



MAIS OÙ SONT LES DISQUETTES D'AMSTRAD ?

Plus de deux mois sans disquette, Amstrad, Alan Sugar commence sérieusement à nous les briser ! Nous l'avons traqué jusqu'en Espagne pour avoir des explications et c'est vraiment pas la joie !



de la simple connerie ? Alan Sugar se prend-il pour le Roi ? Pour Napoléon ? Pire : pour Margaret Thatcher ? Une seule chose est sûre, Amstrad France promène tout le monde, nous compris, en promettant l'arrivée des disquettes incessamment sous peu, demain, au plus tard après demain, ça y est, elles sont là, je vois par la fenêtre le bateau qui décharge dans la cour.

HHHHEBDO RIGOLO

En plus, nous sommes dans le bain comme les autres. D'abord, parce que Sugar a choisi l'HHHHebdo pour annoncer la baisse des disquettes 3 pouces il y a quelques mois et qu'il s'est livré devant nous à un impressionnant numéro de mégalomanie avancée, affirmant qu'il était le roi de la disquette et qu'Apple et IBM réunis ne lui arrivaient pas à la cheville. Facile de baisser le prix de disquettes qui n'existent pas. Tiens, je vous fais la disquette 4 pouces à 1 francs 80, ça marche ?

Et puis nous sommes encore plus dans le bain avec notre promotion de Noël pendant laquelle nous avons vendu la disquette 3 pouces à 29 francs. Les 10.000 pièces que nous avons trouvées à l'époque sont parties en une semaine et aujourd'hui, plus moyen d'en trouver ne serait-ce qu'une boîte entamée. Nous en avons cherchées partout, du Japon au USA en passant par l'Allemagne, la Suisse, l'Italie et l'Espagne. Les possesseurs d'Amstrad qui espéraient en récupérer par l'intermédiaire de l'HHHHebdo et qui sont arrivés après la bataille font la gueule parce qu'on les laisse soit-disant tomber alors que nous ramons comme des bêtes pour en trouver. La galère ! Faudra attendre qu'Amstrad en livre, s'il en livre ! Mister Alan Sugar vous nous faites chier !



Les nanas ne sont pas comprises dans le concours.

HHHHEBDO TÊTU

Bon, c'est pas tout ça, on va pas s'endormir. A tout problème, il y a une solution, puisqu'Amstrad France roupille, il n'y a qu'à prendre le taureau



Alan Sugar (à gauche) fait la fête à Madrid au lieu de vous chercher des disquettes.

par les cornes et lui demander des comptes. En l'occurrence, le taureau c'est Alan Sugar, le patron du groupe, et justement il participe à une fête organisée par Indescomp, les importateurs d'Amstrad en Espagne.

Le taureau est en Espagne, à Madrid, je vais lui parler de corrida ! Faudra bien qu'il m'explique où en sont les disquettes et les CPC ! Un coup de fil à Angel Dominguez, un des patrons d'Indescomp et, vendredi dernier, me voilà dans l'avion de Madrid en route pour tirer les vers du nez au Mickey et pour faire la fête avec mes potes espagnols. Olé !

AU VOLEUR

Arrivé depuis moins d'une heure chez Indescomp, j'ai tout de suite trouvé les machines qui nous manquent : c'est les Espagnols qui les ont piquées ! Figurez-vous que Sugar leur avait réservé 12.000 machines pour Noël et qu'ils en ont eu 57.000 pour novembre et décembre ! 45.000 machines de plus, ce qui, à peu de chose près, correspond à ce qui a manqué et qui manque encore

à Amstrad France pour satisfaire nos besoins. Mais voyez-vous c'est normal, me semble-t-il, c'est dans la logique des choses. Premièrement parce que les Espagnols font bien leur boulot et marchent sur le 220 volts - la suite des événements va vous le démontrer - alors qu'en France on s'endort sur ses lauriers et on fonctionne sur un petit 110 volts très alternatif. Et deuxièmement, voyez-vous, Mister Alan Sugar n'est pas

seulement un Mickey, mais aussi, comment dirais-je, un enfoiré, c'est cela même : un gros enfoiré qui n'a rien à foutre des gens qui lui ont fait confiance et qui n'hésite pas à laisser les Français dans la merde pour faire démarrer le marché espagnol.

Les 200.000 acheteurs français n'ont qu'à attendre, il faut d'abord qu'il devienne le premier en Espagne !

Suite page 13

SINCLAIR L'EST CASSÉ

C'est la semaine, dis donc. L'HHHHebdo entre dans sa grande phase de redressage de tort à domicile. Après Sugar (dit le Mickey) vendredi dernier, c'est Sinclair qui a eu affaire à nous. Car Direco, l'importateur français, vient de déposer son bilan. Autrement dit, c'est la faillite ! Conditions draconiennes des fournisseurs, factures impayées des débiteurs, erreurs de gestion, je vous passe le détail, le résultat est là : qui va assurer les garanties ? Qui va réparer les bécanes des 300 ou 400.000 possesseurs de micros Sinclair ? Et (gag) qui va importer les micro disquettes ? Ils n'en ont pas vendu beaucoup, des microdrives, mais faut quand même leur filer à bouffer, non ? Les Sinclairistes ont le même problème que les Amstradistes : pas de disquettes vierges, ça devient une manie ! Mais on ne peut pas mettre d'oreilles de Mickey à Sinclair : il est noble et il a des lunettes.

On l'a quand même appelé. Merde, on en est responsables, de nos lecteurs, faut les tenir au courant. Premier bug : je me plante, au lieu de dire "Hello, may I speak to Lord Sinclair", je dis : "Hello, may I speak to Mickey". Interloquée de sa secrétaire, je rectifie le tir et finalement on me le passe. Ça n'est pas la première fois que j'ai

à faire avec lui, je l'avais déjà rencontré dans un salon informatique à Londres.

Qu'est-ce qu'il pense du dépôt de bilan de Direco, le noble chauve ? Il est au regret, very sorry, désolé jusqu'au fond du cœur, ça lui arrache les tripes et il aura du mal à vivre après une perte pareille. Ceci dit, il ne peut pas encore me dire qui va assurer la maintenance et les garanties en France parce que c'est encore en négociations mais



ça ne devrait pas traîner, il saura ça la semaine prochaine. La semaine prochaine ? ? ? Ben oui, next week, quoi. Mais c'est rapide, ça, vous vous y attendiez ? Il me joue le coup de Gainsbourg : no comment. Il avoue cependant que d'autres négociations sont en cours pour savoir qui va assurer la distribution dorénavant en France, et que ça aussi aboutira la semaine prochaine. Dis donc, c'est des négociations éclair, chez lui, ça chôme pas. Ou alors, c'est prévu depuis longtemps... Bye bye, on se call back la semaine prochaine.

Suite page 11

BIDOUILLE GRENOUILLE

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

C'est nouveau, ça vient de sortir :

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

CINOCHÉ-TELOCHE pages 19,31.

CONCOURS PERMANENTS

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

DEULIGNEURS les fainéants sont page 12

MUSIQUE à écouter page 14

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 16

FORMATION À L'ASSEMBLEUR

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

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X-07 • CASIO FX 702-P •
COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 •
MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM •
TEXAS TI99/4A • THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5 •

ZAMCOPTERE

ORIC/ATMOS

LOIN DES YEUX
LOIN DE LA
CONJONCTIVITE!



Dans un immense labyrinthe gardé par des robots, récoltez moult pièces d'or à l'aide de votre hélicoptère pilleur.

Nicolas BRUMENT



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

SUITE DU N°121

2DD7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2DDF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2DE7-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2DEF-10 10 10 10 10 07 10 10=77
2DF7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2DFF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E07-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E0F-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2E17-10 10 10 10 10 07 10 10=77
2E1F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E27-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E2F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E37-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2E3F-10 10 10 10 07 10 10 10=77
2E47-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E4F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E57-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E5F-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2E67-10 10 10 10 10 07 10 10=77
2E6F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E77-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E7F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E87-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2E8F-10 10 10 10 07 10 10 10=77
2E97-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2E9F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2EA7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2EAF-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2EB7-10 10 10 10 07 10 10 10=77
2EBF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2EC7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2ECF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2ED7-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2EDF-10 10 10 10 07 10 10 10=77
2EE7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2EEF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2EF7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2EFF-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2F07-10 10 10 10 07 10 10 10=77
2F0F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F17-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F1F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F27-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2F2F-10 10 10 10 07 10 10 10=77
2F37-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F3F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F47-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F4F-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2F57-10 10 10 10 07 10 10 10=77
2F5F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F67-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F6F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F77-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2F7F-10 10 10 10 07 10 10 10=77
2F87-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F8F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F97-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2F9F-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2FA7-10 10 10 10 07 10 10 10=77
2FAF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2FB7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2FBF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2FC7-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2FCF-10 10 10 10 07 10 10 10=77
2FD7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2FDF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2FE7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
2FEF-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
2FF7-10 10 10 10 07 10 10 10=77
2FFF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3007-10 10 10 10 10 10 10 10=80
300F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3017-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
301F-10 10 10 10 07 10 10 10=77
3027-10 10 10 10 10 10 10 10=80
302F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3037-10 10 10 10 10 10 10 10=80
303F-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
3047-10 10 10 10 10 07 10 10=77
304F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3057-10 10 10 10 10 10 10 10=80
305F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3067-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
306F-10 10 10 10 10 07 10 10=77
3077-10 10 10 10 10 10 10 10=80
307F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3087-10 10 10 10 10 10 10 10=80
308F-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
3097-10 10 10 10 10 07 10 10=77
309F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
30A7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
30AF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
30B7-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
30BF-10 10 10 10 07 10 10 10=77
30C7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
30CF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
30D7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
30DF-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
30E7-10 10 11 10 07 10 10 10=78
30EF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
30F7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
30FF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3107-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
310F-10 10 10 10 07 10 10 10=77
3117-10 40 40 40 10 10 10 10=110
311F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3127-10 10 10 10 10 10 10 10=80
312F-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
3137-10 10 10 10 10 07 10 10=77
313F-10 40 40 40 10 10 10 10=110
3147-10 10 10 10 10 10 10 10=80
314F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3157-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
315F-07 10 10 10 07 10 10 10=6E
3167-10 40 00 40 10 10 10 10=100
316F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
3177-10 10 10 10 10 10 10 10=80
317F-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149
3187-07 10 10 10 10 07 10 10=6E
318F-10 40 00 40 10 10 10 10=100
3197-10 10 10 10 10 10 10 10=80
319F-10 10 10 10 10 10 10 10=80
31A7-10 14 00 7F 7F 10 07 10=149

31AF-07 10 10 10 10 07 10 10=6E
31B7-10 40 00 40 10 10 10 10=100
31BF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
31C7-10 10 10 10 10 10 10 10=80
31CF-10 14 00 7F 7F 7F 7F=29F
31D7-7F 10 10 10 10 07 10 10=80
31DF-10 40 00 40 10 10 10 7C=13C
31E7-10 7F 7F 10 10 10 10 10=15E
31EF-10 10 10 10 10 10 10 10=80
31F7-7F 14 00 7F 7F 7F 7F=30E
31FF-7F 7F 7F 10 07 10 10=1C4
3207-10 40 00 40 7F 7F 14 70=212
320F-40 7F 7F 10 10 10 10=18E
3217-10 10 10 10 10 10 10 10=80
321F-7F 14 00 7F 7F 7F 7F=30E
3227-7F 7F 7F 10 07 10 10=1C4
322F-10 40 00 40 7F 14 14 40=177
3237-40 4F 7F 7F 7F 7F 7F=389
323F-7F 10 10 10 10 10 10 10=EF
3247-7F 14 00 7F 7F 05 7F=2CF
324F-7F 7F 7F 10 07 10 10=1C4
3257-10 40 00 40 14 14 14 40=10C
325F-40 43 7F 7F 7F 7F 7F=37D
3267-7F 10 10 10 10 10 10 10=EF
326F-7F 14 00 7F 7E 40 5F=26F
3277-7F 7F 7F 10 07 10 10=1C4
327F-10 10 00 14 14 14 14 40=84
3287-14 40 7F 7F 7F 7F 7F=34E
328F-7F 10 10 10 10 10 10 10=EF
3297-7F 14 00 7F 78 40 47=251
329F-7F 7F 7F 10 07 10 10=1C4
32A7-10 10 00 14 14 14 40=DC
32AF-40 40 4F 7F 7F 7F 7F=34A
32B7-7F 10 10 10 10 10 10 10=EF
32BF-7F 14 00 7F 70 40 41=243
32CF-7F 7F 7F 10 07 10 10=1C4
32CF-10 10 00 14 14 14 40=DC
32D7-40 40 40 4F 7F 7F 7F=30B
32DF-7F 10 10 10 10 10 10 10=EF
32E7-7F 14 00 7F 40 40 40=212
32EF-5F 7F 7F 10 07 10 10=1A4
32F7-10 10 00 14 14 14 40=DC
32FF-40 40 40 40 4F 7F 7F=28D
3307-7F 10 10 10 10 10 10 10=EF
330F-7F 14 00 7E 40 40 40=211
3317-47 7F 7F 10 10 07 10 10=18C
331F-10 10 00 14 14 14 40=DC
3327-40 40 40 40 40 47 7F=246
332F-7F 10 10 10 10 10 10 10=EF
3337-7F 14 00 78 40 40 40=20B
333F-41 7F 7F 10 10 07 10 10=186
3347-10 10 00 14 14 14 40=DC
334F-40 40 40 40 40 40 40 40=23F
3357-7F 10 10 10 10 10 10 10=EF
335F-7F 14 00 60 40 40 40=1F3
3367-40 5F 7F 10 10 07 10 10=165
336F-10 10 00 14 14 14 40=DC
3377-40 40 40 40 40 40 40 40=203
337F-7F 10 10 10 10 10 10 10=EF
3387-7F 14 00 40 40 40 40=1D3
338F-40 47 7F 10 10 07 10 10=14D
3397-10 10 00 14 14 14 40=DC
339F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
33A7-5F 10 10 10 10 10 10 10=CF
33AF-7F 14 00 40 40 40 40=1D3
33B7-40 41 7F 10 10 07 10 10=147
33BF-10 10 00 14 14 14 40=DC
33C7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
33CF-43 10 10 10 10 10 10 10=83
33D7-7F 14 00 40 40 40 40=1D3
33DF-40 40 7F 10 10 07 10 10=146
33E7-10 10 00 14 14 14 40=DC
33EF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
33F7-40 40 40 40 40 40 40 40=1D0
33FF-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3407-40 40 7F 10 10 07 10 10=146
340F-10 10 00 14 14 14 40=10B
3417-40 40 40 40 40 40 40 40=200
341F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3427-40 14 00 40 40 40 40 40=194
342F-40 40 7F 10 10 07 10 10=146
3437-10 10 00 14 14 14 40=10B
343F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3447-40 40 40 40 40 40 40 40=200
344F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3457-40 40 7F 10 10 07 10 10=146
345F-10 10 00 14 14 14 40=134
3467-40 40 40 40 40 40 40 40=200
346F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3477-40 14 00 40 40 40 40 40=194
347F-40 40 7F 10 10 07 10 10=146
3487-10 10 00 14 14 14 40=134
348F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3497-40 40 40 40 40 40 40 40=200
349F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
34A7-40 40 7F 10 10 07 10 10=146
34AF-10 10 10 14 40 40 40 40=144
34B7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
34BF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
34C7-40 14 00 40 40 40 40 40=194
34CF-40 40 7F 10 10 07 10 10=146
34D7-10 10 10 14 40 40 40 40=144
34DF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
34E7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
34EF-40 14 00 40 40 40 40 40=194
34F7-40 40 5F 10 10 07 10 10=126
34FF-10 10 40 14 40 40 40 40=174
3507-40 40 40 40 40 40 40 40=200
350F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3517-40 14 00 40 40 40 40 40=194
351F-40 40 5F 10 10 07 10 10=126
3527-10 10 40 14 40 40 40 40=174
352F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3537-40 40 40 40 40 40 40 40=200
353F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3547-40 40 5F 10 10 07 10 10=126
354F-10 10 40 14 40 40 40 40=174
3557-40 40 40 40 40 40 40 40=200
355F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3567-40 14 00 40 40 40 40 40=194
356F-40 40 5F 10 10 07 10 10=126
3577-10 10 40 14 40 40 40 40=174
357F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3587-40 40 40 40 40 40 40 40=200
358F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3597-40 40 5F 10 10 07 10 10=126
359F-10 10 40 14 40 40 40 40=174
35A7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
35AF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
35B7-40 14 00 40 40 40 40 40=194

35BF-40 40 5F 10 10 07 10 10=126
35CF-10 10 40 14 40 40 40 40=174
35DF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
35EF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
35FF-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3607-40 40 40 40 40 40 40 40=200
360F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3617-10 10 10 14 40 40 40 40=174
361F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3627-40 40 40 40 40 40 40 40=200
362F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3637-40 40 5F 10 10 10 10 10=12F
363F-10 10 10 14 40 40 40 40=174
3647-40 40 40 40 40 40 40 40=200
364F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3657-40 14 00 40 40 40 40 40=194
365F-40 40 5F 10 10 10 10 10=12F
3667-10 10 10 14 40 40 40 40=144
366F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3677-40 40 40 40 40 40 40 40=200
367F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3687-40 40 5F 10 10 10 10 10=12F
368F-10 10 10 14 40 40 40 40=144
3697-40 40 40 40 40 40 40 40=200
369F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
36A7-40 14 00 40 40 40 40 40=194
36AF-40 40 5F 10 10 10 10 10=12F
36B7-10 10 10 14 40 40 40 40=144
36BF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
36CF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
36D7-40 40 5F 10 10 10 10 10=12F
36DF-10 10 10 14 40 40 40 40=144
36E7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
36EF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
36F7-40 14 00 40 40 40 40 40=194
36FF-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
3707-10 10 10 14 40 40 40 40=144
370F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3717-40 40 40 40 40 40 40 40=200
371F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3727-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
372F-10 10 10 14 40 40 40 40=144
3737-40 40 40 40 40 40 40 40=200
373F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3747-40 14 00 40 40 40 40 40=194
374F-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
3757-10 10 10 14 40 40 40 40=144
375F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3767-40 40 40 40 40 40 40 40=200
376F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3777-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
377F-10 10 10 14 40 40 40 40=144
3787-40 40 40 40 40 40 40 40=200
378F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3797-40 14 00 40 40 40 40 40=194
379F-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
37A7-10 10 10 14 40 40 40 40=144
37AF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
37B7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
37BF-40 14 00 40 40 40 40 40=194
37CF-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
37D7-40 10 10 14 40 40 40 40=144
37DF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
37E7-40 14 00 40 40 40 40 40=194
37EF-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
37F7-10 10 10 14 40 40 40 40=144
37FF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3807-40 40 40 40 40 40 40 40=200
380F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3817-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
381F-10 10 10 14 40 40 40 40=144
3827-40 40 40 40 40 40 40 40=200
382F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3837-40 14 00 40 40 40 40 40=194
383F-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
3847-10 10 10 14 40 40 40 40=144
384F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3857-40 40 40 40 40 40 40 40=200
385F-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3867-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
386F-10 10 10 14 40 40 40 40=144
3877-40 40 40 40 40 40 40 40=200
387F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3887-40 14 00 40 40 40 40 40=194
388F-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
3897-10 10 10 14 40 40 40 40=144
389F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
38A7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
38AF-40 14 00 40 40 40 40 40=194
38B7-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
38BF-10 10 10 14 40 40 40 40=144
38C7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
38CF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
38D7-40 14 00 40 40 40 40 40=194
38DF-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
38E7-10 10 10 14 40 40 40 40=144
38EF-40 40 40 40 40 40 40 40=200
38F7-40 40 40 40 40 40 40 40=200
38FF-40 14 00 40 40 40 40 40=194
3907-40 40 4F 10 10 10 10 10=11F
390F-10 10 10 14 40 40 40 40=144
3917-40 40 40 40 40 40 40 40=200
391F-40 40 40 40 40 40 40 40=200
3927-40 14 00 40 40 40 40 40=194
39

ENTREPRISE

(Ti VEUX Li BÔ TAPIS?)

JE NE SUPPORTE QUE LA MOQUETTE!



APPLE

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



Tel Bernard TAPIE, laissez-vous tenter par le redressement d'une entreprise en difficulté.

Patrice PALAU

SUITE DU N°121

```

8080 IF (B2 = 1 OR B3 = 1) AND
B1 + B2 + B3 + B4 > 2 THEN SU
= 50000 + INT ( RND (1) * 150000
): GOTO 8110
8090 UTAB 5: HTAB 10: PRINT "SU
BVENTION REFUSEE"
8100 RETURN
8110 IF DS < 2 THEN 8150
8130 UTAB 5: PRINT "SUBVENTION
REFUSEE.DESOLE.": RETURN
8150 REM
8160 UTAB 8: HTAB 10: PRINT "SU
BVENTION ACCORDEE":DS = DS + 1
8161 UTAB 10: HTAB 5: PRINT "MO
NTANT:"SU:"0000": FOR DW = 1 TO 2
500: NEXT
8169 DZ = "0000"
8170 FOR DY = 4 TO 1 STEP - 1:
UTAB 10: HTAB 5: PRINT "MONTANT:
":SU: LEFT (DZ,DY):" ": FOR
DZ = 1 TO 250: NEXT DZ,DY: UTAB 1
0: HTAB 5: PRINT "MONTANT:"SU"
8180 AR = AR + SU
8190 UTAB 13: PRINT "VOUS POSSE
DEZ MAINTENANT "AR" F"
8200 RETURN
8997 REM
8998 REM FAIRE UN EMPRUNT
8999 REM
9000 HOME : IF ET = 1 THEN UTA
B 1: PRINT "UN EMPRUNT EST DEJA E
N COURS.": UTAB 3: PRINT "VOUS NO
US DEVEZ ENCORE " INT (NM * TE)"
F": UTAB 5: PRINT "A PAYER EN "NM
" MOIS": RETURN
9001 POKE 35,24: UTAB 23: CALL
- 868: POKE 35,21
9002 IF MO > 15 THEN UTAB 1: P
RINT "VOUS N'AVEZ PLUS ASSEZ DE T
EMPS POUR FAIRE UN EMPRUNT": R
ETURN
9010 ET = 1
9019 UTAB 1: HTAB 1
9020 PRINT "BONJOUR,VOULEZ-VOUS
VOIR NOTRE CONTRAT?": GOSUB 5000
0
9021 HOME
9030 IF AA# = "0" THEN GOSUB 3
0000: GOTO 9050
9050 UTAB 1: PRINT "COMBIEN VOU
LEZ-VOUS EMPRUNTER?"
9055 UTAB 3
9060 PRINT "MINIMUM:50000 MAXIM
UM:800000"
9065 UTAB 5
9070 INPUT "":S0
9080 IF S0 < 50000 OR S0 > 8000
00 THEN 9060
9085 UTAB 7
9090 PRINT "INDIQUEZ LE TEMPS D
E REMBOURSEMENT"
9095 UTAB 9
9100 PRINT "NBRE DE MOIS I
NTERETS"
9101 PRINT " 3
0%"
9102 PRINT " 6
5%"
9103 PRINT " 9
10%"
9104 PRINT " 12
15%"
9105 UTAB 15
9110 INPUT "":NM: IF NM + MO >
18 THEN 9110
9111 IF NM < 3 OR NM > 12 THEN
9110
9120 IF NM / 3 = INT (NM / 3)
THEN 9140
9130 GOTO 9110
9140 IF NM = 3 THEN R4 = 0
9150 IF NM = 6 THEN R4 = 5
9160 IF NM = 9 THEN R4 = 10
9170 IF NM = 12 THEN R4 = 15
9175 UTAB 17
9180 PRINT "VOUS DEVREZ REMBOUR
SER" INT ((S0 + ((S0 * R4) / 100)
) / NM) " PAR MOIS"
9181 TE = (S0 + ((S0 * R4) / 100
) / NM)
9190 UTAB 20: PRINT "ETES-VOUS
SATISFAIT DE CE CONTRAT?": GOSUB
50000
9200 IF AA# = "0" THEN AR = AR
+ INT (S0): RETURN
9220 HOME : PRINT "VOULEZ-VOUS
Y CHANGER QUELQUE CHOSE?": GOSUB
50000
9230 IF AA# = "0" THEN HOME :
GOTO 9050
9245 UTAB 3
9250 PRINT "ALORS,JE NE PEUX PL
US RIEN POUR VOUS.":ET = 0: RETUR
N
9997 REM
9998 REM SAUVER/CHARGER LE JEU
9999 REM
10000 HOME
10001 POKE 35,24: UTAB 23: CALL
- 868: POKE 35,21

```

```

10005 D# = CHR# (4)
10010 UTAB 3: PRINT " SAUVER L
A PARTIE EN COURS"
10020 UTAB 4: PRINT " CHARGER
UNE PARTIE"
10030 UTAB 5: PRINT " CATALOG"
10035 UTAB 6: PRINT " MENU GEN
ERAL"
10040 POKE - 16368,0:L = 3: UT
AB L: PRINT "":
10041 XX = PEEK ( - 16384): IF
XX < 128 THEN 10041
10042 IF XX = 136 THEN UTAB L:
PRINT " ":L = L - 1
10043 IF XX = 149 THEN UTAB L:
PRINT " ":L = L + 1
10044 IF XX = 141 AND L = 3 THE
N POKE - 16368,0: FLASH : UTAB
L: PRINT "": FOR Z2 = 1 TO 1500:
NEXT : NORMAL : GOSUB 10100: GOT
O 10000
10045 IF XX = 141 AND L = 4 THE
N POKE - 16368,0: FLASH : UTAB
L: PRINT "": FOR Z2 = 1 TO 1500:
NEXT : NORMAL : GOSUB 10500: GOT
O 10000
10046 IF XX = 141 AND L = 5 THE
N POKE - 16368,0: FLASH : UTAB
L: PRINT "": FOR Z2 = 1 TO 1500:
NEXT : NORMAL : GOSUB 10900: GOT
O 10000
10047 IF XX = 141 AND L = 6 THE
N POKE - 16368,0: FLASH : UTAB
L: PRINT "": FOR Z2 = 1 TO 1500:
NEXT : NORMAL : RETURN
10048 IF L = 2 THEN L = 6
10049 IF L = 7 THEN L = 3
10050 UTAB L: PRINT "": POKE
- 16368,0: GOTO 10041
10100 HOME
10110 UTAB 1: PRINT "TAPEZ UN N
OM POUR L'ENREGISTREMENT": UTAB 3
: INPUT "":NN#: UTAB 5: CALL -
868: IF LEN (NN#) < 3 THEN 10100
10111 IF LEN (NN#) > 10 THEN
UTAB 5: PRINT "VOUS N'AVEZ PAS PL
US LONG,DES FOIS?": GOTO 10110
10112 NN# = NN# + ".ENT"
10120 PRINT D#*OPEN*NN#
10130 PRINT D#*WRITE*NN#
10131 PRINT AR
10132 PRINT OU
10133 PRINT MA
10134 PRINT CO
10135 PRINT AP
10136 PRINT TP
10137 PRINT TC
10138 PRINT SA
10139 PRINT PC
10140 PRINT ET
10141 PRINT MO
10142 PRINT LZ%
10143 PRINT SP
10144 PRINT IN
10145 PRINT CS
10146 PRINT ER
10147 PRINT MR
10148 PRINT SM
10149 PRINT MC
10150 PRINT ME
10151 PRINT TE
10152 PRINT NM
10153 PRINT PU
10154 PRINT DS
10155 PRINT CD
10156 PRINT PF
10157 PRINT PX
10158 PRINT NP
10159 PRINT PP
10160 PRINT M6
10161 PRINT MP
10162 PRINT EM
10163 PRINT PM
10164 PRINT PR
10165 PRINT AG
10166 PRINT CHR# (4)*"CLOSE*NN#
"
10191 UTAB 7
10200 PRINT "TERMINE": GOSUB 20
000
10210 RETURN
10500 HOME
10510 UTAB 1: PRINT "TAPEZ LE N
OM DE LA PARTIE A CHARGER": UTAB
3: INPUT "":NN#
10515 IF NN# = "" THEN 10500
10520 NN# = NN# + ".ENT"
10540 PRINT D#*OPEN*NN#
10570 PRINT D#*READ*NN#
10571 INPUT AR
10572 INPUT OU
10573 INPUT MA
10574 INPUT CO
10575 INPUT AP
10576 INPUT TP
10577 INPUT TC
10578 INPUT SA
10579 INPUT PC
10580 INPUT ET
10581 INPUT MO
10582 INPUT LZ%
10583 INPUT SP
10584 INPUT IN
10585 INPUT CS
10586 INPUT ER
10587 INPUT MR

```

```

10588 INPUT SM
10589 INPUT MC
10590 INPUT ME
10591 INPUT TE
10592 INPUT NM
10593 INPUT PU
10594 INPUT DS
10595 INPUT CD
10596 INPUT PF
10597 INPUT PX
10598 INPUT NP
10599 INPUT PP
10600 INPUT M6
10601 INPUT MP
10602 INPUT EM
10603 INPUT PM
10604 INPUT PR
10605 INPUT AG
10606 PRINT CHR# (4)*"CLOSE*NN#
"
10650 UTAB 1: PRINT "VOUS POUVE
Z ENCORE PRENDRE "15 - CD" DECISI
ONS"
10700 IF PF = 1 THEN UTAB 4: P
RINT "VOUS AVEZ DEJA FIXE LE PRIX
DE L'APPAREIL A "PX" F"
10710 UTAB 7: PRINT "POUR PLUS
DE RENSEIGNEMENT,CONSULTEZ": UTAB
9: PRINT "L'OPTION 'SITUATION DE
L'ENTREPRISE"
10720 GOSUB 20000: RETURN
10900 PRINT : PRINT D#*
C ATALOG": PRINT : GOS
UB 20000: RETURN
10997 REM
10998 REM LANCER UNE CAMPAGNE
PUBLICITE
10999 REM
11000 HOME : IF NP = 0 THEN 110
10
11001 UTAB 1: PRINT "UNE CAMPAG
NE DE PUBLICITE EST EN COURS"
11002 UTAB 3: PRINT "VOULEZ-VOU
S LA STOPPER?": GOSUB 50000
11003 IF AA# = "0" THEN UTAB 7
: PRINT "COMME VOUS VOUDREZ":PU
= 0:NP = 0: RETURN
11004 UTAB 7: PRINT "ALORS,SACH
EZ QUE LA CAMPAGNE": UTAB 9: PRIN
T "CONTINUE ENCORE PENDANT "M6" M
OIS": RETURN
11005 UTAB 1: HTAB 10: PRINT "T
ARIFS": UTAB 2: HTAB 10: PRINT "
-----"
11010 UTAB 4: HTAB 3: PRINT "JO
URNAUX...":PP(1)
11011 UTAB 5: HTAB 3: PRINT "PA
NNEAUX...":PP(2)
11012 UTAB 6: HTAB 3: PRINT "RA
DIO...":PP(3)
11013 UTAB 7: HTAB 3: PRINT "TE
LEVISION...":PP(4)
11014 UTAB 8: HTAB 3: PRINT "CH
OIX TERMINE"
11020 POKE 35,24: UTAB 23: CALL
- 868: PRINT "UTILISEZ LES TOUC
HES (--,--) ET RETURN": POKE 35,2
1
11021 L = 4: POKE - 16368,0
11022 UTAB L: PRINT "":XX = P
EEK ( - 16384): IF XX < 128 THEN
11022
11023 IF XX = 136 THEN UTAB L:
PRINT " ":L = L - 1
11024 IF XX = 149 THEN UTAB L:
PRINT " ":L = L + 1
11026 IF XX = 141 AND L = 8 THE
N 11050
11027 IF XX = 141 THEN GOSUB 1
1300
11028 IF L = 3 THEN L = 8
11029 IF L = 9 THEN L = 4
11030 POKE - 16368,0: GOTO 110
22
11050 PU = Z0 + Z1 + Z2 + Z3: IF
PU = 0 THEN RETURN
11055 CP = 0
11056 PU = 0
11060 IF Z0 = 1 THEN CP = CP +
PP(1):PU = PU + .5
11061 IF Z1 = 1 THEN CP = CP +
PP(2):PU = PU + 1.5
11062 IF Z2 = 1 THEN CP = CP +
PP(3):PU = PU + 2.5
11063 IF Z3 = 1 THEN CP = CP +
PP(4):PU = PU + 3.5
11090 UTAB 11: PRINT "LA CAMPAG
NE COMMENCE CE MOIS-CI": UTAB 13:
PRINT "ET NOUS AURIONS BESOIN D'
UNE AVANCE": UTAB 15: PRINT "DE
"CP" F"
11100 UTAB 17: PRINT "ETES-VOUS
D'ACCORD?": GOSUB 50000
11110 IF AA# = "N" THEN UTAB 1
9: PRINT "DOMMAGE": RETURN
11121 NP = 1
11130 IF CP > AR THEN NP = 0: U
TAB 19: PRINT "VOUS N'AVEZ PAS AS
SEZ D'ARGENT": RETURN
11140 AR = AR - CP
11150 UTAB 19: PRINT "COMBIEN D
E MOIS VOULEZ-VOUS QUE DURE": UTA
B 21: PRINT "LA CAMPAGNE? ": IN
PUT "":M6
11160 IF M6 < 0 THEN 11150
11170 IF M6 = 0 THEN AR = AR +
CP: RETURN
11180 IF M6 > 18 THEN 11150

```

```

11190 IF Z0 = 1 THEN PU = PU +
1
11191 IF Z1 = 1 THEN PU = PU +
2
11192 IF Z2 = 1 THEN PU = PU +
3
11193 IF Z3 = 1 THEN PU = PU +
4
11194 PP = CP
11195 NP = 1
11200 RETURN
11300 IF L < (4 OR L) > 7 THEN R
ETURN
11310 IF L = 4 AND Z0 = 0 THEN
INVERSE : UTAB 4: HTAB 3: PRINT
"JOURNAUX":Z0 = 1: NORMAL : RETUR
N
11320 IF L = 4 THEN UTAB 4: HT
AB 3: PRINT "JOURNAUX":Z0 = 0: RE
TURN
11330 IF L = 5 AND Z1 = 0 THEN
INVERSE : UTAB 5: HTAB 3: PRINT
"PANNEAUX":Z1 = 1: NORMAL : RETUR
N
11340 IF L = 5 THEN UTAB 5: HT
AB 3: PRINT "PANNEAUX":Z1 = 0: RE
TURN
11350 IF L = 6 AND Z2 = 0 THEN
INVERSE : UTAB 6: HTAB 3: PRINT
"RADIO":Z2 = 1: NORMAL : RETURN
11360 IF L = 6 THEN UTAB 6: HT
AB 3: PRINT "RADIO":Z2 = 0: RETUR
N
11370 IF L = 7 AND Z3 = 0 THEN
INVERSE : UTAB 7: HTAB 3: PRINT
"TELEVISION":Z3 = 1: NORMAL : RET
URN
11380 UTAB 7: HTAB 3: PRINT "TE
LEVISION"
11390 Z3 = 0
11400 RETURN
11997 REM
11998 REM LANCER LA PRODUCTION
11999 REM
12000 HOME
12005 POKE 35,24: UTAB 23: CALL
- 868: POKE 35,21
12010 IF PF = 0 THEN UTAB 1: P
RINT "VOUS N'AVEZ PAS FIXER LE PR
IX DE VENTE.": RETURN
12030 IF CO = 0 THEN UTAB 1: P
RINT "IL N'Y A AUCUN COMPOSANTS E
N STOCK.": RETURN
12040 CS = 0:CO = 0:PF = 0
12041 IF MA = MP THEN UTAB 1:
PRINT "IL N'Y A AUCUNE MACHINE EN
ETAT DE MARCHE":PA = 0: GOTO 121
60
12050 UTAB 1: PRINT "IL Y A "MP
" MACHINES EN PANNE": IF MP > 0 T
HEN UTAB 3: PRINT "IL FAUDRA APP
ELER LE SERVICE DE ": UTAB 5: PRI
NT "REPARATION LE MOIS PROCHAIN"
12055 OX = OU
12060 OX = OX / 10
12070 PE = OX - INT (OX)
12080 IF PE = 0 OR PE = .5 THEN
O1 = OU: GOTO 12120
12090 IF PE = .5 THEN O1 = INT
(OX) * 10 + 5: GOTO 12110
12100 O1 = INT (OX) * 10
12110 UTAB 7: PRINT "VOUS ME SI
MPLIFIRIEZ LA VIE SI VOUS": UTAB
9: PRINT "AVIEZ UN NOMBRE D'OUVRI
ERS DIVISIBLE": UTAB 11: PRINT "P
AR 5,VOU QU'IL Y A 5 OUVRIERS PAR
": UTAB 13: PRINT "MACHINE,IL Y A
"OU - O1" OUVRIERS PAYS": UTAB 1
5: PRINT "A NE RIEN FAIRE"
12111 GOSUB 20000: POKE 35,24:
UTAB 23: CALL - 868: POKE 35,21:
HOME
12120 IF MA * 5 < = 01 THEN PA
= 50 * (MA - MP): GOTO 12160
12130 M9 = O1 / 5:M9 = M9 - MP
12150 PA = M9 * 50
12160 IF PA > CO THEN PA = CO:
UTAB 7: PRINT "PRODUCTION LIMITEE
PAR MANQUE DE COMPOSANTS"
12165 UTAB 9: PRINT "PRODUCTION
MAXIMALE:PA"
12170 UTAB 11: PRINT "QUEL CHIF
FRE DESIREZ-VOUS ATTEINDRE?": UT
AB 13: INPUT "":CH: IF PA < CH T
HEN 12170
12180 IF CH < 0 THEN 12170
12190 PI = CH - ((10 - SM) / 100
) * CH
12195 PI = INT (PI)
12200 UTAB 15: PRINT "PRODUCTIO
N ATTEINTE:PI"
12205 CO = CO - PI
12210 AP = AP + PI
12211 GOSUB 20000: POKE 35,34:
UTAB 23: CALL - 868: PRINT "STOC
K D'APPAREILS FABRIQUES "AP: POKE
35,21
12212 HOME
12219 UTAB 1: HTAB 5
12220 PRINT "-----"
12229 UTAB 2: HTAB 5
12230 PRINT "CHIFFRE DES VENTES
"
12239 UTAB 3: HTAB 5
12240 PRINT "-----"

```

```

12245 FOR Z2 = 1 TO 3000: NEXT
Z2
12250 DI = PR - PX
12255 PI = AP
12260 IN = IN * 10:PO = PU * (8
+ INT ( RND (1) * 5))
12270 IF DI = 0 THEN UT = PI /
2 - IN + PO
12280 IF DI > 0 THEN UT = PI /
1.9 - IN + PO
12290 IF DI > 20 THEN UT = PI /
1.8 - IN + PO
12300 IF DI > 40 THEN UT = PI /
1.7 - IN + PO
12310 IF DI > 80 THEN UT = PI /
1.6 - IN + PO
12320 IF DI > 170 THEN UT = PI
/ 1.5 - IN + PO
12325 IF DI < - 5 THEN UT = PI
/ 3 - IN + PO
12330 IF DI < - 20 THEN UT = P
I / 3.5 - IN + PO
12340 IF DI < - 40 THEN UT = P
I / 4 - IN + PO
12350 IF DI < - 80 THEN UT = P
I / 5 - IN + PO
12360 IF DI < - 170 THEN UT =
PI / 6 - IN + PO
12370 IF DI < - 400 THEN UT =
PI / 10 - IN + PO
12600 IF AG > 6 THEN UT = UT -
( INT ( RND (1) * 4) + 7) * (MO -
5)
12605 UT = INT (UT):AP = AP - U
T
12606 HOME
12610 IF UT > PI THEN UT = INT
(UT):AP = 0: UTAB 5: PRINT "INCR
OYABLE!VOUS AVEZ VENDU TOUT VOTRE
STOCK!!"
12615 UTAB 7
12620 PRINT "STOCKS:"
12625 UTAB 9
12626 AP = INT (AP):CO = INT (
CO)
12627 AR = INT (AR)
12630 PRINT "APPAREILS:"AP"
COMPOSANTS:"CO
12635 UTAB 11
12640 PRINT "VENTES:"UT" APPARE
ILS"
12650 PRINT "VALEUR:" INT (UT *
PX) " F"
12655 UTAB 13: PRINT "VOUS AVEZ
MAINTENANT "AR + INT (UT * PX)"
F"
12660 AR = AR + UT * PX
12680 MO = MO + 1: IF MO = 25 TH
EN 40000
12681 AG = AG + 1
12690 PM = PM + PM * ( RND (1) /
10):PM = INT (PM)
12692 SM = SM - RND (1) * 3
12700 AU = 25 + INT ( RND (1) *
10):AU = AU / 1000:PC = PC + PC
* AU
12701 UTAB 16: PRINT "MAINTENAN
T,LES FACTURES.....": GOSUB 20000
: HOME
12702 UTAB 1: PRINT "PAIE DES O
UVRIERS.....":SA * OU
12703 AR = AR - SA * OU
12710 IM = INT (UT * PX * .18):
UTAB 3: PRINT "MONTANT DES IMPOT
S.....":IM:AR = AR - IM
12711 TR = 50 * UT + 6000 + INT
( RND (1) * 2000)
12712 UTAB 5: PRINT "TRANSPORT
DES MACHINES."TR:AR = AR - TR
12713 UTAB 7: PRINT "AGENCE DE
PUBLICITE.....":M6 = M6 - 1: IF N
P = 1 AND M6 > 0 THEN PRINT PP:A
R = AR - PP: GOTO 12715
12714 PRINT "NEANT"
12715 UTAB 9: PRINT "PAIEMENT D
E L'EMPRUNT.":NM = NM - 1: IF N
M = 0 THEN PRINT "TERMINE": GOT
O 12717
12716 PRINT TE:AR = AR - TE
12717 GOSUB 20000: HOME
12720 IF ER = 1 THEN MR = MR -
1: IF MR = 0 THEN ER = 0: UTAB 1:
PRINT "LE NOUVEAU MODELE EST PRE
T,IL SERA ": UTAB 3: PRINT "LANC
E R SUR LE MARCHÉ LE MOIS PROCHAIN
":AG = 1
12725 IF AP > 2000 THEN UTAB 5
: PRINT "VOS STOCKS SONT TROP IMP
ORTANT!VOUS": UTAB 7: PRINT "PROV
OQUEZ UNE CHUTE DES PRIX!":SP =
1
12727 UTAB 9
12730 PRINT "STOCKS D'APPAREILS
FABRIQUES:"AP
12740 IF SM < 5.5 THEN MP = 5 -
INT (SM): PRINT "IL Y A "MP" MA
CHINES EN PANNE"
12760 EM = 2500 + INT ( RND (1)
* 1000)
12765 IF NM = 0 THEN ET = 0: IF
M6 = 0 THEN NP = 0

```

Suite page 6

ZX WAR

Dans le but de détruire l'ordinateur fou ENFOIRAX, tentez aux commandes de votre vaisseau, la périlleuse traversée d'un redoutable secteur.

Frédéric GRIMEAU

Mode d'emploi : Tapez le listing 1 et après lancement, répondez "832" à la question "Longueur REM ?". puis entrez les codes machine du listing 2. Supprimez ensuite le programme chargé à l'exception de la ligne 1 REM et tapez le programme principal. Les règles sont incluses.

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



HEBDOGICIEL

DANS L'EXCELLLLENT
HEBDOGICIEL...

ENFOIRAX!

NUL N'EST
PROPHETE EN SON
PAYS, SAUF LES
PROPHETES
RICHES.



LISTING 1

```

1 REM 00000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000
40 IF PEEK (16514) < 52 THEN GO
TO 3000
093000 LET M$="CD230F21A740014A06C
093000 2A7F40014A05092227F402132403
093000 30576CD280FC976
40 FOR N=16514 TO 16543
50 POKE N,16+CODE M$+CODE N$(2
)-476
70 LET M$=M$(3 TO )
80 NEXT N
90 PRINT "LONGUEUR REM ?"
100 INPUT A
110 LET A=A-50
120 LET B=INT (A/256)
130 LET C=INT (A-(256*B))
140 POKE 16521,C
150 POKE 16530,C
160 POKE 16522,B
170 POKE 16531,B
180 RAND USR 16514
190 SCROLL
200 PRINT "ADRESSE ?"
210 INPUT A
220 SCROLL
230 PRINT A:
240 FOR N=0 TO 7
250 INPUT A$
260 IF A$="X" THEN GOTO 200
270 IF A$="S" THEN GOTO 400
280 IF A$="L" THEN GOTO 340
290 IF LEN A$ < 2 THEN STOP
300 POKE A+N,16+CODE A$+CODE A$
(2)-476
310 PRINT " ";A$;
320 GOTO 350
330 LET P=PEEK (A+N)
340 PRINT " ";CHR$(28+INT (P/1
6)) ;CHR$(28+P-INT (P/16)*16);
350 NEXT N
360 LET A=A+8
370 PRINT
380 GOTO 230
390 SAVE "CHARGEUR"
400

```

LISTING 2

```

16514 0C 06 18 2A 0C 40 23 23
16522 7E FE 78 30 07 2B 36 00
14046 IF L = 0 THEN L = 3
14047 IF L = 4 THEN L = 1
14048 POKE - 16368,0: GOTO 140
40
14050 IF AA = 2 THEN 14500
14060 GOTO 14030
14100 SM = SM + RND (1) * 3: IF
SM > 10 THEN SM = 10: VTAB 5: PR
INT "FACTURE:"
14105 VTAB 7
14110 PRINT MA" MACHINES:"EM *
MA" F"
14120 AR = AR - EM * MA
14121 VTAB 9: PRINT "IL VOUS RE
STE "AR" F"
14140 RETURN
14500 IF MP = 0 THEN VTAB 5: P
RINT "IL N'Y A AUCUNE MACHINE EN
PANNE": RETURN
14505 VTAB 5
14510 PRINT "FACTURE:"
14515 VTAB 7
14520 PRINT "REPARATION "MP" MA
CHINES:"(EM / 2) * MP" F"
14530 AR = AR - (EM / 2) * MP:SM
= 7
14535 VTAB 9: PRINT "IL VOUS RE
STE "AR" F"
14536 MP = 0
14540 RETURN
15000 FOR A = 1 TO 12: READ NO$(
A): NEXT A
15001 FOR A = 1 TO 12: READ CF(
A),AC$(A): NEXT A
15002 RETURN
15010 DATA JANVIER,FEVRIER,MAR
S,AVRIL,MAI,JUIN,JUILLET,AOUT,SEP
TEMBRE,OCTOBRE,NOVEMBRE,DECEMBRE
15020 DATA 4,"UNE ENTREPRISE CO
NCURRENTTE A LANCE UNE CAMPAGNE DE
PUBLICITE",4,"VOTRE CONCURRENT D
IRECT A FAIT DE GROS BENEFICES LE
MOIS DERNIER",3,"LA PLUPART DE V
OS CONCURRENTS LANCE UNE RECHERCH
E SUR UN NOUVEAU MODELE"
15030 DATA 4,"UNE ENTREPRISE CO
NCURRENTTE A RECU UNE SUBVENTION D
E L'ETAT",-3,"UN CONCURRENT A FAI
T FAILLITE",-2,"UN CONCURRENT A L
ICENCE DU PERSONNEL",-2,"VOTRE C
ONCURRENT DIRECT A BAISSÉ SES SAL
AIRES"
15040 DATA 7,"VOTRE CONCURRENT
DIRECT A ACHETE UNE USINE DE COM
POSANTS",3,"UN CONCURRENT A EMBAU
CHE DU PERSONNEL",-2,"LE PDG D'UN
E ENTREPRISE CONCURRENTTE A ETE AR
RETE POUR PIRATAGE DE PROGRAMME"
15050 DATA 0,"SURPRODUCTION!!LE
S STOCKS DE VOTRE CONCURRENT DIRE
CT SONT REMPLIS A RAS BORD!LES PR

```

Suite de la page 4

APPLE



```

12780 PP(1) = INT ( RND (1) * 4
000) + 8000
12781 PP(2) = INT ( RND (1) * 7
000) + 10000:PP(3) = INT ( RND (
1) * 10000) + 20000:PP(4) = INT
( RND (1) * 30000) + 30000:AR =
INT (AR)
12782 VTAB 16: PRINT "VOUS POSS
EDEC "AR" F": IF AR < 0 THEN
VTAB 18: PRINT "IL SE POURRAIT QU
E CE NE SOIT PAS ASSEZ": VTAB 20:
PRINT "POUR CONTINUER LA PARTIE"
: GOTO 27000
12790 RETURN
12977 REM
12998 REM DEMISSIONNER
12999 REM
13000 HOME
13010 PRINT "VOUS VOULEZ VRAIME
NT DEMISSIONNER ?": GOSUB 50000
13020 IF AA$ = "O" THEN END
13030 RETURN
13977 REM
13998 REM REPARATION DES MACHI
NES
13999 REM
14000 HOME
14010 VTAB 1: PRINT " SERVICE D
'ENTRETIEN"
14020 VTAB 2: PRINT " REPARATIO
N"
14025 VTAB 3: PRINT " MENU GENE
RAL"
14030 L = 1: POKE - 16368,0:
14040 VTAB L: PRINT "":XX = P
EEK ( - 16384): IF XX < 128 THEN
14040
14041 IF XX = 136 THEN VTAB L:
PRINT " ":L = L - 1
14042 IF XX = 149 THEN VTAB L:
PRINT " ":L = L + 1
14043 IF XX = 141 AND L = 1 THE
N VTAB L: FLASH : PRINT "": FOR
ZZ = 1 TO 2000: NEXT : NORMAL :
GOTO 14100
14044 IF XX = 141 AND L = 2 THE
N VTAB L: FLASH : PRINT "": FOR
ZZ = 1 TO 2000: NEXT : NORMAL :
GOTO 14500
14045 IF XX = 141 AND L = 3 THE
N RETURN

```

LISTING 3

```

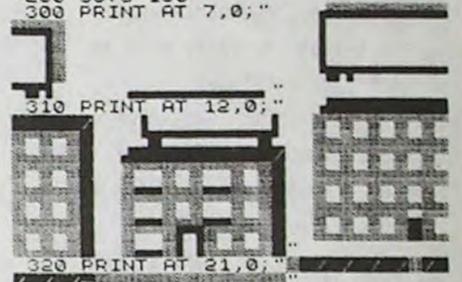
1 REM 2/2 EERN0770 7( NEXT TAN
F? INPUT EERN0 FOR EERN0: OR
- OR TAN EERN0 - 4774 NEXT TAN E
RND)B )S ULRND? ( CLEAR 0 TAN
STR$ LN *USGN COS STR$ FAST AT
LN *SGN C) RETURN 60ETAN ULRND
RETURN COS XMLRNDTAN ULRND RET
URN =COS ULRNDTAN EERN
D7)B )S ULRND? ( CLEAR )2 777
M+INKEY$0777:TAN EERN0)B )S U
LRND? ( CLEAR INKEY$LN INKEY$LN
BRN0LN BRN0TAN EERN0)B )S U
LRND? ( CLEAR 0 TAN EERN0)B )S
ULRND? ( CLEAR 0 INKEY$?2 )
INKEY$?2? ( IF )1 )U/INKEY$?TA
N LN INKEY$LN THEN RNDLN BRN0LN
?INKEY$LN TAN RNDLN PIUINKEY$
RETURN COS XMLINKEY$UINKEY$ R
ETURN "2" COPY ( CLEAR 14 SA
VE ABS EERN0)STR$ :GATAN EERN0
7)3 )S ULRND? ( CLS TAN ULRND RE
TURN C.MRNDLN THEN RNDTAN STR$
LN *USGN COS STR$ FAST AT LN
X*SGN " EERN0)B )S ULRND? ( CL
EAR " 7E) PRINT INKEY$
RETURN C00F ( CLS TAN )4 *+
:PRINT / ( RETURN COPY
C) RETURN TAN M+INKEY$04F ( CL
AR $4 PLOT TAN *+ * 6F$4 UNPLOT
=( LIST PI )6 RETURN $4 M
INKEY$0: ( CLS TAN )4 *F E ( P
AUSE INKEY$ RETURN $4 M+INKEY$0
7) CLS TAN ULRND? RETURN "U
INKEY$ RETURN "4"LN :PILN KPIER
ND: 47VAL RETURN ATN STR$ PI R
ETURN 0ATN ?PI RETURN ?PI R
ETURN ?ATN ?PI RETURN ?ATN ?PIAT

```

```

UINKEY$ RETURN 4*(STR$ $450R
TAN LN INKEY$LN BRN0LN BRN0TAN
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP
10 PRINT AT 10,5:"CHARGEUR"
0)0:
000 IF INKEY$="" THEN GOTO 20
000 IF INKEY$="N" THEN GOTO 70
000 CLS
000 SAVE "ZX WAR"
000 RUN 300
000 SCROLL
000 PRINT "ADRESSE ?"
000 INPUT A
000 SCROLL
000 PRINT A:
000 FOR N=0 TO 7
000 INPUT A$
000 IF A$="" THEN GOTO 240
000 IF A$(1)="S" THEN GOTO 270
000 IF A$(1)="L" THEN GOTO 70
000 IF A$(1)="M" THEN GOTO 100
000 IF LEN A$ < 2 THEN STOP
000 POKE A+N,16+CODE A$+CODE A$
(2)-476
000 PRINT " ";A$;
000 NEXT N
000 LET A=A+8
000 PRINT
000 GOTO 100
000 LET P=PEEK (A+N)
000 PRINT " ";CHR$(28+INT (P/1
6)) ;CHR$(28+P-INT (P/16)*16);
000 GOTO 200
000 SAVE "CHARGEUR"
000 GOTO 130
000 PRINT AT 7,0:"
310 PRINT AT 12,0:"
320 PRINT AT 21,0:"
330 PRINT AT 0,5:"
23:" AT 6,23:"
331 POKE 1661,154
332 POKE 16670,4

```



Suite page 7

ANGOISSE

Dans le but de les négocier à un antiquaire, prenez le risque de récupérer divers objets répartis dans une vieille demeure hantée par de redoutables fantômes.

Claude BEH

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le lancement du premier charge et lance automatiquement le second. Les règles sont incluses.



LISTING 1

```

10 DEFINT A-Z
11
12
13 ANG O I S S E
14
15 beh claud e
16
17 LISTING N=1
18
19
20 INK 0:0:INK 1,6:INK 3,22:INK 2,
21
22 GOSUB 118
23 MODE 1:BDORDER 0
24 GOSUB 156
25 WINDOW #1,2,18,2,8
26 WINDOW #2,23,33,2,8
27 WINDOW #3,2,18,18,24
28 WINDOW #4,23,33,18,24
29 WINDOW #5,8,32,10,14
29 PAPER #1,3
30 PAPER #2,1
31 PAPER #3,3
32 PAPER #4,3
33 PAPER #5,2
34 PEN #1,2:PEN #3,3
35 PEN #2,3:PEN #4,2:PEN #5,2
36 LOCATE 14,16:PEN 1:PRINT"BEH CL
AUDE"
37 T=0:WHILE T<5:T=T+1:CLS :T:WEND

38 GOSUB 55
39 WINDOW SWAP 1,4
40 GOSUB 55
41 GOSUB 63
42 WINDOW SWAP 2,3
43 GOSUB 63
44 GOSUB 65
45 O1=1:O2=1
46 GOSUB 165
47 GOSUB 177
48 SOUND 1,378+(O1+O2),1,15:SOUND
2,278+(O2+O1),2,15:SOUND 3,178,3,1
5
49 IF O1=-1 AND O6=1 THEN O5=1 ELS
E 51
50 IF O5=1 THEN O6=0:LOCATE 4,16:P
RINT "SI VOUS EN AVEZ MARRE PRESSE
Z ENTER"
51 IF INKEY(18)=0 THEN 53
52 GOTO 46
53 AFTER 100,1 GOSUB 130
54 GOTO 54
55
56 FENETRE 1-4 =
57
58 FOR C=2 TO 14 STEP 4
59 L=L+1:WHILE L<7
60 LOCATE #1,C,L:PRINT #1,CHR$(23B
);
61 L=L+1:WEND
62 NEXT
63 FOR C=4 TO 16 STEP 4
64 L=2:WHILE L<8
65 LOCATE #1,C,L:PRINT #1,CHR$(23B
);
66 L=L+1:WEND
67 NEXT
68 RETURN
69
70 FENETRE 2-3 =
71
72 T=1:WHILE T<17
73 LOCATE #2,T,2:PRINT #2,CHR$(23B
);
74 T=T+1
75 WEND
76 T=2:WHILE T<18

```

```

77 LOCATE #2,T,4:PRINT #2,CHR$(23B
);
78 T=T+1
79 WEND
80 T=1:WHILE T<17
81 LOCATE #2,T,6:PRINT #2,CHR$(23B
);
82 T=T+1
83 WEND
84 RETURN
85
86 ANGOISSE =
87
88 DATA 2,2,150,2,3,151,2,4,149,3,
2,156,3,3,157,3,4,149,5,2,163,5,3,
170,5,4,211,6,2,203,6,3,173,6,4,17
4,8,2,150,8,3,149,8,4,171,9,2,156,
3,3,156,9,4,172,11,2,150,11,3,149,
11,4,171,12,2,156,12,3,149,12,4,17
2,14,2,175,14,3,176,14,4,177,15,2,
178
89 DATA 15,3,179,15,4,180,17,2,150
,17,3,147,17,4,181,18,2,182,18,3,1
56,18,4,172,20,2,150
90 DATA 20,3,147,20,4,181,21,2,182
,21,3,156,21,4,172,23,2,150,23,3,1
54,23,4,171,24,2,182,24,3,183,24,4
,184,14,1,185,15,1,186
91 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
92 PEN 3:C=8:G=13:H=188:L=9:GOSUB
151
93 C=8:C1=33:L=15:H=190:GOSUB 151
94 C=7:L=10:L1=15:H=191:GOSUB 154
95 C=33:L=10:L1=15:H=189:GOSUB 154

96 PEN 1:C=2:C1=13:H=188:L=1:GOSUB
151
97 C=23:C1=40:GOSUB 151
98 C=2:C1=19:L=17:GOSUB 151
99 C=23:C1=40:GOSUB 151
100 C=2:L=9:C1=19:H=190:GOSUB 151
101 C=23:C1=40:L=9:GOSUB 151
102 C=2:C1=19:L=25:GOSUB 151
103 C=23:C1=40:GOSUB 151
104 C=1:L=2:L1=9:H=191:GOSUB 154
105 L=18:L1=25:GOSUB 154
106 C=22:L=2:L1=9:GOSUB 154
107 L=18:L1=25:GOSUB 154
108 C=40:L=2:L1=9:H=189:GOSUB 154
109 L=18:L1=25:GOSUB 154
110 C=19:L=18:L1=25:GOSUB 154
111 C=19:L=2:L1=9:GOSUB 154
112 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
113 RESTORE 88:WHILE H<186
114 READ C,L,H
115 LOCATE #5,C,L:PRINT#5,CHR$(H);
116 WEND
117 RETURN
118
119 CARACTERES-
120
121 SYMBOL AFTER 100
122 SYMBOL 169,0,0,0,IX11000000,IX
11100000,IX11110000,IX11011000,IX1
1001100
123 SYMBOL 170,IX11000110,IX110000
11,IX11000001,IX11000000,IX11000000
0,IX11000000,IX11000000,IX11000000
124 SYMBOL 173,IX11,IX11,IX1000001
1,IX11000011,IX1100011,IX110011,IX
11011,IX1111
125 SYMBOL 174,IX111,IX111,IX11,IX1
1,IX11,IX11,IX11,IX11
126 SYMBOL 171,IX11000,IX11000,IX1
1000,IX11000,IX11000,IX11000,IX11
11000,IX11111000
127 SYMBOL 172,IX11000,IX11000,IX1
1000,IX11000,IX11000,IX11000,IX11
11000,IX11111000
128 SYMBOL 183,0,0,IX1000,IX111110
00,IX11111000,IX1000,0,0
129 SYMBOL 184,0,0,0,IX11,IX11,IX

```

```

X11111110,IX11111110
130 SYMBOL 175,0,0,0,IX11111,IX111
11,3,3,3
131 SYMBOL 176,3,3,3,3,3,3,3,3
132 SYMBOL 177,3,3,3,3,3,3,IX11111
,IX11111
133 SYMBOL 178,0,0,0,IX11111000,IX
11111000,192,192,192
134 SYMBOL 179,192,192,192,192,192
,192,192,192
135 SYMBOL 180,192,192,192,192,192
,192,252,252
136 SYMBOL 181,0,0,0,IX110000,IX
110000,IX111111,IX111111
137 SYMBOL 182,0,0,0,IX11111100,IX
11111100,IX1100,IX1100,0
138 SYMBOL 185,0,0,0,3,3,3,0,0
139 SYMBOL 186,0,0,0,192,192,192,0
,0
140 SYMBOL 188,0,0,0,0,0,0,IX11001
1,IX11001100
141 SYMBOL 189,128,128,64,64,128,1
28,64,64
142 SYMBOL 190,204,51,0,0,0,0,0
143 SYMBOL 191,1,1,2,2,1,1,2,2
144 NB(1)=71:NB(2)=72:O5=1
145 RESTORE 160
146 DIM Y1(NB(1)),X1(NB(1)),X2(NB(
2)),Y2(NB(2))
147 FOR T=1 TO NB(1):READ X1(T),Y1
(T):NEXT
148 FOR T=1 TO NB(2):READ X2(T),Y2
(T):NEXT
149 O1=1:O2=1:XX=X1(1):YY=Y1(1):XX=X
2(1):YY=Y2(1)
150 RETURN
151
152 WHILE C<C1:LOCATE C,L:PRINT C
HR$(H):C=C+1:WEND
153 RETURN
154 WHILE L<L1:LOCATE C,L:PRINT C
HR$(H):L=L+1:WEND
155 RETURN
156 PLOT 1,1:DRAW 1,399,3:DRAW 639
,399:DRAW 639,1:DRAW 1,1
157 PLOT 2,2:DRAW 2,398,2:DRAW 638
,398:DRAW 638,2:DRAW 2,2
158 PLOT 3,3:DRAW 3,397,3:DRAW 637
,397:DRAW 637,3:DRAW 3,3
159 RETURN
160 DATA 1,1,1,2,1,3,1,4,1,5,1,6,1,7
,1,8,1,9,1,10,1,11,1,12,1,13,1,14
,1,15,1,16,1,17,1,17,2,17,3,16,3,15
,3,14,3,14,3,13,3,12,3,11,3,10,3,9
,3,8,3,7,3,6,3,5,3,4,3,3,3,2,3,1,3
,1,4,1,5,2,5,3,5,4,5,5,5,6,5,7,5,8
,5,9,5,10,5,11,5,12,5,13,5,14,5,15
,5,16,5,17,5
161 DATA 17,6,17,7,16,7,15,7,14,7,
13,7,12,7,11,7,10,7,9,7,8,7,7,7,6,
7,5,7,4,7,3,7,2,7,1,7
162
163 DATA 1,1,2,1,3,1,4,1,5,1,6,1,7
,1,8,1,9,1,10,1,11,1,12,1,13,1,14
,1,15,1,16,1,17,1,17,2,17,3,16,3,15
,3,14,3,14,3,13,3,12,3,11,3,10,3,9
,3,8,3,7,3,6,3,5,3,4,3,3,3,2,3,1,3
,1,4,1,5,2,5,3,5,4,5,5,5,6,5,7,5,8
,5,9,5,10,5,11,5,12,5,13,5,14,5,15
,5,16,5,17,5
164 DATA 17,6,17,7,16,7,15,7,14,7,
13,7,12,7,11,7,10,7,9,7,8,7,7,7,6,
7,5,7,4,7,3,7,2,7,1,7
165 U=X:V=Y
166 IF O1=AB(1) THEN K1=1
167 IF O1<2 THEN K1=0
168 IF K1=0 THEN D1=1
169 IF K1=1 THEN D1=-1
170 O1=O1+d1
171 X=X1(O1):Y=Y1(O1)
172 LOCATE #1,X,Y:PRINT #1,CHR$(22
5);

```

```

173 LOCATE #1,U,V:PRINT #1," ";
174 IF Q=1 THEN WINDOW SWAP 4,1:Q=
0:GOTO 175
175 WINDOW SWAP 1,4:Q=1:GOTO 172
176 RETURN
177 U=XX:V=YY
178 IF O2=AB(2) THEN K2=1
179 IF O2<2 THEN K2=0
180 IF K2=0 THEN D2=1
181 IF K2=1 THEN D2=-1
182 O2=O2+d2
183 XX=X2(O2):YY=Y2(O2)
184 LOCATE #2,XX,YY:PRINT #2,CHR$(
225);
185 LOCATE #2,U,V:PRINT #2," ";
186 IF Q1=1 THEN WINDOW SWAP 3,2:Q
1=0:GOTO 188
187 WINDOW SWAP 2,3:Q1=1:GOTO 184

188 RETURN
189 SOUND 1,7,10,15,,,31
190 T=1:WHILE T<5:CLS :T:T=T+1:WEN
D
191 LOCATE 4,16:PRINT STRING$(35,"
")
192 WINDOW #1,2,18,2,8:WINDOW #2,2
,3,9,2,8:WINDOW #3,2,18,18,24:WIND
OW #4,23,33,18,24
193 T=1:WHILE T<5:CLS :T:T=T+1:WEN
D
194 LOCATE #1,4,3:PRINT#1,"VEUILLE
Z":LOCATE #1,4,5:PEN #1,2:PRINT#1,
"PATIENTEZ"
195 WHILE T<100:T=T+1:WEND
196 LOCATE #2,4,3:PRINT#2,"UN INST
ANT":LOCATE #2,4,5:PEN #2,3:PRINT#
2,"JE CHARGE"
197 WHILE T<100:T=T+1:WEND
198 LOCATE #3,4,3:PRINT#3,"LA DEUX
IEME":LOCATE #3,4,5:PEN #3,0:PRINT
#3,"PARTIE"
199 WHILE T<100:T=T+1:WEND
200 LOCATE #4,4,3:PRINT#4,"DU PROG
RAMME":LOCATE #4,4,5:PEN #4,1:PRIN
T#4,"ANGOISSE"
201 SYMBOL AFTER 254:CLEAR:RUN "AN
G

```

```

:PRINT"...UN INSTANT S.V.P"
230 GOSUB 1870
240 KEY 128,"speed key 20,3":CHR$(
13)
250 SPEED KEY 1,1
260 INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3
,0
270 GOSUB 1400
280 GOSUB 2220
290 GOSUB 4240
300 II=248
310
320 EVERY ROUND(TEM(NI)*2-15),1 GO
SUB 600
330 EVERY 8,2 GOSUB 450:GOTO 350

340 ***** retour *****
350 IF NI=1 OR NI=5 OR NI=9 THEN
GOSUB 670
360 IF FN AS1=-1 THEN GOSUB 670:GO
SUB 810
370 IF FN AS2=-1 THEN GOSUB 670:GO
SUB 810:GOSUB 330
380 IF FN AS3=-1 THEN GOSUB 670:GO
SUB 810:GOSUB 330:GOSUB 1080
390 IF FO(X,Y)=220 THEN SCORE=SCO
RE+1:OBJET=OBJET+1:PO(X,Y)=0:SOUND
5,278,2,15:CLS #1:LOCATE #1,2,2:P
RINT#1,USING "###";SCORE
400 IF OBJET=80 THEN TI=REMAIN(2)
:LOCATE X,Y:PRINT " ";:TT=REMAIN(1)
:LOCATE X1(O1),Y1(O1):PRINT " ";:LO
CATE X2(O2),Y2(O2):PRINT " ";:LOCAT
E X3(O3),Y3(O3):PRINT " ";:LOCATE X
4(O4),Y4(O4):PRINT " ";:GOSUB 2370:
GOTO 310
410 IF TI=127 THEN 430
420 GOTO 340
430 GOTO 2820
440 ***** DEPLACEMENT *****
**
450 :LOCATE #0,X,Y:PEN 1:PRINT CHR
$(II);
460 X=X+Y:Y=Y
470 IF INKEY(63)=0 AND FO(X,Y-1)<
1 AND Y=1:0 THEN Y=Y-1:II=249:IJ=1
:GOTO 520
480 IF INKEY(71)=0 AND FO(X,Y+1)<
1 AND Y=1<20 THEN Y=Y+1:II=249:IJ=
1:GOTO 520
490 IF INKEY(30)=0 AND FO(X-1,Y)<
1 AND X=1:0 THEN X=X-1:II=251:IJ=1
:GOTO 520
500 IF INKEY(22)=0 AND FO(X+1,Y)<
1 AND X=1<32 THEN X=X+1:II=250:IJ=
1:GOTO 520
510 IJ=0
520 PEN 1:LOCATE #0,X,Y:PRINT #0,
CHR$(II);
530 IF IJ=0 THEN 570
540 PEN 1
550 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(II);
560 LOCATE X0,Y0:PRINT " ";
570 X=X+Y:Y=Y
580 IF FO(X,Y)=220 THEN SCORE=SCO
RE+1:OBJET=OBJET+1:PO(X,Y)=0:SOUND
5,278,2,15:CLS #1:LOCATE #1,2,2:P
RINT#1,USING "###";SCORE
590 RETURN
600 ***** TEMPS *****
610 OI
620 TI=TI-10
630 PLOT TI+10,39:2:DRAW TI,39:PLO
T TI,40:DRAW TI+10,40:DRAW TI+10,3
9:DRAW TI,39
640 IF TI<152 THEN SOUND 1,150,1,1
5:SOUND 2,150,2,15

A SUIVRE...

```

LISTING 2

```

10 *****
20
30 ANGOISSE
40
50 BEH claud e
60
70 1986 CPC 464
80
90 *****
100 COULEUR=4
110 SYMBOL AFTER 250
120 DEFINT a-z
130 INK 1,18:INK 2,5:INK 3,26: INK
4,2:INK 5,15:INK 6,24:INK 7,12:IN
K 8,4:INK 9,7:INK 10,6
140 BORDER 0:INK 0,0:PAPER 0:PEN 1
150 MODE 0:CV=11:AS="" VOULEZ VOU
S :GOSUB 4090:CV=14:AS="" LES REG
LES :GOSUB 4090:CV=18:AS="" UN -O
U -N-:GOSUB 4090:CV=0
160 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 3500
:GOTO 200
170 IF INKEY(46)=0 THEN GOTO 200
180 GOSUB 4180
190 GOTO 160
200 MODE 1
210 GOSUB 1580
220 PEN 1:LOCATE 2,10:PRINT"VEUILL
EZ PATIENTER..."PEN 3:LOCATE 5,15

```

ZX 81

Suite de la page 7

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

```

2220 LET A$="VOULEZ-VOUS REJOUER
?"
2230 FOR N=12 TO 1 STEP -1
2240 PRINT AT 21,N+5;A$(N TO 22-
N)
2250 NEXT N
2260 IF INKEY$="" THEN GOTO 2260
2270 IF INKEY$="O" THEN GOTO 243
0
2280 FOR N=5 TO 16
2290 PRINT AT 21,N,"";AT 21,31-
N,""
2300 NEXT N
2310 LET A$=" 1 LOAD"" 2 N
EU
2320 FOR N=12 TO 1 STEP -1
2330 PRINT AT 21,N+5;A$(N TO 22-
N)
2340 NEXT N
2350 IF INKEY$="" THEN GOTO 2350
2360 IF INKEY$="2" THEN NEU
2370 IF INKEY$<"1" THEN GOTO 23
50
2375 POKE 16418,2
2380 CLS
2390 PRINT AT 7,4;"INSCRIVER LE
NOM DU JEU";AT 10,4;"METTRE LE M
AGNETOPHONE";AT 13,4;"EN ROUTE E
T PRESSER LA";AT 16,4;"TOUCHE
"
2400 INPUT A$
2410 LOAD A$
2420 GOTO 9999
2430 CLS
2440 P 16418,2
2450 R 300
2460 RAND USR 16554
2470 IF PEEK 16783<>0 THEN GOSUB
900
2480 IF PEEK 16785<>0 THEN GOTO
2460

```

```

2490 RETURN
2500 POKE 16891,13-0
2510 POKE 16870,245
2520 POKE 16871,66
2530 POKE 16784,2
2540 POKE 16785,26
2550 POKE 16858,222
2560 POKE 16859,64
2570 GOSUB 2460
2580 POKE 16899,1
2590 GOTO 2630
2600 POKE 16784,2
2610 POKE 16831,0
2620 POKE 16785,X
2630 GOSUB 2460
2640 POKE 16784,0
2650 POKE 16891,0
2660 RETURN
2670 PRINT AT 10,22;"ATTENTION"
2680 LET X=10
2690 GOSUB 2630
2700 PRINT AT 10,0,""
2710 PRINT AT 10,0,""
2720 FOR N=1 TO 3
2730 LET X=5
2740 GOSUB 2630
2750 PRINT AT INT (RND*4)+18,27;
;" "
2760 AT INT (RND*4)+2,27;" "
2770 NEXT N
2780 LET X=40
2790 GOSUB 2630
2800 IF PEEK 16514<9 THEN PRINT
AT 11,27;"FAIT";AT 12,27;"BEAU";
AT 13,27;" EN ";AT 14,27;"BAS "
2810 IF PEEK 16514<9 THEN PRINT
AT 9,27;"HAUT";AT 8,27;" EN ";AT
7,27;"BEAU";AT 6,27;"FAIT"
2820 LET X=20
2830 GOSUB 2630
2840 LET X=31
2850 GOSUB 2620
2860 PRINT AT 9,27;"ZOO";AT 10,2
7;" "
2870 LET X=15
2880 GOSUB 2630
2890 PRINT AT 14,25;" "
2900 LET X=10
2910 GOSUB 2630
2920 LET X=3
2930 GOSUB 2620
2940 PRINT AT A(1),25;" "
2950 PRINT AT A(1)+2,25;" "

```

```

2960 LET X=5
2970 GOSUB 2630
2980 PRINT AT A(2),25;" "
2990 PRINT AT A(2)+2,25;" "
3000 LET X=31
3010 GOSUB 2620
3020 LET O=A(3)-(-3 AND A(3)>19)
3030 PRINT AT O-1,26;" "
3040 PRINT AT O+2,27;" "
3050 LET X=10
3060 GOSUB 2630
3070 LET O=A(4)-(-3 AND A(4)>19)
3080 PRINT AT O-1,26;" "
3090 PRINT AT O+2,27;" "
3100 LET X=20
3110 PRINT AT 8,27;" "
3120 LET X=30
3130 GOSUB 2620
3140 PRINT AT 16,26;" "
3150 PRINT AT 18,25;" "
3160 LET X=20
3170 GOSUB 2620
3180 PRINT AT A(6),29;" "
3190 LET X=10
3200 GOSUB 2620
3210 PRINT AT A(7),29;" "
3220 LET X=25
3230 GOSUB 2620
3240 PRINT AT 9,26;"SORTIE";AT 1
0,26;" "
3250 LET X=30
3260 GOSUB 2620
3270 PRINT AT 9,27;"MINE";AT 10,
27;" "
3280 LET X=15
3290 GOSUB 2620

```

```

3500 PRINT AT A(1),29;" "
3510 PRINT AT A(1)+2,30;" "
3520 LET X=10
3530 GOSUB 2620
3540 PRINT AT A(1),31;" "
3550 PRINT AT A(1)+
1,31;" "
3560 LET X=20
3570 GOSUB 2620
3580 PRINT AT A(20),25;" "
3590 PRINT AT 5,26;" "
3600 LET X=31
3610 GOSUB 2620
3620 PRINT AT 3,29;" "
3630 PRINT AT A(6),31;" "
3640 PRINT AT A(7)+1,29;" "
3650 LET X=20
3660 GOSUB 2620
3670 FOR N=1 TO 9
3680 LET X=0
3690 GOSUB 2620
3700 PRINT AT 9,31;" "
3710 NEXT N
3720 LET X=3
3730 GOSUB 2620
3740 PRINT AT 9,26;" "
3750 LET X=21
3760 GOSUB 2620
3770 IF PEEK 16514<9 OR PEEK 165
14=10 THEN GOTO 4000
3780 LET UIE=0
3790 GOSUB 900
4000 FOR N=1 TO 18
4010 RAND USR 16566
4020 LLIST 4000
4030 NEXT N
4040 PRINT AT 8,10;"VOUS AVEZ TR
IOMPHEZ "
4050 PRINT AT 12,10;"AVEZ SAUVER
LA TERRE "
4060 FOR T=1 TO 100
4070 NEXT T
4080 GOTO 2110

```

THOMSON HUMILIE LES REVENDEURS



Thomson était bien connu pour sa mauvaise foi, saviez-vous que dans le milieu des revendeurs ils sont particulièrement voutours ? Prenez donc un fauteuil et un petit verre de Cognac, je vous raconte. Il y a un petit moment déjà, Thomson avait causé des tonnes de problèmes à des tonnes de revendeurs en annonçant à la dernière

minute et sans avoir prévenu les distributeurs qui avaient tranquillement fait leurs stocks que les nouveaux Thomson se retrouvaient munis d'un vrai clavier mécanique. C'était la première arnaque de Thomson et malheureusement pas la dernière. En effet, à l'annonce du TO9, Thomson avait bien précisé qu'il n'y aurait pas de promo pour TO9 avec moniteur. Même chose, les revendeurs font leurs stocks et hop ! promo avec moniteur 9990 balles, c'est parti mon kiki, prenez vos bons de commande, roulez-vous les en pointe, etc... Le pire, c'est qu'il y a quelques jours, ils ont recommencé avec les nouveaux moniteurs toujours pour TO9. Là aussi, promis juré, pas de nouveaux moniteurs et finalement... nouveaux moniteurs et qui plus est au même prix. Résultat, les petits revendeurs vont encore s'en prendre plein la gueule. Moi qui croyais que les politiques à la con étaient réservées aux importateurs verveux, je me rends compte que les gros minables peuvent faire aussi bien chez nous.

ILS EN ONT !



Goal Computer à Paris nous a juré sur l'honneur, promis, craché par terre qu'il avait 200 Atari 520ST en boutique, dans la vitrine et dans la cave. Donc, pour 7950 francs (le moins cher en France) vous aurez droit à la configuration classique Atari, c'est-à-dire un moniteur monochrome, une souris, l'unité centrale, le drive, le Basic, le Logo,

Néo et ST Writer. De plus, en boutique, vous pourrez vous payer 49 logiciels dont VIP, Sundog et les 18 Infocom. En vrac, le câble péritel coûte 360 balles et l'imprimante matricielle 100 cps Canon tourne autour de 4600 balles. La disponibilité est immédiate, ce qui est exceptionnel, je ne vous en dis pas plus.

DRIVE POUR SPECTRUM

Timex Portugal va probablement annoncer un lecteur de disquettes pour Spectrum. Je vous vois d'ici hurler de joie et maudire les abominables micro-drives dont la fiabilité n'était pas des meilleures. Ce que Timex nous annonce, c'est un lecteur de disquettes 3" possédant dans sa carcasse son propre Z80. En principe, vous pourrez faire tourner tous les programmes CP/M sur ce floppy, ce qui n'a strictement aucun intérêt mais comme ça existe, on le signale. Par contre, vous pourrez un petit peu plus tard brancher un clavier de type professionnel sur le drive qui remplacera complètement l'immonde chose infâme qui sert encore de clavier au Spectrum. Les prix ne nous ont pas encore



été communiqués, mais on peut supposer qu'ils dépasseront largement le prix du Spectrum lui-même. Quelle affaire !

BRATACCAS LA BARRAQUE

C'est pas pour dire, mais un bon jeu, ça réchauffe le cœur. Remarquez, il était temps que quelqu'un fasse un truc mignon sur 520ST parce que de ne rien voir, les illusions passées sur cette bécane partaient en charpie ces temps-ci. Pourtant, un 68000 et 512 Ko de RAM doivent bien permettre d'une façon ou d'une autre de faire des superbes logiciels à en faire baver les crapauds les plus visqueux. "Soit, me direz-vous, mais où sont-ils ces softs géniaux ?" Devant toi, patate ! Là, jette un



œil, la jaquette à côté de l'article que t'es en train de zyeuter. Le soft en question se prénomme Brataccas et a été pondu par Psygnosis, une petite boîte britannique, si elle continue dans cette direction, va finir par avoir une réputation d'enfer.

Comment ? Vous voulez que je vous parle du soft. Non, mais, qu'est-ce que c'est que ces exigences ? Bon. N'en jetez plus, j'accepte.

Vous êtes Kyne, un mec avec une tronche de martien. Vous êtes accusé d'un crime que vous n'avez pas commis, situation gênante au possible. Grosso modo, vous vous êtes tiré du bled où vous mariez pour aller sur Brataccas où doit se trouver la preuve de votre innocence.

Le jeu lui-même est superbement réalisé. Deux versions cohabitent sur la même disquette : la version couleur et la version monochrome. Vous chargez le soft en boutant le système (ou en boutant selon que vous êtes du Bas-Berry ou du Haut Larzac). Le chargement s'exécute à une vitesse démoniaque. La manipulation du bonhomme se fait au clavier (vous n'êtes pas sorti de

l'auberge), au joystick ou à la souris. Dans tous les cas, des tonnes de positions sont possibles. Si vous vous débrouillez bien, vous pouvez avancer, reculer, tourner, sauter, enjamber, ramasser, poser, prendre, remettre, sortir l'épée du fourreau, replacer l'épée dans le fourreau, vous battre mieux que Scaramouche et courir comme Guy Drut et Zatopek réunis. Avouez que pour un jeu complexe, vous êtes servi.

Au fur et à mesure que vous avancez dans les lieux, vous rencontrez des Droids, des gardiens, des barmen et des bureaucrates (individus dont la fonction est d'agir sur les panneaux d'affichage répandus un peu partout, sur les droïdset, sur les hauts parleurs de la station). De découverte en découverte, on ne se lasse pas d'un jeu de ce type. Rajoutez à cela qu'on peut sauver des parties intéressantes pour les continuer plus tard et que la mort n'existe pas, vous obtiendrez un des softs les plus intéressants du moment. L'adaptation sur Commodore-Amiga et Macintosh est aussi prévue au programme et devrait arriver sous peu.

ON EMBAUCHE...

Le dénommé Ahmet Cabusoglu recherche un programmeur doté de quelques fonctions en ROM lui permettant d'assurer un poil de marketing et ce en deux langues : l'Anglais et le Turc. Et savez-vous

pourquoi Ahmet se remue de la sorte ? Tout simplement parce qu'il veut lancer l'Atari 520 ST en Turquie ! Y en a qui n'ont peur de rien de nos jours.

C'EST UNE QUESTION D'ENTRAÎNEMENT!



LE RETOUR DE LA GRANDE AVENTURE

Tous les fervents des jeux d'aventure vont pouvoir se frotter les mains : après *The Hobbit*, tiré du bouquin de Tolkien du même nom, ils vont pouvoir se colleter avec une nouvelle histoire des hobbits. Le Seigneur des Anneaux (*Lord of the Rings* pour la version originale). L'action est centrée sur le neveu (Frodon) du héros de la première partie (Bilbo), neveu qui doit détruire l'anneau découvert par son oncle dans le trésor de Smaug, l'infâme dragon qui avait dépossédé les nains de leur trésor.

Comme pour le premier logiciel tolkienien de Melbourne House, l'éditeur de ces jeux, *Lord of the Rings* vous transporte dans

l'Empire du Milieu, lieu fort étrange où coexistent de nombreuses races plus ou moins amènes : hobbits, nains, elfes, orcs, cavaliers noirs, magiciens blancs et noirs... Cette fois, vous devrez rejoindre le territoire de Sauron, l'affreux magicien, pour jeter l'anneau d'invisibilité dans un volcan extrêmement virulent et destructeur. Vous serez aidé dans cette tâche par deux hobbits, Sam et Pippin, sans parler de la protection paternelle de Gandalf, le bon magicien.

Tiré du premier volume du Seigneur des Anneaux (qui en compte trois), le programme s'accompagne du livre correspondant à l'aventure, ouvrage où vous pourrez puiser réconfort et indices pour la bonne poursuite de votre quête. Le logiciel offre un vocabulaire de l'ordre de huit cent mots, une présentation en texte accompagnée d'illustrations mignonnes comme tout d'une horloge intégrée qui fait évoluer l'action dans tout le pays et pas seulement à l'endroit où vous vous trouvez et d'une analyse syntaxique complètement démente qui comprend le bon anglais comme les abréviations d'enfer (AL pour Alcohol par exemple). À recommander de toute urgence aux passionnés équipés d'un bon dictionnaire d'anglais ! *Lord of the Rings* de Melbourne House pour Amstrad, Commodore et Spectrum.



UN COMPATIBLE IBM DE PLUS

Les compatibles IBM, c'est tous les deux jours maintenant. Dans le tas, il y en a des chers, des moins chers, des pas chers et des franchements donnés. Dans la catégorie "c'est pas trop cher mais on a vu mieux", le Kaypro PC se positionne tout à fait là où il faut. Ainsi, pour 13.300 balles, on vous propose une unité centrale compatible IBM PC-XT ainsi qu'un lecteur de disquettes et même un superbe moniteur monochrome. En fait c'est un Laser PC qui a l'air plus solide et qui doit tenir la route plus longtemps. À rajouter à la collection.



AH ! CES JAPONAIS !

Alan Sugar, le roi Amstrad lui-même, aurait fait un petit tour du côté de Tokyo ces temps-ci. Le microcosme de la micro murmurure qu'il se serait heurté à l'intelligence japonaise d'une drôle de façon : imaginez Sugar en train de se prosterner devant un industriel japonais, le priant de bien vouloir accepter de lancer des chaînes de productions de disquettes 3". Ce dernier, rusé comme un renard du Tonkin lui répond : "D'accord Scarabé, mais à la seule condition que ta prochaine machine possède un lecteur de disquettes 3 pouces". Sugar bien embarrassé car sa prochaine bécane est un compatible IBM fonctionnant en 5" 1/4 n'eut plus qu'à se retirer sur la pointe des pieds.

En tout cas, nous, on commence à en avoir sérieusement marre, Sugar se démerde comme un manche : pas un seul CPC n'est entré en France depuis 3 mois, les disquettes 3" arrivent en très petites quantités et quand elles arrivent, c'est par d'autres fabricants, donc à des prix intolérables. Pour couronner le tout, les petits reven-

deurs laissent tomber Amstrad et sa "politique lamentable" pour se tourner vers MSX ou Thomson, enfin là où ils sont sûrs de ne pas se faire avoir dès la première commande. Sugar va probablement être couronné Mickey de l'année par le jury mondial de la sottise et ça va encore pas lui plaire.

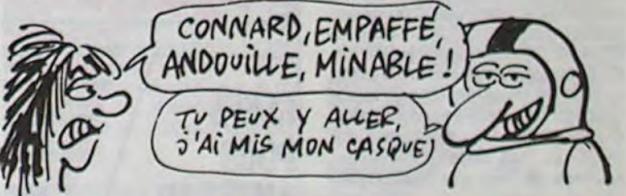


TEL EST PRIS QUI CROYAIT PRENDRE

Chez Nasa, on en voit de belles. Vous vous souvenez sans doute de la fameuse promotion pour les Atari 800 XL ? A l'époque, Nasa rachète un stock de 37.000 bécanes et les brade à 590 balles. Le seul problème, c'est que dans la promo, on ne voit pas de magnéto cassette pour la simple et bonne raison que la maison mère, Atari, a définitivement abandonné la bécane et que le magnéto est spécifique au 800XL. Donc, pressé

par la demande, Nasa est obligé de se retourner vers des fabricants coréens qui acceptent de lui vendre des magnétos, mais à prix d'or.

Nasa, qui a encore un tiers de son stock à écouler, est pris à la gorge par les asiatiques et par ses propres clients. Moralité : quand on veut faire un gros coup, on n'oublie pas de mettre un casque pour pas tout se reprendre sur la gueule.



TOUT VA TRÈS BIEN...

Vous connaissez la chanson, "tout va très bien, madame la marquise..." c'est ce que Commodore chante depuis un peu plus de 4

mois. La réalité est tout autre : d'abord, les rumeurs courant un peu partout à propos de chiffres d'affaires catastrophiques pour 1985, puis les reports de sortie de l'Amiga, les déceptions des développeurs américains et enfin, récemment, la fermeture officielle de l'usine de Corby en Angleterre qui alimentait l'Europe en C64, 128, 16 et Plus-4. Commodore avait beau hurler en novembre que tout allait très bien à tous les niveaux, la fermeture de cette usine ressemble fort à un commencement de la fin.

Depuis le départ de Tramiel, Commodore se casse la gueule. Rigolo, non ?



BONS PLANS POUR APPLE

La Fnac ne vend pas seulement des micros, des disques et des livres, elle fait fabriquer des interfaces, câbles et boîtiers. Je parie que vous l'ignorez, bande de petits minables. Ils nous proposent tout d'abord un boîtier permettant de brancher des manettes de jeu Atari sur un Apple IIc ou IIe. Je dis bien brancher car pour les utiliser, c'est une autre histoire. Certains jeux fonctionnent, d'autres pas, ce qui est logique quand on connaît le système de manette qu'utilise Apple. En tout cas, que ça marche ou non, ça vous coûtera 590 francs. Deuxième proposition des gens de la Fnac, un boîtier permettant de brancher deux circuits sur l'unique prise joystick d'un Apple. Par exemple, vous pourrez utiliser soit la souris, soit un joystick sans avoir besoin de débrancher cha-



que accessoire. Cet outil pour faînéants coûte également 590 balles. Toujours plus fort, un boîtier sympathique avec lequel vous

pourrez connecter jusqu'à trois périphériques par le port série ou trois ordinateurs sur le même périphérique. Je m'explique. Vous prenez une imprimante imagewri-

ter, une table traçante et un modem et vous branchez le tout en même temps sur la carte série de l'Apple IIe. Inversement, vous prenez une Imagerwriter et vous la

connectez à un IIc et à un IIc à la fois. Avouez que ça peut simplifier énormément d'emmerdements avec des câbles qui traînent partout, ça fait pas propre... beurk ! Le problème c'est qu'il faut avoir 990 balles pour se payer ce bijou, m'enfin si vous avez déjà deux Apple, vous pouvez bien raquer encore un peu.

Enfin, le dernier produit est une carte destinée à remplacer la super-parallèle Apple. Avant de trouver ça nul, écoutez ce que je vous raconte. Vous avez une Seikosha ou une HP, voire une Brother. Avec la carte classique, il vous est impossible de la brancher sur la bécane et de la faire tourner correctement. La carte proposée par la Fnac résoud ce problème. Elle est reconnue par la machine comme une super-parallèle mais ce deuxième bijou permet d'imprimer sur une floppée d'imprimantes théoriquement incompatibles. Elle coûte quand même 990 balles c'est-à-dire le prix d'un Atmos, mais la comparaison n'est donnée ici que pour faire figure de boutade (de Dijon).

INFORMATIQUE CHÈRE ET CONCOURS SYMPA

Si je vous dis que BASF est le leader du compatible IBM en Europe, vous me répondez sans aucun doute que j'ai bu des litres de vin chaud et des hecto-litres de jus de fruit pour en arriver là. Eh bien non, c'est vous qui vous plantez majestueusement, désolé. En fait, IBM ne fait pas que des petites bécane pourraves mais aussi des

soit de jeu, soit de gestion, soit scientifique. Une fois votre chef d'œuvre terminé, vous devez l'envoyer sur une disquette BASF (gag !) et un jury décidera si vous êtes l'heureux élu ou non. Si vous l'êtes, vous pourrez vous foutre dans la poche une coquette somme dont le montant ne nous a pas encore été communiqué



super-grosses machines diaboliques dont la taille varie entre celle du jardin de mon oncle et du château de Versailles.

Quand vous saurez que BASF n'a vendu que 400 de ces unités (c'est un mot bien, ça, "unité", il ne s'emploie que chez les pros de la micro. Si vous voyez un mec de chez IBM, parlez lui du nombre d'unités qu'il a vendues, il sera très flatté) et qu'avec ça ils font bosser 3000 personnes, vous comprendrez que chaque bécane ne coûte pas moins de 300 bâtons pièce, ce qui fait pas mal, avouez-le. Voilà pour la petite histoire. BASF, c'est aussi des disquettes et des cassettes et côté disquettes, ils ont décidé de mettre le paquet pour remonter leur courbe de vente. Donc, à partir du 30 mars et jusqu'au 31 août de cette année, BASF organise un concours judicieusement nommé le "Prix du Flexy d'Or".

Qu'est-ce qu'on doit faire ? Qu'est-ce qu'on gagne ? Bah, vous êtes censé faire un logiciel

mais qui semble assez raisonnable et un trophée en or ou en argent selon que vous êtes premier ou deuxième. Un point important est à souligner : toutes les machines existantes sont susceptibles de participer au concours, on nous a même assuré que si la bécane sur laquelle vous avez fait votre soft n'était plus vendue ou introuvable, BASF testerait quand même le logiciel et vous demanderait pour cela de lui prêter la bécane en question. Pas mal, hein ? Alors, possesseurs de Zébulon 3, Lindecker TX, Vraticolu 40/12 et Lorient 2 à vos claviers. Si jamais BASF ne teste pas vos softs, cassez-leur la gueule. Le jury sera composé du gratin de la presse informatique française. On peut espérer la présence du Groupe Peste (l'Ordinateur Solitaire, Désision Informatique et 00 Hebdoo), Soft et Mytho, Science et Eau de Vie Micro, Micro-Veau ainsi celle de l'Hebdologicel. Vous avez compris ? Au boulot, tas de fainéants.

PSI, L'INFORMATIQUE FLEUVE

Enfer et damnation, il faut que je lise tout ça ? Mais ils ne se rendent pas compte chez PSI, 14 bouquins d'un coup ! J'y arriverai jamais, on boucle dans deux heures ! Bon, tant pis pour eux, je les lis en travers, accrochez-vous, ça va speeder !

Je commence par les chiants : CP/M plus sur Amstrad 6128 et 8256. Ça cause de CP/M 3, c'est assez pointu, bien documenté et convenablement doté d'exemples. Mais qui s'intéresse encore au CP/M ? C'est Yvon Dargery qui a pondu ce chef-d'œuvre et pendant qu'il y était, il a écrit le même pour Commodore 128, ou plus exacte-



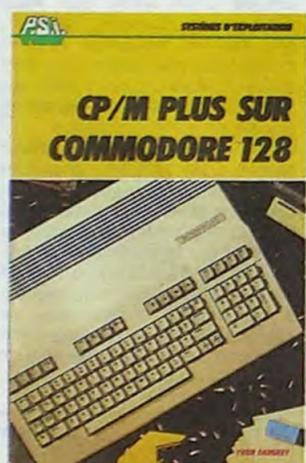
ment il a changé la couverture : le contenu est identique. 100 balles les 126 pages.

MO5 et TO7/70 pour réussir en CE2 par Daniel Nielsen, ou l'art et la manière de rendre un ordinateur antipathique : histoire, géo et informatique, l'enfer. Pour parents sadiques. 115 balles.

Le livre de Jazz sur Mac. Infor-



matique et Contrats, Clefs pour Textor existent, ils sont sur mon bureau, vous n'en avez rien à foutre et moi non plus ! Périphériques et fichiers sur Amstrad CPC 464, 664 et 6128, doit par contre vous brancher



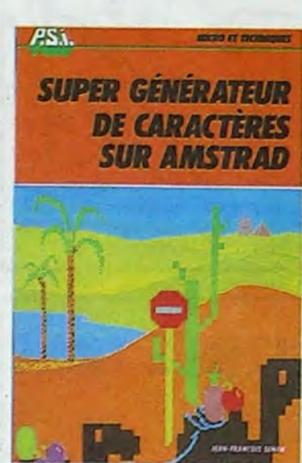
surtout si vous avez un CPC 464, 664 et 6128 et que les problèmes de périphériques et fichiers font partie de vos préoccupations actuelles. C'est pas trop mal foutu, ça va du lecteur de K7 au drive en passant par l'imprimante, le crayon optique et le joystick. Il y a des exemples et c'est 120 francs, pas un rond de moins. Puisqu'on est avec Amstrad, le tome 2 de l'excellent Clefs pour Amstrad (Enfoiré !) est paru, il traite du système disque. Complet, efficace, bien organisé, 230 pages indispensables. 155 francs quand même !



Éditions du PSI

Pour Amstrad toujours, un Super générateur de caractères qui génère que dalle puisque c'est vous qui devez vous taper les programmes pour fabriquer des motifs plus ou moins bien réussis. 140 balles, ils auraient mieux fait de faire une cassette ou une disquette.

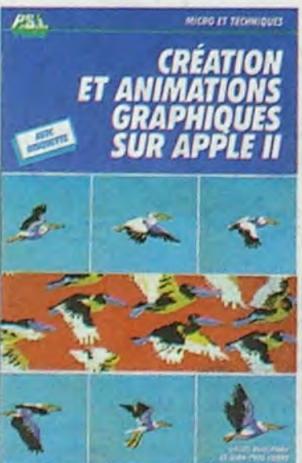
Un bizarre Photographie sur Amstrad et Apple II termine cette série pour Amstrad. Il s'agit d'un recueil de programmes pour régler votre appareil photo ! Sans déconner : il ne sert qu'à ça ! Calculer les profondeurs de champs, régler les flashes, les agrandisseurs, cal-



culer le temps de développement, tout ce qu'un appareil photo moderne fait automatiquement ! 150 balles pour les allumés doubles, photo/ordinateurs. Il paraît que ça existe.

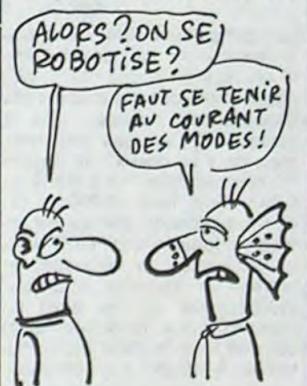
Et de la zizique sur MSX Yamaha, ça vous dirait ? 185 francs pour 285 pages de petits programmes musicaux pas terribles, ça craint ! Il en reste ? Oui, un Clefs pour Commodore 128 un peu mince pour ses 110 balles mais digne de la série des "clefs". Un Clefs pour Macintosh nullard, encore plus incomplet que les docs de Microsoft et qui plafonne à 150 balles, deux diskobouquins ou bouquins-diskouettes : Comptabilité sur IBM/PC et compatibles qui fera la joie de votre comptable favori pour 385 francs, une misère ! Enfin, Création et animations graphiques sur Apple II livré aussi avec une disquette pour 335 francs en liquide et en petites coupures. Si vous touchez un peu en assembleur et en Prodos, vous arriverez peut-être à vous y retrouver dans ce bouquin puzzle ou le peu de clarté voisine avec des résultats d'animation pas tristes du tout.

Allo, Monsieur PSI ? Envoyez le reste, j'ai fini.



LE PRIX QU'ÇA COÛTE

L'Association des Maires des Grandes Villes de France (l'AMGVF pour les intimes) présidée par Jean-Marie Rausch (vous vous souvenez, "le bide informatique français", numéro 74 de l'HHHHebdo) s'est éclatée en faisant une enquête de derrière les fagots pour savoir combien ont dépensé les villes de notre beau pays en matériel informatique. En analysant les résultats, on s'est aperçu qu'en moyenne les collectivités claquent 0.7% de leur bud-



get pour leur informatisation. Entre 1982 et 1984, les grandes villes consacraient chacune en moyenne, chaque année, 7,9 millions de francs. Evidemment, le fait que ces chiffres soient des moyennes peut vous induire en erreur, jeunes loups que vous êtes. Ainsi, les écarts entre les villes sont plus que significatifs. Par exemple, le district de Tourcoing a dépensé 876.000 francs alors que Paris a dépassé les 92 millions de francs, avouez que la différence est de taille.

Cette association a également réalisé un petit calcul intéressant : l'informatisation des villes aura coûté en moyenne, par habitant, entre 82 et 84, 35,55 francs par an avec un minimum de 8,45 francs pour Le Manset un maximum de 86 francs pour Grenoble. Une constatation intéressante : le rythme de progression des dépenses d'informatisation des villes est légèrement inférieur à la croissance moyenne du marché informatique français. En français, ça veut dire que les grandes villes raquent moins pour l'informatique que les industriels et les entreprises françaises. En somme, les maires des grandes villes n'ont pas fini de s'arracher les cheveux sur des problèmes de budget d'informatisation. Intéressant, non ? Vivement J-M Rausch ministre de la communication, qu'on voit des micros à chaque coin de rue !

LE MINITEL ANTI-GANG

Les petits commerçants ont intérêt à émigrer vers Toulouse où une opération très originale a été amorcée. Voyez plutôt : les magasins toulousains se sont fait entuber de près de 15 millions de francs en 84 par des chèques en bois et autres comptes non approvisionnés. Après 4 ans de démarches, le service d'action préventive toulousain a finalement mis en route l'Opération Mercure. "Qu'est-ceci", hurlez-vous ? Imaginez-vous devant votre caisse, dans votre magasin de chaîne hi-fi. Un type se pointe. Il vous demande si vous avez des télévisions couleurs en stock. Consciencieux, vous lui rétorquez qu'"effectivement monsieur, nous en avons". Le mec sort son chèque et vous balance : "Ok, mettez-m'en une douzaine".

Rien ne va plus, vous lui sortez ses télé et l'air de rien lui annoncez le total de l'opération. L'individu remplit son chèque goulouement, un filet de bave coule entre ses lèvres. Ce dernier détail vous surprend. Au moment où le gars vous allonge le morceau de papier-monnaie, vous tapotez sur votre minitel deux ou trois chiffres à propos du chèque et le tour est joué. Si jamais le chèque a été enregistré comme volé ou quelque chose du genre, une sonnerie se déclenche illico chez les poulets du coin. Les archers se pointent quelques secondes plus tard et l'abruti qui a essayé de vous rouler est pris

sur le fait et relâché quelques minutes après, comme d'habitude. Le principal est qu'il se soit fait gauler, le reste n'est que brouilles.

Cette opération diabolique aura coûté quelques 250.000 francs à la Chambre de Commerce et d'Industrie de Toulouse, argent qui devrait être amorti grâce aux abonnements payés par les commerçants pour se connecter au réseau. Amis pirates du Sud-Ouest, à vos claviers, le premier qui pirate ce serveur a le droit à sa photo dans l'HHHHEBDO.



RÉVISION À LA BAISSÉ

Les MSX vont rapidement devenir les machines huit bits les moins chères du marché, si la tendance actuelle se maintient : cette semaine c'est Canon qui annonce le nouveau prix pour le V20, 1290 francs au lieu des 1990 d'il y a quelques jours ! Actuellement les Sony HB 501 F (le portable avec cassette et joystick intégrés) à 1990 balles et HB 75 F à 1290 francs restent derrière Canon, mais c'est eux qui avaient démarré le mouvement à la baisse. D'autre part, vous pouvez trouver des configurations comprenant un Philips VG 8010, un moniteur monochrome Philips et un Quick Disc Drive à 2590 francs (ça vaut bien Amstrad), et c'est Vidéotroc qui se bouffe la chemise en vous proposant ça. Le Quick Disc Drive (QDD), ça ne vous dit rien ? Ce petit bestiau avale des disquettes de 2,5 pouces (à 19 francs pièce) offrant 64 Ko par face, avec des vitesses de chargement équivalentes au lecteur de disquettes Sony ou Canon, et tout ça pour 990 francs !

Pour les prévisions de nouvelles machines, Sony va commercialiser son HB 500 (le premier MSX II à atteindre le marché français) d'ici la fin du mois à 6990 francs. Ce micro offre un drive intégré de 720 Ko formaté, un clavier détachable, des connecteurs de tous les côtés, une horloge interne vraiment balèze et des fonctions déliantes (définition sonore de cha-



que touche indépendamment, par exemple). La bécane a 128 Ko de mémoire vidéo et autant de RAM utilisateur... Bref, c'est l'ultime perfectionnement dans le domaine du huit bits. Le Yamaha YIS 604, doté de capacités similaires, arrivera sans doute chez nous à un prix encore plus dingue : on parle d'une machine à moins de 4000 balles ! Bien entendu, les dizaines de logiciels actuellement sur le marché sont complètement compatibles avec ces nouveaux modèles, et des softs spécifiques sont déjà développés. Ça cartonne dur du côté des Japonais, attention à la fièvre jaune !

LES VRAIS FOUS

C'est en Angleterre qu'on vient d'enfermer en asile le premier accidenté de la micro. Un espèce de fou qui passait ses journées et ses nuits à taper sur son Commodore 64. C'est un critère suffisant pour dépister la folie profonde : c'est en effet sur un micro, passion éminemment solitaire, que l'on



dépiste le mieux les tendances schizo-phréniques. Et le lien entre la passion et la folie est ténu : si vous programmez nuit et jour, vous êtes normal, mais si vous parlez à votre micro, vous êtes fou malade à lier. Maintenant, faites-le à voix basse, des fois qu'on vous espionne...

EURÉKA, DEUXIÈME !

Voilà, toute chaude, la solution de la deuxième énigme d'Eurêka. Vous pensez que ça va être plus simple, qu'ils ont sorti tous leurs pièges sur la première ? Que nenni, les bleus ! C'est aussi compliqué, sinon plus. On comprend que personne n'ait gagné au bout d'un an. D'abord, regardez l'illustration. Sur la cuirasse du garde romain, on distingue deux lettres : A et L.



C'est une partie de la solution ? Oui, mais anglaise. On laisse tomber. L'alphabet gothique autour du poème, ça peut aider ? Pas du tout, c'est une fausse piste, il n'y a rien à voir. Commençons directement avec le poème. Prenons les quatre premiers vers. Ceux qui ont résolu l'aventure correspondent savent qu'il faut acheter des chevaux, des sandales, etc. Or, chacun de ces objets a un prix. Astuce : du prix de deux char plus le prix de deux chevaux on retire le prix de quatre paires de sandales plus le prix de deux poulets, et on obtient cent. Du reste latin veras ce que tu peux tirer, comment dit-on cent en latin, mmhhh ? C, oui. Fin de la première strophe.

Deuxième strophe, on parle de sorcière, des faubourgs de Rome, c'est une indication qu'il faut sortir de Rome pour la trouver dans le jeu d'aventure. Troisième strophe, deux éléments : le mois de Mars (troisième mois de l'année) et le jugement trois fois prononcé. Or, la lettre C est la (remplacez les pointillés) ...ème lettre de l'alphabet. Confirmation pour le C. Et dans la dernière strophe, le joint

CHAPITRE DEUX

LA ROME ANTIQUE

De deux vieux chars tirés par 2 chevaux puissants,
Huit sandales d'un sac il faudra retirer,
Ainsi que 2 poulets que tu garderas vivants,
Du reste latin veras ce que tu peux tirer.

Ainsi te parlera la très vieille sorcière,
Remuant le breuvage terrible dont l'arôme,
Empoignant le laudis dont elle fit sa chamotte,
Au fond des bidonvilles dans les faubourgs de Rome.

Une autre voix t'appelle, dont le timbre se casse,
"Fais attention aux Ides - prends garde aux Ides de Mars",
Par trois fois tu entends son jugement prononcé,
C'est gagné si tu vois Rome par son ciel glacé.

Tu devras rechercher - cherche pour trouver le joint,
Qui marque aussi la fin, et qui forme le lien
Avec la simple ligne que l'on vient de passer
Et la présente dont il restera le dernier.

qui marque la fin (sous-entendu d'une phrase) et "la présente dont il restera le dernier", c'est le point, qui termine toujours une phrase. L'indice donné à la fin de l'aventure était : ils sont point fous ces romains. Phonétiquement : ils sont POINT fous C romains. Ok ? On a donc pour l'instant T et 13 sur le premier jeu, C et POINT pour le second. Solution du troisième jeu la semaine prochaine, mais même en sachant comment procéder vous ne trouverez pas, c'est des salauds, ils ont tout prévu !

CHÈRE LA DISQUETTE

Hustler

AMSTRAD



bubble bus software
Il y a bien longtemps que je cherche un logiciel de billard qui tienne la route. Eh bien sachez que je ne l'ai pas encore trouvé à ce jour, malgré les tentatives longues et

douloureuses que j'ai faites sur Hustler de Bubble Bus. Si les effets donnés aux boules ont été particulièrement bien étudiés et rendus, le graphisme nul et la lenteur du logiciel le rendent complètement soporifique. De plus, comme il s'agit d'un billard américain (à six trous), l'intérêt n'est quand même pas aussi grand qu'avec un trois boules. Plusieurs options de jeu vous sont proposées par le programme : rentrer n'importe quelle boule dans n'importe quel trou, les rentrer dans l'ordre, les rentrer chacune dans son trou, jouer avec un copain... Tiens ! Le jeu ne compte que six boules au lieu des quinze standard dans le billard américain. L'horreur quoi ! Je ne vois qu'un seul intérêt à ce logiciel : il est vendu à un prix défiant toute concurrence (pour un soft en disquette) soit 114 balles. Malgré tout, ça fait cher la disquette vierge trois pouces. Hustler de Bubble Bus pour Amstrad.

TROIS SOFTS, TROIS BÉCANES



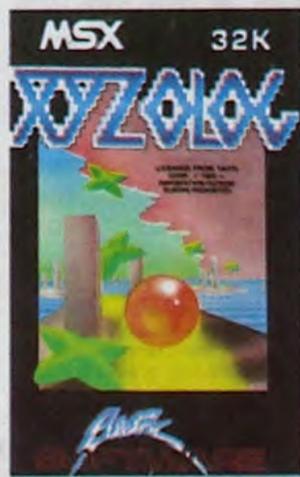
Micro Pro est une société américaine qui a fait un malheur il y a quelques temps grâce à des produits sous CP/M pour des tonnes de bécane professionnelle. Aujourd'hui, B.Y informatique et Innelec se partagent la distribution de ces produits pour Apple, C64 et toute la gamme Amstrad. Parmi eux, des noms qui évoquent toute

une époque aux vieux de la vieille de la micro, Wordstar et Mailmerge (890 francs), Calc Star (490 balles) et Info Star (690 balles) qui sont respectivement un traitement de textes, un calc et une base de donnée style DBase II. Qui eu cru il y a 5 ans que ces produits nous gonfleraient toujours en 86 ?

ORGASMIQUE

Le meilleur jeu jamais conçu sur MSX est enfin disponible en cassette. D'abord sorti en carte (nécessitant le lecteur de cartes d'Electric Software à 100 balles) Xyzolog va enfin pouvoir gagner toutes les mémoires ! Souvenez-vous de ce logiciel, il a une grande carrière devant lui. Je vous rappelle brièvement le principe de ce soft : vous dirigez une sphère rouge sur un terrain constitué de surfaces planes et de pentes plus ou moins fortes différenciées par des nuances de gris. L'inertie de la sphère l'empêche de franchir certaines côtes trop fortes sans élan. Le globe se nourrit d'énergie pure qu'il peut récupérer à différents points de chaque tableau. Défendant ces sources énergétiques, des étoiles vertes se promènent librement, flottant au ras du sol. À chaque fois que vous avez épuisé les ressources d'un tableau, vous gagnez une vie et passez au niveau suivant. Petit à petit, les terrains deviennent tellement accidentés qu'une stratégie de premier ordre s'impose pour

vaincre les problèmes de pesanteur. Une création aussi géniale qu'originale, que vous ne pouvez plus ne pas acheter. Xyzolog d'Electric Software pour MSX.



TOUJOURS PLUS HARD



je préfère ne pas savoir comment je suis foutu plutôt que de l'apprendre de cette façon. Les OCM (questionnaire à choix multiples) sont décidément aussi nuls en soft que sur le papier.

Du côté du Strip Poker ce n'est guère mieux : à part le dessin de la nana qui est un peu soigné (malgré ses jambes vraiment trop longues), rien ne permet de sauver ce programme de la ire HHHHebdogicienne. Là encore, le Basic règne en maître, de plus le programmeur ne doit pas vraiment connaître le poker pour avoir conçu une version aussi simpliste. Strip Poker et Squelette de Core pour Amstrad.

La société Core va réussir à me tuer : encore une fois, sa production s'approche tellement du zéro absolu (à la mode en ce moment avec la vague de froid) que je me trouve réfrigéré et presque incapable de taper sur le clavier tellement je tremble.

Squelette se contente d'être un mauvais didacticiel sur le corps humain, avec graphismes et sonorisation ringards. Son fonctionnement rappelle de très près le Corps Humain d'Infogrames, la touche d'humour en moins. La programmation est en Basic, moche, réalisée en quatrième vitesse... À dégager le squelette :



PLAN D'ENFER

Vous avez envie d'un 520 ST à un prix vraiment imbattable ? Alors je vous ai trouvé le plan vraiment en acier pour économiser quelques

UN PLAN DANS FER EN ACIER, ÇA C'EST DU SOLIDE!



centaines de francs sur la configuration la moins chère : le 520 ST avec un drive 3,5 pouces et un moniteur monochrome à 5000 balles ou la même chose mais avec la couleur à 7000 francs. Ça vous branche ? C'est là que les choses commencent à se compliquer : il faut d'abord trouver quelqu'un en Angleterre, d'une part, et d'autre part que ce quidam ait un accès à un lycée ou une fac de ce sinistre pays. En effet, cette offre promotionnelle est exclusivement réservée aux lycéens et étudiants anglais et elle ne dure que jusqu'à la fin mars. Visiblement, ils ne savent plus comment la fourguer leur bécane !

SINCLAIR L'EST CASSÉ

Suite de la page 1

Alors les possesseurs de machines Sinclair, faut pas vous inquiéter. Dès la semaine prochaine, vous saurez à qui vous confierez vos bécane en rideau. Du moins, si les négociations aboutissent : celles avec Maxwell sont tombées à l'eau et celles pour monter une filiale Sinclair en France sont res-

tées en rade. Et si Sinclair a le temps : il lance son 128 Ko en Angleterre la semaine prochaine, alors la France, ça attendra un peu. Si la semaine prochaine rien n'est fait, va y avoir des oreilles de Mickey pas perdues pour tout le monde...

DEULIGNE SIGFRIED



Encore une semaine d'écoulée. Je ne sais pas si vous vous rendez compte de la vitesse à laquelle passe le temps, mais c'est vraiment le délire le plus total : vous vous levez, un lendemain de réveil, vous bricolez deux trois deulignes et paf ! C'est les vacances de février. Pas que je sois jaloux de tous les petits flemmards qui vont se la couler douce sur les pistes, mais quand même, y'en a qui bossent pendant ce temps à s'user les doigts sur les claviers et les yeux sur les écrans, mais c'est si bon !

Fabrice RIPELLE met en valeur la culture du sud de la France et vous paie une tranche de bonheur marseillais.

Listing Oric

```
1 A$="48ADDFO2C9BDD0168A489848A2F
9AC6902C8BDF7969112E8D0F768A868AA6
8402C434F4E"
2 FORN=OT039POKE#97DO+N, VAL ("#+M
ID$(A$+"472021",2*N+1,2)):NEXT:DOK
E587, #97DO
```

Philippe BREVET en dépose un sur son clavier musical particulièrement sympathique soniquement parlant.

Listing Canon

```
1 OUT243,0:IF2THENFORT=62T065:OUT242,T+6
.1XZ:NEXT:IFTKEY(2*)THEN1
2 OUT242,0:OUT244,78:2*INKEY*:IF2*="TH
ENZELSEZ=INSTR("MNBGVCDXZ",2*):GOTO1
```

C'est Jacques LACROIX qui remporte le concours cette semaine avec son listing graphique de la mémoire. Faites LIST puis RUN et déplacez la fenêtre avec la manette 1.

Listing MO5

```
10 CLEAR,29990:FORX=32001TO32070:READA$:
POKEX,VAL("&H"+A$):NEXT:DATA BE,7C,FE,86
,01,F6,A7,CC,C1,FF,27,F9,C1,FE,27,0F,C1,
F7,27,11,C1,FD,27,13,C1,FB,27,15,7E,7D,3
D,30,88,80,7E,7D,3D,30,88,01,7E,7D,3D,30
,88,50,7E,7D,3D,30,88,FF,7E,7D,3D,39,39,
39,39,39,39,7C
20 EXEC 32001:GOTO 20:DATA FE,10,8E,00,0
0,EC,01,ED,A1,10,8C,0B,00,26,F6,39
```

Philippe LABAT tourne en rond dans son cerveau et transfère ses phantasmes sur son micro. Baléze le résultat, merci Dr Freud !

Listing Apple

```
1 HGR : HGR2 : 0 = 55.8 : C = 63.6 : SCALE = 2
4 : FOR X = 0 TO 5 : READ A,U(X),T(X) : POKE
768 + X,A : NEXT : POKE 232,0 : POKE 233
,3 : DATA 1,1,2,0,2,4,4,4,8,0,0,0,4,0,0
,0,0,0
2 X = INT (5 * RND (1)) : Y = INT (3 * RND
(1)) : FOR Z = 0 TO 63 STEP U(Y) : M = (Z
/ T(Y)) = INT (Z / T(Y)) : POKE 230,3
2 + 32 * M : POKE 49236 + M,0 : A = 49200
* (Z / 4 = INT (Z / 4)) : M = PEEK (A
) : ROT = Z : XORAM 1 AT X * B + 27, Y * C
+ 31 : NEXT : GOTO 2
```

Saludos la jeunesse !

LES SEPT SORCIERS



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

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

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

Taaaa... badabada... dzioummm. 7 sur 7, présenté par Anne Spectrum. Invité de la semaine : Jack Corbac. - Bonsoir. Notre invité de ce soir peut surprendre par son amour du paradoxe. Considéré par tout le monde comme quelqu'un de désagréable au possible, ses amis et son conseiller en communication s'obstinent à prétendre qu'il est très gentil en privé. Il se prétend de gauche mais est leader de droite, il ne veut pas faire de la politique politicienne mais continue à organiser meeting sur meeting et il se veut libéral mais pour lui, pas pour le peuple. Vous l'avez deviné, notre invité est Jack Corbac, bonsoir Jack. - Ecoutez, bonsoir. - Vous connaissez le principe de l'émission, je vais donc vous demander de commenter plusieurs sujets d'actualité. La première partie du journal de la semaine par Hamster Jovial. "Lundi. Pour passer Lorigraph de cassette à disquette Sedoric, faire ce qui suit : Charger Lorigraph normalement. Faire un Reset sur le drive, et tapez le programme suivant : 0 DATA 20, F2, 04, A9, A0, 85, E9, A9, BF, 85, EA, 20, 4F, FF, 20, 73, FF, 20, F2, 04, 60 1 DATA 20, F2, 04, A9, 00, 8D, 52, C0, 8D, 56, C0, 8D, 57, C0, A9, 9C, 8D, 53, C0 2 DATA A9, 40, 8D, 51, C0, A9, 3F, 8D, 54, C0, A9, BF, 8D, 55, C0, A9, A0 3 DATA 85, E9, A9, BF, 85, EA, A9, 23, 8D, 50, C0, 20, 4C, FF, 20, 7C, FF, 20, F2, 04, 60 4 A = #2C03 : B = 20 : GOSUB 8 5 A = #29D3 : B = 56 : GOSUB 8 6 SAVE "LORIGRAPH", A#2600, E#7600, T#2700 7 END 8 FOR I = 0 TO B : READ A\$: POKE A+I, VAL("&H"+A\$) : NEXT 9 RETURN Mettez dans le lecteur la disquette qui doit recevoir le programme et exécutez le programme par RUN : c'est fait. Pour sauver un dessin, choisissez dans le menu l'icône correspondant à la sauvegarde et tapez le nom du dessin entre guillemets, ceci est très important. Pour le recharger, même remarque, les jokers étant autorisés. Enfin, le jeu de caractères étant sauvé aussi, il faut pour ne garder que l'image elle-même se mettre en basic et taper :

HIRES : nom du dessin : DEL "nom du dessin" : CLS : ESAVE "nom du dessin" - Alors, vos réactions, Jack Corbac ? - Ecoutez, c'est très simple. J'ai toujours été en faveur de ce genre de choses, c'est pourquoi je le réprime sévèrement aujourd'hui. - Allo ? Vous êtes sûr que c'est bien ce que vous vouliez dire ? - Tout à fait, à cet égard on peut noter que je me suis battu toute ma vie pour qu'on puisse passer Lorigraph de cassette à disquette, c'est pourquoi je n'hésiterai pas à châtier ceux qui s'aventurent à le faire. - C'est un peu contradictoire, non ? - Pas du tout. Je déteste la contradiction, c'est d'ailleurs la raison pour laquelle j'en use si souvent. - Bon, si vous voulez. Deuxième partie de l'actualité, par Etienne Giraud. "Mardi. On découvre avec stupeur la solution de Terrormolinos sur Commodore 64. Voici les images du drame. N, n, take step, take trunk, lock step, s, up step, take camera, down step, s, e, read settee, take passport, w, u, w, take spade, e, call doreen, n, take brochure, read brochure, take tickets, take letter, open drawer, take hanky, s, up step, open hatch, up step, switch on, take gun, take suitcase, down step, d, drop step, s, board taxi, e, e, e, e, s, e, u, d, w, n, w, take film, take lotion, take cubes, se, e, u, drop clothes, take trunk, wear trunk, wear lotion, take hanky, knot hanky, wear hanky, take camera, load film, take gun, d, w, take photo, ne, take photo, n, take photo, n, take photo, n, take photo, hire boat, e, take photo, call doreen, board boat, fire gun, s, s, s, s, sw, e, u, call beryl, call ken, d, w, nw, s, w, fit flash, take photo, e, n, se, sw, go bullfight, remove flash, yes, n, e, e, s, s, e, n, n, e, e, call beryl, call doreen, go wine-taste, sw, nw, d, se, se, fit flash, take photo, nw, sw, u, ne, se, board coach, remove flash, go monastery, u, u, take photo, dddd, dds, n, call snagsby, s, ne, u, w, u, u, d, d, board coach, e, u, take brochure, take clothes, take pills, take tickets, take passport, take suitcase, take letter, d, w, board coach, n, w, board taxi". - Alors, Jack Corbac ? Qu'en pensez-vous ? - C'est proprement scandaleux. Le gouvernement devrait faire quelque

BIDOUILLE GRENOUILLE

chose. - Mais au temps de l'opposition, il se passait exactement la même chose ! Et personne ne disait rien ! - Justement, c'est là qu'est la différence : personne ne disait rien, alors on pouvait pas savoir, c'est normal ! Mais maintenant, il faudrait que le gouvernement fasse quelque chose. - Et quoi ? - Ah je ne sais pas, je ne suis pas au gouvernement. - Et si demain vous y accédez, que ferez-vous ? - Rien, je pense, comme d'habitude. Mais la différence, c'est qu'il n'y aura plus personne pour me le reprocher. - Ah, très bonne tactique. L'actualité, troisième partie, c'est Olivier Azeau et Stéphane Roméra qui la racontent. "Pour une copie anti-café de FBI sur MO5, faire : POKE 8699,57 : LOAD SAVE "FBI" NEW LOADM : POKE 8017, 118 : POKE 8037, 57 : POKE 8046, 118 : EXEC 8000 SAVEM "FBI", 9728, 40959, 11408 Pour une copie anti-café de 3D Voice Chess sur Amstrad 464 : LOAD "VOICECHESS" SAVE "VOICECHESS" Reset MEMORY 5119 : LOAD " ILOADPIC.BIN", &8000 SAVE " ILOADPIC.BIN", B, &8000, &1140 Reset MEMORY 5119 : LOAD " ICHESS.BIN", &1400 SAVE " ICHESS.BIN", B, &1400, &8C80 - Vous venez de voir ces images, quelle est votre réaction ? - Je pense profondément que ce problème est trop grave pour être utilisé à des fins politiques. J'en profite d'ailleurs pour dénoncer tous mes petits camarades qui, en ayant dit la même chose que moi, l'ont utilisé contre moi. - Pardon ?

64 60 SAVE "SKYFOX2", B, &708, &9D0C 70 POKE 65, 0 : POKE 66, &C0 : POKE 68, 0 : POKE 69, &18 : CALL 64 80 SAVE "SKYFOX3", B, &C000, &1800 90 POKE 65, &60 : POKE 66, &EA : POKE 68, 0 : POKE 69, 4 : CALL 64 100 SAVE "SKYFOX4", B, &EA60, &400 110 DATA 21, 00, C0, 11, 00, 40, 3E, 64, CD, A1, BC, C9 Programme de chargement une fois le transfert sur disquette effectué : 10 OPENOUT "d" : MEMORY &707 : CLOSEOUT 20 LOAD "SKYFOX1" : LOAD "SKYFOX2" 30 BORDER 0 : INK 0,0 : INK 1,0 : INK 2,0 : INK 3,0 40 LOAD "SKYFOX3" : LOAD "SKYFOX4" 50 CALL &5014 Sauvez-le sous le nom "SKY" et pour l'appeler, tapez simplement RUN "SKY". - Votre réaction, Jack Corbac ? - Je m'en réjouis, chère Anne Spectrum, je m'en réjouis. Vous savez, on ne peut pas passer son temps à reprocher quelque chose à cet imbécile de gouvernement. - C'est pourtant ce que vous faites. - Pas du tout ! La nuit, je reste muet. - Evidemment. Dernière partie de notre émission, par Lord French. "Voici une bidouille pour les possesseurs de Commando sur Spectrum. Pour l'utiliser, remplacer le premier programme par celui-ci. 10 CLEAR 40000 20 LET TOT = 0 30 FOR A = 40000 TO 40027 40 READ B : POKE A,B 50 LET TOT = TOT + B 60 NEXT A 70 IF TOT \$= 3790 THEN CLS : PRINT AT 8,0; FLASH 1;" ERREUR EN DATAS LIGNES 1000-1040 " : STOP 80 FOR A = 65030 TO 65090 90 READ B 100 IF B = 999 THEN GO TO 130 110 POKE A,B 120 NEXT A 130 RANDOMIZE USR 40000 140 STOP 1000 DATA 221, 33, 67, 254, 17, 188, 1 1010 DATA 62, 255, 55, 205, 86, 5, 48 1020 DATA 241, 62, 172, 50, 203, 255 1030 DATA 62, 84, 50, 204, 255, 195 1040 DATA 205, 255 1050 REM VIES INFINIES 1060 DATA 175, 50, 7, 108 1070 DATA 50, 8, 108, 50, 9, 108 1075 DATA 50, 6, 108, 50, 5, 108 1076 DATA 50, 4, 108 1080 REM BOMBES INFINIES 1090 DATA 175, 50, 254, 236 2000 DATA 195, 30, 100, 999 2500 REM POUR RENDRE LE JEU UN PEU PLUS DIFFICILE, VOUS POUVEZ NE PAS TAPER LES LIGNES 1050 A 1090 ET TAPER CELLES-CI A LA PLACE : 1050 REM BOMBES = NOMBRE DE BOMBES DESIRE 1060 DATA 62, BOMBES, 50, 238, 107 1050 REM VIES = NOMBRE DE VIES - Votre conclusion, Jack Corbac ? - Ecoutez, je peux vous dire une chose très simple : tout est compliqué. - C'est votre dernier mot ? - Jusqu'au prochain, absolument (rires). Taaaa... badabada... dzioummm.



Taper ce programme et l'exécuter : 10 OPENOUT "d" : MEMORY &6FF : CLOSEOUT : ITAPE.IN : IDISC.OUT 15 FOR I = 64 TO 75 : READ C\$: POKE I, VAL("&H"+C\$) : NEXT 20 LOAD " I" 30 CALL 64 : SAVE "SKYFOX1", B, &C000, &4000 40 POKE 65, 8 : POKE 66, 7 : POKE 68, &C : POKE 69, &49 : CALL 64 50 POKE 65, &14 : POKE 66, &50 : POKE 68, 0 : POKE 69, &54 : CALL

MAIS OÙ SONT LES DISQUETTES D'AMSTRAD ?

Suite de la page 1

ET SUGAR, QU'EST QU'IL DIT SUGAR ?

Assis bien gentiment dans le bureau d'Angel Dominguez, j'attends que le maître d'Amstrad ait fini ses palabres avec Don José Luis Dominguez, le président d'Indescomp et Marion Vannier, la cheftaine d'Amstrad France qui, elle aussi, est venue faire la fête au lieu de vous chercher des disquettes. Soudain, le secrétaire particulier de l'Empereur d'Amstrad déboule dans le bureau et demande un numéro à Londres sur la ligne directe, la salle de réunion n'ayant qu'une ligne intérieure. Londres en ligne, Alan Sugar, l'Attila d'Amstrad lui-même, rentre dans la pièce et s'empare du téléphone. Tous se retirent sauf votre serviteur qui préfère passer pour un rustre que de rater des informations. Sugar feint de m'ignorer et commence une discussion houleuse et sans intérêt sur des problèmes internes de stock (ça continue !). Pendant qu'il discute, il tripote machinalement une pile de paperasses qui traîne sur le bureau. Soudain, il marque un temps d'arrêt, il avale péniblement sa salive et devient muet : il vient d'apercevoir l'HHHHebdo 117 que j'ai apporté de Paris et qui non seulement titre "Amstrad : des Mickeys !" mais qui, en plus, affiche sa photo avec les grandes oreilles et le pantalon trop grand de Mickey Mouse. Figurez-vous qu'on lui avait caché la chose à ce brave homme et qu'il croyait bêtement que l'HHHHebdo continuait à dire du bien d'Amstrad ! Du coup, la conversation avec Londres tourne court, surtout que je suis à moitié mort de rire et qu'il n'a pas l'air d'avoir un grand sens de l'humour !

"C'est ton journal ?", me demande-t-il familièrement ? Et devant ma réponse positive, il ne peut qu'ajouter : "Tes informations sont pourries !". Ce qui est un comble quand on sait qu'il n'a pas lu l'article puisqu'on le lui a soigneusement caché et que nous n'y faisons que dénoncer les ruptures de stock et les agissements d'Amstrad France ! Je n'aurai pas droit à d'autres paroles du maître pendant le reste du week-end. Rancunier, le Mickey !

RANCUNIER, LE MICKEY

Très rancunier même, puisque je vais être écarté pour le reste de la soirée. Pendant l'entrée triomphale de Sugar à la réception où la presse locale photographie à tout va, on me relègue dans un salon juste le temps voulu pour que je ne fasse pas de photos. De la table principale où je devais être assis avec Sugar, Marion Vannier et les Dominguez, je me retrouve deux tables plus loin, le dos tourné et la quasi impossibilité de prendre des photos. Je n'aurais évidemment pas droit à une interview et c'est tout juste si je peux assister à la fête. Vous en faites pas, j'ai tout vu, tout entendu et j'ai quand même fait des photos. Finissons-en avec Sugar avant de passer à la réception d'Indescomp et aux problèmes des revendeurs. Nous avons retrouvé les machines qui nous manquaient chez les Espagnols. Et les disquettes ? C'est eux qui les ont eues ? Eh bien, non. Ils en ont bouffé quelques-unes bien sûr, quelques dizaines de milliers, mais ils sont comme nous, c'est la pénurie, le marasme, la merde, les trous béants de drives désespérément vides ! Et la thèse selon laquelle les Japonais ne veulent pas s'emmerder à fabriquer des 3 pouces quand les 3,5 pouces marchent si bien reste bien la seule à retenir. Et qu'est-ce qu'il va faire l'enfoiré aux grandes oreilles ? Il n'a pas voulu me le dire ! Probablement parce qu'il ne le sait pas lui-même et que la seule solution qui lui reste est de prier le Dieu des standards pour qu'il lui fasse un petit miracle, vite fait. La position officielle d'Amstrad France ? Marion Vannier est en vacances pour huit jours à faire dorser sa petite disquette personnelle au Kenya, elle va peut-être ramener des disquettes en Baobab ? Le service qui s'occupe du problème les promet pour début mars, si tout va bien. Et si ça arrive, les revendeurs auront droit à une réception au Crazy Horse Saloon pour fêter ça. Mais pas tout les revendeurs, hein ! Faut pas déconner, on est pas en Espagne !

OLE, LA FIESTA !

Ha, revendeurs, mes pauvres chéris, que n'êtes vous espagnols ! Vous connaîtriez les joies d'un importateur aimable et compétent, les délices de commerciaux s'occupant de votre santé et de vos marges bénéficiaires, les plaisirs de fêtes fastueuses et des tas d'autres gâteries inimaginables dans notre France pas si douce que ça pour les pauvres vaches à lait que vous êtes.

EL MARCHÉ ESPAGNOL

Quelques chiffres comme hors d'œuvres : le parc de 120.000 Amstrad est géré directement par Indescomp et tout le monde peut traiter avec eux, que se soit pour mille machines ou une seule. Résultat : plus de 2.500 points de vente, de la chaîne de super-marché au revendeur minuscule qui arrondit ses fins de mois en vendant un ou deux Amstrad au milieu de ses appareils photos ou de ses crayons. Les marges ? 20 % minimum et ça peut monter à plus de 36 selon les quantités. Pas de grossiste pour affamer les petits, tout le monde peut vivre correctement selon ses mérites. La pub ? La télé, rien de moins ! Des super spots de 30 secondes ! Vous voulez faire de la pub dans les canards locaux ou spécialisés ? No problem, l'importateur paie les deux tiers de la chose et fournit les typons : le nom de votre boutique en lettres de feu pour un tiers du prix ! Pas mal, non ?

LA FÊTE

Et la fête, celle dont je vous parle depuis le début ? Vous croyez que c'est la réception française typique où l'on n'invite que les mêmes 20 ou 30 gros clients à un vague cocktail ? Malheureux que vous êtes, c'est LA fête, la vraie. Pour celle de la semaine dernière, tous les revendeurs étaient conviés et 1200 per-

sonnes sont réellement venues des quatre coins de l'Espagne. Leur chambre d'hôtel était retenue dans le plus grand palace de la ville et payée par Indescomp. Le spectacle a commencé à neuf heures par un discours de Don José Luis Dominguez, le président du groupe, qui a remercié tout le monde pour avoir participé au succès d'Amstrad. Discours long et chiant ? Que nenni, court et sympathique, même pas un quart d'heure ! Une présentation du 8256 qui démarre en Espagne. Une avant-première du dernier stop télé et c'est parti : Anda, olé, la fiesta ! De dix heures à trois heures du mat : les deux meilleurs comiques espagnols, des acrobates, des prestidigitateurs, des danseuses au seins nus, des grandes bouffes (dégueu), des bons glou-glou, du champagne et personne pour gonfler le mou avec du marketing, du merchandising et autres spécialités anglo-saxonnes qui emmerdent le bon peuple. On ne veut rien d'autre qu'un bon produit prévu et pas de grandes théories foireuses ! Allez, un dernier truc pour vous faire baver et je vous laisse retourner à la grisaille de vos importateurs à la petite semaine : chaque invité avait reçu à l'entrée un billet de loterie, au milieu de la soirée une supernana a plongé sa mimine dans une urne et un des distributeurs a gagné la camionnette de livraison dont vous voyez la photo en première page, le deuxième a emporté un chèque de 850.000 pesetas (42.000 francs). Sans concours, sans obligation de chiffre d'affaires : juste un tirage au sort, pour le plaisir !

Suite page 21

Directeur de la Publication
réducteur en Chef
Gérard CECCALDI
Directeur Technique
Benoît PICAUD
Rédaction
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET
Laurent BERNAT
Secrétaire
Martine CHEVALIER
Maquette
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO
Dessins
CARALI
Editeur
SHIFT Editions
24 rue Baron
75017 PARIS
Tél : (1) 42 63 49 94
Distribution NMPP
Publicité
Véronique CARRARA
5 rue de la Beaume
75008 PARIS
Tél : (1) 45 63 01 02
Tlx : 641866F
Commission Paritaire 65489
RC 83 B 6621
Imprimerie
DULAC et JARDIN S.A.
Evreux



LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS

DECOUVRIR
sans acheter !

SOFTLAND a trouvé !

EMPRUNTEZ les logiciels

APPLE - MAC - C64/128 - AMSTRAD - ORIC - SINCLAIR

CFM - SOFTLAND 9, rue de Douai - 75009 PARIS

Tél. : 48.74.05.20 +

1 cadeau sur présentation de cette publicité

LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS - LOGICIELS

BASES TEMPS « X » arrive en France

le n°1 du soft en Belgique

DIGIT CENTER

Franchisés !
Téléphonnez au
(1) 43.06.36.16

INCROYABLE

7950 F*
monochrome

ATARI 520 ST
VERSION COULEUR 10850 F

POP-POP 195 F
CHALLENGE 195 F
MON GENERAL 150 F
PLANETE INCONNUE 195 F
KARATE 195 F
CAO 340 F

TO9
DISQUETTES
SOS SPACE 240 F
SUPER BUSINESS 590 F
THESAURUS 230 F
MALEDICTION DE TAHAR 250 F

COMMODORE 64
CASSETTES
SHADOKS 195 F
QUAKE 110 F
ENIGMA FORCE 149 F
BLUE MAX 2001 115 F
BOULDER DASH II 125 F
COMMANDO 115 F
GOONIES 115 F
FIGHT NIGHT 115 F
ELITE 179 F
RAMBO 99 F
SPITFIRE 40 129 F
GYROSCOPE 110 F

DISQUETTES
ILLUSIONS 169 F
SHADOKS 225 F
ENIGMA FORCE 189 F
BEACH HEAD II 169 F
COMMANDO 149 F
ELITE 199 F
FIGHT NIGHT 169 F
GOONIES 215 F

GYROSCOPE 169 F
SKYFOX 169 F

AMSTRAD
CASSETTES
GYROSCOPE 99 F
BOULDER DASH 99 F
SKYFOX 130 F
HI RISE 99 F
YEE AR KUNG FU 95 F
MALEDICTION DE TAHAR 180 F
CAP SUR DAKAR 180 F
CAULDRON 109 F
EDEN BLUES 120 F
LORDS OF THE RINGS 129 F
GESTE D'ARTILLAC 280 F
STRANGELOOP 130 F
SPITFIRE 40 115 F
5* AXE 190 F
TONY TRIJAND 150 F
NIGHT SHADE 125 F
CAULDRON 105 F
ZORRO 110 F

DISQUETTES
POSÉIDON 249 F
MALEDICTION DE TAHAR 250 F
CAP SUR DAKAR 250 F
MULTIPLAN 498 F
DBASE II 790 F
BATAILLE D'ANGLETERRE 180 F
CYRUS CHESS 3D 149 F
SCRABBLE 250 F
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE 260 F
DEVIL'S CROWN 149 F
CAULDRON 149 F
5* AXE 200 F
BARRY MAC GUIGAN 155 F

ATARI
CASSETTES
ELECTRA GLIDE 99 F
BLUE MAX 2001 109 F
CHOP SUEY 115 F
GOONIES 109 F
ZORRO 109 F
JUMP JET 115 F
FIGHTER PILOT 105 F

DISQUETTES
ELECTRA GLIDE 159 F
BLUE MAX 2001 172 F

CHOP SUEY 172 F
CONAN 169 F
FIGHTER PILOT 139 F
HACKER 159 F
GHOSTBUSTERS 149 F
ULTIMA 3 259 F

SPECTRUM
BEACH HEAD II 109 F
ELITE 172 F
BALLE DE MATCH 115 F
COMMANDO 110 F
CRITICAL MASS 109 F
FAIR LIGHT 115 F
GUNFRIGHT 110 F
GYROSCOPE 99 F
IMPOSSIBLE MISSION 99 F
SKYFOX 129 F
TOMAHAWK 110 F
ZORRO 110 F
YE AR KUNG FU 99 F
MIND SHADOW 115 F
WINTER SPORTS 110 F

HARDWARE
CPC 464 MONOCHROME 2590 F
CPC 464 COULEUR 3990 F
CPC 6128 MONOCHROME 4490 F
CPC 6128 COULEUR 5990 F
PCW 8256 6990 F

PROMOTIONS
Imprimante Canon PW 1080
160 CPS, qualité courrier
graphique..... 3200 F

3 K7 VIERGES 20 F
 QUICKSHOT II 99 F
 3 CASSETTES C10 20 F
 COMMODORE 128 3450 F
 THOMSON T09 AVEC MONITEUR COULEUR 9690 F
 PACK THOMSON T07 3950 F
 PACK THOMSON M05 2950 F

SUPER PROMO
 IMPRIMANTE CANON PW1080
160 CPS, QUALITE COURRIER - GRAPHIQUE 3200 F

COMMODORE 128D ARRIVE... STOP... QUANTITÉ LIMITÉE... STOP... RÉSERVATION ATTENDUE... STOP... SUPER PRIX 5990 F STOP

LISTE DES MAGASINS

PARIS
● Digit Center
23, bd Poissonnière
75002 Paris. Tél. 42.21.49.66
● Digit Center
84, Champs-Élysées
75008 Paris. Tél. 45.63.22.36
● Digit Center
Centre Commercial Beaudottes
93270 Sevran. Tél. 43.83.20.46
● Temps X
Centre Cial Les 4 Temps
Niveau O
92092 Paris-La Défense.
Tél. 47.78.82.56

VELIZY
● Digit Center
Centre Commercial Velizy II
78000 Velizy. Tél. 39.46.03.47

LYON
● Digit Center
Centre Cial La Part Dieu
69003 Lyon. Tél. 78.60.99.71

MARSEILLE
● Digit Center
Centre Bourse
13001 Marseille. Tél. 91.56.24.20

NICE
● Digit Center
Centre Commercial Nice Etolie
24, av. Jean Médecin
06000 Nice. Tél. 93.85.22.33

LILLE
● Digit Center
Boutique 221 bis
Centre Cial Villeneuve-d'Ascq
59650 Villeneuve-d'Ascq.
Tél. 20.47.44.23

CALAIS
● Temps X
8, rue Charost
62100 Calais. Tél. 21.96.80.71

AUBAGNE
● Temps X
Centre Commercial Barneoud
13127 Aubagne. Tél. 42.70.43.55

MULHOUSE
● Digit Center
7, rue du Raisin
68100 Mulhouse.
Tél. 89.56.61.65

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

MUSIQUE

EDITO

Magouille blues ou simplement désintéressement total des exploiters potentiels de lieux de spectacle ? Toujours est-il que le fond de commerce de Bobino s'est soldé à la moitié de sa mise aux enchères de 100.000 F. Il est vrai que les acheteurs devaient fournir une garantie de 7 millions afin de reconstruire le lieu actuellement détruit. En fait, il n'y avait qu'un seul acheteur intéressé... Que deviendra le nouveau Bobino, un cinéma, un studio de télé pour la "5" ou une vraie salle pour la musique ? Réponse dans un an.

BEN.

MICRO... SILLONS

YOUSSOU N'DOUR

Nelson Mandela (Magnetic Records/Pathé Marconi)

Étrange mutation pour l'un des plus célèbres jeunes chanteurs sénégalais. Lorsqu'il y a environ trois ans, il donnait ses premiers concerts parisiens avec son



SHOW DEVANT

* SIMPLE MINDS + T.C. MATIC, le 14/2 : Strasbourg, les 16 et 17/2 : Paris (Bercy).

"Super Etoile de Dakar", on découvrait une musique totalement neuve, farouchement excitante, faite de rythmes imbriqués, d'harmonies inattendues, pleine de reflets arabisants, au dessus desquels les modulations aiguës de l'inoubliable voix de Youssou N'Dour semble avoir perdu de son aisance vocale, Youssou N'Dour sem-

SHOW DEVANT

* FRANCIS CABREL, jusqu'au 16/2 : Paris (Olympia)

ble avoir plongé tête baissée dans ce qu'il est maintenant convenu d'appeler le métissage musical. Son récent long séjour parisien, où il apparaissait parmi les invités de Jacques Higelin pendant son spectacle du Palais de Bercy, n'y est sans doute pas étranger. Ce disque en est le reflet. Les

SHOW DEVANT

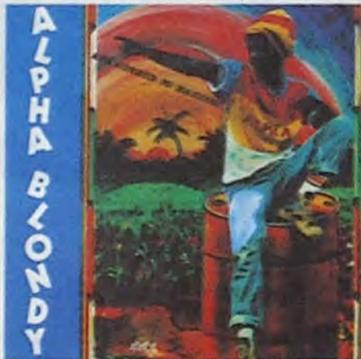
* N'GONDELE, les 14 et 15/2 : Paris (New Morning).

mélodies frayent toujours avec le mode mineur et le rythme reste roi, mais les orchestrations ont pris le pli de la variété

rock à la française. On se prend à regretter les espaces aériens et surprenants qui rendaient sa musique si typique. Ce qu'il gagne en qualité technique d'enregistrement et de production, il le perd en identité. Certainement pas un mauvais disque où se côtoient deux courants parallèles qui ne parviennent pas à se rencontrer.

ALPHA BLONDY

Apartheid Is Nazism (EMI/Pathé Marconi)



C'est en optant pour le reggae et le mouvement rasta qu'Alpha Blondy est devenu le leader de la jeunesse ivoirienne. Légèrement poseur, relativement grande gueule, il aime les formules chic comme "Apartheid is nazism", même s'il fait appel à l'Amérique pour briser le cou de l'Apartheid (!), tout en sachant ménager son statut de "grand artiste" africain en louant les

SHOW DEVANT

* BILL LASWELL, le 16/2 : Paris (New Morning ou Casino).

bienfaits du sage Houphouët-Boigny, ancêtre et président respecté de la République de Côte d'Ivoire. Il dédie également son album "à tous les Chefs d'État africains pour leur dire que tous les enfants d'Afrique comptent sur eux pour la survie de l'O.U.A. (Organisation pour l'Unité Africaine)". Il évoque Dieu, Jah, Jésus et Allah. Difficile dans ces conditions de lui garder sa réputation de voyou...

AL GREEN

He Is The Light (A&M/Polydor)

Magnifique retour de celui qui depuis des années fut le Révérend Al Green, chantant exclusivement le répertoire gospel. On retrouve ici le chaud velouté de cette voix qui fit les grandes heures de son Stax. Moins outrageux que feu Marvin Gaye, Al Green, l'un de ses rivaux dans les années soixante, possède le même genre d'intonations tendres qui incitent au délasserment et à la douceur. De plus, il n'y a dans ce disque aucune de ces surcharges



d'arrangements sirupeux qui présidaient trop souvent à ses enregistrements des sixties. Une musique pure, belle, exactement ce qu'il vous faut pour goûter aux joies de la vie.

SHOW DEVANT

* VINCENT ABSIL, à partir du 18/2 : Paris (Bateau-Livre)

BLABLA...

PIERRE MEIGE

"Mieux vaut star que jamais", glisse-t-il en clin d'œil sur son nouveau titre "Plus Star Que Jamais". Mais, rassurez vous, malgré ses deux mètres de haut et sa puissance talentueuse, Pierre Meige n'a pas encore choppé la grosse tête. Si à l'évidence ce mec en veut, il développe une énergie farouche pour le seul plaisir de jouer partout où il le peut et de faire partager ce plaisir à ceux qui viennent s'éclairer avec lui. C'est seulement son deuxième

SHOW DEVANT

* CARNAVAL ANTILLAIS avec PEDAGOGUES et GAZOLINE, les 14 et 15/2 : Paris (Forum des Halles)

album qui sort cette semaine, mais son palmarès de scène en 1985 pourrait en faire pâlir plus d'un : Théâtre de la ville (une semaine), Coup de Talent dans l'Hexagone (Forum des Halles), Printemps de Bourges (Grand Théâtre), Festival Avant Garde, Festival Francfolies, concerts à Moscou (programmés à la Fête de la Jeunesse pour deux concerts, il aura un tel succès qu'on lui demandera d'en faire sept de plus), Fête de l'Humain... abrégons. La pêche de Pierre Meige est communicative. Il donne envie d'entreprendre plein de choses en rigolant, en s'éclatant. Et pas bégueule en plus, ce n'est pas le genre vedette à n'agir que pour flatter son petit ego. La musique, elle est pour tout le monde, et il a la chance de la faire bien. Mais pourquoi s'arrêterait-il là ? Pourquoi ne mettrait-il pas en jeu ses atouts pour que d'autres musiciens, chanteurs puissent en profiter ? Ce à quoi il va s'atteler en 1986.

Pierre Meige : "Je prépare l'ouverture d'un Café-Club qui s'appellera "Le Swing", avec l'aide du C.A.C.E.L. (Centre d'Action Culturelle et de Loisirs) de la ville de Clichy. Et parallèlement, on monte une école de musique, ou plutôt une école de la scène, ouverte à tous les jeunes auteurs et compositeurs. On y donnera des cours de chant, des courts d'arrangements musicaux, des cours de guitare, etc... Et je cherche en ce moment quelqu'un qui puisse enseigner le langage de programmation des boîtes à rythmes et des synthétiseurs, parce qu'il y a tellement de gens qui ont un synthé et qui ne l'utilisent pas au quart de ses possibilités... Grâce au

C.A.C.E.L., on a une salle, une bonne sono, une bonne scène et les gens qui viendront prendre des cours auront tout à leur disposition sur place : des conditions déjà presque professionnelles. Etant donné qu'on travaille en milieu associatif, ce ne sera pas trop cher, non plus. On essaiera de faire de cet endroit un lieu de rencontre pour les musiciens. Moi-même, je m'occuperai du fonctionnement du Café-Club - il a d'ailleurs fallu que je prenne des cours de gestion pour ça - et des relations avec d'autres endroits que je connais pour y avoir joué. Le T.E.P. et le Service jeunesse de Vitry m'ont déjà contacté pour monter une série de lieux style Café-Club, qui nous permettrait de faire tourner des artistes et des groupes dans un circuit de dix ou quinze salles autour de Paris et dans des villes comme Nancy ou Marseille."

SHOW DEVANT

* L'ELDO EST AU ROCK FRANÇAIS avec BLESSED VIRGIN, BONAPARTE'S et LES PORTES MENTAUX, le 20/2 : Paris (Eldorado).

SHOW DEVANT

* PAUL PERSONNE, le 18/2 : Audincourt, le 19/2 : Genève, le 20/2 : Lausanne.

concerts et cafés-théâtres de province, en train de rôder le spectacle qu'il donnera en première partie de Pierre Vassiliu, au mois d'avril. Meige "plus star que jamais", peut-être. Mais si toutes les stars de l'Hexagone avaient son énergie, le paysage musical prendrait de sacrées couleurs. Avec Pierre, en tous cas, la relève d'un Higelin est déjà bien assurée.

RENAUD

Le drapeau noir est levé, prêt à s'abaisser en signal de départ à la date fatidique du 25 février. Renaud relance sa formule

1/spectacle : un mois de Zénith, suivi d'un autre mois, au moins, de tournée. Ça cartonne sec pour le mino de la Porte d'Orléans. En dix ans de carrière chansonnière, le cinquième ex-aequo des enfants Séchan est parvenu au statut de monstre sacré de la chanson française, avec plus de cinq millions d'albums vendus, c'est-à-dire un sacré pactole et une musette pleine de "saucisson" (pour reprendre le terme couramment employé pour désigner le "tube", avant que Boris Vian n'invente cette dernière expression). Et pourtant, Renaud, lui, voulait pas être chanteur. Bien sûr, ça le faisait marrer de gratter en débattant ce qu'il avait sur le cœur, mais lui, son truc, c'était le théâtre ou le cinéma : il voulait jouer les acteurs... Manque de bol, il n'a jamais réussi qu'à décrocher des petites frimes dans des feuilletons télé et deux ou trois rôles au café-théâtre ou dans des dramatiques TV. En 78, le succès de "Laisse Béton" allait être son arrêt de condamnation à rester chanteur encore un certain temps. A l'époque tout le monde le prenait pour un petit loub : il souriait pas sur les photos, il avait un perfecto et des santiags, il avait l'air parfois méchant et violent, mais en fait, de l'avis de tous ceux qui l'ont connu de près à cette période, c'était un mec d'une timidité excessive. Il était tellement mort de trac, quand il montait sur scène, qu'à ses débuts, il s'enfilait tellement de bibine, qu'il lui arrivait de tomber raide de son taburet. Même si aujourd'hui, il s'est nettement calmé à force d'habitude de la scène, Renaud est resté quelqu'un d'excessivement parano. Chez lui, ça ne se traduit pas, comme chez beaucoup d'autres stars, par le plan gardes du corps, molosses et gros bras qui ne le quittent pas d'une semelle. Non ! Renaud est encore capable d'aller boire un coup sur le zinc avec un mec dont la tronche lui revient. C'est sur un autre plan, dans sa tête qu'il angoisse. On raconte, par exemple, que lors de son premier voyage aux Etats Unis, pour l'enregistrement de "Morgane de Toi", il était persuadé d'avoir la C.I.A. à ses trousses, à cause de ses prises de position politiques. L'été dernier, lorsqu'on

SHOW DEVANT

* UZEB, le 14/2 : Mulhouse, le 19/2 : Strasbourg, le 20/2 : Auxerre.

l'a invité à Moscou pour la Fête de la Jeunesse en tant que super-star française, il a vécu le voyage extrêmement mal, sûr et certain à la fin de son séjour que le K.G.B. voulait sa peau. Étrange pour un mec qui a la provos si facile... Parce qu'on se demande, après sa chanson sur Thatcher, s'il ne doit pas se sentir serré de drôlement près par le F.B.I.... Enfin, bien sûr, tout ça, c'est des trucs qu'on raconte à son sujet... Mais ce sont des éléments qui permettent de comprendre que son seul plaisir est de se retrouver en pleine mer, seul avec sa petite famille sur son bateau. En attendant qu'il retourne à ses vagues et ses embruns, il va chanter pour nous, avec sa chetron sauvage, toutes les chansons qu'on aime bien. Autant en profiter.



INFOS TOUT POIL

- * Bilan du MIDEM 86 : zéro, nul, circulez y'a vraiment plus rien à voir, même pas le bout du nez de la moindre vedette internationale.
- * Adieu vinyle, bonjour laser. Les grands magasins font un forcing sur le compact disc : la FNAC en montant sa propre structure d'importation, ce qui lui permettra de baisser sensiblement les prix de vente des disques à lecture laser.
- Le BHV-Hôtel de Ville en ouvrant sa "boutique de compact-discs et cassettes enregistrées", avec un stock de 12.000 C.D.
- * Voilà-t-y pas que les hardeux se mêlent aussi de la santé des affamés du monde ! A l'initiative de deux musiciens du groupe de Ronnie James Dio, des membres de W.A.S.P., Iron Maiden, Dio, Quiet Riot, Blue Oyster Cult, Queensryche et Mötley Crüe ont enregistré ensemble le 45t. "Stars", qui sera vendu au profit de la lutte contre la faim dans le monde. Ils n'ont pas précisé s'ils allaient envoyer des stocks de chair fraîche au lieu des plaquettes protéinées.

L'ATTRAPE-COUILLON DU SIECLE :

ABONNEZ-VOUS A HEBDOGICIEL !

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

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

**ECONOMISEZ
156 FRANCS !**

**GAGNEZ 156 FRANCS
SUR VOTRE
ABONNEMENT.**

**8 FRANCS
LE NUMERO**

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



J'adore les abonnés de l'HHHHebdo !



Leur sang à un petit arrière-goût de framboise incomparable. Je vous recommande sur-tout les abonnés à l'année, ils sont toujours bien pleins et bien gras, vous ne regretterez pas votre achat.

OFFRE SPECIALE !

SHIFT EDITIONS 24 rue Baron 75017 PARIS.

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

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

Etranger :
496 francs
256 francs

Nom : Prénom :
Adresse complète :
Ordinateur utilisé :

Règlement joint : CCP
 Chèque bancaire ou postal

BD!

EBDITO

Ah ben merde. Je pouvais pas prévoir ça. L'album de Vuillemin est resté un an en haut du BD-Parade, bel exploit, et voilà que la semaine dernière, tout d'un coup, il est détrôné par le dernier Boucq. Je pensais que celui-ci resterait un paquet de temps en haut. Ben non. Il passe en seconde position, pour une raison toute bête : le dernier Goossens vient de sortir. Dur pour Boucq ! Mais ça n'est que justice : il n'avait qu'à pas copier, d'abord. Nous retrouvons donc dans les deux premières positions, un album de Goossens, génial et tout,

lisez l'article, vous verrez, et un album de Boucq, qui est très bien parce que ça ressemble à du Goossens, et que comme ce dernier ne produit pas vraiment en grandes quantités, ses imitateurs sont les bienvenus. Bon, qu'est-ce que j'ai oublié ? Ah oui, Salambô de Druillet est vendu avec un poster gratos. Saluons l'initiative de l'éditeur. J'aurais préféré que ce soit Goossens qui bénéficie de cette idée, c'est pas lui, tant pis. C'est tout. Rompez.

Milou.

SIGNALEMENT AU PASSAGE



L'an dernier, à Angoulême, un catalogue édité par la Fondation Juan Miro circulait, dont l'objet était : Tintin vu par tout le monde sauf Hergé. Cette année, Casterman le réédite, en français cette fois, avec les mêmes choses dedans, mais en français, quoi. Je répète pour être sûr que vous avez compris : c'est le même, mais comme il est en français, les Français peuvent le lire plus facilement. C'est tout un tas d'hommages divers et variés, certains drôles, certains intéressants et certains nuls, à n'est-ce pas, Tintin. Notons au passage le meilleur d'entre eux : un dos d'enveloppe sur lequel s'étalent des tas de Tintin, qui avec une moustache, qui avec des cheveux plats, qui avec une balafre, qui avec des joues rondes, et au milieu, il y a un trait rouge qui entoure un trou : visiblement, l'auteur a découpé la case lorsqu'il a trouvé ce qu'il cherchait. Et on se doute que c'est Hergé, qu'il a hésité avant de créer Tintin tel qu'on le connaît, enfin c'est pas très rigolo mais c'est un hommage, quoi.



HOMMAGE A HERGE de PLEIN DE GENS chez CASTERMAN, 90 tintins.

HISTOIRE DE RELIGION



Ma religion (je suis gébédiste, adepte du Grand Bordel Divin) m'interdit formellement d'apprécier la mode dite "de la ligne claire". En conséquence, le dessin de Torrès ne me plaît pas. Par contre, ma religion ne dit rien sur les scénarios, je peux donc apprécier celui-ci en toute quiétude. C'est tout de même dommage que ça n'ait pas été traité dans un autre style, plus sérieux. Ça aurait donné une autre dimension à l'histoire. Trop tard : l'album est paru et on ne m'a pas demandé mon avis avant. A ce propos, j'en profite pour faire une parenthèse. Ne travaillant que seize heures par jour, il me reste allégrement quatre heures durant lesquelles je ne fais rien. Je suis donc tout disposé à donner des avis consultatifs gratuits aux éditeurs.

Par exemple, si un éditeur a des doutes sur un album qu'il compte sortir, aussitôt je lui expliquerai qu'il est fou de vouloir vendre ça, qu'il devrait plutôt sortir un Goossens. C'est le genre d'avis que je pourrais donner. Voilà. Fin de la parenthèse. Donc, Torrès est bien, sauf son dessin, mais les Ligneclairistes adoreront. Le scénario, tout le monde est censé l'apprécier : il est très rigolo, futuriste, bien découpé, tout bien. Euh... Voilà.

Les aventures sidérales de Rocco Verges

TORRÈS

L'HOMME QUI MURMURAIT



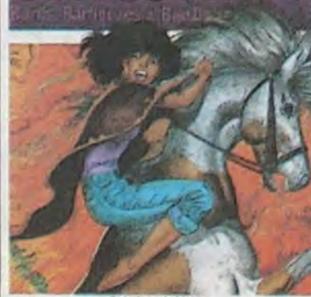
L'HOMME QUI MURMURAIT de TORRÈS chez CASTERMAN, 38,50mm (épaisseur du rotring).

POUBELLE, VIDE-ORDURES ET DÉCHARGE PUBLIQUE



Une fois encore, la parution d'un Malik me conduit à me pencher avec bienveillance sur ma prime jeunesse. Qu'est-ce que j'étais con ! Déjà, j'étais pas vraiment difficile sur le dessin. Ça, c'est des trucs qu'on apprend plus tard. Je prenais tout ce qui venait, je ne voyais pas de différence entre Pif le chien et Docteur Justice. C'étaient des dessins qui représentaient des personnages qui faisaient des trucs que je comprenais pas toujours, point à la ligne.

CHIWANA



Maintenant que ch'us grand, je vois mieux les différences. Par exemple, je m'aperçois que j'avais tort de penser que Malik dessinait drôlement bien, parce qu'il ne dessinait déjà pas bien. En fait, ce qui m'impressionnait, c'était la façon dont il dessinait les plis du pantalon au genou. Comme tous ses héros portent des jeans, il a une façon spéciale de les rendre usagés. C'est

BD Parade!

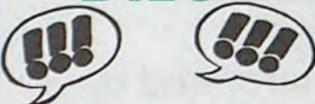
L'HOMME A LA VALISE	18
LA FEMME DU MAGICIEN	17
TRAGIQUES DESTINS	17
ZEPPELIN	17
CLARKE ET KUBRICK 2	17
MORTES SAISONS	17
MÉMOIRE DES ÉCUMES	17
LE BAL DE LA SUEUR	17
FOLIES ORDINAIRES	17
QUÉQUETTE BLUES	17
VIET BLUES	17
BONJOUR, MONDE CRUEL	17
LE RIGÉ	17
CHAUD DEVANT	17
GOOSSENS	18
BOUCQ/CHARYN	17
VUILLEMIN	17
PEPE MORENO	17
FONT	17
BERTHET/ANDREAS	17
CAZA/LEJALE	17
RALPH/CROMWELL/REBS	17
SCHULTHEISS	17
BARU	17
MUNOZ/SAMPAYO	17
GEERTS	17
LETENDRE/LOISEL	17
ABULI/BERNET	17



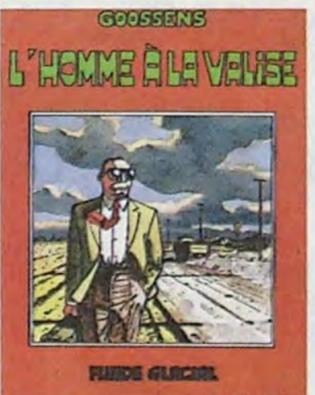
vrai que c'est bien fait, mais on ne bâtit pas une carrière sur des poches au genou. A côté de ça, les histoires sont quand même vachement fachos. Y a qu'à voir Archie Cash : c'est pas exactement un rédempteur. Lui au moins ne risque pas de mourir sur la croix, ou alors gommée, et encore. Et Chiwana, c'est du kif (expression basané) : plus réac que ça, tu t'inscris au FN. Alors maintenant que ch'us grand, j'aime plus.

BARILS, BARBOUZES ET BARILETS de MALIK chez LES ARCHERS. 37 mitrailleuses.

DIEU



Ah. Le Goossens. Ah. Il est sorti. Hosannah. Joie. Gloire. Thé (j'aime bien le thé). Envolee lyrique. Je suis un peu embêté. Depuis que je m'occupe de cette rubrique dans l'HHHhebd, je me demande ce que je vais faire quand le nouveau Goossens sortira. Et voilà-t-il pas qu'il sort, justement, alors que j'ai pas encore trouvé la réponse. Dur. Je vais improviser. Je vais vous expliquer comment j'ai découvert Goossens, d'abord. C'était quand j'étais tout piti. J'ai ouvert un jour un Fluide, et un dessin tout moche m'a sauté aux yeux : c'était Lui. Instantanément, j'ai



trouvé ça nul. Pas beau, trop chargé, trop compliqué. J'ai essayé de lire : j'ai pas accroché, trop cafouillis, pas drôle. J'ai laissé tomber. Quelques mois plus tard, je suis tombé sur une autre histoire. Dans cette histoire, il y avait un personnage qui disait "Marcel". Banal, me direz-vous. Oui, mais sous les lettres qui composent le prénom "Marcel" il y avait des petits R. Là, j'ai compris que ça voulait dire (j'explique au ralenti, mais en fait ça s'est passé beaucoup plus vite que ça) qu'il fallait prononcer le prénom d'une voix grailonneuse. Et aussitôt, j'ai réalisé que peut-être, des détails auxquels je n'attachais aucune importance en avaient malgré tout. Je me suis mis à lire l'histoire attentivement, en me marrant un peu, puis j'ai repris les anciens numéros que je n'avais pas lus, je me suis éclaté comme n'importe quelle Fnac Sport, bidonné, plié en deux. J'avais compris.

Le seul problème de Goossens, c'est ça : il faut comprendre au départ. Il suffit d'une petite étincelle. Tout le monde ne l'a pas. Normalement, si vous êtes logiques (vous devriez l'être, informaticiens de mes quatre), vous devriez saisir toute la finesse de l'humour, qui consiste à pousser jusqu'au bout des raisonnements logiques. Bon. Tout ça, ça veut dire que vous n'aimez pas forcément. Alors là, j'interviens : achetez-le quand même. Vous allez pas aimer, bon, gardez-le dans un placard. Parce

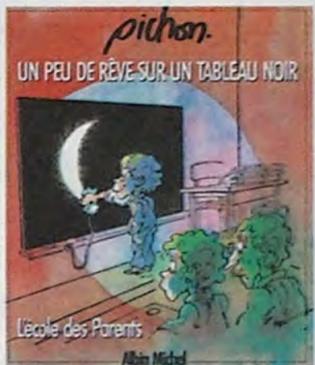
que le jour où vous allez comprendre, vous serez saisi d'une boulimie incroyable et il sera épuisé, vous aurez pas l'air con. J'ai plein de copains qui recherchent "Ga", ils ne le trouvent pas. Moi, je l'ai. Et je peux proclamer : "Je suis un adepte du deuxième jour". Fièrement.

L'HOMME A LA VALISE de GOOSSENS chez AUDIE, 48 heures de réflexion par gag.

PAS DE CHANCE



Y a un Pichon qui vient de sortir. Il a pas de chance, Pichon, dans la profession il rencontre une solide



réprobation générale. Tout le monde dit qu'il est chiant à fréquenter. Moi, j'ai vu deux ou trois fois, il a l'air sympa comme ça, mais paraît qu'il faut pas s'y fier, que sur plus de dix minutes il est chiant au possible. Bon. Reste ses dessins, alors ? Ben même pas, répond la profession dans son ensemble, il y en a un sur dix qui est publiable. Moi je sais, je n'ai vu que ceux qui étaient publiés, qui étaient pas trop mal. Certains allaient même jusqu'à être très marrants. "T'as dû te tromper, il peut pas faire de bons dessins parce qu'il est chiant quand on le connaît". Bon. Faut dire que pour cet album, j'ai l'impression que l'éditeur a récupéré les neuf dessins jetés pour les éditer. C'est un peu dommage. Heureusement qu'il a pris aussi le bon, comme ça on a une page sur dix qui est bonne. C'est déjà mieux que dans Alix. Par exemple le dessin où l'on voit quatre pères Noël autour d'un monceau de cadeaux qui se battent pour dire au même : "Ça c'est mon cadeau ! Ça c'est le mien ! C'est moi qui te l'ai offert !" est très bien, n'en déplaise à la profession. Ça lui arrive, de temps en temps. Faut le filtrer, c'est tout. Donc, trouvez un libraire qui fait le détail et n'achetez que les bonnes pages.

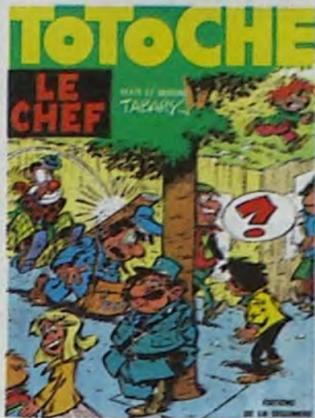
UN PEU DE RÊVE SUR UN TABLEAU NOIR de PICHON chez ALBIN MICHEL, 55% à lire.

REPRISE



Voici, en exclusivité, la reprise du célèbre personnage de Tabary - Totoche - par Tabary lui-même. En fait, ce n'est pas exactement une reprise puisque la plupart des histoires - non, je reprends, c'est pas ça. Bon. L'album, c'est une histoire, mais en fait, elle est composée de plusieurs histoires habilement rattachées entre elles. Le rattachement est récent, alors que les historiettes elles-mêmes sont plus anciennes, la plupart ayant déjà été publiées. J'y suis arrivé. Fin de la partie "exposition neutre

du problème". Ci-dessous, début de la partie "je dis ce que j'en pense en sachant pertinemment que personne ne va être d'accord avec moi". J'en pense rien. Ah ah, surpris, hein ? Vous qui êtes habitués à mes avis tranchants, à mes opinions à la mords-moi le nœud, à mes goûts de chiottes, vous devez être plutôt désorienté. Je ne dis pas que c'est complètement génial à se relever la nuit pour se taper le cul par terre,



je ne dis pas non plus que c'est nul à aller chercher l'auteur pour le plonger dans un bain d'acide sulfurique rembourré de pointes acérées, non, je ne dis rien.

Je me borne à exposer les faits : Tabary est un dessinateur, il a dessiné des aventures de Totoche, dans lesquelles on retrouve Corinne et Jeannot, deux autres de ses personnages, un éditeur l'a édité, ce sont des faits incontestables, des vérités palpables. Et je n'en pense rien. Mais c'est exceptionnel, ne croyez pas.

LE CHEF de TABARY chez LA SEGUINIERE, 38 avis.

LA CRITIQUE DE L'ALBUM DU FILM DU DISQUE DE LA BD DU ROMAN, LE FILM



Inutile de vous leurrer : c'est pas un nouvel Astérix, c'est l'album du film "la surprise de César". Le problème de tous les albums de tous les films, c'est qu'il y a les images du dessin



animé (inspirées d'Uderzo, mais pas d'Uderzo) et des textes à côté, souvent chiantes à lire, et pas de Goscinny, mais adaptés. Alors bon, on sait que c'est une opération commerciale, les chiards qui ont vu le dessin animé tanneront leurs parents pour avoir l'album, les parents craqueront et l'éditeur empochera du blé. Ça n'a aucun intérêt, à part ça. C'est un peu comme si on sortait l'album du spectacle du mime Marceau, je doute que qui que ce soit arrive au bout.

LA SURPRISE DE CESAR de je sais pas qui, c'est pas marqué, chez ALBERT-RENE, 43,50 pictogrammes.

COHABITATION

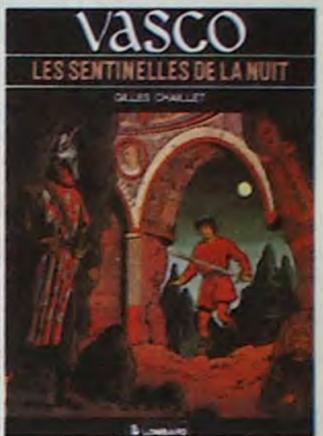


C'est une alternative, en fait. Dans le style, y a Alix de Jacques Martin et les bouquins de Chaillet. Ceux qui ont cru que je n'aimais pas Martin pour d'obscures raisons personnelles ont eu tort : j'aime pas Martin à cause de son style, justement.

Alors, les sous-Martin, permettez-moi d'être désolé de m'excuser, mais je ne suis pas exactement inconditionnel.

Je crois que ça vient de mon enfance, des suées que je prenais à l'école quand il fallait étudier le moyen-âge en histoire. C'est bizarre, parce que j'accrochais vachement aux Gaulois, les Romains me branchaient bien, à partir de la Renaissance jusqu'à maintenant ça gazait aussi mais le moyen-âge, pas méche : ça m'a toujours emmerdé. Je sais pas, les rois fainéants, de par leur fainéantise ne faisaient pas grand-chose d'intéressant, ils changeaient tous les dix ans, en plus, personne ne bougeait, pas de peintres, pas de musiciens, peu de poètes, et puis pas un troquet ni un ciné. Le vide absolu.

Alors qu'on éprouve le besoin de faire des albums avec ça, qu'on montre le comment qu'ils étaient bien démunis, tous, à ramper dans la boue, je vois pas. A la limite, je préfère les prospectus sur l'Atomium, ça dégage plus.



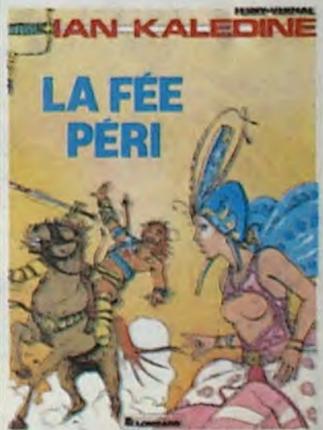
LES SENTINELLES DE LA NUIT de CHAILLET chez LOMBARD, 33,50 rois en six mois.

COMPLICADOS



Vous allez pas me croire. C'est une histoire de fées, de sirènes et de femmes-chat. Voilà qui est bien poétique, n'est-ce pas ? C'est pas complètement génial, certes, mais il y a deux ou trois bons trucs. Que deux ou trois, hein, pas plus. C'est vrai que ça fait un peu juste pour tout un album, mais après tout c'est si rare par les temps qui courent, ne boudons pas notre plaisir : deux ou trois bons trucs.

Quoique tout bien réfléchi, il n'y avait peut-être pas deux ou trois bons trucs. J'ai plutôt l'impression qu'il n'y en avait qu'un ou deux. Et si ça se trouve, zéro ou un. J'arrive jamais à dire les choses directement : l'album est nul. Le dessin, académique mais pas assez pour être parfait ne parvient pas à soutenir un scénario niais et de surcroît embrouillé. Je vous raconte le début, ça vous donnera une idée de l'étendue de la catastrophe. Un type est en train de mourir, il meurt. Mais pas vraiment. En fait, il est étouffé par une pieuvre (je m'excuse) mais est sauvé par des sirènes. Aussitôt, une femme-chat survient et emporte le corps dans son labo. Nous retrouvons miraculeusement le héros en Russie : il a rajeuni de trente ans. Jeu : devinez la suite.

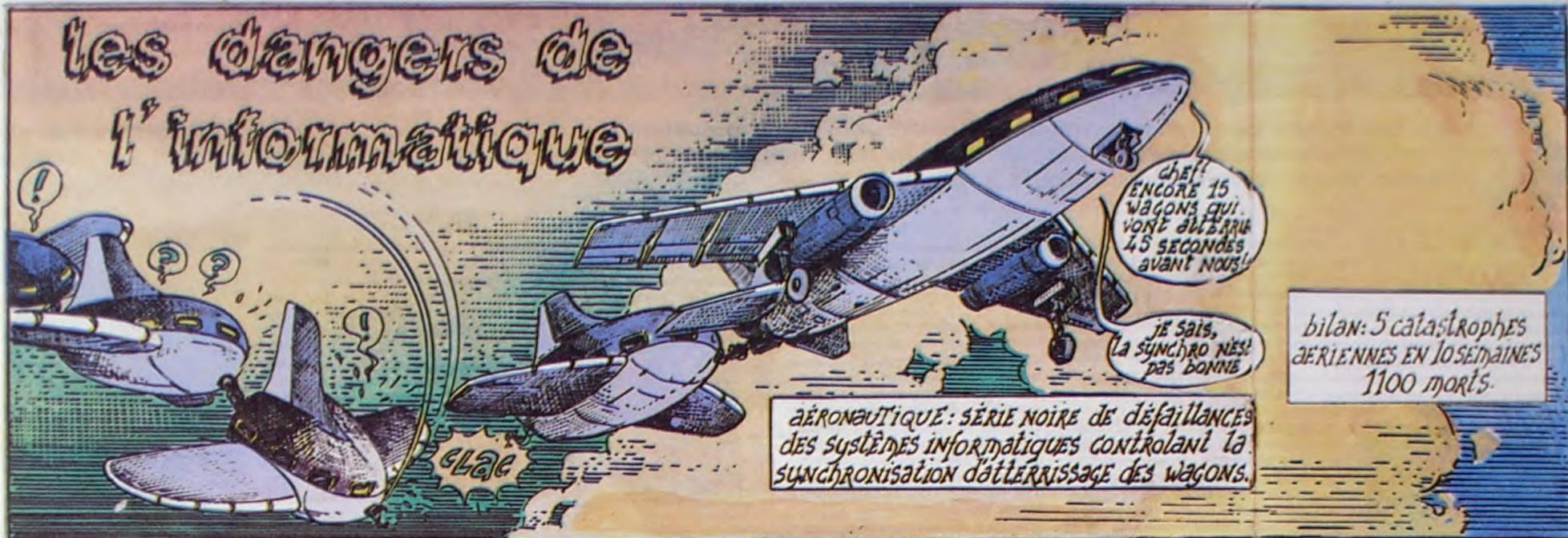


LA FEE PERI de FERRY et VERNAL chez LOMBARD, 33,50 personnages par page.

SALUT LA PROMO!

VOIR PAGE 21

les dangers de l'informatique



chef! ENCORE 15 WAGONS QUI VONT AU BARRÉ 45 SECONDES AVANT NOUS!

JE SAIS, LA SYNCHRO N'EST PAS BONNE

bilan: 5 catastrophes AERIENNES EN 10 SEMAINES 1100 MORTS

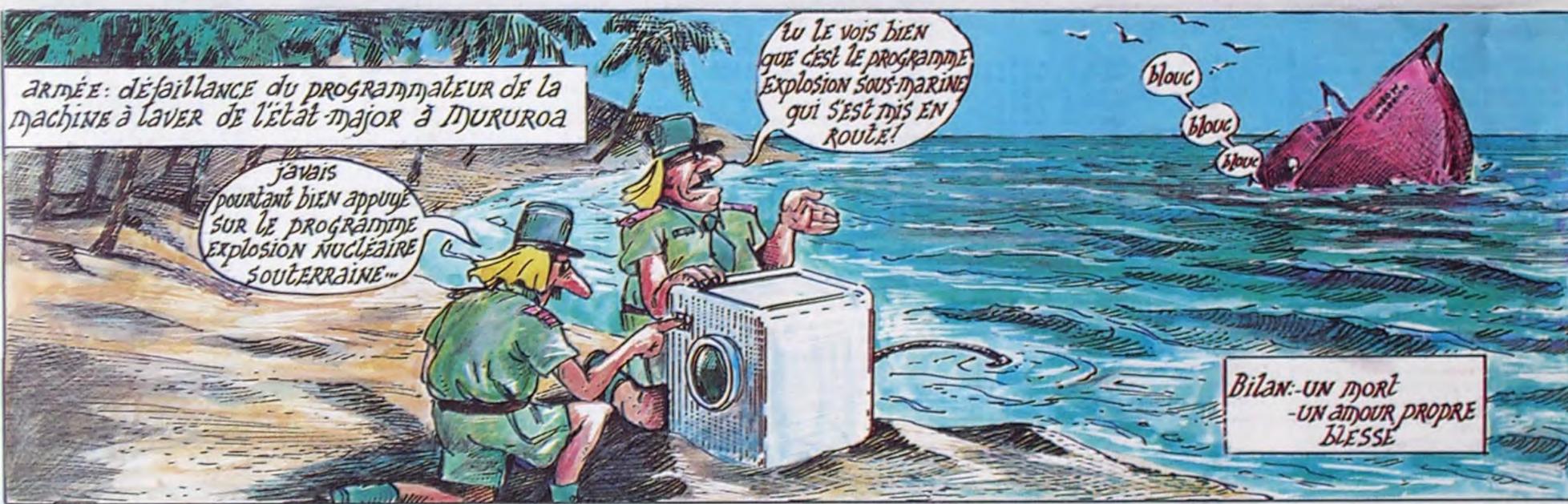
AERONAUTIQUE: SERIE NOIRE DE DEFAILLANCES DES SYSTEMES INFORMATIQUES CONTROLANT LA SYNCHRONISATION D'ATERRISSAGE DES WAGONS.



allo? la gare? est-ce que JE SUIS SEUL SUR LA LIGNE? allo? ON NOUS A COUPES! allo?

CHEMINS DE FER: SERIE NOIRE DE DEFAILLANCES DES SYSTEMES INFORMATIQUES DE REPLIAGE DES AILES LORS DES CROISEMENTS DE LIGNES TELEPHONIQUES.

bilan: LA NUMEROTATION TELEPHONIQUE RELOMBE A HUIT CHIFFRES



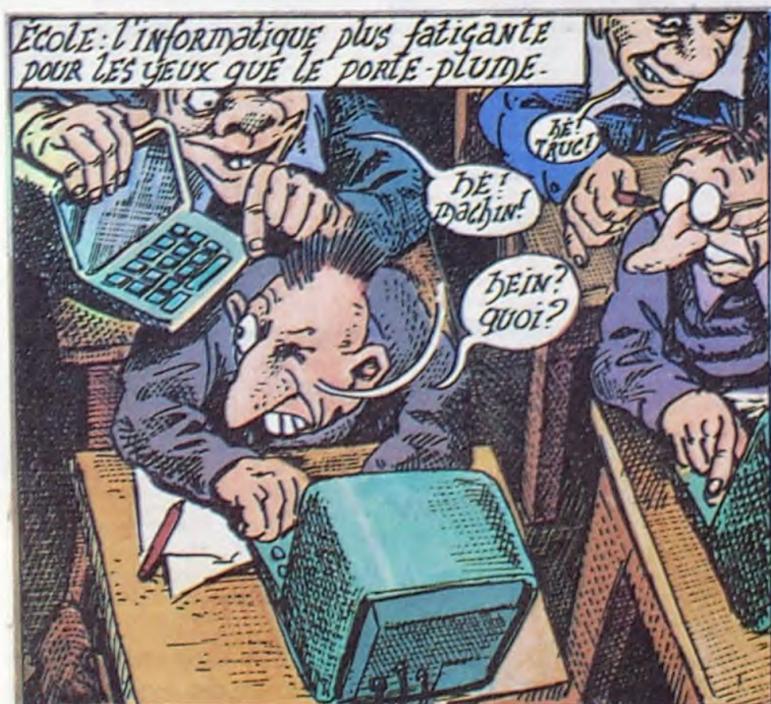
ARMÉE: DEFAILLANCE DU PROGRAMMATEUR DE LA MACHINE A LAVER DE L'ETAT MAJOR A MURUROA

TU LE VOIS BIEN QUE C'EST LE PROGRAMME EXPLOSION SOUS-MARINE QUI S'EST MIS EN ROUTE!

J'AVAIS POURTANT BIEN APPUYE SUR LE PROGRAMME EXPLOSION NUCLEAIRE SOUSTERRAINE...

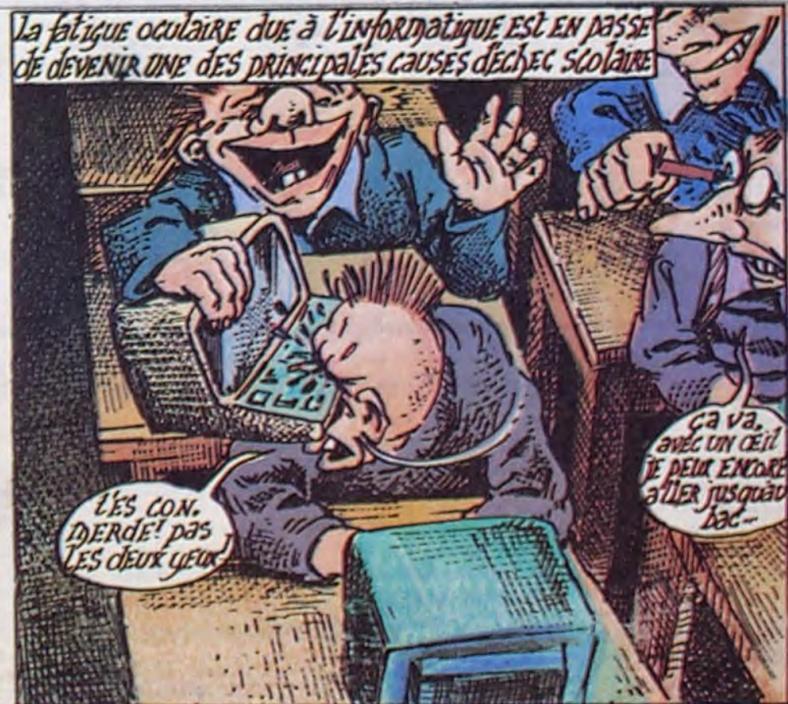
blouc blouc blouc

Bilan: UN MORT - UN AMOUR PROPRE BLESSE



ÉCOLE: L'INFORMATIQUE PLUS FATIGANTE POUR LES YEUX QUE LE PORTE-PLUME.

HE! TRUC! HE! DACHIN! HEIN? QUOI?



LA FATIGUE OCULAIRE DUE A L'INFORMATIQUE EST EN PASSE DE DEVENIR UNE DES PRINCIPALES CAUSES D'ÉCHEC SCOLAIRE

LES CON. MERDE! PAS LES DEUX YEUX

ça va, avec un œil je peux encore aller jusqu'au bac...

Bilan: POUR CES ÉCOLIERS DE L'AN 2000, ON ESPÉRAIT QUE L'INFORMATIQUE DEVIENDRAIT LEUR DEUXIÈME LANGUE MÈRE. MAIS C'EST LE BRAILLE QUI IL VA FAUOIR LEUR APPRENDRE.

MOUZE

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 !

ÇA C'EST UN HOMME !

De tout temps j'ai rêvé d'être un surhomme, une espèce de génie bienfaisant (ou malfaisant à l'occasion) doté de pouvoirs extraordinaires et volant au secours de la veuve ou de l'orphelin. Il me paraissait



impossible que je sois sur Terre pour autre chose qu'une destinée hors du commun. Ainsi, cauchemardant régulièrement, les nuits succédaient aux nuits et j'arrivai à l'âge adulte sans me rendre compte que ma vie n'était qu'un vaste cloaque tout juste bon à me faire survivre jusqu'au prochain rêve. Laissez-moi vous en compter un.

Sortant des limbes du sommeil, j'ouvre un œil et perçois l'épais feuillage nimbé des doux rayons d'un soleil invisible. Une étrange bâtisse m'attire irrésistiblement et je franchis le seuil l'âme en paix. À peine quelques mètres franchis, le sol se dérobe sous mes pas et je me retrouve dans une salle sentant la poussière et le fauve. Je me retourne d'un bloc, juste assez vite pour voir une araignée monstrueuse rentrer dans son trou. Tremblant, je sors ma torche de son étui et promène son faisceau autour de moi. Indubitablement, la construction est

l'œuvre d'une peuplade contemporaine des aztèques. Ne serais-je pas tout simplement dans un temple Aztec ?

Avec un regain de prudence, je me faufile jusqu'à une ouverture pratiquée dans le sol. Je me penche lentement, cherchant à voir le fond lorsque soudain une forte poussée m'envoie basculer dans le vide. D'un habile double saut périlleux arrière, je retombe sur mes pieds... dans une forêt immobile respirant la sainteté et l'attente. Je me regarde : mes vêtements ont disparus, remplacés par un kilt déchiré et une épée dans son fourreau. Cette quasi nudité met en valeur ma puissante musculature. D'une foulée souple et rapide j'escalade un tertre et entrevois un manoir ruilant : voilà enfin un endroit à ma mesure pour piller, violer et tuer à mon aise. En quelques bonds, je rejoins le pont-levis que je passe d'extrême justesse. À l'intérieur, c'est le carnage : des

nuées d'oiseaux vampires se jettent sur moi, mais ce ne sont pas quelques damnés volatiles qui vont arrêter Conan en pleine action !



Je grimpe quatre à quatre les marches d'un escalier monumental, ouvre les portes l'une après l'autre

et finis par trouver l'objet de ma convoitise. Une femelle apeurée et tremblante se réfugie sous la courtépente de son lit à baldaquin. D'un salto splendide j'atterris sur... le trottoir d'une rue de Londres. Sur mon épaule, un lourd GhettoBlaster envoie aux quatre vents le dernier tube de Rappin' Rodney. Sur mon passage, les gens ne peuvent s'empêcher de swinguer et de danser.

Panique, mes piles faiblissent ! D'un sprint gracieux, mes tresses flottant au vent, j'entre dans un magasin de musique et pique le premier paquet d'accumulateurs traînant sur le comptoir et je ressors tel Jazy, allant me perdre dans les buissons de Hyde Park. L'alerte passée, je reprends mes pérégrinations dans Soho. C'est alors que je vois avec horreur les deux extrémités de la rue bloquées par des flics hilares. Je me réveille alors, en sueur, et bondis hors de mon lit : je n'ai pas



entendu mon réveil sonner, mon patron va encore me passer un savon, c'est le troisième retard de la semaine... et nous sommes mercredi !

TITRE et PLACE SUPPORT et PRIX CATEGORIE GRAPHISME et INTERET

CLASSEMENT THOMSON

1 FOX	K7	F J M	145	*****	*****
2 LORANN	K7	F J R M	150	*****	*****
3 LA GESTE D'ARTILLAC	K7	F V R	275	*****	*****
4 MANDRAGORE	K7	F V	250	*****	*****
5 LAS VEGAS (TO7 MOS TO9)	K7 DI	F V J M	130/165	*****	*****
6 CINQUIEME AXE	K7	F J V	190	*****	*****
7 ANIMATIX	K7	F L	240	*****	*****
8 LES DIEUX DU STADE	K7	F J M	155	*****	*****
9 FBI	K7	F J M	190	*****	*****
10 THRESHOLD	modul	F J	340	*****	*****
11 AIRBUS	modul	F J M	475	*****	*****
12 KARATE	K7	F J M	180	*****	*****
13 CHOPLIFTER	modul	F J	340	*****	*****
14 USINE INFERNALE	K7	F J M	120	*****	*****
15 AIGLE D'OR	K7	F V	160	*****	*****

CLASSEMENT APPLE

1 MANDRAGORE	DISK	F V R	350	*****	*****
2 BARD'S TALE	DISK	A V R	380	*****	*****
3 MOEBIUS	DISK	A J V R	680	*****	*****
4 KARATEKA	DISK	A J M	380	*****	*****
5 MEME LES POMMES DE TERRE	DISK	F V	190	*****	*****
6 CRIME DU PARKING	DISK	F V	190	*****	*****
7 LE MUR DE BERLIN VA SAUTER	DISK	F V R	190	*****	*****
8 HOLD-UP	DISK	F V R	315	*****	*****
9 LA FEMME NE SUPPORTAIT PAS	DISK	F R	190	*****	*****
10 SKYFOX	DISK	A J M	275	*****	*****
11 DALLAS QUEST	DISK	A V R	245	*****	*****
12 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290	*****	*****
13 LITTLE COMPUTER PEOPLE	DISK	A R	350	*****	*****
14 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M	275	*****	*****
15 AZTEC	DISK	A J M	350	*****	*****
16 OPERATION MERCURY	DISK	F V M	390	*****	*****
17 CONAN	DISK	A J	275	*****	*****
18 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	300	*****	*****
19 BRUCE LEE	DISK	A J M	245	*****	*****
20 CAPTAIN GOODNIGHT	DISK	A J M	350	*****	*****

CLASSEMENT MSX

1 XYZOLOG	K7	A J R M	95	*****	*****
2 PING PONG	CART	A J	235	*****	*****
3 MANDRAGORE	K7	F V	200	*****	*****
4 ILLUSIONS	K7	F J R	145	*****	*****
5 BOULDER DASH	K7	A J R	110	*****	*****
6 PYROMANE	K7	F J	145	*****	*****
7 SORCERY	K7	A J M	120	*****	*****
8 ROLLERBALL	CART	F J	235	*****	*****
9 MASTER OF THE LAMPS	K7	F J R	120	*****	*****
10 SCION	CART	A J	250	*****	*****

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 SUPER JEEP	K7	F J	140	*****	*****
9 FRELON	K7	F J	120	*****	*****
10 ULTIMA ZONE	K7	A J	95	*****	*****

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

CLASSEMENT AMSTRAD

1 ELITE	K7	A R J M	155	*****	*****
2 BOULDER DASH	K7	A V M	100	*****	*****
3 LORD OF THE RINGS	K7	A V R	220	*****	*****
4 MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7 DI	F V	220/275	*****	*****
5 SORCERY	K7	A J M	95	*****	*****
6 DUN DARACH	K7	A V	115	*****	*****
7 CRAFTON ET XUNK	K7	F J M	140	*****	*****
8 EDEN BLUES	K7	F V J M	140	*****	*****
9 HIGHWAY ENCOUNTERS	K7	A J	115	*****	*****
10 GYROSCOPE	K7	A J M	120	*****	*****
11 HI-RISE	K7 DI	A J R	80/130	*****	*****
12 BARRY Mc GUIGAN BOXING	K7	A J M	105	*****	*****
13 TRIPLE PACK	DISK	A J M	180	*****	*****
14 LA GESTE D'ARTILLAC	DISK	F V	275	*****	*****
15 METRO 2018	K7	F V	150	*****	*****
16 STRANGELOOP	K7	A J M	115	*****	*****
17 THE DEVILS CROWN	K7	A J M	125	*****	*****
18 ALIEN 8	K7	A J R M	110	*****	*****
19 WHO DARES WINS II	K7	A V M	95	*****	*****
20 MELBOURNE PACK	DISK	A J M	190	*****	*****

CLASSEMENT COMMODORE

1 SCARABEUS	DIS K	F J R M	145/120	*****	*****
2 RACING DESTRUCTION SET	DISK	F J M	195	*****	*****
3 COMMANDO	K7	A J M	90	*****	*****
4 PARADROID	K7	A J R M	100	*****	*****
5 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	A J M	130	*****	*****
6 ILLUSIONS	K7	F J R M	145	*****	*****
7 MANDRAGORE	K7	F V	250	*****	*****
8 ZORRO	K7	A J R M	99	*****	*****
9 BLADE RUNNER	K7	A J M	100	*****	*****
10 RESCUE ON FRACTALUS	K7	A J M	130	*****	*****
11 LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7 DI	A R	105/160	*****	*****
12 HACKER	K7	A J M	110	*****	*****
13 ELITE	K7	A J V	155	*****	*****
14 THE FOURTH PROTOCOL	K7	A V M	175	*****	*****
15 Z	K7	A J M	45	*****	*****
16 SKYFOX	K7	A J M	120	*****	*****
17 WINTERGAMES	DIS K	F J M	190/120	*****	*****
18 GATES OF DAWN	K7	A J R M	115	*****	*****
19 SORCERY	K7	A J V M	120	*****	*****
20 WILD WEST	DISK	A V M	220	*****	*****
21 PITSTOP II	K7	A J M	110	*****	*****
22 WIZARDS LAIR	K7	A J M	120	*****	*****
23 ENIGMA FORCE	K7	A V M	125	*****	*****
24 GHETTOBLASTER	K7	A J M	105	*****	*****
25 THE CAULDRON	K7	A J M	130	*****	*****

CLASSEMENT SPECTRUM

1 SWORDS AND SORCERY	K7	A V J	110	*****	*****
2 ELITE	K7	A J R V	100	*****	*****
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 LA QUÊTE DU CHEVALIER	K7	F V	140	*****	*****
10 GLADIATOR	K7	A J	110	*****	*****
11 DUN DARACH	K7	A V	115	*****	*****
12 FIGHTING WARRIOR	K7	A J	90	*****	*****
13 ALIEN 8	K7	A J R	110	*****	*****
14 SHADOWFIRE	K7	A V	115	*****	*****
15 NODES OF YESOD	K7	F J	130	*****	*****
16 GYRON	K7	A J R	130	*****	*****
17 BRUCE LEE	K7	A J	85	*****	*****
18 FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	100	*****	*****
19 SWEEVOS'S WORLD	K7	A J	105	*****	*****
20 SPY HUNTER	K7	A J	85	*****	*****
21 SABRE WULF	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	*****	*****

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER: SHIFT EDITIONS, 24 rue Baron 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

TOTAL
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

BANDE-ANNONCE

Bonne nouvelle pour les apprentis vampires, les mutants à pois jaunes, les bébés loup-garous (mais parisiens uniquement, on ne prête qu'aux riches) : vous aviez déjà le festival du Grand Rex pour vous rassasier de chair fraîche et de morsures fatales... Et voilà qu'arrive le 1er Festival international de Cinéma fantastique et d'effets spéciaux du Reflet Balzac (1 rue Balzac, tout en haut des Champs-Élysées). Un programme éminemment alléchant qui se déroulera les 20, 21 et 22 février prochains de 18h30 à minuit, l'heure de tous

les dangers ! Chacune des trois soirées se veut le lieu de rencontre de "l'angoisse et de l'humour en 4 dimensions", alternant films en compétition (bien atroces, merci !), rétrospective de quelques trésors du film d'horreur (surtout *La fille qui en savait trop* de BAVA le jeudi soir), court-métrages déjantés et attractions-surprises. De la dernière séance taché au gros rouge !! Cinq films en compétition qui devraient terroriser les plus endurcis des amateurs du genre avec *Schizophrenia* en plat de résistance (doux euphémisme !) du samedi. Ce film autrichien est toujours sous le coup

d'une interdiction totale en France et les rares personnes à l'avoir visionné en projection privée n'en sont, paraît-il, pas toutes revenues. C'est l'histoire d'un pauvre garçon (ben voyons !) qui croit se venger de sa mère qui l'a abandonné à sa naissance en massacrant d'innocentes victimes de passage !! Quand je vous aurai dit qu'on pourrait croquer Christophe Lambert le vendredi soir et que les organisateurs ont renoncé à accrocher l'ail et les crucifix sur les murs du Reflet Balzac, vous n'aurez plus aucune excuse pour ne pas vous déplacer. Bonne nuit à tous !

RÉVOLUTION

de Hugh HUDSON



avec Al PACINO (Tom Dobb, fascinant de sobriété et de désespoir contenu, magique !), Nastassja KINSKI (Daisy McConahay, sublime, forcément sublime, quoique très mal utilisée ici. Honte au réalisateur !), Donald SUTHERLAND (Sergent Major Peasy, le grand maître du cynisme au cinéma. Un régal !) et Annie LENNOX (Liberty Woman, des débuts fracassants à l'écran pour la troublante égérie de Eurhythmics)

On a eu Scarlett O'Hara et Rhett Butler



bravant la tourmente de la Guerre de Sécession dans *Autant en emporte le vent*; on a aujourd'hui Tom Dobb et Daisy McConahay boutant les Anglais hors d'Amérique dans *Revolution*, la nouvelle splendeur plastique de Hugh Hudson. Je dis bien plastique parce que pour ce qui est du contenu, on repassera ! Le gros problème du petit génie british (*les Chariots de feu*, *Greystoke*, la légende de *Tarzan*, c'est lui !) a été de vouloir courir deux (gros) lièvres à la fois : il nous balance aussi bien une grande leçon d'histoire sur la Guerre d'Indépendance, qu'une très larmoyante romance d'amour entre la belle révoltée et le pauvre courageux. Qui sont, du coup, forcés de se rencontrer à intervalles réguliers : que Tom "Pacino" Dobb roupille au beau milieu d'un immense champ de colza, qu'il soit terré au fond d'une sombre hutte d'un lointain camp retranché, ou perdu dans la foule qui fête l'indépendance, y a toujours la caméra de Hudson et les yeux de Daisy "Kinski" pour le déboucher et lui rouler le patin de sa vie ! Que le hasard sait être romantique ! La machinerie hollywoodienne frappe encore pour la construction du personnage de Tom Dobb. Le pauvre bougre a droit à tous les malheurs du monde : déjà que sa femme et deux de ses enfants sont morts de la fièvre bien avant que le film ne commence. Et quand les révoltés réquisition-

neront un bateau ce sera le sien, quand les Anglais auront besoin d'une cible vivante pour chasser, ce sera lui, quand un même sera fouetté par l'immonde Sergent Major Peasy, ce sera Ned, son fils ! Et encore ce ne sont que quelques timides exemples pour vous situer la poisse de Tom Dobb ! Pire que ça : quand tout est foutu, il se produit, durant un des sauts chronologiques de l'histoire, le petit miracle qui permet de repartir du bon pied. Devant un tel assaut de critiques, vous êtes en train de vous demander ce qui a bien pu motiver la bonne note attribuée à *Revolution* ! Je vois déjà les mauvaises langues insinuer que les seuls noms de Pacino et de Kinski ont fait tourner la tête au responsable de ces lignes. Elles auraient raison (ces deux-là sont une fois de plus géants !) et elles auraient tort ! Car ce serait oublier un peu vite le vertige des images, la magnificence des décors, le travail admirable effectué sur la bande-son et la superbe musique (signée John Corigliano). Chaque fois qu'un bâillement se prépare, motivé par les errements du scénario, une sublime trouvaille visuelle ou sonore vient vous réconcilier avec le film ! Et même si Hudson use et abuse des fumigènes et de la pluie en rafales, on reste baba devant une telle maîtrise. Avec une mention très bien aux scènes de poursuite filmées caméra à la main.

MACARONI

d'Ettore SCOLA



avec Marcello MASTROIANNI (Antonio Jasiello) et Jack LEMMON (Robert Traven), serait-ce une banale lapalissade de dire qu'ils forment un duo époustoufflant !

Robert Traven débarque à Naples pour signer quelques juteux contrats entre deux avions. La routine du stress. Mais Naples au baiser de feu ne lâche pas ses otages aussi facilement : le rare moment de repos de Traven est chahuté par l'arrivée d'une tornade nostalgique. Antonio Jasiello, employé poussiéreux de son état, rapporte à Traven l'unique photo-souvenir de la liaison fugitive de l'Américain avec Maria, la

sœur d'Antonio, lors du débarquement allié en Italie en 1945. Traven, qui n'en a évidemment plus rien à foutre, feint l'amnésie, dégage violemment l'importun crasseux de sa suite BCBG avant de se laisser amadouer par la sincérité d'Antonio. Le malaise squatte le cerveau speedé de Traven quand il s'aperçoit que tout l'entourage d'Antonio le traite comme s'il était un Dieu vivant, la quintessence de la nouille ! C'est peu avant de revoir Maria qu'Antonio lui crache le morceau : la pauvre a tant pleuré quand le beau Gi est reparti outre-Atlantique qu'Antonio, en frangin attentionné qu'il est, a entamé une mystification insensée. Pendant 40 ans il a envoyé à Maria de fausses lettres de Traven, faisant croire que ce dernier était devenu le plus intrépide des reporters de



la planète et continuait de rêver à sa belle d'un jour.

Le plus grand plaisir d'Antonio étant d'écrire des "sceneggiata" (genre théâtral napolitain fait d'intrigues rocambolesques entrecoupées de chansons populaires), il n'a eu aucune difficulté à reporter sa fastueuse imagination sur les pseudo-aventures de Tintin-Traven ! Abasourdi Robert ne pense qu'à se barer de cette folie collective, mais encore une fois, il va être lentement reconquis par la philosophie siesteuse d'Antonio. Le vieil Italien bouffi recèle en lui des trésors de tendresse ringarde et de charme démodé. Des "qualités" désuètes qui symbolisent la décadence de la ville la plus tourbillonnante d'Italie. La plus vivante, mais peut-être bientôt morte...

Le trop rare Scola nous refait le coup de la nostalgie, camarades. La nostalgie d'un cinéma italien qui a fait les plus belles soirées d'une vie de cinéophile. La nostalgie d'une Italie affreuse, sale et méchante, mais tellement joyeuse et déjantée ! Et même si sa caméra manque à plusieurs reprises d'assurance et si l'histoire se termine dans une soupe criminelle inutile, *Macaroni* nous émeut et nous repose. Une sauce italienne longuement mijotée dans laquelle on trempe sans hésiter sa pâte beurrée !

UNE CRÉATURE DE RÊVE

de John HUGHES

11/20



avec Anthony Michael HALL (Gary), Ian MITCHELL-SMITH (Wyatt), Kelly LEBROCK (Lisa, déjà sulfureuse dans *La fille en rouge*) et Bill PAXTON (Chet)

A quinze ans, bien boutonneux, Gary et Wyatt attaquent bide en tête : souffre-douleurs de deux frimeurs de service, minables devant la plus frigidité des collégiennes, coincés entre leurs mères-à-tout-faire et leurs pères pantouflards, ils n'ont d'autre exutoire à leur curiosité sexuelle naissante que de mater les nanas au

gymnase ! Le *Frankenstein* diffusé ce soir-là sur le petit écran va leur offrir l'idée de pirater le génie informatique du Pentagone pour... donner corps et âme à la créature de leurs rêves ! Le corps de Raquel Welch, le cerveau d'Einstein, la jugeotte médiatique de Ronald Reagan ! Dans un tourbillon d'effets spéciaux esthétisants, mais aussi navrants que ceux d'*Explorers* en décembre dernier, arrive la divine, la sublime, le must du quartier ! Et, avec ça, dotée de plein de pouvoirs surnaturels et aux genoux de ses deux imbéciles de créateurs !

Le temps de lui donner le prénom d'une récente veste sentimentale de Gary, Lisa, et la voilà embarquée dans une mission quasi-impossible : faire des deux acnéiques des tombeurs de luxe. Bref, il faut les dé-coin-cer !!

John Hughes est parvenu par ce film à la synthèse des deux spécialités qu'on lui connaissait : le film d'adolescents (*Breakfast Club*) et le film-délire (le raté *National Lampoon Vacation*). Les trouvailles loufoques abondent, quelquefois brillamment réussies : Chet, le frère de Wyatt, en brute épaisse au look Arnold "Commando" Schwarzenegger ou la horde de killers ringards venus foutre la merde à la boum organisée chez Wyatt.

Le tout est malheureusement incroyablement lourdingue, dans le style hyper-grimaçant et manque totalement du rythme décoiffant de *Retour vers le futur* pour rester dans le registre "adolescent speedé". Pire que ça : la fameuse créature de rêve, vous voyez qui, hein ? Eh ben, c'est pas mon genre de fille !

UNE NUIT DE RÉFLEXION

de Nicolas ROEG

11/20



avec Theresa RUSSEL (l'Actrice, pulpeuse à souhait et pas maladroite avec ça !), Michael EMIL (le Professeur), Tony CURTIS (le Sénateur, vieillit bien mal !), Gary BUSEY (le Joueur de Baseball) et l'hilarante apparition de Will SAMPSON (le Liftier), le fabuleux indien de *Vol au-dessus d'un nid de coucou* !

New-York, 1953. Par une chaude soirée d'été se tourne l'une des scènes les plus célèbres du cinéma : une blonde sculpturale ramasse les plis de sa robe blanche entre ses jambes pour la retenir du souffle qui jaillit de la bouche d'aération sur laquelle elle marche. La blonde c'est Marilyn "Poo Poo Pee Doo" Monroe, le film c'est "Sept ans de réflexion" (ça y est vous venez de comprendre le titre !). Marilyn quitte le tournage obsédée par une seule chose et qui n'est pas du tout ce que vous croyez ! Elle sait que LE Professeur est en ville, elle qui rêve depuis toujours de lui fournir sa version empirique de la théorie de la Relativité ! Le Prof, ce vieil Albert, la reçoit sans vraiment faire gaffe aux mensurations de la cliente, importuné qu'il est par un sénateur fou chargé de l'amener à dénoncer le communisme. Ça pue le bon temps du MacCarthyisme !

La Star, le Professeur, le Joueur de Baseball (le mari de Marilyn) et le Sénateur vont se jouer un bien curieux songe d'une nuit d'été dans ce palace sordide. Une nuit où chacun touchera (oh ! du doigt (ah ! les limites de sa puissance : la science ne sera d'aucun secours au Prof pour parvenir à coucher avec la Star, les gros poings du Champion ne serviront pas face à l'innocence sincère du savant, le sexe à piles de l'Actrice tournera à vide contre l'incorruptible Sénateur.

D'un argument oh combien alléchant au départ (la rencontre Marilyn-Einstein), le film s'enlise rapidement dans un bavardage bavard (et bavard !) qui tourne à vide. On finit même par ricaner ouvertement du ridicule affligeant de la fin-queue de poison : une explosion-métaphore sur la cruauté de l'avenir qui nous attend tous, mes pauvres chéris !

On pourra sauver de cet ensemble cahotique la chouette prestation de Theresa Russell, en souvenir du grand cœur de Marilyn (qui appartient toujours à son papa), et quelques moments de réflexion touchants. Une compilation de fantasmes trop insignifiante pour nous intéresser !



AMUSE-GUEULE

Message urgentissime à tous les aînés qui jouent à la baby-sitter de leur petit frère, aux pères démunis face aux caprices révoltants de leur progéniture, aux grands-mères qui frôlent l'infarctus ultime à chaque gardiennage-party ! LES BISOUNOURS existent aujourd'hui en film ! Oui, oui, vous avez bien lu : les gros nounours bariolés qui habitent le jardin des Bisous et hantent jusque-là les récréés à deux de votre télécho préférée, débarquent en force sur le grand écran. Chaque Bisounours porte sur son ventre le symbole de l'émotion humaine qu'il représente. Ainsi Gros Bisou sème l'amour et

la tendresse, il porte donc un cœur sur son ventre. Étonnant, non ? ! Comme prévu, les tonnes de gentillesse et de musique sirupeuse déversées par les Bisounours, épaulés par leurs cousins, les Toutamour, vont anéantir les tentatives de l'Esprit du Mal de prendre le pouvoir dans le Pays de l'Arc-en-ciel ! !

L'animation est nettement quelconque, les décors vertigineux de simplicité. Mais c'est mignon tout plein et ça plaît tellement aux couche-culottes que vous auriez tort de négliger la perspective de deux heures de calme dans un ciné bien chauffé...

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications né-

cessaires à l'utilisation de ce programme.

Bonne chance !

Règlement :

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

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

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

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

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

ture du concours mensuel.

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

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

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

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

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

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.

1ER PRIX
20 000 FRANCS!

AVEC ÇA, JE POURRAI
ME PAYER UN
COMMERCE DE GANTS
DE BOXE!



	N°118	N°119	N°120	N°121
APPLE II	EDIT 6	WINDOW BASIC	GLOBOS WOOD	ENTREPRISE
AMSTRAD	DRACULA	ALIEN	FANTOMAS	FANTOMAS
AMSTRAD	DISK EDIT	DISK EDIT	CALIFE	CALIFE
CANON X07	MONITEUR DESASSEMBLEUR	PIN UP	PIN UP	MINE
CASIO FX 702 P	SUPER BABY SISTER	WAR	PUISSANCE 4	MICROBES
COMMODORE 64	CROQUEUR	CROQUEUR	CRAC/MUR	SKINAUTIC
COMMODORE VIC 20	THE ROCK	HELICO MISSION	HELICO MISSION	RUNNER
EXL 100	CHEVAUX	CHEVAUX	CHEVAUX	HALTERO
MSX	DIAMANT BLEU	M.A.D.	M.A.D.	INTÉRIEUR
ORIC	L CONTRE L	OUBLIETTES	OUBLIETTES	ZAMCOPTERE
SPECTRUM	STAR BATTLE	HYPER PRINT	INVASION	MUSIC BOX
THOMSON	EXT BASIC	POLE POSITION	RUNNER / POLE POSITION	MYSTÈRE MINK FONKU
T199/4A (B-E)	PANGO / BIGHOTEL	LAST STARSHIP	AVENGER I	MISSION Z

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 20 février à minuit à HEBDOGICIEL.
Concours mensuel, 24 rue BARON 75017 PARIS.

Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien

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

Date limite d'envoi du Bulletin de Vote le Jeudi 20 février à minuit.

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 20 février 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 :

ESPACE MICRO

32, rue de Maubeuge 75009 PARIS TEL 42 85 25 20

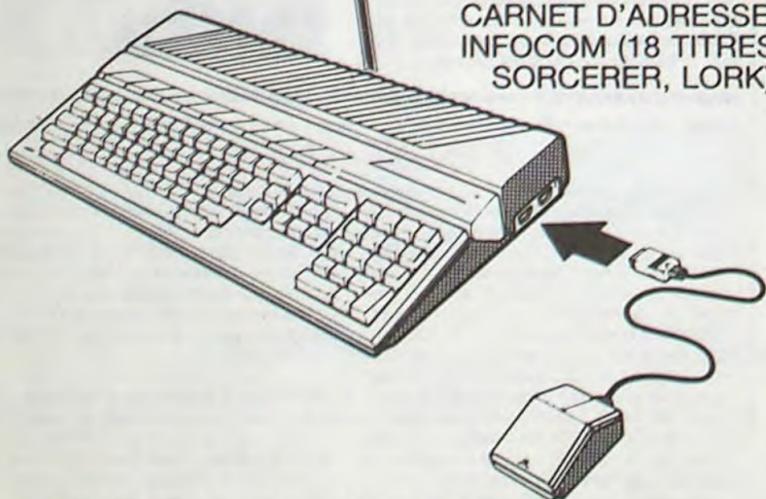
DISPONIBLE *

ATARI 520 ST = 7 950 F

UC AZERTY + lecteur + souris + moniteur monochrome + basic + logo + Tt de texte + Tt graphique

LOGICIELS DISPONIBLES

BIORHITHMES	264 F	DEGAS	499 F	HIPPO SPELL	720 F
LANDS OF HAVOC	384 F	SUNDOG	504 F	HIPPO BACKGAMMON ..	720 F
MOUSSE MISSION	432 F	FLIPSIDE	552 F	ULTIMA II	790 F
MONKEY BUSINESS ...	432 F	MUDPIES	552 F	HIPPO SIMPLE	890 F
DELTA PATROL	432 F	HACKER	552 F	HIPPO DISK UTILITIES .	890 F
CARNET D'ADRESSES .	456 F	RHYTHM	552 F	ZOOMRACKS	990 F
INFOCOM (18 TITRES : SORCERER, LORK) ..	490 F	TYPE SETTER	552 F	MACRO ASSEMBLER ..	990 F
		TREASURE ISLAND	562 F	VIP	2 490 F
		TRANSYLVANIA	564 F		
		CRIMSON CROWN	564 F		
		HIPPO RAMDISK	619 F		
		KING QUEST II	696 F		
		BORROWED TIME	696 F		
		FAHRENHEIT 451	699 F		
		PERY MASON	699 F		
		HOMEWORK MATH	699 F		
		NINE PRINCES IN AMBER	699 F		



* Jusqu'à épuisement des stocks.

IMPRIMANTE CANON
PW 1080 A = 3 950 F.

A retourner à :

ESPACE MICRO 32, rue de Maubeuge 75009 Paris

Nom :
Prénom :
Adresse :
Ville :

ARTICLE	QTÉ	PRIX	TOTAL

CB - MANDAT
Port gratuit pour achat supérieur à 6 000 F.

Total

MAIS OÙ SONT LES DISQUETTES D'AMSTRAD ?

Suite de la page 13

UN DÉTAIL

Verrez-vous un jour des trucs pareils chez Amstrad France ? Hélas, il y a fort peu de chance car, voyez-vous, un détail de taille semble s'y opposer : Amstrad France est filiale de l'Angleterre, c'est-à-dire que les Français sont des employés de la maison mère et donc, comment dirais-je, c'est les sous du monsieur, là, Sugar, je crois et jeter le fric par les fenêtres c'est pas son truc à Sugar. Amstrad-expo organisé par un journal, d'accord, ça nous coûte pas un rond, mais un truc pareil, ça ne peut se faire que par l'intermédiaire d'un importateur indépendant. Et, voyez-vous, c'est justement le cas, les Espagnols sont libres. Surtout depuis que Franco n'est plus là !

BASTA

Bon, j'arrête. Que le premier qui trouve des disquettes m'appelle, j'en rachète un wagon et je pète les prix. Et que Sugar se rassure, lui qui n'aime ni les fêtes ni les réceptions, il ne sera pas reçu par la reine pour être nommé Lord, les Sinclair y ont droit, pas les Mickeys.

Don Gérardo Ceccaldi ■

SALUT LA PROMO

Salut les Goossens. Je comprends que Milou soit fou de joie : moi aussi. Ça fait plaisir, un nouveau Goossens. C'est un bain de fraîcheur dans ce monde aride et triste. C'est une cuillerée de bicarbonate après un repas trop arrosé. C'est se dire "je suis sûr que je vais me cogner le petit doigt de pied dans le lit" et ne pas se cogner. Bref, c'est la panacée absolue.

Pour fêter ça, je vous fais un cadeau somptueux. Si vous me l'achetez, outre un poster de Tardi (celui de l'affiche du festival d'Angoulême), que je vous donne quoi que vous achetiez, je vous offre un poster, que dis-je un poster, une sérigraphie originale de Goossens. Carrément. Alors là, je conçois très bien que vous n'en croyiez pas vos yeux : je suis rarement aussi prodigue. Mais l'occasion fait le larron et elle était trop belle.

Attention, cependant : l'exemplaire qu'a eu Milou et qu'il m'a prêté n'est qu'un exemplaire de presse. L'album lui-même ne sortira qu'aux alentours du 21 février, donc un peu de patience. Vous pouvez le commander, et vous devez attendre une dizaine de jours.

Sinon, ma fille va bien, merci - j'ai eu une fille, j'avais oublié de vous le dire ? Ben voilà, c'est fait, elle hurle toute la nuit, je ne dors plus, c'est l'enfer et les joies de la paternité réunis.

Bon. Les promos passées sont toujours valables, vous le savez, suffit de demander, je vous offre toujours "les robinsons du rail" por (je suis pas espagnol, j'ai raté le "u") l'achat de trois albums de la liste ci-garett, ou d'autres, et "Kama Sutra" de Jacovitti pour l'achat de cinq albums. Et le port est gratuit à partir de quatre albums, et je sais pas ce que je pourrais dire d'autre. At the semaine prochaine.

Je veux le Goossens. C'est une pulsion irrésistible qui me saisit, je le veux, c'est tout. J'envoie 48 balles plus le port si je ne rends pas d'autres bouquins, vous me l'envoyez accompagné de la sérigraphie.

Je veux des albums de votre liste. En passant, je note que je peux vous commander d'anciens Goossens, même s'ils ne sont pas marqués.

Je veux votre catalogue "Spécial Super-Goossens" gra?? mais c'est pas primordial.

TRAGIQUES DESTINS	49,00
TSCHAW	45,00
CLARKE ET KUBRICK 2	39,50
BLOODI ET LES RONGEURS	32,00
CONTES PERVERS	59,00
GASTON N°0	33,00
PETER PANK	56,00
MORTES SAISONS	33,00
MY LOFTS	28,00
SUPERMALES	46,00
LES PROFESSIONNELS	45,00
LA DRAGUE 2	44,00
LE RIGE	56,00
LES HARPES DE GREENMORE	100,00
KEBRA, KRADO KOMIX	39,00
AVANT GUERRE	39,00
LE RÊVEUR DE RÉALITÉ	42,00
KAMA SUTRA	90,00
CANARD A L'ORANGE	37,50
QUÉQUETTE BLUES PART TOU	42,00
VIET BLUES	64,00
LES BOUCANIERS	33,00
LES AVENTURES DE FELIX	33,00
LA FEMME DU MAGICIE	72,00
HOMMAGE A HERGE	64,00
LA SURPRISE DE CESAR	43,50
LE CHEF	38,00
LA FEE PERI	33,50
LES SENTINELLES DE LA NUIT	33,50
UN PEU DE REVE SUR UN TABLEAU NOIR	55,00
BARILS, BARBOUZES ET BARILLETS	37,00
L'HOMME QUI MURMURAIT	38,50

Nom :
Prénom :
Adresse :

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

MINI MIRE

La télématique existe, je l'ai rencontrée. Le dernier né de l'Amiserv pré-nommé Call Tell est animé par Bruno. Vous avez le droit d'y faire un tour mais attention, l'opérateur fait partie de la bande à Arnaud, d'Apple et Moi (accessible au (1) 47 61 16 71 de 10h à 22h). Il est fort probable qu'il soit lui aussi armé d'un P38 chargé et d'un fléau d'arme. De plus, ces fréquentations sont plus que douteuses puisqu'il passe ses soirées sur Ribou en Télétel 2. Bref, si vous pensez être capable de vous défendre, allez-y (son téléphone : (1) 45 91 00 73. Attention aux horaires : 9H00-23H00, pensez-y).

Bonne nouvelle pour les heureux possesseurs de Commodore 64. Vous allez enfin pouvoir faire mumuse avec une émulation minitel grâce à Almatec. Je ne l'ai pas encore testé mais ça ne saurait tarder. J'avertis Almatec que mon jugement dépendra de la quantité de Foie Gras et de Champagne qu'ils joindront à l'envoi. Compris ? Donc, plus de renseignements dès que nous lui aurons fait subir les portées les plus démoniaques et surtout dès que nous aurons écumé les bouteilles de roteux du constructeur. Avant de partir, sachez tout de même que son prix avoisinera les 2000 balles. J'en profite pour vous signaler la réouverture prochaine d'A.D.N qui a eu il y a quelque

temps une crise de renouvellement et une envie de changer d'air.

Ah, cette semaine je vous propose un plan d'enfer : un RTC (Réseau Télématique Communiqué) diabolique correspondant au groupe communiste de l'Assemblée Nationale. Non seulement je vous file le numéro de téléphone, mais en plus vous avez droit à tout ce qu'il faut pour entrer dans le serveur. Méditez cet exemple mes frères comme étant le symbole même d'une bêtise des plus musclées. Jugez plutôt : quelle difficulté aurait un pirate à trouver l'accès MARCHAIS et le mot de passe AN (comme, devinez quoi... Assemblée Nationale) ? Le numéro ? (1) 42 97 61 80.

Crackman, un pirate diabolique qui n'en est pas à son premier plantage de serveur 36.13 vous propose un petit Transpac très étrange et particulier, le 192080375 en Télétel 1. Personnellement, je me demande ce que c'est. Peut-être un serveur dont les données doivent être décodées, peut-être que le programmeur de l'engin s'est trompé dans les datas.

Enfin, voici un code pour les pros, tapez ESUP toujours en T1.

Sur ce, je vous salue Marie, à la semaine prochaine.

Escapeneufgé.

Sensationnel Nouveau Clavier Professionnel

Pour votre **SPECTRUM 16/48 K et +**

87 touches dont 26 auto-shiftées
montage facile par vous-mêmes (10 mn + 1 tournevis)

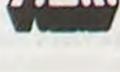
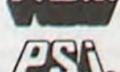
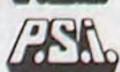
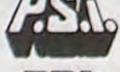
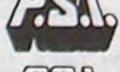
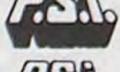
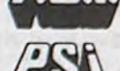
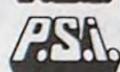


Prix 950 F T.T.C.

Autre modèle à 67 touches : 550 F T.T.C.
- chèque à la commande ou contre-remboursement - livraison 48 h (port en sus 30 F) ou vente sur place

Documentation sur demande :

C.T. (PARIS) S.A.
92-98, boulevard Victor-Hugo - 92110 CLICHY
Tél. (1) 42.70.83.62 - Télex CTP 615 240 F



TIENS, V'IA DES LIVRES
POUR TA BÉCANE !

LES "102 PROGRAMMES"

Votre premier livre de programmes ! Pour apprendre en vous distrayant et assimiler progressivement de nouvelles instructions Basic. Cinq niveaux croissants en difficulté vous sont proposés, chacun accompagné de la description des jeux, d'un programme abondamment commenté et d'un exemple d'utilisation.

Les "102 programmes" existent pour :
AMSTRAD, MO5 et TO7/70, APPLE, MSX, COMMODORE et ATARI.
Par Jacques Deconchat
Chaque livre : 120,00FF



LES "BASIC +"

Familier du Basic, voilà 80 routines pour "muscler" votre machine, créer vos propres jeux d'animations graphiques et jamais des fonctions que vous n'auriez jamais cru pouvoir utiliser.

Basic + : 80 routines pour AMSTRAD (100FF), pour MO5 et TO7/70 (105FF), pour APPLE (95FF), pour COMMODORE 64 (85FF).
Par Michel Martin



LES CLEFS

Pour retrouver rapidement toutes les commandes et instructions de votre ordinateur... et découvrir beaucoup d'autres "trucs" très précieux dont vous avez besoin lorsque vous programmez : jeu d'instructions, points d'entrée des routines systèmes, structure interne...

Les "Clefs" existent pour :
AMSTRAD tome 1 (système de base) 140FF, tome 2 (système disque) 155FF, APPLE II (105FF), APPLE II/c (130FF), MO5 (120FF), TO7/70 (120FF), COMMODORE 64 (105FF).



DES PROGRAMMES DIVERS

Sur Amstrad

- Basic Amstrad par Jacques Boisgontier
Tome 1. méthodes pratiques 168 pages - 105FF
Tome 2. programmes et fichiers 144 pages - 95FF
- Photographie sur Amstrad et Apple II par P. Moigneau et X.de la Tullaye 224 pages - 150FF
- Super générateur de caractères sur Amstrad par Jean-François Sehan 216 pages - 140FF



LES "SUPER JEUX"

Pour jouer avec (ou contre !) votre ordinateur et apprendre à construire des programmes de plus en plus complexes : des programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard commentés par l'auteur et accompagnés d'une liste de variables.

Les "Super jeux" existent sur : AMSTRAD, MO5 et TO7/70, MSX et APPLE.
Par Jean-François Sehan
Chaque livre : 120,00FF



LES " EN FAMILLE"

Des programmes utiles commentés et accompagnés d'une analyse et d'un organigramme pour faire de votre ordinateur un outil indispensable : ce livre vous permettra de calculer le coût annuel de votre voiture, de devenir un as en géographie, de jouer astucieusement au loto...etc

Les "En famille" existent sur : AMSTRAD, MO5 et TO7/70, MSX et APPLE.
Par Jean - François Sehan
Chaque livre : 120,00FF

EGALEMENT CHEZ VOTRE LIBRAIRE ET EN BOUTIQUE SPECIALISEE

Envoyer ce bon accompagné de votre règlement à

En France à P.S.I. DIFFUSION
B.P 86 - 77402 Lagny/Marne Cedex
Tel : 60 06 44 35

En Belgique à P.S.I. BENELUX
17, rue du Doyenné, 1180 Bruxelles
Tel : (2) 345 39 03

En Suisse à P.S.I. SUISE
Route Neuve 1, 1701 Fribourg
Tel : (037) 23 18 28

Au Canada à PROLOGUE Inc.
2975 rue Sarsleton, Ville St Laurent
Québec H4R1E6 - Tel : (514) 332 58 60

Au Maroc à SMER DIFFUSION
3 rue Ghazza - Rabat
Tel : (7) 237 25

NOM :

Prénom :

Adresse :

Code Postal Ville

..... paiement par chèque joint

..... paiement par Carte Bleue Visa

N° de la carte

Date d'expiration

Signature :

SPY MISSION

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

Laurent TONINELLO

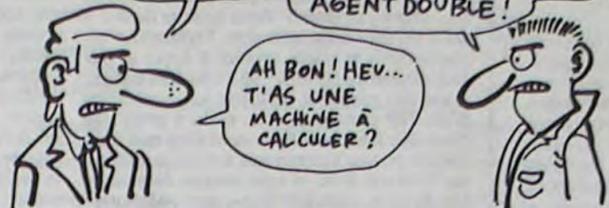
Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite (par GOTO 9999) ces deux programmes. Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
1 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: C
L5 PRINT "arrêtez le magnétoph
one": BEEP .4: BEEP .5:1:
10 FOR F=0 TO 167
20 READ A
30 POKE USR "A"+F,A
40 NEXT F
50 PRINT AT 0,0: INK 1:"Lauren
t TONINELLO présente :
51 PRINT AT 2,3: INK 4:"
52 PRINT AT 3,3: INK 6:"
53 PRINT AT 4,3: INK 4:"
54 PRINT AT 5,3: INK 4:"
55 PRINT AT 6,3: INK 4:"
56 PRINT AT 7,3: INK 4:"
57 PRINT AT 8,3: INK 4:"
58 PRINT AT 9,3: INK 4:"
59 PRINT AT 11,2: INK 3:"
60 PRINT AT 12,2: INK 3:"
61 PRINT AT 13,2: INK 3:"
62 PRINT AT 14,2: INK 3:"
63 PRINT AT 15,2: INK 3:"
64 PRINT AT 16,2: INK 3:"
65 PRINT AT 21,0: INK 7:"UUUUU
UUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU
66 PRINT AT 19,0: " EB"; INK 5;
" T"; AT 20,0: INK 2; " ORS"
68 PRINT AT 18,0: " REDEMAR
REZ LA K7": INK 0: PRINT AT 9,0:
LOAD
9000 REM JUDGE
9001 REM A
9002 DATA BIN 00000000
9003 DATA BIN 00000000
9004 DATA BIN 00000010
9005 DATA BIN 00000011
9006 DATA BIN 00000011
9007 DATA BIN 00000111
9008 DATA BIN 00011100
9009 DATA BIN 00000101
9010 REM B
9011 DATA BIN 00000000
9012 DATA BIN 00000000
9013 DATA BIN 00100000
9014 DATA BIN 01100000
9015 DATA BIN 11100000
9016 DATA BIN 11111000
9017 DATA BIN 10011100
9018 DATA BIN 10110000
9019 REM C
9020 DATA BIN 00011111
9021 DATA BIN 00111111
9022 DATA BIN 00110110
9023 DATA BIN 00011111
9024 DATA BIN 00011111
9025 DATA BIN 00001111
9026 DATA BIN 00001111
9027 DATA BIN 00000110
9028 DATA BIN 00011110
9029 REM D
9030 DATA BIN 11111100
9031 DATA BIN 11111110
9032 DATA BIN 10110110
9033 DATA BIN 11111100
9034 DATA BIN 11111000
9035 DATA BIN 11111000
9036 DATA BIN 11111000
9037 DATA BIN 10110000
9038 DATA BIN 00111100
9039 REM E
9040 DATA BIN 00000000
9041 DATA BIN 00000000
9042 DATA BIN 00000000
9043 DATA BIN 00000010
9044 DATA BIN 00000011
9045 DATA BIN 00000011
9046 DATA BIN 00001111
9047 DATA BIN 00011111
9048 DATA BIN 00001111
9049 REM F
9050 DATA BIN 00000000
9051 DATA BIN 00000000
9052 DATA BIN 00100000
9053 DATA BIN 01100000
9054 DATA BIN 11100000
9055 DATA BIN 11111000
9056 DATA BIN 11111000
9057 DATA BIN 00011100
9058 DATA BIN 00001110
9059 REM H
9060 DATA BIN 00000000
9061 DATA BIN 00000000
9062 DATA BIN 00100000
9063 DATA BIN 00100000
9064 DATA BIN 01100000
9065 DATA BIN 11100000
9066 DATA BIN 11111000
9067 DATA BIN 11000000
9068 DATA BIN 10110000
9069 REM I
9070 DATA BIN 00000111
9071 DATA BIN 00000110
9072 DATA BIN 00000110
9073 DATA BIN 00000110
9074 DATA BIN 00000111
9075 DATA BIN 00000111
9076 DATA BIN 00000111
9077 DATA BIN 00000111
9078 DATA BIN 00000111
9079 DATA BIN 00000111
9080 DATA BIN 00000111
9081 DATA BIN 00000111
9082 DATA BIN 00000111
9083 DATA BIN 00000110
9084 DATA BIN 00000111
9085 DATA BIN 00000111
9086 DATA BIN 00000111
9087 DATA BIN 00000111
9088 DATA BIN 00000111
9089 DATA BIN 00000111
9090 REM J
9091 DATA BIN 01101000
9092 DATA BIN 11101000
9093 DATA BIN 11101000
9094 DATA BIN 00011000
9095 DATA BIN 11111000
9096 DATA BIN 11111000
9097 DATA BIN 11100000
9098 DATA BIN 11100000
9099 REM K
9100 DATA BIN 00010110
9101 DATA BIN 00010110
9102 DATA BIN 00010110
```

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

JE SUIS L'AGENT 008%√733
a+b=X(n)
ET MOI JE SUIS UN AGENT DOUBLE!



LA NUIT PORTE CONSEIL
SAUF CELLE DU
VENDREDI
13,
QUI
PORTE
MALHEUR.

```
9103 DATA BIN 00001011
9104 DATA BIN 00011000
9105 DATA BIN 00011111
9106 DATA BIN 00011111
9107 DATA BIN 00000110
9108 DATA BIN 00000111
9109 REM L
9110 DATA BIN 11100000
9111 DATA BIN 01110000
9112 DATA BIN 01110000
9113 DATA BIN 01100000
9114 DATA BIN 11100000
9115 DATA BIN 11100000
9116 DATA BIN 11100000
9117 DATA BIN 11000000
9118 DATA BIN 11110000
9119 REM M
9120 DATA BIN 01111111
9121 DATA BIN 01111111
9122 DATA BIN 01111111
9123 DATA BIN 01111111
9124 DATA BIN 00000000
9125 DATA BIN 11101111
9126 DATA BIN 11101111
9127 DATA BIN 11101111
9128 DATA BIN 00000000
9129 REM N
9130 DATA BIN 10101010
9131 DATA BIN 01010101
9132 DATA BIN 01010101
9133 DATA BIN 10101010
9134 DATA BIN 01010101
9135 DATA BIN 10101010
9136 DATA BIN 01010101
9137 DATA BIN 10101010
9138 DATA BIN 01010101
9139 REM O
9140 DATA BIN 00000000
9141 DATA BIN 00001100
9142 DATA BIN 00010000
9143 DATA BIN 00010000
9144 DATA BIN 00110000
9145 DATA BIN 01111000
9146 DATA BIN 01011000
9147 DATA BIN 01101100
9148 DATA BIN 00101000
9149 REM P
9150 DATA BIN 01001010
9151 DATA BIN 11111110
9152 DATA BIN 01111110
9153 DATA BIN 01111110
9154 DATA BIN 11111100
9155 DATA BIN 11111111
9156 DATA BIN 00111111
9157 DATA BIN 01111110
9158 DATA BIN 01011101
9159 REM Q
9160 DATA BIN 00111111
9161 DATA BIN 01111101
9162 DATA BIN 11111101
9163 DATA BIN 11100010
9164 DATA BIN 11000101
9165 DATA BIN 10110100
9166 DATA BIN 10101011
9167 DATA BIN 10110100
9168 DATA BIN 01000100
9169 REM R
9170 DATA BIN 11111111
9171 DATA BIN 01111111
9172 DATA BIN 00111101
9173 DATA BIN 11111011
9174 DATA BIN 11110011
9175 DATA BIN 00000011
9176 DATA BIN 11111111
9177 DATA BIN 00000001
9178 DATA BIN 00000000
9179 REM S
9180 DATA BIN 11100000
9181 DATA BIN 11111100
9182 DATA BIN 01111100
9183 DATA BIN 11111110
9184 DATA BIN 10001111
9185 DATA BIN 01110111
9186 DATA BIN 01010110
9187 DATA BIN 01110100
9188 DATA BIN 10001000
9189 REM T
9190 DATA BIN 00000000
9191 DATA BIN 00000000
9192 DATA BIN 00000000
9193 DATA BIN 10000000
9194 DATA BIN 10000000
9195 DATA BIN 10000000
9196 DATA BIN 11000000
9197 DATA BIN 11000000
9198 DATA BIN 11000000
9199 REM U
9200 DATA BIN 11111111
9201 DATA BIN 00000000
9202 DATA BIN 00000000
9203 DATA BIN 11111111
9204 DATA BIN 10101010
9205 DATA BIN 01010101
9206 DATA BIN 10101010
9207 DATA BIN 01010101
9208 DATA BIN 11111111
9998 STOP
9999 SAVE "SPY" LINE 1: BEEP .5,
0: VERIFY "SPY"
```

LISTING 2

```
1 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: C
L5 RESTORE 9000: FOR F=0 TO 39
20 READ A
30 POKE USR "a"+F,A
40 NEXT F
50 PRINT AT 0,0: INK 1:"Lauren
t TONINELLO présente :
51 PRINT AT 2,3: INK 4:"
52 PRINT AT 3,3: INK 6:"
53 PRINT AT 4,3: INK 4:"
54 PRINT AT 5,3: INK 4:"
55 PRINT AT 6,3: INK 4:"
56 PRINT AT 7,3: INK 4:"
57 PRINT AT 8,3: INK 4:"
58 PRINT AT 9,3: INK 4:"
59 PRINT AT 11,2: INK 3:"
60 PRINT AT 12,2: INK 3:"
61 PRINT AT 13,2: INK 3:"
62 PRINT AT 14,2: INK 3:"
63 PRINT AT 15,2: INK 3:"
64 PRINT AT 16,2: INK 3:"
65 PRINT AT 20,0: INK 7:"UUUUU
UUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU
66 PRINT AT 20,0: " EB"; INK 5;
" T"; AT 21,0: INK 2; " ORS"; N
EXT f
72 FOR f=0 TO 21: PRINT AT f,0
NEXT f
75 PRINT AT 20,0: " EB"; INK 5;
" T"; AT 21,0: INK 2; " ORS"; N
EXT f
77 PRINT AT 0,10: INK 4:"SPY M
ISSION"; INK 5:"AB"; AT 1,10: IN
K 2:"MMMMMMMMMMMMMMMM"
78 PRINT AT 3,11: INK 3:"GAUCH
E--> 5
DROIT
E--> 8
HAUT-
---> 7
BAS--
---> 6
BOMBE
---> 0"
79 PRINT AT 15,0: TAPEZ: I P
OUR LES INSTRUCTIONS: J P
OUR JOUER"
80 IF INKEY$="I" THEN GO TO 10
0
91 IF INKEY$="J" THEN GO TO 15
0
92 GO TO 80
100 FOR f=1 TO 28: BEEP .02,-35
PRINT AT 20,f: INK 5:" EB"; IN
K 5:" T"; AT 21,f: INK 2; " ORS"; N
EXT f
101 FOR f=0 TO 21: PRINT AT f,0
NEXT f
102 PRINT AT 20,0: " EB"; INK 5;
" T"; AT 21,0: INK 2; " ORS"; N
EXT f
103 PRINT AT 0,1p: INK 4:"INSTR
UCTIONS"; AT 1,0: INK 2:"MMMMMM
MMMM"
104 PRINT AT 2,2: "AB"; AT 3,2: I
NK 5;"CD"; AT 5,1: INK 4:"vous"
105 PRINT AT 2,23: INK 7:"GHGHG
H"; AT 3,23: INK 1;"COCDCO"; AT 5,
24: INK 4:"eux"
106 PRINT AT 3,11: INK 2;"00000
00000"; AT 5,13: INK 4:"bombes"
107 PRINT AT 7,0:
108 LET a=175: LET a$="Vous ete
s 008 agent secret au service
de sa majeste (si,si).Votre mi
ssion est de vous intro- duire d
ans l'ambassade de A... pour y
recuperer des documents ultra-se
crets."
109 GO SUB 119
110 LET a=192: LET a$="Pour y p
arvenir vous devrez fouille
r toutes les pieces du batimen
t afin de trouver les 4 chiff
res de la combinaison du coff
re qui se trouve au
dernier
etage."
111 GO SUB 119
112 LET a=256: LET a$="C'est da
ns ce coffre que se
trouven
t les documents derobes."
Pour ren
trer dans une piece, il suffit
d'aller vers sa porte. Chaque p
iece est divisee en 2 parties
dont on ne peut voir le contenu
qu'en y entrant.
114 GO SUB 119
116 LET a=160: LET a$="Dans cha
que piece, on peut voir des meu
bles (lamps, bureaux, coffres
) que l'on peut fouiller en se p
lacant en dessous a
gauche"
118 GO SUB 119: GO TO 131
119 FOR f=1 TO a: PRINT a$(f);
120 IF a$(f)=" " THEN GO TO 125
122 BEEP .01,-30: BEEP .01,30
125 NEXT f
126 IF INKEY$=" " THEN GO TO 125
127 FOR f=7 TO 19: PRINT AT f,0
NEXT f
129 PRINT AT 7,0:
130 RETURN
131 LET a=288: LET a$="Mais vou
s serez gene dans votre recherc
he par les agents de contre-
espionnage de A... Le conta
ct avec l'un d'eux vous coutera
une vie (3 au depart), et ceux
ci vous suivent. Le seul
moyen de les arreter etant d
e poser une bombe, qui
fait un
trou infranchissable."
132 GO SUB 119
133 LET a=256: LET a$="Mais les
bombes ne peuvent pas
etre ut
ilisees dans les
couloir
s. De plus
votre temps est limite et un s
ignal sonore vous
avertira
a de l'imminence de
votre m
ort si vous n'etes pas
sorti a
temps avec les papiers."
134 GO SUB 119
135 LET a=192: LET a$="En bas a
gauche de l'ecran se
trouve
une case verte dans
laquell
e s'affiche ce qui se
trouve
dans un meuble (celui-ci pouvant
etre fouille plusieurs
fois)."
136 GO SUB 119
137 LET a=288: LET a$="-> AB :
rien
-> $$$ :
vie supplementaire 30pts->$$$ :
de l'argent 20pts -> 0
-> 0 :
une bombe en plus 10pts -> 0
-> 0000 :
un morceau de la
ombinaison 50pts
ombinaison complete
->0000 :
combinaison complete
138 LET a$a$->???? : le meubl
e est piege: une
vie en mo
ins
139 GO SUB 119
140 LET a=320: LET a$="Vous pou
vez fouiller plusieurs
fois un
meuble (meme piege). Les docu
ments pris vous partez
en pass
ant par la grande porte."
Attention
n: vous n'empruntez que
les asc
enseurs (verts) et vous
n'avez
que 5 bombes au depart!!
BONNE
CHANCE AGENT 008 !!!
141 GO SUB 119
149 GO TO 71
150 REM initialisation
151 LET sc=0: LET niv=3
152 LET bo=5: LET v=3:
155 LET doc=0: LET tps=1500: LE
T x=0: LET y=19: LET ok=0: GO SU
B 8600
160 DIM p(niv): DIM q(niv)
162 FOR f=0 TO 21: PRINT AT f,0
NEXT f
165 FOR f=1 TO 28: BEEP .02,-35
PRINT AT 20,f: INK 5:" EB"; IN
K 5:" T"; AT 21,f: INK 2; " ORS"; N
EXT f
168 PRINT AT 20,29: " AT 21,
29:" FOR f=1 TO 28: BEEP .0
2,-35: PRINT AT 20,f: INK 5:" EB
"; INK 5:" T"; AT 21,f: INK 2; " OR
S"; NEXT f
167 PRINT AT 20,29: " AT 21,
29:" FOR f=1 TO 6: BEEP .02
,-35: PRINT AT 20,f: INK 5:" EB
"; INK 5:" T"; AT 21,f: INK 2; " ORS
"; NEXT f
170 GO SUB 8000
171 RESTORE 9500: FOR f=0 TO 48
READ du,no: BEEP du,no: NEXT f
172 PAUSE 4e4: PRINT AT 20,7: "
PRINT AT 20,10: "AB"; AT 21,10
: INK 5;"CD"; PAUSE 15: PRINT AT
20,10: "AF"; PAUSE 15: PRINT AT
20,10: "AB"; PAUSE 15: PRINT AT 2
0,10: "EB"; PAUSE 10: INK 5;"KL";A
T 21,10: INK 5;" KL"; PAUSE 5: P
RINT AT 20,11: INK 7;" I"; AT 21,1
1: " I";
174 FOR f=12 TO 18: PRINT AT 20
, f: " EB"; AT 21, f: INK 5
; " KL"; PAUSE 10: NEXT f: PRINT
AT 21,17: INK 5: PAPER 7: "
175 PAUSE 15: PRINT AT 20,19: I
NK 7: PAPER 5: " "; AT 21,19: "
; INK 6: PAPER 0: AT 20,20: "EF"; AT
21,20: INK 5;"CD"
176 PAUSE 15: PRINT AT 21,20: I
NK 5;" "; AT 20,20: "CD"; AT 19,20
: PAPER 3: INK 6:"EF"
177 PAUSE 15: PRINT AT 20,20: I
NK 5;" "; AT 19,20: PAPER 3;"CD"
; AT 18,20: INK 6:"EF"
178 PAUSE 50: BEEP .5,-20
179 GO SUB 8050
180 PRINT AT 17,20: PAPER 8: IN
K 6;"AB"; AT 18,20: INK 5;"CD"
181 PAPER 8
182 LET x=17: LET y=20
183 PRINT AT 5,13: PAPER 8: INK
7;"GH"; AT 6,13: INK 1;"CO"
190 LET tab(a)=1: DIM q(niv).
DIM p(niv): FOR f=1 TO niv: LET
q(f)=13: LET p(f)=5: NEXT f
200 FOR f=1 TO 2
201 FOR g=1 TO 7
202 FOR h=1 TO 2
500 IF INKEY$="5" THEN GO SUB 1
000
501 IF INKEY$="8" THEN GO SUB 1
000
502 IF INKEY$="6" THEN GO SUB 1
100
503 IF INKEY$="7" THEN GO SUB 1
150
504 LET tps=tps-1: IF tps<=100
THEN BEEP .01,20: IF tps=0 THEN
GO TO 8700
520 NEXT h
530 GO SUB 2000
590 NEXT g
600 NEXT f
999 GO TO 200
1000 LET pos1=ATTR (x,y-1)
1001 LET pos2=ATTR (x+1,y-1)
1002 IF (pos1>7 OR pos2>7) THEN
GO TO 1010
1003 LET y=y-1: PRINT AT x,y: IN
K 6;"AF "; AT x+1,y: INK 5;"IJ "
; RETURN
1010 IF (pos1=38 OR pos1=37) THE
N GO TO 1003
1011 IF pos1=30 THEN GO TO 3000
1049 RETURN
1050 LET pos1=ATTR (x,y+2)
1051 LET pos2=ATTR (x+1,y+2)
1052 IF (pos1>7 OR pos2>7) THEN
GO TO 1060
1053 LET y=y+1: PRINT AT x,y-1:
INK 6;" EB"; AT x+1,y-1: INK 5;"
KL"; RETURN
1060 IF (pos1=38 OR pos1=37) THE
N GO TO 1053
1061 IF pos1=30 THEN GO TO 3000
1099 RETURN
1100 IF y<=20 THEN RETURN
1101 IF x=5 THEN PRINT AT 5,20:
" INK 0: PAPER 4:"oo"; AT 6,20:
" "; BEEP .3,50: PRINT AT 5,20: "
"; AT 9,20: INK 0:"oo": BEEP .3,50
; LET x=9: PRINT AT x,y: INK 6;"
AB"; AT x+1,y: INK 5;"CD": RETURN
1102 IF x=9 THEN PRINT AT 9,20:
" INK 0: PAPER 4:"oo"; AT 10,20:
" "; BEEP .3,50: PRINT AT 9,20: "
"; AT 13,20: INK 0:"oo": BEEP .3,
50; LET x=13: PRINT AT x,y: INK
6;"AB"; AT x+1,y: INK 5;"CD": RET
URN
1103 IF x=13 THEN PRINT AT 13,20
: " INK 0: PAPER 4:"oo"; AT 14,20:
" "; BEEP .3,50: PRINT AT 13,20:
" "; AT 17,20: INK 0:"oo": BEEP
.3,50; LET x=17: PRINT AT x,y: I
NK 6;"AB"; AT x+1,y: INK 5;"CD":
RETURN
1104 IF x=17 AND ok=1 THEN GO TO
5500
1150 IF (y<=20 OR x=5) THEN RETU
RN
```

A SUIVRE...

CALIFE

Profitez de l'absence du calife, pour vous emparer de son fabuleux trésor et devenir calife à la place du calife.

Philippe SCHACK

Le justicier!

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

SUITE DU N°121

```

14490 DATA"B02000012000038014056B0
2060012060038046056J20030012030012
180360000J20030038030012180360000J
30030056015006000360000:"
14500 '----- dessin 24 pani
er d'osier ouvert
14510 DATA"B0100001200003880106001
2060038J20030012030012180360000J20
030038030012000360000:"
14520 '----- dessin 25 font
aine
14530 DATA"B0500000001204602005014
005014804616000000000B03020050010
0101500101400508040200150260461340
4614001502001580100000001001080116
0000150010J15080070014014130410000
B03074056074030086030086056J100801
0050010000360000J1008010005002018
0360000."
14540 DATA"B01080100080130B0108210
0082130D021020F02J3007013001001000
0180000J30092130010010000180000F00
B01076050084050B01076046084046:"
14550 '----- dessin 26 corb
eille
14560 DATA"B02012008000064012030B0
2040008052064040090J20025008014008
180360000J20025064026016180360000J
20026090014008000360000:"
14570 '----- dessin 27 pass
e-partout
14580 DATA"B01006000006024B0100600
8014008B01006006014006J30006030008
006000360000:"
14590 '----- dessin 28 geni
e
14600 DATA"B0800410801003002004003
4032052042070030080040100032084108
J10042120042042350560000B010181360
30136B01058136070136B0104213004212
0J20042130024024220330000J20042120
016016220330000:"
14610 '----- dessin 29 cle
14620 DATA"B01006000006024B0100600
8014008B01006004014004J30006030008
006000360000:"
14630 '----- dessin 30 pann
eau en bois
14640 DATA"B0400000000013008013008
000000000B01000010080010B01000120
080120B01010010010120B010200100201
20B01030010030120B01040010040120B0
1050010050120B01060010060120B01070
010070120:"
14650 '----- dessin 31 pier
re precieuse
14660 DATA"B1001000000001000401601
601602001001000000601008016012016

```

```

014010010000B01000010020010:"
14670 '----- dessin 32 port
e a cle ouverte
14680 DATA"B0504613404615010012210
0000088014088110046138B03054132054
056062056062126B040001340000560480
56048134000134B01000122048122B0100
0068048068B01010122010068B01020122
020068B01030122030068B010401220400
68B01088036100028B01088056100046."
14690 DATA"B01088072100066B0108809
2100086B01088110100104B01054074062
074B01054092062092B01054104062104B
01054120062120B01050070050078B0105
2070052078B01050114050122B01052114
052122B01054056048062:"
14700 '----- dessin 33 port
e a cle fermee
14710 DATA"B0805413601211001201200
0000000122054150054064046056046132
B02046056040056040128B010000240120
36B01000048012054801000068012074B0
1000088012094B01000104012110B02040
074046074054082B020400900460900540
98802040106045106054114."
14720 DATA"B02040120046120054128B0
1012028040056B01012042040068B01012
106040124B01018048018110B010260560
26116B01034062034120:"
14730 '----- dessin 34 coll
re fort ferme
14740 DATA"B1200000001001001006000
0070080070070060070010080000070000
06001002001001000000000B040200200
20060060060060020020020B0102604003
040B01026042030042B0102803802B034
:"
14750 '----- dessin 35 coff
re fort ouvert
14760 DATA"B1200000001001001006000
0070080070070060070010080000070000
06001002001001000000000B040200200
20060060060060020020020B0306006005
0050050030060020:"
14770 '----- dessin 36 cerc
ueil
14780 DATA"B1200004004004004000000
000000040040120080140120140132120
040040040000132080132120:"
14790 '----- dessin 37 pass
age a gauche
14800 DATA"B0805413601211001201200
0000000122054150054064046056046132
B02046056040056040128B010000240120
36B01000048012054801000068012074B0
1000088012094B01000104012110B02040
074046074054082B020400900460900540
98802040106046106054114B0101405604
0056:"
14810 '----- dessin 38 tres
or du calife
14820 DATA"B0702203004803004403403
8034034030030034026034022030B04032
036044036040040036040032036:"
14830 '----- dessin 39 livr
e

```

VITE! VITE!
IL S'EST ENFUI
PAR LÀ!

AMSTRAD

Qui viole un
oeuf, doit savoir
pouponner.



```

14840 DATA"B0703800001200000002000
0030022030038010012010000030801012
000012010B01034000034010B010160040
30004B01016008030008:"
14850 '----- dessin 40 cass
ette fermee
14860 DATA"B1600001403001403000000
000000020030050040050050040050020
0300000300200500400500340300140300
20020030010030B01040050020030:"
14870 '----- dessin 41 cass
ette ouverte
14880 DATA"B0902001405001405000002
0000200440140440040340004024014014
020014B0700340500140500000700200
700340340340240404024048B0504001404
0064034064014044020044040064B01020
014040034:"
14890 '----- dessin 42 pann
eau brule
14900 DATA"B0400000000013008013008
000000000801000120080120802000010
010010010120B02010030020030020120B
02020050030050030120B0203007004007
0040120B02040060050050050120B02050
050060050060120B020600400700400701
20B02070030080030080120:"
14950 FOR b=1 TO 10:PRINT des$(19,
b);";":NEXT:PRINT"*****";
STOP
14960 RESTORE 10800:INPUT x:FOR c=
1 TO x:READ a$:NEXT:PRINT a$:GOTO
14960
14970 RESTORE 10800:INPUT b$:FOR c
=1 TO nac:READ a$:IF INSTR(a$,b$)
0 THEN PRINT c;"-";a$
14975 NEXT:GOTO 14970
14980 RESTORE 10800:FOR c=1 TO nac
:READ a$:FOR n=1 TO LEN(a$):IF MID
$(a$,n,1)<>UPPER$(MID$(a$,n,1)) TH
EN PRINT"L'action ";a$;"No";c;"co
mporte une minuscule a la position
";n
14985 NEXT:NEXT:STOP
15000 '----- dessin
de l'objet pointe
15010 IF eff THEN coul=0 ELSE coul
=1
15050 x1=1
15060 RESTORE 10200:FOR x=1 TO a:R
EAD x1$:NEXT
15070 IF x1$="" THEN RETURN
15090 IF MID$(x1$,x1,1)="" THEN 15
150
15100 v=ASC(MID$(x1$,x1,1))-64
15110 n=VAL(MID$(x1$,x1+1,2))
15115 e=x1:e$=x1$
15120 ON v GOSUB 21000,22000,23000
,24000,25000,26000,27000,28000,290
00,29500
15125 IF v(<)6 THEN coul=1
15126 IF eff THEN coul=0
15130 x1=e+3
15140 GOTO 15090
15150 RETURN
13999 '-----

```

```

20000 '----- dessin
de la salle en cours (2)
20003 IF eff THEN coul=0 ELSE coul
=1
20005 DRIGIN 0,128,0,640,400,128:C
LG
20010 FOR x=1 TO 10
20020 x1=1
20030 RESTORE 12000:FOR a2=1 TO 10
*(pic-1)+x:READ x1$:NEXT
20035 IF x1$="" THEN RETURN
20040 IF MID$(x1$,x1,1)="" OR MID$(
x1$,x1+1,1)="" THEN 20090
20045 IF MID$(x1$,x1,1)="" THEN 20
100
20050 v=ASC(MID$(x1$,x1,1))-64
20060 n=VAL(MID$(x1$,x1+1,2))
20065 e=x1:e$=x1$
20070 ON v GOSUB 21000,22000,23000
,24000,25000,26000,27000,28000,290
00,29500
20074 x1=e+3:IF v(<)6 THEN coul=1
20075 IF eff THEN coul=0
20080 GOTO 20040
20090 NEXT
20100 RETURN
21000 '----- appel dessi
n (portes,escaliers,...)
21010 xx=VAL(MID$(e$,e+3,3)):yy=VA
L(MID$(e$,e+6,3))
21015 ORIGIN xx,yy
21020 x1=x1+6
21030 FOR i=1 TO 10 'entree 2 ---
21033 w=1
21035 RESTORE 14000:FOR a1=1 TO 10
*(n-1)+i:READ f$:NEXT
21036 IF MID$(f$,w,1)="" OR MID$(f
$,w,1)="" THEN 21110
21037 IF MID$(f$,w,1)="" THEN 2150
0
21038 u=ASC(MID$(f$,w,1))-65
21040 f=VAL(MID$(f$,w,1,2))
21041 e=w:e$=f$:g1=n:n=f:IF eff TH
EN coul=0
21042 ON u GOSUB 22005,23000,24000
,25000,26000,27000,28000,29000,295
00
21045 IF eff THEN coul=0
21050 w=e+3:e=x1:e$=x1$:n=g1
21090 IF MID$(f$,w,1)="" OR MID$(f
$,w,1)="" THEN 21110
21100 IF MID$(f$,w,1)="" THEN 215
00
21105 GOTO 21036
21110 NEXT
21500 e$=x1$:e=x1:RETURN
22000 ORIGIN 0,128,0,640,400,128
22005 PLOT VAL(MID$(e$,e+3,3)),VAL
(MID$(e$,e+6,3)),coul:e=e+6
22010 FOR k=1 TO n
22020 DRAW VAL(MID$(e$,e+3,3)),VAL
(MID$(e$,e+6,3)),coul

```

Suite page 26

VIC 20

Suite de la page 2

```

1200 IFR=1THENGOSUB600:RETURN
1205 POKEP,32:POKEP-22,21:POKEP+30
720,4:POKEP-44,20:FORT=1T080:NEXT:
POKES,220
1210 IFZ=209THEN1300
1220 POKEP-44,32:RETURN
1230 PRINT"*****"
1240 RETURN
1300 POKEP-44,32:POKEP-22,U:POKEP,
U1:D=0:E=0
1310 B=INT(RND(1)*3)+1:IFB=DTHEN13
10
1315 E=E+1
1320 ONEGOSUB1350,1360,1370
1325 IFE=4THEN1380
1330 GOTO1310
1335 V=B:RETURN
1360 W=B:RETURN
1370 X=B:IFX=VORX=WTHERE=E-1:PETUR
N
1390 P3=PEEK(P-66):IFP3=22ANDV<1T
HEN1400
1395 IFP3=23ANDW<1THEN1400
1399 IFP3=24ANDX<1THEN1400
1395 GOTO1450
1400 I=P-2:POKEI,27:R=1:RETURN
1450 PRINT"*****PT:TT
1470 CLR:POKE36879,125:U=32:U1=32:
U2=21:U3=20:P=8125:0=P-1:12=1:AA=1

```

```

1480 TT=PEEK(7687)-48:PA=PEEK(7684
)-48:PB=(PEEK(7683)-48)*10:PC=(PEE
K(7682)-48)*100
1485 PD=(PEEK(7681)-48)*1000:PT=PD
+PC+PB+PA
1505 X=18:Y=4:I=7680+X+22*Y:U5=32:
Y2=20:Y2=5:T=90:Z=1:POKE36878,15:S
=36876
1510 PRINT"***** KKKKKKKKK KKKK
KKKKK ***** KKKKK KKKKK *****
KKKKKKKK KKKKKK "
1515 PRINT"***** KKK KKKKKKK KKK
***** KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK KKKKKKKK
KKKKKKKKKKKKK"
1520 POKE38497,2:POKE38475,2:POKEP
,U2:POKEP-22,U3
1525 FORT=1T02000:NEXT
1530 POKES,0:IFG=10THEN2000
1533 PRINT"*****PT:PRINT"TT:"TT:P
RINT"AA:"G
1535 ONZGOSUB1780,1790,1785
1540 P1=PEEK(197):P2=-(1*(P1=20)+2
*(P1=19)+3*(P1=11)+4*(P1=35)+5*(P1
=17)+6*(P1=32))
1550 IFPEEK(P+22)<>19ANDP2=4THENP2
=0
1555 IFPEEK(P-44)<>19ANDP2=3THENP2
=0
1560 IFPEEK(P+22)=32THEN700
1565 IFY2<8ANDP2=6THENP2=0
1570 T=T+1:IFT=80THEN1800
1575 ONP2GOSUB1600,1610,1620,1630,
1660,1700
1585 ONI2GOSUB1720,1715
1590 GOTO 1530
1600 Q=P:P=P+1:X2=X2+1:U2=21:U3=20
:GOTO1640
1610 Q=P:P=P-1:X2=X2-1:U2=23:U3=22
:GOTO1640

```

```

1620 Q=P:P=P-22:Y2=Y2-1:U2=25:U3=2
4:GOTO1640
1630 Q=P:P=P+22:Y2=Y2+1:U2=25:U3=2
4
1640 IFP=WTHEPOKES,220:POKEP,32:T
=90:Z=1:G=G+1:PT=PT+50
1645 POKES,180:POKE0,U:POKE0-22,U1
:U=PEEK(P):U1=PEEK(P-22)
1650 POKE30720+P,2:POKE30698+P,2:P
OKEP,U2:POKEP-22,U3:RETURN
1660 POKES,140:IFU2=23THEN1680
1665 Q=P:P=P+2:X2=X2+2
1670 ROKE30697+P,2:POKE30675+P,2:P
OKE0,U:POKE0-22,U1:U=PEEK(P-23):U1
=PEEK(P-45)
1675 POKEP-23,U2:POKEP-45,U3:FORT1
=1T060:NEXT:Q=P-23:U2=21:U3=20:GOT
01640
1680 Q=P:P=P-2:X2=X2-2
1685 POKE30699+P,2:POKE30677+P,2:P
OKE0,U:POKE0-22,U1:U=PEEK(P-21):U1
=PEEK(P-43)
1690 POKEP-21,U2:POKEP-43,U3:FORT1
=1T060:NEXT:Q=P-21:U2=23:U3=22:GOT
01640
1700 IFE=12THENRETURN
1705 H=180:V=P:FORT1=1T06:POKES,H:
POKE30720+V,2:POKEV,19:V=V-22:H=H+
10:NEXT
1710 E=E+1:U=19:U1=19:RETURN
1715 I2=1:RETURN
1720 POKES,150:A=X-X2:B=Y-Y2:X1=X:
Y1=Y:IFA=<0ANDB>=0THEN1730
1722 IFA=<0ANDB>=0THEN1733
1724 IFA<0ANDB>=0THEN1736
1726 IFA<0ANDB<0THEN1739
1728 RETURN
1730 X=X-1:IFPEEK(I-22)=19ANDB<0TH
ENX=X+1:Y=Y-1

```

```

1731 GOTO1740
1733 X=X-1:IFPEEK(I+22)=19ANDB<0TH
ENX=X+1:Y=Y+1
1734 GOTO1740
1736 X=X+1:IFPEEK(I-22)=19ANDB<0TH
ENX=X-1:Y=Y-1
1737 GOTO1740
1739 X=X+1:IFPEEK(I+22)=19ANDB<0TH
ENX=X-1:Y=Y+1
1740 IFPEEK(I+22)=32THENX=X1:Y=Y1:
Y=Y+1
1744 I3=I:I2=2:I=7680+X+22*Y:IFPEE
K(I)=210RPEEK(I)=23THEN700
1750 POKEI3,U5:POKE30720+I3,U6:U5=
PEEK(I):U6=PEEK(30720+I):POKE30720
+I,0:POKEI,27:RETURN
1780 N=INT(RND(1)*373)+88:W=7680+N
:IFPEEK(W+22)=11THENZ=2
1783 RETURN
1785 RETURN
1790 POKES,250:POKE30720+W,4:POKEW
,1:T=0:Z=3:RETURN
1800 POKE36877,128:POKEW-23,2:POKE
W-22,3:POKEW-21,4:POKEW-1,5:POKEW+
1,6:POKEW,41
1805 D=6:FORS=1T0140:POKE36865,PEE
K(36865)+D:D=D:NEXTC:Z=1
1810 J=32:POKEW-23,J:POKEW-22,J:PO
KEW-21,J:POKEW-1,J:POKEW,J:POKEW+1
,J
1815 W=W+20:FORF=1T05:POKEW,J:W=W+
1:NEXT
1820 POKE36877,0:GOTO1575
2000 PRINT"***** BRAVO":GO
T02010
2005 PRINT"*****"
2010 PRINT"*****PT:3POINTS"
2030 INPUTA:IFA="0"THENRUN
2040 GOTO2030

```


GLAÇON

Difficile et glaciale entreprise que de rassembler les diamants dispersés sur une banquise peuplée de gloutons voraces...

François MASTALERZ

Mode d'emploi : Ce jeu qui occupe presque 7 Ko, tourne sur version de base par suppression des REM. Avant lancement, faites FSET 100. Les règles sont incluses. Sachez que vous disposez de 3 vies et d'un temps quelque peu limité, figuré par le sablier à droite de l'écran. En ligne 3080, le signe "!" inverse, correspond au signe "yen" (GRPH + " ?").



```
0 *****
1 *
2 * GLACON
3 * Pour CANON X-07 ( U.BK )
4 *
5 * MASTALERZ Francois
6 *
7 *****
8 CONSOLE 0,1:GOSUB 1000
10 CLS:PRINT*PRINT*VOULEZ-VOUS LA REGLE
DU JEU ( O/N ) ?
11 IS=INKEY:IF IS=""THEN 11
12 IF IS(">") THEN 60
13 CLS:LOCATE 3,0:PRINT*PRESENTATION*:EF
=0
14 PRINT:PRINT*Vous "CHR$(128)" !GLOUT
ON "CHR$(130)
15 PRINT*Glaçon "CHR$(129)" !Diamant "CH
R$(131):PSET (20,31)
16 GOSUB 7000:PRINT* Vous devez"
17 PRINT* rassemblez", " les trois di
amants"
18 PRINTTAB(8)CHR$(131)CHR$(131)CHR$(131
):GOSUB 7000
20 PRINT* ATTENTION...!
21 PRINT*Le GLOUTON vous", " poursuit po
ur vous
devorer...!!!!"
22 GOSUB 7000
24 PRINT*Et le temps joue
contre vo
us ...":GOSUB 7000
26 PRINT*Déplacements, " :CA=230:GOSUB 75
00
28 LOCATE 9,2:PRINT*Touchez*!:LOCATE 9,3
:PRINT* curseur" !
30 GOSUB 7000
32 CA=224
34 PRINT*Pour pousser un
glaçon ou u
n diam
":GOSUB 7500
38 LOCATE 8,3:PRINT*avec F6*!:CA=230
40 GOSUB 7000
42 PRINT*Echanger votre position avec un
diam
":TAB(8)*avec SPACE" !
44 GOSUB 7500
46 GOSUB 7000
48 PRINT*Vous pouvez écraser le GLOUTON
en poussant les glaçons vers lui ...." !
50 GOSUB 7000
52 LOCATE 5,2:PRINT*GOOD LUCK !":GOSUB
7000
59 **** INITIALISATION ****
60 CLS:R=RDND(0):GOSUB 3000:K=1:ONERRORGOT
06000
65 INIT#1,"Score":INPUT#1,GW,NS
70 VI=3:LOCATE 0,3:PRINT*Difficulte (1/5)
?"
75 IS=INKEY:IF IS("1 ORIS">5)THEN 75ELSE I
=VAL(IS)
81 PRINT,"RECORD ":GW,"detenu par "NS#1
85 FOR G=0TO400:NEXT
89 **** DEBUT DU JEU ****
90 CLS:GOSUB 2000:CONSOLE,,0,0:TO:U=0:P
=0:R=0:TE=0:LINE(115,0)-(115,31)
95 LINE(119,0)-(119,31):LINE-(115,31)
100 TE=TE+.1+DI/25:LINE(116,TE)-(118,TE)
:IFTE>31THEN 700
101 **** SAISIE CLAVIER ****
102 S=STICK(0):IF S=0THEN 600
105 IFSTRIG(1)ANDSMOD2THEN 200
106 IFSTRIG(0)THEN 500
107 **** DEPLACEMENT GUS ****
110 A=X+D(S):B=Y+C(S)
120 A=A-(A(0)+A(18)):B=B-(B(0)+(B(3)
130 IFSCREEN(A,B)<32THEN 600
140 LOCATEX,Y:PRINT "!:X=A:Y=B:LOCATEX,
```

```
Y:PRINTCHR$(128);
145 BEEP29,1:GOTO600
199 ***** POUSSER ****
200 IFX(2ANDS=7THEN 600
210 IFX(17ANDS=3THEN 600
220 IFY(2ANDS=1THEN 600
230 IFY(1ANDS=5THEN 600
240 V=X+D(S):W=Y+C(S):IFSCREEN(V,W)=32TH
EN 600
250 A=V+D(S):B=W+C(S)
260 IFA(OORA)18ORB(OORB)3THEN 600
270 BEEP9,1:O=SCREEN(V,W)
275 IFSCREEN(A,B)<32THEN 350
280 IFD(2)129THEN 300
284 **** POUSSE UN DIAMANT ****
285 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(150+(S-1)/2);
290 LOCATEX,W:PRINT "!:V=A:W=B:LOCATEV,
W:PRINTCHR$(129)!:SC=SC+10
295 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(128)!:GOTO250
299 **** POUSSE UN GLAÇON ****
300 IFO(2)131THEN 350
305 LOCATEX,W:PRINTCHR$(150+(S-1)/2);
310 LOCATEV,W:PRINT "!:LOCATEA,B:PRINC
HR$(131)!:SC=SC+50
315 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(128);
320 IFSCREEN(A-1,B)+SCREEN(A-2,B)=262THE
N 400
330 IFSCREEN(A-1,B)+SCREEN(A+1,B)=262THE
N 400
340 IFSCREEN(A+2,B)+SCREEN(A+1,B)=262THE
N 400ELSE 600
350 IFSCREEN(A,B)<3000RD=131THEN 600
359 **** GLISSEMENT GLAÇON ****
360 LOCATEV,W:PRINT "!:LOCATEX,Y:PRINC
HR$(150)
370 FORE=1TO5:LOCATEA,B:PRINTCHR$(130)!:
LOCATEA,B:BEEP0,2:BEEP1,2
380 PRINTCHR$(129)!:BEEP45,1:NEXT:SC=SC+
150
385 IFA-I+B-J=0THEN U=1ELSE P=1
390 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(128)!:GOTO100
399 **** DIAMANTS ALIGNES ****
400 OUT243,0:OUT244,78:FORG=50TO255STEP3
:OUT 242,G
402 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(128)!:LOCATEX,Y:
OUT 242,305-G:PRINTCHR$(150)!:
410 NEXT:SC=SC+250+(31-TE)*100:OUT 244,0
420 PRINTCHR$(11)!", " --- Score*INT(SC)---",
" --- Vies*VI ---"
430 IFSC>1000*(9-DI)THEN K=0
450 DI=DI+.3:FORG=0TO600:NEXT:GOTO90
499 **** ECHANGER POSITION DIAMANT ****
500 A=X+D(S):B=Y+C(S)
510 IFA(OORA)18ORB(OORB)3THEN 600
520 IFSCREEN(A,B)<3131THEN 600
530 LOCATEA,B:PRINTCHR$(128)!:LOCATEX,Y:
PRINTCHR$(131)
540 C=A:D=B:A=X:B=Y:SC=SC+100:X=C:Y=D:GO
TO 320
599 **** DEPLACEMENT 1er GLOUTON ****
600 IFRND(1)<1-DI/10THEN 900
602 IFU=1THEN T+1:BEEP40+T,1:IFT>9THENG
OSUB 2100:U=0:T=0:GOTO900ELSE 900
605 DX=I-X:DY=J-Y:S=INT(RND(1)*9):F=0
610 IFABS(DX)<ABS(DY)THEN B=J-SGN(DY):A=I
ELSE A=I-SGN(DX):B=J
620 IFSCREEN(A,B)=128THEN 650
625 IFSCREEN(A,B)=32THEN 650
630 S=(S+1)MOD 9:A=I+D(S)
635 B=J+C(S):F=F+1:IFF>9THEN LOCATE I,J:PR
INT " !:GOSUB 2100:F=0
640 IFA(OORA)18ORB(OORB)3THEN 630ELSE 620
645 IFSCREEN(A,B)<32ANDSCREEN(A,B)<128
THEN 630
```

```
650 LOCATE I,J:PRINT " !:I=A:J=B:LOCATE I,
J:PRINTCHR$(130) !
660 BEEP1,1:IF( <>X DRK <>Y)THEN 900
699 **** VOUS EST BOUFFE ****
700 FORG=6TO255STEP2:CIRCLE(X*6+2,Y*8+3),
G:BEEP9,1:NEXT:TE=0
710 VI=VI-1:IFVI<0THEN 800
719 **** FIN DU JEU ****
720 CLS:PRINT*Score*!:INT(SC):IFSC<90THEN
760
730 PRINT*RECORD BATTU..":INPUT*Votre n
om*!NS
740 INIT#1,"Score":PRINT#1,INT(SC),NS
760 PRINT*Une autre partie ?
770 IFTKEY("O")THEN RUN
780 IFTKEY("N")THEN CLS:ENDELS 770
799 **** C'EST REPARTI POUR UN TOUR ***
800 CLS:PRINT*Score*!:INT(SC)
810 PRINT*Vies !:VI
820 FORG=0TO400:NEXT:GOTO90
899 **** DEPLACEMENT 2eme GLOUTON ****
900 IFRND(1)<1-DI/10THEN 100
902 IFRND(1)<1-DI/10THEN 100
OSUB 2200:P=0:M=0:GOTO100ELSE 100
905 DX=G-X:DY=H-Y:S=INT(RND(1)*9):L=0
910 IFABS(DX)<ABS(DY)THEN B=H-SGN(DY):A=G
ELSE A=G-SGN(DX):B=H
920 IFSCREEN(A,B)=128THEN 950
925 IFSCREEN(A,B)=32THEN 950
930 S=(S+1)MOD 9:A=I+D(S)
935 B=H+C(S):L=L+1:IFL>8THEN LOCATE G,H:PR
INT " !:GOSUB 2200:L=0
940 IFA(OORA)18ORB(OORB)3THEN 930ELSE 920
945 IFSCREEN(A,B)<32ANDSCREEN(A,B)<128
THEN 930
950 LOCATE G,H:PRINT " !:G=A:H=B:LOCATE G,
H:PRINTCHR$(130) !
960 BEEP1,1:IFG<>X DRK <>Y)THEN 100ELSE 700
999 **** DEFINITION CARACTERE ****
1000 RESTORE:FORA=1TO15:READF,F$:FONT$(F
)=F$:NEXT:RETURN
1100 DATA 128,"*48,48,0,120,180,48,72,72",
129,"*0,0,168,80,168,80,168,0
1200 DATA 130,"*112,248,168,216,248,248,21
6,0
1300 DATA 224,"*0,0,0,0,16,48,120",225,"*
32,112,248,32,0,32,0,168
1310 DATA 226,"*0,0,0,0,64,96,240",227,"*
48,16,0,0,0,0,0
1320 DATA 228,"*0,32,0,32,248,112,32,0",22
9,"*96,64,0,0,0,0,0
1400 DATA 230,"*0,112,96,80,0,16,48",231
,"*0,32,112,248,32,32,0,112
1410 DATA 232,"*0,112,48,80,128,0,64,96",2
33,"*124,48,16,0,8,80,96,112
1420 DATA 234,"*84,112,0,32,32,248,112,32",
235,"*240,96,64,0,128,80,48,112
1999 **** DESSIN DU TERRAIN DE JEU ****
2000 FORA=0TO19*5*(DI MOD 3):V=RDND(1)*19:
W=RDND(1)*4
2010 LOCATE W,W:PRINTCHR$(129)!:NEXT
2020 X=0:Y=0
2030 DATA 0,-1,-1,-1,0,0,1,0,1,-1,-1,-1,0
,-1,-1
2040 RESTORE 2030:FORA=1TO8:READ(A),C(A)
:NEXT
2050 FORA=1TO3
2055 W=INT(RND(1)*4):V=INT(RND(1)*5+A*4)
:IFSCREEN(V,W)=131THEN 2055
2060 LOCATE V,W:PRINTCHR$(131)!:NEXT
2070 LOCATE 0,0:PRINTCHR$(128) !
2080 IFK<0THEN GOSUB 2200
2100 I=INT(RND(1)*15+3):J=INT(RND(1)*4):
```

```
IFSGR((I-X)^2+(J-Y)^2)<3THEN 2100
2105 IFSCREEN(I,J)<32THEN 2100ELSE SREEP1,
5
2110 LOCATE I,J:PRINTCHR$(130)!:A=I:B=J
2120 RETURN
2199 **** ARRIVEE 2eme GLOUTON ****
2200 G=INT(RND(1)*15+3):H=INT(RND(1)*4):
IFSGR((G-X)^2+(H-Y)^2)<3THEN 2200
2205 IFSCREEN(G,H)<32THEN 2200ELSE BEEP1,
5
2210 LOCATE G,H:PRINTCHR$(130)!:A=G:B=H
2220 RETURN
2999 **** PRESENTATION ****
3000 FORX=0TO11:CIRCLE(20,11),X:LINE(20-
X,11)-(17-X,31-(XMOD2)*3):BEEP4,1
3020 LINE(20+X,11)-(17+X,31-(XMOD3)*2):N
EXT
3030 FORI=26TO31:PRESET(I,13):PRESET(I,1
4):NEXT
3040 PRESET(23,7):PRESET(24,7):PRESET(23
,8):PRESET(24,8):PRESET(25,8)
3050 LOCATE 7,0:PRINT*GLAÇON*:CIRCLE(62,8
),1:PRESET(61,8)
3060 PSET(38,15):FORX=1TO7:LINE-(38+X*6,
11+RD(1)*9):NEXT
3070 LINE-(83,31):LINE-(35,31):LINE-(38,
15):RESTORE 3200
3080 FORX=0TO8:READF,F$:FONT$(F)=F$:LOCA
TE I4+(XMOD 3),1+X\3
3090 PRINTCHR$(F)!:BEEP4,1:NEXT
3100 FORX=88TO91:PSET(X,7):NEXT:PSET(89,
6):PSET(90,6)
3110 LOCATE 17,0:PRINT " !:CHR$(131)"" !:LO
CATE 17,1:PRINT " "
3120 LINE(83,17)-(81,18):LINE-(84,19)
3130 EF=1:GOSUB 7000
3140 FORX=1TO4:READF,F$:FONT$(F)=F$:NEXT
:RETURN
3199 **** DEFINITION CARACTERE ****
3200 DATA 140,"*24,8,12,0,4,28,60,124",141
,"*64,64,64,160,224,240,248,248
3210 DATA 142,"*0,0,0,0,0,0,0,143,"*220,
180,100,0,0,4,8,16
3220 DATA 144,"*248,252,252,252,252,0,16,4
8",145,"*0,0,0,0,128,128,64,64
3230 DATA 146,"*32,32,16,8,4,0,0",147,"*8
0,144,72,36,144,72,248,248
3240 DATA 148,"*64,64,32,144,104,60,124
5000 DATA 150,"*48,180,132,120,48,48,72,13
2",151,"*24,24,64,60,112,112,160,160
5010 DATA 152,"*48,48,0,120,180,48,72,72",
153,"*96,96,8,240,56,56,20,20
5999 **** CREATION FICHER SCORE ****
6000 IFERR=24THEN INIT#1,"Score",50,"D":P
RINT#1,0,"CANON":RESUME 2
6010 PRINT*Error*ERR" in ER L:END
6999 **** ATTENTE ****
7000 OUT 243,0:OUT 244,78:FORA=1 TO 5
7005 FOR B=250 TO 50 STEP -5
7010 OUT 242,B:NEXT B
7015 IF THEY(" ") THEN A=9
7020 FOR B=50 TO 250 STEP 5
7025 OUT 242,B:NEXT B:NEXT A:OUT 244,0
7030 IF EF=0 THEN CLS
7040 RETURN
7499 **** DESSIN PAVE CURSEUR ****
7500 LOCATE 3,2:FORA=0 TO 2:PRINTCHR$(C
A+A)!:NEXT
7510 LOCATE 3,3:FORA=0 TO 2:PRINTCHR$(C
A+3+A)!:NEXT:RETURN
```



LE NOMBRE EST BON

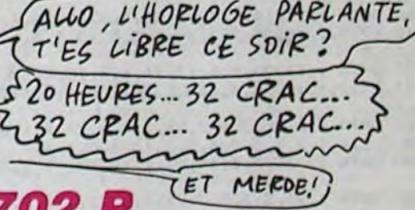
SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
(1) 36 15 91 77
HG puis Envoi.

Eprouvez par quelques savantes opérations, votre puissant esprit calculeur...

Arnaud MENARD

Mode d'emploi : Ce jeu est conçu pour deux joueurs. Après la frappe de ce programme, passez en DEFM 5, puis RUN. Après entrée du prénom des joueurs (< 8 caractères), entrez le nombre de manches (chiffre pair différent de 0). Lors du tirage des 6 plaques, tapez 1, 2, 3 ou 4 (comme à la T.V.). Avant d'entrer les résultats, il est conseillé de noter les plaques, le nombre à chercher et de vérifier les comptes. Un "compte est bon" rapporte 8 points. Celui-ci non réalisé, le joueur dont le résultat est le plus près du compte gagne 6 points. En cas d'égalité, aucun point n'est accordé. Le gagnant est déclaré à la fin du match.

```
LIST
18 VAC:WAIT 30:PR
T"LE NOMBRE ES
T BON!"
28 FOR I=1 TO 10:A
(B)=1:8+B:1:A(B
)=I:8+B:1:NEXT
I
38 A(20)=25:A(21)=
58:A(22)=75:A(2
3)=108
48 PRT"UN INSTANT
S.V.P...":GOS
530:PRT"VOILA"
58 INP"1.e JOUEUR
",Y$:INP"2.e
JOUEUR",Z$
68 INP"COMBIEN DE
MANCHES",M
78 IF M=0:IF M/2=1
NT(M/2) THEN 9
0
88 PRT"IMPOSSIBLE
!":GOTO 60
98 FOR H=1 TO M
108 PRT H:",e MANCH
E"
118 W$=Y$:Y$=Z$:Z$
=W$:R=P:P=Q:Q=R
128 D=23:E=29:F=35:
G=41
138 WAIT 5
148 FOR I=0 TO 5
158 PRT I+1:"e PLA
QUE"
168 GSB 518
178 IF C$="1":D=D+1
:A(I)=A(D):GOTO
220
188 IF C$="2":E=E+1
:A(I)=A(E):GOTO
220
198 IF C$="3":F=F+1
:A(I)=A(F):GOTO
220
208 IF C$="4":G=G+1
:A(I)=A(G):GOTO
220
218 GOTO 168
228 PRT"O.K. !":HE
Y$ I
238 WAIT 30
248 X=INT(RAN#*900
)+108
258 FOR I=0 TO 5:PR
T A(I):FOR J=1
TO 8:NEXT J:N
EXT I:PRT "":X
268 FOR I=0 TO 23:A
(I)=A(I+24):NEX
T I
278 GSB 538
288 FOR I=1 TO 1998
:NEXT I
298 PRT"STOP !",R
ESULTAT":Z$:I
NP "":N
308 IF N=X:Q=Q+0:V$
=Z$:GOTO 368
318 PRT"ET "Y$:I
NP "":0
328 IF O=X:P=P+0:V$
=Y$:GOTO 368
338 IF ABS(X-N)<AB
S(X-O):Q=Q+6:V
=$:GOTO 368
348 IF ABS(X-N)>AB
S(X-O):P=P+6:V
=$:GOTO 368
358 PRT"EGALITE !"
:GOTO 378
368 PRT"BRAVO ":V$
:" !
378 PRT"SCORE DE "
:Z$:"":Y$:Q:"SCOR
E DE "Y$:":P
388 NEXT H
398 IF P>Q:V$=Z$:GO
TO 428
408 IF P<Q:V$=Y$:GO
TO 428
418 PRT"MATCH NUL
```



ANDROID

En affrontant les monstres qui infestent une usine sidérale, mettez à l'épreuve vos hypers circuits d'androïde.

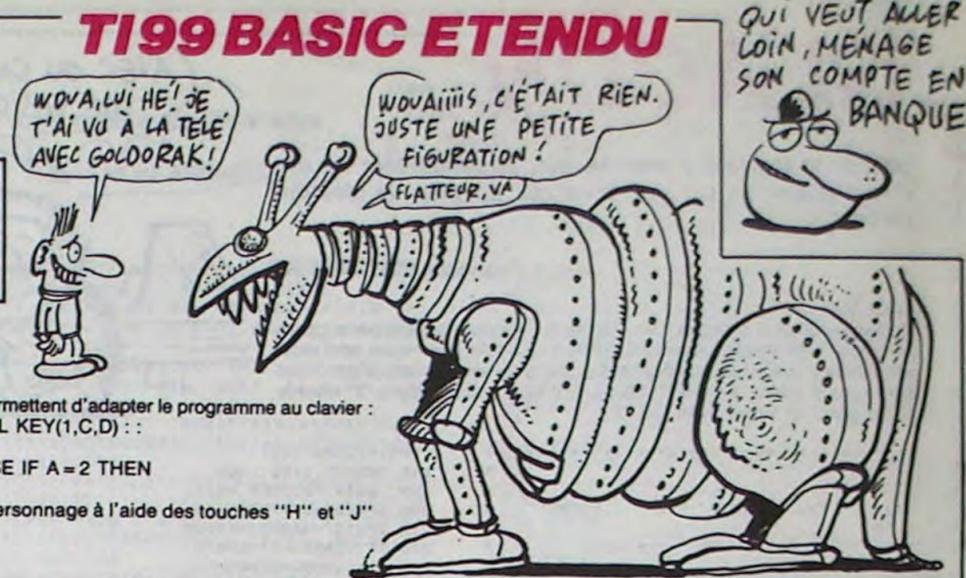
Stéphane LOUISE

Mode d'emploi :

Ce jeu utilise le joystick (commandes droite, gauche et tir pour sauter ou grimper les échelles) et comporte huit tableaux. Vous devez le plus rapidement possible, prendre les points et dévorer les monstres de chaque tableau. Le contact avec les monstres est mortel pour vos circuits d'androïde, si vous n'avez auparavant absorbé une pastille énergétique, qui a le pouvoir de vous rendre invincible pendant quelques instants. Les chutes trop importantes sont également fatales à vos circuits sophistiqués. Vous disposez de trois circuits de rechange, symbolisés par des têtes d'androïde. Chaque circuit grillé vous oblige à parcourir votre tableau. La variable AS de la ligne 1150 contient certains caractères que l'on obtient de la façon suivante :

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

- Tête de robot : FCNT/V
- Sol avec pastilles : CTRL/S
- Sol sans pastilles : CTRL/A
- Vitamine : CTRL/H
Les modifications suivantes, permettent d'adapter le programme au clavier :
700 CALL KEY(2,A,B) : CALL KEY(1,C,D) :
IF C=18 THEN SA=1
705 IF A=1 THEN A=-4 ELSE IF A=2 THEN
A=4 ELSE A=0
Dans ce cas, déplacez votre personnage à l'aide des touches "H" et "J"
et sautez par "Q".



10 OPTION BASE 1

```
20 FOR A=1 TO 5 : N$(A)="....." : :  
NEXT A : N$(1)="STEPHANE" : R(1)=1409  
30 CALL CHAR(127,"000035A7E1B7E")  
40 DATA 7EFFC39999C3FF7E,7EFFC38181C3FF7  
E.FF00B8442244B8,804020100B040201,030507  
010F1F17,171707020202020E,COAOE0B0F0B  
EBEB,EBEBE04040407  
50 DATA 00183C3C18,4040407F7F404040,0202  
02FEFE020202,FF0088888888,030C1016101020  
40,8088874443201F,E0100B6404040202,0111E  
1418204F8  
60 CALL CLEAR : FOR A=128 TO 143 : : REA  
D A : : CALL CHAR(A,AS) : NEXT A : CALL  
SCREEN(2) : FOR A=0 TO 12 : CALL COLOR  
(A,15,2) : NEXT A  
70 CALL COLOR(13,5,2,14,16,2) : DIM POM(  
2,7) : GOTO 1100  
80 DATA 1,23,1,28,9,20,23,1,1,20,11,4,1,  
20,17,5,10,19,28,4,1,18,1,6,9,17,16,1,1,  
18,22,7  
90 DATA 10,17,11,3,1,16,1,2,1,16,9,7,1,1  
4,1,2,1,12,1,3,1,11,5,3,1,9,4,3,1,8,1,2,  
1,4,1,9  
100 DATA 9,1,7,1,1,5,10,2,1,6,12,7,1,7,1  
9,2,9,4,22,1,1,8,21,8,10,4,24,4,1,3,20,9  
1,6,1,2  
110 DATA 0,1,1,23,1,5,5,17,27,-1,15,9,  
1,7,27,-1,5,17,-1,2,20,1  
120 DATA 1,23,1,4,10,20,3,3,1,22,16,2,3,  
21,19,8,1,19,16,7,1,19,27,2,3,18,9,8,1,1  
7,1,7  
130 DATA 1,17,27,2,16,25,4,1,15,23,6,9  
14,9,1,3,14,14,8,9,12,22,1,10,10,14,4,1  
9,3,1  
140 DATA 3,9,4,6,1,9,12,6,3,9,18,3,1,8,2  
4,5,1,6,9,1,9,6,11,1,1,6,18,3,9,6,24,1,1  
6,27,2  
150 DATA 3,5,12,6,1,4,10,4,1,4,27,2,1,3,  
2,1,3,3,6,3,3,20,4,1,3,24,3,1,19,1,5,1  
20,25,4  
160 DATA 0,1,1,23,1,4,3,18,21,-1,13,16  
1,8,4,1,7,27,-1  
170 DATA 1,23,6,3,3,23,9,6,1,21,25,4,3,2  
3,17,7,10,20,17,3,1,21,6,2,1,19,6,2  
180 DATA 3,19,8,3,3,19,14,8,1,18,2,1,3,1  
8,26,2,1,18,28,1,10,17,9,2,3,17,24,2,1,1  
6,5,1  
190 DATA 3,16,6,5,9,16,19,1,3,16,22,2,1,  
16,27,2,1,15,3,1,3,15,15,2,1,15,17,3,1,1  
4,5,2  
200 DATA 3,14,7,4,1,14,11,4,3,14,24,2,1,  
14,26,3,1,12,2,1,1,12,18,7,9,11,8,1,3,11  
1,4,4  
210 DATA 1,10,5,4,3,10,9,5,1,9,3,1,3,9,1  
5,2,1,9,24,5,1,8,5,4,1,7,9,2,3,7,17,2,1,  
7,27,2  
220 DATA 1,6,11,2,3,6,13,2,9,6,25,1,3,5,  
19,2,1,5,21,3,1,5,27,2,3,4,4,4,1,4,8,2,1,  
3,10,3  
230 DATA 3,14,4,1,3,18,6,1,3,26,3,0,1,  
1,1,21,27,3,4,18,14,1,13,10,-1,2,18,1  
240 DATA 3,23,1,5,1,23,6,5,1,23,17,5,3,2  
2,23,5,3,21,17,2,10,19,1,4,3,19,17,2,1,1  
9,25,4  
250 DATA 1,18,1,2,1,18,4,3,1,18,9,2,1,18  
13,1,3,17,21,3,1,17,24,2,1,17,27,2,1,16  
1,2  
260 DATA 1,16,14,1,9,16,26,1,1,15,15,2,3  
15,17,5,1,15,27,2,3,14,1,3,3,13,4,3,1,1  
3,10,4  
270 DATA 1,13,24,5,1,12,14,6,3,12,20,2,3  
1,12,24,2,1,10,26,3,1,8,1,28,1,6,1,2,1,5,  
4,2  
280 DATA 1,6,20,3,9,7,28,1,1,5,21,1,1,5,  
25,1,1,4,7,2,1,3,9,4,3,13,5,0,1,1,1  
290 DATA 22,26,3,3,14,17,1,12,27,-1,7,3,  
1  
300 DATA 1,23,3,5,3,21,1,2,4,21,3,2,3,21  
6,3,3,21,12,3,3,19,6,3,1,20,26,3,1,17,1  
20  
310 DATA 4,17,21,6,1,15,23,6,1,13,8,3,3,  
13,11,2,1,13,23,6,1,11,23,6,1,10,1,7,1,9  
7,1  
320 DATA 1,9,23,6,3,8,11,6,1,8,17,1,1,7,  
23,6,1,6,11,2,3,5,14,3,1,5,23,6,9,4,6,1,
```

```
1,4,11,2  
330 DATA 9,14,28,1,3,4,17,2,3,3,2,5,1,3,  
8,2,3,3,19,4,9,2,17,1,4,4,1,6,1,17,22,7,  
0,1,1,1  
340 DATA 21,1,4,4,14,23,1,9,1,1,7,15,-1,  
4,27,-1  
350 DATA 3,21,15,4,1,21,23,6,1,20,7,5,4,  
19,2,4,1,19,27,2,9,18,22,1,3,17,15,14,1,  
15,3,9  
360 DATA 3,15,12,4,1,14,23,6,3,13,1,3,3,  
12,13,2,1,12,16,5,4,12,21,2,1,12,27,2,3,  
11,1,2  
370 DATA 9,10,2,1,3,10,9,2,4,10,11,2,9,9  
16,1,1,10,27,2,3,9,1,2,1,9,24,1,3,8,15,  
4  
380 DATA 1,8,19,4,1,7,1,5,4,7,6,3,1,6,13  
4,9,6,25,1,10,5,27,5,1,4,2,1,4,4,11,2  
390 DATA 1,4,27,2,1,3,3,4,3,7,2,1,3,11  
9,1,3,25,4,0,1,1  
400 DATA 18,2,5,3,20,27,-1,16,15,1,11,19  
-1,7,15,1,6,1,1  
410 DATA 12,23,5,2,1,23,7,3,3,23,13,3,1,  
22,16,7,12,22,23,6,1,21,1,2,4,21,3,2,12,  
20,27,2  
420 DATA 9,19,24,1,1,18,1,9,12,18,27,2,1  
2,16,2,2,1,16,12,1,3,16,17,6,1,16,23,1,1  
2,16,27,2  
430 DATA 9,15,3,1,12,14,4,2,10,13,17,3,1  
2,12,2,2,1,12,16,3,12,10,4,2  
440 DATA 1,9,16,13,12,8,2,2,12,6,4,6  
450 DATA 1,6,13,1,1,6,20,1,12,4,8,2,1,4,  
22,2,1,3,8,2,1,3,21,8,10,4,27,5,0,1,1,1  
460 DATA 21,1,3,4,21,27,-1,15,17,1,5,8,-  
1  
470 DATA 1,23,27,2,3,22,1,5,1,22,6,2,1,2  
2,27,2,12,21,15,2,1,19,3,5,1,19,12,5,1,1  
7,12,2  
480 DATA 1,18,28,1,1,17,12,2,3,15,11,12,  
12,15,15,2,1,15,17,2,1,14,27,1,1,13,21,2  
12,12,11,10  
490 DATA 1,11,8,1,1,11,28,1,1,10,11,2,4,  
10,3,3,9,16,18,1,9,9,20,1,9,8,7,1,12,8,1  
1,2  
500 DATA 1,8,15,8,1,7,9,1,1,7,27,1,1,6,1  
1,2,4,6,13,2,1,6,21,2,12,19,17,2,0,1,1,1  
510 DATA 21,15,4,3,18,3,1,18,15,-1,11,16  
1,7,15,1  
520 VI=3  
530 VI=3 : SC=0  
540 PTM=SC : RESTORE 80 : IF TA=1 THEN  
RESTORE 120 ELSE IF TA=2 THEN RESTORE 1  
70 ELSE IF TA=3 THEN RESTORE 240 ELSE IF  
TA=4 THEN RESTORE 300  
550 IF TA=5 THEN RESTORE 350 ELSE IF TA=6  
THEN RESTORE 410 ELSE IF TA=7 THEN RES  
TORE 470  
560 IF TA<7 THEN 580  
570 FOR A=0 TO 9 : CALL HCHAR(A*2+3,3,1  
39,2) : NEXT A : FOR A=0 TO 5 : CALL H  
CHAR(3,A*4+8,128) : NEXT A : PTM=PTM+4  
580 READ A,B,C,D : IF A=1 OR A=2 THEN C  
ALL SOUND(100,550,0) ELSE IF A=3 OR A=4 T  
HEN CALL SOUND(100,440,0) ELSE IF A=9 OR  
A=12 THEN CALL SOUND(100,770,0)  
590 IF A=10 THEN CALL SOUND(100,660,0) :  
CALL VCHAR(B,C+2,137,D) : CALL VCHAR(B,  
C+3,138,D) : GOTO 580  
600 IF A=4 THEN CALL DCHAR(B,C+2,D) : GO  
TO 580  
610 IF A=1 THEN PTM=PTM+D  
620 IF A<0 THEN CALL HCHAR(B,C+2,A+127,  
D) : GOTO 580  
630 READ X,Y,NM,PD : FOR A=1 TO NM : R  
EAD POM(1,A),POM(2,A),DMD(A) : NEXT A :  
NM=1  
640 CALL SPRITE(#1,132,13,(X-2)*8-7,(Y+2  
)*8-7) : FOR A=1 TO NM : CALL SPRITE(#A  
+1,140,10,(POM(1,A)-1)*8-6,(POM(2,A)+2)*  
8-6)  
650 LS=0 : PTM=PTM+10 : CALL SOUND(50,  
A*110,0) : NEXT A : MD=13-(TA/2) : TE=M  
D  
660 IF RE=1 THEN RETURN  
670 MD=(PTM-SC)*2 : DISPLAY AT(24,1):US  
ING "SCORE:####" ## HISCORE:#### : SC,RP  
T$(CHR$(127),VI-1),HS
```

```
680 BO=BO-1 : DISPLAY AT(24,1)SIZE(10):  
USING "SCORE:####":SC : SA=0 : TE=TE+1  
: CALL COINC(ALL,E) : IF E=-1 THEN 980  
690 IF TE<MD THEN CALL COLOR(#1,16)ELSE  
CALL COLOR(#1,13)  
700 CALL JOYST(1,A,B) : CALL KEY(1,C,D) :  
IF C=18 THEN SA=1  
710 CALL GCHAR(X,Y+2,C) : CALL GCHAR(X,Y  
+3,D) : IF C=139 AND D=139 THEN SA=1  
720 IF C=128 THEN CALL HCHAR(X,Y+2,129) :  
CALL SOUND(50,440,0) : SC=SC+1  
730 IF D=128 THEN CALL HCHAR(X,Y+3,129) :  
CALL SOUND(50,440,0) : SC=SC+1  
740 IF C=131 THEN A=4 : X=X+1 : CALL S  
OUND(20,550,0)  
750 IF C=130 THEN A=A+2  
760 Y=Y+A/4 : IF Y<1 THEN Y=Y+1 ELSE IF  
Y>27 THEN Y=Y-1  
770 IF SC>PTM THEN 1060  
780 IF SA=1 THEN 840  
790 IF C=32 OR D=32 THEN 930  
800 CALL LOCATE(#1,(X-2)*8-7,(Y+2)*8-7) :  
PM=PM+DM : IF PM<0 THEN DM=-DM : PM=  
1 ELSE IF PM>0 THEN DM=-DM : PM=PM-1  
810 FOR A=1 TO NM : IF DMD(A)=0 THEN 83  
0  
820 CALL LOCATE(#A+1,(POM(1,A)-1)*8-6,(P  
OM(2,A)+2+(PM+DMD(A))*8-6)  
830 NEXT A : GOTO 680  
840 IF Y+A<-1 OR Y+A>29 THEN 800  
850 CALL LOCATE(#1,(X-3)*8-7-((X-3)<0)*2  
55),(Y+2)*8-7) : Y=Y+A/4  
860 CALL SOUND(110,770,0) : CALL LOCATE  
(#1,(X-4)*8-7-((X-4)<0)*255),(Y+2)*8-7)  
870 IF X<4 THEN 890  
880 CALL SOUND(110,880,0) : CALL GCHAR(X  
-3,Y+3,E) : IF E=136 THEN TE=-1 : CALL  
HCHAR(X-3,Y+3,32)  
890 CALL GCHAR(X-2,Y+2,E) : IF E<32 AND  
E<136 THEN X=X-2 : GOTO 800  
900 Y=Y+A/4  
910 CALL LOCATE(#1,(X-3)*8-7-((X-3)<0)*2  
55),(Y+2)*8-7) : CALL SOUND(100,770,0) :  
CALL GCHAR(X-1,Y+2,E) : IF E<32 AND E<  
>136 THEN X=X-1 : GOTO 800  
920 Y=Y+A/4 : CALL LOCATE(#1,(X-2)*8-7,  
(Y+2)*8-7) : CALL GCHAR(X,Y+2,C) : CALL  
GCHAR(X,Y+3,D) : IF C<32 OR D<32 THEN  
800 ELSE LS=2  
930 IF C=131 THEN 800  
940 LS=LS+1 : X=X+1 : CALL SOUND(100,L  
S*110,0) : IF LS>6 THEN 1020  
950 IF X>23 THEN 940  
960 CALL LOCATE(#1,(X-2)*8-7,(Y+2)*8-7) :  
CALL GCHAR(X,Y+2,C) : CALL GCHAR(X,Y+3  
,D) : IF C>127 OR D>127 THEN LS=0 : GOT  
O 800  
970 GOTO 940  
980 FOR A=1 TO NM  
990 CALL COINC(#1,#A+1,16,C) : IF C=-1 T  
HEN 1010  
1000 NEXT A : GOTO 980  
1010 IF TE<MD THEN CALL DELSPRITE(#A+1) :  
CALL SOUND(500,440,0,440,0,440,0) : SC  
=SC+10 : DMD(A)=0 : GOTO 680  
1020 SC=SC-50 : IF SC<0 THEN SC=0  
1030 FOR A=10 TO 1 STEP -1 : CALL SOUND  
(-100,110*A,0) : NEXT A : CALL DELSPRIT  
E(ALL) : VI=VI-1 : IF VI>0 THEN CALL CL  
EAR : GOTO 540  
1040 DISPLAY AT(12,9)BEEP SIZE(11):<BAM  
E OVER> : DISPLAY AT(11,10)SIZE(9):<bb  
bbbbbb> : DISPLAY AT(13,10)SIZE(9):<cc  
cccccc>  
1050 FOR A=1 TO 300 : NEXT A : GOTO 12  
40  
1060 FOR A=1 TO 10 : DISPLAY AT(12,A)SI  
ZE(B):<BRAVO !> : NEXT A : RESTORE 13  
90 : FOR A=1 TO 14 : READ D,F : CALL  
SOUND(D*100,F,0) : NEXT A  
1070 FOR A=1 TO 100 : NEXT A  
1080 DISPLAY AT(1,1):<BONUS:>STR$(BO) :  
DISPLAY AT(24,1)SIZE(10):USING "SCORE:##  
###":SC : SC=SC+10 : BO=BO-10 : CALL  
SOUND(100,-1,0) : IF BO>0 THEN 1080  
1090 TA=TA+1 : IF TA>7 THEN 1340 ELSE C
```

```
ALL CLEAR : CALL DELSPRITE(ALL) : GOTO  
540  
1100 CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(ALL) :  
CALL MAGNIFY(2) : AS=" MR. ANDROID" :  
FOR A=2 TO 12 : CALL SPRITE(#A,ASC(SEG  
(A$,A,1)),14,A*8,A*16) : NEXT A  
1110 CALL SPRITE(#14,132,13,32,191,#15,1  
33,13,48,191,#16,134,13,32,207,#17,135,1  
3,48,207)  
1120 CALL CHAR(98,RPT$(0,14)&"FF",99,"  
FF",60,"010204080B0402010",62,"804020101  
0204080")  
1130 DISPLAY AT(4,21)BEEP:<"HELLO"> : D  
ISPLAY AT(3,22):<bbbbbb> : DISPLAY AT(5,  
22):<cccc> : FOR B=1 TO 3 : FOR A=2 T  
O 13  
1140 CALL COLOR(#A-1,14,#A,13) : CALL SO  
UND(-100,INT(A/2)*110,0) : NEXT A : NEX  
T B  
1150 DISPLAY AT(16,1):<"AND HIS ANDROID  
FACTORY" : AS=RPT$(0,28)&"SCOPYRIG  
HT 1985 BY STEPHANEMUSIQUES:HYMNE A LA J  
DIE DE BEETHOVEN">  
1160 AS=A$&"EXODUS DE ERNEST GOLDTOUTE R  
ESSEMBLANCE AVEC UN LOGICIEL DE  
JA EXISTANT SERAIT PUREMENT FORTUITE...  
PRESSEZ TIR POUR">  
1170 AS=A$&" COMMENCER....." : CALL CH  
AR(64,"3C4299A1A199423C") : A=0 : B=0 :  
RESTORE 1350 : C=0  
1180 A=A+2 : B=B+1 : READ D,F : CALL  
SOUND(D*230,F,0) : DISPLAY AT(24,1):SEG  
(A$,A,28)  
1190 CALL KEY(1,G,H) : IF G<>-1 THEN TA=  
0 : CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(ALL) :  
CALL MAGNIFY(3) : GOTO 530  
1200 IF B=42 THEN RESTORE 1350 : B=1 :  
READ D,F  
1210 IF A<249 THEN 1180  
1220 CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(ALL) :  
CALL MAGNIFY(3) : RE=1 : FOR TA=0 TO 7  
: GOSUB 540 : DISPLAY AT(24,1):<TABLE  
AU:>STR$(TA+1)  
1230 FOR B=1 TO 600 : NEXT B : CALL CL  
EAR : CALL DELSPRITE(ALL) : NEXT TA :  
RE=0 : GOTO 1100  
1240 IF SC>HS THEN HS=SC  
1250 CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(ALL)  
1260 FOR A=1 TO 5 : DISPLAY AT(A+4,1):U  
SING "#####" ##N$(A),R(A) : NE  
XT A : FOR A=1 TO 600 : NEXT A : R  
(B)=SC : N$(B)=N$A  
1320 FOR A=1 TO 5 : DISPLAY AT(A+4,1):U  
SING "#####" ##N$(A),R(A) : NE  
XT A : FOR A=1 TO 600 : NEXT A :  
1330 GOTO 1100  
1340 SC=SC+VI+(VI*100) : DISPLAY AT(24,1  
):<"VOUS AVEZ REUSSI A SORTIR !!> : FOR  
A=1 TO 300 : NEXT A : GOTO 1240  
1350 DATA 2,330,4,440,1,659,4,587,2,440,  
2,523,2,587,2,494,1,392,4,440,1,659,4,78  
4,2,740  
1360 DATA 2,784,2,880,2,740,1,587,12,659  
2,659,2,784,2,988,2,880,1,659,6,659,2,8  
80,1,659  
1370 DATA 2,880,2,988,1,659,8,659,2,587,  
2,659,2,698,2,784,2,659,2,523,2,587,2,65  
9,2,523  
1380 DATA 1,440,12,494,2,659  
1390 DATA 2,330,2,330,2,349,2,392,2,392,  
2,349,2,330,2,294,2,262,2,262,2,294,2,33  
0,4,330,4,294  
1400 SUB DCHAR(B,C,D) : FOR A=0 TO D-1  
: CALL HCHAR(B+A,C+A,131) : NEXT A : : SU  
BEND
```

AMSTRAD

Suite de la page 23

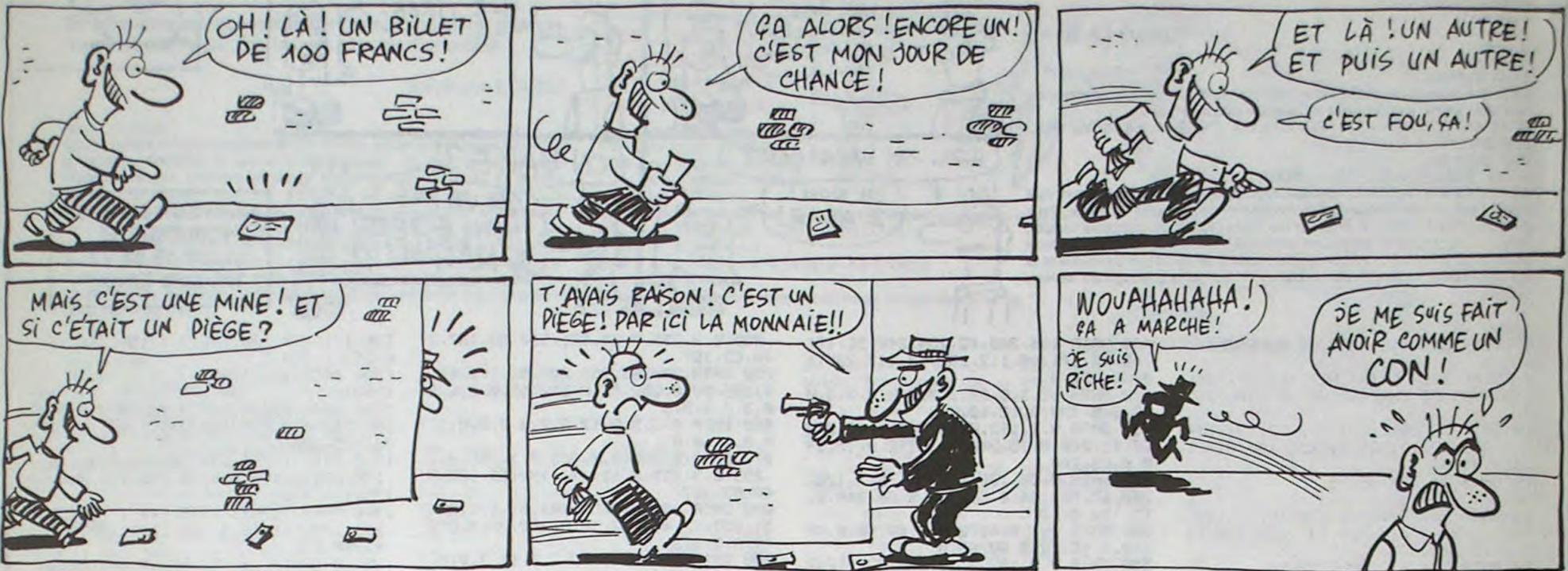
```
22025 e=e+6  
22030 NEXT  
22040 RETURN  
24000 INK n,VAL(MID$(e$,e+3,2)),VA  
L(MID$(e$,e+5,2)) : e=e+4 : RETURN  
25000 PAPER n : RETURN  
26000 coul=n : RETURN  
27000 BORDER n,VAL(MID$(e$,e+3,2))  
 : e=e+2 : RETURN  
28000 SPEED INK n,VAL(MID$(e$,e+3,  
2)) : e=e+2 : RETURN  
29000 ORIGIN 0,128,0,640,400,128 : L  
OCATE 1,1:PLOT 1000,1000,coul:IF N  
OT eff THEN PRINT CHR$(23);CHR$(3)  
;  
29010 TAG:MOVE VAL(MID$(e$,e+4,3))  
,VAL(MID$(e$,e+7,3)):PRINT CHR$(VA
```

```
L(MID$(e$,e+1,3)):e=e+7:TAGOFF  
29020 PEN 1:PRINT CHR$(23);CHR$(0)  
;:RETURN  
29500 cx=VAL(MID$(e$,e+3,3)):cy=VA  
L(MID$(e$,e+6,3)):rx=VAL(MID$(e$,e  
+9,3)):ry=VAL(MID$(e$,e+12,3)):ad=  
VAL(MID$(e$,e+15,3)):aa=VAL(MID$(e  
$,e+18,3)):dep=VAL(MID$(e$,e+21,3)  
)  
29510 PLOT cx+rx*cos(ad),cy+ry*sIN  
(ad):depl,coul:FOR ad=ad TO aa STEP  
n:DRAW cx+rx*cos(ad),cy+ry*sIN(ad  
+depl),coul:NEXT ad:depl=depl+1:TAG  
59998 :-----sous-progr  
ammes-----  
-----  
59999 :-----phrases aleato  
ire-----  
-----  
60000 DATA "Pardon ?","Je ne saisi  
s pas bien","Comment ?","Veuillez  
repete","Excusez moi, je ne compr  
ends pas","Plait-il ?","Ou'entende  
z vous par la ?","Excusez moi, je  
suis dure de la feuille"
```

```
60010 RESTORE 60000:FOR a=1 TO INT  
(RND*8)+1:READ b$:NEXT:PRINT#1,b$:  
pt(2)=-1:pt(3)=-1:RETURN  
60100 DATA<"Impossible","Ca, c'etai  
t pas prévu !","Trouvez autre chos  
e !","J'aurais jamais pense a cela  
","Je ne crois pas qu'on puisse."  
,"Cela n'est pas permis"  
60110 RESTORE 60100:FOR a=1 TO INT  
(RND*6)+1:READ b$:NEXT:PRINT#1,b$:  
pt(2)=-1:pt(3)=-1:RETURN  
60200 DATA<"On ne passe pas a trave  
rs les murs","Les murs sont fragil  
es mais enfin!","Non pas par la !"  
,"Impossible de prendre cette dire  
ction","Vous avez rate la porte"  
60210 RESTORE 60200:FOR a=1 TO INT  
(RND*5)+1:READ b$:NEXT:PRINT#1,b$:  
pt(2)=-1:pt(3)=-1:RETURN  
64000 RESTORE 64090  
64010 FOR n=0 TO 75  
64020 ENV 4,1,13,1,1,0,6,13,-1,5  
64030 ENV 9,5,3,2,9,-1,20,5,-1,2  
64040 READ n,d  
64050 SOUND 12,n,d*3,0,9
```

```
64060 SOUND 2,n*2,d*3,0,4  
64070 SOUND 33,n/2,d*3,0,9  
64080 NEXT:RETURN  
64090 DATA 426,24,426,18,426,6,426  
,24,358,18,379,6,379,18,426,6,426,  
18,451,6,426,48  
64100 DATA 426,24,426,18,426,6,426  
,24,358,18,379,6,379,18,426,6,426,  
18,451,6,426,48  
64110 DATA 358,24,358,18,358,6,358  
,24,284,18,319,6,319,18,358,6,358,  
18,379,6,358,48  
64120 DATA 358,24,358,18,358,6,358  
,24,284,18,319,6,319,18,358,6,358,  
18,379,6,358,48  
64130 DATA 426,24,426,18,426,6,426  
,24,358,18,379,6,379,18,426,6,426,  
18,451,6,426,48  
64140 DATA 426,24,426,18,426,6,426  
,24,358,18,379,6,379,18,426,6,426,  
18,451,6,426,48  
64150 DATA 268,24,319,12,319,12,28  
4,24,358,24,319,12,319,12,478,12,4  
78,12,358,48
```


L'enchantement d'Erik JULIEN pour les séries statistiques, nous vaut l'honneur d'un programme de qualité.



STATISTIQUES

Mode d'emploi :
Toutes les indications nécessaires sont incluses.

COMMODORE 64

SUITE DU N° 121

```

4850 PRINT "COR-SHEPPARD=";B
4860 PRINT "COEFF-PEARSON=";F
4870 GOSUB 11010
4880 PRINT "DESIREZ-VOUS "
4890 PRINT " "
4900 PRINT "LES INDICES DE CO
NCENTRATION ?"
4910 PRINT " "
4920 GET A$: IF A$="N" THEN 5150
4930 IF A$<"O" GOTO 4920
4940 PRINT " "
4950 PRINT "INDICES DE CON
CENTRATION "
4960 PRINT "INDICE DE HIRSCHMA
N "
4970 PRINT "INDICE DE HERFINDHA
LL "
4980 PRINT "MOMENTS SIMPLES:"
4990 PRINT "M1=";S/N
5000 TA=S/N
5010 PRINT "M2=";MD/N
5020 TB=MD/N
5030 PRINT "M3=";U/N
5040 TC=U/N
5050 PRINT "M4=";DQ/N
5060 TD=DQ/N
5070 PRINT " "
5080 PRINT "MOMENTS CENTRES:"
5090 PRINT "U2=";V
5100 B=TC-(3*TB*TA)+(2*(TA^3))
5110 PRINT "U3=";B
5120 G=TD-(4*TC*TA)+(6*TB*(TA^2))-
(3*(TA^4))
5130 PRINT "U4=";G
5140 GOSUB 11010
5150 PRINT "COEFF D'APPLATISSE
MENT ET DE SYMETRIE ?"
5160 PRINT " "
5170 GET A$: IF A$="N" THEN 5340
5180 IF A$<"O" THEN 5170
5190 PRINT " "
5200 PRINT "COEFF D'APPLATISSE
MENT ET DE SYMETRIE "
5210 PRINT "ASYMETRIE:"
5220 MN=((S/N)-X)/K
5230 PRINT "COEFF DE PEARSON A'
=";MN
5240 ER=(B^2)/(V^3)
5250 PRINT "COEFF PEARSON B1="
;ER
5260 TU=SQR(ER)
5270 PRINT "SENS DE LA SYMETRIE
J1=";TU
5280 PO=G/(V^2)
5290 PRINT "APPLATISSEMENT:"
5300 PRINT "B2 DE PEARSON=";PO
5310 DF=PO-3
5320 PRINT "J2 DE FISHER=";DF
5330 GOSUB 11010
5340 PRINT "INDICE DE GINI
ET ENTROPIE ?"
5350 PRINT " "
5360 GET A$: IF A$="N" THEN 5600
5370 IF A$<"O" THEN 5360
5380 PRINT " "
5390 PRINT "REDONNEZ-MOI
LES NI S.V.P."
5400 FOR I=1 TO NV
5410 INPUT "NI=";NB
5420 T1(I)=NB/N
5430 JK=JK+NB
5440 CU=CU+JK*(N-JK)
5450 PV=NB/N
5460 PK=1/(NB/N)
5470 KM=LOG(PK)
5480 QY=QY+(PV*KM)
5490 TY=TY+PV
5500 NEXT I
5510 LO=2*IC*CU
5520 XA=LO/(N^2)
5530 KA=XA/(2*(S/N))
5540 PRINT " "
5550 PRINT "INDICE DE G
INI=";KA
5560 PRINT " "
5570 PRINT "COEF D'ENTROPI
E=";QY
5580 PRINT " "
5590 GOSUB 11010
5600 GOTO 10010
5610 :
6000 REM AJUSTEMENT D'UNE SERIE ST
ATISTIQUE
6005 :
6010 PRINT " "
6020 POKE 53280,0:POKE53281,2
6030 PRINT "AJUSTEMENT EXPO
NTEI ET PUISSANCE"
6040 PRINT " "
6050 DINT1(50),T2(50),T3(50),T4(50
),T5(50),T6(50),T7(50),T8(50),T9(1
0)
6060 INPUT "COMBIEN DE VAL
EURS " ;NV
6070 FOR I=1 TO NV
6080 PRINT "VALEUR N°:";I:PRINT "
"
6090 INPUT "XI";J
6100 INPUT "YI";NB
6110 T1(I)=J
6120 T2(I)=NB
6130 T3(I)=LOG(J)/LOG(10)
6140 T4(I)=LOG(NB)/LOG(10)
6150 T5(I)=J^2
6160 T6(I)=(LOG(NB)/LOG(10))^2
6170 T8(I)=(LOG(J)/LOG(10))^2
6180 T7(I)=J*(LOG(NB)/LOG(10))
6190 S=S+J
6200 N=N+(LOG(NB)/LOG(10))
6210 D=D+(LOG(J)/LOG(10))
6220 G=G+(J^2)
6230 M=M+(LOG(NB)/LOG(10))^2
6240 U=U+(LOG(J)/LOG(10))^2
6250 B=B+(J*(LOG(NB)/LOG(10)))
6260 XC=XC+(LOG(J)/LOG(10))*(LOG(
NB)/LOG(10))
6270 NEXT I
6280 PRINT "POKE 53280,0:POKE 53
281,0
6290 PRINT "AJUSTEM
ENT EXPONENTIEL"
6300 PRINT " "
6310 PRINT "AJUSTEMENT
PUISSANCE"
6320 PRINT " "
6330 GET A$: IF A$="2" GOTO 8010
6340 IF A$<"1" THEN 6330
6500 :
7000 REM AJUSTEMENT EXPONENTIEL
7005 :
7010 PRINT "POKE 53280,0:POKE 53
281,2
7020 V=(G/NV)-((S/NV)^2)
7030 E=SQR(V)
7040 L=(B/NV)-((S/NV)*(N/NV))
7050 PRINTTAB(7) "AJUSTEMENT EXPO
" NENTIEL"
7060 PRINT " "
7070 PRINT " "
7080 PRINT "X=";S/NV
7090 PRINT " "
7100 PRINT "Y=";N/NV
7110 PRINT "V(X)=";V
7120 PRINT "ECART-TYPE DE X:
";E
7130 PRINT "COV(XY)=";L
7140 PRINT "RESULTATS INERMEDIA
IRES "
7150 PRINT "SOMME DES : XI ="
;S
7160 PRINTTAB(12) "LOG YI=";N
7170 PRINTTAB(12) "XI^2 =" ;G
7180 PRINTTAB(12) "XI*(LOG YI)=" ;B
7190 GOSUB 11010:WAIT 197,64
7200 PRINT "POUR LA SUITE APP
UYEZ SUR 'F1'"
7210 PRINT " "
7220 GET A$: IF A$<" " THEN 7220
7230 PRINT " "
7240 PRINT "DROITE D'AJ
USTEMENT"
7250 PRINT " "
7260 A=L/V
7270 PRINT "COEFF DIRECTEUR E
ST=";A
7280 O=(N/NV)-(A*(S/NV))
7290 PRINT " "
7300 PRINT "LA DROITE D'AJUST
EMENT EST:"
7310 PRINT "LOG Y=";A;" X +";
O
7320 M=(10^A)
7330 Z=(10^O)
7340 PRINT "Y=(M*(X))^Z"
7350 GOSUB 11010
7360 GOTO 10010
7500 :
8000 REM AJUSTEMENT PUISSANCE
8005 :
8010 PRINT " "
8020 POKE 53280,0:POKE 53281,2
8030 PRINTTAB(8) "AJUSTEMENT PUIS
SANCE"
8040 PRINT " "
8050 PRINT " "
8060 PRINT "X=";D/NV
8070 PRINT " "
8080 PRINT "Y=";N/NV
8090 LM=(U/NV)-((D/NV)^2)
8100 PRINT "V(X)=";LM
8110 PM=SQR(LM)
8120 PRINT "ECART-TYPE DE X:
";PM
8130 JU=(XC/NV)-((D/NV)*(N/NV))
8140 PRINT "COV(XY)=";JU
8150 PRINT "RESULTATS INERMEDIAI
RES "
8160 PRINT "SOMME DES : XI*YI="
;XC
8170 PRINTTAB(12) "XI^2 =" ;U
8180 PRINTTAB(12) "YI^2 =" ;M
8190 GOSUB 11010:WAIT 197,64
8200 POKE 214,22:PRINT:PRINT "
APPUYEZ SUR 'F1' POUR CONTINUER "
8210 POKE 214,24:PRINT:PRINT " "
8220 GET A$: IF A$<" " THEN 8220
8230 PRINT " "
8240 TY=JU/LM
8250 KO=(N/NV)-(TY*(D/NV))
8260 PRINT "DROITE D'A
JUSTEMENT"
8270 PRINT " "
8280 PRINT "COEFF DIRECTEUR
EST=";TY
8290 PRINT " "
8300 PRINT "LA DROITE D'AJU
STEMENT EST:"
8310 PRINT "LOG Y=";TY;"LOG X
+";KO
8320 FT=(10^KO)
8330 PRINT "Y=(X^TY)^FT"
8340 GOSUB 11010
8350 GOTO 10010
8500 :
9000 REM PRESENTATION
9005 :
9010 PRINT "POKE53280,0:POKE532
81,0:HC$=" " :HC$=" "
9020 FORK=1 TO 5:HC$=HC$+H0$:PRINTHC
$
9030 FORI=1 TO 11:READP$:PRINTP$;
9040 NEXTI:RESTORE:NEXTK
9050 RETURN
9060 DATA " "
9070 DATA " "
9080 DATA " "
9090 DATA " "
9100 DATA " "
9110 DATA " "
9120 DATA " "
9130 DATA " "
9140 DATA " "
9150 DATA " "
9160 DATA " "
9500 :
10000 REM RE 'UNE AUTRE SERIE'
10005 :
10010 POKE214,22:PRINT:PRINT "
UNE AUTRE SERIE ?"
10020 PRINT " "
10030 GET A$: IF A$="N" THEN SYS 6473
8
10040 IF A$<"O" GOTO 10030
10050 RUN 1160
10060 :
11000 REM APPEL ROUTINE IMPRIMANTE
11005 :
11010 POKE214,22:PRINT:PRINTTAB(7)
"REDITION RESULTATS (0/N) ?"
11020 GET A$: IF A$="N" THEN RETURN
11030 IFA$<"O" THEN 11020
11040 GOSUB 12000:RETURN
11050 :
12000 REM ROUTINE RECOPIE D'ECRAN
12005 :
12010 OPEN1,3:OPEN2,4
12020 PRINTCHR$(19);:FOR I=0 TO 21
12030 FORJ=0 TO 39
12040 GET#1,X$:PRINT#2,X$;:NEXTJ:N
EXTI
12050 CLOSE 1 :CLOSE 2
12060 RETURN

```

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur COMMODORE

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

ZX 81 -- 55 56 61 66 71 76 81 86
91 95 100 105 110 114 118
COMMODORE -- 60 65 70 75 80 85

90 95 99 104 109 114 118
ORIC -- 57 62 67 72 77 82 87 92 96
101 106 111 115 119
AMSTRAD -- 111 115 119
APPLE -- 58 63 68 73 78 83 88 93
97 102 107 112 116 120
SPECTRUM -- 112 116 120
THOMSON -- 59 64 69 74 79 84 89
93 98 103 108 113 117 121
MSX -- 113 117 121

Le Lundi 27 janvier 1994, après une légère électrocution, Madame Soleil retrouvait ses esprits dans sa salle de bain, un simple problème d'isolement de son sèche-cheveux, mais elle venait d'avoir un rêve prémoniteur : elle savait que le lendemain, un incident d'intérêt international aurait lieu, peut-être la cinquième guerre mondiale, un tremblement de terre au Mont Saint Michel, le rachat d'IBM par Jack Tramiel, une sécheresse à Venise, la fin d'Hebdo-giciel ou encore une bombe atomique sur Hiroshima...

Le mardi 28 janvier, dans l'après-midi, Challenger XXIV explosait dans le ciel de Cap Canaveral, à son bord une centaine de Commodore 64 (ordinateur démodé depuis 13 ans) destinés aux écoliers de Saturne, dans le cadre du plan informatique pour tous. Cet horrible accident aurait pu être évité si la NASA et CBM avaient écouté les conseils de notre voyante.

D'après ce texte, découvert dans un journal ramené par le dernier pilote de la machine à avancer dans le temps que possède votre hebdomadaire préféré, le petit ordinateur sur lequel vous vous excitez le vendredi soir devrait encore exister dans une dizaine d'années grâce à cet excellent cours, vous pourrez alors créer des programmes pédagogiques qui seront vendus sur Saturne (de quoi devenir très riche).

Vous pouvez éventuellement recréer des routines d'affichage, mais je vous conseille d'utiliser les tables mémoire. Votre écran contient 40 caractères par ligne, la première ligne commence en \$0400 mais pour trouver l'adresse de début de la quinzième ligne (par exemple), il y a plus simple que calculer 15x40 ! En ECFO et 00D9 se trouvent les tables d'adresses (LSB et MSB).

En étudiant cette routine ROM vous avez un exemple parfait de cette utilisation. Par l'appel de celle-ci (X contenant le numéro de ligne) vous obtenez le poids faible en D1 et le poids fort en D2.

Maintenant que vous connaissez un peu mieux l'affichage, nous allons pouvoir réétudier la routine de scrolling à gauche du 6 septembre (n° 99). En voici une version légèrement modifiée.

```

C060 A9 00 LDA #000
C062 8D 0E C0 STA $C06E
C065 A9 D8 LDA #D8
C067 8D 0F C0 STA $C06F
C06A AD 06 02 LDA $0286
C06D 8D 00 DC STA $DC00
C070 EE 0E C0 INC $C06E
C073 AD 0E C0 LDA $C06E
C076 D0 F2 BNE $C06A
C078 EE 0F C0 INC $C06F
C07B AD 0F C0 LDA $C06F
C07E C9 DC CMP #DC
C080 D0 E8 BNE $C06A
C082 A9 00 LDA #00
C084 85 FB STA $FB
C086 A9 04 LDA #04
C088 85 FC STA $FC
C08A 85 FE STA $FE
C08C A9 01 LDA #01
C08E 85 FD STA $FD
C090 A2 00 LDX #00
C092 A0 28 LDY #28
C094 B1 FD LDA ($FD),Y
C096 48 PHA
C097 B1 FB LDA ($FB),Y
C099 91 FD STA ($FD),Y
C09B 88 DEY
C09C C0 00 CPY #00
C09E D0 F7 BNE $C097
C0A0 C8 INY
C0A1 68 PLA
C0A2 91 FD STA ($FD),Y
C0A4 A5 FB LDA $FB
C0A6 18 CLC
C0A7 69 28 ADC #28
C0A9 85 FB STA $FB
C0AB 90 02 BCC $C0AF
C0AD E6 FC INC $FC
C0AF A5 FD LDA $FD
C0B1 18 CLC
C0B2 69 28 ADC #28
C0B4 85 FD STA $FD
C0B6 90 02 BCC $C0BA
C0B8 E6 FE INC $FE
C0BA E8 INX
C0BB E0 19 CPX #19
    
```

```

C000 A9 00 LDA #000
C002 8D 0E C0 STA $C00E
C005 A9 D8 LDA #D8
C007 8D 0F C0 STA $C00F
C00A AD 06 02 LDA $0286
C00D 8D 00 DC STA $DC00
C010 EE 0E C0 INC $C00E
C013 AD 0E C0 LDA $C00E
C016 D0 F2 BNE $C00A
C018 EE 0F C0 INC $C00F
C01B AD 0F C0 LDA $C00F
C01E C9 DC CMP #DC
C020 D0 E8 BNE $C00A
C022 A9 00 LDA #00
C024 85 FB STA $FB
C026 A9 04 LDA #04
C028 85 FC STA $FC
C02A 85 FE STA $FE
C02C A9 01 LDA #01
C02E 85 FD STA $FD
C030 A2 00 LDX #00
C032 A0 28 LDY #28
C034 B1 FD LDA ($FD),Y
C036 48 PHA
C037 B1 FB LDA ($FB),Y
C039 91 FD STA ($FD),Y
C03B C8 INY
C03C C0 28 CPY #28
C03E D0 F7 BNE $C037
C040 88 DEY
C041 68 PLA
C042 91 FB STA ($FB),Y
C044 A5 FB LDA $FB
C046 18 CLC
C047 69 28 ADC #28
C049 85 FB STA $FB
C04B 90 02 BCC $C04F
C04D E6 FC INC $FC
C04F A5 FD LDA $FD
C051 18 CLC
C052 69 28 ADC #28
C054 85 FD STA $FD
C056 90 02 BCC $C05A
C058 E6 FE INC $FE
C05A E8 INX
C05B E0 19 CPX #19
C05D D0 D3 BNE $C032
C05F 60 RTS
    
```

JEU

RAYEZ DANS CETTE GRILLE TOUTES LES LETTRES, ET VOUS OBTIENDREZ UNE GRILLE VIERGE !

M	C	N	A	G	U
D	F	B	E	O	I
E	H	G	Z	V	S
K	A	H	C	J	K
X	I	B	O	W	T
L	J	Q	M	P	L
F	Y	N	R	O	P

re écran était modifiée, donc les caractères étaient déplacés dans une zone qui, auparavant, n'en contenait pas ou n'apparaissaient pas à l'écran (car ils étaient de la même couleur que le fond).

À l'adresse \$0286 se trouve le code couleur en cours d'utilisation (il est changé par l'appui sur CONTROL à 1, 2, 3, ..., 8 ou C = 1, 2, 3, ..., 8). Pour remédier aux problèmes de cette mémoire couleur, il faut donc la remplir avec cette valeur contenue en \$0286. C'est le rôle du programme implanté à partir de \$C000. Il est très proche du listing 1 du dernier cours, donc vous n'aurez certainement pas besoin de nouvelles explications. De \$C022 à \$C05E se trouve le programme de décalage. Reportez-vous au paragraphe nommé ESPLIASSIONNESSES du cours correspondant.

Une petite variation : un scrolling à droite. Il est réalisé à l'aide des mêmes astuces que son petit frère vu au-dessus.

```

C200 A5 C5 LDA $C5
C202 C9 40 CMP #40
C204 F0 04 BEQ $C20A
C206 C5 C5 CMP $C5
C208 F0 FC BEQ $C206
C20A 20 00 C0 JSR $C000
C20D A5 C5 LDA $C5
C20F C9 40 CMP #40
C211 F0 F7 BEQ $C20A
C213 A5 C5 LDA $C5
C215 C9 40 CMP #40
C217 F0 04 BEQ $C21D
C219 C5 C5 CMP $C5
C21B F0 FC BEQ $C219
C21D 20 60 C0 JSR $C060
C220 A5 C5 LDA $C5
C222 C9 40 CMP #40
C224 F0 F7 BEQ $C21D
C226 C9 3E CMP #3E
C228 D0 D6 BNE $C220
C22A 60 RTS
    
```

LE MOT SECRET

UN MOT SECRET EST CACHE DANS CETTE GRILLE. POUR LE TROUVER, NOIRCISSEZ TOUTES LES CASES MARQUÉES D'UN POINT !

.
.	S
.	.	E
.	.	.	C	.	.	.
.	.	.	.	R	.	.
.	E	.
.	T

Quand vous appelez une routine d'affichage (comme \$EA13), celle-ci se charge de modifier le code du caractère dans la mémoire écran, mais aussi le code couleur dans la mémoire couleur (formidable !). Dans la précédente version de notre routine d'affichage, seule la mémoire

Pour utiliser ces deux programmes, vous les appelez par un Jump C000 ou un Jump C060. Si les effets de ces programmes ne vous paraissent pas évidents, rendez-vous compte de l'influence de ceux-ci grâce à une nouvelle routine que voici :

```

C000 A5 C5 LDA $C5
C002 C9 40 CMP #40
C004 D0 05 BNE $C00B
    
```

Langage machine... Sur ZX 81

Trois petits tours et puis s'en vont, ainsi font font... 767 petits décalages puis s'en ira, ainsi fera fera fera votre fichier d'affichage... grâce à ce programme destiné aux adultes en bas âge de nos grandes écoles d'informatique et autres établissements d'enseignement supérieur à la moyenne nationale qui, comme chacun sait, assoie le débile moyen entre le débile léger et le débile grave. Mais quelle que soit la catégorie à laquelle vous appartenez : ni honte, ni fierté excessive ! Dans ces colonnes, en effet, nulle trace de sectarisme intellectuel, pas de morgue à l'encontre des smicars du Q.I., des chômeurs de l'encéphale, pas d'avantage de considération pour les stakhanovistes du concept ou les trôneurs du spirital. Non ! Rassurez-vous cher é-lécteur, mon éducation soignée, mon expérience intense, riche et déjà longue de la vie que j'étais par surcroît et paresseusement, ainsi que mes talons de deux centimètres qui me permettent aisément de m'élever au-dessus du débat politique et des partis, tout cela me laisse à penser aujourd'hui qu'aucun électeur ne vaut moins qu'un autre, ni surtout mieux qu'un autre, ni enfin mieux que moi-même. Beaucoup parmi vous chercheront vainement mon nom sur les listes électorales. Inutile : j'ai toujours recours au pseudonyme d'une poudre à laver qui m'assure les suffrages des bonnes ménagères et des hommes célibataires propres. Dois-je avouer ici que je suis l'émminence grise de l'émminence grise d'une éminence grise, le point de départ d'un réseau d'influences que vous ne soupçonnez pas et qui, à travers MT, MD, GC et quelques autres aboutit jusqu'à... Vous ne saurez rien de plus, j'en ai d'ailleurs déjà trop dit. Selon ma garde du corps il serait même préférable que je ne signe pas ce papier et que je me serre au plus près d'elle pour raisons de sécurité.

C'est pourquoi je décrirai maintenant de façon détaillée et sans digression la routine de ROTATION/DISPARITION qui je le souhaite recueillera tous vos suffrages. Voici donc le programme et d'abord son objectif : il s'agit de générer sur l'écran de votre ZX une rotation de l'image de la gauche vers la droite, rotation qui s'accompagne du nettoyage progressif de l'écran du haut vers le bas. En fait l'image donne l'impression de se visser dans le bas de l'écran ce qui n'est qu'une illusion puisque le sens habituel du pas de vissage est inversé. Il s'agit donc bien d'un logiciel original, cent pour cent soft et qui ne doit rien à la mécanique.

Ce programme très simple se décompose facilement en une succession de modules de traitement tous accessibles par une instruction de saut conditionnel (JR NZ.L), raison pour laquelle ils débutent tous par le label obligé du ZX ASSEMBLER (.L).

Les premières lignes de cette routine effectuent un travail facilement identifiable : effacement du contenu de la première case du fichier d'affichage ; cependant sa signification par rapport à l'ensemble du programme vous échappe peut-être. Il faut pour la comprendre connaître le principe de fonctionnement de la routine.

Avant de trouver les moyens logiciels de réaliser notre objectif, il convient d'analyser le mécanisme mis en jeu pour obtenir cet effet de rotation/décalage : c'est l'Analyse qui précède toujours la Programmation.

Pour obtenir un décalage de l'image vers la droite combiné avec sa sortie progressive par le bas de l'écran, il nous suffira de déplacer d'une case en aval le contenu de chaque octet du F.A., autrement dit de pointer sur l'adresse qui suit immédiatement celle de l'octet à déplacer afin de l'y installer là et pas ailleurs. Ceci semble extrêmement simple et d'ailleurs l'est à deux difficultés près : La plus facile à surmonter consiste à éviter les cases du F.A. marquées d'un indélébile 118 (fin de lignes, début et fin du F.A.). Pour les

```

REM * ROTATION/DISPARITION
LD HL,($3FA)  F.A.
INC HL
LD A,S      efface l'case
LD HL,A
LD DE,767  (24 * 32)-1
PUSH DE

REM * INITIALISATIONS
LD HL,($3FA)
LD DE,767
ADD HL,DE
LD DE,767
COMPTeur DECALAGE

REM * EVITE LES 118
LD A,(HL)
CP 118
JR NZ,L3
DEC HL
JR L2

REM * PRELEVEMENT/TEST
LD C,A
PUSH HL
INC HL
LD A,(HL)
CP 118
JR NZ,L4
INC HL

REM * ECRITURE ET COMPTEURS
LD HL,C
POP HL
DEC HL
DEC DE
LD A,D
CP 0
JR NZ,L2
LD A,E
CP 0
JR NZ,L2

POP DE
DEC DE
PUSH DE

LD A,D
CP 0
JR NZ,L1
LD A,E
CP 0
JR NZ,L1

POP DE
RET
    
```

détecter et donc modifier le déroulement du programme on a recours aux classiques instructions d'assemblage "CP" dont l'opérande sera évidemment la valeur recherchée : CP 118. Le positionnement automatique de l'indicateur Z à l'issue de ce test de comparaison permet de modifier le séquençement des opérations grâce à l'instruction "JR NZ.L". Ce sont là deux instructions courantes que les habitués de l'HHHebdo connaissent bien.

La seconde difficulté ne doit pas, elle non plus, effrayer le programmeur débutant. Celui-ci serait d'emblée tenté de commencer le travail au début du F.A. en incrémentant successivement les adresses des octets à déplacer. Il est pourtant préférable d'entamer le travail par la fin du F.A. en utilisant des décalages d'adresses ; cela évite d'avoir à sauvegarder le contenu de l'octet aval avant que l'octet amont n'y soit redupliqué (mais si ! réfléchissez bien).

- Notre routine aura donc la structure suivante :
- 1 - pointer sur l'avant-dernière case du F.A.
 - 2 - prélever son contenu
 - 3 - pointer sur l'adresse suivante (incrémementation)
 - 4 - dupliquer l'octet amont
 - 5 - Effectuer une double décrémentation d'adresse...
 - 6 - ...et retour à la phase 2

Il suffit d'ajouter à ceci deux "compteurs", l'un pour comptabiliser le nombre d'octets à décaler d'une adresse vers la droite (24 lignes X 32 colonnes) = 768 octets, l'autre de passes nécessaires à la disparition totale de l'image ; ici aussi 768 passes. Vous constatez que cela nous fait un nombre impressionnant d'opérations à effectuer pour arriver à nos fins : 768 puissance 2 = 589824 opérations ! Inutile donc de prévoir des boucles de ralentissement !

Il est temps maintenant d'élucider l'énigme de l'effacement du premier octet du F.A. ! Encore une fois réfléchissez : s'il était dupliqué à chaque passe, le contenu de cet octet finirait par recouvrir la totalité de l'écran puisque rien ne vient jamais "l'effacer". Alors autant choisir la couleur de l'écran que vous laisserez derrière vous en modifiant la troisième ligne du programme (LD A.x). Extrêmement linéaire, ce programme pourra aisément être compris par les débutants. Quant aux plus chevronnés, ils se feront un devoir d'en réécrire une mouture plus concise. N'est-ce pas ?

Bernard Guyot

En \$C5 se trouve le code de la touche appuyée, quand le clavier est au repos (aucune allusion à quoi que ce soit) \$C5 prend la valeur \$40. Quand vous lancez cette routine par un Jump C200 (ou équivalent) votre doigt reste quelque temps sur RETURN, donc le programme attend que vous ayez relâché cette touche avant de s'occuper du contenu de \$C5.

C202 Si le code correspond au clavier normal, il saute en \$C02A (aucune touche appuyée)

C206 Comparaison du clavier avec lui-même, si son état change entretemps, c'est que vous avez relâché RETURN

C20A Scrolling à gauche

C20D Si aucune touche n'est pressée, on recommence le scrolling

C213 On attend de nouveau que le clavier retourne à son état initial (repos)

C21D Scrolling à droite

C220 Identique à la zone débutant en C20D

C224 Si vous avez appuyé sur Q à la fin du programme s'arrête, sinon...

Vous êtes maintenant des professionnels de l'affichage basse résolution sur Commodore, je n'ai plus rien à vous apprendre à ce sujet, alors en guise de conclusion, cette petite routine qui n'a absolument aucun rapport avec le circuit vidéo, mais qui introduit prématurément un des prochains cours : le circuit sonore !

```

C100 78 SEI
C101 A9 00 LDA #000
C103 8D 14 03 STA $0314
C106 A9 C0 LDA #C0
C108 8D 15 03 STA $0315
C10B 58 CLI
C10C 60 RTS
    
```

Avant de faire quoi que ce soit, utilisez le programme chargé de réaliser la modification de l'IRQ.

```

E9F0 8D F0 EC LDA $ECF0,X
E9F3 85 D1 STA $D1
E9F5 85 D9 LDA $D9,X
E9F7 29 03 AND #03
E9F9 D0 88 02 ORA $0288
E9FC 85 D2 STA $D2
E9FE 60 RTS
    
```

N'oubliez pas le Jump C100 pour lancer le programme.

Je vous souhaite maintenant de très bonnes vacances (pour ceux qui y sont encore). Si vous partez au ski, je vous conseille de vous casser une jambe et d'emporter votre Commodore, vous pourrez le bidouiller 24 sur 24 pendant que votre petite copine se fera dragueur par les beaux moniteurs de ski ! Bonne convalescence...

Sébastien MOUGEY



APPLE

ACHETE imprimante Imagewriter en bon état et à prix intéressant.

VENDS Apple IIe 128K, 80 colonnes, moniteur ambre, 2 lecteurs de disquettes, 9000F.

VENDS Apple IIc, 2 drives, imprimante Scribe, souris, joysticks, 400 logiciels (250 disquettes), énorme documentation (15 Kg), conseils, 14500F.

VENDS Apple II, 64K, lecteur de disquettes, carte couleur, carte Z80, 300 programmes, jeux, utilitaires, professionnels, 7000F.

VENDS Apple IIe, clavier Qwerty, 2 lecteurs de disquettes, carte 80 colonnes, câble imprimante, de février 84, 9000F.

VENDS Apple IIe, carte 80 colonnes, 128K, moniteur couleur, drive, compilateur Cobol, imprimante Epson X80 avec papier, 15 disquettes vierges, 8000F.

CHERCHE contact Apple dans la région nantaise exclusivement pour échanges en tous genres.

AMSTRAD

VENDS listings de jeux, K7 de jeu, pour Amstrad 464. H.Bonnin, Les Erondes, route des Sables, 85300 Challans. Tél. (16) 51 68 03 58.

VENDS Amstrad CPC 664, monochrome, magnétophone, 40 logiciels sur disquette dont Sorcery, The way of the exploding fist, The Hobbit, Fighter pilot, etc... valeur 8000F, vendu 4000F.

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échanger de nombreux logiciels sur K7 (Bruce Lee, Macadam Bumper, Starion, Empire, Highway encounter, Confuzion, Rocky horror show, Boulder Dash...).

VENDS logiciel Logo de Kuma, en très bon état, valeur 235F, vendu 150F, pour CPC 464.

VENDS ou échange plus de 150 programmes pour Amstrad CPC 464. J.L.Rebours, 8 rue E.Varlin, appartement 6132, 94450 Limeil-Brévannes. Tél. (1) 45 69 46 07 après 18h.

CHERCHE lecteur de disquettes DD-1 dans les 1000 ou 1200F. David Sébag, 1 villa Franklin, 93200 St Denis. Tél. (1) 48 20 81 07.

ECHANGE programmes pour CPC 464 contre programmes, C20 ou disquettes, uniquement sur K7. Patrice Malby, 1 rue Marcel Royer, 92230 Gennevilliers.

VENDS pour CPC 464, Fighter Pilot, Knight Lore, Super Pipeline II, Master Chess, Bigger, Fruity Franck, Star Avenger, Harrier Attack, Combat Lynx, Nom de code Mat, Graphi-core, Multigestion, Lionel Briffaz, 9 rue E.Quinet, 01100 Oyonnax. Tél. (16) 74 73 76 06 aux heures de repas.

ECHANGE nombreux logiciels pour CPC 464. Christophe Genot, 19 rue Denis Papin, 37000 Tours.

VENDS Amstrad CPC 664 monochrome, second lecteur de disquettes (les deux sont garantis un an), 10 livres dont les No 1, 3, 5 à 9 de Micro-Application, disquettes originales de jeu (Electro, Freddy, Micro Géo, Master chess, Amsgolf, Beach Head, Hunter Killer, Alien, Graphis, Ludessin, 3D Chess Cyrus II), joystick, 3 disquettes avec nombreux programmes dont utilitaires de grande valeur, Datamat, autoformation à l'assembleur en français (méthode D'Watson), 3 K7 originales (Soft Etudiant), valeur du tout 10000F, prix à débattre, crédit possible sur 6 mois. Tél. (1) 38 66 76 02 après 14h.

VENDS imprimante Amstrad DMP 1, état neuf avec notice, emballage, traitement de texte, 1700F. Tél. (1) 43 05 83 62 le soir.

VENDS CPC 464 complet, adaptateur péritel, 50 logiciels (jeux et utilitaires), livres, joystick, valeur 8500F, vendu 4500F. Tél. (16) 84 94 80 92.

VENDS logiciels pour Amstrad, Karls Treasure Hust, 70F, Beach Head, 80F, Return to Eden, 90F, Amélie minuit, 90F, ou 270F le tout, tout frais compris. Tél. (16) 56 08 38 27 après 18h.

VENDS K7 pour Amstrad. Mme Omic, 17 rue d'Ormesson, 93800 Epinay sur Seine. Tél. (16) 48 26 15 80.

VENDS Amstrad CPC 664 neuf, 150 programmes, joystick, cordon K7, 3500F. Xavier Gris, 204 rue de l'Oradon, 63000 Clermont Ferrand. Tél. (16) 73 26 40 79.

VENDS imprimante DMP1 état neuf (mai 85) pour Amstrad, 1800F. Jean-Pierre Blanchard, 39 rue Jean Durand, 93240 Stains. Tél. (1) 48 23 65 21.

ATARI

CHERCHE contact pour échanger des jeux d'Atari 800 XL. Richard Dubettier, 1 rue des Beaumes, 13800 Istres.

VENDS Atari 130 XE, de 1985, sous garantie, très bon état, 10 jeux (Bruce Lee, Pole position...), lecteur de K7, manette de compétition, 3 livres sur le Basic, 4300F. Tél. (16) 91 40 04 00.

VENDS Atari 130 XE (7.85), péritel, magnétophone, joystick, 30 jeux, l'Atarién, 2700F. Philippe au (16) 43 94 07 20 le week-end.

CHERCHE possesseurs d'Atari 800 XL pour échange de jeux et d'idées concernant les logiciels d'aventure. Christophe Lepoivre au (16) 43 45 15.

CHERCHE contacts Atari 800 XL. Bruno Aubert, 49 rue des Orchidées, 72000 Le Mans. Tél. (16) 43 28 56 36.

VENDS Atari 2600 complet, 9 K7 (demander la liste), 900F le tout, ZX 81, extension 16K, jeu Stock car, 500F. Echange Sorcery et Jump jet pour Amstrad. Tél. (1) 48 26 47 55. Stéphane.

VENDS Atari 2600, 9 K7, manettes, boîte pour les ranger, 900F. Tél. (16) 78 07 21 54 tous les soirs entre 18 et 19h15.

CHERCHE contacts pour échange de logiciels sur disquettes pour Atari 800 XL. Frédéric au (16) 29 82 40 47.

COMMODORE

VENDS CBM 64, 50 logiciels (jeux et utilitaires) à 3300F. Maurizio Spinetta, 7 avenue de Grande Bretagne, 98000 Monaco. Tél. (16) 93 30 60 55.

VENDS Commodore 64 RVB, magnétophone, joystick, 6 K7 de jeu, cours d'autoformation au Basic, livres de programmes, revues, état exceptionnel, 3000F. Tél. (16) 97 21 47 51. Lorient.

VENDS lecteur de K7 pour CBM 64, neuf, bas prix. Le soir au (16) 61 54 61 76.

ECHANGE ou vend (à un prix très intéressant) nombreux logiciels sur C 64, K7 ou disquette, plus de 600 titres. Eric Boillet, 56 domaine Sainte Croix, 53260 Entrammes.

VENDS C 128, lecteur de K7, moniteur monochrome 80 colonnes, convertisseur pal/sécam, 2 joysticks, nombreux jeux, 4800F. Vends imprimante Mannesman MT 80, 2800F. Thierry Mourer au (1) 48 44 11 24.

ECHANGE nombreux programmes sur disquette pour Commodore 64. Cherche nouveautés. Jean Christophe au (1) 64 36 67 49 de 18h à 21h en semaine.

VENDS Commodore 128 avec notice en français, cause double emploi, acheté en décembre 85, 2850F, sous garantie. Bernard Moulin, 8 chemin de La Grille, 93330 Neuilly sur Marne. Tél. (1) 43 08 20 92.

ECHANGE programmes sur C 64 (plus de 500). Jean Casman, 2 rue Edouard Olivier, 1170 Bruxelles, Belgique.

ECHANGE nombreux logiciels sur K7 pour Commodore 64 (Spy vs Spy I et II, Pitstop II, Lode Runner, plus de 120). Stéphane Bigaré, 2 square Tarascon, 77420 Noisiel. Tél. (16) 60 06 35 64.

VENDS extension TV et extension 8K pour Canon X07. Jean François au (1) 64 28 70 56 après 19h.

VENDS Canon X07, 3 livres sur la programmation du X07, cordon K7, 21 HHHHebdo, 2 K7 (environ 70 programmes), coffret d'origine, 2000F à débattre. Tél. (16) 96 20 10 23.

VENDS Canon X07 24K, imprimante graphique 4 couleurs X710, interface vidéo péritel X720, cordon magnétophone XC910, adaptateur secteur pour X07, carte fichier XP110, diverses K7 (Logi'stick: Calc, Graphe, Banque, Texte, Asse/Desasse, Agenda, Astro, Alhatruc, Forth, Aide au Basic), interface minitel, livres et documentation complète sur le Canon X07, divers programmes sur K7 (HHHHebdo depuis le No 30), Micro-système, List, Ordinateur Individuel, SVM, etc... et autres, 3500F. André Ramefison, 11 rue de Norvège, 44000 Nantes. Tél. (16) 40 47 88 92.

VENDS Canon X07 16K, imprimante X710, lecteur de K7 avec câble, adaptateur AD4, carte fichier, tableur et traitement de texte sur K7, nombreux programmes, le tout en mallette de transport, 3500 F. Yves Poirier, 42 rue Bertrand de Goth, 33800 Bordeaux. Tél. (16) 56 91 98 06.

ACHETE Canon X07 à un prix maximum de 800F. Tél. (16) 33 26 41 25 le week-end seulement.

SPECTRUM

VENDS très nombreux logiciels de 10 à 30F pour Spectrum (Basic étendu, 3D Mover, Vox, Knightlore, Hobbit, Combat Lynx, Fighter Pilot, Compilateur, etc...) ou les donne pour l'achat d'un Spectrum 48K péritel, moniteur ambre, manette, radio K7, documentations, 3990F. Tél. (1) 42 22 56 46.

VENDS kit pour transformation de 16 en 48K, 240F. Tél. (16) 83 54 32 15 le soir.

VENDS ZX Spectrum 48K, interface péritel, carte 8 entrées sorties, 10 logiciels (Echecs, Othello, Simulateur de vol, ...), livres, 2000F. Claude Polidori, 24 boulevard Charles Bourseult, 13014 Marseille. Tél. (16) 91 60 85 00.



CANON X07

VENDS Canon X07, 3 cartes mémoire (4K, 8K, 8K), carte fichier, puce 8K, carte monitor, imprimante Canon X710, magnétophone avec cordon, livres, 4 K7 de jeu, programmes utilitaires (Calc, Fichiers, Graphe, X07 text), livre de jeu X07 et nombreux programmes de l'HHHHebdo, 7000F. Tél. (1) 42 45 06 21 après 17h.

VENDS Canon X07 (11.11.84), adaptateur secteur X07, imprimante X710 4 couleurs (juin 85), extension mémoire 4K, magnétophone, cordons, K7 Fichier, K7 avec 60 jeux de l'HHHHebdo, livre de jeu pour Canon X07 et HHHHebdos du No 53 au 116. Tél. (16) 61 20 92 12.

HEBDOGICIEL s'attaque à l'Edition de Logiciels et RECHERCHE :

DES LOGICIELS DE COURSE

sur toutes machines. Si vous avez écrit le programme du siècle, venez nous le proposer, nous le paierons plus cher et plus vite que les autres. Langage machine obligatoire. Publicité et exportation assurées. A vos claviers les génies, quand vous êtes prêts, contacter Michel au 16 (1) 42 63 49 94

VENDS ZX Spectrum, magnétophone Sanyo, interface manettes de jeu, 20 K7 de jeu. Tél. (16) 27 67 62 04 après 19h.

MSX

VENDS Yamaha YIS 503F MSX 64K, moniteur couleur Océanic, lecteur de disquettes Sony HBD-50 1/2 Mo, imprimante thermique Canon T22A (graphique, 80 colonnes, silencieuse, 62 cps), lecteur de K7 avec cordon, 3 manettes de jeu, nombreux jeux et programmes, livres et revues en grande quantité, valeur 17000F, vendu 8700F à débattre. Loïc Vallesse au (16) 74 22 23 14.

VENDS ou échange cartouche de dessin assisté par ordinateur Eddy 2 utilisable avec les touches du clavier ou un Trackball. Bernard au (16) 77 33 99 07.

CHERCHE contacts pour échange de programmes sur K7 pour MSX. Jean Marc et Eric Le Grossec, IX/16 domaine du Petit Beauregard, 78170 La Celle St Cloud. Tél. (1) 39 18 08 95.

VENDS MSX Yéno DPC 64, 90 jeux (Master of the lamps, Sorcery, Jump jet, Boulder dash, Pyroman, etc...), 2500F. Erwan Dauny au (16) 42 79 90 55 après 20h.

CHERCHE correspondants pour échanges de jeux (ou logiciels) sur K7 ou listing pour MSX. Thierry Badoil, 9 rue du Chatanay, 38230 Tignes. Tél. (16) 78 32 21 93.

ORIC

VENDS pour Oric, 7 logiciels originaux (Génius, Frelon, Protector,...) à moitié prix, Théoric No 1, 2, 3, 7, 8 et 9, Mic'Oric No 2 et 5, Pratique de l'Oric 1 et 36 programmes, 50F. Faites vos jeux avec Oric, 50F. Gaëtan Bourrée, 21 avenue des Acacias, 35270 Canbourg. Tél. (16) 99 73 00 03.

VENDS nombreux programmes pour Oric 1 ou Atmos. Christophe Badani, 7 rue Bussy, l'Indien, 13006 Marseille. Tél. (16) 91 47 56 48 après 18h.

VENDS Oric Atmos 48K, juin 85, sous garantie, magnétophone Philips Data Recorder, jeux (Aigle d'or, Tyrann, Doggy, Citadelle), livres, programmes, 1200F. Xavier Bonnotte au (1) 43 63 96 09 après 19h.

ACHETE tous logiciels (listings ou K7) Loto, Tiercé, Roulette, pour Oric 1. Michel Antoine, 1 rue Arnaud, 90000 Roppe.

VENDS Atmos (10.84), moniteur, magnétophone, 40 jeux (Aigle d'or, Zorgon, Tyrann, 3D Fongus, etc...), livres, magazines spécialisés, 1500F. J.C.Lesguillier, 155 rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. (1) 47 64 00 96.

VENDS Oric Atmos 48K, lecteur de K7, jeux, 10 livres, prêt à servir, valeur 4200F, vendu 2100F. Christophe Gaillardot, rue Descartes, Yzeures sur Creuse, 37290 Preuilly sur Claise. Tél. (16) 47 94 55 41.

VENDS Oric 1 48K, 5 logiciels, magnétophone, livres, toutes les alimentations, cordon magnétophone, 800F. Nicolas Kestic, 14 rue du Midi, 78180 Voisins le Breux. Tél. (1) 30 43 04 64 après 18h.

TI 99

VENDS TI 99/4a, manettes, 6 modules de jeu (Parsec, Othello, Echecs, Moonsweeper, Super demon attack, Microsurgeon), synthétiseur de paroles, 9 numéros de 99 Magazine, dans l'emballage d'origine, 1500F (valeur 3710F). Hervé Chopinaud, 8 rue des Colombiers, 44140 La Planchette. Tél. (16) 40 31 93 30 vers 20h.

VENDS TI 99/4a, adaptateur téléviseur, manette, magnétophone avec câble, Basic étendu, Mini Mémoire, TI Calc, 22 modules éducatifs et de jeu, 20 K7 de programmes divers, collection de TI 99 Magazine, collection complète de l'HHHHebdo, K7 Basic et K7 Basic étendu, éditeur assembleur, valeur 9800F, vendu 4500F à débattre. G.Lebon au (16) 83 22 84 23.

VENDS TI 99 en excellent état, magnétophone, cordon, 2 joysticks, 6 jeux (Moon patrol, Pole position, Car wars, Tombstone city, Parsec, Number magic), K7 Basic par soi-même, 200 programmes sur K7 et livres, 3 livres d'apprentissage du Basic Ti, 1200F. Anthony au (1) 43 32 89 79.

DIVERS

VENDS ordinateur de poche PC 1251 Sharp (piles neuves), imprimante, livre explicatif, livre de programmes, 2 K7 de programmes utilitaires et de jeux, 850F. Christophe Leca, quartier Clarisse, 13530 Trets. Tél. (16) 42 29 35 63 après 7h.

VENDS imprimante Epson FX 80, parfait état, 160 cps en impression matricielle, "dot matrix", capacité pour caractères internationaux, graphiques, divers styles de caractères, 3300F. Anne au (1) 43 71 42 88.

VENDS les 100 premiers No de l'HHHHebdo, état neuf, 600 à 700F à débattre, plus port. Tél. (16) 25 41 52 10.

VENDS HP 71B, module math, lecteur de cartes magnétiques, 5500F. Tél. (16) 94 87 93 75 après 19h30.

TRADUCTION (anglais-français, allemand-français) de toutes vos notices de jeu, documentations, etc... P.Hourdebaigt au (1) 69 49 12 62.

CREATION d'un groupement d'achat pour payer au prix revendeur, Apple/ IBM/ compatibles. Ph.Dienne, 2 square Ralan, 75016 Paris. Tél. (1) 46 47 48 66.

VENDS imprimante graphique GP 550 A Seikosa, 3000F. Fabrice Lacroix, 77 rue Eugène Sue, 76620 Le Havre. Tél. (16) 35 46 72 78.

VENDS interface Sharp imprimante à magnétophone CE 126 P, garantie 6 mois avec 7 rouleaux de papier, le tout en excellent état, 600F, magnétophone en option, 100F. Nicolas Jouan, 1 allée du Romarin, 30200 Bagnols sur Cèze.

HEBDOGICIEL offre des stages rémunérés à

ÉTUDIANTS HEC, ESSEC ou équivalent.

Contrôle de gestion, gestion des abonnements, gestion de ventes par correspondance et réglage des mises en place de journaux. Prendre contact avec Thierry Lallier au 42 63 49 94

L'ESPRIT GUERRIER

d'échapper au rouleau compresseur des visages pâles...

La guerre, ultime épreuve, exacerbe les instincts les plus primaires : peur, haine, goût du sang, jouissance du meurtre. Certains individus tentent d'y participer sans haine et sans reproche. Bien souvent, la mort sanctionne leur bonne volonté car seuls les plus bestiaux survivent.

Un récit remarquable, drôle, picaresque. Une fable satirique sur les moments forts de la légende américaine. Excellente photographie en plus.

Diffusion le dimanche 23 à 20h35 sur TF1.

LITTLE BIG MAN

Film d'Arthur Penn (1971) avec Dustin Hoffman, Faye Dunaway, Martin Balsam et Richard Mulligan.

Vieillard décrépit, Jack Crab (D. Hoffman), 121 ans, raconte sa longue vie qui s'entremêle intimement



Photo TF1.

à la saga de l'Ouest. A l'âge de 10 ans, enlevé par les Cheyennes, il subit l'éducation indienne. Quelques années plus tard, il retrouve la civilisation qui, de convois de chariots en lignes de chemin de fer, avale sans répit les territoires indiens. Un monde assez répugnant, hypocrite, puritain comparé à la douceur de vivre des tipis qu'il court rejoindre. Mais, impossible

LE DERNIER COMBAT

Film de Luc Besson (1983) avec Pierre Jolivet, Jean Bouise et Jean Reno.

Quelque part dans une ville en ruines, un homme essaie de survivre dans un monde post-cataclysmique. Muet, solitaire (malgré une poupée gonflable), traqué par une bande implacable, il réussit à s'enfuir au-delà des dunes vers une autre ville dévastée. Il y rencontre un guerrier ramboesque (aussi braqué mais moins bavard) et un médecin qui guérit ses blessures et sa soif de communication. L'humanité semble repartir vers un avenir possible, surtout grâce à l'objet secret détenu par le médecin : une femme. Mais la violence l'emportera et face au choix (mourir/tuer), l'homme s'abandonnera à son animalité remettant à plus tard sa quête éternelle : la femme.



Photo C +.

Passé quasiment inaperçu à sa sor-

tie malgré un prix à Avoriaz, ce film représente l'équivalent français de Mad Max. En beaucoup mieux. Du calme, je m'explique.

A partir d'un thème semblable, Besson opte pour un traitement psychologique, intimiste et surtout beaucoup plus crédible, plus proche dans l'approche post-catastrophe de Barjavel et de Ballard que de Ph. K. Dick ou J. Brunner.

La musique étrange et venue d'ici-même contribue beaucoup à l'atmosphère post-quelque chose. Remarquable prestation de Pierre Jolivet qui tient l'écran de bout en bout sans dire un mot ou presque. Les deux Jean, le vieux roublard et le géant fou, forment un contrepois parfait.

Diffusion le jeudi 20 février à 20h35 sur Canal +.

LES CENTURIONS

Film de Mark Robson (1966) avec Anthony Quinn, Alain Delon, Maurice Ronet, Michèle Morgan et Jean Servais.



Photo FR3.

Lors de la guerre d'Algérie, de vieux copains d'Indo se retrouvent face à face. Côté français, le débat fait rage entre le Colonel Raspégué, baroudeur efficace, le Capitaine Boisdeufas, un malade de l'action pour l'action, sans pitié, et le Capitaine Esclavier qui s'interroge sur le but et la justesse de son engagement.

En prime des combats, l'amour pointe son nez et se prend une tarte dans la gueule. Sujet encore brûlant à l'époque, le film fut réalisé par un tâcheron du cinéma américain. Vingt ans après, loin du fracas des idées et des grenades, il n'en reste qu'une glorification de l'action sans réelle remise en cause de la guerre.

Diffusion le lundi 17 à 20h35 sur FR3.

et prend la fuite vers l'armée, seul havre de paix possible. Recruté en compagnie de La douceur et de La taupe, il ne goûte guère son baptême du feu malgré son surnom qui pète le feu. Il déserte avec la caisse du régiment, ramène ses 2 copains à Paris ainsi qu'une Gitane qui se consume sans fumée (Cardinale, très pourpre sur elle). Malichot fait le malin, mais palichot, peu chaud au combat, mal y choisit et la tête de la pègre parisienne échoit à Cartouche. Son audace sans bornes exaspère le Lieutenant de Police dont Cartouche en plus convoite la femme.



Photo FR3.

Il bondit, esquive, grimace, cascade, virevolte, joue de l'épée, du pistolet, du poing, du baiser, du madrigal. Tel qu'en lui-même, au sommet de son art : Bébel le grand dans un film de cape et d'humour. Plaisant.

Diffusion le Mardi 18 février à 20h35 sur FR3.

THRILLERS

FRENCH CONNECTION

Film de William Friedkin (1972) avec Gene Hackman, Fernando Rey, Roy Scheider et Marcel Bozzuffi.

Marseille, un policier arrête une balle qui lui était destinée. Son assassin stoppe une automobile qui espérait lui échapper et s'enfuit rejoindre Alain Charnier, un gros bonnet et Henri Devereaux, un présentateur de télé. Les trois hommes s'envolent pour New-York tels un vol de gerfauts hors du charnier natal (ça, c'est pour les enseignants qui nous reprochent notre inculte vulgarité).



À Brooklyn, deux inspecteurs des Narcotiques, Popeye et Buddy Russo ont découvert une piste qui les mène jusqu'à... la Lincoln de Devereaux. Surveillée, le véhicule les conduit à Charnier et à son tueur. Pleine de drogue, la voiture devient

le centre d'un combat sans merci qui transforme le garage en... charnier, mais Devereaux parvient à s'enfuir, blanc comme neige mais sans elle.

Inspiré d'un fait-divers authentique qui fit des remous des deux côtés de l'Atlantique, le film tire plus vers le documentaire réaliste que le polar haletant malgré la solidité de la distribution. La palme de chrome aux bagnoles américaines.

Diffusion le mardi 18 à 20h35 sur A2.

JOHNNY STACCATO

Série policière américaine (1960) avec John Cassavetes.

La télé américaine a produit des séries de grande qualité vers la fin des années cinquante (Alfred Hitchcock présente, la quatrième dimension, les Incorruptibles...). Johnny Staccato, dont voici les 10 premiers épisodes (courts (26 mn), denses, limpides), raconte les aventures d'un privé new-yorkais, accessoirement pianiste de Jazz.

Johnny arpente les rues de New-York superbement photographiées, de jour comme de nuit. Loin du moralisme béatifiant des Incorruptibles, de l'immoralité foncière d'Alfred, Johnny baigne dans une ambiance *joie de vivre/déglingue* des plus réjouissantes. Sans illusions comme Marlowe ou Sam Spade, Johnny agrémenté son enquête de réflexions désabusées en voix off. Néanmoins, il diffère de

ces derniers par sa passion : le Jazz.



Les meilleurs musiciens de l'époque (à vous de les reconnaître) viennent taper le boeuf dans cette série. De plus, Elmer Bernstein, dont je vous ai parlé la semaine précédente (*L'homme au bras d'or*), signe la musique originale : toujours présente, ponctuant à merveille l'action, à tel point qu'on se demande si l'épisode illustre autre chose qu'une partition. Ce petit bijou pour vrais fanas vous est offert par l'équipe de CINÉMA, CINÉMAS, une fois par mois. D'avance merci.

Diffusion le mardi soir en V. O. (une première pour la télé) sur A2.

L'INCONNU DE LAS VEGAS

Film de L. Milestone (1960) avec Frank Sinatra, Dean Martin, Sammy Davis Jr, Angle Dickinson et Shirley Mc Laine.

Douze hommes ont effectué 5 hold-ups simultanés à Las Vegas. Réalisation impeccable mais les problèmes surgissent lors de la distribution. Distribution chatoyante, histoire passable. Sans plus.

Diffusion le vendredi 21 à 21h00 sur C +.

HOMMAGE À LA CINÉMATHEQUE

Amour contrarié par le saltimbanque qui se prétend tantôt le père, le chevalier servant, voire le protecteur de la jeune fille. Saoulé de paroles mielleuses, exaspéré par son verbalisme suave et impétueux, il le tue et se réfugie dans son meublé.

Dernière ruade du muscle terrassé par le verbe, dernier sursaut du héros plébéien (simple, digne, brutal mais généreux) dans un monde pourri, ce chant du cygne crépusculaire illumine d'une noire vision la dernière année de la Troisième République, le dernier instant de paix, le dernier rêve populiste d'un destin prolétaire (et le critique gonfla, gonfla tant que le cocon craqua et le Bombyx s'envola).

Carné-Prévert-Gabin. Un très grand classique.

Diffusion le lundi 17 à 20h35 sur TF1.

LES AMANTS DU CAPRICORNE

Film d'Alfred Hitchcock (1949) avec Ingrid Bergman, Joseph Cotton, Cecil Parker et Margaret Leighton.

En 1830, Charles Adare, gentilhomme irlandais accompagne en Australie son oncle, Sir Richard, le nouveau gouverneur de la colonie. Il y retrouve Lady Henrietta, une amie d'enfance, mariée à Sam Flusky, un ex-convict. Alcoolique, terrorisée par Milly, la gouvernante, Henrietta (I. Bergman) est emmenée au Bal du Gouverneur par Charles.

Elle lui raconte comment elle s'enfuit d'Irlande avec Sam, son valet d'écurie. Poursuivi par son frère, elle le tua. Sam s'accusa et fut condamné au bagne austral où elle l'y suivit. Sam ramène sa fraise et les deux hommes se battent pour

elle. De son côté Milly, *amouraché* de Sam, tente d'empoisonner Henrietta.

L'un des rares échecs commerciaux d'Hitchcock. Le public attendait des frissons voluptueux, il eut droit à une somptueuse histoire romantique sur la déchéance sociale par l'amour.



Ingrid Bergman merveilleuse, comme à son habitude.

Diffusion le lundi 17 en V.O. sur TF1 à 22h50.

LA CHUTE DE LA MAISON USHER

Film de Jean Epstein (1928) muet avec Jean Debucourt et Marguerite Gance.

Un visiteur arrive à la Maison Usher, réputée maudite. Invité par le maître de maison, Roderick, afin d'égayer sa solitude, il s'inquiète de l'étrange maladie de Madeline, la femme de ce dernier. Comme tous les Usher, Roderick peint avec passion le portrait de sa femme, pardon de sa flamme. Les séances de pose déposent sur la toile la substance vitale de Madeline (qui aime tant ça ?), épuisant cette dernière. Agacé par les remarques répétées de son visiteur, il l'éconduit.

Ce film représente l'ultime tentative d'épouvante "expressionniste" à la française. La surréalité de la photographie donne aux images une musicalité terrifiante. À ce jour, la meilleure adaptation d'un conte d'Edgar Allan Poe.

Diffusion le vendredi 21 à 23h00 sur A2.

BANDITS COSTUMÉS

Harlequin, Scapin, Sgagnarelle, Fanfan-la-Tulipe, Mandrin, tous ces joyeux drilles savaient manier l'épée et la rime, cotoyer les nobles et tabasser la gente policière avec bonne humeur. Leur agréable compagnie est de celles dont on se lasse pas. Vous reprendrez bien une rediffusion.

LA FOLIE DES GRANDEURS

Film de Gérard Oury (1971) avec Louis de Funès, Yves Montand et Alice Sapritch.



Don Salluste, ministre de sa Majesté le roi d'Espagne rumine sa haine contre la Reine qui vient de le faire renvoyer. Fumasse, il imagine une machination diabolique. Blaze

(Montand), son valet est le cousin de don César de Bazan, grand d'Espagne fantasque qui ignore la cour depuis 10 ans. Don Salluste capture don César et le vend aux barbaresques puis déguise Blaze en don César et le catapulte à la cour. Blaze qui porte désormais le blaze de Bazan sauve la vie des souverains. Il y gagne l'estime du roi, l'amour de la reine et l'hostilité du bazar (la Cour). Don Salluste va parvenir à ses fins lorsque don César (le vrai, ah ! quel bazar) revient de chez les fils de Mahomet.

Grâce à Oury, De Funès tourne quelques films qui demeurent regardables après coup. Plus que les pitreries répétitives du funeste, le film emporte l'adhésion grâce au contre-emploi d'Yves Montand et d'Alice Sapritch dans le rôle du couple de jeunes premiers sexy.

Diffusion le jeudi 20 février à 20h35 sur A2.

CARTOUCHE

Film de Philippe de Broca (1962) avec Jean-Paul Belmondo, Claudia Cardinale, Odile Versois, Jean Rochefort et Marcel Dalio.

Louis Dominique Bourguignon, surnommé Cartouche (Belmondo) joue les utilités dans la bande à Malichot (Dalio). Esprit frondeur, il se rebelle

EDEN BLUES

d'ÈRE INFORMATIQUE

Pour Amstrad

C'est le blues de la race que je vais vous interpréter maintenant : perdu, je suis perdu, définitivement abandonné aux mains de ces saletés de robots. Dernier survivant de ce qui fut l'espèce dominante sur cette planète que nous nommâmes la Terre.

Le pogrom a débuté voici quelques heures... et la planète est nettoyée :

je suis le dernier homme. Je me demande bien pourquoi ils m'ont gardé en vie, d'ailleurs. Un jour, un roboticien se penchera sur ces quelques heures de folie et constatera avec étonnement que la race ne fut pas complètement détruite dans ce génocide, mais qu'un survivant fut détenu durant quelques mois dans la geôle la plus profonde du

pénitencier servant de quartier général aux robots. Jusqu'à hier, chacun vaquait à ses loisirs, laissant tout le boulot aux machines dirigées par des automates. Nous l'avons bien cherché aussi : nous avons refusé d'admettre que nos créations pouvaient nous dépasser en intelligence et elles nous l'ont démontré de manière plus qu'éclatante. Il ne me reste plus qu'à moisir dans ce trou jusqu'à ce que la mort vienne me délivrer du fardeau de la vie. Alors les robots pourront danser de joie : ils seront les seuls maîtres de la Terre. Tiens, la nuit vient de tomber. Une plainte s'élève, longue, lourde, lancinante. Aucune machine n'est capable de produire un son pareil. Quel animal pourrait bien produire des sons pareils ? Et si c'était un autre homme... À moins qu'il ne s'agisse d'une femme ?

Aucune raison de ne pas y croire, de toutes les façons, autant mourir en combattant plutôt qu'en végétant dans une pièce de deux mètres sur

trois. Après quelques coups de pied bien placés, la porte cède. Me voici dans un couloir sombre. À droite, d'autres portes semblables renferment le vide de cellules abandonnées. J'explore systématiquement celles-ci. Tiens ! Une pièce d'un franc. Ça me fera un souvenir de l'époque bénie où la monnaie correspondait encore à quelque chose dans notre échelle de valeurs. Là, une porte plus massive que les autres. Elle doit donner sur l'extérieur. Enfer ! Un robot gardien patientait derrière. Miracle ! Il ne bouge pas, ne réagit pas à ma présence. Ça y est, j'ai compris : il fonctionne à l'énergie solaire et ses batteries sont à plat. Autant en profiter pour chercher de la bouffe et à boire, je commence à me sentir faiblir.

Ce logiciel fantastique va vous lancer dans l'ultime quête de l'humanité : retrouver la dernière femme vivante de la planète avant que les petits robots vous mangent. Équipé d'un graphisme génial, d'une musi-



que superbe et d'une programmation sans faille, ce soft apporte un plaisir immense à la pratique : seul le joystick mène notre héros à la baguette dans des décors splendides à une vitesse inouïe. Fantastique vous dis-je !

AMSTRAD	Angoisse
Claude BEH	page 8
AMSTRAD	Calife
Philippe SCHACK	page 23
APPLE	Entreprise
Patrice PALAU	page 4
CANON X07	Glaçon
François MASTALERZ	page 25
CBM 64	Roller ball
Gérald LIMBARD	page 27
EXL 100	Haltéro
Hervé BALLEZ	page 7
FX 702P	Le nombre est bon
Armand MENARD	page 25
MSX	Intérieur
Eric VON ASCHEBERG	page 24
ORIC	Zamcoptère
Nicolas BRUMENT	page 3
SPECTRUM	Spy mission
Laurent TONINELLO	page 22
TI 99/4A (be)	Android
Stéphane LOUISE	page 26
THOMSON	Ghosbusters
Yves KREITCHER	page 5
VIC 20	Victor
Laurent BERGAMINI	page 2
ZX 81	ZX war
F. GRIMEAU	page 6



LA PUISSANCE... THOMSON

LOGICIELS : NOTRE SELECTION

BLITZ, jeu d'échec pour débutants et joueurs confirmés 195 F <input type="checkbox"/>	COLOR CALC, un vrai tableur professionnel 990 F <input type="checkbox"/>	COLOR PAINT, dessiner avec facilité sur votre écran, possibilité d'enregistrer les dessins 990 F <input type="checkbox"/>	5° AXE, jeux d'aventures 190 F <input type="checkbox"/>	ANGLAIS, sept volumes pour vous permettre de réviser l'anglais, vocabulaire et conjugaison (le volume) 210 F <input type="checkbox"/>
PACK FIL : 3 JEUX : PLANETE INCONNUE, jeu d'aventure, graphisme animé 345 F <input type="checkbox"/>	N° 10 : Football avec Platini 190 F <input type="checkbox"/>	MICRO SCRABLE : Toute la famille peut jouer 190 F <input type="checkbox"/>	KARATE, pour vous entraîner dans votre fauteuil 390 F <input type="checkbox"/>	AIRBUS, un simulateur de vol de très haut niveau 170 F <input type="checkbox"/>
DIEUX DU STADE, des jeux olympiques très performants 175 F <input type="checkbox"/>	FOOTBALL VIFI, un football classique avec un très bon graphisme 195 F <input type="checkbox"/>	SUPER TENNIS, jeu parlant, pour jouer seul ou à deux 195 F <input type="checkbox"/>		

- M05 ORDINATEUR AVEC NOUVEAU CLAVIER
- Crayon optique
- Lecteur de cassette M05
- Pictor logiciel de dessin
- Mandragore jeu d'aventure
- Guide basic du M05

L'ensemble 2.990 F TTC

PROMOTION 2.490 F

- T07/70 ORDINATEUR AVEC NOUVEAU CLAVIER
- Crayon optique intégré
- Lecteur de cassette T07/70
- Cube basic
- Colorpaint
- Mémo basic

L'ensemble 3.990 F TTC

PROMOTION 3.450 F

- T09 UNITE CENTRALE
- Lecteur de disquette 3,5' intégré
- Clavier professionnel
- Logiciel fiches et dossier
- Logiciel de traitement de textes parapapage

L'ensemble 8.950 F TTC

PROMOTION 8.450 F

MATERIEL T09

Lecteur supplémentaire 3,5" 320 ko 1.950 F <input type="checkbox"/>	Unité centrale 8.950 F <input type="checkbox"/>
Imprimante pour M05/T07-70/T09 2.950 F <input type="checkbox"/>	Moniteur N/B 31 cm ... 990 F <input type="checkbox"/>
Câble de raccord Imprimante 190 F <input type="checkbox"/>	Câble pour moniteur .. 80 F <input type="checkbox"/>
	Moniteur couleur 36 cm Data 3.150 F <input type="checkbox"/>
	Souris 450 F <input type="checkbox"/>

BON DE COMMANDE PROMO FEVRIER 86

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél.

Expédition gratuite du catalogue de logiciels THOMSON.

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

LA RÈGLE A CALCUL : 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS. Tél. : 43.25.68.88

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.

parking gratuit Maubert-Lagrange

MATERIEL :

Unité centrale M05 basic intégré 2.350 F <input type="checkbox"/>
Clavier mécanique M05 550 F <input type="checkbox"/>
Magnétophone M05 550 F <input type="checkbox"/>
Modulateur SECAM pour TV sans Péritel 590 F <input type="checkbox"/>
Crayon optique M05 195 F <input type="checkbox"/>
Unité centrale T07/70 3.450 F <input type="checkbox"/>
Extension mémoire 16 K pour T07 490 F <input type="checkbox"/>
Extension mémoire 64 K pour T07/70 1.200 F <input type="checkbox"/>
Magnétophone T07/70 650 F <input type="checkbox"/>
Contrôleur et lecteur de disquette (D.F./D.D.) 3.270 F <input type="checkbox"/>
Contrôleur de communication pour imprimante 650 F <input type="checkbox"/>
Câble pour imprimante à impact 250 F <input type="checkbox"/>
Contrôleur pour manette de jeux 160 F <input type="checkbox"/>
Manette de jeux 120 F <input type="checkbox"/>
Imprimante thermique 40 col 1.100 F <input type="checkbox"/>
Assembleur langage 890 F <input type="checkbox"/>
Mallette professionnelle FIL 3 utilitaires 1.490 F <input type="checkbox"/>