



## C'EST NOËL : HEBDOGICIEL VOUS A PRIS...

Chacun son tour, de prendre le public pour des cons. Cette fois, c'est à nous. Mais lisez, lisez, vous ne vous en plaindrez peut-être pas...

### IMMACULEE CONCEPTION

Il y a un truc qui est extrêmement énervant dans les journaux, c'est le procédé qui consiste à dire : "Dans cet article, des révélations sensationnelles !" ou : "Des faits d'une importance capitale sont révélés dans ces pages !" et on lit, on lit, on s'use les yeux à lire le plus vite possible pour savoir quelle est la révélation alors qu'elle se trouve dans l'avant-dernière ligne de l'article, qui bien souvent se trouve en page intérieure.

Là, c'est pareil. Vous savez que l'HHHHebdo vous a pris pour des cons, vous savez aussi que ce n'est pas vrai (c'est pas le genre de la maison), vous vous êtes dit : "Ça, c'est rigolo, après "Atari vous a pris pour des cons" et "Commodore veut vous prendre pour des cons", ils refont ça à leur sauce, qu'est-ce qu'ils vont bien avoir pu inventer ?", et vous ne savez toujours pas de quoi cause l'article. Enervant, non ? Allez, je vous le dis : ça cause du serveur Hebdogiciel.

### NATIVITE

Et pourquoi ce titre, vous enquêrez-vous ? Parce que si vous compulez vos anciens numéros, vous trouverez dans un édit d'il y a, euh... fort longtemps, au moins un an, une promesse : "Le serveur a été retardé, mais il sera prêt début février au plus tard".

Texto. On vous a promis ça, et on l'a pas fait. Honte sur nous. On a quand même des excuses. Tout a commencé à l'avant-dernier Micro-Expo. Ceux qui à l'époque étaient venus nous voir sur notre stand pouvaient remarquer, dans un coin, un minitel et quelques bouts de

"Ouais, quoi ?" C'était chez Ceccaldi (le "boss"). C'est chez lui que cette installation précaire avait été mise en route et il a reçu des coups de fil en pleine nuit durant des semaines et des semaines. Un monovole, ce n'était pas assez. Il était occupé en perma-

allait 32 fois moins vite que lorsque une seule était connectée... Plutôt gênant. Parce que l'air de rien, la télématique n'est pas du tout implantée en France. On ne trouve que deux ou trois sociétés spécialisées qui peuvent vraiment prétendre être "branchées". Le

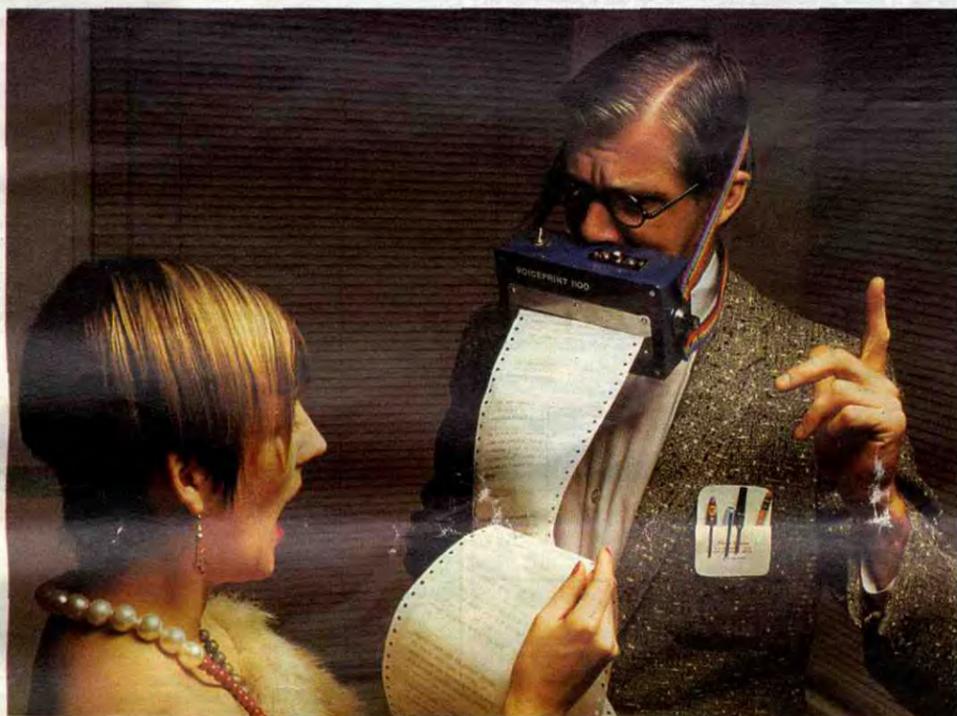
qu'est-ce que ça veut dire ?

### RESURRECTION

Et bon, on a ramé comme des fous, éliminé les constructeurs les uns après les autres, évincé les faux spécialistes, écarté les blaireaux en quête de bonne affaire et finalement on a trouvé. C'était il y a trois mois. Mais le projet n'avait plus rien de commun avec ce qu'on envisageait au début : on s'est retrouvés avec un DPS 6, un Mini 6 et 512 portes. De quoi voir venir. Il a fallu programmer tout ça. Vous imaginez, un Mini 6, la somme de boulot que ça représente ? Gérer les appels, les

files d'attente, les disques durs, les écrans, les saisies et les masques ? Composer toutes les pages ? Ecrire le système par lui-même ? Trois mois de boulot intensif, les yeux collés sur l'écran et le cerveau en compte de data print. Et encore, le dernier mois, c'était par équipe, les 3x8, nuit et jour ! Parce que faut pas déconner : on s'est foutu de vous, on a un an de retard, mais il y a des limites. Il fallait qu'il marche avant Noël, ce sacré serveur. Et puis on en avait envie, aussi : quel intermédiaire plus direct peut-on rêver entre vous et nous ?

Suite page 16



Georges Serveur d'Hebdogiciel, sa secrétaire et son imprimante.

papier collés dessus : "Si vous voulez consulter le serveur Hebdogiciel, appelez le ..." Certains ont noté le numéro de téléphone et ont appelé aussitôt rentrés chez eux. Pendant deux jours, ils ont effectivement été en communication avec un serveur... monovole. C'était notre première tentative. Avec un micro et quelques cartes, on avait essayé de faire quelque chose qui tienne debout, et compte tenu de la capacité, on avait réussi. Mais au bout de trois jours, ceux qui téléphonaient tombaient sur une voix bourrue qui disait :

nence. On s'est dit : "C'est pas suffisant, il faut un système beaucoup plus puissant".

### ELEVATION

Et on a cherché ce système. On a trouvé des 8 voies (une voie, c'est un utilisateur potentiel. "8 voies" signifie que 8 personnes au maximum peuvent se connecter en même temps. Une voie s'appelle aussi une porte), des 16 voies, des 32 voies, mais à chaque fois, d'énormes problèmes se posaient. Lorsque 32 personnes se branchaient en même temps sur le serveur, il

préhender l'ensemble des problèmes posés par une liaison télématique. Après tout, il a fallu un paquet de temps avant que l'Apple ne bénéficie de logiciels valables, pareil pour l'Amstrad, pareil pour le Commodore... Minitel n'échappe pas à la règle. Les protocoles de communication sont régis par des règles strictes, pas beaucoup plus compliquées que le basic, mais tout aussi longues à apprendre, et il y a un an, peu de gens pouvaient prétendre les connaître. Rappelez-vous votre apprentissage... Au secours, y a pas POKE dans le manuel,

En France, il n'y a pas trente-six personnes qui voyagent dans le Temps-X. Il y a Igor et il y a Grichka. Point. Je ne vais pas vous baratiner des heures sur ces deux personnages, vous les connaissez sans doute mieux que moi puisque vous les admirez tous les samedis sur votre petit écran. Cependant, vous ignorez certainement quelques détails qui pourraient vous les faire entrevoir sous un autre jour, sous un autre angle. J'ai rencontré les jumeaux il y a quelques jours, dans leur superbe appartement du XVIème arrondissement. Et là, j'en ai entendu de bonnes. Tenez, auriez-vous pensé que ces deux frères sont les heureux possesseurs de plusieurs doctorats concernant les mathématiques, l'astrophysique, les sciences politiques et la sémiologie ? Moi, pas. Et pourtant ! Toujours plus fort, Igor et Grichka sont régulièrement contactés par l'aérospatiale, le CNRS, le CEA et bien d'autres pour des conseils et des prestations. C'est intéressant, non ? Vous n'êtes pas sans savoir que ces deux jumeaux sont en

étroite collaboration avec les centres Digit Center bien connus pour leur grand réseau d'importation parallèle de micros et de gadgets électroniques. Mais encore ? HHHHebdo - Quels sont les relations entre Digit Center et les Bogdanoff ?

Suite page 24



## BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! lire page 17

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 17

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 13,14,15,16.

## CONCOURS PERMANENTS

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

CINOCHÉ-TELOCHE pages 26,38

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 22

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 35

## DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR

AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . CANON X-07 . CASIO FX 702-P.  
COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 . EXELVISION EXL 100 .  
MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM.  
TEXAS TI-99/4A. THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.







# Q.I TEST

Faites de votre APPLE, le miroir de votre intelligence supérieure (en principe..).

Pascal ANQUETIN



CHIQUÉ! Y A PAS MES OREILLES DANS LE MIROIR!



Qui NE DIT MOT, CONSENT DE SE TAIRE.

```

5 REM *** MINI-TEST Q.I ***
10 REM *** DE P.ANQUETIN ***
15 REM
20 TT = 0:MN = 0:SE = 0:TI = 0:S
  1 = 0:TG = 0:D* = CHR*(4):
  H* = CHR*(8)
25 HOME :S* = "EEEEEEEEEEEEEEEE
  EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE":T*
  = "E
      E"
30 VTAB 1: INVERSE : PRINT S*:
  PRINT T*: VTAB 3: PRINT "E
  MINI-TEST Q.I
      E": PRINT T*: PRINT
S*: NORMAL
35 VTAB 8: HTAB 5: PRINT "*** CE
  MINI-TEST VOUS PERMETTRA D'
  ": PRINT "AVOIR UNE IDEE SUR
  VOTRE QUOTIENT": PRINT "INT
  ELLECTUEL ."
40 PRINT TAB(5)** VOUS DEVEZ
  POUR CELA REPENDRE ": PRINT
  "AUX DIFFERENTES QUESTIONS Q
  UI VOUS": PRINT "SERONT POSE
  ES, ET CE EN UN TEMPS DETER
  ": PRINT "MINE, CE TEMPS ES
  T AFFICHE EN HAUT A": PRINT
  "DROITE ET DIMINUE PEU A PEU
  ":
45 PRINT " (COMPTE A REBOURS)
  ."
50 PRINT TAB(5)** QUAND VOUS
  PENSEZ AVOIR TROUVE LA": PRINT
  "SOLUTION, APPUYER SUR (RETURN)
  ": VOUS: PRINT "AVEZ ALORS 1
  0 SECONDES POUR DONNER": PRINT
  "VOTRE REPONSE ."
55 PRINT : PRINT TAB(7)"(RETU
  RN) POUR CONTINUER ..."
60 IF PEEK(-16384) < = 127
  THEN 60
65 POKE -16368,0: VTAB 8: HTAB
  1: CALL -958: HTAB 5: PRINT
  "** AVANT DE COMMENCER, MUNI
  SSEZ": PRINT "VOUS D'UN CRAY
  ON ET D'UNE FEUILLE DE ": PRINT
  "PAPIER .": PRINT
70 PRINT TAB(5)** JE VAIS TO
  UT D'ABORD VOUS DEMANDER: PRINT
  "DER VOTRE NOM, PRENOM ET AG
  E ": HTAB 10: INPUT "NOM
  ": N*: HTAB 10: INPUT "PRE
  NOM ": P*: HTAB 10: INPUT "
  AGE ": A*: AG
90 PRINT : PRINT : PRINT TAB(
  5)"ET MAINTENANT COMMENCONS
  ...": PRINT : PRINT : HTAB 3
  2: FLASH : PRINT "(RETURN)":
  NORMAL
95 IF PEEK(-16384) < = 127
  THEN 95
100 POKE -16368,0
105 REM 1ER TEST TI=2MN, PTS=
  5
110 HOME : INVERSE : PRINT S*:T
  $:T*:S*:VTAB 3: HTAB 16
  : PRINT "1 ER TEST": NORMAL
  : VTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0
  2'00": CHR*(34):
115 SPEED=100: VTAB 8: HTAB 5:
  PRINT "QUELLE SERIE DE LETT
  RES PEUT COM-": PRINT "-PLET
  ER CETTE SERIE LOGIQUE ?": PRIN
  T: PRINT "WDVIUXT-SNREOUFPD-NHM
  ULIKTJ-ISHEGPFTE": PRINT : PRINT
  " 1/ DSCUBZA 2/ DECPBHA 3/ DS
  CIBXA"
120 MN = 2:SE = 0: GOSUB 2545
125 VTAB 1: HTAB 34: INVERSE : PRIN
  T "EEEEEEEE": NORMAL : VTAB 17
130 IF TI = 1 THEN TI = 0: GOTO
  145
135 PRINT : PRINT TAB(14)"REP
  ONSE : ": GOSUB 2620
140 IF R* = "3" THEN TG = TG +
  5
145 HTAB 1
150 VTAB 8: CALL -958: PRINT
  TAB(14)** SOLUTION **: PRINT
  TAB(17)"-----": PRINT : PRINT
  : PRINT TAB(5)"EN LISANT U
  NE LETTRE SUR DEUX A ": PRINT
  "PARTIR DE LA SECONDE INCLUS
  E, LA SUITE"
155 PRINT "SE LIT ": PRINT TAB(
  8)"DIX - NEUF - HUIT - SEPT"
  : PRINT "ON DOIT DONC AVOIR
  SIX EN LISANT DE LA"
160 PRINT "MEME MANIERE DANS LE
  GROUPE PROPOSE : LA": PRINT
  "SEULE SOLUTION EST DONC ":
  FLASH : PRINT "3/ DSCIBXA":
  NORMAL : PRINT " ."
165 PRINT : PRINT : PRINT TAB(
  8)"(RETURN) POUR LE 2EME TES
  T"
170 IF PEEK(-16384) < = 127
  THEN 170
175 POKE -16368,0: HOME
180 REM 2EME TEST TI=1MN, PTS
  =5
185 HOME : INVERSE : PRINT S*:T
  $:T*:S*:VTAB 3: HTAB 15
  : PRINT "2 EME TEST": NORMAL
  : VTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0
  1'00":G*:
190 SPEED=100: VTAB 8: HTAB 5:
  PRINT "QUEL MOT PEUT REMPLA
  CER LE POINT": PRINT "D'INTE
  RROGATION DANS CETTE SUITE "
  : PRINT "LOGIQUE ?": PRINT :
  PRINT " ADDITIONNER - ALLUM
  ETTE - TORRENTIELLE": PRINT
  TAB(7)"ASSIETTE - ATTERREE
  - ?"
195 PRINT : PRINT " 1/ ATTITUDE
  2/ BACCARAT 3/ ANNUELLE":
  MN = 1:SE = 0: GOSUB 2545
200 VTAB 1: HTAB 34: INVERSE : PRIN
  T "EEEEEEEE": NORMAL : VTAB 17
205 IF TI = 1 THEN TI = 0: GOTO
  220
210 PRINT : PRINT TAB(14)"REP
  ONSE : ": GOSUB 2620
215 IF R* = "3" THEN TG = TG +
  5
220 HTAB 1
225 VTAB 8: CALL -958: PRINT
  TAB(14)** SOLUTION **: PRINT
  TAB(17)"-----": PRINT : PRINT
  : PRINT TAB(5)"LA BONNE RE
  PONSE EST ": FLASH : PRINT
  "3/ ANNUELLE": NORMAL : PRINT
  " .": PRINT "EN EFFET, C'EST
  LE SEUL MOT A AVOIR COM"
230 PRINT "ME LES AUTRES DEUX C
  ONSONNES DOUBLES .": PRINT
  : PRINT : PRINT TAB(8)"(RE
  TURN) POUR LE 3EME TEST"
235 IF PEEK(-16384) < = 127
  THEN 235
240 POKE -16368,0: HOME
245 X = FRE(0): REM RECUPERAT
  ION MEMOIRE
250 REM 3EME TEST TI=2MN, PT
  S=10
255 HOME : INVERSE : PRINT S*:T
  $:T*:S*:VTAB 3: HTAB 16
  : PRINT "3 EME TEST": NORMAL
  : VTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0
  2'00":G*:
260 SPEED=100: VTAB 8: HTAB 5:
  PRINT "QUELLE CITATION D'AL
  FRED JARRY ": PRINT "POUVEZ-
  VOUS LIRE DANS CETTE SUITE D
  E": PRINT "GROUPES DE LETTRE
  S ?": PRINT : PRINT " XUAEB
  MOTA - SEDB - EGREMEC - ERBR
  AD"
265 PRINT " DNARGE - NUF - TS
  EG - ERVILH - ELI":MN = 2:SE
  = 0: GOSUB 2545: VTAB 1: HTAB
  34: INVERSE : PRINT "EEEEEEEE
  ": NORMAL : VTAB 17
270 IF TI = 1 THEN TI = 0:R* =
  "": GOTO 280
275 PRINT : PRINT " REPONSE :
  ": GOSUB 2620
280 HTAB 1: IF R* = "LE LIVRE E
  ST UN GRAND ARBRE EMERGE DES
  TOMBEAUX" THEN TG = TG + 10
285 VTAB 8: CALL -958: PRINT
  TAB(14)** SOLUTION **: PRINT
  TAB(17)"-----": PRINT : PRINT
  : PRINT TAB(5)"LA CITATION
  SE LIT A L'ENVERS, A": PRINT
  "PARTIR DU DERNIER GROUPE DE
  LETTRES, "
290 PRINT "APRES AVOIR ENLEVE L
  A DERNIERE LETTRE": PRINT "O
  E CHAQUE GROUPE, CORRESPONDA
  NT A UN": PRINT "DEBUT DE LI
  STE ALPHABETIQUE, SOIT : "
295 FLASH : PRINT "LE LIVRE EST
  UN GRAND ARBRE EMERGE DES":
  PRINT "TOMBEAUX .": NORMAL
  : PRINT : PRINT : PRINT TAB(
  8)"(RETURN) POUR LE 4EME TES
  T"
300 IF PEEK(-16384) < = 127
  THEN 300
305 POKE -16368,0: HOME
310 REM 4EME TEST TI=2MN, PTS
  =10
315 HOME : INVERSE : PRINT S*:T
  $:T*:S*:VTAB 3: HTAB 16
  : PRINT "4 EME TEST": NORMAL
  : VTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0
  2'00":G*:
320 SPEED=100: VTAB 8: HTAB 5:
  PRINT "SEBASTIEN VIEN DE F
  ETER AUJOURD'": PRINT "HUI S
  ES 48 ANS, IL A DEUX FOIS L
  AGE": PRINT "QUE SON FRERE L
  UDOVIC AVAIT AU MOMENT": PRINT
  "OU LUI, SEBASTIEN, L'AINE,
  AVAIT L"
325 PRINT "AGE QUE SON CADET A
  ACTUELLEMENT, QUEL": PRINT "
  AGE A LUDOVIC ?":MN = 2:SE =
  0: GOSUB 2545: VTAB 1: HTAB
  34: INVERSE : PRINT "EEEEEEEE
  ": NORMAL : VTAB 17
330 IF TI = 1 THEN TI = 0:R* =
  "": GOTO 340
335 PRINT : PRINT TAB(14)"REP
  ONSE : ": GOSUB 2620
340 HTAB 1: IF R* = "36" THEN T
  G = TG + 10
345 VTAB 8: CALL -958: PRINT
  TAB(14)** SOLUTION **: PRINT
  TAB(17)"-----": PRINT : PRINT
  : PRINT TAB(5)"SOIT X L'AG
  E DE LUDOVIC, ON SAIT": PRINT
  "PAR L'ENONCE QUE X DOIT ETR
  E COMPRIS"
350 PRINT "ENTRE 24 ET 48, LE M
  EME NOMBRE D'ANNEES": PRINT
  "DEVANT LE SEPARER DE 24 ET
  DE 48, ": PRINT "SOIT (24+48
  )/2=36, LUDOVIC A DONC ": FLASH
  : PRINT "36": NORMAL : PRINT "AN
  S."
355 PRINT : PRINT : PRINT TAB(
  8)"(RETURN) POUR LE 5EME TES
  T"
360 IF PEEK(-16384) < = 127
  THEN 360
365 POKE -16368,0: HOME
370 X = FRE(0): REM RECUPERAT
  ION MEM.
375 REM 5EME TEST TI=1MN, PTS
  =10
380 HOME : INVERSE : PRINT S*:T
  $:T*:S*:VTAB 3: HTAB 16
  : PRINT "5 EME TEST": NORMAL
  : VTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0
  1'00":G*:
385 SPEED=100: VTAB 8: HTAB 5:
  PRINT "COMBIEN DE NOMBRES P
  REMIERS (NON): PRINT "DIVISI
  BLES PAR UN AUTRE) TROUVEZ-V
  OUS": PRINT "DANS CETTE LIST
  E ?"
390 PRINT : PRINT " 27-29-31-3
  3-37-41-43-47-51-53-57-59": PRIN
  T TAB(10)"61-63-67-69-71-73-77"
  :MN = 1:SE = 0: GOSUB 2545
395 VTAB 1: HTAB 34: INVERSE : PRIN
  T "EEEEEEEE": NORMAL : VTAB 17: IF
  TI = 1 THEN TI = 0:R* = "": GOTO
  405
400 PRINT : PRINT TAB(14)"REP
  ONSE : ": GOSUB 2620
405 HTAB 1: IF R* = "12" THEN T
  G = TG + 10
410 VTAB 8: CALL -958: PRINT
  TAB(14)** SOLUTION **: PRINT
  TAB(17)"-----": PRINT : PRINT
  : PRINT TAB(5)"LES NOMBRES
  PREMIERS DE CETTE LISTE": PRINT
  "SONT 29-31-37-41-43-47-53-59-61
  -67-71-73SOIT ": FLASH : PRINT
  "12": NORMAL
415 PRINT " AU TOTAL ."
420 PRINT : PRINT : PRINT TAB(
  8)"(RETURN) POUR LE 6EME TES
  T"
425 IF PEEK(-16384) < = 127
  THEN 425
430 POKE -16368,0: HOME
435 REM 6EME TEST TI=2MN, PTS
  =10
440 HOME : INVERSE : PRINT S*:T
  $:T*:S*:VTAB 3: HTAB 16
  : PRINT "6 EME TEST": NORMAL
  : VTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0
  2'00": CHR*(34):
445 SPEED=100: VTAB 8: HTAB 5:
  PRINT "DEPUIS QUE J'AI CE P
  IANO, IL A ": PRINT "PASSE 1
  /3 DU TEMPS A LA CAVE, 1/4 D
  U": PRINT "TEMPS AU SALON, 1
  /8 DU TEMPS EN REPA": PRINT
  "RATION ET CELA FAIT 14 ANS
  QU'IL EST"
450 PRINT "DANS MA CHAMBRE, DEP
  UIS COMBIEN D'ANNEESAI-JE CE
  PIANO ?":MN = 2:SE = 0: GOSUB
  2545
455 VTAB 1: HTAB 34: INVERSE : PRIN
  T "EEEEEEEE": NORMAL : VTAB 17: IF
  TI = 1 THEN TI = 0:R* = "": GOTO
  465
460 PRINT : PRINT TAB(14)"REP
  ONSE : ": GOSUB 2620
465 HTAB 1: IF R* = "48" THEN T
  G = TG + 10
470 VTAB 8: CALL -958: PRINT
  TAB(14)** SOLUTION **: PRINT
  TAB(17)"-----": PRINT : PRINT
  : PRINT TAB(5)"SOIT X LE N
  OMBRE D'ANNEES DEPUIS": PRINT
  "LESQUELLES J'AI MON PIANO,
  ON OBTIENT ": PRINT : PRINT
  TAB(7)"1 1 1 17
  07"
475 PRINT TAB(7)"-X+-X+-X--X
  DONC 14--X"
480 PRINT TAB(7)"3 4 8 24
  24": PRINT : PRINT
  "J'AI DONC CE PIANO DEPUIS (
  14*24)/7=: FLASH : PRINT "
  48": NORMAL : PRINT "ANS."
485 PRINT : PRINT : PRINT TAB(
  8)"(RETURN) POUR LE 7EME TES
  T"
490 IF PEEK(-16384) < = 127
  THEN 490
495 POKE -16368,0: HOME
500 X = FRE(0): REM RECUPERAT
  ION MEM.
505 REM 7EME TEST TI=1MN, PTS
  =5
510 HOME : INVERSE : PRINT S*:T
  $:T*:S*:VTAB 3: HTAB 16
  : PRINT "7 EME TEST": NORMAL
  : VTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0
  1'00": CHR*(34):
515 SPEED=100: VTAB 8: HTAB 5:
  PRINT "QUEL PRENOM DOIT REM
  PLACER LE POINT": PRINT "D'I
  NTERROGATION ?": PRINT : PRINT
  " CORYZA - RADIUM - ESPION
  --> CARMEN - PRINT " BIPEDE
  - NUMERO - INFECT --> BENOT
  T"
520 PRINT " MIETTE - SODIUM -
  ERREUR --> ?":MN = 1:SE =
  0: GOSUB 2545
525 VTAB 1: HTAB 34: INVERSE : PRIN
  T "EEEEEEEE": NORMAL : VTAB 17: IF
  TI = 1 THEN TI = 0:R* = "": GOTO
  535
530 PRINT : PRINT TAB(10)"REP
  ONSE : ": GOSUB 2620
535 HTAB 1: IF R* = "MESMER" THEN
  TG = TG + 5
540 VTAB 8: CALL -958: PRINT
  TAB(14)** SOLUTION **: PRINT
  TAB(17)"-----": PRINT : PRINT
  : PRINT TAB(5)"EN PRENANT
  LA PREMIERE ET DERNIERE": PRINT
  "LETTRES DES MOTS PRECEDANT CHACU
  N DES": PRINT "PRENOMS, ON R
  EFORME CES PRENOMS, LA ": PRINT
  "SOLUTION EST DONC ": FLASH : PRINT
  "MESMER": NORMAL
545 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
  TAB(8)"(RETURN) POUR LE 8E
  ME TEST"
550 IF PEEK(-16384) < = 127
  THEN 550
555 POKE -16368,0: HOME
560 X = FRE(0): REM RECUPERAT
  ION MEM.
565 REM 8EME TEST TI=1MN, PTS
  =10
570 HOME : INVERSE : PRINT S*:T
  $:T*:S*:VTAB 3: HTAB 15
  : PRINT "8 EME TEST": NORMAL
  : VTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0
  1'00":G*:
575 SPEED=100: VTAB 8: HTAB 5:
  PRINT "LES SIGNES +,-,/ ET
  * ONT ETE REM": PRINT "PLACE
  S PAR DES FORMES, TROUVEZ LE
  ": PRINT "RESULTAT DE LA DER
  NIERE OPERATION."
580 PRINT : PRINT TAB(13)"4 E
  2 = 5 * 3": PRINT TAB(13)
  "1 & 4 = 8 E 2": PRINT TAB(
  13)"8 * 2 1/4 = ?":MN = 1:SE
  = 0: GOSUB 2545
585 VTAB 1: HTAB 34: INVERSE : PRIN
  T "EEEEEEEE": NORMAL : VTAB 17: IF
  TI = 1 THEN TI = 0:R* = "": GOTO
  595
590 PRINT : PRINT TAB(14)"REP
  ONSE : ": GOSUB 2620
595 HTAB 1: IF R* = "10" THEN T
  G = TG + 10
600 VTAB 8: CALL -958: PRINT
  TAB(14)** SOLUTION **: PRINT
  TAB(17)"-----": PRINT : PRINT
  : PRINT TAB(5)"LES FORMES
  $,%,/ ET & REMPLACENT": PRINT
  "RESPECTIVEMENT -,/,+ ET *. LE RE
  SULTAT": PRINT "DE L'OPERATI
  ON EST DONC ": FLASH : PRINT
  "10": NORMAL : PRINT " ."
605 PRINT : PRINT : PRINT TAB(
  8)"(RETURN) POUR LE 9EME TES
  T"
610 IF PEEK(-16384) < = 127
  THEN 610
615 POKE -16368,0: HOME
620 X = FRE(0): REM RECUPERAT
  ION MEM.
625 REM 9EME TEST TI=1MN, PTS
  =5
630 HOME : INVERSE : PRINT S*:T
  $:T*:S*:VTAB 3: HTAB 16
  : PRINT "9 EME TEST": NORMAL
  : VTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0
  1'00":G*:
635 SPEED=100: VTAB 8: HTAB 5:
  PRINT "DANS LE TEXTE CI-DES
  SOUS, QUELLE ": PRINT "EST L
  A LETTRE QUI APPARAIT LE PLU
  S ": PRINT "SOULEVET ET QUELL
  E EST CELLE QUI N'AP": PRINT
  "PARAIT PAS DU TOUT ?"
640 PRINT : PRINT "<< SONIA, LA
  JEUNE SOPRANO YUGOSLAVE",
  PRINT "N'A PAS L'ACCENT NAS
  AL DES CANTATRICES": PRINT "
  DE LA SASKATCHEWAN, MAIS ELL
  E A AUTANT": PRINT "DE CHARM
  E DANS LA VOIX QUE ZSA-ZSA":
  PRINT "GABOR. >>"
645 MN = 1:SE = 0: GOSUB 2545: VTAB
  1: HTAB 34: INVERSE : PRINT "EEEE
  EEE": NORMAL : VTAB 18: IF
  TI = 1 THEN TI = 0: GOTO 660
650 PRINT : PRINT "LETTRE LA PL
  US COURANTE : ": GOSUB 262
  0: IF R* = "A" THEN R = 1
655 PRINT : PRINT "LETTRE MANQU
  ANTE : ": GOSUB 2620: IF R
  = 1 AND R* = "F" THEN R = 0
  :TG = TG + 5
660 HTAB 1: VTAB 8
665 CALL -958: PRINT TAB(14)
  )** SOLUTION **: PRINT TAB(
  17)"-----": PRINT : PRINT
  : PRINT TAB(5)"LA LETTRE A
  PPARAISANT LE PLUS SOU": PRINT
  "VENT EST LE ": FLASH : PRINT "A
  ": NORMAL : PRINT " ET CELL
  E N'APPARAISSANT": PRINT "PA
  S DU TOUT EST LE ": FLASH :
  PRINT "F": NORMAL : PRINT
  " ."

```

suite page 8





# DE L'OR OU LA MORT - EXELVISION-EXL 100

Pour un peu d'or ou jouer sa vie à l'intérieur d'un labyrinthe infernal, que ne risquerait-on pas pour passer à la télé...

Jean-Roch HERPELDINGER et Sylvain CHARIOT.



## SUITE DU N° 113

```

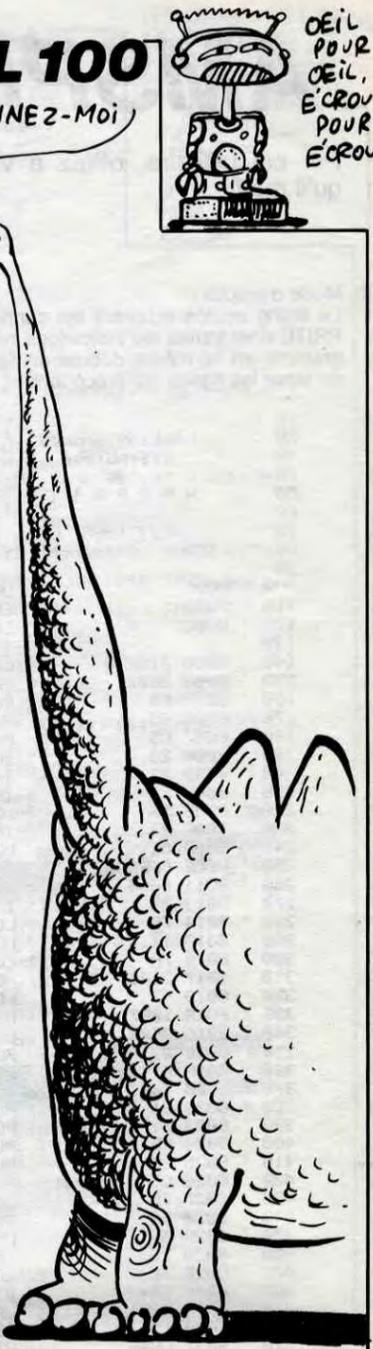
10090 BRU$="4300C9E50A20790F064493C980643U091093270152F02440F49E1440408C1E0808"
10100 GOSUB 10200
10110 BRU$="D10201317A20204B7704F8948980983410105D0602A2B34440F49E080821030121"
10120 BRU$=BRU$1"BA03FC":GOSUB 10200:RETURN
10200 BRU$=LEN(BRU$)
10210 FOR I=1 TO BRU$ STEP 2:RES=0
10220 SR$=SEG$(BRU$,I,1)
10230 IF NUMERIC(SR$)=-1 THEN SR=VAL(SR$) ELSE GOSUB 10280
10240 RES=SR+16:J=I+1
10250 SR$=SEG$(BRU$,J,1)
10260 IF NUMERIC(SR$)=-1 THEN SR=VAL(SR$) ELSE GOSUB 10280
10270 RES=RES+SR:CALL POKE(HE,RES):ME=ME+1:NEXT I:RETURN
10280 IF SR$="A" THEN SR=10:RETURN
10290 IF SR$="B" THEN SR=11:RETURN
10300 IF SR$="C" THEN SR=12:RETURN
10310 IF SR$="D" THEN SR=13:RETURN
10320 IF SR$="E" THEN SR=14:RETURN
10330 IF SR$="F" THEN SR=15:RETURN
15000 !
15010 !-----!
15020 !-----! TEST MURS
15030 !-----!
15040 !
15041 CALL COLOR("0WHF"):LOCATE (19,35):PRINT " NORD"
15042 LOCATE (20,35):PRINT " NORD"
15043 CALL CHAR(42,"00001B3C5A9918180000")
15044 FOR I=1 TO 22:LOCATE (I,1):PRINT " "
15050 T1$=SEG$(T$(X,E),Y,1,3)
15060 IF T1$="001"OR T1$="M01"OR T1$="D01" THEN GOSUB 20390:GOTO 15100
15070 IF T1$="001"OR T1$="M01"OR T1$="D01" THEN GOSUB 20000:GOTO 15100
15080 IF T1$="100"OR T1$="10M"OR T1$="10D" THEN GOSUB 20130:GOTO 15100
15090 IF SEG$(T1$,1,1)<>"1"AND SEG$(T1$,3,3)<>"1" THEN GOSUB 20260
15100 IF SEG$(T$(X-1,E),Y,1,3)="1" THEN GOSUB 21460:GOTO 2050
15110 T2$=SEG$(T$(X-1,E),Y,1,3)
15120 IF T2$="001"OR T2$="M01"OR T2$="D01" THEN GOSUB 20520:GOTO 15160
15130 IF T2$="100"OR T2$="10M"OR T2$="10D" THEN GOSUB 20770:GOTO 15160
15140 IF SEG$(T2$,1,1)<>"1"AND SEG$(T2$,3,3)<>"1" THEN GOSUB 21020:GOTO 15160
15150 IF T2$="101"OR T2$="1M1"OR T2$="1D1" THEN GOSUB 21200
15160 IF T2$="1M1" THEN GOSUB 23000
15162 IF T2$="1D1" THEN GOSUB 23070
15165 IF SEG$(T$(X-2,E),Y,1,3)="1" THEN GOSUB 22170:GOTO 2050
15170 T3$=SEG$(T$(X-2,E),Y,1,3)
15180 IF T3$="001"OR T3$="M01"OR T3$="D01" THEN GOSUB 21550:GOTO 15220
15190 IF T3$="100"OR T3$="10M"OR T3$="10D" THEN GOSUB 21710:GOTO 15220
15205 IF SEG$(T3$,1,1)<>"1"AND SEG$(T3$,3,3)<>"1" THEN GOSUB 21870:GOTO 15220
15210 IF T3$="101"OR T3$="1M1"OR T3$="1D1" THEN GOSUB 22010
15220 IF T3$="1M1" THEN GOSUB 23140
15222 IF T3$="1D1" THEN GOSUB 23200
15225 IF SEG$(T$(X-3,E),Y,1,3)="1" THEN GOSUB 22770:GOTO 2050
15230 T4$=SEG$(T$(X-3,E),Y,1,3)
15240 IF T4$="001"OR T4$="M01"OR T4$="D01" THEN GOSUB 22250:GOTO 15280
15250 IF T4$="100"OR T4$="10M"OR T4$="10D" THEN GOSUB 22380:GOTO 15280
15260 IF SEG$(T4$,1,1)<>"1"AND SEG$(T4$,3,3)<>"1" THEN GOSUB 22510:GOTO 15280
15270 IF T4$="101"OR T4$="1M1"OR T4$="1D1" THEN GOSUB 22640
15280 IF T4$="1M1" THEN GOSUB 23290
15282 IF T4$="1D1" THEN GOSUB 23310
15285 T5$=SEG$(T$(X-4,E),Y,1,3)
15290 IF T5$="1" THEN GOSUB 22850:GOTO 2050
15300 IF T5$="1" THEN GOSUB 22930:GOTO 2050
15310 !
15311 CALL COLOR("0WHF"):LOCATE (19,35):PRINT " EST"
15312 LOCATE (20,35):PRINT " EST"
15313 CALL CHAR(42,"00100B047E7004081000")
15314 FOR I=1 TO 22:LOCATE (I,1):PRINT " "
15320 T1$=SEG$(T$(X-1,E),Y,1,3)

```

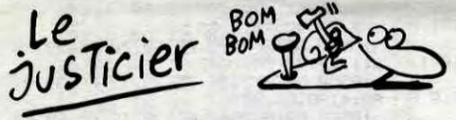
```

15330 IF T1$="001"OR T1$="M01"OR T1$="D01" THEN GOSUB 20000:GOTO 15370
15340 IF T1$="100"OR T1$="10M"OR T1$="10D" THEN GOSUB 20130:GOTO 15370
15350 IF SEG$(T1$,1,1)<>"1"AND SEG$(T1$,3,3)<>"1" THEN GOSUB 20260:GOTO 15370
15360 IF T1$="101"OR T1$="1M1"OR T1$="1D1" THEN GOSUB 20390
15370 IF SEG$(T$(X,E),Y+1,1,3)="1" THEN GOSUB 21460:GOTO 2050
15380 T2$=SEG$(T$(X-1,E),Y+1,1,3)
15390 IF T2$="001"OR T2$="M01"OR T2$="D01" THEN GOSUB 20520:GOTO 15430
15400 IF T2$="100"OR T2$="10M"OR T2$="10D" THEN GOSUB 20770:GOTO 15430
15410 IF SEG$(T2$,1,1)<>"1"AND SEG$(T2$,3,3)<>"1" THEN GOSUB 21020:GOTO 15430
15420 IF T2$="101"OR T2$="1M1"OR T2$="1D1" THEN GOSUB 21200
15430 IF T2$="1M1" THEN GOSUB 23000
15432 IF T2$="1D1" THEN GOSUB 23070
15435 IF SEG$(T$(X,E),Y+2,1,3)="1" THEN GOSUB 22170:GOTO 2050
15440 T3$=SEG$(T$(X-1,E),Y+2,1,3)
15450 IF T3$="001"OR T3$="M01"OR T3$="D01" THEN GOSUB 21550:GOTO 15490
15460 IF T3$="100"OR T3$="10M"OR T3$="10D" THEN GOSUB 21710:GOTO 15490
15470 IF SEG$(T3$,1,1)<>"1"AND SEG$(T3$,3,3)<>"1" THEN GOSUB 21870:GOTO 15490
15480 IF T3$="101"OR T3$="1M1"OR T3$="1D1" THEN GOSUB 22010
15490 IF T3$="1M1" THEN GOSUB 23140
15492 IF T3$="1D1" THEN GOSUB 23200
15495 IF SEG$(T$(X,E),Y+3,1,3)="1" THEN GOSUB 22770:GOTO 2050
15500 T4$=SEG$(T$(X-1,E),Y+3,1,3)
15510 IF T4$="001"OR T4$="M01"OR T4$="D01" THEN GOSUB 22250:GOTO 15550
15520 IF T4$="100"OR T4$="10M"OR T4$="10D" THEN GOSUB 22380:GOTO 15550
15530 IF SEG$(T4$,1,1)<>"1"AND SEG$(T4$,3,3)<>"1" THEN GOSUB 22510:GOTO 15550
15540 IF T4$="101"OR T4$="1M1"OR T4$="1D1" THEN GOSUB 22640
15550 IF T4$="1M1" THEN GOSUB 23290
15552 IF T4$="1D1" THEN GOSUB 23310
15555 T5$=SEG$(T$(X,E),Y+4,1,3)
15560 IF T5$="1" THEN GOSUB 22850:GOTO 2050
15570 IF T5$="1" THEN GOSUB 22930:GOTO 2050
15580 !
15581 CALL COLOR("0WHF"):LOCATE (19,35):PRINT " SUD"
15582 LOCATE (20,35):PRINT " SUD"
15583 CALL CHAR(42,"00001B18995A3C1B0000")
15584 FOR I=1 TO 22:LOCATE (I,1):PRINT " "
15590 T1$=SEG$(T$(X,E),Y-1,3)
15600 IF T1$="101"OR T1$="1M1"OR T1$="1D1" THEN GOSUB 20390:GOTO 15640
15610 IF T1$="100"OR T1$="10M"OR T1$="10D" THEN GOSUB 20000:GOTO 15640
15620 IF T1$="001"OR T1$="M01"OR T1$="D01" THEN GOSUB 20130:GOTO 15640
15630 IF SEG$(T1$,1,1)<>"1"AND SEG$(T1$,3,3)<>"1" THEN GOSUB 20260
15640 IF SEG$(T$(X+1,E),Y,1,3)="1" THEN GOSUB 21460:GOTO 2050
15650 T2$=SEG$(T$(X+1,E),Y,1,3)
15660 IF T2$="100"OR T2$="10M"OR T2$="10D" THEN GOSUB 20520:GOTO 15700
15670 IF T2$="001"OR T2$="M01"OR T2$="D01" THEN GOSUB 20770:GOTO 15700
15680 IF SEG$(T2$,1,1)<>"1"AND SEG$(T2$,3,3)<>"1" THEN GOSUB 21020:GOTO 15700
15690 IF T2$="101"OR T2$="1M1"OR T2$="1D1" THEN GOSUB 21200
15700 IF T2$="1M1" THEN GOSUB 23000
15702 IF T2$="1D1" THEN GOSUB 23070
15705 IF SEG$(T$(X+2,E),Y,1,3)="1" THEN GOSUB 22170:GOTO 2050
15710 T3$=SEG$(T$(X+2,E),Y,1,3)
15720 IF T3$="100"OR T3$="10M"OR T3$="10D" THEN GOSUB 21550:GOTO 15760
15730 IF T3$="001"OR T3$="M01"OR T3$="D01" THEN GOSUB 21710:GOTO 15760
15740 IF SEG$(T3$,1,1)<>"1"AND SEG$(T3$,3,3)<>"1" THEN GOSUB 21870:GOTO 15760
15750 IF T3$="101"OR T3$="1M1"OR T3$="1D1" THEN GOSUB 22010
15760 IF T3$="1M1" THEN GOSUB 23140
15762 IF T3$="1D1" THEN GOSUB 23200
15765 IF SEG$(T$(X+3,E),Y,1,3)="1" THEN GOSUB 22770:GOTO 2050
15770 T4$=SEG$(T$(X+3,E),Y,1,3)
15780 IF T4$="100"OR T4$="10M"OR T4$="10D" THEN GOSUB 22250:GOTO 15820
15790 IF T4$="001"OR T4$="M01"OR T4$="D01" THEN GOSUB 22380:GOTO 15820
15800 IF SEG$(T4$,1,1)<>"1"AND SEG$(T4$,3,3)<>"1" THEN GOSUB 22510:GOTO 15820
15810 IF T4$="101"OR T4$="1M1"OR T4$="1D1" THEN GOSUB 22640
15820 IF T4$="1M1" THEN GOSUB 23290
15822 IF T4$="1D1" THEN GOSUB 23310
15825 T5$=SEG$(T$(X+4,E),Y,1,3)
15830 IF T5$="1" THEN GOSUB 22850:GOTO 2050
15840 IF T5$="1" THEN GOSUB 22930:GOTO 2050
15850 !

```



A SUIVRE...



## APPLE

```

670 PRINT : PRINT : PRINT TAB(8)"(RETURN) POUR LE 10EME TEST"
675 IF PEEK(-16384) < = 12 THEN 675
680 POKE -16388,0: HOME
685 REM 10EME TEST TI=1MN, PT S=5
690 HOME : INVERSE : PRINT S$:T$:T$:S$:VTAB 3: HTAB 16 : PRINT "10 EME TEST": NORMAL : VTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0 1'00":G$:
695 SPEED=100: VTAB 8: HTAB 5: PRINT "LE POINT D'EXCLAMATION ET LE POINT ": PRINT "D'INTERROGATION REMPLACANT CHACUN UNE ": PRINT "LETTRE DANS LES MOTS SUIVANTS. TROUVEZ": PRINT "LES LETTRES."
700 PRINT : PRINT TAB(5)"20!! ER '019S": PRINT TAB(5)"I?I!U! '1?01FETE?": PRINT TAB(5)"A?0?2?ER":MN=1:SE=0:GOSUB 2545
705 VTAB 1: HTAB 34: INVERSE : PRINT "11 EME TEST": NORMAL : VTAB 17: IF TI=1 THEN TI=0:GOTO 720
710 PRINT : PRINT TAB(5)"LE ? REMPLACE : ":GOSUB 2620: IF R$="N" THEN R=1
715 PRINT : PRINT TAB(5)"LE ? REMPLACE : ":GOSUB 2620: IF R=1 AND R$="M" THEN R=0:TG=TG+5
720 HTAB 1: VTAB 8: CALL -958:PRINT TAB(14)**SOLUTION**:PRINT TAB(17)-----:PRINT : PRINT : PRINT TAB(5)"LE ? REMPLACE L E ": FLASH : PRINT "N": NORMAL : PRINT " ET LE ? REMPLACE L E ": FLASH : PRINT "M": NORMAL : PRINT " ON OBTIENT ALORS LES MOTS : "
725 PRINT : PRINT TAB(5)"NOMM ER MOINS": PRINT TAB(5)"MINIMUM INCOMPETENT": PRINT TAB(5)"ANONNER"
730 PRINT : PRINT : PRINT TAB(8)"(RETURN) POUR LE 11EME TEST"

```



```

735 IF PEEK(-16384) < = 12 THEN 735
740 POKE -16388,0: HOME
745 X = FRE(0): REM RECUPERATION MEM.
750 REM 11EME TEST TI=1MN, PT S=10
755 HOME : INVERSE : PRINT S$:T$:T$:S$:VTAB 3: HTAB 16 : PRINT "11 EME TEST": NORMAL : VTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0 1'00":G$:
760 SPEED=100: VTAB 8: HTAB 5: PRINT "COMBIEN A-T-ELLE DEPENDANCE ?": PRINT : PRINT TAB(7)"LNALHETA 20 100 2 K7A6EQP1 S"
765 MN=1:SE=0:GOSUB 2545
770 VTAB 1: HTAB 34: INVERSE : PRINT "12 EME TEST": NORMAL : VTAB 12: IF TI=1 THEN TI=0:R$="":GOTO 780
775 PRINT : PRINT TAB(12)"REPONSE : ":GOSUB 2620
780 HTAB 1: IF R$="12 ECUS" THEN TG=TG+10
785 VTAB 8: CALL -958:PRINT TAB(14)**SOLUTION**:PRINT TAB(17)-----:PRINT : PRINT : PRINT TAB(5)"IL FALLAIT LIRE LA PHRASE ": PRINT TAB(6)"LNALHETA 20 100 2 K7A6EQP1 S": PRINT "PHONETIQUEMENT ET ON OBTENAIT << HELENE"
790 PRINT "A ACHETE A VINCENT 2 CASSETTES A SIX ": PRINT "ECUS PIECES. >> HELENE A DONC DEPENSE": FLASH : PRINT "12 ECUS": NORMAL : PRINT " ."
795 PRINT : PRINT : PRINT TAB(3)"(RETURN) POUR LE 12EME TEST"
800 IF PEEK(-16384) < = 12 THEN 800
805 POKE -16388,0: HOME
810 REM 12EME TEST TI=3MN, PT S=20
815 HOME : INVERSE : PRINT S$:T$:T$:S$:VTAB 3: HTAB 16 : PRINT "12 EME TEST": NORMAL : VTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0 3'00":G$:
820 SPEED=100: VTAB 8: HTAB 5: PRINT "LORS D'UNE REUNION FAMILIALE, ON": PRINT "POUVAIT DENOMBRER 9 PROFESSEURS, 3 COIFF": PRINT "FEUSES, 2 DEPUTES, 3 CHAUVES, 8 FEMMES"
825 PRINT "BLONDES ET 6 COUPLES MARIES.": PRINT "AU MAXIMUM, IL POURRAIT Y AVOIR 37 PER": PRINT "SONNES, MAIS AU MINIMUM, COMBIEN Y ": PRINT "AURAIT-IL DE PERSONNES ?":MN=3:SE=0:GOSUB 2545
830 VTAB 1: HTAB 34: INVERSE : PRINT "13 EME TEST": NORMAL : VTAB 17: IF TI=1 THEN TI=0:R$="":GOTO 840
840 PRINT : PRINT TAB(14)"REPONSE : ":GOSUB 2620
845 VTAB 8: CALL -958:PRINT TAB(14)**SOLUTION**:PRINT TAB(17)-----:PRINT : PRINT : PRINT TAB(15)"6 COUPLES = ": PRINT : PRINT TAB(4)"6 HOMMES DONT ! 6 FEMMES DONT": PRINT "2 DEP. -> 2 CHAUF. ! 3 COIFF. -> 3 BLON."
855 PRINT "4 PROF. -> 1 CHAUF. ! 3 PROF. -> 3 BLON.": PRINT "CES 6 COUPLES SONT DONC CONSTITUES DE 2 DEPUTES CHAUVES, DE 3 COIFFEUSES BLONDES ET DE 7 PROFESSEURS (1 CHAUV E T 3"
860 PRINT "BLONDES). IL RESTE DONC 2 PROFESSEURS": PRINT "BLONDES, IL POURRAIT DONC Y AVOIR AU MI": PRINT "NIMUM (6*2)=12": FLASH : PRINT "14": NORMAL : PRINT " PERSONNE S."
865 PRINT : PRINT TAB(8)"(RETURN) POUR LE 13EME TEST"
870 IF PEEK(-16384) < = 12 THEN 870
875 POKE -16388,0: HOME
880 X = FRE(0): REM RECUPERATION MEM.
885 REM 13EME TEST TI=1MN, PT S=5
890 HOME : INVERSE : PRINT S$:T$:T$:S$:VTAB 3: HTAB 16 : PRINT "13 EME TEST": NORMAL : VTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0 1'00":G$:
895 SPEED=100: VTAB 8: HTAB 5: PRINT "L'INFLATION FAIT RAGE AU PAYS DU": PRINT "SOLEIL : LES PRIX DOUBLENT TOUS LES 6": PRINT "MOIS. SI ELLE CONTINUE AU MEME RYTHME.": PRINT "POUVEZ-VOUS DIRE DANS COMBIEN DE TEMPS"
900 PRINT "LA CARTE POSTALE VENDUE 3 F AUJOURD'HUI": PRINT "DEPASSERA LES 180 F ?": PRINT "A: 3 ANS B: 3 ANS 1/2 C: 4 ANS": PRINT TAB(7)"D: 4 ANS 1/2 E: 5 ANS":MN=1:SE=0:GOSUB 2545: VTAB 1: HTAB 34: INVERSE : PRINT "14 EME TEST": NORMAL : VTAB 18
910 IF TI=1 THEN TI=0:R$="":GOTO 920
915 PRINT : PRINT TAB(14)"REPONSE : ":GOSUB 2620
920 HTAB 1: IF R$="A" THEN TG=TG+5
925 VTAB 8: CALL -958:PRINT TAB(14)**SOLUTION**:PRINT TAB(17)-----:PRINT : PRINT : PRINT TAB(5)"LA CARTE POSTALE ATTEINDRA PLUS DE": PRINT "180 F DANS ": FLASH : PRINT "3": NORMAL : PRINT " ANS. EN EFFET, DANS 3 ANS."
935 PRINT "LA CARTE POSTALE SERA A 3*(2*2)*(2*2)": PRINT "(2*2)=192 F.": PRINT : PRINT : PRINT TAB(8)"(RETURN) POUR LE 14EME TEST"
940 IF PEEK(-16384) < = 12 THEN 940
945 POKE -16388,0: HOME
950 REM 14EME TEST TI=30S, PT S=5
955 HOME : INVERSE : PRINT S$:T$:T$:S$:VTAB 3: HTAB 16 : PRINT "14 EME TEST": NORMAL : VTAB 1: HTAB 34: PRINT " 0 0'30":G$:
960 SPEED=100: VTAB 8: HTAB 5: PRINT "NOUS SAVONS QUE A/B FIRMER QUE A EXPOSANT 3 SUR B": PRINT "EXPOSANT 3 EST AUSSI EGAL A 17"
965 MN=0:SE=30:GOSUB 2545
970 VTAB 1: HTAB 34: INVERSE : PRINT "15 EME TEST": NORMAL : VTAB 16: IF TI=1 THEN TI=0:R$="":GOTO 980
980 PRINT : PRINT TAB(14)"REPONSE : ":GOSUB 2620

```

suite page 10

# ALIEN

Ils sont des milliers à vouloir franchir la frontière pour envahir notre beau pays, saint LE PEN priez pour nous !..

Lionel ROUX



# AMSTRAD

```

10 *****
20 *** ALIEN ***
30 *****
40 *** 1985 ***
50 *****
60 *** ROUX ***
70 *****
80 vie=3
90 TAGOFF:PRINT CHR$(23);CHR$(0)
100 MODE 0: BORDER 0: INK 0,0: INK 1,
8: INK 2,24: INK 3,3: INK 4,15: INK 5,
18: INK 6,11: INK 7,22: INK 8,26: INK
9,26,0: INK 10,0,26
110 GOSUB 900
120 MODE 0: SPEED INK 17,17
130 FOR I=80 TO 300 STEP 5: PLOT RN
D#638,1,9: IF RND=>0,5 THEN CO=4: PL
OT XPOS+CO,1,10 ELSE CO=-4: PLOT XP
OS+CO,1,10
140 NEXT
150 MOVE 0,76: DRAW 640,0,10
160 FOR I=1 TO 20: PEN 7: LOCATE 1,2
5: PRINT CHR$(143);: NEXT
170 LOCATE 1,1
180 DATA 195,9,112,1,90,5,237,184,
201,33,63,246,17,63,254,205,3,112,
33,63,238,17,63,246,205,3,112,33,6
3,230,17,63,238,205,3,112,33,63,22
2,17,63,230,205,3,112,33,63,214,17
,63,222,205,3,112
190 DATA 33,63,206,17,63,214,205,3
,112,33,63,198,17,63,206,205,3,112
,33,239,253,17,63,198,205,3,112,20
1,0,0,0
200 RESTORE 180
210 MEMORY &FFFF
220 FOR I=&7000 TO &7054: READ a: PO
KE I,a
230 NEXT
240 SYMBOL 240,16,16,16,56,124,124
,124,68
250 SYMBOL 241,0,1,7,5,7,31,21,31
2,84,252
260 SYMBOL 242,0,192,240,80,240,25
2,84,252
270 X=300: CX=8: X1=8: B=0: C=-5: PO=62
999

```

```

280 *****
290 *** BOUCLE PRINCIPALE ***
300 *****
310 IF INKEY(T1)=0 AND X>-2 THEN X
=X-16: PO=PO-2
320 IF INKEY(T2)=0 AND X<603 THEN
X=X+16: PO=PO+2
330 TAG
340 PLOT -10,-10,6: MOVE X-32,40: PR
INT " ";CHR$(240);: "
350 IF INKEY(T3)=0 THEN GOSUB 830
360 PLOT RND#638,300,9: IF RND=>0,5
THEN CO=4: PLOT XPOS+CO,300,10 ELS
E CO=-4: PLOT XPOS+CO,300,10
370 FOR I=62960 TO 63000 STEP 2: F=
PEEK(I): IF F>0 THEN GOSUB 610
380 NEXT
390 CALL &7000
400 IF INKEY(T1)=0 AND X>-2 THEN X
=X-16: PO=PO-2
410 IF INKEY(T2)=0 AND X<603 THEN
X=X+16: PO=PO+2
420 PLOT -10,-10,6: MOVE X-32,40: PR
INT " ";CHR$(240);: "
430 IF INKEY(T3)=0 THEN GOSUB 830
440 FOR I=63000 TO 63038 STEP 2: F=
PEEK(I): IF F>0 THEN GOSUB 610
450 NEXT
460 IF N=2 THEN CALL &7000
470 IF N=3 THEN CALL &7000: CALL &7
000
480 X1=X1+CX
490 B=B+1
500 C=C+1
510 PLOT -10,-10,4: MOVE X1,380: PRI
NT CHR$(241);CHR$(242);:
520 IF X1=0 OR X1=576 THEN CX=-CX
530 IF B>10 THEN B=0: GOSUB 720
540 IF C>5 THEN C=-5: GOSUB 730
550 CALL &7000
560 MOVE 0,76: DRAW 640,0,10
570 GOTO 310
580 *****
590 *** TEST ***
600 *****
610 IF PEEK(I)=5 OR PEEK(I)=10 OR

```

```

PEEK(I)=65 OR PEEK(I)=75 OR PEEK(I
)=130 OR PEEK(I)=135 THEN RETURN
620 ENV 1,30,0,1,127,-1,15: SOUND 1
29,0,240,15,1,0,10: INK 0,8,24: SPEE
D INK 1,1: FOR I=1 TO 500 NEXT
630 IF SQ(I)=132 THEN 630 ELSE VIE
=VIE-1
640 IF VIE>0 THEN INK 0,0: GOTO 120
650 WHILE INKEY<>: "": WEND: MODE 1: I
NK 0,0: PEN 2: LOCATE 17,12: PRINT"SC
ORE :";SC
660 IF SCORE THEN RE=SC: LOCATE 17,
17: PRINT"RECORD :";RE
670 FOR I=1 TO 4: PRINT"NEXT: INPUT"
UNE AUTRE (O/N)";:R#
680 R#=UPPER$(R#)
690 IF R#="O" THEN vie=3: GOTO 90
700 IF R#="N" THEN WHILE INKEY<>: "
": WEND: END
710 GOTO 670
720 MOVE (INT(RND#70))*4+10,300: GO
TO 770
730 MOVE (INT(RND#65))*4+346,300: G
OTO 770
740 *****
750 *** GRAPHISME ***
760 *****
770 IF RND>0,63 THEN DRAW 8,0,7: M
OVER 4,-2: DRAW -16,0,7: PLOT -2,0
,7: PLOT 16,0,7: MOVER 0,-2: DRAW 4
,0,5: DRAW 0,-16,5: PLOT -4,14,5: M
OVER -16,0: DRAW 0,2,5: DRAW -2,0,
5: DRAW 0,-16,5: PLOT 4,0,3: PLOT
16,0,3: MOVER -4,4 ELSE GOTO 790
780 DRAW 0,14,1: MOVER -4,0: DRAW
0,-16,1: MOVER -4,2: DRAW 0,14,1: PL
OTR 0,-4,11: PLOT 8,0,11: PLOT -4,
-6,3: PLOT 0,-4,11: RETURN
790 IF RND>0,33 THEN DRAW 8,0,7: M
OVER 4,-2: DRAW -16,0,7: PLOT -2,0
,7: PLOT 16,0,7: MOVER 0,-2: DRAW 4
,0,6: DRAW 0,-16,6: PLOT -4,14,6: M
OVER -16,0: DRAW 0,2,6: DRAW -2,0,
6: DRAW 0,-16,6: PLOT 4,0,3: PLOT
16,0,3: MOVER -4,4 ELSE GOTO 810
800 DRAW 0,14,1: MOVER -4,0: DRAW
0,-16,1: MOVER -4,2: DRAW 0,14,1: PL
OTR 0,-4,11: PLOT 8,0,11: PLOT -4,

```

```

-6,3: PLOT 0,-4,11: RETURN
810 PLOT 0,0,1: MOVER 4,0: DRAW 8,
0,7: PLOT 0,-2,7: MOVER 16,0: DRAW
0,2,7: DRAW 8,0,7: PLOT 4,0,1: MOVE
R -16,-2: DRAW 0,-4,4: MOVER -4,0: D
RAW 0,6,4: MOVER -4,-2: DRAW 0,-4,
4: PLOT 0,2,7: PLOT 8,0,7: PLOT -4
,-4,2: PLOT -12,-2,1: PLOT 4,2,1: P
LOT 4,-2,1
820 PLOT 8,0,1: PLOT 4,2,1: PLOT
4,-2,1: RETURN
830 ENV 2,15,-1,10: ENT 2,150,10,1:
SOUND 129,50,50,15,2,2: TAGOFF: LOCA
TE 1,1: PRINT CHR$(23);CHR$(1): TAG
MOVE X+16,60: DRAW 0,350,2: CALL &8
019: MOVE X+16,60: DRAW 0,350,2: TAG
OFF: LOCATE 1,1: PRINT CHR$(23);CHR$(
0): TAG: PB=88
840 FOR I=PO TO (PO-1520) STEP -80
850 PB=PB+16: IF PEEK(I)=0 OR PEEK(
I)=5 OR PEEK(I)=10 OR PEEK(I)=65 O
R PEEK(I)=75 OR PEEK(I)=130 OR PEE
K(I)=135 THEN 880
860 SC=SC+10: ENV 1,30,0,1,127,-1,1
5: SOUND 129,0,240,15,1,0,10: PLOT -
10,-10,2: MOVE X-22,PB: PRINT " ";:
MOVE X-22,PB-16: PRINT " ";: MOVE X
-22,PB-32: PRINT " ";: I=PO-1520
870 TAGOFF: LOCATE 1,1: PRINT CHR$(
23);CHR$(1): TAG: MOVE X+16,60: DRAW
0,350,2: CALL &8019: MOVE X+16,60: D
RAW 0,350,2: TAGOFF: LOCATE 1,1: PRI
NT CHR$(23);CHR$(0): TAG
880 NEXT
890 RETURN
900 *****
910 *** PRESENTATION ***
920 *****
930 MODE 1
940 PEN 2: LOCATE 36,9: PRINT"1": N=1
950 WINDOW #2,9,40,5,25
960 PEN #2,2
970 PRINT#2,"I...Instructions"
980 PRINT#2
990 PRINT#2,"J...Joystick"
1000 PRINT#2
1010 PRINT#2,"1-3...Niveau de diff
iculte"

```

```

1020 PRINT#2: PRINT#2
1030 PRINT#2,"T...Touches"
1040 PRINT#2
1050 PRINT#2," DROITE...< Z >"
1060 PRINT#2
1070 PRINT#2," GAUCHE...< X >"
1080 PRINT#2
1090 PRINT#2," Tir...< SPACE >"
1100 IF INKEY(64)=0 THEN PEN 2: LOC
ATE 36,9: PRINT"1": N=1
1110 IF INKEY(65)=0 THEN PEN 2: LOC
ATE 36,9: PRINT"2": N=2
1120 IF INKEY(57)=0 THEN PEN 2: LOC
ATE 36,9: PRINT"3": N=3
1130 IF INKEY(51)=0 THEN T1=71: T2=
63: T3=47: RETURN
1140 IF INKEY(45)=0 THEN T1=74: T2=
75: T3=76: RETURN
1150 IF INKEY(35)=0 THEN GOTO 1170
1160 GOTO 1100
1170 MODE 1: LOCATE 1,5: PRINT"Nous
sommes en 2048"
1180 PRINT"Vous devez defend
re la terre"
1190 PRINT"qui est attaquée
par SPECTROR"
1200 PRINT"une Puissance em
emie"
1210 PRINT"Vous disposez de
3 vies et d'un"
1220 PRINT"laser, afin de ve
nir a bout de"
1230 PRINT"vos adversaires. I
l faut qu'aucun"
1240 PRINT"ennemi ne se pose
sur la barriere"
1250 PRINT"magnetique, car s
inon la terre"
1260 PRINT"serait perdue"
1270 LOCATE 17,24: PRINT"<SPACE>"
1280 IF INKEY(47)=0 THEN 900 ELSE
1280

```



# AMSTRAD

suite de la page 7

```

READ byte:POKE f,byte:NEXT f
2100 ' 9100 DATA 4,10,40,10,40,0,0,0,0
,0,0,0,0
2110 ' 9110 DATA 1,255,129,129,24,24,1
29,129,255
2120 '
2130 ' Quelle est la signification de
chaque donnée ?
2140 ' Archetype:
2150 ' DATA mvt,1,c,l,c,0,0,0,0,0,0,0,
0
2160 ' DATA switch,a,b,c,d,e,f,9,h
2170 '
2180 ' Signification:
2190 ' - mvt : mouvement, le sens étant
sélectionné dans les bits ainsi:
2200 ' bit 0=monter ; bit 1=descendre
; bit 2=a gauche ; bit 3=a droite
2210 ' bit 4=chute+drite ; bit 5=monte
+9che ; bit 6=monte+drite
2220 ' bit 7=chute+9che
2230 ' dans tous les cas il y a mouve
ment que lorsque le bit concerne
2240 ' est a 1.
2250 '
2260 ' - l : ligne, comprise entre 0 et
24, a laquelle doit apparaitre
2270 ' le lutin. Notez que 'l' et
'c' sont mis 2 fois, pour la
2280 ' simple raison que le decor
ne peut effacer le lutin
2290 ' ailleurs qu'a sa position
actuelle.
2300 '
2310 ' - c : colonne, comprise entre 0
et 79, meme rem. que 'l'.
2320 '
2330 ' - 0....0 : Cette suite de 8 zer
os n'est autre que la matrice
2340 ' du decor. Elle sera
correctement ajustée par la
2350 ' routine AMSINIT (CAL
L &80E8) que vous lancerez
2360 ' une fois le decor
mis en place.
2370 '
2380 ' - switch : Comme son nom l'indiq
ue, cet octet indique si le
2390 ' lutin doit etre ou no
n affiche. Il fonctionne
2400 ' ainsi:
2410 ' switch=0, le lutin n
'est pas affiche
2420 ' switch<>0, le lutin
est affiche
2430 '
2440 ' - a....h : Des 8 octets vous so
nt reserves. Ils representent
2450 ' la matrice de votre
lutin, qui si vous connaissez
2460 ' le systeme d'afficha
ge de l'AMSTRAD,vous donnera
2470 ' les cartes bits suiv
antes:
2480 '
2490 ' 1) MODE 2: la carte bits ser
a affichee telle qu'elle aura
2500 ' ete definie par l
a matrice, mais vous n'aurez
2510 ' droit qu'a une co

```

```

leur en tout et pour tout.
2520 '
2530 ' 2) MODE 1: la carte bits aff
ichera une grille de 4 * 8
2540 ' Points au lieu de
8*8, mais permettra l'utili-
2550 ' sation de 3 coule
urs pour chaque point. Ce
2560 ' qui signifie que
le lutin est tricolore.
2570 ' NB: Pour obtenir
les memes resultats qu'en
2580 ' mode 2, il faudra
2 lutins au lieu d'un, ce
2590 ' qui reduit le nom
bre a 128.
2600 '
2610 ' 3) MODE 0: la carte bits aff
ichera une grille de 2 * 8
2620 ' Points au lieu de
8*8, mais permettra l'utili-
2630 ' sation de 15 coul
eurs simultanees adressables
2640 ' a chaque point de
la grille. A ce stade le
2650 ' lutin devient mul
ticolore, mais comme la rem.
2660 ' du 2) le dit, il
faudra 4 lutins au lieu d'un.
2670 ' ce qui reduit le
nombre a 64 lutins.
2680 '
2690 ' *** REPRESENTATION BINAIRE d'u
n octet de MATRICE selon le MODE
2700 '
2710 ' M O D E 2
2720 ' bits de PEN : 0 0 0 0 0 0
0 0 donc PEN 0 ou 1 cad fond ou enc
re
2730 ' octet : 0 1 1 1 0 1
1 0
2740 ' Pixel no. : 1 2 3 4 5 6
7 8
2750 '
2760 ' M O D E 1
2770 ' bits de PEN : 0 0 0 1 1
1 1 PEN 0 a 3 cad fond +3 couleurs.
2780 ' octet : 0 1 1 1 0 1
1 0
2790 ' Pixel no. : 1 2 3 4 1 2
3 4
2800 '
2810 ' Pixel no. bit 0 de PEN:
bit 1: representation:
2820 ' 1 0
2830 ' 1 fond 0
2840 ' 2 Pen 3 1
2850 ' 3 Pen 3 1
2860 ' 4 Pen 1 1
2870 '
2880 ' M O D E 0
2890 ' bits de PEN : 0 0 2 2 1 1
3 3 PEN 0 a 15 cad fond +15 couleur
s
2900 ' octet : 0 1 1 1 0 1
1 0
2910 ' Pixel no. : 1 2 1 2 1 2
1 2
2920 ' Pixel no. bit 0 de PEN: bit
1: bit 2: bit 3: representation:
2930 ' 1 0 0
2940 ' 1 1 0 Pen 12 0
2950 ' 1 2 1 1 Pen 1 1
2960 ' 1 0 Pen 7 0
2970 '

```

```

2980 '
2990 '
3000 ' Nous souhaitons que ces quelque
s informations vous aurons permis
3010 ' de comprendre le fonctionneme
nt (certes complexe) du fichier
3020 ' d'affichage de votre A
MSTRAD CPC-464
3030 '
3040 ' Dans l'attente d'un prochain ut
ilitaire nous vous saluons,
3050 '
3060 ' la
SEBAN Research.
3070 '
3080 '
5000 PAPER 0: PEN 1
5010 INK 0,13: INK 1,0
5020 BORDER 13: MODE 2
5030 LIST
6000 '
6010 ' Voici un exemple tres simple
6020 ' d'utilisation des lutins
6030 ' avec un helico se deplacant
6040 ' sans affecter le decor pour
6050 ' autant.
6060 '
6070 ' NB: Si vous voulez essayer
6080 ' il suffit de faire :
6090 ' RUN 6000
6100 '
6110 ' mouvements avec fleches
6115 '
6120 INK 0,0: INK 1,24: BORDER 1: MODE 2:
MEMORY &7FFF
6130 GOSUB 8000
6140 GOSUB 7000
6150 FOR f=0 TO 300
6160 PLOT RND#638,RND#398,1
6170 NEXT f: GOSUB 6500
6180 CALL &80E8
6190 mvt1=tbl:mvt2=mvt1+22:mvt3=mvt2+2
2:mvt4=mvt3+22
6200 s=0
6210 CALL &8000
6220 IF INKEY(0)<>-1 THEN s=1: GOTO 627
0
6230 IF INKEY(2)<>-1 THEN s=2: GOTO 627
0
6240 IF INKEY(1)<>-1 THEN s=8: GOTO 627
0
6250 IF INKEY(8)<>-1 THEN s=4: GOTO 627
0
6260 s=INT(RND#16)
6270 POKE mvt1,s:POKE mvt2,s:POKE mvt3
,s:POKE mvt4,s
6280 GOTO 6210
6290 END
6300 ' Mini-decor
6310 FOR f=0 TO 100 STEP 2
6320 PLOT 0,f-50,1
6330 DRAW 20,30: DRAW 50,-10
6340 DRAW 10,30: DRAW 50,-20
6350 DRAW 100,10: DRAW 30,-50
6360 DRAW 80,30: DRAW 100,20
6370 DRAW 90,-30: DRAW 40,10
6380 DRAW 100,-20
6390 NEXT f
6400 RETURN
7000 '
7010 ' init. SPRITES
7020 RESTORE 7230
7030 tbl=&4000
7040 spt=4
7050 POKE &8001,ABS(tbl MOD 256)
7060 POKE &8002,ABS(tbl\256)
7070 POKE &8004,spt
7080 POKE &80E9,ABS(tbl MOD 256)
7090 POKE &80EA,ABS(tbl\256)
7100 POKE &80EC,spt
7110 FOR f=tbl TO tbl+22*spt-1

```

```

7120 READ b:POKE f,b
7130 NEXT f
7140 RETURN
7200 '
7210 ' Sprite no.1
7220 '
7230 DATA 0,10,40,10,40,0,0,0,0,0,0,
0,1
7240 DATA 0,254,1,3,13,&16,20,20
7250 ' Sprite no.2
7260 DATA 0,10,41,10,41,0,0,0,0,0,0,
0,1
7270 DATA 0,127,128,192,176,&68,&28,&2
8
7280 ' Sprite no.3
7290 DATA 0,11,40,11,40,0,0,0,0,0,0,
0,1
7300 DATA 20,24,31,10,23,16,16,48
7310 ' Sprite no.4
7320 DATA 0,11,41,11,41,0,0,0,0,0,0,
0,1
7330 DATA 40,24,248,80,&e8,8,8,12
7340 END
A M S P R I T E
8000 '
8010 '
8020 RESTORE 8200
8030 FOR f=&8000 TO &80CE
8040 READ b#
8050 POKE f,VAL("&"+b#)
8060 NEXT f
8070 RESTORE 8490
8080 FOR f=&80E8 TO &8108
8090 READ b#
8100 POKE f,VAL("&"+b#)
8110 NEXT f
8120 RETURN
8130 '
8140 ' DATAS de la routine AMSprite
8150 '
8200 DATA 21,00,40,06,02,e5,c5
8210 DATA c5,23,23,23,56,23,5e,cd,b9,8
0
8220 DATA 06,08,23,7e,12,7a,c6,08,57
8230 DATA 10,f7,0e,0a,09,c1,10,e5,c1,e
1,e5,c5
8240 DATA c5,7e,23,56,23,5e
8250 DATA cb,47,28,01,15
8260 DATA cb,4f,28,01,14
8270 DATA cb,57,28,01,1d
8280 DATA cb,5f,28,01,1c
8290 DATA cb,67,28,02,14,1c
8300 DATA cb,6f,28,02,15,1d
8310 DATA cb,77,28,02,15,1c
8320 DATA cb,7f,28,02,14,1d
8330 DATA 7a,fe,19,38,0a,fe,82,38,04
8340 DATA 16,18,18,02,16,00,7b
8350 DATA fe,50,38,0a,fe,82,38,04,1e,4
f
8360 DATA 18,02,1e,00,2b
8370 DATA 72,23,73,23,72,23,73,cd,b9,8
0
8380 DATA 06,08,23,1a,77,7a,c6,08,57,1
0,f7
8390 DATA 0e,0a,09,c1,10,94,c1,e1
8400 DATA c5,23,56,23,5e,01,0b,00
8410 DATA 09,7e,b7,28,11,cd,b9,80
8420 DATA 06,08,23,7e,12,7a,c6,08,57,1
0,f7
8430 DATA 23,18,03,0e,09,09,c1,10,dc,c
9
8440 '
8450 DATA e5,26,00,6a,29,7b,54,5d
8460 DATA 29,29,19,29,29,29,85,5f,7c
8470 DATA ce,c0,57,e1,c9
8480 ' A M S I N I T
8490 DATA 21,00,40,06,02,c5,23,56,23,5
e
8500 DATA cd,b9,80,23,23,06,08,23,1a,7
7,7a,c6,08,57
8510 DATA 10,f7,0e,0a,09,c1,10,e5,c9
8520 '
8530 '

```



# PRAGNERES

Utilisez au mieux les possibilités d'une centrale hydro-électrique, alimentée par deux lacs de montagne.

Benoît BAURENS

Mode d'emploi : Avant de taper ou charger le programme, tapez en mode direct : POKE 7168,0 : POKE 43,1 : POKE 44,28 : NEW Pour le reste, les règles sont incluses.

ERRATUM sur VIC 20  
LE CHÂTEAU DE LA TERREUR du N° 113  
Vous allez rire? non seulement les listings n'ont pas été publiés dans l'ordre, mais la fin du programme figurera dans le n° 115. Patience...



```
1 REM*****
2 REM*
3 REM* PRAGNERES *
4 REM*
5 REM* POUR VIC20 *
6 REM*
7 REM* +16 KO. *
8 REM*
9 REM*****
10 DIMAD(33),EC(1,23):GOTO1500
11 REM-----
12 REM- MUSIQUE -
13 REM-----
14 RESTORE
15 FORJ=1TO23:READN,D
16 A=20:IFX>22THENA=10
17 POKE36876,N:FORI=1TOD:NEXT:POKE
36876,0:FORI=1TOA:NEXT:NEXTJ
18 DATA183,150,175,150,167,150,175
150,187,400,195,150,187,150,183,1
50,187,150,201,400
19 DATA203,150,201,150,199,150,201
150,219,150,215,150,212,170,215,1
90,219,210
20 DATA215,240,212,280,215,320,221
,800
22 RETURN
23
24
25 REM-----
26 REM- LECTURE - 27 REM- JOY
STICK -
28 REM-----
29
30 POKEPB+2,127
40 IF(PEEK(PA)AND4)=0THENDH=-22:GO
SUB130
50 IF(PEEK(PA)AND8)=0THENDH=22:GOS
UB130
60 IF(PEEK(PA)AND16)=0THENDH=-1:GO
SUB130
70 IF(PEEK(PB)AND128)=0THENDH=1:GO
SUB130
80 IF(PEEK(PA)AND32)=0THENGOSUB230
90 POKEPB+2,255
100 RETURN
110
120 REM-----
121 REM- DEPLACEMENT-
122 REM- HELICO. -
123 REM-----
124
125
130 IF(PH-1+DH<4184)OR(PH-1+DH>460
0)THENS0=230:GOSUB330:RETURN
140 POKEPH-1,S1:POKEPH,S2
150 POKEPH-1+MC,C1:POKEPH+MC,C2
160 PH=PH+DH
170 S1=PEEK(PH-1):S2=PEEK(PH)
180 C1=PEEK(PH-1+MC):C2=PEEK(PH+MC)
190 POKEPH-1,87
200 POKEPH,88
210 POKEPH-1+MC,1:POKEPH+MC,1
220 RETURN
223
224 REM-----
225 REM- POSITION -
226 REM- HELICO -
227 REM-----
228
229
230 FORK=0TO33
240 IFPH<0DX(K)THENNEXT:RETURN
245 NE=0
250 IFK=17THENGOSUB360:K=34
260 IFK=25THENGOSUB460:K=34
270 IFK=33THENGOSUB560:K=34
280 NEXT
290 RETURN
293
294 REM-----
295 REM- ATTENTE -
296 REM- D'UNE TOUCHE-
297 REM-----
298
299
300 POKE198,0:WAIT198,1:TT=PEEK(19
7)
329 REM----- BIP ----
330 FORI=1TO20:POKE36876,SO:NEXT
340 POKE36876,0
350 RETURN
353
354 REM-----
355 REM- TRAITEMENT -
356 REM- CAP DE LONG-
357 REM-----
358
359
360 GOSUB920
370 GOSUB3000
380 SO=180:GOSUB330
400 PRINT"
BARRAGE DE CAP DE LONG
";
410 PRINT"
";
420 PRINT"
RESERVES:
INT(PC+
,5)
%
,":DR=DC:GOSUB600
430 DC=DR:IFDC>0THENDP=0
440 GOSUB800
450 RETURN
452
453 REM-----
454 REM- TRAITEMENT -
455 REM- ESCOUBOUS -
456 REM-----
457
458
459 GOSUB920
460 GOSUB3000
480 SO=190:GOSUB330
500 PRINT"
BARRAGE D' ESCOUBOUS
";
510 PRINT"
";
520 PRINT"
RESERVES:
INT(PE+
,5)
%
,":
530 DR=DE:GOSUB600
540 DE=DR:GOSUB800
550 RETURN
552
553 REM-----
554 REM- TRAITEMENT -
555 REM- LA GLAIRE -
556 REM-----
557
558
559 GOSUB920
570 GOSUB3000
```



# C'est nouveau, ça vient de sortir

## DANS LA JOY

Désormais nous pourrions jouer des deux mains grâce à Sony. C'est sympa, non ? Le Joy Pad n'est pas un vibromasseur contrairement à ce que son nom pourrait indiquer. Il s'agit d'un joystick plat. Si, même qu'il a deux boutons et est aux normes Atari standard. Allez, l'opinion made in HHHHebdo : c'est agréable à utiliser mais à réserver aux possesseurs d'un joystick classique car sur certains softs, ça craint.



## EXCLUSIF : UN GROS MORCEAU POUR 520ST

Allez, vous voulez vraiment bavarder ? Non, vous voulez savoir illico ce que je vais vous annoncer. Eh bien vous ne le saurez pas. Na ! Si je vous disais seulement que ce qui suit a été prévu depuis belle lurette pour cette bécane, qu'il s'agit d'une série de logiciels qui ouvrent la machine, que cette nouvelle prouve que le 520ST suit

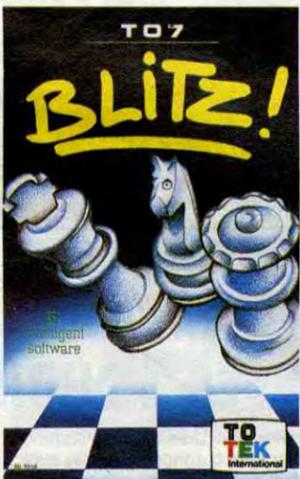
donne que par cette méthode vous transférez des softs tournant sous CP/M 2.2 tels que Turbo Pascal, Wordstar ou encore du MBasic. Ça y est, vous savez quand même. Alors, vous pensez bien que si je vous cause de Turbo Pascal, de Wordstar et de MBasic, c'est que je les ai vus tourner de mes yeux vu. Ça craint, hein ? On continue ? Une petite pause, avant. Toute la matière de cet article nous a été fournie par Computer 3. Ce sont eux qui se sont débrouillés pour dégoter ça. Pour le moment, ils ne les ont pas en stock, mais vous pouvez les voir tourner en démonstration (pensez, bien que ces gentlemen ne sont pas du genre à faire des copies, tout de même). NéoChrome est lui aussi définitif, c'est à dire que vous disposez d'options d'animations et autres petits détails que je qualifierai de bandants. Ah, oui, j'allais vous rendre la main sans parler de Toolbox, une diskouette dans laquelle vous trouverez tout ce qu'il faut pour disséquer vos disques. Un disk-fixeur, un utilitaire de copie, etc. Bon, ça vous a plu, hein, vous en voulez encore ? Ultima II ainsi que Transylvania. Ultima II en vente bientôt à Micro Vidéo et Transylvania en attente d'un importateur sérieux. Bon, je passe sur les démos pompées sur l'Amiga (comme la boule qui rebondit sur l'écran en faisant boing, boing !) et sur celles de Star Raider ou Flight Simulator II. La semaine prochaine, je vous raconterai l'histoire de Jesse James. A bientôt.



la bonne route en ce qui concerne ses logiciels, cela vous suffirait-il ? Non, je vous connais, vous n'êtes qu'une bande de tourneurs de pouces perfides et vicieux. Allez, je crache mon venin : il existe un émulateur CP/M 2.2 pour Atari 520ST. Quoi ? Hein ? Si. Et concrètement, ça donne quoi ? Ça

## ECHECS ET MYTHES

Argh ! Je craque ! Pour la première fois de son histoire, TO Tek diffuse un logiciel qui tient sérieusement la route. Blitz ! vous emmène sur la pente intellectuelle des échecs, dans le plus grand confort graphique possible. Disposant de neuf niveaux de jeu, plus ceux réservés à la résolution des problèmes, le programme ne se laissera pas vaincre facilement, même par des joueurs éclairés. Sa bibliothèque d'ouvertures vous offrira de nombreuses surprises (plus de 1800 débuts de partie) ainsi que les fins de partie que l'ordinateur mène allègrement. Un ensemble très complet de commandes vous laisse complètement libre d'échanger les couleurs en cours de jeu, de revenir en arrière dans la partie, de réaliser des copies sur imprimante, de revoir la partie... Enfin un partenaire valable, qui vous propose même de vous aider si vous vous sentez faible en cours de match. Dernier raffinement : une pendule vous informe en permanence du temps



de réflexion utilisé par l'ordinateur et par vous (utile pour s'entraîner à réfléchir vite). Blitz ! de To Tek pour TO7 et TO7/70, en cartouche (attention les prix !).

## SINCLAIR SOURIS

L'Atari 520ST a sa souris, l'Amstrad a sa souris, le Mac et l'Apple ont leur souris mais le Spectrum Plus en était jusqu'alors dépourvu. C'est réparé grâce à AMS qui avait déjà pondu des souris pour Amstrad et BBC. Le carton comprend la souris, plusieurs programmes comme AMX Art, AMX Control et autres. Tout ceci utilise les icônes et les menus déroulants à volonté. AMX Control génère 28 commandes Basic supplémentaires ainsi qu'un éditeur d'icônes. Le tout coûte environ 70 livres. Ne rêvez pas, rien n'est importé pour le moment.



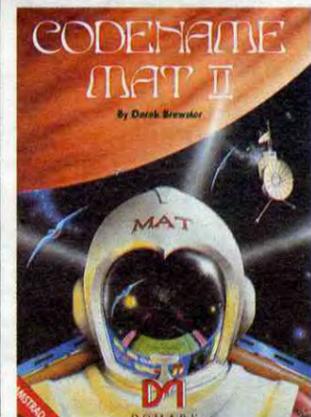
## LA GRANDE DESCENTE



Le standard d'IBM suscite les passions des fabricants d'ordinateurs. De Machbro à Hardprout, tous ont, viennent ou vont sortir leur compatible. Du coup, le standard sert de base minimum et chacun de rajouter son plus et de couper le prix par deux ou trois. Ainsi Kaypro, illustre constructeur hollandais, baisse son compatible XT à 15000 balles HT, avec deux drives, et à 24000 balles HT avec un disque dur 10 Mo. Comme ils sont pas chiens, il vous filent Wordstar (le plus mauvais traitement de texte du monde) et Mailmerge pour justifier le prix.

## PUB MENSONGÈRES

Les Anglais n'ont vraiment pas peur de passer pour des gogos. Durant tout le mois de septembre, plus celui d'octobre pour faire bonne mesure, ils se sont frappés une pub monstrueuse sur le nouveau logiciel de Domark : Code Name Mat II. Résultat : dès que le

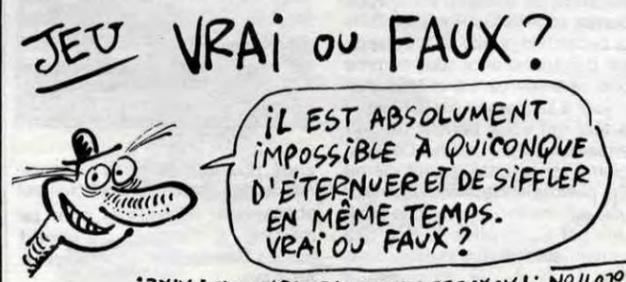


soft a été mis en vente, courant novembre, ils se sont jetés dessus (comme la vérole sur le bas-clergé breton). Le logiciel a été partout présenté comme une révolution absolue du concept de jeu de l'espace. Après chargement, quelle ne fut pas ma déception en m'apercevant que ce programme n'était ni plus ni moins une nouvelle adaptation du thème, utilisé jusqu'à la corde, de Star Trek, déjà adapté au moins vingt fois en soft. Derek Brewster (l'auteur) a cru œuvrer originalement en rajoutant un peu de 3D lors des combats, mais il a quand même oublié de réaliser un logiciel intéressant sur un scénario nouveau : seuls les noms changent par rapport à la première version, les Krylons se nomment maintenant Myons et l'Enterprise a été rebaptisé Mat. Allez, on jette aux orties et on passe à autre chose. Code Name Mat II par Domark pour Amstrad.

## TURBO PASCAL SUR ATARI!

Pourquoi pas ? Philippe Kahn aurait acheté à Atari trois ou quatre versions développeur de 520ST. Le lecteur notera que Borland (la boîte qui fait le Turbo Pascal qui lui-même fait un tabac aux Etats-Unis) avait déjà annoncé une

version pour le Commodore-Amiga. Oh, noble lecteur, ne trouves-tu pas que les dieux sont favorables à Borland ces temps-ci ? Ah, on voit bien que son boss est français (mauvaise foi évidente).



## ILS N'ONT PAS TROUVÉ MIEUX !



Il s'appelle Matthew, il a 17 ans et il pose pour la pub d'Amstrad qui tente, qui essaye de s'accrocher au marché américain. C'est dur, on le sait, pour une boîte européenne de s'imposer là-bas. Voilà pourquoi nos anglais préférés ont cru bon de choisir cet individu comme représentant type du marché visé par Amstrad. Comment peut-il s'imaginer que ça fait vendre ? On a du mal à se représenter un lecteur se réjouissant d'entendre parler d'Amstrad au travers d'une pub pareille. Décidément, entre Thomson et eux, ça vole bas.

## THOMSON, ÇA DÉCONNE

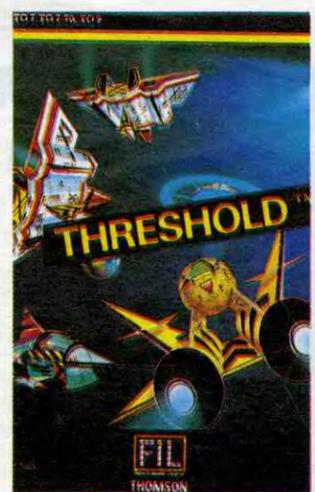
Je viens de recevoir un superbe dossier signé Thomson. C'est beau les dossiers Thomson. Ça me plaît, moi, quand c'est beau et surtout quand c'est nul. Ça me permet de le dire à tout le monde, et ça me détend. Donc, le dossier commence comme ça : "Michel Platini a choisi de présider le Club Micro Thomson". Puis vient une interview propagandiste dont on peut extraire ces mots : Respon-

sabilités, Conviction, Idées, Personnalité, bref, un tas de choses dont beaucoup de gens pensent que Platini est totalement dépourvu, le pauvre. On aurait pu penser que cet être ne sait pas écrire, on est rassuré, il sait au moins signer. Non, non, pas une croix, une vraie signature. Vous la verrez dans les magasins sur des superbes MO5 pour la promo Noël. On a rarement vu plus nul.



## LE GRAND SPEED

Depuis quelques mois, nous nous rendons compte de la capacité des programmeurs à sortir les tripes du Thomson pour lui faire cracher des graphismes corrects et de l'animation un tant soit peu rapide. Cette fois-ci, c'est FIL (France Image Logiciel pour ceux qui n'ont pas la couleur) qui a adapté avec succès le programme de Sierra On-Line Threshold. La gestion de l'ensemble des vaisseaux se passe au pixel, les bombes pleuvent d'abondance, les aliens ont des tronches pas possible (de la tête de cochon au filament de l'espace), le laser du vaisseau chauffe et s'enraie... On ne s'ennuie pas à essayer de zapper toutes ces saloperies d'étrangers venus égorger nos fils et nos compagnes. Un seul problème va vous paniquer : la cartouche vaut 345 balles. Eh, FIL ! Une cartouche ça ne se copie pas, donc même si tu fais un peu moins de bénéfice sur un exemplaire, t'en vendras plus que si le soft était sur cassette. Alors



à quand la cartouche à 99 balles prix public ? Threshold de France Image Logiciel pour Thomson (tous y compris le TO9).

## LA GUERRE EST DÉCLARÉE

Entre Darty et Nasa. Depuis peu, Darty a mis en vente des micro-ordinateurs. Et alors ? Les prix baissent. Ainsi, Darty baisse ses prix jusqu'au sol, c'est-à-dire qu'il passe l'Apple IIc à 6950 francs sans le moniteur. Vous pouvez tout de même vous procurer ce dernier pour la modique somme de 1500 francs. En comptant bien sur ses petits doigts, on conclut que Darty passe le IIc avec moniteur au prix du IIc sans moniteur. C'est gentil ça, merci Darty. A noter aussi, le C64 à 1490 francs. Encore un petit effort et l'Apple sera moins cher que l'Amstrad. Nasa, à toi la balle.



## PAQUET CACADEAU

Je vous avais entretenu, en septembre, de la mise en place d'une nouvelle société de logiciels : France Image Logiciel. Comme prévu, elle a commencé au début de ce mois la commercialisation d'un pack de trois logiciels de jeu pour le Thomson. Eh bien, pour tout vous dire, j'ai été largement déçu par ce produit, hors de prix compte tenu de la qualité de l'ensemble.

La Planète Inconnue a été annoncé comme un jeu d'aventure devant révolutionner le concept de jeu d'aventure. Question révolution, il s'agit plutôt d'un bond spectaculaire en direction de la nullité absolue : scénario mince comme une feuille de Zigzag, graphismes pauvres et hasard figurent en bonne place dans ce soft. Aucun indice ne permet de découvrir où se trouvent les trésors dans la carte, seules les villes y figurent. Et ces villes ! Dès que vous tentez d'y pénétrer, vous vous retrouvez dans un labyrinthe sans sortie apparente d'où vous devez vous échapper en moins de trente secondes si vous ne voulez pas perdre une vie (sur les 20 généralement allouées au départ) : totalement impraticable en un mot, à moins d'avoir le cul bordé de nouilles. Vide-ordure.

Micro-Scrabble reste le logiciel le plus attachant de l'ensemble. Malheureusement pour les programmeurs de FIL, c'est une simple adaptation sur le micro d'un programme de Leisure Genius. On ne peut donc même pas porter à leur crédit la réalisation de ce soft. Les quatre niveaux de jeu ouvrent les portes du Scrabble aux néophytes comme aux habitués. Le Thomson se sort très bien de situations difficiles et ne fait pas le moindre cadeau à ses adversaires. Seuls quelques mots étranges ressortent des nombreuses parties jouées contre lui : OXO et ACES ne me paraissent pas trop français comme termes, mais mon dico est peut-être plus borné que celui du programme. La réalisation graphique et sonore est remarquable compte tenu de la complexité de gestion de ces capacités sur le micro. Vitrine.

En fin de compte, le paquet spécial Noël de FIL coûte 345 balles pour un seul programme valable. A vous de savoir si le Micro-Scrabble vaut ce prix-là. Numéro 10, La Planète Inconnue et Micro-Scrabble de FIL pour Thomson.



Numéro 10 ressemble à une simulation de football, mais en dehors de la superbe photo numérisée de Platini, ce jeu ne vaut pas le coup d'être chargé. Les graphismes nuls (mis à part le scrolling assez bien réussi) et la sonorisation inexistant ne découragent en rien à s'accrocher à la partie. Par exemple, les joueurs portent respectivement des maillots bleus et noirs. Lorsqu'un joueur bleu passe à côté d'un joueur noir, il devient noir. Difficile alors d'y retrouver ses petits ! Le joueur le plus proche du ballon ne se distingue en rien des autres, ce qui ne facilite pas le maniement du jeu, déjà douteux au départ. Poubelle.

## DES SPECTRUM POUR LES MARTIENS

Décidément, ces Anglais nous étonneront toujours. On raconte que 3000 Spectrum 128 Ko (qui sont depuis longtemps attendus par les Britches) en kits construits par Samsung à Séoul en Corée du Sud seraient quelque part sur la planète terre mais on ne sait ni où ni pour qui. Le porte-parole de Sinclair aurait dit qu'il "ne sait rien à propos de ces machines". Alors, on suppose outre Manche que ces bécanes seraient destinées à inonder (!) le marché anglais. On suppose outre Atlantique, que ces bécanes seraient destinées à inonder (!) le marché américain. On suppose, outre galaxie, que ces machines seraient destinées à

inonder le marché martien. Bref, on ne sait que pouic sur ces bécanes sinon, que Sinclair prépare un coup foireux.

IL PARAÎT QUE VOUS N'AVEZ AUCUNE NOUVELLE A PROPOS DE RIEN



## INFOMART

Trente-quatre sociétés auraient confirmé leur intention de réserver de l'espace dans le futur Infomart qui ouvrira ses portes en 1987. Les boîtes se partageront 77 000 mètres carrés d'exposition et ce pas très loin du Cnit de la Défense. C'est un pompage pur et simple sur les idées américaines. On pardonne, c'était une bonne idée.



## HISTOIRE BELGE

TU SAIS QUOI, MOULE?



Vous pouvez raconter ce que vous voulez sur nos voisins les belges, eux ils rigolent en attendant. Quel meilleur exemple que le prix du Commodore 128 : en France, vous ne pouvez guère espérer déboursier moins de 3500 francs pour en acquérir un. En revanche, dès que vous franchissez la frontière, vous découvrez la même machine à 17500 francs... belges (environ 2600 francs) !

## EXCLUSIF : LE C128 NOUVEAU

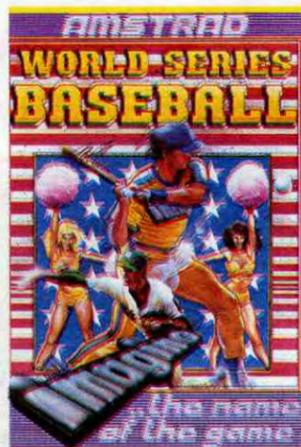
Il existe, il est en vente dans toutes les Fnacs. Qu'est-ce ? Le nouveau C128, baptisé C128 D pour le différencier de son aîné (notez l'astuce, C suivi de D, qu'est-ce que cela peut cacher ? Compact disk ? Cartouche Dure ? Citron Dépassé ? Allez savoir). Commodore a sans doute réalisé que les gens n'étaient pas si cons que ça puisque ce nouveau C128 ressemble fort à son père tout en étant bien plus réfléchi et bien mieux conçu. Je m'explique. L'unité centrale est séparée du clavier et comprend d'origine une alimenta-

tion intégrée ainsi qu'un lecteur de disquettes 1571 lui aussi intégré. Allez, je suis bon, je vous rappelle que le drive 1571 est mieux que le 1570 qui lui-même était mieux que le 1541. Mieux, c'est à dire plus rapide, plus beau, plus et plus. Vous disposez d'un clavier un peu mieux que celui du C128 mais QWERTY, personne n'est parfait. Un bon plan : vous pouvez sans problème glisser le clavier dans l'unité centrale et grâce à une petite poignée vous vous retrouvez avec une valochette bien pratique (je vous raconte pas si le truc se casse la gueule alors que vous vous promenez dans le métro ! La crise). Le système est vendu 6890 francs en ce moment, je le répète, à la Fnac. Un nouveau moniteur couleur devrait sortir incessamment (vous pourriez y mettre la haute résolution, 40 et 80 colonnes et tout, et tout). Tout ceci serait vendu par la Fnac (non, nous n'avons pas été acheté) pour moins de 10000 balles. Quels progrès depuis l'annonce du vieux C128. Bouh ! Tu vois que tu peux bien faire quand tu veux, Commodore. Ah, au fait, D, ça veut dire : disque. Mais vous aviez deviné, intelligent que vous êtes.



## ADAPTATURE

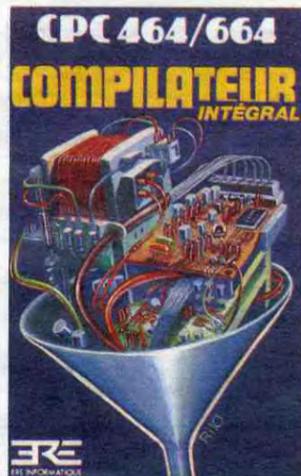
Ca y est ! Les programmeurs d'Imagine (devenue filiale d'Ocean depuis peu) viennent de commercialiser l'adaptation sur Amstrad de World Series Baseball. Le logiciel, tout comme sur la version originelle du Commodore 64, montre le terrain en vue d'ensemble et suit la balle, du lanceur au batteur, sur un écran géant. Contrairement à la première version, l'adaptation sur Amstrad a gagné quelques gags, en perdant une partie de sa qualité graphique (nécessaire par l'absence de sprites). Ainsi, vous pourrez admirer les Pompon Girls qui excitent le public au rythme de leur déhanchement tout comme vous apercevrez un même dire bonjour à sa maman par la caméra de télé qui vous permet de voir l'ensemble du terrain. Le graphisme représente quand même une performance technique sur cette machine, performance diminuée par l'excessive lenteur des mouvements. Enfin, dernier obstacle à un succès gigantesque



sous nos latitudes : la connaissance des règles du Baseball est absolument nécessaire pour se mesurer à l'ordinateur. World Series Baseball d'Imagine pour Amstrad.

## ENCORE DE LA FRIME

Le Hype, ça vous dit quelque chose ? Non ? Vous ne lisez pas l'HHHHebdo régulièrement. Le Hype consiste à faire de la pub pour un produit pas encore prêt à la commercialisation, en indiquant sur la dite pub que le produit est disponible. Pour le cas qui nous occupe, c'est nous qui en avons fait : le Compileur Intégral pour Amstrad, d'Ere Informatique, n'est toujours pas fini. Ces damnés programmeurs se la coulent douce au lieu de se défoncer le ciboulot 28 heures par jour sur leur machine. Alors attendez janvier pour compiler vos programmes.



## LE PIPT PETE ENCORE

Il s'agit du Plan Informatique Pour Tous qui, décidément, nous les gonfle. Ainsi, en 1986 seront mis en place dans les universités, les IUT et les écoles d'ingénieurs du matos pour une valeur de 100 millions de francs. Il s'agit, bien évidemment de matos français (Micral 30, Logabax, Goupil et

autres). Les étudiants auront droit à un budget de formation de 30 millions de francs. En prime, 400 ateliers constitués de huit postes IBM PC compatibles et de terminaux connectables aux serveurs de l'Éducation nationale seront mis en place. Ainsi soit-il.



## UN CON-PATIBLE

Un de plus, qui nous vient des États-Unis. Comment ? Mais non, ce n'est pas un compatible IBM PC, non, c'est un compatible Apple II. Étonnant, non ? Ça faisait longtemps que l'intelligentsia américaine ne nous avait pas concocté un Lemon II ou autre Golem. PFS, Apple Works, Flight Simulator II et d'autres tournent sur ce monstre, ce qui peut être une preuve de compatibilité totale. Son nom est Franklin Ace 2200 et le

plus drôle c'est qu'il coûte plus cher qu'un Apple normal (999 dollars). Ils sont nuls ces Ricains !



## RUMEUR

Quelque part en France, il y aurait 20 000 IBM PC prêts à être bradés par IBM France. Avis aux

radiesthésistes et autres manieurs de pendules, celui qui trouvera l'entrepôt aura gagné le gros lot.



## COMMODORE PRÉVOIT, LES SOURIS DANSENT

Le nouveau président de Commodore vient d'annoncer, après avoir démenti toutes rumeurs alarmistes que les ventes devraient doubler pour le dernier trimestre 85 par rapport au trimestre précédent. D'après lui, le chiffre d'affaires dépassera donc les 70 millions de dollars. Optimiste, hein ?



## UN BEL AVENIR

Le titre, là, je viens tout juste de le piquer à une pub de Commodore. A propos du bel avenir, le groupe devrait annoncer des pertes de l'ordre de 114 millions de dollars pour l'année 85 (une paille : 900 millions lourds !). Alors du coup panique à bord : tout le staff dirigeant va être foutu à la porte d'ici Janvier (certains accusent même Tramiel d'avoir laissé

des gars à lui pour planter la boîte). Angoisse finale : les banquiers se font tirer l'oreille pour allonger encore de l'oseille à ces dilapidés de fonds. Du coup des rumeurs de dépôt de bilan commencent à circuler dans les milieux financiers américains. Ce serait la première grande victoire de Tramiel, qui pourrait alors consacrer ses efforts à Apple et IBM.



PROPOSITION POUR UN TITRE DE PUB POUR COMMODORE:  
**AU SECOURS! LE BILAN ARRIVE!**

## BALLE DE MATCH

Tie Break inaugure la série Or des logiciels de Sprites. Devinez de quoi il s'agit dans ce logiciel au nom ô combien évocateur ? Eh oui ! Encore un tennis, toujours aussi inintéressant et toujours aussi peu flashant graphiquement parlant. Seul détail vraiment attirant, et même pas original, une synthèse vocale est intégrée au soft, mais elle est nettement moins réussie que celle de Loricels dans Orphée.



Sinon, rien de nouveau sous le ciel des tennis informatiques, même pas de gag réjouissant du style le joueur qui marche sur la balle et se vautre lamentablement. Bon allez, si vous êtes en manque de sport, vous pouvez toujours l'acheter : il n'est pas plus mauvais qu'un autre. Tie Break de Sprites pour Amstrad.

## LE MAGICIEN DE WOZ

Wozniak, dit Woz pour les intimes, vient de reprendre des actions chez Apple. "Apple va maintenant dans le bon sens" a-t-il déclaré. C'est marrant, Wozniak, qu'on appelle aussi le beatnik, se remet à croire en la boîte qu'il avait fondée avec Jobs. Aller dans le bon sens, pour Woz, c'est probablement le fait d'augmenter de 50% le budget de recherche et de développement et comme par hasard, c'est ce qu'a décidé John Sculley (le parrain d'Apple) pour l'année 86. Allez, allez, on se calme. Ce n'est pas parce que Wozniak rachète des actions Apple que les lle vont recommencer à se vendre et que le Mac va passer à 8000 balles.



CE MEC-LÀ EST UN MAGICIEN!  
OUAIS! C'EST LE MAGICIEN D'WOZ

## ENGAGEZ-VOUS, RENGAGEZ-VOUS

La dernière production d'Electronic Arts pour Apple va casser la baraque. The Bard's Tale (Volume 1, pour ceux qui veulent tout savoir) concilie les aspects



excellents du jeu de rôle avec des graphismes tous à fait réussis et engageants, grâce à une animation léchée (tudieu la belle phrase, je m'étonne moi-même).

Vous vous souvenez sans doute d'un vieux programme nommé Wizardry. Son principe en a été conservé dans cette aventure, mais amélioré à un tel point qu'il en est difficilement reconnaissable. Dans le somptueux emballage joint au soft, vous découvrirez un plan de la ville dans laquelle vous aurez à vous déplacer jusqu'à découvrir les fondements de la légende des bardes. Chaque groupe d'aventuriers se compose au maximum de six personnages, d'origines et de spécialités aussi variées que magicien, combattant, barde, conjurateur... Une seule profession ne vous sera pas

accessible : la religion. Cette seule spécialité possède l'apanage des soins de guérison et de résurrection, contre d'imposantes rémunérations... pour les bonnes œuvres bien sûr. Comme dans Wizardry, le membre de l'expédition ne peut pas se désolidariser du groupe. En revanche, les dialogues avec les monstres rencontrés ne se finissent pas toujours en une bouche-rie sanglante, ce qui dénote une grande volonté de réalisme dans cette simulation médiévale. La qualité de présentation (regardez la photo d'écran) et la rapidité de prise de contact avec le logiciel en font l'un des futurs musts du jeu de rôle sur Apple. Nous ne regretterons qu'une seule chose : le Volume 2 ne sortira pas avant Juin, longue attente en prévision. Dernier point, qui en réjouira plus d'un : vos personnages d'Ultima III ou de Wizardry pourront se transférer sans problème dans cette aventure médiévale. The Bards Tale d'Electronic Arts pour Apple.



## APPEL AU PEUPLE

Les commerciaux de chez Commodore font dans leur culotte : ils ont tellement la trouille de ne jamais vendre leur Amiga, par faute d'absence de logiciel, qu'ils proposent aux développeurs fran-

çais une configuration d'enfer pour les faire craquer. Pour 16500 francs HT (19500 balles tout compris) vous hériterez d'un Amiga 512 Ko, d'un moniteur couleur, d'un drive externe, de quelques dizaines de kilos de docs (listing des roms, organisation physique des micro-processeurs, mode d'emploi, doc développeur...) et enfin de softs tels qu'un compilateur C, un linker, un assembleur 68000... Dernier gag de la configuration : un transformateur 220/110 est généreusement alloué avec chaque machine, elles sont conçues pour le marché américain et ne tournent qu'en 110 !



FALLAIT TITRER 'APPLE AU PEUPLE'  
T'ES SÛR D'AVOIR TOUT COMPRIS CARALI?

## CHOPLIFTER A LA FRANÇAISE

Incroyable mais... (et la foule en délire de hurler) VRAI ! Choplifter, ce thriller, ce moocoonstre du logiciel qui fit ses premières armes sur Apple puis sur Commodore vient d'être adapté pour... Thomson. Argk ! Je meurs. Choplifter, on le critique, on lui tape dessus, on l'aime, on ne l'aime pas mais il existe. Il est là depuis... oh, depuis la nuit des temps. Quand je murmure que "Choplifter, c'est pas si mal", aussitôt des regards remplis de haine se posent sur moi. Meeeeeerde, mais les mecs, vous me les pompez ! Choplifter c'est LE logiciel. Je rappelle aux nulards qui ont l'habitude d'oublier les trucs géniaux que dans Choplifter, vous pilotez un hélicoptère dans le but d'aller retrouver des bonshommes prisonniers dans de petites baraques. Vous êtes censé ne pas vous planter la gueule ni vous faire buter par les chars et autres mirages. A part ça ? Les bonshommes sont remarquablement animés, ils vous font des signes, se baissent pour entrer

dans l'hélico, etc. Je me demande pourquoi je me décarcasse à vous décrire ce soft. Puisqu'il est bon, hein ? L'adaptation Thomson est stockée sur cartouche, oh ! la bonne initiative, elle est pas mal foutue, toutefois on regrettera une fois de plus les lamentables manettes de la bécane. Dur. Mais attention, ce logiciel est bien, ok, d'accord, je l'admets, mais c'est pas une raison pour le vendre à un prix intolérable. FIL (France Image Logiciel) vous l'échangera contre la modique somme de 345 francs. Eh, les mecs, c'est fini ce temps-là, hein. Aujourd'hui, quand on veut tenir la route, on casse les prix, qu'on se le dise.



OUPS

## STOP AFFAIRE

Si vous êtes assez banané pour vouloir acheter un Mac, allez faire un tour chez MID Informatique (98 Bld Richard Lenoir dans le 11ème à Paris), vous y trouverez des Mac

128 Ko étendus 512 Ko pour la modique somme de 17900 francs HT (soit en gros 21000 balles). Franchement, vous êtes sûr que vous voulez un Mac ?



SUIS-JE ASSEZ BANANÉ COMME ÇA ?  
FRANCHEMENT !

## TRANSFORMATION

Le lecteur Unidisk 3,5" d'Apple ne fonctionne que sur la famille // du sus-dit constructeur. Du coup, les bricoleurs de P-Ingénierie ont modifié la sortie du drive externe du Mac pour permettre à celui-ci d'accepter l'Unidisk et de profiter des 800 Ko formatés de ses dis-

quettes. Si vous voulez doubler la capacité de votre lecteur externe, une seule adresse : votre concessionnaire Apple qui bidouillera votre Mac un petit quart d'heure et vous le rendra avec un Unidisk opérationnel (contre quelques kilofrancs bien sûr).



PETITE PRÉCISION SUPPLÉMENTAIRE:  
LE MAC P-800 // NE SE CONNECTE SUR L'UNIDISK 6,9" QU'EN PASSANT PAR LES 16 BITS DU 512 KO!

## AVENIR

Je viens de me faire tirer les tarots par Mireille, la grande spécialiste de la Haute-Provence, et elle m'a révélé que si je parlais de son soft de façon dithyrambique, je toucherais une méga-enveloppe de la part des auteurs et des éditeurs. Alors c'est parti : Arcane rassemble dans la mémoire de votre Apple la majorité des connaissances utiles à une interprétation correcte des tarots de Marseille. Comme toutes les disciplines ésotériques, personne n'y croit (ou si peu), mais tout le monde aimerait bien savoir ce que lui réserve l'avenir.

Côté clair, le superbe livret qui accompagne le soft vous tiendra compagnie et les graphismes vous accrocheront l'œil par leur précision. Je viens juste de voir la note de Mireille pour la consultation : 680 balles la disquette. Heureusement, vous pouvez vous cotiser à



deux ou trois pour l'acquérir, le soft ne souffre d'aucune protection et permet donc la confection de copies (j'aurais jamais dû le dire : l'enveloppe va maigrir à vue d'œil). Arcane de Version Soft pour Apple.

deux ou trois pour l'acquérir, le soft ne souffre d'aucune protection et permet donc la confection de copies (j'aurais jamais dû le dire : l'enveloppe va maigrir à vue d'œil). Arcane de Version Soft pour Apple.

## J'AI PARLE TROP VITE

La société gg Les Aventures consacre ses efforts à l'adaptation en français de logiciels d'aventure (oh ! surprise) anglais. Lorsque j'avais testé La Quête du Chevalier, j'avais été emballé par la qualité du travail réalisé par Jim Bouwman et son équipe. Maintenant, je me retrouve dans la position du cochon qui s'en dédie : je viens de charger gg La Ville Fantôme nn et j'ai craqué ! La programmation en

Basic, les quelques graphismes complètement nuls et le scénario à peine ébauché ont de quoi faire abandonner le plus frappé des accros de l'aventure informatique. Faites comme vous voulez, si vous tenez vraiment à balancer votre fric par les fenêtres, mais à votre place j'achèterais quelques numéros de l'HHHHebdo au lieu d'acquiescer : La Ville Fantôme de Les Aventures pour Spectrum.



FIGURE ALLÉGORIQUE  
COCHON QUI S'EN DÉDIE, RETOURNANT SA VESTE.

SALAUDS D'ENGLICHES!

## BLITZ KRIEG

Environ trois mois après l'annonce de sa sortie imminente, La Bataille d'Angleterre se prépare enfin à envahir les rayons de vos boutiques préférées. Dernier né de la série des wargames de PSS, cette version entièrement francisée par Ere Informatique bénéficie des mêmes avantages que les précédents logiciels de la série, Théâtre Europe et Bataille pour Midway. Encore une fois, l'action se déroule sur une carte à partir de laquelle vous pourrez manipuler l'ensemble de votre chasse et de vos batteries de DCA. Les séquences d'arcade atteignent enfin un niveau particulièrement plaisant par leur variété et la qualité de finition de chacune d'entre elles. Que vous défendiez un aérodrome ou que vous tentiez de descendre les bombardiers ou les chasseurs ennemis, vous vous sentirez parfaitement à l'aise grâce au graphisme et à la sonorisation excellentement réalisés. Soulignons

enfin la musique fantastique de la version Commodore, qui n'a malheureusement pas su se loger



dans la mémoire de l'Amstrad. La Bataille d'Angleterre par Ere-PSS pour Commodore et Amstrad.

## SPECIAL ATTARDES MENTAUX

Après avoir consacré leurs efforts à produire des utilitaires toujours exceptionnels (Epistole, Version Com, Mouse Desk...), les programmeurs de Version Soft (société récemment mariée avec Contrôle X) viennent d'inaugurer une gamme *loisirs*.



Premiers à bénéficier de ces nouvelles largesses logicielles, les

enfants de moins de huit ans pourront s'esbaudir à manipuler les quinze puzzles animaliers de **Puzzles** (dès que vous avez reconstitué un décor, une animation vient vous récompenser) et barbouiller, sans se salir les mimines, les quinze décors de **Colorages**.

Dans ce dernier jeu, on peut regretter la mauvaise finition programmatique du *fill* (le remplissage des figures fermées, si vous préférez la VF) qui oublie certaines zones du dessin. Comme d'habitude sur Apple, les logiciels atteignent des prix quasiment astronomiques : 360 balles, mais l'emballage est superbe et chacun contient deux disquettes.

Enfin, nous applaudirons bien fort l'éditeur qui s'est décidé à ne pas perdre de temps à développer une protection. Libre à vous d'en profiter pour améliorer ces logiciels ! **Colorages** et **Puzzles** de Version Soft pour Apple.

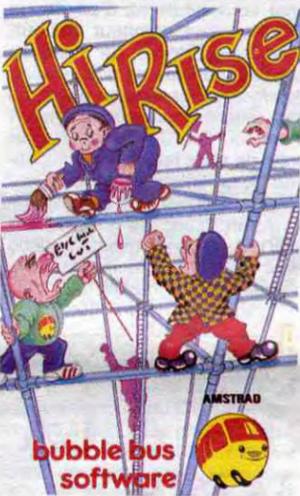
## DEUXIEME ESSAI

Après le succès particulièrement mitigé de *Ams-Expo*, les fanatiques des CPC ne se démontent pas et se préparent à se prendre une nouvelle veste aux alentours du début de février. Cette fois-ci c'est Amstrad qui organise la fête, sous le nom d'Amstrad-Expo, et qui (combe de l'originalité) se tiendra encore dans le hall des expos de l'Holiday Inn de la Porte de Versailles. Déjà, la majorité des gros distributeurs ont déclaré ne pas vouloir se rendre à une pâle copie d'un échec. Du coup, les éditeurs de soft se tâtent. La suite au prochain salon, je propose Amstrad-Expo au Holiday Inn.



## TROISIEME MARCHÉ

Le premier logiciel pas nul de Bubble Bus arrive enfin ! **Hi-Rise** vous emporte à la vitesse grand V dans le monde des illusions d'optique et de la chasse frénétique. Le principe reste simple : c'est un Q'Bert. Autrement dit vous devez, en pas-



sant sur les cases dont le sol est composite, les faire changer de couleur. Trois poursuivants

machiavéliques sont là pour vous empêcher de réussir dans votre entreprise, seule la super-glue dont vous disposez en quantité limitée vous permettra de bloquer temporairement vos poursuivants. Les territoires à transformer dans chaque tableau (le soft en compte 100) se répartissent sur différents niveaux joints par des échelles. Méfiez-vous de la grande vélocité des tueurs dans ces zones : ils vous rattraperont en quelques enjambées.

Indépendamment de ce côté arcade, la réflexion vous sera nécessaire dès le second tableau, si vous souhaitez réussir ce logiciel. A chaque tableau franchi, vous avez droit à une épreuve qualificative qui se déroule sur tous les niveaux déjà effectués et vous donne droit (dès que vous l'avez remportée) à des vies supplémentaires. Le graphisme, limité certes, souffre d'une définition insuffisante pour une lisibilité parfaite de tous les tableaux. Malgré tout, ce soft devrait devenir la coqueluche des amstradiens, tout comme *Lode Runner* le fut pour le Commodore et l'Apple. **Hi-Rise** de Bubble Bus Software pour Amstrad.

## D'UNE PIERRE DEUX COUPS

Vous autres qui souffrez d'une allergie totale à la cassette et qui n'avez donc pas eu *Fighting Warrior* et *The Way of The Exploding Fist* sur votre Amstrad, vous allez être récompensés de votre patience. Melbourne House vient de sortir une compilation des deux titres sur la même disquette. Malheureusement, elle coûte près de deux cents balles, ce qui a de quoi faire reculer beaucoup de bonnes volontés. Malgré tout, les commerciaux de la maison ont eu la bonne idée de vous offrir une face de la disquette vierge.

En fin de compte vous vous retrouvez avec deux bons programmes, remarquables par leur graphisme et leur animation, avec en plus la place d'installer vos délires programmatiques de l'autre côté.



Fighting Warrior et The Way Of The Exploding Fist de Melbourne House pour Amstrad.

## LES CHARLOTS MASOS

On vous a causé la semaine dernière d'une boîte non agréée par IBM qui revend du matos IBM et qui est actuellement en procès avec ces derniers. En effet, la Secrétaire conteste l'existence même du contrat d'agrément imposé par IBM. Outre le fait que cette société soit fournie par des distributeurs qui sont eux, parfaitement agréés, elle admet réaliser son bénéfice sur la valeur ajoutée au matériel IBM de base (on dit aussi Add-On, ça fait mieux et ça sonne british). Tout cela pour

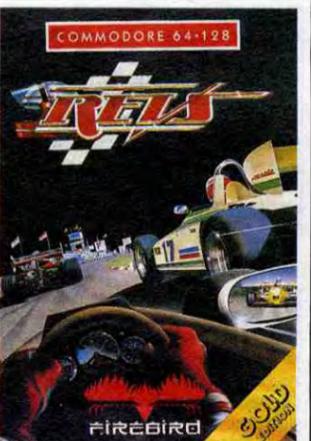
vous annoncer qu'IBM aurait décidé de cesser d'augmenter le nombre de ses distributeurs PC pour 86 au profit des VAR et autres VAD (respectivement Value Added Dealers et Value Added Resellers). C'est à dire qu'IBM est censé faciliter la tâche aux sociétés qui apportent de la valeur ajoutée à leurs ventes. Conclusion, pour faciliter la tâche des gens, IBM leur fait des procès. Sympa. Décidément, Apple et IBM se ressemblent.



## EN VOITURE, SIMONE

Le seul véritable simulateur de Formule 1 vient de sortir des ateliers de Firebird ! Vous pouvez tous ranger votre Pole Position dans le placard ou jeter votre Pits-top II dans la première poubelle venue : la révolution est en marche avec **Revs** ! Imaginez que vous aurez besoin d'un minimum de vingt-cinq doigts pour diriger votre véhicule, mais doit-on s'arrêter à ce genre de détails lorsque la simulation des conditions réelles est aussi bien conçue et réalisée qu'ici ? Pour vous mettre dans l'ambiance, visez un peu la séquence de touches à enfoncer pour vous mettre en route : T (démarrage du moteur), S (accélération, on chauffe la machine), Q et S (on embraie sur la première et on accélère fort sinon on cale)... Ensuite, rien de difficile : vous disposez de commandes pour donner de petits coups de volants (ou de grands coups si vous avez raté l'entrée d'un virage), vous jouez sur vos cinq vitesses comme un Fangio... Comme si ça n'était pas assez de vous mettre dans une situation si complexe, les pro-

grammeurs de Firebird en ont profité pour vous coller un graphisme grandiose et une sonorisation



comme si vous y étiez ! Un seul regret : aucun importateur n'a l'air de vouloir se décider à s'occuper de ce soft... A moins que les paroliers ne s'en chargent. **Revs** de Firebird pour Commodore.

## GLAGLATE ET CHOCOTTE

Putain ! La crise d'angoisse que je viens de me faire ! Les vacances au bord du splendide Crystal Lake se déroulaient sans problème. Pourtant, le premier cri d'horreur que j'entendis durant la nuit me laissa glacé et tremblant au fond de ma couche. On est complètement isolés dans cette satanée cambrousse, alors qui aurait l'idée de venir trucider quelqu'un au fin fond de la vallée comme ça, pour le plaisir ? Bon, reste plus qu'à s'habiller et aller voir de quoi il retourne. Ca y est ! Il y a une brebis galeuse dans notre campement : Billy s'est fait découper en rondelles à coups de hache, et personne de louche dans le coin. Phénomène étrange, tout le monde est levé et habillé, à croire que j'ai été le dernier à me rendre compte de ce qui se passe. Encore un cri de souffrance qui déchire l'atmosphère éthérée de notre camp de montagne...

Si vous croyez disposer d'une dose de courage supérieure à la moyenne, et si votre sens de la déduction vous paraît tenir le coup, vous aurez peut-être une chance de sortir vivant du camp de vacances de Crystal Lake. Tout commence dans la matinée du vendredi 13, lorsqu'un de vos copains de jeu se lasse du foot et s'attaque aux habitants du camp avec tronçonneuse, barre à mine, hache ou couteau de boucher. Votre enquête devra être suffisamment rapide pour permettre au



maximum de survivants de s'en sortir, et suffisamment meurtrière pour que le tueur du vendredi ne puisse à nouveau frapper. Le graphisme rigolo, surtout lorsque le meurtrier s'attaque à un de vos pote, et le son complètement craignos (les hurlements des mômes en train de se faire tracter ont de quoi faire frémir) rendent le logiciel complètement flippant mais si sympa à jouer. Dommage que quelques bugs restent dans la version commercialisée (il est parfois impossible de rentrer dans l'église, par exemple) sinon ce soft serait une des grandes réussites de Noël. **Friday The 13th** de Domark pour Commodore 64.

## C'EST NOËL : HEBDOGICIEL VOUS A PRIS...

Suite de la page 1

### LE BOEUF ET L'ANE

Parce que vous allez pouvoir nous causer dans le poste, presque comme si on était là, à l'autre bout. Pas vraiment, bien sûr, on a quand même un canard à faire, c'est pas rien, et puis il grossit de semaine en semaine, mais vous pourrez nous laisser des missives que nous relèverons tous les jours (à heures fixes, quand on quitte le boulot : à 2 heures du mat' !) auxquelles nous répondrons. C'est pas beau, ça ? Plus besoin de prendre une feuille et une enveloppe pour nous demander si tel numéro est disponible, si il y a des errata prévus pour tel ou tel programme, si la solution de Gkyuygceshjs est parue dans Bidouille Grenouille ou si Ceccaldi (le "boss") va bien ce matin. Et c'est pas tout, en plus ! Allez jeter un coup d'œil en pages intérieures, vous trouverez l'organigramme complet du serveur.

Outre l'édito du boss, vous pourrez consulter nos banques de données : bidouille grenouille (dans quel numéro se trouve le déplombage de Manic Miner, et dans quel numéro se trouve la solution de Masquerade ?) et les logiciels parus (vous pouvez chercher par exemple tous les jeux de réflexion en langage machine sur *Oric* parus dans l'HHHHebdo, ou tous les jeux d'arcade en basic parus Amstrad, ou...). Vous pourrez aussi participer à des concours hebdomadaires, par lesquels vous pouvez gagner des prix tout à fait intéressants : des *Oric* ou des imprimantes offerts par Eurêka, des jeux d'échec électroniques de la Règle à Calcul, des logiciels d'Infogrames, et d'autres encore. Vous retrouverez les rubriques habituelles de l'HHHHebdo : ciné, BD, musique, télé. C'est entre autres sur ces sujets que portent les concours. Vous pourrez passer ou consulter des petites annonces de tous les styles, autant rencontrées que virées (je suis à Marseille, je vais à Paris, si quelqu'un y va en voiture, ça m'arrangerait bien...) que micro.

### LES ROIS MAGES

Vous pourrez aussi causer entre vous ! Une messagerie conviviale vous permettra de parler à cinq personnes en direct. Indication : le mystérieux personnage qui se fait appeler Hebdrocroupe, c'est... le boss lui-

même ! Sur la messagerie privée, vous pourrez vous isoler à deux pour échanger, toujours en direct, des points de vue, des numéros de téléphone, ou qui sait ? Des codes de déplombage.

Quoique pour les codes, il y a mieux. La section pirate est réservée... aux pirates de tous poils. Condition d'entrée : posséder déjà un "tuyau". Ça peut être un code télématique, un déplombage de logiciel, une solution... Attention, elle sera vérifiée ! Si votre candidature au grade de Pirate Officiel est acceptée, vous aurez accès à la banque de données Pirate, et à une messagerie faite spécialement pour que vous puissiez vous isoler de ceux qui ne cherchent qu'à draguer.

Si tu viens chez moi, je te montrerai ma collection de chaussures droites toutes neuves



### CRUCIFIXION

Et comment on fait pour avoir accès à toutes ces merveilles, à tous ces trésors rutilants qui n'attendent que vos remarques pour être encore plus beaux ? On compose sur son bigophone préféré le (1) 36 15 91 77, on attend que la préposée aux PTT aie l'obligeance de bien vouloir dire "biiilp" de sa voix fine, on appuie sur Connexion/fin et une fois la page Télétel 3 affichée, on tape HG et Envoi. Et voilà, c'est pas plus compliqué que ça.

Une remarque en passant : grâce à l'action du Minitel Club de France, la page d'accueil Télétel 3 n'est plus payante. Vous pouvez rester trois heures à la contempler sans déboursier un fiorelin.

Une notification en avançant (remarque que je n'ai pas répété "une remarque en passant") : dans certaines régions, l'attribution d'un Minitel est gratuite. Dans d'autres, ça coûte 70 balles par mois. Renseignez-vous à votre agence commerciale (en composant le 14). A bientôt... Ou plutôt, SLT, comme on dit dans le poste. ■

Les enfants ont l'air inquiets. Qu'est-ce que leur père va encore inventer cette année ? A Noël dernier, il s'était pris de passion pour la mécanique et leur avait offert qui des pièces détachées, qui des pneus de rechange, qui des caisses à outils, que naturellement les enfants avaient été obligés de lui rendre, n'en ayant aucune utilité. L'année précédente, il s'était entiché de littérature, il regardait Pivrot tous les vendredis, passait son temps à la bibliothèque et leur avait offert des bouquins complètement abscons, le dernier Marguerite Duras, le premier Queffélec et une anthologie du roman gothique pour Frédéric, qui n'avait que trois ans à l'époque. Bien entendu, les enfants avaient tous répondu en chœur : "Merci Papa !" et lui avaient rendu les bouquins. Le père n'attendait que ça, et il s'enferma toute la soirée pour dévorer ses cadeaux. Les enfants sont inquiets, parce que justement, aujourd'hui, c'est Noël. Et depuis six mois, il semble vivement s'intéresser à l'informatique. Il s'est acheté une dizaine de bécanes, et il passe son temps à taper sur les claviers. Même sa femme n'ose plus le déranger. Ça fait deux heures que sa petite famille attend, autour de l'arbre de Noël. Finalement, il ouvre la porte de son "atelier", et descend lentement l'escalier, les bras chargés de cadeaux. Son œil brille d'une lueur mauvaise, et les enfants se rapprochent les uns des autres en tremblant. Il arrive au pied de l'arbre et dépose ses paquets. Le moment de la distribution est venu. Il saisit un volumineux paquet et jette un regard sombre à Frédéric. - Frédéric ? C'est pour toi. - Merci, papa... - Tu ne l'ouvres pas ? - Si, je vais l'ouvrir. - Eh ben vas-y, qu'est-ce que tu attends ? L'enfant ouvre lentement et à contrecœur le paquet enrubanné. Il en extrait une simple feuille de papier pliée. - Tu ne la lis pas ?, demande son père. Il parcourt le texte des yeux et commence à lire à haute voix : "Copie de K7 à disquette de Gauntlet sur Amstrad par J. Bommelaer : :TAPE.IN LOAD "GAUNTLET"

SAVE "GAUNTLET" MEMORY &8FFF LOAD "SCREEN" SAVE "SCREEN", B, 36864, 5808 MEMORY 7530 LOAD "GAME" MEMORY &8FFF SAVE "GAME", B, 4096, 16384, 7530 Copie anti-café de Pitfall II sur MSX par C. Olivier : Charger le jeu, faire Reset et BSAVE "X", &H8000, &HC000, &H8027 Pour River Raid, après Reset : BSAVE "X", &H8000, &HC800, &H8800 Frédéric lève les yeux et dit : "Voilà..." Son père le regarde, l'œil empli de joie. - C'est un beau cadeau, non ? Frédéric ne dit rien. - Alors ? Ça ne te plaît pas ? - Si, si, ça me plaît... Mais tu en auras peut-être plus besoin que moi... Il tend la feuille à son père qui s'en empare vivement. - C'est vrai, c'est vrai. J'aurais dû te choisir un cadeau plus adapté, mais ça ne fait rien, l'an prochain je te donnerai quelque chose de mieux. En attendant, c'est vrai que j'en aurai plus besoin que toi. Et il glisse le papier dans sa poche. Il saisit un deuxième cadeau, très volumineux celui-ci. Il le tend malicieusement à Michel. Celui-ci défait l'enveloppe, en extrait un gros carton, l'ouvre, en sort un deuxième, puis un troisième, et se retrouve à la fin avec une feuille de papier guère plus grande que celle de son frère. - Je suppose que je dois la lire ? - Oui, lis-la, pour voir si ça te plaît. - Alors... Bon, c'est une lettre de John Difool... C'est pour faire une copie de Jet Set Willy sur Spectrum sans les codes... - Lis, lis. - Il faut charger le programme basic par MERGE "" et le sauvegarder par SAVE "JET SET" LINE 1. Ensuite, taper : CLEAR 30000 : LOAD "" CODE 32768 Charger le programme en langage machine, puis taper : POKE 34497, 202 : POKE 34498, 135 : SAVE "J.S.2" CODE 32768,32768 A la fin du chargement de cette nou-

# BIDOUILLE GRENOUILLE

velle copie, le programme demande un code, mais on peut taper n'importe quoi. Il en redemande ensuite un second, il faut retaper n'importe quoi et on peut jouer. Pour enlever les codes de The House Jack Built, faire MERGE "", charger le programme basic et le sauvegarder par SAVE "HOUSE1" LINE 1. Puis taper le programme suivant :  
1 FOR X = 40000 TO 40014  
2 READ Z  
3 POKE X,Z  
4 NEXT X

2 READ Z  
3 POKE X,Z  
4 NEXT X  
5 DATA 251, 55, 62, 255, 221, 33, 0, 64, 17, 0, 27, 205, 86, 5, 205, 249, 255, 55, 62, 255, 221, 33, 0, 64, 17, 0, 27, 205, 194, 4, 201, 205, 84, 31, 208, 195, 249, 255  
Faire RUN et RANDOMIZE USR 65498. Charger alors le dessin de The House Jack Built sans en-tête (en passant la petite demi-seconde de programme). A la fin du chargement, le dessin se copie automatiquement en faisant un Break. Taper

blague. Michel regarde son père, l'œil triste. Il dit : - Ben voilà... En fait, je suis sûr que ça te plairait plus qu'à moi, alors je te le donne... - Ça, c'est gentil ! Tu es un bon garçon. L'an prochain, tu auras, euh... La collection reliée d'Astérix, pour la peine. Peut-être. Il prend le cadeau suivant et le tend à sa fille. C'est l'aînée, elle a l'air plutôt blasée et ouvre le paquet d'un air désabusé. - Oh, ça alors, quelle surprise, une lettre, dis donc, si je m'attendais à ça. Tu veux que je la lise ? - Oui, vas-y. - Alors... Ça alors, c'est des solutions de programmes d'ordinateur, dis donc. Quel étonnement. Et puis il y en a plusieurs, en plus. Ah dis donc. Bon, je les lis. Le premier, c'est une lettre du Cracker Belin qui

POKE 56365,85 permettent de ramasser un objet plus facilement. Sur Mr Wimpy, POKE 33509,X donne X vies. Sur Booty, POKE 58294,0 donne des vies infinies. Pour avoir des vies infinies sur Monty Mole, taper le programme suivant :  
10 CLEAR 65535 : FOR N = 65280 TO 65351 : READ A : POKE N,A : NEXT N  
20 DATA 243, 221, 33, 0, 63, 17, 0, 192, 62, 113, 55, 20, 8, 21, 62, 15, 211, 254, 205, 98, 5, 49, 240, 91, 33, 38, 255, 17, 0, 91, 1, 34, 0, 237, 176, 195, 0, 91, 33, 255, 254, 17, 255, 255, 1, 74, 163, 237, 184, 62, 195, 50, 131, 210, 210, 50, 133, 210, 62, 0, 50, 116, 148, 195, 96, 210  
30 RANDOMIZE USR 65280  
Pour avoir des trappes toujours vides sur Ghostbusters, choisir la voiture n°0.  
Je lis la lettre suivante ?  
- Oui, continue !  
- Alors, c'est du bidouilleur galactique, c'est pour avoir le vocabulaire de la Tombe du Pharaon sur ZX 81. Il faut charger le jeu normalement jusqu'à ce que le message "Stoppez la bande" apparaisse, puis appuyer sur une touche, et ensuite sur Break. Puis taper le programme suivant :  
10 LET C = 1 : LET L = 0  
11 FOR F = 64360 TO 64845  
12 LET A = PEEK F  
13 IF A>64 AND A<123 THEN PRINT AT L, C; CHR\$ A  
14 LET C = C + 1 : IF C = 30 THEN LET C = 0 : LET L = L + 1  
15 NEXT F  
16 PAUSE 0  
20 POKE 23609,15  
Et faire RUN. Voilà. C'est tout. - Tu n'en as pas particulièrement besoin, je suppose ? demande le père. - Non, pas vraiment. - Alors, tu peux peut-être me le donner ? - Ben, oui. Tiens. - Merci." Il s'empare des feuilles et les range avec les autres. Il se retourne vers sa femme et lui dit : "Quant à toi, je t'ai offert un nouvel ordinateur, je l'ai rangé avec les autres. Tu es contente ? - Oh, ravie... Et le père s'élance vers le premier étage pour continuer à taper toute la soirée. Une fois de plus, ce sera un Noël triste pour sa famille.



5 DATA 251, 55, 62, 255, 221, 33, 0, 92, 17, 38, 2, 205, 86, 5, 201  
Faire RUN, puis RANDOMIZE USR 40000 et charger le programme suivant sans changer l'en-tête, le petit programme d'une demi-seconde qui précède un chargement normal. Appuyer ensuite sur Enter jusqu'à ce que le curseur apparaisse. Taper alors SAVE "HOUSE2" CODE 23552, 550. Attention, ce que vous tapez ne se voit pas à l'écran. Sauvegarder ensuite ce programme. Taper ensuite SAVE "HOUSE3" CODE 16384, 6912 et sauvegarder uniquement l'en-tête. Dès que c'est fait, appuyer sur le bouton pause du magnéto et faire Break. Taper ensuite :  
1 FOR X = 65498 TO 65535

ensuite CLEAR 24249 : LOAD "" CODE et charger le gros programme. A la fin, faire POKE 24610,0 et sauvegarder par SAVE "HOUSE4" CODE 24250, 41285. Pour jouer, rentrer n'importe quel code. En passant, quelques codes permettant d'accéder à des niveaux supérieurs sur Wheelie : WITTY, SHARK, BEBOP, XENON, ZX83B, HRME2. Sur A View to a Kill : QRS21, QQQ11 et HRMQE. A noter : le dernier code de Wheelie signifie "Her Royal Majesty Elisabeth Two" et le dernier de A View to a Kill signifie : "Her Royal Majesty Queen Elisabeth", ce qui prouve que les programmeurs anglais admirent leur reine, et c'est pas une

parle de Spectrum : Sur Jet Pac, si on fait POKE 26346, 200, la fusée ne se vide plus une fois remplie. Et si on fait POKE 28137, 200, les boules de feu ne sont plus dangereuses. Pour avoir 99 vies sur Bruce Lee, il faut, dans le premier tableau, attendre que le guerrier soit descendu, mettre les pieds sur les 4ème et 5ème petites bosses en haut à droite, essayer de tuer l'ours sans se faire tuer soi-même tout en restant au même endroit. Une fois l'ours tué, bloquer la touche B et attendre. Les vies augmentent lentement mais régulièrement. Sur Moon Alert, POKE 42404, 255 donne 100 vies. Sur Jet Set Willy, POKE 56350,0 : POKE 56368,0 :

# AU DEULIGNE LES MÉMOIRES PLEINES

La ligne bleue des Vosges semble se stabiliser dans mon périscopie à deulignes. Votre génie continue à confiner à la divinité informatique. Chiche que vous arriverez encore à progresser ? Non ? Là vous me décevriez carrément si vous n'étiez pas capables de vous rendre maîtres de la galaxie des électrons se baladant dans les fils de vos micros. Allez encore un petit effort deulignesque !

Bruno de la BOISSERIE vous envoie de quoi assouvir pleinement votre mégalomanie galopante avec raison.

### Listing Canon X07

```
1 CLS:LPRINT[1,0]:INPUT"Message (<13 car
) ";A$:CLS:PRINTA$:FORB=0TO7:FORA=0TO79
2 IFPOINT(A,B)THENLPRINTCHR$(SCREEN(A*6,
B*8));NEXTA,BELSELPRINT" ";NEXTA,B
Attention, le signe \ correspond au sign
e YEN de la touche ?
```

Gilles LEVY améliore le Basic de votre micro. Entrez le deuligne, lancez-le. Dorénavant, vous disposez de l'instruction WHILE... WEND qui vous ouvre les portes à une nouvelle dimension de tests. Par exemple vous voulez effectuer un décompte de 100 à 0, programmez alors ainsi :

```
10 X=100
20 WHILE X>0:PRINT X:X=X-1:WEND
```

### Listing Thomson To7/70 (exclusivement)

```
0 DATA32, 62, 06, 4, 8D, 3, 36, DE, B9, DC, 2C, 34,
46, BD, 16, AC, DE, 78, DF, 2C, 9D, B2, DE, B9, 06, A
F, 34, 44, 8D, 00, 32, 62, EE, 61, 11, 93, B9, 27, 5,
06, 19, 7E, 3, 53, EE, 65, DF, B9, BD, 8, 1A, BD, 1C,
08, 27, 7, EE, 63, DF, 2C, 7E, 2A, ED, EE, 61, 32, 67
, DF, B9, 7E, 2A, ED
1 FORI=&HA000 TO&HA047:READA$:POKEI, VAL(
"&H"+A$):NEXT:POKE&H6234, &HA0:POKE&H6235
, 0:POKE&H6237, &HA0:POKE&H6238, &H1E
```

Francis BENOIT vous dit tout, tout sur les pieds au mur grâce à son uneligne d'enfer.

### Listing Amstrad

```
*PROGRAMME POUR LISTER A L'ENVERS
*TAPEZ LA LIGNE 2 PUIS RUN
2 MODE 1:PRINT CHR$(&52);CHR$(&45)
;CHR$(&54);CHR$(&4F);CHR$(&55);CHR
$(&52);CHR$(&4E);CHR$(&45);CHR$(&5
A);" ";CHR$(&4C);"";CHR$(&45);CHR
$(&43);CHR$(&52);CHR$(&41);CHR$(&4
E)
```

Roland JOST vous demande la plus grande patience (et indulgence du coup) pour profiter pleinement de sa superbe création graphique (qui lui rapporte deux logiciels du coup).

### Listing Apple

```
10 DATA 1,0,4,0,42,36,63,54,45,0:FOR I =
0 TO 9:READ X:POKE 768 + I,X:NEXT I
:POKE 232,0:POKE 233,3:ROT=0:HCOLOR=
0:NI=60:HGR2:GOSUB 20:NI=60:HGR
:POKE 49234,0:POKE 249,0:GOSUB 20:FOR
I=1 TO 1000:POKE 49236+(I/2)=INT
(I/2),0:FOR T=1 TO I/10:NEXT
: NEXT:END
20 HCOLOR=3*(PEEK(228)=0):FOR I=
1 TO NI:SCALE=I:DRAW 1 AT 140,100:NEXT
I:POKE 249,PEEK(249)+4:NI=NI-
1:ON PEEK(249) < 251 GOTO 20:RETURN
```

Finissez-vous en beauté et à vendredi.

# DANGEREUSEMENT VÔTRE

Le jeu sur micro-ordinateur.

3 jeux d'aventures-arcade à un rythme échevelé dont VOUS êtes l'acteur principal !

Pour COMMODORE 64 (Cass./Disq.), ORIC (Cass.), SPECTRUM (Cass.), MSX (Cass.) et AMSTRAD (Cass./Disq.) au prix de 150 F (Cassette) 200 F (Disquette)



ALBERT R. BROCCOLI Présente  
ROGER MOORE  
dans l'univers de IAN FLEMING  
JAMES BOND 007

DANGEREUSEMENT  
VÔTRE

Version française distribuée  
en exclusivité par :

Eureka Informatique

39 Rue Victor Massé  
75009. PARIS

Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F

En vente chez votre distributeur habituel ou en retournant le bon ci-dessous à EUREKA INFORMATIQUE.

M.....  
Rue.....  
Code..... Ville.....

Désire recevoir le jeu "DANGEREUSEMENT VOTRE" pour l'ordinateur sur cassette - disquette (rayer la mention inutile)

ci joint mon règlement de..... par.....

# ATTENTION LES YEUX!

**Eureka** Moniteurs et Interfaces vidéo pour la micro-informatique.

MC 14 : 2 750 F.  
MM 14 : 2 490 F.  
HR 14 : 3 600 F.



**Moniteurs**  
L'affichage pour un micro-ordinateur exige 2 qualités majeures : définition d'image (contraste, saturation des couleurs, stabilité et absence de scintillement) et compatibilité, qualités impossibles à réunir avec un téléviseur, même d'excellente qualité. EUREKA a conçu, mis au point et fabriqué une gamme de moniteurs adaptés à la plupart des micros : Le MC 14 est un moniteur moyenne résolution. Il accepte les signaux de la plupart des micros, possède un circuit son et un mode monochrome vert pour l'affichage de texte. Le HR14 est destiné aux applications haute résolution (660 x 500 points).

**Compatibilité directe :**  
MC14 : APPLE II avec carte RVB, APPLE 2C, ATARI Pal, Commodore 64 et VIC 20, DRAGON, EXCELVISION, HECTOR, LASER 3000, SPECTRUM, THOMSON T07 et M05, MSX et tous les ordinateurs disposant d'une sortie sur prise PERITEL.  
HR14 : APPLE avec carte HR, IBM PC et compatibles, SINCLAIR QL et les ordinateurs haute résolution possédant une sortie sur prise PERITEL.  
MM 14 : Peritel avec son, RVB uniquement (ORIC-THOMSON, MSX, etc.)

**Matériel en vente chez votre distributeur habituel, ou en retournant le coupon ci-contre à**

**Eureka Informatique**

Fournisseur Officiel de l'Education Nationale pour l'opération "INFORMATIQUE POUR TOUS"

39 Rue Victor Massé 75009. PARIS  
Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F

**Interfaces**  
Si vous n'optez pas pour la solution moniteur, vous aurez souvent besoin d'une interface pour brancher votre ordinateur sur tel ou tel téléviseur. Les interfaces EUREKA sont susceptibles de résoudre la plupart de vos problèmes de branchements de micro-ordinateurs, avec la meilleure qualité d'image possible dans ces conditions.

Interface	Entrée	Sortie	Prix
P6010	Peritel	UHF Couleurs	495 F.
P6015	Peritel	UHF Noir et Blanc	295 F.
		Vidéo Secam	
P6020	Vidéo PAL	Peritel	495 F.
P6030	Vidéo PAL	Vidéo Secam	790 F.

M. ....  
Rue .....  
Code ..... Ville .....

désire commander les matériels suivants :

Qté	Désignation	Prix

Ci-joint mon règlement de ..... Par .....

pour 3790Fr TTC **INOUI** 3790Fr TTC pour

# BRAIN-TRUST

=TRAITEMENT de TEXTES + TABLEUR  
+ BASE DE FICHES + JASMIN 2+ + TDOS en Prime

CELUI QUE LES PROFESSIONNELS NOUS ENVIENT  
INDISPENSABLE POUR VOTRE ORIC/ATMOS



## JASMIN EASYTEXT

Traitement de TEXTE de qualité professionnelle complet avec tout caractère accentué, jambage descendant, plus de 70 caractères spéciaux, comprenant les caractères européens. Plus de 30 commandes d'édition. Souligné. Justification à droite, centrage, caractères gras ou double taille, tabulation, transfert de bloc, recherche et permutation de chaînes. Glossaire de formules usuelles, jusqu'à 250 variables de 256 caractères. Fusion de deux textes. Mise en évidence d'un mot.

## JASMIN-CALC

C'est une table de calcul automatique puissante en Langage Machine qui possède les fonctions classiques des tableurs, mais avec un plus constitué par des fenêtres à l'écran pour les fonctions, et une fonction particulière pour les éditions de factures. Fonctionne uniquement pour ATMOS.

## JASMIN-MULTIFICH

Fichiers à accès Multicritères ultra rapide à utilisations multiples : Gérez vos fiches de fournisseurs, de clients, portefeuilles boursiers, d'assurances, d'appartements ou d'immeubles, utilisez l'échéancier ou l'agenda électronique, établissez votre arbre généalogique, gérez votre bibliothèque, votre cabinet médical, réservation, location d'un terrain de camping, etc...

ATTENTION!!! MULTIFICH sait aussi calculer.

## LE FABULEUX JASMIN2 + LIVRE TDOS

lecteur de disquette 3" double têtes, double faces 500 K octets AVEC DEUX LECTEURS 1 MEGA-OCTETS EN LIGNE. ACCÉDEZ DIRECTEMENT, en Basic, n'importe où sur les deux faces de la disquette sans la retourner grâce au FAST T. DOS (Système d'exploitation de disque professionnel de TRAN). Fichiers à accès direct à l'enregistrement, accès séquentiel, accès direct aux secteurs, Matrices ou tableaux etc... Chargement ultra-rapide de 48 K.Octets en moins de 4 secondes.

**FAITES VOS COMPTES LOGICIELS T.R.A.N. DU PROFESSIONNEL à PRIX PUBLIC**

SPECIAL JEUX POUR NOEL  
LE PACK DE 4 JEUX : OTHELLO + YAM + SCHTROUPE + MINI CASSE-TETE  
390 Frs

Taux TEG 24,90%. Pour tout renseignement téléphonez au 94.21.19.68 Monsieur FOLGOAS

**BON DE COMMANDE à recopier et à envoyer :**

T.R.A.N. serl. - 63, Impasse Blériot  
83130 LA GARDE - Tél : 94.21.19.68

Nom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : ..... Ville : .....  
Date : ..... Tél : .....

Parfait de Port Express en France - 80 F TTC

Désignation	Quantité	Px unit. TTC	Mt. TTC

Ci-joint un chèque que vous n'encassez qu'à l'expiration de 10 jours



# EUJ! FAVORIS OIB???

**Nouveau :**  
- Chargement cassette fiabilité totale  
- Sortie moniteur monochrome

**L'ORIC ATMOS PERITEL**

Un appareil compact et performant, doté de 64K Octets de mémoire vive, d'un Basic puissant (graphisme haute résolution, 8 couleurs, effets sonores) et d'un clavier mécanique complet. Sa sortie Peritel est maintenant auto-alimentée. Il dispose d'une gamme importante et variée de logiciels en français, et peut recevoir de nombreux périphériques pour venir à l'apprentissage, la programmation, le jeu et à un certain nombre d'applications semi-professionnelles.

L'ATMOS est livré avec 2 cassettes de jeux, une cassette de démonstration, son câble Peritel et son manuel d'utilisation en français. **990 F**

**Enfin un vrai disque pour l'ORIC !**

Le MICRODISC est vraiment ce qui pouvait se faire de mieux pour l'ORIC en matière d'unité de disquettes 3 pouces : une rapidité de lecture et d'écriture incomparable (32 K en 2.5 secondes), une grande fiabilité, plus de 210 K de capacité par face, un système d'exploitation simple et performant, intégré au Basic de l'Oric et ajoutant à celui-ci plus de 90 instructions, des aides à la programmation et la définition de touches de fonctions ; le SEDORIC possède la classe pro., et il est compatible avec les anciens lecteurs ORIC ! Le système peut gérer une unité principale et jusqu'à 3 lecteurs auxiliaires (sans contrôleur). Les lecteurs 3 et 4 nécessiteront une autre alimentation.

Microdisc avec SEDORIC ..... 2 490 F  
Lecteur auxiliaire ..... 1 490 F  
SEDORIC (avec manuel) ..... 490 F  
Alimentation supplémentaire ..... 450 F

**2490 F**

**SEDORIC ? génial !**

**Nouveau**

**Kit ORIC 1 → ATMOS : disponible !**

Ce Kit permet aux possesseurs d'ORIC 1 de transformer leur ordinateur partiellement (clavier seulement) ou totalement (clavier + ROM) en ATMOS. La transformation ne demande aucune soudure ni outillage spécial. Le kit comprend : Un boîtier ATMOS complet avec clavier mécanique, une ROM 1.1 ATMOS, un connecteur de clavier, un manuel ATMOS et un emballage d'origine complet. **490 F**

**Périphériques et Accessoires :**

Moniteur couleurs spécial OR14	2 750 F	Imprimante MCP 40 plotter 4 couleurs	990 F
Moniteur monochrome vert HR 12"	1 150 F	Câble pour imprimante parallèle	150 F
Câble pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de rechange pour impr	25 F
Modulateur Noir & Blanc UHF	295 F	Jeu de stylos de rechange	90 F
Modulateur couleurs UHF	495 F	Interface pour joystick programmable	390 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Quickshot 1"	95 F

**ORIC : une bibliothèque de programmes en cassettes et en disquettes.**

Programmer ...	130 F	Travailler ...	130 F	Dessiner ...	290 F	Scuba dive	80 F	Oric munch	80 F
Forth V.2	80 F	Oric-Base	130 F	Onographe	80 F	Acheron's rage	80 F	Dracula's revenge	80 F
Oric-mon	80 F	Oric-calc	130 F	Oric G.A.D.	80 F	Super meters	80 F	James BOND cassette	150 F
Assembler-dissassembler	80 F	Author (trait. texte)	130 F	Jouer ...	80 F	Galaxians	80 F	James BOND disquette	200 F
Tortue logique (log)	190 F	Parler ...	190 F	Ulthia zone	80 F	Electro-storm	80 F	Sur disquette	200 F
Réfléchir ...	80 F	ASSIMIL d'anglais (c)	250 F	Harrier Attack	80 F	M.A.R.C.	80 F	Arcade n° 1 : Harrier attack, Sup. met., Ultima zone	200 F
Chess 2.0 (échecs)	80 F	ASSIMIL d'espagnol (c)	250 F	Flight simulator	80 F	Space crystal	80 F	Arcade n° 2 : Flight simul.	200 F
Oricid (devinettes)	80 F	ASSIMIL d'espagnol (c)	250 F	Ice giant	80 F	3D Invaders	80 F	Galaxians, Rat splat	200 F
Novotnik puzzle	80 F	ASSIMIL d'espagnol (c)	300 F	Rat splat	80 F	Defence force	80 F		

**La politique ORIC : prix, qualité, services**

Le nouveau prix de l'ATMOS a de quoi surprendre : il le place directement hors de portée de tous ses concurrents du moment. Ce prix n'est ni une promotion, ni un prix de braderie ou de liquidation : c'est le nouveau prix de l'ORIC ATMOS, du aux conditions de la reprise, et à l'excellente compétitivité de la nouvelle équipe.

La nouvelle chaîne de fabrication en Normandie a sorti ses premiers ATMOS dotés d'améliorations techniques. Une procédure très stricte de contrôle-qualité a été mise en place : des tests sévères à tous les stades de l'assemblage et en fin de chaîne assurent une fiabilité impeccable.

Enfin, EUREKA assortit sa nouvelle campagne d'une politique de services et d'information pour les revendeurs et les utilisateurs. Un serveur Minitel est déjà en place, et des détails vous seront bientôt communiqués sur tout ce que vous pourrez obtenir.

**ORIC Naturalisé Français !**

Le premier juin 85, la Société EUREKA a racheté ORIC INTERNATIONAL, tous les droits, brevets et produits qui s'y rattachent, avec l'intention affirmée de continuer pour ORIC une carrière jusqu'ici triomphale, et d'en faire une marque française de premier plan. Les ATMOS sont désormais assemblés dans son usine en Normandie, avec quelques modifications spécifiques : l'alimentation de la prise Peritel est maintenant assurée par l'ordinateur, ce qui supprime un transformateur et un branchement supplémentaire. Une équipe d'ingénieurs et de programmeurs a été constituée pour élaborer tous les nouveaux produits "Hard" et "soft" que les utilisateurs pourront souhaiter.

**GARANTIE : un Réseau SAV**

Grâce à l'implantation d'un réseau de points de vente agréés ORIC, EUREKA assurera sur toute la France une présence commerciale importante, ainsi qu'un service après-vente digne de ce nom.

Toutefois, ORIC profitera de sa position de constructeur pour effectuer toutes les opérations de maintenance en usine. Les utilisateurs seront ainsi assurés à toute intervention de recevoir un ordinateur possédant les caractéristiques d'un appareil neuf.

Toutefois, pour ne pas immobiliser un appareil en SAV, il sera procédé à des échanges de cartes dans les centres agréés.

**DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"**

**Version "Cassette"**

Ensemble n° 1 monochrome comprenant  
- ORIC ATMOS unité centrale  
- Magnétophone à cassettes  
- Moniteur Monochrome 12" HR  
L'ensemble : **2290 F**

Ensemble n° 2 couleurs comprenant  
- ORIC ATMOS unité centrale  
- Magnétophone à cassettes  
- Moniteur couleurs spécial OR 14  
L'ensemble : **3490 F**

**Version "Disquette"**

Ensemble n° 3 monochrome comprenant :  
- ORIC ATMOS unité centrale  
- Moniteur monochrome 12" HR  
- MICRODISC ORIC Complet  
- Disquette master SEDORIC  
**4290 F**

Ensemble n° 4 couleurs comprenant :  
- ORIC ATMOS unité centrale  
- Moniteur couleurs spécial OR 14  
- MICRODISC ORIC complet  
- Disquette master SEDORIC  
**5490 F**

**ORIC : La Micro-école**

Les matériels ORIC sont en vente chez votre distributeur habituel, dans les centres agréés ORIC et par correspondance en retournant le bon ci-contre à

**Eureka Informatique**

39 Rue Victor Massé 75009. PARIS  
Tél. (1) 281 20 02 TLX 649 385 F  
Majorer de 25 F de frais de port en cas de commande inférieure à 250 F

M. ....  
Rue .....  
Code ..... Ville .....

désire commander les matériels et logiciels suivants :

Qté	Description	Prix

Total : .....

Ci-joint mon règlement par .....

# MUSIQUE

## EDITO

S.O.S. Racisme, vous êtes pour ? Non ! Alors enlevez vos yeux de là. Je ne veux plus que vous lisiez ma page musique, bande de petits salopards !

BEN

## BLABLA...

## PREFAB SPROUT

Je vous parlais dernièrement de l'excellent nouvel album de Prefab Sprout, Steve McQueen. Depuis, le groupe de Paddy McAloon, est venu faire une démonstration de ses talents sur la scène de l'Eldorado, devant une salle bondée extrêmement enthousiaste. J'en ai profité pour parler avec Paddy : "J'ai toujours joué de la guitare, depuis l'âge de douze ans. En fait, tout ce que j'ai fait depuis la fin de mes études en 1968, a été orienté vers la musique, parce que j'ai toujours estimé que la

échappatoire mineure."

- "Vos chansons m'évoquent vaguement ce que fait Elvis Costello. Qu'en pensez-vous ?"

P.M. : "A vrai dire, je n'aime pas son style d'écriture, même si je le trouve humainement sympathique. Je crois que je viens d'un horizon musical très différent du sien. Mes références portent plus sur Dylan, Neil Young, les Beatles et pas du tout sur ce qui s'est fait en 77. Mes chansons sont essentiellement basées sur les modèles du passé, les mélodies comme les textes, leur sens, je veux dire."

- "Certains voient dans votre musique des influences jazz."

P.M. : "Je ne connais absolument rien au jazz. Je dois avoir deux disques de Miles Davis qui m'ont été offerts par CBS. J'aime bien Steely Dan, mais la référence jazz s'arrête là. En fait, je suis assez ignorant en musique : je ne connais rien aux accords de 13° majeure et tout ça... Seulement, j'ai eu envie, dès le début, de trouver d'autres accords que ceux que j'avais appris dans les méthodes de guitare. J'ai ainsi trouvé des doigtés différents, qui me sont personnels. On me dit que ça sonne jazzy, mais ça vient en fait beaucoup plus du classique que du jazz. C'est en écoutant Ravel ou Stravinsky que j'ai découvert ce genre d'harmonies. Cela dit, mon background, c'est quand même les Beatles."

- "Il y a un monde entre le son brut de Swoon, votre premier album, et la production léchée de Steve McQueen."

P.M. : "J'ai récemment réécouté Swoon. Je ne le renie pas, bien que je n'aime pas sa voix et que je trouve les chansons trop chargées en mots. Mais je sais que si Thomas Dolby l'avait produit, Swoon aurait été aussi coloré que Steve McQueen, dont la production a demandé beaucoup plus de temps et d'argent."

- "A l'inverse, la pochette du premier est très 'arty', alors que celle du second est beaucoup plus 'rock'."

P.M. : "Oui, la pochette de Steve McQueen est un clin d'oeil. La photo est magnifique. Elle a été prise en noir et blanc, un jour d'hiver, puis colorisée à la main. J'aime son côté à la fois sérieux et humoristique. Parce que j'ai beau chevaucher une moto, nous ne sommes évidemment pas un groupe de 'bikers'..."

## MICRO... SILLONS

## ALAIN MANARANCHE

### Drôle de vie la vie

(Emma/Carrère) 45t.

Deux bonnes chansons en forme de contes synthétiques assez speedées. certains se souviendront qu'Alain Manaranche avait fait partie, avec son groupe Absinthe, de la vague du "rock français" en 1980. A l'époque, il y croyait. Il y croit encore aujourd'hui, mais on sent qu'il a mûri, ainsi que sa musique, et dans le bon sens. Dans la veine new wave, ces deux chansons sont concises, bien orchestrées et laissent planer un humour encore très frais.



chose la plus essentielle, la plus excitante pour moi, était d'écrire."

- "Ecrivez-vous autre chose que des chansons ?"

P.M. : "Non, des chansons uniquement. La plupart des auteurs de pop-songs considèrent qu'écrire des chansons est comme une manie d'adolescent, quelque chose dont ils sont secrètement honteux. C'est le cas de Sting et David Bowie, qui ne se voient pas écrire encore des chansons à 40/50 ans. Pour eux, ce n'est qu'un vil passe-temps. Pour moi, c'est tout à fait le contraire. Je ne pense pas que la pop-



music soit réservée aux idiots et aux adolescents. J'ai 28 ans et mon problème en vieillissant serait plutôt de faire toujours quelque chose qui parle vrai et qui soit divertissant à la fois. Je n'ai aucune prétention à devenir metteur en scène de cinéma ou quoi que ce soit dans cinq ans. Ecrire des chansons me suffit

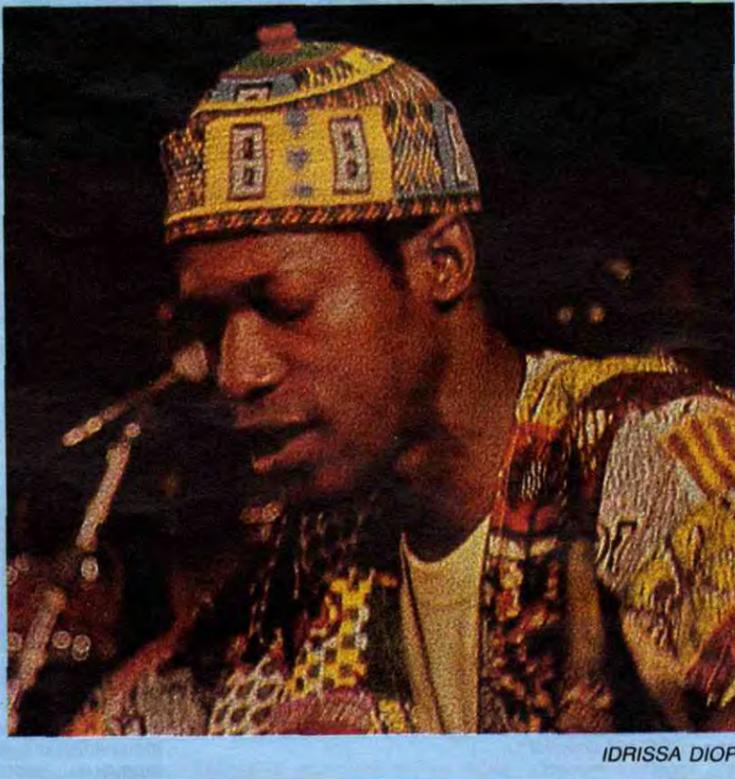
## SHOW DEVANT

\* THEO HAKOLA/PASSION FODDER, le 21/12 : Paris (Bataclan).

amplement."

- "Vous parlez de Sting. Comme vous, il est originaire de Newcastle. L'y avez-vous connu ?"

P.M. : "Non, pas directement. Mais, étrangement, par famille interposée. Autrefois, ma mère faisait le ménage dans l'église de notre village et quelques années plus tard, c'est la grand-mère de Sting qui a hérité de ce travail. Je me souviens bien de sa grand-mère me parlant de Gordon, bien avant qu'il ne rejoigne Police. J'aime bien ce qu'il écrit et je trouve qu'il fait un acteur correct. Mais je me méfie des popstars qui prennent la chanson pour une



IDRISSA DIOP

## IDRISSA DIOP

### Misaal

(Celluloïd)



Pour un premier album sous son nom, Idrissa Diop démarre assez fort. Si son nom n'est pas encore très connu en France, il est réputé à Dakar pour avoir été l'un des premiers à moderniser la musique sénégalaise. Ici, on a déjà pu apprécier sa fabuleuse maîtrise des percussions aux côtés de Ray Léma et du groupe Jéricho (formé des meilleurs musiciens africains vivant à Paris, pour la libération de Fela). Il aborde les thèmes des diverses oppressions que subissent les peuples d'Afrique (l'apartheid, la faim, l'immigration...). Avec son tout nouveau groupe Gaiende (les Lions), Idrissa a déjà fait danser les foules des clubs parisiens. Comptez sur eux pour vous faire danser encore avec Misaal.

## SHOW DEVANT

\* ANDREW MORE, le 22/12 : Paris (Rex Club).  
\* KINGSSNAKE, le 20/12 : PARIS (Rex Club).  
\* BIG HEAT, les 20 et 21/12 : Paris (Gibus).

## TOUCHE PAS A MON POTE

Dist. Vogue.

Décidément, les potes de S.O.S. Racisme n'arrêtent pas de se bouger pour faire des trucs. En même temps que la fête du Bourget, ils ont préparé ce disque. Il ne con-

## SHOW DEVANT

\* HECTOR ZAZOU "STRIPTIZ", du 20 au 31/12 (relâche Dimanche, Lundi et le 25/12, Paris (Théâtre de la Bastille)).

tient que des chansons à caractère anti-raciste. Mais comme il n'y a pas deux fois le même auteur-interprète, on peut com-

parer le degré de subtilité et d'humour pour faire parler les mots d'un engagement réel : très instructif. En gros une majorité de bonnes chansons que vous connaissez déjà. Dans l'ordre :

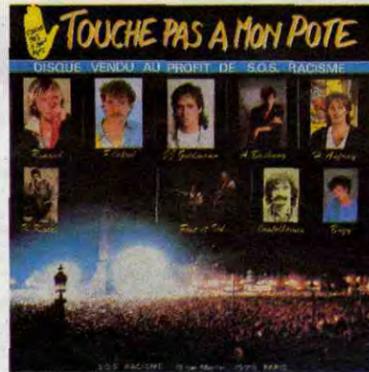
Face A :

- \* Jean-Jacques Goldman : "Comme Toi"
- \* Alain Bashung : "Touche pas à mon pote"
- \* Patrick Font : "Algérien"
- \* François Béranger : "Mamadou m'a dit"
- \* Karim Kassel : "Banlieue"

Face B :

- \* Renaud : "2° génération"
- \* Francis Cabrel : "Saïd et Mohamed"
- \* Castelhemis : "Tchik y tchik"
- \* Hugues Aufray : "A propos d'un détail"
- \* Font & Val : "Emigré"
- \* Buzy : "Assure"

Bien entendu, tous ces artistes, ainsi que leurs producteurs et leurs éditeurs abandonnent leurs droits, pour ce disque, au profit de S.O.S. racisme. Le disque a été réalisé grâce au concours l'Album, qui assurait également la programmation des scènes de la Concorde et du Bourget. Il coûte 60 F. et je suis sûr que ce serait un chouette cadeau pour une petite sœur, une nièce ou un cousin. Mais on va dire que je pousse à la consommation...



## SAMEDI SOIR AU BOURGET

Quand on a annoncé la Fête des Potes au Bourget le samedi 7 décembre, ça s'est mis à grommeler un peu partout que ça sentait le réchauffé, que le Bourget, c'est

## INFOS TOUT POIL

\* Hector Zazou est un artiste fou, original et inspiré. Il déteste faire deux fois la même chose. Pour son nouveau spectacle *Striptiz* au Théâtre de la Bastille, il a écrit dix morceaux de musique, qui seront interprétés par les 14 musiciens de l'orchestre de chambre de la Montagne aux Aiguilles. Sur chaque morceau un modèle habillé par un grand couturier sera déshabillé par un grand(e) chorégraphe.

\* Un Festival de Musique et Poésie aura lieu du 27 au 29/12 au Rex Club. On y verra "Sister" breeze, dub poet jamaïcaine et Gylan Kain, fondateur des Last Poets, accompagnés par un groupe de six musiciens. Chaque soir, ils inviteront divers artistes : Charles Ewanje, Fatou Cahen, Mory Kante, Phil Mandounou, Salif Keita, etc...

\* U2 et Simple Minds ont déjà réservé dans leur programme d'été 86 une série de concerts aux Etats-Unis, pour fêter le 25° anniversaire d'Amnesty International.

trop loin, c'était trop loin, que ça ne serait pas comme la première fois, ceci cela... Bref, on avait des doutes, ça risquait de craindre, cette fois. C'était sans compter sur les potes. Premier contact, le service d'ordre : d'habitude, on n'aime pas. Va m'fouiller ou m'bousculer, puis m'déchirer mon beau billet ? Tiens, comme c'est étrange, le mec a le sourire, me dit "bonjour". Dis donc, ça change des concerts KCP, surtout quand c'était du reggae et

## SHOW DEVANT

\* M'PONCO LOVE, DJURDJURA et SALIF KEITA, le 20/12 : Bobigny.

que les gros bras attendaient les blacks avec les barres de fer planquées sous les blousons. Je crois qu'ils n'arrivaient pas à comprendre que les types avaient le sang rouge comme eux. Ils voulaient vérifier... Tiens, mais on dirait que c'est chauffé : classe.

Côté zizique, les groupes se relaient sur deux scènes et sans temps mort, avec Broomhead qui caracole de l'une à l'autre, présente et meuble avec un débit faramineux. On se demande parfois où il va chercher tout ça, mais ça passe. Pour qu'on puisse voir et entendre du fond de la salle, une sono et un écran géant ont été installés à la moitié du hall. Il y a plein de potes assis devant comme à la télé, mais qui chantent et crient autant que ceux qui sont massés devant les scènes. Bonne musique : Raïna Rai, les Algériens et leur sorte de rock arabe qui grise, Xalam, ses percussions et son funk jazz sénégalais, Catherine Lara et son violon magique, Kim Wilde toute en look et rock, Mory Kante, le merveilleux griot électrique et sa cora qui chante et danse. Mais celui qui va susciter le plus beau moment d'émotion, c'est Moustaki. Personne ne s'y attendait,



même Broomhead a failli l'oublier. Avec sa guitare et sa voix, ses cheveux et sa barbe d'une blancheur argentée, il ressemble plus à un anachorète qu'à un métèque. En en faisant le moins possible, il accroche tout le monde à ses lèvres et tout le monde chante et chante encore avec lui. Ils ne veulent pas qu'il s'en aille. Ils en veulent une autre et une autre encore. Beau, quoi ! Après, ça repart pour la danse avec Aswad qui éclate tout le monde au son du reggae, Imperiet et Trashing Doves, rock, Manu Dibango (qui va aussi jouer pour la fête RPR à Chirac, beurk !) et puis Alpha Blondy, le reggae-rockeur de Cocody avec ses dents d'ivoire et son look sidéral. Tout se terminera dans le Nuage Jazz, les yeux remplis de sommeil. Le seul moment où les potes ont sifflé, c'est à la remise du prix S.O.S. Racisme pour la Campagne de pub multiraciale de la RATP. Pas démonté, le représentant des transports parisiens clamait qu'à partir de ce jour, RATP signifiait "Roule Avec Tes potes".

# Petites Annonces

gratuites

**VENDS imprimante Amstrad DMP 1**, matrice 5x7, 80 colonnes, majuscules et minuscules, graphique, 50 cps, avec ruban, câble et notice, 2000F. Claude Becquet, 74 HLM rue C.Desmoulins, 62680 Méricourt.

**CHERCHE contacts avec possesseurs d'Amstrad 664 ou 6128** pour échanges de logiciels, jeux et utilitaires. François Carrasquet, lotissement Les Chênes, Chermignac, 17460 Thenac. Tél : (16) 46 92 69 75 après 18h.

**ECHANGE initiation à la technique sonore** (enregistrement, montage, mixage, repiquage, duplication sur tout support magnétique) contre initiation à l'informatique sur un Amstrad PCW 8256. Cherche utilitaires de comptabilité et fichier directement compatibles ou par aménagement technique. Frantz Gohin, 20 rue de la Mairie, 35133 Parigné. Tél. : (16) 99 97 33 36.

**VENDS CPC 464 monochrome**, garantie jusque fin mars, nombreux logiciels dont Macamdram Bumper, Fighter Pilot, Assembleur désassembleur, Electro Freddy, La bataille de Midway, Manic Miner, Budget, CP Graph, GP Driver, Sultan's Maze, Echecs, etc. Franck Molina, 5 rue de la Travette, 30320 Marguerites. Tél. : (16) 66 26 26 32 le week-end.

**VENDS Amstrad CPC 464 complet** (unité centrale, moniteur monochrome, lecteur intégré), joystick JY2, 70 logiciels, revues spécialisées, programmes, trucs et astuces, 4000F à débattre, encore sous garantie. David Lefebvre, La Serranderie Courçay, 37310 Reignac sur Indre.

**CHERCHE petit malin ayant déplombé la K7 de présentation** pour m'en faire profiter. P.Ramadier, Sougé, 36500 Buzançais. Tel : (16) 54 35 85 21.

**VENDS Atari 800 XL**, lecteur de disquettes 1050, nombreux logiciels sur disquettes, K7, revues Antic et Atari User, 4000 F le tout. Espinasse, 196 rue de Beaugard, 73000 Chambéry

**VENDS Atari 800 XL**, lecteur de K7, drive 1050, 2 livres, plus de 100 logiciels (Synfile, Assemble, Fort Apo, BC'S Quest, Summer Game, Lode Runner, Tapper, etc...), 4500F à débattre. Bouny Phouratsamay, 73 Boulevard Soult, 75012 Paris. Tél. : (1) 46 28 73 16.

**VENDS Atari 130 XE (8.85)**, magnétophone, péritel, joystick, 20 jeux, 2800F. Philippe au (1) 43 94 07 20 le week-end.

**VENDS Atari 800 XL**, lecteur de disquette, magnétophone, 4 livres, 4 cartouches, nombreux jeux, moniteur ambre, 5500F à débattre. Raphaël Chaudrin, 25 avenue du président Robert Lakota, 91270 Vigneux sur Seine. Tél : (1) 69 42 85 59.

## COMMODORE

**VENDS CBM 64**, lecteur de K7, interface pal/péritel, 300 programmes (jeux et utilitaires), 3200F. Mrthy au (1) 45 76 29 83.

**VENDS magnétophone pour Commodore 64**, 3D Time Trek 64, Ghosty 64, Stellar wars, Space pilot, 700F le tout. Philippe Belgg, 18 A rue Comte de la Teyssonnière, 01000 Bourg en Bresse.

**VENDS pour les maniacs du joystick** et du reste, tous les meilleurs programmes du moment sur CBM 64, que ce soit les derniers Epyx (Epyx fast load, Wintergame, Gi Joe, Barbie, Hot Wheels, etc...), les derniers Activision (Mc Guigan boxing, Computer fire works, Fast track, Little computer, etc...), pour les programmeurs, tous les traitements de texte du moment, les émulateurs (Pet, Spectrum, etc...), pour les bidouilleurs (Fast Hackem 1.0, 1.9, 2.0, Super Clone, Double image II). Y.Le Juen, 8 impasse de la cascade, 56300 Pontivy.

**VENDS Commodore 64 sécarn**, lecteur de K7, joystick Quickshoot II, documentations, nombreux jeux (plus de 50 dont Hobbit, Arcadia 64, Heroes of Karn ...), 2900F le tout. Tél. : (1) 39 74 58 86.

**VENDS pour Noël**, Commodore 64 pal, modem et logiciel de communication, lecteur de K7, Tool 64, Impossible mission, Radar Rat Gale, Simulateur de vol Solo Flight, Ghost Busters, Wortex Raider, Revenge of the mutants Camel, joystick, 3 livres, 20 K7 vierges, 5390F. Vends aussi TV 36 cm, 12 chaînes, multistandard (Pal, Sécarn, normes C-L, L'-B-G-I), prise péritel, casque, magnétophone, 3500F. Vends le C64 et le téléviseur pour 8890F. Tél : (1) 42 09 54 25 entre 12h15 et 13h ou 17h et 21h30.

**VENDS Commodore 64**, lecteur de disquettes 1541, magnétophone, très nombreux programmes (summer games II, Winter games, Impossible mission, Bruce Lee,...), utilitaires et trucs, sous garantie, à débattre. A. de Saint Martin, 9 avenue R.Schumann, 92360 Meudon La Forêt. Tél : (1) 46 31 71 39.

**VENDS à prix massacré**, lecteur de disquettes Commodore 1541, sa disquette, son manuel, livre Micro Application sur 1541 du 7.85, 1990F. Vends aussi Commodore Plus 4, 64K dont 61 utilisateur, manuel Basic et logiciels intégrés, manuel sur assembleur, logiciels (une vingtaine), 990F. E.Aubé, 3 avenue de Gadagne, 69230 Saint Genis-Laval. Tél : (16) 78 56 39 21.

## ORIC

**ACHETE K7 pour Atmos**, originale ou autres (Tyrann, Saga, Hobbit, Xénon, etc...). Cherche listings déplombés et trucs. Mario Rocha, 124 avenue du Beaujolais, 01480 Jassans.

**VENDS Atmos français** avec magnétophone, interface manette programmable et interface UHF, livres (Manuel Oric 1 et Atmos, 2 Microric), 28 programmes de jeu et 7 utilitaires dont plusieurs programmes de repiquage, 1600F. Pascal Goix, 2 all+e St Exupéry, 13500 Hartigues. Tél : (16) 42 80 45 77.

**ECHANGE 70 programmes** sur cassette pour Atmos avec quelqu'un habitant le Nord. Amaury Delgrange, 50 bis avenue de la Marne, 59290 Wasquehal. Tel : (16) 20 26 02 90.

**ECHANGE 75 logiciels** de tout ordre, pour Oric, dont des inédits, contre programmes ou interface manette programmable. Patrice Mahieux, 54 rue Thiers, 59430 Saint Pol sur Mer. Tel : (16) 28 24 02 81 après 20H.

**VENDS Atmos**, moniteur monochrome vert, différents câbles, 5 K7 de jeu (Le diamant de l'île maudite, Hyperspace 4, Zorgon ...), le tout en excellent état (12.84), 1500F à débattre (valeur 2500F). Vends K7 Le spectre d'Anubis, pour Oric 1 seulement, 50F. Guillaume Leneveu, 17 avenue Garibaldi, 55100 Verdun. Tel : (16) 29 86 23 51.

**VENDS Oric Atmos**, état neuf (acheté le 16.10.85), 20 logiciels (Aigle d'or, Diamant de l'île maudite, Mission Delta, Catégoric, Rat Splat, Oric Munch, etc...), 1100F le tout.

**VENDS Oric Atmos 48K**, péritel, modulateur noir et blanc, 3 livres, câbles, 12 K7 de jeu (Aigle d'or, Lorigraph, Xenon 1, Super Jeep, etc...), valeur 3100F, vendu 1200F. Stéphane Bisiaux, 3 rue R. Schumann, 78230 Le Pecq. Tél : (1) 39 73 19 27.

**ACHETE manuel d'utilisation** ou photocopie de celui-ci, du jeu Mission Delta pour Oric Atmos. Possibilité d'échange contre un autre logiciel (Aigle d'or, Driver, Strip 21, ...). Contactez moi, on s'arrangera (priorité aux filles). Stéphane Bonnet, lotissement Natier, Les Gonds, 17100 Saintes.

**CHERCHE**, achète tout matériel Oric en panne. Dominique Grobely, 69 route nationale, 62740 Fouquières-lez-Lens.

**VENDS 35 bons logiciels** pour Oric 1 ou Atmos (Mission Delta, Une affaire en or, Super Jeep, CAO, etc...), Oric 1 pour tous (livre de chez PSI), 4 Microric, 2 Théoric, 45 listings, valeur supérieure à 2000F, vendu 600F à débattre, Marc Genissieux

**ECHANGE nombreux programmes** pour Oric Atmos, K7 et disquettes Jasmin (Tyrann, Insect Insanity, 80 titres du commerce et 200 autres). Tel : (16) 77 71 55 34.

**VENDS Oric 1, ROM Atmos**, imprimante MCP 40 (sous garantie), magnétophone, 100 logiciels, le tout 4000F. Philippe au (16) 72 33 37 31, de préférence dans la région de Lyon.

**VENDS Oric Atmos (1984)** en excellent état, cordon péritel, alimentation, Disqoric (1984), DOS, livres Micr'Oric, K7, disquettes, crayon optique, 3200F. M.Gardinac, 60 résidence des Troanques, 40200 Mimizan.

**CHERCHE contact** pour échanges d'idées, de trucs et astuces et quelques programmes. Cherche notice de Hadès. Didier Savignol, 34 rue du bois aux dames, 77650 Soisy Bony.

**VENDS Atmos péritel**, adaptateur noir et blanc, magnétophone, 100 programmes commerciaux, Manuel de Référence, 9 Théoric. Christian au (16) 78 90 70 31 sur Lyon après 19H.

**VENDS Oric Atmos 48K** avec modulateur noir et blanc, 4 jeux (War, Defense Force, Ultima Zone, Rat Splat), cordon magnétophone, cordon péritel, garantie 7 mois, emballage d'origine, 1000F. Mme Labregère au (1) 47 85 81 60 aux heures de bureau.

**VENDS Oric Atmos**, moniteur couleur, magnétophone, 9 K7, modulateur N/B, péritel, livres, listings, interface joystick, 3000F à débattre, 2000F à débattre sans le moniteur. Tél : (1) 48 44 11 50.

**VENDS Oric 1**, 50 logiciels à choisir sur 150 1500F, accessoires et documenta ic. is. Jacques Garnier au (16) 78 u2 81 93.

**VENDS Atmos**, téléviseur portable noir et blanc, 7 K7 (Lorigraph, Aigle d'or, Meurte à grande vitesse, etc...), péritel, alimentation péritel, revues d'informatique (Théoric, HHHHebdo, Tilt), 2000F. Julien au (1) 69 30 27 16 ou (1) 69 30 14 24 après 18h.

# HIT PARADE H M

## DECEMBRE 1985

# H M MICRO INFORMATIQUE

## HACHETTE

# LES BEST SELLERS AUX MEILLEURS PRIX

- 120 f.
- 110 f.
- 140 f.
- 110 f.
- 120 f.
- 85 f.
- 175 f.
- 165 f.
- 165 f.

- 145 f.
- 95 f.
- 95 f.

### JEUX

AMSTRAD		
N°	TITRE	GENRE
1	THEY SOLD A MILLION	ARCADE
2	3D FIGHT	ARCADE
3	EXPLODING FIST	SIMULATION
4	MACADAM BUMPER	SIMULATION
5	SORCERY	ARCADE
6	ORPHEE	AVENTURE
7	RALLY II	SIMULATION
8	BAD MAX	AVENTURE
9	RAID	ARCADE
10	TIE-BREAK	SIMULATION

SPECTRUM		
N°	TITRE	GENRE
1	THEY SOLD A MILLION	ARCADE
2	5 SUR 5	ARCADE
3	SURVIVANT	AVENTURE
4	POLE POSITION	SIMULATION
5	MACADAM BUMPER	SIMULATION
6	DANGEREUSEMENT VOTRE	AVENTURE
7	HACKER	ARCADE
8	NOW GAMES	ARCADE
9	SORCERY	ARCADE
10	LE DIAMANT DE KHEOPS	AVENTURE

ATARI		
N°	TITRE	GENRE
1	FREE	AVENTURE
2	ROAD RACE	SIMULATION
3	SUPER ZAXXON	ARCADE
4	MIG ALLEY ACE	SIMULATION
5	DROP ZONE	ARCADE
6	RESCUE ON FRACTALUS	STRATEGIE
7	F-15 STRIKE EAGLE	SIMULATION
8	AIRWOLF	SIMULATION
9	KARATEKA	ARCADE
10	HACKER	ARCADE

THOMSON		
N°	TITRE	GENRE
1	5° AXE	ROLE
2	COLISEUM	AVENTURE
3	KARATE	SIMULATION
4	SUPER TENNIS	SIMULATION
5	TOP CHRONO	STRATEGIE
6	EMPIRE	AVENTURE
7	3 SUPERS JEUX (pack)	JEUX
8	LORANN	AVENTURE
9	POSEIDON	ARCADE
10	AIR ATTACK	ARCADE

COMMODORE		
N°	TITRE	GENRE
1	THEY SOLD A MILLION	ARCADE
2	SKYFOX	ARCADE
3	SUMMER GAMES II	SIMULATION
4	KARATEKA	ARCADE
5	BEACH HEAD II	ARCADE
6	NOW GAMES	ARCADE
7	THEATRE EUROPE	STRATEGIE
8	BATAILLE DE MIDWAY	STRATEGIE
9	EXPLODING FIST	AVENTURE
10	BLACWYCHE	AVENTURE

APPLE		
N°	TITRE	GENRE
1	LE MUR DE BERLIN	AVENTURE
2	ULTIMA III	AVENTURE
3	SUMMER GAMES II	SIMULATION

ORIC		
N°	TITRE	GENRE
1	DANGEREUSEMENT VOTRE	AVENTURE
2	MACADAM BUMPER	SIMULATION
3	LE SECRET DU TOMBEAU	AVENTURE

MSX		
N°	TITRE	GENRE
1	PYRO-MAN	ARCADE
2	MANDRAGORE	AVENTURE
3	SORCERY	ARCADE

cassette = ☐  
disquette = □

Offre valable jusqu'au 31 décembre 1985.

# Petites Annonces

gratuites

**VENDS Spectrum + 48K**, 10 logiciels, prix à débattre. Mathieu Zabiolle, 10 bis rue Anatole France, 27780 Garennes sur Eure. Tél : (16) 32 36 53 92 après 18h.

**CHERCHE personnes** de la région d'Auxerre pour échanges d'idées et programmes sur ZX Spectrum. Le soir après 18h au (16) 86 48 20 29.

**VENDS pour Spectrum 48K**, ou échange, (20F les nouveautés, 10F les autres), plus de 350 programmes. Bertrand Pinchon, 15 rue de la Chapelle Aincourt, 95510 Vetheuil. Tél : (1) 34 76 70 10.

## MSX

**VENDS MSX 64K Yamaha YIS 503F**, lecteur de disquettes 3,5 pouces Sony HBD-50 de 500K, moniteur couleur Océanic, imprimante thermique Canon TZ2A (compact, possibilités graphiques, silencieuse, 70 cps, 40, 70, 80 ou 140 colonnes), lecteur de K7 avec cordon, 9 jeux (Mandragore, Hobbit, Hole in one, Ghostbusters, 737 Flight Simulator et 4 jeux olympiques), nombreux programmes à taper ou déjà enregistrés sur disquette, 3 manettes de jeu (2 Quicksheet II, un Hyper Shoot), livres, revues MSX, valeur 17000F, vendu 10000F (frais de port inclus). Loïc Vallesse au (16) 74 22 23 14.

**VENDS MSX Sanyo PHC 28**, 2 cartouches, livre d'initiation à l'assembleur, 1200F. Tel : (1) 47 71 08 72. Stéphane.

## THOMSON

**VENDS lecteur de disquettes 80K** sans contrôleur Thomson sous garantie, 2000F, contrôleur de communication neuf sous garantie, 500F, câble imprimante Thomson neuf sous garantie, 200F, logiciel carte de France, 75F, le cartable Entrée en sixième, 150F, livre CPM et sa famille Eyrolles, état neuf, 50F. Tel : (1) 30 93 45 05 après 20h.

**ECHANGE nombreux logiciels** pour TO7 70 sur K7. Laurent Vannier au (1) 32 59 16 48 entre 16h30 et 19h ou le samedi matin et le mercredi après-midi.

**VENDS pour Thomson MO5, TO7, TO7 70, Yéti, Eliminator, Bidul, Lionel Guyot, 25150 Pont-de-Roide.** Tel : (16) 81 92 24 45.

**VENDS pour MO5 et TO7 70, Mégabus, prolongateur, buffer de bus, 850F ou séparément.** Tel : (16) 24 33 36 63 aux heures de bureau, (16) 24 54 03 84 le soir.

**VENDS MO5 sous garantie, TV couleur péritel 52cm, lecteur de K7, crayon optique, 2 logiciels, 5 livres de programmes, K7 de jeux et de programmes, le tout en très bon état, 3800F à débattre, possibilité de vente au détail.** M.Warin après 20h au (16) 20 72 76 19.

## EXELVISION EXL 100

**VENDS EXL 100, moniteur vert, 50 programmes, manettes, 2700F** le tout. Axel De Diesbach, Piegu, 37240 Ligueil. Tel : (16) 47 59 61 31 le week-end.

**VENDS EXL 100 état neuf, 2 manettes, 2 cartouches (Basic et Tennis), livre de programmes, interface péritel/UHF, Worldwar 3, 1990F, valeur 4000F.** Thierry Bothorel, 9 rue des tulipes, 29142 Le Faou.

**VENDS EXL 100 neuf, sous garantie, cause double emploi, moniteur monochrome vert, lecteur de K7, 2 logiciels de jeu en ROM, 4 K7 Exelbasic, 3 K7 de jeu, 2 K7 Faites parler EXL 100, 3 K7 vierges, livre 25 programmes sur EXL 100, 2950F.** E.Bourraud, 11 rue des Rosiers, 14000 Caen. Tel : (16) 31 86 47 37.

## DIVERS

**ECHANGE numéros d'HHHHebdo** 15 à 32, 41 à 45, 50 à 77, 80 à 87 et numéros de List 1 à 7. Espinasse, 196 rue Beauregard, 73000 Chambéry. Tel : (16) 79 75 04 43.

**VENDS Laser 200, mémoire, stylo optique, jeux, 999F, magnétophone, 150F, ou échange le tout contre moniteur couleur péritel.** Tel : (16) 23 08 88 56 le soir.

**CHERCHE donateur de manettes de jeu même cassées.** Tel : (1) 48 33 64 16 après 17h.

**CHERCHE généreux donateurs de tous programmes de l'HHHHebdo ou copies de programmes et de tout matériel en état de marche pour TO7 70 en Franche-Comté ou région voisine.** Luc au (16) 84 76 20 28.

**ACHETE comptant fin de série, stock et liquidation de tout produit industriel, manufacturé, textile, etc...** David Douck, 9 avenue de la vigne, 34300 Cap d'Agde. Tel : (16) 67 26 30 79.

**VENDS Vectrex, 5 K7 de jeu, 1400F.** Tel : (16) 56 78 14 48.

**VENDS crayon optique Pixstix (17.08.85), 300F et 44 jeux sur K7, 150F.** Pascal Martin, 120 bis rue des Pyrénées, 75020 Paris.

**VENDS au plus offrant, du numéro 4 au numéro 69 de l'HHHHebdo.** Tel : (1) 45 41 49 39 après 18h.

**VENDS collection complète de l'HHHHebdo (7F pièce), nombreux programmes pour Amstrad.** Michel Soisson, 226 rue de la Montagne, 57200 Sarreguemines.

**LA SAUCISSE dingue** salve tous les Hackers de Brive-La-Gaillarde et leur souhaite longue vie.

**VENDS Laser 200, 500F, extension 64K, 500F, livres (Tout sur le Laser, Laser jeu d'action, Les mystères du Laser, Jouer au Laser), 50F pièce, K7 (Désassembleur, Gestion de fichier, Invasion Galactique), 30F pièce.** Tel : (16) 77 80 35 26.

**VENDS calculatrice scientifique programmable Casio FX 602 P, interface K7 FA2, en très bon état (moins d'un an), manuel d'utilisation, 30 programmes sur K7 (Synthèse musicale, programmes d'électricité, de maths, de physique, de jeu, etc...).** Gaël au (1) 35 67 60 03 après 19h.

**CHERCHE le No 89 de l'HHHHebdo, port et canard remboursés.** M.Gonnet, 13 rue Pierre de Coubertin, 51100 Reims. Tel : (16) 26 09 41 27 le soir après 18h.

**CHERCHE téléviseur couleur ou moniteur couleur haute résolution en bon état de marche pour moins de 700F.** Alexis Drogoul au (1) 46 33 14 14 après 18h30.

**CHERCHE programmes pour Atari 520 ST et aussi pour 520 ST.** L'infâme Fabrice au (1) 48 45 40 05. NDG : Ne pas confondre avec un 520 ST.

**VENDS VG 5000 Schneider, magnétophone TR3645 Schneider, livre 102 programmes pour VG 5000, le tout état neuf, 1200F.** Tel : (16) 65 42 47 32.

**VENDS ordinateur Adam, 5 K7 dont Dragon's Lair, Buck Rogers, console CBS avec 9 cartouches dont Turbo, module de pilotage.** O.D'Herbey, cité Saint Lambert, bâtiment 11, 83600 Fréjus.

**VENDS ou échange nombreux logiciels.** Tel : (16) 23 58 50 67.

**CHERCHE contact possesseur Laser 3000, pour information Apple II (liste de programmes qui tournent).** Xavier Harang, 31 rue des Jardins, 78930 Vert.

## ZX 81

**VENDS ZX 81, alimentation, manuel, K7, 350F, clavier pro, 400F, extension 16K, 250F ou le tout en boîtier compact, 900F, petit clavier mécanique, 95F.** Tel : (1) 60 63 28 87.

**CHERCHE interface 8 entrées/sorties pour ZX 81, à bas prix.** A.Tel-feyan, 23 boulevard du général de Gaulle, 93250 Villemombie. Tel : (1) 48 54 47 56 après 20h.

**VENDS ZX 81 (8.84), MEV de 16K, joystick, nombreuses K7 de programmes de jeu, 2 livres sur le LM, très bon état.** Pascal au (1) 43 94 38 69 le samedi.

**VENDS ZX 81, inversion vidéo, rallonge TV, 250F, extension couleur, 150F, extension cartouche avec une cartouche, 150F, extension son, 150F, musique (2 K7), 200F, interface imprimante parallèle et une K7, 200F, 20 revues sur le ZX 81 et Spectrum, 150F, 3 K7 utilitaires, 150F, 7 K7 de jeu, 200F.** F.Bories, Le Frêche, 40190 Villeneuve de Marsan. Tel : (16) 58 45 80 04.

**VENDS ZX 81, 16K, livre de 70 programmes, 22 HHHHebdo, 40 fiches de programmes, K7 (Rigel, Intercepteur Cobalt), 20 autres jeux sur K7, magnétophone, TV N/B, 1700F.** Eric Lorca, quartier Le Milord, route de Vacqueyras Sarris, 84260 Vaucluse. Tel : (16) 90 65 56 67.

**VENDS ZX 81, extension 32K (Memotech), livres, programmes, année décembre 84, parfait état, presque jamais servi, prix à débattre.** Philippe Caillat, 10 avenue de Courchelettes, 13117 Lavera.

**VENDS extension 16K sous garantie pour ZX 81, 300F, 11 K7 de jeu (26 jeux) prix indéterminé, magnétophone, 200F, pleins de programmes (graphiques), téléviseur N/B 40 par 20 cm, 300F, bouquins, 5 logiciels dont Crocky, le tout 1300F.** M.Seberg, 1 villa Franklin, 93200 St Denis. Tel : (1) 48 20 81 07.

# DISQUETTES !

simple face  
**7F.** TTC/100  
7,50 F. TTC/10

double face  
**9F.** TTC/100  
9,50 F. TTC/10

- Garanties par **FRANCE DISQUETTE**
- Envoi PTT recommandé urgent : **40 F.**
- Délai rapide

### FRANCE DISQUETTE

255, av. Berthelot  
69008 LYON  
☎ 78.01.79.63

### FRANCE DISQUETTE

14, rue Ferdinand  
42000 SAINT-ÉTIENNE  
☎ 77.21.26.28

PRESENTE :

# MEILLEURS LEURS PRIX

# DANS LES 7 BOUTIQUES

# H.M. MICRO INFORMATIQUE HACHETTE

**HACHETTE MICRO PRINTEMPS HAUSSMANN**  
64 Boulevard Haussmann  
75008 PARIS  
tél. 42.82.50 33  
ouvert du lundi au samedi de 9h 30 à 18h 30

**HACHETTE MICRO PRINTEMPS PARLY II**  
Centre Commercial PARLY II  
Avenue du Général de Gaulle  
78150 LE CHESNAY  
tél. 39.54.22.44  
ouvert du lundi au vendredi de 12h à 19h 30  
le samedi de 10h à 13h et de 13h 30 à 19h 30

**HACHETTE MICRO SAINT-MICHEL**  
24 Boulevard Saint-Michel  
75006 PARIS  
tél. 46.33.84.68  
ouvert du mardi au samedi de 10h à 19h

**HACHETTE MICRO PRINTEMPS VELIZY**  
Centre Commercial  
78140 VELIZY  
tél. 39.46.96.85  
ouvert du lundi au vendredi de 12h à 19h 30  
le samedi de 10h à 19h 30

**MULTISTORE HACHETTE OPERA**  
6, Boulevard des Capucines  
75009 PARIS  
tél. 42.65.83.52  
ouvert tous les jours de 10h à 1h 30

**HACHETTE MICRO PRINTEMPS GALAXIE**  
Centre Commercial GALAXIE  
30, avenue d'Italie  
75013 PARIS  
tél. 45.81.11.50  
ouvert du lundi au vendredi de 12h à 19h 30  
le samedi de 10h à 13h 30 et de 14h à 19h 30

**HACHETTE MICRO PRINTEMPS LILLE**  
34-45 rue Nationale  
59800 LILLE  
tél. 20.30.85.33  
ouvert du mardi au samedi de 9h à 19h  
le vendredi nocturne jusqu'à 20h  
le lundi de 14h à 19h

## AMSTRAD EN VEDETTE



**Caractéristiques :**  
1 moniteur monochrome ou couleur  
1 micro-processeur Z80A  
mémoire RAM 128 Ko  
ROM 48 Ko 1 lecteur de disquettes 3" intégré 170 Ko contenant le basic et l'operating system  
Logiciels : Dr LOGO  
CP/M 2.2  
AMSDOS  
Basic Graphic GSX

### L'ENSEMBLE AMSTRAD CPC-6128 CLAVIER-MONITEUR

AMSTRAD CPC-6128 monochrome **4.490 F.**  
AMSTRAD CPC-6128 couleur **5.990 F.**

### LE CADEAU DU MOIS

- avec cet ensemble AMSTRAD CPC-6128 HACHETTE MICRO-INFORMATIQUE vous offre
- 1 logiciel "ORPHEE" de LORICIELS
  - 1 manette de jeu SUPERJOY-28
  - 1 disquette vierge d'AMSOFT



demandez : **HACHETTE MICRO INFORMATIQUE** pour tout savoir sur les hits-parade, nouveautés et promotions

### GRATUIT !

**DISPONIBLE DANS LES 7 POINTS DE VENTE H.M.** ou par correspondance contre une enveloppe timbrée à votre nom, adressée à HACHETTE MICRO-INFORMATIQUE INFORMATIONS S.V.B. B.P. 369 75869 PARIS CEDEX 18



# B.D!

## EBDITAILLE

J'ai pas de chance, cette semaine. Vous, par contre, vous en avez. Parce que je me suis tapé un nombre incalculable d'albums nuls (c'est ma malchance) que du coup vous n'aurez pas à lire (c'est ma chance). Je vais vous éclairer sur un truc que vous pourriez ne pas comprendre. Dans un des articles ci-dessous, je parle de Berberian. C'est celui du tandem Dupuy-Berberian, les dessineurs. Vous les connaissez : on a déjà passé une de leurs planches. J'ai même eu l'occasion de vous dire tout le bien que je pensais de leur album, le Petit Peintre. Bref, il m'arrive de le rencontrer, et à chaque fois, ça rate pas : on s'engueule. Toujours

sur le même sujet, d'ailleurs. Clerc et Chaland. J'aime pas Clerc et Chaland. Lui, oui. C'est pas le seul, mais c'est le plus nerveux. Alors, comme je trouve que les gens qui aiment bien Clerc et Chaland sont gentils mais marchent à côté de leurs pompes, je le dis, mais comme justement il en fait partie, il aime pas que je lui dise. C'est normal. Alors, c'est des histoires à n'en plus finir, il me fait des dessins vengeurs dans lesquels il dit que je suis con comme un manche, et naturellement, je n'aime pas ça. Alors, je réplique, et puis lui, et puis moi, ça n'en finit pas. Pourquoi je raconte tout ça, moi ? Milou.

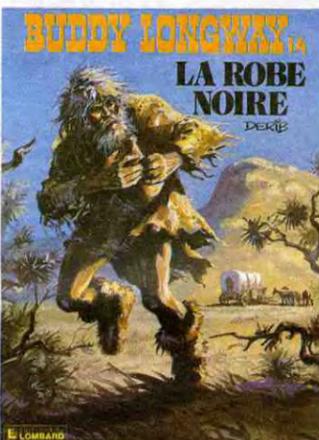
## BRAILLE

Bon, Derib. Va encore falloir que je dise du mal. Oh, que je n'aime pas dire du mal. Pourtant, je suis bien obligé : on me provoque. On ose sortir des albums que je n'aime pas. Alors je me fais violence et je dis du mal, mais je préférerais ne pas avoir à en dire. Tiens, par exemple, si tous les albums qui sortaient étaient du Goossens, je ne dirais jamais de mal. Là, Derib, j'aime pas et je vais dire du mal. On s'accroche, ça va saigner.

J'ai déjà eu l'occasion de le dire, Derib est nul. Oh, je vous vois venir, avec vos pudeurs de gamin, je vois d'ici la levée de boucliers, qui es-tu pour te permettre de juger, il y en a qui l'aiment, tout ça, on ne peut pas dire de quelqu'un qu'il est nul, ça ne se fait pas. Ben tiens. Je vais me gêner. Derib est nul : c'est la deuxième fois que je le dis en un seul article. Donc, on peut le dire. C'est la preuve qu'il l'est, ou alors c'est que je m'emmêle dans mes sophismes. Bref.

Son trait est grossier, ses couleurs sont fades, son écriture est répulsive, son scénario mal construit et son découpage à gerber. Je reste un instant sur le découpage, parce que c'est très important, vous allez voir. Par exemple, je prends la quatrième planche de l'album. Je ne vais pas chercher très loin, vous constatez. Bon, on voit un type visiblement horrifié qui dit : "Mais..." et on pense qu'il se passe quelque chose d'horrible, qu'il va intervenir, tout ça. Case sui-

vante : une vague silhouette est dans la flotte, grise sur fond gris, pas de mouvements marqués, on ne sait pas qui est cette silhouette, ce qu'elle fout dans la flotte, si elle se noie ou si elle nage. Ça, c'est un mauvais découpage. Il eût fallu que

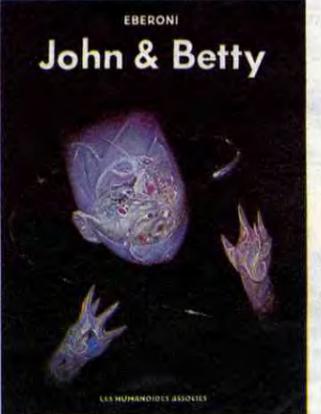


l'on comprenne au premier coup d'œil que c'était le type de la première case qui était en train de tomber, puis qui se noyait. C'est pas le cas, donc : Derib est nul. C'est à ça que je voulais en venir. La semaine prochaine, je vous apprend à dessiner en trois leçons.

**LA ROBE NOIRE** de DERIB chez LOMBARD, 33,50 raisonnements foireux.

## IL N'Y A QUE MAILLE QUI M'AILLE

Tiens, je lirais bien un album de bd. Oh ben justement, je viens de recevoir John and Betty d'Eberoni, ça tombe bien, je vais le lire. (Note au lecteur : remarquez avec quelle aisance j'introduis une critique, sans à-coups, avec douceur et subtilité. C'est ça, le métier.) Oh, ben qu'est-ce qu'il est nul, cet album. (Note à Berberian (le vrai) :



je sais, j'ai pas le droit de dire qu'un album est nul. Je vais changer, bouge pas :) Oh, que cet album me parait ne pas correspondre exactement à mes goûts. Oh, qu'il semble être à l'opposé de ce que j'appelle habituellement de la bande dessinée (Note aux lecteurs, les vrais : je traduis, pour que vous puissiez suivre aussi, l'album est nul, c'est pas de la bd). Imaginez un essai. Pas vraiment un essai, d'ailleurs, plutôt une recherche. Quelqu'un qui se dise un jour : tiens, si j'essayais de sortir la bd de son carcan, si j'en faisais exploser les limites, si j'essayais de créer quelque chose de nouveau ? C'est en soi une intention tout à fait louable. Bravo, j'applaudis des deux moignons (je suis phocomèle). Imaginez maintenant que ce quelqu'un se plante lamentablement. Ça s'appelle comment ? Un ? J'attends ? Un ratage, oui. Ben là, c'est un ratage. Voilà.

**JOHN AND BETTY** d'EBERONI chez les HUMANOS, 75 tentatives non transformées.

## BD Parade!

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
CLARKE ET KUBRICK 2	FONT	17
MORTES SAISONS	BERTHET/ANDREAS	17
MEMOIRE DES ECUMES	CAZA/LEJALE	17
LE BAL DE LA SUEUR	RALPH/CROMWELL/REBS	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
BONJOUR, MONDE CRUEL	GEERTS	17
CHAUD DEVANT	ABULI/BERNET	17
TSCHAW	EDIKA	16
BLOODI ET LES RONGEURS	OUIN	16
PETITS ANGES	SERRE	16
LES TOURS DE BOIS-MAURY	HERMANN	16
PETER PANK	ALPHAMAX	16
EL BORBAH	BURNS	16
LE CHIEN DES CISTERCIENS	YANN/HARDY	16

## BATAILLE



C'est le dernier Tuniques Bleues. C'est le 23ème, pour dire que ça date pas d'hier. Alors, inutile que je vous fasse un cours détaillé, c'est les Tuniques Bleues, comme d'habitude, c'est écrit par Cauvin, comme d'habitude, c'est dessiné par Lambil, comme d'habitude, ça vaut 33 balles, comme d'habitude, il y a Blutch et son sergent, comme d'habitude, tu ne te réveilles pas, comme d'habitude.



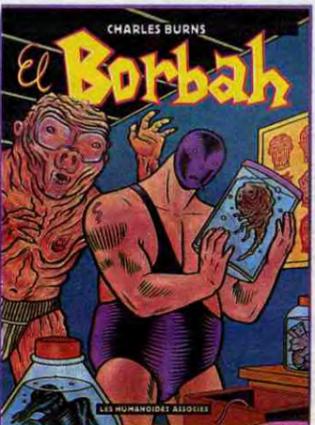
Achetez-le, l'achetez pas, faites comme d'habitude.

**LES COUSINS D'EN FACE** de CAUVIN et LAMBIL chez DUPUIS, 33 balles, comme d'habitude.

## PAGAILLE



Un mec qui a trente et un ans maintenant, il en avait treize en 68. Vous vous dites : c'est pas avec des considérations comme celle-là qu'on va avancer sur le chemin de la connaissance. Eh bien si, figurez-vous. Parce que Charles Burns a 31 ans, et qu'il en avait donc 13 en 68. Vous ne voyez toujours pas ? Il est américain, ça se précise ? Pas encore ? Qu'est-ce qu'il y a eu en 68, bande d'ignares ? Hein ? Des comics, oui.



Et pas n'importe lesquels : des comics underground. De grands noms comme Crumb, Shelton, Sheridan, et d'autres se sont mis à dessiner à cette période, créant un style nouveau, avec un dessin torturé, mais pas torturé aigu, plutôt torturé flippé, des rondeurs partout, des fleurs dans tous les coins, des personnages bizarres, tout ça.

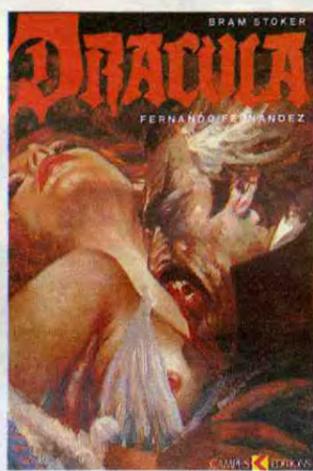
## AIL



Je vous conseille de voir par tous les moyens (il existe en vidéocassette) le film "Le sang de Dracula" de Paul Morrissey. C'est le plus bel hommage qu'on ait rendu à la légende, à la fois drôle, sarcastique et prenant.

Dracula, par contre (je côse de la bd) est à proprement parler nul. Parce que je ne sais pas si vous vous êtes tapé le roman original de Bram Stoker, mais moi, oui. Et je peux vous assurer que c'est l'un des trois bouquins les plus chiantes que j'aie lu. Les deux autres étant "René" de Cnateaubriand et "Hiver 84-85" de la Redoute, ça peut vous donner une idée de la profondeur de l'ennui qu'on peut éprouver à la lecture de cette œuvre. Donc, la bd reprenant très exactement le texte original, on peut en déduire, sans trop se forcer les méninges, que c'est tout aussi chiant.

Il y a tout de même un point positif dans le bouquin : la préface. Vous allez me faire le plaisir de la lire la prochaine fois que vous irez chez votre libraire préféré, parce que ça vaut le jus. Je résume en deux mots : "Lorsque j'ai rencontré pour la première fois Fernandez en 83, je me suis aperçu avec stupeur qu'il utilisait un moyen d'expression fort original : il peignait des tout petits

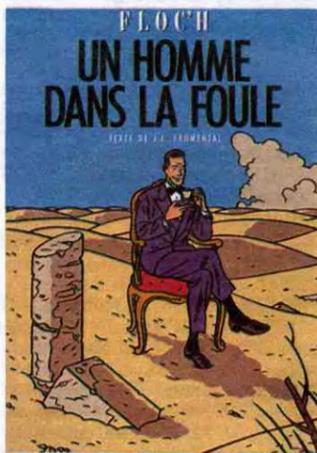


tableaux dans des rectangles sur une grande feuille de papier, il mettait plusieurs papiers à la suite et il appelait ça de la - pardonnez le terme technique - bande dessinée. C'est vous dire si ce livre est bon, puisque ce sont de petites vignettes peintes qui composent une histoire". J'exagère pas, hein, c'est vraiment ça. Allez voir, si vous me croyez pas.

**DRACULA** de FERNANDEZ chez CAMPUS, on s'accroche : 78 balles !

Et notre Charles Burns, à 13 ans, représente un public de choix pour ces comics. Il les lit tous, sans exception (là, je brode, parce que je ne le connais pas, mais je pense que ça s'est passé comme ça) et il digère, il engloutit cette littérature comme des petits pains. Et plus tard, il se met à dessiner. Mais entretemps, d'autres courants artistiques se sont fait jour (excusez-moi, j'ai avalé un dictionnaire), le techno notamment. Et tout ça se mélange dans sa tête encore frêle de tant de jeunesse (excusez-moi, je deviens fou). Et le résultat est étonnant. C'est un amalgame entre les vieux babas de 68 et les jeunes loups

## RIKA ZARAÏ



Au secours, je n'en sortirai pas. L'album de Floc'h est :  
1) Nul.  
2) Mal imprimé.  
3) Inintéressant, sauf pour les fans de Floc'h. Malheureusement, il n'y en a pas.  
4) Cher.  
5) Pas beau.  
6) Chiant.  
7) C'est que de la pub. Ah, c'est fait exprès ? C'est une compilation ? Ben fallait pas, c'était pas la peine.  
8) Les textes de Fromental sont pas trop mal, mais il aurait pu les garder pour quelque chose de mieux.  
9) Stop.

**UN HOMME DANS LA FOULE** de FLOC'H chez ALBIN MICHEL, 120 pubs.

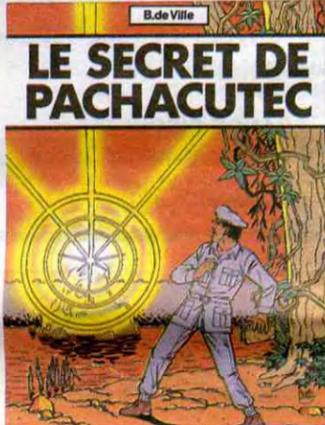


## CANAILLE



Vous prenez une tête qui ressemble à un portrait-robot, vous voyez, le genre de tête toute bête, sans personnalité. Ok, vous voyez ce que je veux dire ?

Vous lui mettez des cheveux noirs, quelques traits blancs sur les tempes et une moustache : c'est Brian, l'un des héros. Vous lui ajoutez une boucle d'oreille, vous lui peignez les lèvres en noir avec un léger reflet : c'est l'héroïne, Rachel. Vous enlevez ces deux derniers accessoires, vous teignez en blond, vous rajoutez une barbe : c'est Gunar, un autre protagoniste. Maintenant, enlevez tout. Juste des cheveux noirs : c'est Juan, l'un des membres d'une secte. Attendez, c'est pas fini. Ne changez rien, rien du tout : c'est Julio, un autre des membres de la secte. Ajoutez-lui une barbe : c'est Esteban, un troisième membre. Toujours avec la même tête, hein, surtout, ne changez rien. Bon, vous avez les personnages. Maintenant, prenez une poursuite. Les membres de la secte poursuivent une momie. Ok, vous suivez ? Changez la momie en témoin gênant : vous obtenez la secte pour-



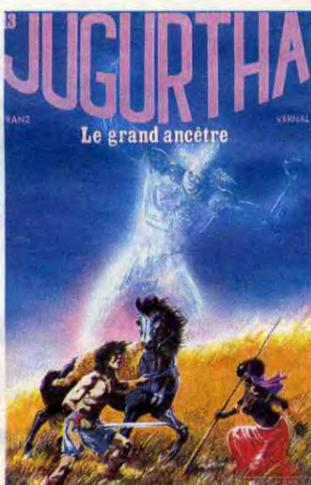
suivant un témoin gênant. Changez la secte en amis : ses amis recherchent le témoin gênant. Changez le témoin en statue : les amis recherchent une statue. C'est pas un album de bd, c'est un cluedo.

**LE SECRET DE PARACHUTE** de DEVILLE chez BEDESCOPE, 42 situations interchangeables.

## RACAILLE



A l'origine, cette série fut créée par Hermann. Et oui, j'avoue que c'est moins bien que du Hermann. Mais c'est quand même vachement excellent, si je puis me permettre de vous imposer la chose : c'est presque aussi bien dessiné et presque aussi bien narré (même si on se narre pas tous les jours). Jugurtha est un héros plutôt malmené. Jugez-en : il est rétamé page 9, visé page 15, menacé page 18, ligoté page 28, emprisonné page 33, frappé et ficelé page 43 et piqué

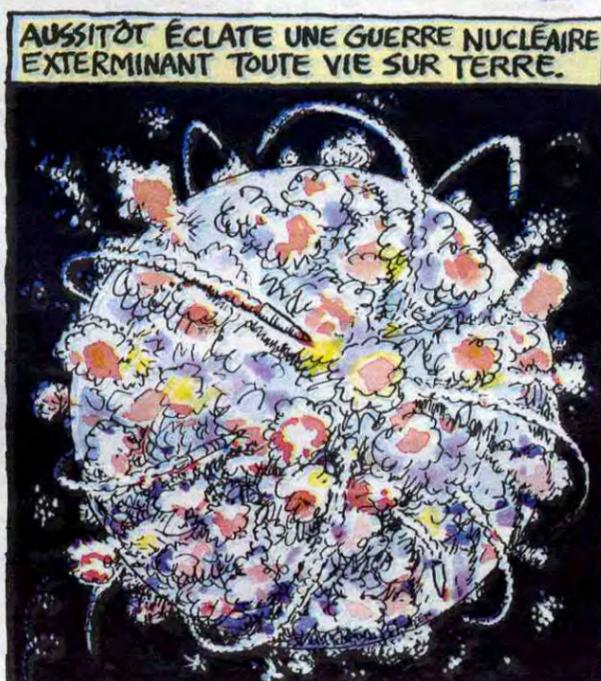


page 44. En bref : de l'action et du suspense. Faites attention tout de même : c'est à suivre, faut avoir lu les précédents et faudra lire les suivants. Ecco.

**LE GRAND ANCETRE** de FRANZ et VERNAL chez LOMBARD, 33,50 indiens.

# LES FABULEUX FREAK BROTHERS

PAR GILBERT SHELTON



# LES BOGDANOFF PRÉPARENT UN 1000 KO POUR DEMAIN

Suite de la page 1

**Grichka Bogdanoff** - Le plus important a été d'abord une rencontre d'homme à homme avec David Dahan (le patron de Digit Center) et la façon dont on a construit très rapidement des relations de confiance réciproque et qui nous ont amené à construire par la suite la deuxième étape qui est celle d'une relation effective. Sur quel terrain ? Sur le terrain de ce que nous pouvons apporter, nous, de plus efficace et de meilleur et de ce que David est prêt à ouvrir pour, disons, servir de plateforme à certaines de nos idées et certai-

nes de nos réalisations futures. Vous avez vu un peu le débit ? Il m'a sorti ça tranquille, peinar ! On ne rigole pas, hein ! Grosso modo, papy Grichka est en train de m'expliquer qu'ils ont fait copain-copain avec Digit Center et que tant qu'à faire, ils ont décidé de frapper un grand coup. C'est ainsi que les jumeaux occupent la noble fonction de conseillers scientifiques auprès de Digit Center. Attendez, c'est pas fini. Envoyez la sauce. **Grichka** - Nous entrevoyons en permanence des horizons nou-

veaux en matière de nouveaux produits, ça concerne la micro-informatique, la télématique, ça peut concerner l'électronique de loisir les systèmes de télévision... Un certain nombre de choses se sont dégagées dans nos intérêts propres et dans le repérage qu'on a pu faire de certaines recherches qui nous paraissent particulièrement intéressantes. En ce moment nous sommes en train de concevoir l'installation en chaîne industrielle d'un micro-ordinateur qui sera le plus compact et le plus puissant, c'est à dire la taille d'un walkman mais qui aura dans sa première génération déjà plus de 1000 Ko de mémoire.

Vous imaginez la tête de votre serviteur. Je tourne au vert, au jaune et enfin au bleu. Le boss de Digit Center était à côté de moi, il n'a pas pu s'empêcher. **D.Dahan** - Attention, il s'agit d'un ordinateur, du clavier et de l'écran le tout full compatible IBM ! **Grichka** - C'est un 16 bits, qui va devenir 32 bits et qui a la puissance d'un IBM PC aujourd'hui. **HHHHebdo** - Dans ce projet d'ordinateur, Digit Center est

associé. **Grichka** - Oui, Digit Center est une surface de distribution de produits technologiques de pointe qui seront dans les mois qui viennent sélectionnés en fonction de leur avance technologique. Il est évident que dans ce contexte là, dans la mise au point de ce nano-ordinateur, puisqu'il faut bien lui trouver une terminologie adéquate, Digit Center intervient de façon très précise en temps que surface de référencement de la machine, c'est à dire qu'il va distribuer la machine, permettre au grand public de se familiariser avec (...).

**HHHHebdo** - Si Dahan est dans le coup, est ce que ça veut dire que ça va être très peu cher ? **D.Dahan** - Effectivement, ça va être très peu cher. (les Bogdanoff et Dahan se concertent pour être sûrs que l'on peut bien communiquer le prix... roulements de tambour) On a déjà une vingtaine de prototypes. Les ordinateurs seront commercialisés à 500-600 dollars. On a pour le moment aucun compatible à ce prix sur le marché, sans parler de la taille du produit.

**Grichka** - Ce seront des écrans LCD sensibles de haute définition, la première génération des prototypes actuels est une génération zéro. Mais, depuis un mois et demi, nous sommes passés à une génération 1 qui donnera lieu à la pré-commercialisation à un prix qui défiera toute concurrence. **HHHHebdo** - Et quand le public pourra-t-il voir un prototype ? **D.Dahan** - Je tiens à dire que nous ne sommes pas Sinclair. Quand on dit quelque chose, ça sortira alors que Sir Sinclair... **Grichka** - Si le rythme se met bien en place, les protos seront prêts dans à peu près quatre mois et pour le passage de la première industrialisation on peut annoncer modestement l'automne 86. C'est à dire que l'on aura un an d'avance sur tout le monde. Ils m'ont tué ! Y a pas à dire. Je dois avouer que ce que ces jumeaux m'annoncent est tout à fait intéressant. Mais attention, Dahan a beau dire qu'il n'est pas Sinclair, nous n'avons pas vu de protos. Sur une réflexion de ce genre, Grichka me répond que "les français sont un peu comme

Saint Thomas". Il n'a pas tort. Nous aussi, nous sommes comme ça. Un compatible IBM de la taille d'un walkman, c'est un très bon plan, à 6000 balles c'est un génial plan. Ce que les Bogdanoff ont fait, c'est l'annonce que bientôt ils nous le montreront. Attendons. M'est avis qu'on va en voir de belles sous peu. Nous ne nous sommes pas arrêtés là. On a discuté, discuté comme des pipelettes. Ainsi, en vrac, ils m'ont avoué que "les magazines sur TF1 ne sont pas bien faits". Pour eux, en ce qui concerne les magazines d'informatique "l'exposé n'est pas bon. Il faut faire un magazine qui soit très proche du public technologiquement, c'est à dire qu'il faut vraiment connaître la matière première sur laquelle on travaille et il faut en plus de ça un emballage qui soit spectaculaire, intéressant, intrigant, qui n'ait pas du tout un

Suite page 25

## MINI MIRE

Z'est ba bo du toute za, betite monzieu ! Vous faire de la brogandage ! Ach so ! Dingue ! Loricels fait du foin autour de Loritel. Je ne vous raconte pas la galère. Loritel, c'est une interface que vous branchez sur votre micro et qui retourne le modem de votre minitel pour vous permettre de le piloter à volonté. En principe, vous pouvez donc sans pépins créer votre serveur pénard, une main sur le clavier, l'autre dans la culotte. C'est pas que je veuille dire du mal de Loricels, mais faire un serveur de cette façon, dur. Loritel tourne pour le moment sur Oric et incessamment sous peu sur Thomson. Personnellement, je ne connais que deux micro-serveurs sur Oric. Attention, je rappelle aux abrutis qui se moquent que faire un serveur sur Oric est possible. Mais ça nécessite

HEP, TU CONNAIS LA DIFFÉRENCE QU'IL Y A ENTRE UN ORIC ET DEUX ORIC ? NON, C'EST QUOI ?



une chienlit, je ne vous raconte pas. Et pis, si vous n'avez pas de lecteur de disquettes, c'est pire. Déjà, même avec un modem classique (du genre DTL2000+) vous risquez d'abandonner tellement c'est pas facile. Voilà pourquoi je doute de la facilité de la gestion de l'interface Loritel. Un autre truc qui m'énerve et qui énerve aussi tous les possesseurs de micro-serveurs, c'est la réalisation par les boîtes de logiciels "serveur" tout prêts (du style Fakir). Pourquoi cela m'énerve-t-il, parce que ça stoppe la création et refoule les idées, voilà pourquoi. Na ! Mais comme c'est bientôt Noël, je vais être gentil avec Loricels. Allez, voilà la photo qui représente le moment solennel où Hubert Curien a remis l'Oscar de la Villette 86 à Marc Bayle. Allez, ne crachons pas tant dans la soupe. Loricels annonce Loritel pour Thomson, Amstrad, Apple, IBM PC, Atari ST et compatible GEM.



Une bonne nouvelle, Cristel, que vous pouvez vous procurer chez JCA à Saint Maur, vient de baisser et plafonne désormais à 600 francs. A part ça, Phan Service est cassé, Ellis a grillé son modem (il cherche un généreux donateur) et Computel va bientôt passer sur disque dur. Hare Krishna. Quant à ce que vous savez, on m'a formellement interdit en haut lieu de vous donner des codes Transpac. Voilà pourquoi 169001672 personnes ont été protester devant la tour Montparnasse l'autre jour. En attendant le numéro 159000331 de l'Intox, je vous invite à envoyer un chèque de 176002028 francs pour me soutenir. Merci.

# BASES TEMPS "X" DIGIT CENTER

Le n°1 du soft en Belgique arrive en France...

**REJOIGNEZ IGOR et GRISCHKA BOGDANOFF,**  
nos conseillers scientifiques.  
les 7/12/85 à VELIZY.  
les 21 12 85 Bd POISSONNIERE à PARIS.  
les 14/12/85 à MARSEILLE.  
Ils vous dédicaceront leur dernier ouvrage.

**INCROYABLE!**  
12950F  
8890F

**ATARI 520 plus 1 méga**

**OPERATION DIAMANT**  
DIGIT CENTER vous offre un diamant authentique en provenance de la Bourse d'ANVERS, lors de vos achats.  
\*Cet authentique diamant vous sera offert lors de votre passage dans tous nos magasins à partir d'un achat d'une valeur de 500 F.

Offre valable dans la limite des stocks disponibles

JEUX D'ECHEC ELECTRONIQUES	
SCYSYS COMPANION II	1115 F
SCYSYS RAPIER	649 F
HARDWARE	
COMMODORE 128	3450 F
INTERFACE JOYSTICK OL + QUICKSHOT II	250 F
PACK THOMSON M05 (M05 clavier mécanique + lecteur K7 + crayon optique + 2 soft — pictor + 2 soft — menudrôgère)	2950 F
PACK THOMSON T07 70 (T07 70 clavier mécanique + basic + lecteur K7 + 2 soft — cube basic + lecteur K7 + 2 soft — color print)	3950 F
INTERFACE CLAVIER AZERTY POUR OL	600 F
KIT EXPANSION MICRODRIVE SPECTRUM+	1499 F

THOMSON	
PACK DE 3 SOFTS : — NUMERO 10 — LA PLANETE INCONNUE — MICRO SCRABBLE	345 F
CHOPFLUTER	345 F
MINER 2049	345 F
GEODYSSEE	179 F
RAID SUR TENERE	155 F
POSEIDON	179 F
AIRBUS T05	499 F
AIRBUS T07 70	499 F
SUPER TENNIS	195 F
ORBITAL MISSION	235 F
IPARIS 92	170 F
SUPER JIMMIE	175 F
FOOTBALL T07 70	175 F
MANDRAGORE	239 F
KARATE	196 F
ATARI	
BEACH HEAD	139 F
IMIG ALLEY ACE	109 F
BRUCE LEE	155 F
COLOSSUS LEADER 3.0	109 F
COMBAT CHIEF	109 F
F15 STRIKE EAGLE	130 F
BALL BLAZER	129 F
JUPN DOWN (C)	149 F
THEATRE EUROPE	115 F
HACKER	115 F
SPY VS SPY (C)	115 F
KENNEDY APPROACH	172 F
SPACE SHUTTLE	49 F
SUPER ZAXXON (C)	115 F
SUPER ZAXXON (D)	122 F
FIRST AMERICAN ROAD RACE (D)	172 F
RESCUE ON FRACULUS (D)	172 F
CHOP SUEY (C)	115 F
CHOP SUEY (D)	172 F
IMERCENARY (C)	115 F
BLUE ZOO (C)	115 F
BLUE ZOO (D)	172 F
AMSTRAD	
DUN DARACH	109 F
ISORCERY	109 F
BEACH HEAD	109 F
IS AS SOCCER	99 F
BATTLE OF MIDWAY	120 F
HIGHWAY ENCOUNTER	129 F
FIGHTER PILOT	115 F

SOFTWARE	
CLORDS OF MIDWAY	115 F
3D BOXING	190 F
3D GRAND PRIX	190 F
SOUTHERN BALLE	160 F
CUTBERT IN SPACE	60 F
CLUMPJET (D)	195 F
CLANDS OF HAVOC (C/D)	119/59 F
FRENCH BRUNO BOXING (D)	175 F
THEY SOLD A MILLION	130 F
SPY VS SPY	115 F
FIGHTING WARRIORS	115 F
MATCHPOINT	115 F
SPITFIRE 40	115 F
IMPOSSIBLE MISSION	115 F
DYNAMITE DAN	92 F
IA VIEW TO A KILL (D)	195 F
BRUCE LEE	115 F
SUPERCHIEF	115 F
DEVILS CROWN (C)	115 F
DEVILS CROWN (D)	161 F
SLAPSHOT (D)	115 F
SLAPSHOT (C)	150 F
WIZARDS LAIR (D)	150 F
WIZARDS LAIR (C)	150 F
COMMODORE 64	
IMPOSSIBLE MISSION	99 F
WAY OF EXPLODING FIST	109 F
INTERNATIONAL TENNIS	89 F
IA VIEW TO A KILL	119 F
SUMMERGAMES 2	99 F
BEACH HEAD 2	99 F
DENTOMBED	105 F
DAMBUSTERS	95 F
SUPER HUEY	95 F
FOURTH PROTOCOL	120 F
SPY VS SPY II	115 F
DUN DARACH	109 F
FRENCH BRUNO BOXING	95 F
BLUE MAX (C/D)	115/195 F
KENNEDY APPROACH (C/D)	115/195 F
THEATRE EUROPE	125 F
WILLY WABBLER	125 F
BATTLE OF NORMANDY	145 F
THEY SOLD A MILLION	120 F
BLADE RUNNER	115 F
COMMANDO	115 F
ROBIN OF SHERWOOD	115 F
SKOALDAZE	80 F

NEVER ENDING STORY	115 F
STARION	115 F
CLORDS OF THE RING	185 F
CROCK 'N WRESTLE	115 F
CARCADE HALL OF FAME	115 F
FIGHT NIGHT	115 F
MISSION ASTEROID	115 F
UNDERWORLDE	115 F
SUPERMAN	115 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE	115 F
FIGHTING WARRIOR (C/D)	115/172 F
WINTER GAMES (C/D)	115/172 F
CHACKER (C/D)	115/172 F
PARADROIDE (C)	115 F
SUMMER GAMES (D)	172 F
BATALYX (C)	115 F
OL	
CHIESS	350 F
CHOPPER	185 F
CUTBERT IN SPACE	185 F
CLANDS OF HAVOC	249 F
DO DRAW	340 F
CHYPERDRIVE	172 F
MATCHPOINT	172 F
DERNIERE MINUTE SOFT ATARI 520 ST	
Jeux	
CLANDS OF HAVOC	249 F
IMEDIPIES	249 F
FLIPSIDE	249 F
Utilitaires	
IM-DISK	369 F
ISOFT SPOOL	369 F

**PROMOTIONS**

AMSTRAD CPC 464 monochrome 2500 F

ATARI 520 ST 7900 F

OL anglais + interface 7900 F

CLX 81

QUICKSHOT II 3490 F

ICKY VERGE 399 F

CONSOLE DE JEUX 99 F

ATARI 2800 ST (locam) 20 F

MONITEUR MONOCHROME 590 F

AVEC SON PHILIPS 990 F

SCYSYS CONCORD II 1335 F

(1800 F dans le n° précédent de Titl)

## DIGIT CENTER : LE MASSACRE DES PRIX COMMENCE !

### LISTE DE NOS MAGASINS

- |  |  |  |
|--|--|--|
| <p><b>PARIS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Digit Center 25, bd Poissonniere 75002 Paris - Tél. 42.21.49.66</li> <li>Digit Center 94, Champs-Elysées 75008 Paris - Tél. 45.63.22.36</li> <li>Digit Center Centre Commercial Beaudottes 93270 Sevran - Tél. 43.83.20.46</li> <li>Tempa X Centre Commercial Les 4 Temps Niveau 0 92002 Paris-La Défense - Tél. 47.78.82.56</li> </ul> | <p><b>VELIZY</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Digit Center Centre Commercial Velizy II 78000 Velizy - Tél. 39.46.03.47</li> </ul> <p><b>LYON</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Digit Center Centre Commercial La Part Dieu 69003 Lyon - Tél. 78.60.99.71</li> </ul> <p><b>MARSEILLE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Digit Center Centre Bourse 13001 Marseille - 91.56.54.20</li> </ul> <p><b>NICE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Digit Center Centre Commercial Nice Etoile 24, av. Jean Médecin 06000 Nice - Tél. 93.85.22.33</li> </ul> | <p><b>LILLE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Digit Center Boutique 221 bis Centre Commercial Villeneuve-d'Ascq 59650 Villeneuve-d'Ascq - Tél. 20.47.44.23</li> </ul> <p><b>CALAIS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tempa X 8, rue Charost 62100 Calais - Tél. 21.96.80.71</li> </ul> <p><b>AUBAGNE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tempa X Centre Commercial Barnaud 13127 Aubagne - Tél. 42.70.43.55</li> </ul> <p><b>MULHOUSE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Digit Center 7, rue du Rain 68100 Mulhouse - Tél. 89.56.61.65</li> </ul> |
|--|--|--|

Pour commander, cochez les articles choisis, faire le total, remplir le bon ci-dessous et expédier cette page accompagnée du règlement à l'adresse du DIGIT CENTER le plus proche de votre domicile.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_ Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ Localité \_\_\_\_\_ Montant des commandes \_\_\_\_\_

Frais de port : 20 F Montant total \_\_\_\_\_

# SALUT LES CHROMOS!

Salut les prolégomènes. Je vais vous expliquer le truc de la semaine dernière, à propos de Carali. Chaque fois que je le vois, je lui pose un défi, du style "t'es pas cap de dessiner une rue commerçante sur deux centimètres carrés", ou "chiche que tu dessines pas l'histoire de l'humanité en deux cases". Et à chaque fois, il y arrive. Et en plus, il trouve le moyen de répondre à mes exigences tout en détournant le but premier. La semaine dernière, il a mis un symbole d'amour et de paix, en lui casant une arme dans les mains. Cette semaine, je renonce : il trouvera toujours moyen de tricher.

UN DÉFI POUR MONSIEUR LA PROMO:



ENFOIRÉ!

Bon bon bon. Cette semaine, la promo, c'est "Le grand ancêtre" de Franz et Vernal. Et ce que je vous file gratos, c'est 5 cartes postales de Hermann, parce que je sais pas si Milou vous l'a dit, mais c'est lui qui a créé la série. Donc, 5 cartes postales de Hermann.

Je précise que vous pouvez toujours bénéficier des promos passées. Par exemple, vous voulez le "Bal de la sueur" de la semaine dernière, il suffit de le demander, je vous fais les mêmes conditions.

Je reprécise qu'en commandant trois bouquins de la liste ci-ci (non comprise la promo), je vous file gratos l'album de Franquin et Delporte, "Les robinsons du rail". Si vous en commandez cinq, c'est le "livre du fric" de Masters que je vous offre, mais non compris les trois précédents. Pour avoir le Masters et le Franquin, faut en commander huit. C'est comme ça.

Euh... C'est tout pour cette fois.

Je veux et j'exige "le grand ancêtre", parce que les indiens, on a pas fait mieux pour foutre la pâtée aux cowboys. Je raque 33,50 balles, en n'oubliant pas les 6 balles de port par album si ma commande est inférieure à quatre. J'arrête là parce que sinon je vais raconter ma vie.

Je veux 643823484 albums de la liste ci-dessuscôté. Je gagne tellement de cadeaux que c'est vous qui me devez du fric. J'attends. Non, allez, je blague, j'en veux pas beaucoup, je les marque sur la feuille que vous trouverez jointe, et démerdez-vous pour calculer les cadeaux.

Il n'y a pas de feuille jointe, parce qu'il n'y en a pas besoin : je veux juste le catalogue gratuit, et j'espère que je ne vous ai pas trop dérangé, monsieur La Promo, s'il vous plaît.

- TRAGIQUES DESTINS 49,00
- TSCHAW 45,00
- THORGAL 33,50
- SERGENT KIRK IV 55,00
- CLARKE ET KUBRICK 2 38,00
- BLOODI ET LES RONGEURS 30,00
- SUR L'ETOILE 42,00
- CHIURES DE GOMME 228,00
- MINE DE PLOMB 228,00
- MONSIEUR SOURIRE 90,00
- LEA 55,00
- CARMEN CRU 45,00
- LE TEMPS DES INNOCENTS 38,00
- CIA 69,00
- LA FIANCÉE DE LUCKY LUKE 36,50
- PETER PANK 56,00
- MORTES SAISONS 33,00
- LE CHIEN DES CISTERCIENS 38,00
- LE MARCHAND D'IDÉES 38,00
- PETITS ANGES 45,00
- BIG CITY 90,00
- LA GUERRE DES BALEINES 33,50
- BONJOUR, MONDE CRUEL 47,00
- LA ROBE NOIRE 33,50
- LE SECRET DE PARACHUTEC 42,00
- JOHN AND BETTY 75,00
- UN HOMME DANS LA FOULE 120,00
- LE REVE AUX 7 PORTES 33,50
- LES COUSINS D'EN FACE 33,00
- DRACULA 78,00
- LA COMTESSE ROUGE 52,00
- EL BORBAH 60,00
- LE GRAND ANCETRE 33,50

Nom : .....  
 Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 Code postal + ville : .....  
 Envoyer ce bon à : IMPRESSION 3 impasse du Colombier, 95230 SOISY.

## LES BOGDANOFF PRÉPARENT UN 1000 KO POUR DEMAIN

Suite de la page 24

espèce de côté CNDP, Centre National de Documentation Pédagogique. Il faut connecter ça, en faire un système ouvert, sympathique, agréable, drôle, etc. (...). C'est une question de savoir faire. Je crois qu'il y a en effet des magazines à créer, un ou plusieurs en France et qui pourraient être animés par des gens compétents et capables de faire quelque chose de bien".

Vous ne trouvez pas ça bien, vous ? Entre nous, Temps-X est l'une des émissions du samedi qui tient le mieux la route. Le samedi, rares sont celles qui ont fait sept ans sans virer de bord. Alors, on pourrait peut-être les écouter, non ? Ce qu'ils ont dit plus haut est une question de bon sens. Toujours plus fort, les Bogdanoff ne se sont pas associés avec Digit

Center pour rien. Grichka - Il y a plusieurs années, quatre ans exactement, je me suis dit, Temps-X est un système qui est extrêmement efficace pour diffuser des idées sur la conquête des nouvelles technologies. Mais il serait très intéressant de voir un jour exister des magasins qui regrouperaient toutes ces technologies du futur. Digit Center va de plus en plus essayer de conquérir une place laissée encore assez vaquante sur le terrain de la nouvelle technologie, sur l'intégration du futur dans le présent. Igor - L'innovation doit trouver un lieu d'identification et de diffusion, c'est le cas pour Temps-X. C'est notre mission de le faire. HHHHebdo - Et Digit Center est la dimension supplémentaire de Temps-X.

Igor - C'est tout à fait ça. HHHHebdo - Est-ce que Digit Center ne va pas monopoliser... Igor - Non absolument pas... Dahan - Le message doit passer "over" Digit Center. On est là pour promouvoir tous ces messages. HHHHebdo - Si une innovation se fait chez un concurrent de Digit

ser la concurrence. C'est la loi du marché. Igor - Cet accord n'est pas exclusif de toute autre diffusion concernant d'autres produits. Tous les fabricants devraient y trouver leur compte, la porte ne leur est pas fermée par Digit Center. HHHHebdo - vous remettez en cause les grands schémas classiques de commercialisation de la technologie ? Igor - trop lourds, trop pesants. Grichka - Et pas adaptés à la rotation des idées nouvelles. Allez, à force de les faire causer, ils ont fini par me lâcher qu'ils bossaient sur l'holographie, la lasero-graphie et d'autres projets qu'ils préfèrent "garder secrets". Espérons que tout ceci se réalisera dans les plus brefs délais. Dès que l'on peut, on vous montre tout ça. Si ça marche, on n'a pas fini d'entendre parler des Bogdanoffs !



IGOR ET GRICHKA EN PLEINE OSMOSE

Center.. Igor - Il n'y a aucun problème. De toute façon, personne n'a le monopole de l'innovation. HHHHebdo - Ça n'a rien à voir avec une association financière ? Igor - Non. Dahan - Je suis le premier à passer

# les plus de Micro Application

## AMSTRAD LOGICIELS

**D.A.M.S. POUR AMSTRAD CPC**

- Editeur pleine page avec scrolling/haut et bas
- Assembleur turbo ultra-rapide
- Moniteur de langage machine complet
- Désassembleur avec génération de listing-source (Label et DEF)

D.A.M.S. est un logiciel intégrant un assembleur, un moniteur et un désassembleur symbolique pour développer et mettre au point facilement des programmes en langage machine sur les micro-ordinateurs AMSTRAD. Les trois modules sont co-résidents en mémoire ce qui assure une grande souplesse d'utilisation. Vous pouvez notamment utiliser un éditeur plein écran, un assembleur immédiat, un désassembleur symbolique, une trace et beaucoup d'autres fonctions très puissantes. D.A.M.S. est entièrement relogable et est bien évidemment écrit en langage machine.

Ref. AM 208  
 Prix sur cassette 295 FF TTC pour CPC  
 Ref. AM 308  
 Prix sur disquette 395 FF TTC pour CPC  
 D.A.M.S. Disponibles pour 464, 664, 6128.

**WATSON AMSTRAD AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR EN FRANÇAIS**

Contient un livre et un logiciel LE LIVRE

Cet ouvrage introduit le débutant à la programmation du Z80 grâce à la méthode du Dr WATSON qui selon les critiques vaut son pesant d'or! Aucune connaissance préalable n'est requise et le but du livre est d'assurer au novice un succès total. A la fin du livre les instructions du Z80 sont expliquées en détail. De nombreux exemples illustrent les différentes étapes du cours alors que des exercices (les solutions sont fournies) testent la compréhension.

LE LOGICIEL Un assembleur Z80 complet est livré sur cassette et comprend:

- Etiquettes Symboliques
- Directives d'Assemblage
- Chargement Sauvegarde
- Copie Ecran
- INSERT DELET

L'assembleur permet d'écrire des programmes facilement en langage d'assemblage puis les transforme en code machine (langage machine). Pour vous aider à comprendre les rotations mathématiques utilisées, une démonstration de l'utilisation des nombres binaires et hexadécimaux est fournie. Un programme utilisant les commandes graphiques additionnelles décrites dans le livre est également fourni.

Ref. ML 126  
 Prix 195 FF K7  
 295 FF disquette

**MICRO APPLICATION ANNONCE SUPERPAINT un programme sensationnel qui donne un "LOOK DE 32 bits" à votre CPC.**

Vous connaissez certainement les programmes appelés "PAINT" qui étaient jusqu'à maintenant réservés aux micros 32 bits? Rapides, spectaculaires, ils permettent de réaliser de fantastiques graphismes très facilement et en un temps record. Aujourd'hui avec SUPERPAINT vous pouvez vous aussi sur votre CPC accéder et profiter des fantastiques possibilités d'un véritable logiciel "PAINT".

**Les Fonctions Principales de SUPERPAINT**

- Trace de rectangles, lignes, cercles, ellipses
- Arrondissement des angles (très important)
- Toutes les formes peuvent être colorées ou tracées
- Quatre grosseurs de traits disponibles
- Sélection par menu déroulants et icônes (type 32 bits)

SUPERPAINT est livré sur disquette 3 pouces accompagné d'une documentation en français. SUPERPAINT fonctionne sur CPC 464, 664 et 6128. SUPERPAINT ne coûte que 395 francs!

**DEMANDEZ LE CATALOGUE MICRO-APPLICATION. 20 PAGES DE LIVRES ET DE LOGICIELS POUR AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, IBM, APPLE...**

LES PLUS POUR COMMODORE 64 ET 128 Catalogue Automne 85

## AMSTRAD LIVRES

**TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC (Tome 1)**

De nombreux domaines sont couverts (graphismes, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichiers, éditeur de textes, etc.).

Ref. ML 123  
 Prix 129 FF

**LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC 464 (Tome 6)**

Tout absolument tout sur le CPC 464. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en propre CPC. Organisation de la mémoire, le contrôle vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM DESASSEMBLÉE et COMMENTÉE.

Ref. ML 122  
 Prix 249 FF

**LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC (Tome 7)**

Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples.

Ref. ML 127  
 Prix 149 FF

## COMMODORE LOGICIELS

**BASIC 64 Une fusée!**

Le compilateur BASIC 64 est le 1<sup>er</sup> à fournir la possibilité de traduire des programmes BASIC, soit en langage machine, soit en SPEED CODE. Les 2 versions ont pour effet de faire tourner vos programmes de 4 à 14 fois plus vite. Traitez avec BASIC 64 tous les programmes qui vous semblent trop lents.

Ref. MD 107  
 Prix 350 F TTC

**BASIC 128:**

Compilateur pour Commodore 128. Compile toutes les instructions du nouveau super BASIC 7.0 MD 111 450 Francs

**PROFIMAT:**

Assembleur, moniteur, désassembleur disk 350 FF MD 106

**TOOL + EXTRA TOOL:**

Extension basic plus de 70 nouvelles commandes pour graphismes sprites musique prog structure 300 Francs

## COMMODORE LIVRES

**LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541**

Un livre indispensable qui vous explique de façon exhaustive et claire l'utilisation du floppy Commodore 1541. Fichiers relatifs, manipulation des blocs et de la directory, gestion de fichiers complète, moniteur disque, listing du DOS commenté, spooler. Le must absolu!

Ref. ML 101  
 Prix 179 FF

**TRUCS ET ASTUCES DU COMMODORE 128 Plus de 300 pages.**

Ce livre est un hit pour chaque utilisateur de Commodore 128 et contient des informations essentielles sur le BANKSWITCHING et la configuration de la mémoire, la description des registres du contrôleur Vidéo et la programmation graphique en 640 x 200 sur l'écran 80 colonnes, les fenêtres, le fonctionnement en mode multi-tâches, la structure des instructions, et beaucoup de programmes exemples et utilitaires.

Disponible.  
 Ref. ML 135  
 Prix 149 FF

**LA BIBLE DU COMMODORE 128**

Plus de 600 pages. Description complète du système, du hardware et des interfaces, explications des chips VIC, du système vidéo (640 x 200 en haute résolution avec écran de 80 colonnes sur 25 lignes), le SID, la description détaillée du MMU (Memory Management Unit) et comme toujours le listing commenté de la ROM et de nombreux programmes exemples et utilitaires à taper. Un super livre, comme toutes les BIBLES de Micro Application!

Disponible.  
 Ref. ML 136  
 Prix 249 FF

## ATARI ST LIVRES

**LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE DE L'ATARI ST**

Plus de 250 pages. Tout ce qu'il faut savoir pour tirer au mieux parti de votre ATARI ST. Système de calcul et de bit manipulation du 68000.

utilisation des registres, structure des commandes, programmation structurée : récursion, piles, procédures et fonctions, listings sources et programmes assembleurs, routines systèmes... Un super livre! Disponible Octobre.  
 Ref. ML 141  
 Prix 149 FF

## THOMSON LOGICIELS

**MACRO LANGAGE ASSEMBLEUR POUR THOMSON MOS**

ML 1 est un macro-assembleur symbolique qui contrairement aux assembleurs conventionnels permet de mixer les langages BASIC et Assembleur à volonté. Vous pouvez donc utiliser les qualités propres à ces deux langages universels (souplesse et facilité de programmation pour le BASIC puissance et rapidité pour l'assembleur) pour développer très efficacement des programmes sophistiqués (jeux, utilitaires, applications pro.).

ML 1 comprend:

- un éditeur plein écran
- 102 macro instructions prédéfinies qui rendent le langage machine accessible à tous
- un Moniteur et un Désassembleur pour travailler directement sur la mémoire du MOS
- définition des macro instructions
- chargement et exécution Assembleur BASIC
- passages de paramètres à partir du BASIC

**NOUVEAU**  
 245 F

## THOMSON LIVRES

**LES ADRESSES MEMOIRES DE L'AMSTRAD CPC.**

**NOUVEAUX TRUCS POUR LE 6128.**

**REGARDS SUR L'UNITE DE DISQUETTE.**

**SPOOLER IMPRIMANTE POUR CPC 664.**

**MICRO - INFO N°2 - 20F**

88 pages.

**BON DE COMMANDE**

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX

Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application

Nom Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_ C.P. : \_\_\_\_\_

TOTAL TTC : \_\_\_\_\_

CB date d'expiration : \_\_\_\_\_

Mandat  Chèque  CCP

Date et signature : \_\_\_\_\_

Port gratuit pour toute commande supérieure à 250 F

## EDITO-PROVERBES

Neige en novembre, Noël en décembre. Je dirais même plus : films nuls en décembre (et y en a !) ; lièvre à Pâques. Ou comment vous dire ça ? Escroqueries à Noël, choucroute au Printemps ! !

## SANTA CLAUS

de Jeannot SZWARC

avec Dudley MOORE (Patch, pire que jamais en petit elfe tendance Cage aux Folles), John LITHGOW (B.Z., le seul bon moment du film), David HUDDLESTON (Santa Claus, chargé de pousser des hohoho à longueur de pellicule comme s'il avait les fesses sur des charbons ardents).

9/20

Un gros problème au cinoche c'est quand des producteurs mettent la main sur un filon juteux et qu'ils arrivent plus à s'en séparer. C'coup-ci on retrouve Alexandre et Ilya Salkind (père et fils), spécialistes de la niaiserie volante et rebourrée qui ont déjà commis la monstrueuse trilogie Superman, plus l'immonde Supergirl. Convaincus de tenir la bonne recette, ils s'attaquent aujourd'hui à l'homme volant le plus célèbre du monde : le Père Noël ! Un pari très ambitieux qui leur a coûté 50 millions de dollars et qui leur impose de sortir le film simultanément aux quatre coins du globe. Cause que ça serait péni-

ble de sortir un film sur le Père Noël à Pâques !

Dans cette version sans le Petit Jésus, le Père Noël est un brave bûcheron marié à une brave paysanne. Les pauvres chéris vont mourir de froid dans une tempête de neige... Mais, manque de bol, ils n'auront pas droit au paradis. Ils atterrissent au Pôle Nord où ils sont accueillis par une horde de braves petits elfes, ceux-là mêmes qui fabriquent les jouets de Noël et qui avaient justement besoin d'un coursier costaud et infatigable.

Parmi les elfes il y a Patch, le génial inventeur de trucs minables et inutiles. Pour faire face à la demande croissante en jouets il invente une chaîne de montage pour jouets. Qui va lamentablement se planter. Patch va s'exiler sur Terre et se faire avoir par B.Z., un gros plein de sous qui rêve de créer un Noël 2 vers le mois de Mars pour se faire encore plus de pognon.

Ça va nous donner un bordel pas croyable à Noël mais le Père Noël va tout arranger.

Le tout est parfaitement sirupeux et gluant, d'une lourdeur à te faire gerber tes derniers marrons glacés. L'équivalent américain du terrifiant "J'ai rencontré le Père Noël" de Christian Gion l'an passé.

Pourvu que ça ne marche pas pour qu'ils n'aient pas la merveilleuse idée de nous infliger un Santa Claus 2 !

Au fait, j'allais oublier de vous dire que même le titre est bête : Santa Claus c'est le nom du Père Noël aux Etats-Unis; ils ont même pas été foutus de traduire ça, c'est vous dire...



## LA DERNIÈRE LICORNE

un dessin animé d'Arthur RANKIN et Jules BASS



Alors comme ça y en aurait plus qu'une seule de licorne. Et même que ses copines elles sont pas vraiment mortes, elles ont été pourchassées et jetées à la mer par une bête immonde et purulente. J'ai nommé le Taureau rouge qui bosse pour le Roi Haggard (du Nord, tout le monde descend !). Un Roi débile qui se fait chier à mort dans son palais-catacombes et qui se croit obligé de faire chier tout le monde autour de lui pour pas être le seul ! ! Alors que voici que voilà la superbe der de der de licorne. Celle par qui les malheurs du Roi vont arriver puisqu'elle a décidé de délivrer ses copines. Sur sa route elle va évidemment se cogner à des tas d'obstacles plus ou moins infranchissables, un peu comme Philippe de Dieuleveult avant qu'il ne tombe de son pédalo chez les Zoulous.

Comme dans tout dessin animé qui se respecte (à noter les subtiles ressemblances avec la recette Disney) elle va se faire des potes chemin faisant : l'apprenti-magicien Schmendrick, Molly Grue la bonne à tout faire de service et comble d'horreur, le faux-fils du Roi, le Prince Lir. Faut dire

qu'entretiens la licorne, vierge et pure comme ils disent dans le Petit Robert (vous pouvez vérifier) a été transformée en poupée hyper bien roulée. Et du coup elle va diablement intéresser le jeune Prince qui commençait à se lasser de faire bande à part. Quel pied !

Et puis comme c'est quand même un brave petit conte de fées, les deux tourtereaux vont pas se retrouver au pieu



ensemble, bande de dégoûtants ! Ils vont seulement se donner un petit bisou de rien et unir leurs forces pour détruire le Taureau rouge et délivrer les licornes.

Mais tant va la vierge au mâle qu'à la fin elle se casse : ce con de Schmendrick va à nouveau transformer la licorne en licorne (comme c'est original ! !) et tout le monde il va se séparer cause que le film il est terminé !

Bon vous me connaissez, hein : fleur bleue et sentimental en diable que j'suis. Un vrai gosse dans l'âme. Alors vous pourriez vous foutre de ma gueule mais figurez-vous que cette banalité de conte cucu m'a plu !

En fait le gros malheur de "la Dernière Licorne" c'est que les dessins et l'animation sont très, très nuls. Dans le style des aventures à la noix de joolie Candy à la télé, pour vous situer le niveau ! Bref c'est pas terrible, mais c'est tellement chou comme histoire...

## NIGHT MAGIC

de Lewis FUREY

avec Carole LAURE (Judy, obligée de jouer dans le film de son mari, quelle désolation ! Enfin elle est mignonne et elle chante bien, c'est déjà pas mal), Nick MANCUSO (Michaël, le partenaire de Deneuve dans Paroles et Musique, la mine palotte pendant tout le film, il a pas dû supporter l'hiver canadien !), Stéphane AUDRAN et Jean CARMET (en propriétaires de théâtre, chargés de boucher les trous du scénario par quelques réflexions philosophico-tartes).

10/20

En huit lignes on pourrait dire que c'est l'histoire de Michaël, chanteur qui rêve de tout avoir : le succès, le pognon, l'amour. Un soir de déprime noire, trois anges exauceront son vœu. Pire, un des anges, Judy, craque pour Michaël et va se mettre à la colle avec lui. Mais quand le beau brun aura tout, il en voudra encore plus. Mais ça il devra le payer très cher. Y a plus de doute : nous sommes en présence du nouvel accès de fièvre mégalo-maniaque du trop fumeux Lewis Furey.



Léonard Cohen aux paroles, lui à la musique et à la réalisation (sa première mise en scène). Et toujours lui à la voix pour les trucs chantés par Michaël ! Il chante, il chante le Furey, le Furey de la voix jolie ! Mais il ne laisse pas indifférent.

Alors deux alternatives : soit t'es fan et t'aimes, soit t'en as rien à foutre du tas de niaiseries dégoulinantes qui sont censées constituer le film et tu te casses fissa ! Moi j'dis seulement que c'est horriblement prétentieux mais comme y a quelques morceaux très mignons, je ne prendrai pas parti ! Feintés les lecteurs ! !

## SILVERADO

de Lawrence KASDAN

15/20

Avec Kevin KLINE (Paden, revoilà le partenaire de Mervil Streep dans Le Choix de Sophie, toujours balèze), Scott GLENN (Emmett, encore un tout bon à la gueule taillée dans le roc), Rosanna ARQUETTE (Hannah, rivale de Madonna dans Recherche Susan désespérément, elle a que deux phrases à dire ici mais

elle est craquante quand même !) et surtout Linda HUNT (Stella, la naine de L'Année de tous les dangers et de Dune, simplement géniale !).

J'peux pas trop râler cause que j'avais été prévenu à temps. Comme quoi Lawrence Kasdan aurait décidé de s'attaquer au plus grand mythe de l'histoire du cinéma : le western. Mais attention, pas pour tout chambouler, casser les héros indestructibles, faire gagner les Indiens ou d'autres conneries vaguement originales qui m'auraient gâché mon plaisir. Non, non, tout ce qu'il voulait, c'est utiliser les qualités techniques de l'image 1985 pour y caser tous les ingrédients du bon gros western classiques. Frustré qu'il était Mister Lawrence d'avoir dû se taper les monstrueux westerns-spaghettis de papa Leone pendant sa jeunesse.

Enfin vous faites plus de mourron pour lui : il est vengé ! ! Le résultat est à la hauteur de ses espérances. Tout y est : le gros shérif pourri, le p'tit frère emprisonné injustement, une cohorte de pionniers sans défense avec Hannah, la belle veuve qu'aurait besoin d'un gentil cow-boy soli-

taire. La rencontre de quatre aventuriers dont le seul point commun est de faire route vers Silverado, réunis par le hasard et l'injustice. Ils détestent bien entendu la violence mais ils sauront faire parler la poudre pour délivrer Silverado, noyauté par un gros propriétaire qu'a fait alliance avec le shérif. Bouhh, les grands vilains ! C'est certain c'est que vous allez pas être étonnés par le scénario qui ressemble à un digest des meilleurs morceaux des westerns hollywoodiens. Avec un gros



clin d'oeil sur Johnny Guitar. Avec toutes les qualités du genre mais aussi avec tous ses défauts. Les méchants se précipitent à 40 sur le pauvre petit héros seul contre tous, ils ont une panoplie effroyable d'armes meurtrières alors que le héros n'a qu'une malheureuse cartouche dans le barrillet de son revolver acheté en solde. Et qui c'est qui gagne ? Ben oui c'est le plus faible en quantité, mais comme il est très malin et très agile il gagne pasqu'il est le meilleur en qualité. Désespérant ! ! Evidemment tout ça c'est des finasseries d'intello pasqu'en fait c'est hyper rythmé, hyper bien joué dans le style grands yeux bleus fixant la vaste plaine, très réussi quoi !

Faudrait quand même vous rappeler que Lawrence Kasdan n'est rien moins que le scénariste des Aventuriers de l'Arche perdue et des épisodes 2 et 3 de la saga Star Wars ! Plus le réalisateur de deux films formidables : La Fièvre au corps et Les Copains d'abord.

Un dernier conseil : allez voir ce petit bijou insensé sur grand écran et en son Dolby. Ça permet de mieux jouir... des vastes étendues sauvages de l'Ouest !

## UNE SAISON ITALIENNE

de Pupi AVATI

avec Christopher DAVIDSON (Amadeus), Lino CAPOLICCHIO (le père), Gianni CAVINA (le cousin)

Figurez-vous que de juillet à octobre 1770 le jeune (mais déjà génial, faut pas déconner !) Wolfgang Amadeus, accompagné de sa nounou-imprésario de père, arrive à Bologne. Et pourquoi qu'y vient en Italie le petit génie ? Il vient passer un examen (oui, oui, lui aussi !) pour devenir membre de l'Académie Philharmonique de Bologne, passeport indispensable à l'époque pour faire carrière.

Vaguement fauchés, le père et le fils Mozart sont hébergés par le Comte Pallavicini en échange de quelques courbettes aux pieds du prince et de quelques boeufs au piano pour les longues veillées d'automne.

Ça eut pu être cool comme film, sauf que Pupi Avati a pris prétexte de toutes les rencontres de Wolfgang pour tracer une galerie de portraits les uns les plus jetés que

les autres. Là où ça devient franchement désolant c'est qu'il veut nous faire avaler que Mozart a appris tout ce qui n'est pas musique en trois mois chez les Ritals. Les nanas, l'amour, l'amitié, l'attrait du pouvoir et du fric, la débrouille, la folie, la mort, tout j'vous dit, il a tout appris là-bas. Il manque que la recette des macaronis à la sal-separeille, et encore ! ! C'est qu'il m'inquiète le plus c'est qu'on risque de voir le moindre éternuement de Mozart un 30 février transformé en film depuis le succès du AMADEUS de Milos Forman. Ah j'oubliais quand même : les images sont superbes mais c'est bien peu de chose quand on s'emmerde ! !



## BÂTON ROUGE

de Rachid BOUCHAREB

avec Jacques PENOT (Mozart), Pierre-Loup RAJOT (Abdenour), Hammou GRAIA (Karim)

Le rock mène à tout à condition d'en sortir. C'est ce qu'apprendront Karim, Mozart et Abdenour, trois potes qui galèrent comme des boeufs dans une zone quelconque d'une banlieue quelconque. De boulot intérimaire en allocations de chômage ils courent après un mirage qui nous attire tous : REUSSIR

Et pour eux la seule façon de réussir c'est d'aller aux States, à Baton Rouge. Tout ça à cause de Mick Jagger qui hurlait dans Memory Hotel : "I got to fly today on down to Baton Rouge". Le rêve débile, mais leur rêve à eux.

Ca sera pas facile mais ils vont y arriver dans leur paradis Coca-Cola. Ils vont salement retomber sur leur cul en s'apercevant que ce bled tant rêvé n'est qu'une zone à cons comme les autres. Le manque de tunes, les flics tarés, les ringards à tous

## AMUSE-GUEULES



les coins de rue, tout y est. Aux States comme en France.

Mais comme ils sont bien sympathiques ces chers petits vont s'en sortir la tête haute. Mozart va rester aux States comme groupie-manager d'une réplique de Sade (je parle de la chanteuse aux grosses lèvres). Karim et Abdenour, expulsés du pays de la liberté, vont ouvrir un fast-food. Même que il paraîtrait que le coup du fast-food (inutile dans le film) ça serait une histoire vraie puisqu'en 1981, un California Burg a ouvert dans les mêmes conditions à Argenteuil.

Bon tout ça c'est bien gentil, quelquefois marrant et souvent attachant. Et surtout les trois p'tits gars sont super avec un gros bisou à Pierre-Loup Rajot, mon choucou ! Le hic c'est qu'à vouloir nous entraîner de force dans son histoire, Rachid Bouchareb nous balance tellement de bons sentiments que ça en devient collant et hyper-prévisible. Le film te colle aux yeux, ronronne doucement et t'endort finalement comme une joolie histoire racontée aux mômes pour qu'ils pioncent plus vite. Sympa quoi, mais pas de quoi en faire un fromage !

# AU SECOURS : JE SUIS PERDU

1

Ça, c'est la page d'accueil de Télétel 3. Tapez HG pour rentrer sur le serveur proprement dit, et allez voir en case 2 si j'y suis.

2

Voilà, vous êtes sur le sommaire. 13 options s'offrent à vos petits doigts qui n'en peuvent plus de tant de magnificence. Cases 3 à 15, les options en question et ce qu'elles vous offrent.

3

L'édito. Pas celui de n'importe quel pékin choisi au hasard dans une ruelle immonde à l'ambiance glauque, non. Celui du Boss, le vrai, le seul, l'unique. Enfin... Disons qu'il fera un édito si il arrive à s'arracher à la messagerie. Suite pour lire la suite (pas bête, hein ?). Retour pour revenir dans le texte, Sommaire pour revenir au... sommaire.

4

Bafouilles. Pour ceux qui manient mal la langue de San-Antonio, ça veut dire "courrier". Vous pouvez nous écrire ou lire vos réponses. Tapez EC : vous atterrissez en case 16. Tapez RE : c'est en case 17 qu'il faut vous rendre.

5

Section Pirate. Un gros morceau. Si vous n'êtes pas encore rentré dans cette rubrique, tapez un pseudonyme et un code que vous choisissez, puis allez voir en case 18 ce qui s'y passe. Si vous êtes un habitué, rentrez votre pseudonyme et votre code, puis allez en case 19.

6

Bidouille grenouille. Vous avez le choix entre chercher des solutions de jeux (allez en case 20), des bidouillages (case 21), des déplombages (case 22) et des bidouilles système (case 23).

7

Hebdo Logiciels. Ça, c'est une banque de données d'en quoi ? Fer, oui. Tapez le nom de votre ordinateur, le type de programme que vous cherchez, et allez en case 24, il y est sûrement.

8

Hit logiciels. Alors là, on n'y est pas allé, parce qu'on nous a dit qu'il y avait des lions. Non, sans déc', ce sera un hit-parade des logiciels du commerce, mais c'est pas prêt. 12 esclaves sont fouettés nuit et jour pour que vous puissiez y accéder bientôt.

9

Concours. Faites Guide, vous aurez les explications et le règlement. Faites Suite, et allez en case 25.

10

Ciné-BD-Télé-Musique. Lequel des quatre ? Choisissez, et une fois votre choix fait, allez en case 26, y a quelque chose pour vous.

11

Cette semaine. Là, c'est une avant-première. Vous pourrez dès le mercredi savoir ce qu'il y aura dans votre HHHHebdo du vendredi. Faites Suite, et plongez en case 27.

12

Annonces Micro. Euh... Ben oui, quoi, c'est des petites annonces consacrées à la micro. Seul inconvénient : y a plus de jolie claviste. Tapez 1 pour vous retrouver en case 28, et 2 pour aller directement en 29.

13

Annonces pas micro. Vous avez le choix : en consulter ou en passer. Pour chacune de ces options, vous choisissez la rubrique : virées, hébergement, emploi, rencontres et puces. Allez en 30, ça peut pas vous faire de mal.

14

Messagerie. "Ah ha. Une messagerie, sans blague. Et ça sert à quoi ? A passer des messages, cong'" (extrait d'une interview de Ceccaldi (le "boss") sur TF1). Tapez votre pseudo et votre département (vous pouvez taper 99 si ça vous chante, mais vous n'êtes pas prêt de rencontrer quelqu'un de votre région !). Glissez doucement vers la case 31.

15

Après 20 heures. Allez vous faire surprendre en 32.

16

Donnez un numéro matricule (just like in the army, old branch), et retenez-le : il vous sera nécessaire pour lire la réponse. Aller taper votre prose en faisant Suite. Une fois fait, allez en case 33.

17

Tapez le matricule que vous avez donné en case 16. Tapez ensuite le numéro de question de la case 33, et qu'obtenez-vous ? Votre réponse ! Génial, non ?

18

Désolé ! Vous n'êtes pas encore un Pirate Officiel. Faites Suite pour nous refiler un tuyau pour prouver votre valeur, et allez ensuite en case 34.

19

Bienvenue, cher Pirate Officiel ! Que choisissez-vous, la banque de données (35) ou la messagerie (36) ?

20

C'est des solutions, que vous voulez ? Ok, c'est parti. De quel jeu, sur quelle machine ? Tous les jeux de votre machine ? No problem ! Faites Suite pour faire défiler les pages.

21

Des bidouillages, quoi de plus simple ? Allez, dites-nous quel jeu sur quelle bécaune, et on vous dira comment avoir des vies infinies.

22

Le coin de l'anti-café. Faites une copie de votre logiciel avant que le café maudit ne se renverse dessus ! Et pour vous, qu'est-ce que ça sera ?

23

Une recopie d'écran, un copieur universel... Fouillez, fouillez, vous trouverez sûrement ce qu'il vous faut.

24

Regardez : ça, c'est la liste de tous les programmes qui correspondent à votre demande. 24 jeux d'action en basic sur Commodore. Vous voulez des précisions sur le 4ème ? C'est en case 37 que ça se passe !

25

Oh, un couloir avec six portes. Chacune de ces portes donne sur un concours différent : la première, c'est le ciné, la seconde donne sur la musique, la troisième sur le monde passionnant de la micro-informatique, la quatrième vous plonge directement dans la bande dessinée, la cinquième dans la pube et la sixième dans la télé. Allez voir ce qu'on y fait en case 38.

26

Voilà, les rubriques habituelles. Que vous soyez dans le ciné, la bd, la télé ou la musique, même principe : vous choisissez le film, l'album, l'émission ou le disque qui vous branche, vous tapez son numéro et vous avez l'avis du spécialiste sur la question.

27

On va pas tout vous dire, hein, faut pas rêver ! Mais vous saurez dans les grandes lignes ce qui se passe au fur et à mesure que ça arrive. Apple baisse ses prix ? Sinclair sort un 234235 bits pour 12 balles ? Amstrad sort le même pour 6 balles ? C'est ici !

28

Bon, dites-moi ce qu'est votre micro, ou vos périphériques, et faites Suite pour rédiger votre annonce.

29

Vous avez une marque qui vous intéresse plus particulièrement ? Oui ? Le Machbrô 64 ? A quel prix ? 100 balles ? Ok, notez-moi tout ça et allez en 39, on verra si on peut faire quelque chose pour vous.

30

Voilà, les annonces défilent. Si vous avez choisi rencontres, vous pouvez en plus choisir la région. Faites Suite, ça défile.

31

Bon, on y est. En haut, les pseudos des personnes connectées en même temps que vous. Si le demi-écran est plein, faites \* et Suite, vous verrez les autres pseudos. Si le numéro à côté du pseudo est en inverse, cette personne est occupée. En bas, c'est les forums. Si vous tapez le numéro d'une personne libre, il recevra le message : "Voulez-vous communiquer avec machin ?" et s'il répond oui, vous vous retrouverez tous deux sur un salon privé. Si vous tapez le nom d'un forum, vous vous retrouvez sur ce forum, avec au maximum quatre personnes. Causez, c'est fait pour.

32

Ah, la surprise. On va la faire durer un peu. Regardez ce bel écran et allez vous recueillir en 40.

33

Attention ! Notez bien ce chiffre, il vous permettra d'obtenir la réponse.

34

Là, on vous explique gentiment : on va examiner votre demande, réponse dans trois jours. Mais c'est que c'est un club privé, ça !

35

Voilà, vous avez accès aux codes des petits copains. Sympa, comme système, non ?

36

La même messagerie que tout à l'heure, sauf que là, vous êtes entre vous, bande de pirates : nulle oreille gênante ne viendra vous espionner.

37

Ça, c'est le résumé du programme. Vous saurez au moins de quoi ça parle et vous pourrez envoyer 10 balles au journal pour vous procurer le numéro dans lequel est paru ce superbe programme presque neuf.

38

C'est là que ça devient dur ! Vous vous imaginez quand même pas qu'on va vous filer des tas de cadeaux pour rien, non ? A vous de prouver vos connaissances en répondant à ces 10 questions. Une fois fini, laissez votre nom et votre adresse : vous recevrez peut-être le gros lot...

39

Toutes les annonces répondant aux critères que vous avez déterminés défilent. Comme ça, vous perdez moins de temps à éliminer ce qui est trop cher, ce qui ne vous concerne pas...

40

Et la surprise : il n'y en a pas ! Comme l'application (secrète) prévue n'est pas tout à fait au point, on ne vous dévoile rien. Pour l'instant, vous tombez sur la messagerie de la case 14. Dans un peu moins de pas très longtemps, vous aurez... Ah ah ! Secret !

# DEMANDEZ LE PROGRAMME

## Achetez vos logiciels les yeux fermés, nous les avons testés pour vous !

Tous les beaux, tous les bons logiciels se retrouvent ici. Ils y viennent sans la pub, uniquement pour ce qu'ils ont dans le ventre. Les prix s'approchent du plus bas : normal, nous préférons ramener le soft à sa plus juste valeur. Du coup un bon programme trop cher ne figurera pas dans la page. Les autres sont classés par ordre de préférence, pas par rapport qualité-prix, achetez si vous voulez !

### LE CINQUIEME AXE

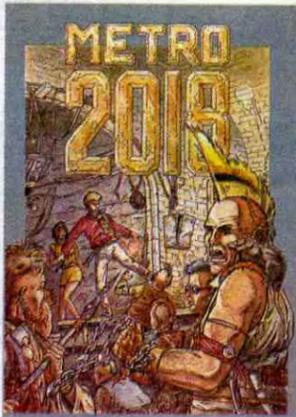
Vous êtes le dernier espoir de toute l'histoire de l'humanité : l'univers se déplace lentement sur son cin-



quième axe, l'axe probabiliste. Il ne vous reste plus qu'à vous défoncer la santé à flinguer à grands coups de savate tous les cyborgs qui se sont révoltés contre l'humanité et à récupérer les dix anachronons fauteurs de troubles. Le graphisme exceptionnel, donne une dimension nouvelle à votre micro.

### METRO 2018

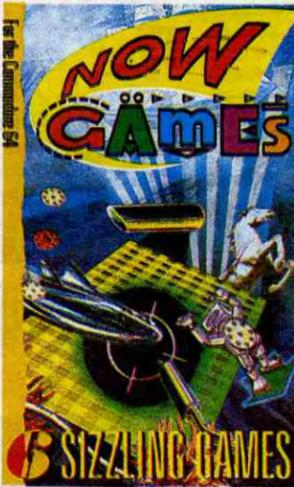
Partez à la recherche de cet inconscient de Han Duo (un lointain cousin de Han Solo) qui s'est fourré dans la gueule du pire des monstres qui soient en notre vingt et unième siècle béni : le métro. Seuls y vivent encore les punks inadaptés, les monstres mutants et quelques allumés tels un prêtre ou le sage, ô combien respectable, loga (non non pas loda). Le graphisme n'est pas le meilleur argument de ce logiciel bourré d'humour et de références Destroy !



### NOW GAMES

En voilà de la compilation comme

on les aime ! Pas un seul programme vraiment ringard, tous



meritent au moins un coup d'oeil. Sans parler de ceux qui méritent plus qu'un instant d'essai et de pratique. Plongez-vous dans ces six univers fabuleux, jusqu'au cou, mais ne vous noyez pas ! Une caractéristique commune : ils offrent tous une qualité graphique honnête et une programmation correcte.

### FIGHTING WARRIOR

Votre spécialité : le combat au bâton. A l'est, comme à l'ouest du Nil, vous êtes redouté de toutes et de tous. De tous ? Presque ! Car un nouveau défi vient de se lever sur les rives du fleuve-dieu : les demi-dieux se sont réconciliés pour vous montrer que vous n'êtes que racaille. Ils vous affronteront sur votre terrain, dans une série de duels sanglants. L'animation fabu-

leuse vous confondra, dans cette arcade-aventure passionnante.



### TITRE et PLACE

### SUPPORT et CATEGORIE

### PRIX

### GRAPHISME et INTERET

### CLASSEMENT COMMODORE

#### CLASSEMENT SPECTRUM

1 ELITE	K7	A J R V	100	*****	*****
2 HOBBIT	K7	A V R	135	**	*****
3 DARK STAR	K7	A J	95	*****	*****
4 HIGHWAY ENCOUNTERS	K7	A J R	100	*****	*****
5 NIGHTSHADE	K7	A J R	125	*****	*****
6 STARQUAKE	K7	A J	80	*****	*****
7 STARION	K7	A J V	125	*****	*****
8 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	A V J R	130	*****	*****
9 PSYTRON	K7	A R J	85	***	*****
10 LA QUETE DU CHEVALIER	K7	F V	140	***	*****
11 TROIS D MOVER	K7	F L	160	**	*****
12 DUN DARACH	K7	A V	115	*****	*****
13 FIGHTING WARRIOR	K7	A J	90	*****	*****
14 ALIEN 8	K7	A J R	110	*****	*****
15 SHADOWFIRE	K7	A V	115	*****	*****
16 NODES OF YESOD	K7	F J	130	*****	*****
17 GYRON	K7	A J R	130	*****	*****
18 BRUCE LEE	K7	A J	85	**	*****
19 FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	100	**	*****
20 SPY HUNTER	K7	A J	85	***	*****
21 SABRE WOLF	K7	A J	85	***	*****
22 METABOLIS	K7	A J	105	***	*****
23 CINQ SUR CINQ	K7	F J	69	**	*****
24 MEGAHITS	K7	A J	125	**	*****
25 BEACH HEAD	K7	A J	85	**	*****

#### CLASSEMENT ORIC

1 SAGA	K7	F V J R	150	****	*****
2 AIGLE D'OR	K7	F V R	160	****	*****
3 MISSION DELTA	K7	F J R	85	***	*****
4 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V	160	**	*****
5 BIG BASTON	K7	F J	120	*	*****
6 TROIS D FONGUS	K7	F J	140	****	*****
7 COBRA PINBALL	K7	F J	120	****	*****
8 DOGGY	K7	F J	120	***	*****
9 SUPER JEEP	K7	F J	140	**	*****
10 FRELON	K7	F J	120	**	*****
11 DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V	145	**	*****
12 ULTIMA ZONE	K7	A J	95	**	*****
13 TENDRE POULET	K7	F V R	120	**	*****
14 MR WIMPY	K7	F J	50	*	*****
15 PSYCHIATRIC	K7	F J	120	*	*****
16 LANCELOT	K7	F J	150	**	*****

#### CLASSEMENT APPLE

1 MANDRAGORE	DISK	F V R	350	*****	*****
2 KARATEKA	DISK	A J M	380	*****	*****
3 MEME LES POMMES DE TERRE	DISK	F V	190	*****	*****
4 CRIME DU PARKING	DISK	F V	190	*****	*****
5 LE MUR DE BERLIN VA SAUTER	DISK	F V R	190	*****	*****
6 HOLD-UP	DISK	F V R	315	***	*****
7 SKYFOX	DISK	A J M	275	*****	*****
8 DALLAS QUEST	DISK	A V R	245	***	*****
9 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290	**	*****
10 LODERUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M	275	**	*****
11 AZTEC	DISK	A J M	350	**	*****
12 OPERATION MERCURY	DISK	F V M	390	*	*****
13 CONAN	DISK	A J	275	*****	*****
14 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	300	*****	*****
15 ONE-ON-ONE	DISK	A R M	300	*****	*****
16 PARANOIAK	DISK	F V R	350	*****	*****
17 EPIDEMIE	DISK	F V R	350	***	*****
18 BRUCE LEE	DISK	A J M	245	**	*****
19 CAPTAIN GOODNIGHT	DISK	A J M	350	**	*****
20 LUNAR LEEPER	DISK	A J	190	*	*****

1 SCARABEUS	DIS K	F J M	145/120	*****	*****
2 SUMMERSGAMES II	DIS K	A J M	185/115	*****	*****
3 RACING DESTRUCTION SET	DIS K	F J M	195	*****	*****
4 REALM OF IMPOSSIBILITY	DIS K	A V M	195/145	*****	*****
5 WEB DIMENSION	K7	F J R M	105	*****	*****
6 THE HOBBIT	K7	A V R	135	***	*****
7 CASTLES OF DOCTOR CREEP	K7	A J R M	135	***	*****
8 LODERUNNER	MOD K	A J M	290/100	**	*****
9 SPY VS SPY	K7	A J M	95	*****	*****
10 PARADROID	K7	A J R M	100	*****	*****
11 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	A J M	130	*****	*****
12 MANDRAGORE	K7	F V	250	*****	*****
13 BLADE RUNNER	K7	A J M	100	***	*****
14 RESCUE ON FRACTALUS	K7	A J M	130	***	*****
15 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M	195	***	*****
16 HACKER	K7	A J M	110	**	*****
17 ELITE	K7	A J V	155	**	*****
18 SKYFOX	K7	A J M	120	*****	*****
19 WINTERGAMES	DIS K	F J M	190/120	*****	*****
20 GATES OF DAWN	K7	A J R M	115	*****	*****
21 SORCERY	K7	A J V M	120	*****	*****
22 WHO DARES WINS II	K7	A J M	100	*****	*****
23 PITSTOP II	K7	A J M	110	***	*****
24 SHADOWFIRE	K7	A V	115	***	*****
25 B Mc G CHAMPIONSHIP BOXING	K7	A J M	115	***	*****
26 WIZARDS LAIR	K7	A J M	120	***	*****
27 GHETTOBLASTER	K7	A J M	105	***	*****
28 THE CAULDRON	K7	A J M	130	***	*****
29 CINQ SUR CINQ	K7	F J M	69	**	*****
30 NOW GAMES	K7	A J R M	130	**	*****

#### CLASSEMENT AMSTRAD

1 CONFUZION	K7	A J R M	105	***	*****
2 SORCERY	K7	A J M	95	*****	*****
3 DUN DARACH	K7	A V	115	*****	*****
4 HIGHWAY ENCOUNTER	K7	A J	115	*****	*****
5 GYROSCOPE	K7	A J M	120	*****	*****
6 MACADAM BUMPER	K7	F J	140	*****	*****
7 DARK STAR	K7	A J	95	*****	*****
8 FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	115	*****	*****
9 STARION	K7	A J R M	125	***	*****
10 TRIPLE PACK	DISK	A J M	180	***	*****
11 METRO 2018	K7	F V	150	**	*****
12 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V	160	**	*****
13 TANK BUSTERS	K7	A J M	95	*****	*****
14 SPY VS SPY	K7	A J M	125	*****	*****
15 THE DEVILS CROWN	K7	A J M	125	*****	*****
16 WIZARDS LAIR	K7	A J M	120	***	*****
17 ROCKY HORROR SHOW	K7	A J R	110	**	*****
18 THE CAULDRON	K7	A J M	130	**	*****
19 ALIEN 8	K7	A J R M	110	*****	*****
20 NODES OF YESOD	K7	A J M	130	*****	*****

#### CLASSEMENT THOMSON

1 FOX	K7	F J M	145	*****	*****
2 LORANN	K7	F J R M	150	*****	*****
3 MANDRAGORE	K7	F V	250	*****	*****
4 CINQUIEME AXE	K7	F J V	190	*****	*****
5 ANIMATIX	K7	F L	240	***	*****
6 LES DIEUX DU STADE	K7	F J M	155	***	*****
7 FBI	K7	F J M	190	***	*****
8 THRESHOLD	modul	F J	340	***	*****
9 AIRBUS	modul	F J M	475	***	*****
10 KARATE	K7	F J M	180	*****	*****
11 CHOPLIFTER	modul	F J	340	***	*****
12 ELIMINATOR	K7	F J M	120	**	*****
13 AIGLE D'OR	K7	F V	160	**	*****
14 SPACE SHUTTLE MOS	K7	F R J	260	**	*****
15 VOX MOS	K7	F L	160	*	*****

Pour tout problème appeler le (16) 78 03 22 23.

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER : SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS

Nom/Prénom .....  
Adresse .....  
Ville ..... Code postal .....

date de la commande :  
Les chèques reçus ne seront en aucun cas encaissés avant la livraison des logiciels commandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant

Participation aux frais de port en recommandé  
REDUCTION 10% SPECIAL ABONNES A DEDUIRE  
N° ABONNE (obligatoire) [   ] [   ] [   ] [   ] [   ] [   ]

TOTAL .....  
+20 ,00  
MONTANT à payer .....

si vous êtes ABONNÉS  
déduisez  
VOUS-MÊMES  
vos



A logiciel en anglais  
F logiciel en français  
V jeu d'aventure  
R jeu de réflexion  
J jeu d'arcade rapide  
E éducatif  
L langage  
M manette de jeu nécessaire

de remise sur  
le bon de commande

# LOGIC-STORE

Cassez votre tirelire ! Réservez vos étrennes !

15 % sur tous les jeux (1)

Plus de 500 logiciels en stock

Super promo (2)

Des prix à tout casser sur les logiciels du 29 décembre 85 au 18 janvier 86

THOMSON

Titre	Sup.	Mod.	Ext.	Tarif	Promo
VIN SUR VIN	C	T07-M05	16 K	270 F	200 F
ASTROMUS	C	T07-M05	16 K	185 F	150 F
CALCULATOR	C	T07		120 F	95 F
INITIATION AU CALCUL	C	T07		130 F	95 F
OPERATION 1	C	T07		130 F	95 F
PREMIER PAS EN BASIC Vol. 1	C	M05	180 F	140 F	
PREMIER PAS EN BASIC Vol. 2	C	M05	180 F	140 F	
PREMIERS MOTS CROISES Vol. 1	C	T07-M05		200 F	180 F
PREMIERS MOTS CROISES Vol. 2	C	T07-M05		200 F	180 F
QUEST	M	T07		340 F	280 F
QUEST	M	M05		340 F	280 F
SYNTHETIA M05	M	M05 Ma		500 F	390 F
SYNTHETIA T07	M	T07 Ma		500 F	390 F
ECRITO	C	T07 16 K	IMP	350 F	290 F
AIRBUS M05	M	M05 Ma		520 F	390 F
AIRBUS T07	M	T07 Ma		520 F	390 F
BIDUL	C	T07-M05		210 F	160 F
BUDGET FAMILIAL (FGB)	C	T07-M05	16 K	145 F	120 F
COLORIC	C	T07-M05	Cr	105 F	90 F
INTOX ET ZOE	C	M05		180 F	140 F
JE DESSINE	C	T07-M05	Ma	180 F	140 F
MÉTÉO 7	M	T07-M05		210 F	160 F
MISSION PAS POSSIBLE	C	T07-M05	16 K	160 F	130 F
MONTE CARLO	C	T07-M05	16 K	120 F	95 F
PRISE ENQUÊTE MURFLIP	C	T07		300 F	180 F
QUATRE JEUX D'ACTION SUR T07	C	T07		120 F	90 F
ROGER ET PAULO	C	T07-M05		210 F	160 F
SCRONTCH	C	T07-M05	Ma	160 F	130 F
SIX JEUX D'ACTION SUR T07	C	T07		120 F	90 F
SUPER TAQUIN	C	T07		130 F	95 F
TROFF	C	T07-M05	Ma	160 F	95 F

ATARI

Titre	Sup.	Mod.	Ext.	Tarif	Promo
B1 NUCLEAR BOMBER	C	A600		235 F	150 F
BOMBER ATTACK	C	A600		235 F	150 F
DAVID MIDNIGHT	D	A800		360 F	250 F
FOREST FIRE	C	A800		195 F	95 F
GALAXY	C	A600		290 F	130 F
LEGIONNAIRE	C	A600		430 F	195 F
MIDWAY	C	A600		195 F	95 F
MIDWAY CAMPAIGN	C	A800		235 F	150 F
NUKEWAR	C	A600		235 F	150 F
RINGS OF THE EMPIRE	C	A800		195 F	95 F
ROCKET RAIDERS	C	A600		290 F	130 F
ROLLER BALL	C	A600		245 F	160 F
SHOUTOUT AT THE GALAXY	C	A600		290 F	130 F
SPACE TRAP	C	A600		195 F	95 F
TANK ARCADE	C	A600		290 F	130 F
TANKTICKS	C	A800		345 F	160 F
VOYAGER	C	A600		290 F	130 F

Commodore

Titre	Sup.	Mod.	Ext.	Tarif	Promo
BOZO'S NIGHT OUT	C	Ma		140 F	95 F
CENTPEDE	K	Ma		160 F	130 F
CYBOTRON	C	Ma		140 F	95 F
DIG DUG	K	Ma		220 F	190 F
FLIGHT PATH 737	C	Ma		140 F	95 F
GALAXIAN	K	Ma		160 F	130 F
GATEWAY TO APSHAI	K	Ma		470 F	290 F
GYROPOD	C	Ma		140 F	95 F
HEXPERT	C	Ma		125 F	90 F
KONG	C	Ma		125 F	90 F
KONG BUGGY	C	Ma		125 F	90 F
MOON PATROL	K	Ma		220 F	190 F
PAC MAN	K	Ma		200 F	160 F
SAVE NEW YORK	K	Ma		490 F	290 F
SCRAMBLE	C	Ma		140 F	95 F
SNAKE PIT	C	Ma		95 F	80 F
SUPER TANK	C	Ma		125 F	80 F
ZODIAC	C	Ma		140 F	95 F

- Au magasin du lundi au samedi de 10 h à 19 h.  
- Par correspondance (bon de commande à expédier avant le 18.01.86)

(1) en stock 15 % hors promotions (2) dans la limite des stocks.

## BON DE COMMANDE

Je commande à Logic Store les logiciels suivants :

Q	Titre	Prix	Prix total

Total de ma commande

Ci-joint mon règlement (Expédition franco à partir de 100 F.)  
 Chèque, mandat ..... Carte de crédit ..... No ..... Validité .....

Contre remboursement (+ frais PTT)

Nom ..... Prénom .....  
Adresse .....  
Code postal ..... Ville ..... Tél .....  
Configuration ..... Date .....  
Signature .....

92 rue du Chemin Vert 75011 PARIS - Métro St-Ambroise ou St-Maur. - tél : 43.38.52.49

**EKNI** miral Lacost

**LA FRANCE VOUE** l'opération de l'Atlantique

**Le Rainbow-Warrior** aurait été c... par une troisième équipe de militaires !

**L'AFFAIRE GREENPEACE** - Les auteurs d... auraient été...

**Deux têtes - et quelles têtes ! - sont tombées** mais l'enquête ravageuse poursuit son chemin

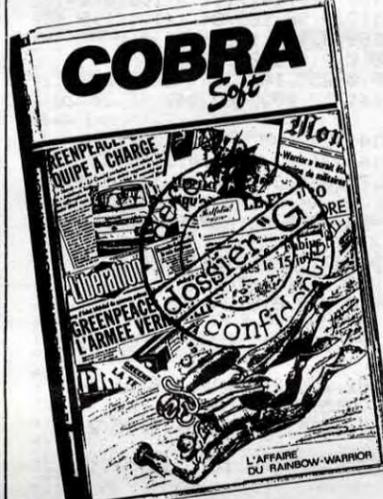
**Losion du Rainbow War** core faire des vagues

**ABIBUS ENFONCE** Coup d'état télévisé de GREEN!

**LE VIKKI**

L'EXPRESS - DU 27 SEPTEMBRE AU 3 OCTOBRE 1985

VOICI DEJA LA VERSION INFORMATIQUE DU "FEUILLETON DE L'ETE"



## DOSSIER G.

Disponible pour : AMSTRAD (tous) CASSETTE : ATROS COMMODORE 64 SPECTRUM 140 F Disquette AMSTRAD 199 frs - sortie le 15 novembre 1985

DOSSIER "G." - Auteur Daniel Lefebvre.

Le sabotage de "RAINBOW WARRIOR" par une équipe de nageurs de combat appartenant aux services secrets français a été au coeur de l'actualité de l'été 85 en raison du rôle joué par la presse dans la mise en lumière de cette affaire.

Chacun possède son opinion sur "L'affaire Greenpeace"... les hypothèses de responsabilité les plus diverses ont été émises dans la presse ou à la télévision. La radio même s'est jointe au chœur des "révélation fraccassantes".

Qu'en est-il aujourd'hui de l'opinion de chacun de nous ? Qu'en est-il de votre opinion ? Disons même, de votre solution à cette première énigme politico-militaire-médiatique ?

La réalité, une fois de plus, dépasse la fiction. Mais pour la première fois, le jeu d'aventure se trouve DANS l'actualité. Les indices abondent, saurez-vous reconstituer ce puzzle historique ?

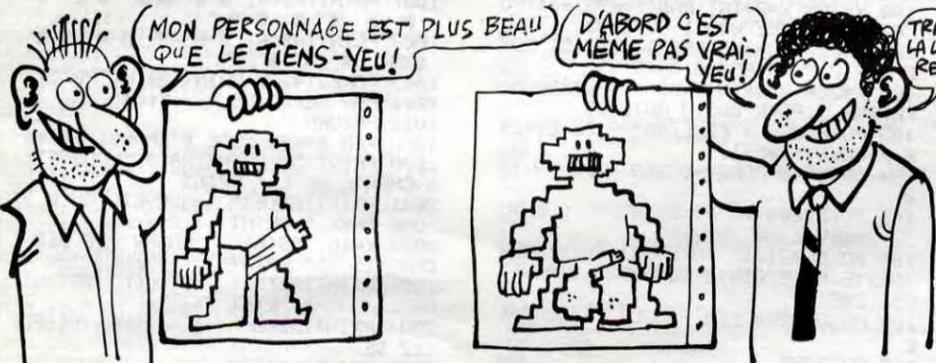
"DOSSIER G." est l'outil informatique de cette expérience inédite, le remède radical à cette passivité de consommateur de média que nous sommes tous. Ne laissez plus l'actualité, parcourue la comme une base de données, avec humour et logique. Confrontez enfin votre opinion, éclairée de ses contradictions, à celles de l'opinion publique. Prévoir les réponses de cette dernière est une possibilité supplémentaire de "DOSSIER G.". Là n'est pas le moindre de ses charmes.

Veillez me faire parvenir "DOSSIER G" pour marque de l'ordinateur : cassette - disquette (rayer la mention inutile) à l'adresse suivante :

M. ....  
Code postal ..... Ville .....  
Ci-joint mon règlement par chèque (rajouter 10 frs pour le port), soit ..... FRS  
A envoyer à COBRA SOFT BP 155 Chalon s/S Cedex

## PERSONNALISATION

Scoop ! Tout comme les Patoufs d'il y a quelques années (ces poupées fabriquées toutes les mêmes modèles diffèrent par leurs cheveux, leur peau, leurs yeux, leur expression...), le personnage principal de **Little Computer People Research** est un être unique dans chaque soft. Ainsi son apparence physique, tout comme son comportement varie d'un exemplaire du soft à l'autre. Cette performance de programmation conduit à penser que les créateurs du jeu espèrent que chaque utilisateur développera des sentiments uniques envers son partenaire de jeu. A tel point que le jour où vous essayez le soft chez un copain, vous n'en reconnaîtrez plus le héros. **Little Computer People Research** a été développé par **Activision** et arrivera incessamment sous peu dans la mémoire de vos Commodore 64 et 128.



# LILLE

CHEZ : TERACOM-INELCOM

## COMMODORE

MATERIELS + LOGICIELS  
+ RADIO-AMATEUR + CB  
VENTES - REPARATIONS

CIBOR BOUTIQUE - Tél. : 20.54.83.09  
12, rue de la Piquerie - 59800 LILLE

## GAG

Savez-vous, bande d'ignares, d'où vient le nom merveilleux du premier soft de la compagnie Lucasfilm Games, **Rescue On Fractalus** ? Non ? Tout simplement du fait que pour la première fois dans l'histoire de la micro-informatique familiale, la géométrie fractale sert en permanence à générer les décors. D'ailleurs, c'est tellement facile à programmer cette géométrie fractale que Lucasfilm Games reste, au bout d'un an, la seule société à utiliser ce principe dans la génération des décors, malgré les avantages évidents de celui-ci, au moins pour la qualité réaliste du rendu.

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

## SENSATIONNEL Nouveau Clavier Professionnel

Pour votre **SPECTRUM 16/48 K**

87 touches dont 27 de fonction  
Montage FACILE par vous-mêmes (10 minutes et un tournevis)

Prix : 950 F TTC  
Port en sus : 30 F

Autre modèle à 67 touches : 550,00 F TTC

CHEQUE de 980,00 F à la Commande  
ou envoi contre remboursement

**CT (PARIS) S.A.**  
92-98, boulevard Victor-Hugo - 92110 CLICHY  
Tél. : (1) 42.70.83.62 - Téléc. : CIP 615.240F - Téléc. : (1) 42.70.77.75

## MSX EN FÊTE !!

HYPER RALLY : 240 F.  
PHILIPS VG 8010 : 690 F.  
PHILIPS VG 8020 : 1290 F.  
CANON V20 : 1290 F.

SONY HB-501F + CADEAUX : 1990 F.

PHILIPS VG8010  
+ Moniteur Vert : 1690 F.  
+ Moniteur couleur : 2890F.

CANON V20 ou PHILIPS VG8020  
+ Moniteur Vert : 2290 F.  
+ Moniteur Couleur : 3490 F.

SONY HB-501F  
+ Moniteur Vert : 2990 F.  
+ Moniteur Couleur : 4190 F.

**VIDEOTROC**  
89 bis, rue de Charenton  
75012 PARIS  
Tél. 43.42.18.54  
Ouvert du mardi au samedi de 10h à 19h  
sans interruption et le lundi de 14h à 19h

**TOUT SUR MSX!**  
catalogue contre 2 timbres à 2,20.

CREDIT CREG IMMEDIAT

2000 JEUX EN STOCK

LECTEUR DISQUETTES PHILIPS VY01 (3 1/2", 360K) : 2590 F.  
LECTEUR DISQUETTES CANON VF-100 (3 1/2", 720K) : 3250 F.  
DISQUETTES 3 1/2" PAR 10 : 250 F.

Tentez de détruire l'intrus que détecte votre radar, sous peine de destruction imminente.

Serge LE RAY

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes puis branchez votre plus beau joystick dans le port 1, chargez et lancez.



### LISTING 1

```

10 FORI=49152T049240
20 READA:POKEI,A:T=T+A:NEXT
30 IFT<>10923THENPRINT"ERREUR DE D
ATA":T:STOP
40 SYS49152
50 DATA169,64,133,44,133,46,133,48
60 DATA133,66,169,1,133,43,133,65
70 DATA169,2,133,45,133,47,169,0
80 DATA160,0,153,255,63,200,208,25
0
90 DATA169,82,141,92,192,169,65,14
1
100 DATA93,192,169,68,141,94,192,1
69
110 DATA65,141,95,192,169,82,141,9
6
120 DATA192,169,1,162,1,160,1,32
130 DATA186,255,169,5,162,92,160,1
92
140 DATA32,189,255,169,0,162,255,1
60
150 DATA255,32,213,255,134,45,132,
46,0

```

### LISTING 2

```

0 POKE53200,5:POKE53201,13:V=53248
:S=54272:POKE54296,15:GOSUB1000
1 FORI=2048T02439:READA:POKEI,A:T=
T+A:NEXT
2 IFT<>39214THENPRINT"ERREUR DE DA
TA EN BLOC 1":T:STOP
3 DATA169,32,13,17,208,141,17,208
4 DATA169,8,13,24,208,141,24,208
5 DATA96,0,0,0,0,0,0,0
6 DATA0,0,169,0,133,251,169,32
7 DATA133,252,160,0,169,0,145,251
8 DATA200,208,249,230,252,165,252,
201
9 DATA64,208,239,96,169,0,133,251
10 DATA169,4,133,252,160,0,169,5
11 DATA145,251,200,208,2,230,252,1
66
12 DATA252,224,7,208,241,166,251,1
92
13 DATA233,208,235,96,173,66,31,74
14 DATA74,74,170,189,176,8,141,69
15 DATA31,189,209,8,141,70,31,169
16 DATA248,45,64,31,32,160,8,169
17 DATA7,45,66,31,32,160,8,173
18 DATA69,31,141,154,8,141,157,8
19 DATA173,70,31,141,155,8,141,158
20 DATA8,169,7,45,64,31,170,232
21 DATA169,128,202,240,4,74,202,20
8
22 DATA252,13,196,53,141,196,53,96
23 DATA24,109,69,31,141,69,31,169
25 DATA0,109,70,31,141,70,31,96
26 DATA0,64,128,192,0,64,128,192
27 DATA0,64,128,192,0,64,128,192
28 DATA0,64,128,192,0,64,128,192
29 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
30 DATA0,32,33,34,35,37,38,39
31 DATA40,42,43,44,45,47,48,49
32 DATA50,52,53,54,55,57,58,59
33 DATA60,62,62,62,62,62,62,62
34 DATA62,62,0,0,169,238,141,80
35 DATA9,169,238,141,95,9,56,173
36 DATA65,31,237,64,31,141,164,31
37 DATA176,10,169,206,141,80,9,32
38 DATA15,10,234,234,56,173,67,31
39 DATA237,66,31,141,165,31,176,10
40 DATA169,206,141,95,9,32,24,10
41 DATA234,234,173,64,31,141,166,3
1
42 DATA173,66,31,141,167,31,173,16
4
43 DATA31,141,168,31,173,165,31,14
1
44 DATA169,31,160,0,24,173,164,31
45 DATA109,168,31,141,168,31,144,3
46 DATA206,166,31,24,173,165,31,10
9
47 DATA169,31,141,169,31,144,3,238
48 DATA167,31,173,166,31,141,64,31
49 DATA173,167,31,141,66,31,32,84
50 DATA8,200,208,208,173,65,31,141
51 DATA64,31,173,67,31,141,66,31
52 DATA96,0,0,0,0,0,0,0
55 GOSUB2000:FORI=2440T02593:READA

```

```

:POKEI,A:T=T+A:NEXT
56 IFT<>54263THENPRINT"ERREUR DE D
ATA EN BLOC 2":T:STOP
57 DATA173,66,31,74,74,170,189
58 DATA176,8,141,69,31,189,209,8
59 DATA141,70,31,169,248,45,64,31
60 DATA32,160,8,169,7,45,66,31
61 DATA32,160,8,173,69,31,141,208
62 DATA9,141,211,9,173,70,31,141
63 DATA209,9,141,212,9,169,7,45
64 DATA64,31,170,232,169,128,202,2
40
65 DATA4,74,202,208,252,73,255,45
66 DATA39,62,141,39,62,96,0,0
67 DATA169,136,141,111,9,169,9,141
68 DATA112,9,96,169,84,141,111,9
69 DATA169,8,141,112,9,96,0,0
70 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
71 DATA0,0,255,169,223,45,17,208
72 DATA141,17,208,169,247,45,24,20
8
73 DATA141,24,208,96,0,0,0,173
74 DATA164,31,73,255,141,164,31,96
75 DATA173,165,31,73,255,141,165,3
1,96,0
80 FORI=2594T02783:READA:POKEI,A:T=
T+A:NEXT
81 IFT<>76977THENPRINT"ERREUR DE D
ATA EN BLOC 3":T:STOP
82 DATA0,0,0,0,0,24,169,0,141,21
7,31
83 DATA173,216,31,162,3,10,46,217,
31
84 DATA202,208,249,141,216,31,24,1
69,0,141,215,31
85 DATA173,214,31,162,6,10,46,215,
31
86 DATA202,208,249,141,214,31,141,
218
87 DATA31,173,215,31,141,219,31,17
3
88 DATA218,31,10,46,219,31,10,46
89 DATA219,31,24,109,214,31,141,21
4
90 DATA31,173,219,31,109,215,31,14
1
91 DATA215,31,24,173,214,31,109,21
6
92 DATA31,133,251,173,215,31,109,2
17
93 DATA31,133,252,165,251,105,0,13
3
94 DATA251,165,252,105,32,133,252,
24,169,0,141,221,31
95 DATA173,220,31,162,3,10,46,221,
31,202,208,249
96 DATA141,220,31,24,173,220,31,10
5
97 DATA0,133,253,173,221,31,105,20
8
98 DATA133,254,173,14,220,41,254,1
41
99 DATA14,220,165,1,41,251,133,1
100 DATA24,160,0,177,253,145,251,2
00,192
101 DATA8,208,247,165,1,9,4,133
102 DATA1,173,14,220,9,1,141,14,22
0,96
103 FORI=2784T03214:READA:POKEI,A:
T=T+A:NEXT
104 IFT<>122136THENPRINT"ERREUR DE
DATA EN BLOC 4":T:STOP
105 DATA0,24,32,227,9,169,155,141
106 DATA64,31,169,100,141,66,31,17
4
107 DATA138,27,189,228,12,141,65,3
1
108 DATA189,12,13,141,67,31,32,244
109 DATA8,206,139,27,24,162,0,169
110 DATA1,10,232,236,88,27,208,249
111 DATA141,89,27,173,31,208,45,89
112 DATA27,205,89,27,208,43,174,88
113 DATA27,169,13,157,39,208,169,1
5
114 DATA141,15,212,169,0,141,4,212
115 DATA169,255,141,6,212,169,0,14
1
116 DATA5,212,169,90,141,0,212,169
117 DATA150,141,1,212,169,17,141,4
118 DATA212,24,173,1,220,172,93,27
119 DATA174,92,27,74,176,6,192,50
120 DATA240,2,136,136,74,176,6,192
121 DATA208,240,2,200,200,74,176,6
122 DATA224,72,240,2,202,202,74,17
6
123 DATA6,224,254,240,2,232,232,74
124 DATA142,92,27,140,93,27,173,92
125 DATA27,141,0,208,173,93,27,141
126 DATA1,208,176,36,173,30,208,20
1
127 DATA17,240,29,41,1,201,1,208

```

```

128 DATA23,169,59,174,88,27,157,24
8
129 DATA7,169,13,157,39,208,169,1
130 DATA141,108,27,169,0,141,4,212
131 DATA24,173,139,27,201,0,208,67
132 DATA173,94,27,174,96,27,224,1
133 DATA240,3,32,83,12,224,0,240
134 DATA3,32,98,12,141,94,27,174
135 DATA90,27,157,0,208,173,95,27
136 DATA174,97,27,224,1,240,3,32
137 DATA113,12,224,0,240,3,32,128
138 DATA12,141,95,27,174,91,27,157
139 DATA0,208,56,169,7,237,90,27
140 DATA141,139,27,24,173,30,208,2
01
141 DATA17,240,11,41,16,201,16,208
142 DATA5,169,2,141,108,27,24,32
143 DATA216,9,169,155,141,64,31,16
9
144 DATA100,141,66,31,174,138,27,1
89
145 DATA228,12,141,65,31,189,12,13
146 DATA141,67,31,32,244,8,174,138
147 DATA27,232,224,40,208,2,162,0
148 DATA12,138,27,169,0,141,4,212
149 DATA174,88,27,169,0,157,39,208
150 DATA173,108,27,201,0,240,1,96
151 DATA76,225,10,24,105,2,201,254
152 DATA240,1,96,162,1,142,96,27
153 DATA96,0,56,233,2,201,72,240
154 DATA1,96,162,0,142,96,27,96
155 DATA0,24,105,2,201,208,240,1
156 DATA96,162,1,142,97,27,96,0
157 DATA56,233,2,201,50,240,1,96
158 DATA162,0,142,97,27,96,0
159 REM
160 REM ***** INITIALISATIONS *****
*
161 SYS2074:POKE2111,32:SYS2100:GO
SUB2100
162 FORI=0T0960STEP40
163 FORJ=0T05:POKE55296+I+J,13:POK
E1024+I+J,5:NEXTJ
164 FORJ=33T039:POKE55296+I+J,13:P
OKE1024+I+J,5:NEXTJ,I
165 FORI=1T040:X=155+99*COS(#I/20)
:Y=100+99*SIN(#I/20)
166 POKE3299+I,X:POKE3339+I,Y:NEXT
167 GOSUB2100
168 FORI=3456T03839:READA:POKEI,A:
NEXT
169 POKE2040,54:POKE2041,55:POKE20
42,56:POKE2043,57:POKE2044,58
170 POKEV+39,5:POKEV+40,0:POKEV+41
,0:POKEV+42,0:POKEV+43,5
171 REM AFFICHAGE LETTRES
172 FORI=0T01:FORJ=1T05
173 POKE8150,8+6*I:POKE8152,33+J:R
EADA:POKE8156,A
174 SYS2600:NEXTJ,I:BA=2:A=BA:L=6:
GOSUB250
175 REM ***** DEBUT JEU *****
176 REM CHOIX CIBLE
177 E=INT(RND(1)*3)+1:POKE7000,E:P
OKE7002,2*E:POKE7003,2*E+1
178 BE=INT(RND(1)*4)+1:ONBEGOTO179
,180,181,182
179 Y=50:X=2*INT(RND(1)*90)+74:POK
E7008,0:POKE7009,0:GOTO183
180 Y=208:X=2*INT(RND(1)*90)+74:PO
KE7008,0:POKE7009,1:GOTO183
181 X=72:Y=2*INT(RND(1)*78)+52:POK
E7008,0:POKE7009,0:GOTO183
182 X=254:Y=2*INT(RND(1)*78)+52:PO
KE7008,1:POKE7009,0:GOTO183
183 POKE7006,X:POKE7007,Y:POKEV+2*
E,X:POKEV+2*E+1,Y
184 SYS2048:POKEV+8,169:POKEV+9,14
0
185 POKE7004,72:POKE7005,50:POKEV,
72:POKEV+1,50
186 POKEV+21,17:POKEV+21,PEEK(V+21
)OR21E:POKE7050,0:POKE7020,0:POKE7
051,2*E
187 GOSUB2200:REM BOUCLE PRINCIPAL
E
188 SYS2785
189 ONPEEK(7020)GOTO200,210
190 REM ***** FIN DE JEU *****
191 REM ***** SOUS PROGRAMMES *****
*
200 REM TIP
201 POKES+6,240:POKES+5,0:POKES+4,
33
202 SC=SC+100*E:A=SC:L=0:GOSUB250
203 FORI=1T010
204 FORJ=1T010:POKEV+39+E,13
205 POKES+1,I*J:NEXTJ
206 FORJ=1T010:POKEV+39+E,10:NEXTJ
207 NEXTI:POKEV+39+E,0

```

```

208 POKEV+21,17:POKE2040+E,54+E:PU
KE7020,0
209 GOTO175
210 REM BASE DETRUIE
211 POKEV+39+E,2
212 POKES+6,0:POKES+5,12:POKES+1,2
0:POKES+4,129
213 FORI=0T016:POKE53200,I:NEXT:FO
RI=1T02000:NEXT
214 POKEV+39+E,0:POKE53200,5
215 POKE7020,0
216 POKES+4,0:POKEV+21,0:POKEV+30,
0
217 SYS2555:PRINT"R":POKE214,10:PR
INT:PRINTTAB(12)"BASE DETRUIE !"
218 BA=BA-1
219 PRINT:PRINTTAB(9)"IL VOUS REST
E":BA;"BASE,"
220 FORI=1T02000:NEXT
221 PRINT"R":POKE214,10:PRINT:PRIN
TTAB(12)"
222 PRINT:PRINTTAB(9)"
"
223 IFBA=0THEN230
224 A=BA:L=6:GOSUB250
225 GOTO175
226 REM ***** FIN DE PARTIE *****
230 PRINT"R":POKE214,8:PRINT:PRINT
TAB(12)"VOTRE SCORE EST : "
231 PRINT:PRINTTAB(17);SC:PRINT:PR
INTTAB(16)"POINTS"
232 POKE214,20:PRINT:PRINTTAB(6)"R
VOULEZ-VOUS REJOUER ?(O/N)"
233 GETR$:IFR$<"O"ANDR$<"N"THEN2
33
234 IFR$="O"THEN237
235 IFR$<"N"THEN232
236 SYS65409:END
237 SC=0:BA=2
238 A=BA:L=6:GOSUB250:A=SC:L=0:GOS
UB250
239 PRINT"R":POKE214,8:PRINT:PRINT
TAB(12)"
"
240 PRINT:PRINTTAB(17)"
":P
RINT:PRINTTAB(16)"
"
241 POKE214,20:PRINT:PRINTTAB(6)"
"
"
242 GOTO175
250 REM ***** AFFICHAGE SCORE *****
*
251 IFA=0THENR$=" 0 " :GOTO253
252 A$=STR$(A)+" "
253 FORI=1TOLEN(A$)
254 B=ASC(MID$(A$,I,1)):POKE8156,B
:POKE8150,10+L:POKE8152,33+I:SYS26
00:NEXT
255 RETURN
1000 REM ***** PRESENTATION *****
1001 PRINT"O":POKE214,8:PRINT
1002 PRINTTAB(6)"
"
1003 PRINTTAB(6)"
"
1004 PRINTTAB(6)"
"
1005 PRINTTAB(6)"
"
1006 PRINTTAB(6)"
"
1007 PRINTTAB(6)"
"
1008 PRINTTAB(6)"
"
1009 POKE214,20:PRINT:PRINTTAB(7)"
***** PAR SERGE LE RAY *****"
1010 RETURN
1999 REM ***** MODE D'EMPLOI *****
2000 PRINT"O":PRINTTAB(9)"VOUS ETE
S CHARGE DE LA":PRINT
2001 PRINTTAB(6)" SURVEILLANCE D
"UNE BASE ":PRINT
2002 PRINTTAB(6)" RADAR QUE DES
ENNEMIS ":PRINT
2003 PRINTTAB(6)" VEULENT DETRUI
RE .":PRINT
2004 PRINTTAB(6)" VOUS DISPO
SEZ DE ":PRINT
2005 PRINTTAB(6)" MISSILES AUTO-GU
IDES POUR ":PRINT
2006 PRINTTAB(6)" LES ANEANTIR .
":PRINT
2007 PRINTTAB(6)" IL EXISTE 3
SORTES ":PRINT

```

suite page 31



TANK

THOMSON T07, MO5



Exprimez pleinement votre agressivité, par une bataille de tanks des plus acharnés.

Ronan MERIEN

Mode d'emploi : Se joue à deux tankistes armés de manettes. Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes, le premier contient les règles et le second, le programme principal.



```
10 CONSOLE:24,0:0:DEFINT A-Z:ATTRB0,0
20 LOCATE0,0,0:CLS:SCREEN0,0
...
202 LOAD""R
```

```
390 TX=TXF:TY=TYF:IFTDX=0THEN TDY=-TDY:G
010 360ELSETDX=-TDX:GOTO360
...
769
```

```
770 DX=0:DY=1:Q1=0:GOTO 810
779
780 DX=-1:DY=1:GOTO 810
...
999
```

suite page 32

COMMODORE 64

```
SOUS LE ":PRINT
2105 PRINTTAB(6)"FAISCEAU DU RADAR
...
2104 PRINTTAB(6)"N'EST VISIBLE QUE
```

suite de la page 30

```
2008 PRINTTAB(6)"D'ENNEMIS PLUS
OU MOINS ":PRINT
...
2104 PRINTTAB(6)"N'EST VISIBLE QUE
```

# CHATEAU ZEROXO

Vous avez inconsciemment accepté de détruire un vieux château hanté infesté de cafards géants. Vous allez sans doute très vite le regretter...

Simon MULLINGS

## Mode d'emploi :

Ce jeu occupe 19 Ko et comporte 4 tableaux. Les déplacements de personnage, qui ne possèdent malheureusement qu'une seule vie, s'effectuent à l'aide des touches fléchées et les sauts par la barre d'espace.

1er TABLEAU : tentez d'atteindre le 4ème étage par une série d'échelles, en évitant les cafards et les araignées. Utilisez les cordes pour franchir les espaces, attention aux lasers du 4ème étage.

2ème TABLEAU : empruntez le radeau jusqu'à l'échelle que vous devez

descendre. Prenez ensuite l'ascenseur et une fois descendu, traversez l'étage en évitant les cafards. Au troisième étage, touchez la manette qui met en route les lasers et hâtez-vous de traverser l'étage et prendre l'ascenseur, sous peine de devoir retourner toucher la manette. Une fois en bas, empruntez l'ascenseur qui monte (en évitant le cafard) et sautez avant qu'il n'arrive trop haut. Encore un cafard à sauter et entrez dans le château.

3ème TABLEAU : au milieu de l'écran se trouvent une échelle et deux manettes. Montez l'échelle en évitant la chauve-souris et touchez la manette du haut. Descendez ensuite touchez la manette du bas et recommencez le tout jusqu'à obtenir un score de cinq points.

4ème TABLEAU : sans tomber dans un trou, tentez en touchant la manette de droite, de faire monter le fusil destiné à détruire un support du château. Une fois les six supports détruits, le château s'écroule.

# MSX

QU'Y A-T-IL DE  
PLUS CHIANT QUE  
LE CAFARD ?  
LA DÉPRIME  
PEUT-ÊTRE !

OUPS, PARDON!  
JE NE L'AI PAS  
FAIT EXPRESS



```
10 SCREEN2,2:COLOR 1,4,1
20 OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS #1
30 GOSUB4840
40 REM----- TITRE -----
50 LINE(0,50)-(255,130):5,BF:LINE(0,
131)-(255,195):12,BF
60 REM-----
70 REM-----DESSINE CHATEAU -----
80 CH$="U10 H5 U5 L5 E5 U5 E5 D5 R5 U
20 H5 U25 H5 U25"
90 C1$="D10 R15 U10 H5 U5"
100 C2$="R5 F10 R5 U10 H5 U15"
110 C3$="D10 R5 D30 R5 D10 R10 U10"
120 C4$="D30 R10 U10"
130 C5$="D15 G5 D5 G5 D5 G5 D5 G5 D10
R20 U10"
140 C6$="D40 R40 U20"
150 C7$="D20 R2 D2 R2 D2 R2 D2 R2 D2
R2 D2"
160 R0$="L5 E5":R1$="F5 L5"
170 W0$="U5 E2 F2 D5 L4"
180 DRAW"BM30,190 C1 XCH$:XRO$:"
190 LH=L6
200 LINE(25,75)-(30,50):1:LINE-(35,75
),1
210 DRAW"XRF$:XCI$:"
220 LINE-(50,50):1:DRAW"XCJ$:XRO$:"
230 LINE-(70,0):1:LINE-(75,25):1
240 DRAW"XRF$:XCK$:XRO$:"
250 LINE-(100,40):1:LINE-(105,65):1
260 DRAW"XRF$:XCL$:XRO$:"
270 LINE-(120,60):1:LINE-(125,85):1
280 DRAW"XRF$:XCM$:XRO$:"
290 LINE-(130,120):1:LINE-(135,135):1
300 DRAW"XRF$:XCN$:XRO$:"
310 LINE-(180,140):1:LINE-(185,155):1
320 DRAW"XRF$:XCO$:XBR$:"LINE-(30,19
0):1:PAINT(50,189),1
330 REM----- FENETRES-----
340 DRAW"BM32,172 C10 XWD$:BM32,130 X
WD$:BM32,100 XWD$:BM53,70 C2 XWD$:"
350 DRAW"BM63,130 XWD$:BM73,55 XWD$:
BM73,90 XWD$:BM95,100 XWD$:BM90,150 C
10 XWD$:"
360 DRAW"BM115,110 C8 XWD$:BM123,165
XWD$:BM179,173 XWD$:"
370 PAINT(33,171):10:PAINT(180,172):8
:PAINT(54,69),2
380 PAINT(33,129):10:PAINT(33,99):10:
PAINT(91,149):10
390 PAINT(64,129):2:PAINT(74,54):2:PA
INT(74,89):2:PAINT(96,99):2
400 PAINT(116,109):8:PAINT(124,164):8
410 REM----- TITRE & Foudre -----
420 L1$="D2 F2 D5 G5 D2 F3 D3 F1 D4 G
14 D17 F4 D9"
430 L2$="F4 D11 F4 R1 F4 D18 F4"
440 L3$="R5 F3 R2 F3 D8 F5 D2"
450 N$="CHATEAU ZEROXO":N1$="(o) M.
MULLINGS"
460 GOSUB6710
470 REM----- BOUCLE PRINCIPALE -----
480 FORX=240TO186 STEP-2
490 X$=LEFT$(N$,1+B):Y$=LEFT$(N1$,1+B
)
500 B=B+1
510 DRAW"BM120,30":PRINT#1,X$
520 DRAW"BM130,50":PRINT#1,Y$
530 IFX<5<>INT(X/5)THENGOTO570
540 DRAW"BM30,20 C14 XTI$:"
550 DRAW"BM180,0 C4 XL1$:BM182,20 XL2
$:BM193,40 XL3$:"
560 DRAW"BM180,0 C4 XL1$:BM182,20 XL2
$:BM193,40 XL3$:"
570 D=D+5:IFD>50THENF=12:IFD>110THENF
=17
580 IFD/10=INT(D/10)THENJK=1ELSEJK=2
590 PUT SPRITE 1,(245-D,25-(B/2)),1,J
K
600 PUT SPRITE 2,(240-D,175-F),1,JK+2
610 NEXT
620 FORA=1TO100:NEXT
630 BEEP
640 REM-----2ème PARTIE -----
650 REM-----
660 REM----- GRAPHISME -----
670 COLOR1,6,1
680 SCREEN2
```

```
690 LINE(0,180)-(100,185):3,BF
700 LINE(0,177)-(100,180):12,BF
710 LINE(100,183)-(100,185):4,BF
720 LINE(100,180)-(100,183):5,BF
730 LINE(180,180)-(255,185):3,BF
740 LINE(180,177)-(255,180):12,BF
750 G$="E2 F2 L3 E2 D2 L2"
760 FORA=3TO100STEP10:DRAW"BM=A":179
C10 XG$:"NEXT
770 FORA=183TO245STEP10:DRAW"BM=A":17
9 C10 XG$:"NEXT
780 FORA=140TO175STEP5:LINE(0,A)-(100
,A):LINE(180,A)-(245,A):NEXT
790 FORB=140TO170STEP10:FORA=10TO90ST
EP10:LINE(A,B)-(A,B+5):NEXT:NEXT
800 FORB=145TO165STEP10:FORA=5TO95STE
P10:LINE(A,B)-(A,B+5):NEXT:NEXT
810 FORB=140TO170STEP10:FORA=190TO240
STEP10:LINE(A,B)-(A,B+5):NEXT:NEXT
820 FORB=145TO165STEP10:FORA=185TO235
STEP10:LINE(A,B)-(A,B+5):NEXT:NEXT
830 LINE(100,140)-(180,142):14,BF
840 LINE(100,143)-(180,145):15,BF
850 FORA=140TO175STEP8:DRAW"BM243,=A,
":PRINT#1,"H":NEXT
860 REM-----2ème ETAGE -----
870 LINE(0,135)-(255,140):2,BF
880 FORA=3TO255STEP10:DRAW"BM=A":137
C10 XG$:"NEXT
890 LINE(0,110)-(100,135):14,BF:LINE(
180,110)-(255,135):14,BF
900 G1$="D4 G2 D9 G2 D8":G2$="D10 G2
D4 F2 D3 G3 E3 U3 H2 U4 E2 U4 F3 D5 F
2 D5 F3"
910 FORA=25TO95STEP20:B=A+5:DRAW"BM=A
":110 C15 XG1$:BM=B:110 XG2$:"NEXT
920 FORA=190TO235STEP20:B=A+5:DRAW"BM
=A":110 C15 XG1$:BM=B:110 XG2$:"NEX
T
930 LINE(0,105)-(100,110):2,BF:LINE(1
80,105)-(255,110):2,BF
940 FORA=3TO95STEP10:DRAW"BM=A":107 C
10 XG$:"NEXT
950 FORA=185TO240STEP10:DRAW"BM=A":10
7 C10 XG$:"NEXT
960 FORA=110TO134STEP8:DRAW"BM11,=A,
":PRINT#1,"H":NEXT
970 REM----- 3ème ETAGE -----
980 LINE(0,55)-(255,60):12,BF
990 FORA=3TO240STEP10:DRAW"BM=A":58 C
10 XG$:"NEXT
1000 LINE(0,60)-(100,105):14,BF:LINE(
180,60)-(240,105):14,BF
1010 W$="+++++"
1020 COLOR15
1030 FORB=60TO100STEP6:DRAW"BM3,=B,":
PRINT#1,W$:NEXT
1040 W$="+++++"
1050 FORB=60TO100STEP6:DRAW"BM185,=B,
":PRINT#1,W$:NEXT
1060 COLOR 1
1070 FORA=55TO105STEP8:DRAW"BM243,=A,
":PRINT#1,"H":NEXT
1080 L$="D2 G4 R8 H4"
1090 FORA=50TO200STEP50:DRAW"BM=A":2
C7 XL$:"NEXT
1100 REM----- BOUCLE PRINCIPALE -----
1110 REM-----
1120 PUT SPRITE1,(X,Y),7,5
1130 X=30:Y=159:STRIG(0) ON:Y1=145:H=
4
1140 D=STICK(0)
1150 IFD=3THENGOSUB5240
1160 IFD=7THENGOSUB5290
1170 ONSTRIG60SUB5340
1180 PUT SPRITE1,(X,Y),7,H+L
1190 IFX>96ANDR<25THENGOTO 6660
1200 R=R+5:IFR>75THENPUT SPRITE3,(-R,
Y1),1,11ELSEPUT SPRITE3,(100+R,Y1),,1
1
1210 IFR=155THENR=0
1220 IFX>96ANDR<25THENGOTO 1240
1230 IFX>96THENGOTO 6660ELSE1140
1240 REM-----SUR LA CORDE -----
1250 R=R+2:IFR>75THENPUT SPRITE3,(-R,
Y1),1,11:PUT SPRITE1,(-6-(R),Y1+8),7,
H+L:GOTO 127P
```

```
1260 PUT SPRITE3,(100+R,Y1),1,11:PUT
SPRITE1,(94+R,Y1+8),7,H+L
1270 IFR>155THENR=0
1280 ON STRIG 60SUB5530
1290 IFR=1THEN1300ELSE GOTO 1240
1300 REM-----
1310 Y=Y+8:SPRITE ON
1320 IFY>166THEN GOSUB5610
1330 IF X<175THENGOTO 6660
1340 D=STICK(0)
1350 IFD=3ANDY>158THENGOSUB5240
1360 IFD=7ANDY>158THENGOSUB5290
1370 IFD=1ANDX>245THENY=Y-2
1380 ONSTRIG60SUB5340
1390 PUT SPRITE1,(X,Y-8),7,H+L
1400 ON SPRITE GOSUB5710
1410 IFY<129THEN GOTO 1420 ELSE GOTO
1320
1420 REM-----2ème ETAGE -----
1430 D=STICK(0)
1440 IFD=3ANDY>126THENGOSUB5240
1450 IFD=7ANDY>126THENGOSUB5290
1460 IFD=1ANDX<18THENY=Y-2
1470 ONSTRIG60SUB5410
1480 FL=FL+5
1490 IFY>126THEN PUT SPRITE4,(6+FL,Y
),4,8+L
1500 PUT SPRITE1,(X,Y-8),1,H+L
1510 ON SPRITE GOSUB5710
1520 IFY>98THEN GOTO 1430
1530 REM----- 3ème ETAGE -----
1540 SPRITE OFF
1550 SP=55:Y1=60:R=0:R1=0
1560 D=STICK(0)
1570 IFD=3THENGOSUB5240
1580 IFD=7THENGOSUB5290
1590 IFD=0THENFORA=1TO50:NEXT
1600 ONSTRIG60SUB5340
1610 R=R+5:IFR>75THENPUT SPRITE3,(-R,
Y1),1,11ELSEPUT SPRITE3,(100+R,Y1),,1
1
1620 IFR=155THENR=0
1630 PUT SPRITE1,(X,Y-8),1,H+L
1640 S=S+1:IFS=9THENS=0:SP=55
1650 IFS<4THENS=SP+8:LINE(78,60)-(78
,SP),1:PUT SPRITE13,(74,SP+8),1:GOTO
1690
1660 SP=SP-8:PUT SPRITE13,(74,SP+8),1
:IFS<7THENS=SP+8:LINE(78,SP),14
1670 IFSP<79THENGOTO 1690
1680 IFX>70ANDX<78THENPUT SPRITE1,(X,
Y-8),1,H+L:FORA=1TO500:NEXT:GOTO 6700
1690 IFX>96ANDR<25THENGOTO1710
1700 IFX>96THEN6660ELSE1560
1710 REM-SUR LA CORDE 3ème ETAGE ----
1720 R=R+2:IFR>75THENPUT SPRITE3,(-R,
Y1),1:PUT SPRITE1,(-8-(R),Y1+8),1,H+L:
GOTO1740
1730 PUT SPRITE3,(100+R,Y1),1:PUT SPR
ITE1,(100+R,Y1+8),1,H+L
1740 IFR>155THENR=0
1750 ON STRIG 60SUB5530
1760 IFR=1THEN1770ELSE GOTO 1710
1770 REM-----
1780 X=180:SPRITEON
1790 IFY>96THEN GOSUB5660
1800 IF X<175THENGOTO 6660
1810 D=STICK(0)
1820 IFD=3ANDY>96THENGOSUB5240
1830 IFD=7ANDY>96THENGOSUB5290
1840 IFD=1ANDX>245THENY=Y-2
1850 ONSTRIG60SUB5340
1860 PUT SPRITE1,(X,Y-8),1,H+L
1870 ON SPRITE GOSUB5710
1880 IFY<49THEN GOTO1890 ELSE GOTO 17
90
1890 REM-----DERNIER ETAGE -----
1900 D=STICK(0)
1910 IFD=3THENGOSUB5240
1920 IFD=7THENGOSUB5290
1930 ONSTRIG60SUB5410
1940 LT=LT+1:IFLT=13THENLT=1
1950 ON LT GOTO 1960,1960,1960,1970,1
970,1970,1980,1980,1980,1990,1990,199
0
1960 LG=50:GOTO 2000
1970 LG=100:GOTO 2000
```

```
1980 LG=150:GOTO 2000
1990 LG=200
2000 PUT SPRITE1,(X,Y-8),1,H+L
2010 LINE(LH,10)-(LH,50):6
2020 LINE(LG,10)-(LG,50):8
2030 IFLG=X+4ORLG=X+5ORLG=X+6ORLG=X+3
THENGOTO 6660
2040 LH=L6
2050 IFX>15THEN1900
2060 REM----- PART 3 -----
2070 REM----- PART 3 -----
2080 REM----- GRAPHISME -----
2090 COLOR 1,5,1:SCREEN2
2100 LINE(0,60)-(120,63):6,BF
2110 LINE(50,10)-(120,15):12,BF
2120 L$="D2 G4 R8 H4"
2130 DRAW"BM56,15 C1 XL$:BM85,15 XL$:
BM115,15 XL$:"
2140 B$="R5 F3 E5 G5 F3 D5 L10 U10"
2150 DRAW"BM5,50 C10 XB$:"PAINT(7,55
),10
2160 LINE(0,60)-(120,63):3,BF:LINE(19
5,60)-(255,63):3,BF
2170 LINE(0,63)-(120,65):12,BF:LINE(1
95,63)-(255,65):12,BF
2180 CA$="U20 L5 U10 R3 D3 R3 U3 R4":
W$="U4 E1 F1 D4 L2"
2190 DRAW"BM250,60 C1 XCA$:BM252,39 X
W$:"
2200 LINE(0,65)-(115,110):15,BF:LINE(
200,65)-(255,110):15,BF
2210 FORA=65TO110STEP8:DRAW"BM20,=A,":
PRINT#1,"H":NEXT
2220 LINE(0,115)-(235,120):12,BF:LINE
(0,120)-(235,165):10,BF
2230 LINE(250,115)-(255,170):9,BF
2240 LINE(0,170)-(65,173):2,BF:LINE(9
5,170)-(130,173):2,BF:LINE(170,170)-(
255,173):2,BF
2250 LINE(5,174)-(60,195):10,BF:LINE(
100,174)-(125,195):10,BF:LINE(175,174
)-(255,195):10,BF
2260 REM----- EAU -----
2270 LINE(60,185)-(100,195):4,BF:LINE
(125,185)-(175,195):4,BF
2280 COLOR 15
2290 FORA=65TO95STEP8:DRAW"BM=A":185,
":PRINT#1,"H":NEXT
2300 FORA=130TO170STEP8:DRAW"BM=A":18
5,":PRINT#1,"H":NEXT
2310 COLOR 2
2320 FORA=5TO50STEP10:DRAW"BM=A":172"
:PRINT#1,"H":NEXT
2330 FORA=100TO115STEP10:DRAW"BM=A":1
72":PRINT#1,"H":NEXT
2340 FORA=175TO250STEP10:DRAW"BM=A":1
72":PRINT#1,"H":NEXT
2350 COLOR 10
2360 FORA=5TO215STEP10:DRAW"BM=A":114
":PRINT#1,"H":NEXT
2370 W$="D8 G3 D9 G3 D7 F3 D7 F3 D3
U3 H3 U7 H3 U7 E3 U9 E3 R1 D6 F2 D3 E
3 U8 R1 U9 D9 L1 D8 G3 D3 F2 D6 F2 D1
0"
2380 DRAW"BM8,65 C14 XWA$:"
2390 FORA=40TO110STEP16:DRAW"BM=A":65
XWA$:"NEXT
2400 FORA=207TO255STEP15:DRAW"BM=A":6
5 XWA$:"NEXT
2410 FORA=10TO50STEP15:DRAW"BM=A":175
C12 XWA$:"NEXT
2420 FORA=195TO245STEP15:DRAW"BM=A":1
75 XWA$:"NEXT
2430 COLOR 1
2440 FORA=170TO195STEP8:DRAW"BM175,=A
":PRINT#1,"H":NEXT
2450 COLOR 3
2460 DRAW"BM110,175 XWA$:"
2470 FORA=0TO222STEP18:DRAW"BM=A":120
C9 XWA$:"NEXT
2480 REM----- BOUCLE PRINCIPALE -----
```

suite page 33

# THOMSON TO7, MO5

suite de la page 31

```
ATE20,15:PRINTP2$:FORI=29TO33:T(I,12)=10
:T(I,15)=10:NEXTI:T(31,15)=0:T(28,13)=10
:T(28,14)=10:T(34,14)=10:T(34,13)=10:T(3
0,15)=9
1059
1060 T(28,12)=9:T(34,12)=9:T(28,15)=9:T(
34,15)=9:T(32,15)=9
1069
1070 COLOR0,3:FORI=29TO33:LOCATEI,13:PRI
NTGR$(27):LOCATEI,14:PRINTGR$(27):T(I,13
)=7:T(I,14)=7:NEXT
1079
1080 IFRND<.5THEN110ELSE
1089
1090 LOCATE19,6:COLOR0,7:PRINTGR$(18)+GR
$(19)+GR$(19)+GR$(19)+GR$(20):LOCATE19,7
:PRINTGR$(21):LOCATE23,7:PRINTGR$(26):LO
CATE19,8:PRINTGR$(22)+GR$(24)+" +GR$(25
)+GR$(23):T(19,6)=9:T(23,6)=9:T(19,8)=9:
T(20,8)=9:T(23,8)=9:T(22,8)=9
1099
1100 FORI=20TO22:T(I,6)=10:T(I,7)=14:COL
OR5,7:LOCATEI,7:PRINTGR$(34):NEXT:T(19,7
)=10:T(23,7)=10
1109
1110 IFH=2THEN1140ELSEIFRND<.4THEN1140EL
SE
1119
1120 COLOR4,7:FORI=1TO19STEP2:LOCATE16,I
:PRINTI$:LOCATE16,I+1:PRINT2$:NEXTI
1129
```

```
1130 FORI=0TO20:T(16,I)=8:T(17,I)=8:NEXT
I:H=1
1139
1140 FOR I=0 TO 39:T(I,0)=13:T(I,21)=13:
NEXT:FORI=0TO21:T(0,I)=13:T(39,I)=13:NEX
T
1149
1150 FOR I=1 TO 20
1159
1160 A=INT(RND*38+1):B=INT(RND*20+1):P=T
(A,B)
1169
1170 IF P=0 THEN ELSE 1160
1179
1180 T(A,B)=5:LOCATEA,B,0:COLOR2,7:PRINT
GR$(9):NEXTI:COLOR4
1189
1190 FOR I=1 TO 6
1199
1200 A=INT(RND*38+1):B=INT(RND*20+1):P=T
(A,B):LOCATEA,B:COLOR5:PRINTGR$(17)
1209
1210 IF P<0THEN1200ELSE
1219
1220 T(A,B)=6:NEXTI:COLOR4,7
1229
1230 IFH=1THENELSEReturn
1239
1240 COLOR7,7:H=INT(RND*3):ON H GOTO 125
0,1260,1280,1290
1249
```

```
1250 T(16,8)=0:T(17,8)=0:T(16,9)=0:T(17,
9)=0:COLOR6,4:LOCATE16,7:PRINTA$:LOCATE
16,10:PRINTA$:BOXF(128,61)-(143,82),-8:
COLOR7,7:T(16,7)=11:T(17,7)=11:T(16,10)=
11:T(17,10)=11:RETURN
1259
1260 T(16,4)=0:T(17,4)=0:T(16,16)=0:T(17
,16)=0:COLOR6,4:LOCATE16,3:PRINTA$:LOCA
TE16,5:PRINTA$:LOCATE16,15:PRINTA$:LOC
ATE16,17:PRINTA$:COLOR7,7:BOXF(128,29)-
(144,42),-8:BOXF(128,125)-(144,138),-8
1269
1270 T(16,3)=11:T(17,3)=11:T(16,5)=11:T(
17,5)=11:T(16,15)=11:T(17,15)=11:T(16,17
)=11:T(17,17)=11:RETURN
1279
1280 T(16,4)=0:T(17,4)=0:T(16,5)=0:T(17,
5)=0:COLOR6,4:LOCATE16,3:PRINTA$:LOCA
TE16,6:PRINTA$:COLOR7,7:BOXF(128,29)-
(144,42),-8:BOXF(128,125)-(144,138),-8
1289
1290 T(16,16)=0:T(17,16)=0:T(16,15)=0:T(
17,15)=0:COLOR6,4:LOCATE16,14:PRINTA$:L
OCATE16,17:PRINTA$:COLOR7,7:BOXF(128,11
7)-(144,138),-8:T(16,14)=11:T(17,14)=11:
T(16,17)=11:T(17,17)=11:RETURN
1299
1300 RESUME NEXT
```

LES CHIENS, LA CARAVANE LES ÉCRASE.



Dans la peau d'un personnage de votre choix, vivez intensément une périlleuse aventure de poche.

HANOTIN

Mode d'emploi :

Le jeu se déroule de la manière suivante :

- Choix du métier.
- Exposition des caractéristiques.
- Combats.
- Passage au niveau suivant.
- Combats etc...

METIERS : en début de jeu, le joueur choisi son métier :

- Le magicien lance des sorts pour disparaître des pièces ou pour neutraliser le monstre.
- Le voleur a la faculté de pouvoir fuir un combat (avec néanmoins une chance d'échec).
- Le clerc a le pouvoir de se régénérer pendant les combats.
- Le guerrier est très fort au combat.

CHARACTERISTIQUES : la force augmente les points de vie, les chances de blesser son ennemi et le nombre de blessures infligées. L'intelligence ne sert qu'aux magiciens (pour le nombre de sorts mémorisés) et l'agilité permet de réduire ses chances d'être touché.

POINTS DE VIE : ils sont la représentation de la gravité des blessures que peut subir une personne avant de mourir.

LES COMBATS : les combats qui s'engagent automatiquement à la rencontre d'un monstre, se déroulent de la manière suivante :

- Le type de monstre est annoncé.

- Le nombre de vos points de vie est indiqué suivi de l'instruction "attendez".

- Lorsqu'un "C" apparaît, vous devez combattre en appuyant sur la touche "C". Si vous avez appuyé à temps, "OK" s'affiche suivi du résultat (touché, raté).

- "A LUI" signifie l'attaque du monstre. Affichage de son nombre de points de vie et du résultat de son assaut (touché, raté).

- Affichage de vos points de vie etc...

POUVOIRS SPECIAUX : s'obtiennent en appuyant sur la touche "I".

- Pour le magicien, répondre à la question (la résistance du monstre au sort "NEUTRALISATION", est proportionnelle à sa réserve de points de vie).

- Pour le clerc, la régénération (ou soin) s'effectue automatiquement.

- Pour le voleur, il réussit son coup et change de pièce (ou rate mais peut réessayer). Si ce dernier rate sa tentative et si le clerc (ou le magicien) ne possède plus le sort demandé, "NON" s'affiche.

CHANGEMENT DE NIVEAU : octroie des points de vie (sauf pour les clercs) et remet les sorts à leur maximum + 1 (cumulatif). Les monstres deviennent plus puissants.

MONSTRES : dans l'ordre de leurs points de vie et de leurs aptitudes au combat :

BANDIT, GOBELIN, ORC, ZOMBIE, OGRE.

POTIONS : l'aventurier a un certain nombre de chances de trouver une potion (de soins, de force, ou de protection).

REMARQUES : l'aptitude au combat est croissante de "MAGE" à "GUERRIER". Pour les débutants, il est conseillé de mettre le WAIT du P6 ligne 320 à 5 (pour revenir progressivement à 2, voir à 1).



LIST ALL	306 IF D>18:D=18	+2)*2)+6:NEXT W	TO 110	\$=KEY:WAIT 25	500 PRT "IL EST MOR	700 IF Y<0:GOTO 600	E = 4
	307 IF I>18:I=18	:GOTO #6	80 N\$="ORC":GOTO 1	330 IF \$="I":IF AK	T":V=0:GSB #5:G	705 W=INT (RAN#*150	F = 12
*** PRG LIST	317 PRT "FORCE":F,	P5: 133 STEPS	10	4:GOTO #7	OTO 9	:IF W<Y:U=2:GOT	G = 0
VAR: 26 PRG: 1680	PT "INT":I,"AGILI	5 W=INT (RAN#*12-	90 N\$="ZOMBIE":GOT	335 IF \$="C":GOTO	550 PRT "TOUCHE":RE	0 #6	H = 1
	TE":T	4+L:IF W<10:RET	0 110	360	T	710 U=3:GOTO #6	I = 18
P0: 358 STEPS	325 6=F-14:J=I-14:E	7 W=INT (RAN#*4+1	100 N\$="OGRE"	340 PRT "OK":Q=A-L+	P7: 249 STEPS	P8: 87 STEPS	J = 4
5 WAIT 50:VAC :T=	=0-14:Y=J:Z=J	:GOTO W+8	110 IF M<0:GSB #8	6+H+INT (RAN#*2	10 0=0:GOTO A*100	10 M=H+1:PRT H:" I	K\$ =CARREE
1:H=1	326 IF G<0:G=0	9 N\$="FORCE":G=6+	115 B=INT (RAN#*6:I	0+7:IF Q<15:GOT	100 IMP "1:NEUTR.2:	EME NIVEAU"	L = 8
20 PRT "DONJON", "1	327 IF E<0:E=0	1:GOTO 15	F B>3:GOTO 150	0 350	DISP,"0	15 Y=J+H-1:Z=Y:M=1	M = 8
:MAGE", "2:VOLEU	328 IF J<0:J=0	10 N\$="PROTEC,"E=	120 C\$="COULOIR":60	343 IF Q<15:GSB 450	110 IF 0=1:Y=Y-1:G0	NT (RAN#*((7+9)	N\$ =ORC
R"	330 M=INT (RAN#*7+9	E+1:GOTO 15	TO 250	345 GOTO 360	TO 700	#H)	O = 1
30 PRT "3:CLERC", "	:GOTO #A	11 GOTO 12	150 IF B=4:K\$="ROND	350 V=Y-G-INT (RAN#	150 Z=Z-1:GSB 500:G	20 IF A=3:Y=H+1:RE	P = 1
4:GUERRIER":INP	P1: 51 STEPS	12 N\$="SOIN":P=P+L	E"	*(A+1)*2)+1:GS	OTO #6	T	Q = 0
A	10 PRT J:" NEUTRAL	15 PRT "POTION DE	160 C\$="PIECE":IF B	B 550:IF V<0:G0	200 M=INT (RAN#*25+	25 P=P+INT (RAN#*A	R = 1.4
35 IF A>4:GOTO 20	ISATIONS","ET":	"N\$:RET	=5:K\$="CARREE"	TO 500	E:IF W<10:GOTO	+7:RET	S = 400
40 GOTO A*50	J:" DISPARITION	250 PRT C\$	200 PRT C\$: "K\$:G	360 PRT "A LUI "":V:	600	P9: 27 STEPS	T = 0.5
50 F=-2:I=2:0=1:G0	S":GOTO #4	298 IF L<6:GOTO 301	OTO 298	R=L-E-A*3+INT (	210 M=M-1:GOTO #6	10 PRT "DESOLE YOU	U = 34
TO 300	P2: 6 STEPS	300 PRT "UN "N\$:FO	298 IF L<6:GOTO 301	R<13:GOTO 380	300 Y=Y-1:0=1:GSB 5	S ETES MORT"	V = 6
100 F=-2:0=2:I=-5	10 GOTO #4	R W=1 TO L:H:V=	300 PRT "UN "N\$:FO	370 GOTO 310	00	*** VAR LIST	W = 7
150 F=2:0=2:GOTO 30	P3: 21 STEPS	Y+INT (RAN#*4:N	301 PRT "PERSONNE":	380 P=P-INT (RAN#(	500 IF 0=2:IF Z<0:G	VAR: 26 PRG: 1680	X = 14
0	10 PRT "2 SOINS":Y	EXT M:GOTO 310	GOTO 9	L-4)+A+H:GSB 55	OTO 600	A = 1	Y = 13
200 F=4:0=2:I=-5	=2+GOTO #4	301 PRT "PERSONNE":	310 PRT P:" ATTEDE	0:IF P<0:GOTO #	510 IF 0=1:IF Y<0:G	B = 2	Z = 5.656854249
300 F=F+INT (RAN#*7	P4: 36 STEPS	GOTO 9	Z":IF KEY="":G0	9 "	OTO 600	C\$ =COULOIR	
+12:I=I+INT (RA	10 FOR W=1 TO 3:P=	310 PRT P:" ATTEDE	TO 400	390 GOTO 310	520 RET	D = 18	
N#*6+13:D=0+INT	P+INT (RAN#*((A	Z":IF KEY="":G0	320 WAIT 2:PRT "C":	400 PRT "TROP TOT!"	600 PRT "NON":U=2:G		
(RAN#*6+13		TO 400		:GOTO 360	OTO #6		
305 IF F>19:F=18		70 N\$="GOBELIN":60		450 PRT "RATE":RET			

## MSX

suite de la page 32

```

2490 REM-----
2500 ON SPRITE 60SUB5770
2510 ONSTRIG60SUB5340
2520 SPRITE ON:STRIG(0) ON
2530 R=0:RA=0:X=15:Y=162
2540 D=STICK(0)
2550 IFD=3ANDX<60THEN60SUB5240
2560 IFD=7ANDX<60THEN60SUB5290
2570 PUT SPRITE1,(X,Y-8),1,H+L
2580 RP=RP+5:IFRP=260THENRP=0
2590 PUT SPRITE14,(RP,175),8:FORA=1TO
50:NEXT
2600 IFX>60THENY=Y+5
2610 IFRA=1THEN2630
2620 IFY<177THENGOTO 2540
2630 REM-----SUR LE RADEAU-----
2640 D=STICK(0):STRIG(0) OFF
2650 IFD=1ANDRP>170ANDRP<182THENGOTO
2720ELSE IFD=1 THEN X=RP:GOTO 6660
2660 ONSTRIG60SUB5340
2670 RP=RP+5:IFRP=240THENRP=0
2680 PUT SPRITE1,(RP+8,Y-4),1,H+L
2690 PUT SPRITE14,(RP+8,175),8
2700 IFRP=255THENRP=0:RX=0:X=0
2710 GOTO 2640
2720 REM-----MONTER ECHELLE-----
2730 X=RP
2740 D=STICK(0)
2750 IFD=1THENY=Y-2
2760 IFD=5THENY=Y+2
2770 PUT SPRITE1,(X,Y-8),1,H+L
2780 IFY>190THENGOTO 2780
2790 IFY>161THENGOTO 2740
2800 REM-----
2810 LI=0:LU=0:STRIG(0)ON
2820 D=STICK(0)
2830 IFD=3THEN60SUB5240
2840 IFD=7THEN60SUB5290
2850 LU=LU+2:IF LU=50THENLU=0
2860 PUT SPRITE1,(X,Y-8),1,H+L
2870 PUT SPRITE15,(242,165-LU),1
2880 IFX<170ORX>235THEN6660
2890 ON STRIG 60SUB5810
2900 IFLI=1THEN2910ELSE2820
2910 60SUB5870
2920 REM--- 1er ETAGE-----
2930 X=231:Y=90:SPRITE ON:ON STRIG 60
SUB5410
2940 D=STICK(0)
2950 IFD=3ANDY>97THEN60SUB5240
2960 IFD=7ANDY>97THEN60SUB5290
2970 IFD=1ANDX<30ANDX>20THENY=Y-2
2980 STRIG(0)ON
2990 FL=FL+5
    
```

BONJOUR MONSIEUR LE BANQUIER. JE VOUDRAIS PRENDRE UN CREDIT REMBOURSABLE EN 20 ANS.

BIEN SUR! C'EST POURQUOI FAIRE?

C'EST POUR RESEMELER MES CHAUSSURES.

```

3000 IFY>97THEN PUT SPRITE2,(6+FL,Y+
8),4,8+L
3010 PUT SPRITE1,(X,Y),1,H+L
3020 ON SPRITE 60SUB5710
3030 IFY>44THEN GOTO 2940
3040 REM----- 3eme ETAGE-----
3050 SPRITE OFF
3060 TI=0
3070 D=STICK(0)
3080 IFD=3THEN60SUB5240
3090 IFD=7THEN60SUB5290
3100 PUT SPRITE1,(X,Y),1,H+L
3110 IFX>118THEN6660
3120 IFX>15THEN3070
3130 REM-----
3140 TI=TI+1:IFTI=75THENGOTO 3070
3150 D=STICK(0)
3160 IFD=3THEN60SUB5240
3170 IFD=7THEN60SUB5290
3180 ON STRIG 60SUB5340
3190 PUT SPRITE1,(X,Y),1,H+L
3200 60SUB5960
3210 60SUB6070
3220 IFX<120THEN3140
3230 PUT SPRITE2,(0,100),14,6+L
3240 REM--HOMME SUR ASCEN. DESCENDRE
3250 D=STICK(0)
3260 IFD=3THENGOTO 3310
3270 LD=LD+2:IFLD>60THENGOTO 6660
3280 PUT SPRITE1,(117,59+LD),1,H+L
3290 PUT SPRITE15,(117,60+LD),1
3300 FORA=1TO5:NEXT:GOTO 3250
3310 IF59+LD<90ORS59+LD>100THEN6660
3320 REM-- CENTRE PARTIE-----
3330 X=130:Y=105:LU=0:FL=0
3340 D=STICK(0)
3350 IFD=3THEN60SUB5240
3360 IFD=7THEN60SUB5290
3370 IFD=1ANDX>180THENGOTO3470
3380 LU=LU+2:IFLU=50THENLU=0
3390 PUT SPRITE15,(192,110-LU),1
3400 PUT SPRITE1,(X,Y-8),1,H+L
3410 FL=FL+5:IFFL>180THENSPRITE OFF:G
OTO 3440
3420 PUT SPRITE2,(255-FL,107),1,6+L
3430 SPRITE ON
3440 ON SPRITE 60SUB5710
3450 IFX>180THEN6660
3460 GOTO3340
3470 REM--HOMME SUR ASCEN. MONTER --
LU=0
3480 LU=0
3490 D=STICK(0)
3500 IFD=3ANDLU>4THENGOTO 3550
3510 LU=LU+2:IFLU>65THEN6660
3520 PUT SPRITE1,(193,107-LU),1,H+L
3530 PUT SPRITE15,(193,108-LU),1
3540 GOTO 3490
3550 REM-----DERNIERE PARTIE-----
3560 IFLU<50ORLU>60THEN6660
3570 PUT SPRITE15,(0,198),1
3580 FL=0:X=195:Y=54
3590 SPRITE ON
3600 D=STICK(0)
3610 IFD=3THEN60SUB5240
3620 IFD=7THEN60SUB5290
3630 PUT SPRITE1,(X,Y-8),1,H+L
3640 PUT SPRITE2,(220,54),1,6+L
3650 ON SPRITE 60SUB5710
3660 IFX<192THEN6660
3670 IFX<250THENGOTO3680
3680 PUT SPRITE1,(-5,0),1:PUT SPRITE2
,(255,190),1
3690 REM----- PART 4-----
3700 REM----- PART 4-----
3710 REM----- GRAPHISME-----
3720 CLS:COLOR 1,4,1
3730 FORA=1TO100:B=INT(RND(1)*14)+1:C
IRCL(RND(1)*255,RND(1)*190),0,B:NEXT
3740 FORA=1TO5:READGX(A),6Y(A):NEXT
3750 FORA=30TO195STEP8:DRAM"BM125,"A;
C10:"PRINT #1,"H":NEXT
3760 B$="R5 F3 E5 G5 F3 D5 L10 U10":C
$="L5 G3 H5 F5 G3 D5 R10 U10"
3770 DRAW"BM100,182 C10 XB$:"PAINT(1
01,185),10
3780 DRAW"BM160,20 C10 XC$:"PAINT(15
9,22),10
3790 LINE(137,30)-(160,32),1,BF
3800 REM----- BOUCLE PRINCIPALE-----
3810 X=110:Y=176:H=2:TC=0:K=0
3820 ON SPRITE 60SUB6260
3830 SPRITE ON
3840 D=STICK(0)
3850 L=L+1:IFL=3THENL=1
3860 IFTC=1THENGOTO 6660
3870 IFD=3THENH=4:60SUB6120
3880 IFD=7THENH=2:60SUB6220
3890 IFD=1ANDX<125THENGOTO 3910
3900 IFD=1ANDY>20THENY=Y-5-K
3910 IFD=5ANDY<176THENY=Y+5+K
3920 IFX<110THENX=110
3930 IFX>140THENX=140
3940 PUT SPRITE1,(X,Y),7,H+L
3950 FORA=1TO5:PUT SPRITE16+A,(GX(A)+
6F,6Y(A)),7,L:NEXT
3960 GF=GF+15+K
3970 IFX=110ANDY>175THENL=1
3980 IFX=140ANDY<30ANDL=1THEN60SUB61
10
3990 IFSR=1THENGOTO 4000ELSEGOTO 3840
4000 REM-----PART 5-----
4010 REM-----PART 5-----
4020 REM-----SCREEN SETUP-----
4030 COLOR 1,7
4040 SCREEN2
4050 LINE(0,50)-(255,100),4,BF
4060 LINE(0,100)-(255,150),3,BF
4070 LINE(0,150)-(255,170),10,BF
    
```

A SUIVRE...

A défaut de vous racheter une conduite apprenez la bonne par le programme imagé de Alain BONTEMPS



CODE DE LA ROUTE SUITE DUN° 113

SPECTRUM

4337 FOR f=0 TO 7
4340 PLOT 152,133-f: DRAW 40,-14
4345 PLOT 152,98+f: DRAW 40,14,-
4350 NEXT f
4352 PRINT AT 7,19; PAPER 0;"
4355 INK 2
4360 GO SUB 8000
4365 LET P#="SIGNAUX SONORES INT
4399 RETURN
4410 PRINT AT 0,12;"

4500 INK 0
4505 PAPER 7
4510 RETURN
4515 DATA "ARRET INTERDIT"
4520 DATA "ROUTE BARREE"
4525 DATA "ZONE BLEUE"
4530 DATA "DEMI TOUR INTERDIT"
4535 DATA "VOIE SANS ISSUE"
4540 DATA "PASSAGE A NIVEAU GARD

DATA "CHAUSSEE RETRECIE"
DATA "SENT LATERAL"
DATA "VOIE UNIQUE"
DATA "VOIE SANS ISSUE"
DATA "BOUCHE SUR UN GURI"
DATA "CITROUSSE INTERDITE"
DATA "CITROUSSE LIMITEE"
DATA "SURTASSE POMPHEUS"
DATA "HORSBORDIT DANGEREUSE"
DATA "HORSBORDIT OBLIGATOIRE"
DATA "HORSBORDIT OBLIGATOIRE"
DATA "ROUTE DANGEREUSE"
DATA "ROUTE DANGEREUSE"
DATA "PASSAGE A NIVEAU GARD

7650 GO SUB 9400
7700 LET d#="ROUTE"
7730 INK 150
7740 GO SUB 9400
7800 PRINT #1;AT 1,0;"PAR alain
7810 @ 1985"
7820 RETURN
7830 REM "ROUSSE BARRE"
7840 FOR n=0 TO 10
7850 PLOT 150,152+n: DRAW 74,-85
7860 NEXT n
7870 RETURN
7880 PRINT AT 13,22; PAPER P;"
8103 PRINT AT 1,2; PAPER P;"
8110 PRINT AT 2,21; PAPER P;"
8115 PRINT AT 12,21; PAPER P;"
8120 FOR f=0 TO 3
8130 PRINT AT 3+f,20; PAPER P;"
8135 PRINT AT 4+f/1,4,19; PAPER
8140 AT 5+f/2,18; PAPER P;"
8145 AT 4+f/1,4,29; PAPER
8150 AT 5+f/2,30; PAPER P;"
8155 NEXT f
8160 RETURN
8165 REM "CARACTERES GRAPHIQUES"
8170 FOR f=1 TO 10: READ a\$
8180 FOR n=0 TO 7: READ b; POKE
8190 a\$+b;
8200 NEXT n;
8210 NEXT f
8220 REM "TABLEAU"
8230 INK 150
8240 PRINT AT 14,12;"
8250
8330 FOR f=1 TO 12
8340 PLOT 88+f,56: DRAW 75,118
8350 PLOT 242+f,56: DRAW -75,118
8360 NEXT f
8370 RETURN
8380 GO SUB 9400
8390 STOP
8400 REM "CODE" LINE 9300
8410 @ "CODE 56500,8783"
8420 REM "56499"
8430 @ "56499"
8440 REM "56500"
8450 REM "56501"
8460 REM "56502"
8470 REM "56503"
8480 REM "56504"
8490 REM "56505"
8500 REM "56506"
8510 REM "56507"
8520 REM "56508"
8530 REM "56509"
8540 REM "56510"
8550 REM "56511"
8560 REM "56512"
8570 REM "56513"
8580 REM "56514"
8590 REM "56515"
8600 REM "56516"
8610 REM "56517"
8620 REM "56518"
8630 REM "56519"
8640 REM "56520"
8650 REM "56521"
8660 REM "56522"
8670 REM "56523"
8680 REM "56524"
8690 REM "56525"
8700 REM "56526"
8710 REM "56527"
8720 REM "56528"
8730 REM "56529"
8740 REM "56530"
8750 REM "56531"
8760 REM "56532"
8770 REM "56533"
8780 REM "56534"
8790 REM "56535"
8800 REM "56536"
8810 REM "56537"
8820 REM "56538"
8830 REM "56539"
8840 REM "56540"
8850 REM "56541"
8860 REM "56542"
8870 REM "56543"
8880 REM "56544"
8890 REM "56545"
8900 REM "56546"
8910 REM "56547"
8920 REM "56548"
8930 REM "56549"
8940 REM "56550"
8950 REM "56551"
8960 REM "56552"
8970 REM "56553"
8980 REM "56554"
8990 REM "56555"
9000 REM "56556"
9010 REM "56557"
9020 REM "56558"
9030 REM "56559"
9040 REM "56560"
9050 REM "56561"
9060 REM "56562"
9070 REM "56563"
9080 REM "56564"
9090 REM "56565"
9100 REM "56566"
9110 REM "56567"
9120 REM "56568"
9130 REM "56569"
9140 REM "56570"
9150 REM "56571"
9160 REM "56572"
9170 REM "56573"
9180 REM "56574"
9190 REM "56575"
9200 REM "56576"
9210 REM "56577"
9220 REM "56578"
9230 REM "56579"
9240 REM "56580"
9250 REM "56581"
9260 REM "56582"
9270 REM "56583"
9280 REM "56584"
9290 REM "56585"
9300 REM "56586"
9310 REM "56587"
9320 REM "56588"
9330 REM "56589"
9340 REM "56590"
9350 REM "56591"
9360 REM "56592"
9370 REM "56593"
9380 REM "56594"
9390 REM "56595"
9400 REM "56596"
9410 REM "56597"
9420 REM "56598"
9430 REM "56599"
9440 REM "56600"
9450 REM "56601"
9460 REM "56602"
9470 REM "56603"
9480 REM "56604"
9490 REM "56605"
9500 REM "56606"
9510 REM "56607"
9520 REM "56608"
9530 REM "56609"
9540 REM "56610"
9550 REM "56611"
9560 REM "56612"
9570 REM "56613"
9580 REM "56614"
9590 REM "56615"
9600 REM "56616"
9610 REM "56617"
9620 REM "56618"
9630 REM "56619"
9640 REM "56620"
9650 REM "56621"
9660 REM "56622"
9670 REM "56623"
9680 REM "56624"
9690 REM "56625"
9700 REM "56626"
9710 REM "56627"
9720 REM "56628"
9730 REM "56629"
9740 REM "56630"
9750 REM "56631"
9760 REM "56632"
9770 REM "56633"
9780 REM "56634"
9790 REM "56635"
9800 REM "56636"
9810 REM "56637"
9820 REM "56638"
9830 REM "56639"
9840 REM "56640"
9850 REM "56641"
9860 REM "56642"
9870 REM "56643"
9880 REM "56644"
9890 REM "56645"
9900 REM "56646"
9910 REM "56647"
9920 REM "56648"
9930 REM "56649"
9940 REM "56650"
9950 REM "56651"
9960 REM "56652"
9970 REM "56653"
9980 REM "56654"
9990 REM "56655"
10000 REM "56656"

Advertisement for BELLECTRON featuring a list of computer models and prices, contact information for 117 Avenue de Villiers, and a form for ordering.

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur ZX 81

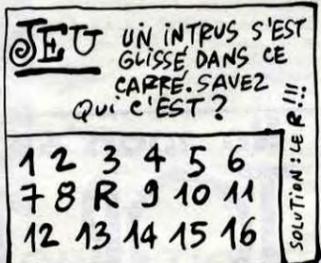
LA REVOLUTION CONTINUE !

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
ORIC -> 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111
AMSTRAD -> 111
APPLE -> 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112
SPECTRUM -> 112
THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113
MSX -> 113
COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109

Les grilles, barreaux et autres herse pourraient-ils devenir des éléments décoratifs, voire même les supports d'une nouvelle créativité ? C'est la question gravissime que je soulevais avec lourde peine lors d'un récent colloque sur l'information des établissements pénitentiaires.

A quoi ressemble une double herse horizontale ? Au départ à strictement rien; ensuite à des rayures qui naissent simultanément à gauche et à droite de l'écran, une ligne sur deux et croissent jusqu'à atteindre le côté opposé.



Le programme de Double Herse Verticale aboutit au même résultat mais de haut en bas, et ceci sans obligation de faire reposer le téléviseur sur l'un de ses côtés ce qui, m'a-t-on dit de source autorisée, ramènerait la réception des trois chaînes au niveau de Canal + après 20h 30.

C'est avec votre vivacité d'esprit coutumière, cher lecteur, que vous constaterez la structure symétrique de ces deux programmes, mais comme on est pas tous les jours au mieux de sa forme j'en accuse ici les traits pour la rendre plus évidente encore, en attendant pour vous des jours meilleurs et surtout une Bonne et Heureuse Année 1986.

Pour chacun de ces programmes nous trouvons :
1 - Un module d'initialisation qui met les pointeurs à jour (fichier d'affichage, adresses de départ des processus de "coloration")
2 - Successivement, deux modules de coloration symétriquement inversés qui travaillent alternativement (droite/gauche ou bas/haut) par

coloration d'une ligne ou d'une colonne une case sur deux.
3 - Un module de temporisation qui permet d'appréhender le processus spécifique de coloration en "double herse".
4 - Un retour conditionnel au Basic une fois le travail terminé, toujours précédé de l'indispensable restauration du niveau initial de la pile.

Examinons de plus près le travail de la pile et la stratégie employée pour la coloration sélective des cases du F.A. Pour la double herse horizontale le registre HL pointe d'abord sur la première case en haut à gauche. C'est notre premier point de départ, tout de suite sauvegardé dans la pile. L'addition du facteur 64 fait ensuite pointer HL sur la dernière case à droite de la deuxième ligne. Nous sauvegardons à nouveau notre seconde adresse de départ et le travail de coloration va commencer à partir de celle-ci avec le module suivant. Le choix du "motif" de notre Herse est stocké à l'adresse libre en RAM 16507, c'est donc là que l'accumulateur ira la prélever. Après coloration de la case départ l'opération doit être répétée 11 fois ((24 lignes/2)-1). L'initialisation du registre B offre alors la possibilité d'utiliser l'instruction DJNZ comme boucle conditionnelle. L'addition du facteur 66 à chaque tour permet de pointer sur l'octet de même colonne mais en sautant une ligne à chaque fois (2X(32col + 1 car. fin de ligne)). Avant de passer la main au module de coloration à gauche on remet à jour le pointeur de coloration à droite en ressortant de la pile son adresse initiale pour la décrémenter -POP DE, DEC DE. On prend soin aussi de sortir le deuxième niveau de pile (adresse de départ à gauche) -POP HL, avant de sauver l'adresse du nouveau départ à droite -PUSH DE, et celle -vous me suivez ?!- du départ à gauche qu'on devra retrouver tout à l'heure -PUSH HL. Cette succession de POP et de PUSH est un peu difficile à assimiler, c'est pourtant une gymnastique à laquelle vous devrez vous habituer. Notez qu'ici on utilise la pile sur deux niveaux de profondeur seulement. C'est très peu !

Le module de coloration à gauche reprend exactement la structure du module précédent et on retrouve la séquence des POP et PUSH à la différence près d'une incrémentation là où on avait une décrémentement (la progression à partir de la gauche suppose une addition tandis qu'elle nécessite une soustraction à partir de la droite).



Avant d'en finir, comptez une fois encore les PUSH et les POP et vous constaterez que nous sommes redevables de 2 niveaux à la pile du Z80 ce qui implique une défausse de 2 POP avant le RET final.
Le fonctionnement de la pile dans la DOUBLE HERSE VERTICALE a été sensiblement simplifié. N'oubliez pas qu'une écriture plus concise est toujours préférable et, si ce n'est pas trop compliqué, cherchez vous aussi à faire plus simple.

Bernard Guyot

Langage machine... Sur COMMODORE 64

Routine Joystick 2

```
.. C000 48 PHA
.. C001 8A TXA
.. C002 48 PHA
.. C003 98 TYA
.. C004 48 PHA
.. C005 A5 FE LDA $FE
.. C007 C5 CF CMP #$CF
.. C009 F0 28 BEQ $C033
.. C00B A5 CF LDA $CF
.. C00D 85 FE STA $FE
.. C00F AD 00 DC LDA $DC00
.. C012 A2 00 LDX #$00
.. C014 4A LSR
.. C015 B0 02 BCS $C019
.. C017 A2 91 LDX #$91
.. C019 4A LSR
.. C01A B0 02 BCS $C01E
.. C01C A2 11 LDX #$11
.. C01E 4A LSR
.. C01F B0 02 BCS $C023
.. C021 A2 9D LDX #$9D
.. C023 4A LSR
.. C024 B0 02 BCS $C028
.. C026 A2 1D LDX #$1D
.. C028 E0 00 CPF
.. C02A F0 07 BEQ $C033
.. C02C 8E 77 02 STX $0277
.. C02F A2 01 LDX #$01
.. C031 86 C6 STX $C6
.. C033 68 PLA
.. C034 A8 TAY
.. C035 68 PLA
.. C036 A8 TAX
.. C037 68 PLA
.. C038 4C 31 EA JMP $EA31
```

Pour pouvoir lancer ce petit programme, vous aurez besoin de celui-ci :

Routine Joystick 3

```
.. C100 78 SEI
.. C101 A9 00 LDA #$00
.. C103 8D 14 03 STA $0314
.. C106 A9 00 LDA #$00
.. C108 8D 15 03 STA $0315
.. C10B 58 CLI
.. C10C 60 RTS
```

Ces deux routines mettent directement en application le dernier cours que vous avez subi sur les interruptions. Pour l'utiliser, lancez le programme par un J C100 ou par un G C100 (suivant l'assembleur).

- C000 sauvegarde de A, X et Y...
C004 ... reportez-vous au cours du numéro 109
C005 routine de temporisation, CF représente la valeur de clignotement du curseur, FE un octet de référence
C00F lecture du port 2
C012 X = 0
C014 C = bit 0
C015 test de C
C017 X = curseur haut
C019 C = bit 1
C01A test de C
C01C X = curseur bas
C01E C = bit 2
C01F test de C
C021 X = curseur gauche
C023 C = bit 3
C024 test de C
C026 X = curseur droite
C028 si X n'a pas été modifié...
C02A ... alors saut en \$C033
C02C buffer clavier (\$0277 à \$0280) = valeur de X
C02F un caractère dans le...
C031 ... buffer clavier
C033 récupération de A, X et Y...
C038 ... reportez-vous au cours du numéro 109

Après avoir exécuté le programme en \$C100, le manche de votre joystick dirige le curseur à l'écran. Bien entendu, cet exercice de style n'a qu'un intérêt limité, mais vous pouvez grâce au premier programme diriger le sprite 0 avec le joystick. Pour ce faire, modifiez la routine 1 de la manière suivante :

Routine Joystick 4

```
.. 9000 AD 00 DC LDA $DC00
.. 9003 AE 00 D0 LDX $D000
.. 9006 AC 01 D0 LDY $D001
.. 9009 4A LSR
.. 900A B0 01 BCS $900D
.. 900C 88 DEY
.. 900D 4A LSR
.. 900E B0 01 BCS $9011
.. 9010 C8 INY
.. 9011 4A LSR
.. 9012 B0 01 BCS $9015
.. 9014 CA DEX
.. 9015 4A LSR
.. 9016 B0 01 BCS $9019
.. 9018 E8 INX
.. 9019 4A LSR
.. 901A B0 04 BCS $9020
.. 901C A9 01 LDA #$01
.. 901E 85 FF STA $FF
.. 9020 8E 00 D0 STX $D000
.. 9023 8C 01 D0 STY $D001
.. 9026 60 RTS
```

0H24. Une dépêche tombe sur mon téléscripateur : cours attendu de toute urgence ! C'est particulièrement gênant, je rentre à peine d'un dîner aux chandelles avec ma dulcinée, prêt à m'endormir, la tête pleine de souvenirs... Que faire ? Ce cours va-t-il subir les assauts de mon coeur, qui ne demande qu'à s'exprimer (pauvre de vous). STOP ! Changement d'idées obligatoire... Rien de tel qu'un petit listing pour attaquer dans la joie ce nouveau cours.

Routine Joystick 1

```
.. 9000 AD 00 DC LDA $DC00
.. 9003 A2 00 LDX #$00
.. 9005 A0 00 LDY #$00
.. 9007 4A LSR
.. 9008 B0 01 BCS $900B
.. 900A 88 DEY
.. 900B 4A LSR
.. 900C B0 01 BCS $900F
.. 900E C8 INY
.. 900F 4A LSR
.. 9010 B0 01 BCS $9013
.. 9012 CA DEX
.. 9013 4A LSR
.. 9014 B0 01 BCS $9017
.. 9016 E8 INX
.. 9017 4A LSR
.. 9018 60 RTS
```

Ah ! Je me sens nettement mieux. Rentrons dans le vif du sujet : nous allons étudier aujourd'hui les techniques de lecture des ports joystick. Désormais, vous ne trouverez plus d'explications sur les instructions du 6510, mais vous les découvrirez dans le cadre de petits programmes, dans leur milieu naturel en quelque sorte.

La lecture des ports joystick s'effectue au niveau de deux registres en \$DC00 (port 2) et en \$DC01 (port 1). Les données sont contenues de la manière suivante :

- Bit 0 en haut
Bit 1 en bas
Bit 2 à gauche
Bit 3 à droite
Bit 4 bouton de feu

Le programme que vous venez de voir (ou d'entrer dans votre CBM) se décompose ainsi :

- 9000 l'accumulateur prend la valeur du port 2
9003 X=Y=0
9007 rotation de A vers la droite : le bit 0 passe dans la retenue
9008 test de la retenue. Quand tous les bits sont à 1, le joystick est inactif. Si le joystick n'est pas en haut (bit 0 = 1) on saute en \$900B
900A Y est décrémenté. A l'écran, l'origine des axes est en haut à gauche. Quand Y diminue, le curseur monte d'une ligne (ce qui correspond bien à la position du joystick)
900B le bit 1 du registre passe dans C
900C test de C : joystick en bas ?
900E oui : incrémentation de Y
900F le bit 2 du registre passe dans C
9010 test de C : joystick à gauche ?
9012 oui : décrémentement de X
9013 le bit 3 du registre passe dans C
9014 test de C : joystick à droite ?
9016 oui : incrémentation de X
9017 le bit 4 du registre passe dans C
9018 fin de la routine

Les données testées au cours de cette routine se retrouvent, à la fin du traitement, dans les registres X et Y (pour la direction) et dans C (pour le tir).

Nous allons réaliser une application directe de ces caractéristiques : une souris pour le Commodore 64... Avec le joystick bien sûr !

Aux registres X et Y sont affectées les coordonnées d'origine du sprite 0 (en \$D000 et \$D001) puis, après avoir été modifiées par le joystick, elles seront replacées dans ces deux octets. Ainsi vous déplacerez votre sprite à volonté à l'écran. Le bouton de tir est placé en FF et mis à 1 lorsqu'il est actionné.

Alors, que pensez-vous de l'exploitation de vos connaissances ? C'est facile le langage machine, hein ? Eh bien allez réfléchir un peu sur ce petit problème : modifiez la routine souris (routine 2) de façon à ce que l'appui sur le bouton de feu fasse un RETURN (réponse dans quatre semaines).

Vous vous êtes sans doute rendu compte que les routines machine peuvent être installées n'importe où en mémoire (ou presque). Ainsi dans nos exemples, elles se trouvaient en \$9000 ou en \$C000. Vous vous demandez maintenant comment est organisée la mémoire, nous allons donc apporter ici une réponse à cette question dramatique.

Je vous rappelle, à tout hasard, qu'il existe deux types de mémoire : les RAM (celles que vous pouvez modifier à volonté) et les ROM (vous ne pouvez que les lire). Votre Commodore propose 64 Ko de RAM et 16 Ko de ROM. Le processeur ne peut gérer que 64 Ko au total, du coup les 16 Ko de ROM sont placés par-dessus 16 Ko de RAM, suivant le principe des pages mémoire. Lors de la mise sous tension de votre ordinateur, la mémoire est configurée ainsi.

Schéma de la mémoire

De \$0000 à \$9FFF se trouve la mémoire utilisateur, là où se placent vos programmes Basic. De \$A000 à \$BFFF se loge la ROM qui contient le Basic. De \$C000 à \$CFFF se trouve une RAM où vous pouvez implanter vos routines machine. De \$D000 à \$DFFF résident les entrées/sorties. De \$E000 à \$FFFF loge le KERNAL, soit toutes les routines de gestion des périphériques.

Cette configuration de base donne 44 Ko de RAM et 20 Ko de ROM. Si vous voulez récupérer l'ensemble de la mémoire en RAM, il vous faudra jouer sur le contenu de l'adresse \$0001 qui sert d'interrupteur soft pour la mémoire. Le bit correspondant à une page mémoire donnée est à 1 si elle contient de la ROM et à 0 si elle contient de la RAM. Dans l'octet \$0001, nous avons trois bits qui servent d'interrupteurs :

- Bit 0 : page \$A000 à \$BFFF
Bit 1 : page \$E000 à \$FFFF
Bit 2 : page \$D000 à \$DFFF

Attention : si vous isolez le processeur en transformant la ROM qui gère les entrées/sorties en RAM, vous ne pourrez plus rien en faire (essayez un POKE1,PEEK(1)AND253).

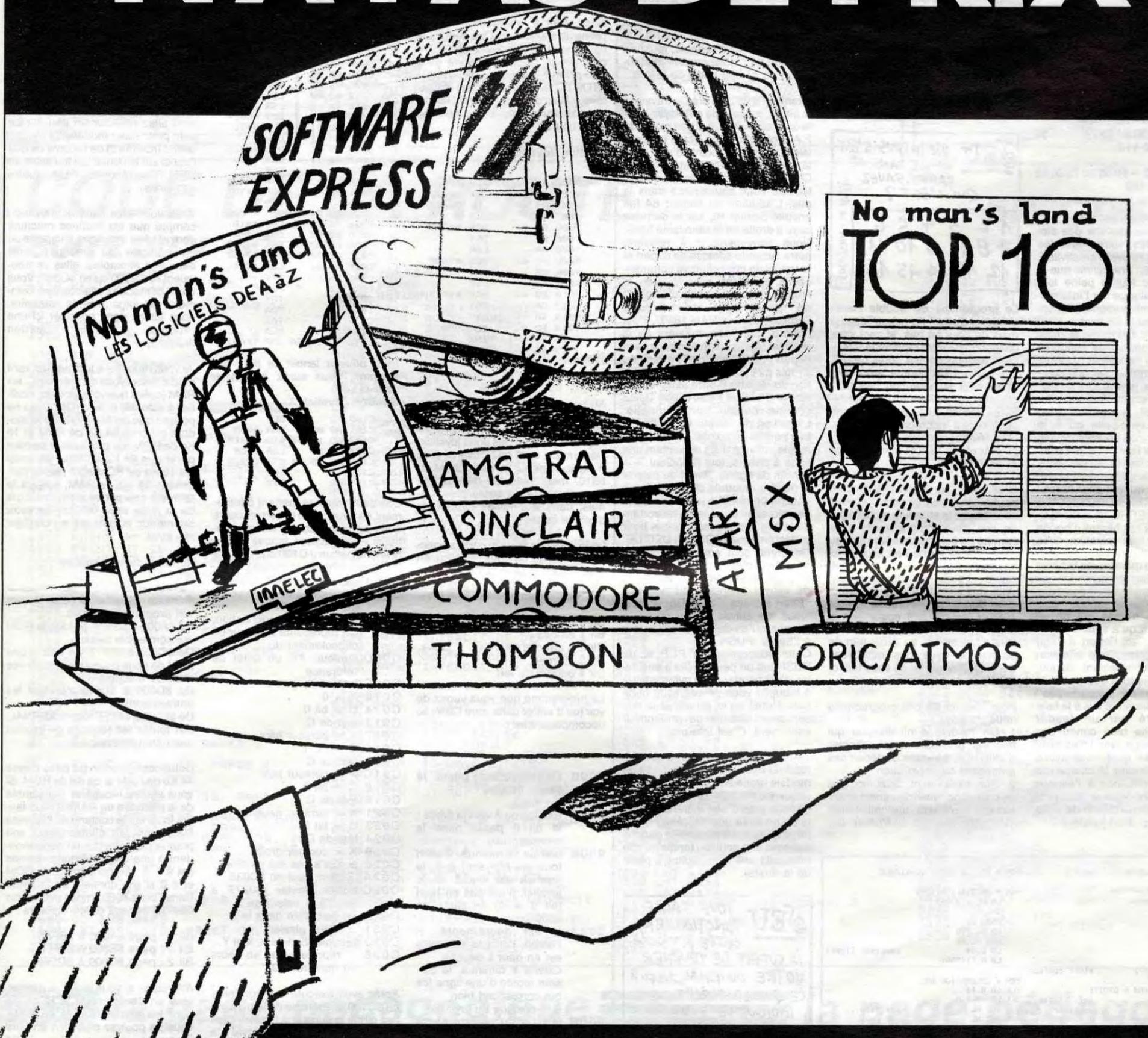
Vous pourrez, grâce à ce superbe octet 1, modifier la ROM Basic (pour le franciser ou pour lui rajouter des instructions par exemple). Cette manipulation se passera en deux phases : recopie de la ROM en RAM par une boucle du style :

```
FOR I = $A000 TO $BFFF : POKEI, PEEK(I) : NEXT
```

Dès que cette boucle est terminée, commutez cette page mémoire en RAM grâce au bit 0 de l'octet \$0001. Dès lors, vous pourrez magouiller tranquillement la table des mots-clé dans la zone \$A09E à \$A19B. Bonne chance et réveille-moi pour le prochain cours.

Sébastien MOUGEY

# LE SERVICE N'A PAS DE PRIX



Appelez le (1) 48 97 00 44

VENTE EXCLUSIVEMENT  
AUX REVENDEURS

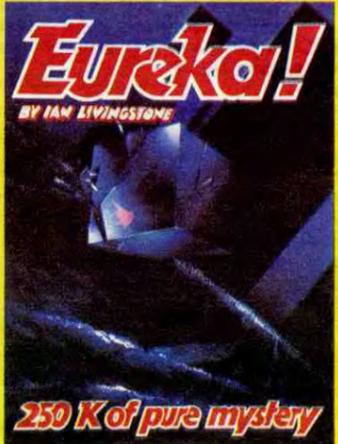
**INNELEC**

110 BIS, AV. DU GÉNÉRAL LECLERC - 93506 PANTIN CEDEX

# Eureka!

**En France, personne n'a encore trouvé !!!**

En Angleterre, un garçon de 15 ans est arrivé à bout des énigme, et a remporté le concours, empochant le chèque de 25000 Livres. Inutile de lui téléphoner, les énigmes du concours EUREKA français sont totalement différentes !



Vos chances sont donc toujours entières pour les 250000 Francs ! Mais EUREKA, c'est avant tout un best-seller du jeu d'aventures, en passe de devenir un classique pour SINCLAIR SPECTRUM et COMMODORE 64. 5 jeux d'arcades et 5 jeux d'aventures réunis sur une seule cassette, graphismes haute résolution animés, bande sonore, bruitages... EUREKA a remporté en France le TILT D'OR et en Angleterre le JOYSTICK D'OR. Cela confirme le fait que plus de 15000 passionnés ont "planché" et continuent de le faire pour échapper aux dents du Tyrannosaure, remporter la course de chars à Rome, délivrer l'enchanteur MERLIN ou s'évader de Colditz. Pour commander dès aujourd'hui votre cassette EUREKA, retournez dès aujourd'hui le bon de commande ci-dessous à

## EUREKA INFORMATIQUE

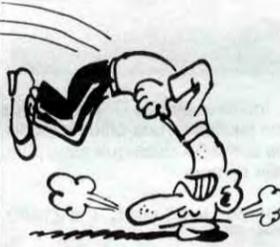
39 Rue Victor MASSE . 75009 - PARIS

accompagné de votre règlement (250 Francs).

M. ....  
 Adresse .....  
 Code ..... Ville .....  
 Désire recevoir la cassette EUREKA pour  
 COMMODORE  SPECTRUM   
 Ci joint mon règlement de 250 F. par .....



# Micro-Chocs



**Computer 3**

3, rue Papillon - 75009 Paris - Tél. 45.23.51.15

HL 114

CONCEPT ET REALISATION

## DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

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

	N° 110	N° 111	N° 112	N° 113
APPLE II	DEI RUNNER	LA CLÉ DU PARADIS	TRAIT IMAGE	HÉROS
CANON X-07	ISMATHUR	AMERICAN GOLF	GHOST	GHOST
CASIO FX 702-P	SAXONS	GLADIATOR	SUBMERSIBLE 3	VIEILLE DEMEURE
COMMODORE 64	SUPER GALAXIE	SUPER GALAXIE	LA ROUTE	LA ROUTE
COMMODORE VIC 20	PAPILLON	VIC FLIPP	CHÂTEAU TERREUR	CHÂTEAU TERREUR
ORIC	WALL	ICOLOUR	ICOLOUR	CAVERN
EXL 100	EXEL CHÂTEAU	EXEL CHÂTEAU	DE L'OR OU MORT	DE L'OR OU MORT
SPECTRUM	WIMPY	FOLIE DU CHEF	MANDOIR	FRED'S ROBOT
ZX 81	AVENTURE	AVENTURE	AVENTURE	MICROBUS
TI 99/4A (basic simple)	Océan	PORTES DE L'ENFER	PEEK MEN	STORE MAGIQUE
TI 99/4A (basic étendu)	JEU DE CAHON	JAMES	LEYA	LEYA
T07	THIEF OF NIGHT	THIEF OF NIGHT	THIEF OF NIGHT	THIEF OF NIGHT
AMSTRAD	PAINT STAR FIGHT	SECTAR 7 PAINT	SECTAR 7 PORTRAIT ROBOT	ESQUIVE MENUS DÉROUANTS
MSX	PAC MAZE	SCRAMB	KUNG FOU	CHAÎNES

## AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'hebdogiciel compte sur vous !  
 La marche à suivre est simple :  
 - Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).  
 - Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.  
 - Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.  
**A renvoyer avant le 2 janvier à minuit à HEBDOGICIEL.**  
**Concours mensuel, 24 rue Baron 75017 PARIS.**  
 Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousin et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est

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

**Date limite d'envoi du Bulletin de vote le Jeudi 2 Janvier 1986 à minuit**

## BULLETIN DE VOTE

**A renvoyer avant le 2 Janvier 1986 à minuit à HEBDOGICIEL, Concours Mensuel, 24 rue Baron 75017 PARIS.**

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

**NOM DU PROGRAMME :**

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

**NOM DU PROGRAMME :**

**NOM ET PRENOM :**

**ADRESSE :**

## BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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



## VIVE LA VIE

### AUTANT EN EMPORTE LE VENT

Chef-d'oeuvre de V. Fleming (1939) avec Vivien Leigh, Clark Gable, Olivia de Havilland, Thomas Mitchell et Barbara O'Neil.



Photo FR3

Pour Noël, FR3 fait l'effort de vous programmer, bande de veinards, le Film-somme des studios hollywoodiens, inédit à la télévision française. Et en V.O. Pour les allergiques à la langue de Shakespeare, rediffusion en V. F. et en 2 parties 10 jours plus tard. Bravo FR3.

En 1861, à la veille de la guerre de sécession dans le sud des EU, Scarlett O'Hara fête ses seize ans dans la somptueuse demeure familiale. Tous les planteurs du coin sont présents dont Ashley Wilkes (L. Howard) qu'elle aime à s'en taper la tête sur un ballot de coton. Mais ce ballot est fiancé à sa cousine Mélanie (O. de Havilland). Dépitée, Scarlett épouse le frère de Mélanie. Sympa, il meurt rapidos. Ouf !

Devenue veuve, Scarlett part pour Atlanta où elle retrouve Rhett Butler (Gable), un ancien soupissant. Butler, fauché, ne peut aider Scarlett à mettre du butter dans ses épinards. Elle épouse alors Frank, l'ex-fiancé de sa soeur, lequel meurt peu de temps après (bis). Elle épouse Butler, un enfant naît puis meurt.

Les cadavres se ramassent à la pelle, autant en emporte le temps. Tout ça en 200 minutes n'affecte guère Scarlett, héroïne romantique, qui pleure avec dignité (son butler nègre). Douze scénaristes, trois réalisateurs, 200 crises de nerfs, une actrice débutante égale le plus grand mélo-épique de l'histoire du cinoche. Flamboyant.

Diffusion le 29 à 22h30 sur FR3

### LES RIPOUX

Film de C. Zidi (1984) avec Thierry Lhermitte, Philippe Noiret, Julien Guilomar, Régine et Grace de Capitani (capitoné avec grâce).

La police a-t-elle pour mission de réformer la société ? Non, répond le vieil inspecteur blanchi sous la hargne des malfrats. L'honnêteté n'a jamais payé, le crime rapporte peu, reste la petite enveloppe, un geste qui entretient l'amitié et met du coulant dans les rapports humains.

Bref, Boisrond (P. Noiret) est devenu par osmose le rémora des requins de Barbès, son district. L'arrivée d'un nouvel adjoint, François, jeune inspecteur, pur et dur aux dents longues, le dérange, c'est le moins qu'on puisse dire. René s'efforce de le dresser, puis de le corrompre par l'argent, enfin en désespoir par le cul.



Le meilleur film de C. Zidi, le plus gros succès du box-office français, une comédie classique sans plus, mais sympa.

Diffusion le 25 sur C + à 21h00.

## "ÉVÉNEMENTS"

Noël, la neige, la lumière grise, la nouvelle année incitent aux réflexions métaphysiques, aux bilans, aux résolutions. Au vu des différentes dramatiques diffusées à l'occasion des fêtes, la vie est une vallée de larmes, un passage solitaire obligatoire gouverné par l'illusion avant le retour douillet à l'anonymat du néant. Programmateurs, et trois Kleenex !

### ESCLAVE ET PHARAON

Dramatique de Patrick Meunier sur un scénario de Gérard Brach avec Luc Lavandier, Christophe Rattendo, Bernard Farcy et Béatrice Romand.

Au temps des pharaons, l'armée de Tout-empan-talon s'est ramassée une veste par les barbares du nord. Seul, entouré d'une poignée de dignitaires, Pharaon étirent le sable qui lui échappe comme son pouvoir. En fuite, sa survie va dépendre de Harar, l'esclave-guerrier. Harar, l'homme du désert, tout juste bon à baiser le sol foulé par les pieds du Pharaon tient la vie de son soleil entre ses mains. Une fascination réciproque puis une amitié impossible naît entre eux.



Photo A2.

Dépayement garanti. Que restera-t-il des paysages fabuleux, une fois réduits à 30 cm de haut ? La froide nudité des paysages renvoie à la rudesse des caractères. Un peu lent, mais en échange d'un petit effort, l'envoûtement opérera et vous transportera dans le plus fabuleux des voyages : au-dedans de l'homme.

Diffusion le 26 sur A2 à 20h35.

### L'ENIGME BLANCHE

Dramatique de Peter Kassovitz avec Jean Rochefort, Claude Rich, Bruno Cremer, François Marthouret et Bulle Ogier.

Cinq vieux copains viennent passer leurs vacances d'été à la montagne dans le chalet d'Henri (Rochefort) lequel met les pieds dans la soupière en sommant sa femme et Jean (Mathouret) de cesser leur liaison. Pris la main dans la culotte de la soeur de Maxence (Rich), Jean, blanc comme neige, doit jurer de renoncer à Apolline. Henri passe l'éponge et les vacances se déroulent tranquillement jusqu'au soir de l'anniversaire d'Apolline où... Huis-clos de qualité, dialogues ciselés, amateurs d'Agaga Tristesse, de personnages à la Sautet, vous ne serez pas déçus. Un bon produit mais l'ensemble manque d'ambition dans le traitement : au lieu du tonnerre rugissant à la Shakespeare, ne résonne que le bruissement d'une petite musique aigrette à la Pinter.

Diffusion le 26 à 21h00 sur FR3

### VINGT ANS D'ABSENCE

Cinéma 16 de Bernard Saint-Jacques avec Jean Carmet, Dora Doll et Sonia Vollereaux.

Après 23 ans de séparation, Suzanne (S. Vollereaux) cherche à retrouver Léonard (J. Carmet), son père. Elle découvre un homme tranquille, en paix avec lui-même, très différent de l'alcoolique fou décrit par sa mère (D. Doll). Suzanne quitte travail, famille, mari pour vivre avec lui espérant combler le manque qui caractérise sa vie.



Photo FR3.

Jean Carmet a cultivé la terre, cela se sent, il ne joue pas le paysan, il le vit avec cette manière inimitable de marcher les bras écartés et ballants. Quant à Sonia Vollereaux, le plus beau sourire malicieux de sa génération, la voir réchauffer le coeur. Si vous con-

naissez un vieux seul cette semaine, invitez Sonia chez lui, vous ferez une bonne action.

Diffusion le 27 à 21h00 sur FR3

### HELLO EINSTEIN

Téléfilm en 2 parties (2 X 2h00) de Lazare Iglesis avec Ronald Pickup, Marie Dubois et Yves Barsacq.

Voici le portrait d'un des plus grands génies scientifiques de tous les temps, de sa plus tendre enfance où il était considéré comme attardé mental par les psys, jusqu'à la fin de sa vie où effondré, il assiste impuissant au détournement guerrier de ses travaux (Hiroshima).

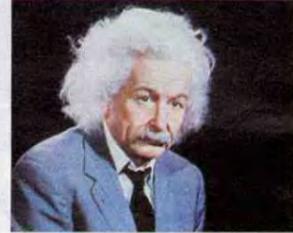


Photo A2

Qu'est-ce qu'il est craquant, pépé Einstein, à la fois bourré d'humour, passionné de violon, et par moment à 10 longueurs d'avance sur le commun des mortels (eux et Gale aime ses 2). Téléfilms passionnants, pédagogiques, distrayants et humanistes.

Diffusion les 23 et 30 à 20h35 sur A2

### SARAH ET LE CRI DE LA LANGOUSTE

Pièce de théâtre John Murrel, adaptation, mise en scène de et avec Georges Wilson et Delphine Seyrig.

Au soir de sa vie, Sarah Bernhardt s'interroge sur sa destinée. Adulée tout au long de sa carrière, elle n'en éprouve pas moins un sentiment de frustration, de solitude. Georges Pitou, secrétaire, confident, assiste aux derniers soubresauts du crustacé.



Photo FR3-J P Ledieu.

Diffusion le 23 à 23h00 sur FR3.

## FANTASTIQUE !

ance en bateau-stop pour rentrer chez eux.

Le comte, blasé par le gibier de 3ème catégorie, va redorer son blason grâce à Bobby, produit pur porc de l'accouplement de Tarzan et de Superphacochère. Tourné simultanément, dans les mêmes décors et avec les mêmes acteurs que King-Kong, il en a la magie. A King Movie eh cong.

Diffusion le 27 à 23h00 sur A2

Ce qui donne couleur et profondeur à la mixture est L'HOMME QUI RÉTRÉCIT de J. Arnold (1956) avec G. Williams, R. Stuart et A. Kent

Scott Carey (G. Williams) passe ses vacances au bord de la mer à polluer les plages et à pêcher la moule la tête dans les nuages. Justement un nuage bizarre vient troubler son eau. Rentré à la maison, il a la bizarre sensation de rétrécir. Malgré les médecins qui se penchent de plus en plus sur lui, le raccourcissement suit son cour(t) jusqu'à le rendre minuscro-



Photo A2.

Zaroff, noble, riche et moustachu, vit sur une île déserte. Avide de contacts humains, il fait échouer les yachts qui croisent au large de ses côtes pour s'adonner à son sport favori avec les survivants : la chasse au naufragé (espèce en voie de développement en Nelle Zélande). Pour le malheur du couple Trowbridge et de Bob Rainsford, ils vont tomber dans ce sinistre get à pince. Zaroff, très sport, laisse tout de même une chance de s'en sortir aux fugitifs. S'ils sont sains et saufs au lever du jour, ils auront le droit de tenter leur



Photo A2.

Grâce à cette excellente et courte (77 mn) série B, on prend conscience de ce qu'on est bien peu de choses.

Diffusion le 24 à 00h45 sur FR3

Le troisième tiers qui donne la touche originale au cocktail est LA PETITE BOUTIQUE DES HORREURS de R. Corman (1960) avec J. Haze, J. Joseph, M. Welles et J. Nicholson, considéré par le réalisateur comme son film fétiche.

Apprenti chez un fleuriste, Seymour (J. Haze) aimerait effeuiller Audry (allons voir ma mie si la rose...). Cette belle plante le repousse car elle le trouve dur de la feuille. Seymour s'est également pris d'affection pour une plante qu'il a baptisée Audry Junior. La fleur se porte mal, mais un jour qu'il s'est blessé, une goutte de sang tombe sur la plante qui aussitôt reprend du poil de la bête. Seymour comprend que la plante exige de la chair fraîche. Il va donc aller faire les commissions pour sa chair et tendre. Un vagabond, un dentiste (Nicholson), une prostituée donnent éclat et force à Audry Jr. La nuit venue, la fleur crie famine en hurlant : "FEEEEED ME !", et rote de plaisir quand elle a bien dîné. De son côté la police enquête sur ces disparitions. Angoissé à l'idée de se séparer de sa bien-aimée, Seymour se réfugiera dans sa gueule et leur union sera célébrée dans un rot tonitruant. Une passion dévorante.

Ce film, tourné en deux jours, est une comédie délirante sur un scénario en béton dont tous les personnages sont remarquablement choisis et interprétés (le critique est abonné à Interflora).

Diffusion le 28 à 00h00 sur C +

## FLON-FLONS

Le 23 sur TF1 à 22h20, la revue du Moulin Rouge, froufrous et can-cans en tous genres.

Le 24 à 20h35 TF1 diffuse ÉMILIE JOLIE, un conte musical adapté du disque que Philippe Chatel avait conçu pour l'anniversaire de sa fille, dans lequel tous ses potes avaient participé, comme Brassens et Julien Clerc.

Le 25 TF1 à 20h35 FANTAISIE SUR GLACE, un ballet glacial sur l'air de Casse-Noisette de Tchaï-

kowsky dansé entre autres par l'inoubliable R. Cousins. À 22h00 CINOPÉRA, où de prestigieux invités, P. Domingo, Teresa Stratas, Rolf Lieberman et Franco Zeffirelli tailleront une bavette entrecoupée de nombreux extraits de films, La Traviata, Don Giovanni, Aïda etc... À la même heure, Antenne 2 régale avec CIBOULETTE, une opérette métaphysique. Ciboulette aime Antonin mais ça fait des salades avec leur entourage. Heuuuureusement tout finira par une belle noce.

Le 26 à 20h35 sur TF1 POUR CEUX QUI AIMENT BACH une tonne d'extraits de l'oeuvre du Maître. Des concertos, cantates,

tocatas, fugues et partitas, bref du Bach, du Bach oui mais du Jean-Sébastien.

Le 28 à 23h00 sur FR3 UNE SOIRÉE AVEC DANNY KAYE, 45 minutes de délires burlesques et musicaux d'un chef d'orchestre pas comme les autres.

Enfin le 29 à 20h35 sur A2 DON GIOVANNI de Losey (1979), tiré du sublime opéra de Mozart, nous conte les aventures zérotiques de ce bourreau des sexes. Losey, peu inspiré, est tombé dans un compromis bâtard entre l'opéra et le cinéma.



Photo A2



# HEBDOGICIEL



## ABONNEZ-VOUS A HEBDOGICIEL !

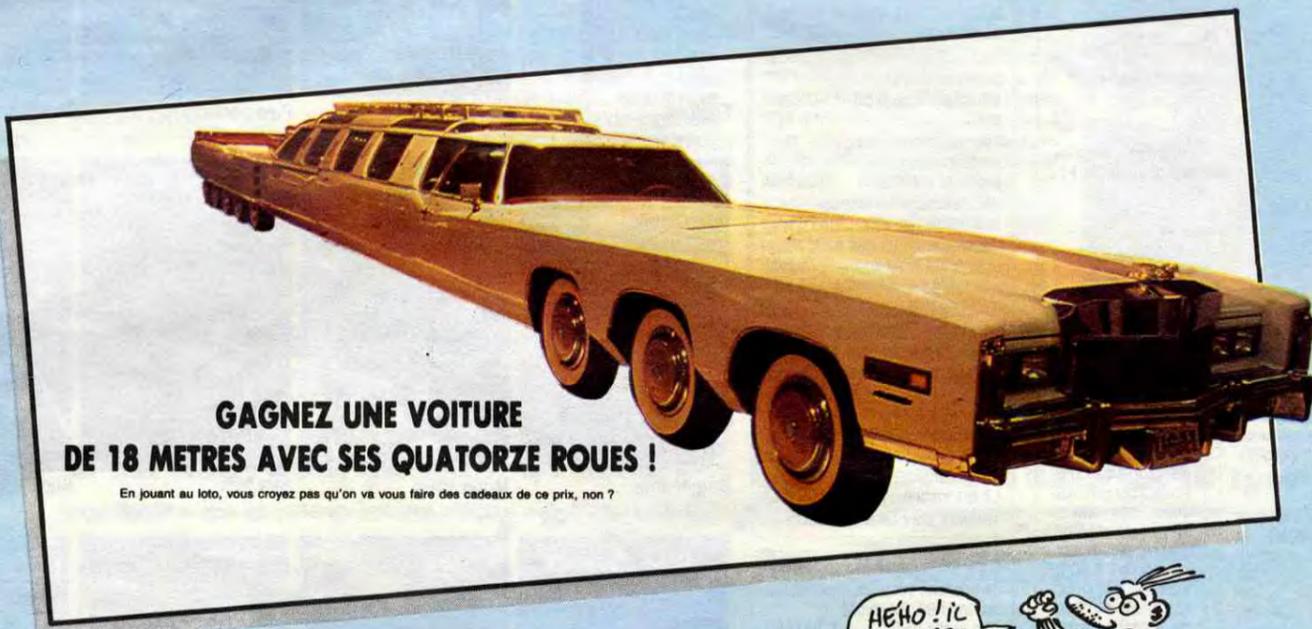
Eh oui, ça augmente, 11 balles au lieu de 10. Dur, n'est-il pas ? Il va vous falloir sortir 1 franc de plus pour vous procurer votre dose hebdomadaire. Finies les dépenses somptuaires de Malabar, terminées les visites ruineuses chez le pâtissier, envolés les espoirs d'économie sur le budget informatique,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

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



### GAGNEZ 156 FRANCS SUR VOTRE ABONNEMENT.

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



**GAGNEZ UNE VOITURE DE 18 METRES AVEC SES QUATORZE ROUES !**

En jouant au loto, vous croyez pas qu'on va vous faire des cadeaux de ce prix, non ?



## OFFRE SPECIALE !

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

France :  
1 an :  416 francs     496 francs  
6 mois :  216 francs     256 francs

Etranger :  
 496 francs  
 256 francs

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse complète : .....  
Ordinateur utilisé : .....

Règlement joint :  CCP  
 Chèque bancaire ou postal

## BLADE RUNNER

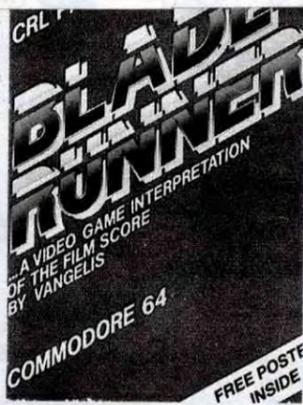
de CRL pour COMMODORE 64

Ça y est ! J'ai fini par leur filer cette lettre de démission. Quinze ans que je m'esquintais la santé à courir au cul des répliquants pour les retirer. Enfin les flinguer quoi. La terminologie officielle a toujours des réticences à appeler les meurtriers par leur nom. Eux (les flics) ne font qu'appliquer la loi, ils ne cherchent pas à en

comprendre les motivations. On leur a dit un jour que les répliquants sont interdits de séjour sur la planète Terre. Depuis, ils les retirent systématiquement à chaque débarquement ou tentative de débarquement sur notre monde natal. Maintenant, il ne me reste plus qu'à fuir sur une autre planète, à finir mon existence

ma génération.

J'aurais dû m'en douter. Rien ne sert de leur balancer un chiffon de papier à la gueule et de sortir du bureau du sergent en claquant la porte. Lorsqu'on a commencé sa vie comme un flic, on la finit comme un flic. La preuve ? Ils sont dans la merde : ils viennent d'apprendre que six groupes de quatre répliquants viennent de débarquer d'une navette automatique lunaire détournée à leur profit. Leur but ? détruire tous les concepteurs d'androïdes jusqu'à ce que le créateur accepte d'annuler le processus d'auto-destruction dont sont dotés tous les répliquants. Vous aimeriez, vous, être supérieur à l'homme, lui ressembler et n'avoir que quatre ans à vivre ? Je les comprends presque. Presque seulement. Voilà pourquoi



j'ai accepté cette mission. De toutes les façons je ne suis pas fait pour quitter le fog éternel de L.A., ni même envisager de trouver un autre

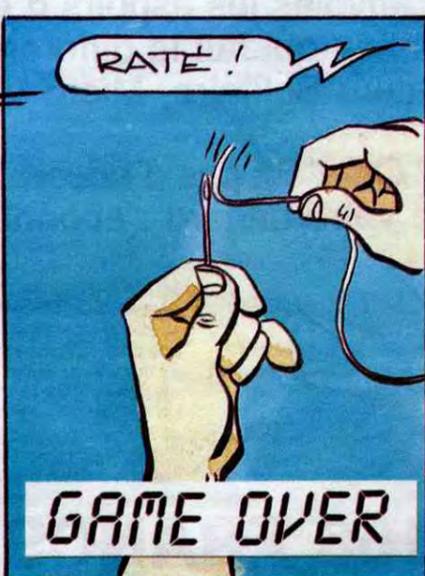
que. Il y en aura bien un, un jour, qui obtiendra de vivre une vie humaine. C'est inéluctable, mais je suis un flic, rien qu'un flic, et j'applique les ordres.

Lorsque Blade Runner est sorti sur les écrans, ce fut la révolution (en fait la troisième après 2001 et Alien). Bien que l'œuvre de Dick fût fortement adaptée avant d'être portée à l'écran, le résultat splendide, vous le connaissez. Pour le transfert dans la mémoire de votre micro, une autre adaptation a été opérée à partir du film. Malgré tout, vous reconnaîtrez une séquence du ciné dans ce jeu d'arcade parfaitement réalisé, tant graphiquement que dans la sonorisation (la musique de Vangelis supporte bien le passage à la moulinette informatique). En clair, il vous reste deux secondes pour l'acheter avant que je ne me fâche.

Lionel ROUX	page 9
AMSTRAD	Amsprites
Raphaël SEBAN	page 7
APPLE	Q.I. Test
Pascal ANQUETIN	page 5
CANON X07	Dragon
Olivier LEGENDRE	page 12
CBM 64	Radar
Serge LEROY	page 30
EXL 100	De l'or ou la Mort
J. Roch HERPE	page 8
FX 702P	Donjon
HANOTIN	page 33
MSX	Château Xeroxo
Simon MULLINGS	page 32
ORIC	Cavern
Pierre LESTRADE	page 3
SPECTRUM	Fred's Robot
Frédéric MASSON	page 12
TI 99 (be)	Les Barons Noirs
Dominique de LAGAYE	page 10
THOMSON	Tank
Ronan MERIEN	page 31
VIC 20	Pragnères
Benoît BAURENS	page 11
ZX 81	Star Fight
Eric BOURGUIGNON	page 6



THIRIET



### la Règle à Calcul

**"BASIC ETENDU"**  
40 commandes supplémentaires indispensables pour une programmation avancée. Manuel en français. Accès aux 32 Ko. Gère les couleurs, les sprites, les périphériques 800 F □

#### MINI-MÉMOIRE

Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur... Il a aussi :

- 4 Ko de mémoire morte (ROM) et 6 Ko de mémoire morte graphique (G-ROM) contenant des utilitaires très intéressants : - accès possible à l'extension 32 K en TI basic ; - changement de programmes objets écrits en assembleur, soit sur mini-mémoire, soit sur extension 32 K ; - utilisation de PEEK et POKE, appel de sous-programmes habituellement non accessibles ; - programme de recherche d'erreurs (Easy Bug-De-bug). Le modèle avec manuel + manuel assembleur sur mini-mémoire 895 F □

#### MODULE BASIC SUPERGRAPH

Un nouveau basic étendu avec 35 fonctions supplémentaires permettant de tracer lignes, cercles, ellipses, axes, diagrammes en barres ou circulaires. Ce basic graphique présente 2 caractéristiques très utiles : une copie d'écran, graphiques et textes (codes ASCII), Vpoke et Vpeek accés direct à la Ram de contrôle écran, nécessite la mémoire 32 K 1200 F □

#### MÉMOIRE 32 K

Fonctionne avec le basic étendu. Elle est indispensable pour la programmation en logo. Si l'on possède la mini-mémoire ou l'assembleur, elle permet d'adresser des sous-programmes en assembleur et de les exécuter. Le module. Promotion 1040 F □

**PROGRAMMATION Modules**  
Extended basic manuel français 800 F □  
Super extended basic graph manuel français 1200 F □  
Extension mémoire extérieure 32 K 1040 F □  
TI LOGO N° 2 manuel en français 895 F □  
MINI MEMOIRE manuel en français 895 F □

**AIDE PROGRAMMATION**  
Introduction au TI 99 n°1 et 2, les deux 100 F □  
Technique des programmes de jeux 1 et 2, les deux 100 F □  
Jeux et programmes pour le TI (shift tome 2) 75 F □  
Jeux et programmes pour le TI (shift tome 3) 75 F □  
Basic par soi-même... 75 F □

**INTERFACE PARALLELE CENTRONICS TI**  
se branche directement sur le TI et les imprimantes à sortie parallèle 1090 F □  
Imprimante SEIKOSHA GP 500 sortie parallèle 2200 F □  
Imprimante EPSON LX 80 friction 3660 F □  
Tracteur pour LX 80 285 F □

**INTERFACE SERIE - EXTERIEURE**  
se branche sur toute imprimante sur le TI 99/4 A ayant une sortie série 1090 F □  
Machine à écrire imprimante à mémoire BROTHER EP 44 2390 F □

**MANETTES DE JEUX**  
Manettes de jeux Texas U.S.A. la paire 250 F □  
Interface Wico avec manettes Quickshot n° 1 200 F □  
Interface Wico avec manettes Quickshot n° 2 220 F □

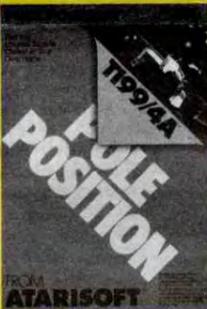
**LOT N° 1**  
MODULE BASIC ETENDU  
MANUEL BASIC ETENDU EN FRANÇAIS  
K7 TECHNIQUE DES PROGRAMMES DE JEUX 1 ET 2  
LIVRE 50 PROGRAMMES DE JEUX MANUEL SHIFT 850 F □



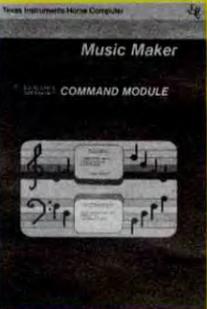
Football



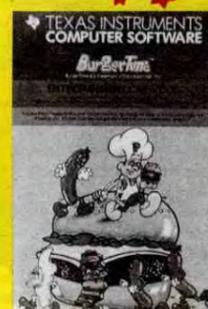
Mash



Pole position



Music maker



Burger time



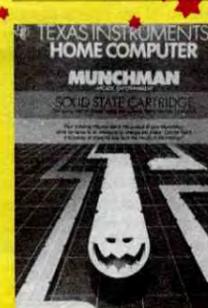
Moon mine



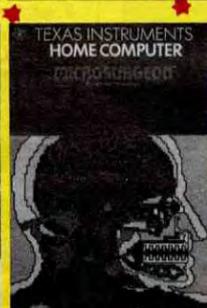
Star trek



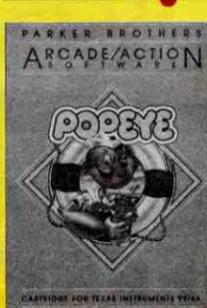
Buck Rogers



Munchman



Microsurgeon



Popeye



Supper demon attack

**LOTS N° 2**  
MODULE BASIC ETENDU  
MANUEL BASIC ETENDU EN FRANÇAIS  
AU CHOIX DEUX K7 EPSILON SOFTWARE  
LIVRE 50 PROGRAMMES DE JEUX MANUEL SHIFT 895 F □

**LIVRE TI 99 INTERNE**  
Ouvrage en anglais contenant le listing de la ROM désassemblée 195 F □

**LOT N° 3**  
PROGRAMMATION LOGO  
MODULE TI LOGO II EN FRANÇAIS  
EXTENSION 32 K INDISPENSABLE  
MANUEL D'INITIATION EN FRANÇAIS 1795 F □

**LOT N° 4**  
INTERFACE SERIE EXTERIEURE  
IMPRIMANTE EPSON PW 40 (COMPATIBLE TI ET MINITEL) 2830 F □

### BON DE COMMANDE PROMO Valable jusqu'au 15/1/86

Nom .....  
Prénom .....  
Adresse .....  
..... Tél. ....  
Code Postal .....  
Ville .....  
Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F  
**LA RÈGLE A CALCUL :**  
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS  
Tél. : 43.25.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064 F / 1303 RAC  
Livraison des produits disponibles dans la limite des stocks disponibles sous 8 jours. parking gratuit Maubert-Lagrange

**CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4**  
Micro-ordinateur 360 F □  
TI 99/4A PAL 1100 F □  
Modulateur Secam/France 400 F □  
Modulateur Péritel/France 500 F □  
Câble liaison magnéto/cassettes 95 F □  
Magnéto/cassettes LANSAY garanti compatible TI + câble 370 F □

**MODULES TEXAS ORGANISATIONS**  
Gestion de fichiers 260 F □  
Gestion privée 360 F □  
Gestion de rapports 375 F □  
Statistiques 350 F □

**MODULES AVENTURE**  
Parsec 250 F □  
Adventure pirate 350 F □  
Munch mobile 250 F □  
Buck rogers 350 F □  
Retour du pirate 250 F □  
Mash 250 F □  
Hopper 250 F □  
Jaw breaker 150 F □  
Tunnel of doom 350 F □  
Moonmine 250 F □  
Popeye 400 F □  
Demon attack 250 F □  
Burger time 250 F □  
Star trek 250 F □  
Treasure Island 250 F □

**MODULES ATARISOFT POUR TI 99**  
Moon patrol 219 F □  
Jungle hunt 219 F □  
Pole position 250 F □  
Protector II 250 F □  
Defender 219 F □  
Picnic Paranoia 250 F □  
Donkey Kong 250 F □

**MODULES LOISIRS**  
Connect Four 120 F □  
Jeux rétro 1 ou 2 120 F □  
Invaders 206 F □  
Car wars 120 F □  
Football 250 F □  
Zero zap 120 F □  
Alpinier 206 F □  
Rotor raider 120 F □  
Tombsion city 120 F □  
Hangman 120 F □  
Jeux vidéo 2 174 F □  
The attack 120 F □  
Othello 206 F □  
Munch Man 206 F □  
Chasse aux wumpus 120 F □  
Video Chess 350 F □  
Music maker 250 F □  
Princess and frog 120 F □  
Christholm trail 120 F □  
G-Best 120 F □

**MODULES EDUCATION**  
Addition-Subtraction I 120 F □  
Addition-Subtraction II 120 F □  
Addition-Canon 120 F □  
Division-démolition 120 F □  
Early Reading 120 F □  
Meteor multiplication 120 F □  
Multiplication I 120 F □  
Alligator mix 120 F □

**POUR LES JEUNES**  
Ambulance 50 F □  
Rabbit trail 50 F □  
3 modules PROMO NOËL 120 F □  
St-Nicolas 50 F □  
Hen-Pecked 50 F □

Pour l'achat de 2 modules, un 3<sup>e</sup> gratuit parmi ceux marqués d'un \* sauf pour les modules en promotion à 50 F.