



## SINCLAIR FRANCE EST BELGE

La distribution des produits Sinclair en France est reprise par une société Belge. Alleï, on fera pas de gag, une fois.

Depuis bientôt un mois, Sinclair France (alias Direco, l'importateur exclusif) a déposé son bilan. Le mystère le plus total planait : nul ne savait qui reprendrait la distribution. Sinclair Angleterre publiait des communiqués à tour de bras, indiquant que pour l'instant il ne se passait rien et que lorsque les choses changeraient on serait avisé, mais les choses ne changeaient pas et le mystère s'épaississait jusqu'à se transformer en petites boules de gomme (en plus, vous avez un cours étymologique gratos, sympa, non ?). Lundi, alors que nous mangions des yaourts à la framboise (ça n'a aucun rapport, c'est pour camper la situation), le téléphone se mit à sonner, comme quand Picou téléphone à Donald : l'appel était si violent que le combiné se soulevait de l'appareil. C'était un scoop : le contrat venait d'être signé, on apprenait le nom du nouveau distributeur !

### TRES FORT

Ça fait un paragraphe entier que vous lisez sans savoir qui c'est. Comme c'est à peu près la limite de votre résistance, je vous donne son nom tout de suite : Drion. Et pour la peine, vous avez droit à son prénom en prime : Frédéric. Permettez-moi de taire les autres détails intimes. Drion est un gros distributeur belge. Outre l'électro-ménager, il distribue déjà la gamme de matériel Sinclair dans le plat

pays qui est le sien, et aussi les produits de Sanyo, de Seikosha et de Saba, une filiale de Thomson. Un de ses meilleurs atouts : son service après-vente.

Hein ?  
Son service après-vente, j'ai dit.

### IN ZE FIOUTCHEURE

Nous avons laissé de côté les yaourts à la framboise que nous mangions pour pouvoir interviewer Frédéric Drion en personne, parce que c'est très mal élevé d'interviewer les gens la bouche pleine.



Le service qui est après la vente, voulez-vous dire ? Oui, c'est cela même. Ce qui vient à point nommé, parce que justement, c'est là que le bât blessait : des retards, des imperfections mais surtout depuis un mois, une absence totale, dépôt de bilan oblige. Alors pour ceux qui ont des problèmes de ce côté-là, voilà comment les choses vont se passer : le syndicat de Direco (l'administrateur qui se charge de la liquidation des affaires) va renvoyer les appareils en panne encore en stock aux revendeurs. Ces revendeurs, prévenus par courrier, pourront alors renvoyer les machines défectueuses chez Drion, et dans le cas où la garantie est toujours valide, n'auront rien à payer. C'est pas beau, ça ?

"HHHH - Quelle est la date à laquelle vous reprenez la distribution en France ?  
Drion - Le 1er avril. Et ce n'est pas une blague. Ceci dit, pour nous, distribuer Sinclair n'est pas nouveau : nous le faisons en Belgique depuis le tout début.  
HHHH - Vous comptez vous implanter en France, où vous dirigerez tout de Belgique ?  
Drion - Il y aura trois étapes. La première, assurer les garanties et faire en sorte qu'il n'y ait pas d'interruption dans le service. La deuxième, ce sera monter une structure légère en France pour éviter les frais de transport. Plus tard, nous mettrons en place une organisation complète et indépendante de la maison-mère belge.  
HHHH - La gamme Sinclair ?

Drion - Elle reste la même. Nous continuons à vendre ce qui existe au prix qui était pratiqué jusqu'à présent. Nous avons l'intention de développer les ventes du QL, qui a moins marché en France que dans les autres pays. Ce qui est étrange, d'ailleurs, car il a un rapport qualité/prix qui est excellent.  
HHHH - Et le Spectrum 128 ?  
Drion - Je ne vends pas la peau de l'ours... Nous le commercialiserons, c'est sûr. Probablement d'ici un mois, le temps d'effectuer les modifications techniques pour la péritel.  
HHHH - Au prix prévu, 1990 francs ?  
Drion - Je n'ai pas prévu de prix."

### LE 128

Espérons quand même qu'il le

vendra moins que ça, car le tant attendu Spectrum 128 est enfin là. Après être passé par l'Espagne (les accords de distribution contractés par Sir Clive Sinclair et Dixons interdisaient de commercialiser une nouvelle machine en 1985), il est arrivé la semaine dernière en Angleterre et à peu près à la même époque sur nos bureaux, que nous avons dû débarrasser de leurs pots de yaourt vides plutôt encombrants. Je vous en touche deux mots, histoire de ne pas vous laisser dans l'ignorance la plus crasse. Première constatation : l'alimentation est toujours séparée, et toujours sans interrupteur. Deuxième constatation : la péritel est intégrée, ce qui évitera certainement de casser le module qui se rajoutait au cul du Spectrum Plus. On s'arrête là

pour les constatations et on attaque le morceau. Les trous, d'abord. Dans un élan d'antropomorphisme forcené, je me permettrai de porter à votre attention le fait que c'est par les trous que l'on communique le mieux. Plus on a de trous, plus on est sollicité. Sur le panneau frontal de l'appareil, un seul trou : celui du pavé numérique détaché, dont vous voyez la photo quelque part sur cette page, ou sur une autre, je ne sais pas, disons quelque part dans le canard, vous trouverez bien. Sur le côté gauche, outre les classiques Ear et Mic permettant la liaison avec un magnéto, on trouve, ô surprise, une RS 232. Avec une prise Cannon 25 broches, standard et tout ? Non, avec une prise Sinclair, pas

Suite page 12

## 1700 LOGICIELS ET MATÉRIELS A PRIX PÊTÉS : LE CLUB HEBDOGICIEL EST NÉ !

Eh oui, depuis le temps que ça leur pend au nez, aux importateurs et profiteurs divers, il fallait que ça arrive un jour : l'HHHHebdo leur tombe sur le dos. Et pas en finesse, 25, 30, 40, 50, jusqu'à 60 % de moins en achetant par l'intermédiaire du club Hebdogiciel ! Dès cette semaine, vous allez pouvoir vous inscrire et faire partie d'une nouvelle race d'acheteur informatique : les acheteurs non-baisés, espèce rare ! Je vous explique comment ça marche ? Très simple : vous vous inscrivez au club et vous pouvez commander immédiatement tous les logiciels au prix de la troisième colonne du tarif qui est en page centrale. Allez tout de suite jeter un œil sur les prix, vous allez voir : c'est pas triste ! Grouillez-vous, j'attends ! Ça y est, vous avez vu ? Le prix des softs, pas mal, hein ? Et les

moniteurs, sympa, non ? Vous avez remarqué les titres ? C'est pas les éternelles vieilles merdes dont on casse les prix pour attirer les gogos, les dernières nouveautés sont là aussi. Et les vieilles merdes, on les vend 20 balles ou même 8 balles, pour la cassette. En plus, on les a tous essayés, ces logiciels, et on les a notés, ça vous évitera d'acheter n'importe quoi. Trois étoiles, c'est le pied. Deux étoiles, ça plane. Une étoile, c'est tout bon. Pas d'étoiles, vous vous démerdez. Toutes les semaines vous trouverez des nouveautés, des logiciels et des matériels. Plus tard de la BD et tout ce que vous nous demanderez. Attention, c'est pas gratuit, pour faire partie du club, il faut cracher 150 balles de cotisation annuelle. Faut pas déconner, on va pas faire des fleurs à tous le monde ! Cette cotisation de 150 francs vous per-

met de faire partie du club pendant un an. Elle est nécessaire à Hebdogiciel pour acheter de grandes quantités à des prix super-intéressants. Ensuite, et c'est là où tout change, au lieu de se mettre la différence entre le prix normal et le prix par quantité dans la poche, le club Hebdogiciel répercute ses bénéfices sur le prix de vente ! Calculez bien, selon votre ordinateur, vous devez amortir votre cotisation sur un ou deux logiciels. Je ne parle pas des matériels pour lesquels vous faites des bénéfices dès le premier achat. Cette adhésion vous apporte également d'autres avantages dont vous trouverez la liste en page centrale. Les 500 premiers engagés recevront 3 badges à choisir parmi les 9 merveilles dessinées par Carali, un bon vieux bouquin de Le Breton en prime et la bénédiction urbi et orbi de papa Ceccaldi.

### 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 14, 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 13

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 20

### FORMATION À L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 30

## DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

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





# JET ATTACK

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

Olivier PATOULLARD



ORIC

MENTIR, C'EST MOURIR UN PEU.



## SUITE DU N°124

1645 DATA 91,00,AD,28,B1,00,C9,06,DD,04,3AD  
 1655 DATA A9,20,91,00,AD,01,A9,06,91,00,33B  
 1665 DATA AD,29,91,00,EE,1A,04,E6,00,DO,41C  
 1675 DATA 02,E6,01,A9,FF,8D,1D,04,4C,B9,444  
 1685 DATA 9B,AD,1A,04,DD,03,4C,A5,9B,AD,465  
 1695 DATA 00,B1,00,20,F8,9B,FO,03,4C,97,43A  
 1705 DATA 9C,AD,28,B1,00,20,F8,9B,FO,03,4BB  
 1715 DATA 4C,97,9C,AD,05,A9,20,91,00,AD,41E  
 1725 DATA 2D,91,00,CE,1A,04,A5,00,38,E9,37D  
 1735 DATA 01,85,00,8D,02,C6,01,AD,00,B1,35D  
 1745 DATA 00,C9,20,DO,04,A9,06,91,00,AD,39D  
 1755 DATA 28,B1,00,C9,20,DO,04,A9,06,91,3D6  
 1765 DATA 00,A9,FF,8D,1D,04,4C,B9,9B,AD,4A3  
 1775 DATA 1B,04,DO,03,4C,1C,9E,A5,00,3B,2D5  
 1785 DATA E9,28,85,00,8D,02,C6,01,AD,01,3B0  
 1795 DATA B1,00,20,F8,9B,FO,0E,A5,00,18,41F  
 1805 DATA 69,28,85,00,9D,02,E6,01,4C,97,372  
 1815 DATA 9C,C8,CO,06,DD,E6,CE,1B,04,AD,56D  
 1825 DATA 00,B1,00,C9,20,DO,04,A9,06,91,3AE  
 1835 DATA 00,AD,50,B1,00,C9,06,DO,04,A9,3ED  
 1845 DATA 20,91,00,C8,A9,20,91,00,CO,55,3E8  
 1855 DATA DO,F7,A9,00,8D,1D,04,4C,B9,9B,4BE  
 1865 DATA AD,1B,04,C9,10,DO,03,4C,1C,9E,37E  
 1875 DATA AD,51,B1,00,20,F8,9B,FO,03,4C,494  
 1885 DATA 97,9C,C8,CO,56,DO,F1,EE,1B,04,5DF  
 1895 DATA AD,00,B1,00,C9,06,DO,04,A9,20,3BD  
 1905 DATA 91,00,C8,A9,20,91,00,CO,05,DO,44B  
 1915 DATA F7,A5,00,18,69,28,85,00,9D,02,35C  
 1925 DATA E6,01,AD,28,B1,00,C9,20,DO,04,41D  
 1935 DATA A9,06,91,00,A9,00,8D,1D,04,4C,2E3  
 1945 DATA B9,9B,AD,03,04,FO,03,4C,A5,9B,487  
 1955 DATA A9,02,8D,03,04,AD,1A,04,18,69,28B  
 1965 DATA 05,8D,00,04,AD,1B,04,8D,01,04,1F4  
 1975 DATA EE,01,04,A5,01,85,05,85,07,A5,354  
 1985 DATA 00,18,69,2D,85,04,9D,02,E6,05,2B4  
 1995 DATA A5,00,18,69,2B,85,06,9D,02,E6,354  
 2005 DATA 07,4C,A5,9B,A9,7D,FO,06,CE,1D,49A  
 2015 DATA 9E,4C,71,A9,AD,1C,04,8D,1D,9E,419  
 2025 DATA AD,1E,04,DO,0B,A9,10,FO,06,CE,427  
 2035 DATA 32,9E,4C,3C,9E,6D,A9,00,FO,06,3F5  
 2045 DATA CE,3D,9E,4C,87,9E,A9,01,8D,3D,48E  
 2055 DATA 9E,AD,C1,8F,C9,3D,DO,14,AD,C2,617  
 2065 DATA BF,C9,3D,DO,0D,AD,C3,8F,C9,3D,5BD  
 2075 DATA DO,06,2D,0B,A7,4C,87,9E,CE,C3,57A  
 2085 DATA BF,AD,C3,8F,C9,2F,DO,17,A9,39,5AF  
 2095 DATA 8D,C3,8F,CE,C2,8F,AD,C2,8F,C9,755  
 2105 DATA 2F,DO,0B,A9,39,8D,C2,8F,CE,C1,586  
 2115 DATA BF,EE,8B,9E,A9,00,C9,03,FO,03,53E  
 2125 DATA 4C,6B,A7,A9,00,8D,8B,9E,A2,00,45F  
 2135 DATA BD,A2,BE,AB,38,E9,0B,9D,0C,8A,514  
 2145 DATA 1B,69,2B,AA,EO,7B,DO,EE,4C,86,56B  
 2155 DATA 9E,9B,9D,A1,BE,4C,A3,9E,AD,00,55F  
 2165 DATA B9,A3,BE,99,A2,BE,C8,CO,25,DO,69D  
 2175 DATA F5,AD,00,89,CB,BE,99,CA,BE,CB,6C0  
 2185 DATA CO,25,DO,F5,AD,00,89,F3,BE,99,64D  
 2195 DATA F2,8E,C8,CO,25,DO,F5,4C,

02,A4,614  
 2205 DATA 38,E9,14,9D,AE,4C,11,A2,AD,04,42D  
 2215 DATA 03,AA,38,E9,12,9D,03,4C,84,9F,3E2  
 2225 DATA A9,8B,85,03,A9,7B,85,02,A5,02,43E  
 2235 DATA 18,69,28,85,02,9D,02,E6,03,CA,375  
 2245 DATA DO,F2,AD,00,B1,02,C9,20,FO,03,4F1  
 2255 DATA 4C,84,9F,CB,CO,05,DO,F2,AD,28,586  
 2265 DATA B1,02,C9,20,FO,03,4C,84,9F,CB,4C6  
 2275 DATA CO,2D,DO,F2,AD,05,03,FO,0A,AA,50B  
 2285 DATA 38,E9,0B,8D,04,BA,4C,3C,9F,AD,43B  
 2295 DATA 72,02,2D,42,9F,4C,84,9F,AD,00,384  
 2305 DATA AA,B1,02,C9,20,DO,03,BA,91,02,436  
 2315 DATA AD,28,B1,02,C9,20,DO,03,BA,91,452  
 2325 DATA 02,AD,01,A9,2F,91,02,CB,A9,30,3AF  
 2335 DATA 91,02,CB,A9,31,91,02,CB,A9,32,46B  
 2345 DATA 91,02,AD,29,A9,33,91,02,CB,A9,43C  
 2355 DATA 34,91,02,CB,A9,35,91,02,CB,A9,471  
 2365 DATA 36,91,02,6D,AD,03,04,C9,02,FO,39B  
 2375 DATA 07,C9,01,FO,03,4C,DE,A2,AD,00,36D  
 2385 DATA B1,06,C9,2C,DO,04,A9,20,91,06,3ED  
 2395 DATA 4C,9C,AA,C9,16,DO,57,4C,34,A2,48A  
 2405 DATA 8D,02,C6,07,AD,00,B1,06,C9,20,3BF  
 2415 DATA DO,04,A9,61,91,06,AD,27,B1,06,3F3  
 2425 DATA C9,20,DO,04,A9,61,91,06,CB,81,4D7  
 2435 DATA 06,C9,20,DO,04,A9,64,91,06,CB,42F  
 2445 DATA B1,06,C9,20,DO,04,A9,61,91,06,415  
 2455 DATA AD,03,04,C9,02,DO,06,EE,03,04,34A  
 2465 DATA 4C,EC,9F,A9,00,8D,03,04,A9,00,3BD  
 2475 DATA 8D,E3,02,A9,01,8D,E1,02,20,2D,3CC  
 2485 DATA 9A,4C,0E,A2,A5,06,18,69,28,85,36F  
 2495 DATA 06,9D,02,E6,07,EE,01,04,AD,00,31B  
 2505 DATA B1,06,C9,20,DO,18,A9,2C,91,06,3F4  
 2515 DATA AD,01,04,18,69,3D,8D,E3,02,A9,37E  
 2525 DATA 01,8D,E1,02,20,2D,9A,4C,0E,A2,347  
 2535 DATA AA,2D,F8,9B,FO,E2,EO,2D,DO,1C,62B  
 2545 DATA A9,63,91,06,A9,00,8D,16,04,8D,38D  
 2555 DATA 19,04,A9,02,8D,17,04,A9,01,8D,2A7  
 2565 DATA 18,04,2D,3C,9A,4C,DA,9F,EO,2E,3E5  
 2575 DATA FO,EO,8A,38,E9,37,8D,6D,A5,06,56D  
 2585 DATA 38,E9,03,85,06,8D,02,C6,07,AD,3CE  
 2595 DATA 00,B1,06,C9,2F,FO,0C,C9,3D,DO,474  
 2605 DATA 04,8B,4C,79,AD,CB,4C,67,AD,A9,4B5  
 2615 DATA 62,91,06,CB,A9,63,91,06,CB,A9,4D5  
 2625 DATA 62,91,06,CB,A9,60,91,06,9B,18,411  
 2635 DATA 69,25,AB,A9,62,91,06,CB,A9,63,4AC  
 2645 DATA 91,06,CB,A9,62,91,06,CB,A9,60,4D2  
 2655 DATA 91,06,A9,00,8D,16,04,8D,19,04,291  
 2665 DATA A9,01,8D,17,04,8D,18,04,20,3C,257  
 2675 DATA 9A,4C,DA,9F,8A,38,E9,52,8D,5B,567  
 2685 DATA A5,06,38,E9,04,85,06,AD,00,B1,3AC  
 2695 DATA 06,C9,37,FO,0B,C9,46,FO,04,CB,4C9  
 2705 DATA 4C,C9,AD,A2,00,A9,62,91,06,CB,4C1  
 2715 DATA EB,EO,05,DO,F8,9B,18,69,23,AB,579  
 2725 DATA A2,00,A9,63,91,06,CB,EB,EO,05,4DA  
 2735 DATA DO,F8,9B,18,69,23,AB,A2,00,A9,4F7  
 2745 DATA 64,91,06,CB,EB,EO,05,DO,F8,A9,601  
 2755 DATA 00,8D,16,04,8D,17,04,8D,19,04,1F9  
 2765 DATA A9,0B,8D,18,04,2D,3C,9A,4C,DA,376  
 2775 DATA 9F,8A,38,E9,57,8D,7D,A5,06,38,4A4

2785 DATA E9,02,85,06,AD,00,B1,06,C9,52,3EB  
 2795 DATA FO,04,CB,4C,2A,A1,A9,63,91,06,476  
 2805 DATA CB,91,06,CB,91,06,9B,18,69,26,3FD  
 2815 DATA AB,A9,64,91,06,CB,91,06,CB,91,5D4  
 2825 DATA 06,A9,00,8D,16,04,8D,18,04,8D,28C  
 2835 DATA 19,04,A9,02,8D,17,04,2D,3C,9A,266  
 2845 DATA A2,00,EE,C2,8F,AD,C2,8F,C9,3A,642  
 2855 DATA FO,0B,EB,EO,09,DO,F1,4C,DA,9F,64F  
 2865 DATA A9,3D,8D,C2,8F,AD,C1,8F,C9,39,616  
 2875 DATA DO,0B,A9,39,8D,C2,8F,8D,C3,8F,5DA  
 2885 DATA 4C,DA,9F,EE,C1,8F,4C,6C,A1,8A,616  
 2895 DATA 38,E9,5C,8D,42,AD,00,EO,5B,FO,537  
 2905 DATA 0D,EO,59,DO,02,AD,02,4C,4B,A2,3FD  
 2915 DATA 8D,02,C6,07,A9,62,91,06,9B,18,3D1  
 2925 DATA 69,27,AB,A9,63,91,06,CB,A9,64,4B0  
 2935 DATA 91,06,CB,A9,63,91,06,A9,00,8D,438  
 2945 DATA 16,04,8D,19,04,A9,01,8D,17,04,216  
 2955 DATA A9,09,8D,18,04,2D,3C,9A,4C,DA,377  
 2965 DATA 9F,4C,3E,A2,8D,02,C6,07,AD,00,3EA  
 2975 DATA B1,06,C9,5C,FO,04,CB,4C,E2,A1,567  
 2985 DATA A9,62,91,06,CB,91,06,CB,91,06,46D  
 2995 DATA A9,00,8D,16,04,8D,19,04,A9,01,2A4  
 3005 DATA 8D,17,04,A9,0B,8D,18,04,20,3C,25E  
 3015 DATA 9A,4C,DA,9F,4C,52,A2,A5,06,38,482  
 3025 DATA E9,01,85,06,8D,02,C6,07,4C,EB,428  
 3035 DATA 9E,A9,06,AD,00,91,00,AD,28,91,3D7  
 3045 DATA 00,A9,10,8D,32,9E,A9,05,8D,A6,3F7  
 3055 DATA A7,6D,A5,06,38,E9,28,85,06,4C,3D2  
 3065 DATA AB,9F,A5,06,38,E9,02,85,06,4C,3EC  
 3075 DATA DC,A1,A5,06,38,E9,29,85,06,4C,449  
 3085 DATA A6,A1,AD,0B,03,AA,38,E9,0F,9D,469  
 3095 DATA 03,4C,FF,A3,A9,BE,85,03,A9,C2,54B  
 3105 DATA 85,02,8A,38,E9,05,8D,03,4C,22,358  
 3115 DATA A3,38,E9,04,8D,03,4C,93,A3,38,435  
 3125 DATA E9,03,8D,03,4C,F9,A2,38,E9,01,4AB  
 3135 DATA 8D,03,4C,8B,A2,A2,00,8D,14,8F,48E  
 3145 DATA C9,20,FO,03,4C,FF,A3,EB,EO,04,596  
 3155 DATA DO,F1,AD,2B,A9,01,91,02,CB,A9,53A  
 3165 DATA 5B,91,02,AD,52,A9,05,91,02,CB,3E6  
 3175 DATA A9,59,91,02,CB,A9,5A,91,02,CB,4BB  
 3185 DATA A9,5B,91,02,4C,FF,A3,A2,00,8D,4E4  
 3195 DATA 14,8F,C9,20,FO,03,4C,FF,A3,EB,585  
 3205 DATA EO,04,DO,F1,AD,2A,A9,06,91,02,4B1  
 3215 DATA CB,A9,52,91,02,CB,A9,53,91,02,4AD  
 3225 DATA CB,A9,54,91,02,AD,52,A9,06,91,48A  
 3235 DATA 02,CB,A9,55,91,02,CB,A9,56,91,4B3  
 3245 DATA 02,CB,A9,57,91,02,4C,FF,A3,A2,4ED  
 3255 DATA 00,8D,14,8F,C9,20,FO,03,4C,FF,4B7  
 3265 DATA A3,EB,EO,04,DO,F1,AD,52,A9,05,5D0  
 3275 DATA 91,02,CB,A9,5C,91,02,CB,A9,5D,4C1  
 3285 DATA 91,02,CB,A9,5E,91,02,4C,FF,A3,4E3  
 3295 DATA A2,00,8D,12,8F,C9,20,FO,03,4C,458  
 3305 DATA FF,A3,EB,EO,06,DO,F1,AD,00,A9,67A  
 3315 DATA 01,91,02,CB,A9,37,91,02,CB,A9,44D  
 3325 DATA 3B,91,02,CB,A9,39,91,02,CB,A9,479  
 3335 DATA 3A,91,02,CB,A9,3B,91,02,AD,28,3D4  
 3345 DATA A9,01,91,02,CB,A9,3C,91,02,CB,445  
 3355 DATA A9,3D,91,02,CB,A9,3E,91,02,CB,483  
 3365 DATA A9,3F,91,02,CB,A9,40,91,

02,AD,45F  
 3375 DATA 5D,A9,01,91,02,CB,A9,41,91,02,3D2  
 3385 DATA CB,A9,42,91,02,CB,A9,43,91,02,48D  
 3395 DATA CB,A9,44,91,02,CB,A9,45,91,02,491  
 3405 DATA 4C,FF,A3,A2,00,8D,12,8F,C9,2D,507  
 3415 DATA FO,03,4C,FF,A3,EB,EO,06,DO,F1,67D  
 3425 DATA AD,00,A9,03,91,02,CB,A9,46,91,427  
 3435 DATA 02,CB,A9,47,91,02,CB,A9,48,91,497  
 3445 DATA 02,CB,A9,38,91,02,CB,91,02,AD,439  
 3455 DATA 2B,A9,03,91,02,CB,A9,49,91,02,3B4  
 3465 DATA CB,A9,47,91,02,CB,A9,4A,91,02,499  
 3475 DATA CB,A9,4B,91,02,CB,A9,4C,91,02,49F  
 3485 DATA AD,5D,A9,03,91,02,CB,A9,4D,91,47E  
 3495 DATA 02,CB,A9,4E,91,02,CB,A9,4F,91,4A5  
 3505 DATA 02,CB,A9,5D,91,02,CB,A9,51,91,4A9  
 3515 DATA 02,4C,13,A4,A9,2D,8D,C7,8E,8D,46D  
 3525 DATA EF,8E,8D,17,8F,AD,01,04,4C,EO,4EE  
 3535 DATA 9E,A9,8B,85,03,A9,82,85,02,A9,4E5  
 3545 DATA 0D,8D,E3,02,A9,5D,8D,1F,04,A9,3C4  
 3555 DATA 02,8D,E1,02,2D,2D,9A,EE,E1,02,41D  
 3565 DATA 2D,2D,9A,AD,00,B1,02,C9,2D,DO,3E6  
 3575 DATA 2D,CB,CO,26,DO,F5,CE,1F,04,AD,531  
 3585 DATA 1F,04,C9,39,DO,03,4C,7E,A7,A5,40E  
 3595 DATA 02,18,69,28,85,02,9D,02,E6,03,2AD  
 3605 DATA 4C,33,A4,8C,05,04,AA,38,E9,0B,38B  
 3615 DATA 9D,07,8A,38,E9,5F,8D,03,4C,CB,53B  
 3625 DATA A4,EO,64,DO,07,A9,63,A2,0C,4C,4C5  
 3635 DATA 8B,A4,EO,63,DO,07,A9,62,A2,11,534  
 3645 DATA 4C,8B,A4,EO,62,DO,07,A9,61,A2,56D  
 3655 DATA 16,4C,8B,A4,EO,61,DO,07,A9,60,4DF  
 3665 DATA A2,1B,4C,8B,A4,EO,60,DO,07,A9,525  
 3675 DATA 5F,A2,2D,4C,8B,A4,A2,25,A9,20,459  
 3685 DATA 91,02,CO,00,FO,0C,8B,81,02,38,3C2  
 3695 DATA E9,0B,8D,04,A9,2D,91,02,8E,E3,472  
 3705 DATA 02,A9,03,8D,E1,02,2D,2D,9A,AC,3A4  
 3715 DATA 05,04,4C,3B,A4,EO,2D,FO,03,4C,38D  
 3725 DATA 7E,A5,A9,2D,91,02,CO,00,DO,03,412  
 3735 DATA 4C,3B,A4,8B,B1,02,AA,2D,F8,9B,4C3  
 3745 DATA DO,0B,A9,2D,91,02,CB,4C,3B,A4,434  
 3755 DATA EO,25,FO,04,EO,2A,DO,06,2D,0C,405  
 3765 DATA 9C,4C,C5,A4,EO,2C,DO,3E,A9,63,577  
 3775 DATA 91,02,AD,03,04,C9,02,DO,06,EE,3D6  
 3785 DATA 03,04,4C,16,A5,A9,00,8D,03,04,24B  
 3795 DATA A9,00,8D,E3,02,A9,01,8D,E1,02,435  
 3805 DATA 2D,2D,9A,A9,00,8D,16,04,8D,19,2D0  
 3815 DATA 04,A9,02,8D,17,04,A9,01,8D,18,2A6  
 3825 DATA 04,2D,3C,9A,AC,05,04,4C,3B,A4,2DA  
 3835 DATA EO,2B,DO,34,A9,63,91,02,AD,03,45E  
 3845 DATA 04,C9,02,DO,06,CE,03,04,4C,58,31E  
 3855 DATA A5,A9,00,8D,03,04,A9,1F,8D,E3,41A  
 3865 DATA 02,EA,EA,EA,A9,04,8D,E1,02,AD,58A  
 3875 DATA DD,FF,FO,06,2D,26,8F,4C,73,A5,577  
 3885 DATA 2D,4D,FB,4C,23,A5,CB,A9,63,91,4D4  
 3895 DATA 02,4C,3B,A4,EO,2E,FO,03,4C,37,3B1  
 3905 DATA A6,4C,CA,A7,EA,AD,1F,04,C9,5D,536  
 3915 DATA DO,0B,4C,3B,A4,AD,8B,9E,DO,OE,4B7  
 3925 DATA CO,00,FO,F4,AD,1F,04,C9,3C,FO,569

Suite page 7



# SOS HELICO

Votre ville est victime d'un bombardement dévastateur ! N'écoutez que votre courage et aux commandes de votre hélicoptère, vous volez au secours des malheureuses victimes de cette lâche agression...

Bruno DEGUET

Mode d'emploi :  
Nécessite le joystick et l'extension 16 Ko. Tapez et sauvegardez à la suite

## LISTING 1

```

1 REM *****
2 REM * SOS HELICO *
3 REM *****
4 POKE36879,24:PRINT"Q"
5 POKE52,87:POKE56,87:SO=:POKE368
69,252
6 FORZ=22528T022577:READZZ:POKEZ,Z
Z:NEXT:SYS22528
10 FORZ=6145T06346:READZZ:POKEZ,Z
:SO=SO+ZZ:NEXT
15 FORZ=7520T07548:READZZ:POKEZ,Z
:SO=SO+ZZ:NEXT
20 FORZ=7430T07459:READZZ:POKEZ,Z
:SO=SO+ZZ:NEXT
24 FORZ=6350T06421:READZZ:POKEZ,Z
:SO=SO+ZZ:NEXT
25 FORZ=6425T06613:READZZ:POKEZ,Z
:SO=SO+ZZ:NEXT
30 FORZ=6620T06685:READZZ:POKEZ,Z
:SO=SO+ZZ:NEXT
35 FORZ=6690T06816:READZZ:POKEZ,Z
:SO=SO+ZZ:NEXT
40 FORZ=6820T06937:READZZ:POKEZ,Z
:SO=SO+ZZ:NEXT
45 FORZ=6940T06993:READZZ:POKEZ,Z
:SO=SO+ZZ:NEXT
50 FORZ=7000T07125:READZZ:POKEZ,Z
:SO=SO+ZZ:NEXT
55 FORZ=7460T07511:READZZ:POKEZ,Z
:SO=SO+ZZ:NEXT
60 FORZ=7130T07216:READZZ:POKEZ,Z
:SO=SO+ZZ:NEXT
65 FORZ=7220T07257:READZZ:POKEZ,Z
:SO=SO+ZZ:NEXT
70 FORZ=7260T07325:READZZ:POKEZ,Z
:SO=SO+ZZ:NEXT
75 FORZ=7330T07407:READZZ:POKEZ,Z
:SO=SO+ZZ:NEXT
80 FORZ=22640T022730:READZZ:POKEZ,
ZZ:SO=SO+ZZ:NEXT
85 FORZ=22272T022455:READZZ:POKEZ,
ZZ:SO=SO+ZZ:NEXT
86 FORZ=22460T022475:READZZ:POKEZ,
ZZ:SO=SO+ZZ:NEXT
87 FORZ=22480T022507:READZZ:POKEZ,
ZZ:SO=SO+ZZ:NEXT
90 FORZ=7550T07586:READZZ:POKEZ,Z
:SO=SO+ZZ:NEXT
100 FORZ=5120T05479:READZZ:POKEZ,Z
Z:SO=SO+ZZ:NEXT
105 FORZ=4608T05055:READZZ:POKEZ,Z
Z:SO=SO+ZZ:NEXT
110 FORZ=4480T04591:READZZ:POKEZ,Z
Z:SO=SO+ZZ:NEXT
115 FORZ=4352T04359:READZZ:POKEZ,Z
Z:SO=SO+ZZ:NEXT
200 IFSO<>309540THENPRINT"ERREUR D
ANS LES DATAS":END
1000 REM *****
1001 REM * LANCEMENT *
1002 REM *****
1015 PRINT"HELICO"
1020 PRINT"LOAD"
1030 PRINT"RUN"
1035 POKE631,19:POKE632,13:POKE633
,13
1040 POKE198,3:END
5000 REM *****
5001 REM * DATAS *
5002 REM *****
10000 DATA169,16,133,252,169,0,133
,251,133,253,169,128,133,254,162,0
,160,0,177,253
10001 DATA74,17,253,145,251,200,19
2,0,208,244,232,24,165,252,105,1,1
33,252
10002 DATA24,165,254,105,1,133,254
,224,8,208,223,96
10004 DATA169,0,141,12,144,169,180
,174,247,29,208,2,169,240,56,229,2
53,141,13,144
10005 DATA238,251,29,173,251,29,20
5,252,29,208,97,169,0,141,251,29
10006 DATA173,31,145,133,251,169,1
27,141,34,145,173,32,145
10010 DATA133,252,169,255,141,34,1
45,169,4,37,251,208,8
10015 DATA198,253,169,4,197,253,24
0,6,169,8,37,251,208,2,230,253
10020 DATA169,140,141,245,29
10025 DATA169,128,37,252,208,15,16
9,134,141,245,29
10030 DATA238,248,29,173,248,29,20
1,90,240,11,169,16,37,251
10035 DATA208,18,169,128,141,245,2
9,206,248,29,173,248,29,201,0,208,
3
10040 DATA238,248,29,32,206,24
10050 DATA169,3,56,237,247,29,141,
247,29,24,109,245,29
10055 DATA141,246,29,32,96,29,160,
0,177,251,201,64,240,13
10056 DATA201,156,176,6,162,255,14
2,224,29,96,76,218,27
10059 DATA173,246,29,145,251,200
10060 DATA238,246,29,192,3,208,224
10065 DATA165,253,201,7,144,6,169,
2,141,252,29,96,169,1,141,252,29,9
6

```

```

10100 DATA162,0,169,9,133,251,169,
30,133,252,24,169,22,101,251
10105 DATA133,251,169,0,101,252,13
3,252,232,228,253,208,238,96
10110 DATA169,240,133,251,169,88,1
33,252,162,0,24,169,16,101,251
10115 DATA133,251,169,0,101,252,13
3,252,232,236,248,29,208,237,96
10120 DATA32,6,29,160,0,140,249,29
,162,0,134,2,24,169,110,109,249,29
10125 DATA133,1,169,30,101,2,133,2
,177,251,145,1,24,169,22,101,1
10126 DATA133,1,169,0,101,2,133,2,
24,169,1,101,251,133,251,169,0
10130 DATA101,252,133,252,232,224,
16,208,221,238,249,29,169,22,205,2
49,29,208,193,96
10140 DATA238,209,29,173,209,29,20
1,2,208,5,169,0,141,209,29
10141 DATA162,0,189,72,88,240,28,1
89,52,88
10145 DATA133,254,32,36,29,160,0,1
77,1,201,156,176,12,189,92,88,240,
7
10150 DATA169,156,145,1,222,92,88,
173,209,29,240,3,76,205,252
10151 DATA189,72,88,208,3,76,205,2
5,254,72,88,189,72,88
10155 DATA201,2,208,7,160,152,132,
252,24,144,25,201,200,208,7,160,83
,132,252,24,144,14
10160 DATA201,250,208,82,160,64,13
2,252,188,52,88,200,132,254,32,43,
29
10165 DATA160,0,132,251,160,0,165,
252,145,1,160,16,145,1,160,32,145,
1
10170 DATA24,169,1,101,1,133,1,169
,0,101,2,133,2,230,251,165,251
10175 DATA221,52,88,208,220,189,72
,88,201,250,208,22,160,0,169,154
10180 DATA145,1,160,16,145,1,160,3
2,145,1,169,0,157,72,88,238,223,29
,232
10182 DATA224,20,240,3,76,42,25,96
10185 DATA238,250,29,173,250,29,20
1,12,240,1,96,160,0,140,250,29,32,
6,29
10186 DATA24,169,96,101,251,133,1,
169,1,101,252,133,2,177,251,201,14
6,144,4,73,1
10190 DATA145,251,24,169,1,101,251
,133,251,169,0,101,252,133,252
10195 DATA197,2,208,229,165,251,19
7,1,208,223,96
10200 DATA173,236,29,133,1,173,237
,29,133,2,169,64,160,0,162,0,145,1
10205 DATA24,173,236,29,105,16,141
,236,29,133,1,173,237,29,105,0
10210 DATA141,237,29,133,2,165,2,2
01,95,208,15,165,1,201,224,144,9
10215 DATA173,238,29,133,1,169,89,
133,2
10220 DATA189,239,29,145,1,24,165,
1,105,16,133,1,165,2,105,0,133,2
10225 DATA232,224,4,208,212,173,23
7,29,201,95,208,28,173,236,29
10230 DATA201,224,144,21,173,238,2
9,141,236,29,169,89,141,237,29
10235 DATA173,20,144,41,3,168,200,
140,238,29,173,239,29,73,1,141,239
,29,96
10240 DATA173,226,29,133,1,173,227
,29,133,2,169,64,160,0,162,0,145,1
10245 DATA56,173,226,29,233,16,141
,226,29,133,1,173,227,29,233,0
10250 DATA141,227,29,133,2,206,232
,29,165,2,201,88,208,14,165,1,201
10255 DATA240,176,8,169,208,133,1,
169,95,133,2
10260 DATA189,228,29,145,1,56,165,
1,233,16,133,1,165,2,233,0,133,2
10265 DATA232,224,4,208,213,173,22
7,29,201,88,208,25,173,226,29
10270 DATA201,240,176,18,169,208,1
41,226,29,169,95,141,227,29
10275 DATA238,254,29,169,109,141,2
32,29,96
10280 DATA173,235,29,201,0,240,1,9
6,173,20,144,205,254,29,144,1,96
10285 DATA173,232,29,201,14,176,1,
96,201,71,144,1,96,173,226,29
10290 DATA141,233,29,173,227,29,14
1,234,29,169,1,141,235,29
10295 DATA173,232,29,141,225,29,96
10300 DATA173,235,29,201,0,208,1,9
6,201,1,240,13,173,233,29,133,1
10302 DATA173,234,29,133,2,24,144,
21,238,235,29,56,173,226,29,233,16
,133,1,173,227,29
10305 DATA233,0,133,2,24,144,7,160
,0,169,64,145,1,24,165,1,105,1,133
,1,141,233,29
10310 DATA165,2,105,0,133,2,141,23
4,29,177,1,201,64,208,5,169,93
10315 DATA145,1,96,201,79,176,34,5
6,173,225,29,233,12,141,225,29,162
,0
10320 DATA232,138,133,252,10,24,10
1,252,205,225,29,144,243,202
10325 DATA254,72,88,169,0,141,235,
29,96
10330 DATA169,0,141,235,29,96

```

```

10340 DATA169,175,133,1,24,144,4,1
69,160,133,1,169,89,133,2
10345 DATA160,255,132,251,24,169,4
8,101,1,133,1,169,0,101,2,133,2
10350 DATA230,251,228,251,208,237,
56,165,1,229,254,133,1,165,2,233,0
,133,2,96
10355 DATA173,251,29,240,3,76,172,
24
10360 DATA173,243,29,201,20,208,7,
169,156,145,251,76,177,24
10361 DATA169,0,141,13,144,169,240
,141,12,144
10365 DATA152,72,165,251,72,56,173
,248,29,233,2,141,249,29,162,0,232
,138,133,254
10370 DATA10,24,101,254,205,249,29
,144,243,202,238,243,29
10375 DATA189,52,88,133,254,32,36,
29,160,0,169,64,145,1,104,133,251,
104,168,76,172,24
10380 DATA165,253,201,19,240,1,96,
173,248,29,201,89,240,1,96
10381 DATA173,243,29,208,1,96,169,
0,141,13,144
10385 DATA169,250,141,12,144,206,2
43,29,238,244,29,96
10390 DATA165,253,201,20,240,1,96,
173,248,29,201,71,240,1,96
10391 DATA173,222,29,201,80,208,1,
96,169,0,141,13,144
10395 DATA169,200,141,12,144,169,8
0,141,222,29,169,9,141,220,29
10396 DATA169,76,133,1,169,30,133,
2,160,0
10397 DATA169,104,141,219,29,145,1
,200,192,10,208,249,96
10400 DATA238,221,29,173,252,29,20
1,1,208,7,173,221,29,201,6,240,8
10401 DATA173,221,29,201,15,240,1,
96,169,0,141,221,29
10405 DATA206,222,29,238,219,29,17
3,219,29,201,113,208,8,169,105
10410 DATA141,219,29,206,220,29,16
9,76,133,1,169,30,133,2,172,220,29
10415 DATA173,219,29,145,1,173,222
,29,208,5,169,128,141,224,29,96
10420 DATA173,243,29,201,10,176,5,
169,67,141,27,30
10421 DATA169,0,172,243,29,32,145,
211,32,221,221
10425 DATA162,1,160,3,24,32,240,25
5,169,0,160,1,32,30,203
10430 DATA169,0,172,244,29,32,145,
211,32,221,221,162,1
10435 DATA160,9,24,32,240,255,169,
0,160,1,32,30,203
10436 DATA169,0,172,223,29,32,145,
211,32,221,221,162,1
10437 DATA160,16,24,32,240,255,169
,0,160,1,32,30,203,96
10440 DATA173,217,29,133,1,173,218
,29,133,2,169,64,160,0,145,1,132,2
54
10445 DATA238,216,29,174,215,29,17
3,216,29,221,210,29,208,8,169,0
10450 DATA141,216,29,238,215,29,17
3,215,29,208,18
10451 DATA56,165,1,233,1,133,1,165
,2,233,0,133,2,32,208,87,169,115
10452 DATA201,1,208,7
10455 DATA160,15,32,188,87,169,116
,201,2,208,7,160,16,32,188,87,169,
117
10460 DATA201,3,208,7,160,17,32,18
8,87,169,118,201,4,208,7,160,1
10465 DATA32,188,87,169,119,201,5,
240,17,166,254,208,13,145,1,165,1,
141,217,29
10470 DATA165,2,141,218,29,96,169,
172,141,217,29,169,93,141,218,29
10475 DATA169,0,141,216,29,141,215
,29,173,20,144,41,7,24,105,3
10480 DATA141,212,29,173,20,144,41
,7,24,105,3,141,210,29,141,214,29
10481 DATA169,172,133,1,169,93,133
,2,169,115,145,1,96
10485 DATA24,152,101,1,133,1,165,2
,105,0,133,2,32,208,87,96
10490 DATA160,0,177,1,201,64,208,1
,96,201,128,144,10,201,146,176,6
10495 DATA169,255,141,224,29,96,16
9,1,133,254,96
10500 DATA32,1,24,32,52,28,32,92,2
8,32,112,88,32,25,25,32,220,25
10505 DATA32,34,26,32,164,26,32,28
,27,32,88,27,32,162,28,32,0,87,96
10680 DATA0,0,7,9,9,7,1,15,31,16,2
55,199,199,254,8,254,243,7,255,254
,128,0,0,0
10685 DATA31,0,7,9,9,7,1,15,240,16
,255,199,199,254,8,254,3,7,255,254
,128,0,0,0
10690 DATA192,224,255,127,1,0,0,0,
15,8,255,227,227,127,16,127
10691 DATA248,0,224,144,144,224,12
8,240
10695 DATA207,224,255,127,1,0,0,0,
248,8,255,227,227,127,16,127
10696 DATA0,0,224,144,144,224,128,
240
10700 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,31,16,56
,68,68,56,68,130,240,0,0,0,0,0,0

```

## VIC 20

BOMBE À TÊTE CHERCHEUSE  
SE POSANT DES QUESTIONS

D'OU VIENS-JE?



OÙ VAIS-JE?

PLUS ON EST DE  
CHINOIS, PLUS ON  
RIT JAUNE!



Suite page 25





**AMSTRAD**  
VENDS ou échange de nombreux logiciels pour 464 (K7), à partir de 10F l'unité. Vends aussi copieur. Alain Dubuis, 143 rue Félix Pyat, Bt D22, 13003 Marseille Tél. (16) 91 02 12 83

VENDS ou échange nombreux logiciels sur K7 ou disquette pour Amstrad Structure FIFD Didier Quentin, 26 rue Nationale, 35300 Fougères. Tél. (16) 99 99 94 14.

ECHANGE programmes sur K7 pour Amstrad Vends programme de copie performant, 50F tous frais compris. Marc Dejonghe, rue du Gazo-mètre, 107, 7100 La Louvière, Belgique

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur monochrome, joystick, programmes, manuel, revues, 10 logiciels sur K7, garantie 5 mois, 2700F. Tél. (16) 64 97 23 70.

CHERCHE copies pour Amstrad CPC 464 de The way of the exploding fist, Rally II, Caudron, 3D Grand prix, Sorcery, Limoges. Tél. (16) 55 01 58 86 ou (16) 55 35 12 80 après 17h30.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, logiciels, état neuf, 3200F, imprimante DMP1 (3 mois), 1500F. Tél. (1) 48 67 23 55 poste 42 ou 55.

CHERCHE possesseur d'Amstrad à Paris pour échanger 30 nouveaux logiciels contre un synthétiseur vocal anglais. N.H. Eng, 106 avenue Har-leau, 93700 Drancy

CHERCHE contact sur Amstrad CPC 464. Cherche également lecteur de disquettes, disquettes, à prix raisonnables. Jean-Jacques Le Goff, lotissement Mechuogarem, rue du général Leclerc, 29100 Crozon. Tél. (16) 98 27 07 32.

ECHANGE logiciels et notices pour Amstrad CPC 464 avec drive. Laurent Vuez, Le Touillon, 25370 Les Hopitiaux Neufs.

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échange d'idées, de programmes sur disquette ou K7, et de programmes utilitaires. Saint-Sauveur. Tél. (16) 27 33 24 01.

VENDS imprimante Amstrad DMP1 d'avril 85, achetée 2490F, vendue 2000F. Gérard Daudin au (1) 48 62 24 92 ou au (1) 64 36 13 68.

CHERCHE possesseur de CPC 464 pour échange de programmes, astuces, etc. Alexis Letourmel, 27 rue Kellogg, 92150 Suresnes. Tél. (1) 42 04 52 99.

CHERCHE correspondant Amstrad CPC 464 Jérôme Godard, 16 bis rue Quentin, 21000 Dijon.

ECHANGE ou vends programmes pour Amstrad CPC 464 sur K7 (40F). Franck Reuil, 20 avenue Gravier, 06100 Nice. Tél. (16) 93 98 16 69.

VENDS ou échange logiciels pour Amstrad sur K7. TERENCE Cabot, 48 quai A Le Gallo, 92100 Boulogne. Tél. (1) 46 03 63 53 après 17h.

CHERCHE nombreux correspondants Amstrad pour échanges de logiciels. Alexis Turin, La Pépie, 03150 Varennes sur Allier. Tél. (16) 70 45 03 97.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, 130 logiciels, documentation, 2000F, ou avec lecteur de disquettes et disquettes, 4000F. Stéphane Narboni, 173 rue Victor Hugo, 93110 Rosny sous Bois. Tél. (1) 45 28 43 42.

ECHANGE très nombreux logiciels contre walk-man, guitare, disques, K7, briquets à essence, ou les échange contre autres logiciels. Cyrille Van Hove, rue de La Vesgre, 78113 Conde sur Vesgre. Tél. (1) 34 87 04 30.

VENDS logiciels pour Amstrad CPC 464, 15F l'un, 120F les 10. Olivier Claus, 33 rue du 8 Mai 1945, 92230 Gennevilliers. Tél. (1) 47 93 64 59.

ECHANGE logiciels de jeu et utilitaires pour Amstrad CPC 464 sur K7. Luc Van Dongen, 21 chemin des Palettes, 1212 Grand Lancy, Genève.

VENDS Amstrad CPC 6128 du 01.86, 4150F (monochrome), drive Amstrad DDI avec contrôleur, 1700F, 25 logiciels originaux, 50F pièce, imprimante DMP1, papier, 1700F. Marc au (1) 39 56 03 40.

ECHANGE trucs, astuces et programmes sur disquette pour Amstrad. Cyril au (1) 30 53 00 97.

VENDS plus de 120 logiciels de jeu ou utilitaires pour Amstrad CPC 464 à très bas prix, 10 logiciels de copie et déplombage. Gilles Cabalero, 59 rue Grande, 77430 Champagne sur Seine.

CHERCHE jeunes gens pour création d'un club Amstrad. Alain Derumigny, 3 rue de la Bannière du Roi, 60200 Compiègne.

ECHANGE programmes sur disquette pour Amstrad CPC 464 ou 6128. Christophe au (16) 93 71 25 49.

ACHETE Franck au (1) 49 91 47 80.

CHERCHE moyen de retrouver les Candles sticks au quatrième niveau dans The devil crown pour Amstrad et cherche début de solution dans Strangeloop pour Amstrad. Jean-Marc Gérard, 30 rue Philibert Delorme, 76360 Barentin.

VENDS 5 logiciels pour Amstrad 6128 (Franck Bruno Boxing, Spannerman Beach Head, Mastertech, Flight path 737), 120F le tout. Yves Pérès, 22 rue du Berry, 29200 Brest.

VENDS PCW 8256 Amstrad, Dbase II, Multiplan, disquettes, livres, papier imprimable, bureau spécial ordinateur, 7800F. Tél. (16) 20 40 94 85.

ECHANGE programmes pour Amstrad CPC 464 (utilitaires et jeux). Cherche Speedmaster et autres copieurs. Cherche notice en français de Devpac. Jean-François Defrance, BP No 2, 65790 Murot.

VENDS et échange plus de 120 logiciels Amstrad et cherche programme permettant de copier les K7 de marque US Gold et Lorcels. Anthony Gonzalez, 3 rue Jean Mabillon, 08000 Charleville-Mézières.

VENDS Amstrad 464 couleur, lecteur de disquettes DDI 1, 22 logiciels sur disquette, 30 logiciels sur K7 25 programmes, 7 Amstrad Magazine joystick JY 2 valeur 12000F, vendu 8000F, garantie 8 mois. Tél. (16) 91 70 35 80 vers 19h.

VENDS ou échange programmes pour Amstrad 6128 sur disquette, plus de 130. Eric au (1) 42 40 02 27 avant 21h.

ECHANGE 5 logiciels pour Amstrad sur K7 ou disquette contre une disquette vierge 3. Philippe Mazet, 7 avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 98 10.

VENDS ou échange plusieurs logiciels de jeu ou utilitaires sur disquette pour Amstrad à bas prix. R Raynal, 41 rue d'Estienne d'Orves, 92260 Fontenay aux Roses.

VENDS CPC 464 couleur, très bon état, logiciels, livres et revues d'informatique, joystick, 2800F (valeur 5000F). Franck Guetta, 55 boulevard de Ménilmontant, 75011 Paris. Tél. (1) 48 05 46 25.

CHERCHE possesseurs d'Amstrad CPC 464 pour échanges de logiciels (copies ou originaux) et astuces de préférence dans la Mayenne. Laurent Rocher, 19 allée des Censiers, 53600 Evron. Tél. (16) 43 01 60 32 après 18h.

ECHANGE nombreux logiciels pour CPC 464. Tél. (16) 76 64 78 88.

ECHANGE très nombreux programmes sur disquettes et informations sur l'Amstrad CPC 464 avec lecteur de disquettes DDI-1. Fabrice Bergeat, 1 allée de Corse, 91300 Massy.

CHERCHE programmes pour 6128 en K7 ou disquette. Emmanuel Canes, 5 résidence du Jeu de Mail, 34450 Vias. Tél. (16) 67 94 03 03.

CHERCHE programme simulateur de vol pour Amstrad 664, programme de Morse et d'RTTY. Jean-Louis au (1) 47 94 67 60.

**ATARI**  
CHERCHE contacts Atari 800 XL avec drive. Bruno Aubert, 40 avenue des Orchidées, 72000 Le Mans.

CHERCHE collègues possesseurs d'Atari 520 ST en vue d'échanges fructueux et autres plaisirs divers. M. Capton, 4 rue de la Gare, 14100 Lisieux.

CHERCHE contacts divers pour échanger trucs, astuces, idées et programmes pour Atari 520 ST. Christophe Capelier, 26 avenue Anatole France, 59140 Anzin.

CHERCHE à louer pendant une semaine une interface Atari A850. Tél. (16) 44 60 63 21.

VENDS Atari 800 XL, magnétophone, joysticks, 3 jeux et plusieurs Atariens, 1500F à débattre. Bertrand Drouhard, 2 rue de l'Avenir, 25000 Besançon. Tél. (16) 81 80 97 46.

CHERCHE bidouilles pour déployer ou recopier tout logiciel pour Atari. Jean-Luc Labit, rue Nationale 20, St Ruslier, 31620 Fronton. Tél. (16) 81 35 16 20.

VENDS Atari 800 XL pal avec manuels et livre, neuf, 700F à débattre. J.L. Godard, 2 rue Le Guarguecy Baudonvilliers, 55170 Ancerville.

VENDS ou échange pour Atari 800 XL, programmes de jeu, langages, utilitaires, sur disquette. Eric Giannini, 3 rue des Praets, 21800 Longvic. Tél. (16) 80 85 22 78 après 19h30 ou le week-end.

ECHANGE softs pour Atari 520 ST. Jérôme Capton, 4 rue de la Gare, 14100 Lisieux.

VENDS Atari 800 XL, 64K, neuf, sous garantie, livre, version péritel, 530F. O. Ferrante, 64 rue de Limayrac, 31500 Toulouse. Tél. (16) 61 80 75 43.

VENDS pour Atari 800 XL, lecteur de disquettes 1050, 18 logiciels (Flight simulator II, Karateka, Summer Games, Seven cities of gold, Conan, Free, Spy Vs Spy...), 2500F. Vends tablette tactile, livre sur le Basic, 2000F. Gérard au (16) 78 56 50 73, région lyonnaise.

CHERCHE contacts divers pour échanger trucs, astuces, idées et programmes pour Atari 800 XL, pal avec manuels et livre, neuf, 700F à débattre. J.L. Godard, 2 rue Le Guarguecy Baudonvilliers, 55170 Ancerville.

VENDS Atari 800 XL, 64K, neuf, sous garantie, livre, version péritel, 530F. O. Ferrante, 64 rue de Limayrac, 31500 Toulouse. Tél. (16) 61 80 75 43.

VENDS Atari 800 XL pal, bon état, magnétophone, jeux sur K7 et cartouche, manettes de jeu, livres, 2600F. Tél. (16) 46 06 05 94 après 17h.

ECHANGE jeux, utilitaires, sur disquette ou K7, pour 800 XL ou 130 XE, 120 programmes dont Winter games, Koronis, Zorro, etc. David Allignat, 71 rue de Vincennes, 93000 Montreuil. Tél. (1) 42 87 33 57.

ECHANGE nombreux programmes originaux (jeux et utilitaires sur disquette) pour Atari 800 XL. Isabelle Vincent, 81 rue Emile Zola, 02300 Chaunoy.

VENDS ou échange de nombreux programmes pour Atari 800 XL (moins de 30F). Ludovic Valron, 35 avenue Gabriel Péri, 94300 Vincennes.

VENDS Atari 520 ST acheté le 31.12.85, 6000F. Tél. (1) 45 31 22 93.

VENDS Atari 130 XE, 131K, de 85, très bon état, lecteur de K7, 8 jeux, 6 K7 diverses, 2 poignées de compétition, 3 livres de Basic, 3600F. Frédéric au (16) 91 40 04 00 après 19h.

**APPLE**  
CHERCHE possesseurs d'Apple IIc pour échanges amicaux de logiciels. Cynthia de Laguerie de Soussvillers, route des Rochers, Didier, 97200 Fort-de-France.

VENDS moniteur vert Apple à connection jack, très bon état, 700F. Tél. (1) 89 43 09 88 après 18h.

VENDS Apple IIe, contrôleur, lecteur, carte 80 colonnes 64K, softs, 8500F. Tél. (1) 42 46 63 97. Pascal NDB. Téléphonez, j'ai une commission sur la vente, déconnez pas, et puis, c'est un pote, un ancien légionnaire...

VENDS logiciels pour Apple IIe et IIc. Sébastien Le Potier, 10 rue de La Coricche, 22190 Plérin.

CHERCHE contacts Apple IIc, en Suisse, pour échanges de programmes récents. Jérôme Zulferey, place du Temple, 1880 Bex, Suisse. Tél. 025/63 18 18 dès 19h.

CHERCHE contacts afin d'échanger ou acheter logiciels pour Apple IIc. Louis Starck, rue de Kemberg, 88580 Saucy sur Meurthe. Tél. (16) 29 50 01 46.

ECHANGE ou vends programme sur les sciences occultes pour Apple IIe. A. Faizone, rue de La Cheverrie Asquins, 89450 Vézelay.

VENDS imprimante Oki 192 qualité courrier, 3800F, carte digitalisation d'image Apple, 2000F, alimentation Apple, 350F. Alain Rouer, 20 boulevard St Georges, 06400 Cannes.

VENDS Apple IIc, 128K (12 85), moniteur, souris, joystick, logiciels, livres, valeur 18000F, vendu 13000F. Tél. (16) 23 96 16 06.

ECHANGE ou vends plus de 80 jeux et utilitaires pour Apple. Stéphane Laliève au (16) 63 61 34 93.

VENDS Apple IIe, lecteur de disquettes, carte Chat, mauve 80 colonnes, prise péritel, moniteur vert, 8500F. Maurice Desjardins, villa Constance, Caderousse, 84100 Orange.

CHERCHE contacts Apple dans la région d'Annemasse (Haute-Savoie) pour échange de programmes. Sylvain au (16) 50 03 82 12.

CHERCHE généreux donateur de jeux pour Apple IIc. Gaspar Nuno, cité La Saussaie, Bt 4, escalier B, porte 331, 93200 St Denis. Tél. (1) 48 27 59 50.

VENDS Apple IIe (84), 2 drives, moniteur monochrome, très nombreux logiciels, dont Multiplan français et anglais, CX Base 200, copieurs, jeux, etc. 9000F. Tél. (16) 83 21 17 13.

**CANON X07**  
VENDS Canon X07 (2 85), état neuf, extension BK, documentation, câble magnétophone 1500F ou Apple IIc. Tél. (1) 45 32 30 42.

VENDS Canon X07, 3 livres, piles neuves, nombreux programmes, état neuf (2 mois), 1500F. Sébastien Tisserant, 10 rue du Moulin, 57100 Thionville. Tél. (16) 82 53 70 45.

**COMMODORE**  
VENDS logiciels pour C64 avec 1541, D. Slomka, 32 rue St Just, 95400 Arnouville. Tél. (1) 39 85 74 61.

VENDS Commodore 64, drive 1541, 2 Datacassettes, 2 joysticks, 2 livres sur le Commodore, nombreux manuels, 100 disquettes soit 300 utilitaires et 700 jeux, 6000F. Tél. 063 22 68 61 Belgique le samedi et le dimanche.

VENDS ou échange originaux pour Commodore 64. Alexandre au (1) 46 04 40 77 avant 20h.

VENDS Commodore 64, lecteur 1541, magnétophone, synthétiseur vocal, Koala Pad, Flight simulator II, 10 livres, 5000F à débattre. Possibilité d'avoir en plus 900 programmes pour 1000F en fournissant les disquettes. Christophe Arnoult, 2 bis boulevard Gambetta, 52000 Chaumont. Tél. (16) 25 32 37 75 après 18h.

ACHETE Commodore 128 état neuf, pour 3000F, avec lecteur de K7 et manettes de jeu si possible. Alain Rodriguez, 6 rue d'Occitanie, 31490 Legeruin.

ECHANGE environ 300 jeux pour C64. Xavier au (1) 48 67 72 61.

VENDS Vic 20, lecteur de K7, 37 jeux sur K7, 5 cartouches (Gorf, Road Race...), extension 8K, Hippojoyt. Stan au (16) 26 54 05 84 après 18h.

VENDS logiciel pour C 64 pas cher. Victor au (1) 48 21 98 08.

CHERCHE correspondant pour échange de programmes sur C 64. Philippe Fiacre, 62 rue Allmeud, 57200 Sarreguemines. Tél. (16) 87 95 08 46.

ECHANGE nombreux programmes de jeu et utilitaires sur K7 pour CBM 64. Luc Etieu, 99 rue du Haur, 1180 Bruxelles, Belgique.

VENDS, neuf, CBM 64 (Noël), garanti 1 an, magnétophone, prise RVB 80, prise UHF, joystick, jeux, 2300F à débattre. Hervé au (1) 46 47 59 02.

VENDS Commodore 64, lecteur de disquettes 1541, lecteur de K7, joystick, 80 jeux, 4000F (valeur 6000F). Rémi Rangum, 1 rue du commandant Louis Bouchet, 92360 Meudon la Forêt. Tél. (1) 46 30 67 53.

ECHANGE jeux pour Commodore 64. J.B. Roger, RN 15, 78270 Jouffosse. Tél. (16) 30 93 20 91.

VENDS ou échange nombreux logiciels sur K7 pour CBM 64. L. Bourmeddane, 9 avenue de La Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 86 39.

VENDS Vic 20 pal/secam, extension 16K, 8K, 3K, lecteur de K7, 4 cartouches de jeu (Woodcastle, Mission impossible...), K7 de jeu et utilitaires, manuels, sac de transport, très bon état, 1300F. Tél. (16) 99 66 34 14.

ECHANGE logiciels de jeu et utilitaires pour Commodore 64. Lyliane Belmonte, 4 rue J. Richard Bloch, 38400 Saint Martin d'Heres. Tél. (16) 78 42 50 95.

VENDS 10F pièces ou échange logiciels sur C64 sur K7. En possédé plus de 160 Christophe Kibler, 65 avenue de l'Europe, 37100 Tours. Tél. (16) 47 51 83 03.

VENDS Commodore 64 péritel, lecteur de K7, plus de 350 logiciels, documentations, livres, 2 joysticks, 3000F. Cherche correspondant pour échange dans la région parisienne. Tran, 2 rue des Lyonnais, 75005. Tél. (1) 45 35 66 76.

VENDS Commodore 64 UHF noir et blanc péritel sous garantie, lecteur de disquettes 1541, logiciels, 4300F. Tél. (16) 94 63 67 56.

VENDS jeux sur C64, une centaine, pour 10F. Gang au (1) 48 97 19 après 18h.

ECHANGE logiciels pour CBM 64 avec 1541. Possède 700 programmes. V. Boyer, villa EDF Les Hauts de Clairière, 97200 Fort de France.

VENDS Vic 20, 8K, K7, autoformation, adaptateur secam noir et blanc, nombreuses documentations, 2500F le tout. Guy Bojandowski, L'Echelle Saint Saviol, 86400 Civray. Tél. (16) 49 87 33 88.

VENDS ou échange plus de 200 logiciels sur CBM 64 sur disquettes. Jérôme Le Hir, 20 rue Gabriel Faure, 79100 Thouars. Tél. (16) 49 66 37 34.

VENDS jeux pour CBM 64 en K7 ou disquettes de 10 à 50F. Tél. (16) 27 86 82 20.

VENDS Commodore Vic 20, lecteur de K7, cartouche d'extension 16K, 4 cartouches de jeu, 60 jeux, livre de logiciels, 3500F. Gérard Petrus, 9 allée des Tamaris, 78440 Gargenville. Tél. (1) 30 93 71 20.

VENDS kit d'adaptation reset général pour cartouche Fast Load (arrêt de n'importe quel jeu avec conservation de la mémoire), 100F ou programmes récents. Patrice Mistretta, 104 avenue Joffre, 94120 Fontenay sous Bois. Tél. (1) 43 94 03 68.

VENDS Vic 20 pal/secam, 16K, magnétophone, joystick, 2 cartouches, K7 de jeu, manuel, listings, 850F. Tél. (1) 48 85 27 92.

CHERCHE lecteur de disquettes 1541, bas prix pour CBM 64 en détresse. Davy Courvoisier, Les Vies de Bâle 188, 2942 Alle. Suisse.

CHERCHE correspondant(e) pour échange de programmes sur CBM 64. En possédé 200. Philippe Bletsch, 1 rue Rouget De L'Isle, 57200 Les Sarreguemines.

VENDS CBM 64 pal, d'un mois, très bon état, sous garantie, lecteur de K7, joystick Quicks-hot II, livre, programmes, 2000F. Sébastien Bertholon, L'Ensoleiold Bt B, 13400 Aubagne.

ECHANGE ou vends 15F pièce, nombreux programmes pour Atmos. Laurent Brandin, 11 rue Alfred Delacour, 95110 Sannois. Tél. (1) 39 81 27 04 après 18h30.

CHERCHE contacts avec possesseur d'Atmos pour échanges. Samsy au (1) 47 93 75 84 à partir de 20h30 le mardi et 19h30 les autres jours.

VENDS Oric Atmos, alimentation, péritel, adaptateur couleur, cordons, manuels, joystick, logiciels, valeur 4085F, vendu 1920F à débattre. Denis Dechaume, Bt H2 Les Cros, 05100 Briançon. Tél. (16) 92 20 17 87.

CHERCHE contacts Oric 1 et Atmos pour échange, vendre, acheter des programmes. Région nantaise. Jérôme au (16) 40 86 08 59.

VENDS Oric Atmos, 40 K7, moniteur monochrome, ambre, magnétophone, 2000F payable en 2 fois. Eric Kieffer, 19 rue du Vieux Layolle, 57800 Freymy-Merlebach. Tél. (16) 87 04 97 38.

VENDS interfaces joystick type P.A.S.E. avec programme inédit de gestion de l'interface (sous IRQ) permettant de jouer avec de nombreux logiciels, 1800F l'une. Christophe Chamiot, 39 avenue Delattre de Tassigny, 69500 Bron.

VENDS Oric Atmos, lecteur de K7, 50 logiciels, téléviseur noir et blanc, adaptateur noir et blanc, 2 câbles magnétophone, Théoric, 1700F. Jérôme au (1) 43 64 89 92 entre 19 et 22h.

CHERCHE programme de transfert de K7 à disquette Microdisc Sedicor pour Oric Atmos. Millette, 3 rue de Marignan, 14200 Herouville St Clair. Tél. (16) 31 93 35 63.

ECHANGE ou vends 300 programmes pour Commodore 64 sur K7 ou disquette. Achète lecteur de disquettes 1541 Commodore pour 1100F. Thierry Morgane, 10 avenue d'Auvergne, 93220 Gagny. Tél. (1) 43 51 10 27.

CHERCHE correspondant C64 afin d'augmenter logarithme. Thao-Phong Sthasac, 9 cours du Buisson, 77420 Noisiel. Tél. (1) 60 06 00 97.

VENDS Commodore 64 pal avec lecteur de K7 et plus de 300 logiciels avec documentations, 2800F. Sorin, 27 rue Sayous, 16100 Cognac. Tél. (16) 45 35 03 98 le soir.

VENDS Commodore 64, lecteur de K7, 5 livres, 15 K7, joystick, 2000F. Patrick au (16) 78 90 33 54.

ECHANGE plus de 200 programmes pour C 64. Gilles Lémée au (16) 99 99 35 46.

VENDS Vic 20 avec extension 3, 8, 16K, super-expander, Vicmon, 17 cartouches de jeu, 31 K7 et livres, 3500F. Tél. (16) 48 74 81 44 après 18h.

VENDS ou échange logiciels pour Commodore 64 ou 128 (150). Franck au (16) 88 93 99 75 après 18h.

VENDS C64, 1541, magnétophone à K7, clavier, Fast Load, très très nombreux jeux et utilitaires. Yann Schuster, 47 avenue Mathurin Moreau, 75019 Paris. Tél. (1) 42 38 10 11.

VENDS ou échange nombreux programmes pour Commodore 64 (Sorcery, Spy vs Spy, Solo Flight...). Cherche contacts sur Montpellier ou Narbonne. Tél. (16) 88 41 03 63.

CHERCHE contacts avec Commodore 128 en mode 128 et CPM. Cherche renseignements sur la C1571 et la programmation 64x200. J.F. Herry, 43 rue Chaude, 78240 Chambourcy.

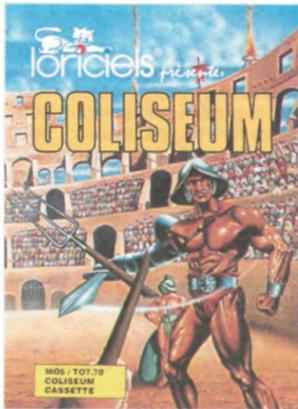
ECHANGE mes 300 programmes pour CBM 64 contre nouveautés. Stéphane Chasan, 15 rue de Villette Caumont, 02300 Chauny. Tél. (16) 23 52 32 24.

VENDS Oric Atmos 48K, moniteur avec cordon, adaptateur péritel, livre, logiciels, 1000F, parait édit. Thierry au (1) 48 05 97 08.

CHERCHE ou échange déplaçable ou copieur de jeux pour Oric 1 ou Atmos contre nombreux jeux. Richard au (16) 78 81 23 49 à partir de 18h.

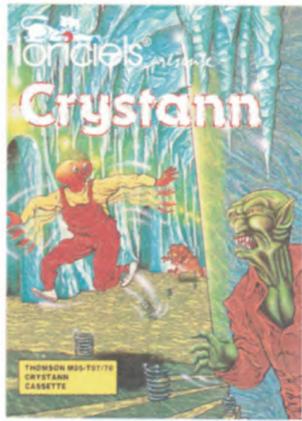
## C'EST TOUJOURS ÇA

Loricels, qui décidément n'arrête pas de produire des trucs pour Thomson, nous a concocté deux petits logiciels tout à fait sympathiques. **Coliseum** vous renvoie chez les romains, au pays de la cinquième chaîne et des jeux du cirque. C'est justement dans une arène que vous vous retrouvez avec une arme à la main en train de combattre un féroce gladiateur. La réalisation : mignonne et amusante. C'est toujours ça de bon à rajouter au catalogue des



Thomson.

**Crystann** est également agréablement réalisé. Vous êtes un petit bonhomme et vous vous déplacez dans un labyrinthe de soixante salles. Vous récupérez des objets au fur et à mesure que vous avancez. L'objet de votre quête n'est pas très original, une statuette de jade. Des tas de bestioles dégueulasses vous courent après, bref, pour quelques moments d'amusement certain, **Crystann** et **Coliseum** de Loricels pour Thomson.



## LE LOCKSMITH NOUVEAU EST ARRIVÉ

Alpha Logic Business Systems aux États-Unis vient d'annoncer un truc qui va faire baver les plus balèzes de tous les pirates : Locksmith 6.0. Est-il encore nécessaire de rappeler ce qu'est Locksmith et surtout ce qu'il représente ? Ce logiciel pour Apple est sans doute le soft de copie le plus répandu au monde et surtout celui dont circulent illégalement le plus de copies !

Tous les Apple Maniacs du monde possèdent déjà la version 5.0 de ce programme, maintenant ils vont pouvoir aller encore plus loin avec Locksmith 6.0. Au programme, un utilitaire de déplantage de disquette avancé, un traceur de boot automatique, un disk-fixer classique, des tonnes d'autres utilitaires et bien sûr, le plus puissant des copieurs bit par bit disponible, c'est pas moi qui le dis, c'est Alpha Logic Business Systems.

EN TOUT AMATEUR D'INFORMATIQUE, UN PIRATE SOMMEILLE



L'outil de copie par excellence coûte 80 dollars soit 800 balles, si toutefois vous décidez de l'acheter. Détail amusant, les possesseurs de Locksmith 5.0 pourront se procurer la nouvelle version moyennant 30 dollars ! Quand on sait que les possesseurs de la version 5.0 se comptent sur les doigts de la main...

## Z'AVEZ VU L'ENGIN ?

Jetez un œil sur la photo, là, à côté de cet article. Qu'est-ce que ça vous inspire ? Dites voir... un compteur de cabine téléphonique, un code de porte cochère pour empêcher les clodos de venir coucher sur votre paillason, une soucoupe volante, un distributeur de billets ? Tout faux ! La machine que vous admirez



la bouche grande ouverte est un terminal téléporté. Vous n'y pigez que couic. Je sais. C'est parti pour un exemple concret, hue !

Imaginez une chaîne de fabrication de chemises. Observez attentivement : au départ, des grands rouleaux de tissus qui sont tout d'abord coupés puis cousus, après quoi on leur perce des trous, pose des boutons, fabrique les cols, dessine des motifs puis on repasse le produit et on l'emballage éventuellement. Chacune de ces étapes correspond à un maillon de la chaîne et l'organisation totale est loin d'être simple. Le TED1 (l'appareil de la photo) est censé faciliter l'analyse et l'organisation d'une chaîne de production de ce style. Chaque poste de travail, chaque maillon de la chaîne, s'il est équipé d'un de ces bidules peut répondre aux questions que lui pose périodiquement l'unité centrale à laquelle sont connectés

tous les TED de la chaîne. Si le troisième poste de travail correspond à la pose d'un bouton, l'employé devra par exemple à chaque fois qu'il a posé un bouton appuyer sur une pédale reliée au TED. Quand l'ordinateur central questionnera le poste, il pourra évaluer avec précision le temps qu'il faut pour poser un bouton

donc déceler des erreurs d'organisation. Ainsi l'entreprise pourra améliorer le rendement, augmenter le profit, investir, augmenter les salaires, embaucher et donc prospérer... L'intérêt industriel de ce type d'appareil est assez évident. Il faut savoir qu'il est susceptible de se connecter à n'importe quel ordinateur équipé d'une RS232 pour la modique somme de 3000 balles par TED, ce qui est très exactement hors de prix. Pour le moment, le logiciel adéquat n'existe que sur IBM PC mais verra peut-être le jour sur d'autres ordinateurs. Imaginez un peu la tronche de nos micros dans 2 ans si dès maintenant les industriels font des bécanes qui ressemblent à des Ovnis !

## CREVER D'INFORMATIQUE

L'année dernière, 340.000 personnes ont été visiter le pavillon "Vivre avec l'informatique" de la Foire de Paris. Cette année, on recommence, avec 3000 mètres carrés de pavillon et des tonnes d'exposants. Jusque là, je ne suis pas contre, je suis même plutôt pour puisque les expos relatives à la micro sont relativement peu nombreuses en France. Mais attention, si vous nous refaites le coup de "La Nuit des Puces", là, rien ne va plus. On ne se redéplacera pas pour assister à un cafouillage technique d'une incompétence rare. Vivre Avec l'Informatique avait intéressé 30% des visiteurs de la Foire de Paris l'année dernière. On verra s'ils réussiront à battre les records cette année. Ça se passe du 30 avril au 11 mai au bâtiment 8 du Parc des expositions de la porte de Versailles. Dans le même style mais en sans doute un peu moins grand, le Lions Club Perche-Thymerais organise une exposition à Nogent le Rotrou dont le but est de répondre à la question fondamentale : "L'informatique familiale est-elle une mode ou une nécessité" ? Ils

JE VAIS LANCER LA FOIRE AUX GROS CONS!



ont du boulot. L'expo est censée vous montrer à quoi peut réellement servir un micro et là aussi, il va falloir être très ingénieux pour trouver des réponses. Si tout ceci vous intéresse, il vous faudra attendre les 8 et 9 novembre 1986 et aller à la salle des fêtes de Nogent le Rotrou, si toutefois vous êtes encore vivant d'ici là.

## COMMODORE VIVANT ?

Depuis l'annonce du moratoire, l'éventualité la plus probable sur le sort de Commodore était le dépôt de bilan. Voilà que le 25 février dernier, Commodore Computer a trouvé un accord avec les banquiers qui acceptent finalement de lui prêter 135 millions de dollars. Alors ? On se pose des questions ici. On se demande si Commodore, même avec des prêts de banque, va continuer à pouvoir traîner la patte longtemps. De deux choses l'une, soit c'est un nouveau démarrage pour la boîte, soit ce n'est que reculer pour mieux sauter et, éventuellement, se casser la gueule. Si même les grosses boîtes se mettent à avoir de tels problèmes...

AVEC LES POCHE PLEINES, JE SUIS SÛR DE PAS REFAIRE SURFACE!



## WOUAH LE DISNEY!

Ça y est, ils s'y sont mis ! Les premiers logiciels de **Walt Disney** (Walt Disney Personal Computer Software, ça ronfle vraiment comme nom) viennent de franchir l'Atlantique. Damant le pion à Computer 3 (qui fournit tous les softs anglais pour le 520) c'est Electron qui importe ces curiosités. Tous axés sur l'éducation, ces programmes mettent en scène les

trant ses cours dans l'usine des mots. Donald aimerait offrir à ses trois neveux un portique, mais vous devrez auparavant l'aider à gagner l'argent pour l'acheter, puis le monter dans le jardin. Enfin Winnie l'Ourson doit retrouver tous les objets égarés par ses amis, le tigre, l'âne, le lapin... Là encore l'aventure est graphique, appuyée de menus déroulants



héros de Disney (Mickey et Pluto, Dingo, Winnie l'Ourson ainsi que Donald) dans des jeux sans grande prétention ludique mais avec une volonté didactique fortement marquée.

Mickey et son sympathique clébard vous font découvrir le système solaire au travers d'un petit jeu d'aventure graphique tout à fait alléchant. Ils doivent retrouver les neuf morceaux du cristal de mémoire des habitants de la planète Oron. Dingo, pour sa part, se transforme en un prof de grammaire tout à fait honorable perpé-

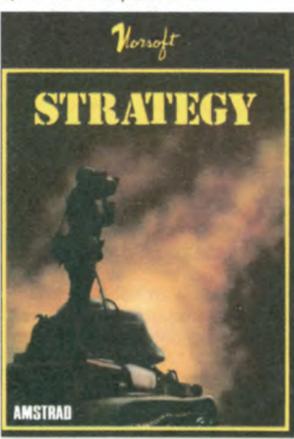
pour vous permettre de communiquer avec les autres personnages.

L'ensemble de ces produits est destiné à des enfants d'une dizaine d'années, à condition qu'ils manient à peu près correctement l'anglais. Tous disposent d'un graphisme soigné et de menus déroulants pour le dialogue avec la machine. **Mickey's Space Adventure**, **Goofy's Word Factory**, **Donald Duck's Playground** et **Winnie The Pooh in the Hundred-Acre Wood** de Walt Disney PC Software pour Atari 520 ST.

## STRATEGY ? AÏE, AÏE, AÏE...

Norsoft récidive dans les logiciels au delà du lamentable. Ce coup-ci c'est une millième version de ce qui aurait pu être un excellent wargame mais qui n'est qu'un excellent ratage, de ce qui aurait pu être un jeu de simulation passionnant mais qui n'est qu'une pâle copie d'un grand jeu stratégique à l'américaine. **Strategy**, puisqu'il faut l'appeler par son nom est 100% basic dans la plus pure tradition Norsoft. C'est à la limite du comique. Encore, il aurait été vendu 10 ou 15 balles, on aurait compris. On aurait dit : "ils ont fait ça pour aider les débutants en programmation avec des programmes simples qu'ils peuvent lister et comprendre pour faire mieux après". Le problème, c'est que cet étron coûte 160 francs pour la version cassette et 200 pour la version disquette. Comment conclure ? En disant que s'ils continuent, on leur attri-

buera le caca d'or, récompense suprême que seuls les rois des nuls sont susceptibles d'acquérir. Merci Norsoft de nous montrer ce qu'il ne faut pas faire.



## MONITEUR BRONZÉ ET IMPRIMANTE CHAUVE

Les possesseurs de Commodore 128 vont pouvoir se réjouir. Robtek commercialise en Angleterre une interface d'enfer permettant de visualiser 80 colonnes sur le vieux moniteur Commodore monochrome. Un petit bouton sur l'interface permet de passer de 40 à 80 colonnes. Le nom de cette superbe chose : **Magic Monitor Interface**. Pour tout renseignement : Robtek en Angleterre. Commodore de son côté sortira bientôt un nouveau imprimante agréablement nommée : **MPS 1000**. La chose devrait coûter 2800 balles (théoriquement) et fri-

ser les 100 caractères par seconde en mode normal et les 20 cps en mode "chicos".



## C'EST LA RENTRÉE

Vous vous souvenez sans aucun doute avec émotion du temps béni où les seules personnes à vous emmerder étaient les adultes. A cette époque, vous vous baladiez dans un lieu à combien éprouvant : l'école. Vous allez pouvoir y retourner, votre fronde dans la poche et les poings prêts à frapper grâce à **Back to Skool**, la dernière production de Microsphere. Dans ce jeu au graphisme pas trop soigné mais rigolo, vous devrez accomplir un maximum de mauvaises actions sans vous faire voir des profs (aussi rigides que dans la réalité). Si vous manquez le début d'un cours ou frappez un de vos petits camarades, les lignes de copie s'accumuleront sur votre compte, jusqu'à un maximum de dix mille lignes. Si vous atteignez ce plafond, et ça ne pose aucun problème en jouant au parfait gamin, vous êtes éjecté du bahut pour une durée indéterminée. Comme de juste, en face de l'école de garçons il y a celle des filles, ce qui vous ouvrirait des perspectives de drague complètement démentes, s'il n'y avait le chaperon des petites déléguées qui est un vrai dragon. Du côté du son,

le réalisme de l'ambiance "cour d'école" vous confondra et vous transportera quelques années en arrière. Un bon gag tout à fait marquant à pratiquer longtemps : c'est du comique de répétition ! **Back To Skool** de Microsphere pour Spectrum.



## BAVEZ BONNES GENS, BAVEZ...

Il est peut-être temps de vous faire sortir vos mouchoirs pour que vous puissiez baver devant ce que je vais vous dire sans dégueulasser votre pantalon. Qui dit bave, dit produits chers, qui dit produits chers dit produits rêvés ! Parmi eux, le Macintosh ! Je vois déjà le filet immonde et gluant sortir de votre immonde orifice buccal. Le Mac, quelle belle bête ! Regardez-moi cette gestion des icônes, cette rapidité d'affichage. Bon d'accord, il y a aussi les temps d'accès disques et les changements de disque qui n'en finissent plus si on n'a pas encore pu se payer un deuxième drive. Ok, c'est sûr, mais la souris, les fenêtres, les

cise les produits de Général Computer. Hyperdrive-2000 est un de leurs nouveaux produits. Allez chercher un deuxième mouchoir parce que ça va dégager sec. Il s'agit d'un disque dur interne 20 Mo mais qui a l'avantage de pousser un deuxième 68000 à 12 MHz au lieu des 8 initiaux. De plus, il ajoute sans se gêner un troisième coprocesseur arithmétique 68881 à virgule flottante ainsi qu'une RAM de 1.5 Mo. Avouez que c'est du solide pour un Mac, non ? Cette extension permet entre autres de faire des calculs de CAO-DAO de derrière les fagots et d'accélérer toutes les opérations mathématiques.



softs diaboliques disponibles n'importe où... Inutile de continuer, vous m'avez compris. P-Ingénierie s'est spécialisée dans la commercialisation de produits spécifiques au Mac. Parmi eux, Hyperdrive, un disque dur 10 ou 20 Mo intégré accompagné de quatre softs tout à fait balèzes et exploitant un max les possibilités de la bécane. Inutile de vous dire que le Mac avec un disque dur vous en jette un sacré paquet dans les mirettes ! Là, les petits cocos qui critiquaient les temps d'accès au lecteur trop lents sont humiliés jusqu'à l'os ! P-Ingénierie est une boîte jeune et sympa filiale de Polygone-Informatique qui importe et fran-

quelques autres babioles viennent également de sortir de leurs laboratoires stérilisés : Speedy 1 Mo et TML Pascal. Speedy est un Ram Disk paramétrable et TML Pascal un Pascal multi-fenêtre tout complet comme il faut. Là où vous arrêtez de baver et où vous êtes content de posséder un Spectrum ou un Oric, c'est quand je vous annonce que l'Hyperdrive coûte 23 000 ou 30 000 balles selon la version désirée (10 ou 20 mégas) et les spasmes apparaissent quand on vous annonce que l'Hyperdrive 2000 avoisine les 45 000 francs. Je vous laisse vous putréfier dans votre fiel immonde et je retourne à mon Alice 32. Y a que ça de vrai !

## 3D À VOUS FAIRE CRAQUER

Si vous deviez parler d'informatique à un cocktail réunissant les membres du gouvernement, il serait fort malvenu de critiquer la gamme Thomson sous peine d'être rattrapé chez soi par deux gorilles patibulaires. Par contre, si vous vouliez faire bonne impression, une très bonne méthode consisterait à vous pointer à la réception avec dans votre poche une des dernières réalisations de Loricels pour cette

gamme de bécane : Minotaure. Une fois de plus, nous avons tous été étonnés, que dis-je "étonnés" ? Interloqués, époustouffés par la qualité graphique de ce soft. Vous pilotez un vaisseau spatial et vous vous baladez dans un labyrinthe peuplé de créatures tout à fait abominables. Le paysage est tout ce qu'il y a de 3D avec en plus une animation très réussie. Vous pouvez accélérer ou ralentir, tirer et tourner dans tous les sens. Le vaisseau réagit immédiatement à la moindre sollicitation. Certes, l'intérêt ludique de ce programme n'est pas évident. Se balader dans un labyrinthe pour exterminer des envahisseurs, ça fait un peu réchauffé, mais la réalisation change tellement des habituelles nullités dont les éditeurs nous submergent régulièrement que je suis resté un bon moment en extase devant mon pauvre vieux MO5. Enfin, j'ai retrouvé mes esprits, je vais donc pouvoir vous donner un très bon conseil : si vous voulez voir des beaux graphismes 3D animés, achetez ce soft, sinon... sinon... sinon, attendez qu'un de vos copains l'ait acheté pour y jeter un œil. Applaudissez le beau Minotaure de Loricels sur Thomson.

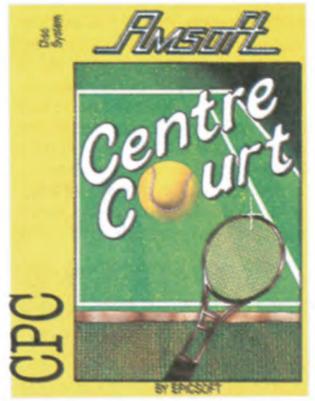
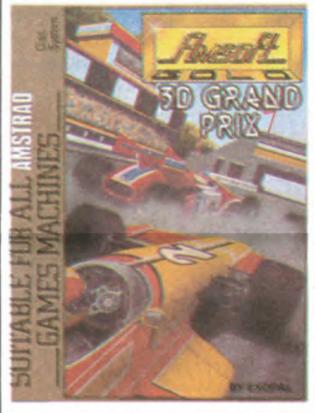


## DES PROGRÈS EN VUE

Les commerciaux de chez Amsoft commencent tout juste à faire la différence entre un programme nul et un produit commercialisable. Dans leurs nouveautés, nous remarquerons un programme nul, justifiant la réputation durement gagnée d'éditeur ringard, et un remake d'un grand classique tout ce qu'il y a de plus honorable.

Commençons par le pire : **Centre Court** vous emmène du côté de Roland-Garros pour vous faire tâter la baballe de tennis. A graphisme nul jeu nul, chacun sait ça ! A noter que, pour une fois, la vision en 3D se fait à partir d'un côté du court et non plus du fond, ce qui donne une vue plus juste de la hauteur de la balle. Malgré tout, les déplacements cahotiques des joueurs ôtent rapidement toute envie de pratiquer ce noble sport. Pour vous dire, même Tie Break de Sprites est largement meilleur. Soulignons enfin que c'est le premier programme en provenance d'Egypte, ce qui démontre que l'informatique atteint les accroc de tous les pays.

Par contre, vous allez pouvoir ruer sur **3D Grand Prix** qui res-



semble fortement à Pole Position, en amélioré. A bord de votre Formule 1, vous allez devoir courir quelques épreuves du Championnat du Monde. Tant que vous arrivez dans les premiers, vous êtes qualifié pour la course suivante. La voiture propose quatre vitesses, une marche arrière et un point mort avec en prime deux rétroviseurs parfaitement fonctionnels puisqu'ils vous montrent la route même quand vous êtes dans le décor ! Le pilotage s'effectue sans trop de problèmes, seule la sonorisation du moteur a été vraiment ratée (elle rappelle de loin le bruit d'une cocotte minute sur le retour). Deux problèmes n'ont pas été résolus par les programmeurs : lorsque vous doublez une voiture, le compteur de position oublie d'en tenir compte (alors restez en tête toute la course si vous voulez vous qualifier) et la ligne de départ n'est pas figurée au sol, ce qui empêche de savoir si on l'a bien franchie.

Vous pouvez donc faire une croix sur **Centre Court**, mais vous pouvez vous laisser tenter par **3D Grand Prix** d'Amsoft pour Amstrad.

## LES PROS DISENT N'IMPORTE QUOI



Une fois les années fiscales terminées, constructeurs informatiques se livrent à une bagarre tout à fait comique de chiffres et de résultats de vente. Ces "grands" de l'informatique professionnelle revendiquent tous la deuxième place de leader du marché français. La deuxième ? Ben oui, puisque la première, c'est IBM qui l'a d'office et quel que soit le résultat.

Cette année, le groupe Olivetti (donc Olivetti lui-même et Logabax entre autres), d'après une étude interne, s'attribue 21% des ventes alors qu'IBM atteindrait les 29%, Bull 15% et Apple 9,1%. Là où ça devient drôle, c'est quand Intelligents Electronics (une boîte qui fait la pluie et le beau temps dans le domaine des statistiques de ventes) fait le classement suivant : IBM, Apple, Bull, Olivetti, Logabax, Goupil. Voyez-vous ça ! Apple devant Bull, si c'est pas malheureux ! Bien évidemment, tous ces chiffres sont faux, ne rêvez pas. Les constructeurs les contestent sans exception. Vous voyez que les pros de l'informatique peuvent s'amuser à imiter les petits de la micro familiale !

## BANDE DE SIMULATEURS

Les Américains sont fous ! Non seulement ce sont des fanatiques des sports dangereux mais en plus ils en créent des adaptations informatiques. **Microprose**, une boîte d'édition de là-bas s'est spécialisée dans les simulateurs en tous genres et dans les wargames (des simulations de guerre). Dans les dernières commercialisations, deux produits valent la peine d'être auscultés.

**Acrojet** est un véritable avion à réaction d'acrobatie d'un volume ridicule. Son utilisation permet des manœuvres complètement dingues du style vol à ras de terre, vrilles, loopings, tonneaux à des vitesses époustoufflantes. Comme tout le monde n'a pas les moyens

de se payer un coucou de ce style, Microprose a reproduit les caractéristiques de cet engin et vous invite à participer aux compétitions d'acrobatie telles qu'elles se déroulent dans la réalité. A l'aide d'un graphisme excellent, ce soft vous place dans les conditions réelles y compris lorsque vous vous écrasez ! Nec plus ultra de ce logiciel : toutes les commandes sont rassemblées au joystick ! On est loin de l'ennui de Flight Simulator II où vous deviez taper sur une trentaine de touches pour maîtriser votre aéroplane.

Si vous n'êtes pas tenté par l'avion, vous pouvez toujours vous rabattre sur les sous-marins : **Silent Service** vous envoie en mission sous-marine dans les mers bordant le Japon durant la seconde guerre mondiale. Là encore, les programmeurs de Microprose se sont efforcés d'éviter l'obstacle des cinquante-huit touches à manipuler : toutes les commandes passent par la manette. Entièrement graphique, vous allez de la salle de commande au périscope ou à la carte en un coup de joystick. Facile d'utilisation et fascinant de qualité : une merveille dans ce domaine.

Vous pouvez partir à l'aventure avec **Silent Service** et **Acrojet** de Microprose pour Commodore 64.



## BON PLAN

Tous les enseignants vont pouvoir se frotter les mains de plaisir, avant de taper sur le clavier de leur serveur : **La Gazette du Nanoréseau** vient de paraître. Sur quatre pages en couleur, vous pourrez découvrir les trucs et astuces, les courriers des lecteurs et les informations utiles à tous ceux qui disposent d'un nanoréseau dans leur établissement scolaire. La gazette se veut le lieu de rencontre entre le constructeur (Léonard), les développeurs de logiciel, les fabricants de périphériques et les utilisateurs. Ce mensuel est distribué gratuitement dans les écoles et attend des nouvelles de



ses lecteurs. Pour plus d'informations, appelez les numéros verts 05 00 30 03 ou 05 15 00 00.

## PLEIN LES POCKETS

Depuis qu'Activision est coté en bourse aux USA, les dirigeants ne savent plus quoi faire de leur pognon ! La semaine dernière, ils ont racheté la société **Infocom** (le spécialiste du jeu d'aventure en texte sur Apple) avec un joli paquet de billets verts : le montant de la transaction a été tenu secret, mais l'on sait que le total compte huit chiffres en dollars (soit un minimum de 10 millions de dollars, environ 70 millions de francs). Le rachat a bien entendu été accompli cash : on fait bien les choses ou on ne les fait pas ! Du coup c'est Loricels qui hérite de leur distribution en France.

Directeur de la Publication  
 rédacteur en Chef  
 Gérard CECALDI  
 Directeur Technique  
 Benoite 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 66489  
 RC 83 B 6621  
 Imprimerie  
 DULAC et JARDIN S.A.  
 Evreux



## QUI HACHETTE HACHETTE ?

Il y a quoi ? Un an ? Oui, à peu près un an qu'Hachette s'est payé le drugstore Opéra pour le transformer en Multistore. 45 millions lourds de travaux pour arriver au résultat d'aujourd'hui : un immense bordel souvent désert où l'on peut acheter une baguette de pain, un journal, un disque ou un Apple, jusqu'à deux heures du mat'. Malheureusement, on peut effectivement acheter, mais personne n'achète chez Hachette et les ambitions de couler la FNAC n'ont pas tenu bien longtemps : le

drugstore est à vendre. Il est même acheté par Accor, le groupe qui a essayé de se payer le Cnit. Ce coup-ci, ça a marché, c'est d'accord : Accor achète le drugstore Hachette (vous me suivez ?) et on recommence tout. A la place des restaurants, on fait des restaurants, à la place des disques, on met des disques. A la place des journaux, on met des journaux. A la place de la micro, on met en place un rayon micro. Et à la place de la décoration coûteuse d'Hachette (45 millions je vous le rappelle), on refait une décoration coûteuse de 45 millions. Dans un an, Accor cherche à prendre des accords avec un autre groupe pour remettre tout en place : 45 travaux. A la place de la micro, on met de la micro. A la place de... For I = 1 to 10.000 : Casse (drugstore) : Construit (drugstore) : Next I

## EN VENTE PARTOUT !



## MINI MIRE

Vous savez ce que c'est une chaise d'essai ? Non. Ah, je savais bien que vous étiez à la limite du lamentable, ignare que vous êtes. Une chaise d'essai, c'est moins long qu'un canapé d'essai, c'est plus sympa qu'un tabouret d'essai et c'est plus complet qu'un banc d'essai, chacun son truc. Pourquoi je vous cause de chaise d'essai ? Parce que la noble société Digitelec nous a enfin prêté son petit dernier, le DTL 2100, modem de course et de classe à la fois. Digitelec est une petite entreprise fort sympathique qui casse la baraque à chaque produit qu'elle sort. Allez, faites un effort de concentration et souvenez-vous du DTL 2000, le petit modem qui avait fait parler de lui à cause de son prix petit et de ses agréables performances. A l'époque de sa sortie, il n'existait rien de moins cher et les petites bécanes pour lesquelles une interface était prévue se réjouissaient de pouvoir communiquer avec le monde extérieur.

Petite note pour les plus nuls : un modem est un appareil qui sert à balancer sur une ligne téléphonique des données sous un certain format (protocole). Ces données sont récupérées par un autre modem de l'autre côté de la ligne qui les retransforme et les donne à l'ordinateur. Vous avez pigé ? Plus tard, on vous causera du Xon-Xoff, des parités et des bits de stop, pour le moment, contentez-vous de ça. Jusqu'à maintenant, les modems de petit prix (inférieurs à 3000 balles) étaient fort peu nombreux. Parmi eux, le DTL 2000+ (grand frère du DTL 2000 tout court qui possédait pour un prix un peu plus élevé une carte Appel-Réponse) était un des seuls à proposer des slots d'extensions, des cartes pour des tonnes de bécanes (Oric, Amstrad, Spectrum, Apple, Commodore...), et des capacités joviales (V21-V22-V23, appel et réponse, détection de porteur et autres). Or voilà, pour commander un modem de ce genre, c'était la chienlit. Il fallait tester quelques octets un peu partout dans la zone entrées/sorties de la mémoire, il fallait gérer sans cesse des tas de trucs, bref : avant j'étais moche, depuis, j'ai découvert le DTL 2100 : c'est bidonnant.

fois de paramètres. Par exemple, V21 pour indiquer que la prochaine porteur sera en 300 bauds, ECH pour passer en mode écho, HPT pour ouvrir le haut-parleur du modem pour entendre la communication, ou encore IMA pour tenter une connexion immédiate en mode réponse. Voilà déjà un certain nombre de fonctions qui simplifient grandement la vie du programmeur. Mais ce n'est pas tout. REP introduit la fonction de réponse automatique, CRN suivi d'un numéro de téléphone compose ce dernier, RAZ réinitialise le modem, STA donne le statut du DTL.

A chaque commande envoyée, le modem répond par trois lettres, par exemple INV si la commande est invalide ou VAL si elle est bonne. Pour tout vous dire, nous avons essayé cet engin sur un Atari 520 ST par l'intermédiaire de l'interface RS232 avec un soft un peu chiant et lourd à utiliser (PC-Intercom pour ne pas le nommer). Conclusion, l'utilisation de cet appareil est des plus faciles. Un petit détail pour les possesseurs de ST : Atari a fait très fort en se plantant avec le connecteur RS232 sur les premiers modèles. En effet, au lieu de foutre un connecteur femelle, ils ont installé un connecteur mâle. Comme le câble du modem est aussi mâle, on se retrouve dans le caca si on ne sait pas manier le fer à souder. Mais l'erreur vient d'Atari et non pas de Digitelec, l'incident est clos.

Autre détail propre au modem, cette fois-ci : pas d'interrupteur. Très, très très dommage, surtout quand on sait que parfois il faut tout débrancher pour retrouver la main parce que le soft s'est emballé ou parce que le modem ne répond plus. Enfin, là encore, l'erreur est réparable en bidouillant un brin. Bien sûr si vous voulez faire un serveur, c'est tout à fait réalisable. La seule différence est que sa réalisation est mille fois plus simple. Plus de bits à tester, enfin !

Le prix de l'engin est le même quelle que soit l'interface choisie : 2750 francs. Si vous le prenez en RS232, renseignez-vous à propos du cordon et prévoyez le fer à souder. Si vous le prenez sur Apple ou autre, vous avez le droit à un petit soft destiné à vous montrer ce que cette bête sait faire. Digitelec n'en a pas encore terminé avec la télématique puisqu'ils espèrent montrer au Sicob leur petit dernier, un modem disponible en RS232 seulement, intelligent comme le 2100 mais compatible Hayes pour faire tourner les softs américains et muni d'un symétriseur (vous discutez avec le modem en V22 et il vous génère du V23). Le prix sera sans doute un peu plus élevé, mais la qualité sera des meilleures.

Comme je me suis bien amusé avec ce modem, j'ai pu récolter les dernières nouvelles du petit monde des micro-serveurs. Par exemple, un petit nouveau, le Bit Fou au (1) 48 06 47 01 (dont l'opérateur n'est ni plus ni moins que le concombre masqué). La nouvelle version de Cider-1 est prête. Le serveur a été entièrement remodelé et toutes les boîtes aux lettres ont été vidées. Résultat : votre connexion au 38 90 23 13 est attendue impatiemment par Eric, l'opérateur alcoolique de garde. Cosmos 6502 fait de l'humour de bon goût cette année avec ses pronostics électoraux au (1) 42 83 86 00.

Pour en finir avec les micro-serveurs, le brave Evil Dead s'éclate avec des tonnes de nouvelles options comme un sex-shop, un slide show, un jeu d'arcade, deux jeux d'aventure, des petites annonces. Jean Passédaimilleures m'en a dit un bien fou. c'est au 90 69 88 43.

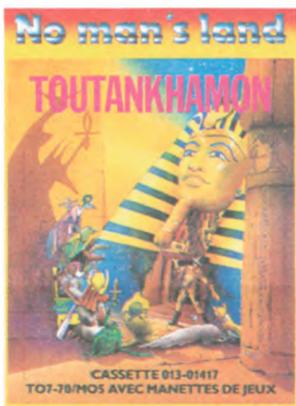
Un code diabolique m'a été envoyé par Charlot, un pirate d'enfer : 134000348 suivi de TS2AIPERIG et GABI. N'hésitez pas à vous jeter au 05 00 02 63, c'est le correspondant qui offre l'appel. Vous pouvez donc y faire ce que vous voulez, c'est absolument gratuit (C'est mon pote "le 613" qui m'a filé le plan). Merci de votre amicale collaboration. A la semaine prochaine. Escapeneufgé.

## RA AU POUVOIR

La société No Man's Land ne produit pas énormément de logiciels au fil de l'an. Malgré tout, nous pouvons souligner l'effort accompli sur **Toutankhamon**, leur dernier jeu d'aventure. Vous êtes un joyeux aventurier décidé à violer la sépulture du pharaon Toutankhamon (surprenant non ?). Votre connaissance approfondie de la culture égyptienne devrait vous permettre de franchir la majorité des obstacles sans trop de problèmes. Bien entendu, un minimum de mysticisme antique vous habite et vous n'hésitez pas à vous équiper d'une bardée d'amulettes et d'un flingue soigneusement chargé avant de vous lancer dans l'aventure. Et vous voilà parti dans le dédale de la pyramide servant de sépulture à l'ancien roi.

les, mais il souffre visiblement de lumbago à le voir descendre les escaliers (l'animation est alors passablement nulle). Passant de

salle en salle, il peut fouiller les urnes et les coffres, découvrant au hasard de ses pérégrinations de nouvelles amulettes ou l'un des trois parchemins lui ouvrant la route du tombeau. Tout comme Champollion, vous aurez à décrypter les messages donnés en hiéroglyphes pour parvenir à la chambre mortuaire sans encombre. Passionné d'aventure archéologique, vous avez de quoi vous sentir motivé : une croisière sur le Nil est en jeu, si vous arrivez à répondre correctement aux sept questions posées par les auteurs (leur réponse ne se trouve que dans le soft, avis aux maniaques de la déplombe). L'action ne manque pas pour un jeu d'aventure et les appels au clavier ont été limités au minimum, ce qui rend le programme assez plaisant à l'utilisation. Vous pouvez vous laisser tenter ! **Toutankhamon** de No Man's Land pour Thomson.



Le personnage, dirigé par la manette, se déplace avec agilité le long des couloirs et des échel-

## COMMUNISTES, NOUS ? JAMAIS !

Allez, allez, vous savez que l'HHHHebdo a été racheté des milliers de fois par tous les constructeurs de micro, tous les éditeurs de softs et bien sûr, tous nos confrères. J'ignore pourquoi le fait de dire ce qu'on pense déclenche aussitôt les soupçons les plus bas. J'ignore, mais en tout cas je ne m'arrête pas.

Ce coup-ci, ce sont les communistes qui s'en sont pris plein la gueule il y a deux semaines. Le très excellent (geste de la main nécessaire et obligatoire, Colucci nous regarde) Escapeneufgé, auteur de la rubrique Mini-Mire, avait publié le mot de passe et l'accès de Marchais au serveur du groupe communiste de l'Assemblée Nationale. La raison première de ce délire résidait dans le choix du mot de passe lui-même : AN comme Assemblée Nationale. L'accès, lui, était quasi-impossible à trouver puisqu'il s'agissait de MARCHAIS, nom inconnu dans les milieux politiques.

Il fallait que ça tombe sur des communistes pour qu'on nous réponde avec humour et sympathie, jugez plutôt : quelques jours après la sortie du canard, nous recevions une lettre signée d'André Lajoinie, le président du groupe communiste à l'Assemblée. On pouvait y lire entre autres : "Nous avons appris avec beaucoup d'amusement - par un de vos lecteurs - que votre revue a publié certains codes d'accès aux bases télématiques produites par le secrétariat de notre groupe. (...) Je comprends la curiosité de vos lecteurs et imagine leur désappointement lorsqu'en tentant de se connecter ils constatent que ce n'est pas possible puisque nous avons modifié les clés d'accès publiées par votre revue. C'est pourquoi je vous propose, pour quelques jours, d'autoriser vos lecteurs à se connecter sur notre base CAHIER".



On a beau dire, les communistes sont peut-être nuls en politique, mais ils ont un certain sens de l'humour bien sympa que nous n'oublierons pas. Alors, avis aux autres : en période de campagne électorale, tout est permis : Chirac, Jospin, Barre, Fabius, Laguille et autres Le Pen, va falloir nous filer des accès partout si vous voulez pas avoir l'air naze devant les lecteurs, non mais ! On est prié d'aller pirater en cœur le serveur du groupe communiste au (1) 42 97 61 80, identification : HEBDOGIC, mot de passe : PIRATE. Bonne Vodka.

## EURÉKA : AVANT-DERNIÈRE !

Le cinquième et avant-dernier chapitre d'Eurêka est avancé. Si Madame veut bien se servir... Madame sait sans aucun doute que la première strophe du cinquième poème n'a de rapport qu'avec le jeu d'aventure en lui-même, tout comme la deuxième. Elles ne concernent pas les indices. Par contre, ce que Madame ne sait peut-être pas, c'est la signification cachée du troisième paragraphe. En effet, lorsqu'il est dit que von Berg pointe vers vous l'arme qui vous appartient, il faut se reporter au début du jeu d'aventure où il est dit que vous possédez un pistolet 22. Madame sait certainement que le terme technique utilisé pour désigner un 22 est "22". Or, lorsqu'il est

"retourné", le mot "22" donne "22". Ce qui est confirmé par les deux vers suivants : il peut encore marquer le point (dans le sens typographique du terme) dans le dos, c'est-à-dire à la fin du "22".

Dans la quatrième strophe, les deux premiers vers se rapportent à l'aventure. Les deux derniers sont par contre une autre indication, que je vais expliquer, si Madame me le permet. Il est dit "Tu trouveras pour les perles un étui rayonnant, la première de l'emblème pourra sauver le monde". Quel est généralement l'étui dans lequel sont les perles ? Les coquillages, bien entendu. Et le seul coquillage qui rayonne (à cause des tubes fluorescents, si Madame veut bien me pardonner cette intrusion dans le domaine technique), c'est l'emblème d'une compagnie pétrolière bien connue : Shell. Or, la première lettre de Shell est S. Ce qui est confirmé par l'illustration : le bateau qui expose porte ce nom en grandes lettres.

Dans la cinquième strophe, on ne trouve rien de plus concernant de possibles indices. Ce ne sont que des indications pour le jeu d'aventure.

Par contre, la phrase obtenue à la fin du jeu est : "La munition est en version courte". Or, les munitions pour un pistolet 22 se font effecti-

### CHAPITRE CINQ

#### AVENTURES AUX CARAÏBES

Tu le cherches par-ci, tu le cherches par là, Von Berg, le docteur fou est partout à la fois. Jusqu'à ce qu'à la fin tu découvres la place, Ou tu pourras enfin l'affronter face à face.

Tu devras arracher à ses griffes avides, Le dernier morceau qui manque au talisman. Sachant très bien qu'il peut encore marquer le point, Et empêcher la lune d'exploser dans le vide.

Caché sous les palmiers Von Berg va t'attendre, Il a pointé vers toi l'arme qui t'appartient, Sachant très bien qu'il peut encore marquer le point, Dans le dos, pas devant, dans la tête ou les membres.

Glacé par la terreur, tu chercheras à la ronde, Des pièces d'or enveloppées dans des tapis d'orient, Tu trouveras pour les perles un étui rayonnant, La première de l'emblème pourra sauver le monde.

Jusqu'à ce que, par hasard, tu trouves le Métachron, Si tu oublies de prendre la montre d'argent, La dernière bombe de Von Berg, quel affront, T'enverra en enfer, adieu le Talisman !

vement en deux versions : 22 Long (rifle) et 22 Short. Et l'abréviation technique de 22 Short, si vous voulez bien prendre la peine de consulter un catalogue d'armes, est "22.S". Ce qui vient ratifier nos trouvailles précédentes.

Si Madame me le permet, je vais récapituler tous les indices, afin qu'elle puisse tenter encore de trouver la solution et de gagner un logiciel offert par Eurêka en déposant une bafouille sur le serveur HG. Première énigme : "T" et "13". Seconde : "C" et "...". Troisième : "RE" et "N". Quatrième : "H" et "D". Cinquième : "S" et "22".

La semaine prochaine, Madame, je me permettrai de vous dévoiler la réponse finale...



Tiens, l'autre jour, j'ai rencontré Milou, celui qui fait les critiques BD. D'habitude, on ne se voit pas parce qu'on est pas au journal aux mêmes heures. Là, j'avais dû passer plus tôt parce que j'avais un truc à faire après, alors on est allés boire un coup au troquet qui est en bas de la rue. Un jour, je vous causerai du troquet parce qu'il est très rigolo. C'est une vieille dame qui sert, et elle est incapable d'aligner trois mots à la suite sans perdre totalement le fil de ses idées. Comme dit notre coursier, elle doit être programmée en basic : il lui faut deux heures pour comprendre que les mots "deux cafés s'il vous plaît" s'adressent à elle et qu'il s'agit d'une commande qu'elle doit apporter. Lorsqu'enfin elle se décide à apporter les dits cafés, elle se plante au milieu de la salle, prend l'air dubitatif et on l'entend presque penser : "Mais qui suis-je ? Ah oui, je suis tenancière d'un bistro. C'est quoi, les machins que j'ai dans la main ? Ah oui, c'est des cafés. Et qu'est-ce que je vais bien pouvoir en faire ? Ah oui, on me les a commandés. Mais qui ? Ah oui, c'est le monsieur qui vient tous les jours. Je vais lui... Euh... Merde, j'ai oublié !" Mais bref, revenons à Milou. Il est gentil, mais à part la BD, il n'a pas beaucoup de conversation. J'étais en train de lui faire l'éloge du Téléstrat qui vient de sortir, il me coupe : "Je m'en fous, de tes ordinateurs à la con. Ce qui m'intéresse, c'est l'art, si tu veux, ce qui sort des tripes. Tu vois, le plus beau truc que j'ai vu, c'était un dessin de Clopinette Masqué Connection. Pas vraiment un dessin, y avait un gros texte dessous, qui disait :

"Solution de 'The sword and the Mace' sur CBM 64.

E, w, s, w, look box, press button, push devil, say "no", listen devil, take box, n, n, w, open door, enter door, lock door, n, u, break chest, take hammer, go table, eat jam, look all (jusqu'à ce que le maître d'hôtel arrive), say "hello", give hammer, take key, read key, e, call lift, enter lift, press red button, wait, wait, e, unlock door, give key, open door, go door, e, n, look bath, empty bath, cut body, drink blood, look mirror, s, w, w, look all, take sword, score, e, go

door, d, d, d, break door, with sword, kill man, with sword, search body, take cart, take dagger, e, break window, throw dagger, cut curtain, go window, drop curtain, d, d, open window, say "hello", show cart, open mouth, say "yes", take lunch, take lamp, say "thank", take money, e, go out, e, e, enter library, buy paper, buy pen, go out, n, n, e, n, wait, wait, catch bus, give money, wait, wait, wait, wait, leave bus, go forest, e, s, s, enter cave, light on, d, d, e, say "no", give lunch, take mace, w, u, u, u, n, n, w, w, go post office, pack sword, with paper, pack mace, with paper, write address."

Ben tu vois, ça, pour moi, c'est un chef-d'œuvre absolu. - Ecoute, mon pti Milou, t'es bien gentil, mais ta notion de la beauté me paraît un peu étroite. Ce que tu viens de me décrire, ça ne vaudra jamais ce que fait Kilroy Wuzhere. - Qu'est-ce qu'il a fait, lui ? Je vois pas très bien qui c'est.

- Ben, c'est celui qui a trouvé la solution du "Mur de Berlin". Tu te rappelles ? Cette page complète, pleine de graffitis. Y en avait des supers, dans le tas :

"S, fouiller caisse, prendre couteau, n, menacer balayeur, prendre balai, casser balai, e, assommer policier, fouiller policier, fouiller policier, fouiller policier, prendre dollar, prendre clé, o, o, n, échanger dollar, échanger clé, prendre pot, s, e, entrouvrir poubelle, entrouvrir poubelle, entrouvrir poubelle, prendre ticket, e, peindre ticket, s, e, tuer nageur, prendre masque, e, ouvrir trappe, utiliser matraque, prendre lunettes, o, s, fouiller costume, laisser pot, prendre grenade, n, o, n, o, s, dégoupiller grenade, n, s, prendre bague, n, e, fouiller policier, fouiller policier, fouiller policier, laisser montre, prendre carte, o, n, b, n, donner bague, prendre clé, s, h, s, o, o, n, prendre perruque, s, e, e, e, laisser tout, prendre gilet, prendre casquette, prendre perruque, o, n, n, n, n, prendre revolver, s, s, s, s, e, laisser tout, prendre masque, prendre revolver, prendre lunettes, o, o, n, menacer antiquaire.

Ça, c'est de l'art brut. - Ouais. Ben je comprends pourquoi t'as pas réussi à être critique de BD.

# BIDOUILLE GRENOUILLE

Faut un jugement plus sûr que le tien. Par exemple, ce qui est vraiment beau, c'est pas les brouilleries dont tu me parles, c'est les trucs que fait John Difool. Tu sais ce que c'est, son dernier album ?

- Non, c'est quoi ? - C'est "Trucs sur Spectrum". Alors non seulement il a progressé sur les dessins, mais en plus ses scénarios sont de mieux en mieux. Dans le dernier, il y a une case géniale où il y a :

"Dans Fighting Warrior, on voit de temps en temps défilier des jarres magiques dans le décor. Les frapper avec le bâton peut être soit positif soit négatif. Les seules qui soient positives sont la deuxième, la troisième, la cinquième, la sixième et la septième.

Sur Kokotoni Wilf, les possesseurs de Spectrum Plus pourront appuyer à la fois sur Inverse Vidéo et sur True Vidéo, pour se retrouver directement en 1467, pendant la renaissance, avec 20 objets en plus.

Sur Arcadia, en faisant POKE 25776,0 on a des vies infinies. On peut faire aussi POKE 27339,x où x est la valeur du temps et POKE 27334,x où x est le nombre de vies avec lequel on commence.

Sur Manic Miner, en faisant POKE 35136,0 on obtient des vies infinies. Lorsque le jeu est chargé, si on appuie sur Enter puis sur les touches 6, 0, 3, 1, 7, 6, 9 un pied apparaît à côté des vies de réserve. On peut alors accéder à n'importe quel tableau en appuyant simultanément sur les touches qui forment son code.

Tableau :	Code :
1	6
2	61
3	62
4	621
5	63
6	631
7	632
8	6321

9 64  
10 641  
11 642  
12 6421  
13 643  
14 6431  
15 6432  
16 64321  
17 65  
18 651  
19 652  
20 65210"

- Ouais... Tu m'excuses, mais je



suis pas convaincu. C'est vraiment un truc de spécialiste. Je préfère les valeurs sûres, tu vois, les trucs grand public, quoi.

- Mais y a pas de trucs grand public ! Ça existe pas ! Le grand public, il est prêt à aimer tout ce qu'on veut, il suffit de lui donner le temps de l'apprécier ! Ce que tu appelles truc de spécialiste, il suffit qu'il rentre dedans, le public, et il aimera ça !

- Mais non, enfin. Tu raisonnes encore en critique. Tu te mets pas

au niveau de tes lecteurs. Tiens, je vais t'expliquer ce qu'il aime, le public, c'est les trucs du style de Clot-Giral. Dans le dernier, il y avait ça :

```
10 OPENOUT "d"
20 MEMORY &10FF
30 LOAD "I", &1100
40 FOR I=1 TO 7
50 READ AD$, BY$
60 POKE VAL("&" + AD$),
VAL("&" + BY$)
70 NEXT I
80 DATA 1101, 0, 1102, 0, 1103, 0,
1132, C9, 1148, 31, 1149, FF, 114A,
BF
90 CALL &1100
100 LOCATE 12, 25: INPUT "
```

```
"NOMBRE D'OBJETS";NO
110 LOCATE 12, 25: PRINT
SPC(25): LOCATE 12, 25: INPUT
" VIES INFINIES ";CJ$
120 CJ$ = LEFT$(LOWERS$(
CJ$ + "N"),1)
130 LOCATE 12, 25: PRINT
SPC(25): LOCATE 12, 25: INPUT
" TEMPS INFINI ";TI$
130 TI$ = LEFT$(LOWERS$(
TI$ + "N"),1)
140 LOCATE 12, 25: PRINT
SPC(25): LOCATE 12, 25: INPUT
" NOMBRE DE SALLES ";NC
150 NC = VAL("&" + STR$(NC))
160 LOCATE 1, 25: PRINT " "
170 LOAD "I", &2000
180 IF CJ$="o" THEN POKE
&418E, 0
190 IF NC (< >) 0
THEN POKE &315E, NC
200 IF TI$="o" THEN POKE
&2EFE, 0
220 CALL &113E
Faites RUN avant de charger le
programme."
```

Tu vois, ça c'est grand public. - Ouais, ben moi je persiste. Je suis sûr d'avoir raison. - Justement, moi aussi. - Ben moi aussi." On peut jamais parler, avec Milou.

```
110 LOCATE 12, 25: PRINT
SPC(25): LOCATE 12, 25: INPUT
" VIES INFINIES ";CJ$
120 CJ$ = LEFT$(LOWERS$(
CJ$ + "N"),1)
130 LOCATE 12, 25: PRINT
SPC(25): LOCATE 12, 25: INPUT
" TEMPS INFINI ";DG$
140 DG$ = LEFT$(LOWERS$(
DG$ + "N"),1)
150 LOCATE 12, 25: PRINT
SPC(25)
160 IF DG$ (< >) "o"
```

## PÉTARADEULIGNE

Eh les mecs ! Vous avez vu ? C'est presque le printemps : je vois d'ici que vous allez me larguer pour vous consacrer à je ne sais quelle activité draguatoire. Honte sur vous si vous suivez vos penchants ! Je vous attends toujours, vous et vos productions, et ce n'est pas quelques bourgeons qui éclosent qui vont me dissuader de vous deuiligner chaque semaine. Notons le remarquable retour du Commodore dans la rubrique, disparu depuis fort longtemps.



Christian QUIGNON vous donne une routine de remplissage texte d'enfer. Matez un peu la vitesse !

### Listing Apple

```
1 TEXT : HOME : HTAB 5: PRINT "
REPLISSAGE INSTANTANE";B$ =
"*.!- =_ù+*$": FOR I = 1 TO 1
0:A$ = MID$(B$,I,1): GOSUB
2: FOR K = 1 TO 500: NEXT K,
I: HOME : HTAB 15: PRINT "A
TOI : "; FOR I = 1 TO 2 STEP
0: HTAB 25: GET A$: GOSUB 2:
I = 1 + (ASC(A$) = 13): NEXT
: HOME : VTAB 22: END
2 POKE 58,44: POKE 59,254: POKE
62,206: POKE 63,7: POKE 71,0
: POKE 72,0:X = ASC(A$) +
128: POKE 1064,X: POKE 60,40
: POKE 61,4: POKE 66,41: POKE
67,4: CALL - 327: RETURN
```

Francis BENOIT vous offre une bonne tranche de graphisme comme vous n'en aviez pas encore vu !

### Listing Amstrad

```
1 CLS:MODE 14: BORDER 15: INK 1,9: INK
1,1: INK 0,14: LOCATE 1,1: DEFINT a-
z:r=100:t=65
2 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1 ELSE a
=RND*70:y=RND*3:cx=RND*3-2:lx=RND*
3-2:FOR u=1 TO a:PLOT r,t,y:PLOT 6
40-r,t:PLOT 640-r,400-t:PLOT r,400
-t:r=r+cx:t=t+lx:r=r-639*INT(r/639)
:t=t-399*INT(t/399):NEXT:GOTO 2
```

L'infâme Fabrice Bellet squatte allègrement une nouvelle place dans nos deuiligneries hebdomadaires avec sa fonction PUT. Lancez le deuiligne et implantez vos codes machines directement sous la forme PUT adresse d'implantation, codes sous formes hexa.

### Listing Thomson

```
0 CLEAR,&HBEFF:A$="8601B7620B8EBF12BF620
C8EBF17BF620E395055048F2980D6B1620B25037
E07F3AE8C037E2B38BF153412B00EF51F129DCAB
D0E02E68027168D1658585858583404E68027080D0
AE80E7A020E835043592C1412D02C007C03039"
1 SCREEN4,6,6:CLS:PRINT"IMPLANTATION de
langage Machine":PRINT"fonction PUT":PRI
NT"Copyright 1985 by Fabrice":PRINT:IFPE
EK(&H611C)=101 THEN FORT=1 TO 90: POKE&HBEFF+
T,VAL("&H"+MID$(A$,T*2-1,2)):NEXT:EXEC&H
BF00:NEWELSEPRINT"COMMANDE ILLEGALE A CA
USE DU DOS":NEW
```

J (ean, acquies... ?) LE ROUX empoche les deux logiciels en jeu cette semaine avec son deuiligne génial : vous allez pouvoir taper des lignes de la longueur désirée par la bidouille suivante : toutes les lignes qui doivent venir en complément de la première commenceront par deux points. Le mode d'emploi figure dans la ligne 3 qu'il est inutile de taper !

### Listing Commodore

```
1 IFPEEK(L+4)=58 THEN POKE V,PEEK(L):
POKE V+1,PEEK(L+1):FOR I=L-1 TO F-N:PO
KE I,PEEK(I+5):NEXT:N=N+5:L=V
2 V=L-2191*(V=0):L=PEEK(V)+256*PEE
K(V+1)-N:IFL>V THEN POKE V,LAND255:PO
KE V+1,L/256:PRINTTAB(17):L:GOTO 1
3 REM COMPACTEUR LANCER
PAR CLR:F=PEEK(45)+256*PEEK(
46)-1:GOTO 1
```

Saludos amigos.

## SINCLAIR FRANCE EST BELGE

Suite de la page 1

standard du tout. Pire : c'est la prise par laquelle transitent les informations Midi (permettant de connecter un synthétiseur), mais on ne peut qu'émettre vers le synthé (ce qui est bougrement gênant, surtout si l'on veut garder un clavier maître, je ne vous submergerai pas de détails mais sachez que c'est drôlement embêtant) et que non seulement le connecteur n'est pas au standard RS 232 mais qu'il n'est pas non plus au standard Midi ! Tant pis, on repassera vers deux heures. Et derrière, alors là, c'est un véritable festival de trous. Il n'y en a pas moins de 4, ce qui est positivement incommensurable. L'un se connecte à l'alimentation, le second est le bus d'expansion, le troisième la péritel et le quatrième la sortie UHF. De quoi passer d'interminables soirées d'hiver dans la joie et la bonne humeur. Regardons dedans, c'est plus réjouissant que dehors.

### SPECTRUMINTOSH

Lorsqu'on le branche, on... Attendez, je vais procéder méthodiquement pour ne rien oublier, je vais tout passer en revue. Lorsqu'on ne le branche pas, il ne fait rien. Au moins, je l'ai dit. Lorsqu'on le branche, on est accueilli par une superbe page de présentation proposant cinq choix : Tape loader, 128 basic, Calculator, 48 basic. Tape tester. Et attention : avec le mouvement des flèches, les options passent en vidéo inverse, indiquant par là qu'elles sont sélectionnées ! Il ne reste plus à l'utilisateur qu'à taper Enter pour valider, presque comme le Mac. "Tape loader" sert à charger les programmes spécifiques du 128. Nous reviendrons sur le basic 128 tout à l'heure. "Calculator" est une calculatrice toute bête, sauf qu'elle n'est pas pratique du tout puisqu'il faut appuyer sur deux touches pour obtenir le plus ou le moins lorsqu'on n'a pas de pavé numérique détaché (et je ne parle pas des multiplications ou des divisions). "48 basic" est le mode d'émulation du Spectrum normal, rien à dire là-dessus, et "Tape tester" est une excellente idée, qui plus est bien réalisée : vous mettez votre magnéto en mar-

che et un indicateur vous donne le niveau d'écoute de la bande. Vous modifiez le réglage de volume, hop, l'indicateur suit et vous savez exactement à quel niveau mettre le magnéto. Pour charger un logiciel du premier coup, c'est champion.

### À PEU DE CHOSES PRÈS

Le basic 128 est pratiquement le même que le basic 48. Pratiquement, pas complètement : la différence majeure est le codage des mots-clés.



Jusqu'à présent, sur un Spectrum, il fallait appuyer sur un bon paquet de touches pour avoir un mot-clé qui s'affichait instantanément. Maintenant, on peut taper les lettres indépendamment, un beau P, un joli R, un subtil I, un N et un T qui traînaient par là et on a un superbe PRINT en bonne et due forme qui ne marche pas parce qu'il faut rajouter un espace. Eh oui, un espace entre chaque mot-clé. Sinclair n'a fait le travail qu'à moitié. Et quand je dis qu'on peut taper les lettres indépendamment, je pêche par omission : on est obligé, pas le choix. Ce qui fait que les habitués du Spectrum vont ramer pour perdre leurs habitudes, et que les non habitués vont ramer pour s'adapter à la syntaxe. Et pourquoi, ô Dieu des yaourts, pourquoi faut-il taper LET variable = quelque chose avant de s'en ser-

vir ? Pourquoi n'est-ce pas implicite, comme sur tous les autres micros ? Vous tapez PRINT A, hop, ça ne marche pas parce que la variable n'est pas déclarée. Jamais, on tient compte des valeurs par défaut, chez Sinclair ?

En plus, tout à fait entre nous, ce nouveau basic est buggé. Vous tapez un numéro de ligne. N'importe quoi, 10, 20, 23784, ça marche pareil. Vous tapez ensuite n'importe quoi, pas des mots-clés. Une suite de L, par exemple, ou de K si vous êtes sectaire. Vous faites Enter : votre ligne est refusée, puisqu'elle n'est pas comprise. Vous tapez trois fois sur la flèche du bas pour aller à la fin de la ligne, et là, ça dépend : soit vous perdez la main, soit vous retournez en mode 48, soit il se passe n'importe quoi d'autre, tout est possible. Au fait, les 128 kilogrammes d'octets, ils sont en ligne ? On fait PRINT FRE(0) et on obtient 131070 ? Non. Pour deux raisons : d'abord, l'instruction FRE n'existe pas, et ensuite la Ram n'est gérée que comme un disque virtuel. Sauf en langage machine, bien sûr. Ah. Mais il y a des instructions en plus, zicheune Mabuse ! Play, ça fait du son ! Sur trois voies, comme au manège. Ne vous gaussons pas : c'est pas trop mal fait. Nous trouvons aussi, à l'intérieur même du basic, une fenêtre semblable à celle d'accueil, qui propose outre une copie d'écran, un renu-mérotage automatique et un format d'écran différent. Nous cherchons encore un peu, mais ne trouvons rien d'autre.

### CONCLUTATION

Le problème de la maintenance et des services est résolu : personne ne songerait à s'en plaindre. D'autant que la solution choisie semble bonne. Reste le 128 Ko, est-ce un coup dans l'eau, on le saura plus tard. Toujours est-il qu'il est beaucoup trop cher pour l'instant, et pas assez ouvert ni performant. Qui va acheter ça ? Les anciens possesseurs de Spectrum ou de Spectrum Plus ? Ils ont déjà leur machine, celle-ci n'est pas assez différente. Les autres ? Ils achèteront plutôt un Spectrum Plus, d'un meilleur rapport qualité/prix. Reste, euh... Ben, reste personne. Si le prix baisse, on changera peut-être d'avis.

# MUSIQUE

## édito

Au fait, vous aimez Renaud ?

Vous êtes fan, dites vous, et vous aimeriez bien connaître sa vie ?... Seulement, vous n'avez pas de quoi vous payer un bouquin cher.

Pas de problème, ce que vous cherchez existe.

Ça s'appelle "C.V. STARS", ça se trouve chez tous les bons marchands de journaux, c'est entièrement consacré à la vie de Renaud, c'est plein de photos, c'est pas bidon et ça ne coûte que 25 F.

Après ça, ne me dites pas que je ne vous file pas les bons tuyaux... BEN.

## MICRO... SILLONS

## GHETTO BLASTER



Depuis environ trois ans, les amateurs de rythmes africains ont eu maintes occasions de voir Ghetto Blaster électriser des salles avec leur beat. Parmi les groupes basés à Paris, il est pratiquement le seul (Cheap Vanity mis à part) à jouer les rythmiques nigérianes - on se souviendra que Udo, le percussionniste, travailla longtemps dans l'orchestre de Fela. C'est donc fort agréable d'avoir à présent gravé ces six titres de leur répertoire de scène, excellents pour danser. Entre son premier Maxi 45 tours et ce nouvel album, Ghetto

### SHOW DEVANT

\* ROCK AU FORUM : le 28/2, TOP MODEL/GENE LOVES JEZEBEL/WOODENTOPS - le 1/3, CYCLOPE/LUCIEN FRANCOEUR/JOHN MAYALL - le 2/3 RAÏNA RAÏLIFTIBARATICIDE (Paris Forum)

Blaster aura perdu sa chanteuse (noyée accidentellement) et gagné un saxophoniste de renom, en la personne de Steve Potts. Sa musique n'en est que plus tendue, plus concentrée. Un disque à danser, mais aussi à écouter.

## JONI MITCHELL

Dog Eat Dog (Geffen/CBS)

Régulièrement, après une longue période sans nouvelles, arrive un album de Joni Mitchell. Heureusement, il est rarement précédé ou accompagné des bulldozers de la promo, contrairement aux albums de la plupart des stars de sa génération. On

### SHOW DEVANT

\* SAGA, le 7/3 : Strasbourg, le 8/3 : Mulhouse.

apprécie. Joni Mitchell est définitivement l'une des plus intelligentes, des plus honnêtes chanteuses américaines. Ceux qui en sont encore au cliché "folk", aux sarcasmes des crétiens branchés de la presse, feraient bien de se mettre un peu au parfum. Depuis maintenant dix ans, Joni Mitchell s'est inventé une musique à son usage personnel, entre pop, rock et jazz, dont elle est l'unique interprète inspirée. Autour d'elle, d'excellents musiciens :

### SHOW DEVANT

\* RENAUD, jusqu'au 23/3 : Paris (Zénith).

cette fois Thomas Dolby, Larry Klein, Mike Landau, etc... et quelques invités de passage comme Michael MacDonald aux vocaux sur "Good Friends" et Wayne Shorter au saxo sur "Impossible Dreamer" et "Lucky Girl". Enchantement des harmonies de cette musique complète, aboutie, mûre, sans faille... Et si l'on se penche sur le sens des mots - ici tous les textes figurent sur la pochette - on perçoit la sensibilité ainsi que le point de vue très critique de la dame sur la connerie qui préside aux destinées de la masse américaine. "Dog Eat Dog", un nouvel album jalon qui devrait satisfaire les gens de goût.

### SHOW DEVANT

\* T.C. MATIC, le 7/3 : Morlaix, le 10/3 : Bordeaux, le 11/3 : Toulouse, le 12/3 : Poitiers.

## EVENING LEGIONS

Maxi 45 tours (Divine/Madrigal)

Issu de la mouvance rennaise, Evening Legions distille une new wave assez énergique. Franco-anglais, puisque le chanteur, Leaf, géant rouquin, a traversé le

### SHOW DEVANT

\* STEPHAN EICHER, les 7 et 8/3 : Rennes.

Chanel pour se joindre aux bretons, le groupe présente une "London side" et une "Paris side" de deux titres chacune. "Soft Silk Pillow", sur la face anglaise, se déta-



che comme étant sans doute le titre le plus original, la production de l'ensemble étant très soignée. C'est maintenant aux programmeurs radio de jouer.

## THE BANGLES

Des groupes de filles, il n'y en a pas tant, alors autant marquer le coup, quand celles qui succèdent aux pauvres Go Go's



(victimes de leur sabotage), viennent faire un voyage éclair sur le vieux continent. (Aux prises avec une grippe sauvage, impossible de rencontrer les quatre belles pour vous... Deeply sorry!) A défaut de vous détailler les charmes de Debbi, Vicki, Michael et Susanna - c'est elle la petite brune frisée, chanteuse-guitariste-leader que Prince, tombé de la dernière pluie pourpre, voulait récemment déboucher pour soumettre à sa loi : elle l'a envoyé paître ses cordes de guitares - on s'en tiendra à un bref résumé de carrière. Au départ, Vicki et Debbi Peterson, les deux blondes, respectivement guitariste et batteuse, qui veulent fonder un groupe, contactent Susanna Hoffs grâce à une

### SHOW DEVANT

\* INDOCHINE, le 7/3 : Montpellier, le 8/3 : Annecy, le 9/3 : Strasbourg, le 10/3 : Paris (Zénith), le 12/3 : Caen, le 13/3 : Melun

petite annonce. Elles jouent en trio pendant deux ans, devenant un peu le groupe mascotte du "Paisley Underground" de Los Angeles, enregistrent avec un petit label sous le nom de Bangs, avant de tout larguer pour entreprendre une tournée de six mois. Obligées de changer leur nom, sous peine d'être confondues avec un groupe de New York, elles deviennent les Bangles et sont bientôt rejointes par la bassiste Michael Steele. Au printemps 83, leur carrière peut vraiment commencer : signature chez Columbia (CBS), premier album. Incontestablement, on a affaire à des nostalgiques amoureuses du son des années 60 : fans avouées des Beatles, des Beach Boys, etc. Ça marche. Leur disque "All Over the Place", est fort remarqué en 84. Elles feront, dans des stades, les premières parties de Cyndi Lauper et viendront une première fois en Europe, avant d'enregistrer leur tout récent album "Different Light". A constater les compromis tous azimuts, les belles cherchent manifestement à amorcer la pompe à fric avec un tube. Toujours dans l'ambiance années 60, on

pioche du son dans tous les coins : Beatles et Beach Boys, toujours, mais aussi Byrds (certaines guitares), Crosby, Stills, Nash & Young (certaines harmonies vocales) ainsi que Mama's and Papa's. Un tutti frutti bien californien, en somme, nappé d'un savoir-faire séducteur. Bref, c'est du superficiel et ça plaît.

## BLA BLA...

## LES PORTE-MENTAUX

Bon, ben ça va, assez ri ! C'est le nom du groupe qui vous surprend ? Alors, attendez de les voir sur scène et c'est là qu'ils vont vraiment vous surprendre. Un son d'une incroyable concision, un gang de quatre musiciens déterminés à tout pour secouer les murs de n'importe quel lieu de concert. Si à leurs débuts au Golf Drouot, juste avant sa fermeture en 81, les Porte-Mentaux étaient encore apparentés punk,

### SHOW DEVANT

\* PAUL PERSONNE, le 8/3 : Longjumeau.

en cinq années, ils ont évolué vers un univers rock où la musique ne se satisfait plus d'étiquettes restrictives. Bien sûr, ils sont suivis dans tous leurs concerts d'une bande de fidèles déchaînés du pogo - faites-leur confiance pour faire bouger une salle - mais si les abrutis se décidaient à décoller leurs étiquettes en forme d'œillets, ils s'apercevraient enfin que les Porte-Mentaux sont un groupe rock autrement prometteur. En 85, ils raflaient d'ailleurs tous les prix destinés à aider l'émergence d'un certain rock français. Le 18 mars, ils remportaient le prix SACEM sur 11 participants, eux-mêmes sélectionnés parmi 700 postulants de tous les coins de France. Peu après, les Porte-Mentaux étaient choisis parmi les 5 vainqueurs de l'opération Rock Envol (lancée par le Ministère de la Culture, la FNAC et la SACEM). Résultat : "On a fait un clip : 15 briques. On a fait un 45 tours : 15 briques. Donc, on a eu les moyens de travailler comme des professionnels, ce qui n'est pas offert à tous les groupes. Parmi les cinq groupes sélection-

nés au concours Rock Envol, on fait vraiment la différence : on est le seul groupe rock. Le seul groupe noir et blanc. Notre clip a d'ailleurs été fait en 35 mm noir et blanc, par Christian Paligiano, le frère de Fabrice, notre guitariste, et par ailleurs excellent réalisateur. Il n'y a pas d'histoire, rien. C'est une répétition avec nos copains, comme ça se passe généralement à Crimée, au Parking 2000, où on tient toujours..."

Certains se souviendront que depuis avril 85, les 49 groupes associés qui répètent au quatrième sous-sol de Parking 2000, rue de Crimée, sont menacés d'expulsion par l'office parisien des H.L.M., mais sont soutenus par le Ministère de la Culture.

### SHOW DEVANT

\* PAOLO CONTE, les 7 et 8/3 : Paris (Théâtre de la Ville), le 11/3 : Colombes, le 12/3 : Aulnay sous Bois, le 13/3 : Grenoble.

"On est toujours en procès avec la Mairie de Paris, mais on est toujours là et on veut y rester..."

Eux qui reprennent à leur façon "Ah ! Ça ira, ça ira, ça ira !" L'hymne de la Révolution française, on peut leur faire confiance pour avoir encore un tant soit peu l'esprit de lutte, ce qui fait plaisir à voir.

"Pour le 45 tours, comme pour le clip, on n'a absolument pas baissé notre pantalon. C'est-à-dire qu'il n'y a pas d'ambiguïté : tout a été fait par nous, la pochette, le son, le clip. Quant au clip, il représente notre réalité qui est assez violente."

Les Porte-Mentaux n'ont pas ces travers un peu faux-jetons de certains punk-rockers qui se prétendent purs et durs. Ils sont fils de pros et le proclament. Ils vivent de leur musique et ne s'en cachent pas. Plan boulot, FR3 Marseille contacte récemment Bébé, le chanteur-guitariste,

### SHOW DEVANT

\* KARIM KACEL, le 7/3 : Ile d'Abeau, le 8/3 : Meylan, le 11/3 : Homecourt, le 12/3 : Freyning-Merlebach, le 13/3 : Besançon.

pour jouer sensiblement le même rôle dans une fiction. Bébé parvient à faire s'incruster tout le groupe.

"On est descendu travailler un mois à Marseille. On a gagné de la tunc. On s'est payé 5 briques de matos. Des instruments neufs, parce que jusqu'à présent on jouait sur du matériel qu'on nous prêtait. L'année dernière, on avait fait une pub kodak pour se payer une estafette. On investit tout dans le rock."

Les Porte-Mentaux, aujourd'hui, c'est un groupe sur lequel il va falloir compter. Leur 45 tours devrait être là pour le prouver. Il sera distribué par Barclay. C'est Franck Darcel (ancien guitariste de Marquis de Sade, qui produit aujourd'hui DaHo, etc.) qui a travaillé à la réalisation du disque. "Il nous a surtout aidé au niveau de la mise en place. Ça s'est très bien passé avec lui!"

Alors, si vous êtes de la région parisienne et que vous avez envie d'en savoir un peu plus sur les Porte-Mentaux, soyez le 14 mars à 17h à l'auditorium de la FNAC Forum : leur clip y sera projeté à l'occasion de la sortie de leur 45 tours. Autrement, ils tournent un peu partout en France en ce moment et seront au Printemps de Bourges le 30 mars.

Vous entendrez parler des Porte-Mentaux, soyez-en certains !



## INFOS TOUT POIL

\* Charliette Couture, en fin de contrat avec sa maison de disques Island, s'offre une joyeuse promenade autour du monde. Après avoir donné sept concerts en Australie, il ira chanter en Chine, en Thaïlande et en Inde.

\* Alain Bashung est en train d'enregistrer son nouvel album, dont la sortie est prévue au printemps. Il marquera la réconciliation avec son meilleur parolier et ami Boris Bergman et sera produit par Nick Patrick, déjà responsable de la production et du mixage du live 85. L'enregistrement a lieu à Londres, où Bashung vient également de faire la musique de "Half Moon Street", le dernier film de Bob Swain.

\* Sapho quitte nos frimas pour le Mexique, puis l'Egypte (veinarde), où elle donnera quelques concerts, avant de s'installer pour deux jours à l'Olympia, les 4 et 5 avril prochains.

\* Une bonne nouvelle pour les accords du Voodoo Chile. On annonce la sortie, chez Polydor, de l'enregistrement intégral du concert donné par Jimi Hendrix le 18 juin 1967 au Festival Monterey Pop. Il y a de quoi craquer, d'autant que la version de "Purple Haze" est absolument exclusive.

## EDITAGLAGLA !

Jouissez hémoglophiles chevronnés, courez hystériques assidus, on annonce votre messe noire annuelle. Du 7 au 15 mars Paris vivra sa semaine la plus folle, la plus déjantée... la plus comique aussi pour les vicieux très atteints. Le Grand Rex (Boulevard Bonne-nouvelle, Paris 10ème) nous ouvre les portes damnées de son 15ème Festival International du Film Fantastique

et de Science Fiction. Chaque soir, deux films et un court-métrage seront projetés, de 19h30 à minuit ! Pas moins de 6 (j'ai bien dit six) avant-premières mondiales sont offertes aux 30.000 "mordus" qui hantent chaque année la salle aux mille perversités... Si vous êtes sages, vous saurez tout la semaine prochaine sur les délicieuses nuits du Rex, et je ne vous épargnerai aucun détail scabreux ! D'ici là les renseignements se crachent et se savent au 42.36.83.97. Rex fluctuat nec mergitur !

## MON BEAU-FRÈRE A TUÉ MA SOEUR

de Jacques ROUFFIO

14/20

avec Michel SERRAULT (Octave Clapoteau), Michel PICCOLI (Etienne Sembadel), Juliette BINOCHÉ (Esther Bouloire), Jean CARMET (Jocelyn Bouloire) et Tom NOVEMBRE (Léon).

Dans *Mon beau-frère a tué ma sœur*, y a déjà quelque chose en trop : le titre ! La frangine est morte donc personne ne peut plus lui causer, le beauf accusé est un pau-

rants numéros d'acteurs. Plus cabot qu'eux tu meurs ! Georges Conchon (le scénariste) a beau hurler à la lune : "plus c'est fou, plus c'est vrai", il s'est surtout laissé aller à un divertissement carnassier qui n'a absolument rien de réaliste ! L'occasion rêvée de déterrer aphorismes et bon mots cinglants (voire navrants !) du type "les papes ont toujours été des personnages surfaits. Le dernier est non seulement surfait mais polonais." On marche ou on marche pas, mais difficile de faire plus chic et glacé. Quelque chose qui ressemblerait à l'humour iconoclaste de Pierre Desproges.

Rien de bien entraînant donc (le film se traîne d'ailleurs plus souvent qu'à son tour !) s'il n'y avait EUX. Elle, c'est Binoche la sublime, hilarante en oie blanche



vre frère insignifiant et le meurtre en question n'est qu'une trame mafioso-policrière qui compte pour du beurre ! Imaginez deux secondes (si vous lisez vite !) que vous receviez une pile de softs hyperchiadés emballés dans un paquet d'enfer. Vous êtes comme moi, vous jetez l'emballage vite fait, bien fait et vous vous ruez, comme la bête assoiffée de bits que vous êtes, sur les logiciels nouveaux. Et ben c'est kif-kif pour le film de Rouffio : l'histoire n'est que l'emballage, le prétexte à des dialogues fantasques et à de déli-

hystérique et paumée qui tente désespérément de dénoncer son beauf ! Eux, ce sont Carmet en bossu magouilleur et surtout Piccoli et Serrault en académiciens gamins. Mauvais coucheurs, plaisantins débiles, intellectuels dépravés, ils s'amusent à l'évidence comme des petits fous dans ce lupanar incohérent et jubilatoire. Ce film ne ressemble à rien d'autre, ce qui fait tout son intérêt. Un essai qui n'est pas un coup de maître, mais une curiosité immanquable dans la médiocrité du cinéma français ambiant !

## LE JUSTICIER DE NEW-YORK

de Michael WINNER

02/20

avec Charles BRONSON (Kersey), Deborah RAFFIN (Kathryn), Martin BALSAM (Bennett) et Gavan O'HERLIHY (Fraker).

Au top 50 des films à suite, Bronson est toujours dans le coup. Loin derrière Stallone, Spielberg ou Schwarzenegger. Mais à égalité (nulle) avec Chuck Norris ou Terence Hill/Bud Spencer ! Certains

esprits innocents (comme le mien) espéraient qu'on en avait fini avec les massacres soi-disant "humanitaires" du justicier dans la ville. Mais non, Bronson persiste à symboliser depuis 12 ans le défenseur du gazon piétiné, des géraniums arrachés et autres tragédies des citadins en mal d'auto-défense.

C'coup-ci, Paul Kersey répond au S.O.S. d'un vieux pote qui se fait racketter par une bande de très méchants voyous. Manque de bol, le pote expire au moment où Kersey se pointe, victime des affreux. La police, archi-conne, l'accuse du meurtre. À la maison poulagas on se souvient de lui, du fameux justicier et on lui met dans les mains ce deal bestial : on le charge de massacrer "illégalement" les petites frappes du quartier en échange de sa libération. Bien sûr, M. Kersey a des scrupules, il rechigne à la tâche mais finit par accepter. Remarquez, ça aurait été con s'il avait préféré le tricôt à la boucherie !! Le film "démarré" à ce moment-là : Kersey va tailler un short aux craignos et transformer le quartier en paysage lunaire ! Mais, à part le méchant à la présence frissonnante, tout est chiant à mourir ! Pire, à mourir de rire !

## LINK

de Richard FRANKLIN

11/20

avec Terence STAMP (Docteur Phillip), Elisabeth SHUE (Jane Chase) et LINK, VAUDDO et IMP.

Link accueille les visiteurs, Link leur sert à boire, Link ne rote jamais à table, Link



s'offre toujours un Davidoff en fin de repas. Rien de très normal si Link n'était un chimpanzé ! Ces charmantes bestioles à la force discrète mais dévastatrice (l'équivalent de plusieurs hommes) me manquaient depuis la retraite anticipée de Cheetah. Les voilà de retour mais dans le genre amis de l'homme, ça serait plutôt des cousins à Rambo qu'à Blanche-Neige ! Tout ça parce que cet illuminé de Docteur Phillip, qui leur a tout appris, a décidé de se débarrasser de Vaudo et de Link pour d'obscures raisons financières. Link est bafoué dans son honneur simiesque et va montrer de quel bois se chauffe un singe allumé ! Exit le professeur et le marchandeur ; ne restent plus en tête à tête que Link, fou-furieux, et Jane, l'innocence faite assistante. Plus Imp, le plus jeune des chimpanzés, terrorisé par son odieux aîné. Celui-ci va encore se faire la main sur deux potes à Jane, venus aux nouvelles, mais va rater le fiancé de Jane (Tarzan ?). Même amochés, les deux humains tenteront l'impossible pour avoir la peau du chaînon (Link en anglais) manquant enragé.

L'intérêt de toutes ces horreurs (y a pas beaucoup de sang, je vous rassure), c'est de montrer que les chimpanzés ne sont pas plus pacifiques que ça ; nous voilà enfin délivrés du mythe hollywoodien de l'animal garant de la sécurité de l'homme ! Malheureusement ce propos éthologique est délayé dans une pâte romanesque insipide. Tous les ressorts éculés du thriller sont banalement passés en revue ! A part la sublime baraque du Docteur, perchée sur une falaise anglaise et l'éventail étonnant des pitreries de Link, les surprises sont inexistantes. Un comble pour un film récompensé du Prix Spécial du jury à Avoriaz !!

## AMUSE-GUEULES

Halte à la politique de l'autruche dans **LES CONDORS NE MEURENT PAS TOUS LES JOURS**. Nous sommes en 1948 : les vautours rôdent au-dessus de la Bolivie, théâtre d'une énième guerre civile. Comme les étourneaux vont et viennent sur les lignes électriques, les conservateurs et les libéraux se succèdent au pouvoir, de putsch en coup d'Etat. Les corbeaux qui dirigent le cours cahotique de l'histoire trouvent en la personne de pigeons ambitieux l'occasion d'assouvir à distance leur soif de massacres et de pillages. Leon Maria Lozano est le pigeon

## MYSTERE

de Carlo VANZINA

07/20

avec Carole BOUQUET (Mystère), Dui-llo DEL PRETE (Inspecteur Levi), John STEINER (Iranov)

Et voilà le western pour togolais troglodytes, de ceux qui n'auraient jamais vu le moindre petit bout de cinocoché. Pour eux on a concocté des situations et des dialogues d'une indigence rare. Petit échantillon croustillant : Mystère, pute de luxe, refuse de payer son "loyer" à son mac ; tout ce qu'elle daigne lui laisser, c'est de baiser une fois par mois avec lui. Il exige alors que la dose soit doublée et Mystère de répondre : "A voir si tu vas pouvoir assurer deux fois dans le mois" Bouououuh !!

Mystère est la pute la mieux rétribuée de la Via Veneto à Rome. Ferrari, appart luxueux, on se demande pourquoi elle tapine sur le trottoir alors qu'elle pourrait fricoter peinarde avec le téléphone rose. Passons ! Elle aura le tort d'avoir passé un (court) moment dans le même pieu que Reinhard, un gros porc qui cache de terribles microfilms dans son briquet en or massif. Pamela, la meilleure co-pine de Mystère, a eu la délicieuse idée de piquer le dit briquet et de le planquer dans le sac à Malice ! Un tueur masqué (le genre de plan original où tu lui vois que les pom-



pes !) va faire la peau à Reinhard, à Pamela et à... Eh ben non, notre amie s' terre chez un flic viril qui la protège et qui va remonter toute la filière ! Et qui c'est qu'est derrière tout ça ? Les Russkoffs. Ben voyons !

Méfiance, on essaie de nous refaire le coup de *Commando* : paraîtrait qu'y faut pas prendre tout ça au premier degré, que ça serait du roman-photo mélo, du soap-opéra tendance Berlusconi, gnagnagna ! Alors vous faites pas avoir : c'est sûr qu'on rigole, mais je suis pas convaincu que le réalisateur l'ait vraiment voulu ! Mais y a Carole Bouquet, belle, virevoltante, elle vous pète le disjoncteur au premier déhanchement meurtrier ! Elle s'amuse à l'évidence des naseries qu'on lui fait dire, clins d'œil aguichants à l'appui. M'enfin, comment cette sublime et néanmoins intelligente créature a-t-elle pu se fourvoyer dans un tel minestrone débandant ?

## ENEMY

de Wolfgang PETERSEN

08/20

avec Dennis QUAID (Davidge), Louis GOSSETT, Jr. (Le Drac) et Bumper ROBINSON (Zammis)

Dans le cadre de la campagne d'intoxication sur la pseudo-réconciliation des peuples, j'ai la tristesse de vous présenter une odyssee-métaphore "touche pas à mon E.T." Après *L'histoire sans fin* Wolfgang Petersen nous remet ça, prisonnier de l'énoorme budget qui le tient en otage, en cinémascope flamboyant et messages "d'amour et de tolérance" bien rampants, merci !

Un film tout en décalages gluants : c'est pas comme chez nous, mais ça n'en est pas loin. Exemple : on n'est plus en 86 mais à la fin du XXIème siècle ! Deuxio exemple : toutes les nations de la terre s'étant réconciliées, les forces de la nouvelle Alliance colonisent les galaxies et se heurtent aux hermaphrodites de la planète Dracon, cong ! Tertio (et nul) : les Dracs nous ressemblent. Pour une fois qu'on aurait pu sympathiser avec des masses gazeuses, des araignées poilues ou des cactus à pois jaunes, ils nous refilent une

chose à la gueule vaguement reptilienne mais surtout humaine. Désolant !

Davidge, jeune pilote de chasse moyen, se crashe sur Fyrine IV, planète désertique et fumigéneuse, en même temps qu'un Drac. De tentatives d'élimination de l'autre en domestication réciproque de cet univers impitoyable, ils vont apprendre à apprécier leurs différences, garantes de moyens de défense complémentaires. Leur amitié virile vaincra tous les périls jusqu'à ce que le Drac meure... pour cause d'accouchement. Loi éternelle de cette étrange secte, chaque hermaphrodite doit mourir pour permettre sa succession (unique bonne trouvaille du film). Davidge, en bon papa remplaçant qu'il deviendra, donnera à Zammis (le fiston Drac) toutes les bases d'une éducation saine et morale. Le brave petit sera même kidnappé par d'infâmes esclavagistes terribles. Mais vous inquiétez pas, son faux-pôpa est un héros, un vrai !



Bien sûr les effets spéciaux sont irréprochables, mais à quoi ça sert qu'ils se décarcassent si c'est pour en faire de la bouillie pour reaganien chronique ?

par les insurrectionnistes communistes. Il avait rejoint son père en Amérique et avait dû laisser Eleni, sa mère qui sera torturée, puis exécutée pour avoir refusé d'enrôler ses enfants dans la milice coco. Trente ans après, Nikola va refaire le chemin de croix de sa mère pour comprendre. Et la vengeance ! Le récit alterne, avec une rare lourdeur, la recherche du fils et le calvaire de la mère. Gluant, larmoyant, artificiel, le film de Peter Yates parvient à se planter dans tous les domaines. Sur un superbe sujet (très peu adapté d'une histoire vraie) qui ne méritait pas un tel traitement de choc. Même les comédiens peuvent aller se faire voir chez les Grecs : John Malkovich (le photographe de *LA DECHIRURE*) en tête, lassant avec sa sempiternelle tronche de chien battu et buté !

# CLUB HEBDOGICIEL

## REGLEMENT

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

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

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

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate et les boîtes aux lettres (mise en service Avril 86).

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

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

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de la bénédiction permanente de Ceccaldi.

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

- Les membres du club Hebdogiciel sont les meilleurs.

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

- Les non-membres du club Hebdogiciel sont des cons.

- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé chaque mois. Le premier prix est beau. Règlement début Avril, surprise !

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

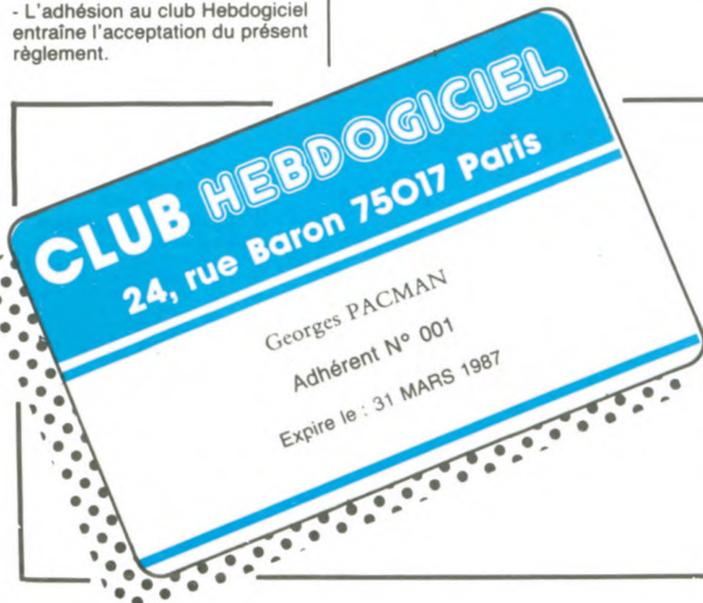
- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.

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

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

Un club pas comme les autres : au lieu de se contenter de vous pomper 150 francs et de partir aux Bahamas avec votre fric, on se décarcasse pour vous trouver les dernières nouveautés à des prix que même les énormes et gras grossistes, ils ont jamais vu ça. Regardez le règlement, là, à côté, tout est expliqué. En plus, les 500 premiers adhérents auront droit à 3 badges et à un bouquin gratos. Magnez-vous le train avant qu'on augmente les cotisations.

## 3 badges et un bouquin gratuits aux 500 premiers adhérents.



### BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS

Oui, j'adhère des deux mains et des deux pieds au club Hebdogiciel. J'ai pris connaissance du règlement et je vous envoie le mien (de règlement), soit 150 francs pour un an. Je recevrai ma carte d'abonné sous une semaine et je suis content. Si je fais partie des 500 premiers abonnés, je me récupère le bouquin gratuit et je choisis les trois badges suivants :

1  2  3  4  5  6  7  8  9

Si, par malheur, mon numéro de carte est supérieur à 500, je me contenterai du badge numéro :

Règlement joint par chèque  Règlement joint par CCP  Règlement joint par mandat-poste

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

Signature :

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

# ÇA VIENT DE SORTIR

	A	B	C
COMMODORE	K7 130	117	80
SPECTRUM	DSK 165	149	100
AMSTRAD	K7 94	85	69
MSX	K7 96	85	69
THOMSON	K7 94	96	75
	K7 106	85	69
	K7 114	103	71
	K7 140	109	92
	K7 140	108	92

## KORONIS RIFT sur Commodore

L'action se déroule sur deux tableaux différents : d'une part le vaisseau-mère, d'autre part les explorations au sol. Le rôle du joueur ne se limite pas à piller les épaves abandonnées et à flinguer les soupouces volantes mais aussi à analyser les produits de récupération pour en effectuer le tri. Le graphisme, entièrement basé sur la géométrie fractale, donne une consistance incomparable au décor. Les mouvements sont rapides, la sonorisation excellente et le scénario totalement original. Génial.

## COQ'INN sur Commodore, MSX et Thomson

Ce petit divertissement s'adresse spécialement aux plus jeunes joueurs d'arcade : un courageux poulet doit faire proliférer sa progéniture en la nourrissant, en rendant visite à sa poule et en défendant vaillamment le

poulailler des intrusions renardesques. Grâce à cette idée originale, le jeu est sauvé d'une note plus catastrophique : l'animation simpliste, la sonorisation légère et la lenteur de l'ensemble en font un passe-temps rapidement lassant. Mais quel plaisir de voir les petits cœurs s'aligner à chaque nouvel œuf conçu avec sa chère et tendre !

## RASPUTIN sur Amstrad et Spectrum

Fidèle à la tradition des logiciels d'arcade finement travaillés, Firebird propose une quête à la mesure de tous les chevaliers de notre temps. Dans des décors dignes du plus fou des constructeurs, un chevalier tente de faire recouvrer la liberté à Raspoutine en luttant contre un peuple de sphères agressives dominées par des yeux électriques. Tant du point de vue graphique que sonore, ce logiciel tient ses promesses : il est

superbe ! Sa rapidité n'a d'égale que sa beauté, un chef-d'œuvre d'arcade.

## SUPER BOWL sur MSX

Encore un programme dédié aux sportifs mais, pour une fois, les auteurs ont choisi une optique résolument nouvelle dans cette simulation de football américain. Au lieu de vous faire courir benoîtement derrière un ballon, ils vous proposent de choisir l'attitude offensive ou défensive de votre équipe en fonction de la tactique jouée par l'équipe de l'ordinateur. Une fois les options déterminées, la séquence est entièrement jouée par le micro, au maximum des capacités des deux groupes. Malheureusement pour cette idée hors du commun, le graphisme mal géré et la sonorisation inexistantes ôtent une grande partie du plaisir apporté par le logiciel. Un bon jeu tactique, pas très agréable pour les yeux et les oreilles.

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

## AMSTRAD

A B C

	A	B	C
1815	K7 180	144	110
1815	DSK 219	197	148
3 D BOXING	K7 125	113	91
3 D BOXING	DSK 177	159	126
3 D INVADERS	K7 104	94	72
3 D STUNT RIDER	K7 99	89	70
3 D STUNT RIDER	DSK 155	140	107
3D FIGHT	K7 140	126	97
3D FIGHT	DSK 198	178	134
3D GRAND PRIX	K7 137	123	85
3D GRAND PRIX	DSK 190	171	115
3D MEGACODE	K7 180	162	132
3D MEGACODE	DSK 250	225	176
3D VOICE CHESS	K7 129	116	80
3D VOICE CHESS	DSK 147	132	90
5 ème AXE	K7 182	164	123
5 ème AXE	DSK 198	178	134
A VIEW TO A KILL	K7 125	113	88
A VIEW TO A KILL	DSK 170	153	109
ABSURDITY	K7 150	135	102
ABSURDITY	DSK 199	179	132
AFFAIRE EN DR	K7 139	125	100
AFFAIRE VERA CRUZ	K7 157	141	96
AFFAIRE VERA CRUZ	DSK 198	178	120
AIR TRAFFIC CONTROL	K7 101	91	70
AIRWOLF	K7 104	94	76
AIRWOLF	DSK 163	147	100
ALEX HIGGIN'S SNOOKER	K7 106	95	74
ALEX HIGGIN'S SNOOKER	DSK 155	140	112
ALEX HIGGIN'S WORLD P	K7 104	94	72
ALIEN	K7 104	94	72
ALIEN	DSK 147	132	101
ALIEN 8	K7 110	99	78
ALIEN BREAK I	K7 104	94	76
AM COMPTA	DSK 750	675	516
AM STRAM DAMES	K7 130	117	91
AM STRAM DAMES	DSK 189	170	129
AMCALC	K7 292	263	205
AMELIE MINUIT	K7 140	126	96
AMELIE MINUIT	DSK 220	198	141
AMERICAN FOOTBALL	K7 104	94	72
AMLETRES	K7 155	140	112
AMS-ASM	K7 182	164	129
AMS-ASM	DSK 289	260	203
AMSGOLF	K7 106	95	74
AMSGOLF	DSK 147	132	101
AMSTRADIVARIUS	K7 140	126	101
AMSTRAL	K7 107	96	78
ANSWORD	DSK 300	270	210
ANSWORD FRANCAIS	K7 256	230	180
ANDROID 2	K7 99	89	70
APPRENTI SORCIER	K7 97	87	72
ARGO NAVIS	DSK 155	140	106
ARGO NAVIS	K7 74	67	53
ASTRO ATTACK	K7 104	94	72
ATLANTIS	K7 140	126	96
ATLANTIS	DSK 199	179	128
ATOM SMASHER	K7 104	94	72
AUTOFORMATION ASSEMBL	K7 193	174	138
AUTOFORMATION ASSEMBL	DSK 295	266	207
BACKGAMMON	K7 99	89	70
BAD MAX	K7 185	167	115
BAD MAX	DSK 198	178	120
BALL BLAZER	K7 130	117	81
BALLE DE MATCH	K7 120	108	90
BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK 105	95	73
BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK 231	208	139
BATAILLE D'ANGLETERRE	K7 210	189	141
BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK 210	189	141
BATAILLE POUR MIDWAY	K7 140	126	88
BATAILLE POUR MIDWAY	DSK 220	198	160
BATTLE BEYOND THE STA	K7 137	123	85
BATTLE FOR BRITAIN	DSK 190	171	115
BEACH HEAD	K7 130	117	78
BEACH HEAD	DSK 198	178	115
BIG BEN	DSK 249	224	178
BLAGGER	K7 114	103	80
BLOCKBUSTERS	K7 94	85	66
BORED OF THE RING	DSK 190	171	115
BOULDER DASH	K7 100	90	63
BOUNTY BOB STRIKES BA	K7 106	95	67
BOXING	K7 114	103	83
BOXING	DSK 178	160	127
BRAX BLUFF	K7 130	117	90
BRAX BLUFF	DSK 147	132	101
BRIAN JACK SUPERSTAR	K7 114	103	80

	A	B	C
BRIAN'S BLOODAXE	K7 114	103	80
BRIDGE	K7 130	117	90
BRIDGE IT	K7 104	94	72
BRUCE LEE	K7 110	99	77
BRUCE LEE	DSK 170	153	115
BUGS BUSTER	K7 112	101	82
BULLS EYE	K7 106	95	74
BUSINESS	K7 205	185	145
C.A.O	K7 314	283	209
CAP HORN	K7 119	107	87
CAP SUR DAKAR	K7 180	162	128
CAP SUR DAKAR	DSK 249	224	178
CAULDRON	K7 98	88	70
CAULDRON	DSK 153	138	101
CAVERNS OR MARS	K7 86	77	61
CENTER COURT TENNIS	K7 104	94	78
CENTER COURT TENNIS	DSK 147	132	101
CHALLENGER REVERSI	K7 130	117	91
CHALLENGER REVERSI	DSK 189	170	129
CHUCKIE EGG	K7 117	105	81
CHUCKIE EGG II	K7 114	103	80
CLASSIC ADVENTURE	K7 104	94	72
CLASSIC RACING	K7 104	94	72
CLUEDO	K7 119	107	70
COBRA	K7 120	108	82
COBRA PINBALL	K7 140	126	97
COBRA PINBALL	DSK 219	197	148
CODE NAME MAT 2	K7 97	87	62
CODE NAME MAT 2	DSK 157	141	96
CODENAME MAT	DSK 147	132	101
COLORIC	K7 92	83	69
COMBAT LYNX	K7 112	101	78
COMMANDO	K7 107	96	68
COMPUTER HITS 8	DSK 180	162	109
COMPUTER HITS 10	K7 124	112	77
CONFUZZION	K7 87	78	62
CONTAMINATION	K7 140	126	104
CONTAMINATION	DSK 220	198	160
COURS DE SOLFEGE	K7 231	208	164
COURS DE SOLFEGE	DSK 234	211	178
CPC TURBO	K7 120	108	84
CPC TURBO	DSK 179	161	122
CRAFTON ET XUNK	K7 140	126	104
CRAFTON ET XUNK	DSK 220	198	160
CRAZY GOLF	K7 104	94	72
CUB BERT	K7 112	101	78
CUB BERT	DSK 135	122	93
CYRUS CHESS	K7 134	121	91
CYRUS CHESS	DSK 155	140	106
D BASE 2	DSK 825	743	540
D.A.O	K7 120	108	84
D.A.O	DSK 179	161	122
DALEY THOMSON DECATHL	K7 97	87	59
DALEY THOMSON SUPERTE	K7 99	89	70
DAMBUSTERS	K7 112	101	78
DAMES	K7 125	113	91
DAMS	K7 295	266	202
DAMS	DSK 395	356	249
DARK STAR	K7 84	76	63
DATA BASE AMSTRAD	K7 163	147	100
DATAFILE I	K7 162	146	100
DATAFILE II	DSK 163	147	106
DATAMAT	DSK 450	405	312
DEATH WAKE	K7 153	138	104
DEDALOS	K7 94	85	70
DEFEND OR DIE	K7 140	126	101
DERNIER METRO	DSK 178	160	127
DERNIER METRO	K7 115	104	71
DEVIL'S CROWN	DSK 160	144	100
DEVIL'S CROWN	K7 305	275	214
DEVPAC	DSK 360	324	252
DEVPAC	K7 182	164	123
DIAMANT DE L'ILE MAUD	DSK 215	194	145
DIAMANT DE L'ILE MAUD	K7 124	112	85
DIARY OF ADRIAN MOLE	K7 135	122	97
DISCAT	K7 91	82	58
DOPPLER GANGER	K7 125	113	91
DOSSIER G	DSK 193	174	138
DOSSIER G	K7 120	108	75
DRAGON TORC	K7 104	94	72
DRAGONS GOLD	K7 115	104	81
DUN DARACH	DSK 140	126	87
DUN DARACH	DSK 229	206	138
DUPIC	K7 135	122	97
DYNAMITE DAN	K7 107	96	68
EDEN BLUES	K7 140	126	96
EDEN BLUES	DSK 220	198	160
ELECTRO FREDDY	K7 104	94	72
ELECTRO FREDDY	DSK 147	132	101
ELIDON	K7 114	103	71
ELITE	K7 155	140	95
EMPIRE	K7 191	172	130
EMPIRE	DSK 289	260	193
ENTREPRENEUR	DSK 375	338	248
EVERY ONE IS A WALLY	K7 124	112	77
FANTASIA DIAMOND	K7 92	83	65
FANTASTIC VOYAGE	DSK 155	140	112
FIGHTER PILOT	K7 91	82	58
FIGHTER PILOT	DSK 170	153	95
FIGHTING WARRIOR	K7 97	87	62
FIGHTING WARRIOR	DSK 220	198	160
FOOT	K7 162	146	111
FOOT	DSK 198	178	134
FORCE 4	K7 120	108	82

	A	B	C
FOREST AT WORLD'S END	K7 68	61	49
FORMULA ONE	K7 92	83	69
FORTH	K7 234	211	141
FORTH	DSK 277	249	195
FRANK BRUNO'S BOXING	K7 97	87	62
FRANK BRUNO'S BOXING	DSK 180	162	108
FRANKENSTEIN	K7 130	117	90
FRIDAY THE 13 TH	K7 114	103	71
FRIDAY THE 13 TH	DSK 163	147	100
FRUIT MACHINE	K7 104	94	72
FRUIT MACHINE	K7 74	67	49
GALACTIC PLAGUE	K7 104	94	72
GALAXIA	K7 74	67	49
GEMS OF STRADUS	K7 87	78	62
GENESIS	K7 127	114	88
GESTE D'ARTILLAC	K7 295	266	190
GESTE D'ARTILLAC	DSK 275	248	170
GHOSTBUSTER	K7 124	112	77
GILLIGAN'S GOLD	K7 86	77	61
GLEEN HODDLE	K7 114	103	80
GLEEN HODDLE	DSK 147	132	101
GRAFPAD 2	K7 941	847	705
GRAFPAD 2	DSK 1023	921	785
GRAPHIC ADVENT. CREAT	K7 211	190	142
GRAPHIC ADVENT. CREAT	DSK 261	235	174
GRAPHOLOGIE	K7 140	126	97
GRAPHOLOGIE	DSK 193	174	138
GREMLINS	K7 115	104	82
GUTTER	K7 120	108	82
GYROSCOPE	K7 120	108	82
H BASIC	K7 300	270	210
H BASIC	DSK 327	294	229
HACKER	K7 105	95	71
HANDICAP GOLF	K7 94	85	66
HARD HAT MACK	K7 163	147	96
HARRIER ATTACK	K7 104	94	72
HARRIER ATTACK	DSK 144	130	89
HERBERT'S DUMMY RUN	K7 132	119	91
HI-RISE	K7 90	81	60
HI-RISE	DSK 145	131	94
HIGHWAY ENCOUNTER	K7 115	104	82
HIGHWAY ENCOUNTER	DSK 124	112	77
HMS COBRA	K7 180	162	123
HMS COBRA	DSK 239	215	161
HOLD-UP	K7 120	108	83
HOLLYWOOD PALACE	K7 135	122	97
HUSTLER	K7 64	58	43
HUSTLER	DSK 114	103	71
HUNCHBACK	K7 86	77	61
HUNCHBACK II	DSK 144	130	99
HUNTER KILLER	K7 97	87	62
HUNTER KILLER	K7 104	94	72
HUNTER KILLER	DSK 144	130	99
HYPERSPACE	K7 120	108	82
HYPERSPACE	DSK 179	161	122
IMPERIALIS	K7 114	103	70
IMPERIALIS	K7 186	167	133
INFERNAL RUNNER	K7 140	126	97
INFERNAL RUNNER	DSK 198	178	134
JAMMIN'S	K7 114	103	71
JET SET WILLY	K7 97	87	62

	A	B	C
MASTERFILE	DSK 375	336	248
MATCH DAY	K7 97	87	62
MELBOURNE PACK	DSK 190	171	115
METRO 2018	K7 190	171	115
METRO 2018	DSK 215	194	129
MEURTRE A GRANDE VITE	K7 175	158	123
MEURTRE A GRANDE VITE	DSK 239	215	160
MEURTRES SUR L'ATLANTI	K7 220	198	136
MEURTRES SUR L'ATLANTI	DSK 275	248	174
MICROGEO	DSK 198	178	134
MICROGESTION	DSK 201	181	142
MICROSAPIENS	K7 140	126	96
MICROSCRAB			

	A	B	C
ROLAND ON THE RUN	K7	99	70
ROLAND ON THE RUN	DSK	155	140
SABRE WOLF	K7	112	101
SALUT L'ARTISTE	K7	193	174
SALUT L'ARTISTE	DSK	266	239
SAN PABLO	K7	155	140
SCREEN DESIGNERS	DSK	190	171
SEAS OF BLOOD	K7	114	103
SEMDRAW	K7	177	159
SEMDRAW	DSK	243	219
SIR LANCELOT	K7	74	67
SKYFOX	K7	157	141
SLAPSHOT	K7	112	101
SLAPSHOT	DSK	158	142
SORCERY	K7	95	86
SORCERY	DSK	160	144
SORCERY PLUS	K7	140	126
SORCERY PLUS	DSK	200	180
SOS SPACE	K7	168	151
SOULS OF DARCON	K7	114	103
SOULS OF DARCON	DSK	178	160
SOUTHERN BELLE	K7	106	95
SPACE HAWKS	K7	104	94
SPACE HAWKS	DSK	147	132
SPACE MOVING	K7	295	266
SPACE MOVING	DSK	395	356
SPACE SHUTTLE	K7	264	238
SPANNERMAN	K7	104	94
SPANNERMAN	DSK	147	132
SPECTRE D'ANNUBIS	K7	140	126
SPECTRE D'ANNUBIS	DSK	178	160
SPLIT	K7	107	96
SPLIT	DSK	104	94
SPY VS SPY	K7	147	132
SPY VS SPY	DSK	147	132
SPY VS SPY II	K7	177	159
SPY VS SPY II	DSK	177	159
SPY VS SPY II	K7	105	95
SPY VS SPY II	DSK	155	140
STAR COMMANDOS	K7	104	94
STAR STRIKE	K7	101	91
STAR WATCHER	DSK	312	281
STARION	K7	125	113
STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91
STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	138
STRANGELOOP	K7	124	112
STRESS	K7	120	108
STRIP POKER	K7	129	116
SUBTERRANEAN STRIKER	K7	104	94
SUBTERRANEAN STRIKER	DSK	147	132
SUPER PIPELINE II	K7	114	103
SUPER PIPELINE II	DSK	124	112
SUPER SPRITES	K7	120	108
SUPER SPRITES	DSK	179	161
SUPERCOPI	K7	120	108
SUPERCOPI	DSK	179	161
SUPERPAINT	DSK	395	356
SUPERLEUTH	K7	106	95
SWEEO'S WORLD	K7	81	73
SWEEO'S WORLD	DSK	114	103
TAKE 5	DSK	167	150
TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	130	117
TANK BUSTER	K7	101	91
TASCOPY	K7	129	116
TASCOPY	DSK	276	248
TASPRINT	K7	129	116
TASWORD	K7	219	197
TASWORD	DSK	350	315
TASWORD 6128	DSK	248	223
TAU CETI	K7	114	103
TENNIS 3D	K7	140	126
TENNIS 3D	DSK	198	178
TERROR MOLINOS	K7	114	103
TEXTOMAT	DSK	450	405
THE COVENANT	K7	87	78
THE HOBBIT	K7	165	149
THE ILLUSTRATOR	K7	256	230
THE MAGICIANS BALL	K7	130	117
THE QUILL	K7	190	171
THE QUILL	DSK	294	265
THEATRE EUROPE	K7	119	107
THEY SOLD A MILLION	K7	120	108
THEY SOLD A MILLION	DSK	180	162
THINK	K7	147	132
TORNADO LOW LEVEL	K7	105	95
TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171
TRIPLE PACK	DSK	180	162
TRIFOIDS	K7	104	94
TRIVIA	K7	99	89
TRIVIA	DSK	158	142
TYRANN	K7	183	165
USE IT	K7	101	91
USE IT	DSK	165	149
UTILITAIRES	K7	120	108
UTILITAIRES	DSK	219	197
VOTEZ POUR MOI	K7	205	185
WARLORD	K7	99	89
WARRIOR	K7	143	129
WARRIOR	DSK	183	165
WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99
WHO DARES WINS	K7	96	86
WHO DARES WINS	DSK	178	160
WHO DARES WINS II	K7	95	86
WHO DARES WINS II	DSK	163	147
WINTER SPORTS	K7	124	112
WIZARD'S LAIR	K7	122	110
WIZARD'S LAIR	DSK	140	126
WORKING BACKWARDS	DSK	178	160
WORLD CUP FOOTBALL	K7	97	87
WORLD SERIE BASE BALL	K7	97	87
XANAGAMS	K7	104	94
YIE AR KUNG FU	K7	105	95
YIE AR KUNG FU	DSK	155	140
YOUR HEALTH	K7	137	123
ZEN	K7	206	185
ZORRO	K7	110	99

	A	B	C
HULK	K7	127	114
HULK	DSK	107	96
JUMP JET	K7	114	103
JUMP JET	DSK	149	134
KARATEKA	DSK	380	342
KNIGHTS OF THE DESERT	DSK	330	297
KORONIS RIFT	K7	173	156
LODE RUNNER	DSK	427	384
MEDIATOR	K7	114	103
MEDIATOR	DSK	155	140
MELT DOWN	K7	127	114
MERCENARY	K7	147	132
MERCENARY	DSK	223	201
MIG ALLEY ACE	K7	130	117
MIG ALLEY ACE	DSK	175	158
MINER 2049er	K7	168	151
MISTER DO	K7	112	101
MOON SHUTTLE	K7	74	67
MOON SHUTTLE	DSK	104	94
NATO COMMANDER	K7	112	101
ONE ON ONE	K7	134	121
ONE ON ONE	DSK	206	185
PAC MAN	K7	112	101
PAC MAN	DSK	170	153
POLE POSITION	K7	124	112
POLE POSITION	DSK	170	153
PRINT SHOP	DSK	454	409
REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	182	164
RED MOON	K7	124	112
RESCUE ON FRACTALUS	K7	130	117
RESCUE ON FRACTALUS	DSK	163	147
ROAD RACE	K7	147	132
SMASH HITS 1	K7	162	146
SMASH HITS 2	K7	162	146
SMASH HITS 3	K7	178	160
SMASH HITS 4	K7	116	104
SMASH HITS 4	DSK	190	171
SOCCER	CAR	163	147
SOLO FLIGHT	K7	190	171
SPACE SHUTTLE	K7	129	116
SPIDER INVASION	K7	150	135
SPIDERMAN	K7	101	91
SPIDERMAN	DSK	107	96
SPITFIRE ACE	K7	112	101
SPY HUNTER	K7	112	101
SPY HUNTER	DSK	170	153
SPY VS SPY	K7	122	110
SPY VS SPY	DSK	162	146
SPY VS SPY 2	K7	119	107
SPY'S DEMISE	K7	112	101
SPY'S DEMISE	DSK	170	153
STRIP POKER	DSK	170	153
STRIP POKER	K7	130	117
SUMMERSGAMES II	DSK	262	236
SUPER ZAXXON	K7	113	102
SUPER ZAXXON	DSK	180	162
TAPPER	K7	112	101
TAPPER	DSK	170	153
THEATRE EUROPE	K7	127	114
TIGERS IN SNOW	DSK	170	153
UP AND DOWN	K7	112	101
UP AND DOWN	DSK	170	153
ZAXXON	K7	112	101
ZORRO	K7	112	101
ZORRO	DSK	170	153

# APPLE

	A	B	C
A E	269	242	90
AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
BACKGAMMON DYNACOMP	249	224	90
BAR'S TALE	380	342	280
BATTLE FOR NORMANDY	350	315	135
BRIDGE MASTER DYNACOMP	349	314	135
BRUCE LEE	245	221	180
CAPTAIN GOODNIGHT	350	315	250
CARMEN OF SAN DIEGO	493	444	280
CASTLE OF WOLFENSTEIN	244	220	90
CENTPEDE	272	245	50
CHOPFLIFTER	269	242	90
COLOSSUS CHESS 4	396	356	238
CONAN	275	246	110
CRIME DU PARKING	190	171	127
DESIGNER PENCIL	272	245	170
EPIDEMIE	195	176	127
GHOSTBUSTER	328	295	200
HACKER	375	338	227
HERO	272	245	170
HOLD UP	315	284	196
KARATEKA	380	342	238
LITTLE COMPUTER PEOPLE	350	315	230
MANDRAGORE	350	315	200
MEME LES POMMES DE TERRE	190	171	127
MOEBIUS	680	612	430
MOON PATROL	195	176	50
MUR DE BERLIN	195	176	127
OPERATION MERCURY	390	351	270
PITFALL II	333	300	190
POOYAN	255	230	90
SCOOP	396	356	260
SCRABBLE	470	423	290
SKYFOX	275	248	175
SPACE SHUTTLE	328	295	190
SPARE CHANGE	297	267	90
SPIDER EVASION	134	121	98
SUMMERSGAMES II	267	240	197
WINTER GAMES	297	267	224
WIZARDRY 1	470	423	180
WIZARDRY 2	323	291	120
WIZARDRY 3	369	332	140
XPER	950	855	656
ZAXXON	272	245	70

# ATARI

	A	B	C
AIRWOLF	K7	101	91
AMERICAN ROAD RACE	K7	140	126
AMERICAN ROAD RACE	DSK	180	162
ARCHON	K7	163	147
ARCHON DSK	DSK	206	185
ATTACK MUTANT CAMELS	K7	96	86
BALL BLAZER	DSK	180	162
BALL BLAZER	K7	157	141
BATTLE OF NORMANDY	DSK	292	263
BEACH HEAD	DSK	170	153
BEAMRIDER	CAR	218	196
BLUE MAX 2001	K7	147	132
BOULDERDASH	K7	119	107
BOULDERDASH	DSK	162	146
BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	112	101
BRUCE LEE	K7	140	126
BRUCE LEE	DSK	180	162
CAVERNERS OF KAFKA	K7	112	101
CHOP SUEY	K7	122	110
CHOP SUEY	DSK	190	171
CHOPFLIFTER	DSK	225	203
COLOSSUS CHESS	K7	147	132
COLOSSUS CHESS	DSK	223	201
CONAN	DSK	170	153
DAM BUSTER	K7	97	87
DECATHLON	K7	140	126
DIG DUG	K7	112	101
DROP ZONE	K7	124	112
EIDOLON	DSK	190	171
ELECTRA GLIDE	K7	140	126
ELECTRA GLIDE	DSK	152	137
ENCOUNTER	K7	125	113
F 15 STRIKE EAGLE	K7	112	101
F 15 STRIKE EAGLE	DSK	170	153
FIGHTER PILOT	K7	107	96
FIGHTER PILOT	DSK	130	117
FIVE A SIDE	K7	90	82
FLIP AND FLOP	DSK	162	146
FLIP AND FLOP	CAR	162	146
FORET APOCALYPSE	K7	140	126
GHOST CHASER	K7	112	101
GHOSTBUSTERS	DSK	150	135
GOONIES	K7	112	101
GREMLINS	K7	114	103
HACKER	K7	147	132
HACKER	DSK	180	162
HARD HAT MACK	K7	124	112
HERO	CAR	251	226

# COMMODORE

	A	B	C
4 éme PROTOCOLE	K7	175	158
4 éme PROTOCOLE	DSK	262	236
A VIEW TO A KILL	K7	127	114
A VIEW TO A KILL	DSK	149	134
AIR WOLF	K7	97	87
ANKH	K7	97	87
ARCADE HALL OF FAME	DSK	170	153
ARCHON	K7	157	141
ASTRO CHASE	K7	89	82
AZTEC	K7	97	87
BACK TO THE FUTURE	DSK	116	103
BALLBLAZER	K7	115	104
BALLBLAZER	DSK	180	162
BASIC ETENDU MUSICAL	K7	140	126
BASILDON BOND	K7	91	82
BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	126
BATTLE FOR NORMANDY	K7	112	101
BATTLE FOR BRITAIN	K7	120	108
BEACH HEAD	K7	127	114
BEACH HEAD	DSK	206	185
BEACH HEAD II	K7	110	99
BEACH HEAD II	DSK	170	153
BEAMRIDER	K7	125	113
BLADE RUNNER	K7	110	99
BLAGGER GOES TO HOLLYW.	K7	114	103
BLOCKBUSTERS	K7	94	85
BLUE MAX	K7	112	101
BLUE MAX 2001	K7	112	101
BOULDERDASH	K7	130	117
BOULDERDASH	DSK	162	146
BOULDERDASH II	K7	137	123
BOUNDER	K7	124	112
BOUNDER	DSK	155	140
BOXING	K7	114	103
BOZO'S NIGHT OUT	K7	99	89
BRUCE LEE	K7	112	101
BRUCE LEE	DSK	150	135
BURNING RUBBER	K7	31	28
CARTOUCHE MEGAMEM 64 KO	CAR	350	315
CASTEL DOCTOR CREEP	K7	157	141
CAULDRON	K7	130	117
CENTPEDE	CAR	150	135
CHINESE JUGGLER	K7	100	90
CHOPFLIFTER	K7	134	121
CHOPFLIFTER	CAR	150	135
CINO SUR CINO	K7	66	59
COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107

	A	B	C
COLOSSUS CHESS 4	DSK	178	160
COMBAT LYNX	K7	106	

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

# MSX

**A B C**

		A	B	C
*	3D KNOCK OUT	K7	89	80
*	737 FLIGHT SIMULATOR	K7	114	103
*	A VIEW TO A KILL	K7	130	117
***	ADAPTATEUR SOFTCARD	S	116	104
***	ALIEN 8	K7	101	91
**	ALPHA SQUADRON	CAR	248	223
**	ANTARCTIC ADVENTURE	CAR	248	223
**	ATHELIC LAND	CAR	248	223
**	AUTOROUTE	K7	124	112
**	BACKGAMMON SOFTCARD	S	230	215
**	BANCOGEST	K7	196	176
**	BARNSTORMER SOFTCARD	S	239	215
*	BATTLE OF MIDWAY	K7	114	103
*	BEAMRIDER	K7	157	141
*	BINARY LAND	K7	96	86
*	BLAGGER	K7	81	73
*	BOARD GAMES 1	K7	124	112
*	BOARDELLO	K7	64	58
**	BOOGABOO	K7	89	80
***	BOULDER DASH	K7	110	99
*	BRIAN JACK SUPERSTAR	K7	114	103
*	BRIDGE	K7	96	86
**	BUZZ OFF	K7	89	80
**	CHACK'N POP SOFTCARD	S	190	171
**	CHACK'N POP	K7	114	103
**	CHALLENGER	K7	132	119
**	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117
**	CHESS	CAR	198	178
**	CHOPFLIFTER	CAR	248	223
***	CHORO Q SOFTCARD	S	190	171
*	CHUCKIE EGGS	K7	78	68
*	CLASSIC ADVENTURE	K7	78	68
**	COMPILATION 6	K7	78	68
**	CONTRACT BRIDGE	K7	112	101
*	CRAZY GOLF	K7	87	78
**	DATA BASE	K7	157	141
**	DATA BASE	DSK	256	230
**	DECATHLON	K7	107	96
**	DERNIER METRO	K7	132	119
**	DISC WARRIOR	K7	81	73
**	DOG FIGHTER	K7	64	58
**	E I	CAR	198	178
**	ELIDON	K7	114	103
**	ERIC AND THE FLOATERS	K7	68	61
***	FLIGHT DECK	K7	145	131
**	FLIGHT PATH 737	K7	114	103
**	FLIGHT PATH ANIROG	K7	97	87
*	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103
*	GALAXIA	K7	64	58
**	GESTE D'ARTILLAC	K7	289	260
**	GHOSTBUSTER	K7	147	132
**	HARVEY SMITH SHOWJUMPER	K7	130	117
**	HERCULE	K7	142	128
**	HERO	K7	153	138
**	HUNCHBACK	K7	81	73
**	HUSTLER	K7	64	58
***	ILLUSIONS	K7	145	131
**	JET BOMBER	K7	145	131
**	JET SET WILLY	K7	64	58
*	JET SET WILLY II	K7	89	80

**SUPPORTS**  
**DSK**  
**K7**  
**CAR**  
**S**

**DISQUETTE**  
**CASSETTE**  
**CARTOUCHE**  
**SOFTCARD**

		A	B	C
*	JUMP JET	K7	114	103
**	KNIGHT LORE	K7	101	91
**	KNOCK OUT	K7	114	103
**	LAZY JONES	K7	101	91
*	LE MANS	K7	114	103
**	LE MANS SOFTCARD	K7	272	245
**	LODE RUNNER	CAR	248	223
**	LOGO	K7	229	206
**	MACADAM BUMPER	K7	178	160
**	MACROHIT	K7	365	329
***	MANDRAGORE	K7	200	180
**	MANIC MINER	K7	91	82
*	MASTER OF THE LAMP	K7	120	108
**	MAZE MAX	K7	120	108
**	MONITEUR ODIN	K7	297	267
**	MONKEY ACADEMY	CAR	248	223
**	MUTANT MONTY	K7	79	71
*	MX BASE	K7	234	211
*	MX CALC	K7	234	211
*	MX FONCTION	K7	234	211
*	MX GRAPH	K7	234	211
*	MX MATH	K7	234	211
*	MX STAT	K7	234	211
*	MX STOCK	K7	234	211
**	MX TEXT PRO	K7	234	211
***	NORTH SEA HELICOPTER	K7	106	95
**	OH MUMMY	K7	89	80
**	OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	239	215
***	PASTFINDER	K7	107	96
***	PING PONG	CAR	235	212
**	PITFALL II	K7	107	96
*	PSYCHEDELIA	K7	68	61
**	PYRO-MAN	K7	145	131
**	RAID ON BUNGELAY BAY	CAR	251	226
***	RED MOON	K7	79	71
**	RIVER RAID	K7	99	89
***	ROLLERBALL	CAR	234	211
***	SCION	CAR	248	223
**	SHARK HUNTER SOFTCARD	K7	239	215
**	SLAPSHOT	K7	107	96
**	SNOWBALL	K7	112	101
**	SORCERY	K7	120	108
**	SPOOKS AND LADDER	K7	58	52
**	STAR SEEKER	K7	109	98
**	SUPER CHESS	K7	92	83
**	SWEET ACORN SOFTCARD	K7	190	171
**	TAROT	K7	236	212
**	TEX	K7	239	215
**	TEX	DSK	285	257
**	THE HOBBIT	K7	140	126
**	THE SNOWMAN	K7	89	80
***	THE WRECK	K7	114	103
***	TRACK AND FIELDS I	CAR	180	162
***	TRACK AND FIELDS II	CAR	180	162
***	XO7 COMMUNICATION	K7	337	303
***	XYZOLOG	K7	95	86
**	ZEN	K7	157	141

# ORIC

		A	B	C
***	1815	K7	160	144
***	3 D FONGUS	K7	140	126
**	3 D MAZE	K7	82	73
**	3 D OXO BG	K7	85	77
**	3D INVADERS	K7	41	37
**	3D MUNCH	K7	120	108
**	A VIEW TO A KILL	K7	114	103
**	AFFAIRE EN OR	K7	144	130
*	AGLE D'OR	K7	180	144
*	AOT CYBERMEN	K7	85	77
*	ARCHERON'S RAGE	K7	80	72
*	ASSEMBLER DISSASSEMBLER	K7	80	72
*	ASSIMIL ANGLAIS	K7	250	225
*	ASSIMIL ANGLAIS	DSK	300	270
*	ASSIMIL ESPAGNOL	K7	250	225
*	ASSIMIL ESPAGNOL	DSK	300	270
*	ATLANTIS	K7	140	126
*	AUTHOR	K7	130	117
*	BASIC ETENDU	K7	97	87
*	BASIC PLUS	K7	120	108

**A B C**

		A	B	C
*	BASIC TURBO	K7	140	126
*	BUDGET FAMILIAL	K7	140	126
*	BUGS BUSTER	K7	120	108
*	BUSINESSMAN	K7	140	126
*	CHALLENGE VOILE	K7	120	108
**	CHALLENGER	K7	125	113
***	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117
*	CHARACTER	K7	100	90
*	CHESS	K7	58	52
*	CHESS II	K7	41	37
*	COBRA	K7	120	108
***	COBRA PINBALL	K7	120	108
**	COLOSSAL ADVENTURE	K7	31	28
**	COMPLATEUR GRAPHIQUE	K7	250	225
**	COURS DE SOLFEGE	K7	218	196
**	CRIBBAGE	K7	58	52
**	CRYPT-SHOW	K7	92	83
**	D.A.O	K7	100	90
**	DAMSBUSTERS	K7	58	52
**	DATASAVE	K7	100	90
**	DEDAL	K7	106	95
***	DEFENSE FORCE	K7	80	72
***	DIAMANT ILE MAUDITE	K7	162	146
***	DON JUAN ET DRAGUEURS	K7	135	122
**	DON'T PRESS LETTER Q	K7	58	52
**	DOSSIER G	K7	133	120
**	DRACULA'S REVENGE	K7	80	72
*	DRAUGHTS	K7	58	52
**	DRENDAL	K7	120	108
*	ELECTRO STORM	K7	80	72
**	EXTENDED BASIC	K7	112	101
*	FLIGHT 401	K7	74	67
*	FLUPPER	K7	140	126
**	FORMULE 1	K7	130	117
**	FORMULE 1	DSK	189	170
**	FORTH	K7	97	87
**	FRELON	K7	120	108
**	FRIGATE COMMANDER	K7	55	50
**	GALAXIANS	K7	80	72
*	GEST	K7	124	112
*	GHOST GOBLER	K7	62	56
**	GHOSTMAN	K7	106	95
***	GRAPHIX LORIGRAPH	K7	289	260
**	GRAPHOLOGIE	K7	140	126
**	GREEN GROSS TOAD	K7	62	56
***	HADES	K7	250	225
*	HARRIER ATTACK	K7	48	43
*	HUNCHBACK	K7	58	52
*	ICE GIANT	K7	80	72
*	IMAGES	K7	106	95
**	INITIATION C.A.O	K7	182	164
*	INSECT INSANITY	K7	58	52
**	INVADERS	K7	62	56
**	ISLAND OF DEATH	K7	74	67
**	KIT ECRAN	K7	120	108
**	LA CITE MAUDITE	K7	140	126
**	LE DERNIER METRO	K7	139	125
**	LE MILLIONAIRE	K7	120	108
**	LE SPECTRE D'ANNUBIS	K7	139	125
**	LOGO	K7	287	258
**	LONE RAIDER	K7	89	80
***	LORITEL	K7	396	356
**	M.A.R.C	K7	80	72
**	MACADAM BUMPER	K7	180	144
**	MASTER PAINT	K7	250	225
**	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	180	144
**	MICROGEO	K7	133	120
*	MISSION DELTA	K7	85	77
**	MONITEUR DESSASSEMBLEUR	K7	140	126
**	MONOPOLIC	K7	149	134
**	MONTSEUR	K7	137	123
**	MOTS CROISES	K7	150	135
**	MOTS CROISES	DSK	219	197
*	MR WIMPY	K7	31	28
**	MULTIGAMES 1	K7	31	28
**	MUSHROOM MANIA	K7	48	43
**	MYSTERE KIKEKANKOI	K7	182	164
**	OBJECTIF ELYSEE	K7	140	126
**	ORDI TIERCE	K7	139	125
**	ORIC BASE	K7	58	52
**	ORIC CALC	K7	58	52
**	ORIC FLIGHT	K7	32	29
**	ORIC MON	K7	58	52
**	ORIC MUNCH	K7	41	37
**	ORIGRAPH	K7	126	113
**	ORIGRAPH	DSK	338	304
**	PASTA BLASTA	K7	48	43
**	PLANETE BLEUE	K7	114	103
**	PLAYGROUND	K7	88	79
**	POLYFICHIER	K7	168	151
**	PROBE 3	K7	62	56
**	R.V DE LA TERREUR	K7	95	86
**	RAT SPLAT	K7	41	37
**	SAGA	K7	150	135
**	SCUBA DIVE	K7	48	43
**	SECRET DU TOMBEAU	K7	162	146
**	SPACE WALL	K7	78	68
**	STRESS	K7	120	108
***	SUPER JEEP	K7	140	126
**	SUPERT METEORS	K7	80	72
**	SUPERCOPIE	K7	120	108
**	SUPERFRUIT	K7	62	56
***	TALISMAN	K7	107	96
**	TERMINUS	K7	120	108
***	THE HOBBIT	K7	58	52
**	THE QUILL	K7	180	162
**	TITAN	K7	107	96
**	TRESOR DU PIRATE	K7	94	85
*	TRIATHLON	K7	150	135
**	TRICK SHOT	K7	62	56
**	TYRANN	K7	165	149
***	ULTIMA ZONE	K7	80	72
**	VORTEXT	K7	284	238
**	WORLD WAR 3	K7	88	79
***	XENON 1	K7	97	87
***	XENON 3	K7	94	85
**	ZEBBIE	K7	62	56
**	ZODIAC	K7	31	28
**	ZORGONS REVENGE	K7	97	87

# SPECTRUM

		A	B	C
**	3 WEEKS IN PARADISE	K7	137	123
**	3D MOVER	K7	175	158
**	4 éme PROTOCOLE	K7	182	164
**	A VIEW TO A KILL	K7	127	114
**	AFFAIRE EN OR	K7	114	103
**	AIR WOLF	K7	79	71
**	ALCHEMIST	K7	48	43
**	ALIEN 8	K7	110	99
**	ANDROID	K7	66	59
**	ARCADE HALL OF FAME	K7	112	101
**	ARCHON	K7	163	147
**	ARNHEM	K7	106	95
**	ART STUDIO	K7	180	144
**	ASTRO CLONE	K7	101	91
**	ATIC ATAC	K7	69	62
**	ATLANTIS	K7	135	122
**	AZIMATE 3000	K7	71	64
**	BACK PACKERS	K7	104	94
**	BALADE DU LUTIN	K7	120	108
**	BALLE DE MATCH	K7	124	112
**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	91	82
**	BASIC ETENDU	K7	175	158
**	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	136	122
**	BATTLE OF THE PLANET	K7	119	107
**	BEACH HEAD	K7	85	77
**	BEACH HEAD II	K7	112	101
**	BEAMRIDER	K7	96	86
**	BEAR BOYVER	K7	25	23
**	BIG BEN STRIKES AGAIN	K7	86	77
**	BLADE RUNNER	K7	13	

# DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

ture du concours mensuel. ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel. ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1 rue des Halles, 75001 Paris. ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant. ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

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

## SALUT LA PROMO



Salut les stops. Stop, à propos. Stop, je n'ai plus d'affiches de Tardi. Inutile de vous lamenter, vous n'aviez qu'à la commander avant. Ch'est quoi, la promo, chette chemaine ? Ch'est le Chaland, "la comète de Carthage". Carthago delenda est, comme aimait à répéter ma prof de latin, qui avait toujours deux mètres et 2000 ans de retard. Si vous me l'achetez, je vous offre un cadeau somptuaire, Albert : cinq, je dis bien cinq, carte-calendriers d'El Vibora, le canard espagnol. C'est plutôt pas courant, alors les fans, vous avez intérêt à vous manifester vite fait. Notez au passage que les cinq sont différentes les unes des autres, je ne me fous pas de votre gueule. Et comme d'habitude (clic, mise en marche du magnéto), si vous achetez cinq albums je vous offre "Kamasutra" de Jacovitti et si vous en prenez trois, c'est "Les robinsons du rail" de Franquin et Delporte (clic, éteignage du magnéto).

- El Vibora et Chaland dans une seule et même promo ? Je n'aurais pas osé rêver mieux. Envoyez, car ça tombe bien, j'avais justement besoin de l'un et de l'autre.
- Vos albums m'intéressent. Vous trouverez ci-joint une liste d'albums, ainsi qu'une liste de cadeaux, ainsi qu'une liste de chèques en blanc. Je dors, faites le reste.
- Oui, pour la 64ème fois, je commande votre catalogue gratuit. Ça ne me sert à rien, j'en ai déjà 63 chez moi, c'est juste pour voir lequel de nous deux craquera le premier.

TRAGIQUES DESTINS	49,00
TSCHAW	45,00
CLARKE ET KUBRICK 2	39,50
BLOODY ET LES RONGEURS	32,00
CONTES PERVERS	59,00
PETER PANK	56,00
MORTES SAISONS	33,00
MY LOFTS	28,00
SUPERMALES	46,00
LES PROFESSIONNELS	45,00
LE RIGE	59,50
LES HARPES	
DE GREENMORE	100,00
KEBRA, KRADO KOMIX	39,00
AVANT GUERRE	39,00
LE REVEUR DE REALITE	42,00
CANARD A L'ORANGE	37,50
QUEQUETTE BLUES PART	
TOU	42,00
VIET BLUES	64,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
LE CHEF	38,00
CITE LUMIERE	38,50
LA GUERRE DES OREILLES	32,00
SHOW-BIZ	49,00
PEAU D'BOUDIN	32,00
LE MAITRE DE L'UNIVERS	39,50
LE PASSE COMPOSE	33,00
TRAQUENARDS	28,00
LA VALLEE DE MISERE	39,50
MA VIE	60,00
LA BANDE DE L'ARAIGNEE	42,00
DAVID ET SALOMON	59,50
OUTSIDERS	55,00
KRAKEN	69,00
EN FUIE	39,50
LA COMÈTE DE CARTHAGE	42,00

Nom : ..... Code postal + Ville : .....  
 Prénom : ..... Envoyez ce bon à : IMPRESSION 3 impasse du  
 Adresse : ..... Colombier 95230 SOISY.  
 H125

### 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.



# ABONNEZ-VOUS A HEBDOGICIEL !

ECONOMISEZ  
156 FRANCS !

8 FRANCS  
LE NUMERO

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 moulés qui ne lisent que l'Ordinateur Solitaire, Micro Veau ou Science et Vie Choucroute. A vous de choisir.

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

## GAGNEZ 156 FRANCS SUR VOTRE ABONNEMENT.

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



## OFFRE SPECIALE !

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service Abonnement, 24 rue Baron 75017 PARIS.

DERNIÈRE SEMAINE

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

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

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

Règlement joint :  CCP  
 Chèque bancaire ou postal

# BD!

## EBDITO

Tiens je vais vous causer d'autre chose que de bd, cette semaine. Dans l'édito, je veux dire. Il y a un jeu de rôles (vous savez ce que c'est, j'espère : un truc style Donjons et Dragons) qui sort le 10 mars chez "Jeux actuels" et qui s'appelle "La compagnie des glaces", basé sur la série de GJ Arnaud. L'histoire se déroule en 2300 et quelques, après une explosion nucléaire qui a réduit la lune en cendres, d'où une glacia-

tion totale de la Terre. Du coup, les gens vivent sous des dômes isolés, ne communiquent que par chemins de fer, tout ça, j'y ai joué samedi dernier et je peux vous garantir que c'est le panard total. C'est un livret-portefeuille qui contient un scénario, des feuilles de personnages, les règles du jeu et la description du monde. Génial. En bd, à part le Bernet-Segura, rien de nouveau sous le soleil. Milou.

## SELF-MADE ALBUM



Bon. J'ai un problème, je ne peux pas vous parler de la teneur de cet album. Ça me fait ça depuis le premier tome (celui-ci est le quatrième), je n'arrive pas à le lire. Deuxième fois que ça m'arrive en deux semaines, faudrait peut-être que je commence à me poser des questions. Pas de lézard : je n'arrive pas à lire ne serait-ce que la première case de la première page. C'est écrit tout petit, les cases sont surchargées, le dessin hésitant et tremblant, j'ai beau faire des efforts, savoir qu'après tout, ce ne sont que des mots qui mis bout à bout forment des phrases, je n'arrive pas à me décider à lire les mots en question. Ça ne m'intéresse pas du tout. Ceci dit, comme dirait un coursier de mes amis, Bel Abbès, comme j'ajouterais, je connais des gens tout à fait estimables qui aiment beaucoup. Pas un peu comme ça, non, beaucoup, genre à donner 15 sur 20. C'est pour vous dire qu'une fois qu'on a fait l'effort de rentrer, ça doit être sympa. Ceci dit, le gens tout à fait estima-



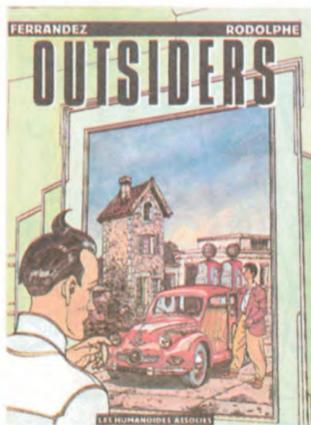
ble (car ils sont un) dont je parlais m'a dit que c'était une série de science-fiction. Dont acte.

**EN FUITE de MARCELLE chez GLENAT, 39,50 conseils estimables.**

## EXCEPTION



C'est difficile, de ne pas coller d'étiquettes pour définir un album. Là, j'ai envie de dire que ça ressemble à du Baru. Plusieurs choses sont communes : le style des thèmes choisis, le dessin, les chutes... C'est une succession d'histoires courtes, de 4 pages environ. Je vous raconte la première pour vous faire envie : des jeunes qui font un fanzine de lycée vont interviewer un ex-rockeur du groupe "Teppazz", qui a connu son heure de gloire au début des années 60 mais a été rapidement oublié depuis. Or, ce chanteur a envie de reformer le groupe. Il va voir tous les musicos



les uns après les autres, l'un est garagiste, l'autre clochard, un troisième directeur d'une maison d'édition, etc. C'est assez triste, comme ambiance. Finalement, les jeunes décident de ne pas en parler, parce que ça n'intéressera personne. Et le pauvre chanteur reste tout seul dans ses rêves de gloire, comme on dit quand on mange des dictionnaires au petit déjeuner.

Y a pas que ça, hein, croyez pas. Y a des histoires de science-fiction très bien foutues, des trucs sociaux-crados, un peu de tout. Le dessin, justement, ressemble de loin à celui

## ÉNERVÉ



Première partie. Les faits.

- 1) Moliterni est un poulpe. Ses tentacules sont partout dans le milieu de la bd.
- 2) Moliterni avait déjà fait un scénario de bd sur la religion, ce qui lui a valu le "privilège" de baiser la main du pape.
- 3) La couverture est la plus nulle jamais faite en bd, toutes catégories confondues.
- 4) Le dessin est le plus nul jamais dessiné, toutes etc...
- 5) Il y a une préface du Cardinal Poupard qui est, je cite, "Président du secrétariat pour les non-croyants".

Deuxième partie. Les commentaires.

- 1) Par son omniprésence, Moliterni énerve. C'est normal. D'autant que comme croque-mort, on ne fait pas mieux. C'est pas grâce à lui que la bd se porte bien.
- 2) C'est peut-être le souvenir saint de son baise-main qui l'a poussé à récidiver dans le créneau "divin".
- 3) Faut vraiment s'acharner pour arriver à faire une couverture aussi ringarde.
- 4) Où est-ce qu'ils ont trouvé un dessinateur aussi nul ? Ils doivent recruter dans les ANPE, ça leur permet d'avoir des abattements sur les charges. Mais ils ont tort, c'est pas vraiment la meilleure école.
- 5) Le Cardinal Poupard, c'est

de Baru. Notez que Baru est en train de devenir une référence, c'est important. Surtout pour lui, d'ailleurs. Bon, ben c'est un très bon album, et j'ai rien d'autre à dire.

**OUTSIDERS de RODOLPHE et FERRANDEZ chez LES HUMANOS, 55 étiquettes.**

## BD Parade!

L'HOMME A LA VALISE	GOOSSENS	18
LA FEMME DU MAGICIEN	BOUCQ/CHARYN	17
TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPELIN	PEPE MORENO	17
CLARKE ET KUBRICK 3	FONT	17
CLARKE ET KUBRICK 2	FONT	17
MORTES SAISONS	BERTHET/ANDREAS	17
MEMOIRE DES ECUMES	CAZA/LEJALE	17
LE BAL DE LA SUEUR	RALPH/CROMWELL/REBS	17
KRAKEN	BERNET/SEGURA	17
LA GUERRE DES OREILLES	TRAMBER	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
QUEQUETTE BLUES	BARU	17
OUTSIDERS	RODOLPHE/FERRANDEZ	17
VIET BLUES	MUNOZ/SAMPAYO	17
BONJOUR, MONDE CRUEL	GEERTS	17
LE RIGE	LETENDRE/LOISEL	17
CHAUD DEVANT	ABULI/BERNET	17
TSCHAW	EDIKA	16
BLOODY ET LES RONGEURS	OUIN	16
MY LOFTS	KAFKA	16
LE REVEUR DE REALITE	CABANES	16

## FÉLICITATIONS

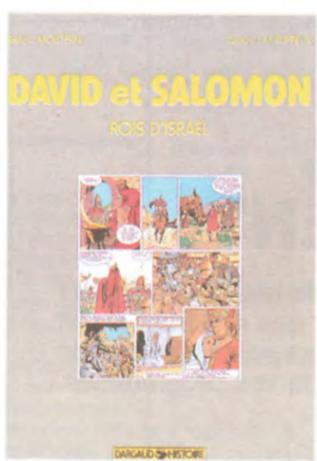


Ah ! Un album dont il y a beaucoup à dire. D'abord, c'est Bernet qui a reçu le prix de la meilleure bd étrangère à Angoulême. A juste titre, c'est un dessinateur excellent. Ensuite, un bon point à Gilou qui sort un quatrième album se démarquant des trois précédents, plutôt guerriers, et qui a réussi à annexer les œuvres de Bernet avant qu'il obtienne son prix. Ces gens-là ont du flair, bravo. J'avais un peu peur qu'ils se cantonnent dans des histoires de GI au Vietnam, tuant tout ce qui bouge surtout si c'est jaune



et si ça a des yeux bridés, pas du tout, c'est carrément de la SF. Et de la bonne, espère un peu ! Dans un certain temps (non défini), dans une certaine ville (Métropol), l'arrestation de trois braqueurs dans des égouts donne lieu à la découverte du "kraken", un machin bizarre dont on ne sait pas grand-chose, sinon qu'il se nourrit de ses

quelqu'un qui est chargé d'aller voir des mômes assez jeunes pour être influençables, pour les convaincre que la religion catholique est un des meilleurs trucs inventés. Je ne suis pas vraiment d'accord. Si on



attendait qu'ils soient majeurs avant d'essayer de leur bourrer le mou ?

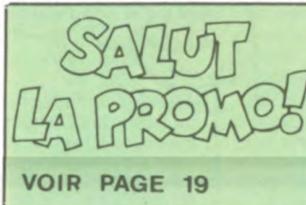
Troisième partie. La conclusion.

Ceci est le plus mauvais album de toute l'histoire de la bd, paru dans la plus mauvaise collection de l'histoire de la bd. Nul doute que les suivants arriveront à faire plus fort.

**DAVID ET SALOMON de RUF-FIEUX et MOLITERNI chez DAR-GAUD, 59,50 baffes dans la gueule de l'instigateur de la série.**

victimes pour croire (ce qui ne présente rien d'anormal, moi-même je me laisse aller à me nourrir de mes victimes fromagesques pour grandir, mais en l'occurrence, une fois mangées, les victimes deviennent des espèces de charognes vivantes, genre zombies, qui deviennent plutôt dangereuses pour l'entourage). Notons aussi la qualité de la présentation de l'album. Encore une fois, bravo à Gilou qui fait des efforts méritoires.

**KRAKEN de BERNET et SEGURA chez GILOU, 69 balles (et le prochain sera sûrement moins cher, puisqu'ils s'améliorent tout le temps).**



## ADAPTATURE



Bon, bon, bon. Bien, bien, bien. Résumons la situation. Nous sommes, que dis-je, je sommes en face d'un album inspiré des aventures d'Harry Dickson de Jean Ray. Plusieurs sentiments contradictoires me submergent. D'abord, Jean Ray, on en pense ce qu'on veut, mais c'est de la bonne mécanique bien huilée. Du polar solide, qui tient la route. Mais les adaptations faites par des

## MÉCHANT



Je vais être méchant. C'est con de critiquer un bouquin qu'on aime pas, en fait. Parce que quelqu'un qui aime trouverait sûrement les arguments pour vous faire partager sa passion. Moi, c'est l'éternel problème, j'aime pas la ligne claire. Je trouve inutile de refaire ce qu'a fait Hergé il y a des années. Si c'est un hommage, il s'éternise; sinon, c'est un manque d'imagination.

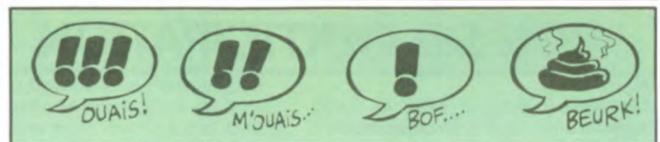
Mais peut-être aussi que je ne comprends pas. C'est possible. Il y a des trucs, comme ça, je n'accroche pas. C'est comme Loustal, tiens. Leur dessin n'a rien à voir, notez bien, mais le problème est le même : ça plaît à des tas de gens, mais pas à moi. Ceci dit, il y a des trucs qui me plaisent et qui emmerdent les autres. Bon. J'aime pas Floc'h. Par contre, une fois de plus, les textes de Fromental sont en béton. Fromental, c'est un type bizarre. D'abord, il fait au moins dix bons centimètres de plus que moi. Rien que ça, ça le range dans la catégorie des types bizarres. Et puis on n'a pas du tout les mêmes goûts en bd.

Deuxième différence entre nous. Et il écrit drôlement bien, troisième différence. Alors il a beau illustrer des dessins que je n'aime pas, je dis bravo quand même.



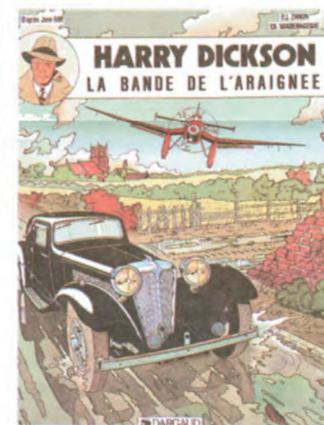
En passant, l'album (demi-format) est constitué de 22 "cartes postales" de Floc'h et d'autant de textes de Fromental. Gag : il est édité dans la collection "Yeux de la tête" et coûte 60 balles. Pour une fois, je ne dirai rien.

**MA VIE de FLOC'H et FROMENTAL chez LES HUMANOS, 60 appels au dictionnaire par page.**



studios, en général, c'est pas génial. Surtout quand, comble de l'horreur, le lettrage est fait à la machine à écrire.

Il ne reste de Jean Ray que l'esprit général. Les dessins ne sont pas susceptibles de provoquer un quelconque enthousiasme, ni même un semblant d'intérêt. Ça rappelle à peu près tout, en vrac : Floc'h, Clerc, Chaland, Hergé bien sûr, Swarte, le tout mélangé dans une sauce un peu insipide.



De plus, c'est à suivre. C'est pas une tare pour un bon album, c'est gênant pour un moyen. L'histoire est bonne. Voilà.

**LA BANDE DE L'ARAIGNEE de ZANON, DUBOIS et VANDE-RHAEGHE chez ART&BD, 42 volumes à venir.**

## EN NOS VERTES BD



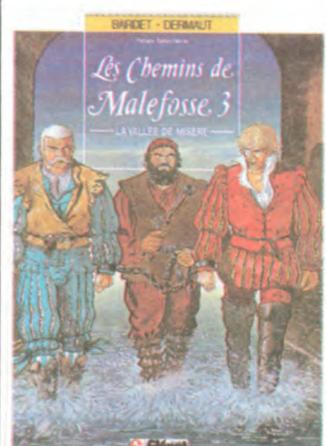
Au début, ça apparaît comme un album de bandes dessinées, avec une couverture cartonnée, probablement des dessins dedans soutenus par un scénario, c'est un objet classique en papier, en vente en librairie, bref, quelque chose de banal.

Ben ça l'est pas. Parce qu'au tout début de cet album apparemment banal, il y a une préface de Robert Merle. Vous ne connaissez pas, je parie, bande de nœuds volants ? C'est un des trois ou quatre plus grands génies vivants. Il est l'auteur de "Malevil", de "Madrapour", des quatre ou cinq volumes de "Fortune de France" (je vais y revenir) mais surtout de "Derrière la vitre", un bouquin qui retrace de façon mirromancée mi-documentaire la journée du 22 mars 1968 à l'université de Nanterre (je rappelle aux jeunôts que c'est le jour où les étudiants ont envahi la tour administrative de l'université, le dédic qui a mené aux événements de Mai).

Donc, je reviens à "Fortune de France", qui retrace la vie de Pierre de Siorac, sous Henri III et IV, avec une verve, une truculence et une vivacité hors du commun. Visiblement, Bardet et Dermaut s'en sont inspirés largement pour écrire leur saga à eux. C'est pas au niveau de Merle, mais c'est amusant dans la mesure où ça permet de retrouver l'ambiance de l'époque.

Par contre, il y a un truc extraordinairement énervant : c'est une astérisque dans une bulle qui renvoie à une note en bas de page qui n'existe pas. Là, première page, paf, y en a une. Alors comme je sais ce que ça veut dire, je vais vous en faire profiter : Camarde signifie Mort. Voilà.

J'ai encore oublié de parler de la bd elle-même. C'est le troisième tome.



**LA VALLEE DE MISERE de BARDET et DERMAUT chez GLENAT, Henri 39,50.**

## RÉFÉRENCE



Quelque part dans cette page, je vous cause d'un ami à moi qui aime bien Marcelle. Pour vous dire à quel point il est bizarre, il aime bien aussi Yves Chaland. Je lui laisse la parole.

"Alors tu vois, Chaland, on a beau dire que c'est du sous-Hergé, tu vois, eh ben pas du tout, en fait. Stuveux, ceux qui ont l'habitude de lire les aventures de Freddy Lombard vont être drôlement étonnés, parce que ça se démarque drôlement du reste. On sent qu'il est enfin arrivé à maturité. Et puis il y a une ambiance, là-dedans, c'est entièrement nouveau, pour moi c'est l'événement de la semaine, stuveux. Peut-être même de l'année. Et puis il arrête pas de progresser, Chaland ! On a l'impression qu'il a de plus en plus de facilité à dessiner, malgré qu'il ne dessine que très peu. Là, le scénario est plus étayé que d'habitude, alors on est fasciné, quand on lit. Tu commences au début, stuveux, et puis t'es pris, tu l'arrêtes plus, faut que tu lises jusqu'au bout. Jtedipas, si t'es dans le métro, tu rates ta station en deux coups les gros. C'est fabuleux, je

peux pas te dire mieux, fabuleux. Extra."

Personnellement, j'aime pas trop, parce que ça fait un peu déjà vu, mais il y a tellement de fans que je n'oserais jamais le répéter en face.



**LA COMÈTE DE CARTHAGE de CHALAND chez LES HUMANOS, 42 fans.**

# MA VIE

CE JOUR LÀ, J'EUS DE LA VISITE



POUR MOI, UNE NOUVELLE VIE ALLAIT COMMENCER



Aïe!



BATTU, MEURTRI, PARALYSÉ DE DOULEUR, JE ME RETROUVAI ENFERMÉ DANS UN PLACARD, PERDU COMME UN ILOT DANS UN OcéAN DE TÉNÉBRES ...



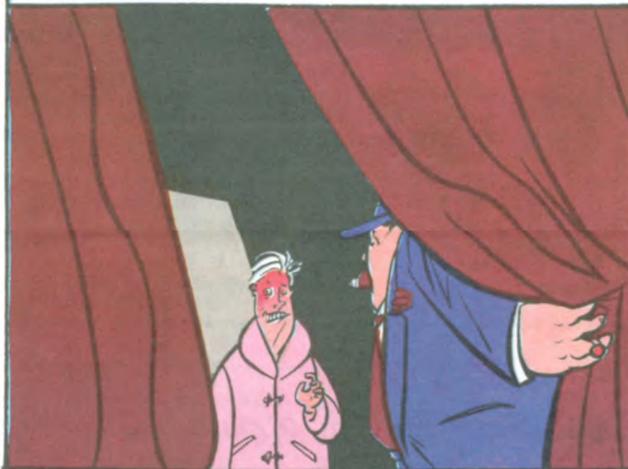
QUAND UN JOUR, LE PLACARD S'OUVRIIT À NOUVEAU



JE FUS VENDU AU GÉRANT D'UNE BOUTIQUE ÉROTIQUE



QU'EU TÔT FAIT DE ME PROSTITUER



HEUREUSEMENT, JE NE DEVAIS PAS SERVIR BIEN LONGTEMPS LES INTÉRÊTS DE CE TRISTE INDIVIDU



C'EST ALORS QUE JE FIS MES DÉBUTS DANS LE "MILIEU"



EN UN RIEN DE TEMPS, JE ME RETROUVAI PADRINO À LA PLACE DU PADRINO



J'AURAIS MIEUX FAIT DE LE TUER. DEUX MOIS PLUS TARD, LE PADRINO SE MONTRA RANCONNIER ET J'AVAIS LE CHOIX ENTRE RESTER ET ME FAIRE TUER, OU PARTIR ET ME FAIRE OUBLIER ...



... C'EST AINSI QUE JE ME RETROUVAI QUELQUE PART EN AFRIQUE DANS UN COMMANDO DE MERCENAIRES ...



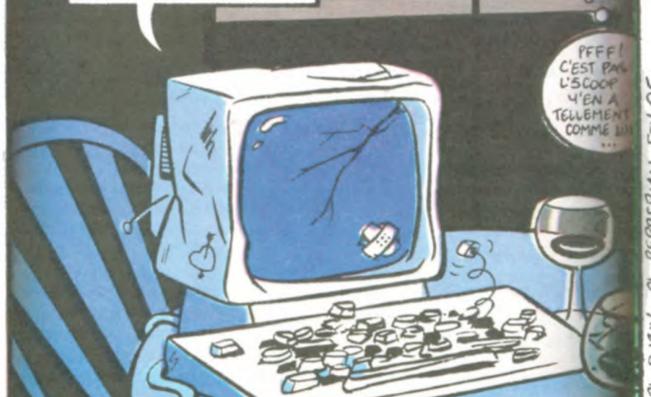
JE TROUVAI ENFIN UNE PLACE SUR UN NAVIRE DE GUERRE. JE FUS AUSSI CHERCHEUR D'OR SUR UNE ÎLE DU PACIFIQUE. JE CONNUS L'AMOUR AUSSI SOUVENT QUE JE FAILLIS CONNAÎTRE LA MORT



ET VOILÀ... CÉCI EST L'HISTOIRE DE MA VIE. ET JE PEUX DIRE QUE MES CIRCUITS EN ONT VU DE TOUTES LES COULEURS ...



ALLEZ! UN DERNIER VERRE AU TEMPS QUI PASSE!



Pr. DUDUY - Ch. BERBERIAN - FEV. 86

# TAROT

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

M. GENEVE



APPLE

LA VÉRITÉ SORT DE LA BOUCHE DES FOUTEURS DE MERDE!



## SUITE DU N°124

```

7290 IF NL = 0 THEN GOTO 2570
7300 FOR F = 1 TO 18 - PLI
7310 IF A%(JR,F) < AC OR A%(JR,
F) > AD THEN 7330
7320 GOTO 4300
7330 NEXT F
7340 AE = 0: GOTO 7150
8100 PRINT "APPUYEZ SUR LE BOUT
ON
8110 IF PEEK (- 16287) > 127
THEN RETURN
8120 GOTO 8110
8150 FOR F = 1 TO 18 - PLI
8160 IF A%(JR,F) = 99 THEN A%(J
R,F) = A%(JR,(F + 1)):A%(JR,(F +
1)) = 99
8170 NEXT : RETURN
8200 REM
8201 Z = C%: GOSUB 1900
8202 CALL - 198
8205 HCOLOR= 6
8210 HPLLOT X - 1,Y TO X + 17,Y
TO X + 17,Y + 27 TO X - 1,Y + 27
TO X - 1,Y
8215 HCOLOR= 3
8220 IF NCT = 0 OR NCT = 5 THEN
Y = Y + 10: GOTO 8300
8230 IF NCT = 1 THEN 8350
8240 IF NCT = 2 THEN 8450
8250 IF NCT = 3 THEN 8600
8260 IF NCT = 4 THEN 8640
8300 HPLLOT X + 3,Y + 12 TO X +
13,Y + 12: HPLLOT X + 3,Y + 13 TO
X + 13,Y + 13
8303 IF C% > 9 THEN 8315
8305 FOR G = 1 TO 10: IF C% = 6
- 1 THEN X = X + 4: ON G GOSUB 8
500,8510,8520,8530,8540,8550,8560
,8570,8580,8590
8306 NEXT G
8307 X = X - 4: Y = Y - 10: RETUR
N
8315 IF C% > 19 THEN 8330
8320 FOR G = 1 TO 10: IF C% = 6
+ 9 THEN 8322
8321 NEXT G

```

```

8322 GOSUB 8510
8323 X = X + 6
8324 ON G GOSUB 8500,8510,8520,
8530,8540,8550,8560,8570,8580,859
0
8325 Y = Y - 10: X = X - 6: RETUR
N
8330 GOSUB 8520
8332 X = X + 8
8335 IF C% = 20 THEN GOSUB 850
0
8336 IF C% = 21 THEN GOSUB 851
0
8338 X = X - 8: Y = Y - 10: RETUR
N
8350 HPLLOT X + 8,Y + 13 TO X +
8,Y + 22: HPLLOT X + 9,Y + 13 TO X
+ 9,Y + 22: HPLLOT X + 7,Y + 15 T
O X + 10,Y + 15
8351 HPLLOT X + 6,Y + 16 TO X +
11,Y + 16: HPLLOT X + 5,Y + 17 TO
X + 12,Y + 17
8352 HPLLOT X + 5,Y + 18 TO X +
12,Y + 18: HPLLOT X + 6,Y + 19 TO
X + 11,Y + 19
8353 HPLLOT X + 7,Y + 22 TO X +
10,Y + 22
8360 IF C% > 31 THEN 8700
8370 Z = C% - 21
8380 IF Z = 10 THEN 8401
8390 ON Z GOSUB 8510,8520,8530,
8540,8550,8560,8570,8580,8590
8400 RETURN
8401 GOSUB 8510
8402 X = X + 6: GOSUB 8500
8403 X = X - 6: RETURN
8450 REM
8451 HPLLOT X + 8,Y + 13: HPLLOT
X + 7,Y + 14 TO X + 9,Y + 14
8452 HPLLOT X + 6,Y + 15 TO X +
10,Y + 15: HPLLOT X + 5,Y + 16 TO
X + 11,Y + 16
8453 HPLLOT X + 4,Y + 17 TO X +
12,Y + 17: HPLLOT X + 5,Y + 18 TO
X + 11,Y + 18
8454 HPLLOT X + 6,Y + 19 TO X +
10,Y + 19: HPLLOT X + 7,Y + 20 TO
X + 9,Y + 20
8455 HPLLOT X + 8,Y + 21
8456 HCOLOR= 7
8460 IF C% > 45 THEN 8700
8470 Z = C% - 35
8480 GOTO 8380

```

```

8500 HPLLOT X + 4,Y + 3: HPLLOT X
+ 2,Y + 3 TO X + 2,Y + 9: HPLLOT
X + 6,Y + 3 TO X + 6,Y + 9: HPLLOT
X + 4,Y + 9: RETURN
8510 HPLLOT X + 2,Y + 4: HPLLOT X
+ 4,Y + 3 TO X + 4,Y + 9: RETURN
8520 HPLLOT X + 2,Y + 3: HPLLOT X
+ 4,Y + 3: HPLLOT X + 6,Y + 3 TO
X + 6,Y + 6: HPLLOT X + 4,Y + 6: H
PLLOT X + 2,Y + 6 TO X + 2,Y + 9:
HPLLOT X + 4,Y + 9: HPLLOT X + 6,Y
+ 9: RETURN
8530 HPLLOT X + 2,Y + 3: HPLLOT X
+ 4,Y + 3: HPLLOT X + 6,Y + 3 TO
X + 6,Y + 9: HPLLOT X + 4,Y + 9: H
PLLOT X + 2,Y + 9: HPLLOT X + 2,Y +
6: HPLLOT X + 4,Y + 6: RETURN
8540 HPLLOT X + 2,Y + 3 TO X + 2
,Y + 7: HPLLOT X + 4,Y + 7: HPLLOT
X + 6,Y + 7: HPLLOT X + 6,Y + 5 TO
X + 6,Y + 9: HPLLOT X + 8,Y + 7:
RETURN
8560 HPLLOT X + 6,Y + 3: HPLLOT X
+ 4,Y + 3: HPLLOT X + 2,Y + 3 TO
X + 2,Y + 6: HPLLOT X + 4,Y + 6: H
PLLOT X + 6,Y + 6 TO X + 6,Y + 9:
HPLLOT X + 4,Y + 9: HPLLOT X + 2,Y
+ 9: RETURN
8580 HPLLOT X + 6,Y + 3: HPLLOT X
+ 4,Y + 3: HPLLOT X + 2,Y + 3 TO
X + 2,Y + 9: HPLLOT X + 4,Y + 9: H
PLLOT X + 6,Y + 9 TO X + 6,Y + 6:
HPLLOT X + 4,Y + 6: RETURN
8570 HPLLOT X + 2,Y + 3: HPLLOT X
+ 4,Y + 3: HPLLOT X + 6,Y + 3: HP
LOT X + 6,Y + 4: HPLLOT X + 4,Y +
5: HPLLOT X + 4,Y + 6: HPLLOT X + 2
,Y + 7 TO X + 2,Y + 9: RETURN
8580 HPLLOT X + 4,Y + 3: HPLLOT X
+ 2,Y + 3 TO X + 2,Y + 9: HPLLOT
X + 6,Y + 3 TO X + 6,Y + 9: HPLLOT
X + 4,Y + 9: HPLLOT X + 4,Y + 6:
RETURN
8590 HPLLOT X + 2,Y + 3: HPLLOT X
+ 4,Y + 3: HPLLOT X + 6,Y + 3 TO
X + 6,Y + 9: HPLLOT X + 4,Y + 9: H
PLLOT X + 2,Y + 9: HPLLOT X + 2,Y +
6: HPLLOT X + 4,Y + 6: HPLLOT X +
2,Y + 4 TO X + 2,Y + 5: RETURN
8600 HPLLOT X + 7,Y + 13: HPLLOT
X + 8,Y + 13: HPLLOT X + 6,Y + 14
TO X + 9,Y + 14: HPLLOT X + 7,Y +

```

```

15 TO X + 8,Y + 15
8601 HPLLOT X + 4,Y + 16 TO X +
5,Y + 16: HPLLOT X + 8,Y + 17 TO X
+ 6,Y + 17: HPLLOT X + 4,Y + 18 T
O X + 5,Y + 18
8602 HPLLOT X + 10,Y + 16 TO X +
11,Y + 16: HPLLOT X + 9,Y + 17 TO
X + 12,Y + 17: HPLLOT X + 10,Y +
18 TO X + 11,Y + 18
8603 HPLLOT X + 7,Y + 19 TO X +
8,Y + 19: HPLLOT X + 6,Y + 20 TO X
+ 9,Y + 20: HPLLOT X + 7,Y + 22 T
O X + 8,Y + 22: HPLLOT X + 6,Y + 2
3 TO X + 9,Y + 23
8604 HPLLOT X + 7,Y + 21 TO X +
8,Y + 21
8610 IF C% > 59 THEN 8700
8620 Z = C% - 49
8630 GOTO 8380
8640 HPLLOT X + 4,Y + 14 TO X +
6,Y + 14: HPLLOT X + 9,Y + 14 TO X
+ 11,Y + 14: HPLLOT X + 3,Y + 15
TO X + 12,Y + 15
8641 HPLLOT X + 3,Y + 16 TO X +
12,Y + 16: HPLLOT X + 3,Y + 17 TO
X + 12,Y + 17: HPLLOT X + 4,Y + 18
TO X + 11,Y + 18
8642 HPLLOT X + 5,Y + 19 TO X +
10,Y + 19: HPLLOT X + 6,Y + 20 TO
X + 9,Y + 20: HPLLOT X + 7,Y + 21
TO X + 8,Y + 21: HPLLOT X + 7,Y +
22 TO X + 8,Y + 22
8649 HCOLOR= 7
8650 IF C% > 73 THEN 8700
8660 Z = C% - 63
8670 GOTO 8380
8700 FOR G = 32 TO 74 STEP 14:
IF C% = G THEN HPLLOT X + 2,Y + 3
TO X + 2,Y + 6: HPLLOT X + 4,Y +
7 TO X + 4,Y + 9: HPLLOT X + 6,Y +
6 TO X + 6,Y + 3: RETURN
8705 NEXT G
8720 FOR G = 33 TO 75 STEP 14:
IF C% = G THEN HPLLOT X + 4,Y + 3
: HPLLOT X + 6,Y + 3: HPLLOT X + 2,
Y + 4 TO X + 2,Y + 8: HPLLOT X + 4
,Y + 9: HPLLOT X + 6,Y + 9: RETURN
8730 NEXT G
8740 FOR G = 34 TO 76 STEP 14:
IF C% = G THEN HPLLOT X + 2,Y + 3
TO X + 2,Y + 9: HPLLOT X + 4,Y +
3: HPLLOT X + 6,Y + 4 TO X + 6,Y +
8: HPLLOT X + 4,Y + 9: RETURN

```

```

8750 NEXT G
8760 HPLLOT X + 4,Y + 3: HPLLOT X
+ 6,Y + 3: HPLLOT X + 2,Y + 3 TO
X + 2,Y + 9: HPLLOT X + 6,Y + 3 TO
X + 6,Y + 6: HPLLOT X + 4,Y + 6:
HPLLOT X + 6,Y + 8 TO X + 6,Y + 9:
RETURN
8800 IF C% = 0 THEN 1395
8810 IF CNP = 5 THEN 1395
8820 Z = C%: GOSUB 1900
8825 IF CNP = 0 THEN 8895
8830 IF NCT = 0 THEN 1395
8845 Z = P%(1): GOSUB 1900
8850 FOR F = 18 TO 1 STEP - 1
8860 IF A%(1,F) = 99 THEN 8890
8870 IF A%(1,F) < D OR A%(1,F)
> H THEN 8890
8880 GOTO 9020
8890 NEXT F
8895 L = 0
8900 FOR F = 18 TO 1 STEP - 1
8910 IF A%(1,F) > 0 AND A%(1,F)
< 22 THEN L = A%(1,F): GOTO 8940
8920 NEXT F
8930 GOTO 1395
8940 IF C% > 21 THEN 9020
8950 Z = 0
8960 FOR F = 1 TO CRT
8970 IF P%(F) > 21 THEN 8990
8980 IF Z < P%(F) THEN Z = P%(F)
8990 NEXT F
8995 IF Z = 0 AND C% < 22 THEN
GOTO 1395
9000 IF L > 2 AND C% < 2 THEN 9
020
9010 GOTO 1395
9020 FLASH : PRINT : PRINT "IL
NE FAUT PAS TRICHER !!!"
9025 NORMAL : PRINT "RECOMMENCE
Z"
9030 FOR F = 1 TO 200: NEXT F
9040 HOME : HTAB 1: VTAB 21: GO
TO 1370

```

# WARS-STAR

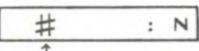
Vous êtes un pilote rebelle déterminé à la destruction de "l'étoile noire": toute ressemblance avec un film existant ou ayant existé, est fortuite et indépendante de la volonté de l'auteur...

Rémi LAUGER

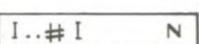


FX 702 P

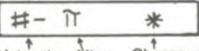
### Mode d'emploi :



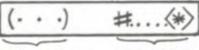
DECOLLAGE (P0) : en appuyant alternativement sur "X" et "Y", tentez d'atteindre " : " avant que N = 10.



COULOIR SPATIO-TEMPOREL (P1) : évitez d'en sortir par appui sur "(" et ")", pour vous rendre à proximité de la "Dark-zone".

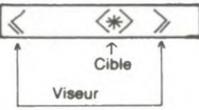


DARK-ZONE (P2) : vous devez détruire les chasseurs impériaux "\*" par appui sur "\*" et éviter les mines volantes "signe Pi" par "P".



Vue du cockpit Vue latérale

BLACK-STAR (P3) : dans le couloir de l'étoile noire, vous devez rejoindre l'entrée du couloir d'aération "<\*>" en évitant les chasseurs ennemis "W" et le tir des batteries laser " = ".



BLACK-STAR, suite et fin (P4) : arrivé enfin à l'embouchure du couloir d'aération, vous devez viser "<\*>" en utilisant "(" et ")", de manière à obtenir "<\*>", puis tirer par "F".

En P9 : calcul du score.

### LISTING 1

VAR: 26 PRG: 1680

P0: 287 STEPS

```

1 WAIT 15:VAC :Y=
10:PRT "VERCELA
UGER PRESENTE",
"* WARS-STAR *"
2 I=3:PRT "PARE A
DECOLLER","GO!
":WAIT 0
3 Z#=KEY:IF Z#="X
":GSB 7:N=N+1:G
OTO 5
4 X=X-1:GSB 7:GOT
O 3
5 Z#=KEY:IF Z#="Y
":GSB 7:GOTO 3
6 X=X-1:GSB 7:GOT
O 5
7 X=X+.9:IF X<0:X
=0
8 IF N>10:PRT "PA
NNE SECHE!" :END
9 IF X<10:WAIT 15
:PRT "OK","FUEL
":10-N:PRT "COU
LOIR SPATIAL":G
OTO #1
10 PRT CSR INT X:"
#:CSR 10:"":C
SR 17:N:RET

```

### LISTING 2

LIST #1

```

1 PRT CSR 1:"I":C
SR 5:"I":
2 A=INT (RAN#*4-2

```

```

:IF ABS A=2 THE
N 2
3 W#=KEY:IF W#="(
":I=I-1
4 IF W#=")":I=I+1
5 E=E+1:GSB 9:PRT
CSR 9:E:
6 I=I+A:PRT CSR I
:"#
7 IF I=1:IF I=5 T
HEN 1
8 GOTO #9
9 IF E>15:WAIT 18
:PRT "OK","SPAC
E-TRIP":WAIT 0:
GOTO #2
10 IF E<11:RET
11 WAIT 11:E:RET

```

### LISTING 3

P2: 414 STEPS

```

1 PRT "A=RAN#
GSB 30:T=T+1:IF
A<.3:I=10-INT
(T/3):GOTO 4
2 IF A<.7:J=10-IN
T (T/3):GSB 12:G
OTO 8
3 GOTO 1
4 I=I-1:PRT "W":C
SR I:"":GOTO 1
5 H#=KEY:IF H#="^
":GOTO 50
6 IF I<1:GOTO 80
7 GOTO 4
8 J=J-1:IF J<0:G
OTO 80
9 PRT "W":CSR J:"
"
10 H#=KEY:IF H#="*
":GOTO 60
11 GOTO 8

```

```

12 IF J<4:RET
13 J=4:RET
20 IF I<4:RET
21 I=4:RET
30 IF T>24:WAIT 18
:PRT "VOUS PENE
TREZ DANS","DAR
K-ZONE":GOTO #3
31 RET
50 IF I=1:PRT "W":
GOTO 1
51 IF I=2:IF I>0:P
RT CSR I:"W":G
OTO 6
52 GOTO 80
60 IF J>1:FOR K=1
TO J:PRT "W":CS
R K:"":CSR J:"
":NEXT K
61 PRT CSR J:"W":C
SR J:"":GOTO 1
62 IF J<1 THEN 80
80 PRT "BOUM !":P=
P+1
81 IF P<2:GOTO #9
82 GOTO 1

```

### LISTING 4

P3: 297 STEPS

```

1 PRT "BLACK-STAR
":I=2:Y=10:WA
IT 0
2 PRT "W":CSR 4:"
":CSR 1:"W":CS
R Y:"":CSR 17:
"
3 A=RAN#*Y+1:GS
B 30:IF A<.3:Q=
1:GOTO 7
4 IF A>.7:Q=3:GOT
O 7
5 IF A<.6:Q=2:GOT

```

### LISTING 5

P4: 434 STEPS

```

1 I=10:D=19:PRT "
VISEZ BIEN":WA
IT 0:#="FALLAIT"
2 I=I+8:GSB 15:P#
=KEY:IF A#=")":
D=D-1
3 IF A#=")":C=C+1
4 IF D=I:IF I=C
):B=0:GOTO 2
5 IF D=I:IF I=C
):B=ABS 0:GOT
O 2
6 IF I=C:IF D=I
):B=ABS 0:GOTO
2
7 IF I=C:IF D=I
):B=ABS 15:GOTO
9
8 GOTO #9
9 FOR K=1 TO 9:F#
=KEY:IF F#="N

```

### LISTING 6

P9: 52 STEPS

```

1 WAIT 15:PRT "BO
UM","DEAD !","S
CORE":T+L+E+80
-10*N+2*Y:END

```

# DIABLOTTIN

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

Stéphane CAYLA



MSX

PARTIR (EN BAGNOLE) C'EST POURRIR SES PNEUS!



## SUITE DU N°124

```

3770 DATA E8,E4,C9,3E,07
3780 DATA 1E,A8,CD,93,00
3790 DATA 3E,08,1E,10,CD
3800 DATA 93,00,3E,09,1E
3810 DATA 10,CD,93,00,3E
3820 DATA 0A,1E,10,CD,93
3830 DATA 00,3E,08,1E,FF
3840 DATA CD,93,00,C9,3E
3850 DATA 06,1E,05,CD,93
3860 DATA 00,3E,0C,1E,03
3870 DATA CD,93,00,3E,0D
3880 DATA 1E,00,CD,93,00
3890 DATA C9,3E,0C,1E,0F
3900 DATA DATA CD,93,00,3E,0D
3910 DATA 1E,00,CD,93,00
3920 DATA 1E,FF,3E,00,CD
3930 DATA 93,00,3E,96,CD
3940 DATA E3,E4,1D,3E,14
3950 DATA BB,20,F0,3E,00
3960 DATA 1E,00,CD,93,00
3970 DATA C9,47,00,10,FD
3980 DATA C9,3E,0C,1E,3F
3990 DATA CD,93,00,3E,06
4000 DATA 1E,19,CD,93,00
4010 DATA 3E,0D,1E,00,CD
4020 DATA 93,00,1E,32,3E
4030 DATA 00,CD,93,00,3E
4040 DATA 14,CD,E3,E4,1C
4050 DATA 3E,C8,BB,20,F0
4060 DATA 1E,C8,3E,00,CD
4070 DATA 93,00,3E,14,CD
4080 DATA E3,E4,1D,3E,32
4090 DATA BB,20,F0,3E,00
4100 DATA 1E,00,CD,93,00
4110 DATA C9
4120 REM #####
4130 REM # DESSINS DES #
4140 REM # LUTINS #
4150 REM #####
4160 RESTORE 4180 FORJ=0
T05:FORI=1T032:READ D$:L
$=L$+CHR$(VAL("&H"+D$)):
NEXT SPRITE$(J)=L$:L$=""
: NEXT
4170 RETURN
4180 DATA 00,00,C3,27,1F
4190 DATA 3F,77,63,F6,FE
4200 DATA 7D,7F,1B,0C,06
4210 DATA 03,00,00,86,C8
4220 DATA F0,F8,DC,8C,DE
4230 DATA FE,7C,FC,B0,60
4240 DATA C0,80
4250 REM
4260 DATA 03,0F,0F,1F,3E
4270 DATA 6F,DB,9C,DB,6F
4280 DATA 3E,1F,0F,0F,03

```

```

4290 DATA 00,04,C4,E8,70
4300 DATA 30,70,FC,FC,FC
4310 DATA 78,30,70,E8,C4
4320 DATA 04,00
4330 REM
4340 DATA 01,03,06,0D,3F
4350 DATA 3E,7F,7B,31,3B
4360 DATA 1F,0F,13,61,00
4370 DATA 00,C0,60,30,D0
4380 DATA FE,BE,7F,6F,C6
4390 DATA EE,FC,F8,E4,C3
4400 DATA 00,00
4410 REM
4420 DATA 00,20,23,17,0E
4430 DATA 0C,1E,3F,3F,3F
4440 DATA 1E,0C,0E,17,23
4450 DATA 20,00,C0,F0,F0
4460 DATA F8,7C,F6,DB,39
4470 DATA DB,F6,7C,F8,F0
4480 DATA F0,C0
4490 REM
4500 DATA 00,00,00,01,03
4510 DATA 0F,1F,1F,0F
4520 DATA 0F,07,03,00,00
4530 DATA 00,00,00,00,00
4540 DATA C0,F0,F0,F0,F0
4550 DATA F8,F0,C0,00,00
4560 DATA 00,00
4570 REM
4580 DATA 07,0F,0F,0B,0A
4590 DATA 7B,40,7B,0B,0B
4600 DATA 0B,0B,0B,0B,0B
4610 DATA 0E,00,00,00,70
4620 DATA F0,F0,30,E0,00
4630 DATA 00,00,00,00,00
4640 DATA 00,00
4650 REM
4660 REM #####
4670 REM # CHANGEMENT #
4680 REM # CARACTERES #
4690 REM #####
4700 CA=1
4710 FORJ=0T011:FORI=0T07:A=VPEEK((J+
17)*8+I):VPOKE((J+9)*8+I,A):NEXT
4720 FORI=0T07:VPOKE(120*8+I,0):NEXT
4730 RETURN
4740 REM #####
4750 REM # PRESENTATION #
4760 REM #####
4770 COLOR1,1,1:SCREEN2:OPEN"GRP:"AS1
4780 LINE(0,35)-(255,155),13,BF
4790 LINE(0,40)-(255,150),11,BF
4800 COLOR 14
4810 PRESET(45,10):PRINT#1,"LES PRODU
CTIONS S.A.M"
4820 PRESET(90,20):PRINT#1,"PRESENTEN
T"
4830 FORT=1T01000:NEXT
4840 COLOR0
4850 PRESET(9,45):LINE-STEP(20,0):LIN
E-STEP(10,10):LINE-STEP(0,80):LINE-ST
EP(-10,10):LINE-STEP(-20,0):LINE-STEP
(0,-5):LINE-STEP(5,0):LINE-STEP(0,-90
):LINE-STEP(-5,0):LINE-STEP(0,-5)
4860 PRESETSTEP(10,10):LINE-STEP(5,0)
:LINE-STEP(10,10):LINE-STEP(0,60):LIN
E-STEP(-10,10):LINE-STEP(-5,0):LINE-S

```

```

TEP(0,-80)
4870 PRESETSTEP(25,-10):LINE-STEP(15,
0):LINE-STEP(0,5):LINE-STEP(-5,0):LIN
E-STEP(0,90):LINE-STEP(5,0):LINE-STEP
(0,5):LINE-STEP(-15,0):LINE-STEP(0,-5
):LINE-STEP(5,0):LINE-STEP(0,-90):LIN
E-STEP(-5,0):LINE-STEP(0,-5)
4880 PRESETSTEP(30,0):LINE-STEP(5,0):
LINE-STEP(10,10):LINE-STEP(0,90):LINE
-STEP(-5,0):LINE-STEP(0,-45):LINE-STE
P(-15,0):LINE-STEP(0,45):LINE-STEP(-5
,0):LINE-STEP(0,-90):LINE-STEP(10,-10
)
4890 PRESETSTEP(0,10):LINE-STEP(5,0):
LINE-STEP(5,5):LINE-STEP(0,35):LINE-S
TEP(-15,0):LINE-STEP(0,-35):LINE-STEP
(5,-5)
4900 PRESETSTEP(20,-10):LINE-STEP(15,
0):LINE-STEP(10,10):LINE-STEP(0,30):L
INE-STEP(-5,5):LINE-STEP(0,10):LINE-S
TEP(5,5):LINE-STEP(0,30):LINE-STEP(-1
0,10):LINE-STEP(-15,0):LINE-STEP(0,-5
):LINE-STEP(5,0):LINE-STEP(0,-90):LIN
E-STEP(-5,0):LINE-STEP(0,-5)
4910 PRESETSTEP(10,10):LINE-STEP(5,0)
:LINE-STEP(5,5):LINE-STEP(0,20):LINE-
STEP(-5,5):LINE-STEP(-5,0):LINE-STEP(
0,-30)
4920 PRESETSTEP(0,50):LINE-STEP(5,0):
LINE-STEP(5,5):LINE-STEP(0,20):LINE-S
TEP(-5,5):LINE-STEP(-5,0):LINE-STEP(0
,-30)
4930 PRESETSTEP(25,-60):LINE-STEP(5,0
):LINE-STEP(0,95):LINE-STEP(5,0):LINE
-STEP(0,-5):LINE-STEP(5,0):LINE-STEP(
0,10):LINE-STEP(-20,0):LINE-STEP(0,-5
):LINE-STEP(5,0):LINE-STEP(0,-95)
4940 PRESETSTEP(25,0):LINE-STEP(10,0)
:LINE-STEP(5,5):LINE-STEP(0,90):LINE-
STEP(-5,5):LINE-STEP(-10,0):LINE-STEP
(-5,-5):LINE-STEP(0,-90):LINE-STEP(5,
-5)
4950 PRESETSTEP(0,5):LINE-STEP(10,0):
LINE-STEP(0,90):LINE-STEP(-10,0):LINE
-STEP(0,-90)
4960 PRESETSTEP(20,-5):LINE-STEP(25,0
):LINE-STEP(0,10):LINE-STEP(-5,0):LIN
E-STEP(0,-5):LINE-STEP(-5,0):LINE-STE
P(0,90):LINE-STEP(5,0):LINE-STEP(0,5)
:LINE-STEP(-15,0):LINE-STEP(0,-5):LIN
E-STEP(5,0)
4970 LINE-STEP(0,-90):LINE-STEP(-5,0)
:LINE-STEP(0,5):LINE-STEP(-5,0):LINE-
STEP(0,-10)
4980 PRESETSTEP(30,0):LINE-STEP(15,0)
:LINE-STEP(0,5):LINE-STEP(-5,0):LINE-
STEP(0,90):LINE-STEP(5,0):LINE-STEP(0
,5):LINE-STEP(-15,0):LINE-STEP(0,-5)
:LINE-STEP(5,0):LINE-STEP(0,-90):LINE-
STEP(-5,0):LINE-STEP(0,-5)
4990 PRESETSTEP(20,0):LINE-STEP(10,0)
:LINE-STEP(10,95):LINE-STEP(0,-95):LI
NE-STEP(5,0):LINE-STEP(0,100):LINE-ST
EP(-10,0):LINE-STEP(-10,-95):LINE-STE
P(0,95):LINE-STEP(-5,0):LINE-STEP(0,-
100)
5000 GOSUB4120

```

```

5010 GOSUB1420
5020 SCREEN1
5030 GOTO6030' MENU
5040 GOTO130
5050 REM #####
5060 REM # DESSIN TERRAIN #
5070 REM #####
5080 LOCATE0,2:JH=6H10:JB=6H62:LH=12:
LV=19:CH=6H1A:CB=6H80:SH=125:SV=163:I
H=1:IB=157
5090 PRINT"ihhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
hhhhj";
5100 PRINT".....g.....
....g";
5110 PRINT".....g.....o.....o.....o...
...o.g";
5120 PRINT".....g.khhhd.g.ehhhhhhhhhd.g.eh
hh1.g";
5130 PRINT".....g.....g.....g.....g...
....g";
5140 PRINT".....khhhj.g.g.c.....c.g.c.
ihhh1";
5150 PRINT".....g.g.g.g.ihj.ihj.g.g.g.
g";
5160 PRINT"ihj.g.g.g.g.g.g.g.g.g.g.g.g.
g.ihj";
5170 PRINT".....g.g.g.b.b.b.g.g.g.g.b.b.b.
g.g.g";
5180 PRINT".....g.khl.....khl.khl.....
khl.g";
5190 PRINT".....g.....ehhhd.....ehhhd.
....g";
5200 PRINT".....g.ihj.....ihj.ihj.....
ihj.g";
5210 PRINT".....g.g.g.c.c.c.g.g.g.c.c.c.
g.g.g";
5220 PRINT".....khl.g.g.g.g.g.g.g.g.g.g.
g.khl";
5230 PRINT".....g.g.g.g.khl.khl.g.g.g.
g";
5240 PRINT".....ihhh1.b.g.b.....b.g.b.
khhhj";
5250 PRINT".....g.....g.....g.....g...
....g";
5260 PRINT".....g.ihhhd.g.ehhhhhhhhhd.g.eh
hhj.g";
5270 PRINT".....g.b.....b.....b.....b...
..b.g";
5280 PRINT".....g.....g.....g.....g...
....g";
5290 PRINT".....khhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
hhhh1";
5300 RETURN
5310 REM #####
5320 LOCATE0,2:JH=6H18:JB=6H70:LH=124:
LV=19:CH=6H1A:CB=6H44:SH=29:SV=163:I
H=1:IB=137
5330 PRINT".....ihhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
hhj";
5340 PRINT".....g.....g.....g.....g...
....g";
5350 PRINT".....ih1.ehd.o.o.....o.o.o.eh
d.khj";
5360 PRINT".....g.....g.....ibj...g.g...
....g";

```

Suite page 24

## AMSTRAD

Suite de la page 3

```

2520 nb(i,j)=INT(w/(vt/a))
2530 IF nb(i,j)=0 THEN m$(i,j)="vi
de"
2540 CALL &BB18
2550 CLS#4:LOCATE #4,1,2:PRINT#4,"
force";force
2560 GOTO 2730
2570 'fin#####
2580 LOCATE #3,5,5:PRINT#3,"VOUS E
TES MORT"
2590 LOCATE #4,1,2:PRINT#4,"IL VOU
S RESTE :";FORCE;" FORCE"
2600 DATA 159,100,190,60,159,50,14
2,70,190,30,142,50,127,20,0,1,127,
20,0,1,127,20,0,1,127,20,0,1,127,2
0,0,1,127,20,142,25,127,25,119,50,
159,50,239,100
2610 RESTORE 2600
2620 FOR t=1 TO 22
2630 READ s,tps
2640 SOUND 1,s,tps
2650 NEXT t
2660 CALL &BB18:CLS#4:LOCATE #4,1,
2:PRINT#4,"LA SOLUTION:"A;" ";Z
2670 CALL &BB18
2680 MODE 1
2690 CLS:LOCATE 10,10:PRINT "VOULE
Z-VOUS REJOUER ?"
2700 R$=INKEY$
2710 IF R$="" THEN 2700
2720 IF R$="O" OR R$="o" THEN 10 E
LSE END
2730 CLS #4
2740 LOCATE#4,1,2:PRINT #4,"force"
;force
2750 CALL &BB18
2760 CLS#4:LOCATE#4,1,2:PRINT#4,"n
b de coups joues ";coup
2770 CALL &BB18

```

```

2780 LOCATE #2,6,3:PRINT #2,hishi
2790 LOCATE #2,6,4:PRINT #2,waga
2800 LOCATE #2,6,5:PRINT #2,sumoa
2810 LOCATE #2,6,6:PRINT #2,islev
2820 LOCATE #2,6,7:PRINT #2,hashi
2830 LOCATE #2,6,8:PRINT #2,pisto
2840 CLS#4
2850 CLS#1
2860 IF r$="h" OR r$="H" THEN h=1
2870 IF r$="b" OR r$="B" THEN h=2
2880 IF r$="d" OR r$="D" THEN h=3
2890 IF r$="g" OR r$="G" THEN h=4
2900 hh=0:hb=0:hg=0:hd=0
2910 GOSUB 3960
2920 IF h=1 THEN GOSUB 4040
2930 IF h=2 THEN GOSUB 4080
2940 IF h=3 THEN GOSUB 4110
2950 IF h=4 THEN GOSUB 4140
2960 za=INT(RND(1)*4)+1
2970 IF za=1 THEN 2960
2980 FOR jpo=1 TO za
2990 zb=INT(RND(1)*4)+1
3000 IF zb=2 THEN GOSUB 4040
3010 IF zb=3 THEN GOSUB 4110
3020 IF zb=4 THEN GOSUB 4140
3030 IF zb=1 THEN GOSUB 4080
3040 NEXT po
3050 LOCATE #4,1,2:INPUT#4,"H B D
G";r$
3060 SOUND 1,200,5:SOUND 1,100,10
3070 IF (r$="H" OR r$="h") AND hh=
1 THEN j=j-1:LOCATE #3,i*2,j+2:PRI
NT#3,aa$:GOTO 3120
3080 IF (r$="B" OR r$="b") AND hb=
1 THEN j=j+1:LOCATE #3,i*2,j:PRINT
#3,aa$:GOTO 3120
3090 IF hd=1 AND (r$="D" OR r$="d"
) THEN i=i-1:LOCATE #3,(i-1)*2,j+1
:PRINT #3,aa$:GOTO 3120
3100 IF hg=1 AND (r$="G" OR r$="g"
) THEN i=i+1:LOCATE #3,(i+1)*2,j+1
:PRINT #3,aa$:GOTO 3120
3110 GOTO 3050
3120 IF j=18 THEN j=1
3130 IF i=0 THEN i=11
3140 IF j=0 THEN j=17
3150 IF i=12 THEN i=1
3160 CLS#1:CLS#4
3170 GOTO 890

```

```

3180 '#####dessins#####
**
3190 'fiole#####
**
3200 DATA 142,0,0,0,0,0,0,0,143,
0,0,0,2,3,3,3,67,144,0,0,0,0,128
,192,194
3210 DATA 145,0,0,0,0,0,0,0,146,
0,0,0,0,0,0,0,0,147,35,19,11,11,11
,11,11,11,148,196,200,208,208,208,
208,208,208
3220 DATA 149,0,0,0,0,0,0,0,150,
0,0,0,0,0,0,3,14,15,11,11,11,11,5
8,227,131,2,152,208,208,208,92
,199,193,64
3230 DATA 153,0,0,0,0,0,0,192,112,
154,8,24,16,48,32,96,64,192,155,2,
3,2,2,2,3,3,3,156,64,192,192,64,19
2,192,192,192
3240 DATA 157,16,24,8,12,4,6,2,3,1
58,192,64,96,32,48,16,24,8,159,3,3
,3,3,3,3,3,3,160,192,192,192,192,1
92,192,192,192,161,3,2,6,4,12,8,24
,16
3250 DATA 162,14,3,0,0,0,0,0,163
,1,128,208,63,0,0,0,0,164,192,193,
71,252,0,0,0,0,165,112,192,0,0,0,0
,0,0
3260 'serpent#####
**
3270 DATA 142,0,0,0,0,0,0,0,143,
0,0,0,0,0,0,0,0,144,0,0,0,0,0,0,0
,248,145,0,0,0,0,0,0,0,146,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,147,1,35,31,35,0,0,1,1,1
48,252,142,254,252,240,240,224,224
3280 DATA 149,0,0,0,0,0,0,0,150,
0,0,0,0,0,0,0,0,151,3,3,1,1,0,0,1,
1,152,192,192,224,224,240,240,224,
224,153,0,0,0,0,0,0,0,154,0,0,0,0,
0,7,7,15,15
3290 DATA 155,3,3,3,3,255,255,255,
255,156,192,192,192,192,255,255,25
5,255,157,0,0,0,0,224,224,240,240,
158,63,63,127,127,127,127,127,159
,255,255,255,255,255,255,255,255,25
5,160,255,255,255,255,255,255,255,
255
3300 DATA 161,252,252,254,254,254,
254,254,254,162,127,127,127,127,31
,31,7,7,163,255,255,255,255,255,25

```

```

5,255,255,164,255,255,255,255,255,
255,255,255,165,254,254,254,254,24
8,248,224,224
3310 'fantomes#####
****
3320 DATA 142,0,0,16,0,0,0,0,64,14
3,0,0,0,0,64,0,0,0,144,0,0,1,64,0,
0,0,0,145,0,0,224,11,48,56,56,48
3330 DATA 146,0,0,0,0,7,15,31,63,1
47,0,0,0,255,255,255,255,148,8,1
0,0,128,192,224,240,149,112,224,0
,0,0,0,0
3340 DATA 150,127,255,255,254,254,
255,255,255,151,255,255,255,121,12
1,255,255,255,152,248,252,252,252,
252,252,252,252
3350 DATA 153,0,0,0,0,0,0,0,154,
255,255,255,255,255,255,255,255,15
5,255,255,255,255,255,255,255,255,
156,252,252,252,252,252,252,252,25
2
3360 DATA 157,0,0,0,0,0,0,0,158,
255,255,255,255,255,255,255,255,15
9,255,255,255,255,255,255,255,255,
160,252,252,252,252,252,252,252,25
2
3370 DATA 161,0,0,0,0,4,14,31,14,1
62,255,255,255,255,255,255,57,16,1
63,255,255,255,255,255,255,206,192
,164,252,252,252,253,255,254,112,3
2,165,42,96,192,128,0,0,0,0
3380 'gorille#####
**
3390 DATA 142,0,0,0,0,0,0,0,143,
0,0,0,0,0,63,127,144,0,0,0,0,0,0
,252,254,145,0,0,0,0,0,0,0,146,0,
1,1,1,1,1,1,1
3400 DATA 147,255,231,231,255,255,
192,192,215,148,255,231,231,255,25
5,3,3,235,149,0,128,128,128,128,12
8,128,128,150,1,1,1,7,31,127,255,2
55,151,192,192,255,255,255,255,255
,255
3410 DATA 152,3,3,255,255,255,255,
252,255

```

Suite page 26

# EXL CAR

# EXELVISION EXL 100

IL NE FAUT  
JURER DE RIEN,  
SAUF DE CE  
PROVERBE  
LA!



OH! JE SUIS  
DÉSOLÉ!

C'EST PAS GRAVE! J'AI LES  
NERFS A TOUTE ÉPREUVE!



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

## SUITE DU N°124

```

194 NEXT I
195 FOR I=5 TO 18
196 LOCATE (5,I):PRINT " "
197 LOCATE (17,I):PRINT " "
198 TE(5,I)=3
199 TE(17,I)=4
200 NEXT I
201 FOR I=7 TO 16
202 LOCATE (7,I):PRINT " "
203 LOCATE (15,I):PRINT " "
204 TE(7,I)=5
205 TE(15,I)=6
206 NEXT I
207 FOR I=6 TO 16
208 LOCATE (I,3):PRINT " "
209 LOCATE (I,20):PRINT " "
210 TE(I,3)=7
211 TE(I,20)=8
212 NEXT I
213 FOR I=11 TO 12
214 LOCATE (10,I):PRINT " "
215 LOCATE (12,I):PRINT " "
216 TE(10,I)=9
217 TE(12,I)=10
218 NEXT I
219 GOTO 292
220 ! *****
221 ! *** ECRAN No 4 ***
222 ! *****
223 CALL COLOR("0bb")
224 FOR I=3 TO 13
225 LOCATE (I,3):PRINT " "
226 LOCATE (I,20):PRINT " "
227 TE(I,3)=1
228 TE(I,20)=2
229 NEXT I
230 FOR I=7 TO 16
231 LOCATE (3,I):PRINT " "
232 LOCATE (19,I):PRINT " "
233 TE(3,I)=3
234 TE(19,I)=4
235 NEXT I
236 FOR I=5 TO 18
237 LOCATE (5,I):PRINT " "
238 LOCATE (17,I):PRINT " "
239 TE(5,I)=5
240 TE(17,I)=6
241 NEXT I
242 FOR I=7 TO 15
243 LOCATE (I,6):PRINT " "
244 LOCATE (I,17):PRINT " "
245 TE(I,6)=7
246 TE(I,17)=8
247 NEXT I
248 FOR I=7 TO 11
249 LOCATE (I,10):PRINT " "
250 TE(I,10)=9
251 NEXT I
252 FOR I=11 TO 15
253 LOCATE (I,13):PRINT " "
254 TE(I,13)=10
255 NEXT I
256 GOTO 292
257 ! *****
258 ! *** ECRAN No 5 ***
259 ! *****
260 CALL COLOR("0bb")
261 FOR I=3 TO 19
262 LOCATE (I,3):PRINT " "
263 LOCATE (I,6):PRINT " "
264 LOCATE (I,17):PRINT " "
265 LOCATE (I,20):PRINT " "
266 TE(I,3)=1
267 TE(I,6)=2
268 TE(I,17)=3
269 TE(I,20)=4
270 NEXT I
271 FOR I=8 TO 15
272 LOCATE (3,I):PRINT " "
273 LOCATE (19,I):PRINT " "
274 TE(3,I)=5
275 TE(19,I)=6
276 NEXT I
277 FOR I=7 TO 15
278 LOCATE (I,9):PRINT " "
279 LOCATE (I,14):PRINT " "
280 TE(I,9)=7
281 TE(I,14)=8
282 NEXT I
283 FOR I=10 TO 13
284 LOCATE (5,I):PRINT " "
285 LOCATE (17,I):PRINT " "
286 TE(5,I)=9
287 TE(17,I)=10
288 NEXT I
289 ! *****
290 ! *** PREP. JEU ***
291 ! *****
292 CALL INIT2
293 CALL COLOR("1RB"):LOCATE
(X,Y):PRINT CHR$(1)
294 O=0:P=1:N=2
295 ! *****
296 ! *** TEST MAN. ***
297 ! *****
298 CALL KEY1(A,E)
299 IF A=128 THEN O=-1:P=0:N=1
300 IF A=129 THEN O=0:P=1:N=2
301 IF A=130 THEN O=1:P=0:N=3
302 IF A=131 THEN O=0:P=-1:N=4
303 ! *****
304 ! *** DEPL. JO. ***
305 ! *****
306 CALL COLOR("1RB")
307 LOCATE (X,Y):PRINT " "
308 X=X+O:Y=Y+P
309 IF TE(X,Y)<>O AND
TE(X,Y)<11 THEN GOSUB 316
310 IF TE(X,Y)=11 THEN SC=SC+10
:TE(X,Y)=O:CROIX=CROIX-1
311 IF CROIX=0 THEN EC=EC+1
:X=2:Y=2:CROIX=269:GOTO 87
312 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(N)
313 FOR A=0 TO POZ:NEXT A
314 GOTO 298
315 ! *****
316 ! *** S-P * FIN ***
317 ! *****
318 CALL COLOR("0GB")
319 LOCATE (13,23)
:PRINT "C'EST FINI !"
320 LOCATE (14,23)
:PRINT "SCORE :";SC
321 LOCATE (15,23)
:PRINT "ECRAN :";EC
322 LOCATE (16,23)
:PRINT "UNE AUTRE PARTIE ?"
323 LOCATE (17,23):PRINT "1=OUI ET 2=NON"
324 A$=KEY$
325 IF A$="1" THEN GOTO 72
326 IF A$(">")"1"AND A$(">")"2" THEN 324
327 CLS "RBB":END
328 ! *****
329 ! *** SF -> CALL ***
330 ! *****
331 SUE INIT
332 CALL POKE(50688,165,8,6,10)
333 CALL POKE(49156,198)
334 CALL POKE(50850,162,5,45,162,136,45,10)
335 CALL EXEC(50850)
336 SUBEND
337 SUE INIT2
338 CALL COLOR("ORHL")
339 LOCATE (1,24):PRINT "EEXXEELL'CCAARR"
340 LOCATE (2,24):PRINT "EEXXEELL'CCAARR"
341 CALL COLOR("0WW")
342 LOCATE (3,23):PRINT RPT$(" ",18)
343 CALL COLOR("0YB")
344 LOCATE (5,23):PRINT "VOS SCORES SERONT"
345 LOCATE (7,23):PRINT "AFFICHES EN FIN DE"
346 LOCATE (9,23):PRINT "PARTIE."
347 LOCATE (11,23):PRINT "BONNE CHANCE !"
348 CALL COLOR("0WW")
349 LOCATE (12,23):PRINT RPT$(" ",18)
350 LOCATE (18,23):PRINT RPT$(" ",18)
351 CALL COLOR("0bB")
352 LOCATE (19,23):PRINT "_ (C) NOVEMBRE 85 _"
353 LOCATE (20,23):PRINT "-----"
354 LOCATE (21,23):PRINT "SORTINO JF_EXL 100"
355 SUBEND
356 SUB ECR(B,R$)
357 LOCATE (B,(40-LEN(R$))/2)
358 PRINT R$
359 SUBEND
360 ! *****
361 ! *** GOOD-LUCK ***
362 ! *****

```



Suite de la page 23

```

5370 PRINT "g.o.o...g.g..il.kj..g.g...
o.o.g";
5380 PRINT "g.b.khd.b.b.il...kj.b.b.eh
l.b.g";
5390 PRINT "g.....";
5400 PRINT "g.ihhhj.ihj.ehhhhhd.ihj.ih
hhj.g";
5410 PRINT "g.g g.g g.....g g.g
g.g";
5420 PRINT "g.g g.g khhhj.ihhhj.g.g
g.g";
5430 PRINT "g.g g.g g.g g.g
g.g";
5440 PRINT "g.g g.g ihhhj.khhhj.g.g
g.g";
5450 PRINT "g.g g.g g.....g g.g
g.g";
5460 PRINT "g.khhhl.khl.ehhhhhd.khl.kh
hhl.g";
5470 PRINT "g.....";
5480 PRINT "g.c.ihd.c.o.kj...il.o.o.eh
j.o.g";
5490 PRINT "g.b.b...g.g.kj.il..g.g...
b.b.g";
5500 PRINT "g.....g.g...kol..g.g...
g.g";
5510 PRINT "khj.ehd.b.b....b....b.b.eh
d.ihl";
5520 PRINT "g.....";
5530 PRINT "khhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
hhl ";
5540 RETURN
5550 REM *****
5560 LOCATE0,2:JH=bH18:JB=bHF0:LH=124
:LV=51:CH=bH1A:CB=bH00:SH=125:SV=163:
IH=1:IB=68
5570 PRINT "ihhj ihhhhhhhhhhhhhhhhh
ihhj";
5580 PRINT "g.g g.....g
g.g";
5590 PRINT "kj.khj g.ihhhhhhhhhhhhhhh
hl.il";
5600 PRINT "g...g g.g g.g g
g.g";
5610 PRINT "khj.khd.khhhhhhhhhhhhhhhh
ihl ";
5620 PRINT "g...b.....b..
g";
5630 PRINT "khj...i.ehhhhhhhd.j...i
hl ";
5640 PRINT "g.o.g.....g.c.g
g";
5650 PRINT "g.g.g.ehhhhhhhd.g.g.g
g";
5660 PRINT "ihhhhl.b.b.....b.b.k
hhhhj";
5670 PRINT "g.....ehhd.....
g";
5680 PRINT "khhhhj.c.o.....c.o.c.i

```

# LA GRANDE TRAVERSÉE

Où un célèbre et courageux petit gaulois risquera une lapidation, après la traversée d'une forêt maléfique et d'un désert particulièrement aride...

Pierre-Emmanuel GOUGELET



## SUITE DU N°124

```
1110 V=-1
1120 FOR I=-16 TO 0 :: CALL MOTION(#1,I,
-V*I): NEXT I
1130 FOR I=0 TO 16 :: CALL MOTION(#1,I,V
*I): NEXT I
1140 GOTO 1160
1150 CALL LOCATE(#1,X1,Y1+X*2)
1160 CALL MOTION(#1,22,0): I=22
1170 I=I-1.5 :: CALL SOUND(-5,ABS(I)*220
,5): CALL POSITION(#1,X3,Y3)
1180 IF X3>170 THEN CALL MOTION(#1,0,0)E
LSE 1170
1190 GOTO 1240
1200 IF VAR=108 THEN VAR=112 ELSE VAR=10
8
1210 CALL PATTERN(#2,VAR,#3,VAR+8,#9,VAR
+16)
1220 RETURN
1230 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL SPRITE(#
1,36,8,X1,Y1):: GOTO 1250
1240 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL SPRITE(#
1,36,8,X3,Y3)
1250 FOR I=50 TO 25 STEP -1 :: CALL SOUN
D(-1,I*5,I/26):: NEXT I
1260 VIE=VIE-1 :: CALL PATTERN(#1,84)::
CALL COLOR(#1,16)
1270 FOR I=1 TO 300 :: NEXT I
1280 CALL DELSPRITE(#1):: CALL PATTERN(#
1,36):: CALL COLOR(#1,8)
1290 IF VIE=-1 THEN 1310 ELSE CALL HCHAR
(24,9+VIE,32)
1300 GOTO 390
1310 FOR QW=1 TO 5
1320 DISPLAY AT(12,11)SIZE(9):"
1330 FOR Q=1 TO 50 :: NEXT Q
1340 DISPLAY AT(12,11)SIZE(9)BEEP:"=><
?B@<"
1350 NEXT QW
1360 CALL KEY(S,K,S):: IF S=0 THEN 1360
:: IF K=6 THEN 30 ELSE END
1370 CALL EFF
1380 CALL CHAR(100,"00000000001C1B3D3E3E
5D6D6FFFF3F00000006060E0DFEFF77FEDEFC
FEFF")
1390 CALL CHAR(132,"000804040241330F070B
3142840408101020234498A1C6FBE0D884442222
1000")
1400 CALL HCHAR(7,1,83,32*18)
1410 RESTORE 1460
1420 CALL COLOR(1,5,5,2,6,11,3,16,12,4,1
6,12,5,16,12,7,11,12)
```

```
1430 FOR I=8 TO 17 :: READ Q,W
1440 IF I>12 THEN E=140 :: R=3 ELSE E=10
0 :: R=15
1450 CALL SPRITE(#I,E,R,Q,W):: NEXT I
1460 DATA 41,9,73,73,161,65,137,137,97,2
09
1470 DATA 81,9,153,33,81,113,41,193,137,
185
1480 CALL SPRITE(#5,136,16,9,41,0,-2,#6,
136,16,17,153,0,-2)
1490 CALL SPRITE(#7,132,12,1,233)
1500 CALL HCHAR(24,9,67,VIE):: SC=SC+135
*VIE+99 :: CALL SCORE(SC)
1510 CALL SPRITE(#2,116,9,41,41,#3,124,4
,41,161)
1520 RESTORE 1550
1530 FOR I=1 TO 9 :: READ Q,W
1540 CALL HCHAR(Q,W,46): NEXT I
1550 DATA 10,7,18,6,19,13,8,14,13,18,22,
18,9,25,21,26,15,30
1560 IF TB=0 THEN CALL SPRITE(#1,36,8,10
5,1)ELSE CALL SPRITE(#1,68,8,105,241)
1570 V=1
1580 CALL COINC(#1,#2,10,C1):: CALL COIN
C(#1,#3,10,C2)
1590 IF C1=-1 OR C2=-1 THEN 1710
1600 GOSUB 1820 :: CALL JOYST(2,X,Y):: C
ALL KEY(2,K,S)
1610 IF K<>18 THEN 1620 ELSE CALL MOTION
(#1,0,0):: GOSUB 1770 :: GOTO 1580
1620 IF X=-4 THEN CALL PATTERN(#1,68)ELS
E IF X=4 THEN CALL PATTERN(#1,36)
1630 CALL POSITION(#1,X1,Y1):: IF X1>176
AND Y=-4 OR X1<41 AND Y=4 THEN CALL MOT
ION(#1,0,0):: GOTO 1580
1640 IF TB=0 THEN 1670
1650 IF Y1>238 AND X=4 THEN CALL MOTION(
#1,0,0):: GOTO 1580
1660 IF Y1<8 AND X=-4 THEN CALL MOTION(
#1,0,0):: GOTO 60
1670 IF Y1>238 AND X=4 THEN CALL MOTION(
#1,0,0):: GOTO 1860
1680 IF Y1<8 AND X=-4 THEN CALL MOTION(
#1,0,0):: GOTO 1580
1690 V=V+0.5
1700 CALL MOTION(#1,-Y/V*2,X/V*2):: IF V
=19 THEN 1710 ELSE 1580
1710 CALL MOTION(#2,0,0,#3,0,0)
1720 CALL MOTION(#1,0,0)
1730 CALL PATTERN(#1,84):: CALL COLOR(#1
,16)
1740 FOR I=50 TO 25 STEP -1 :: CALL SOUN
D(-1,I*5,I/26):: NEXT I
1750 VIE=VIE-1 :: CALL PATTERN(#1,36)::
CALL COLOR(#1,8)
```

```
1760 IF VIE=-1 THEN 1310 ELSE CALL HCHAR
(24,9+VIE,83):: GOTO 1510
1770 CALL GCHAR((X1+15)/8,(Y1+7)/8,CAR1)
:: CALL GCHAR((X1+15)/8,(Y1+15)/8,CAR2)
1780 IF CAR1=46 OR CAR2=46 THEN V=1 ELSE
1810
1790 CALL SOUND(-4,131,1,110,2):: CALL S
OUND(-5,262,1,220,2):: CALL SOUND(-6,523
,1,440,2)
1800 CALL HCHAR((X1+15)/8,(Y1+7)/8,83)::
CALL HCHAR((X1+15)/8,(Y1+15)/8,83)
1810 RETURN
1820 IF VAR=116 THEN VAR=120 ELSE VAR=11
6
1830 CALL PATTERN(#2,VAR,#3,VAR+8)
1840 CALL MOTION(#2,-RND*18+2,RND*18+2,#
3,RND*17+2,-RND*17+2)
1850 RETURN
1860 CALL EFF
1870 CALL CHAR(100,"0002BBADFF6F77373F1F
330F1F1F3B37008068F8F6BE7CF6FEDCFAFF7FF9
70C0")
1880 CALL HCHAR(16,1,83,32*9):: CALL HCH
AR(8,28,88,5)
1890 CALL HCHAR(6,29,98):: CALL HCHAR(7,
29,99)
1900 CALL COLOR(1,5,5,3,16,12,4,16,12,5,
16,12,7,11,12,8,11,5)
1910 CALL COLOR(9,7,5)
1920 CALL HCHAR(24,9,67,VIE):: SC=SC+123
*VIE+86 :: CALL SCORE(SC)
1930 IF CR=92 THEN CR=89
1940 CALL HCHAR(15,30,CR):: CR=CR+1
1950 CALL SPRITE(#6,132,12,1,9,#5,136,16
,9,41,0,-2)
1960 CALL SPRITE(#4,136,16,17,153,0,-2,#
3,136,16,33,97,0,-3)
1970 CALL SPRITE(#7,140,13,105,89,#8,140
,13,105,185)
1980 CALL SPRITE(#9,140,13,137,25,#10,14
0,13,137,217,#11,140,13,145,129)
1990 CALL SPRITE(#2,100,15,41,209,10,-15
)
2000 IF TB=0 THEN CALL SPRITE(#1,36,8,10
5,9)ELSE CALL SPRITE(#1,68,8,105,241)
2010 GOSUB 2100
2020 CALL JOYST(2,X,Y):: CALL KEY(2,K,S)
2030 IF K=18 THEN 2180
2040 IF X=4 THEN CALL PATTERN(#1,36)ELSE
IF X=-4 THEN CALL PATTERN(#1,68)
2050 CALL POSITION(#1,X1,Y1):: IF Y1>240
AND X=4 THEN CALL MOTION(#1,0,0):: GOTO
2010
2060 IF TB=0 THEN 2080
2070 IF Y1<9 AND X=-4 THEN CALL MOTION(
#
```

```
1,0,0):: GOTO 1370
2080 IF Y1<9 AND X=-4 THEN CALL MOTION(
#1,0,0):: GOTO 2010
2090 CALL MOTION(#1,0,X):: GOTO 2010
2100 CALL COINC(#1,#2,12,C):: IF C=-1 TH
EN 2130
2110 CALL POSITION(#2,X2,Y2):: IF X2>121
THEN CALL LOCATE(#2,41,209):: CALL MOTI
ON(#2,RND*4+7,-RND*23+1)
2120 RETURN
2130 CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,0)
2140 CALL DELSPRITE(#2):: CALL PATTERN(
#1,84):: CALL COLOR(#1,16)
2150 FOR I=50 TO 25 STEP -1 :: CALL SOUN
D(-1,I*5,I/26):: NEXT I
2160 VIE=VIE-1 :: CALL PATTERN(#1,68)::
CALL COLOR(#1,8)
2170 IF VIE=-1 THEN 1310 ELSE CALL HCHAR
(24,9+VIE,83):: GOTO 1990
2180 CALL MOTION(#1,0,0)
2190 CALL GCHAR((X1+15)/8,(Y1+7)/8,CAR1)
:: CALL GCHAR((X1+15)/8,(Y1+15)/8,CAR2)
2200 IF CAR1<>32 OR CAR2<>32 THEN CALL H
CHAR((X1+15)/8,(Y1+7)/8,32):: CALL HCHAR
((X1+15)/8,(Y1+15)/8,32)ELSE 2010
2210 FOR I=1 TO 2 :: CALL SOUND(-4,131,1
,110,2):: CALL SOUND(-5,262,1,220,2):: C
ALL SOUND(-6,523,1,440,2):: NEXT I
2220 VIE=VIE+1 :: CALL HCHAR(24,9,67,VIE
)
2230 SC=SC+525 :: CALL SCORE(SC)
2240 TB=1 :: GOTO 2010
2250 SUB EFF
2260 CALL CLEAR
2270 CALL DELSPRITE(ALL)
2280 FOR I=1 TO 14 :: CALL COLOR(I,1,1):
NEXT I
2290 SUBEND
2300 SUB SCORE(SC)
2310 DISPLAY AT(24,15):USING "A?@<####
####":SC
2320 CALL SOUND(-50,262,5):: CALL SOUND(
-50,294,4):: CALL SOUND(-50,330,3)
2330 SUBEND
```



## VIC 20

Suite de la page 6

```
10930 DATA255,195,223,207,195,223,
207,195,255,223,223,207,207,20
7,193
10935 DATA255,255,223,207,199,207,
223,255
```

### LISTING 2

```
1 REM*****
2 REM* *
3 REM* L.ICD SOS *
4 REM* *
5 REM* PAR B DEGUET *
6 REM* *
7 REM*****
8 REM:
10 FORZ=38T0200STEP2:POKE36865,Z:N
EXT
15 POKE36869,252:POKE36878,15
20 POKE36879,24
25 N(0)=.N(1)=223:N(2)=227:N(3)=2
30
26 N(4)=231:N(5)=234:N(6)=236:N(7)
=238:N(8)=239
30 RESTORE:GOSUB8100:REM PAYS
40 GOSUB8000:REM IMM
50 GOSUB8200:REM PRESENTE
60 GOSUB7000:REM NIVEAU
70 POKE7668,.:POKE7647,.:NV=3:B$="
*****"
95:
100 FORZ=38T0200STEP2:POKE36865,Z:
NEXT
110 GOSUB2000:REM ECRAN
115 FORZ=200T038STEP-1:POKE36865,Z
:NEXT
120 GOSUB1000:REM POIN
130 M$="12321056056051051020020020
020020000"
140 GOSUB1500
150 Z1=143:Z3=101:Z4=. :S=36877
160 POKES,140:FORZ=.T010
170 Z4=Z4+1:IFZ4=Z3THENZ3=Z3-10*50
N(Z3-1):Z4=. :GOTO180
175 GOTO170
180 Z1=283-Z1:POKES,360-PEEK(S)
190 FORZ2=.T02:POKE8107+Z2,Z1+Z2:N
EXTZ2,Z
200 POKES,180
```

```
300 SYS7550
310 IFPEEK(7648)THEN500
320 IFPEEK(7647)=20THENPRINT"*****
*****"20::GOTO560
330 FORZ=.TOT:NEXT
340 GOTO300
500 REM FIN
510 IFPEEK(7648)=255THENGOSUB1200
520 IFPEEK(7648)=128THENGOSUB1300
530 GOSUB1400:NV=NV-1:POKE36878,15
:IFNVTHEN100
540:
550 POKE7693,67
560 POKE36877,.:POKE36876,.
620 PRINT"*****":FORZ=.T016:PRIN
T"
":NEXT
640 PRINT"*****"
650 PRINT"*****"
660 PRINT"*****"
670 Z=PEEK(7668):Z$=MID$(STR$(Z),2
)
675 PRINT"*****";
680 IFZ=.THENPRINT"IT'DUUCUNHOM
MEN'*****":GOTO710
685 IFZ=1THENPRINT"IT'DUUNHOMMENSE
ULEMENT*****":GOTO710
690 PRINT"IT":MID$(B$,1,8-LEN(Z$)
):Z$="HOMMES*****";
695 IFZ<21THENPRINT"*****SEULEMENTH
OMMONT*****":GOTO710
700 IFZ<50THENPRINT"*****TOUTIDEME
MENT*****":GOTO710
705 PRINT"*****ENTOUT*****"
710 PRINT"*****IETENDISAUVE*****"
720 PRINT"*****ATTENTIONNCANREPART!!
"
730 M$="00011114001111400666680014
01401411114000"
740 GOSUB1500
810 RUN
999 REM POIN
1000 POKE253,19:POKE7672,89:POKE76
70,140:POKE7671,.:POKE7674,.:POKE7
675,.:POKE7667,.
1005 POKE7669,140
1010 POKE7678,5:POKE7660,1:POKE766
1,89:POKE7662,1:POKE7663,84:POKE76
64,86:POKE7665,87
1020 POKE7666,88:POKE7650,32:POKE7
651,94:POKE7652,92:POKE7653,91:POK
E7654,90
1030 POKE7655,89:POKE7656,82:POKE7
659,.:POKE7649,.:POKE7648,.:POKE76
46,80:POKE7645,.
1040 POKE7644,9:POKE7643,104:POKE7
641,172:POKE7642,93:POKE7640,.:POK
E7639,.
```

```
1050 POKE7634,4:POKE7635,3:POKE763
6,3:POKE7637,5:POKE7638,4
1060 POKE7633,.
1110 RETURN
1199 REM BOUM
1200 S=36877:POKES-1,.:POKES+2,248
:POKES-13,11:POKES-12,34
1210 Z1=22*PEEK(253)+9
1220 FORZ=.T02:POKE7680+Z1+Z,170+Z
:POKE38400+Z1+Z,2:NEXT
1230 FORZ=240T0128STEP-1
1240 POKES,Z:POKES+1,Z/10-9:POKES+
497-PEEK(S+2)
1245 POKES-13,24-PEEK(S-13):POKES-
12,76-PEEK(S-12)
1250 NEXT
1260 POKES,.:POKES-13,12:POKES-12,
38:POKES+2,24
1270 RETURN
1299 REM FUEL
1300 S=36877:POKES,128:POKES-1,.:Z
3=22*PEEK(253)+9:Z1=.
1310 Z3=Z3+22:POKE253,PEEK(253)+1:
POKE7645,.:SYS6350:SYS7553
1320 Z2=. :FORZ=.T02:IFPEEK(7680+Z3
+Z)<>64THENZ2=1
1330 POKE7680+Z3+Z,140+Z+Z1:POKES,
PEEK(S)+2:NEXT
1335 Z1=3-Z1:IFZ2=1THENGOSUB1200:R
ETURN
1340 GOTO1310
1399:
1400 POKE(PEEK(7642)*256+PEEK(7641
)),64
1410 Z1=(PEEK(7658)*256+PEEK(7657)
):IFPEEK(21)=93THENPOKEZ1,64
1420 Z1=(PEEK(7661)*256+PEEK(7660)
)
1430 FORZ=.T03:POKEZ1,64:Z1=Z1+16:
IFZ1>24544THENZ1=22784+PEEK(7662)
1440 NEXT
1450 Z1=(PEEK(7651)*256+PEEK(7650)
)
1460 FORZ=.T03:POKEZ1,64:Z1=Z1-16:
IFZ1<22784THENZ1=24528
1470 NEXT
1480 RETURN
1499 REM MUSIQUE
1500 S=36874
1510 FORZ=1T0LEN(M$)
1520 POKES,N(VAL(MID$(M$,Z,1)))
1530 FORZ1=.T0150:NEXT:POKES,.:NEX
T:RETURN
1999 REM ECRAN
2000 PRINT"J";
2020 PRINT"
"
2025 PRINT"*****":PEEK(7668)
:"*****":PEEK(7647):"
*****"
2030 PRINT"::<=*****"
```

```
*****";
2035 FORZ=.T03:PRINT"
":NEXT
2040 PRINT"-ATTENTION-AU-DEPART!-"
;
2045 FORZ=.T04:PRINT"
":NEXT
2050 PRINT"
"
2060 PRINT"
"
2070 PRINT"
"
2080 PRINT"
"
2090 PRINT"
"
2100 PRINT"
"
2250 PRINT"
";
2260 POKE8185,67:POKE38905,.:POKE7
687,49+D
2270 FORZ=1T0NV:POKE7692+Z,161:NEX
T
2300 RETURN
6999 REM NIVEAU
7000 PRINT"J";
7005 PRINT"*****"
7010 PRINT"*****DIFFICULTÉ*****"
7015 PRINT"*****"
7020 PRINT"*****FACILE*****"
7025 PRINT"*****MOYEN*****"
7030 PRINT"*****DIFFICILE*****"
7040 PRINT"*****FUEL!!"
7050 PRINT"*****"
*****"
7060 B$="SOS-SOS-SOS-!+
"
7070 FORZ=200T038STEP-1:POKE36865,
Z:NEXT
7080 POKE37151,.:POKE37154,255:D=.
7090 IF(PEEK(37151)AND4)=.THENPOKE
7914+D*44,64:D=D-SGN(D)
7100 IF(PEEK(37151)AND8)=.THENPOKE
7914+D*44,64:D=D-SGN(2-D)
7110 IF(PEEK(37151)AND32)=.THEN713
0
7115 B$=RIGHT$(B$,25)+LEFT$(B$,1):
PRINT"*****":LEFT$(B$,22);
7120 POKE7914+D*44,31:GOTO7090
7130 T=50:POKE6432,4:POKE6627,5
7140 IFD=1THENT=25:POKE6432,3:POKE
6627,8
7150 IFD=2THENT=. :POKE6432,2:POKE6
627,12
7160 M$="1055455010010558750010554
5501001055875"
7170 GOSUB1500
```

Suite page 28







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



ASTRONOMIE DE BASE

MSX

SUITE DU N°124

```
1151 INTERVALOFF:GOSUB1370
1160 COLOR7,12:M=4:GOSUB320:I=VAL(V$)
:J=I:ST=10*I:LOCATE11,3:PRINTT$
1161 LOCATE10,5:PRINT"VERTICAL REPERE"
1162 LOCATE12,7:PRINT"ACTUEL : ",V$
1163 LOCATE9,9:PRINT"SECTEUR de 1 à 3
6"
1164 LOCATE0,12:PRINTSPC(36)
1165 LOCATE10,12:INPUT"VALEUR : ";J
1166 IFI=JTHENJ=1:GOTO1170
1167 VP=0:J=ABS(J):IFJ>36THEN1164
1168 IFJ=0THENJ=36
1169 V$=STR$(J):V$=RIGHT$(V$,LEN(V$)-
1):IF<10THENV$="0"+V$
1170 ST=10*J:LOCATE21,7:PRINTV$:LOCAT
E12,10:PRINTUSING"AZIMUT :###°";ST:IF
ST=360THENST=0
1171 LOCATE0,9:PRINTSPC(36):LOCATE0,1
2:PRINTSPC(36)
1172 LOCATE8,18:PRINTK$:LOCATE8,20:PR
INTP$
1173 LOCATE8,22:PRINTO$
1174 GOSUB325
1175 IFA$=CHR$(24)THEN1160
1176 IFA$=CHR$(27)THEN950
1177 IFA$=CHR$(13)THENIFYP<>0ANDI=JTH
EN1200ELSE1179
1178 GOTO1174
1179 SOUND12,255:GOSUB325:FORX=18TO
22STEP2:LOCATE0,X:PRINTSPC(36):NEXTX:
LOCATE2,18:PRINT"CALCUL DES COORDONNE
ES GRAPHIQUES"
1180 FORW=0TO4:Z=S(3,W)/10:C=S(2,W)
1181 IFS(4,W)=-1ORS(1,W)=-1THEN1182EL
SE1183
1182 IFC=-1THEN1185ELSE1184
1183 GOSUB330:S(0,W)=X:GOTO1182
1184 GOSUB335:S(7,W)=X:S(8,W)=Y
1185 NEXTW
1186 FORW=0TOE:Z=E(3,W)/10:C=E(2,W)
1187 IFE(4,W)=-1ORE(1,W)=-1THEN1188EL
SE1189
1188 IFC=-1THEN1191ELSE1190
1189 GOSUB330:E(0,W)=X:GOTO1188
1190 GOSUB335:E(5,W)=X:E(6,W)=Y
1191 NEXTW:VP=1
1200 SCREEN2,0:SP=0
1201 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
1202 ONSTRIG60SUB1300
1205 STRIG(0)ON
1206 GOSUB1370
1207 FORX=0TO240:FORY=1TO2:NEXTY:SOUN
D8,X:NEXTX:SOUND12,255:SOUND8,255
1210 GOTO1474
1300 V=V+9+18*(V/9):RETURN
1350 BEEP:A$="V150ST92S8M1605":PLAYA$
,A$,A$:RETURN
1360 PLAY"L3A.D","L3F.D","L4AF,":RETR
RN
1370 GOSUB1350:PLAY"L3B.C","L36C,","L
46C,":RETURN
1400 DATA0,5,A,15,F,3,6,11,K,9,
M,8
1450 DATASOLEIL,VENUS,MARS,JUPITER,SA
TURNE
1451 DATA16,84,56,238,56,84,16,0
1452 DATA0,40,68,16,68,40,0,0
1453 DATA0,56,68,84,68,56,0,0
1454 DATA112,136,136,136,112,32,112,3
2
1455 DATA14,6,10,112,136,136,136,112
1456 DATA252,136,16,38,72,254,32,64
1457 DATA16,124,16,28,18,20,24,16
1458 DATA48,72,64,32,64,64,68,56
1459 DATA0,88,36,36,36,4,4,0
1460 DATA44,48,32,32,32,28,4,24
1461 DATA24,48,32,32,32,32,40,48
1462 DATA0,124,160,32,32,32,24,0
1463 DATA24,36,36,60,36,36,24
1464 DATA32,16,16,40,40,68,68,68
1465 DATA0,100,160,16,32,84,152,0
1466 DATA0,56,108,108,108,108,56,0
1468 DATA0,0,24,36,36,24,0,0
1469 DATA255,0,24,36,36,24,0,0
1470 DATA0,0,24,36,165,153,66,60
1471 DATA255,0,24,36,165,153,66,60
1472 DATA0,0,14,18,50,124,0,0
1474 RESTORE1451:FORY=2TO3:A$=""
1475 FORX=1TO8:READC:A$=A$+CHR$(C):NE
XTX:SPRITE$(Y)=A$:NEXTY
1476 SPRITE$(0)=CHR$(128)
1477 A$=CHR$(112):B$=CHR$(136)
1478 SPRITE$(1)=A$+B$+B$+B$+A$
1500 COLOR15,1,1:CLS:M=1:V=1
1510 FORZ=0TO11:PUTSPRITEZ,(200,209),0,1:RE
```

```
0,1:NEXTZ
1520 ONOGOTO2000,2200
1900 GOSUB490:Q=INT(Q+.05):IFQ<100THE
N$="0":IFQ<10THENA$="00"
1910 B$=STR$(Q):A$=A$+RIGHT$(B$,LEN(B
$)-1):DRAW"BM",B$,I,":COLOR12:PRINT#1
,A$:RETURN
2000 FORT=0TO50STEP10
2015 Y=151-T*69.6*P
2020 LINE(0,Y)-(3,Y),2
2021 LINE(252,Y)-(255,Y),2:NEXTT
2025 FORT=0TO150STEP10:X=15+T*P*45
2030 LINE(X,154)-(X,156),12
2031 LINE(X,25)-(X,30),12:NEXTT
2032 PUTSPRITE0,(15,50),12,1:I=159
2033 A$="" :B=5:Q=ST-80:GOSUB1900
2034 A$="" :B=229:Q=ST+70:GOSUB1900
2037 A$=V$+"0":DRAW"BM124,159":COLOR1
2:PRINT#1,A$
2038 DRAW"BM15,4":COLOR12:PRINT#1,DN$
2039 DRAW"BM150,4":COLOR12:PRINT#1,"T
of=";T$;" ";F$:SPRITE$(9)=S$(7):PUTSP
RITE10,(4,175),12,9
2040 FORT=0TOE:GOSUB3101
2045 IFE(4,T)=-1ORE(1,T)=-1THEN2070
2050 X=E(0,T):Y=E(1,T):A=U(2,T)
2055 IFX=-1THEN2070
2060 RESTORE1400:FORW=1TOA:READA$,C:N
EXTM:PSET(X,Y),C
2070 NEXTT
2075 FORT=1TO4:GOSUB3101:IFS(4,T)=-10
RS(1,T)=-1THEN2096
2080 X=S(0,T):Y=S(1,T):IFX=-1THEN2096
2090 ONTGO20291,2092,2093,2094
2091 C=3:GOTO2095
2092 C=8:GOTO2095
2093 C=11:GOTO2095
2094 C=14
2095 PUTSPRITE(X,Y),C,0
2096 NEXTT:GOSUB1350
2097 GOSUB1360:X=15:Y=50
2100 S1=31:S2=11:S3=150:S4=239:GOSUB3
092:GOTO3009
2200 CIRCLE(73,95),95,12,0,6.283,1.33
2205 SPRITE$(9)=S$(7):PUTSPRITE10,(13
4,175),12,9
2210 FORW=0TOE:GOSUB3101:IFE(2,W)=-10
RE(4,W)=-1THEN2230
2215 X=E(5,W):Y=E(6,W):U=U(2,W)
2220 RESTORE1400:FORW=1TOU:READA$,C:N
EXTM:PSET(X,Y),C
2230 NEXTW
2240 FORW=1TO4:IFS(2,W)=-1ORS(4,W)=-1
THEN2260
2245 X=S(7,W):Y=S(8,W)
2250 ONWGO22251,2252,2253,2254
2251 C=3:GOTO2255
2252 C=8:GOTO2255
2253 C=11:GOTO2255
2254 C=14
2255 PUTSPRITE(X,Y),C,0
2260 NEXTW:PUTSPRITE0,(71,93),12,1
2270 X=71:Y=93:GOSUB1350
2275 GOSUB1360
2280 S1=5:S2=7:S3=177:S4=137
2285 DRAW"BM162,170":COLOR12:PRINT#1,
DN$
2286 DRAW"BM154,182":COLOR12:PRINT#1,
"tof=";T$;" ";F$:
2287 LINE(154,112)-(250,120),13,BF:DR
AW"BM163,113":COLOR1:PRINT#1,"ASTRONO
MIE"
2288 LINE(154,122)-(250,130),13,BF:DR
AW"BM179,123":COLOR1:PRINT#1,"LOCALE"
2289 LINE(60,183)-(86,191),1,BF
2290 DRAW"BM63,183":COLOR12:PRINT#1,V
$+"0":B=5:I=170:Q=ST-45:A$="" :GOSUB19
00:I=13:A$="" :Q=ST-135:GOSUB1900
2291 LINE(22,28)-(20,24),12:LINE(22,1
62)-(20,166),12:LINE(146,135)-(250,14
3),13,BF
2292 DRAW"BM149,136":COLOR1:PRINT#1,L
$
2293 LINE(146,145)-(250,153),13,BF
2294 DRAW"BM149,146":COLOR1:PRINT#1,6
$
2299 GOSUB2300:GOTO3009
2300 GOSUB2400
2310 LINE(120,1)-(255,10),13,BF
2315 LINE(120,13)-(255,21),13,BF
2320 LINE(154,30)-(250,38),13,BF
2325 LINE(154,40)-(250,48),13,BF
2330 LINE(154,55)-(250,63),13,BF
2335 LINE(154,66)-(250,74),13,BF
2340 LINE(154,80)-(250,89),13,BF
2345 LINE(154,91)-(250,100),13,BF
2346 SPRITE$(9)=S$(7):PUTSPRITE10,(13
4,175),11,9
2347 LINE(132,173)-(143,186),12,B
2350 V=10:RETURN
2400 FORZ=ST08:PUTSPRITEZ,(200,209),0
1:NEXTZ:PUTSPRITE11,(200,209),0,1:RE
```

```
TURN
3002 GOSUB2400
3003 LINE(0,167)-(255,191),13,BF
3004 LINE(2,172)-(13,186),1,BF
3005 SPRITE$(9)=S$(7):PUTSPRITE10,(4,
175),11,9
3006 DRAW"BM65,172":COLOR1:PRINT#1,"A
STRONOMIE LOCALE"
3007 DRAW"BM32,182":COLOR1:PRINT#1,L$
;" ";G$:V=10:RETURN
3009 A$=INKEY$
3010 IFA$=CHR$(13)THENONOGOTO3100,320
0
3011 IFA$=CHR$(127)THENONOGOSUB3002,2
300
3015 IFA$=CHR$(11)THEN0=0+1+2*(0+1):S
OUND12,255:SOUND8,255:GOTO1500
3020 IFA$=CHR$(27)THENSREEN0:GOTO900
3021 IFA$=CHR$(24)THENSREEN0:GOTO116
0
3022 IFA$=CHR$(9)THENSREEN0:GOTO950
3030 W=INSTR(" SVMJC",A$):IFW<1THENW=
W-2:GOTO3060
3035 S=STICK(0):IFS=0THEN3009
3040 ONSGOTO3041,3042,3043,3044,3045,
3046,3047,3048
3041 V=Y-V:GOTO3050
3042 Y=Y-V:X=X+V:GOTO3050
3043 X=X+V:GOTO3050
3044 Y=Y+V:X=X+V:GOTO3050
3045 V=Y+V:GOTO3050
3046 Y=Y+V:X=X-V:GOTO3050
3047 X=X-V:GOTO3050
3048 Y=Y-V:X=X-V
3050 IFX<S2THENX=S4
3051 IFX>S4THENX=S2
3052 IFY<S3THENY=S1
3053 IFY>S3THENY=S3
3055 PUTSPRITE(X,Y),12,1:GOTO3035
3060 IFO=2THENIFS(2,W)=-1THEN3035ELSE
3064
3061 IFS(4,W)=-1THEN3035ELSEIFS(1,W)=
-1THEN3035ELSEIFS(0,W)=-1THEN3035
3062 ONOGOTO3063,3064
3063 GOSUB3002:X=S(0,W):Y=S(1,W):GOTO
3005
3064 GOSUB2300:X=S(7,W):Y=S(8,W)
3065 S$="S":X=X-3:Y=Y-3:IFW<0THENX=X
+1:Y=Y+1:PUTSPRITE(X,Y),12,1:PUTSPR
ITE0,(X,Y),12,1:GOTO3070
3068 PUTSPRITE6,(X,Y),11,2
3069 PUTSPRITE7,(X,Y),6,3:PUTSPRITE0,
(200,209),0,1
3070 SPRITE$(9)=S$(5)
3071 B$=CHR$(34):IFW=0THENB$=""
3072 RESTORE1450:FORI=0TOW:READC$:NEX
TI
3075 GOTO3144
3100 X1=X+1:Y1=Y+1:ONOGOTO3104,3105
3101 SP=SP+1+5*(SP/3):SPRITE$(9)=S$(S
P):RETURN
3104 X=0:Y=1:C=4:GOTO3110
3105 X=7:Y=8:C=2
3110 FORW=1TO4:GOSUB3101:IFS(C,W)=-1T
HEN3142
3115 IFS(Y,W)=-1THEN3142
3130 FORU=Y1TOY1+2:GOSUB3101:FORT=X1T
OX1+2
3135 GOSUB3101
3140 IFT=S(X,W)ANDU=S(Y,W)THEN3062
3141 NEXTU:NEXTT
3142 NEXTW:GOTO3700
3144 A=100:Z=S(3,W)/10:H=S(4,W)/A:AR=
S(5,W)/A:D=S(6,W)/A:B=198-LEN(C$)*4:M
A=M(W):SPRITE$(0)=P$(W):G=120:E$=""
3145 ONOGOSUB3500,3600
3150 GOTO3035
3200 D=INT(SQR(((X-71)*1.33)^2+(Y-9
3)^2))
3210 IFD>85THENX=71:Y=93:GOTO3035ELSE
3100
3500 PUTSPRITE8,(20,167),1,8
3509 LINE(16,167)-(95,175),7,BF
3510 DRAW"BM32,168":COLOR1:PRINT#1,C$
3515 LINE(96,167)-(175,175),10,BF
3516 IFW=0THEN3525
3520 DRAW"BM104,168":COLOR1:PRINT#1,U
SING"Mag:###.##";M(W)
3525 LINE(176,167)-(249,175),11,BF
3530 DRAW"BM184,168":COLOR1:PRINT#1,U
SING"Da:###.##";F(W):DRAW"BM237,168":PR
INT#1,B$
3540 LINE(16,176)-(135,183),12,BF
3545 DRAW"BM32,176":COLOR1:PRINT#1,US
ING"Har:###.##";H
3550 LINE(136,176)-(250,183),4,BF
3555 DRAW"BM152,176":COLOR14:PRINT#1,
USING"AR:###.##";AR
3560 LINE(16,184)-(135,191),2,BF
3565 DRAW"BM32,184":COLOR1:PRINT#1,US
ING"ZV:###.##";Z
3570 LINE(136,184)-(249,191),5,BF
```

```
3575 DRAW"BM160,184":COLOR14:PRINT#1,
USING"D:###.##";D
3585 RETURN
3600 G=188-6:IFS$="S"THENPUTSPRITE8,(
B-10,1),1,8
3605 LINE(120,1)-(255,10),7,BF
3610 DRAW"BM",B$,2:COLOR1:PRINT#1,C$
3615 LINE(120,13)-(255,21),7,BF
3616 DRAW"BM",B$,14:COLOR1:PRINT#1,E$
3620 LINE(154,30)-(250,38),12,BF
3621 DRAW"BM160,31":COLOR1:PRINT#1,US
ING"Har:###.##";H
3625 LINE(154,40)-(250,48),2,BF
3626 DRAW"BM168,41":COLOR1:PRINT#1,US
ING"ZV:###.##";Z
3630 LINE(154,55)-(250,63),4,BF
3631 DRAW"BM168,56":COLOR14:PRINT#1,U
SING"AR:###.##";AR
3635 LINE(154,66)-(250,74),5,BF
3636 DRAW"BM176,67":COLOR14:PRINT#1,U
SING"D:###.##";D
3640 LINE(154,80)-(250,89),10,BF:IFW=
0ANDS$="S"THEN3644
3641 DRAW"BM161,81":COLOR1:PRINT#1,US
ING"Mag:###.##";MA
3644 IFS$="S"THENC=11
3645 LINE(154,91)-(250,100),C,BF
3646 B=169:IFS$=""THENB=161
3650 DRAW"BM",B$,92:COLOR1
3655 IFS$="S"THENPRINT#1,USING"Da:###.
##";F(W):DRAW"BM242,92":COLOR1:PRINT
#1,B$:RETURN
3660 PRINT#1,"Typ :";TP$:RETURN
3700 V1=V1+1:S$=""
3701 FORT=Y1TOY1+2
3705 FORU=X1TOX1+2
3710 C=POINT(U,T):IFC=1THENGOSUB3101:
GOTO3715ELSE3720
3715 NEXTU:NEXTT:X=X1-1:Y=Y1-2:SPRITE
$(9)=S$(6):GOTO3035
3720 ONOGOSUB3002,2300
3721 PUTSPRITE5,(U-2,T-3),12,1
3722 PUTSPRITE0,(U-2,T-3),12,1
3725 X1=U:Y1=T
3726 ONOGOTO3730,3735
3730 X=0:Y=1:C=4:S6=246:S7=182:GOTO37
40
3735 X=5:Y=6:C=2:S6=229:S7=91
3740 FORT=0TOE:GOSUB3101
3745 IFE(C,T)=-1THEN3755
3746 IFE(Y,T)=-1THEN3755
3750 IFX=E(X,T)ANDY1=E(Y,T)THEN3760
3755 NEXTT
3760 SPRITE$(9)=S$(5):Z=E(3,T):H=E(4,
T)
3765 A$=STR$(U(0,T)):GOSUB28:READC$
3770 A$=STR$(U(1,T)):GOSUB28:READC$
3775 READAR,D,MA,TP:T=U(2,T)
3780 RESTORE1400:FORU=1TOT:READTP$,C:
NEXTU
3785 A=100:AR=AR/A:D=D/A:H=H/A:MA=MA/
10:Z=Z/10
3790 MID$(C$,1,1)="":C$="" :+C$:S=VAL
(E$):IFS=0THENMID$(C$,1,1)=LEFT$(C$,1
)
3791 MID$(E$,1,1)="":B$=RIGHT$(E$,1)
3792 E$=LEFT$(E$,LEN(E$)-1)
3793 IFMID$(E$,2,1)=""THENH$="" :GOTO
3796
3795 IFO=1THENC=C$+"":+E$
3796 A=VAL(B$)+13:SPRITE$(11)=P$(A):P
UTSPRITE11,(S6,S7),1,11
3798 A=LEN(C$)*4:B=188-A:I=1:GOSUB389
0:G=LEN(C$)*4:ONOGOTO3799,3800
3799 B=136-A:I=167:GOSUB3890
3800 LINE(16,167)-(255,175),7,BF
3810 DRAW"BM",B$,168:COLOR1:PRINT#1,C
$
3820 LINE(16,176)-(94,183),12,BF
3825 DRAW"BM18,176":COLOR1:PRINT#1,US
ING"Har:###.##";H
3830 LINE(95,176)-(175,183),4,BF
3835 DRAW"BM103,176":COLOR14:PRINT#1,
USING"AR:###.##";AR
3840 LINE(176,176)-(255,183),10,BF
3845 DRAW"BM184,176":COLOR1:PRINT#1,U
SING"Mag:###.##";MA
3850 LINE(16,184)-(94,191),2,BF
3855 DRAW"BM26,184":COLOR1:PRINT#1,US
ING"ZV:###.##";Z
3860 LINE(95,184)-(175,191),5,BF
3865 DRAW"BM111,184":COLOR14:PRINT#1,
USING"D:###.##";D
3870 LINE(176,184)-(255,191),C,BF
3875 DRAW"BM184,184":COLOR1:PRINT#1,"
Typ :";TP$:GOTO3885
3880 GOSUB3600
3885 X=X1-2:Y=Y1-3:GOTO3035
3890 IFS<>0THENSprite$(8)=P$(S+4):PUT
SPRITE8,(B,I),1,8
3895 RETURN
```

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur THOMSON

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

- ZX 81 -> 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95
100 105 110 114 118 122
COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85 90
95 99 104 109 114 118 122
ORIC -> 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101
106 111 115 119 123
AMSTRAD -> 111 115 119 123
APPLE -> 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102
107 112 116 120 124
SPECTRUM -> 112 116 120 124
THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89 93
98 103 108 113 117 121
MSX -> 113 117 121

ASSEMBLEUR PRATIQUE THOMSON

Si vous avez eu le courage et la patience de démenter méthodiquement l'imbriclé de notre dernier jeu, vous avez appris pas mal de choses. Toutefois, une question vous brûle les lèvres : comment utiliser et redéfinir ses propres caractères en assembleur. Jusqu'à présent nous avons utilisé des caractères courants, mais vous allez voir que l'emploi de caractères définis, ouvre la voie à d'intéressantes réalisations. Comme d'habitude, nous vous avons concocté un "petit" exemple significatif : l'animation et le déplacement "au pixel" d'un personnage. Fini donc, les déplacements saccadés caractéristiques par caractère, d'ailleurs largement utilisés dans les softs du commerce.

DÉFINISSONS

Les registres du moniteur, abritent un pointeur appelé USERAF en \$602D sur T07-T0770 et \$2070 sur MO5. Ce pointeur est destiné à recevoir l'adresse où figurera le début de la table (ou générateur) du ou des caractères utilisateur. Attention, à la différence du Basic (DEFGRS), la lecture d'une matrice de caractères s'effectuera ici de bas en haut. Les graphismes ainsi réalisés, seront désignés à partir du numéro 128 jusqu'au numéro 255 (soit la possibilité de définir 128 caractères comme sous Basic).

Bien, revenons à notre exemple : un bonhomme court inlassablement de droite à gauche ou inversement à la manière du célèbre "Lode Runner". Arrivé au bord de l'écran et en l'absence d'une intervention de votre part, le personnage fait demi-tour. Vous disposez de quatre touches pour contrôler la situation :

- "+" : accélère la vitesse de déplacement.
"-": ralentit la vitesse de déplacement.
"↑": accélère la vitesse de déplacement.
"↓": ralentit la vitesse de déplacement.

déplacement.
Flèche directionnelle de droite : déplacement vers la droite.
Flèche directionnelle de gauche : déplacement vers la gauche.
Espace : retour sous Basic.

PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT

Comme pour la réalisation d'un dessin animé, il est nécessaire au préalable, de décomposer soigneusement chaque séquence d'animation. Ici, le mouvement du coureur est décomposé en huit images contenues dans 2 caractères accolés. Pour donner l'illusion d'un mouvement continu, on réalise l'affichage successif des huit images différentes au même endroit, puis on décale judicieusement la séquence (sur la droite ou la gauche selon le déplacement) pour effectuer un "raccord" sans heurt.

NOTRE "OEUVRE"

Tout d'abord, la mise à 0 du bit 2 du registre STATUS (en \$6019 ou \$2019) est destinée à interdire l'affichage du cur-



seur. Le principe est désormais connu : le contenu de STATUS est modifié par un AND \$FB (soit 11111011). La variable VITESS (en \$7C7E) est ensuite initialisée à \$0FFF, puis la pile utilisateur est positionnée en début de table soit \$7DC9 (GRA1, pour "premier graphique"). USERAF, dont nous vous parlions à l'instant pas plus tard que tout de suite, est initialisé par le contenu de U, donc GRA1. Après mise en X et Y des premières coordonnées d'affichage, B est chargé de la valeur \$80 qui, si nos souvenirs sont exacts, est égale à 128 : code ASCII de notre premier caractère défini. Cette valeur est ensuite placée dans CHDRAW.

Après incrémentation de X, un JSR DESSI (en \$7D80, étiqueté DROITE) affiche la première représentation de notre bonhomme aux coordonnées voulues. CHDRAW est ensuite incrémentée (donc, prochain caractère = 129) ainsi que X, pour afficher le second caractère "accolé" au premier (JSR CHPL). Ces 2 caractères affichés, font partie de la première série de 8 \* 2 caractères figurant le déplacement de notre personnage vers la droite, (d'où l'étiquetage "DROITE"). On retrouve la coordonnée précédente par décrémentation de X, laquelle est placée dans la variable PLA (pour "place" à l'écran...) en \$7CFC. Après un JSR en RALLEU (\$7DB9) et mise en B de CHDRAW (qui contient le code ASCII du dernier caractère affiché), retour (RTS) à la suite du programme en \$7D27. La comparaison de B avec \$8F

(143) permet de vérifier une éventuelle arrivée en fin de séquence. Si ce n'est pas le cas, on passe au caractère suivant par incrémentation de CHDRAW et JMP DROITE (\$7D24, déjà expliqué).

Si B est égal à 143, nous sommes en fin de séquence (affichage successif des 8 \* 2 caractères). B est chargé du code ASCII 129, qui correspond en fait à un caractère vide (GRA2) et son affichage permet l'effacement de la dernière représentation. On retourne ensuite au début de la séquence par décrémentation de CHDRAW, puis X est incrémentée afin de permettre l'affichage de cette séquence à la suite de la première. Toutefois, la comparaison préalable de A chargé du contenu de PLA + 1 (voir plus haut) avec \$27 (39), permet de vérifier l'arrivée du personnage au bout de l'écran. Auquel cas, un BHS (branchement si supérieur ou égal) en GAUCH1 (\$7D4F) est chargé de lui faire effectuer un demi-tour (même cas de figure en \$7D72 lors d'un déplacement vers la gauche). Sinon, branchement à TOUCHE en \$7D97.

Le reste vous est désormais connu : la sous-routine TOUCHE permet de vérifier, par l'emploi de GETCS en \$806 (ou SWI \$1A), si une touche a été tapée :
- Si "+" (\$2B) : branchement à PLUSV (\$7DA7)
- Si "-" (\$2D) : branchement à MOINV

(\$7DB0)
- Si "Espace" (\$20) : branchement à FIN (\$7DC6), où un PULS D dépile 2 octets de la pile système. Cet astuce fait "oublier" au programme l'adresse où il doit se rebrancher après le RTS. De la sorte, le RTS suivant permet le retour au Basic.
Aucune de ces trois touches enfoncée ? Le RTS renvoie à la suite, soit en \$7D48 où B est comparé au code \$08 de la touche "flèche gauche". Auquel cas, branchement à la sous-routine GAUCH1 (que vous devez être capable de décrypter). Dans le cas contraire (appui sur la touche "flèche droite" ou rien du tout), le JMP DROITE permet au personnage de continuer son chemin vers la droite. Même procédure pour un déplacement vers la gauche, mais avec cette fois la comparaison de B avec le code \$09 de la touche "flèche droite" (en \$7D79).

Voilà, nous vous offrons le "source" et l'adaptation MO5 à inclure à la suite de votre boucle d'implantation. Prochainement, nous vous présenterons un jeu que nous a inspiré l'exemple d'aujourd'hui. Il s'agit bien évidemment d'un "RUNNER" avec éditeur de tableaux et tout et tout... veinards que vous êtes !
Si après ça on ne commence pas à recevoir des jeux "animés", nous nous inscrivons de rage au parti communiste...

Les "camarades" Jean-Michel MASSON, Franck CHEVALLIER et Jean-Claude PAULIN.

```

E066 GETC EGU #E896
E033 CHPL EGU #E933
E041 CHDRAW EGU #E041
602D USERAF EGU #602D
7C7E VITESS EGU #7C7E
6819 STATUS EGU #6819
7CFC PLA EGU #7CFC
7D00
7D00 B6 6819 LDA STATUS
7D03 84 FB AND#
7D05 B7 6819 STA STATUS
7D08 10B6 0FFF LDY #0FFF
7D0C 10BF 7CFC STY VITESS
7D10 CE 7D09 LDU #GRA1
7D13 FF 682D STU USERAF
7D16 8E 0814 LDX #814
7D19 10BE 000E LDY #000E
7D1D C6 80 DROIT1 LDR #80
7D1F 7F 6841 STB CHDRAW
7D22 30 01 LEAX #X
7D24 BD 7D08 DROITE JSR DESSI
7D27 C1 8F CMB #0F
7D29 27 06 BEG PLUSD
7D2B 7C 6841 INC CHDRAW
7D2E 7E 7D24 JMP DROITE
7D31 C6 81 PLUSD LDB #81
7D33 F7 6841 STB CHDRAW
7D36 BD E033 STY CHDRAW
7D39 7A 6841 DEC CHDRAW
7D3C 30 01 LEAX #X
7D3E 8E 7C7D LDB PLA+1
7D41 81 27 #27 LDA GAUCH1
7D43 24 00 BEG GAUCH1
7D45 BD 7D39 JSR TOUCHE
7D48 C1 00 CMB #00
7D4A 27 03 BEG GAUCH1
7D4C 7E 7D24 DROITE JMP DROITE
7D4F C6 80 GAUCH1 LDB #80
7D51 F7 6841 STB CHDRAW
7D54 30 01 LEAX #X
7D56 BD 7D08 GAUCHE JSR DESSI
7D59 C1 9F CMB #9F
7D5B 27 06 BEG PLUSG
7D5D 7C 6841 INC CHDRAW
7D58 7E 7D56 JMP GAUCHE
7D63 C6 90 PLUSG LDB #90
7D65 F7 6841 STB CHDRAW
7D68 30 01 LEAX #X
7D6A BD E033 STY CHPL
7D6D 30 01 LEAX #X
7D6F 8E 7C7D LDB PLA+1
7D72 81 82 CMB #82
7D74 28 00 BEG DROIT1
7D76 BD 7D59 JSR TOUCHE
7D79 C1 09 CMB #09
7D7B 27 05 BEG DROIT1
7D7D 7E 7D56 JMP GAUCHE
7D80 BD E033 DESSI JSR CHPL

```

```

7E31 00 10 98 68 FCB #0,10,98
7E32 00 00 00 00 FCB #0,0,0,0
7E33 00 00 01 00 FCB #0,0,1,0
7E3D 00 00 00 00 FCB #0,0,0,0
7E41 00 00 00 00 FCB #0,0,0,0
7E45 00 00 00 00 FCB #0,0,0,0
7E49 00 00 00 00 FCB #0,0,0,0
7E4D 00 00 00 00 FCB #0,0,0,0
7E51 10 10 14 0A FCB #10,10,14,0A
7E55 30 0E 18 10 FCB #30,0E,18,10
7E59 00 00 00 00 FCB #0,0,0,0
7E5D 00 00 00 00 FCB #0,0,0,0
7E61 10 10 18 10 FCB #10,10,18,10
7E65 34 18 30 30 FCB #34,18,30,30
7E69 00 00 00 00 FCB #0,0,0,0
7E6D 00 00 00 00 FCB #0,0,0,0
7E71 10 20 20 00 FCB #10,20,20,00
7E75 30 30 60 60 FCB #30,30,60,60
7E79 00 00 00 01 FCB #0,0,0,1
7E7D 00 00 00 00 FCB #0,0,0,0
7E81 20 20 00 00 FCB #20,20,00,00
7E85 40 40 00 00 FCB #40,40,00,00
7E89 00 00 02 01 FCB #0,0,2,1
7E91 00 40 40 01 FCB #0,40,40,01
7E95 00 00 00 00 FCB #0,0,0,0
7E99 00 00 04 03 FCB #0,0,4,3
7E9D 03 01 03 03 FCB #0,3,1,3
7EA1 00 40 00 00 FCB #0,40,00,00
7EA5 00 00 00 00 FCB #0,0,00,00
7EA9 00 00 00 00 FCB #0,0,0,0
7EAD 07 03 06 06 FCB #0,7,3,6
7EB1 00 00 00 00 FCB #0,0,0,0
7EB5 00 00 00 00 FCB #0,0,0,0
7EB9 10 10 13 0C FCB #10,10,13,0C
7ED0 00 17 0C 0C FCB #0,17,0C,0C
7EC1 00 00 00 00 FCB #0,0,0,0
7EC5 00 00 00 00 FCB #0,0,0,0
END
00000 Total Errors
100 FOR I=1TO9:READA$:POKEVAL("H"+A$),I
H20:POKEVAL("H"+A$)+1,H36:NEXT
110 FORG=1TO4:READA$:I=VAL("H"+A$):POKEI,H3F:POKEI+1,H12:NEXT
120 I=H4797:POKEI,H3F:POKEI+1,H80:POKEI+2,H12:POKEH7D91,H20:POKEH7D95,H20:POKEH7D91,H20:POKEI+1,H70
130 DATA 7D2B,7D2C,7D34,7D3A,7D52,7D5E,7D66,7D84,7D94,7D36,7D6A,7D88,7D88

```

Langage machine... Sur MSX

ASSEMBLEUR PRATIQUE MSX

Si vous nous avez suivi jusqu'à présent sans trop nous précéder, loin d'être à même de programmer en L.M, vous savez déjà "presque" tout ce qu'il faut savoir. D'accord, le "presque" est gênant, alors optimisons :

AU "COEUR" DU VDP

Notez au passage le sérieux de "au cœur" et la connotation très professionnelle de ce terme, qui a d'ailleurs permis le succès de pas mal de bouquins. Bref, satisfaisons sans plus attendre votre désir intense de connaître les secrets intimes des 16 Ko de votre vidéo-RAM. Nous avons vu, dans notre dernier cours, comment initialiser cette merveilleuse petite bête dans les modes courants d'utilisation (par des CALL équivalents aux SCREEN du Basic). Examinons maintenant ce qui se passe en fait dans le VDP.

Réfléchissons : que faut-il comme informations minimales pour spécifier un affichage sur un écran couleur. Voyons, euh... il nous faut :
- Une information précisant la forme d'affichage désirée.
- Une indication sur la couleur de cet affichage.
- Une définition de l'emplacement de l'affichage.

Nous allons voir que le VDP classe tous ces renseignements dans des tables de travail, dont chacune est affectée à conserver un type de précision sur l'affichage en cours. Mais d'abord, une table qu'est-ce ? Et à quoi sert-elle ?

À "TABLE" 1..

Une table est une suite ordonnée d'octets ( ? ? ). Prenons l'exemple d'une table débutant à l'adresse mémoire B (base de la table), composée d'éléments N. Par exemple : les caractères sont des éléments composés chacun d'une série de 8 octets (voir plus loin). L'adresse mémoire A, du premier octet significatif de chaque élément, est égale à B plus N, auquel est multiplié le nombre n d'octets qui composent cet élément; soit :

A(N) = B + (N \* n), avec A(N) adresse de l'élément N.

Donc, N(A) = INT((A-B)/n), avec N(A) numéro de l'élément comprenant l'octet d'adresse A.

En fait, il s'agit d'une structure de rangement d'informations, analogue à celle que l'instruction DIM() utilise sous Basic pour la création de tableaux à une dimension. Sachez que pour programmer efficacement, il est indispensable et même primordial de bien saisir le concept de "table". Ainsi, pour vous éviter de nager très bientôt, nous vous conseillons de vous exercer au maniement des tables sous Basic. D'ailleurs, voici de quoi justifier notre propos.

L'exemple suivant permet au moyen de POKE, de ranger en mémoire pendant sa saisie (laquelle s'interrompt par ESC), un texte tapé au clavier. Il vous suffit ensuite à la demande du programme (INPUT), de rentrer une lettre de votre choix pour qu'une analyse, au moyen de PEEK, de la table ainsi créée affiche la première et la dernière occurrence (dans l'ordre des entrées) de la lettre choisie (dans la mesure bien sûr, où cette lettre a été tapée). L'appui sur une touche quelconque relance la "partie".

JOUONS UN PEU

```

10 CLS
20 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 20
30 PRINT A$;:POKEA$+1,ASC(A$)
40 I=1:IF ASC(A$)<32 THEN 20
50 CLS:INPUT "Un caractère",A$
60 PRINT:FOR J=0TO1
70 IF PEEK(A$9000+J)<ASC(A$) THEN NEXT
80 PRINT "Vous avez tapé ",A$
90 PRINT CHR$(J):CHR$(I):NEXT J
100 FOR J=1TO8:STEP 1
110 IF PEEK(A$9000+J)<ASC(A$) THEN NEXT
120 PRINT "Vous avez tapé ",A$
130 PRINT J-2,"caractères(s) avant la fin":PRINT
140 FOR J=0TO1
150 PRINT CHR$(PEEK(A$9000+J)):NEXT J
160 PRINT "Vous n'avez pas tapé ",A$
170 X$=INPUT$(1):RUEZ

```

Précision : une table créée directement en mémoire, en rangeant ses éléments par POKE, présente quelques avantages par rapport à une table d'organisation basée sur l'instruction DIM : le gain de place est appréciable et la rapidité d'accès à un élément est accrue. De toute façon, vous ne disposerez pas de DIM en assembleur, alors que vous aurez fréquemment besoin de tables; donc...

Revenons aux tables du VDP en rapport avec nos formes, couleurs et autres emplacements.

- La forme :

Rabâchage : notre MSX est équipé d'un Z80, microprocesseur 8 bits. Donc, les informations envoyées au VDP concernant les formes à afficher, sont forcément des combinaisons de 8 bits. Une forme à afficher sera déterminée par une combinaison de 8 bits (octet). Cet octet, précédera le "numéro" d'une configuration de points à afficher. En effet, toutes les formes affichables sont stockées dans une table du VDP appelée TGC (Table Génératrice des Configurations) et chaque élément de cette table est composé d'un groupe de huit octets. Exemple : les huit octets de la configuration 65 sont :

—Bits 76543210

- 1er octet 00100000
2ème octet 01010000
3ème octet 10001000
4ème octet 10001000
5ème octet 11111000
6ème octet 10001000
7ème octet 10001000
8ème octet 00000000

D'ailleurs, le petit programme Basic suivant vous le prouvera :

```

10 FOR I=0H000+08ASC("A")TO0H000+08ASC("Z")+7
20 A$=CHR$(PEEK(I))
30 IF LEN(A$)<8 THEN A$=A$+0000
40 PRINT A$;NEXT
50 REM En mode Texte, la base de la TGC est l'adresse 0H000 du VDP.

```

- L'emplacement :

C'est l'affaire de la TNC (Table des Noms des Configurations). Cette table regroupe les emplacements dans lesquels on peut ranger les "numéros" de configurations. Ainsi, pour situer une configuration à un emplacement de l'écran, il suffit de placer le numéro de la configuration désirée, dans l'emplacement de la TNC correspondant.

LE PROVERBE
TROUVEZ UN PROVERBE CONNU, SACHANT QUE □ = I ET ● = L ○ = T ■ = E
SOLUTION LA SEMAINE PROCHAINE

Récapitulation : nous avons vu dans le N° 121 qu'en mode "texte", VPOKE 0,65 provoque l'affichage d'un "A" en haut à gauche de l'écran.

Solution du jeu : eh bien, c'est parce qu'en SCREEN 0 (ou mode texte), la TNC est située à partir de l'adresse 0 du VDP. VPOKE 0,65 place le numéro 65, de la configuration représentative d'un "A", à l'adresse 0 du VDP (soit dans ce cas, le premier emplacement de la TNC).

Avis à la population : notez qu'en mode texte, le processeur vidéo n'affiche pas les bits 0 et 1 des octets des configurations. De plus, l'ordre d'affichage dans ce mode est de type "Bit map", c'est à dire que les représentations se suivent à l'écran comme dans la TNC.

Explication et démonstration : dans la TNC, l'élément N d'adresse A + 1, est situé à l'écran à droite de l'élément N d'adresse A. De même, puisqu'une ligne d'écran permet l'affichage de 40 représentations, l'élément N d'adresse A + 40 sera placé en dessous de l'élément N d'adresse A; exemples :

- VPOKE 0,65 place donc un "A" en haut à gauche de l'écran.
- VPOKE 1,66 placera un "B" à droite du "A".
- VPOKE 40,66 placera un "B" en dessous du "A"

Jouons encore :

```

10 FORJ=1TO32
20 FORI=0TO919
30 VPOKEI,J
40 NEXTI,J

```

Vous commencez à saisir l'interactivité entre la TGC et la TNC ?... Oui ? Bon !

Précisons avant de passer à la suite, que le VDP met encore deux tables à votre disposition pour la gestion des sprites :
- La TGS (Table Génératrice des Sprites), où sont stockées les diverses configurations de sprites.
- La TAS (Table des Attributs des Sprites), qui contient les autres informations concernant ces derniers.

- La couleur :

Hormis en mode texte (SCREEN 0) et multicolore (SCREEN 3, c'est... spécial), on dispose encore une fois d'une table pour définir les couleurs d'affichage : la TC (Table des Couleurs). En mode texte, ce sont les registres de contrôle qui gèrent la couleur. Ah ! Les registres de contrôle, quoi ! l'est-ce ?

Bientôt, vous saurez tout : comme tout microprocesseur qui se respecte, le VDP utilise 9 registres de 8 bits pour définir les emplacements de ses tables et autres renseignements personnels. La dissection s'effectuera prochainement sous vos yeux...

Rejoignons encore : en SCREEN 1 et SCREEN 2, la table des couleurs débute en 8192. A titre indicatif, cette adresse est contenue dans deux variables système de la zone de communication :
- Mode 1, en &HF3BF : PRINTPEEK(&HF3BF)+PEEK(&HF3C0)\*256
- Mode 2, en &HF3C9 : PRINTPEEK(&HF3C9)+PEEK(&HF3CA)\*256
Les couleurs d'affichage de 8 configurations sont déterminées par quartets de bits, soit :
- Bits 0 à 3, couleur de fond (les 0 des configurations).
- Bits 4 à 7, couleur de l'encre (les 1 des configurations).

Ces bits prennent les valeurs de 0000 à 1111, soit 0 à 15 en décimal qui correspondent, c'est évident, aux couleurs 0 à 15.

Le programme suivant vous permet d'admirer l'effet produit par le "vpokage" d'une valeur binaire (sur 8 bits) en TC, sur une série de 8 configurations. L'appui sur une touche, attend l'entrée d'une nouvelle valeur à "vpoker" à l'adresse suivante de la TC.

```

10 SCREEN1:B=8192
20 INPUT"COULEUR",C:C=VAL("00-15")
30 IF LEN(C)<8 THEN CLS:GOTO20
40 PRINT:PRINT"SOIT VPOKE",B,"",C:P:PRINT
50 VPOKEB,C:FORI=65TO96
60 PRINTCHR$(I):CHR$(I):NEXT I
70 FORI=32TO54
80 PRINTCHR$(I):NEXT I
90 X$=INPUT$(1):CLS
100 B=B+(C<>0224):GOTO20

```

- Dites les gars, vous ne nous avez pas beaucoup parlé de langage machine aujourd'hui !...
- Et alors ? C'est reculer pour mieux sauter, faites-vous confiance...

Bon, pour terminer un petit exemple en LM, histoire de justifier le titre de notre "cours d'assembleur" :

```

5 DEFUSR=0H9000
10 FORI=0TO17:READA$:POKEI,H9000+I:V:AL("H"+A$):NEXT
20 DATA 2A,C9,F2,1,0,1B,ED,5F,01,CD,4D,0,23,0,79,00,20,FA,C9
30 SCREEN2:PRINTUSR(0)
40 X$=INPUT$(1):GOTO30

```

Les escrocs Nicolas BOURDIN et Jean-Claude PAULIN.

**MITTERRAND (-moi la clé)**  
Le soir des élections, le service public rediffuse une superproduction foireuse avec Marchais (à l'ombre), Jospin (est chocolat), Léotard (truffe), Giscard (heure américain), Chirac (Time), Le Pen (à jour d'une chatte anglaise).

**BOMBYX**

## EN DIRECT DES ETOILES

### LA NUIT DE LA COMÈTE

Allo la terre, ici, Giotto, la sonde européenne qui se trébale dans la chevelure de la comète de Halley. Je compte aller lui chercher des poux dans la tête. Rendez-vous à 01h00 si tout se passe bien.

Pour une star qui ne fait qu'une apparition tous les 76 ans, le petit écran vous propose une grande séance de médiaphysique, un show de cinq heures en direct simultané, multiplex et tout, et tout, de Paris avec tout le gratin à La Villette (plateau illustré par Ph. Druillet), de Darmstadt (centre de réception des images), de l'IKI (centre spatial soviétique qui reçoit les photos de VEGA 1 ET 2, les sondes russes). Les photos numérisées, traitées par ordinateur vous seront fournies toute chaude en noir et blanc, un peu plus tard en couleurs. À 20h00, le spectacle commence, Giotto arrivant à 1 million de kilomètres de la sonde. À 20h35, le film, à minuit, la sonde pénètre dans la coma. Une heure plus tard, elle se trouvera à 500 km du noyau de la comète, si tout se passe bien. Rien n'est moins sûr, la comète possédant des moyens de rétorsion. Elle risque de se défendre contre la pénétration à coup de jets de plasma chaud. Un suspense ÉNORME.



nismes électroniques contruits par lui-même pour résoudre le problème du ménage et de la conversation. Tous les autres ont été victimes d'une entité invisible, laquelle s'attaque au reste de l'équipage pendant que je suis en train de vous parler.

Dare, dare, le pauvre Adams organise un camp retranché autour du vaisseau avec pour seul mot d'ordre : halte à Ire, cette manifestation de colère de la planète hostile.

De la S-f comme on n'en fait plus, de la B-D en scope et technicolor, avec un robot gouailleux et pro-alcoolique, des effets spéciaux qui tiennent encore le coup et une baignade nue (en 55, fallait le faire). Evidemment le bijou rétro de la semaine.

**Diffusion de l'ensemble le jeudi 13 à partir de 20h00 sur FR3.**  
**Le super robot gracieusement offert par Cine Plus : 2 rue de l'Étoile 75015**

### STAR TREK

**Film de R. Wise (1979) avec William Shatner, Leonard Nimoy, De Forest Kelley, Persis Khambatta.**

### PLANÈTE INTERDITE

**Film de Fred McLeod Wilcox (1955) avec Walter Pidgeon, Anne Francis, Leslie Nielsen et Robby le Robot.**

En l'an 2200, une fusée d'exploration galactique quitte la terre pour la planète Altaïr 4 à la recherche d'une précédente expédition dont on reste sans nouvelles depuis vingt ans. Sur Altaïr, le vaisseau terrien dirigé par le commandant Adams, atterri sans dommage. Adams et son second partent explorer les environs et découvrent une demeure somptueuse. Accueillis et guidés par Robby, un robot qui parle le terrien, les militaires sont amenés devant Altaïra, une charmante inconnue au physique superbement terrestre en train de nager dans sa piscine.

Un grand barbu se pointe et leur explique. Il s'appelle Morbius, Dr Morbius, unique survivant de l'autre expédition, Altaïra est sa fille, Robby un assemblage de méca-

## VIVEMENT DIMANCHE

Bosser en usine, sur une chaîne, c'est l'enfer. Heureusement, le dimanche, on se repose, on va respirer à la campagne, rendre visite à la famille. La vraie vie quoi !

### UN DIMANCHE A LA CAMPAGNE

**Film de B. Tavernier avec Louis Ducreux, Sabine Azéma et Michel Aumont. Musique : Gabriel Fauré.**

Été 1912, un vieil homme (Louis Ducreux), peintre de son état, attend dans une grande maison vide la visite de sa famille. Il y vit seul depuis des années en compagnie d'une servante affectueuse et ronchonne. Peintre académique, il connut son heure de gloire officielle; sa vie ressemble à sa peinture, sensible, délicate mais sans éclat. Son fils (Michel Aumont) est un employé modeste, sans talent et sans ambition, qui a déçu son père. Le vieillard préfère sa fille (Sabine Azéma), modiste, pleine de vie et de créativité, même s'il ne la comprend pas tout à fait.

Ce film magique nous entraîne dans un monde oublié, celui de la douceur de vivre, du temps qui s'écoule lentement au milieu des fleurs et des oiseaux, d'une musique intérieure qui conduit à la sérénité. Cette nostalgie parfois acide se teinte d'amertume comme les couleurs de l'automne, mais la lucidité de ce vieillard réjouit la jeu-



nesse. Louis Ducreux joue les papys à merveille et Sabine Azéma représente la grande sœur idéale. Le bonheur est difficile à palper, encore plus à filmer. Tavernier a réussi cette gageure par petites touches impressionnistes. A chialer de bonheur.

**Diffusion le mardi 11 à 20h35 sur A2. Antenne 2**

### À NOUS LA LIBERTÉ

**Film de R. Clair (1931) avec H. Marchand, R. Cordy et R. France.**

Deux potes, Marchand et Cordy, s'évadent de taule. Rattrapés par les cognes, Marchand se sacrifie et se retrouve seul au trou. Libre, Cordy fait son chemin et se retrouve à la tête d'une usine de disques.

A sa deuxième sortie de prison, Marchand cherche du travail, et atterrit dans la boîte de Cordy qui l'engage comme ouvrier, un boulot dans ses cordes.

Victime des maîtres chanteurs du groupe *Mafia et ses Thomson girls* qui connaissent son passé carcéral, Cordy - qui connaît la musique - s'enfuit avec une mallette bourrée de galette. Mais au cours de la poursuite la mallette tombe et les billets s'envolent.

Curieux film où alternent des chansons d'opérette et une dénonciation du capitalisme. La critique du machinisme à outrance reste aiguë et le parallèle prison/usine, du travail remarquable. Réalisé 4 ans seulement avant "Les temps modernes" de Chaplin, on notera quand même qu'il y en a un des deux qui n'a pas vieilli...

**Diffusion le 14 à 23h00 sur A2.**

## FAUX-SEMBLANTS RÉUSSIS

### LA FIÈVRE AU CORPS

**Film de L. Kasdan (1982) avec William Hurt, Kathleen Turner, Mickey Rourke, R. Crenna et K. Zimmer.**

Matty (Turner, la star qui monte) qui ne lésine pas sur l'œil de biche et la lèvres humide, séduit d'emblée Ned (Hurt). Au cours de leur seconde rencontre, Ned éprouve un léger titillement dans le bas-ventre. La rencontre de leurs épidermes pelviques aboutit à l'anéantissement respectif de leurs connexions neuronales (pour des éclaircissements, consulter *Tout*



ce que vous avez toujours voulu savoir sur le sexe sans jamais oser le demander par le Dr Woody Allen).

Une grande passion naît. Exigeante. Le couple met en branle un plan diabolique pour éliminer Edmund, le mari de Matty. L'exécution du gène déclenche une avalanche d'emmerdements dont Ned aura bien du mal à se dépêtrer. Recette classique du thriller. Mais la réalisation sans temps mort et le casting d'enfer le transforment en futur classique.

**Diffusion le 16 à 20h35 sur C +.**

Faire du cinoche est un art difficile qui exige une multitude de concours et de talents. Raconter une histoire où les héros se fabriquent leur petit cinoche complique la chose mais réaliser un long-métrage sur le tournage d'un film confine au dédoublement de personnalité. Chapeau !

### LA NUIT AMÉRICAINE

**Film de F. Truffaut (1973) avec lui-même, J.P. Léaud, J. Bisset, J.P. Aumont, A. Stewart et N. Baye.**

À Nice, Victorine possède un studio qui donna le jour à de nombreux enfants prestigieux dont ceux du paradis. "La nuit américaine" nous propose d'assister à la naissance d'un nouvel enfant : "Je vous présente Pamela".

Autant l'avouer tout de suite, l'accouchement sera douloureux, les forces du mal (les forces-heps) ayant mis toute leur énergie pour aboutir à la fausse couche. De la dépression du comédien principal (Léaud) qui pour se faire consoler réclame une motte de beurre, *sic*, aux costumes bloqués dans un train, jusqu'à la mort réelle d'un des acteurs (JP. Aumont), les obstacles s'accumulent. Heureusement, Truffaut (qui joue son propre rôle), le médecin-chef, opère avec doigté.

Un des plus beaux hommages au cinéma jamais réalisé, Truffaut ayant truffé son film de références discrètes sans jamais tomber dans l'autocomplaisance médiocre. On assiste à l'élaboration d'un film en passant par les angoisses et les joies des uns, les dépresses et les caprices des autres, mais tout cela avec une pudeur rare. L'accouchement toujours difficile, aboutit parfois à un César(ienne).

**Diffusion le 10 mars à 20h35 sur TF1.**

## LA MER D'ALORS

L'homme vit de la mer, tantôt dans un rapport harmonieux, écologique, non-violent, tantôt il l'exploite, la détruit et cette dernière se venge.

### LES DENTS DE LA MER

**Film de Steven Spielberg (1975) avec Roy Scheider, R. Shaw et R. Dreyfus.**

À Amityville, jolie station balnéaire de la côte de Floride, un abruti de touriste vient porter le pet dans le commissariat : sa copine a disparu au cours d'un bain de

minuit, le chic de l'été. Les recherches mènent à un corps déchiqueté, le choc de l'été. La lecture du rapport d'autopsie (au top : Scie) cisaille Martin Brody, le chef de la police : tuée par un requin gigantesque. Aussitôt, Martin interdit les baignades à la grande fureur des autorités municipales, des requins qui le traitent de marteau. Le médecin légiste revenant sur ses conclusions, Brody revient sur sa décision, les touristes sur les plages et l'argent dans les poches des commerçants.

Lorsqu'une petite fille disparaît à son tour, la panique déferle sur la ville. Une forte récompense est promise pour la dépouille

du squal. Quint, un vieux pêcheur qui a les crocs et un dentier à retaper, relève le défi et reprend du service avec Ray Mora. Petit Spielberg devenu grand prend plaisir à nous faire peur. Cette mécanique infailible du suspense broie nos neurones comme la raie Manta les barques de pêcheurs le soir au large de la Floride. Superbe et terrifiant, aurait mérité la Palme et le tuba à Cannes.

**Diffusion le mardi 11 mars à 20h35 sur FR3.**  
**Photo FR3.**

### UN BRUIT QUI COURT

**Film de J.P. Sentier et D. Laloux (1983) avec eux-mêmes et la chèvre Florence dans le rôle d'Athalie.**

Au Ministère du Travail en pleine mutation, on déménage les meubles. Derrière une armoire, on découvre les fiches signalétiques de deux employés du ministère, section fromage. Abandonnés sur une île déserte, Georges (Laloux) et Pierre (Sentier) attendent depuis vingt ans des vaches pour se consacrer à la fabrication de camemberts.

Le ministère leur confie une nouvelle mission : la fabrication et l'emboîtement de picodons. A cet effet, on leur parachute de l'Elysée Athalie, une vieille barbe de chèvre, avec le matériel inadéquat. Nos deux rosbins utilisent les appareils au gré de leur imagination fertile. Vingt ans de travaux pratiques n'ont pu faire des deux hurons des fermiers honorables; Titi et Tata, les contrôleurs, le découvriront ! Bier-assez vite.

**Diffusion le 12 à 20h35 sur FR3.**



# CYBORG

de RADARSOFT

## pour Commodore 64

La vie d'un robot égoutier n'a rien de ragoûtant. Pourtant, notre job ne manque pas d'émotions diverses et d'instantanés palpitants. Il faut dire que les humains souffrent de claustrophobie et que leurs sens délicats s'accrochent mal de l'odeur pestilentielle qui flotte dans les conduits d'évacuation des grandes villes. Mais ils nous ont créé, nous les nettoyeurs de bas étage, les cyborgs aux pieds d'acier et aux

nerfs du même métal. La seule chose que je regrette, c'est que nos concepteurs ne nous aient pas dotés des connaissances suffisantes pour nous reprogrammer tout seuls comme des grands. Mais passons sur ces vétilles et laissez-moi vous conter quelques-uns des derniers épisodes de la lutte interminable que nous menons contre la vermine proliférante des sous-sols. Chaque jour, nous nous attaquons

aux vastes complexes souterrains d'une des grandes cités du monde, de Londres à New York, de Tokyo à Paris. Dernièrement, j'étais en mission dans les égouts d'Amsterdam. Le moins que l'on puisse dire c'est qu'ils ne sont pas particulièrement propres, ces braves gens. Leurs canalisations étaient bouchées à 30%. Je ne vous raconte pas la galère pour aller dissoudre les tonnes de lichens et de mousses qui se sont développés là. Heureusement, mon constructeur m'a doté d'un laser extraordinairement performant. Le pire, c'est que détruire les formations végétales ne résoud pas le problème de l'encrassement.

Il faut, parallèlement à cette action, éradiquer toute vie animale de ces sombres tunnels. Dans ces lieux éloignés des yeux humains, les alligators, les chauves-souris et les rats croissent et se multiplient allègrement, jusqu'à atteindre des popula-

tions de plusieurs centaines d'individus. C'est pour ces actions meurtrières que j'aurais le plus besoin d'une programmation sophistiquée, car mon opérateur, aussi doué soit-il, manque régulièrement sa cible, me laissant perdre de l'énergie dès qu'un de ces bestiaux me touche. Ce genre de situation a tendance à me faire chauffer les circuits, mais je résiste ! Tiens, pas plus tard que ce matin, trois chauves-souris m'ont bondi dessus. Heureusement que mon programmeur avait prévu une attaque simultanée des deux côtés car j'aurais eu du mal à m'en sortir sans dommage.

En provenance directe de la Hollande, ce jeu vous ouvre au moins trois perspectives passionnantes : la vie d'éboueur, l'écologie souterraine et la programmation des robots. Pour épauler ces trois axes, l'auteur a développé un graphisme extraordinaire, qui ne souffre pas d'une lenteur excessive comme beaucoup de



jeux ou tout bouge à l'écran. Les bruitages sont très évocateurs pour une activité de ce genre, ce qui ne gâche en rien le plaisir que l'on a à pratiquer ces nettoyages.

AMSTRAD V. DAPREMONT  
AMSTRAD S. KLISZOWSKI  
APPLE M. GENEVE  
CANON X07 P. DOR  
CBM 64 G. HETYEI  
EXL 100 JF. SORBINO  
FX 702 P R. LAUGER  
MSX S. CAYLA  
ORIC O. PATOUILLARD  
SPECTRUM M. GOMEZ  
TI 99/4A (be) P.E. GOUGELET  
T07-T07/70-M05 JY. LE FRIEC  
VIC 20 B. DEGUET  
ZX 81 O. ROZE

Sortilège page 13  
Touch and go page 27  
Tarot page 22  
Aventurier page 28  
Hell de l'enfer page 2  
EXL Car page 24  
Wars Star page 22  
Diablotin page 23  
Jet attack page 4  
Ognon page 7  
Grande traversée page 25  
Docteur Spounz page 5  
SOS Hélico page 6  
ZX Kong page 26



**la Règle à Calcul**

# LA PUISSANCE... THOMSON

### LOGICIELS : NOTRE SELECTION

PACK FIL : 3 JEUX : PLANETE INCONNUE, jeu d'aventure, graphisme animé ;  
N° 10 : Football avec Platini ;  
MICRO SCRABLE : Toute la famille peut jouer ..... 345 F ☐  
KARATE, pour vous entraîner dans votre fauteuil ..... 190 F ☐  
AIRBUS, un simulateur de vol de très haut niveau ..... 390 F ☐  
DIEUX DU STADE, des jeux olympiques très performants ..... 170 F ☐  
FOOTBALL VIFI, un football classique avec un très bon graphisme ..... 175 F ☐  
SUPER TENNIS, jeu parlant, pour jouer seul ou à deux ..... 195 F ☐

BLITZ, jeu d'échec pour débutants et joueurs confirmés ..... 490 F. ☐  
COLOR CALC, un vrai tableur professionnel ..... 990 F ☐  
COLOR PAINT, dessiner avec facilité sur votre écran, possibilité d'enregistrer les dessins ..... 990 F ☐  
Unité centrale T07/70 ..... 3.450 F ☐  
Extension mémoire 16 K pour T07 ..... 490 F ☐  
Extension mémoire 64 K pour T07/70 ..... 1.200 F ☐  
Magnétophone T07/70 ..... 650 F ☐  
Contrôleur et lecteur de disquette (D.F./D.D.) ..... 3.270 F ☐  
Contrôleur de communication pour imprimante ..... 650 F ☐  
Câble pour imprimante à impact ..... 250 F ☐  
Contrôleur pour manette de jeux ..... 160 F ☐  
Manette de jeux ..... 120 F ☐  
Imprimante thermique 40 col ..... 1.100 F ☐  
Assembleur langage ..... 890 F ☐  
Mallette professionnelle FIL 3 utilitaires ..... 1.490 F ☐

**BON DE COMMANDE PROMO MARS 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

**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 paragraphe

L'ensemble 8.950 F ☐ TTC

PROMOTION 8.450 F

AVEC MONITEUR 9.690 F

MATERIEL T09

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