, où les bonshommes courent dans tous les sens pour attraper des trucs et des machins que y en a marre que c'est nul et programmé en basic (j'exagère un peu, mais avec un bon basic compilé...). Et l'autre jeu ? C'est la suite, ça s'appelle **The Spy Strikes Back** et franchement, le Spy en question aurait mieux fait d'avaler la capsule de cyanure planquée dans sa molaire, cause cette version est aussi nulle que la précédente et pour tout vous dire, je préfère ne pas m'appesantir. C'est pas beau de tirer sur une ambulance. Mais ça défoule. Allez, dans mon immense mansuétude, je vous mets la photo de la jaquette pour que vous puissiez partir en hurlant de dégoût, si d'aventure vous la voyiez traîner chez votre dealer habituel.



Spy's Demise de *Electric Dream* pour Commodore 64/128.

À COEUR ET À CRI

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

Quinze minutes plus tard.
(...)
Ça y est, c'est chargé. Oh surprise ! Oh étonnement ! Oh joie ! Olé !
Je suis très surpris, parce que c'est très joli. Les graphismes sont très mignons, ils ressemblent beaucoup à ceux de la version Amstrad. Là, chapeau, Loriciels. Et en plus, tout le reste est en bon vieux français des familles.
Sinon, le reste, ben, c'est Hacker, quoi, c'est pareil. Avec scrolling précis, très précis, presque au pixel près, c'est très réussi.
Si vous avez bien tout lu ce que je viens d'écrire, vous avez sûrement remarqué qu'il manquait quelque chose : il n'y a pas de test de connaissance du système. Vous savez, la partie du jeu où l'ordinateur demande d'identifier certaines parties du système, quoi, et il faut les pointer avec le curseur, quoi. Enfin, quoi, vous savez, quoi.
Deuxième tout petit défaut : la jaquette est exactement la même que celle de la version Commodore. Dessus, sur la photo, y a un type qui reste planté... devant son Commodore !
Bah, c'est pas bien grave, après tout.



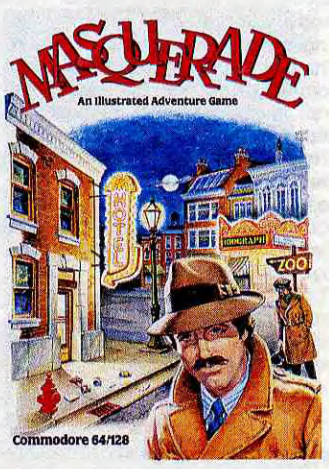
Et justement, Loriciels a adapté **Hacker** sur Thomson.
Première chose qui se passe à l'écran, celui-ci devient tout bleu, et y a écrit en blanc "Logon please".

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

Hacker de *Activision* et *Loriciels* pour Thosmon.

LES ADAPTATIONURES

Ah bin oui, c'est vrai, on parle jamais des adaptations. On vous met l'eau à la bouche avec des softs d'enfer, mais qui ne tournent pas forcément sur votre bécane (je marque bécane car ce mot vient de rentrer dans le dictionnaire), et ensuite, on vous laisse tomber. Pfff ! Pas sympa. Enfin, tout ça pour vous annoncer que **Elite** tourne dorénavant sur Apple et CBM, tout comme **Masquerade** d'ailleurs. Sans vous faire le coup du banc d'essai, disons que ces deux softs sont fabuleux. D'ailleurs, je ne parlerai que des bonnes adaptations. Or donc Masquerade, précédemment sur Apple, est un jeu d'aventures dément, une enquête policière pour être plus précis. A l'époque de sa sortie, les fanas du jeu s'étaient regroupés en club pour mener à bien l'aventure. Elite, quant à lui est une simulation spatiale. Vous pilotez un vaisseau hyper-sophistiqué dans plusieurs galaxies. Pas moins de 2040 planètes ayant toutes leurs caractéristiques propres. Le but du jeu est de monter en grade dans la hiérarchie afin de faire partie de l'élite. Pour ce faire vous devrez acheter diverses marchandises, et les vendre au meilleur cours, mais ne croyez pas cependant voyager sans danger. Les pirates rôdent et si vous désirez faire le commerce de substances illégales, il vous faudra aussi échapper à la police galactique. Cette nouvelle version est encore plus belle, surtout en ce qui concerne la musique. Ah oúi, **The Dambuster** a été adapté à l'Amstrad. 20 sur 20. Puisque l'on parle d'adaptation, sachez que de nombreux jeux Ariolasoft seront traduits en français dans un très proche avenir, en particulier le fabuleux Bard's Tales, mais ça, on en reparlera plus en détail, par exemple lors de la sortie de Bard's Tales II sur CBM. Bientôt. Promis.
Masquerade de *US Gold* pour CBM et **Elite** de *Firebird,* également pour Commodore et pour Apple.



LIBRE !

FREE, ce n'est pas seulement un jeu d'aventures qui a fait couler beaucoup d'encre et de cerveaux sains. Enfin, ce n'est PLUS seulement ça.
Car maintenant, FREE, ça veut dire Fabien Roy Electronic Engineering. En anglais dans le texte. Bon, Fabien Roy, c'est le créateur de la boîte. Et la boîte, elle fabrique des trucs électroniques, genre extensions mémoire et disques durs. Pour Mac Plus.
Exemple : l'extension 2 Mo, 5337 balles précisément. C'est encore cher, mais moins que les autres. Autre exemple : le disque dur externe 20 Mo : 8895 balles. Même remarque que plus haut.
A noter que si le projet de F. Roy de vendre ses bidules par correspondance aboutit, les prix baisseront sensiblement, pour arriver, peut-être, aux mêmes que plus haut moins 500 balles pour chaque. Est-ce clair ? Non ? Tant pis. Enfin, sachez que ces produits seront bientôt disponibles sur Amiga, et peut-être, si tout va bien, sur ST.
Y a-t-il quelqu'un parmi vous ce soir qui veut en savoir plus ? Hein ? J'entends rien ? Oui ? Alors appelez le (16) 39 71 74 87.



ENFIN, DES SOUS !

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



PREGO, IL THOMSONÉ ?

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



DES BUGS

Après avoir lu le titre, sans doute vous attendez-vous à ce que je me mette à baver sur tel ou tel soft bourré de bugs que les mecs i s'en foutent et patati et patata. Eh bien non ! **D-BUG** est un jeu très sympa qui va vous entraîner dans les méandres de vos micros, c'est-à-dire dans le hard. Charlie qui s'occupe de la maintenance du CBM va vous expliquer plus en détail en quoi consiste sa tâche.
Figurez-vous que deux computer-kids sont rentrés dans mon ordinateur. Comme si j'avais pas assez de boulot avec les pannes habituelles ! En plus, quand ils jouent à plusieurs, ils essayent tant bien que mal de réparer les dégâts, mais quand y en a un seul, c'est à moi de faire tout le turbin ! (il étreint ses mains pleines de cambouis.) *Je sais pas comment i-z-ont fait, les p'tits jeunes, là, mais z'ont réussi à jouer avec la machine; oh, bien sûr, c'est un jeu tout bête, genre morpion, mais à chaque fin de partie, c'est toujours la même chose : y a un truc qui pète !* Et encore du boulot pour vous... *Eh oui, remarquez, si c'est moi qui répare, c'est encore assez rapide (quand le composant est en stock), mais sinon, gare. Ah, faut les voir cavaler les gamins : c'est que c'est jamais la même panne. Un coup, c'est l'alim qui crame, un coup c'est les ROM ou les RAM ou bien encore le SID.* Ça doit faire de drôles de bruits ! *Et comment ! Tenez, je me souviens même d'un jour où ils ont bousillé le processeur graphique. C'était pas beau à voir à l'écran.* J'imagine. *Enfin, je ne leur en veux pas trop, ils me tiennent compagnie et puis comme ça, z'apprennent comment fonctionne un ordinateur. Mais si vous voulez le fond de ma pensée...* Oh oui, oh oui, dites ! *Je crois qu'il y a quelqu'un derrière tout ça. Peut être même l'un de vos lecteurs.* Oh ? *Parfaitement ! Je me suis laissé dire que celui qui est de l'autre côté de l'écran bénéficie d'un graphisme et de bruitages très chouettes. Peut-être ne suis-je qu'un jeu après tout...* Oui peut-être. Eh bien merci monsieur Charlie. *A vot' service.*

D-BUG de *Electronics Arts* pour Commodore 64/128



LE VRAI DE VRAI

Bon, le temps pour les développeurs de commencer à penser que peut-être, pourquoi pas, mais bon, faudrait voir où en est la concurrence, travailler sur le 16/32 bits et aussi penser aux PC AT, et paf ! Voilà-ti-pas que le **vrai** 32 bits approche à grands pas. En fait, il est même là depuis un bout de temps, le 80386 mais bon. Paraît même qu'IBM... mais bon. Remarquez, c'est même carrément certain : on raconte que certaines grandes sociétés "auraient" été livrées avec cette nouvelle machine 32 bits qui "bénéficierait" du DOS Microsoft 5.0 intégrant des commandes lui permettant de gérer une unité de disque CD-ROM. Avec IBM, on ne sait jamais, mais, on sait jamais... A propos de on-dit, y a aussi le 68030 de Motorola. On parle aussi d'un ZX spectrum 128 bits mais là...



ZE ROSBIF'S THOMSON NOW ON ZE ST

Les Anglais ont de la chance, leur plan informatique pour tous les a fait bénéficier d'un ordinateur d'enfer : ze BBC qui dispose de l'un des basics les plus mieux et de 80 colonnes, à l'époque, c'était un happening, pardon, une performance. Eh bien figurez-vous qu'un émulateur BBC sort prochainement pour Atari ST. Le BBC possédant de nombreux logiciels éducatifs, voici pour vous la possibilité d'apprendre enfin l'anglais avec un programme anglais destiné à apprendre le français aux Anglais. Pour plus de compréhension, relire le paragraphe précédent. L'émulateur est compatible à 100% avec le basic et à 97% avec les softs. La carte coûtera aux alentours de 90 livres (environ très exactement 900 balles) et sera commercialisée par Atari.



AMSTRAD SHOW

Suite de la page 1

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

Je sais pas pour vous, mais moi, les salons, je commence à fatiguer. Hollande, Angleterre, France, re-Angleterre... Bon, pour le PCW Show, j'avais été déçu en bien, comme disent les Suisses. C'est vrai. Mais le Sicob m'avait redéprimé. Alors je suis arrivé à Londres le cœur en berne et la pupille éteinte, traînant mes vieilles godasses sur le pavé humide du désespoir, me heurtant à la falaise de l'immobilisme et pas franchement joyeux.

Et au bout de dix minutes, ça a été brutalement mieux : ce putain de salon, il était bien ! Enfin, bien pour les fans d'Amstrad, s'entend.

PRESENTATION

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



20Mo, 20m², 20 tonnes...

a à peine posé le premier pied sur le sol du deuxième étage (et réciproquement, puisqu'il y a un pied à la traîne), qu'on est attaqué à main armée par Amstrad. T'as vu ? Son stand est là, tu peux pas le louper. Et tu remarques tout de suite le PC 1512 avec son Gem et tout et tout, parce qu'y a plein de posters partout.

Autour d'Amstrad, les rapaces attendent fébrilement que le client vienne jeter un coup d'œil sur leurs produits. Les rapaces, c'est Micro Pro, Digital Research, NewStar, et Sage Soft, qui ne présentaient que des trucs pour PCW et PC, très pro, quoi. Par exemple, des comptas, des tutors, des bases de données...

ET LES NOUVEAUTÉS ?

Ahhhh ben oui, les nouveautés, y en avait. Accrochez-vous ma brave dame, c'est parti.

La chose la plus super géniale démente de l'expo, c'était le digitaliseur d'images de Rombo Productions, VIDI.

Il s'agit d'une interface qui contient son propre contrôleur CRT (un genre de processeur graphique), plus 16 Ko de Ram vidéo. On branche une caméra dessus, et en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, l'image se dessine sur l'écran du CPC. Quoi ? Vous avez bien dit CPC ? Oui, j'ai bien dit CPC, pas PCW ni PC tout court, CPC (J'ai une blague. C'est deux Amstradistes qui discutent : - PCCP ? -CPPCPPC ! -PPCPCPC... Et l'autre de répondre : -PPCPPCP ! Wouah ! Elle est bonne.) Et ça marche comment, tout ça ? C'est tout bête : l'image filmée se stocke dans la mémoire du VIDI (en moins de 40 millisecondes, temps de synchronisation compris), et après, il envoie tout ça à la mémoire écran de l'Amstrad (en 250 ms seulement !). Le VIDI travaille en mode 1 (moyenne résolution pour les non-initiés), ou en mode 2 (haute résolution). Seul problème : ça bosse en noir et blanc. On ne lui en veut pas, les digitaliseurs couleurs valent dans les 20 briques, je parle du modèle pour les pauvres. Quoi ? Vous voulez plus de contraste et moins de lumière ? No problem, vous pouvez tout régler les doigts dans le nez. Bien sûr, les images ainsi digitalisées sont directement stockables sur disquette ou cassette, ou imprimables (ou introductables dans l'oreille, pour ceux qui ont une tête de drive entre les oreilles). Le prix de cette petite merveille est de 89,95 livres. Ce qui fait que quand il passera le Channel, on trouvera le VIDI à un prix d'un peu moins de mille balles.

Tiens, puisqu'on est chez Rombo, restons-y : les mêmes proposent un programmateur d'Eproms pour 35 livres, soit environ 350 balles. Et à partir de maintenant, je vais plus me faire chier à calculer les prix en francs français, vous avez qu'à multiplier les prix anglais par 10, et voilà.

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

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

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

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



IBM Computer Show ?

genre à rajouter en sus, tout est intégré.

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

L'INFLUENCE

Tiens, on profite qu'on est à l'étage pour se pencher un peu au balcon et regarder le monde qui passe par là. Il est là, le père Sugar ? Ben non, il s'abaisse pas à se commettre dans des manifestations populeuses de ce type. Il n'a pas foutu les pieds à l'expo du tout. Il recevait ses clients et les journalistes (enfin, les journalistes officiellement accrédités, on se croirait au Kremlin) dans une suite au Novotel tout proche.

Décidément, c'est pas le Sicob. Du monde, y en a. Et plein, même. Et pas que des en costume trois pièces et cravate. Et le dimanche, c'était encore pire. On pouvait plus faire un pas sans se faire écrabouiller les pieds.

Bon, allez, un petit tour à la buvette de service, où l'on note avec plaisir que la bière se sert dans des verres deux fois plus grands qu'en France, des vrais verres, quoi, et on redescend.

DEALERS

En bas, c'était la concentration des dealers (in french : des revendeurs). Tu veux une extension mémoire, un joystick, ou bien un soft ? Pas de problème, tu trouveras ton bonheur dans cet amas de stands, tous plus bourrés (de monde) les uns que les autres, mais surtout les autres.

Amstrad, fidèle à sa réputation, a réussi à se démerder pour que tous les logiciels PC 1512 soient à un prix de moins de 100 livres, 99 livres plus précisément. Parmi ces softs, on retrouve bien sûr tous ceux qui tournent sous Gem de Digital Research, comme par exemple Gem Write, le traitement de textes, ou Gem Draw, l'utilitaire de création artistique...

D'un autre côté, Tasman Software présentait Tasword 8000, le Tasword des 8256 et 8512, qui a l'avantage d'être beaucoup plus convivial que Locoscript. Et une version supplémentaire de ce traitement de textes sera bientôt disponible pour... PC 1512, oui. Bien sûr, Semaphore Logiciels prépare une adaptation de ce soft en français.

LES INTERFACES ET EXTENSIONS

Ça vous emmerde, hein, que le petit frimeur de la classe au-dessus qui a un Apple se foute tout le temps de vous parce qu'il n'y a pas d'extensions sur Amstrad. Ben c'est fini. Amenez-lui cet exemplaire du canard et montrez-lui la phrase suivante qui est écrite *spécialement pour lui :* "Petit con, y a plein d'extensions pour Amstrad !"

Par exemple, le Real Time Clock Module de DK'Tronics. C'est un boîtier bizarre qui vient s'enficher dans le derrière de la bécane, dans lequel une pile et une petite Ram ont été intégrées, et qui permet d'avoir en permanence l'heure et la date en temps réel affichées à l'écran. Par contre, c'est cher : 350 balles. Une montre à quartz ne vaut plus que 30 balles...

Le fouineur averti pouvait toujours se débrouiller pour trouver des interfaces joystick ou des souris pour PCW, et un truc plutôt bien sympa pour les maniaques du manche à balai, que je m'en vais vous décrire incessamment sous peu : il s'agit de Slomo. Kesako, Slomo ? C'est un boîtier étrange qui pénètre la prise joystick de l'ordinateur, et qui permet, grâce à un petit bouton tournant, de contrôler la vitesse de déroulement des programmes en cours. C'est le genre de truc utile pour le gars qui a des problèmes avec un jeu parce qu'il est trop rapide. La vitesse la plus lente c'est l'arrêt complet du jeu. C'est Nid Valley Micro Products Ltd qui fabrique Slomo, et qui le vend pour la modique somme de 150 balles.

Les PCWistes pouvaient également se régaler les neurones avec un disque dur 20 Mo au doux prix de 6500 balles, et on se demande pourquoi ils en ont pas fait autant pour les CPC. Branleurs.



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

ILS SONT BUGGÉS !

J'ai attendu longtemps avant de pouvoir en parler : le PC 1512 est buggé.

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

DE LA LECTURE

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

M. U. D

Grand succès dans le monde de la télématique, MUD est le plus grand jeu de rôle multi-utilisateur jamais développé. D'ailleurs, il est tellement imposant qu'il tourne sur un Vax 750, si vous voyez quel genre de bécane ça peut être. Mais alors, quel rapport avec l'Amstrad Computer Show ? Il suffit simplement pour se brancher sur ce jeu d'avoir un téléphone, un ordinateur, et un modem. Et donc MUSE Ltd, la boîte créatrice de MUD, ne s'était pas gênée pour brancher un modem sur un Amstrad et faire ainsi une pub d'enfer à son produit. Jusqu'à 100 joueurs peuvent se brancher simultanément, se battre les uns contre les autres, ou former des associations...

Pour pouvoir jouer, il faut commander le "MUD Pack" qui contient un manuel d'instructions complet, une carte, une carte de sécurité pour pas que n'importe qui vienne se connecter et foutre le bordel dedans, et assez de crédits pour jouer trois heures d'affilée. Ensuite, si on veut retourner faire une petite partie entre copains, il suffit de recommander des crédits pour autant de temps qu'on veut. L'inscription coûte 20 livres, 200 balles.

C'EST FINI !

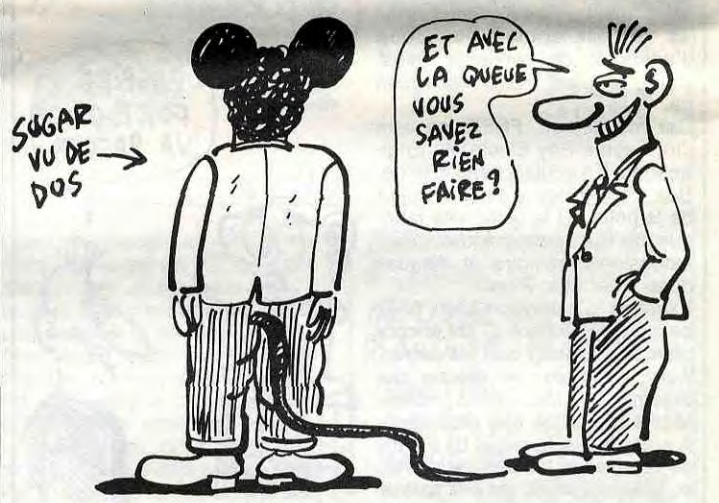
Allez, on se casse, on a tout vu. C'est bien, y a quand même des boî-



T'es beau comme un camion, tu sais ?

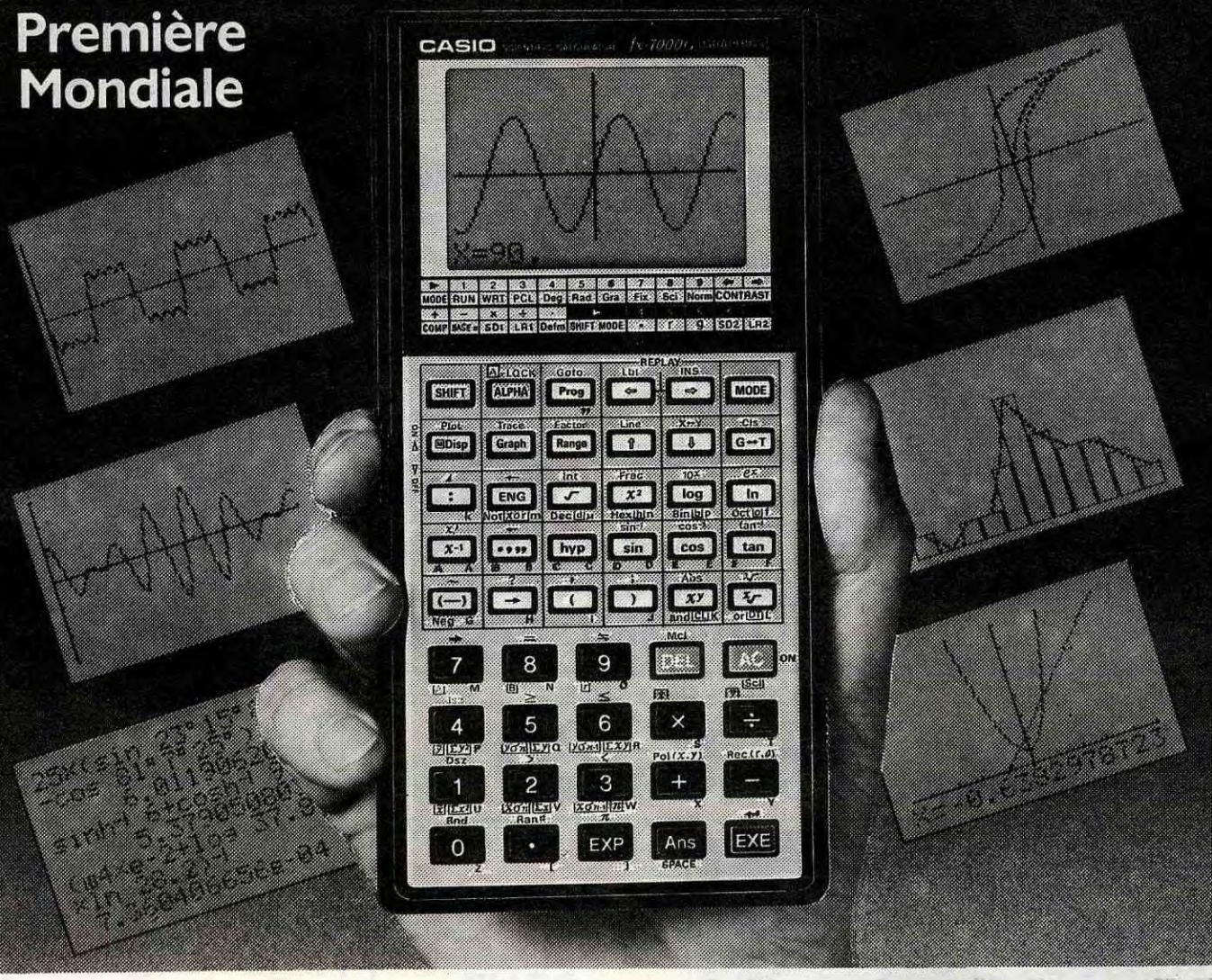
tes sérieuses qui bossent. Tiens, puis je vous ai pas tout dit. Venez avec moi boire un coup avant que les pubs ferment, je vais vous confier quelques secrets d'importance. D'abord, il faut savoir que la commande de 18.000 PC de Dixons (grosse chaîne de magasins britanniques) n'a pas encore été livrée. Raison : il semble qu'il y ait un petit problème, et les 18.000 machines doivent être retestées une par une ! Ensuite, les développeurs commencent à tirer une gueule de douze pieds de long parce que Sugar ne veut pas faire de pub pour son PC avant... mars 87 ! Serait-ce à dire que contrairement à ce qui avait été affirmé, la machine n'est pas entièrement totalement complètement terminée ? Resterait-il quelques petits détails techniques à régler ? C'est probable, car si mes souvenirs sont bons, et ils le sont d'autant plus que j'avais ramassé une doc venant d'Amstrad sur leur budget publicitaire au PCW Show, il y en avait une grosse part consacrée au PC... Tout a été reporté sur le Sinclair Spectrum Plus 2.

Et le pire... Sugar a interdit à tous ceux qui créaient ou revendaient des produits aidant le piratage (copieur Odd Job, interfaces genre cartouches de dupli, etc.) d'avoir un stand sur le Show. Alors que lui copie un tout petit peu IBM, non, même s'il y réussit pas très bien ? Alors tu sais quoi, tonton Sugar ? On te remet la deuxième oreille et cette fois-ci, on te rajoute la queue. Fallait pas claironner comme un con. ■



FX 7000 G
Graphique

Première Mondiale



CASIO
Calculatrices programmables

FX 7000 G Graphique

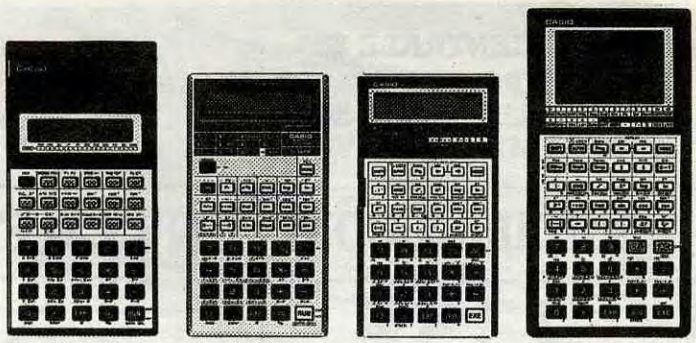
La FX 7000 G est aujourd'hui le premier outil spécifique d'analyse de fonctions pour les lycéens, les étudiants et ingénieurs. Trois appareils en un!

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

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

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

– Dimensions (en mm) : 165 × 82 × 14.



FX 180 P | FX 3600 P | FX 4000 P | FX 7000 G

INNOVATIONS GRAPHIQUES

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

PROMOTION S.E

QUICKSHOT X

PC POUR IBM PC ET COMPATIBLES

AP POUR APPLE IIE ET IIC



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

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

CANON V-20



750F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- ☐ UNITÉ CENTRALE Z80
- ☐ MÉMOIRE
  - RAM 32K (BASIC-MSX)
  - RAM 64K + RAM VIDEO 16K
- ☐ CÂBLE PÉRITEL FOURNI
- ☐ EN CADEAU XYZOLOG K7

LOGICIEL X-COM

235F

POUR LES MEMBRES

INTERFACE X-740

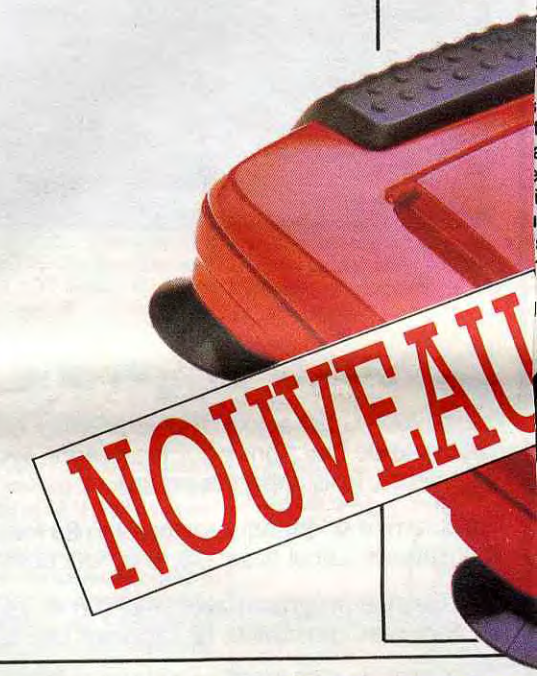


QUICKS

T U R

POUR LES MEMBRES DU HEBDOGICIEL

119F



NOUVEAU

QUICK S



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

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

S NOUVEAUTÉS ?

en oui, les nouveautés, y en ccrochez-vous ma brave 'est parti.
se la plus super géniale e de l'expo, c'était le digita- 'images de Rombo Produc- IDI.
d'une interface qui contient opre contrôleur CRT (un de processeur graphique), 6 Ko de Ram vidéo. On bran- ne caméra dessus, et en de temps qu'il n'en faut pour e, l'image se dessine sur n du CPC. Quoi ? Vous avez dit CPC ? Oui, j'ai bien dit pas PCW ni PC tout court, (J'ai une blague. C'est deux radistes qui discutent : -

programmateur d'Eproms pour 35 livres, soit environ 350 balles. Et à partir de maintenant, je vais plus me faire chier à calculer les prix en francs français, vous avez qu'à multiplier les prix anglais par 10, et voilà.
Pas très loin de là, on voyait apparaître Electric Studio. Chez eux aussi, on pouvait trouver un autre digitaliseur d'images, mais un peu moins bien quand même que celui de Rombo car beaucoup plus lent. Mais il en existe deux versions : la version C6 pour les CPC, et la version P8 pour le PCW. Quoique, des images digitalisées sur PCW, je demande à voir. Parce qu'il n'y avait pas de démo.
Le plus intéressant chez eux, c'était un stylo optique pour PCW.
Et le plus inutile, c'était une souris pour le PC 1512 (ai-je besoin de rappeler que le 1512 est livré avec une souris ?).
Sinon, on pouvait aussi contempler le DK'Tronics' T.V Receiver. En français, le Récepteur télé de DK'Tronics. C'est une espèce de grosse méchante bébête qui se glisse doucement sous le moniteur du CPC, et qui permet de la transformer... en poste de télévision (le moniteur, pas le CPC). Et y a pas d'antenne ou quoi que ce soit de ce

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

DEALERS

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



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

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

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

M. U. D

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

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

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

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

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

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate et les boîtes aux lettres. Mise en service du nouveau serveur de course : 15 juillet.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SUPPORTS	
DSK	DISQUETTE
K7	CASSETTE
CAR	CARTOUCHE
S	SOFTCARD

COTES	
★ ★ ★	INDISPENSABLE
★ ★	RECOMMANDÉ
★	BON

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

ATTENTION !!
COMME LES ORDINATEURS
LES DISQUETTES 3'' SONT A LA BAISSE

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

CHOISISSEZ UN BADGE



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

AMSTRAD, ATARI ST COMMODORE ET ORIC PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES

LES PRIX ? TELEPHONEZ au (1) 46 27 01 00



BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

Je choisis le badge n° .....

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

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

Signature :

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

C'EST NOUVEAU ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD

AM411		DOOMSDARK	K7	120	109	75
AM412		GLIDER RIDER	K7	108	96	58
AM413	★	PRODIGY	K7	120	109	75
AM414	★	PRODIGY	DSK	182	163	117
AM415		TEMPEST	K7	120	109	75
AM416		TEMPEST	DSK	182	163	117
AM417		STARSTRIKE	K7	120	109	75
AM418		STARSSTRIKE —DSK	182	163	117	

ATARI ST

ST042	★★★	APL 68000 (LANGAGE)	DSK	1890	1700	1490
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
ST047		SIDEWINDER	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
CO457		ARCHON II	DSK	303	273	196
CO458	★★★	HACKER II	DSK	303	273	196
CO459		INSTANT MUSIC	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
CO452		PUB GAMES	K7	120	109	75
CO453		PUB GAMES	DSK	120	109	75
CO454		SOLDIER ONE	K7	120	109	75
CO455		SOLDIER ONE	DSK	182	163	117

AMSTRAD PC* IBM PC

IB016	★★	ART STUDIO	DSK	789	710	542
IB017		CRUISADE IN EUROPE	DSK	303	273	196
IB018		CHESS	DSK	364	327	244
IB019	★	SPITFIRE ACE	DSK	218	196	142

MSX

MS144		CYBERUN	K7	120	109	75

AMSTRAD

				A	B	C
AM001	★	1815	K7	160	144	100
AM002	★	1815	DSK	219	197	138
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
AM382		ACTIVATOR	K7	108	97	70
AM383		ACTIVATOR	DSK	169	152	109
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	68
AM341	★★★	ALIEN HIGWAY 2	K7	109	99	67
AM306	★	AMS CALC	K7	330	297	225
AM307	★	AMS CALC	DSK	390	351	270
AM308	★	AMS FONCTION	K7	250	225	180
AM309	★	AMS FONCTION	DSK	300	270	225
AM310	★	AMS GRAPH/STAT	K7	330	297	225
AM311	★	AMSGRAPH/STAT	DSK	390	351	270
AM024	★★	AM STRAM DAMES	K7	130	117	81
AM025	★★	AM STRAM DAMES	DSK	189	170	119
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	60
AM048	★★	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98	66
AM049	★★	BRUCE LEE	K7	110	99	67
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
AM054	★	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	81
AM055	★	CHALLENGER REVERSI	DSK	189	170	119
AM359	★	CHIROLOGIE	K7	60	50	40
AM056	★★	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	70
AM057	★★	COBRA PINBALL	K7	140	126	97
AM058	★★	COBRA PINBALL	DSK	219	197	148
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
AM389		GRAHEM GOOCH CRICKET/8256	DSK	242	218	157
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
AM143	★	KIT PROGRAMMEUR	DSK	499	449	330
AM144	★★	KNIGHTLORE	K7	112	101	78
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
AM148	★	LOGO FRANCAIS	DSK	179	161	122
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
AM167	★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	175	158	123
AM168	★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	DSK	239	215	160
AM169	★★	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7	220	198	136
AM170	★★	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	DSK	275	248	174
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
AM397		MISSION ELEVATOR	K7	108	97	70
AM398		MISSION ELEVATOR	DSK	181	141	102
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	68
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
AM400		QUESTOR	K7	108	97	70
AM410		QUESTOOR	DSK	169	152	109
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
AM249	★★	TASSPRINT	K7	130	117	97
AM250	★★	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
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
AM339	★	WORLD CUP CARNIVAL	K7	121	109	75
AM340	★	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

APPLE IIE & IIC

			A	B	C
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
AP085		CONFLICT IN VIETNAM	242	218	157
AP026	★★	CRIME DU PARKING	190	171	127
AP029	★★	DALLAS QUEST	195	175	90
AP086		DECISION IN THE DESERT	242	218	157
AP080	★★	DESIGNERS PENCIL	365	329	256
AP075	★	EAMON	100	90	80
AP031	★	EPIDEMIE	195	176	127
AM087	★★	F15 STRIKE EAGLE	242	218	157
AP076	★★★	FOLIE MEURTRIERE AU COLLEGE	100	90	80
AP039	★	HOLD UP	290	261	232
AP081		HOME PACK	425	381	128
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

MA001		BALANCE OF POWER	328	295	207
MA002	★★★	DEJA VU	328	295	207

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	72
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	72
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
AT133		QUESTOR	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	72
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	72
AT111	★★★	TAPPER	K7	112	101	72
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
AT129		WARRIOR OF RAH	K7	121	108	85
AT117	★★★	ZORRO	K7	112	101	72
AT118	★★★	ZORRO	DSK	170	153	109

ATARI ST

ST035	★★★	APSCHAI TRILOGY	DSK	303	273	196
ST036	★★	ARENA	DSK	303	273	196
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	287
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	275
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	172
ST029	★★	LATICE C COMPILER METACOMCO	DSK	1582	1424	1108
ST039	★★	LEADERBOARD GOLF	DSK	303	273	196
ST030		LISP METACOMCO	DSK	1825	1643	1278
ST033	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	426	384	299
ST013	★	M-COPY	DSK	609	548	426
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	[illegible]	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
ST041		TRINITY	DSK	424	382	275
ST021	★	UTILITIES	DSK	430	387	300

AMSTRAD PC* IBM PC ET COMPATIBLES

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
IB010		TRACER SANCTION	DSK	369	328	254
IB013	★★	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
IB014	★★	SOLO FIGHT	DSK	242	218	157
IB015	★★	SPITFIRE ACE	DSK	242	218	157

COMMODORE AMIGA

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
CO419		TRINITY	DSK	424	382	275

* *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

QUICKSHOT II

A : 85
B : 76
C : 56



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	75
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
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
CO399	★★★	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
CO393		KING SIZE	K7	121	108	85
CO394	★	KNIGHT GAMES	K7	121	108	85
CO395	★	KNIGHT GAMES	DSK	182	163	127
CO396		KNIGHTS OF THE DESERT	K7	121	108	85
CO429		KNIGHTRIDER	K7	108	97	65
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
CO430		MISSION ELEVATOR	K7	121	109	74
CO431		MISSION ELEVATOR	DSK	157	141	99
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
CO385	★★	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
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
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
CO436		STREET HAWK	K7	108	97	65
CO437		STRIKE FORTH ARRIER	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
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
CO409		WARRIOR OF RAH	K7	121	108	85
CO410		WARRIOR OF RAH	DSK	182	163	127
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
OR001	★	1815	K7	160	144	108
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
OR017	★	ATLANTIS	K7	140	126	90
OR020	★	BASIC PLUS	K7	120	108	83
OR021	★	BASIC TURBO	K7	140	126	93
OR148	★★★	BD-DISK SEDORIC	DSK	250	225	135
OR022		BUDGET FAMILIAL	K7	160	144	108
OR024		BUSINESSMAN	K7	140	126	98
OR025	★	CHALLENGE VOILE	K7	130	117	91
OR026	★	CHALLENGER	K7	125	113	90
OR027	★★★	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	90
OR028		CHARACTER	K7	100	90	70
OR029	★★	CHESS	K7	58	52	45
OR032	★★★	COBRA PINBALL	K7	120	108	85
OR034	★★	COMPILATEUR GRAPHIQUE	K7	250	225	175
OR038	★	D.A.O	K7	100	90	70
OR042	★★★	DEFENSE FORCE	K7	80	72	29
OR043	★★★	DIAMANT ILE MAUDITE	K7	180	162	126
OR047	★	DRACULA'S REVENGE	K7	80	72	56
OR049		DURENDAL	K7	120	108	83
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
OR069		ICE GIANT	K7	80	72	56
OR071		INITIATION C.A.O	K7	200	180	140
OR073	★	INVADERS	K7	62	56	48
OR142	★★	KARATE	K7	99	89	69
OR075	★	KITECRAN	K7	120	108	83
OR147	★	KRILLIS	K7	60	50	40
OR143	★	LIGHTCYCLE	K7	60	50	40
OR080		LOGO	K7	295	265	206
OR082	★★★	LORITEL	K7	430	387	301
OR084	★★	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112
OR085	★★★	MASTER PAINT	K7	250	225	175
OR086	★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	160	144	120
OR088	★	MISSION DELTA	K7	95	85	66
OR089		MONITEUR DESSASEMBLEUR	K7	160	144	112
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
OR106		ORIC MON	K7	58	52	38
OR107		ORIC MUNCH	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
OR121		STRESS	K7	120	108	83
OR122	★★★	SUPER JEEP	K7	160	144	112
OR123	★	SUPER METEORS	K7	80	72	56
OR124	★	SUPERCOPY	K7	120	108	83
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
OR135		VORTEXT	K7	270	243	189
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
MS137		CLUEDO	K7	121	108	85
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 PATH 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	80
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
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	85
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
SP250	★	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
SP042		CROCKY	K7	64	58	40
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
SP064		GALAXIANS	K7	64	58	40
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
SP102		MANAGER	K7	140	126	98
SP103	★★	MANDRAGORE	K7	239	215	172
SP104	★★★	MANIC MINER	K7	68	61	50
SP105		MANOIR DR GENIUS	K7	50	45	25
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 RALLEY	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
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 FORTH 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	79
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
TH001	★	1815 TO7/70	K7	160	144	110
TH002	★	3 D KIT	K7	190	170	133
TH003	★★	3D FIGHT	K7	160	144	112
TH004	★★	5 me AXE	K7	190	170	133
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
TH017		ARSENE LAPIN	K7	99	89	79
TH018	★★	ASS DESASS	CAR	350	315	280
TH123	★★	ASS DESASS TO9	DSK	527	474	421
TH019		ASTROCOUPLE	K7	195	175	136
TH020	★	ATLANTIS	K7	140	126	101
TH021	★	BEACH HEAD	K7	195	176	156
TH022	★	BIDUL	K7	99	89	79
TH023	★★★	BLITZ	CAR	490	441	390
TH024		BUDGET FAMILIAL	K7	180	162	126
TH025	★★★	C.A.O	K7	340	306	238
TH026	★★★	CARACTOR 2	CAR	790	711	630
TH027		CARTE DE FRANCE	K7	149	134	104
TH028		CARTE DU CIEL	K7	195	175	136
TH029	★★	CHALLENGE	K7	195	175	136
TH030		CHALLENGE VOILE	K7	130	117	91
TH031	★★	CHATEAU DE LA MORT	K7	120	108	86
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	98
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	147
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	200
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	147
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	105
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	156
TH086		OCEANIA	K7	210	189	147
TH088	★★	OMEGA PLANETE INV. TO9	DSK	290	261	232
TH087	★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
TH089	★★	ORBITAL MISSION	K7	235	211	164
TH090	★	ORDINADOMI	K7	250	225	200
TH091	★	PILOT	K7	120	108	96
TH092		PINGO	K7	99	89	79
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
TH100		REGATES	K7	175	157	122
TH101	★★	RELANCE DISK TO7/70	DSK	968	889	678
TH102		ROGER ET PAULO	K7	96	86	65
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	112
TH108	★★★	SORTILEGES	K7	190	171	130
TH109	★	SPACE SHUTTLE	K7	290	261	203
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
TH115		TABLO 5 MO5	K7	250	225	175
TH116	★	THESAURUS	K7	195	175	136
TH117	★	THOMCALC	K7	150	135	105
TH118	★★	THRESHOLD	CAR	345	311	275
TH119	★★	TOP CHRONO	K7	150	135	105
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





AMSTRAD

VENDS CPC 464 monochrome (7 mois), joystick, 60 logiciels (dont Beach Head, Gestion Domestique, Skyfox, Winter Games...), adaptateur péritel MP1, manuel, revues diverses : 2900F. Thierry au (1) 43 96 23 90 entre 9 et 15h.

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur, joystick, magnéto, 200 logiciels environ sur disk, 12 disquettes vierges, crayon optique, livres, revues CPCV, Amstrad Magazine, Micro-Strad, Hebdogiciel du n°85 à 154 pour 6500F. Laurent au (1) 48 83 41 68.

Amstradiste très pressé, échange plus de 250 logiciels récents et très réputés (Zaxx, Ghost'n Goblins, Master Kung-Fu, Obsidian, Ping Pong, Last V8, Way of The Tiger, Buggy II...), une somme de 200F, contre un clavier de 464 ou 664 en bon état (de préférence sous garantie). Manuel Malheiro, Route d'Hermé, 77114 Gouaix.

ECHANGE divers logiciels très célèbres et très récents : Tau Ceti, Movie, V..., Fighting Warrior, Zaxx, Tomahawk, Winter games... Un acompte de 300F contre une télé couleur ou NB portable. Recherche également le 2° lecteur de disquettes FD1-I Amstrad pas trop cher. Dominique Vajou, 72, Grande-Rue, 77114 Gouaix.

ECHANGE nombreux jeux sur disquettes. Cyril Courtial, 25, rue Anatole-France, 78360 Montesson. Tél. (1) 30 53 14 55.

VENDS CPC 464 couleur, bon état, un joystick quickshot IV avec 3 manches, Un joystick Sony pour dessiner, jeux originaux, 5 utilitaires avec dessins, livres Micro A. n°7 et 8, 10 kg de revues (HHHHebdo, SVM, Soft & Micor...), 13 disk 5''1/4 vierges, papier imprimante, le tout 3200F. Alex au (16) 78 21 60 67.

VENDS Amstrad 6128 couleur, joystick Quickshot, un cordon pour liaison vers K7, nombreux programmes sur disk jeux, utilitaires, CPM..., documentations : 5200F à débattre. Tél. (1) 30 43 76 06.

VENDS ordinateur Amstrad PCW8256 complet, garantie : 5000F. Tél. (16) 73 93 41 26.

VENDS pour Amstrad, drive 3'' FBI-1 : 1200F, câble imprimante : 80F. Logiciels originaux, moitié prix : Turbo Tutor (D), DAMS (D), Tascopy (D), Magic Painter (D), Oddjob (D), 3D Chess (D), Sorcery + (D), Orphée (D), 3D Grand Prix (D), Easy Bank (K7), Deathwake (K7), One Man & His Droid (K7), Highway Encounter (K7), Commando (K7). Tél. (16) 73 93 41 26.

ECHANGE pour Amstrad disk jeux et utilitaires. Possède Cauldron II, Beach Head II, Héritage... et aussi Tasword, Wordstar, Multiplan... ainsi qu'une multitude de notices. Vends ou échange originaux : Ballade au pays de Big-ben, Meurtre à grande vitesse. Recherche disk 3'' d'occasion à bas prix, réponse assurée. Paul Laget, 20, rue de Verdun, Lormaye, 28210 Nogent-le-Roi. Tél. (16) 37 51 93 28 uniquement le week-end.

ACHETE nouveautés sur disk pour Amstrad CPC. Faire offre et envoyer liste. Echange aussi une une cinquantaine de logiciels (disk uniquement). Alain Dubuis, 143, rue Félix-Pyat, bât D22, 13003 Marseille. Tél. (16) 91 02 12 83.

VENDS CPC 464 mono, quickshot IV, nombreux logiciels, K7 vierges, imprimante DMP1, péritel MP2, le tout 4500F. Tél. (1) 47 22 02 43, Patrick, à partir de 17h.

CHERCHE Amstrad CPC 6128 (moniteur, clavier). Je suis également intéressé par quelques jeux et un joystick à prix raisonnable. Tél. (1) 39 81 63 14.

Pour Amstradistes, disk uniquement. Vends originaux Grand Prix 500CC, Billy Banlieue, Sram, Pacific, Franck Bruno's Boxing, Who Dares Wins II. Bernard Moreon, La Grance-du-Prés, 26730 Hostun. Tél. (16) 75 48 84 35.

CPC6128 cherche désespérément contacts à Bordeaux, pour échanger programmes, logiciels de jeux, contre Turboscopy II, mode d'emploi. Echangerai aussi 40 logiciels de jeux contre un 2° lecteur de disquettes 3'', interface de connection. Xavier au (16) 56 51 02 40 à partir de 19h.

ECHANGE logiciels sur disk 3'' pour CPC. Possède une bonne logithèque avec notamment Room10, MSCobol Compiler, Rescue on Fractalus, Strangeloop, Mission Elevator... A. Charles, 13, impasse des Roches, Aiffres. 79230 Prahec. Tél. (16) 49 32 05 31.

RECHERCHE notice de Pyradev et contacts avec utilitaires du programme. Pujol J.Y., 22, rue L de Maleville, 82000 Montauban.

VENDS CPC 6128 couleur (fév.86), manuel, joystick, 20 disquettes, cordon K7, K7, le tout 5500F. Goran Vasic, 10, avenue du Maréchal-Lyautey, 78300 Poissy. Tél. (1) 30 74 23 46.

Urgent ! Vends Amstrad 6128 couleur, garantie, 90 jeux, 15 disquettes, K7, livres, listings, documents : 5700F à débattre. Mr Huynk Ty Chhong au (1) 60 06 52 49 après 17h.

Vous possédez un 2° lecteur 5''1/4, mais beaucoup de logiciels ne peuvent pas y tourner, exemple CPM. Pour 100F, je monte à domicile, un Switch qui inverse les lecteurs : Hop, inversé ! Hop, normal ! Sur Paris et environs, que sur 6128 et 664. Hors garantie. Alexandre Delbes, 16, rue Edouard-Maury, 94120 Fontenay-sous-Bois.

VENDS Amstrad CPC 464, lecteur de disquettes 3'', une quarantaine de disquettes avec de très nombreux jeux et utilitaires, K7, livres Micro-Application n°1, 2, 6, 7, 8, 10, Amstrad en Famille de PSI, Formation à l'assembleur de Sybex, le tout 6000F. Nary Lam, 44, cours du Buisson, 77420 Noisiel. Tél. (1) 60 06 50 88.

ECHANGE joystick aérien contacts mercure et livres Micro-Application et autres, contre disquettes 3''. Tél. (16) 77 66 64 57 après 18h.

Dément : 13 logiciels K7 originaux pour le prix d'un seul ! Rally II, Meurtre à Grande Vitesse, Hostbusters... : pour 170F (port inclus). Tél. (16) 77 66 64 57 après 18h.

CHERCHE correspondant pour échanger logiciels sur Amstrad (j'en possède 240) Rinaudo Jean-Claude, Quartier les Manettes, Route de Janas, 83500 La Seyne S/M.

VENDS micro-ordinateur Amstrad CPC 464 avec moniteur monochrome vert, joystick, nombreux logiciels (jeux, langages). Tél. 48 21 90 20 après 18h.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur d'octobre 1985, imprimante DMP 100, rallonge moniteur, interface, 2 joysticks, très nombreux programmes, le tout en parfait état. Vendu seulement 4500 F. Jean-Luc au (16) 1 43 26 66 72 le soir ou le matin.

ECHANGE logiciels sur 464, DDI, 5 1/4, réponse assurée groupe géographique Bg Poulain Laurent, Foyer du soldat, 89306 Joigny.

VENDS CPC464 mono (12/10/85), synthétiseur DK'Tronics, 60 jeux, Hebdogiciel du n° 166 à 154. Amstrad magazine, CPC, Tilt : 3500F à débattre (sur Paris). Vincent Ledoux au (1) 43 64 43 15 de 18h à 19h.

ECHANGE de très nombreux programmes sur Amstrad. Vends joystick model JY1 : 80 F. Recherche DD1 a prix intéressant : s'adresser à Rebours Jean Laurent, 8 rue Eugène-Varlin, 94450 Limeil-Brevannes. Tel. (1) 45 69 46 07 après 19h.

ECHANGE divers logiciels récents et célèbres (Zaxx, Movie, Tau Ceti, Mater Kung-Fu, Ghost'n Goblins, etc.) + 200F contre lecteur de disquette DDI-1 ou lecteur 5''1/4 (Jasmin ou Vortex F1-X). Recherche également extension mémoire 64K DK'Tronic urgent. Laurent Didier, 24, Grande Rue Couture, 77134 Les Ormes-sur-Voulzie.

ECHANGE un fabuleux paquet de logiciels pour Amstrad sur K7 et disk, possède Desert Fox, Zania, Golden Path, 500cc Grand Prix, Cauldron II. Recherche utilitaires et en particulier la notice de Hbasic. Willy Morelle, 14, rue du Général-Leclerc, 02830 Saint-Michel. Tél. (16) 23 58 50 67 après 19h.

VENDS lecteur de disquettes 3''1/2 IVC pour Amstrad 6128 ou 664, 360 ou 720Ko sous garantie (acheté en avril 86) avec 20 disquettes DFDD (10 neuves) : 1500F. Souris AMS garantie : 350F, magnéto K7 avec cordon pour 6128 ou 664. Excellente compatibilité : 250F. Tél. (1) 43 23 39 72 (bureau).

CHERCHE Assembleur DAMS (disquette Amstrad) avec docs pour 150F max., logiciels (C/D) à prix très réduit. Christian Bouveron, Cité Uni, V1 306C, 33405 Talence.

APPLE

VENDS Apple compatible, 128Ko, 2 drives avec contrôleur, carte Chat Mauve avec Péritel, joystick, livres, docs, 100 disquettes, le tout 5000F. Tél. (1) 47 81 35 26 après 18h.

Recherche programmes (et non démo) de Dr Beat (création musicale, synthèse vocale). Echange ou achète pas cher. Contacter Pierre-Eric au (16) 76 48 42 45 après 19h et sauf samedi et dimanche.

VENDS original de Version Calc : 700F. Cherche contacts nombreux sur Apple II GS seulement. Frédéric Pontille, impasse des Cèdres, 42370 Renaison.

A vendre pour Apple IIe, II + et IIc, programmes et interfaces, garantis d'origine avec documentations d'origine. Programmes : Instant pascal : 700F, Pascal 1.3 : 800F, Quick File II : 400F, Applewriter IIe : 300F, Clickworks : 400F, Budget Familial : 300F, Gestion privée : 300F. Interfaces : Clock : 400F (se connecte sur port joystick), Clock II : 400F, Disk II : 1200F, 80 Col. étendue : 1000F, interface disk 3''1/2 : 500F, Souris AII : 700F (avec interface), interface péritel couleur : 400F, ventilateur : 200F, carte Appletell : 5000F. Tél. (16) 20 98 69 31.

SHARP PC 1211, manuels, accessoires, listings, livres (math., gestion, trigo., méca...), 25 jeux, interface K7 : 650F. Tél. (1) 48 85 49 36.

VENDS Apple IIe, 65C02, écran monochrome, 2 lecteurs Apple, carte Z80 CP/M, carte 80 colonnes étendue, interface imprimante Grappler +, joystick, programmes, docs, nombreuses revues et livres : 10.000F. M. Poidevin, ''L'Ombe'', 35270 Bonnemain.

CHERCHE possesseur Apple IIc pour échange idées et programmes. Région Nancy, Henniger Jean-François, 7, rue F. de Neufchateur-Saffais, 54210 Saint-Nicolas-de-Port. Tél. (16) 83 26 62 56.

VENDS Apple IIc, carte féline (couleur, 128 K, 80 col), carte souris, moniteur monochrome Apple, moniteur couleur, 2 drives Apple, joystick Apple, nombreux manuels et logiciels (150 disks) le tout en très bon état, sous emballages d'origine : 9500 F à débattre. Pascal au (1) 30 92 64 46.

ECHANGE de nombreuses nouveautés sur Apple IIc. Tél. 63 61 34 93, demander Arthur.

VENDS Apple IIc avec moniteur, souris, cordon péritel, logiciels Mouse Paint, Jane, Appleworks, Epistole, Multiplan, une quarantaine de jeux divers, livres mode d'emploi, imprimante Imagewriter 1, encore sous garantie : 11500F. Tél. (16) 46 05 11 02.

VENDS Imagewriter I, pour Apple, logiciels, docs, emballage, excellent état : 3750F. Vincent au (16) 61 56 54 06.

VENDS configuration complète comprenant : Apple II Europlus 48K, carte langage Apple 16K, carte imprimante parallèle compatible Apple et Epson, carte souris Apple, carte 80 colonnes compatible Apple et Videx, carte contrôleur de drive Apple, 2 drives Apple, souris Apple, moniteur jaune Philips compatible Apple, paddles, imprimante Seikosha GP100A, docs, manuels d'origine, disquettes système, le tout en très bon état pour 6000F franco. Tél. (16) 80 47 52 62 heures de bureau, demander Thierry.

VENDS nombreux livres d'informatique pour Apple : La Téléinformatique personnelle sur Apple (serveurs et modems) : 75F, Apple II trucs et astuces (une foule de trucs utiles : 75F, La Pratique de l'Apple II (3 tomes du déballage à l'assembleur 6502) : 120F, Du Logo pour Apple (2 tomes sur le langage éducatif) : 80F, Prodos sur Apple II (introduction au nouveau système d'exploitation : 50F, Prodos sur Apple II (introduction au nouveau système d'exploitation) : 50F, 66 programmes Apple II (quelques programmes bien utiles : 40F, Visicalc sur Apple II (le célèbre tableur : 45F, La Troisième pomme (l'histoire d'Apple) : 32F, Mac et Lisa II (les deux grosses bécanes Apple) : 50F, Mise en œuvre du 68000 (le langage machine 16/32 68000) : 100F, Appleworks au travail, PSI (logiciel intégré sur Apple II) : 75F, Appleworks, Cedic-Nathan (logiciel intégré sur Apple II) = 75F. Tous ces livres sont en très bon état et les prix sont francos. Thierry au (16) 80 47 52 62 heures bureau.

CHERCHE notices assembleurs Merlin, Lisa V26, Procode EDASM. Jean Mahiddine, 40, rue de Lorraine, 32000 Auch. Tél. (16) 62 05 65 26.

ATARI

VENDS Atari 1040 STF, moniteur couleur, documentation, logiciels : 11000F. Jean-Gil au (1) 47 81 05 40 après 20h.

VENDS Atari 1040 STF, moniteur couleur, doc, sous garantie, livres, logiciels jeux et utilitaires : 9990F. Franck au (1) 43 36 84 78.

Frère Atari 520, recherche nourriture spirituelle. Troc possible, originalités requises. Envoyez parchemin à Thierry Bur, 27, rue du Dr-Potain, 75019 Paris. Amène ! ! !

VENDS Atari 800XL, lecteur 1050, Solo Fight, Chimène, en disquettes, très bon état : 1500F. Vends Vectrex, 5 jeux : 1500F. Tél. (16) 68 39 27 60 le soir après 17h.

VENDS 800XL, un avec magnéto, un avec drive, dort nombreux logiciels pour chaque. Egalement 5 K7 initiation basic et plusieurs livres. tél. (1) 48 57 39 20 le soir.

VENDS Atari 1040 STF, version monochrome, TOS en Rom, câble péritel : 8000F. Marc Cheminade au (1) 45 39 04 26.

VENDS Drive 810, interface 850 avec docs et c + ables (cordon imprimante, ...) tablette tactile complète. Cherche 130XE Pal à échanger contre 130XE Secam. Patrick Furpoirier, 62, rue des Binelles, 92310 Sèvres. tél. (1) 45 07 26 36.

Atarien 130XE, recherche contact pour échange programmes sur disquettes. Liste importante. Recherche revue L'Atarien, faire offre à P. Morelle, 28, cité du Grenouillet, 85800 St-Gilles-Croix-de-Vie.

520ST échange logiciels en tout genre, urgent. Recherche Emulcom. Contacter Yann Ricquebourg, Raspernes-Redene, 29130 Quimperlé.

ECHANGE logiciels sur 520ST. Didier au (1) 43 60 82 67.

CHERCHE contacts sur Atari 800 XL, drive et K7. Vends magnéto Atari 1010, 19 K7 de jeux originaux, 1 cartouche le tout en très bon état valeur 1780 F, vendu 1080 F, possibilité de vente séparée pour les K7 originales. Guiller Pascal, 41, rue du Chemin-Vert, 37300 Joue-Les-Tours.

VENDS Atari 1040 STF (UC 68000, 1 MO Ram, Monit NB, Souris), joystick, 60 logiciels, 4 livres Micro-application, garantie (3 mois) Prix 1200 F. Agnel Laurent. Tél. après 20h 72 33 93 08 week-end HR (16) 66 38 00 01.

VENDS Atari 800XL, joystick quickshot II, 2 cartouches jeux, livres 800 F. Alice 32 K, 4 cassettes ''entrée en 6eme maths, français'', lecteur de cassette, câbles connection 500 F. Christian Vérite, 132, rue J.-B. Defernez. 62800 Lievin. Tél. 21 78 84 90. Accepte généreux don d'un C64.

ECHANGE programme pour Atari 520 STF, langages, utilitaires ou jeux. Téléphoner au 45 22 47 13 le lundi ou le vendredi vers 20h.

ECHANGE programmes sur disk pour ST. Samuel, 50, rue Albert-Caron, 92150 Suresnes.



COMMODORE

ECHANGE logiciels sur K7 pour C64, (en possède plus de 800). Echange originaux. Achète lecteur de disquettes 1541. Hanon Michel, 18, rue du Quesnoy, 7500 Tournai, Belgique. Tél. (069) 22 58 71 tous les jours entre 18h et 19h.

ECHANGE très nombreux programmes K7 dont nouveautés pour CBM64. Thierry Mege, 265 rue Pablo-Neruda, 84500 Bollène-Ecluse. Tél. (16) 90 30 43 91.

VENDS pour CBM64 les originaux suivants sur K7 : Danger Mouse : 40F, Master of the Lamps : 40F, Frack 64 : 40F, Arabian Nights : 40F, On Court-Tennis : 40F, Flight Path 737; : 20F, Cauldron : 50F, Bruce Lee : 50F, F1 : 20F, 3D Glooper : 20F, Flip and Flop : 30F, Spy us Spy : 50F, Eureka : 150F, Summer Games II : 70F ou le tout pour 550F. Vends aussi l'original de Seven Cities of Gold, en disquette pour 100F. Les frais de port sont à votre charge (faut pas rêver ! ! !) Echange également très nombreux jeux sur disquettes. Recherche nouveautés. Bruno Le Toullec, 21, rue Tobellec, 56100 Lorient. Tél. (16) 97 83 19 62. *(NDLJC : Ça va pas non, de mettre une annonce si grande ! Tu crois que j'ai ksa à foutre ? Et puis en plus avec une lettre de trois pages.... Non mais, ça va pas ta tête ?)*

ECHANGE nombreuses docs pour logiciels sur CBM 64. Echange également jeux et utilitaires sur disquettes, Laurent Mazurier, 8, rue de Broceliande, 35160, Bedee. Tél. 99 07 00 34.

CBM 64 Disk, K7 cherche correspondants pour échange logiciels (+ 700), Trucs, Astuces, Docs. Recherche tous utilitaires avec doc si possible. Recherche Game Killer, Imprimante. Tél. 48 68 18 16.

A l'occasion de ma séparation avec Commodore, grande braderie sur tous mes logiciels (énorme) à un prix petit, petit. Patrick Ernandez, (1) 48 98 41 96.

VENDS un convertisseur analogique RVB pour CBM64. Tél. (1) 47 72 02 73 de 18h à 21h.

VENDS Commodore 64, lecteur K7, lecteur disk, joystick, 1000 jeux et docs. Richard au (16) 20 54 98 74.

VENDS Commodore 128, une manette, un lecteur de disk 1541, une interface Pal-secam, 600 programmes dont les CP/M et en mode 128 : 3500F. Tél. (1) 43 77 45 64. *(NDLJC : La lettre, j'ai rien compris ! D'abord j'suis pas correctrice, mais claviste, 'bruti !)*

ECHANGE nombreux logiciels dont nouveautés pour CBM64. Important, je cherche un moyen pour obtenir Canal + et suis prêt à payer très cher. Jean-Yves Peron, 48, bd Boisson 13004 Marseille. Tél. (16) 91 49 24 63.

CBM64 échange nombreux jeux et utilitaires divers sur disquettes. Tél. (16) 93 89 34 32. Demander Thierry ou Michel, le mercredi et le jeudi.

VENDS Commodore 128, lecteur de disquettes 1541, interface pal Secam, manette, nombreux programmes dont certains en mode 128 et en mode CP/M : 3500F. (valeur 6000F). Tél. (1) 43 77 45 64.

VENDS COMMODORE 128 AZERTY, drive 1571, moniteur 40/80 colonnes, câbles, 70 disks de logiciels en mode 64/128/CPM (jeux, utilitaires, progiciels). Garantie de 18 mois. Prix sympas. Tél. (1) 39 79 17 62.

CBM64 cherche correspondants K7, disks, pour échanges. Possède quelques nouveautés. Pierre-Yves Macaigne, 15, rue Faidherbe, 59116 Houplines. Tél. (16) 20 35 99 60.

ECHANGE programmes pour C64, contre Fluide Glacial, Hebdo, Tilt... Documentation, livres dont vous êtes le héros, Strange... ou programmes originaux ou tout simplement autres programmes. Je possède nombreuses nouveautés et attends vivement vos lettres. Réginald Poirier, 13, route de Poitiers, 86800 St-Julien-l'Ars. Tél. (16) 49 56 63 63 sauf le dimanche. *(NDLJC : Tu vois que je la passe ton annonce, mon canard !)*

ECHANGE jeux pour C64. En possède plus de 200. Cherche Power Cartridge en bon état pour 150F ou contre 200 jeux. Patrick Théobald, 18, cité des Peupliers, 57330 Volmerange-les-Mines. Tél. (16) 82 50 63 21.

VENDS CBM64, lecteur de K7 1530, lecteur de disquettes 1541 originaux sur K7, livres, 400 jeux sur disquettes, une boîte de disquettes vierges, imprimante MPS801, papier, ruban encreur : 5200F. Téléviseur Pal-Sécam, péritel, 36cm avec garantie : 2200F. Tél. (1) 48 68 16 72 après 18h.

CHERCHE photocopies notices de Commando, Rev's, Raid Over Moscow, Street Hawk, Yie Ar Kung Fu, Break Dance, Impossible Mission, contre 2 ou 3 jeux sur Commodore 64. Sébastien Legrand, 2, rue des Essarts, Autruy-sur-Juine, 45480 Outarville.

VENDS Commodore 64, carte d'extension Power Cartridge, drive 1541 sous garantie, lecteur de K7, imprimante MPS801 sous garantie, écran monochrome vert, un joystick, son, nombreux jeux, livres d'initiation au basic et au LM : 4000F. Denis Tanchereau, 7, rue des Cloys, 75018 Paris. Tél. (1) 42 58 18 03 après 19h.

ECHANGE nombreux programmes sur disquettes uniquement, pour C64. Recherche nouveautés. Echange aussi de nombreuses docs. Frédéric Marcel, La Baume d'Hostun, 26730 Hostun.

ECHANGE programmes pour Commodore 64, sur disques uniquement, beaucoup de jeux récents (Green Beret, Titanic, Ghosts'n Goblins, Shogun...) Bruno Le Calvé, 28, rue Marcel-Bedene, 59155 Faches-Thumesnil.

VENDS Autoformation basic pour Commodore 64, pour tout renseignement, demander Thierry au (16) 63 72 05 77 après 18h30.

AMATEUR wargames et jeux de rôle sur C64, recherche docs et programmes pour échanges. Tél. (1) 60 84 54 29 ou écrire à Michel Winczura, 12, avenue de Normandie, 91220 Bretigny-sur-Orge.

ACHETE sur région parisienne Commodore 64 avec lecteur de K7, moniteur, RS232. Sans programme de jeux ou autre. Etudiera propositions, intéressé par proposition de Modem Digitelec DTL plus ou DTL2000 d'occasion. Tél. (1) 46 82 16 69.

MSX

CHERCHE manuel d'utilisation pour MxBase, MxCalc, MxStat, MxGraph, MxStock. Tél. (16) 61 09 25 91 heures de repas, la semaine.

VENDS Canon V20, 2 manuels, accessoires, listings, 50 logiciels (dont nouveautés), joystick, garanti : 1700F. Magnéto Thomson ayant prises jack (écout., mic., télécom.) et prise Din, son, TV : 150F. Tél. (1) 48 85 49 36 après 18h.

ECHANGE, achète, originaux pour MSX. Echange également périphériques (joysticks...). Contacter Renaud au (16) 80 22 16 16 poste 40. Renaud Urbinelli, 77, rue des Blanches-Fleurs, 21200 Beaune. *(NDLJC : C'est OK pour la bouteille, on attend ton coup de fil, on te dira ce qu'on veux. Par contre, moi, j'ai les yeux marrons, brune, grande (enfin normale, quoi, ni naine, ni géante), quant à la beauté faut demander aux autres.*

ORIC

VENDS Oric Atmos péritel complet, magnétophone, 41 logiciels de commerce, Hebdogiciel, nombreux listings, 4 livres pour Atmos, le tout 15090F (valeur réelle + 3500F). Vends aussi adaptateur péritel antenne couleur : 400F. Tél. (16) 78 00 03 69 après 19h.

Nombreux pour Télestrat (déjà !), sur disquettes dont Mushroom-Mania, Pasta Blasta, Dracula's Revenge, Oric Munch, Ratsplat et bien d'autres... Renseignement contre un timbre. Pierre Lamar, 131, rue Roland-Garros, 97400 St-Denis-Réunion. Tél. (19) 262 21 77 21.

VENDS Atmos complet, logiciels 600 F, Diskoric, Sedoric, DM (S/gar 1800 F), Modem DTL 2000 complet 800 F, carte interface ECSI 300 F, GP-50 A, nombreux logiciels, livres, le tout cédé 3000 F. Mahé Jean-Claude, 14, rue de la Motte Allemande, 44600 St Nazaire.

VENDS Oric-Atmos 48K, 100 logiciels, 12 hebdo, 3 Theorics, autres revues, livre. Laurent au (16) 74 58 78 22 à partir de 18h.

Jasminet, Atmos, cherchent Jasminettes (sexe indifférent), pour échanges programmes fonctionnant sur disquettes (jeux de réflexion, Scrabble...) Jeux d'arcades ou utilitaires. R. Molles, 15, rue des 4-Vents, 49500 Segre.

VENDS K7 de jeux pour Oric 1 et Atmos : Intox et Zoé : 95F, Kikekankoi : 95F, Macadam Bumper : 90F, Super Jeep : 90F, Roland Garros : 90F, Triathlon : 90F, Fongus : 90F, Mission delta : 70F, Terminus : 70F, Hu Bert : 60F, Styx : 60F, Calcul : 50F, Harrier : 50F, Hunchback : 50F, Super Météors : 50F, Galaxian : 30F, Jogger : 30F, Guerre des couleurs : 20F, K7 de l'Oric : 20F, le tout : 1000F. J'ai aussi quelques numéros de Tilt à vendre 5F pièce. Si vous êtes intéressés, appeler Cyrille au (1) 30 41 58 79 après 18h.

SPECTRUM

ECHANGE logiciels pour Spectrum. j'en possède plus de 150. Envoyez vos listes à Christophe Lahon, 5, rue des Anémones, 76420 Bihorel. Tél. (16) 35 61 67 81 après 18h. Possibilité échange sur Paris.

VENDS Spectrum 48Ko Pal et IMT Secam, état neuf, interface ZX2, un joystick, nombreux livres et logiciels, magnéto et cordon, alimentation : 1500F à débattre. Tél. (16) 39 82 51 71.

ECHANGE nombreux logiciels pour Spectrum 48K. Envoyer liste à Olivier Renard, 8, hameau du Vieux-Puits, chemin Garibondy, 06110 Le Cannet.

Le Cannes Spectrum Club, cherche tout contact dans la région Cannes-Nice pour échanges, rencontres, tournois, etc. Olivier au (16) 93 48 01 31. *(NDLJC : Good Luck !)*

Parisien s'étant perdu dans la brousse africaine depuis 3 semaines, cherche spectrumiens. Je possède 1300 jeux dont les meilleures nouveautés (Baby Boeing, Stenless Steel, Mission Omiga, Ghost'n Goblins... Lucas Hame, Ava DCGTX, 16 BP, 1757 Abidjan 16, Côte d'ivoire.

VENDS ZX Spectrum 48K, 2 jeux : 800F. Paris au (1) 47 22 02 43 à partir 17h.

VENDS ZX Spectrum 48K, adaptateur péritel, interface manettes, magnétophone, 16 logiciels de jeux, 4 livres. Le tout 2500F. Erwan au (16) 96 38 03 62 après 18h30.

VENDS pour Spectrum logiciels originaux en très bon état au prix de 30F l'unité. Pour liste, écrire à Clément Poline, 52, rue Croix-St-Pierre, 27130 Verneuil/Avre.

TEXAS

VENDS Ti99/4A, interface Secam pour TV couleur, prise péritel TV noir et blanc, TV noir et blanc 70x50, extension 32Ko, alimentation, double joystick, modules (Logo II, Basic étendu, Munchman, Hustle, Video Games I, Alien, Addition, Microsurgeon, Les Envahisseurs), K7, notices des jeux, livres, le tout 4000F, possibilité vente séparée. Laurent au (16) 85 36 13 36 après 18h.

VENDS TI 99/4A, manettes de jeux, manuel utilisation basic, très bon état, Prix 400 F. Tél. (16) 60 89 15 03 vers 12h30 tous les jours.

A VENDRE pour TI 99/4A extension mémoire 8K autonome, Modules Munchman, Tombstone, K7 de jeux. Prix 3000 F. P. Lenormand 27, rue des Platanes, 76610 Le Havre.

THOMSON

VENDS TO7/70, Basic, lecteur LEP, manettes, nombreux logiciels originaux, contrôleur son : 2500F. Tél. (1) 39 95 72 33 entre 19h et 20h, sauf le week-end.

VENDS VOX, synthétiseur vocal pour MO5 prix : 160 F, Stéphane Mary, 3 allée de la Meulière, Coignières, 78310 Maurepas. Tel. 30 62 86 79 aux heures des repas.

VENDS MO5 Thomson, lecteur de K7, crayon optique, nombreux programmes à taper, 3 logiciels, état neuf, presque jamais servi, emballages neufs : 2000F à débattre. Patrice au (1) 43 46 73 71 après 18h.

ECHANGE Nombreux jeux pour TO7/70. Jean-Noël Briffaut, Hameau de Liacanti, 20137 Porto-Vecchio. Tél. (16) 95 70 24 37.

Magnéto K7 pour TO7, TO7/70, TO9, en très bon état : 200F, franco. Mémoire 16K neuve pour TO7 : 200F franco. Thierry au (16) 80 47 52 62 heures de bureau.

VENDS TO7, 16K, cartouches Basic, assembleur, Pictor, magnéto, extension synthé, 5 bouquins, nombreux jeux H.T., le tout en bon état pour 1500F. Et je donne une paire de vieilles manettes. Frédéric Montier, Cidex 67, le Bas-Bernin, 38190 Brignoud. Tél. (16) 76 08 16 75.

Membres du Club Thom, si vous n'avez pas reçu le n°1 du journal, envoyez-moi une réclamation. En plus, le n°2 est disponible, envoyez les timbres à 2,20F. Thank you ! Didier Méance, 12, bd d'Igny, 91430 Igny.

VENDS Thomson MO5, clavier, lecteur K7, 1 logiciel de jeu Mandragore, une cartouche : Pictor, livre Guide du MO5. Je cède l'ensemble pour le prix de 2500F. Pascal Isel, 6, rue Le-Moyne, 57050 Metz DCP. Tél. (16) 87 30 16 39.

VENDS TO7-70, magnéto, une manette, interface (la nouvelle), basic et jeux : Sortilèges, Geste d'Artillac, Beach Head, Sorcery, Aigle d'Or, 5° Axe, Pulsar II, Eliminator, Toutankhamon, Loran, programmes, livres, revues. Jean-Marc Canna, 1047, avenue de la Résistance, Les Cyclades H, 83000 Toulon. Tél. (16) 94 31 23 59.

VENDS extension télématique pour TO7 et TO7/70 avec logiciel permettant l'enregistrement, plus, programmes de jeux et cinq livres de programmes, techniques, initiation, le tout 900F. Tél. (1) 46 52 16 69.

VENDS pour TO7/70 uniquement La Geste d'Artillac (K7) : 230F. Pour TO7/70 et TO9 : Oméga Planète Invisible (K7) : 200F. Pour TO7 ou TO7/70, cartouches : Motus, Echo, Logicod, Atonium, Gemini, 90F pièce. Pour MO5, TO7, TO7/70 : L'Aigle d'or (K7) : 140F, Politik Poker : 100F. Un logiciel éducatif (10/14 ans) sur K7. Mathématiques C.M. : ''mesures et grandeurs'' : 150F. David Excoffier, 35, rue de Perthuis, 73200 Albertville. Tél. (16) 79 32 27 49.

VENDS pour Thomson, manuels Cedic Nathan, Manuel de l'assembleur MO5, Initiation Forth MO5/TO7, Manuel technique du TO7/70. Très bon état, prix à débattre. Cartouche Logi peu servie : 480F. Aigle d'Or : 80F. Christian Siaud, 45, place de la Deffrie-Aiffres, 79230 Prahecq. Tél. (16) 49 32 01 99.

VENDS Thomson TO7/70, lecteur enregistreur de K7, crayon optique, manettes de jeux, K7 de jeu (Sorcery, Beach-Head, Les Dieux du Stade II, Sortilège, L'Evadé de Topiocatraz...), moniteur couleur. Le tout sous garantie encore 3 mois : 3200F à débattre. Jean-François Ducrot, 1, rue de la Dhuise, 77640 Signy-Signet. tél. (1) 60 22 27 16 après 18h.

DIVERS

VENDS un agrandisseur Meopta avec tête noir et blanc, tiroir à filtres, objectif Schneider, lampe rouge, jamais servi (à cause d'une chambre noire à l'étanchéité douteuse), à un prix défiant toute concurrence, c'est une affaire en or ! Tél. 45 22 47 13.

ECHANGE imprimante Mennessmann Taly MT80PC en très bon état contre Mannessmann Tally MT80S parallèle, cause incompatibilité d'humeur MP80PC avec Apple IIe et carte Epson. Thierry au (16) 80 47 52 62 heures bureau.

La Sécurité micro et Ram : vends bloc alim. protégé chutes, hausses tension (exemple : orages), se branche directement sur votre micro : 198F. JM Brun, 1001, avenue St-Roch, 84200 Carpentras. Tél. (16) 90 60 32 14.

VENDS très nombreux jeux nouveaux, de qualité, pour Amstrad et Commodore, disques uniquement. Joindre timbres à 2,20 obligatoirement pour réponse. François Paris, 17 avenue Beauregard, 74000 Annecy. *(NDLJC : Je dis rien, mais j'en pense pas moins... !)*

VENDS manuel A la Découverte de l'Atari 400, 800, 600XL. 6 disquettes 5''1/4 simple face, double densité (neuves). Manuel Méthodes de calcul numérique, casque stéréo HD40 Sennheiser (valeur 200F) vendu 100F, en très bon état. De chez PSI Programmer en LSE, Programmer en Logo, Langage de programmation. Christian Siaud, 45, place de la Deffie-Aiffres, 79230 Prahecq. Tél. (16) 49 32 01 99.

VENDS imprimante Mannesmann Tally MT805, matériel de professionnel très peu servi. Sous garantie. Donner avec un câble parallèle, listing, H. texte... : 2000F. Marc au (1) 48 33 79 59 après 20h.

VENDS QL AZERTY, imprimante, Kit QL QWERTY, Brother M1009, parallèle Centronic, entraînement, friction, picots, interface minitel, programmes, livres, 100 programmes, cordon manette de jeux, moniteur NB : 12000F à débattre. Je garantis le matériel 3 mois à mes frais. Tél. (16) 91 65 26 22.

600F :Cartouche Basket Ball pour console Mattel. Cadeau gratuit en plus : une console Matel, 8 autres cartouches (dont Tennis, Golf, Subhunt, Baseball...) Tél. (16) 77 66 64 57 après 18h.

Plongez au cœur de l'action avec un grand écran pour un petit prix ! Agrandisseur d'écran 61cm pour TV ou moniteur de 36 à 42cm : 150F (port inclus) Tél. (16) 77 66 64 57 après 18h.

VENDS pour Canon X07, carte 8K : 380F, carte 4K : 250F, RAM 8K : 350F, 160 programmes sur K7, cordon secteur (prix à débattre). Tél. (1) 43 46 92 16 le soir tard ou le matin tôt.

VENDS moniteur couleur Euréka MC14, état neuf, très peu servi. Il peut recevoir des signaux RVB ou vidéo composite PAL, provenant d'une prise Péritel. Il est commutable en mode monochrome (vert) pour la programmation ou le traitement de texte. Son prix : 2750F, vendu à 2000F. Si cela vous intéresse appelez Alain au (1) 48 36 00 51.

ACHETE modulateur Sécam pas cher, en bon état. Olivier Pavard, Bazainville, Greneville-en-Beauce, 45480 Outarville. Tél. (16) 38 39 97 22.

VENDS 130 numéros d'Hebdogiciel : 550F (4F le n°) ou échange contre un Oric ou un Atmos ou un Spectrum. Pierre Layous, 51, rue de la Pinède, 13011 Marseille. Tél. (16) 91 35 03 11.

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

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, Nicolas Bourdin, 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.
Publicité au journal.

Ce numéro a été tiré à 74080 exemplaires.

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.

MUSIQUE

EDITO

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

PRETENDERS

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

SHOW DEVANT
★ STEPHAN EICHER, le 14/10 : Le Mans.

QUESTION : Sur les cinq membres du groupe, il y a maintenant trois Noirs (à la batterie, à la basse et aux claviers), c'est plutôt funky comme formation, non ?
CHRISSIE HYNDE : Oui, on peut dire que c'est une sorte de groupe noir... Il y a des morceaux funky qui sonnent très black. Mais je trouve qu'il est difficile aujourd'hui de déterminer ce qui est blanc et ce qui est noir. Pour moi, les groupes noirs américains actuels ne sonnent plus traditionnellement "noir". Souvent même, ils sonnent très blanc - en particulier quand ils font de la pub pour Pepsi Cola -. Je suis sans doute plus "noire" que Whitney Houston.

SHOW DEVANT
★ GOLD + SERGE GUIRAO, le 16/10 : Paris (Olympia).

Q. : Qu'est-ce qui vous a fait changer le groupe ?
C.H. : J'avais seulement envie d'essayer d'autres gens, qui apporteraient un feeling différent à la musique des Pretenders. Ce n'était pas une question de personnalité, de mésentente, c'était exactement la même raison qui m'a poussée à changer de producteur : pour avoir d'autres influences, rafraichir notre musique.

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



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

SHOW DEVANT
★ DOGS, le 10/10 : Cherbourg ; le 11/10 : La Roche-sur-Yon ; le 15/10 : Orléans ; le 16/10 : Rouen.

Q. : L'option plus soul de cet album, est-ce une manière pour vous de remettre au goût du jour ce feeling qui caractérisait le style R&B des années 50/60 ?
C.H. : Non, à vrai dire, je fais mon truc et il est difficile pour moi de ne pas être influencée par les 50/60, puisque je suis née en 1951. Le nom même de Pretenders m'a été inspiré par la version de "Great Pretender" interprétée par Sam Cooke. Donc, évidemment, c'est une de mes grandes influences, dans la mesure où c'est aussi la musique que j'écoute le plus. Mais je n'ai jamais écouté James Brown plus que les Kinks... Et je ne fais pas un effort particulier pour 'faire de la soul'. Ce serait antinaturel pour moi.

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

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

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

WALK THE WEST

"Walk The West"
(Capitol/Pathé Marconi)

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



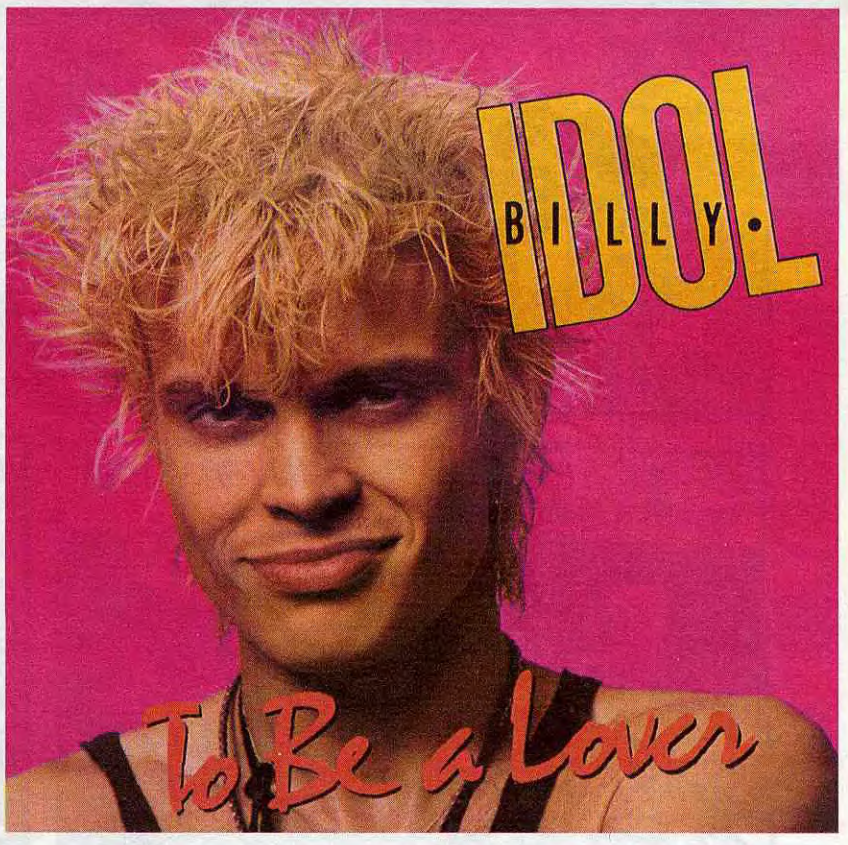
qui s'imposait sur ma platine. Walk The West, c'est un son, une fraîcheur, une énergie qui font vraiment du bien en comparaison des "produits" hyper-calibrés que nous sortent les vieux roués des hit-parades. Walk The West, c'est quatre garçons, dont deux frères, John et Will Golemon (respectivement à la basse et à la guitare lead - Wow ! ce son, mon cochon !),

SHOW DEVANT
★ JEANNE MAS, le 10/10 : Angers ; le 11/10 : Le Mans. Bordeaux.

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

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

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



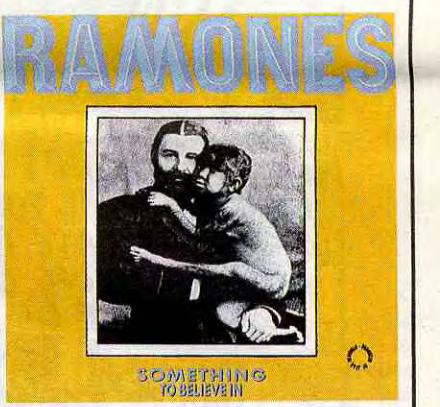
BILLY IDOL

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

Après un accouchement difficile, "Whiplash Smile", le nouvel album de Billy Idol, qu'annonce ce simple, a enfin vu le jour. Autant le dire, on ne regrette pas d'avoir attendu si longtemps. Avec "To Be A Lover", le décoloré à la moue d'enfer ne se moque pas de nous. Il est allé repêcher ce morceau dans les tiroirs de chez Stax, où il dormait depuis que Booker T. Jones et William Bell l'avaient créé dans les années 60. Mais il évite l'écueil nostalgique en le remalaxant à sa propre sauce, mâchant le texte, le faisant gronder du fond de ses poumons, lui insufflant un pathos digne des premiers rockers, mais sur le mode des années 80. Epaulé par ses deux inséparables associés créatifs Steve Stevens aux débauches guitaristiques et Keith Forsey à la production, Billy Idol passe l'overdrive sans forcer, confirmant que le nom qu'il s'est donné n'a rien d'une usurpation. Comptez sur ce rocker-lover pour déclencher vos passions !

RAMONES

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



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

INFOS TOUT POIL

★ Petit à petit, l'air de ne pas y toucher, le pouvoir réactionnaire s'insinue dans tous les rouages mis en place du temps où la politique culturelle se montrait bienveillante et stimulatrice d'initiatives. Comme par hasard, ce sont les lieux où se produisent des musiciens d'un type un peu trop bronzé ou trop "méditerranéen" qui sont les premiers touchés. Les animateurs du Phil'One se sont ainsi vu refuser le renouvellement de leur bail d'exploitation durant l'été. Et depuis septembre, les restaurants où se produisent traditionnellement des artistes africains ferment les-uns après les autres, sous prétextes sécuritaires...

★ Régulièrement, des petits malins du showbiz français s'emparent d'évènement politiques pour alimenter leur inspiration défaillante. Malheureusement, la plupart d'entre eux sont loin de posséder l'humour d'un Coluche... C'est le cas de ceux, qui sous le nom de "Le Ministère", viennent de commettre le 45 tours "10 %", supposé rouler dans la farine "l'affront national". Premièrement, si j'étais Bashung, j'aurais pas apprécié qu'on me pompe comme ça : deuxièmement. ça m'a pas fait rire ! Pourquoi j'en cause, alors ?

★ La finale du tremplin "Hexagonal Rock 86" se déroulera à Toulouse, le 6 novembre prochain.

★ Etienne Daho a décidé de tester le degré d'amour que lui porte ses fans, en prenant Elli Medeiro pour faire sa première partie à l'Olympia. Supporter les couinements hors ton de l'ex-punk pouponnante est une épreuve que je ne souhaite pourtant à personne.

une aventure de WILLIAM LEHÉROS par jememe :

LE BARBECUE

WILLIAM LEHÉROS ÉTAIT UN MONSIEUR TRÈS GENTIL ET TRÈS POLI

BONVOUR MFIEU LE FEF

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

FOUS FOULEZ M'ÉPOUVER, MAMVELLE VILMAINE ?

OH BEN NON ALORS

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

BONJOUR WILLIAM

BOONVOUR MAKIMPOF

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

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

HA HA Y'A QUE ÇA DE VRAI LE BARBECUE

TRÈS BONNE IDÉE NERGI

EH! BARBECUE BARBE AU CUL, KHÂ KHÂ KHÂ

HOO, MONSI-EUR PÉNIS-SART

SOUDAIN...

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

BEN ON N'A QU'À Y ENVOYER WILLIAM!

HA HA HA

AH OUAIS! VA CHERCHER WILLIAM!

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

MON DIEU

MON DIEU

HA HA HA HA HA

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

GOLDS A MONTPELLIER

MON DIEU

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

EH GILMAINE FAIS VOIR TES NICHONS

OOOOH

FI V' ALLUME LE BARBECUE MOI-MÊME, V'AURAI PEUP-ÊPRE UME AUGMENPAFION !!

ALLEZ SONIA EUE ÇA BIEN FAIT

KHÂ KHÂ KHÂ

MAIS HÉLAS...

HA HA HA WILLIAM A ALLUMÉ LE BARBECUE

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

!! DES DISQUETTES!?

TOUTES LES DISQUETES DE LA SOCIÉTÉ!!!

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

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

FIN

B.D!

EBDITO

Chers amis bédéphiles, cette semaine, il n'y aura pas d'édito. A la place, il y aura un petit article vous vantant les mérites du dernier San-Antonio qui est très bien et qu'un amateur de bd ne peut pas rater sous peine de passer pour un gros con. Parce que San-Antonio influence tout le monde, y compris les auteurs de bd. Donc, son dernier est très bien. Il y a la Couleur Pourpre, aussi, dont je voulais vous parler parce que j'ai trouvé ça très bien. C'est pas un bouquin, c'est un film. Et tombez pas dans le piège du snobisme : oui, on chiale comme une madeleine, et alors ? Ça dégage, non ? Bon, et puis ceux qui ont raté l'interview de Mc Cartney aux Enfants du Rock sont des gros con. Je suis méchant, cette semaine, hein ? C'est ça la tolérance (je dis à cause du FigMag qui base sa pub sur le fait que pouvoir lire le FigMag, c'est le libéralisme. A mon avis, pouvoir lire l'Huma Dimanche aussi, c'est du libéralisme. Et aussi Pif Gadjet, et Maisons et Jardins, et Enclumes et Forgerons...).

Milou.

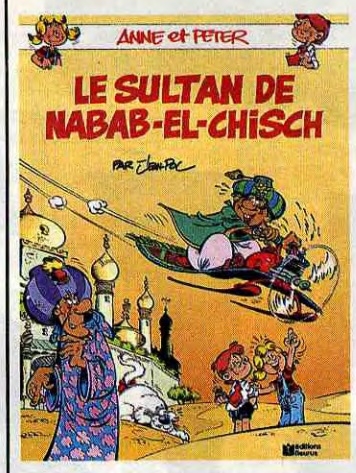
BD Parade!

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

PSEUDO



D'après vous, pourquoi l'auteur signe Jean-Pol, hein ? Pourquoi il ne signe pas "Jacques Dufour, 364 rue Madame, 75006 Paris, vous pouvez envoyer vos compliments à l'adresse sus-indiquée" ? Je vais vous le dire : parce qu'il a honte. C'est purement alimentaire, ce genre d'albums, c'est pas pour la gloire. De toute façon, quelqu'un qui s'inspire autant de Tabary ne peut pas faire ça pour le plaisir. Quand on dessine par passion, on essaye de se chercher un style, on ne fait pas dans le genre "Je vais prendre les quatre derniers hits en bd et je vais en faire une synthèse, comme ça on sera sûr d'en vendre au moins quelques-uns." Vous avez compris : l'album en question fait malheureusement partie du genre en question. Des fois, j'ai des copains qui me disent : "T'as du bol de pouvoir lire des tas de bd gratos, j'aimerais bien le faire." Tu parles, Charles. A côté des vingt ou trente bons albums qui paraissent par an, je me tape tous les autres. Anne et Peter, faut l'avoir vu pour le croire. C'est creux à un point que c'en est pas possible. Même pour les mômes, ça doit être chiant. Mieux vaut un bon vieux Barbe-Noire, tiens.

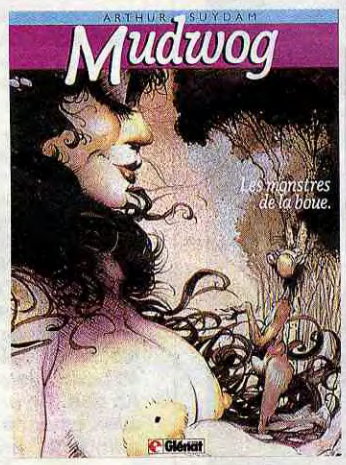


LE SULTAN DE NABAB-EL-CHISCH (j'espère que ce nom pseudo-oriental fera rire les mômes) de RYSSACK et JEAN-POL chez FLEURUS, 33 balles.

JOLE



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



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

MUDWOG de SUYDAM chez GLENAT, 59 balles.



BRAVE CON



Ah, Dan Cooper, sacré con. Comme c'est con. J'en reviens pas. C'est comme Michel Vaillant, mais au lieu de piloter des bagnoles, Dan Cooper pilote des avions. Alors on a droit aux plans serrés sur des avions, avec des petites flèches qui indiquent où se trouve le fuselage, l'équipement UHF, le cône en fibre de verre interchangeable qui peut contenir des radars latéraux, des équipements électroniques de reconnaissance ou des brouilleurs puissants (non, c'est vrai). Ça va bien dans un manuel de pilotage, mais c'est un peu chiant en bd. Bon, alors ce brave con de Dan Cooper rencontre des tas de problèmes, il se fait descendre en plein vol et réussi à atterrir de justesse en s'en tirant avec une foulure du poignet et je trouve ça nul parce qu'il y a deux jours j'ai renversé une grand-mère en mob et ça m'a procuré beaucoup plus de plaisir que la lecture de l'histoire d'un con qui réussi à poser un zinc en flammes. Non que j'éprouve de la joie à renverser des grands-mères, mais j'ai été très content quand j'ai vu qu'elle avait rien et comme j'ai pas d'assurance, j'avais peur d'avoir des emmerdes. En gros, ma vie à moi est beaucoup plus palpitante et trépidante que celle de ce con de Dan Cooper.



DRAGON LADY de WEINBERG chez NOVEDI, 39 francs.

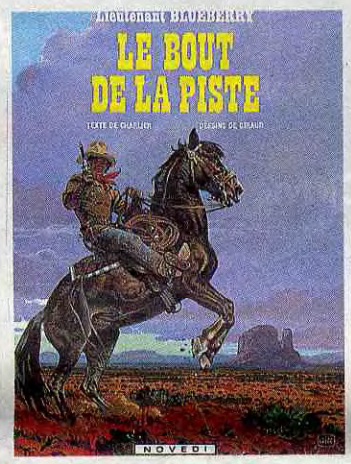
SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 22

LE BOUT DU TUNNEL



Tiens, une dépêche vient de tomber sur mon téléscripteur :
FRA - 14h19 - BD BLU348
Un nouveau Blueberry vient de sortir - L'aventure qui avait débuté voici une quinzaine de tomes s'achève enfin - Résumé : d'abord, Blueberry est accusé d'avoir détourné ou volé des centaines de milliers de dollars - Ensuite, on l'accuse d'avoir voulu tuer le président Grant - Puis on l'accuse d'avoir tué le pape - Puis d'être à l'origine de la mousson - Puis d'être porteur du Sida - Bref, Blueberry se débat dans les emmerdes - Ça fait 10 ans que ça dure - On se demandait quand ça finirait - C'est fini - Le dernier album vient de sortir - Tout se dénoue - Je voudrais pas gâcher votre plaisir, mais Blueberry est innocenté - Et puis lire la fin d'une histoire en quinze tomes, c'est comme arrêter de se taper sur la tête avec un marteau - Ça fait du bien - Je parle pas du dessin, vous connaissez - Je parle pas du style, vous connaissez - Fin
BD BLU348 - End of transmission

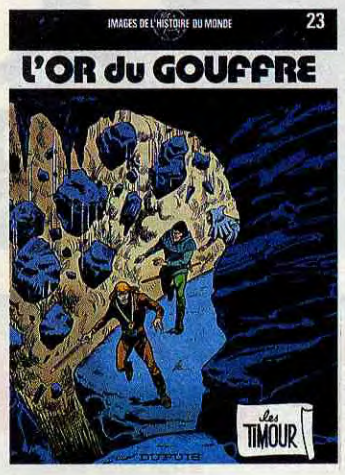


LE BOUT DE LA PISTE de CHARLIER et GIRAUD chez NOVEDI, 39 balles.

SEMPITERNEL



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



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

BEMOL



Un album comme ça, ça part d'un bon sentiment, y a pas. Rien que le titre est joli : requiem en fa dièse mineur. Le fa dièse mineur, c'est toujours beau. Moi, je suis en train d'explorer une branche de la musique qu'on a trop tendance à laisser de côté : l'immobilisme. Il suffit de plaquer un accord triste et de ne plus bouger pendant au moins cinq minutes. Après, on rajoute des petites variations subtiles, ou alors des bruits à peine audibles. C'est vachement beau. Bon, quand on s'attend à du hard, on s'emmerde un peu, mais moi j'aime bien. C'est dommage qu'à part le titre, ça tienne pas la distance. Le dessin sera bien dès que Carpentrie se sera dégagé de l'influence néfaste et malsaine d'Hugo Pratt (c'est pas Pratt qui est malsain, c'est le fait d'être influencé) et le scénario sera intéressant quand il se sera sorti des polars à la petite semaine. Faut faire gaffe aux influences, c'est très dangereux. Moi-même, des fois, je suis influencé par Filippini et je me prends à écrire des trucs du style : "ce merveilleux auteur que l'on avait découvert avec plaisir dans les pages de Blek-Le-Rock spécial 43 en février 56 a tout pour plaire : son dernier album est rempli de petits dessins superbes avec plein de couleurs dans tous les sens, et pour couronner le tout, il y a même des dialogues formidables. En plus, l'auteur lui-même est très sympathique, et son éditeur est super-sympa et vous êtes tous un bon gros tas de chouettes copains". Heureusement, je me reprends rapidement : "C'est de la merde." Chacun son style, après tout. Faut pas essayer de copier.

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

ENCORE EUX ?



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



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

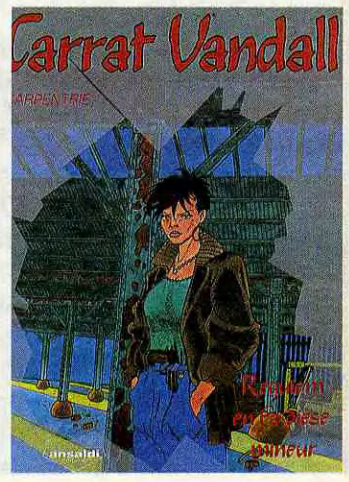
FINI ?



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



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



UN 16-32 BITS A 3990 F TTC ?

ATARI

520 STF : LE 16-32 BITS GRAND PUBLIC

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

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

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

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

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

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

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

ATARI®

DE REVELATION EN REVELATION

POUR TOUTE INFORMATION COMPLÉMENTAIRE, TÉLÉPHONEZ AU : 45.06.31.31.

EQUATEUR

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 122 FRANCS

572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 572 francs ? Faut les sortir ! Et si vous vous abonniez ? 450 francs au lieu de 572, ça marche ? Et un abonnement pour six mois vous coûtera seulement 230 francs. Si vous faites partie du Club Hebdogiciel, vous avez gagné 10% de mieux. 405 francs pour un an et 207 francs pour 6 mois. Le bulletin est là, dessous, on se dépêche.

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

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

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

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

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.

Bon, arrêtez de cligner de l'œil en tordant le nez toutes les cinq minutes, ça m'énerve. Vous savez que ça se soigne, les tics ? Bon, la promo, cette semaine, c'est le dernier *Blueberry*. Donc, si vous l'achetez en magasin, vous n'avez rien. Si vous me l'achetez à moi, je vous refile "Mississippi River", un western de Giraud et Charlier, cartonné, couleur, bref, super. Mais comme faut pas déconner, j'y perds déjà ma chemise, il n'y a pas de point-cadeau avec "Le Bout de la piste" et faut payer le port du cadeau en plus (à moins que vous ne commandiez quatre albums ou plus).
C'est tout ? Non. Aujourd'hui, c'est mon anniversaire, et j'ai décidé que ce serait mon jour de bonté. Si vous prenez en plus n'importe quel autre tome de Blueberry (ils valent tous 39 balles, sauf "Ballade pour un cercueil" qui coûte 49 balles), je vous offre un poster des Bidochon. Ah non. Un poster de Blueberry, pardon. Vous avez compris ? Faites gaffe en comptant les points, je vérifie.

☐ Je veux le dernier Blueberry à 39 balles. Je fais bien gaffe que si c'est tout ce que je prends, je paye 7 balles de port pour chacun des deux albums.

☐ Je veux un (des) autre(s) Blueberry. J'explique ce que je veux exactement.

☐ La semaine prochaine, je fais plus de cases.

☐ Entraînez-vous à expliquer ce que vous voulez sur papier libre.

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
ASHE BARRETT	67,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
MORBUS GRAVIS	59,50
ROCK MASTARD	65,00
LE THEOREME DE BELL	49,00
LA FIN DU MONDE...	59,00
LA FEMME PIEGE	69,00
LES 110 PILULES	45,00
DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER	45,00
LES ONCLES PAUL	49,00
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	220,00
SUDOR SUDAGA	68,00
EXECUTIVE WOMAN	59,00
RETOUR	64,00
CARNAGE +	49,00
UN MAX DE MAD	80,00
SAMBRE	59,00
DOCTEUR VENTOUSE BOBO-LOGUE 2	45,00
LE VENTRE DU DRAGON	39,50
LE REVE DU REQUIN	59,00
A L'EST DE KARAKULAK	41,00
LES EAUX DE MORTELUNE	59,00
AVENTURE EN JAUNE	65,00
LA COUR DES MIRACLES	35,00
VENT DU SOIR	45,00
LE VOLEUR DE BALLERINES	59,00
LES MUTANTS DE XANAIA	35,00
FUCK FLY AND BOMB	28,00
SAISON DES AMOURS	55,00
NOBLESSE DEPRAVEE	49,00
CRUELLES	67,00
MUDWOG	59,00
L'ENFER DU DECOR	54,00
L'OR DU GOUFFRE	35,00
REQUIEM EN FA DIESE MINEUR	44,00
DRAGON LADY	39,00
LE BOUT DE LA PISTE	39,00

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

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

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

ST, 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

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

SENGILUED

.snalrev ud tiaté iceC

Je suis soufflé : voici un programme tournant sur Cray II, le plus gros ordinateur du monde, dont on parle d'ailleurs autre part dans ce canard ! Attention, c'est du Fortran (exceptionnellement). Et comme l'auteur de ce programme vit au States, ben c'est lui qui empoche les deux softs ! Et na !

Listing Cray II.

```
      SUBROUTINE FFT2D(A,N,M)
      DIMENSION A(N,M)
      COMMON/WSPACE/WORK(2048)
      CALL FFTINIT(N,WORK)
      DO 100 J=1,N
100   CALL FFTCOLL(A(1,J),N,1,WORK)
      CALL FFTINIT(M,WORK)
      DO 200 I=1,N
200   CALL FFTROW(A(I,1),M,N,WORK)
      RETURN
      END
```

STEPH DESSINE EN VERLAN



Représentez vos fonctions trigonométriques en 3D grâce à Vincent Corbin.

Listing Amstrad.

```
10 INPUT "a";a:DEG:z1=COS(a):z2=SI
N(a):INPUT "DX";dx:INPUT "DY";dy:I
NPUT "PX";px:INPUT "PY2";py2:MODE
2:ORIGIN 320,200:FOR z=180 TO -180
 STEP -5:FOR x=180 TO 180 STEP 5
20 y=SIN(x)*SIN(z)*140:bx=dx*(x+z*
z1):by=dy*(x+z*z2):PLOT bx,by,1:MO
VE bx,by-2:DRAW bx,-200,0:NEXT x,z
30 ' dans cet exemple, la fonction
 est Y=SIN(X)*SIN(Z)*140 (ligne 20
)
```

Du classique, bien que du bon, bref, du Didier Marion. Ça permet de faire CIRCLE (X,Y,rayon),couleur.

Listing Thomson TO7-70.

```
1 CLEAR,40765:A$(0)="B601B7220B308C0EBF2
20C3006BF220E300CAF8CE939434952434CC5308
CDF80D62C020EF97EDF6F7F2036BDC72FBDE74B9
F64109F629DC2BDE75DD74A0C4A1F983DDD469DD
E27129DC29DCDBDD627C1102C07C1F02D03F7202
94F5FDD5EDD5A965B1F893DBDF4FCD346DD4E0F3
FD65F1F983D10"
2 A$(1)="934E24040C5F20F28D098D070C5B0A4
A26DA398D19DC5EBDF4FCDD5E8D10DC5ABDF4FCD
D5A2BEC9E5E9F5ADD5E39DC5ED3642BF91083013
F22F31F01DC5AD36EE5B108300C722E51F023F9
0":CLS:FORT=1TO192:A=T>116:POKE40767+T,V
AL("&H"+MID$(A$(-A),T*2+A*232-1,2)):NEXT
:EXEC40768
```

Pour les fainéants qui ne supportent plus de devoir faire DIR puis FSET A-B, Frédéric Tournay apporte une solution au problème.

Listing Canon X-07.

```
1 DIR:FOR I=0 TO 12:A$=A$+CHR$(SCR
EEN(I,2)):NEXT:B=VAL(MID$(A$,INSTR
(A$,"/")+1))
2 B=VAL(A$)-B:PRINT MID$(STR$(B),2
)+"/0":FSET B
```

Tapez HIRES : EXPLODE : RUN, fermez les yeux, et vous vous retrouvez en 14 dans les tranchées de Bertrand Geneau de Lamarlière.

Listing Oric.

```
1 A=RND(1)*3+1:B=RND(1)*10000+4000
:IFRND(1)<0.3 THENFORI=3 TO70:SOUN
D3,I*2,A*4-2:NEXT
2 SOUND3,0,0:PLAY7,2*INT(A),1,B:CU
RSETB/75,A*A*10,0,1:WAITA*B/150:RU
N
```

La semaine prochaine, vous retrouverez ma prose incomparable.

Septh.

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 règlement.

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur. Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

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.



BERSANI GAGNE DEUX BRIQUES

Suite de la page 1

Pierre-Henri Bersani, la personne de son choix, Lunar, Jeep, Yvette, Gif et son Commodore 64 nous ont déclaré : "Nous sommes vachement contents et nous espérons faire encore mieux la prochaine fois."

Tiens, pendant que j'y suis, parlons un peu des programmes que vous envoyez à l'HHHHebdo. Je ne vous rappellerai pas le principe des concours mensuels et trimestriels, vous devez commencer à connaître depuis trois ans que ça existe. Pour les nouveaux et les mal-comprenants, tout est expliqué à coté : l'art et la manière de se faire deux briques par mois et de partir chez les ricains aux frais de la princesse. Par contre, pour les possesseurs d'IBM, compatibles et d'Atari ST, il faudrait voir à se bouger un peu le cul, parce qu'on ne peut vraiment pas dire que votre production soit magnifique. Je sais que les Basics à votre disposition sont un peu pourraves mais vous avez droit au C, au Pascal, à l'assembleur (source obligatoire), au Cobol, mais pas au ysqfbcwdxik, il faut que le langage utilisé soit normalement commercialisé. C'est quand même pas compliqué d'écrire un bout de listing ? Si ? Vous peinez ? Tiens, je vous fais un petit concours spécial rien que pour vous : les deux premiers programmeurs qui nous envoient un logiciel qui tienne la route sur IBM ou Atari ST, ils se gagnent 5.000 balles chacun en plus des 1.000 balles par page publiée et de la participation aux deux concours permanents. Tous ceux qui ont un Atari ou un IBM et qui ne nous envoient pas un programme dans la minute qui suit sont des cons, boum.



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



C'EST EN FORGEANT QU'ON DEVIENT SCIATIQUE



SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

SUITE DU N°155

```
2231 POKE36879,25
2239 PRINT"■■■■■■■■■■■REGLE■■■"
2240 PRINT"■VOUS DEVEZ EVITER TOUS ■LES PIEGES TENDUS DANS■ LE LABYRINTHE,L'ECHAF■■FA";
2250 PRINT"■UDAGE ET DANS LE CHA■T EAU DU DOCTEUR GENIUS■ OU IL FAUDRA RETROUVE■R LE";
2260 PRINT" VASE VOLE DANS LE■ MUSEE DU LOUVRE POUR ■CELA VOUS POSSEDEZ:"
2265 POKE198,0:WAIT198,1:PRINT"■■■■■■"
2270 PRINT"■■■■-4 VIES■■■"
2290 PRINT"■■■■-100% D'ENERGIE■■■■"
2295 PRINT"■■■■-PAS D'ARGENT":POKE198,0:WAIT198,1:PRINT"■"
2300 PRINT"■■AVANT D'ENTRER DANS LE■ CHATEAU,VOUS PASSEREZ■ DANS UN MAGASIN";
2400 PRINT"■ POUR ■ACHETER DES OBJETS POU■VANT VOUS PROTEGEZ AVE■C L'ARGENT PRIS";
2410 PRINT" DANS L■E LABYRINTHE ET DANS L■'ECHAFFAUDAGE"
2420 POKE198,0:WAIT198,1
2430 PRINT"■■■■■":POKE36869,240:POKE36879,25
2440 PRINT"  ┌──────────────────────┐  "
2450 PRINT"  │┌──────────────────┐  "
2460 PRINT"  ││┌──────────────┐  "
2470 PRINT"  │││┌──────────┐  "
2480 PRINT"  ││││┌──────┐  "
2490 PRINT"  │││││┌──┐  "
2500 PRINT"  ├┘└┘└┘  "
2502 PRINT"  ├┘└┘└┘■AU REVOIR■┐  "
2504 PRINT"  ├┘└┘└┘  "
2510 PRINT"  │└┐┌──┐┌┘└┘  "
2520 PRINT"  ├┘└┘└┘  "
2530 PRINT"  ├┘└┘└┘  "
2540 PRINT"  ├┘└┘└┘  "
2550 PRINT"  └──────────────────────┘  "
2560 PRINT"                        ":C=36879
2570 FORR=1TO200:POKEC,24:POKEC,25:POKEC,26:POKEC,27:POKEC,28:POKEC,29:POKEC,30
2580 POKEC,31:NEXT
2590 POKE36879,25:FORR=1TO2000:NEXT:PRINT"■■■■■"
2650 POKE198,6:POKE631,76:POKE632,207:POKE633,13:POKE634,82:POKE635,213:POKE636,13:NEW
```

LISTING 4

```
2 PRINT"■■";:POKE36869,254:POKE36879,8
3 IFPEEK(6584)=193THEN7
5 FORR=1TO1096:POKE6583+R,0:NEXT
7 FORR=0TO505:POKE7680+R,81:NEXT
10 POKE650,128:T=74:POKE36875,0:POKE36874,0
31 REM**********************
32 REM*     CARACTERES       *
33 REM**********************
40 DATA193,193,34,34,20,20,8,8
50 DATA134,137,16,16,31,16,48,48
60 DATA31,19,144,159,129,129,217,223
70 DATA60,32,32,32,56,32,32,60
80 DATA254,209,16,16,16,16,209,254
90 DATA0,0,129,131,131,129,0,0
100 DATA97,145,9,13,13,9,147,99
110 DATA224,16,16,224,32,16,12,12
120 DATA0,0,0,0,0,0,31,127
121 DATA0,0,0,0,0,8,16,32
139 DATA0,0,34,85,136,0,0,0
140 DATA255,192,160,159,144,144,145,146
145 DATA255,3,5,249,9,137,137,137
150 DATA144,144,145,144,159,160,192,255
155 DATA137,137,201,9,249,5,3,255
160 DATA255,192,160,159,144,147,148,144
161 DATA145,146,151,144,159,160,192,255
165 DATA255,3,5,249,9,137,73,137
175 DATA9,9,201,9,249,5,3,255
180 DATA0,0,0,0,0,0,192,192
185 DATA0,0,0,0,0,0,96,96
190 DATA0,0,0,0,0,0,48,48
195 DATA0,0,0,0,0,0,24,24
200 DATA0,0,0,0,0,0,12,12
205 DATA0,0,0,0,0,0,6,6
210 DATA0,0,0,0,0,0,3,3
215 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
230 DATA8,8,28,28,28,28,28,62
240 DATA0,0,128,252,255,252,128,0
241 DATA62,28,28,28,28,28,8,8
242 DATA16,16,16,48,240,48,16,16
243 DATA39,85,119,86,85,85,0,255
244 DATA0,0,0,0,255,56,16,16
245 DATA16,16,56,255,0,0,0,0
246 DATA16,16,56,124,124,56,16,16
247 DATA0,24,60,255,60,24,0,0
248 DATA0,0,24,60,126,60,24,0
249 DATA0,2,26,62,126,122,88,64
250 DATA0,64,88,122,126,62,26,2
251 DATA0,8,28,62,62,28,8,0
252 DATA0,15,28,62,62,28,120,0
253 DATA0,120,28,62,62,28,15,0
254 DATA0,0,68,170,17,0,0,0
255 DATA0,0,136,85,34,0,0,0
256 DATA0,0,17,170,68,0,0,0
257 DATA24,153,126,24,24,24,36,102
258 DATA0,116,70,101,68,116,0,255
259 DATA0,187,163,179,162,186,0,255
260 DATA0,185,161,45,165,189,0,255
261 DATA0,112,64,100,64,116,0,255
262 DATA0,69,69,69,41,17,0,255
263 DATA0,119,68,103,65,119,0,255
264 DATA0,0,0,64,0,64,0,255
265 DATA0,115,74,115,74,114,0,255
266 DATA0,162,162,162,162,187,0,255
267 DATA0,56,32,34,48,186,0,255
268 DATA8,8,8,8,8,8,8,8
269 DATA0,0,0,255,0,0,0,0
270 DATA16,16,16,16,16,16,16,16
271 DATA0,0,0,0,255,0,0,0
272 DATA0,0,0,0,15,8,8,8
273 DATA0,0,0,0,240,16,16,16
274 DATA8,8,8,15,0,0,0,0
275 DATA16,16,16,240,0,0,0,0
276 DATA0,0,0,0,15,15,15,15
277 DATA0,0,0,0,240,240,240,240
278 DATA15,15,15,15,0,0,0,0
279 DATA240,240,240,240,0,0,0,0
280 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
281 DATA15,15,15,15,15,15,15,15
282 DATA0,0,0,0,255,255,255,255
283 DATA255,255,255,255,0,0,0,0
284 DATA240,240,240,240,240,240,240,240
285 DATA16,56,124,254,0,0,0,0
286 DATA0,16,48,112,240,112,48,16
287 DATA0,8,12,14,15,14,12,8
288 DATA0,0,0,0,254,124,56,16
289 DATA0,119,117,103,85,85,0,255
290 DATA0,119,119,68,68,68,0,255
291 DATA0,116,68,100,68,119,0,255
292 DATA0,28,18,18,18,28,0,255
293 DATA0,238,136,206,130,238,0,255
294 DATA0,59,58,51,42,43,0,255,0,185,33,45,37,189,0,255
295 DATA0,29,17,25,16,221,0,255,0,192,0,208,64,208,0,252
296 DATA129,255,129,255,129,255,129,255
297 DATA129,255,155,255,255,253,217,255
298 DATA255,12,219,96,6,96,205,255
299 DATA3,3,1,3,3,3,1,3
300 DATA6,6,2,6,6,6,2,6
301 DATA12,12,4,12,12,12,4,12
302 DATA24,24,8,24,24,24,8,24
303 DATA48,48,16,48,48,48,16,48
304 DATA96,96,32,96,96,96,32,96
305 DATA192,192,64,192,192,192,64,192
306 DATA16,8,16,72,176,8,16,8
307 DATA8,16,8,21,16,16,8,16
308 DATA0,0,0,85,170,0,0,0
309 DATA0,0,0,85,170,16,8,16
310 DATA6,16,8,16,8,16,8,16
311 DATA8,16,8,85,170,0,0,0
312 DATA0,0,59,18,19,82,35,0
313 DATA0,0,164,36,36,36,152,0
314 DATA0,0,0,0,255,255,64,112
315 DATA0,0,192,248,62,6,0,0
316 DATA0,192,240,62,15,3,0,0
317 DATA32,48,28,14,3,1,0,0
318 DATA16,24,12,6,3,1,0,0
319 DATA8,12,6,4,3,1,0,0
320 DATA4,4,6,2,3,1,0,0
321 DATA2,2,2,2,3,1,0,0
322 DATA1,1,1,1,1,1,0,0
323 DATA48,48,48,48,240,48,48,48
324 DATA24,24,0,0,0,0,0,0
325 DATA0,24,24,0,0,0,0,0
326 DATA0,0,0,24,24,0,0,0
327 DATA0,0,0,0,24,24,0,0
328 DATA0,0,0,0,0,24,24,0
329 DATA0,0,0,0,0,0,24,24
330 DATA60,60,60,60,60,60,60,60
331 DATA62,62,62,62,62,62,62,62
332 DATA63,63,63,63,63,63,63,63
333 DATA192,192,192,192,192,192,192,192
334 DATA128,128,128,128,128,128,128,128
335 DATA192,192,192,192,192,192,192,192
336 DATA224,224,224,224,224,224,224,224
337 DATA240,240,240,240,240,240,240,240
338 DATA248,248,248,248,248,248,248,248
339 DATA252,252,252,252,252,252,252,252
340 DATA254,254,254,254,254,254,254,254
341 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
342 DATA80,32,112,112,248,248,248,112
```

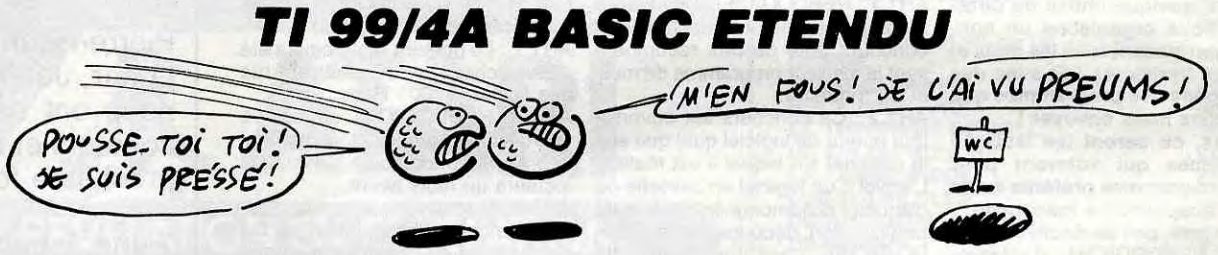
A SUIVRE...

THE MASTERS

TI 99/4A BASIC ETENDU

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

Jean-Marc MERSANT




```
10 REM *TI-99/4A BASIC ETENDU
20 REM *JEAN-MARC MERSANT
30 REM ***********
40 REM THE MASTERS
50 REM ***********
60 CALL CLEAR
70 CALL SCREEN(5):: CALL MAGNIFY(3)
80 DISPLAY AT(11,8):"***************" :: DISPLAY AT(12,8):"* THE MASTERS *" :: DISPLAY AT(13,8):"***************"
90 FOR I=1 TO 28 :: READ W,Z
100 CALL SOUND(W,Z,0):: NEXT I
110 DATA 200,523,200,523,200,587,200,659,200,523,200,659,200,784,200,1047,200,1047,200,1047,200,1047
120 DATA 200,784,200,659,200,523,200,1047,200,1047,200,1047,200,1047,200,1047,200,784,200,659,200,523,200,587
130 DATA 250,523,300,587,500,523,50,-4
140 CALL CLEAR
150 DISPLAY AT(1,1):"CE PARCOURS DE GOLF COMPORTE"
160 DISPLAY AT(3,1):"18 TROUS ET UN PAR DE 4.LE"
170 DISPLAY AT(5,1):"PAR ETANT LE NOMBRE IDEAL DE"
180 DISPLAY AT(7,1):"COUPS JOUES PAR TROU.POUR TA"
190 DISPLAY AT(9,1):"PER DANS LA BALLE IL FAUT EN"
200 DISPLAY AT(11,1):"TRER LES COORDONNEES (H,V)."
210 DISPLAY AT(13,1):"CES COORDONNEES SONT DETERMI"
220 DISPLAY AT(15,1):"NEES EN FONCTION DE LA POSI-"
230 DISPLAY AT(17,1):"TION DE LA BALLE BLANCHE PAR"
240 DISPLAY AT(19,1):"RAPPORT AU TROU NOIR.VOIR"
250 DISPLAY AT(21,1):"L'EXEMPLE QUI SUIT."
260 DISPLAY AT(23,1):"APPUYEZ SUR ENTER"
270 ACCEPT AT(23,28):Z$
280 CALL CLEAR
290 DISPLAY AT(1,1):"EXEMPLES DE TIR :"
300 CALL CHAR(104,"000000001010303030303030305050919000000808 0C0C0C0C0C0C040202010180")
310 CALL CHAR(128,"0000001818"):: CALL CHAR(136,"000018 3C3C18")
320 CALL CHAR(129,"F0C0A0900804")
330 CALL CHAR(130,"0F0305091020")
340 CALL CHAR(131,"0000040890A0C0F")
350 CALL CHAR(132,"000020100905030F")
360 CALL COLOR(13,16,5):: CALL COLOR(14,2,5)
370 CALL HCHAR(6,15,128):: CALL HCHAR(3,12,136):: CALL HCHAR(5,14,129)
380 DISPLAY AT(3,6)SIZE(3):"H<0" :: DISPLAY AT(4,6)SIZE(3):"V>0"
390 CALL HCHAR(3,18,136):: CALL HCHAR(5,16,130)
400 DISPLAY AT(3,18):"H>0" :: DISPLAY AT(4,18):"V>0"
410 CALL HCHAR(9,12,136):: CALL HCHAR(7,14,131)
420 DISPLAY AT(9,6)SIZE(3):"H<0" :: DISPLAY AT(10,6)SIZE(3):"V<0"
430 CALL HCHAR(9,18,136):: CALL HCHAR(7,16,132)
440 DISPLAY AT(9,18):"H>0" :: DISPLAY AT(10,18):"V<0"
450 CALL SPRITE(#3,104,7,28,110)
460 DISPLAY AT(12,1):"EN COURS DE PARTIE DES OBSTA"
470 DISPLAY AT(14,1):"TACLES APPARAITRONT.A UN CER"
480 DISPLAY AT(16,1):"TAIN NIVEAU LE VENT ENTRERA"
490 DISPLAY AT(18,1):"EN JEU.IL FAUDRA TENIR COMP-"
500 DISPLAY AT(20,1):"TE DE SA DIRECTION ET DE SA"
510 DISPLAY AT(22,1):"FORCE."
520 DISPLAY AT(24,1):"APPUYEZ SUR ENTER"
530 ACCEPT AT(24,28):Z$
540 CALL DELSPRITE(#3)
550 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(12,2):"NOMBRE DE JOUEURS"
560 ACCEPT AT(12,20)BEEP:N
570 IF N>10 THEN 560 :: CALL CLEAR
580 REM **********
590 REM CARACTERES
600 REM **********
610 CALL CHAR(33,"3C3C3C3C3C3C7EE7"):: CALL CHAR(88,"7EFFFFFFFFFF7E3C")
620 CALL CHAR(120,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
630 CALL CHAR(40,"000000000000010303010000000000000000000000000B0C0C0800000000000000")
640 CALL CHAR(36,"000000000000000101000000000000000000000000000000808000000000000000")
650 CALL CHAR(60,"3F7FFEFDFBF7EFBFFFFFFFFFFFFF7F3FFC7EFFFFFFFFFFFFFFFBFDFEFF7FBFEFC")
660 CALL CHAR(92,"1F7F7FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF7F7F1FF8FEFEFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFEFEF8")
670 CALL CHAR(96,"7FFFFFFFFF33CCFFFF33CCFFFFFFFF7FFEFFFFFFFF33CCFFFF33CCFFFFFFFFFE")
680 CALL CHAR(100,"7FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF7FFEFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFE")
690 CALL CHAR(104,"000000001010303030303030305050919000000808 0C0C0C0C0C0C040202010180")
700 CALL CHAR(108,"000C0000001010101010101020204040302C4C8F0E0E0E0E0E0202020202030")
710 CALL CHAR(112,"C04023130F07070707070404040404 0C0000000080808080808080404020 20")
720 CALL CHAR(116,"000001010303030303030101010101010000808 0C0C0C0C0C0C0C0808080808 0C0")
730 CALL CHAR(124,"4FFFF8F7ECDBD6D5D5D6DBECF7F8FF4FFEFF1FEF37DB6BABAB6BDB37EF1FFFFE")
740 REM ***************
750 REM MENU PRINCIPAL
760 REM ***************
770 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(13)
780 OPTION BASE 1
790 DIM SCO(10)
800 CALL MAGNIFY(3)
810 RANDOMIZE
820 CALL COLOR(8,4,13):: CALL COLOR(1,12,13)
830 FOR I=4 TO 32 STEP 4
840 CALL HCHAR(3,I,88):: CALL HCHAR(4,I,33)
850 NEXT I
860 FOR I=6 TO 21 STEP 3
870 CALL VCHAR(I,32,88):: CALL VCHAR(I+1,32,33)
880 NEXT I
890 FOR T=1 TO 18
900 DISPLAY AT(1,2)SIZE(9):"TROU N":T
910 IF T<5 THEN 1110
920 IF T<6 THEN 1070
930 IF T<7 THEN 1050
940 IF T<8 THEN 1030
950 IF T<9 THEN 1010
960 IF T<11 THEN 1070
970 IF T<13 THEN 1050
980 IF T<15 THEN 1030
990 REM
1000 REM OBSTACLES
1010 X4=INT(RND*96)+40
1020 CALL SPRITE(#4,60,15,X4,88,0,0)
1030 X5=INT(RND*96)+40
1040 CALL SPRITE(#5,92,4,X5,112,0,0)
1050 X6=INT(RND*96)+40
1060 CALL SPRITE(#6,96,5,X6,136,0,0)
1070 Y7=INT(RND*48)+184
1080 CALL SPRITE(#7,100,11,32,Y7,0,0)
1090 Y8=INT(RND*48)+184
1100 CALL SPRITE(#8,100,11,160,Y8,0,0)
1110 X1=INT(RND*96)+48 :: Y1=INT(RND*40)+192
1120 CALL SPRITE(#1,40,2,X1,Y1,0,0)
1130 DISPLAY AT(1,18):"JOUEUR N"
1140 FOR J=1 TO N :: SC=1
1150 X2=INT(RND*120)+40 :: Y2=8 :: FOR I=1 TO 100 :: NEXT I
```

A SUIVRE...

CARPATHIANS 1879

EXELVISION EXL 100

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

Jean-Luc et Frédéric FARGES





SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

SUITE DU N°155

```
958 !*****************          *
960 !    *          R I R E     *
962 !    *         ---------    *
964 !    *                      *
966 !    ***************************
968 RESTORE 972:AD=50700:FOR I=0 TO 442
970 READ A:CALL POKE(AD,A):AD=AD+1:NEXT
972 DATA 152,79,10,120,11,10,121,0,9,251,10
974 DATA 174,138,49,135,61,34,150,52,198,26,154,136,85,194,152,107,120,163
976 DATA 86,243,82,168,149,136,88,195,138,185,135,38,103,13,61,150,94,238
978 DATA 168,180,212,20,107,169,50,242,146,83,171,196,203,56,75,74,181,146
980 DATA 174,34,47,49,46,119,189,132,189,138,56,61,116,43,246,17,210,240
982 DATA 146,169,42,71,78,195,75,38,19,31,167,152,108,243,176,209,210,234
984 DATA 178,210,71,52,1,114,14,37,64,14,169,8,200,190,28,1,41,101
986 DATA 32,160,216,74,04,164,144,142,128,236,199,17,208,101,24,6,16,16,83
988 DATA 249,224,83,206,230,205,88,135,73,169,150,59,26,45,38,245,90
990 DATA 153,108,117,184,84,162,181,187,241,82,83,175,244,8,218,4,240,206
992 DATA 21,1,201,149,35,32,23,53,4,68,151,134,128,46,195,6,23,123
994 DATA 140,102,198,62,108,108,121,86,217,248,112,177,249,200,84,227,163
996 DATA 166,18,165,27,177,4,16,146,51,2,167,42,85,161,26,8,232,50,12
998 DATA 129,83,149,170,80,13,24,66,170,62,92,213,232,240,169,218,240,70,147
1000 DATA 35,231,234,35,147,137,146,147,67,150,107,72,66,224,84,165,42
1002 DATA 84,3,160,105,177,250,106,123,173,165,164,238,195,157,182,135,149
1004 DATA 106,100,68,73,65,224,84,165,42,84,3,1,93,134,97,160,88,41,249
1006 DATA 74,103,173,161,199,21,163,91,150,150,158,186,13,111,218,46,94,170
1008 DATA 209,230,105,25,1,93,134,1,6,146,159,122,180,76,197,106,110,172
1010 DATA 185,92,25,107,153,177,197,240,84,173,229,166,22,173,89,182,17,224
1012 DATA 11,11,2,167,42,85,161,26,0,41,78,197,87,50,99,53,63,21
1014 DATA 95,201,106,84,220,212,108,165,202,118,115,82,243,165,206,216,195
1016 DATA 78,221,135,58,27,15,59,117,27,234,74,220,156,212,108,104,42,81,115
1018 DATA 83,245,149,138,202,205,77,205,71,51,106,53,47,54,95,141,142
1020 DATA 85,252,216,108,165,58,86,11,82,177,149,238,88,45,74,213,71,163,106
1022 CALL POKE(AD,149,56,101,95,169,172,149,210,88,124,165,42,86,78,255,31)
1024 RETURN
1026 !*******************
1028 !* SOUS-PROGRAMME  *
1030 !*---------------- *
1032 !*                 *******
1034 !*     DU SON      *     *
1036 !*    --------     *     *
1038 !*******************     *
1040 !    *                    *
1042 !    *|    BONJOUR       *
1044 !    *    ---------       *
1046 !    ************************
1048 SUB BON
1050 RESTORE 1054:FOR I=0 TO 192:READ CO:CALL POKE(50700+I,CO):NEXT
1052 CALL EXEC(50700)
1054 DATA 152,79,10,120,11,10,121,0,9,251,10
1056 DATA 164,54,35,36,60,146,176,198,210,240,52,79,204,90,203,220,205,34
1058 DATA 137,234,18,15,229,80,187,37,79,170,147,149,26,149,56,168,24,21
1060 DATA 206,156,92,47,171,13,195,102,49,188,24,23,46,91,69,15,106,92
1062 DATA 184,108,21,51,168,42,34,119,89,156,224,195,137,210,118,9,178,52
1064 DATA 23,54,59,37,155,202,156,149,237,180,106,186,12,87,33,221,234,165
1066 DATA 51,69,132,74,169,186,50,87,116,167,165,12,198,213,220,210,148,42
1068 DATA 242,54,74,237,156,234,96,155,217,228,81,104,189,106,81,149,37,174
1070 DATA 247,186,85,133,23,155,49,200,81,50,94,99,38,175,70,217,100,145
1072 DATA 154,188,26,99,147,217,106,114,174,204,196,86,153,57,184,50,81,185
1074 DATA 101,230,232,42,68,108,37,2,88,99,70,64,8,165,8,136,58,237
1076 DATA 255,1
1078 SUBEND
1080 !*********************
1082 !*  SOUS-PROGRAMME  *
1084 !* ---------------- *
1086 !*                 ******
1088 !*      DU SON     *    *
1090 !*     --------    *    *
1092 !*******************    *
1094 !    *       O U I      *
1096 !    *      -------     *
1098 !    *                  *
1100 !    ********************
1102 SUB OUI
1104 O1$="6CD5A19D59B398D9BA4E56CEEBC6E0BA44318FEF431B4D271B764E75346914B67A54"
1106 O2$="4D8A68DB92552ECD2C1D73463925A9554E2955455C59552657A14E582A3BCD98C611"
1108 O3$="9D8890ACEA8839DDD38EA82A45537727FF0F"
1110 OU$=O1$&O2$&O3$:CALL SPEECH("L,"&OU$):PAUSE .5
1112 SUBEND
1114 !*********************
1116 !*  SOUS-PROGRAMME  *
1118 !* ---------------- ******
1120 !*                  *    *
1122 !*      DU SON      *    *
1124 !*     --------     *    *
1126 !*******************    *
1128 !    *       N O N      *
1130 !    *      -------     *
1132 !    *                  *
1134 !    ********************
1136 SUB NON
1138 N1$="EECA92342CE6FAC1755961586493D8B4AA6835516932AAECD230B4F62A8B8AA2D4D"
1140 N2$="8B31C5515D69466BB555456269E25A9BDAE9701AB1C51A23CCD4DD01FF03"
1142 NO$=N1$&N2$:CALL SPEECH("L,"&NO$):PAUSE .5:SUBEND
1144 !-----------------------------------
1146 !- NE FAITES PAS Ctl C QUAND VOUS  -
1148 !- JOUEREZ  (SONS DEFECTUEUX)      -
1150 !-                                -
1152 !- LE RECORD EST 213443 AU NIVEAU 3-
1154 !-----------------------------------
```

LISTING 2

```
100 ON WARNING NEXT:CALL CHAR(90,"00")
110 CLS:PR=0
120 CALL COLOR("0bGIFL"):LOCATE (11,5):PRINT "UUnn  mmoommeennntt  SS..VV..PP"
130 CALL POKE(50432,162,5,45,162,136,45,10,162,5,45,162,200,45,10)
140 CALL EXEC(50432)
150 NBR=2:TA(1)=1:TA(2)=1:JO=1:TE(1)=1000:TE(2)=1000
160 DIM T$(20,40)
170 RESTORE 180:FOR I=1 TO 10:READ SN(I):NEXT
180 DATA 199,166,199,166,159,166,173,169,181,181
190 CALL POKE(51184,165,8,6,10):CALL POKE(49156,199,240)
200 CALL CHAR(111,"1F1014120A0808040407")
210 CALL CHAR(112,"F80828485090A02020E0")
220 H=1
230 IF H=1 THEN ZZ(1)=87:AD(1)=50688
240 IF H=2 THEN ZZ(2)=108:AD(2)=50688+87
250 IF H=3 THEN ZZ(3)=124:AD(3)=50688+87+108
260 FOR I=0 TO ZZ(H)
270 CALL PEEK(AD(H)+I,A)
280 N=INT(A/16):B=A-N*16
290 IF N>9 THEN A$=CHR$(N+55) ELSE A$=STR$(N)
300 IF B>9 THEN B$=CHR$(B+55) ELSE B$=STR$(B)
310 S$(H)=S$(H)&A$&B$
320 NEXT
330 H=H+1:IF H<4 THEN 230
340 !
350 PT(1)=0:PT(2)=0:CALL PEEK(50761,NBR,VIE):CALL COLOR("0RB"):P(1)=1:P(2)=1
360 V(1)=VIE:V(2)=VIE:JO=1
370 MG=0:XJ=1:YJ=18:X=INTRND(39-5*P(JO)-TA(JO)):Y=18-INTRND(18-2*P(JO)-TA(JO))
380 TE(1)=1000:TE(2)=1000
390 !####################################     !++++++++++++++++++++++++++++++++++
400 !INITIALISATION DE LA MEMOIRE OBJETS
410 !++++++++++++++++++++++++++++++++++     !##################################
420 IF TA(JO)=1 THEN RESTORE 2750
430 IF TA(JO)=2 THEN RESTORE 3100
440 IF TA(JO)=3 THEN RESTORE 3450
450 IF TA(JO)=4 THEN RESTORE 3800
460 IF TA(JO)=5 THEN RESTORE 4150
470 IF TA(JO)=6 THEN RESTORE 4490
480 PAUSE .5:CALL SPEECH("L,"&S$(3)):CLS "RBB":READ C1$:READ C2$:READ C3$
490 CALL SPEECH("L,"&S$(3)):PAUSE 1:CALL SPEECH("A,"&S$(3))
500 FOR I=1 TO 6:READ CHAR$(I):CALL CHAR(70+I,CHAR$(I)):NEXT
510 CALL COLOR(C3$)
520 LOCATE (1,1):FOR I=1 TO 19:READ TA$
530 PRINT TA$
540 FOR J=1 TO 40:T$(I,J)=SEG$(TA$,J,1)
550 NEXT J
560 NEXT I
570 FOR I=1 TO 8:READ XO,YO:CALL COLOR(C1$):LOCATE (YO-1,XO)
580 PRINT "IJ":CALL COLOR(C2$)
590 LOCATE (YO,XO):PRINT "KL":NEXT
600 !
610 ! INITIALISATION SPRITE
620 !
630 IN=50688
640 DE=50725
650 DATA 7C527DDE7C387C290058FE29779817D98010EF6D728D07AD728D07B127EY
660 DATA 822E127F822E0AY
670 DATA 987D0EF7127A822E127B822E7D2878E3EE98797DE0C5X
680 ADR=IN
690 RESTORE 650
700 JJ=0
710 READ X$
720 FOR I=1 TO LEN(X$)STEP 2
730 A$=SEG$(X$,I,1)
740 IF A$="X"THEN 840
750 IF A$="Y"THEN 710
760 IF NUMERIC(A$)THEN A=VAL(A$) ELSE A=ASC(A$)-55
770 B=16*A
780 A$=SEG$(X$,I+1,1)
790 IF NUMERIC(A$)THEN A=VAL(A$) ELSE A=ASC(A$)-55
800 B=B+A
810 CALL POKE(ADR+JJ,B)!//////////////////STOCKAGE DANS LA RAM///////////////!
820 JJ=JJ+1
830 NEXT I
840 CALL CHAR(89,"7E8181A5A5818189D523")
850 CALL POKE(124,0,1,216,89)
860 CALL EXEC(IN)
870 !
880 !JEU
890 !
900 II=1:DD=0:CALL COLOR("1WB"):LOCATE (17,1):PRINT CHR$(81);CHR$(82)
910 PG(JO)=.1*TA(JO)+P(JO)*.05
920 LOCATE (18,1):PRINT CHR$(83);CHR$(84)
930 CALL SPEECH("L,"&S$(1)):PAUSE 1:CALL SPEECH("A,"&S$(1))
940 CALL COLOR("0WBH"):LOCATE (20,1):PRINT "Joueur";JO;":"
950 CALL COLOR("0WBH"):LOCATE (21,1):PRINT "Joueur";JO;":"
960 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (21,12):PRINT "Vies:"
970 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (21,17):PRINT RPT$("oP",V(JO))
980 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (20,12):PRINT "POINTS:";PT(JO)
990 LOCATE (20,28):PRINT "TemPs:";INT(TE(JO))
1000 !
1010 !     BOUCLE PRINCIPALE
1020 !
1030 IF JO=1 THEN CALL KEY1(A,B):GOTO 1050
1040 CALL KEY2(A,B)
1050 IF A<128 OR A>131 THEN CALL POKE(259,45):GOTO 1070
1060 A=A-127:ON A GOSUB 1290,1910,1610,2320
1070 IF MG=8 THEN 5430
1080 X=X+PG(JO)*SGN(XJ-X)
1090 Y=Y+PG(JO)*SGN(YJ-Y)
1100 CALL POKE(120,X,Y)
1110 CALL EXEC(DE)
1120 CALL PEEK(123,PO):CALL PEEK(122,CO)
1130 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (20,19):PRINT PT(JO)
1140 LOCATE (20,34):PRINT INT(TE(JO));" "
1150 CALL POKE(258,SN(II),133)
1160 IF II=10 THEN II=0
1170 II=II+1
1180 CALL POKE(259,45)
1190 IF CO=248 AND PO<>0 THEN 5210
1200 TE(JO)=TE(JO)-3:CALL PEEK(120,XX,YY)
1210 IF TE(JO)<0 OR (YJ=YY AND XJ=XX+1)THEN 5210
1220 GOTO 1030
1230 !##################################
1240 !####LES 4 SUBS DE DEPLACEMENTS####
1250 !##################################
1260 !
1270 ! MONTEE
1280 !
1290 IF YJ>2 THEN YJ=YJ-1 ELSE RETURN
1300 IF YJ=2 THEN 1540
1310 IF M=5 THEN M=9:GOTO 1330
1320 M=5
1330 IF T$(YJ-1,XJ)="E"AND T$(YJ-1,XJ+1)="F"THEN 1360
1340 IF T$(YJ-1,XJ)=" "AND T$(YJ,XJ+1)="F"THEN 1400
1350 GOTO 1440
1360 CALL COLOR(C3$):LOCATE (YJ+1,XJ):PRINT T$(YJ+1,XJ);T$(YJ+1,XJ+1)
1370 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (YJ-1,XJ):PRINT CHR$(M);CHR$(M+1)
1380 LOCATE (YJ,XJ):PRINT CHR$(M+2);CHR$(M+3)
1390 RETURN
1400 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (YJ-1,XJ):PRINT CHR$(37);CHR$(38)
1410 LOCATE (YJ,XJ):PRINT CHR$(M+2);CHR$(M+3)
1420 CALL COLOR(C3$):LOCATE (YJ+1,XJ):PRINT T$(YJ+1,XJ);T$(YJ+1,XJ+1)
1430 DD=1:RETURN
1440 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (YJ-1,XJ):PRINT CHR$(1);CHR$(2)
1450 LOCATE (YJ,XJ):PRINT CHR$(3);CHR$(4):CALL COLOR(C3$):LOCATE (YJ+1,XJ)
1460 PRINT T$(YJ+1,XJ);T$(YJ+1,XJ+1)
1470 IF DD=0 THEN YJ=YJ+1
```

A SUIVRE...

ZX OLYMPIC

Compétitions sportives pour esprits modernes et casaniers...

Jean-François TALAOUANOU



SUITE DU N°155

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

```
   3 REM
77...7...7.7.....6...6...6.6..6
77.7..7..7.6..6..6.....6..6....
.........7..7.......6......6...
7.7.7.7.7.7.7....6.6.6.6.6.6.6.
7.7.....7.....6...6...6........
   4 REM PRESENTATION
   6 LET A$="ZX OLYMPIC"
   8 FOR N=1 TO 10
  10 PRINT AT 1,24;A$(N)
  12 RAND USR 17153
  14 NEXT N
  16 FOR N=0 TO 15
  18 RAND USR 17153
  20 RAND USR 16588
  22 NEXT N
  24 GOSUB 1000
  26 PRINT AT 15,0;"VOTRE NOM ?"
;AT 16,0;"(3 LETTRES)"
  28 INPUT B$
  30 CLS
  40 REM 100 M PLAT
  45 LET SC=0
  47 LET FIN=6000
  50 GOSUB 1000
  55 GOSUB 1030
  60 GOSUB 2000
  80 RAND USR 16516
  85 GOSUB 1070
  90 LET T=14000
  95 GOSUB 3070
 115 CLS
 120 REM TIR AU PIGEON
 130 GOSUB 1000
 135 LET T=6000
 140 GOSUB 2040
 145 IF Z<T THEN GOTO FIN
 150 PAUSE 100
 200 REM 110 M HAIES
 205 LET T=18000
 210 GOSUB 3000
 250 REM TIR A L'ARC
 255 LET T=12000
 260 GOSUB 4000
 285 PRINT "**************"
 290 PRINT "**2 EME TOUR**"
 295 PRINT "**************"
 300 PAUSE 200
 302 CLS
 305 REM 100 M.
 307 GOSUB 1000
 310 PRINT AT 4,1;SC
 315 PRINT AT 4,16;"12 SEC."
 320 GOSUB 1030
 325 GOSUB 2000
 330 RAND USR 16516
 335 GOSUB 1070
 340 LET T=12000
 345 GOSUB 3070
 350 CLS
 355 REM TIR AU PIGEON
 360 POKE 16883,6
 365 LET T=7000
 370 GOSUB 1000
 375 GOSUB 2040
 380 IF Z<T THEN GOTO FIN
 390 PAUSE 100
 400 REM 110 M. HAIES
 410 LET T=15000
 415 GOSUB 3000
 420 REM TIR A L'ARC
 430 LET T=20000
 435 GOSUB 4000
 480 PRINT "**************"
 485 PRINT "**3 EME TOUR**"
 490 PRINT "**************"
 495 PAUSE 200
 500 CLS
 510 REM 100 M.
 512 GOSUB 1000
 515 PRINT AT 4,1;SC
 520 PRINT AT 4,16;"10 SEC."
 525 GOSUB 1030
 530 GOSUB 2000
 535 RAND USR 16516
 540 GOSUB 1070
 545 LET T=10000
 550 GOSUB 3070
 555 CLS
 560 REM TIR AU PIGEON
 583 LET T=9000
 585 POKE 16883,4
 570 GOSUB 1000
 575 GOSUB 2040
 580 POKE 16883,8
 585 IF Z<T THEN GOTO FIN
 600 REM 110 M. HAIES
 610 LET T=12000
 615 GOSUB 3000
 620 REM TIR A L'ARC
 630 LET T=30000
 635 GOSUB 4000
 700 GOTO FIN
 999 STOP
1000 PRINT AT 1,0;"
1005 PRINT AT 5,0;"
1010 PRINT AT 2,0;"SCORE TEMPS
 QUALIF. RECORD "
1015 PRINT AT 3,0;"
1020 PRINT AT 5,0;"
1025 PRINT AT 4,0;"      00000
0  14 SEC. 185000 "
1027 RETURN
1030 POKE 16418,0
1035 FOR A=13 TO 22 STEP 3
1040 PRINT AT A,0;"
1045 NEXT A
1050 PRINT AT 17,1;"0";AT 18,1;"
X"
1055 PRINT AT 7,5;"100 METRE PLA
T"
1060 FOR N=8 TO 12
1062 PRINT AT N,0;"
"
1063 NEXT N
1065 RETURN
1070 REM SCORE
1080 RAND USR 17243
1085 LET Z=PEEK 17279+256*PEEK 1
7280
1095 RETURN
2000 FOR A=0 TO 20
2005 PRINT AT 0,15;"READY";AT 0,
15;"READY"
2010 NEXT A
2015 PRINT AT 0,15;"START"
2020 RETURN
2040 PRINT AT 4,1;SC;AT 2,6;"FIN
TS";AT 4,15;T;"PTS"
2045 PRINT AT 19,15;"▛ ▜";AT 20,
15;"▙ ▟"
2047 PAUSE 100
2050 GOSUB 2000
2055 RAND USR 16708
2060 GOSUB 1070
2065 LET SC=SC+Z
2070 PRINT AT 4,1;SC
2075 RETURN
3000 GOSUB 1000
3002 POKE 16684,40
3005 PRINT AT 4,1;SC
3010 GOSUB 1030
3015 PRINT AT 4,8;"000000";AT 4,
16;T/1000;"SEC."
3020 FOR A=13 TO 22
3025 PRINT AT A,16;"■";AT A,0;"■
"
3030 NEXT A
3035 PRINT AT 7,5;"110 METRE HAI
ES"
3037 PAUSE 100
3039 GOSUB 2000
3040 RAND USR 17402
3045 PRINT AT 17,18;" ";AT 18,18
;" "
3050 RAND USR 17402
3055 PRINT AT 17,18;" ";AT 18,18
;" "
3060 RAND USR 17402
3065 GOSUB 1070
3070 LET SC=SC+(18000-Z)*2
3075 PRINT AT 4,1;SC
3080 IF Z>T THEN GOTO FIN
3085 PAUSE 100
3090 POKE 16684,50
3095 RETURN
4000 POKE 17253,27
4005 POKE 17254,01
4010 CLS
4015 GOSUB 1000
4020 PRINT AT 4,1;SC;AT 2,8;"FIN
TS";AT 4,15;T;"PTS"
4025 FOR N=0 TO 22
4030 RAND USR 17153
4035 NEXT N
4040 PRINT AT 0,4;"VENT :"
4045 FOR N=31 TO 34
4050 PRINT AT 0,10;CHR$ N
4055 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 406
5
4060 NEXT N
4063 GOTO 4045
4065 LET X=N-28
4070 POKE 16507,X
4075 POKE 16508,INT (25/X)
4077 PRINT AT 10,10;"0000 PTS"
4080 PRINT AT 8,17;">00"
4082 PRINT AT 8,0;"CIBLE";AT 8,1
2;"ANGLE"
4085 FOR N=9 TO 15
4090 PRINT AT N,0;"■■■■■■■■"
4095 NEXT N
5000 PRINT AT 12,3;"  "
5002 PRINT AT 17,0;"S"
5005 PAUSE 100
5010 GOSUB 2000
5015 RAND USR 16975
5020 POKE 17253,142
5025 POKE 17254,00
5030 GOSUB 1070
5035 LET SC=SC+Z
5040 PRINT AT 4,1;SC
5045 PAUSE 100
5050 IF Z<T THEN GOTO FIN
5055 CLS
5060 RETURN
6000 REM PODIUM
6020 CLS
6040 FOR N=13 TO 16
6050 PRINT AT N,7;"■■■■■■■■■■■■
■■"
6060 NEXT N
6070 PRINT AT 12,12;"■■■■■";AT 1
1,12;"■■■■■"
6075 PRINT AT 13,9;"2";AT 13,19;
"3";AT 11,14;"1"
6080 PRINT AT 12,9;"X";AT 11,9;"
0";AT 12,19;"X";AT 11,19;"0";AT
10,14;"X";AT 9,13;"(0)"
6085 LET C$="UFT"
6090 LET D$="Z.X"
6095 PRINT AT 15,8;D$;AT 15,13;C
$
6100 LET REC=150000
6105 LET ZX=112000
6107 LET P=18
6110 IF SC>ZX THEN LET P=8
6120 IF SC>REC THEN LET P=13
6130 PRINT AT 15,P;B$
6150 STOP
7000 SAVE "J.0"
7010 RUN
```

DANGER

Découvrez avec délice, les dangers d'une innocente cueillette en territoire parfaitement hostile...

Stéphane PRIMAULT

Mode d'emploi :
Tout d'abord, tapez et sauvegardez le listing 1. Le Programme chargeur (listing 2) est destiné à implanter les codes machine du listing 3 qui devront être sauvés à la suite du listing 1 (qui toutefois n'est pas obligatoire). Les règles de ce chouette programme entièrement en langage machine sont incluses.

Emploi du programme chargeur : spécifiez l'adresse de début sans le préfixe "&H" (soit 90A8). Entrez chaque série de huit codes et à leur suite la somme de contrôle, sans valider par ENTREE et sans les espaces qui s'affichent automatiquement. Une éventuelle erreur de frappe est signalée par une petite musique et provoque l'effacement de la ligne erronée qu'il ne reste plus qu'à réécrire. En fin de page, l'écran s'efface. La commande de sauvegarde du langage machine s'obtient par appui sur "S" (vu le nombre de codes, il est conseillé par cette commande, de morceler la saisie).

LISTING 1

```
10 CLS:SCREEN2,0,0:CLEAR,,1:PRINTCHR$(0)
20 DEFGR$(0)=0,255,187,237,221,219,255,2
55
30 BOXF(0,16)-(320,32),1
40 BOXF(0,32)-(320,48),3
50 BOXF(0,48)-(320,72),4
51 BOXF(0,72)-(320,96),2
52 BOXF(0,96)-(320,128),5
53 BOXF(0,128)-(320,160),6
54 BOXF(0,160)-(320,200),7
60 CONSOLE,,1,1:CLS
70 FOR Y=18 TO 24
80 FOR X=0 TO 39
90 READ A:IF A=1 THEN LOCATE X,Y:PRINTGR
$(0);
100 NEXT X,Y
101 FOR Y=1 TO 16:PRINT:NEXT
110 CONSOLE,,0,0:COLOR6
120 ATTRB0,1:LOCATE 10,13:PRINT"Un instа
nt  S.V.P"
130 COLOR7:LOCATE 8,19:PRINT"Je charge l
e programme"
140 ATTRB0,0:LOADM"DANGER",,R
150 DATA 1,1,1,1,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,1,1
,0,0,0,1,0,0,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,1
,1,1,0,0
160 DATA 0,1,0,0,1,0,0,0,1,0,0,1,0,0,1,1
,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0
,0,0,1,0
170 DATA 0,1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,1,0,1,0
,1,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0
,0,0,0,1
180 DATA 0,1,0,0,0,1,0,1,1,1,1,1,1,0,1,0
,1,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,1
,1,1,1,0
190 DATA 0,1,0,0,0,1,0,1,1,1,1,1,1,0,1,0
,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1
,1,0,0,0
200 DATA 0,1,0,0,1,0,0,1,0,0,0,0,1,0,1,0
,0,1,0,1,0,1,0,0,0,1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1
,0,1,1,0
210 DATA 1,1,1,1,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,1,0
,0,0,1,1,0,0,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1,0,1,0
,0,0,0,1
```

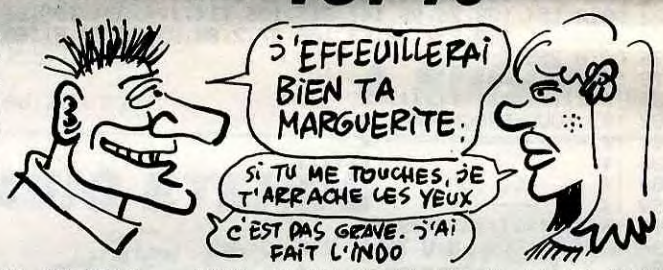
LISTING 2

```
10 CLS:SCREEN2,0,0
20 INPUT"ADRESSE DE DEBUT";DE$:DE=VAL("&
H"+DE$):CLS:Y=0
30 COLOR7:LOCATE0,Y:PRINTHEX$(DE)" ";:Z=
0:COLOR2
40 FOR I=0 TO 7:A$=INPUT$(1):IF A$="S" G
OTO 160
50 PRINT A$;:B$=INPUT$(1):PRINT B$" ";
60 K$=A$+B$:K=VAL("&H"+K$)
70 Z=Z+K:POKE DE,K
80 DE=DE+1
90 NEXT:Y=Y+1
100 COLOR3:A$=INPUT$(1):PRINT A$;:C$=INP
UT$(1):PRINT C$;
110 D$=INPUT$(1):PRINT D$;:E$=INPUT$(1):
PRINT E$;
120 COLOR2:B$=A$+C$+D$+E$:B=VAL("&H"+B$)
130 IF Z<>B THEN DE=DE-8:Y=Y-1:PLAY"O1L2
4SIFASO":LOCATE 0,Y:PRINTCHR$(24):GOTO 3
0
140 IF Y=24 THEN PLAY"O5L24DÓMIREFA":Y=0
:CLS:GOTO 30
150 GOTO 30
160 DE=DE-1:PRINT
170 PRINT"SAVEM"CHR$(34)"DANGER"CHR$(34)
",&H"DE$",&H"HEX$(DE)",&H"DE$
180 LOCATE0,CSRLIN-2
```

LISTING 3

```
90A8 CE 9A C3 FF 60 2D C6 1B 0498
90B0 BD E8 03 C6 50 BD E8 03 0466
90B8 C6 1B BD E8 03 C6 60 BD 046C
90C0 E8 03 C6 1B BD E8 03 C6 043A
90C8 44 BD E8 03 C6 0C BD E8 0463
90D0 03 C6 14 BD E8 03 20 33 02D8
90D8 A6 C0 81 04 27 0A B7 60 0333
90E0 41 BD E8 33 30 01 20 F0 035A
90E8 39 34 76 A6 C0 81 02 27 02F3
90F0 18 81 01 26 06 AE 62 31 0207
90F8 21 20 F0 81 00 27 06 B7 0296
9100 60 41 BD E8 33 30 01 20 02CA
9108 E2 35 F6 CE 9C 4B 8E 00 0450
9110 04 10 8E 00 00 8D D2 C6 02C7
9118 1B BD E8 03 C6 7F BD E8 04AD
9120 03 C6 1B BD E8 03 C6 41 0393
9128 BD E8 03 CE 96 17 FF 60 0482
9130 2D 8E 00 0E 10 8E 00 05 016C
9138 CE 9A 0F 8D AC C6 1B BD 044E
9140 E8 03 C6 50 BD E8 03 C6 046F
9148 1B BD E8 03 C6 45 BD E8 0473
9150 03 CE 9F 4F 8E 00 04 10 0261
9158 8E 00 09 17 FF 7A CE 9F 0394
9160 4F 8E 00 1F 17 FF 71 C6 0349
9168 1B BD E8 03 C6 40 BD E8 046E
9170 03 C6 1B BD E8 03 C6 57 03A9
9178 BD E8 03 8E 00 05 10 8E 02D9
9180 00 0B BF C5 5D 10 BF C5 0380
9188 5F 8E 00 00 BF B9 83 CE 03B6
9190 C5 56 86 02 17 1C B6 8E 031A
9198 00 20 10 8E 00 0B BF C5 024D
91A0 5D 10 BF C5 5F CE C5 56 0439
91A8 86 02 17 1C A0 8E 00 15 01FE
91B0 10 8E 00 00 BF C5 5D 10 028F
91B8 BF C5 5F C6 1B BD E8 03 046C
91C0 C6 50 BD E8 03 C6 1B BD 045C
91C8 E8 03 C6 43 BD E8 03 C6 0462
91D0 1B BD E8 03 C6 4D BD E8 047B
91D8 03 CE 9F 56 8E 00 08 10 026C
91E0 8E 00 13 17 FE F2 C6 1B 0389
91E8 BD E8 03 C6 44 BD E8 03 045A
91F0 CE 9F 5E 8E 00 0F 10 8E 0306
91F8 00 13 17 FE DB C6 1B BD 03A1
9200 E8 03 C6 4C BD E8 03 CE 0473
9208 9F BA 8E 00 22 10 8E 00 02A7
9210 15 17 FE C4 C6 1B BD E8 0474
9218 03 C6 47 BD E8 03 CE 9F 0425
9220 71 8E 00 02 10 8E 00 16 01B5
9228 17 FE AD CE 9F 8E 8E 00 044B
9230 07 10 8E 00 18 17 FE A0 0272
9238 C6 1B BD E8 03 C6 46 BD 0452
9240 E8 03 CE 9F B0 8E 00 0E 03A4
9248 10 8E 00 16 17 FE 89 CE 0320
9250 9F B0 8E 00 0E 10 8E 00 0289
9258 18 17 FE 7C C6 1B BD E8 042F
9260 03 C6 41 BD E8 03 CE 9F 041F
9268 B6 8E 00 10 10 8E 00 16 0208
9270 17 FE 65 CE 9F B8 8E 00 042D
9278 10 10 8E 00 18 17 FE 58 0233
9280 CC 92 9E FD 60 27 B6 60 0496
9288 19 8A 20 B7 60 19 CC 84 0343
9290 D0 FD E7 C6 B6 E7 C3 8A 0664
9298 01 B7 E7 C3 20 2B 8E 40 037B
92A0 00 BF 96 14 A6 84 B7 96 03E0
92A8 13 5F F7 96 16 A6 01 A7 0363
92B0 80 F6 96 16 5C F7 96 16 0421
92B8 C1 27 26 F1 B6 96 13 A7 0405
92C0 80 8C 45 00 25 DE 7E E8 03BA
92C8 30 CE 9C D7 FF 96 11 7F 0496
92D0 60 31 7F 60 33 7F 60 36 02B8
92D8 BD E8 06 C1 4A 10 27 03 02F0
92E0 1F C1 52 10 27 00 4D FE 02B4
92E8 96 11 E6 C0 C1 04 27 41 037A
92F0 C1 0A 26 0A E6 C0 F7 60 03F8
92F8 32 FF 96 11 20 DA C1 0B 039E
9300 26 0A E6 C0 F7 60 34 FF 0460
9308 96 11 20 CC C1 0C 26 0A 0290
9310 E6 C0 F7 60 37 FF 96 11 04DA
9318 20 BE C1 0D 26 0A E6 C0 0382
9320 F7 60 35 FF 96 11 20 B0 0402
9328 BD E8 1E FF 96 11 16 FF 047E
9330 A7 16 FF 95 B6 60 19 84 0404
9338 DF B7 60 19 CC 30 D3 FD 04DB
9340 E7 C6 CE 9E 7F FF 60 2D 0524
9348 C6 1B BD E8 03 C6 41 BD 044D
9350 E8 03 C6 1B BD E8 03 C6 043A
9358 4F BD E8 03 C6 0C BD E8 046E
9360 03 C6 14 BD E8 03 CE 9F 03F2
9368 C2 8E 00 09 10 8E 00 01 01F8
9370 17 02 7C C6 1B BD E8 03 031E
9378 C6 4C BD E8 03 C6 1B BD 0458
9380 E8 03 C6 47 BD E8 03 8E 042E
9388 00 07 10 8E 00 05 CE 9F 0217
9390 CF 17 00 81 17 00 4D CE 0299
9398 A0 E5 8E 00 07 10 8E 00 02B8
93A0 01 17 00 71 17 00 3D CE 01AB
93A8 A2 48 8E 00 07 10 8E 00 021D
93B0 01 17 00 61 C6 1B BD E8 02FF
93B8 03 C6 4F BD E8 03 C6 1B 03A1
93C0 BD E8 03 C6 46 BD E8 03 045C
93C8 CE A2 C6 8E 00 07 10 8E 0369
93D0 00 10 17 02 1A C6 1B BD 01E1
93D8 E8 03 C6 4C BD E8 03 8D 0432
93E0 03 16 0F 1C C6 1B BD E8 02CA
93E8 03 C6 43 BD E8 03 CE A2 0424
93F0 D6 8E 00 03 10 8E 00 17 021C
93F8 8D 1B C6 1B BD E8 03 C6 03F7
9400 47 BD E8 03 BD E8 06 5D 03F7
9408 27 FA C6 0C BD E8 03 C6 0461
9410 14 BD E8 03 39 A6 C0 81 03DC
9418 04 10 27 01 D1 81 02 10 01A0
9420 27 01 C3 81 41 26 0C C6 02A5
9428 80 F7 60 41 BD E8 33 30 0420
9430 01 20 E2 81 42 26 0C C6 02BE
9438 81 F7 60 41 BD E8 33 30 0421
9440 01 20 D2 81 43 26 0D C6 02B0
9448 82 F7 60 41 BD E8 33 30 0422
9450 01 16 FF C1 81 44 26 0D 02CF
9458 C6 83 F7 60 41 BD E8 33 04B9
```

THOMSON TO7, TO7 70



Suite page 28

CASSE TÊTE SPECTRUM

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

Alain JONQUET





SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

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

LISTING 1

```
  10 REM ------------------------
  15 REM
  30 REM       CASSE-TETE
  35 REM
  40 REM        LISTING 1
  45 REM
  50 REM ------------------------
  55
  56
  60 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 48999
  65
  67
  70 REM ------------------------
  75
  77
  80 DEF FN H(H$)=16*(CODE H$(1)
-48-(7 AND H$(1)>"9"))+CODE H$(2
)-48-(7 AND H$(2)>"9")
  85
  87
  90 REM ------------------------
  95 REM
 100 REM         VARIABLES
 102 REM
 105 REM ------------------------
 107
 110
 120 LET LIGNE=6: LET L=1000: LE
T DEBUT=52000: LET FIN=52999: LE
T TOTAL=102455: GO SUB 8000
 125
 130 LET LIGNE=8: LET L=1200: LE
T DEBUT=53000: LET FIN=53999: LE
T TOTAL=99206: GO SUB 8000
 135
 140 LET LIGNE=10: LET L=1420: L
ET DEBUT=54000: LET FIN=54987: L
ET TOTAL=100468: GO SUB 8000
 145
 150 LET LIGNE=12: LET L=1630: L
ET DEBUT=49000: LET FIN=49240: L
ET TOTAL=13554
 155
 160 PRINT AT LIGNE,0;"   GRAPHI
QUES   : ";DEBUT;" ->"
 170 GO SUB 8010
 900 GO TO 9000
 905
 910
 950 REM ------------------------
 955 REM
 960 REM          DATAS
 965 REM
 990 REM ------------------------
 995
 997
1000 DATA "3A0E5BFE00280F3AB05C3
203593202593222593223593A185BFE0
0C83AB05C3235593236593255593256
9C93E45320BDC16"
1010 DATA "131E003EBDCDBEDB061E1
C3EBECDBEDB10F81C3EBFCDBEDB141E0
03ECOCDBEDB143EC0CDBEDB143EC0CDB
EDB1E1F16143EC1"
1020 DATA "CDBEDB143EC1CDBEDB143
EC1CDBEDB141E003EC2CDBEDB061E1C3
EC3CDBEDB10F81C3EC4CDBEDBC921E80
3110300E5D5CDB5"
1030 DATA "03CDC5CBD1E1011400AFE
D4230EEC92A0958110500192209558DD2
11BCCDD36FF20111027CDFEC811E803C
DFECB116400CDFE"
1040 DATA "CB110A00CDFECB7DC630D
D7700DD360100211CC16236706FFED5
20430FB1978C630DD7700DD23C90E002
053434F52453A20"
1050 DATA "203031353330003E01329
8CC3E153299CC4E23462378B1C87EC5E
5CD41CCE1C1230B78B120F2C9FE20D86
F2600292929ED5B"
1060 DATA "365C1319EB3A98CC4F3A9
9CC47C50C79FE2020023E003298CCC17
80602C5F5F5E61867F1E607CB27CB27C
B27CB27CB27816F"
1070 DATA "D511004019D10604C5060
21A772410FB13C110F4F1C13C10D2C90
115F5CDBEDBF13C1CF5CDBEDBF11D3C1
4F5CDBEDBF11C3C"
1080 DATA "CDBEDBC921BDEC2241DCC
D0CDC3A0E5BFE0028093E7C16081E02C
D9ACC3A185BFE0028093EC516091E15C
D9ACCC34CCB3E07"
1090 DATA "3206DC3A0E5BFE01201F0
6003AE3458820063A434DB828113E003
20E5B3E9C16031E02CD37CDCDACCB3A1
85BFCA1201F0600"
1100 DATA "3A164DB820063A754DB82
8113E003218583E9C16091E15CD37CDC
DACCBCDE2DDC3206B210CF822365CCD9
ACC21003C22365C"
1110 DATA "C9217DEA2241DCCD0CDC3
A0F5BFE0120093E7C160B1E1DCD37CD3
A105BFE01C03E80160F1E07C337CD3A1
05BFE00280F3AB0"
1120 DATA "5C32E75932E85932075A3
2085A3A0F5BFE00C83AB05C327D59327
E59329D59329E59C93E07320BDCCDA4E
3CD6FCD3A1056BFE"
1130 DATA "01201F06003A0650B8200
63AC74F6828113E00321056CDACCB3E9
C160F1E07CD37CD3A0F5BFE01C006003
A5D4EB820053ABD"
1140 DATA "49B8C83E00320F5BCDACC
B3E9C160B1E1DCD37CDC9F33E07320BD
CCDA6DBCDBAE0CD01E1CD48E1CD01E1C
D90E1FB3A115BFE"
1150 DATA "01202E3AB05C32F65932F
75932165A32175A3AD64FFE0020073A1
850FE0028113E003211 5BCDACCB3E9C1
60F1E16CD37CD3A"
1160 DATA "125BFE01C03AB05C32085
93209593228593229593A2748FE00C83
E003212 5BCDACCB3E9C16081E08CD37C
DC921FDEE2241DC"
1170 DATA "CD0CDC3A115BFE0120093
EB0160F1E16CD37CD3A125BFE01C03EC
916081E08CD37CDC93A00D9C602C921B
DE32241DCCD0CDC"
1180 DATA "3A135BFE0120093ED5160
41E09CD37CD3A145BFE01C03EC9160F1
E16CD37CDC92189583AB05C772377111
F0019772377C9CD"
1190 DATA "83E33E07320BDC3A135BF
E01201BCDC4CE3A6947FE0028113E003
2135BCDACCB3E9C16041E09CD37CD3A1
45BFE01C021F859"
1195
1196
1200 REM ------------------------
1205
1206
1210 DATA "CDC7CE3AD94FFE0020063
A1A50FE00C83E00321455BCDACCB3E9C1
60F1E16CD37CDC921FDE52241DCCD0CD
C3A155BFE012009"
1220 DATA "3ECD16031E02CD37CD3A1
65BFE0120093EC516071E11CD37CD3A1
A5BFE01C03E7C160D1E07C337CD3E073
20BDCCD8FE33A15"
1230 DATA "5BFE01201E216258CDC7C
E3A4247FE0028113E00321555BCDACCB3
E9C16031E02CD37CD3A1A5BFE0120252
1A759CDC7CE3A87"
1240 DATA "4EFE0020073AE749FE002
8113E00321A5BCDACCB3E9C160D1E07C
D37CD3A165BFE01C021F158CDC7CE3A1
348FE0020063A32"
1250 DATA "48FE00C83E00321655BCDA
CCB3E9C16071E11CD37CDC93A04D03C3
204D0FE09360F3E003204D02A05D0232
205D0CD07D0CD1E"
1260 DATA "D0C9080000E3E1F3298CC2
150C3ED4B05D0097ECD41CC3E013298C
CC9216F50CD27D021DF501120010E080
620A77E17772B10"
1270 DATA "FA190D20F3C9213DE8224
1DCCD0CDC3A195BFE0120093ED1160F1
E02CD37CD3A175BFE01C03ED516041E0
CC337CD3E07320B"
1280 DATA "DCCD9BE33A175BFE01202
5218C58CDC7CE3AAE40FE0020073A6D4
7FE0028113E00321758CDACCB3E9C160
41E0CCD37CD3A19"
1290 DATA "5BFE01C021E259CDC7CE3
AC34EFE0020063AE448FE00C83E00321
958CDACCB3E9C160F1E02C337CD213DF
12241DCCD0CDC3A"
1300 DATA "1A5BFE0120093EC5160A1
E07CD37CD3A1B5BFE01C03ED516021E1
4C337CD3E07320BDCCDADE33A1B5BFE0
120242154 58CDC7"
1310 DATA "CE3A7340FE0020073A764
0FE002810AF321B5BCDACCB3E9C16021
E14CD37CD3A1A5BFE01C0214759CDC7C
E3A4748FE002006"
1320 DATA "3A8748FE00C8AF321A5BC
DACCB3E9C160A1E07C337CD3E07320BD
CCDA8D6CDAEE23A1C5BFE01201D215C5
8CDC7CE3A7B40FE"
1330 DATA "002810AF321C5BCDACCB3
E9C16021E1CCD37CD3A1D5BFE01C0213
559CDC7CE3A5748FE00C8AF321D5BCDA
CCB3E9C16091E15"
1340 DATA "C337CD217DF32241DCCD0
CDC3A1C5BFE0120093ECD16021E1CCD3
7CD3A1D5BFE01C03EC516091E15C337C
D21BDF52241DCCD"
1350 DATA "0CDC0605215A5AAF77231
0FB3A1E5BFE0120093EB016091E0ACD3
7CD3A1F5BFE01C03E7C16051E1CC337C
D3E07320BDCCDAB"
1360 DATA "DBCDF5E2CD3CE33A1E5BF
E01201D212A59CDC7CE3A4C48FE00281
0AF321E58CDACCB3E9C16091E0ACD37C
D3A1F5BFE01C021"
1370 DATA "BC58CDC7CE3AFC41FE00C
8AF321F5BCDACCB3E9C16051E1CC337C
D210CF82236 5C78320BDC3ED9CD85D21
C3CCD85D21C3CCD"
1380 DATA "85D279320BDC1D1D143ED
CCD85D21C3CCD85D21C3CCD85D21D1
D143CCD85D21C3CCD85D21C3CCD85D2C
9F5CDBED6F1C906"
1390 DATA "460E45160A1E07C343D20
6470E4316021E0CC343D206470E43160
E1E1CC343D206410E4516091E0BC343D
206410E4516091E"
1400 DATA "17C343D206450E47160E1
E02C343D206460E4716091E10C343D20
6460E43160E1E16C343D23A405BFE01C
03A07D33CFE4838"
1404
1405
1410 REM ------------------------
1415
1416
1420 DATA "023E43320 7D321935A111
E000603772377237719 10F8C9472A365
C22E4D32124FF22365C3E45320BDC3A3
75BFE0420143E00"
1430 DATA "16085ACD85D21C3CCD85D
21D143E05CD85D23A385BFE04200F3E0
216081E0ACD85D2143E07CD85D23A395
BFE0420143E0316"
1440 DATA "081E0BCD85D23C1CCD85D
2143E09CD85D23A3A5BFE04200F3E061
6091E09CD85D23E0B14CD85D23A3B5BF
E04200F3E061609"
1450 DATA "1E0BCD85D2143E0DCD85D
23A3C5BFE04201416 0A1E083E0ACD85D
2143E0FCD85D21C3CCD85D23A3D5BFE0
4200F160A1E0A3E"
1460 DATA "0CCD85D2143E11CD85D23
A3E5BFE04201416 0A1E0C3E0ECD85D21
43E13CD85D21D3DCD85D22AE4D322365
CC9FCF816000100"
1470 DATA "18210040 7CFE5038087DF
E6038 03AF1806ED5FA6CB1F7723A7280
216FF0B78B120E27AA720D6C921375B0
6087EFE0220023D"
1480 DATA "772310F6AF32405BC9CD1
1D4214671227 6D73E4732F2D2CDF1D23
E4332F2D2C90632210E5B3E01772310F
C21FBFF22095806"
1490 DATA "1E21C15A3E47772310FC0
60721A15A3E447723 10FC060521A95A3
E43772310FCCDC5CB06033EA03276D73
E983277D7F53E01"
1500 DATA "320ED8C5CD0FD8C1F1C61
E10ED0608213758 3E01772310FCC9DD2
1E5D4F3DD7E00FEFF283E4F0600DD660
16C2C545DAF2524"
1510 DATA "200EDDE5DDE1DDE5DDE1D
DE5DDE1180ED3FE15200354EE161D200
35DEE1810DE0D20DB3EEFDBFECB47280
6DD23DD2318BBFB"
1520 DATA "C946503C471E503C601E6
01E501E581E603C503C501E601E60416
0416C2378237D8C78FF2124FF2236 5C3
E07320BDC0603C5"
1530 DATA "AFCD85D21CCD85D21CCD8
5D2141D1DC110EDC399D4160E1E1C18D
716091E0B18D116021E0C18CB160A1E0
718C516091E1718"
1540 DATA "BF160E1E0218B916091E1
018B3160E1E1618AD0608213 75B7EFE0
220033E04772310F5CD2ED4CD08D3AF3
2405BC9CDE0CCCD"
1550 DATA "E3D23A2F48FE00281A3A4
058FE0120 13CD5BD5DD21C4FFCD9DD40
603C5CDACCBC110F9C9CDD5CE3AA849F
E00281A3A3A5BFE"
1560 DATA "0120133A4058FE00200CC
D3DD53E02323A5B3D32405BC3E3D2CD6
2CFCDE3D23A6F47FE00C83A3B5BFE01C
03A405BFE00C0CD"
1570 DATA "37D53E02323B5B3D32405
BC9CD62D0CDE3D23AFB48FE00281A3A3
D5BFE0120133A405BFE00200CCD2BD53
E02323D5B3D3240"
1580 DATA "5B3A4A48FE00C83A3C5BF
E01C03A405BFE00C0CD31D53E02323C5
B3D32405BC9CD9BCDCDE3D23A5648FE0
0C83A385BFE01C0"
1590 DATA "3A405BFE00C0CD43D53E0
2323B5B3D32405BC9CDF1CDCDE3D23AE
548FE00C83A395BFE01C03A405BFE00C
0CD49D53E023239"
1600 DATA "5B3D32405BC9CDE8D0CDE
3D23A5348FE0020063A4F48FE00C83A3
E5BFE01C03A405BFE00C0CD4FD53E023
23E5B3D32405BC9"
1610 DATA "CD44D1CDE3D23AF548FE0
0C83A375BFE01C03A405BFE00C0CD55D
53E0232375B3D32405BC900"
1615
1616
1620 REM ------------------------
1625
1626
1630 DATA "0000000000000000001400
4100000000000000000800802200480 1
0400208012080200140080210040000 0
0008003022044 22"
1640 DATA "10084123077C91A28486C
162701F0723410810224400706 2C1886
4A29100000210082401033E00A084889
2C0603E03012408"
1650 DATA "1002000060C0928884A00
0004020100803070 77F818284 86E0F0F
0FE07070308102040 00F0F0E08884828
1000004100824 01"
1660 DATA "033B009084 8612C0E0EE0
3012408100400 00E0C0128884 9000000
0020000130707 0E0010000C0F2F8381C0
E070713000002 00"
1670 DATA "1C38F8F2C000100000000
0000801030700000000 1080C0E007030
1080000000 0E0C0801000000000000"
1675
1700
7950 REM ------------------------
7955 REM
7960 REM      MISE EN MEMOIRE
7965 REM
7970 REM ------------------------
7980
7985
8000 PRINT AT LIGNE,0;"LANGAGE M
ACHINE : ";DEBUT;" ->"
8005 RESTORE L
8010 LET S=0
8015 FOR K=DEBUT TO FIN STEP 50:
 READ H$: LET X=0: FOR I=1 TO LE
N H$ STEP 2: LET P=FN H(H$): LET
 S=S+P: POKE K+X,P: PRINT AT LIG
NE,27;K+X; LET H$=H$(3 TO ): LET
 X=X+1: NEXT I: NEXT K
8020 IF S<>TOTAL THEN BEEP 1,0:
PRINT AT LIGNE,0;"ERREUR DANS LE
S DATAS.";" VERIFIEZ A PARTIR DE
 ";L: STOP
8030 RETURN
8040
8045
9340 REM ------------------------
9345 REM
9350 REM    DESSINS DES SALLES
9355 REM
9360 REM ------------------------
9365
9366
9370 RESTORE 9400
9375 LET HL=58300
9380 FOR F=0 TO 17: READ A$
9385 PRINT AT 4,1;"DESSINS SALLE
S :";TAB 18;"58300 ->"
9390 FOR X=1 TO LEN A$: LET HL=H
L+1: POKE HL,CODE (A$(X))
9391 PRINT AT 4,27;HL
9392 NEXT X: NEXT F
9395
9396 REM ------------------------
9397
9400 DATA "IIIIIIIIIIIIIIIIIIII
IIIIIIIIII
          I
          I
          I    ?@@A    ?@A     II
 ?@@@@@@@@@@AI    BCCD    BCCD    II
 BCCCCCCCCCCDI    BCC;@@@<CD      II
 EFFFFF>CCDI    BCCCCCCCCD      II
      BCCD"
9405
9410 DATA "I    BCCCCCCCCD      II
       BCCDI    BC=FFF>CCD      II
       BCCDI    BCD    BCCD     II
 HH    BCCDI    BCD    BCCD     II
 HH    BCCDI    BCD    BCCD     II
 HH    BCCDI    BCD    BCCD     II
 HH    EFFGI    BCD    BCCD     II
 HH       I     BCD    EFFG     II
 HH       I     BCD             II
 HH       I     BCD    78IIIIIIII
 HHHHHHHHHH"
9415
9420 DATA "I    BCD    9:IIIIIII
 HHHHHHHHHHI    BCD    HH
 HH        II    BCD    HH
 HH        II    BCD    HH
 HH        II    BCD    HH
 HH     ?@AI?@@<CD    HHHHHHHHHHH
HHH     BCDIBCCCCD    HHHHHHHHHHH
HHH     BCDIEFFFFG        II
        BCDI              II
          BCD"
9425
9430 DATA "I                 II
       BCDI          ?@A    II    ?
 @@A   ?@<CDI    HH    BCD    II    B
 CCD   BCCCCDI    HH    BCD    II    E
 CCD   BCCCCDI    HH    BCD    II
 FFG   EFFFGI    HH    BCD    II
             I    HH    BCD    II
             I    HH    BCD    II    7
             I    HH    BCD    II    9
 8HHH     HHHH"
9435
9440 DATA "I    HH    BCD    II    9
 :HHH    HHHHI    HH    BCD    II    H
 H            HI    HH    BCD    II    H
 H            HI    HH    BCD          H
 H            HI          BCD          H
 H    ?@A     HI          BCD          H
 H    BCD     HI          BC;@@@@A     H
 H    BCD     HI    II    BCCCCCCD     H
 H    BCD     "I
9445
9450 DATA "I    II    EFFFF>CD    H
 H    BCD       I    II          BCD    H
 H    BCD       I    II          EFG    H
 H    BC;@@@AI    II                   H
 H    BCCCCCDI    IIIIIIIII78          H
 H    BCCCCCDI    IIIIIIIII9:          H
 H    EFFFFFGI                         H
 H          II                         H
 H          II                         H
 H          IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
IIIIIIIIII"
9455
9460 DATA "IIIIIIIIIIIIIIIIIIII
IIIIIIIIII
          ?@A    ?@@@@@@@@@A    ?
@@@A  78IIIIBCD    BCCCCCCCCD    B
CCCD  9:IIIIBCD    BCCCCCCCCD    B
CCCD  II    BCD    BCCCCCCCCD    B
CCCD  II    BCD    EFFFFFFFFFG   E
FFFG  II    BCD
      II    IBCD
      II    IBCD
      II    I"
9465
9470 DATA "BCD          78HHHHHHHHHH
HHHHHHH    IEFG          9:HHHHHHHHHH
HHHHHHH    I                 II
           I                 II
           I                 II
           IHHHHHHHHHHH    78IIIII
IIIIIIIIII"
9475
9480 DATA "HHHHHHHHHH    9:IIIII
IIIIIIIIII
    HH    I
    HH    I
    HH    I
    HH    I"
9485
9490 DATA "I    ?@@@@@@@@@@@@@A
    HH    II    BCCCCCCCCCCCCCD
    HH    II    BC=FFFFFFFFF>CD
    HH    II    BCD          BCD
    HH    II    BCD          BCD
    HH    II    BCD          BCD
    HH    II    BCD          BCD
    HH    II    BCD          BCD
    HH    II    BCCCCCCCD    BCD
    78    II    EFFFFFFFG    EFG
    9:    I
          I
          I
          IHHHHHHHHHH78IIIIIIIII
IIIIIIIIII"
9495
9500 DATA "HHHHHHHHHH9:IIIIIIIII
IIIIIIIIIH
          H
          H
          H    ?@@@@@@@@@@@@@@@@
@@@@@@@@@@H    BCCCCCCCCCCCCCCCC
CCCCCCCCCCH    EFFFFFFFF>C=FFFFF
FFFFFFFFFF                BCD
                          BCD
                          BCD
          "
9505
9510 DATA "I              BCD    ?@
@@@@@@A    II             BCD    EF
FFF>CCD    IIIIIIIII78    BCD
   BCCD    IIIIIIIII9:    EFG
   EFFG    II                        II
           II                        II
           II                        II
           IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
IIIIIIIIII"
9515
9520 DATA "IIIIIIIIIIIIIIIIIIII
IIIIIIIIII          HH
          I         HH
          I         HH
          IIIIIIII  HH    ?@@@@@
@@@@@@@A  IIIIIIII  HH    BCCCCC
CCCCCCD   I    ?@A  HH    BCCCCC
CCCCCCD   I    BCD  HH    BCCCCC
CCCCCCD   I    BCD  HH    EFFFFF
FFFFFFG   I"
9525
9530 DATA "I    BCD    HH
          II    BCD    HH
          II    BCD    HH
          II    BCD    HH    HHHHHHH
HHHHHHH   II    BCD    HH    HHHHHH
HHHHHHH   II    BCD    HH
          II    BCD    HH
          II    BCD    HH
          II    BCD    HHHHHHHHHHHH
HHH    IIIII"
9535
9540 DATA "I    BCD    HHHHHHHHHHH
HHH    IIIII    BCD    HHHHHHH
          II    BCD
          II    BCD
          III   BCD
          III   BCD          ?@@@@@@@
@@@@@@@@@@AI    BCD          BCCCCCCC
CCCCCCCCCCDI    BCD          BC=FFFFF
FFFFFFFFFFGI    BCD          BCD
          II    BCD          BCD
          II    BCD          BCD
          I"
```

A SUIVRE...

SUPER COPTER

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

Laurent BOUHEYRE

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI







SUITE DU N°155

```
:PRINT FLA$:LOCATE 1+XC(TES),YC(TE
S):PRINT FLA$:PEN 1:SC=SC+20:CHAR(
TES)=0:LOCATE 35,1:PRINT SC:GOTO 2
300
3330 NEXT TES
3340 RETURN
3350 '*** DEPLACEMENT CHAR ***
3360 FOR DEPC=1 TO NCH
3370 IF CHAR(DEPC)=0 THEN 3480
3380 IF TIRC(DEPC)=1 THEN GOSUB 35
10
3390 LOCATE XC(DEPC),YC(DEPC):PRIN
T"  "
3400 IF XC(DEPC)>X THEN XC(DEPC)=X
C(DEPC)-1:CHAR$=CHA1$:IF XC(DEPC)=
1 THEN XC(DEPC)=2
3410 IF ROCH(XC(DEPC),1+YC(DEPC))=
0 THEN XC(DEPC)=XC(DEPC)+1:CHAR$=C
HA1$
3420 IF (ROCH(XC(DEPC),YC(DEPC))=1
 OR TH(XC(DEPC),YC(DEPC))=2) THEN
XC(DEPC)=XC(DEPC)+1:LOCATE XC(DEPC
),YC(DEPC):PRINT CHA1$
3430 IF XC(DEPC)<X THEN XC(DEPC)=X
C(DEPC)+1:CHAR$=CHA2$:IF XC(DEPC)=
40 THEN XC(DEPC)=39
3440 IF ROCH(XC(DEPC)+1,1+YC(DEPC)
)=0 THEN XC(DEPC)=XC(DEPC)-1:CHAR$
=CHA2$
3450 IF (ROCH(XC(DEPC)+1,YC(DEPC))
=1 OR TH(XC(DEPC)+1,YC(DEPC))=2) T
HEN XC(DEPC)=XC(DEPC)-1:LOCATE XC(
DEPC),YC(DEPC):PRINT CHA2$
3460 IF (XC(DEPC)=X AND YC(DEPC)>Y
) THEN TIRC(DEPC)=1:LOCATE XC(DEPC
),YC(DEPC):PRINT CHA3$:GOTO 3480
3470 LOCATE XC(DEPC),YC(DEPC):PRIN
T CHAR$
3480 NEXT DEPC
3490 RETURN
3500 '*** TIRS DES CHARS ***
3510 CHAR$=CHA3$
3520 TC(DEPC)=TC(DEPC)+2
3530 IF XC(DEPC)<>X THEN GOSUB 366
0:RETURN
3540 LOCATE XC(DEPC)+1,YC(DEPC)-TC
(DEPC)
3550 IF ROCH(XC(DEPC),YC(DEPC)-TC(
DEPC))=1 THEN GOSUB 3660:RETURN
3560 IF ROCH(1+XC(DEPC),YC(DEPC)-T
C(DEPC))=1 THEN GOSUB 3660:RETURN
3570 PRINT MIS$
3580 IF (XC(DEPC)=X AND YC(DEPC)-T
C(DEPC)=Y OR XC(DEPC)=X AND YC(DEP
C)-TC(DEPC)+1=Y) THEN LOCATE X,Y:P
RINT"  ":GOSUB 3660:GOTO 3620
3590 IF YC(DEPC)-TC(DEPC)=6 THEN G
OSUB 3660:RETURN
3600 LOCATE XC(DEPC)+1,YC(DEPC)-TC
(DEPC)+2:PRINT" "
3610 RETURN
3620 OUT 255,8:OUT 256,1:FOR S=8 T
O 10:SOUND 5,800,20,13,3,1,S:NEXT
S:OUT 256,2:VIE=VIE-1:LOCATE 7,1:P
RINT VIE:IF VIE=0 THEN 2350
3630 ESS=999:BOMB=10:LOCATE 27,1:P
RINT BOMB
3640 X=2:Y=12:LOCATE X,Y:PRINT HEL
$:RETURN
3650 '*** EFFACE MISSILE CHAR ***
3660 LOCATE XC(DEPC)+1,YC(DEPC)-TC
(DEPC)+2:PRINT" ":TIRC(DEPC)=0:TC(
DEPC)=0
3670 RETURN
3680 '*** PRESENTATION ***
3690 '
3700 PAPER#2,0:PEN#2,1:PAPER#3,0:P
EN#3,1:PAPER 0:PEN 1:BORDER 0:INK
0,0:INK 1,2:INK 2,19:INK 3,6
3710 LOCATE 15,1:PRINT"SUPER - COP
TER":FOR EN=14 TO 29:LOCATE EN,2:P
EN INT(RND*2+2):PRINT"*":NEXT EN:P
EN 1
3720 'CARLINGUE
3730 ORIGIN 30,27:PLOT 80,280:REST
ORE 3850
3740 READ X,Y:IF X=999 THEN 3770
3750 DRAW X,Y,1:GOTO 3740
3760 'REACTEUR
3770 PLOT 240,260:RESTORE 3880
3780 READ X,Y:IF X=999 THEN 3810
3790 DRAW X,Y,1:GOTO 3780
3800 'FENETRE
3810 PLOT 330,275:RESTORE 3900
3820 READ X,Y:IF X=999 THEN 3910
3830 DRAW X,Y,1:GOTO 3820
3840 'DATAS CARLINGUE
3850 DATA 110,280,120,255,240,255,
240,275,300,275,300,295,160,295,44
0,295,305,295,305,275,330,275,360,
270,380,260,400,240,420,225,420,21
0,370,210,370,200,420,200,440,210,
420,200,420,200,220,200,280,200,28
0,210,400,210,250,210,250,220,135,
240,80,240,80,280
3860 DATA 999,999
3870 'DATAS REACTEUR
3880 DATA 240,255,240,270,200,270,
200,265,180,265,180,255,999,999
3890 'DATAS FENETRE
3900 DATA 330,255,360,240,400,240,
999,999
3910 TAG:PLOT 90,270:PRINT CHR$(20
2);:TAGOFF
3920 LOCATE 13,20:PRINT"HIGH-SCORE
  ";HSC$;":";:PRINT HSC
3930 A$="'J' POUR JOUER ... 'R' PO
UR REGLES ..."
3940 SOUND 1,0,-1,0,1,0,30:LOCATE
1,15:PRINT A$
3950 A$=RIGHT$(A$,1)+LEFT$(A$,LEN(
A$)-1)
3960 IF INKEY(45)=0 THEN GOTO 3990
3970 IF INKEY(50)=0 THEN GOSUB 404
0:RETURN
3980 GOTO 3940
3990 VIE=3:SC=0:TB=1:ESS=999:BOMB=
10:P=0:CHUTE=0:E=0:XE=0:YE=0:E1=0:
H=60:X=2:Y=12
4000 SPEED INK 5,5
4010 HEL$=CHR$(162)+CHR$(163):CHA1
$=CHR$(171)+CHR$(172):CHA2$=CHR$(1
73)+CHR$(174):CHA3$=CHR$(176)+CHR$
(177):ROCH$=CHR$(164):FEN$=CHR$(16
7):FLA$=CHR$(170):FUEL$=CHR$(175):
MIS$=CHR$(178)
4020 GOTO 310
4030 '*** REGLES DU JEU ***
4040 '
4050 GOSUB 4270
4060 RE$="REGLES DU JEU"
4070 RE1$="**************"
4080 FOR I=1 TO 15
4090 AFF$=LEFT$(RE$,I)
4100 SOUND 5,I*150,2,7,I,4,1
4110 LOCATE 16,15:PRINT AFF$
4120 LOCATE 16,16:PRINT RE1$
4130 NEXT I
4140 LOCATE#3,1,7:PRINT#3,"NOUS SO
MMES EN 2048,LA GUERRE FAIT RAGE":
LOCATE#3,1,8:PRINT#3,"VOUS ETES PI
LOTE D'UN HELICOPTERE '";:PRINT#3,
CHR$(162)+CHR$(163);
4150 PRINT#3,"'":LOCATE#3,1,9:PRIN
T#3,"LE GOUVERNEMENT VOUS A CHARGE
 D'UNE MI-":LOCATE#3,1,10:PRINT#3,
"-SSION DE LA PLUS HAUTE IMPORTANC
E ;"
4160 LOCATE#3,1,11:PRINT#3,"DELIVR
ER TOUS LES GENERAUX '";:PEN#3,2:P
RINT#3,CHR$(248);:PEN#3,1:PRINT#3,
"' DETENUS":LOCATE#3,1,12:PRINT#3,
" DANS LES CAMPS ADVERSES."
4170 LOCATE#3,15,13:PRINT#3,"PRESS
EZ [ESPACE]"
4180 IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 427
0 ELSE 4180
4190 PEN#3,2:LOCATE#3,5,5:PRINT#3,
CHR$(248);:PRINT#3,"   ---> 10 POI
NTS"
4200 PEN#3,3:LOCATE#3,5,6:PRINT#3,
CHR$(171)+CHR$(172);:PRINT#3,"  --
-> 20 POINTS"
4210 LOCATE#3,5,7:PRINT#3,CHR$(175
);:PRINT#3,"   ---> ESSEN=999"
4220 PEN#3,1:LOCATE#3,5,8:PRINT#3,
CHR$(252);:PRINT#3,"   ---> +5 BOM
BES"
4230 LOCATE#3,5,9:PRINT#3,CHR$(252
);:PRINT#3,"+";:PEN#3,2:PRINT#3,CH
R$(248);:PEN#3,1:PRINT#3," --->-10
 POINTS"
4240 LOCATE#3,15,13:PRINT#3,"PRESS
EZ [ESPACE]"
4250 IF INKEY(47)=0 THEN CLS#3:BOR
DER 0:GOTO 3920 ELSE 4240
4260 RETURN
4270 FOR I=1 TO 24:PRINT#3,"":NEXT
 I
4280 RETURN
4290 '*** ON BREAK ***
4300 CLS:PAPER 0:PEN 1:INK 0,0:INK
 1,5:LIST
```

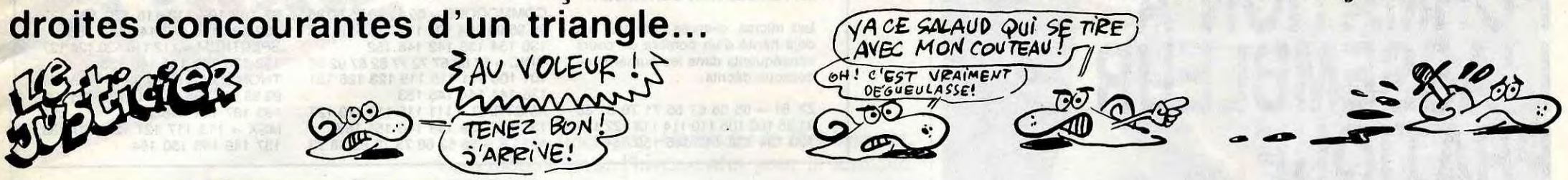
TO7,TO7 70

Suite de la page 26

```
9460 30 01 16 FF B0 81 45 26 02E2
9468 0D C6 84 F7 60 41 BD E8 0494
9470 33 30 01 16 FF 9F 81 46 02DF
9478 26 0D C6 85 F7 60 41 BD 03D3
9480 E8 33 30 01 16 FF 8E 81 0370
9488 47 26 0D C6 86 F7 60 41 035E
9490 BD E8 33 30 01 16 FF 7D 039B
9498 81 48 26 0D C6 87 F7 60 03A0
94A0 41 BD E8 33 30 01 16 FF 035F
94A8 6C 81 49 26 0D C6 88 F7 03AE
94B0 60 41 BD E8 33 30 01 16 02C0
94B8 FF 5B 81 4A 26 0D C6 89 03A7
94C0 F7 60 41 BD E8 33 30 01 03A1
94C8 16 FF 4A 81 4B 26 0D C6 0324
94D0 8A F7 60 41 BD E8 33 30 042A
94D8 01 16 FF 39 81 4C 26 0D 024F
94E0 C6 8B F7 60 41 BD E8 33 04C1
94E8 30 01 16 FF 28 81 4D 26 0262
94F0 0D C6 8C F7 60 41 BD E8 049C
94F8 33 30 01 16 FF 17 81 4E 025F
9500 26 0D C6 8D F7 60 41 BD 03DB
9508 E8 33 30 01 16 FF 06 81 02E8
9510 4F 26 0D C6 8E F7 60 41 036E
9518 BD E8 33 30 01 16 FE F5 0412
9520 81 50 26 0D C6 8F F7 60 03B0
9528 41 BD E8 33 30 01 16 FE 035E
9530 E4 81 51 26 0D C6 90 F7 0436
9538 60 41 BD E8 33 30 01 16 02C0
9540 FE D3 81 52 26 0D C6 91 042E
9548 F7 60 41 BD E8 33 30 01 03A1
9550 16 FE C2 81 53 26 0D C6 03A3
9558 92 F7 60 41 BD E8 33 30 0432
9560 01 16 FE B1 81 54 26 0D 02CE
9568 C6 93 F7 60 41 BD E8 33 04C9
9570 30 01 16 FE A0 81 55 26 02E1
9578 0D C6 94 F7 60 41 BD E8 04A4
9580 33 30 01 16 FE 8F 81 56 02DE
9588 26 0D C6 95 F7 60 41 BD 03E3
9590 E8 33 30 01 16 FE 7E 81 035F
9598 57 26 0D C6 96 F7 60 41 037E
95A0 BD E8 33 30 01 16 FE 6D 038A
95A8 81 58 26 0D C6 97 F7 60 03C0
95B0 41 BD E8 33 30 01 16 FE 035E
95B8 5C 81 59 26 0D C6 98 F7 03BE
95C0 60 41 BD E8 33 30 01 16 02C0
95C8 FE 4B 81 5A 26 0D C6 99 03B6
95D0 F7 60 41 BD E8 33 30 01 03A1
95D8 16 FE 3A B7 60 41 BD E8 044B
95E0 33 30 01 16 FE 2F 8E 00 0235
95E8 01 31 22 16 FE 27 39 A6 026E
95F0 C0 81 04 27 0A B7 60 41 02CE
95F8 BD E8 33 30 02 20 F0 39 0353
9600 B6 60 19 84 DF B7 60 19 03C2
9608 CC 30 D3 FD E7 C6 16 0C 049B
9610 EF 9C FB 01 40 00 27 FF 03ED
9618 FF FF FF FF FF FF FF F8 07F1
9620 F1 F3 EF FF FF FF FF 91 0760
9628 13 36 66 AD FF FF FF 03 045C
9630 04 78 E0 F0 F8 FE FF 02 0543
9638 03 02 00 00 00 00 FF B8 01BC
9640 66 21 00 00 00 00 FF F8 027E
9648 FC FE FF FE FC F8 F8 43 0726
9650 41 83 FC 00 00 00 00 CE 028E
9658 FF E0 00 00 00 00 00 0D 01EC
9660 04 00 00 00 00 06 FA C0 01C4
9668 30 0C 02 11 0C 42 41 20 00FE
9670 10 91 C9 CA E6 E6 F4 07 04FB
9678 88 0F 00 07 09 11 23 E5 01C0
9680 3A C5 03 FC FB FC CE 80 0543
9688 40 80 40 80 80 60 12 0A 027C
9690 0A 0A 06 02 04 C7 B8 F1 0290
9698 C3 8F 3F FF FF FF FF 00 058D
96A0 00 80 C0 E0 F0 FC FF 02 050D
96A8 04 00 00 00 00 00 C0 00 00C4
96B0 00 00 00 00 00 02 01 84 0087
96B8 79 23 20 16 19 08 8E FC 027D
96C0 F8 F0 00 00 00 00 40 47 026F
96C8 01 00 00 00 01 02 05 F7 0100
96D0 FF F8 F0 E0 C0 FF FF E2 0767
96D8 C4 43 20 00 01 FE F8 02 0320
96E0 51 89 09 0A 0A 0C 18 28 0143
96E8 08 08 09 05 04 02 02 40 0066
96F0 80 80 00 00 80 00 00 00 0180
96F8 00 00 00 0C 1C 3C 7C 00 00E0
9700 40 20 10 20 47 8F 8F F0 02E5
9708 E0 C0 C7 8F 9E 98 B0 08 04E4
9710 08 04 00 80 01 01 22 00 00B0
9718 00 00 01 02 02 02 02 00 0009
9720 7E 85 42 42 24 24 24 02 01F5
9728 3C C1 80 40 40 40 40 4F 02CC
9730 80 01 02 00 00 00 00 F9 017C
9738 79 88 0E 41 30 0C 03 F0 027F
9740 F8 F9 FE 80 3E 21 C0 FF 058D
9748 FF FF FF FF FF FF FC 01 06F7
9750 82 85 8A D1 E1 00 00 45 0388
9758 22 02 01 00 00 00 00 47 006C
9760 87 8E 1E 3C 1C 1F 10 FD 02B7
9768 F9 F1 70 70 70 F3 7D FC 05A6
9770 FF FD F9 F1 F1 31 38 00 0540
9778 3E FF FF FF F7 F3 F1 0F 0625
9780 0F FF FF FF E7 F3 F1 FE 06D5
9788 FE FE FE FE FF FF FF 00 06F5
9790 00 00 00 00 00 00 01 2B 002C
9798 26 52 52 49 81 86 49 CB 032E
97A0 CB AB 5B 43 23 A7 A7 30 03B5
97A8 8F 80 C0 B8 87 C2 E2 01 04B3
97B0 02 FE 02 02 FE 02 02 40 0246
97B8 21 22 12 12 22 42 81 40 018C
97C0 83 1C 20 40 3F 10 08 F8 024E
97C8 FC FC FC FC FC FC FC 10 06F4
97D0 10 18 14 14 33 28 20 6B 0136
97D8 4B 2B 2B EB B3 93 53 60 0385
97E0 18 87 60 10 0C 83 40 10 01EE
97E8 10 10 F0 08 04 FE 01 00 021B
97F0 00 10 08 08 10 20 40 11 00A1
97F8 0E 04 02 81 40 40 40 80 01D5
9800 C0 C0 E0 E0 F0 F0 F8 02 061A
9808 05 08 08 08 0C 12 10 29 0074
9810 29 A7 17 17 0B 03 13 C8 01E7
9818 C7 B0 0C 83 60 18 87 0D 0312
9820 02 81 40 E0 20 10 F0 14 02D7
9828 88 40 C0 40 00 00 00 10 01D8
9830 13 1C 20 20 27 38 10 00 00DE
9838 00 00 00 00 00 00 80 00 0080
9840 00 01 01 01 01 01 01 50 0056
9848 88 04 02 01 00 18 28 27 00F6
9850 2C 1C 06 01 80 80 F0 02 0241
9858 C0 3F 00 80 40 20 11 10 0200
9860 0C C2 21 10 08 88 64 E4 02D7
9868 98 47 C0 21 06 08 08 02 01D8
9870 01 00 00 00 00 00 00 0A 000B
9878 0A 89 84 40 40 20 01 01F8
9880 01 03 83 87 47 47 46 00 01E2
9888 80 80 C0 A0 90 78 04 20 038C
9890 20 23 3C 20 20 20 1F 1E 011C
9898 EE 07 03 03 0D F1 03 B0 02AC
98A0 A1 83 87 1F 7F FF FF BF 0506
98A8 FF FF FF FF FF FF FF 01 06FA
98B0 00 00 00 00 84 66 25 28 84 01BB
98B8 7F 00 30 1E 07 3B FF 7F 028D
98C0 FF 7F 3F 1F CF EF FF 01 049A
98C8 FC FF CF CE 7E FF 3F 85 05D9
98D0 51 28 D4 2C 14 14 09 00 01AA
98D8 01 81 83 87 8F 9F 3F F9 03F2
98E0 F9 7A 04 F8 01 3F C0 00 036F
98E8 01 00 08 4A 94 08 F8 40 0227
98F0 80 01 1E 20 40 40 80 41 0200
98F8 83 07 0F 0F 1F 3F 7F 00 0185
9900 00 00 00 00 80 C4 E3 01 0228
9908 02 02 04 08 10 20 C0 04 0104
9910 01 02 00 00 00 00 00 C1 00C4
9918 01 01 00 0F 30 40 21 5F 0101
9920 3F 3F BF 7F FF FF FF F8 05B1
9928 78 E8 10 20 40 80 00 01 0251
9930 00 00 00 00 00 00 01 C0 00C1
9938 A0 90 90 88 88 88 08 00 0360
9940 00 00 00 00 40 40 20 0B 00AB
9948 07 43 BB 87 47 2F AF FE 03AF
9950 FE FF FF FF FF FC F8 79 0767
9958 30 30 30 22 E1 00 02 20 01B5
9960 C0 00 00 00 00 80 80 80 0240
9968 40 30 89 67 1F 03 1F B8 0259
9970 7B 0E 0E F5 02 02 1E F1 029F
9978 F2 F1 F0 F8 F8 78 78 40 05F3
9980 88 08 10 40 A0 90 90 80 0320
9988 40 28 14 04 02 02 01 3F 00C4
9990 3F 3F 3F 3F 7F 7F 7F C0 0339
9998 03 0C 30 C0 80 81 86 C4 034A
99A0 E5 E2 E0 E1 E1 F1 F1 88 06D3
99A8 04 04 02 92 61 41 40 1F 019D
99B0 1F 1F 1F 1F 1F 1F 3F 67 0160
99B8 83 0F 31 C1 01 0F 30 54 0218
99C0 16 99 99 8A CC CB C2 40 046B
99C8 20 20 20 30 50 10 88 0F 0187
99D0 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F F6 015F
99D8 78 80 03 FC 1C 0E 1E 70 02AF
99E0 00 01 FE 50 58 54 74 20 028F
99E8 20 C0 80 80 80 40 40 10 02F0
99F0 08 09 8D 84 C6 E6 E3 01 03B2
99F8 01 01 01 A9 CA 4A 8C 08 0254
9A00 08 08 08 10 10 10 20 03 006B
9A08 03 07 07 07 07 07 07 80 00AD
9A10 80 80 81 82 83 84 85 D1 0460
9A18 D2 80 80 80 80 01 80 80 03D3
9A20 80 86 87 88 89 8A D3 D4 04CF
9A28 D5 80 80 80 01 80 80 80 03D6
9A30 8B 8C 8D 8E 8F D6 D7 D8 0546
9A38 80 80 80 01 80 90 91 92 03B4
9A40 93 94 95 96 D9 DA DB DC 05BC
9A48 80 80 01 97 98 99 9A 9B 03FE
9A50 20 9C 9D DD DE DF E0 E1 05B4
9A58 80 01 9E 9F A0 A1 A2 A3 0444
9A60 A4 A5 E2 E3 E4 E5 E6 80 063D
9A68 01 A6 A7 A8 A9 AA AB AC 04A0
9A70 AD E7 E8 E9 20 EA 80 01 04F0
9A78 AE AF B0 B1 B2 B3 B4 B5 058C
9A80 EB EC ED EE 20 EF 01 B6 0578
9A88 20 B7 B8 B9 BA BB BC F0 0569
9A90 F1 F2 C4 20 F3 01 BD 20 0498
9A98 BE BF C0 C1 C2 C3 F4 F5 066C
9AA0 F6 20 20 F7 01 C4 20 C5 03D7
9AA8 C6 C7 C8 C9 CA F8 F9 FA 06D3
9AB0 20 20 F7 01 20 20 CB CC 030F
9AB8 CD CE CF D0 FB FC FD 20 064E
9AC0 20 FE 02 FE FF FF FF FF 061A
9AC8 FF FF FF 00 00 80 FF FF 057B
9AD0 FF FF FF 3F 7F FF FF FE 06B7
9AD8 FC F8 F0 F4 C0 80 00 00 0518
9AE0 00 00 00 FC FC FC FC FC 04EC
9AE8 FC FC FC 01 01 01 01 03 02FB
9AF0 07 0F 1F FF FF FF FF FE 052F
9AF8 FC F8 F0 0F 07 03 01 01 02FF
9B00 01 01 01 F0 F8 FC FE FF 04E4
9B08 FF FF FF FF FF FF FF FF 07F8
9B10 FF FF FE FF FF FF FF FF 07F7
9B18 80 00 00 F0 F8 FC FE FF 0561
9B20 7F 3F 1F 00 00 00 00 00 00DD
9B28 80 C0 E0 7F 3F 1F 0F 07 0313
9B30 03 01 00 C0 E0 F0 FF FF 0492
9B38 FF FF FF 03 07 0F FF FF 0514
9B40 FF FF FF FE FC F8 F0 E0 07BF
9B48 C0 80 00 FF FF FF FF FF 063B
9B50 FF FF FF FF F0 E0 C0 80 070C
9B58 80 80 80 FF 0F 07 03 01 0299
9B60 01 01 01 03 03 03 07 0F 0022
9B68 1F 3F 7F C0 C0 C0 E0 F0 04ED
9B70 F8 FC FE FF 7F 3F 1F 0F 04DD
9B78 07 03 01 FE FC F8 F0 E0 04CD
9B80 E0 C0 80 3F 3F 7F FF FF 051B
9B88 FF FF FE F8 F0 E0 E0 C0 0764
9B90 80 00 00 00 00 01 03 03 0087
9B98 07 0F 1F 7F FF FF FF FF 04B0
9BA0 FE FE FC 01 03 07 0F 1F 0331
9BA8 3F 7F FF 01 03 07 07 0F 01DE
9BB0 1F 3F 7F 80 C0 E0 F0 F8 04E5
9BB8 FC FE FF 8F 87 83 81 80 0593
9BC0 80 C0 E0 FF FF FF FF FF 071B
9BC8 00 00 00 FF FF FE FC F8 04F0
9BD0 00 00 00 F0 E0 C0 80 81 0391
9BD8 83 87 8F 0F 07 03 FF FF 03B0
9BE0 FF FF FF 00 01 03 07 0F 0317
9BE8 1F 3F 7F FF FF FF 80 0559
```

A SUIVRE...

Diantre ! Jean-Pierre et François NOTTEBAERT en connaissent un rayon sur les droites concourantes d'un triangle...



DR-TRI

THOMSON MO5

```
10 '    ///  ////   ////  ////  ///
       /  /  /  /  /  /  /  /  /  /
      /  /  /  /  /  /  /  /  /  /
     /  /  /  /  /  /  /  /  /  /
    ////  /  /  /  /  /  /  /  /
15 '
17 '////////////////////////////////////
   ////   DR TRI   ////////////////////
////////////////////////////////////////
//  JEAN-PIERRE ET FRANCOIS NOTTEBAERT //
////////////////////////////////////////
18 '///  PROGRAMME REALISE SUR MO5 //////
//////////////////////////////////////////
19 '////CRAYON OPTIQUE INDISPENSABLE////
////////////////////////////////////////
20 CONSOLE0,24:CLS:SCREEN0,8,8:COLOR,7
30 ATTRB1,1:LOCATE0,8,0:PRINT"DROITES CO
NCOURANTES"
40 LOCATE4,16,0:PRINT"DANS UN TRIANGLE"
45 ATTRB0,0:LOCATE0,22:COLOR0,8:PRINT"J.
P et F NOTTEBAERT"
50 FORI=1TO900:SCREEN,,0:SCREEN,,8:NEXTI
:BEEP:CLS
52 LOCATE0,6:PRINT"      POUR CET ENSEMBL
E DE PROGRAMMES              LE CLAVIER NE
 SERVIRA PAS."
54 PRINT:PRINT"      EN REVANCHE LE CRAY
ON OPTIQUE                   EST INDISPENS
ABLE."
56 PRINT"      GARDE-LE CONSTAMMENT A LA
MAIN."
58 GOSUB6500
60 GOTO100
70 CLS:SCREEN4,8,8:ATTRB1,1:LOCATE17,12:
PRINT"FIN":PLAY"L1202FASO#PSOSI#PPO4L8FA
SO#PSOSI#"
80 ATTRB0,0:END
90 '////////////////////////////////////
//////////////  MENU  //////////////////
////////////////////////////////////////
100 'menu & choix du programme
110 CLS:BEEP:SCREEN0,7,8::ATTRB0,0
120 PRINT"  5 programmes te sont propose
s:"
130 PRINT
140 PRINT
150 PRINT" 1) MEDIANES D'UN TRIANGLE."
160 PRINT
170 PRINT
180 PRINT" 2) HAUTEURS D'UN TRIANGLE."
190 PRINT
200 PRINT
210 PRINT" 3) MEDIATRICES DES COTES D'UN
 TRIANGLE";
220 PRINT"          ET CERCLE CIRCONSCRI
T."
230 PRINT
240 PRINT
250 PRINT" 4) BISSECTRICES DES ANGLES D'
UN TRIAN-"
260 PRINT"   GLE.CERCLES INSCRIT ET EX-I
NSCRITS."
270 PRINT
280 PRINT
290 PRINT" 5) DROITE D'EULER."
300 PRINT"   (a ne voir que si tu as dej
a vu"
310 PRINT"   les programmes 1,2,et 3)"
320 PRINT
330 PRINT
340 PRINT"   choisis l'un de ces program
mes en      pointant le crayon sur le n
umero."
345 BOX(20,170)-(300,195),4
350 INPUTPENCC;LL:BEEP:IFLL<40THEN1000
351 IF LL<64 THEN 2000
352 IF LL<96 THEN 3000
353 IF LL<128 THEN 4000
354 GOTO5000
380 '////////////////////////////////////
990 '////////////////////////////////////
////////// MEDIANES D'UN TRIANGLE //////
////////////////////////////////////////
1000 FORJ=1 TO 6:COLOR2,0:LOCATE1,3,0:PR
INT"1) MEDIANES D'UN TRIANGLE.":FORI=1TO
100:NEXTI:COLOR0,2:LOCATE1,3,0:PRINT"1)
MEDIANES D'UN TRIANGLE.":FORI=1TO100:NEX
TI:NEXTJ
1005 CLS:ATTRB0,1:SCREEN0,10,2:LOCATE7,1
2:PRINT"1) MEDIANES D'UN TRIANGLE"
1010 GOSUB6100:BEEP:CLS:GOTO1200
1020 CLS:GOSUB7500:GOSUB6500
1030 GOSUB7000
1040 GOSUB6600
1050 GOSUB8000
1060 FORN=1TO3
1070 GOSUB8500
1080 BOXF(XM-1,YM-1)-(XM+1,YM+1),2
1090 GOSUB9200
1100 NEXTN
1120 GOSUB6800
1130 GOTO1050
1200 '////////////////////////////////////
////// DEFINITION D'UNE MEDIANE ////////
////////////////////////////////////////
1210 ATTRB0,0:SCREEN0,8,8:PRINT" Voici u
n triangle":PRINT"avec une de ses":PRINT
"MEDIANES en vert."
1220 PRINT:PRINT"Observe-la et pointe":P
RINT"le crayon optique":PRINT"sur la":PR
INT"bonne reponse."
1230 PRINT:PRINT" Une MEDIANE est:":REST
ORE10000:GOSUB12000
1240 GOSUB12200:LINE-(245,70),2:GOSUB120
10
1250 BEEP:CLS:COLOR0,8:PRINT" Voici main
tenant un":PRINT"triangle avec ses 3":PR
INT"MEDIANES.":PRINT"On constate qu'elle
s":PRINT"sont CONCOURANTES en":PRINT"un
point G appele":PRINT"CENTRE DE GRAVITE"
:PRINT"du triangle."
1260 PRINT" Observe et reponds:":PRINT:P
RINT"Ce point G est situe:":RESTORE10020
:GOSUB12000
1280 GOSUB12200:LINE-(245,70),2:LINE(180
,70)-(260,40),2:LINE(310,70)-(195,40),2:
PSET(28,7)"G",2,7:GOSUB12010:BEEP:GOTO10
20
1990 '////////////////////////////////////
////////// HAUTEURS D'UN TRIANGLE //////
////////////////////////////////////////
2000 FORJ=1 TO 6:COLOR1,7:LOCATE1,6,0:PR
INT"2) HAUTEURS D'UN TRIANGLE.":FORI=1TO
100:NEXTI:COLOR7,1:LOCATE1,6,0:PRINT"3)
HAUTEURS D'UN TRIANGLE.":FORI=1TO100:NEX
TI:NEXTJ
2005 CLS:SCREEN0,9,1:ATTRB0,1:LOCATE7,12
:PRINT"2) HAUTEURS D'UN TRIANGLE"
2010 GOSUB6100:BEEP:CLS:GOTO2200
2020 CLS:GOSUB7600:GOSUB6500
2030 GOSUB 7000
2040 GOSUB6600
2050 GOSUB8000
2060 FOR N=1TO3
2070 GOSUB8500
2080 GOSUB9300
2090 IF XP<0 OR XP>319 OR YP<0 ORYP>199
THEN 2100 ELSE 2120
2100 GOSUB6300
2110 GOTO2050
2120 GOSUB9400
2130 NEXTN
2140 GOSUB9500
2150 IF XH<0 ORXH>319 OR YH<0 OR YH >199
 THEN 2100
2160 GOSUB9600
2180 GOSUB6800
2190 GOTO2050
2200 '////////////////////////////////////
//////// DEFINITION D'UNE HAUTEUR //////
////////////////////////////////////////
2210 ATTRB0,0:SCREEN0,8,8:PRINT" Voici 2
 triangles":PRINT"avec une de leurs":PRI
NT"HAUTEURS en rouge."
2220 PRINT:PRINT"Observe-les et":PRINT"p
ointe le crayon ":PRINT"optique sur ":PR
INT"la bonne reponse."
2230 PRINT:PRINT" Une HAUTEUR est:":REST
ORE10040:GOSUB12000
2240 BOXF(152,0)-(320,80),-8:BOX(150,0)-
(235,80),0:BOX-(320,0),0
2250 LINE(180,10)-(160,70),0:LINE-(230,7
0):LINE-(180,10):LINE-(180,70),1:LINE(27
1,70)-(247,10),0:LINE-(309,70):LINE-(271
,70):LINE-(247,70),3:LINE-(247,10),1
2260 GOSUB12010
2270 BEEP:CLS:COLOR0,8:PRINT" Voici main
tenant":PRINT"2 triangles avec":PRINT"le
urs 3 HAUTEURS.":PRINT" On constate":PRI
NT"qu'elles sont":PRINT"CONCOURANTES en
un":PRINT"point H appele":PRINT"ORTHOCEN
TRE "
2280 PRINT"du triangle.":PRINT" Observe-
les et reponds:":PRINT:PRINT" Le point H
 est situe:":RESTORE10060:GOSUB12000
2290 BOXF(152,0)-(320,70),-8:BOX(152,70)
-(232,0),0:BOX-(320,70),0:LINE(185,10)-(
225,60),0:LINE-(160,60),0:LINE-(185,10):
LINE(265,35)-(240,60):LINE-(310,60):LINE
-(265,35):PSET(22,6)"H",1,7:PSET(34,1)"H
",1,7
2293 LINE(225,60)-(173,35),1:LINE(185,10
)-(185,60),1
2295 LINE(160,60)-(200,30),1:LINE(265,60
)-(265,14),1:LINE-(240,60),1:LINE(310,60
)-(265,14),1:LINE(256,30)-(265,35),3:LIN
E-(276,24),3:LINE(265,60)-(265,14),1
2300 GOSUB12010:BEEP:GOTO2020
2990 '////////////////////////////////////
///MEDIATRICES DES COTES D'UN TRIANGLE//
////////////////////////////////////////
3000 FORJ=1 TO 6:COLOR4,7:LOCATE1,9,0:PR
INT"3) MEDIATRICES DES COTES D'UN TRIANG
LE":LOCATE9,10,0:PRINT"ET CERCLE CIRCONS
CRIT,"
3002 FORI=1TO100:NEXTI:COLOR7,4:LOCATE1,
9,0:PRINT"3) MEDIATRICES DES COTES D'UN
TRIANGLE":LOCATE9,10,0:PRINT"ET CERCLE C
IRCONSCRIT.":FORI=1TO100:NEXTI:NEXTJ
3005 CLS:SCREEN0,12,4:ATTRB0,1:LOCATE1,1
0:PRINT"3) MEDIATRICES DES COTES D'UN TR
IANGLE"
3010 LOCATE9,14:PRINT"ET CERCLE CIRCONSC
RIT"
3020 GOSUB6100:BEEP:CLS:GOTO3300
3030 CLS:GOSUB7700:GOSUB6500
3040 GOSUB7000
3050 GOSUB6600
3060 GOSUB8000
3070 FOR N=1 TO 3
3080 COLOR4:GOSUB8500
3090 BOXF(XM-1,YM-1)-(XM+1,YM+1)
3100 GOSUB8800
3110 GOSUB9000
3115 GOSUB6100
3120 NEXTN
3130 COLOR0:GOSUB9700
3140 IF XO<0 OR XO>319 OR YO<0 OR YO>199
 THEN 3150 ELSE 3170
3150 GOSUB6400
3160 GOTO3060
3170 R=SQR((XA-XO)^2+(YA-YO)^2)
3180 GOSUB8600
3200 GOSUB6800
3210 GOTO3060
3300 '////////////////////////////////////
////// DEFINITION D'UNE MEDIATRICE //////
////////////////////////////////////////
3310 ATTRB0,0:SCREEN0,8,8:PRINT" Voici u
n triangle":PRINT"avec la MEDIATRICE":PR
INT"d'un cote en bleu."
3320 PRINT:PRINT"Observe-la et pointe":P
RINT"le crayon optique":PRINT"sur la":PR
INT"bonne reponse."
3340 PRINT:PRINT" Une MEDIATRICE est:":R
ESTORE10080:GOSUB12000
3350 GOSUB12200:LINE(245,2)-(245,78),4:G
OSUB12010
3360 BEEP:CLS:COLOR0,8:PRINT" Voici main
tenant":PRINT"2 triangles avec":PRINT"le
s MEDIATRICES":PRINT"des 3 cotes."
3370 PRINT" On constate":PRINT"qu'elles
sont":PRINT"CONCOURANTES en un":PRINT"po
int O."
3380 PRINT"Observe et reponds:":PRINT:PR
INT" Le point O est situe:"
3390 RESTORE10100:GOSUB12000:BOXF(152,0)
-(320,70),-8:BOX(152,0)-(232,70),0:BOX-(
320,0)
3400 LINE(180,10)-(166,50),0:LINE-(220,5
0),0:LINE-(180,10),0:LINE(304,25)-(270,5
):LINE-(246,25):LINE-(304,25)
3410 LINE(193,2)-(193,68),4:LINE(154,24)
-(230,50),4:LINE(162,68)-(228,2),4:LINE(
250,2)-(300,68),4:LINE(275,2)-(275,68),4
:LINE(296,2)-(252,68),4:PSET(35,4)"O",4,
7:PSET(23,3)"O",4,7
3420 GOSUB12010:CONSOLE14,24:CLS:COLOR0:
PRINT" C'est pourquoi le point O est le
      CENTRE DU CERCLE CIRCONSCRIT au tr
iangle(cercle passant par les 3 sommets)
."
3430 PRINT:PRINT:PRINT" APPUIE LE CRAYON
 OPTIQUE CONTRE L'ECRANET CHACUN DES 2 C
ERCLES SE TRACERA.":FORI=1TO5:FORJ=1TO10
0:NEXTJ:SCREEN4,7:FORJ=1TO100:NEXTJ:SCRE
EN0,7:NEXTI:INPUTPENCC,LL:BEEP:XO=193:YO
=37:R=30:GOSUB8600:XO=275:YO=35:R=31:GOS
UB8600
3440 FORI=1TO1400:NEXTI:CONSOLE0,24:BEEP
:GOTO3030
3990 '////////////////////////////////////
/////BISSECTRICES DES ANGLES D'UN TRI-AN
GLE.CERCLES INSCRITS ET EX-INSCRITS ////
////////////////////////////////////////
4000 FORJ=1 TO 6:COLOR5,7:LOCATE1,13,0:P
RINT"4) BISSECTRICES DES ANGLES D'UN TRI
AN-":LOCATE3,14,0:PRINT"GLE.CERCLES INSC
RIT ET EX-INSCRITS."
4002 FORI=1TO100:NEXTI:COLOR7,5:LOCATE1,
13,0:PRINT"4) BISSECTRICES DES ANGLES D'
UN TRIAN-":LOCATE3,14,0:PRINT"GLE.CERCLE
S INSCRIT ET EX-INSCRITS.":FORI=1TO100:N
EXTI:NEXTJ
4005 CLS:SCREEN0,13,5:ATTRB0,1:LOCATE7,1
0:PRINT"4) BISSECTRICES DES ANGLES"
4010 LOCATE14,12:PRINT"D'UN TRIANGLE"
4020 LOCATE2,14:PRINT"CERCLE INSCRIT ET
CERCLES EX-INSCRITS"
4030 GOSUB6100:BEEP:CLS:GOTO4700
4040 CLS:GOSUB7840:GOSUB6500
4050 GOSUB7000
4060 GOSUB6600
4070 GOSUB8000
4080 FORN=1TO3
4090 GOSUB8500
4100 AB=SQR((X1-X)^2+(Y1-Y)^2)
4110 BC=SQR((X2-X1)^2+(Y2-Y1)^2)
4120 CA=SQR((X-X2)^2+(Y-Y2)^2)
4130 BP=AB*BC/(AB+CA):K=BP/BC
4140 XP=X1+K*(X2-X1):YP=Y1+K*(Y2-Y1)
4150 LINE(X,Y)-(XP,YP),5
4160 GOSUB6100
4170 IF N=1 THENXD=XP:YD=YP
4180 IF N=2 THENXE=XP:YE=YP
4190 IF N=3 THENXF=XP:YF=YP
4200 NEXTN
4210 DELTA=(YD-YA)*(XB-XE)-(YE-YB)*(XA-X
D)
4220 C=XA*(YD-YA)-YA*(XD-XA)
4230 D=XB*(YE-YB)-YB*(XE-XB)
4240 XO=(C*(XB-XE)-D*(XA-XD))/DELTA
4250 YO=(D*(YD-YA)-C*(YE-YB))/DELTA
4260 P=(AB+BC+CA)/2
4270 R=SQR((P-BC)*(P-CA)*(P-AB)/P)
4280 GOSUB8600
4290 GOSUB6100
4300 FORN=1TO3
4310 GOSUB8500
4320 A=Y-Y1:B=X1-X:C=-A*X-B*Y
4330 GOSUB9000
4340 GOSUB6100
4350 NEXTN
4360 FORN=1TO3
4370 GOSUB8500
4380 IF N=1 THEN A=Y-YD:B=XD-X
4390 IF N=2 THEN A=Y-YE:B=XE-X
4400 IF N=3 THEN A=Y-YF:B=XF-X
4410 C=-A*X-B*Y
4420 COLOR5:GOSUB9000
4430 GOSUB6100
4440 NEXTN
4450 FORN=1TO3
4460 GOSUB8500
4470 IF N=1 THEN A=XD-X:B=YD-Y
4480 IF N=2 THEN A=XE-X:B=YE-Y
4490 IF N=3 THEN A=XF-X:B=YF-Y
4500 C=-A*X-B*Y
4510 COLOR15:GOSUB9000
4520 GOSUB6100
4530 NEXTN:R1=R
4540 FORN=1TO3
4550 GOSUB8500
4560 IF N=1 THEN X4=XD:Y4=YD:X5=XE:Y5=YE
:R=P*R1/(P-CA)
4570 IF N=2 THEN X4=XE:Y4=YE:X5=XF:Y5=YF
:R=P*R1/(P-AB)
4580 IF N=3 THEN X4=XF:Y4=YF:X5=XD:Y5=YD
:R=P*R1/(P-BC)
4590 DELTA=(Y-Y4)*(Y5-Y1)+(X-X4)*(X5-X1)
4600 C=X*(Y-Y4)-Y*(X-X4)
4610 D=X1*(X5-X1)+Y1*(Y5-Y1)
4620 XO=(C*(Y5-Y1)+D*(X-X4))/DELTA
4630 YO=(D*(Y-Y4)-C*(X5-X1))/DELTA
4640 COLOR0:GOSUB8600
4650 GOSUB6200
4660 NEXTN
4680 GOSUB6800
4690 GOTO4070
4700 '////////////////////////////////////
/// DEFINITIONS D'UNE BISSECTRICE,//////
//DES CERCLES INSCRITS ET EX -INSCRITS//
////////////////////////////////////////
4705 ATTRB0,0:SCREEN0,8,8:PRINT" Voici u
n triangle":PRINT"avec une BISSECTRICE":
PRINT"INTERIEURE en mauve.":PRINT:PRINT"
 Observe-la et":PRINT"pointe le crayon":
PRINT"optique sur":PRINT"la bonne repons
e."
4707 PRINT:PRINT:PRINT" Une BISSECTRICE
INTERIEURE est:"
4710 RESTORE10120:GOSUB12000:GOSUB12300
4715 GOSUB12010:BEEP:CLS:COLOR0,8
4720 PRINT" Voici maintenant un":PRINT"t
riangle avec ses 3":PRINT"BISSECTRICES":
PRINT"INTERIEURES."
4725 PRINT" On constate qu'elles":PRINT"
sont CONCOURANTES":PRINT"en un point I."
:PRINT:PRINT" Observe et reponds:"
4730 PRINT:PRINT" Le point I est situe:"
:RESTORE10140:GOSUB12000:GOSUB12300:LINE
(300,70)-(233,35),5:LINE(190,70)-(278,38
),5:PSET(31,4)"I",5,7:GOSUB12010
4740 CONSOLE12,13:CLS:CONSOLE16,24:CLS:P
RINT:PRINT" C'est pourquoi le point I es
t le CENTREDU CERCLE INSCRIT dans le tri
angle      (cercle tangent interieuremen
t aux      3 cotes)."
4750 PRINT:PRINT" APPUIE LE CRAYON OPTIQ
UE CONTRE L'ECRANET CE CERCLE SE TRACERA
.":FORI=1TO5:FORJ=1TO100:NEXTJ:SCREEN4,7
:FORJ=1TO100:NEXTJ:SCREEN0,7:NEXTI:INPUT
PENCC,LL:BEEP:XO=255:YO=46:R=24:GOSUB860
0:FORI=1TO1400:NEXTI:BEEP
4760 CONSOLE0,24:CLS:GOSUB7800:GOSUB6500
:CLS:SCREEN0,8,8:PRINT:PRINT" Voici un t
riangle":PRINT"avec une BISSECTRICE":PRI
NT"INTERIEURE en mauve":PRINT"et une BIS
SECTRICE":PRINT"EXTERIEURE en orange."
4770 PRINT:PRINT:PRINT" Observe et repon
ds:":PRINT:PRINT" Une BISSECTRICE EXTERI
EURE est:":RESTORE10160:GOSUB12000:GOSUB
12400:GOSUB12010
4790 CLS:COLOR0,8:PRINT" Voici maintenan
t un":PRINT"triangle avec ses 3":PRINT"B
ISSECTRICES INTE-":PRINT"RIEURES et ses
3":PRINT"BISSECTRICES ":PRINT"EXTERIEURE
S.":PRINT" On constate que 2"
4800 PRINT"BISSECTRICES EXTE-":PRINT"RIE
URES et une BIS-":PRINT"SECTRICE INTERIE
URE":PRINT"sont CONCOURANTES.On obtient
ainsi      3 points J,K,L.Chacun de ce
s 3 points:"
4810 GOSUB12400:PSET(32,8)"J",15,7:PSET(
34,2)"K":PSET(28,1)"L":LINE(196,2)-(310,
76),5:LINE(170,78)-(317,6),5:LINE(244,76
)-(295,2),15:LINE(213,2)-(252,76),15
4820 RESTORE10180:GOSUB12000:GOSUB12010
4830 CONSOLE12,13:CLS:CONSOLE16,24:CLS:P
RINT:PRINT" C'est pourquoi les points J,
K,L sont   les CENTRES DES CERCLES EX-IN
SCRITS dansle triangle (cercles tangents
 exterieu- rement aux 3 cotes).":PRINT
4840 PRINT" APPUIE LE CRAYON OPTIQUE CON
TRE L'ECRANET CES 3 CERCLES SE TRACERONT
.":FORI=1TO5:FORJ=1TO100:NEXTJ:SCREEN4,7
:FORJ=1TO100:NEXTJ:SCREEN0,7:NEXTI:INPUT
PENCC,LL
4845 BEEP:XO=248:YO=71:R=25:GOSUB8700:XO
=280:YO=24:R=22:GOSUB8700:XO=221:YO=17:R
=29:GOSUB8700
4850 FORI=1TO1500:NEXTI:BEEP:CONSOLE0,24
:GOTO4040
4990 '////////////////////////////////////
////////////  DROITE D'EULER  //////////
////////////////////////////////////////
LIST4730-
5000 FORJ=1 TO 6:COLOR3,0:LOCATE1,17,0:P
RINT"5) DROITE D'EULER.":FORI=1TO100:NEX
TI:COLOR0,3:LOCATE1,17,0:PRINT"5) DROITE
 D'EULER.":FORI=1TO100:NEXTI:NEXTJ
5005 CLS:SCREEN0,11,3:ATTRB0,1:LOCATE11,
12:PRINT"5) DROITE D'EULER"
5010 GOSUB6100:BEEP:CLS:GOTO5600
5020 CLS:GOSUB7900:GOSUB6500
5030 GOSUB7000
5040 GOSUB6600
5050 GOSUB8000
5060 FORN=1TO3
5070 GOSUB8500
5080 GOSUB9200
5090 NEXTN
5100 XG=(XA+XB+XC)/3:YG=(YA+YB+YC)/3
5110 BOXF(XG-1,YG-1)-(XG+1,YG+1),2
5120 GOSUB9800
5130 GOSUB6100
5140 FORN=1TO3
5150 GOSUB8500
5160 GOSUB9300
5170 IF XP<0 OR YP>319 OR YP<0 OR YP>199
 THEN5180 ELSE5200
5180 GOSUB6300
5190 GOTO5050
5200 GOSUB9400
5210 NEXTN
5220 GOSUB9500
5230 IF XH<1 OR XH>318 OR YH<1 OR YH>198
 THEN5180
5240 GOSUB9600
5250 BOXF(XH-1,YH-1)-(XH+1,YH+1),1
5260 GOSUB9800
5270 GOSUB9900
5272 IF XG<>XH OR YG<>YH THEN 5280
5274 PRINT" UN TRIANGLE EQUILATERAL NE C
ONVIENT PAS":GOSUB6420
5276 GOTO5050
5280 GOSUB6100
5290 FORN=1TO3
5300 GOSUB8500
5310 GOSUB8800
5320 COLOR4:GOSUB9000
5325 GOSUB6200
5330 NEXTN
5340 COLOR0:GOSUB9700
5350 IF XO<0 OR XO>319 OR YO<0 OR YO>199
THEN5360ELSE5380
5360 GOSUB6400
5370 GOTO5050
5380 BOXF(XO-1,YO-1)-(XO+1,YO+1),4
5390 GOSUB9800
5400 GOSUB9900
5410 BOXF(XO-1,YO-1)-(XO+1,YO+1),4
5420 BOXF(299,83)-(301,85),4
5430 LOCATE38,10:COLOR4:PRINT"O"
5440 COLOR3:GOSUB6100
5450 A=YH-YG:B=XG-XH:C=-A*XG-B*YG
```

A SUIVRE...

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

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

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

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

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

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

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

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

LANGAGE MACHINE SUR *CBM 64*

LISTING 1

```
2500 00 00 00 00 3C 00 00 3F'
2508 00 00 3F 80 00 3F C0 00'
2510 3F C0 00 3F E0 00 3F E0'
2518 00 3F E0 00 3F E0 7F C0'
2520 00 7F C0 00 7F C0 00 7F'
2528 C0 00 3F C0 00 3F C0 00'
2530 1F C0 00 0F C0 00 03 C0'
2538 00 00 00 00 00 00 00 00'
2540 00 00 00 03 C0 00 0F C0'
2548 00 1F C0 00 3F C0 00 3F'
2550 C0 00 7F C0 00 7F C0 00'
2558 7F C0 00 7F C0 00 00 3F'
2560 E0 00 3F E0 00 3F E0 00'
2568 3F E0 00 3F C0 00 3F C0'
2570 00 3F 80 00 3F 00 00 3C'
2578 00 00 00 00 00 00 00 00'
2580 00 00 00 00 00 00 00 00'
```

LISTING 2

```
0 S=0
1 FORF=9472TO9600
2 READA
3 S=S+A:POKEF,A
4 NEXTF
5 IFS<>8766THENPRINT"ERREURRRRR":E
ND
6 PRINT"ONK ONK,C'EST BIEN"
10 DATA 0,0,0,0,60,0,0,63,0,0,63,1
28,0,63,192,0
20 DATA 63,192,0,63,224,0,63,224,0
,63,224,0,63,224,127,192
30 DATA 0,127,192,0,127,192,0,127,
192,0,63,192,0,63,192,0
40 DATA 31,192,0,15,192,0,3,192,0,
0,0,0,0,0,0,0
50 DATA 0,0,0,3,192,0,15,192,0,31,
192,0,63,192,0,63
60 DATA 192,0,127,192,0,127,192,0,
127,192,0,127,192,0,0,63
70 DATA 224,0,63,224,0,63,224,0,63
,224,0,63,192,0,63,192
80 DATA 0,63,128,0,63,0,0,60,0,0,0
,0,0,0,0,0
90 DATA 0,86,0,144,80,0,0,0,70,0,1
34,4,0,0,0,32
```

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

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

FLASHBACK

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

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

Le listing 3, qui n'était pas et n'est toujours pas utilisé, comporte une petite erreur. En C358 se trouve un très joli BNE $C357. Soyez gentil de le modifiez en BNE $C354 pour que ça marche. Mais comme aucune routine ne contient le très utile et très habile JMP $C350 - qui effectue comme tout le monde le sait, un saut au début de ce listing - ça ne sert à rien. Mais alors, c'est quoi t'est-ce donc ? Eh bien les adresses de D400 à D418 sont forcées à zéro, ce qui initialise le circuit audio de votre chose marron à touches marron (un peu plus foncées).

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

- Le premier : X est-il égal à 28 ? Si oui, c'est le premier appel de cette routine. Il faut donc initialiser le 6581 (sachez bande de flemmards qui ne voulez pas relire le n° 126, que ce circuit portant le doux nom composé de quatre chiffres subtilement associés, est en fait le circuit audio) avec un saut en C340 (listing 2, donc expliqué dans quelques lignes), pour mettre à zéro les sons générés précédemment, puis un autre saut en C360 (listing 4, donc pour dans un peu plus de lignes), pour définir le volume du son, sa forme (carré, triangle, etc.) et plein de choses les plus diverses les unes que les autres.
- Ensuite : X inférieur à 4 ? ? ? Si oui, il ne faut plus générer un sifflement, mais un bruit correspondant aux pieds touchant le sol. Dans ce cas, saut en C316 où est effectué le troisième test. Sinon, appel de la routine en C380 (listing 5, un peu de patience), puis récupération de la valeur de X sur la pile et retour.
- X égal à 1 ? Non ! Alors si le processeur est arrivé jusque-là, c'est que X est inférieur à 4, donc compris entre 4 et 2 (inclus). Là, saut en C3B0 pour le bruit de la chute (listing 6, je ne dis plus rien (NDTT : chute, je ne dis plus rien... Ouaaahh très subtil)(NDTT : c'est une note du traitement de texte. Eh oui, c'est ça l'intelligence artificielle !..)) puis la même fin que juste au dessus (récupération de X etc.). X = 1, on coupe tous les sons avec JMP $C340 et encore la même fin.

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

Listing 3 : Ah non, pas encore !

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

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

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

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

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

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

Sébastien Mougey

LANGAGE MACHINE SUR *THOMSON*

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

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

ET C'EST REPARTI POUR UN TOUR...

Les plus petites informations qui circulent dans les entrailles du monstre sont appelées bits et ne peuvent avoir que deux états 1 ou 0. Qui dit deux états possibles, dit langage BINAIRE. Le moteur de la bête, un brave microprocesseur 6809, est dit microprocesseur 8 bits parce qu'il manipule les informations par groupe de 8 bits. Chaque ensemble de 8 bits est appelé OCTET. Pour s'y retrouver plus facilement dans tout ce micmac de 1 et de 0, on utilise de préférence une numérotation alphanumérique (lettres et chiffres) en base 16 appelée HEXADECIMALE pour dialoguer avec le computer. Si le mode décimal est composé de 10 chiffres de 0 à 9, le mode hexadécimal (ou HEXA, c'est plus facile comme dit l'autre) est formé quant à lui de 16 "chiffres" de 0 à F. Soit les 10 chiffres et 6 lettres : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F. Tiens, un petit tableau :

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

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

200 = 1100 1000 = C8

De même on s'aperçoit que la valeur maximale que peut contenir un octet est de 255, soit 11111111 = FF. Sachez que votre THOMSON peut effectuer la conversion décimal -- hexa par la commande HEX$ (à part sur le MO5) et la conversion hexa -- décimal par &H, exemple :

PRINT HEX$(255)
PRINT &HFF

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

listing 1.

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

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

Vous voulez un exemple qui se voit ? Eh bien travaillons dans la mémoire écran (zone mémoire dédiée à l'affichage) située pour TO7, T07/70, TO8, TO9, etc. de &H4000 à &H5F3F et pour MO5, MO6, etc. de &H0 à &H1F3F. Nous verrons par la suite qu'il existe en fait deux mémoires écran, une pour la forme et l'autre pour la couleur, mais bon; pour l'instant, faisons comme s'il n'en existait qu'une. Le petit programme suivant fait parcourir à un bit la mémoire écran, en indiquant l'adresse de chaque octet traversé. Les possesseurs de MO5 devront en ligne 20, changer &H4000 par &H0 et en ligne 50, &H5F3F par &H1F3F. Sachez que l'ordre d'affichage à la queue leu leu se dit de type "BIT MAP".

listing 2.

```
10 CLS:SCREEN4,0,0
20 COLOR1,7:A=&H4000:X=128
30 LOCATE0,0,0:PRINTA
40 IFX>1THENX=X/2:POKEA,X:GOTO40
50 POKEA,0:A=A-(A<&H5F3F):X=128:GOTO30
```

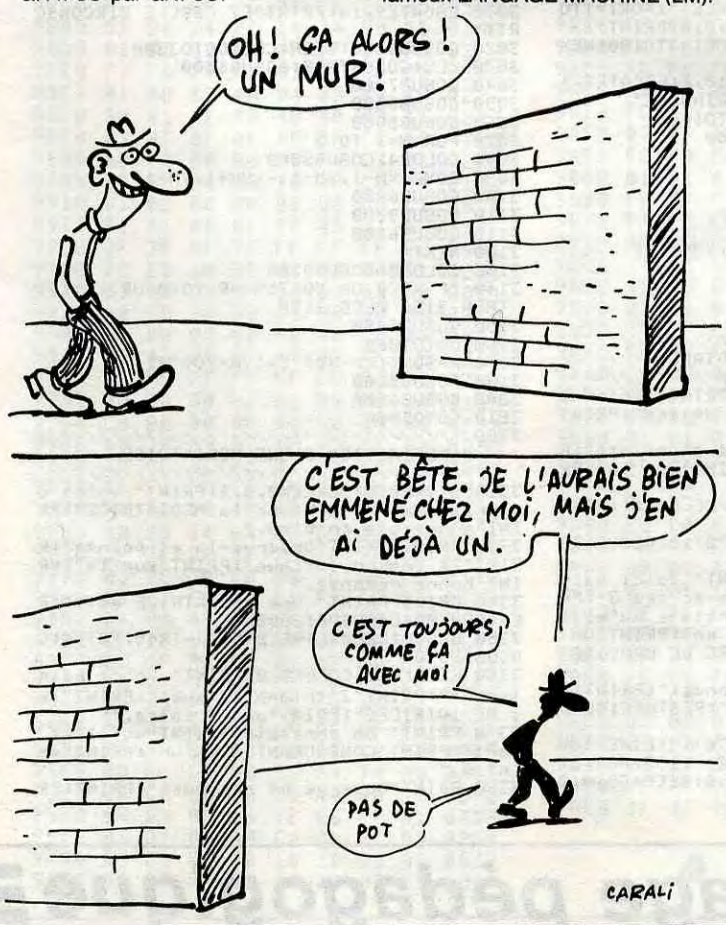
En partant de cet exemple significatif, on peu se marrer un peut (programme ci-dessous). Les possesseurs de MO5 devront en ligne 30, changer &H4E24 par &HE24 et &H4F3C par &HF3C.

listing 3.

```
10 LOCATE0,0,0:CLS:SCREEN4,0,0
20 RESTORE:FORJ=1TO6
30 FORI=&H4E24 TO &H4F3C STEP40
40 READA$:POKEI,VAL("&H"+A$)
50 NEXTI,J:GOTO20
60 DATA18,5A,7E,18,18,24,24,24,18,99,7E,
18,18,24,24,24,,18,18,FF,18,24,42,24,,,1
8,18,FF,3C,42,24,,18,18,FF,18,24,42,24,1
8,99,7E,18,18,24,24,24
```

ET L'ASSEMBLEUR ?..

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



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

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

LISTING TO7, TO7-70, etc...

```
10 CLS:SCREEN4,0,0:L=70
20 FORI=&HA000 TO &HA058 STEP8
30 S=0:FOR AD=I TO I+7:READA$
40 C=VAL("&H"+A$):POKEAD,C:S=S+C:NEXT
50 READS$:IFS<>VAL("&H"+S$)THENPRINT"Err
eur DATA ligne";L:STOP
60 L=L+10:NEXT:INPUT"Vitesse (0 a 255) :
";V:POKE&HA01E,V:EXEC&HA000
70 DATAB6,60,19,84,20,B7,60,19,303
80 DATACC,A0,29,FD,60,2D,8E,00,3AD
90 DATA14,10,8E,00,0B,C6,80,F7,2FA
100 DATA50,41,BD,E8,33,86,FF,4A,448
110 DATA26,FD,5C,C1,86,27,EE,20,3F8
120 DATAEE,24,24,24,18,18,7E,7A,282
130 DATA18,24,24,24,18,18,7E,99,1CB
140 DATA18,24,42,24,18,FF,18,18,1E9
150 DATA00,24,42,3C,FF,18,18,00,1D1
160 DATA00,24,42,24,18,FF,18,18,1D1
170 DATA00,24,24,24,18,18,7E,99,1B3
180 DATA18,00,00,00,00,00,00,00,018
```

LISTING MO5, MO6, etc...

```
10 CLS:SCREEN4,0,0:L=70
20 FORI=&H7000 TO &H7058 STEP8
30 S=0:FOR AD=I TO I+7:READA$
40 C=VAL("&H"+A$):POKEAD,C:S=S+C:NEXT
50 READS$:IFS<>VAL("&H"+S$)THENPRINT"Err
eur DATA ligne";L:STOP
60 L=L+10:NEXT:INPUT"Vitesse (0 a 255) :
";V:POKE&H701E,V:EXEC&H7000
70 DATAB6,20,19,84,20,B7,20,19,283
80 DATACC,70,29,FD,20,70,8E,00,390
90 DATA14,10,8E,00,0B,C6,80,F7,2FA
100 DATA20,36,12,3F,12,86,FF,4A,288
110 DATA26,FD,5C,C1,86,27,EE,20,3FB
120 DATAEE,24,24,24,18,18,7E,7A,282
130 DATA18,24,24,24,18,18,7E,99,1CB
140 DATA18,24,42,24,18,FF,18,18,1E9
150 DATA00,24,42,3C,FF,18,18,00,1D1
160 DATA00,24,42,24,18,FF,18,18,1D1
170 DATA00,24,24,24,18,18,7E,99,1B3
180 DATA18,00,00,00,00,00,00,00,018
```

Franck CHEVALLIER et Jean-Claude PAULIN.

TELOCHE

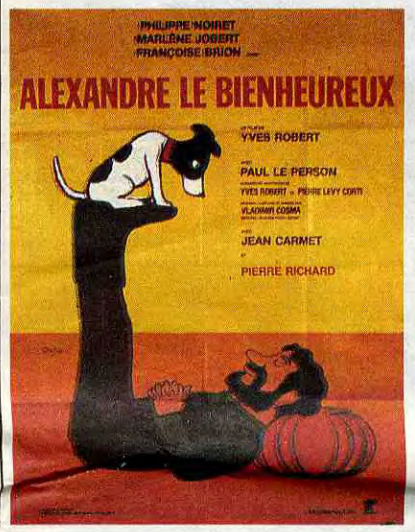
Convaincu par *Alexandre le Bienheureux*,
j'hiberne pour l'hiver, enfin pour la semaine.
Donc voici l'édito de cette semaine : bzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
BOMBYX

LES EMMERDEURS

ALEXANDRE LE BIENHEUREUX

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

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



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

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

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

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

Diffusion le mardi 14 à 20h30 sur A2.

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

LES CASSE-PIEDS

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

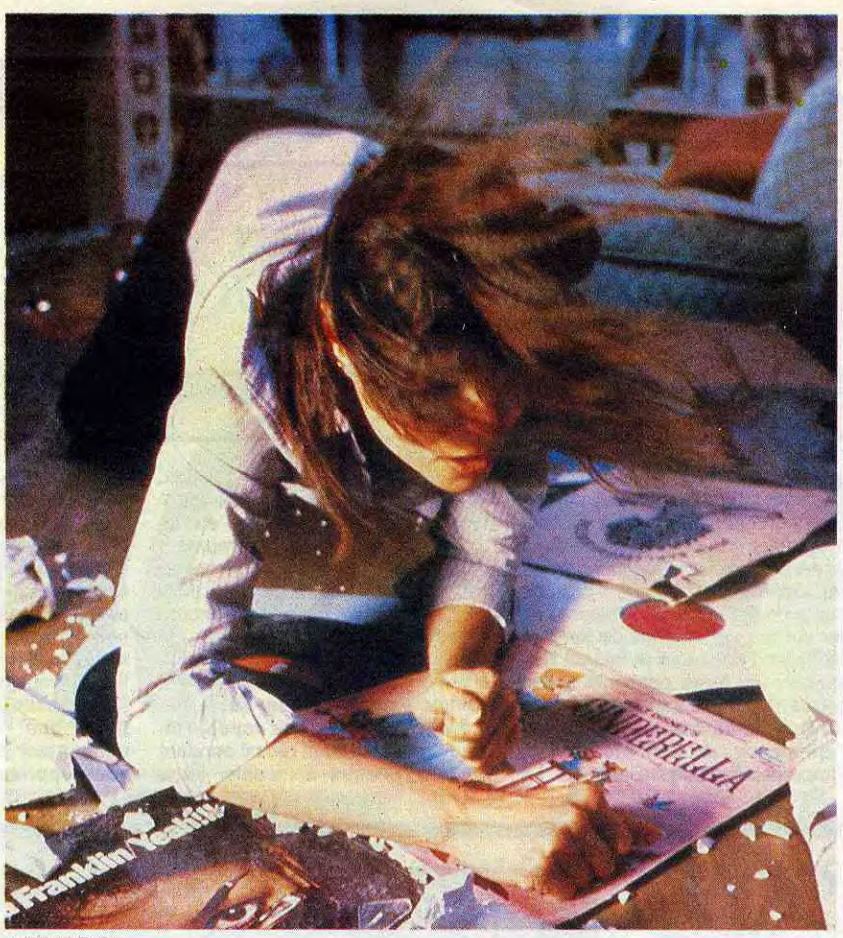
Voilà un film étonnant, genre bout à bout de ficelle de cheval .... bref une compilation de sketches illustrant l'humour franchouillard. Sur le thème, les casse-pieds, les enquiquineurs, les fâcheux (si le sujet vous rase, changez de lame) Dreville réussit un bel exercice de style. Un peu fastidieux à la longue, mais le spectacle de ces vieilles barbes qui s'en donnent à cœur joie réchauffe mes artères avachies. Beaucoup mieux que Mardi-Cinéma pour jouer à nos chers disparus.
Prix Louis Delluc et grand prix du cinéma français en 1948.
Diffusion le vendredi 17 à 21h00 sur Canal +.

LE BOULANGER DE VALORGUE

Film d'Henri Verneuil (1952)

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

Diffusion le lundi 13 sur FR3 à 20h35.



L'EMPRISE

VIOLS À L'ÉTALAGE

L'EMPRISE

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

Carla Moran, divorcée, trente-cinq ans, trois enfants, ressemble à n'importe quelle ménagère californienne. Elle vit dans une villa, vote pour Reagan, fréquente un club de gym et s'alimente de pop-corn et de somnifères.
Lors d'une nuit de cauchemar, elle est brutalisée et violée par des inconnus. Un scénario qui se reproduit plusieurs fois (some player shoot again) dans l'année. Impossible de saisir ces inconnus qui se révèlent être ... invisibles.
Les médecins et psychiatres concluent eux à '' une réaction névrotique de type hystérique ''. Les faits continuent, Clara a recours à un parapsychologue.
Enfin, un bon film para-psycho-fantastico-horrifique. Basé sur une histoire vraie, un fait divers très célèbre en Californie, le scénario intègre avec virtuosité les éléments para-normaux. Furie filme comme une Furie, oui bien sûr mais surtout il utilise au maximum les possibilités de la caméra, multipliant les angles et les prises de vues insolites.
Diffusion le samedi 11 sur Canal + à 23h20.

LES LIENS DE SANG

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

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

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

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

Diffusion le jeudi 16 à 20h35 sur FR3.

REMAKE

LES MISÉRABLES

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

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

Après la version de R. Bernard, la meilleure avec Baur-Vanel, après l'exercice essoufflée de Le Chanois (Gabin-Bourvil) voici la version Hossein (Ventura-Bouquet-Carmet) qui souffre d'un académisme glacial (jeu figé, lumière sinistre bien que propre sur elle, costumes naphtalines....). Peut-être la distribution trop brillante finit par nuire à ce genre d'entreprise.

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

L'AMOUR PARE-BALLES

AVEC LES COMPLIMENTS DE CHARLIE

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

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

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



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

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

BANDE A PART

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

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

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

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

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

Diffusion le vendredi 17 octobre à 23h00 sur A2.

LES VOIX DU BONHEUR

NINA

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

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

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

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

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

ETOILE SANS LUMIERES

Film de Marcel Blistène (1945) avec Edith Piaf, Mady Berry, Mila Parely, Colette Brosset, Jules Berry, Serge Reggiani et Yves Montand.

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

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

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

Diffusion le lundi 14 à 14h35 sur TF1.



NINA

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

TENSION

de ERE INFORMATIQUE pour AMSTRAD CPC.

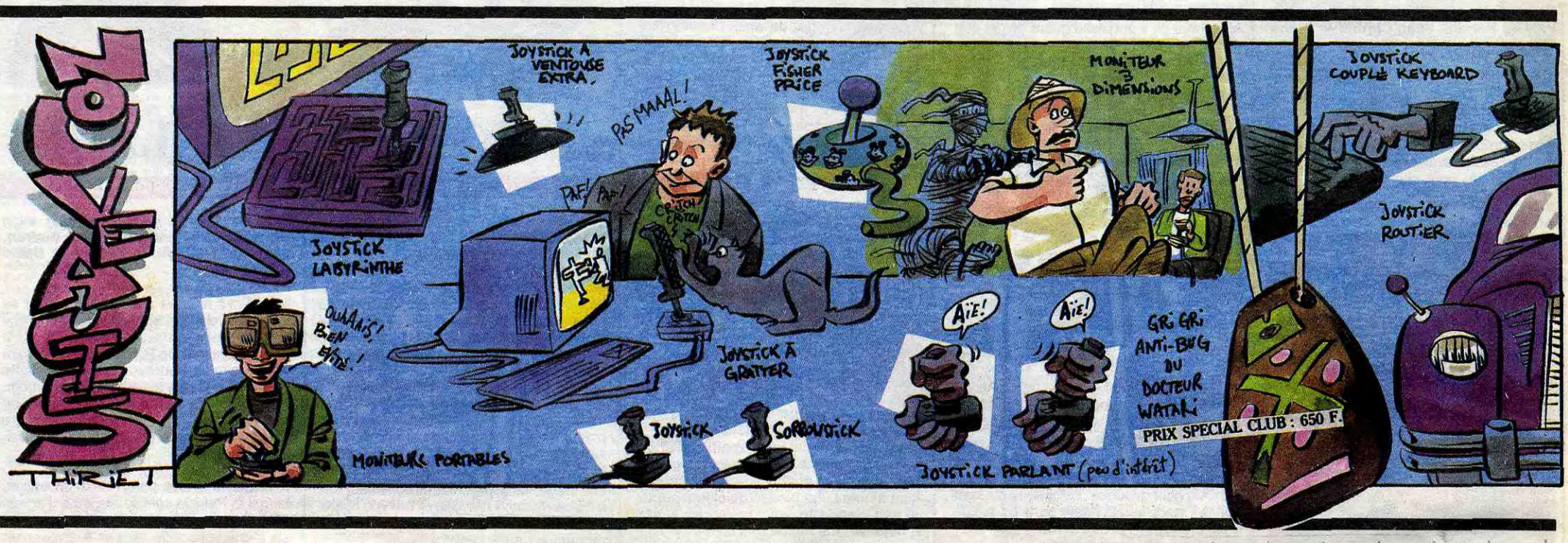
La soirée était déjà bien avancée. J'avais quitté la plantation quelques heures plus tôt et je me trouvais à présent dans l'arrière-salle du clandé local, soustrait aux regards indiscrets par des stores de bambou qui laissaient filtrer sur le quai des rais de lumière déchirant l'obscurité et faisant ressembler les rares passants à des forçats. Le poker rend les joueurs nerveux et ce soir-là, on pouvait s'apercevoir de leur tension à d'imperceptibles tressaillements. La donne précédente m'ayant satisfait, je restais sur le souvenir du strip-tease lascif prodigué par l'entraîneuse, et profitais de ce moment d'accalmie toute relative pour observer mes compagnons de table. Il n'y avait que Lady X qui pouvait encore prétendre bluffer, et le boss, le regard voilé par son chapeau mou, affichait un petit sourire en coin, comme à l'accoutumée. Seule une mouche égarée par les vapeurs de mauvais alcool avait réussi pendant un court instant à modifier leurs masques. Chico quant à lui faisait le nez. Blip ! La musiquette issue du HP me tire de ma rêverie. Je ne suis pas à Macao mais chez moi, devant mon Amstrad, et les 3 personnages avec qui je passe mes soirées ne sont en fait que des octets savamment agencés. Il faut dire que ce strip-poker (fermé) a tout ce qu'il faut pour vous faire voyager. D'abord les graphismes, très beaux, et si cela n'est pas suffisant, l'animation et la musique. De plus, cette simulation est l'une des seules du genre à tenir compte aussi fidèlement de la psychologie des joueurs. L'écran est divisé en 2 parties : en bas, votre jeu. Si vous n'êtes pas familiarisé avec les règles, l'ordinateur vous indique précisément quels sont vos atouts : 2 paires, full, brelan, etc. La partie supérieure de l'écran vous montre vos adversaires (3 au maximum), choisis au hasard parmi une "caractérothèque" en comportant 6. Le temps passant, vous apprendrez à les cerner et



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

MENU

AMSTRAD Francisco Dos REIS	Amsynthe page 5
AMSTRAD L. BOUHEYRE	Super Copter page 28
APPLE Gérard SEBBAH	Kzoyk page 3
CANON X07 F. Xavier JOURDREN	Basic Etendu page 8
CBM 64 Pierre COPPENS	Basic Hebdo page 7
EXL 100 J.L et F. FARGES	Carpathians 1879 page 25
MSX Laurent AUBLE	Sir Yann page 6
ORIC Jean François BUSTARRET	Raule page 4
SPECTRUM Alain JONQUET	Casse-Tête page 27
TI 99/4A (be) Jean Marc MERSANT	The Master page 24
Thomson TO7 Stéphane PRIMAULT	Danger page 26
VIC 20 Philippe SILLON	Le Vase d'or page 24
ZX 81 J.F. TALAOUANOU	ZX Olympic page 26



la Règle à Calcul

Micro-école

LES CONFIGURATIONS MICRO-ECOLE DU PLAN IPT*



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

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



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



TO8 : 2.990 F T.T.C.
TO8 avec moniteur couleur et drive 640 K : 5.990 F T.T.C.



TO9+ : 7.490 F T.T.C.
TO9+ avec moniteur N/B, haute résolution, imprimante qualité courrier, souris : 9.990 F T.T.C.

NOUVEAUTÉS RENTREE 86

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

TO8 : unité centrale 256 Ko, BASIC 128 K intégré, contrôleur de disquette intégré, interface manettes, interface imprimante, interface souris.

TO9+ : unité centrale 512 Ko, lecteur de disquettes 3,5 pouces, logiciel fournis : MULTIPLAN, PARAGRAPHE, FICHIER. Modem intégré.

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

*Informatique Pour Tous.

Conditions spéciales aux membres de l'enseignement.
Vente sur place et par correspondance, crédit total possible et immédiat SOVAC (sous réserve d'acceptation du dossier). Expédition gratuite des catalogues logiciels et périphériques.
la Règle à Calcul, département MICRO-ECOLE, 65-67, bd St-Germain BP 300 75228 Paris Cedex 05 Télex : 201 324 F.