



PLEIN LES MIRETTES

Deux salons en même temps, au même endroit, ça méritait un petit détour. Le détour on l'a fait, mais le mérite n'était pas au rendez-vous !

DES FOUS PARTOUT

Pourquoi avons-nous été faire un tour à Parigraph ? Je l'ignore. Ce que je sais c'est que nous y sommes allés et que nous nous en sommes pris plein la gueule. Remarquez, c'était prévisible : voilà un salon professionnel au possible qui est organisé par des gens qui ont tout fait pour éviter le petit public familial ou les étudiants passionnés. Jugez plutôt : dates choisies en dehors des week-ends et prix d'entrée rédhitoire de 100 balles, de quoi faire rester chez eux les fameux doux dingues et autres jeunes loups de la micro. Donc, excepté votre serviteur, les gens qui se baladaient dans les allées portaient pour la plupart une cravate d'un goût remarquablement mauvais ou un nœud papillon tout aussi lamentable. S'il y avait encore besoin de prouver que l'informatique professionnelle n'était plus du tout baba et soixante-huitarde, il suffisait d'aller jeter un œil sur les exposants et les visiteurs de l'expo. Diantre, les temps changent !

PARIGRAPH : UN MAC

Bien sûr, l'expo étant réservée aux pros, il n'y avait presque pas de micros. Remarquez, c'est assez normal : dans un salon sur l'image de synthèse, j'ai du mal à imaginer une bécane ayant la résolution du TO7 ou du Spectrum. Ok, je sais, on a tout de même des trucs un peu mieux, du style Amiga ou Atari 1040 ST. Mais ils ne doivent pas être assez bons pour avoir leur place, même petite, dans un salon professionnel. Je suis relativement étonné tout de même. Ben oui, l'Amiga de Commodore n'est-il pas destiné au marché de l'image avec ses soi-disant capacités d'animation ? De deux choses l'une : soit Commodore a doré et déjà perdu le marché des graphistes soit ils ont tout bêtement négligé ce qu'il représente et n'ont pas jugé bon d'être présents à Pari-

graph. Ou encore, il n'y avait peut-être pas de softs démontrant les qualités graphiques de la bécane. Attendez, je rectifie : il n'y avait peut-être pas de soft du tout ! Ah, que c'est gênant

temps. Quelles sont ses caractéristiques ? 768 sur 576 points en 256 couleurs à l'écran au choix dans 16 millions d'autres. Ah, ça dégage ! Le produit nécessite un Mac avec 1 Mo de

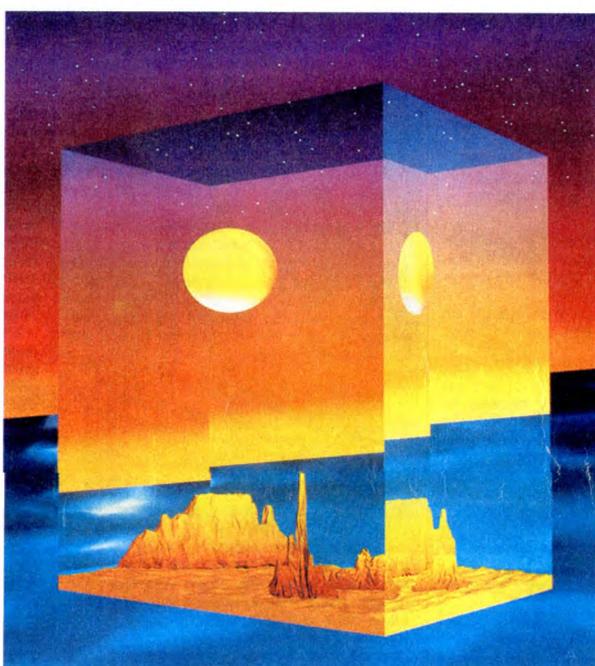
derscan, Mac Vision ou autre) grâce au Switcher (un programme d'enfer qui permet de mettre plusieurs programmes en mémoire et de passer de l'un à l'autre en un clin d'œil) et les mettre en couleur sans aucun problème. La mise en couleur est d'une précision dantesque. Allez, je ne vous fait pas mourir plus longtemps. On passe à autre chose.

PARIGRAPH : DEUX MAC

Le deuxième Mac qui cassait la baraque à ce salon était sur le stand de Captain Computer. Vous devez avoir une photo quelque part dans cet article représentant un Vénus plus ou moins de Milo avec la main de quelqu'un équipée d'un stylo tout ce qu'il y a de plus étrange, mais pas dans la culotte de la Vénus. En fait, il y a un gros appareil en dessous qui génère un champ magnétique et qui permet d'envoyer au Mac suffisamment d'informations pour reconstituer la statue. Pour obtenir cette reconstitution, vous devez pointer chacune des facettes de la statue et faire un certain nombre d'opérations à l'aide d'un petit clavier numérique. Une statuette comme cette Vénus qui possède 600 polygones prendrait deux heures de travail à qui voudrait se lancer dans sa représentation. Une fois quelques données entrées, vous pouvez changer l'angle de vue. La même représentation mettra deux secondes à s'afficher après un changement d'angle. Bien sûr, une telle interface n'est pas juste vendue pour le plaisir de faire des beaux dessins mais permet grâce au port RS232 de communiquer les données à une grosse bécane de traitement graphique du genre FGS 4000. Finalement, les dessins obtenus en fil de fer sur le Mac donneront naissance à d'autres du style de ceux qui sont représentés dans cet article.

L'interface, le soft et tout ce qu'il faut pour faire tout tourner coûte

Suite page 26



d'être obligé de dire ça ! Allez, je passe sur Commodore, ce n'est pas la première fois qu'ils nous font le coup. Il n'y avait presque pas de micros, je dis "presque" parce qu'IBM était présent dans quelques coins de stands et Apple avait droit à son trône sur le bunker de Polygone Informatique grâce au Mac. Une fois de plus, le Mac nous en a mis plein la gueule. Tenez-vous bien, l'interface qu'exhibait Polygone n'était rien d'autre que l'interface couleur que les britiches ont développé il y a quelques

Ram, un disque dur (l'Hyperdrive par exemple), un moniteur couleur de course et un logiciel qui tient la route et qui est vendu avec. Je vous laisse faire le calcul : 30.000 balles pour le Mac, 20.000 pour la mémoire de masse (disque dur où drives supplémentaires), 10.000 pour le moniteur, ajoutez 80.000 balles de soft et d'extension, vous en avez pour 140.000 balles minimum, ça fouette ! Oui, mais alors, quel matos ! Putain cong ! Vous pouvez passer tous les dessins issus de n'importe quel soft (Mac Paint, Draw, Thun-

CLUB HEBDOGICIEL



SUPER-SÉNATEUR MINISTRE ?

En ce moment, les choses vont plutôt vite en politique. Avant que Chirac ne soit nommé Premier Ministre (et figurez-vous que je prends un risque en écrivant ça, parce que je l'écris mardi soir, rien ne dit qu'il le soit encore - ou toujours - vendredi), nous avons appelé le seul interlocuteur intéressant dans le vaste milieu de la politique : Jean-Marie Rausch, notre sénateur-maire à nous perso pour nous tout seuls.



Pourquoi cet appel ? Quelques jours avant la constitution d'un gouvernement, des bruits circulent sur l'identité possible des "nominés". Et justement, il y a un poste, un seul, qui ne peut revenir qu'à Jean-Marie Rausch, et c'est aussi probablement le seul

qu'il accepterait. D'où la question que nous lui avons posée lundi dernier, avant donc la nomination de Chirac : accepteriez-vous le poste de ministre de la communication si on vous le proposait ?

Réponse : oui. Pas exactement, en fait. Parce qu'un futur ministre, ça doit peser ses paroles. Il a admis que dans un contexte favorable, avec un gouvernement adéquat, il pourrait peut-être envisager que... Là, je franchis le pas : il y a un seul type en France dont les deux hobbies sont la politique et la communication, c'est lui. Donc, c'est dit, il est ministre, hop. Si c'est pas lui, celui qui est nommé à sa place est un crevard, et faut changer ça tout de suite.

Deuxième question : Dans le cas où ce poste vous échoirait, qu'advierait-il du Plan Informatique pour Tous ?

Deuxième réponse : Il serait recentré. Ceux qui ont réellement besoin de micros, ce ne sont pas les enfants du premier cycle, ce sont les étudiants, les universités. C'est eux qu'il faut équiper en tout premier lieu, car ce sont ceux qui sont le plus à même d'utiliser les machines à fond. Ce plan ne doit pas être démagogue, il doit être efficace.

Alors ? Pour une fois qu'on peut avoir un ministre qui sait de quoi il parle, hein... Espérons !

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 14

CINOCHÉ-TELOCHE pages 16, 35

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 14

MUSIQUE à écouter page 2

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 22

FORMATION À L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 33

C'est nouveau, ça vient de sortir :
L'actualité de la micro-informatique pages 11.12.13.

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 •

MUSIQUE

éxito
VIVEMENT LE PRINTEMPS!
Merde....
BEN

MICRO... SILLONS JULUKA

Musa Ukungilandela (Celluloïd)

Juluka est un groupe d'Afrique du Sud dans lequel de côté noirs et blancs. C'est-à-dire, selon les tenants de l'apartheid, une horrible mésalliance, un cas de figure impossible et hautement condamnable; Seulement, on aurait tort de réduire l'identité de ce groupe à ce simple fait. Juluka joue, en effet, une musique fabuleusement belle. Cette façon d'harmoniser les voix en chœurs, ce balancement irrésistible qui vous rend tout léger, ces guitares obsédantes, cet accordéon fluet qui



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

vient rythmer la danse de temps à autre, tout cela est une des plus parfaites démonstrations de l'identité spécifique de la musique sud-africaine des ghettos. Je vous parlais avec enthousiasme des Malopoets, avec Juluka, on découvre une richesse instrumentale beaucoup plus fournie, un emploi de la percussion plus décisif. Ce groupe semble avoir vécu par et pour la lutte contre cette aberration qu'est l'apartheid et sa musique en est d'autant plus belle, parce qu'elle parle d'elle-même. Et si l'on ne comprend pas les paroles en Zoulou, il est possible de se référer à leur traduction qui accompagne le disque. Il y aurait tant à dire sur Juluka, qui n'existe plus vraiment et dont nous découvrons ce disque seulement deux ans après sa sortie... Ecoutez-les, leur musique est si belle...

SHOW DEVANT
* JACQUES HIGELIN, le 21/3 : Evry.

MARC MINELLI

Plutôt grand, les yeux bleus, une certaine prestance dans le costume et dans la pose, Marc Minelli a quelque chose de baladin vagabond qui appelle irrésistiblement les regards dans une foule anonyme, bien qu'il affecte une certaine simplicité. Avec ses expressions où se mélangent le romantisme et l'ironie, il n'aurait pas manqué de passer pour un poète, un siècle plus tôt. Mais nous sommes dans les années 1980 et le lieu de ce qu'était la poésie s'est déplacé vers des espaces abreu-

vés de musiques électriques. Marc Minelli la connaît bien, cette sauvagerie féline du rock n'roll. Elle lui fut, dès l'âge de seize ans, comme une seconde nature. Rien d'autre ne devait plus alors compter que cela. Le Havre est un terrain propice. L'exemple de Little Bob Story a montré la voie à toute une nouvelle génération de rockers dont Marc fait partie. Mais il affirme vite sa personnalité indépendante. Il veut voir plus loin que le bout des docks, part pour Boston, y rencontre les musiciens qui lui ont communiqué la passion du rock et parvient à enregistrer avec eux son pre-

SHOW DEVANT
* SADE, du 21 au 26/3 : Paris (Olympia)

mier 45 tours, "Jungle Twist", alors qu'il a à peine vingt ans. Fort de cette carte de visite, il commence à se faire connaître sur les scènes de France, fonde son propre label et produit lui-même son premier album "Take Me To America", qu'il fait distribuer en 84. L'énergie est toujours là, mais cette fois, Marc se démarque définitivement du son si particulier au pub-rock

SHOW DEVANT
* NEW BLUE CAPS, les 21 et 22/3 : Strasbourg.

havras. On perçoit déjà le dandy agitateur de pistes de danse. Sa voix s'amuse à flirter avec le registre des crooners. Malgré une diffusion assez limitée, ce mini LP 5 titres est extrêmement bien reçu. Marc monte un groupe, se produit un peu partout en France. En 85, on le voit avec ses musiciens au Rock au Forum et Printemps de Bourges, mais aussi en solo avec sa guitare dans de petits clubs où il parvient à séduire le public par sa présence chaleureuse et simple.

Après avoir vécu quelques mois à Rome, être allé prendre le pouls de Londres, Marc Minelli s'est aujourd'hui lancé dans une nouvelle formule de spectacle, qu'il inaugure au Rex Club, le 21 mars à 20h. Optant plus particulièrement pour son personnage de dandy, il a préparé un show qu'il veut dans des ambiances très cabaret, contrairement à l'état d'esprit plutôt rock de ses anciennes prestations. Cha-

SHOW DEVANT
* GRANDE NUIT DE LA COUNTRY avec COUNTRY JAMBOREE + BATON ROUGE + RATTLESNAKE ANNIE, le 21/3 : Paris (Eldorado)

que morceau de ce show sera comme une carte postale. Un répertoire très varié, donc, allant des harmonies hawaïennes à celles de l'accordéon, en passant par le duo classique piano-voix. Si la base musicale reste guitare, basse, batterie, cette nouvelle formule de spectacle s'accompagne d'un renfort important sur les claviers, tenus par Minelli comme "une sorte de transfiguré entre Tom Waits et Mozart" (!). Durant les deux heures de show, on découvrira les chansons qui devraient donner matière à un prochain album, dont "Down By The Sea Side (In the Summer-time)", qui fera l'objet d'un 45 tours à venir

SHOW DEVANT
* KARIM KACEL, le 21/3 : Annemasse, le 22/3 : Neuville/Sabne, le 25/3 : Frouard.

prochainement. Comptez sur Marc Minelli pour user de tous ses charmes à vous faire craquer sur son son show. Comme il le dit lui-même, il est en passe de devenir une sorte de "Frank Sinatra rock décadent"...

BLABLA... XALAM

Groupe phare de la musique sénégalaise, Xalam s'est déjà taillé une fameuse réputation scénique dans toute l'Europe. Sa maîtrise des tambours traditionnels lui a valu une large reconnaissance et fait de ce groupe extrêmement soudé depuis plus de dix ans un exemple assez unique. Avec

SHOW DEVANT
* CYCLOPE, le 22/3 : Villeparisis

un nouvel album "Apartheid" et une tournée qui démarre en fanfare par trois soirées au Cirque d'Hiver, Xalam nous présente avec joie du printemps.

HHHH : "Depuis la venue de Xalam en France, on ne peut pas dire que vous ayez chômé."

XALAM : "Au mois de juin, ça fera quatre ans que Xalam est installé ici et c'est vrai qu'on a fait pas mal de choses en dehors des concerts et des disques. On a commencé en 83 par faire des musiques de films pour l'INA. On a également travaillé avec les Rolling Stones pour leur album "Undercover of the Night" et pour celui qui va sortir prochainement. Rencontrer les Rolling Stones était pour nous un rêve d'enfant. En Afrique, Xalam était un

SHOW DEVANT
* ICH LIBIDO, le 22/3 : Cholet.

groupe de variété. On jouait de la pop-music, du Rhythm & Blues, des morceaux des Beatles, des Stones, des Pink Floyd... C'était donc assez fabuleux d'être sollicité, parce que nous l'avions enregistré à Londres avec l'ingénieur du son qui a travaillé sur le disque de Mick Jagger à Paris. Jagger avait complètement craqué sur nos percussions. C'était exactement ce dont ils avaient envie et c'est ainsi que Ibrahim et Mustapha ont joué sur les deux disques. Ça c'est très bien passé. En 84, on a fait la musique du film "Marche à l'Ombre". Ce n'était pas notre première expérience dans le cinéma, puisque nous avions déjà travaillé pour Walt Disney à Dakar. Mais dans le cadre de "Marche à l'Ombre", c'était tout à fait autre chose. Notre contact avec Michel Blanc a été quelque chose d'assez extraordinaire. C'était un véritable échange."

SHOW DEVANT
* PAUL PERSONNE, le 22/3 : Ermont.

HHHH : "Pourquoi avoir intitulé votre nouvel album 'Apartheid' ?"

XALAM : "Parce que pour nous c'est une très dure actualité et que c'est notre seule façon de pouvoir lutter contre ce grave problème. Nous avons voulu lancer un message pour que cela cesse."

HHHH : "La formation de Xalam a un peu changé pour ce nouvel enregistrement..."

XALAM : "Oui, on a ajouté une nouvelle voix, celle de Souleymane Faye, un séné-

galais qu'on connaît depuis très longtemps. Quant à notre saxophoniste, il a de graves problèmes de lèvres qui l'empêchent de jouer depuis un an. On a donc demandé à Richard Raux, qui a très bien compris notre feeling, de venir jouer avec nous."

HHHH : "Depuis Dakar, les huit musiciens forment comme une petite famille. La structure du groupe ne change donc pas vraiment."

XALAM : "Non. On a tous les mêmes buts et c'est pour nous très important de rester soudés ensemble. L'esprit de la musique de Xalam suit toujours la même direction."

HHHH : "Vous n'avez pas fait de concessions aux nouvelles technologies, comme beaucoup d'autres groupes africains..."

XALAM : "Non, nous sommes fidèles à notre idée de la musique africaine. On aime bien les machines, mais ce qu'on préfère encore, c'est de jouer de nos instruments."

HHHH : "On retrouve d'ailleurs tout au long de 'Apartheid' cette pêche que vous avez sur scène."

XALAM : "En effet, on a voulu faire ce disque dans des conditions de scène. Certains morceaux ont été enregistrés directement en deux ou trois prises maximum. Nous voulions que la musique vive telle qu'elle est. C'est pour cela qu'on a enregistré à Davout, dans un studio qui peut contenir cinquante personnes. On s'y est installé presque comme en live pour faire ressortir cette tension des concerts."

Cette tension d'harmonies et de rythmes, retrouvez-la au Cirque d'Hiver, où Xalam vous promet une véritable fête.



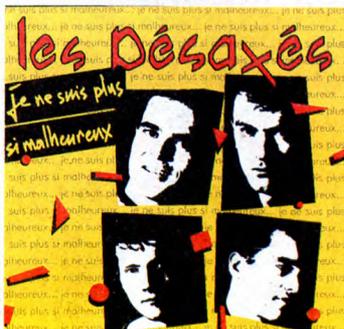
LES DESAXES

Je Ne Suis Plus Si Malheureux (Réflexes/CBS) 45 tours.

Ces coquins de Désaxés traquent le tube comme des damnés larrons qu'ils sont. Ben, et pourquoi qu'y'z'y arriveraient pas euz'aussi ? J'vous l'demande. D'autant

SHOW DEVANT
* ELTON JOHN, les 21 et 22/3 : Paris (Bercy).

plus qu'il est pas si mal ficelé, leur tube de l'été. Que ceux qui sont intéressés à aller soudoyer quelques D. Js. nous écrivent, on les met en contact avec la maison de disque qui leur enverra la matière.



JOHN MARTYN

Piece by piece (Island/Phonogram)

Voilà plusieurs années que John Martyn, autrefois étrange troubadour au jeu de guitare sèche et au phrasé vocal impossibles à confondre (on dirait qu'il chante avec de la bouillie dans la bouche...), s'est lancé dans une formule électrique à la limite du jazz et du délire brumeux. Les paysages d'une Ecosse où les "fairies" vous guettent encore au détour d'un bosquet ou d'un chemin creux sont toujours présents au travers de l'inspiration ensorcelée de John Martyn, pour certaines chansons. D'autres fois, son rêve le dépose en plein



Los Angeles sound et on l'aime un peu moins qu'avant. Ce disque est cependant nettement au-dessus de l'ordinaire de la production actuelle et sera l'élément parfait d'une soirée que vous souhaitez calme et tendre.

INFOS TOUT POIL

* Un big scandale a récemment éclaté aux USA. Figurez-vous que des promoteurs indépendants liés à la mafia joueraient les intermédiaires entre les maisons de disques et les D.Js. des quelques 10.000 stations de radio, afin que ces derniers matraquent certaines chansons pour en faire des tubes. Les maisons de disques versent aux promoteurs 80 millions de dollars par an pour faire leur sale boulot. Les dits promoteurs arrosent alors les D.Js en cash ou en cocaïne. Si ces derniers refusent, c'est le traitement Chicago, direction hospital... A votre avis, comment est né le mythe Madonna ? Remarquez que tout le monde le sait depuis longtemps mais fallait que quelqu'un le dise...

* Bernard Lavilliers vient de terminer son nouvel album, à paraître aux alentours du 10 avril. Il a le projet de faire également un "album-vidéo" qui contiendrait les dix clips des chansons du disque.

* Les cinq jeunes groupes français retenus par le concours Rock'envol (un clip + un 45 tours chacun) : l'Affaire Louis'Trio, Jean Claude Arnault, Deuxième Prix de Beauté, Les Porte-Mentaux et Vienna se produiront sur la même scène au Printemps de Bourges le 30 mars à 21h.

SNAKY

Où la lutte pour la vie d'un serpent fou... et affamé

Jean-Christophe SALMON



SUITE DU N°126

6146:	8D 04 03	197	STA	\$304
6149:	8D 05 03	198	STA	\$305
		199		
614C:	A9 00	200	LDA	#\$00
614E:	8D 0A 03	201	STA	\$30A
		202		
		203		
6151:	AD 00 C0	204	ATTCH	LDA \$C000
6154:	C9 88	205	CMP	#136
6156:	F0 0C	206	BEQ	JEUBCL
6158:	C9 95	207	CMP	#149
615A:	F0 08	208	BEQ	JEUBCL
615C:	C9 C1	209	CMP	#193
615E:	F0 04	210	BEQ	JEUBCL
6160:	C9 DA	211	CMP	#218
6162:	D0 ED	212	BNE	ATTCH
		213		
6164:	A9 00	214	JEUBCL	LDA \$#\$00
		215		
6166:	20 64 F8	216	JSR	\$F864
		217		
6169:	A6 18	218	LDX	\$18
616B:	BD 00 20	219	LDA	\$2000,X
616E:	A8	220	TAY	
616F:	BD 00 30	221	LDA	\$3000,X
6172:	20 00 F8	222	JSR	\$F800
		223		
6175:	A0 FF	224	LDY	#\$FF
6177:	B9 00 20	225	LDA	\$2000,Y
617A:	99 01 20	226	STA	\$2001,Y
617D:	B9 00 30	227	LDA	\$3000,Y
6180:	99 01 30	228	STA	\$3001,Y
6183:	88	229	DEY	
6184:	D0 F1	230	BNE	DEPL
6186:	AD 00 20	231	LDA	\$2000
6189:	8D 01 20	232	STA	\$2001
618C:	AD 00 30	233	LDA	\$3000
618F:	8D 01 30	234	STA	\$3001
		235		
6192:	AD 00 C0	236	LDA	\$C000
		237		
6195:	C9 88	238	CMP	#136
		239		
6197:	D0 0B	240	BNE	DD1
6199:	A9 FF	241	LDA	#\$FF
619B:	85 06	242	STA	\$06
619D:	A9 00	243	LDA	#\$00
619F:	85 07	244	STA	\$07
61A1:	4C CE 61	245	JMP	FDD
		246		
61A4:	C9 95	247	DD1	CMP #149
		248		
61A6:	D0 0B	249	BNE	DD2
61A8:	A9 01	250	LDA	#\$01
61AA:	85 06	251	STA	\$06
61AC:	A9 00	252	LDA	#\$00
61AE:	85 07	253	STA	\$07
61B0:	4C CE 61	254	JMP	FDD
		255		
61B3:	C9 C1	256	DD2	CMP #193
		257		
61B5:	D0 0B	258	BNE	DD3
61B7:	A9 FF	259	LDA	#\$FF
61B9:	85 07	260	STA	\$07
61BB:	A9 00	261	LDA	#\$00
61BD:	85 06	262	STA	\$06
61BF:	4C CE 61	263	JMP	FDD
		264		
61C2:	C9 DA	265	DD3	CMP #218
		266		
61C4:	D0 0B	267	BNE	FDD
61C6:	A9 01	268	LDA	#\$01
61C8:	85 07	269	STA	\$07
61CA:	A9 00	270	LDA	#\$00
61CC:	85 06	271	STA	\$06
		272		
61CE:	A2 20	273	FDD	LDX \$20
61D0:	A0 00	274	BCATT1	LDY \$00
61D2:	88	275	BCATT2	DEY
61D3:	D0 FD	276	BNE	BCATT2
61D5:	CA	277	DEX	
61D6:	D0 F8	278	BNE	BCATT1
		279		
61D8:	AD 00 20	280	LDA	\$2000
61DB:	18	281	CLC	
61DC:	65 06	282	ADC	\$06
61DE:	8D 00 20	283	STA	\$2000
		284		
61E1:	AD 00 30	285	LDA	\$3000
61E4:	18	286	CLC	
61E5:	65 07	287	ADC	\$07
61E7:	8D 00 30	288	STA	\$3000
		289		
61EA:	AC 00 20	290	LDY	\$2000
61ED:	AD 00 30	291	LDA	\$3000
61F0:	20 71 F8	292	JSR	\$F871
61F3:	8D 06 03	293	STA	\$306
		294		
61F6:	C9 0B	295	CMP	#\$0B
		296		
61F8:	F0 16	297	BEQ	C11
		298		
61FA:	C9 0C	299	CMP	#\$0C
		300		
61FC:	F0 03	301	BEQ	C1
61FE:	4C D4 62	302	JMP	C2
6201:	EE 02 03	303	INC	\$302
6204:	AD 02 03	304	LDA	\$302
6207:	C9 BA	305	CMP	#\$BA
6209:	D0 23	306	BNE	C22
620B:	A9 B0	307	LDA	#\$B0
620D:	8D 02 03	308	STA	\$302
6210:	EE 01 03	309	INC	\$301
6213:	AD 01 03	310	LDA	\$301
6216:	C9 BA	311	CMP	#\$BA
6218:	D0 14	312	BNE	C22
621A:	A9 B0	313	LDA	#\$B0
621C:	8D 01 03	314	STA	\$301

```

;INI FLAG FIN
;
;JEU
;ATTENTE D'UNE TOUCHE
;
;COULEUR 0 POUR EFF BOUT DE LA QUE
UE
;
;EFF BOUT DE LA QUEUE
;
;PROGRESSION D'UN CRAN
;
;DIRECTION DU DEPLACEMENT
;
;GAUCHE ?? SI OUI PAS HORIZ = -1,
PAS VERTIC = 0
;
;DROITE ?? SI OUI PAS HORIZ = +1,
PAS VERTIC = 0
;
;HAUT ?? SI OUI PAS VERTIC = -1, P
AS HORIZ = 0
;
;BAS ?? SI OUI PAS VERTIC = +1, PA
S HORIZ = 0
;
;BOUCLE D'ATTENTE
;
;POSITION TETE
;TETE HORIZ
;
;TETE VERTIC
;
;TEST COLLISION
;EMPLACEMENT TETE
;
;SUPER-POINT ?? SI OUI ON AJOUTE 1
0000 AU SCORE
;
;POINT ?? SI OUI ON AJOUTE 1000 AU
SCORE
;
;MILLIERS
;
;10MILLIERS

```

621F:	EE 00 03	310	INC	\$300
6222:	AD 00 03	311	LDA	\$300
6225:	C9 BA	312	CMP	#\$BA
6227:	D0 05	313	BNE	C22
6229:	A9 B0	314	LDA	#\$B0
622B:	8D 00 03	315	STA	\$300
		316		
		317		
622E:	A5 18	318	C22	LDA \$18
6230:	C9 C9	319	CMP	#\$C9
6232:	F0 03	320	BEQ	EB
6234:	4C B2 62	321	JMP	ALL
		322		
		323		
6237:	A9 00	324	EB	LDA \$#\$00
6239:	20 64 F8	325	JSR	\$F864
		326		
623C:	A6 18	327	EXBON	LDX \$18
623E:	BC 00 20	328	LDY	\$2000,X
6241:	BD 00 30	329	LDA	\$3000,X
6244:	20 00 F8	330	JSR	\$F800
		331		
6247:	EE 02 03	332	INC	\$302
624A:	AD 02 03	333	LDA	\$302
624D:	C9 BA	334	CMP	#\$BA
624F:	D0 21	335	BNE	PTF
6251:	A9 B0	336	LDA	#\$B0
6253:	8D 02 03	337	STA	\$302
6256:	EE 01 03	338	INC	\$301
6259:	AD 01 03	339	LDA	\$301
625C:	C9 BA	340	CMP	#\$BA
625E:	D0 12	341	BNE	PTF
6260:	A9 B0	342	LDA	#\$B0
6262:	8D 01 03	343	STA	\$301
6265:	EE 00 03	344	INC	\$300
6268:	AD 00 03	345	LDA	\$300
626B:	D0 05	346	BNE	PTF
626D:	A9 00	347	LDA	#\$00
626F:	8D 00 03	348	STA	\$300
		349		
6272:	A9 15	350	PTF	LDA \$15
6274:	85 24	351	STA	\$24
6276:	AD 00 03	352	LDA	\$300
6279:	20 ED FD	353	JSR	\$FDED
627C:	AD 01 03	354	LDA	\$301
627F:	20 ED FD	355	JSR	\$FDED
6282:	AD 02 03	356	LDA	\$302
6285:	20 ED FD	357	JSR	\$FDED
6288:	AD 03 03	358	LDA	\$303
628B:	20 ED FD	359	JSR	\$FDED
628E:	AD 04 03	360	LDA	\$304
6291:	20 ED FD	361	JSR	\$FDED
6294:	AD 05 03	362	LDA	\$305
6297:	20 ED FD	363	JSR	\$FDED
		364		
629A:	A2 10	365	BRUIT1	LDX \$10
629C:	A5 18	366	LDA	\$18
629E:	8D 30 C0	367	STA	\$C030
62A1:	3A	368	BRUIT2	DEA
62A2:	D0 FD	369	BNE	BRUIT2
62A4:	CA	370	DEX	
62A5:	D0 F5	371	BNE	BRUIT1
		372		
62A7:	A5 18	373	LDA	\$18
		374		
62A9:	C9 60	375	CMP	#\$60
62AB:	F0 05	376	BEQ	ALL
		377		
62AD:	C6 18	378	DEC	\$18
62AF:	4C 3C 62	379	JMP	EXBON
		380		
62B2:	E6 18	381	ALL	INC \$18
62B4:	E6 18	382	INC	\$18
62B6:	E6 18	383	INC	\$18
		384		
62B8:	A9 E0	385	BC1	LDA \$E0
62BA:	85 19	386	STA	\$19
62BC:	A5 19	387	LDA	\$19
62BE:	38	388	SEC	
62BF:	E9 20	389	SBC	#\$20
62C1:	85 19	390	STA	\$19
62C3:	A2 05	391	LDX	#\$05
62C5:	A4 19	392	LDY	\$19
62C7:	AD 30 C0	393	LDA	\$C030
62CA:	88	394	DEY	
62CB:	D0 FD	395	BNE	BC3
62CD:	CA	396	DEX	
62CE:	D0 F5	397	BNE	BC2
62D0:	A5 19	398	LDA	\$19
62D2:	D0 E8	399	BNE	BC1
		400		
62D4:	AD 06 03	401	C2	LDA \$306
		402		
62D7:	C9 09	403	CMP	#\$09
62D9:	D0 05	404	BNE	C3
		405		
62DB:	A9 01	406	LDA	#\$01
62DD:	8D 0A 03	407	STA	\$30A
		408		
62DE:	A9 01	409	LDA	#\$01
62E7:	8D 0A 03	410	STA	\$30A
		411		
62E9:	8D 0A 03	412	LDA	#\$01
		413	STA	\$30A
62EC:	AD 06 03	414	C32	LDA \$306
62EF:	C9 0D	415	CMP	#\$0D
62F1:	D0 05	416	BNE	C4
		417		
62F3:	A9 01	418	LDA	#\$01
62F5:	8D 0A 03	419	STA	\$30A
		420		
62F8:	20 AE EF	421	C4	JSR \$EFAE
62FB:	A5 9F	422	LDA	\$9F
		423		
62FD:	C9 7F	424	CMP	#\$7F
62FF:	F0 0F	425	BEQ	C6
		426		
6301:	4A	427	LSR	
6302:	4A	428	LSR	
6303:	4A	429	LSR	
6304:	C9 10	430	CMP	#\$10

```

;100MILLIERS
;
;ALLONGEMENT DU SERPENT
;SI LONGUEUR LIMITE, EXTRA BONUS
;
;EXTRA BONUS
;COULEUR = 0
;
;EFFACEMENT DE LA QUEUE
;
;+100 POINTS
;
;AFF SCORE
;
;BRUITAGE
;
;SI FIN EFFACEMENT, REPENDRE LE J
EU
;
;BOUCLAGE EXTRA BONUS
;
;ALLONGEMENT DE 3
;
;MUSIQUE
;
;Rappel de ce qu'il y a sous la te
te
;ENNEMI ?? SI OUI FIN
;
;FLAG FIN A 1
;
;Rappel de ce qu'il y a sous la te
te
;BORD ?? SI OUI FIN
;
;FLAG FIN A 1
;
;QUEUE ?? SI OUI FIN
;
;FLAG FIN A 1
;
;RANDOM
;
;1 CHANCE / 256 POUR SUPER-POINT
;
;1 CHANCE / 32 POUR POINT

```

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

STRIP POKER

Profitez de votre chance exceptionnelle au poker, pour obtenir le strip-tease intégral de la plantureuse Christine...

Ludovic DEHAYNIN

Mode d'emploi :
Créez tout d'abord une ligne 1 REM de 30 caractères, puis tapez le reste du listing. Avant lancement, GOTO 7000 implante le langage machine nécessaire au bon fonctionnement du programme. Les règles sont incluses.

CARRE D'AS!

ENCORE ? MAIS J'AI PLUS RIEN A ENLEVER !



ZX 81

IL VAUT MIEUX AVOIR AFFAIRE A SON DIE QU'A SES SEINS SEULEMENT



SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

```
1 REM EARNDI
9150 Y=1:4 LET TAN 000000
2 REM *****STRIP-POKER*****
*****DEHAYNIN LUDOVIC*****
*****ZX81 164*****
3 GOSUB 4800
4 LET P$=""
5 PRESENTE "CHRISTINE DEHAYNIN"
6 JE VOUS PROPOSE DE JOUER AVEC M
7 AU STRIP-POKER
8 FOR F=1 TO 75
9 PRINT AT 20,0;P$(F TO 31+F)
10 FOR N=1 TO 10
11 NEXT N
12 PRINT AT 20,0;"VOULEZ-
VOUS LES REGLES
JEU ?"
11 IF INKEY$="O" THEN GOTO 600
12 IF INKEY$="N" THEN GOTO 15
13 GOTO 11
14 GOSUB 4800
15 PRINT AT 20,0;"ME
VOULEZ-VOUS
EN BRANCHE ?"
16 INPUT RC
17 IF RC<>0 AND RC<>2 THEN GOT
18 IF RC=2 THEN RAND USR 16514
19 GOSUB 4500
20 REM INITIALISATION
21 LET TCH=0
22 LET TJR=0
23 LET ZZ=6
24 PRINT AT 20,10;"C'EST PART
I"
2005 LET SI=0
2007 LET CL=0
2010 LET FL=9
35 DIM A(10)
40 DIM B(10)
50 DIM C(13,4)
600 LET Z$=""
601 LET V$=""
602 LET W$=""
603 REM TRIAGE
1000 LET SS=INT (RND*FL)
111 IF SS<ZZ+2 AND SS<>2 THEN G
OTO 110
112 IF SS=0 OR SS=1 THEN LET SS
=2
113 IF SS=6 AND SI>1 AND FL=7 T
HEN LET FL=6
114 IF SS=7 AND CL=2 THEN LET F
L=7
115 LET SI=SI+(1 AND SS=6)
117 LET CL=CL+(1 AND SS=7)
118 IF SS=0 THEN LET FL=6
119 GOTO 2005
120 GOSUB 4500
130 LET ZZ=SS
140 LET OS=P$
150 IF SS<>0 AND SS<>5 AND SS<>
4 THEN GOTO 250
160 LET F(16)=INT (RND*5+1)
170 FOR F=2 TO 9
185 LET A(F)=A(F-1)+INT (RND*2+
1)
170 LET B(F)=INT (RND*3+1)
185 NEXT F
190 LET A(10)=INT (RND*2+1)
195 IF B(10)=B(5) THEN GOTO 190
200 IF SS<4 THEN GOTO 225
205 FOR F=7 TO 10
210 LET A(F)=A(F-1)+1
215 NEXT F
220 IF SS<5 THEN GOTO 335
230 FOR F=7 TO 10
235 LET B(F)=B(6)
240 NEXT F
245 GOTO 335
250 LET A(10)=7+INT (RND*7)
255 LET B(10)=INT (RND*3+1)
260 LET A(9)=A(10)
265 LET B(9)=INT (RND*3+1)
270 IF B(9)=B(10) THEN GOTO 265
275 FOR F=8 TO 8 STEP -1
280 LET A(F)=A(F+1)-INT (RND*2+
1)
285 LET B(F)=INT (RND*3+1)
290 NEXT F
295 IF SS<>3 AND SS<>6 THEN GOT
O 315
300 LET A(8)=A(9)
305 LET B(8)=INT (RND*3+1)
310 IF B(8)=B(9) OR B(8)=B(10)
THEN GOTO 305
315 IF SS<>5 AND SS<>2 THEN GOT
O 335
320 LET A(6)=A(7)
325 LET B(7)=INT (RND*3+1)
330 IF B(7)=B(8) THEN GOTO 325
335 FOR F=5 TO 10
340 LET C(A(F),B(F))=1
350 NEXT F
1000 REM TRIAGE
1030 FOR F=1 TO 5
1040 LET A(F)=INT (RND*13+1)
1050 LET B(F)=INT (RND*3+1)
1060 IF C(A(F),B(F))=1 THEN GOTO
1040
1070 LET C(A(F),B(F))=1
1080 NEXT F
1090 LET D=1
1100 LET FC=1
1110 GOSUB 4000
1120 GOSUB 4305
1130 REM CHANGEMENT DES CARTES
1140 PRINT AT 20,0;"VOUS DEVEZ
ECHANGEZ UN MAJ
NE RIEN CHANGER"
1150 INPUT Y$
1160 IF Y$="R" THEN GOTO 1300
1170 IF Y$="L" THEN GOTO 1140
1180 IF Y$="A" THEN GOTO 1140
1190 FOR F=1 TO YY
1200 IF S<VAL Y$(YY TO YY) THEN
GOTO 1140
1210 NEXT F
1220 FOR F=1 TO YY
1225 LET T2=VAL (Y$(F TO F))
1230 LET A(T2)=INT (RND*13+1)
1240 LET B(T2)=INT (RND*3+1)
1250 IF C(A(T2),B(T2))=1 THEN GO
TO 1230
1260 LET C(A(T2),B(T2))=1
1270 NEXT F
1280 GOSUB 4000
1290 REM RESULTATS
1300 LET SS=0
1310 FOR F=1 TO 4
1320 IF A(F)=A(F+1) THEN LET SS=
SS+1
```

```
1330 NEXT F
1340 IF SS=0 THEN GOTO 1460
1350 IF SS>1 THEN GOTO 1370
1360 GOTO 1540
1370 IF SS=2 THEN GOTO 1410
1380 IF A(1)=A(2) AND A(3)=A(4)
OR A(1)=A(2) AND A(4)=A(5) OR A(
2)=A(3) AND A(4)=A(5) THEN GOTO
1340
1390 LET SS=3
1400 GOTO 1540
1410 IF A(1)=A(2) AND A(2)=A(3)
AND A(3)=A(4) OR A(2)=A(3) AND A
(3)=A(4) AND A(4)=A(5) THEN GOTO
1440
1420 LET SS=5
1430 GOTO 1540
1440 LET SS=7
1450 GOTO 1540
1460 IF A(1)+1=A(2) AND A(2)+1=A(
3) AND A(3)+1=A(4) AND A(4)+1=A(
5) THEN LET SS=4
1470 IF B(1)=B(2) AND B(2)=B(3)
AND B(3)=B(4) AND B(4)=B(5) THEN
GOTO 1490
1480 GOTO 1540
1490 IF SS=4 THEN GOTO 1520
1500 LET SS=5
1510 GOTO 1540
1520 LET SS=8
1530 IF A(5)=12 THEN LET SS=9
1540 GOSUB 4500
1550 LET Z$=1
1560 GOSUB 4305
1565 GOSUB 4600
1570 LET K$=""
1575 LET ET=0
1580 IF ZZ=5 THEN GOSUB 4900
1585 LET ZZ=ZZ+ET
1590 LET U$="" AND SS>ZZ)+("
AND SS<ZZ)
1595 LET G$=""
1600 LET G$=OS+P$+U$+K$+OS
1602 PRINT AT 20,INT ((32-LEN G$
)/2);G$
1605 IF SS<ZZ AND TCH=0 THEN GOT
O 1695
1610 IF SS<ZZ AND TCH<>0 THEN GO
TO 1620
1615 IF SS<ZZ AND TJR<>0 THEN GO
TO 1650
1620 LET TCH=TCH+1
1625 PRINT AT 21,6;"J'ENLEVE 1
VETEMENT"
1630 GOSUB 5000+TCH*10-RC
1640 IF TCH=5 THEN GOTO 2000
1645 GOTO 1710
1650 LET TJR=TJR+1
1655 PRINT AT 21,4;"VOUS REMETTE
Z 1 VETEMENT"
1660 PRINT AT 12+TJR,0;"■ AND
RC=0"
1665 GOTO 1710
1670 LET TCH=TCH-1
1675 PRINT AT 21,5;"JE REMETS 1
VETEMENT"
1680 GOSUB 5140-TCH*10-RC
1690 GOTO 1710
1700 LET TJR=TJR+1
1705 PRINT AT 21,4;"VOUS ENLEVEZ
1 VETEMENT"
1710 PRINT AT 11+TJR,0;" " AND
RC=2)+("■ AND RC=0"
1715 IF TJR>6 THEN GOTO 2000
1720 FOR F=1 TO 100
1725 NEXT F
1730 LET W$=""
1735 LET Z$=""
1740 GOSUB 4305
1750 GOSUB 4600
1760 PRINT AT 20,10;"ON CONTINUE
1730 GOTO 30
2000 GOSUB 4600
2010 IF TJR=6 THEN GOTO 2050
2005 PRINT AT 20,0;"FELICITATIO
NS, VOUS AVEZ GAGNE
COMMENT N
E TROUVEZ-VOUS
2009 FOR I=1 TO 10
2010 PRINT AT 4,14;"■ AND RC=2
)+("■ AND RC=0"
2012 FOR F=1 TO 5
2015 NEXT F
2018 PRINT AT 4,14;"■ AND RC=2
)+("■ AND RC=0"
2020 GOTO 2100
2025 PRINT AT 20,0;"J'AI GAGNE
MAIS CONSULEZ VOUS
VOUS N'ETE
PAS MAJOU TOUT
2025 FOR F=1 TO 10
2030 PRINT AT 15,15;"■ AND RC=2
)+("■ AND RC=0"
2035 NEXT F
2040 FOR F=1 TO 5
2045 NEXT F
2050 PRINT AT 6,15;"■ AND RC=2
)+("■ AND RC=0"
2071 NEXT I
2100 GOSUB 4600
2105 PRINT AT 20,0;"UNE AUTR
E MANIERE
2110 IF INKEY$="O" THEN GOTO 214
2120 IF INKEY$="N" THEN STOP
2130 GOTO 2110
2140 CLS
2150 RAND 14
4000 REM CLASSEMENT
4010 LET CT=0
4020 FOR F=1 TO FC
4030 IF A(F)<A(F+1) THEN GOTO 4
110
4040 LET AC=A(F)
4050 LET A(F)=A(F+1)
4060 LET A(F+1)=AC
4070 LET AC=B(F)
4080 LET B(F)=B(F+1)
4090 LET B(F+1)=AC
4100 NEXT F
4110 NEXT F
4120 IF CT=1 THEN GOTO 4010
4130 RETURN
4305 LET X=1
4310 FOR F=1 TO 7 STEP 3
4320 PRINT AT 2,F,Z$(A(X) TO A(X
)):AT 3,F,W$(B(X) TO B(X))
4330 LET X=X+1
4340 NEXT F
4350 PRINT AT 7,1,Z$(A(4) TO A(4
)):AT 8,1,W$(B(4) TO B(4)):AT 7
,4,Z$(A(5) TO A(5)):AT 8,4,W$(B(5
) TO B(5))
```

```
4360 IF Z$=0 THEN GOTO 4460
4365 LET X=6
4370 FOR F=24 TO 30 STEP 3
4380 PRINT AT 2,F,Z$(A(X) TO A(X
)):AT 3,F,W$(B(X) TO B(X))
4390 LET X=X+1
4400 NEXT F
4450 PRINT AT 7,27;Z$(A(9) TO A(
9)):AT 8,27;W$(B(9) TO B(9)):AT
7,30;Z$(A(10) TO A(10)):AT 8,30;
W$(B(10) TO B(10))
4460 RETURN
4500 REM SERIES
4510 LET P$=""
4520 LET P$="RIEN" AND SS=0)+("
PAIRE" AND SS=1)+(" PAIRES" AN
D SS=2)+(" BRELAN" AND SS=3)+("
SUITE" AND SS=4)+(" COULEUR" AN
D SS=5)+(" FULL" AND SS=6)+(" CAR
RE" AND SS=7)+(" QUINTE FLUSH" A
ND SS=8)+(" FLUSH ROYAL" AND SS=
9)
4560 RETURN
4600 FOR F=20 TO 21
4610 PRINT AT F,0;" " AND RC=2)+
(" " AND RC=0)
4620 NEXT F
4630 RETURN
4800 REM AFFICHAGES
4801 PRINT "VOS CARTES
CHRISTINE"
4802 PRINT
4803 PRINT
4804 PRINT
4805 PRINT
4806 PRINT
4807 PRINT
4808 PRINT
4809 PRINT
4810 PRINT
4811 PRINT
4812 PRINT
4813 PRINT "CHSTE
GRANT
CHSTE
GRANT
PULL
CHEMISE
CHEMISE
CEINTURE
PANTALON
JUPE
MARILOT
SLIP
SLIP"
4820 RETURN
4900 REM REGALITE
4910 LET ET=-1
4912 IF SS=0 AND A(5)=A(10) AND
A(4)=A(9) THEN LET ET=1
4915 IF (SS=0 OR SS=4) AND A(5) <
A(10) THEN LET ET=1
4920 IF SS=5 AND B(5)>B(10) THEN
LET ET=1
4925 IF SS<>1 AND SS<>2 THEN GOT
O 4965
4930 DIM L(2)
4931 LET K=1
4935 FOR F=1 TO 4
4940 IF A(F)=A(F+1) THEN LET L(K
)=A(F)
4945 IF L(K)<>0 THEN LET K=2
4950 NEXT F
4955 IF SS=1 AND L(1)<A(9) THEN
LET ET=1
4960 IF SS=2 AND L(1)<A(5) AND
L(2)<A(9) OR L(2)<A(6) AND L(1) <
A(9) THEN LET ET=1
4965 LET L=1
4968 IF A(1)=A(3) THEN LET L=1
4970 IF A(3)=A(5) THEN LET L=5
4975 IF (SS=3 OR SS=6) AND A(L) <
A(8) THEN LET ET=1
4980 RETURN
5005 PRINT AT 14,19;" " AT 15,1
9;" " AT 16,19;" " AT 12,31;"
5009 RETURN AT 14,19;" " AT 15,1
9;" " AT 16,19;" " AT 12,31;"
5011 RETURN
5018 PRINT AT 14,10;" " AT 15,1
0;" " AT 16,10;" " AT 13,31;"
5019 RETURN
5020 PRINT AT 14,10;" " AT 15,1
0;" " AT 16,10;" " AT 13,31;"
5021 RETURN
5028 PRINT AT 8,11;" " AT 9,10;"
" AT 10,9;" " AT 11,9;" " AT 11,
12;" " AT 11,20;" " AT 12,
12;" " AT 13,13;" " AT 13,31;"
" AT 14,14;" " AT 14,31;"
5029 RETURN
5030 PRINT AT 8,11;" " AT 10,9;"
" AT 11,9;" " AT 11,20;" " AT 11
,12;" " AT 11,20;" " AT 13,13;"
" AT 14,14;" " AT 14,31;"
5031 PRINT AT 14,31;" "
5032 RETURN
5038 PRINT AT 15,13;" " AT 1
5,31;"
5040 RETURN
5048 PRINT AT 15,13;" " AT 1
5,31;"
5041 RETURN
5048 PRINT AT 16,12;" " AT 18,12;"
" AT 18,31;"
5049 RETURN
5050 PRINT AT 16,12;" " AT 18,12;"
" AT 18,31;"
5051 RETURN
5058 PRINT AT 8,12;" " AT 8,18;"
" AT 9,12;" " AT 9,18;" " AT 10
,12;" " AT 10,17;" " AT 11,12;"
" AT 11,16;" " AT 12,12;"
" AT 13,13;" " AT 17,3
5059 RETURN
5060 PRINT AT 8,12;" " AT 8,18;"
" AT 9,12;" " AT 9,18;" " AT 10
,12;" " AT 10,17;" " AT 11,12;"
" AT 11,16;" " AT 12,12;"
" AT 13,13;" " AT 17,3
5061 RETURN
5068 PRINT AT 16,12;" " AT 18,12;"
" AT 18,31;"
5069 RETURN
5070 PRINT AT 16,12;" " AT 18,12;"
" AT 18,31;"
5071 RETURN
5085 GOSUB 5028
5086 PRINT AT 17,31;" "
5087 RETURN
5088 GOTO 5085
5090 GOSUB 5030
5091 PRINT AT 17,31;" "
5092 RETURN
5098 PRINT AT 18,12;" " AT 18,12;"
" AT 18,31;"
5099 RETURN
5100 PRINT AT 18,12;" " AT 18,12;"
" AT 18,31;"
5101 RETURN
5108 PRINT AT 15,13;" " AT 1
5,31;"
5109 RETURN
5110 PRINT AT 15,13;" " AT 1
5,31;"
5111 RETURN
5118 PRINT AT 8,11;" " AT 8,17
" AT 9,10;" " AT 9,16;"
" AT 10,9;" " AT 10,12;"
" AT 11,9;" " AT 11,12;"
" AT 12,12;"
" AT 13,13;" " AT 14,
14;" " AT 14,31;"
5119 RETURN
5120 PRINT AT 8,11;" " AT 8,17
" AT 9,10;" " AT 9,16;"
" AT 10,9;" " AT 10,12;"
" AT 11,9;" " AT 11,12;"
" AT 12,12;"
" AT 13,13;" " AT 14,
14;" " AT 14,31;"
5121 RETURN
5128 PRINT AT 17,11;" " AT 15,10
" AT 15,10;" " AT 15,10;"
" AT 15,10;" " AT 14,10;"
5129 RETURN
5130 PRINT AT 17,11;" " AT 15,10
" AT 15,10;" " AT 14,10;"
5131 RETURN
5138 PRINT AT 17,19;" " AT 15,19
" AT 15,19;" " AT 14,19;"
5139 RETURN
5140 PRINT AT 17,19;" " AT 15,19
" AT 15,19;" " AT 14,19;"
5141 RETURN
5142 REM REGLE DU JEU
5145 PRINT TAB 8;" " REGLE DU JEU
5150 PRINT AT 2,4;"ELLE EST SIM
PLE, IL VOUS SUFFIT D'
OBTEN
IR 1 SERIE DE 5 CARTES DE VA
LEUR SUPERIEURE A LA SERIE OBT
ENUE PAR CHRIS-
TINE. LE JEU COMPORTE
2 PHASES:
- PHASE 1: 5 CARTES
DISTRIBUTUEES, VOUS I
NDIQUEZ LES
NUMEROS DE CELLES,
QUE VOUS
DESIREZ ECHANGER."
6020 PRINT "
PAGE 3 LE ZX VO
US DONNE
AUTANT DE CARTES QU
E VOUS EN
AVEZ ECHANGEE. ET
IL CALCULE
SI VOUS AVEZ GAGNE
OU NON."
6025 PRINT "
CELUI QUI GAGNE
VETEMENT DEJA ENLE
VE, OU BIEN
TOUS, SON
ADVERSAIRE EN RETI
RE 1."
6030 PRINT AT 21,5;"APPUYER SUR
UNE TOUCHE
6045 IF INKEY$="" THEN GOTO 6045
6050 CLS
6055 PRINT "
CODES DES CARTES"
6060 PRINT AT 2,2;"■ =CARTES CO
RRESPONDANTES
■ =DIX
■ =VALET
■ =R
■ =TREFLE
■ =DAME
■ =P
6065 PRINT AT 7,1;"ORDRE DES SE
RIES GAGNANTES (ORDRE CROI
SSANT) C.=CARTE"
6070 PRINT AT 10,0;"■ RIEN: 5C,DI
FFERENTES (2460D)
■ PAIRE: 2C,1
DENTIQUES (677DA)
■ BRELAN: 3C,2
C. IDENTIQUES (889UV)
■ SUITE: 5C,0
UT SE SUIVENT (789IU)
■ COULEUR: 5C, DEMENE
■ FULL: 3C, +20, IDENTI
QUES (88AA)
■ CARRE: 4C, IDENTIQUE
S (81111)
■ QUINTE FLUSH: SUITE
+COULEUR
■ FLUSH ROYAL: QUINTE
FLUSH A LAS"
6077 PRINT AT 21,5;"APPUYER SUR
UNE TOUCHE
6080 IF INKEY$="" THEN GOTO 6080
6085 CLS
6090 GOTO 14
7000 REM CODES MACHINE CHARGEMEN
7010 LET P$="2A0C401100001901C00
23E7523B623FC3E0AE770B73B120F1C
9"
7020 FOR F=16514 TO 16539
7030 POKE F,16+CODE P$(F-16514)
7040 LET P$="B1BA9646BAE880A9A
ADA68E8E3AE8380B5B7A8E8A8B3B9A8
08B6987AE85968E8460A8B7"
7050 RETURN
9000 REM SAUVEGARDE
9001 SAVE "STRIP-POKER"
9005 RUN
```

LE TRÉSOR D'HAKENATON

Inconscient des effroyables dangers qui le guettent, FRED l'intrépide explorateur en quête d'objets précieux, s'est introduit dans la pyramide d'HAKENATON...

Jacques DAGUIN



MSX

DE LA DISCUSSION JAILLIT LE DÉSACCORD!



SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

SUITE DU N°126

```

2660 LOCATE0,16:PRINT"() )
2670 LOCATE0,17:PRINT"()
2680 LOCATE0,18:PRINT"()
2690 X2=90:Y2=23:O=5:P=3:Q=5:OJ=149:
A=28:B=31:D=3:E=148:F=-8:G=80:H=127:I
=46:J=127:K=170:L=71:JT=11:JS=10
P1=3:P2=8:P3=13:P4=8:P5=8:P6=15:CH=5
4:O1=54:O2=28:G1=140:G2=66:K2=80:V1=8
V2=8:F1=F:S1=10:S2=15:S3=13
2700 GOT05000
2710 REM
2720 REM salle 3
2730 REM
2740 LOCATE0,1:PRINT"()
2750 LOCATE0,2:PRINT"()
2760 LOCATE0,3:PRINT"()
2770 LOCATE0,4:PRINT"()
2780 LOCATE0,5:PRINT"()
2790 LOCATE0,6:PRINT"()
2800 LOCATE0,7:PRINT"()
2810 LOCATE0,8:PRINT"()
2820 LOCATE0,9:PRINT"()
2830 LOCATE0,10:PRINT"()
2840 LOCATE0,11:PRINT"()
2850 LOCATE0,12:PRINT"()
2860 LOCATE0,13:PRINT"()
2870 LOCATE0,14:PRINT"()
2880 LOCATE0,15:PRINT"()
2890 LOCATE0,16:PRINT"()
2900 LOCATE0,17:PRINT"()
2910 LOCATE0,18:PRINT"()
2920 X2=66:Y2=15:O=5:P=8:Q=8:OJ=146:
A=110:B=74:D=4:E=-8:F=-8:G=80:H=209:I
=30:J=126:K=8:L=8:M=8:N=8:O=8:P=8:Q=8
R=8:S=8:T=8:U=8:V=8:W=8:X=8:Y=8:Z=8
AA=8:AB=8:AC=8:AD=8:AE=8:AF=8:AG=8
AH=8:AI=8:AJ=8:AK=8:AL=8:AM=8:AN=8
AO=8:AP=8:AQ=8:AR=8:AS=8:AT=8:AU=8
AV=8:AW=8:AX=8:AY=8:AZ=8:BA=8:BB=8
BC=8:BD=8:BE=8:BF=8:BG=8:BH=8:BI=8
BJ=8:BK=8:BL=8:BM=8:BN=8:BO=8:BP=8
BQ=8:BR=8:BS=8:BT=8:BU=8:BV=8:BW=8
BX=8:BY=8:BZ=8:CA=8:CB=8:CC=8:CD=8
CE=8:CF=8:CG=8:CH=8:CI=8:CJ=8:CK=8
CL=8:CM=8:CN=8:CO=8:CP=8:CQ=8:CR=8
CS=8:CT=8:CU=8:CV=8:CW=8:CX=8:CY=8
CZ=8:DA=8:DB=8:DC=8:DD=8:DE=8:DF=8
DG=8:DH=8:DI=8:DJ=8:DK=8:DL=8:DM=8
DN=8:DO=8:DP=8:DQ=8:DR=8:DS=8:DT=8
DU=8:DV=8:DW=8:DX=8:DY=8:DX=8:
3020 LOCATE0,6:PRINT"()
3030 LOCATE0,7:PRINT"()
3040 LOCATE0,8:PRINT"()
3050 LOCATE0,9:PRINT"()
3060 LOCATE0,10:PRINT"()
3070 LOCATE0,11:PRINT"()
3080 LOCATE0,12:PRINT"()
3090 LOCATE0,13:PRINT"()
3100 LOCATE0,14:PRINT"()
3110 LOCATE0,15:PRINT"()
3120 LOCATE0,16:PRINT"()
3130 LOCATE0,17:PRINT"()
3140 LOCATE0,18:PRINT"()
3150 X2=20:Y2=15:O=7:P=5:Q=4:OJ=147:
A=90:B=106:D=3:E=140:F=86:G=80:H=70:I
=120:J=102:K=170:L=48:JT=6:JS=2:
P1=5:P2=4:P3=5:P4=4:P5=5:P6=4:CH=135:
O1=100:O2=45:G1=100:G2=40:K2=100:V1=1
7:V2=8:F1=F:S1=15:S2=15:S3=16:PO=1
3160 GOT05000
3170 REM
3180 REM
3190 REM
3200 LOCATE0,1:PRINT"()
3210 LOCATE0,2:PRINT"()
3220 LOCATE0,3:PRINT"()
3230 LOCATE0,4:PRINT"()
3240 LOCATE0,5:PRINT"()
3250 LOCATE0,6:PRINT"()
3260 LOCATE0,7:PRINT"()
3270 LOCATE0,8:PRINT"()
3280 LOCATE0,9:PRINT"()
3290 LOCATE0,10:PRINT"()
3300 LOCATE0,11:PRINT"()
3310 LOCATE0,12:PRINT"()
3320 LOCATE0,13:PRINT"()
3330 LOCATE0,14:PRINT"()
3340 LOCATE0,15:PRINT"()
3350 LOCATE0,16:PRINT"()
3360 LOCATE0,17:PRINT"()
3370 LOCATE0,18:PRINT"()
3380 X2=85:Y2=31:O=0:P=4:Q=4:OJ=148:
A=90:B=112:D=3:E=-8:F=-8:G=80:H=62:I
=30:J=126:K=162:L=K:L=127:JT=5:JS=6:P
1=10:P2=7:P3=3:P4=10:P5=1:P6=13:CH=-8
:O1=122:O2=78:G1=130:G2=75:K2=70:V1=1
1:V2=13:F1=F:S1=15:S2=10:S3=13:PO=0
3390 GOT05000
3400 REM
3410 REM SALLE 6
3420 REM
3430 LOCATE0,1:PRINT"()
3440 LOCATE0,2:PRINT"()
3450 LOCATE0,3:PRINT"()
3460 LOCATE0,4:PRINT"()
3470 LOCATE0,5:PRINT"()
3480 LOCATE0,6:PRINT"()
3490 LOCATE0,7:PRINT"()
3500 LOCATE0,8:PRINT"()
3510 LOCATE0,9:PRINT"()
3520 LOCATE0,10:PRINT"()
3530 LOCATE0,11:PRINT"()
3540 LOCATE0,12:PRINT"()
3550 LOCATE0,13:PRINT"()
3560 LOCATE0,14:PRINT"()
3570 LOCATE0,15:PRINT"()
3580 LOCATE0,16:PRINT"()
3590 LOCATE0,17:PRINT"()
3600 LOCATE0,18:PRINT"()
3610 X2=30:Y2=39:O=3:P=4:Q=4:OJ=149:
A=42:B=30:D=3:E=78:F=111:G=80:H=62:I=5
2:J=96:K=162:L=K:L=112:JT=7:JS=10:P1
=4:P2=7:P3=8:P4=7:P5=12:P6=7:CH=134:O
1=134:O2=42:G1=126:G2=75:K2=110:V1=18
:V2=7:F1=F:S1=15:S2=10:S3=16:PO=0
3620 GOT05000
3630 REM
3640 REM SALLE 7
3650 REM
3660 LOCATE0,1:PRINT"()
3670 LOCATE0,2:PRINT"()
3680 LOCATE0,3:PRINT"()
3690 LOCATE0,4:PRINT"()
3700 LOCATE0,5:PRINT"()
3710 LOCATE0,6:PRINT"()
3720 LOCATE0,7:PRINT"()
3730 LOCATE0,8:PRINT"()
3740 LOCATE0,9:PRINT"()
3750 LOCATE0,10:PRINT"()
3760 LOCATE0,11:PRINT"()
3770 LOCATE0,12:PRINT"()
3780 LOCATE0,13:PRINT"()
3790 LOCATE0,14:PRINT"()
3800 LOCATE0,15:PRINT"()
3810 LOCATE0,16:PRINT"()
3820 LOCATE0,17:PRINT"()
3830 LOCATE0,18:PRINT"()
3840 X2=80:Y2=15:O=5:P=4:Q=5:OJ=145:
A=25:B=110:D=3:E=28:F=-8:G=80:H=118:I
=146:J=118:K=162:L=K:L=62:JT=7:JS=8:P
1=1:P2=10:P3=8:P4=10:P5=15:P6=10:CH=7
0:O1=37:O2=25:G1=112:G2=65:K2=45:V1=1
8:V2=7:F1=F:S1=15:S2=10:S3=13:PO=0
3850 GOT05000
3860 REM
3870 REM SALLE 8
3880 REM
3890 LOCATE0,1:PRINT"()
3900 LOCATE0,2:PRINT"()
3910 LOCATE0,3:PRINT"()
3920 LOCATE0,4:PRINT"()
3930 LOCATE0,5:PRINT"()
3940 LOCATE0,6:PRINT"()
3950 LOCATE0,7:PRINT"()
3960 LOCATE0,8:PRINT"()
3970 LOCATE0,9:PRINT"()
3980 LOCATE0,10:PRINT"()
3990 LOCATE0,11:PRINT"()
4000 LOCATE0,12:PRINT"()
4010 LOCATE0,13:PRINT"()
4020 LOCATE0,14:PRINT"()
4030 LOCATE0,15:PRINT"()
4040 LOCATE0,16:PRINT"()
4050 LOCATE0,17:PRINT"()
4060 LOCATE0,18:PRINT"()
4070 X2=30:Y2=39:O=3:P=4:Q=4:OJ=147:
A=100:B=30:D=3:E=-8:F=-8:G=80:H=79:I=2
8:J=127:K=162:L=K:L=104:JT=8:JS=7:P1
=8:P2=7:P3=12:P4=7:P5=2:P6=15:CH=0:O1
=150:O2=86:G1=126:G2=80:K2=29:V1=18:V
2=7:F1=F:S1=15:S2=10:S3=13:PO=0
4080 GOT05000
4090 REM
4100 REM SALLE 9
4110 REM
4120 LOCATE0,1:PRINT"()
4130 LOCATE0,2:PRINT"()
4140 LOCATE0,3:PRINT"()
4150 LOCATE0,4:PRINT"()
4160 LOCATE0,5:PRINT"()
4170 LOCATE0,6:PRINT"()
4180 LOCATE0,7:PRINT"()
4190 LOCATE0,8:PRINT"()
4200 LOCATE0,9:PRINT"()
4210 LOCATE0,10:PRINT"()
4220 LOCATE0,11:PRINT"()
4230 LOCATE0,12:PRINT"()
4240 LOCATE0,13:PRINT"()
4250 LOCATE0,14:PRINT"()
4260 LOCATE0,15:PRINT"()
4270 LOCATE0,16:PRINT"()
4280 LOCATE0,17:PRINT"()
4290 LOCATE0,18:PRINT"()
4300 X2=23:Y2=15:O=5:P=4:Q=5:OJ=150:
A=110:B=74:D=4:E=-8:F=-8:G=35:H=119:I
=30:J=126:K=150:L=K:L=24:JT=4:JS=2:P
1=5:P2=5:P3=13:P4=15:P5=1:P6=15:CH=-8
:O1=126:O2=66:G1=60:G2=35:K2=110:V1=1
:V2=12:F1=F:S1=15:S2=10:S3=16:PO=1
4310 GOT05000
4320 REM
4330 REM SALLE 10
4340 REM
4350 LOCATE0,1:PRINT"()
4360 LOCATE0,2:PRINT"()
4370 LOCATE0,3:PRINT"()
4380 LOCATE0,4:PRINT"()
4390 LOCATE0,5:PRINT"()
4400 LOCATE0,6:PRINT"()
4410 LOCATE0,7:PRINT"()
4420 LOCATE0,8:PRINT"()
4430 LOCATE0,9:PRINT"()
4440 LOCATE0,10:PRINT"()
4450 LOCATE0,11:PRINT"()
4460 LOCATE0,12:PRINT"()
4470 LOCATE0,13:PRINT"()
4480 LOCATE0,14:PRINT"()
4490 LOCATE0,15:PRINT"()
4500 LOCATE0,16:PRINT"()
4510 LOCATE0,17:PRINT"()
4520 LOCATE0,18:PRINT"()
4530 X2=160:Y2=15:O=0:P=5:Q=0:OJ=148:
A=100:B=86:D=6:E=-8:F=209:G=80:H=55:I
=48:J=127:K=8:L=K:L=209:JT=11:JS=9:
P1=4:P2=4:P3=4:P4=9:P5=4:P6=14:CH=-8:
O1=144:O2=75:G1=144:G2=78:K2=80:V1=0:
V2=8:F1=F:S1=10:S2=15:S3=16:PO=0
4540 GOT05000
4550 REM
4560 REM SALLE 11
4570 REM
4580 LOCATE0,1:PRINT"()
4590 LOCATE0,2:PRINT"()
4600 LOCATE0,3:PRINT"()
4610 LOCATE0,4:PRINT"()
4620 LOCATE0,5:PRINT"()
4630 LOCATE0,6:PRINT"()
4640 LOCATE0,7:PRINT"()
4650 LOCATE0,8:PRINT"()
4660 LOCATE0,9:PRINT"()
4670 LOCATE0,10:PRINT"()
4680 LOCATE0,11:PRINT"()
4690 LOCATE0,12:PRINT"()
4700 LOCATE0,13:PRINT"()
4710 LOCATE0,14:PRINT"()
4720 LOCATE0,15:PRINT"()
4730 LOCATE0,16:PRINT"()
4740 LOCATE0,17:PRINT"()
4750 LOCATE0,18:PRINT"()
4760 X2=140:Y2=15:O=5:P=4:Q=5:OJ=146:
A=100:B=120:D=3:E=92:F=-8:G=80:H=127
:I=145:J=102:K=170:L=K:L=71:JT=6:JS=2:
P1=6:P2=5:P3=1:P4=5:P5=15:P6=11:CH
=30:O1=110:O2=66:G1=160:G2=27:K2=80:V
1=17:V2=8:F1=F:S1=10:S2=10:S3=13:PO=0
4770 GOT05000
4780 REM
4790 REM SALLE 12
4800 REM
4810 LOCATE0,1:PRINT"()
4820 LOCATE0,2:PRINT"()
4830 LOCATE0,3:PRINT"()
4840 LOCATE0,4:PRINT"()
4850 LOCATE0,5:PRINT"()
4860 LOCATE0,6:PRINT"()
4870 LOCATE0,7:PRINT"()
4880 LOCATE0,8:PRINT"()
4890 LOCATE0,9:PRINT"()
4900 LOCATE0,10:PRINT"()
4910 LOCATE0,11:PRINT"()
4920 LOCATE0,12:PRINT"()
4930 LOCATE0,13:PRINT"()
4940 LOCATE0,14:PRINT"()
4950 LOCATE0,15:PRINT"()
4960 LOCATE0,16:PRINT"()
4970 LOCATE0,17:PRINT"()
4980 LOCATE0,18:PRINT"()
4990 LOCATE0,19:PRINT"()
5000 LOCATE0,20:PRINT"()

```

Suite page 8

TERRITOIRE

A chacun son territoire, évite le mien j'éviterai le tien; se joue à deux xénophobes (très à la mode..).

Rémy PEYRIN

SUITE DU N° 126

```

1060 DX1=0
1070 GOTO 830
1080 REM *****
1090 REM * rouge rencontre un bord *
1100 REM *****
1110 IF DX2<0 THEN 1160
1120 Y2=Y2+(DY2=1)-(DY2=-1)
1130 IF T(X2+1,Y2)=0 THEN DX2=-1 ELSE IF T(X2+1,Y2)=0 THEN DX2=1
1140 DY2=0
1150 GOTO 900
1160 X2=X2+(DX2=1)-(DX2=-1)
1170 IF T(X2,Y2-1)=0 THEN DY2=-1 ELSE IF T(X2,Y2+1)=0 THEN DY2=1
1180 DX2=0
1190 GOTO 900
1200 REM *****
1210 REM * collision du jaune *
1220 REM *****
1230 CALL POKE(259,45):CALL SPEECH("L","&A$")
1240 CALL COLOR("1YBF"):LOCATE (X1,Y1):PRINT CHR$(1)
1250 SC2=SC2+1:S$=STR$(SC2):S$=S$&S$:IF SC2=10 THEN S$="1100"
1260 CALL COLOR("ORBL"):LOCATE (21,36):PRINT S$
1270 GOSUB 1410
1280 GOTO 600
1290 REM *****
1300 REM * collision du rouge *
1310 REM *****
1320 CALL POKE(259,45):CALL SPEECH("L","&A$")
1330 CALL COLOR("1RBF"):LOCATE (X2,Y2):PRINT CHR$(2)
1340 SC1=SC1+1:S$=STR$(SC1):S$=S$&S$:IF SC1=10 THEN S$="1100"
1350 CALL COLOR("OYBL"):LOCATE (21,14):PRINT S$
1360 GOSUB 1410
1370 GOTO 600
1380 REM *****
1390 REM * R.A.Z du tableau *
1400 REM *****
1410 FOR I=2 TO 20:FOR J=2 TO 39
1420 T(I,J)=0
1430 NEXT J:NEXT I
1440 CALL COLOR("OBB"):FOR I=2 TO 20
1450 LOCATE (I,2):PRINT "
1460 IF SC1=10 OR SC2=10 THEN 1510
1470 RETURN
1480 REM *****
1490 REM * fin du jeu *
1500 REM *****
1510 IF SC1=10 THEN G$=" JJAUUUNNEE
1520 IF SC2=10 THEN G$=" RROUUUGGEE

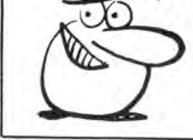
```

ALLO MARIE? VOUS ÊTES LIBRE CE SOIR?



EXELVISION EXL 100

IL N'EST PIRE AVEUGLE QUE CELUI QUI NE ME VOIT PAS.



```

1530 LOCATE (6,9):PRINT " LLEE JJOOUUEEUURR "
1540 LOCATE (7,9):PRINT " LLEE JJOOUUEEUURR "
1550 LOCATE (8,9):PRINT G$
1560 LOCATE (9,9):PRINT G$
1570 LOCATE (10,9):PRINT " GGAAGGNNEE "
1580 LOCATE (11,9):PRINT " GGAAGGNNEE "
1590 CALL COLOR("ORHLI")
1600 LOCATE (16,2)
1610 PRINT " UUNNEE AAUUTTRREE PPAARRTTIIIEE ?? "
1620 LOCATE (17,2)
1630 PRINT "OOUUUII --->> 11 NNOONN --->> 22"
1640 RESTORE 1980
1650 CALL KEY1(A,B)
1660 READ M,N:IF M=999 THEN RESTORE 1980:GOTO 1650
1670 IF M=0 THEN PAUSE .4:GOTO 1650
1680 CALL FOKE(259,M,132):PAUSE N/28:CALL POKE(259,45)
1690 IF A=49 THEN 430 ELSE IF A=50 THEN 1700 ELSE 1650
1700 CALL POKE(259,45)
1710 CLS "GBB"
1720 CALL COLOR("ORHLIF")
1730 LOCATE (10,10)
1740 PRINT " AA BBIIENNTTOOTT "
1750 LOCATE (11,10)
1760 PRINT " AA BBIIENNTTOOTT "
1770 END
1780 REM *****
1790 REM * DATAS MUSIQUE JEU *
1800 REM *****
1810 DATA 109,82,69,61,58,52,58,61,69
1820 DATA 109,92,82
1830 DATA 73,69,73,92,82
1840 DATA 32,82,32,122,109
1850 DATA 109,82,69,61,58,52,58,61,69
1860 DATA 109,92,82
1870 DATA 32,82,32,122,109
1880 DATA 73,69,73,92,82,41,34,41,52
1890 DATA 61,54,52,49,46,41,46,54,69
1900 DATA 61,58,54,52,61,73,69,61,58
1910 DATA 54,58,54,52,46,46,49,46,43
1920 DATA 41,34,41,52,61,61,54,52,49
1930 DATA 46,54,69,61,58,54,52,41,52
1940 DATA 61,73,46,52,54,999
1950 REM *****
1960 REM * MUSIQUE FIN *
1970 REM *****
1980 DATA 103,4,103,4,97,4,86,4,86,4,97,4,103,4,116,4,130,4
1990 DATA 130,4,116,4,103,4,103,4,103,6,116,4,116,8,0,0
2000 DATA 103,4,103,4,97,4,86,4,86,4,97,4,103,4,116,4,130,4
2010 DATA 130,4,116,4,103,4,103,6,116,4,116,8
2020 DATA 116,4,116,4,103,4,130,4,116,4,103,2,97,2,103,4,130,4,116,4
2030 DATA 103,2,97,2,103,4,116,4,130,4,116,4,173,4,103,8
2040 DATA 103,4,97,4,86,4,86,4,97,4,103,4,116,4,130,4,116,4,103,4
2050 DATA 116,6,130,2,130,8,999,999

```

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL 36 15 91 77 HG puis Envoi.

:NEXT I

:CALL COLOR("OYHLI")
:CALL COLOR("ORHLI")

OUI! JE SUIS LIBRE DE M'EMMERDER AVEC QUI JE VEUX!

ON SE RETROUVE OÙ ET À QUELLE HEURE?



THOMSON T07, T07 70

Suite de la page 8

```

538 POKE I,VAL("&H"+A$)
540 NEXT
545 IF K<>37846 THEN PRINT"Erreur de cod e dans le BLOC 7":ENDELSEPRINT"BLOC 7 Charge"
549 REM BLOC 7 : COM-BOY 2
550 DATA 00,00,21,00,70,00,70,00,02,00
551 DATA 00,00,00,00,00,10,00,30,00,10
552 DATA 00,07,00,00,00,00,00,00,00,00
553 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
554 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
555 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
556 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
557 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
558 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
559 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
560 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
561 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
562 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
563 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
564 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
565 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
566 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
567 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
568 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
569 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
570 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
571 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
572 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
573 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
580 K=0
581 RESTORE 600
582 FOR I=46557 TO 47032
583 READ A$:K1=VAL("&H"+A$):K=K+K1
587 POKE I,VAL("&H"+A$)
588 NEXT
590 IF K<>68200 THEN PRINT"Erreur de cod e dans le BLOC 8":ENDELSEPRINT"BLOC 8 Charge"
599 REM BLOC 8 : CERQUEIL
600 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
601 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
602 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
603 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
604 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
605 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
606 DATA 14,00,14,00,14,00,14,00,14,00
607 DATA 12,00,12,00,12,00,12,00,12,00
608 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
609 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
610 DATA 01,00,01,00,00,00,00,00,00,00
611 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
612 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
613 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
614 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
615 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
616 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
617 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
618 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
619 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
620 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
621 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
622 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
623 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
624 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
625 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
626 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
627 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
628 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
629 DATA 01,00,00,00,00,00,00,00,00,00
630 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
631 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
632 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
633 DATA 05,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

```

634 DATA 04,00,00,00,00,00,00,00,00,00
635 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
636 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
637 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
638 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
639 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
640 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
641 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
642 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
643 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
644 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
645 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
646 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
647 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

LISTING 3

```

100 REM
110 REM
120 REM
600 CLEAR,39999
690 K=0
691 RESTORE 700
692 FOR I=47033 TO 47160
693 READ A$:K1=VAL("&H"+A$):POKE I,K1
694 K=K+K1
695 NEXT
696 IF K<>16656 THEN PRINT"Erreur de cod e dans le bloc 9":END ELSE PRINT"BLOC 9 Charge"
699 REM BLOC 9 : CARACTERES REDEFINIS
700 DATA 00,00,00,30,30,00,00,00,00,E2
701 DATA E2,FE,FE,E2,E2,00,00,38,38,38
702 DATA 74,E2,E2,00,00,24,7A,FA,E2,E2
703 DATA E2,00,00,7C,E2,E2,E2,E2,00,00
704 DATA 00,38,38,38,38,38,FE,00,00,7C
705 DATA 00,00,7C,00,7C,00,00,E2,E4,FC
706 DATA E2,E2,FC,00,00,7C,E2,E2,E2,E2
707 DATA 00,7C,E2,E2,00,7C,38,38,38,7C,00
708 DATA 00,7C,E2,E2,00,FE,FE,00,FC,E2,FE
709 DATA E0,FE,FE,FE,FE,00,FC,E2,FE
710 DATA E2,E2,FC,00,00,7C,E2,00,00,E2
711 DATA 7C,00,00,FC,E2,FC,FC,E2,FC,00
712 DATA 00,E2,FE,FE,E2,74,38,00
740 K=0
741 RESTORE 750
742 FOR I=47161 TO 47198
743 READ A$:K1=VAL("&H"+A$):POKE I,K1
744 K=K+K1
745 NEXT
746 IF K<>4032 THEN PRINT"Erreur de cod e dans le bloc 10":END ELSE PRINT"BLOC 10 Charge"
749 REM BLOC 10 : CODES MESSAGE
750 DATA 00,27,08,86,85,20,8F,84,20,8D
751 DATA 88,83,00,8E,88,20,8C,8B,20
752 DATA 8A,8F,84,8D,81,8B,20,E2,E2
753 DATA 04,8C,87,88,89,85,8B,04
780 K=0
781 RESTORE 800
782 FOR I=47199 TO 47254
783 READ A$:K1=VAL("&H"+A$):POKE I,K1
784 K=K+K1
785 NEXT
786 IF K<>1144 THEN PRINT"Erreur de cod e dans le bloc 11":END ELSE PRINT"BLOC 11 Charge"
799 REM BLOC 11 : PILE MUSIQUE
800 DATA 03,30,06,00,31,03,30,06,00,31
801 DATA 03,18,06,00,31,03,30,06,00,31
802 DATA 03,30,06,00,34,03,18,06,00,33
803 DATA 03,30,06,00,33,03,18,06,00,31
804 DATA 03,30,06,00,31,06,18,06,00,3B
805 DATA 03,50,06,00,31,0A
1000 K=0
1001 RESTORE 1300
1002 FOR I=42000 TO 42509
1003 READ A$:K1=VAL("&H"+A$):POKE I,K1
1004 K=K+K1
1005 NEXT
1006 IF K<>62832 THEN PRINT"Erreur de cod e dans le bloc 12 (1300/1350)":END ELSE PRINT"BLOC 12 Charge (1300/1350)"
1100 K=0

```

```

1101 RESTORE 1351
1102 FOR I=42510 TO 43619
1103 READ A$:K1=VAL("&H"+A$):POKE I,K1
1104 K=K+K1
1105 NEXT
1106 IF K<>66146 THEN PRINT"Erreur de cod e dans le bloc 12 (1351/1401)":END ELSE PRINT"BLOC 12 Charge (1351/1401)"
1200 K=0
1201 RESTORE 1402
1202 FOR I=43020 TO 43502
1203 READ A$:K1=VAL("&H"+A$):POKE I,K1
1204 K=K+K1
1205 NEXT
1206 IF K<>62668 THEN PRINT"Erreur de cod e dans le bloc 12 (1402/1450)":END ELSE PRINT"BLOC 12 Charge (1402/1450)"
1299 REM BLOC 12 : PARTIE PRINCIPALE
1300 DATA C6,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1301 DATA E1,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1302 DATA 86,01,00,00,00,00,00,00,00,00
1303 DATA 86,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1304 DATA 86,01,00,00,00,00,00,00,00,00
1305 DATA 83,CE,56,83,FF,8B,85,CE,B7,89
1306 DATA FF,68,2D,C6,18,0D,E8,03,C6,42
1307 DATA DD,ED,03,0D,A6,83,8D,E8,06,C1
1308 DATA 0A,27,19,C1,00,27,6A,C1,20,10
1309 DATA 27,02,58,01,02,27,02,20,E9,C6
1310 DATA 0C,0D,E8,03,7F,60,73,39,B6,8B
1311 DATA 82,81,01,27,05,00,8B,85,20,03
1312 DATA BE,83,8C,55,E1,27,CC,8C,56
1313 DATA 03,27,C6,01,B6,8B,82,81,01
1314 DATA 27,05,BE,8B,85,20,03,81,01,27,05
1315 DATA 30,88,28,B6,8B,82,81,01,27,05
1316 DATA BF,8B,85,20,03,BF,8B,83,86,8B
1317 DATA 82,81,01,27,05,0D,AS,9D,20,03
1318 DATA 0D,AS,E7,5C,C1,41,27,02,C9
1319 DATA 7E,AA,5C,B6,8B,82,81,01,27,05
1320 DATA BE,8B,85,20,03,BE,8B,83,8C,41
1321 DATA E1,10,27,FF,75,8C,42,03,10,27
1322 DATA FF,6E,C6,01,B6,8B,82,81,01,27
1323 DATA 05,8E,8B,85,20,03,8B,83,30
1324 DATA 88,0D,B6,8B,82,81,01,27,05,8F
1325 DATA 8B,85,20,03,8F,8B,83,86,8B,82
1326 DATA 81,01,27,05,0D,AS,9D,20,03,8D
1327 DATA AS,E7,5C,C1,41,27,02,C9,7E
1328 DATA A4,5C,8E,40,37,8D,AS,73,8E,40
1329 DATA 3B,8D,AS,73,8E,40,3F,8D,AS,73
1330 DATA 8E,4A,35,8D,AS,73,8E,4A,39,8D
1331 DATA AS,73,8E,4A,3D,8D,AS,73,8E,4A
1332 DATA 41,8D,AS,73,8E,54,33,8D,AS,73
1333 DATA 8E,54,37,8D,AS,73,8E,54,3B,8D
1334 DATA AS,73,8E,54,3F,8D,AS,73,8E,54
1335 DATA 43,8D,AS,73,39,CE,82,FF,8D,A6
1336 DATA 15,30,89,FC,9D,8D,A6,15,30,89
1337 DATA 02,80,8D,A6,15,30,89,FC,31,8D
1338 DATA A6,15,30,89,FC,9D,8D,A6,15,30
1339 DATA 89,02,58,8D,A6,15,39,8D,A6,31
1340 DATA 8D,AS,A4,39,CE,84,FC,30,89,02
1341 DATA A8,8D,AS,CB,30,89,FC,69,8D,AS
1342 DATA CB,30,89,FC,A9,8D,AS,CB,30,89
1343 DATA FB,79,8D,AS,CB,30,89,02,08,8D
1344 DATA AS,CB,39,86,85,87,E7,C3,A6,C0
1345 DATA 81,00,27,10,87,84,86,84,87,E7
1346 DATA C3,A6,C0,87,84,86,84,87,20,E5
1347 DATA 39,8D,A6,31,8D,AS,EE,39,CE,B4
1348 DATA 07,30,89,02,8D,A6,15,30,89
1349 DATA 02,08,8D,A6,15,30,89,FC,A9,8D
1350 DATA A6,15,30,89,FC,D1,8D,A6,15,30
1351 DATA 89,FB,79,8D,A6,15,39,86,85,87
1352 DATA E7,C3,A6,C0,81,FE,27,10,87,84
1353 DATA 86,84,87,E7,C3,A6,C0,87,84,30
1354 DATA 88,28,20,E5,39,FF,8B,87,F6,8B
1355 DATA 88,C1,08,27,08,5C,F7,8B,88,F6
1356 DATA 8B,87,39,FF,8B,88,86,64,87,60
1357 DATA 35,86,66,67,60,34,86,01,87,60
1358 DATA 37,C6,37,8D,E8,1E,C6,31,8D,E8
1359 DATA 1E,FC,8B,87,39,FF,8B,80,86,8B
1360 DATA 82,01,01,27,08,66,01,87,8B,82
1361 DATA 8D,A6,83,7E,A4,5C,86,02,87,8B
1362 DATA 82,8D,A6,83,7E,A4,5C,86,02,87,8B
1363 DATA 81,01,27,10,87,84,19,10,8E,00
1364 DATA 18,86,20,87,60,41,8D,E8,33,CE
1365 DATA 88,5E,E6,C0,81,04,27,22,8D,E8
1366 DATA 03,20,75,8E,00,05,10,8E,00,18

```

```

1367 DATA 86,20,87,60,41,8D,E8,33,CE,8B
1368 DATA 39,E6,C0,C1,04,27,05,8D,E8,00
1369 DATA 20,8F,39,86,8B,82,81,01,10,27
1370 DATA 01,CA,81,02,27,00,8D,E8,06,C1
1371 DATA 20,27,06,C1,16,27,86,20,FC,86
1372 DATA 8B,80,4C,B7,8B,80,81,03,26,06
1373 DATA 8D,A6,63,7E,A4,5C,8E,8B,85,30
1374 DATA 89,02,F7,8F,8B,89,8F,8B,8B,C6
1375 DATA 21,8E,8B,8B,30,1F,5A,C1,00,27
1376 DATA 1F,86,85,B7,E7,C3,A6,84,8F,8B
1377 DATA 8B,81,00,27,E8,86,84,87,E7,C3
1378 DATA A6,84,81,8D,27,16,81,08,10,27
1379 DATA 00,E1,70,8B,80,81,08,10,27
1380 DATA 27,03,7E,A4,5C,8E,8B,80,81,01
1381 DATA 81,81,00,27,10,70,8B,80,8E,8B
1382 DATA 80,81,01,27,03,7E,A4,5C,8E,8B
1383 DATA 02,86,85,B7,E7,C3,86,82,87,60
1384 DATA 34,86,10,87,60,37,7F,60,35,CE
1385 DATA 39,8D,E8,1E,8E,8F,8D,A7,AE
1386 DATA BE,8B,89,30,1F,8F,8B,89,AE,84
1387 DATA 81,00,26,05,8D,A7,8F,20,E7,8D
1388 DATA A7,8F,8E,8B,89,30,89,FA,05,8D
1389 DATA A7,E9,7E,A9,CA,8E,8B,89,30,01
1390 DATA CE,00,00,33,41,11,83,09,C4,26
1391 DATA FE,86,85,B7,E7,C3,86,00,A7,84
1392 DATA 30,88,28,A7,84,39,CE,00,00,33
1393 DATA 41,11,83,09,C4,26,FE,8E,8B,89
1394 DATA 86,85,B7,E7,C3,86,1C,A7,84,86
1395 DATA 84,87,E7,C3,86,FA,84,30,88
1396 DATA 28,86,85,B7,E7,C3,86,1C,A7,84,86
1397 DATA 86,84,87,E7,C3,86,FA,84,86
1398 DATA 85,B7,E7,C3,39,8D,A7,ED,39,CE
1399 DATA 85,8D,8E,8F,8B,89,FC,39,8D
1400 DATA AS,CB,30,89,FC,C9,8D,AS,CB,30
1401 DATA 89,FC,C9,8D,AS,CB,39,7A,8B,81
1402 DATA 86,02,87,60,34,86,10,87,60,37
1403 DATA 7F,60,35,C6,39,8D,E8,1E,8E,8B
1404 DATA 89,8D,A7,AE,8E,8B,89,30,1F,8F
1405 DATA 89,8D,A7,AE,81,00,26,05,8D,B7
1406 DATA 8F,20,E7,8F,8F,8F,8F,8F,8F,8F
1407 DATA 89,FA,05,8F,8B,8D,8D,A7,E9,8D
1408 DATA A8,7D,8E,8D,30,89,03,70,8D
1409 DATA 88,6C,30,89,FA,11,8D,86,6C,30
1410 DATA 89,FA,11,8D,86,6C,30,89,FA,11
1411 DATA 8D,86,6C,7E,A6,82,C6,27,86,00
1412 DATA A7,84,5A,C1,00,27,05,80,88,28
1413 DATA 20,72,39,CE,00,00,33,41,11,83
1414 DATA FF,7F,26,FC,39,8D,ED,C0,21,20
1415 DATA 27,08,C1,16,10,27,FD,8D,20,1F
1416 DATA 86,8B,80,4C,B7,8B,80,81,03,26
1417 DATA 86,8D,A6,63,7E,A4,5C,8E,8B,83
1418 DATA 30,89,82,FC,8F,8B,89,8F,8B,8B
1419 DATA C6,21,8E,8B,8B,80,81,5A,C1,00
1420 DATA 27,1F,86,85,B7,E7,C3,86,84,8F
1421 DATA 8B,80,81,00,27,E8,86,84,87,E7
1422 DATA 27,06,84,7A,8B,80,86,8B,80,81
1423 DATA 01,27,03,7E,A4,5C,8E,8B,80,86
1424 DATA 8B,81,01,27,03,7E,A4,5C,8E,8B
1425 DATA 89,86,85,87,E7,C3,86,82,87,60
1426 DATA 60,34,86,10,87,60,37,7F,60,35
1427 DATA C6,39,8D,E8,1E,8E,8B,89,30,01
1428 DATA AE,8E,8B,89,30,81,8F,8B,89,AE
1429 DATA 84,81,00,26,05,8D,AS,8B,20,E7
1430 DATA 8D,A9,48,8E,8B,89,30,89,FA,05
1431 DATA 8D,A9,48,8E,8B,89,30,89,FA,05
1432 DATA 8D,A9,48,8E,8B,89,30,89,FA,05
1433 DATA 1F,CE,00,00,33,41,11,83,09,C4
1434 DATA 26,FC,86,85,B7,E7,C3,86,00,87
1435 DATA 84,30,89,28,A7,84,39,7A,8B,81
1436 DATA 86,02,87,60,34,86,10,87,60,37
1437 DATA 7F,60,35,C6,39,8D,E8,1E,8E,8B
1438 DATA 89,8D,A7,AE,8E,8B,89,30,01,8F
1439 DATA 8B,89,AE,84,81,00,26,05,8D,B7
1440 DATA 8B,89,AE,84,81,00,26,05,8D,B7
1441 DATA 48,20,E7,8D,A9,48,8E,8B,89,30
1442 DATA 89,FA,05,8F,8B,8D,8D,A7,E9,8D
1443 DATA A8,7D,8E,8D,30,89,03,70,8D
1444 DATA A8,6C,30,89,FA,11,8D,86,6C,30
1445 DATA 89,FA,11
```

JET ATTACK

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

Olivier PATOUILLARD

MERDE! J'AI OUBLIE D'EMMENER MON QUATRE HEURES! JE VAIS ENCORE TRAVAILLER COMME UN COCHON!



ORIC

L'EXCEPTION CONFIRME L'EXCEPTION.



SUITE DU N° 126

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

```
7805 PRINT
7810 PRINT
7815 PRINT" En pressant 'ESPACE'
vous retournez"
7820 PRINT
7825 PRINT" aux options."
7830 M=PEEK(#406):M$=STR$(M)
7835 PLOT19+X,7," ":PLOT18+X,7,M$
7840 PLOT19+X,8," ":PLOT18+X,8,M$
7845 N=0
7850 K$=KEY$
7855 IFK$=" " THENN=N+1ELSEGOTO7870
7860 IFN=500THENRETURN
7865 GOTO7850
7870 IFK$=" " THENRETURN
7875 M=M+1
7880 IFM=10THENM=1
7885 POKE#406,M:POKE#41C,244-(M*20)
:POKE#A98A,96-(M*8)
7890 GOTO7830
7990 REM
7991 REM APPELLE DU JEU
7992 REM
7993 REM EN LANGUAGE
7994 REM
7995 REM MACHINE
7996 REM
8000 POKE#415,5
8005 FORI=#407TO#40C:POKEI,48:NEXT
8006 GOSUB7025
8007 V=PEEK(#413)
8010 SOUND1,0,V
8015 SOUND2,0,V
8020 SOUND3,0,V
```

```
8025 SOUND4,31,V
8030 PLAY7,1,0,0
8035 CALL#9B00
8036 IFPEEK(#208)=#A9THENPLAY0,0,0
,0:GOTO7200
8040 PLAY0,0,0,0
8045 IFPEEK(#415)=0THEN8055
8050 GOTO8006
8055 CLS
8056 FORI=#B80TO#BBA7:POKEI,32:NE
XT
8060 PAPER0:INK4
8065 SS=(PEEK(#407)-48)*10000:SS=
SS+(PEEK(#408)-48)*10000
8066 SS=SS+(PEEK(#409)-48)*1000:SS
=SS+(PEEK(#40A)-48)*100
8067 SS=SS+(PEEK(#40B)-48)*10:SS=S
S+PEEK(#40C)-48
8068 S1=PEEK(#420)*10000:S1=S1+PE
EK(#421)*10000
8069 S1=S1+PEEK(#422)*1000:S1=S1+P
EEK(#423)*100
8070 S1=S1+PEEK(#424)*10:S1=S1+PEE
K(#425)
8071 S2=PEEK(#426)*10000:S2=S2+PE
EK(#427)*10000
8072 S2=S2+PEEK(#428)*1000:S2=S2+P
EEK(#429)*100
8073 S2=S2+PEEK(#42A)*10:S2=S2+PEE
K(#42B)
8074 S3=PEEK(#42C)*10000:S3=S3+PE
EK(#42D)*10000
8075 S3=S3+PEEK(#42E)*1000:S3=S3+P
EEK(#42F)*100
8076 S3=S3+PEEK(#430)*10:S3=S3+PEE
K(#431)
8077 S4=PEEK(#432)*10000:S4=S4+PE
EK(#433)*10000
8078 S4=S4+PEEK(#434)*1000:S4=S4+P
EEK(#435)*100
8079 S4=S4+PEEK(#436)*10:S4=S4+PEE
K(#437)
8080 S5=PEEK(#438)*10000:S5=S5+PE
EK(#439)*10000
8081 S5=S5+PEEK(#43A)*1000:S5=S5+P
EEK(#43B)*100
8082 S5=S5+PEEK(#43C)*10:S5=S5+PEE
K(#43D)
8126 REM
8127 REM NOUVEAU
8128 REM
8129 REM CLASSEMENT DU
```

```
8130 REM
8131 REM TABLEAU DES SCORES
8132 REM
8133 IFSS<S5THENGOSUB5600:GOTO7200
8134 CLS
8135 PRINT
8136 E$=CHR$(27)
8138 PRINTES" A " "E$"J"E$"
BJET ATTACK"
8140 PRINTES" J " "E$"FJET
ATTACK"
8145 PRINT
8150 PRINT
8155 PRINT
8160 PRINT
8165 PRINT" BRAVO ... vous venez d
e battre l'un"
8170 PRINT
8175 PRINT" des 5 meilleurs scor
e !"
8180 PRINT
8185 PRINT
8190 PRINT
8195 PRINT" VEUILLEZ ENTRER VOTRE
NOM..."
8200 PRINT
8205 PRINT
8210 INPUT" ( 13 LETTRES MAXIMUM )
":NM$
8215 IFLEN(NM$)>13THENNM$=LEFT$(NM
$,13)
8220 IFSS<S1THEN8300
8225 N5$=N4$
8230 N4$=N3$
8235 N3$=N2$
8240 N2$=N1$
8245 N1$=NM$
8250 N=#43D
8255 FORI=#437TO#420STEP-1:V=PEEK(
I):POKEN,V:N=N-1:NEXT
8265 V=PEEK(#407):POKE#40D,V:V=PEE
K(#407)-48:POKE#420,V
8270 V=PEEK(#408):POKE#40E,V:V=PEE
K(#408)-48:POKE#421,V
8275 V=PEEK(#409):POKE#40F,V:V=PEE
K(#409)-48:POKE#422,V
8280 V=PEEK(#40A):POKE#410,V:V=PEE
K(#40A)-48:POKE#423,V
8285 V=PEEK(#40B):POKE#411,V:V=PEE
K(#40B)-48:POKE#424,V
8290 V=PEEK(#40C):POKE#412,V:V=PEE
K(#40C)-48:POKE#425,V
```

```
8295 GOSUB5600:GOTO7200
8300 IFSS<S2THEN8350
8305 N5$=N4$
8310 N4$=N3$
8315 N3$=N2$
8320 N2$=N1$
8325 N=#43D
8330 FORI=#437TO#426STEP-1:V=PEEK(
I):POKEN,V:N=N-1:NEXT
8331 V=PEEK(#407)-48:POKE#426,V
8332 V=PEEK(#408)-48:POKE#427,V
8333 V=PEEK(#409)-48:POKE#428,V
8334 V=PEEK(#40A)-48:POKE#429,V
8335 V=PEEK(#40B)-48:POKE#42A,V
8336 V=PEEK(#40C)-48:POKE#42B,V
8345 GOSUB5600:GOTO7200
8350 IFSS<S3THEN8390
8355 N5$=N4$
8360 N4$=N3$
8365 N3$=N2$
8370 N2$=N1$
8375 FORI=#437TO#425STEP-1:V=PEEK(
I):POKEN,V:N=N-1:NEXT
8376 V=PEEK(#407)-48:POKE#42C,V
8377 V=PEEK(#408)-48:POKE#42D,V
8378 V=PEEK(#409)-48:POKE#42E,V
8379 V=PEEK(#40A)-48:POKE#42F,V
8380 V=PEEK(#40B)-48:POKE#430,V
8381 V=PEEK(#40C)-48:POKE#431,V
8385 GOSUB5600:GOTO7200
8390 IFSS<S4THEN8420
8395 N5$=N4$
8400 N4$=N3$
8405 N3$=N2$
8410 N2$=N1$
8415 FORI=#437TO#432STEP-1:V=PEEK(
I):POKEN,V:N=N-1:NEXT
8416 V=PEEK(#407)-48:POKE#432,V
8417 V=PEEK(#408)-48:POKE#433,V
8418 V=PEEK(#409)-48:POKE#434,V
8419 V=PEEK(#40A)-48:POKE#435,V
8420 V=PEEK(#40B)-48:POKE#436,V
8421 V=PEEK(#40C)-48:POKE#437,V
8425 GOSUB5600:GOTO7200
8426 N5$=N4$
8427 V=PEEK(#407)-48:POKE#438,V
8428 V=PEEK(#408)-48:POKE#439,V
8429 V=PEEK(#409)-48:POKE#43A,V
8430 V=PEEK(#40A)-48:POKE#43B,V
8431 V=PEEK(#40B)-48:POKE#43C,V
8435 V=PEEK(#40C)-48:POKE#43D,V
8440 GOSUB5600:GOTO7200
```

LE JUSTICIER



ASSEZ! ASSEZ!

TENEZ BON! J'ARRIVE!

YA TROP DE SOUS! JE PEUX PLUS METTRE MON CHAPEAU!



PILOTE

Justifiez vos galons de pilote, par une délicate mission d'interception...

Philippe MARCHAND

Mode d'emploi :

Si vous répondez "1" à la question posée, vous effectuerez le parcours complet (mission + atterrissage), si vous tapez "2" vous accéderez directement à la seconde partie du jeu (atterrissage).

- 1 MISSION : vous devez en un temps limite, détruire une cible représentée par "*" (une fois visible). Vous disposez des commandes suivantes :

- "+" : vitesse +
- "-" : vitesse -
- "4" : gauche
- "6" : droite
- "8" : descente
- "2" : montée
- "7" : tir

La cible peut être détruite : située au centre du viseur, à une altitude égale (= =) et située à une distance inférieure à 1000 mètres. Le temps écoulé, vous passez à l'atterrissage.

- 2 ATERRISSAGE : vous disposez des mêmes commandes, plus :

- "*" : pour annuler la commande de vitesse.
- "5" : pour annuler la descente ou la montée.

Le cap à suivre est clignotant (180). Chaque action influence toutes les valeurs.

- Vitesse : minimum 100 - maximum 6000 - maximum à l'atterrissage 250 km/h.
- Altitude : minimum 18 - maximum à l'atterrissage 50 mètres.
- Direction : 0 à 360 degrés.

L'atterrissage peut être réussi : au cap juste, à une vitesse située entre 100 et 250 Km/h à une altitude supérieure à 18 et inférieure ou égale à 50 mètres et à une distance à la piste inférieure à 150 mètres. En l'absence de crash, dix passages sont prévus.

AFFICHAGE : 1ère option

325	+ H	<	- -	153	2326
Distance à la cible	Aller plus haut	La cible est à gauche	Viseur	Compteur de temps (300 à 0)	Vitesse

AFFICHAGE : 2ème option

1548	260	3235	1036
Distance à la piste	Cap	Altitude	Vitesse

```
LIST
1 VAC :WAIT 2
2 D=INT (RAN#2E3)-1E3:D=ABS D
5 F=INT (RAN#500):G=INT (RAN#3E3)+500
10 A=INT (RAN#500)+300:B=INT (RAN#3E3)+300:C=INT (RAN#10)+1
11 D=INT (RAN#2E3)+1E3:F=INT (RAN#500)+200
12 INP "AP=1/2":L:IF L=2 THEN 1E3
20 FOR I=300 TO 0 STEP -1
25 D=A-F:D=ABS D
30 PRT ###:CSR 0:D:CSR 5:E:CSR 9:"-":CSR 15:F:
31 GOTO 250
33 IF C>5:IF C<15:PRT CSR C:" "
34 IF I<999:PRT ##:CSR 12:1:
40 IF KEY="8":B=G-25
50 IF KEY="2":B=G+25
51 IF G<B:PRT CSR 5:"H " :IF G<120:PRT "ALT +"
52 IF G>B:PRT CSR
```

VOICI UNE MISSION QUI VA VOUS DONNER L'OCCASION DE JUSTIFIER VOS GALONS!



FX 702 P

```
44)-2:B=B+T
130 GOTO 99
150 PRT :PRT CSR 10:"0"
151 J=9:FOR I=9 TO 0 STEP -2:J=J+2
152 PRT CSR I:"(?" :CSR J:")" :NEXT I:PRT
153 IF N=1:PRT CSR 4:"***CRASH***":END
154 GOTO 100
250 IF G<100 THEN 260
251 IF G>6E3 THEN 260
252 IF F<150 THEN 260
253 IF F>1500 THEN 260
254 IF D=0 THEN 260
255 GOTO 33
260 PRT :M=1:GOTO 150
1000 SAC :STAT F,G:VAC :F=3M:G=5Y*10:E=INT (RAN#*2E3)+2E3
1009 K=INT (RAN#*3E3)+10:PRT CSR 0:"ROUTE AU " :K:" "
1010 PRT CSR 0:"DIST DIR ALT VIT"
```



```
80 THEN 1400
1260 IF F<100 THEN 260
1261 IF G<10:IF E>13 THEN 260
1270 IF P=5 THEN 260
1280 E=E-(F/30):IF E<0:E=2E3:P=P+1:GOTO 1009
1300 IF Q=15:Q=0:WAIT 30:GOTO 1010
1301 Y=Y+1:IF Y=20:Y=0:GOTO 1009
1310 WAIT 0:GOTO 1040
1400 WAIT 0:T=9
1510 FOR N=9 TO 2 STEP -1:T=T+1
1520 PRT CSR N:"(?" :CSR T:")" :CSR T-1:")" :NEXT N:T=9
1525 PRT
1530 Z=2+1:IF Z<10 THEN 1510
1550 PRT "BONNE MISSION !":END
```

ON DIT QUE

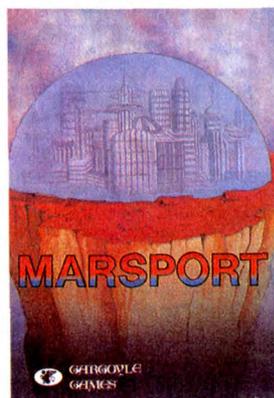
Cette semaine, c'est Apple qui a droit à la rumeur la plus intéressante. On murmure dans les milieux huppés de la micro-informatique qu'Apple serait sur le point de sortir une carte qui rendrait toute la série II (sauf le IIc) entièrement compatible MS/Dos. C'est une nouvelle qui peut en étonner certains mais qui n'est pas complètement débile, contrairement à ce qu'on pourrait croire. En effet, compte tenu du nombre d'Apple IIe et II+ vendus dans le monde, une carte de ce style peut intéresser un public relativement énorme et quand on sait que son prix approximatif avoisinera les 500 dollars soit environ 5000 balles on se rend vite compte que l'idée n'est pas dénuée de sens.



Et vous qui alliez revendre votre Apple pour vous acheter un compatible IBM...

TOUJOURS AUSSI BEAU

Les programmes commercialisés par Gargoyle Games sont toujours aussi beaux. Après Tir Na Nog et Dun Darach, c'est Marsport qui hérite de l'animation fabuleuse de ces logiciels. Comme dans les deux premiers, le héros se déplace d'une foulée puissante à travers les couloirs de la station basée sur Mars, à la recherche d'un moyen pour en sortir. Etagée sur une vingtaine de niveaux, la cité recèle suffisamment de pièges pour vous poser de douloureux problèmes pendant de nombreuses heures. Les décors sont encore plus réussis que dans les softs précédents de la maison et donnent une impression de réalité encore jamais atteinte. La sonorisation reste l'aspect le moins bien développé par les programmeurs de Gargoyle, ce qui empêche le programme d'être vraiment génial. Malgré tout, ce produit devrait passionner tous les fanatiques de l'aventure graphique entièrement animée. Marsport de Gargoyle Games pour Amstrad et Spectrum.



La vie après la mort est possible ! Dans tous les jeux d'arcade, vous souffrez de ne pouvoir connaître les derniers tableaux car vous vous faites exploser avant par les aliens vindicatifs. La solution existe dorénavant : la cartouche de Robtek Game Killer permet de vivre même si l'on doit mourir. Détectant toutes les morts provoquées par une collision entre sprites, elle les évite et vous permet de continuer le jeu comme si de rien n'était. Cet engin fonctionne sur les Commodore 64 et 128 et vaut à peu près 15 livres, ce qui

DIEU EXISTE

La vie après la mort est possible ! Dans tous les jeux d'arcade, vous souffrez de ne pouvoir connaître les derniers tableaux car vous vous faites exploser avant par les aliens vindicatifs. La solution existe dorénavant : la cartouche de Robtek Game Killer permet de vivre même si l'on doit mourir. Détectant toutes les morts provoquées par une collision entre sprites, elle les évite et vous permet de continuer le jeu comme si de rien n'était. Cet engin fonctionne sur les Commodore 64 et 128 et vaut à peu près 15 livres, ce qui



veut dire qu'elle coûtera à peu près 180 balles dès qu'elle sera en France.

TOUS À LA MANIF

Ça commence à bien faire : Loricels vient encore de sortir un bon logiciel ! C'est intolérable ! J'atten-

dernier jour d'une campagne électorale. Tout se situe dans un quartier de Paris alors qu'un député d'un bord qui n'est pas précisé dans la doc du soft doit faire un discours de clôture. Le jeu se joue à deux ou tout seul. Dans le cas où vous jouez tout seul, vous contrôlez un bataillon de CRS et votre rôle est d'intercepter physiquement, c'est à dire d'éliminer tous les manifestants qui foutent leur merde pour empêcher l'allocution du député. Si vous jouez à deux, l'un d'entre vous devra choisir le camp des flics et l'autre celui des fouteurs de merde. Le jeu est divisé en deux phases : le mouvement et l'offensive. Durant la phase de mouvement, vous déplacez vos troupes et vous posez des barrières et dans la phase d'offensive, vous matez la résistance des manifestants. Les combats se font soit à la tomate soit au pavé ou encore au cocktail molotov.

Si vous ne ratez pas la présentation qui est bien foutue et hyper sympa, vous conclurez comme nous que c'est un jeu bien fait, bien réalisé et original comme je le disais tout à l'heure. Bref, c'est Pouvoir de Loricels pour Amstrad.



dais impatientement leur petit dernier pour pouvoir le traîner dans la boue impitoyablement et voilà qu'ils nous font un jeu marrant, rigolo, amusant, je dirais même plus : original, ce qui est plus que très rare en ces derniers temps. "Pouvoir" se déroule durant le

FANATIQUES EN HERBES

L'APC (Association pour la Promotion du CPC) qui s'était déjà illustrée avec l'organisation d'AMS Expo récidive en ouvrant ses portes au 7 rue du Capitaine Ferber à Paris. Chaque mercredi et samedi, vous pourrez vous précipiter entre 14 et 19 heures pour rencontrer des gens, tester du matos ou saccager tout ce que vous y trouverez. Tout ceci commence le 29 mars 86. L'APC pense aussi à ses amis provinciaux, hooligans et autres, en ouvrant un micro-serveur au (1) 48 97 84 84 pour leur permettre de communiquer avec eux.

Enfin des petits jeunes qui se bougent plus les fesses que leurs aînés, ça fait plaisir.



AUX CHIOTTES LES BOXEURS

Déjà, le marché des jeux de boxe est passablement saturé. En plus ce qui existe actuellement est remarquable par une qualité d'ensemble plus qu'honnête. Enfin, même si c'est sympa la boxe, il y a d'autres sports ou d'autres sujets à traiter ludiquement sur un micro. Pourtant ces damnés programmeurs d'Alligata se sont cru obligés de taper dans le créneau, en retard et moins bien que les autres. Dans 3D Knock Out, le jeu est à l'image de la jaquette : nul. Les graphismes ? Nuls. L'animation des deux personnages ? Nulle. La sonorisation du combat et du public ? Nulle. Les couleurs de l'ensemble ? Nulles. Vous en voulez encore ou ça vous suffit comme ça ? 3D Knock Out d'Alligata sur MSX est archinul !



TURBO LIVIDE

Aïe, aïe, aïe, c'est très mauvais de commencer la journée avec une série de produits nuls. Ça fait mal au cœur, j'ai déjà l'estomac qui se rate ou la dilate qui s'estome, je sais plus très bien. Toujours est-il que la série de cartouches Turbo distribuée par Almatec et fabriquée par Robcom, craint énormément. Chacune des cartouches est vendue plus de 400 balles, ce qui est 398 francs de trop. Il y a de quoi ne pas être content ! C'est quoi au juste, à part de la merde ? C'est une cartouche qui donne quelques instructions nulles en plus au basic du Commodore 64. Sans déconner, si on branchait ça à cul toutes les cartouches qui rajoutent des instructions à ce putain de basic Commodore, on aurait le meilleur basic du monde avec 137268630 instructions ! Ah, oui, ça accélère aussi les chargements des softs que vous avez préalablement sauvegardés avec la cartouche, bref, c'est déjà fait, déjà



vu. Il en existe cinq différentes nommées Turbo 10, 20, 30, etc. Les différences entre chaque cartouche sont quelques fonctions nulles qui font monter le prix à chaque fois. Comment peut-on commercialiser des produits pareils ? Je me le demande. Pourtant, ils l'ont fait ! Les fonctions que la cartouche rajoute au basic le rendent plus performant mais n'importe quel autre Fast Load ou Power Cartridge humilie celle-ci en une demi seconde. Allez, on n'en parlera pas plus longtemps, on n'a pas de temps à perdre.

INFORMASTYX

Informastyx, c'est le nom d'une émission de radio qui cause de micro sur Styx (102.6) chaque samedi de 13 heures à 14 heures. Ça se passe dans la Seine et Marne et dans l'Oise. L'équipe de l'émission a beau nous adresser leurs salutations distinguées comme des pros en cravate, on voit à cent bornes que ce sont des jeunôts fort sympathiques qui s'éclatent sur les petits claviers



tout comme vous ! Le pied, quoi. Bonne écoute.

SPECTRUM 128 : HUE DADA

Ça y est, les anglais s'excitent pour le Spectrum 128 et développent réellement pour la bécaune.



Ainsi, outre The Neverending Story et Daley Thomson's Super-test qui sont livrés avec la machine, on remarque l'existence d'une interface Contronics, d'un port série (chez Ram Electronics), d'un logiciel tirant partie des possibilités sonores de la bête par l'intermédiaire de son interface Midi (XRI Systems). Neuf autres packages musicaux sont prêts, parmi eux et en vrac : un kit d'extension hard DX7 (1000 balles), un éditeur de parole DX7 (300 balles) et un éditeur de parole Casio CZ (300 balles). Le tout est développé par XRI systems en Angleterre et y est en principe en vente dès maintenant.

TOUCHEZ PAS, JE HURLE



Vous ne connaissez pas l'histoire du mec qui, ayant vu dans la rue une affiche d'Hara Kiri disant : "si vous ne pouvez pas l'acheter, volez-le !", se pointe chez un de

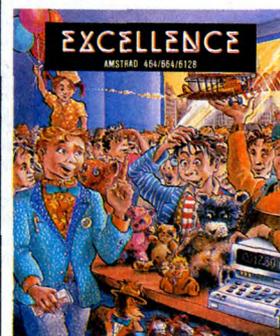
ses copains, sympa, et s'agrippe violemment à son IBM PC. Vous ne la connaissiez pas ? Moi non plus. Je viens de l'inventer pour les besoins de la cause (la bonne).

Néanmoins, qu'elle soit authentique ou qu'elle ne soit que pur fruit de mon imagination, (débridée, l'imagination) elle ne se reproduira plus car Action Computer propose pour environ 120 balles un petit boîtier qui se place sur votre PC et qui émet un son de quelque chose comme 105 décibels ce qui représente 200 imprimantes de 1957 en marche, 10 bulldozers sur le point d'écraser votre maison ou encore votre bonne femme vous découvrant à 4 heures du mat devant votre micro. Le hurlement ne pouvant s'arrêter que si quelqu'un vient dévisser le compartiment réservée aux piles, on peut imaginer les problèmes !

Dur ! Je vois déjà la scène : 4 heures du mat, les yeux secs devant le moniteur monochrome. Soudain : "J'en ai marre" et pof ! un coup de poing sur la bécaune qui se met à hurler illico. Z'avez intérêt à avoir un tournevis à deux pas de l'engin parce que sinon...

LES PETITS NOUVEAUX

Le marché du logiciel n'est pas encore suffisamment saturé par les éditeurs pour ne pas créer de



JIMMY BUSINESS

nouvelles boîtes, de l'avis de certains. Ainsi des allumés viennent de créer une nouvelle maison d'édition : Honssoft. Leur première ligne de produits, Excellence, se compose de huit titres sur deux machines : Amstrad et Commodore. L'ensemble des logiciels a été développé par les hongrois d'Andromeda, les auteurs de Chinese Juggler, Euréka, Scarabeus... La sélection effectuée par les gens de chez Honssoft pour leur gamme Excellence, qui n'est composée que de produits importés, offre des programmes d'une bonne qualité, même si l'intérêt est très médiocre. De Feu (un ball-trap) à l'île Infernale (un soft du niveau des jeux à cristaux liquides), les scénarii ne tiennent pas vraiment une place prépondérante, mais le graphisme comme le son sont complètement peaufinés et donnent une profondeur aux jeux assez inattendue.

Malgré tout, un produit au moins tient vraiment la route : Jimmy Business. Dans ce jeu, vous devrez faire fortune en une dizaine d'années en vous occupant de différentes boutiques. Vous démarrez obligatoirement avec un magasin de jouets puis, l'argent entrant dans les caisses, vous pouvez passer aux fringues, aux bouquins et à d'autres produits nettement plus rémunérateurs. Entièrement graphique et sonore, le logiciel ne manque pas d'humour (français, eh oui madame, il est traduit) et promet plusieurs heures de combat acharné contre une clientèle de plus en plus impatiente et exigeante. Miraculeusement, la version sur Amstrad est presque meilleure que sur Commodore, une performance à souligner de la part des programmeurs d'Andromeda. Jimmy Business de Honssoft pour Commodore et Amstrad.

CHER OU PAS CHER ?

LA SECRÉTAIRERIE

C'est la Secrétaire qui nous a présenté récemment le dernier compatible IBM AT en date. Son nom : le STM 286. La configuration tient la route : 3,5 Mo de RAM, un disque dur de 40 Mo, un drive de 1,2 Mo, un processeur 80286 d'une vitesse de 6 ou 8 MHz selon la position d'un switch, un écran et une carte couleur et même un clavier Azerty. La Secrétaire commerciale tout ça au prix de 43.000 balles TTC soit 43 Oric, 21 Commodore 64, 7 Atari 520STF, 9 Amstrad 6128, 4 TO9, 288 joysticks, 6.615 disquettes 5"1/4 et 3.909 HHHébd. Merci La Secrétaire.



AUJOURD'HUI ON CASSE

Si vous aimez casser tout ce qui traîne dans de superbes décors, c'est le moment de tâter du bout du joystick la dernière production d'Ocean : **Nomad**. Dans ce logiciel magnifiquement mis en image, vous devrez parcourir d'innombrables couloirs à petits mouvements ou grandes accélérations en détruisant toutes les batteries de défense installées au sol ou dans les parois. Les mouvements de votre robot destructeur, parfaitement coulés, permettent un grand nombre de positions pour tirer dans tous les coins. Certaines portes ne s'ouvriront pas, même sous la menace de vos deux canons, cherchez alors où se trouvent les manettes qui les commandent, quelques tableaux en arrière généralement. Et qu'est-ce que vous gagnerez à tout casser ainsi ? Vous arriverez à vous échapper de ce labyrinthe infernal où d'infâmes étrangers vous ont



enfermé. Un bon logiciel d'arcade où l'adresse et la réflexion tiennent agréablement compagnie aux réflexes. **Nomad** d'Ocean pour Amstrad et Spectrum.

JE M'A FAIT MON MONOVOIE TOUT SEUL

Je suis bien content, parce que je me suis fait mon monovoie tout seul en une heure. Il y a des animations, un dialogue avec l'opérateur, un forum, un répondeur, de la pub (option 5), bref, des tas de trucs. Mon excellent confrère Escapeneufg vous donnera mon numéro bientôt dans Mini-mire, son excellent rubrique. Pour l'instant, le seul problème, c'est que j'ai qu'une ligne, alors j'aime autant pas la mobiliser 24 heures sur 24. J'ai fait ça sur mon Atmos (ouais, je vous racontais pas ma vie juste pour le plaisir, y a la technique qui arrive, cinq minutes, merde, on n'est pas aux pièces !). Je précise que j'ai un Sedoric mais qu'on peut se servir d'un Jasmin, quoique, mais n'entrons pas dans des

Le programme (livré avec une petite interface qui fait détection de sonnerie et liaison avec l'ordinateur) se charge de tous les types d'affichages possibles et imaginables, gère les motifs, les répétitions, les protocoles particuliers, les dialogues directs, les deuxième et troisième jeux de caractères, les graphiques normaux, les mêmes en mosaïque, arrêtons là : ça gère absolument tout, y compris les masques d'écran, tiens, je les avais oubliés, ceux-là. Normalement, ça vaut dans les 700 balles, mais le Club Hebdo s'en est naturellement emparé et le prix est devenu tellement intéressant que j'ose même pas vous en parler ici, vous n'avez qu'à aller voir la page Club.



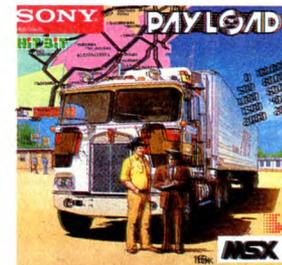
considérations pro-sedoric, là n'est pas notre sujet. En bref, on branche son Atmos sur un minitel, retournable please, sinon ça marche pas, donc gaffez-vous si vous avez un Matra, et puis on met le soft en route et on peut programmer son petit serveur tout seul en douce, avec des nouveaux ordres tels que efface, écris, locate, écran, etc. Précisons tout de même que etc n'est pas un mot-clé mais une locution latine.

Le seul truc que j'ai oublié de vous dire : c'est réalisé par Informatique et Nature, qui avec un nom pareil doivent être des babas, pour le moins, mais qui songerait à leur jeter la pierre ? Escapeneufg va être fou de rage : pour déconnecter, au lieu de se faire chier à paker 10B machin-truc sur le bus de sortie pour envoyer la séquence désormais classique ESC-9-G, on tape simplement "fin". Génial, non ?

EMBARQUEZ, C'EST PESÉ

Décidément, ce sont les MSX qui héritent des meilleurs programmes en ce moment, pour l'originalité des logiciels sinon pour la qualité de réalisation. La dernière production de Sony a de quoi convaincre les plus difficiles : **Payload** vous entraîne dans le monde étrange et fermé des transporteurs routiers. Vous êtes propriétaire d'un camion capable de trimbaler des remorques de 35 tonnes et votre objectif est de faire fortune. Traversant le Japon de long en large, vous aurez à respecter les délais de livraison si vous voulez satisfaire votre clientèle et pouvoir trouver de nouvelles cargaisons à transporter. Dans ce jeu, la rapidité seule ne suffit pas : vous devrez équiper petit à petit votre camion des équipements les plus sophistiqués (détecteur de radars, réservoir de fuel supplémentaire, phares longue portée pour la conduite de nuit...) pour atteindre une efficacité maximale.

par l'autoroute. La fatigue vous rend imprudent et vos réflexes diminuent ce qui complique énormément la conduite de votre bahut. Les détails de ce genre foisonnent dans ce logiciel, ce qui lui donne une qualité de scénario



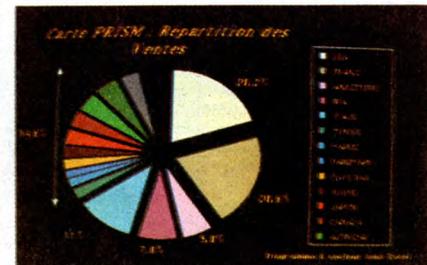
rarement atteinte. Du côté du graphisme, c'est du MSX : mignon malgré une définition à l'écran assez médiocre. Enfin, l'ambiance sonore vous donne vraiment l'impression de piloter un monstre de 360 chevaux.baFT11ab Payload de Sony pour MSX.

Ce soft comporte un aspect didactique non négligeable : la géographie du Japon doit être possédée à fond pour éviter d'aller trop loin

DE TOUTES LES COULEURS

Ça y est, le Mac a la couleur ! C'est International Computer qui vient de doter le micro d'une carte, **MacCouleur/Prism**, qui permet d'obtenir une image colorée à partir d'un dessin tramé en noir et blanc. Cette carte s'installe dans un des slots disponibles à l'intérieur du Mac et offre une sortie RVB ou Pêritel pour connecter une télé ou un moniteur. Disposant d'une palette de 16 couleurs superposables, la définition est de 342 points sur 512 ou 512 sur 512, suivant l'option retenue. Les programmes graphiques tels Jazz, Excel, Mac Draw, Mac Draft

sont compatibles avec la carte, ce qui permet d'avoir une vision colorée au lieu de broyer du noir. Comme d'habitude pour du matériel destiné au Mac, la carte vaut la peau des fesses : presque 12.000 francs pour un engin qui ne permet même pas le temps réel en couleur, mais seulement la copie (lente) de l'écran noir et blanc.



BONJOUR LES BRICOLOS

Y en a qui ne manquent vraiment pas de souffle : tous les acheteurs de CPC 664, 6128 ou d'un drive DD1 ont hérité d'un Dr LOGO parfaitement opérationnel bien qu'en anglais. Désormais, vous pouvez envoyer votre disquette chez FAVRE qui vous fera gracieusement un remplacement de la version anglaise par la traduction en français que ce même sieur Favre a réalisée. Je ne mets pas en doute la qualité du travail effectué par cet informaticien, tout ce que je lui reproche c'est le prix qu'il demande pour écraser l'ancienne version et installer la sienne à la place, sur votre disquette. Pour le 464 avec DD1 ou le 664, il vous en coûte 60 balles, pour le 6128 et LOGO2 90 francs et pour le PCW 8256, le total se monte carrément à 150 francs. Comme vous devez en plus rajouter 15 francs de port,



ça vaut pas vraiment la peine de se faire chier à lui écrire. Malgré tout, si l'anglais vous donne des boutons, vous pouvez toujours le contacter à Caillava, 32700 Lectoure.

ÇA SPEEDE VRAIMENT ?

Le Commodore va bientôt croquer sous les cartouches destinées à accélérer un maximum son lecteur de disquettes. Dans le genre produit bien réalisé mais n'apportant rien de nouveau, vous pouvez vous laisser tenter par **Mach 5**, la dernière création de la boîte Access. Comme toutes ses consœurs, cette cartouche offre des fonctions basic supplémentaires (toutes les commandes sont abrégées, ce qui est particulièrement pratique pour les flemmards que vous êtes) et augmente la vitesse du drive de 700 % (ce qui représente un léger mieux par rapport à la majorité des produits du marché). Même au prix où elle se vend, moins de 300 balles, elle ne représente pas le summum du genre. Vous feriez peut-être mieux d'attendre l'arrivée d'Isépéc en France, la cartouche du parfait petit pirate qui pompe tous les logiciels protégés et les transfère sur



disquette sans les modifier ! Patience est mère de sagesse, mais si vous voulez juste bricoler avec votre Multiplan sans attendre des heures, **Mach 5** d'Access vous suffira amplement.

SONY MARCHE DROIT

Par moment, Sony oublie les grandes théories sur les standards et ses envies de devenir le maître du monde avec le MSX. Eh oui, Sony se lance aussi dans le compatible IBM ! Regardez-moi ça si c'est pas malheureux ! La bête s'appelle SMC-210 et possède un sublime 80C88 fonctionnant à 4.77 MHz. Est-il encore nécessaire de vous rappeler que le 80C88 est au 8088 ce que le 65C02 est au 6502, c'est à dire qu'il est strictement identique mais que sa conception est issue de la technologie Cmos laquelle fait économiser du souffle et surtout de l'énergie à la machine. Ce compatible est vendu Outre-Manche avec 640 Ko de RAM, un port série et parallèle ainsi qu'un modem intégré fort utile. La chose utilisera malheureusement un drive 3.5 pouces mais Sony a sauvé la manche en proposant une interface pour lecteur de disquettes 5"1/4. 250 titres sont dorés et déjà disponibles sur le format du drive d'origine. Le moniteur est au choix un écran à cristaux liquides de 80 colonnes sur 25 lignes ou bien un écran classique de 25 cm. Selon la version, il vous faudra raquer soit 23



soit 24.000 francs, prix toujours donnés "environ" parce que la politique de Sony France ne nous permet pas de prévoir une sortie à court terme.

OSCILLO POUR SPECTRUM

Alidin est une boîte britiche qui fait des trucs rigolos pour Spectrum. Quoi par exemple ? Ben, un oscilloscope qui se branche sur le port d'extension de la bécanne et qui coûte 500 balles. Le produit nécessite un soft qui avoisine les 300 balles et qui transforme le clavier en panneau de contrôle de l'oscillo. Attention les yeux ! Maintenant, vous n'avez plus aucune excuse pour ne pas vous mettre à l'électronique. Au boulot !



IMAGE IMAGINAIRE

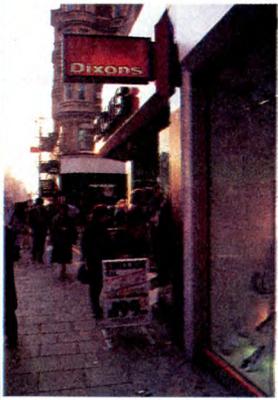
Tous les petits branchés qui rêvent devant la première image de synthèse venue vont pouvoir rencontrer leur tout nouveau héros, Philippe QUÉAU (l'homme qui a dirigé la conception et la réalisation de la série de quatre émissions Nombre et Lumière), au travers de son bouquin **Éloge de la Simulation** publié par l'INA et Champ Vallon. Au travers de ces 200 et quelques pages, Quéau vous retrace l'origine et l'intérêt de la représentation graphique, du dessin préhistorique au film d'animation 100% synthétique. Son



discours, loin d'être pompeux, donne envie d'en savoir toujours plus sur ces images. Un pavé qu'il faut avoir lu pour ne pas rester un innocent de la synthèse.

GAG

Vous vous rappelez des 10 millions de livres sterling de stocks divers que Dixons a racheté à Sinclair pour le tirer d'affaire cet été ? Vous savez où ils sont, les stocks ? Là !



CULTURE, CONFITURE, BEN HUR

J'aime bien faire des titres qui ne veulent rien dire, ça m'amuse follement. Un serveur intéressant (pour une fois) vient d'ouvrir ses portes. Bien qu'accessible uniquement par Télétel 3, son utilisation présente un intérêt non négligeable.

Je m'explique : CAP1 (c'est son nom et c'est aussi son accès à partir du 36.15) recense tous les spectacles, concerts, musées, salons, monuments, bref, tout ce

qu'il y a de culturel à dans la capitale. Imaginez que vous voulez savoir si Mireille Mathieu, votre idole, est en train de se produire ou si elle se produira incessamment sous peu. Vous sélectionnez la rubrique Rock-Variété-Jazz et vous tapez le nom de la chanteuse. Aussitôt, le serveur vous répond s'il y a un concert, où, quand, comment, à quel prix et tout un tas de renseignements bien foutus. Sympa, non ?

DESSIN QUI NE VEUT RIEN DIRE →



ON SOLDE

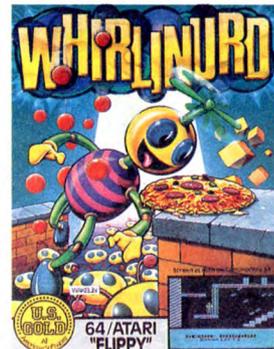
Le premier Formidoc (Forum Micro-informatique d'Occasion) va se tenir dans le sud, à Bollène plus exactement. Pendant toute la journée du 29 mars, vous pourrez acheter, vendre, échanger, bidouiller, vous tuyaouter sur tout ce qui concerne la micro familiale.



Si vous voulez vendre votre ZX 81 et trouver un Cray 1, allez-y ! C'est le club Mille-Club qui organise ça, dans ses locaux, au 1 avenue Jean Giono à Bollène, dans le Vaucluse cong !

HÉLICE QUI PEUT

Imaginez-vous transformé en une petite bestiole dotée d'une hélice sur la tête. Vous voyez un peu la tronche de cake que ça vous fait ? Ok, maintenant ne sentez-vous pas la faim tennailler vos entrailles et vous pousser à avaler toutes sortes de cochonneries que même une autruche n'en voudrait pas ? Il me semblait bien aussi ! Vous faites partie de la tribu des Nurds et vous êtes manipulé par un humain dans un jeu baptisé Whirlinurd. Cet humain, quel homme ! C'est lui qui vous permet d'éviter tous les pièges tendus en travers de votre route : les serpents et les yeux flottants, les pizzas et les gouttes d'acide. Heureusement qu'il sait tirer parti de votre hélice de tête sinon vous sombreriez bien souvent dans des abysses peuplées de morts certaines. Sans rire, votre pays formé de dizaines de tableaux est d'une beauté comme j'en ai rarement rencontré. Et la musique qui flotte en permanence dans l'atmosphère étherée a de quoi en ravir plus d'un !



lent Lode Runner et Boulder Dash, avec peut-être plus du second que du premier. La stratégie devient nécessaire dès le deuxième tableau franchi, mais la rapidité des réflexes passe avant tout. La grande qualité graphique et sonore confirme l'excellence de ce jeu, pas tout à fait original, mais vraiment super. Whirlinurd de US Gold pour Atari 800 et Commodore 64.

Ce magnifique jeu d'arcade comporte, dans ses nombreux niveaux, des difficultés qui rappel-

MUSCLEZ VOTRE AMSTRAD

Possesseurs d'Amstrad, vous allez enfin pouvoir faire la nique à vos collègues possesseurs d'Atari et de Mac dans leurs versions cheap : Vortex France importe d'Allemagne une extension 512 Ko pour votre bécano, de quoi faire feu de tout bois pendant quelques longues soirées d'hiver. La chose se présente sous la forme d'une carte toute mignonne avec des tas de fils et de nappes qui sortent de partout. La nôtre a été montée par nos informaticiens de génie en quelques secondes mais quelqu'un qui n'y connaît que dalle en circuit et en électronique doit être capable de faire la même chose en quelques dizaines de minutes, disons une demi heure à tout casser. Le montage ne nécessite pas de soudures et est assez bien expliqué dans la doc.

Une fois l'engin placé à l'intérieur de l'Amstrad, vous pouvez allumer la bécano et observer quelques mots supplémentaires apparaître à l'écran : Vortex Ram Expansion Card. Aussi sec, vous vous précé-

tion IBANK positionne le pointeur sur la banque de votre choix. Quand vous faites un LIST, vous listez le contenu de la BANK où vous êtes, à moins de faire un !LIST qui vous sortirait toutes les banques les unes après les autres. Subtil, non ? Chaque banque fait 64 Ko ce qui veut dire que vous pouvez tranquillement mettre huit programmes de 64 Ko dans votre Amstrad. Toujours plus fort, grâce à des instructions générées par la carte, vous pouvez faire communiquer les banques ! Grâce à l'instruction IGOSUB vous pouvez faire appel à des sous-programmes situés dans l'une des huit plages (je dis plages pour varier un peu) ce qui est assez dément pour des programmes qui n'auraient jamais de place pour cohabiter s'ils étaient rangés normalement dans la Ram initiale de l'Amstrad. Je dis IGOSUB, mais je pourrais aussi bien dire IGOTO ou IPEEK ou !NEW. De plus, la carte permet de créer un spooler d'imprimante. Qu'est-ce qu'un spooler d'imprimante ?

KRONOS CRAIGNOS

J'ai deux nouvelles à vous annoncer : une bonne et une mauvaise. On commence par laquelle ? La bonne ? Ok. Cocktail Vision vient de sortir un logiciel qui pour une fois n'est pas en basic. La mauvaise maintenant : il a beau ne pas être en basic, il est nul quand même ! Kronos est une énigme lancée aux programmeurs du monde entier. On l'a vu, la programmation sur Thomson n'est pas évidente et pas très marrante, mais si on se donne un peu de mal, on fini par arriver. Presque tout le monde a compris ça. Loricels, Infogrames et tous les autres. Tous les autres sauf Cocktail Vision. Une fois le logiciel chargé, vous avez devant vos yeux ébahis un soft qui aurait pu être bon s'il avait été mieux réfléchi, moins bâclé, plus soigné, mieux réalisé, plus original, bref, s'il ne s'était pas appelé Kronos et s'il n'était pas venu des laboratoires poubelliques de cette boîte. Dans tout essai de jeu il doit y avoir une description du sujet étudié. Ici, on a un petit bonhomme dans un décor nul qui se promène.

MAUVAISE NOUVELLE : LA GAUCHE A PERDU



Mieux vaut ne pas lire la doc, on risquerait d'être choqué par la banalité exhubérante qu'elle dégage. Jugez plutôt : "Les combats sont rudes et le temps m'est compté avant l'anéantissement total". Si maintenant vous achetez cette erreur de la nature, c'est que vous avez soit un problème de vue, soit un grave problème de santé mentale. De toutes manières, soignez vos neurones avec autre chose. Kronos de Cocktail Vision pour Thomson.

DERBY CASSÉ

Un souvenir revient à ma mémoire. Je l'ai intitulé (parce que je donne des titres à mes souvenirs) : Le cycle infernal. C'est celui qui consiste à planquer ses clopes quand on fume au lycée. On est obligé de les mettre soit dans ses chaussettes, planqué sous le pli du pantalon, soit dans le slip, mais vaut mieux ne pas s'asseoir. Et le piège est là : c'est que ça évite effectivement de se faire choper par les pions, mais ça permet aux

les planquais, puisqu'ils les mettaient là aussi. Et à chaque fois je me les faisais piquer. Pourquoi je pense à ça maintenant ? Va savoir, une association d'idée, ou quelque chose comme ça. Toujours est-il que Sinclair est très ennuyé (je cite le communiqué de presse) par un petit problème auquel il se trouve confronté : le Spectrum 128 Ko n'est pas entièrement compatible avec son petit frère. Voilà les softs qui

FILE-MOI TON PAQUET, SINON JE TE DÉNONCE AU CENSEUR !



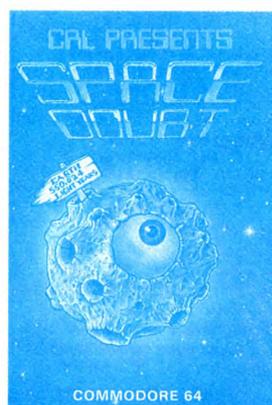
grands de la classe au-dessus de venir s'approvisionner quand ils veulent. Je me rappelle qu'à chaque fois que j'en avais, des clopes, des grands et gros conards venaient me voir pour m'en taper. Je répondais ingénument que je n'en avais pas, mais le problème, c'est qu'eux aussi savaient où je

ne tournent pas dessus : Elite de Firebird, Hacker d'Activision, BC's quest for tires de Software Projects et Tomahawk de Digital Integration. Un autre problème : les joysticks Kempston (très répandus chez les possesseurs de Sinclair) sont carrément incompatibles. Très ennuyé ? Voire !

LES VIRUS DE L'ESPACE

Si vous ne craignez ni les histoires à dormir debout, ni les jeux injouables, ni les logiciels pratiquement inchargeables, vous allez pouvoir vous régaler avec l'une des dernières productions de CRL : Space Doubt. Premier programme anglais à offrir comme seul mode d'emploi une petite bd merdeuse et incompréhensible, ce soft vous place à bord d'un gigantesque transport de bouffe destiné à une lointaine planète colonisée par les humains. Votre rôle est d'assurer une parfaite conservation des denrées que vous transportez. Aussi quelle n'est pas votre angoisse lorsque vous vous rendez compte que votre vaisseau est littéralement infesté de milliers de microbes gros comme vous qui ne pensent qu'à une chose : détruire tous les organismes passant à leur portée. Prenant votre courage à deux mains et votre lance-flammes de l'autre, vous vous décidez à agir dans les plus brefs délais et à éliminer cette vermine.

Le graphisme superbe de ce jeu vous invite à vous défouler au cours de votre lutte antibactérienne. Le vaisseau que vous occupez, immense et dédalesque à souhait, compte de nombreux



recoins propices à la prolifération des virus. Votre rôle de stérilisateur en chef s'accommodera certainement des cris de souffrance poussés par les animalcules dès que vous les carbonisez un chouïa. Bref, c'est superbe autant pour les images que pour le son, regrettons simplement la mauvaise qualité de la duplication qui rend les chargements longs et hasardeux. Space Doubt de CRL pour Commodore.

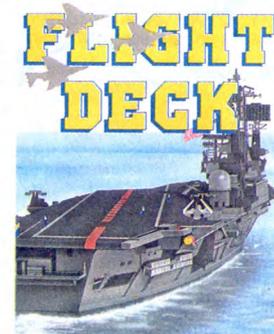


itez sur votre mode d'emploi et vous apprenez. Ah bon. Ouais, vous apprenez comment vous servir de ce que vous venez de vous procurer. Si vous possédez comme nous une extension 512 Ko, la mémoire de votre Amstrad se divise en 8 banques comprenant chacune 64 Ko. Disons que vous voulez faire un programme, vous tapez : IBANK,0 où ! est la barre verticale de l'Amstrad. Vous tapez alors un programme nul. Pourquoi nul ? Parce que vous êtes nul. Puis, vous faites un LIST. Votre programme apparaît suivi de la mention : "Bank 0 active". Vous vous étonnez, car vous n'êtes pas très intelligent et vous tapez, dans un sursaut d'esprit : IBANK,1. Vous faites subitement un deuxième petit LIST et plus rien d'autre que "BANK 1 active" n'apparaît. Bon, alors, qu'est-ce qui s'est passé ? Eh ben l'instruc-

C'est, en français, un spouleur d'imprimante, c'est à dire un buffer géant qui contient le listing de ce qui doit sortir sur l'imprimante et qui permet de continuer à bosser alors que le programme s'imprime. Autre détail, vous pouvez sauver des écrans quelque part dans vos 512 Ko pour les rappeler illico. C'est sympathique, avouez-le ! Vous avez aussi un moniteur-assembleur accessible à tout moment moyennant la commande IMON. Bouh que c'est beau ! Disons honnêtement que Vortex est une boîte de derrière les fagots qui nous prépare de sacrées surprises. Je ne vous en dis pas plus, c'est trop beau, trop énorme... L'extension 64 Ko coûte 627 balles, 128 Ko vous feront sortir 786 balles, 256 Ko vous seront échangés contre 944 de vos francs et 512 Ko contre 1261.

PARÉ À DÉCOLLER

Je vous entends penser que, sorti des programmes style Track & Field, il n'y a rien en logiciel sur MSX. Eh bien vous vous trompez ! Il existe des produits d'une qualité extraordinaire qui n'ont rien à envier aux meilleurs softs sur Commodore ou Amstrad. Tout à fait au hasard, intéressons-nous à Flight Deck. Ce programme vous place aux commandes d'un porteur-avion à partir duquel vous devez effectuer une mission de surveillance de l'île toute proche et détruire la base de terroristes menaçant celle-ci. Pour atteindre votre objectif, vous disposez de chasseurs, de bombardiers et d'avions radar. La première épreuve : faire prendre l'air à ces fichus zincs, ce qui n'est pas une mince affaire. Dès lors, vous n'aurez plus qu'à vous balader et à flinguer tout ce qui traîne à portée de vos canons. Pour la première fois sur cette machine, le logiciel regroupe de nombreux gadgets, tous très bien réalisés : synthèse de voix, superbes images d'avions lors de leurs extractions de la cale... Dommage que les parties d'adresse pure (décol-



lage et atterrissage) aient été un peu bâclées et ne nécessitent pas une grande maîtrise du joystick pour être réussies. Un excellent produit où le plaisir est assuré. Flight Deck d'Aackosoft pour MSX.

BIDOUILLE GRENOUILLE

Bizarres, ces élections. Tout le monde a gagné, est fier de son score, n'espérait pas faire tant, alors même que le taux d'abstention, enfin, ne nous apitoyons pas. Tout le monde est content. Sauf le PC.

Ah ben ça, le PC, il a beau gueuler que c'est la faute aux petits oiseaux, il a la queue basse. C'est vrai que lui, il a pas trop lieu de frimer. Y a les écoles, aussi. Alors pour eux, c'est pire que tout. C'est un constat d'échec en bonne et due forme. En fait, mars 86 restera la date historique à laquelle le dernier bastion de l'utopie soixante-huitarde s'est écroulé.

Sinon, tout le reste a gagné. Le PS, le RPR, l'UDF, mon chat, ma grand-mère, ma concierge, le président, les ex-ministres, les futurs ministres, Bidul 51 (c'est une pub déguisée, ça), Bordeaux, Bastia, la 5, tout le monde a gagné.

C'est téléphoné, mais B. Str a gagné sur Wizard of Oz, qu'il a résolu sur CBM mais qui existe aussi sur Apple. Gros morceau, attaquons tout de suite.

"S, take slippers, s, go to the bushes, talk to woman, talk about home, talk about emerald city, s, w, e, follow bob, dance, say no, s, w, w, take oilcan, e, oil statue head, oil statute arms, oil statute legs, ask tinman, say yes, n, take hat, examine cornfield, give hat, ask scarecrow, talk about emerald city, talk about home, talk about glinda, talk about home, say yes, e, e, s, examine lion, help lion, toto, attack, ask lion, talk about tear, talk about glinda, say yes, n, ask tinman, tinman. cut tree, e, lion, attack, e, ask scarecrow, scarecrow. jump, ask scarecrow, scarecrow. make a mattress, tinman: jump, lion. jump, take toto, jump, e, board raft, say yes, follow stork, s, ask scarecrow, look, ask tinman, ask mouse, talk about lion, ask mouse, follow mouse, s, ring bell, s, talk about home to soldier,

talk about glinda, follow soldier, take penny, give penny, buy lemonade, follow soldier, enter palace, examine mirror, open closet, wear gown, examine mirror, go out, talk about home to wizard, talk about scarecrow, talk about brain, talk about courage, talk about heart, go out, enter house, ask scarecrow, take pot, ask tinman, take powder, w, w, ask tip, talk about mombi, ask tip, say yes, n, ask tip, tip, carve face, ask tinman, tinman. built body, ask scarecrow, examine powder, sprinkle powder on man, say "tickle tackle tock, you may now begin to walk", brush stuff, ask JP, talk about halloween, talk about jackolantern, say yes, s, w, take rope, ask scarecrow, sprinkle powder on horse, say "tickle tackle tock, you may now begin to walk", ask tip, lasso horse, ask horse, n, ask man, give rope to man, ride horse, w, w, ask tip, ask JP, w, w, JP, help us, w, lion. attack, scarecrow. attack, tinman. attack, ask woman, take bucket, take map, clean floor, attack woman, throw water on witch, take cap, open box, examine stick, take stick, wave stick over items, ask tip, s, e, s, e, e, ride horse, e, s, e, e, say yes, show cap, knock door, wait, knock door, wait, knock door, wait, knock door, show cap, ask man, ask man, ask man, talk about brain, talk about heart, talk about courage, talk about tip, talk about JP, talk about home, say yes, follow toto, ask tip, ask tinman, s, ask tip, ask scarecrow, ask tinman, ask lion, ask woman, n, talk about army to JP, ask tinman, ask lion, ask scarecrow, ask JP, ask tip, look, open trapdoor, ask scarecrow, ask tip, ask tinman, ask JP, ask lion, tie couches together, tie head with couche, tie leaves with couches, sprinkle powder on gump, say "tickle tackle tock, you may now begin to walk", ask gump, board gump, gump, fly, examine nest, e, hide under bills, ask scarecrow, ask tip, stuff scarecrow with bills, e, ask

HM, ask TE, examine catalog, talk about arowhon, talk about emerald city, talk about glinda, talk about hammerheads, talk about jackday, talk about king of oz, talk about oz, talk about tiktok, talk about wizard, e, take boxes, wind key, examine round box, examine square box, open square lid, shut box, open round lid, shut box, s, w, open square lid, lead soldier, w, w, n, ask tip, s, s, w, ask tinman, tinman. cut

10 FOR T = &HFFEO TO &HFFF : READ AS : POKE T, VAL ("&H" + AS) : NEXT
20 DATA CD, 9C, 00, 28, FB, F3, 3E, 01, CD, EA, 00, 21, 00, 80, E5, 7E, CD, ED, 00, E1, 23, 11, 40, EF, E7, 20, F3, CD, F0, 00, C9
5 - Faire RUN puis NEW.
6 - Faire POKE &HD74D, &HE0 : POKE &HD74E, &HFF
7 - Introduire l'original.
8 - Taper DEFUSR = &HD732 : X

0 DATA 72, 169, 0, 141, 173, 2, 104, 76, 34, 238 : FOR X = 545 TO 554 : READ A : POKE X, A : NEXT
1 DOKE 581, 545 : NEW
- Faire RUN.
- Sauter la première partie du programme et charger la deuxième.
- Taper :
A = DEEK(681) : B = DEEK(683)
!SAVE "1.NOM.BIN, A, B"
- Recommencer avec les deux autres parties. Pour recharger le

Pour Combat Lynx, copier la première partie basic avec le déplaçeur, puis faire :
MEMORY &1600
LOAD "SCREEN"
SAVE "SCREEN", B, 32768, 4048
LOAD "MAIN"
SAVE "MAIN", B, 6144, 26544
Pour Battle for Midway, copier la machine avec le truc et faire :
OPENOUT "A" : MEMORY 3999 : CLOSEOUT
LOAD "HEAD"
SAVE "HEAD", B, 4000, 7020
LOAD "MIDWAY A"
SAVE "MIDWAY A", B, 4000, 25484
LOAD "MIDWAY B"
SAVE "MIDWAY B", B, 35000, 2588
Pour Space Hawks, copier la première partie basic avec un déplaçeur, puis :
MEMORY 10000
LOAD "CODE", 20000
SAVE "CODE", B, 20000, 8000
Pour Galaxia, copier l'éternelle première partie avec un déplaçeur, puis :
MEMORY &32FF
LOAD "GALAXIA M/C"
SAVE "GALAXIA M/C", B, 13056, 26367
Pour Hisoft Pascal, copier machin puis :
OPENOUT "A" : MEMORY &3FF : CLOSEOUT
LOAD "HCP", &400
SAVE "HCP", B, 1024, 22000
Pour Colossal Adventure, copier bla bla puis :
SYMBOL AFTER 32
MEMORY &2FFF
LOAD "ADVENTURE"
SAVE "ADVENTURE", B, 12288, 31615
Pour Ghostbusters, biduler la première partie zikka puis :
MEMORY 5000
LOAD "OBJ"
SAVE "OBJ", B, 2304, 37216
Pour y jouer, faire CALL &7000
Pour Haunted Hedges, après avoir dupliqué la première partie à l'aide de ce qu'il est convenu d'appeler un déplaçeur, faire :
MEMORY 15999
LOAD "HEDGES"
SAVE "HEDGES", B, 33000, 11000
Pour gagner les élections, après avoir copié la campagne des petits copains à l'aide d'un conseil en pub, faire :
Au moins un siège.



tree, w, turn key, ask tiktok, tiktok. come, s, e, s, lion. talk to animals, s, lion. attack spider, s, ask hammerheads, ask tip, talk about necks to hammerheads, climb hill, open round lid, s, ask tiktok, tiktok. carry, say yes, say yes."
Petit détail : ceux qui au lieu de taper un point lorsqu'il est marqué taperont une virgule, auront la joie de gagner les élections. C'est une récompense à la mode.
Ceux qui ont l'original de Ghostbusters sur MSX ont gagné le droit d'en faire une copie anti-café, selon la méthode de T. Vicat :
1 - Mettre la fiche motor du magnéto.
2 - Introduire la cassette originale puis taper BLOAD "CAS :"
3 - Mettre la cassette vierge puis taper BSAVE "CAS :GAME", &HD000, &HD880
4 - Taper ce programme :

= USR(X)
9 - Quand le magnéto s'arrête, mettre la copie, appuyer sur Play et Rec, et appuyer sur une touche du clavier. Le magnéto démarre et le programme se sauvegarde.
Ça fait beaucoup de gagnants. Ce qui serait sympa, ce serait de faire une grande fête populaire de la victoire, où tout le monde serait invité, sauf naturellement le PC, les écoles et Marie-France Garaud, que j'avais oubliée dans ma liste de non-gagnants.
Pour ceux qui ont gagné un lecteur de disquettes Jasmin en l'achetant, voici comment passer Defense Force de cassette à disquette sur leur Atmos, méthode signée Oric Software Cracking Band (ils ont gagné les élections du pseudo le plus original) :
- Booter le Tdos. Taper le programme suivant :

logiciel, faire :
!LOAD "NOM1.BIN"
!LOAD "NOM2.BIN"
! "NOM3.BIN"
Et on gagne un logiciel en parfait état de marche qui se charge 25387 fois plus rapidement que sur cassette.
Pour l'instant, il y en a qui n'ont pas gagné, ce sont les possesseurs d'Amstrad. Ils sont en train de se demander s'ils vont avoir quelque chose. Rien qu'un petit siège, s'il vous plaît. Allez, mais juste un.
Voilà tous les trucs de Jean-Paul Devulder pour se faire des antécédents sur son 464. Petite remarque préliminaire : un déplaçeur basic, dans tous les cas, c'est la série de trois pokes que je vous donne toutes les semaines. Alors faites un effort, cherchez-les dans le précédent numéro, ça commence par POKE &AC01...

DÉGRADEULIGNE



Comme vous l'avez constaté la semaine dernière, je suis d'humeur printanière ces derniers temps. Et loin de me passer, cette tendance serait plutôt en train de me dévorer, me laissant pantelant devant le premier jupon soulevé par le vent, haletant face au décolleté provocant, décomposé dès que je croise à moins de dix huit kilomètres un être à deux jambes, deux bras, deux fesses et deux seins. Et vos déulignes ? J'y pense ! La preuve après une partie de bête à deux dos je vous en balance deux fois deux, histoire de vous calmer les nerfs, bande de petits excités.

C'est Laurent ZACHELIN le meilleur de la semaine ! Il se farcit deux softs par son catalogueur de disquette. Lancez l'exécution du deuligne, placez un disquette dans la boîte magique et tapez (SHIFT ARROBAS)DISC.

Listing Amstrad

```
10 CLEAR:ON ERROR GOTO 20:MODE 2:INK 0,0:INK 1,9:BORDER 0:WINDOW 1,9 9,1,25:PLOT 310,0:DRAW 0,400,1:PEN 1:DEF FNP(A)=PEEK(A)+256*PEEK(A+1):DIR:A$(0)="Bas":A$(1)="bin":A$(2)="ecr":A$(3)="asc":A$(4)="prc":WINDOW 41,80,1,25:INPUT "Programme " :IN$ :OPENIN IN$ 20 P=PEEK(&A757):PRINT"Nom:" :FOR I=&A70A TO &A70A+12:PRINT CHR$(PEEK(I)):NEXT:PRINT"Type:" :A$(P AND 14)/2),A$(P AND 1)+4):PRINT "Debut:"&HEX$(FNP(&A76A)):PRINT "Longueur:"&HEX$(FNP(&A76D)):PRINT "Execution:"&HEX$(FNP(&A76F))":END
```

Olivier AZEAU voit le monde basculer autour de lui. Imaginez un peu son seul plaisir : lister penché !

Listing MO5

```
CLEAR,40191:B=127:FORI=64670 TO 65436 STEP8:J=1-24478:POKEJ,(PEEK(I)ANDB)*2:POKEJ+1,(PEEK(I+1)ANDB)*2:POKEJ+2,(PEEK(I+2)ANDB)*2:POKEJ+3,(PEEK(I+3)ANDB)*2:POKEJ+4,(PEEK(I+4)ANDB)*2:POKEJ+5,(PEEK(I+5)ANDB)*2:POKEJ+6,(PEEK(I+6)ANDB)*2:POKEJ+7,(PEEK(I+7)ANDB)*2:NEXTI 20 SCREEN1,7:CLS:PRINT" Nouvelle écriture : en italique":PRINTSPC(40):LIST:"P OKE8307,157:POKE8308,0:COLOR4:LIST
```

Jean-Luc MOULIN vous trie alphabétiquement n'importe quoi. Si vous n'avez pas d'imprimante, remplacez LPRINT par PRINT.

Listing Canon X07

```
1 CLEAR999:INPUTN:DIMA$(N+1):FORK=1TON:I NPUTA$(K):NEXT:FORI=1TON+1:LPRINTA$(I-1) 2 FORJ=1TON:IFA$(J)A$(I)THENNEXTJ,ELSE T$=A$(I):A$(I)=A$(J):A$(J)=T$:NEXTJ,I
```

Thierry BANDET vous défie d'amener vivant son robot à l'autre bout de la ville, saurez-vous relever le défi ?

Listing MSX

```
1 IFL=0THENZ=RDND(-TIME):SCREEN2,0,0:KEYOFF:LINE(0,10)-(254,100),6,B:PRINT(1,1),6:FORI=1TO250:X=RDND(1)*226:Y=RDND(1)*172:LINE(X,Y)-(X+8,Y+8),6,BF:NEXT:LINE(220,182)-(255,189),1,BF:X=245:Y=20:ELSESREEN0:PRINT"GAME OVER":PLAY "ABCDEF":FORI=1TO1000:NEXT:RUN 2 L=1:SPRITE$(1)=CHR$(128):A=STICK(0)ORSTICK(1):B=-A*(5)+A*(1)-(A=0):H=-A*(A=3)+A*(A=7)-(A=0ANDX<245):Y=Y+6:X=X+H:IFX<5THENSREEN0:SC=SC+1:PRINT"SCORE:" SC:PLAY"ABCDEFDCDFDEA":FORI=1TO2000:NEXT:L=0:GOTO1ELSEIFPOINT(X,Y+1)<6*TH. ENPUTSPRITE1,(X,Y),15:GOTO2ELSE1
```

Salut ben et dormez pas trop tabernacle !

JE L'AI PAS DIT

C'est drôlement compliqué, la loi. Par exemple, il y a des choses qui ne sont pas défendues explicitement, mais qu'il ne faut pas faire quand même. Au hasard : on n'a pas le droit de monter un orchestre en plein milieu des Champs-Élysées. Pourtant, vous aurez beau chercher dans la législation concernant la musique ou les œuvres d'art, ou bien dans ce qui concerne les réseaux routiers, nulle part vous ne trouverez écrit : "selon la loi n° machin du tant, il est interdit de monter un orchestre en plein milieu des Champs-Élysées". Et vous savez pourquoi ils n'ont pas prévu ça ? Parce que s'ils avaient décidé de le faire pour l'avenue Foch. Et pour la rue des Ecoles. Et pour le boulevard des Filles du Calvaire. Et pour l'impasse Ozanam. Vous imaginez, mettre à jour La Loi à chaque fois qu'une rue change de

nom ? Trop compliqué. Donc, ce n'est pas interdit et on peut le faire. Eh non. Parce qu'ailleurs, loin des rubriques "musique" et "route", il y a des petits caractères insidieux, bien planqués, précisément ceux que personne ne songe à regarder. Et ces caractères, ils disent : "il est interdit de troubler l'ordre public". Point. C'est un piège ? C'est un piège. Parce que ça veut dire que l'appréciation du trouble est laissée à qui de droit. Ce qui signifie que si qui de droit s'est levé du mauvais pied, il peut considérer que le fait même de marcher dans la rue est une nuisance pour l'ordre public, donc que ça entre dans le cadre de la loi, donc que vous êtes condamnable. Pigé ? Je sais, c'est pas "la gazette du palais". J'arrive où je voulais en venir, calmez-vous. Il n'y a marqué nulle part dans la loi : "il est inter-

dit de dire de quelqu'un que c'est un escroc". Parce qu'on pourrait dire aussi que c'est un renard, un filou, un voleur, etc. Donc, il y a quelque part une petite phrase anodine du style : "il est interdit de porter préjudice publiquement à une personne morale ou physique". Donc, on n'a pas le droit de dire : "Les PTT sont des escrocs". On ne le dira pas. On se contentera de glisser au milieu d'un article touffu quelques mots du style : "ils ne devraient peut-être pas vendre l'annuaire des services télématel". Ou bien : "25 balles pour l'annuaire des services télématel, n'est-ce pas quelque peu exagéré ?" Mais en aucun cas on ne dira que c'est de l'escroquerie pure et simple, parce que c'est trop risqué : les petits caractères en bas de page, ce sont les plus dangereux.

ENOOOORME

Eh, les mecs, rapprochez-vous, je vais vous annoncer un truc complètement surprenant. Vraiment, hein, pas de la gnoqnote, pas un nouveau soft sur Amstrad ou une nouvelle hausse des tarifs PTT, quelque chose de bien plus grand, de bien plus fou, de bien plus important, comme disait ma copine la marquise de Sévigné. Devinez quoi ? Un salon informatique ! Ouaiiii ! Ça déménage, hein, comme nouvelle ? Ça décoiffe méchamment, non ? Ça va se passer à la salle des fêtes de Tourette-Levens,

dans les Alpes-Maritimes. On nous promet une animation permanente (regardez ! Il bouge son petit doigt sans arrêt), un circuit pédagogique pour les visiteurs (alors vous voyez, là, c'est une porte. Elle est en bois, qui est un matériau...), des conférences (la culture des pommes de terre en mongolie septentrionale), des débats (t'es con ! Non, c'est qui dit qui y est !), des démonstrations (alors là, voyez-vous, je fais print bonjour...), une randonnée pédestre arrivant à Tourette-Levens (merde, mais qu'est-ce

qu'on fout à Tombouctou ? J'ai jamais été foutu de lire un plan !), une soirée (alors là, voyez-vous, il est neuf heures et quart) et un rallye surprise informatisé (?). Ça se passe du 22 au 25 mai, on peut se renseigner au 93 72 18 18 et tâche de le noter parce qu'on ne vous le rappellera pas. Le plus drôle : les sociétés qui ont accepté de participer (Texas, Exelvison, Tandy, etc...) sont celles qui sont basées à Sofia Antipolis, à quelques bornes de là... Les autres ont dû juger que ça ne valait pas le déplacement.

SWEET DREAMS

de Karel REISZ



avec Jessica LANGE (Patsy Cline), Ed HARRIS (Charlie Dick), Ann WEDGE-WORTH (Hilda, la mère de Patsy)

Après le succès de *Nashville Lady* où Sissy Spaceck "était" Loretta Lynn, on nous remet ça en vie romancée de chanteuse country. En l'occurrence celle de Patsy Cline, qu'on apercevait déjà dans *Nashville Lady* sous les traits de Beverly d'Angelo. Née aux tréfonds de la Virginie, abandonnée par son père, Patsy Cline arrête l'école à 16 ans pour aider sa mère. Elle chante déjà pour mettre du beurre dans les épinaux. Malgré deux mariages poisseux, avec un entrepreneur soporifique, puis avec Charlie Dick, qui auraient dû lui couper le souffle elle va jouer à la bête qui monte, qui monte dans les charts et devenir la première star féminine de country-music... avant que son avion ne s'écrase contre une falaise en 1963. Elle n'avait que 30 ans ! Ohé, attendez d'avoir vu le film pour sortir vos mouchoirs, vous allez encore transformer cette sublime page en kleenex détrempé. Non, mais ! Bon puisque vous savez que la fin est atroce, autant revenir en arrière sur les bons moments. D'abord le titre : *Sweet Dreams* c'est non seulement l'un des plus gros tubes de Patsy Cline, mais surtout le résumé du rêve de cette brave gamine de vivre une existence tendre et confortable. Si elle donne l'impression de tout donner pour la chanson, c'est à cause de perfec-



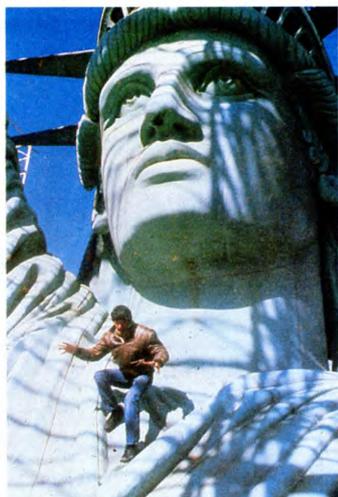
tionnisme qui la faisait bosser comme une dingue en studio ou sur scène. Mais loin de la folie du chaud-bise, elle aspire à un coin de ciel bleu, dans les bras d'un bel homme, entourée de beaux marmots. Comme c'est mignon ! Et l'homme en question, ça va être Charlie Dick, brute au grand cœur et au grand foie (bonjour les beuveries !), un dragueur viril qui va chavirer Patsy de quelques œillades bien placées. Coup de foudre, lune de miel, tout baigne. Hélas Charlie n'est pas le polichon dans lequel Patsy croyait pouvoir se blottir : jaloux de la carrière de sa femme, sa présence à la maison est de plus en plus en pointillés. Cigarettes, whisky et p'tites pépées, Charlie s'enfoncent alors que Patsy s'envole vers le succès ! Soutenu par un couple d'acteurs formidables (surtout Ed Harris) et par les chouettes ballades de Patsy Cline (on a repris sa propre voix), *Sweet Dreams* est croquant à souhait. Karel Reisz (La maîtresse du lieutenant français) soigne une mise en scène très léchée. Un résultat peut-être trop lisse pour nous émouvoir réellement. D'autant plus que les scènes de concert de Patsy sont constamment accolées artificiellement au récit de la dégradation du couple Charlie-Patsy. Reste un film Chalmow, doux et tendre à souhait, mais à consommer avec modération !

REMO SANS ARME ET DANGEUREUX

de Guy HAMILTON



avec Fred WARD (Remo) et Joël GREY (Chiun).



"Vous êtes seulement un homme. Mais je ferai de mon mieux pour effacer ce handicap... Si les bons meurent jeunes, vous vivrez vieux... Je prends plaisir à parler

avec vous. Mon cerveau avait besoin de repos." Non, non, ça n'est pas moi qui vous assène ces aphorismes vaseux mais le vieux Chiun qui les martèle à cette brave bête de Remo. Qui c'est ces deux-là ? Ah ben oui je manque à mes plus élémentaires devoirs : Remo est un ex-flic, kidnappé par une mystérieuse organisation qui lui a refait la gueule et l'a chargé de traquer les odieux corrompus qui saignent les States ! Oui mais à part sa gueule carrée, ses biscotos Kronenbourg et sa bonne volonté, Remo n'a pas grand chose comme arguments de "justicier". Remo est donc confié à Chiun, mélange de Confucius et de Bruce Lee, pour doter ses poings d'un cerveau opérationnel. Malgré son teint de parchemin, sa maigreur effrayante, Chiun est solide comme un roc et rapide comme l'éclair. Capable, entre autres, d'éviter d'un geste élégant une balle tirée à bout portant ! Pourtant éduquer Remo en quelques semaines lui paraît une tâche insurmontable, lui qui a mis toute sa vie à maîtriser l'art subtil et destructeur du Sinanju. Heureusement son goût immodéré pour les "soap-operas" lui permettra de tenir le coup nerveusement et de mener son poulain à bon port (d'armes !). Bourré de trouvailles marrantes (le parcours du combattant inventé par Chiun dans son appart) ou étonnantes (la bagarre sur la Statue de la Liberté), *REMO* (le film) parvient à nous ennuyer quasiment tout le temps. Bel exploit dû principalement à un scénario-gruyère, à un montage-caramel (mou et gluant) et à un bavardage d'une rare intensité qui massacre consciencieusement l'action et les gags visuels. Reste Joël Grey (le meneur de revue de *Cabaret*), tout en œil brillant et rides malicieuses, un pur régal !

AMUSE-GUEULES

Toc en stock dans *SANS ISSUE* ! Tous les ingrédients ressemblent à s'y méprendre à du déjà vu, et déjà réussi. Alors qu'ici, tout est pauvre et raté. Ça se veut un fourre-tout des diverses tendances du film à suspense avec, par ordre d'apparition à l'écran : la bagnole futuriste, le vol de disquettes top-secret, les magouilles mafieuses, la belle nana vendue puis rachetée, l'accouplement du bel homme et de la traîtresse (sur fond de sax dégoulinant), en terminant par les prouesses gymniques du héros silencieux et néammoins sosie de Clint Eastwood ! Seule issue possible : fuyez !

Idem, quoiqu'en légèrement plus marrant, pour *CRÉATURE* : un monstre hideux décime les braves terriens venus fourrer leur nez curieux sur Titan, la plus grande des lunes de Saturne. Un "Alien" midiplodocus, mi-key mouse, qui, figurez-vous Madame Michu, se nourrit de chair humaine. Chaque terrien décédé ressuscite momentanément grâce à la greffe d'un



pustule baveux derrière la tête, le temps d'attirer les autres astronautes vers la méchante bestiole ! Comme d'habitude, la "chose" est la plus maline pendant presque tout le film, perdant de manière inexplicable ses dons extralucides au moment de l'assaut final, la conne ! Quand laissera-t-on la victoire aux monstres ? Trucages indigents, comédiens en congés-pas payés, Klaus Kinski en apparition "je n'ai rien aux dents, je vous sortirai de là", tout est à ricaner éternellement dans l'espaace (coucou Michaël ! ! ! A part les délicats repas carnassiers d'Alien bis, rien à se mettre sous la dent, c'est dire !

VAUDEVILLE

de Jean MARBOEUF



avec Marie-Christine BARRAULT (Madeleine), Guy MARCHAND (Gaston), Roland GIRAUD (Victor) et Jean-Marc THIBAUT (Pierrot).

"Ma femme est une salope, les amis des traîtres, la vie une couillonnade et moi un lâche" gueule Gaston, un soir de déprime. Raccourci grossier qui devrait vous situer le ton de ce vaudeville. Classiquement, dans le vaudeville, on a le mari, la femme et l'amant. Gaston, mari fatigué, a une gueule de cocu mais ne rêve pourtant que de somptueuses conquêtes féminines ; Madeleine, épouse lassée, a les yeux adultérins mais ne pense qu'à se débarrasser des mecs pour souffler un peu ; Victor, tombeur de haute vol-tige, devrait être l'amant (c'est le meilleur copain du mari !) mais ne croit plus qu'à une retraite pantouflarde. Loin des bas résilles et autres guépières qu'il dégrafe quotidiennement, il fantasme à mort sur les bonnes sousoupes d'une hypothétique épouse soumise et fidèle ! Donc, rien ne fonctionne comme dans un vaudeville bien carré : chaque destin refuse sa destinée et reluke avec envie sur celle du voisin ! Car c'est bien la jalousie qui est le moteur de cette pochade intello : jalousie de Madeleine envers les femmes "libres", jalousie de Gaston pour la vie trépidante de Victor, de Victor pour l'existence ronronnante de Gaston. Et puis il y a la jalousie malade du bouffon pleurnichard de service, Pierrot, le beau-frère de Gaston. Derrière sa barbe de Père Noël de supermarché, il guette les moindres faits et gestes de sa femme, persuadé (avec raison) qu'elle ne songe qu'à le tromper. **Toutes des salopes** ! Quitte alors à

CONSEIL DE FAMILLE

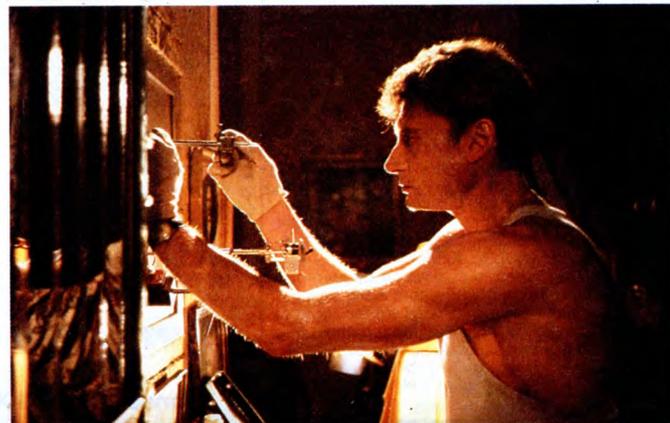
de COSTA-GAVRAS



avec Johnny HALLYDAY (Le père), Fanny ARDANT (la mère), Guy MARCHAND (Faucon), Laurent ROMOR, puis Rémi MARTIN (François), Juliette RENNES, puis Caroline POCHON (Martine).

Comment ? Costa-Gavras (Z, État de siège, Clair de femme, Missing), spécialisé dans les drames les plus atroces, du type tortures, assassinats politiques, cancers, et j'en passe et des plus comiques,

sont en sanatorium pour soigner d'affreux boutons ! Mais les gosses savent lire les journaux et apprennent que les deux anciens sont en prison pour cinq ans, à la suite d'un coffre récalcitrant. Le film (raconté par François, le fils) démarre au retour des deux malfrats : attachants, pépères, ils n'ont rien des cambrioleurs traditionnels. Sauf peut-être dans leur attachement aux valeurs fondamentales de la Famille : silence, honneur, obéissance ! Le père et Faucon reprennent rapidement leur artisanat de perreur de coffres, avec succès. Les affaires prospèrent et la famille grimpe les échelons de la réussite sociale : nouvel appart, écoles religieuses pour les mômes, puis bientôt superbe villa sur la Côte d'Azur. Faut dire qu'entre-temps François a obtenu l'autorisation de participer aux "chantiers" de son père, ce qui aura pour effet de multiplier le chiffre d'affaires grâce aux connaissances en informatique (intéressant, non ?) du petit génie ! Bientôt François va être happé par les charmes d'une belle ébéniste, d'où une soudaine vocation pour... l'ébénisterie qui n'aura pas l'heur de plaire à son vieux ! A part une fin bâclée et inutile, "Conseil de Famille" est un petit chef-d'œuvre de truculence et de justesse. Le même ton



se lance dans la comédie. Le polar grinçant et primesautier, pour être plus précis. La surprise de ce début d'année, et un pari on ne peut plus osé. Et aujourd'hui gagné !

Un film où on parle peu, mais on parle drôle et efficace. Un punch, tout en dentelles, qui associe hold-ups élégants et vie de famille vaguement ringarde. La mère vit seule avec ses deux enfants, et leur fait croire que leur père et Faucon, son pote,

que dans *L'honneur des Prizzi*, en mieux puisque Costa-Gavras, en pleine euphorie, n'a pas craint d'y ajouter une bonne dose de tendresse et d'émotion discrète ! Johnny is good pour la première fois au ciné, encadré par une Fanny Ardant FABULEUSE !!! Quant à Guy Marchand, à l'affiche dans deux films cette semaine, il est dans son registre de prédilection : maladroit, balourd, sincère. Un bon Conseil (de famille ?) : votez Costa-Gavras !

BLEU COMME L'ENFER

d'Yves BOISSET



avec Lambert WILSON (Ned), Tcheky KARYO (Franck), Myriem ROUSSEL (Lili) et Agnès SORAL.

Quelque part dans le Midi, le soleil cogne un max, une BMW grise se gare dans un nuage de poussière devant un troquet crasseux "Chez Rytou". Ned (bravo pour le superbe bronzage, quand même quels veinards ces acteurs !) s'accoude au comptoir, l'air goguenard et la réplique cin-

glante. Un type louche, mais sympa ! Et vian v'la t'y pas qu'y se tape le tiroir-caisse ! Fuite en BMW, accompagné par le mystérieux Franck, castagne sur l'autoroute avec une bagnole de flics, mystérieusement présente sur les lieux du casse... De plus en plus louche ! J'vous dis pas que le Franck va méchamment doubler le pauvre Ned, qui croyait bêtement s'en tirer ni vu, ni connu ! Le film est lancé à toute vapeur, dialogues rares et tranchants, ambiance moite et perverse ; un début qui augurait d'un polar jouissif et emballant au possible. Surtout que vont bientôt se pointer la belle Lili, épouse diaphane de Franck, et la géniale Agnès Soral en frangine godiche et pulpeuse. Et puis, mine de rien, le film va, lentement mais sûrement, se gâter ! Un peu comme si Boisset, déchaîné par l'adaptation du bouquin de Djian (le polaireux dont tout le monde cause), avait tout donné en ouverture et s'était peu à peu assoupi sur ces premiers lauriers. Il nous fait saliver pendant vingt minutes et nous fait espérer, le salaud, que ce petit miracle de policier new-wave pourrait durer tout un film. Vaste escroquerie puisque tout va se décomposer de minute en minute pour finir en ratage grotesque quand Franck n'arrête plus d'agoniser dans la caisse qui, tout le monde le sait d'avance, n'arrivera pas à temps à l'hôpital ! Fini les belles surprises du début, ça ne ressemble plus qu'à un soufflé victime d'un courant d'air meurtrier. Flasque et loupé !

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.

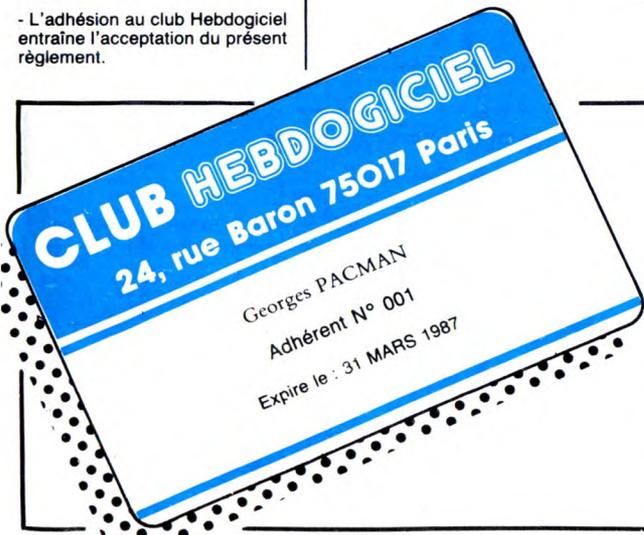
- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.

- 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.

**3 badges
 gratuits
 aux 5000
 premiers
 adhérents**



BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

Oui, j'adhère des deux mains et des deux pieds au club Hebdogiciel. J'ai pris connaissance du règlement et je vous envoie le mien (de règlement), soit 150 francs pour un an. Je recevrai ma carte d'adhérent sous une semaine et je suis content.
 Si je fais partie des 5000 premiers adhérents, 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 5000, 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 VIEN DE SORTIR

COMMODERE	URIDIUM	121	108	85
***	URIDIUM	K7	182	125
***	URIDIUM	K7	112	82
***	PING PONG	K7	121	85
***	SUPERBOWL	K7	110	99
***	PING PONG	K7	115	104
***	BACK TO THE FUTURE	K7	121	108
***	SUPERBOWL	K7	112	101
***	PING PONG	K7	115	104
***	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163
***	BACK TO THE FUTURE	DSK	112	101
***	N.O.M.A.D.	DSK	700	630
***	MS-TEL SEDORIC	DSK	700	400
***	MS-TEL JASMIN	DSK	250	135
***	NIBBLE SEDORIC	DSK		

BACK TO THE FUTURE pour Amstrad et Spectrum **

Directement inspiré du meilleur film de science fiction de l'année dernière, ce programme va vous perdre dans un paradoxe temporel dont vous aurez du mal à vous remettre ! Envoyé balader dans les années cinquante par un professeur à moitié dingue, vous allez devoir marier votre père à votre mère alors que cette dernière est tombée amoureuse de vous, la comie ! Dans des décors très proches du film, le héros se promène bien sagement : dommage que ce jeu soit nettement moins rigolo que le film bourré d'effets spéciaux et de gags bien sentis. Malgré tout, une tentative honorable pour rendre l'atmosphère de la pellicule.

SUPERBOWL sur Spectrum et Commodore *

Ce premier logiciel de football américain a comme principal intérêt d'exister. En effet, ce n'est pas pour ses qualités graphiques ou sonores que le Club vous le recommande, mais plutôt pour l'originalité de la démarche des programmeurs. Dans ce jeu, vous n'aurez pas à bouillir votre joystick à tenter de reconquérir un ballon par l'intermédiaire d'un joueur réalisateur : le programme gère toutes les séquences de jeu. Par contre, vous intervenez dans le choix de la stratégie de l'attaque ou de la défense, laissant l'ordinateur appliquer vos décisions. Un excellent moyen de comprendre comment se joue ce sport ricain.

NOMAD sur Amstrad **

A travers un labyrinthe infernal, vous devrez déjouer tous les pièges tendus par un machiavélique démon qui ne pense qu'à une chose : vous voir mourir, détruit par l'une de ses batteries automatiques planquées dans les murs ou bloquant votre avancée. Dans des décors superbement dessinés et mis en couleur, vous déplacez votre droïde à l'aide de vos rétrofusées en devant vaincre l'inertie ou la pesanteur, suivant les zones où vous vous trouvez. Un logiciel d'arcade sympathique, malgré une sonorisation insupportable.

URIDIUM pour Commodore ***

Le summum absolu dans le domaine du jeu d'arcade. Ce logiciel offre à l'utilisateur une qualité graphique rarement atteinte : les décors scrolent à tout va parfaitement, les vaisseaux tournent et se retournent sans à-coups, l'animation est hyper rapide... Comme dans les jeux de café, l'action se déroule sur deux plans : au sol, où des avions doivent être détruits, et en l'air où des aliens agressifs tentent de vous flinguer. La sonorisation est à la hauteur du graphisme, un ensemble génial.

MS-TEL pour ORIC ***

Attention ! Pour utiliser ce logiciel, il vous faut non seulement votre ordinateur préféré mais aussi un minitel retournable (presque tous le sont) et un lecteur de disquettes, Sedoric ou Jasmin. Ces conditions réunies, vous serez en mesure de monter un serveur monovole en moins d'une heure ! C'est la première fois sur cette machine qu'on peut faire n'importe quelle application télématique avec une telle aisance : 104 mots-clés ajoutés au basic, plus l'interface qui se charge de relier tout avec le reste.

NIBBLE pour ORIC ***

Si vous avez un Sedoric, il y a un outil dont vous avez absolument besoin : Nibble est non seulement un éditeur de secteurs mais aussi un éditeur de pistes. Il permet de lire physiquement une disquette, de modifier certains octets, de la copier piste à piste quel que soit son formatage (ben oui, quelle que soit la protection aussi). Il permet de vérifier ou de modifier les octets de synchronisation, les gaps, enfin, tout ce qu'on peut modifier sur une disquette.

PING PONG sur Amstrad, Commodore et Spectrum ***

Cette adaptation du jeu de Konami, d'abord conçu pour les MSX, a été parfaitement réalisée par les programmeurs d'Imagine. Au travers des trois niveaux d'imagination, vous pourrez lutter à armes égales avec vos cousins ou contre l'ordinateur. Le graphisme et la rapidité du logiciel en font un excellent jeu de simulation où tous les effets sont possibles, du coupé à l'amorti et du smasher vengeur au revers lifté vicelard. Superbe et encore jamais adapté sur micro : une première à ne pas rater !

PRIX

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

AMSTRAD

A B C

	K7	160	144	110
1815	K7	121	109	70
3 D BOXING	DSK	177	159	126
3 WEEKS IN PARADISE	DSK	142	126	97
3D FIGHT	DSK	198	178	134
3D FIGHT	DSK	137	123	85
3D GRAND PRIX	DSK	190	171	115
3D GRAND PRIX	K7	180	182	132
3D MEGACODE	DSK	250	225	176
3D VOICE CHESS	DSK	129	116	80
3D VOICE CHESS	DSK	147	132	90
5ème AXE	K7	182	164	123
5ème AXE	DSK	198	178	134
AFFAIRE VERA CRUZ	K7	157	141	112
AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	198	178	142
AIRWOLF	K7	104	94	76
AIRWOLF	DSK	157	141	98
ALIEN	K7	104	94	72
ALIEN	DSK	147	132	101
ALIEN 8	K7	110	99	78
ALIEN BREAK I	K7	104	94	76
AM STRAM DAMES	K7	130	117	91
AM STRAM DAMES	DSK	189	170	129
AMULETTES	K7	155	140	112
AMS-ASM	K7	182	164	129
AMS-ASM	DSK	289	260	203
AMSTRADIVARIUS	K7	140	126	101
ATLANTIS	K7	140	126	96
ATLANTIS	DSK	199	179	128
AUTOFORMATION ASSEMBL	K7	193	174	138
AUTOFORMATION ASSEMBL	DSK	295	266	207
BAD MAX	K7	185	167	115
BAD MAX	DSK	198	178	120
BALL BLAZER	K7	130	117	81
BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105	95	73
BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	182	163	127
BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	210	189	141
BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK	210	189	141
BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	126	98
BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	220	198	160
BATTLE OF BRITAIN	DSK	190	171	115
BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	85
BEACH HEAD	K7	130	117	78
BEACH HEAD	DSK	159	152	110
BORED OF THE RING	DSK	190	171	115
BORED OF THE RING	K7	85	76	59
BOULDER DASH	K7	100	90	63
BOUNTY BOB STRIKES BA	K7	106	95	67
BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	96	76
BRUCE LEE	K7	110	99	77
BRUCE LEE	DSK	170	153	115
CAULDRON	K7	98	88	70
CAULDRON	DSK	153	138	101

	K7	130	117	91
CHALLENGER REVERSI	K7	189	170	129
CHALLENGER REVERSI	DSK	114	103	80
CHUCKIE EGG II	K7	119	107	70
CLUEDO	K7	140	126	97
COBRA	K7	140	126	97
COBRA PINBALL	DSK	219	197	148
COBRA PINBALL	K7	119	107	82
COLOSSUS CHESS 4	DSK	155	140	105
COLOSSUS CHESS 4	K7	109	98	76
COMBAT LYNX	K7	107	96	68
COMMANDO	DSK	180	162	114
COMPUTER HITS 6	K7	124	112	77
COMPUTER HITS 10	K7	87	78	62
CONFUZZION	K7	140	126	104
CONTAMINATION	DSK	220	198	160
CONTAMINATION	K7	120	108	84
CPC TURBO	DSK	179	161	122
CPC TURBO	K7	140	126	104
CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198	160
CRAFTON ET XUNK	K7	104	94	72
CRAZY GOLF	K7	121	109	85
CYRUS CHESS	DSK	155	140	106
CYRUS CHESS	DSK	825	743	540

INDISPENSABLE RECOMMANDÉ BON

	K7	112	101	78
DAMBUSTERS	K7	295	266	202
DAMS	DSK	395	356	249
DARK STAR	K7	84	76	63
DATAFILE I	K7	162	146	100
DATAFILE II	DSK	163	147	106
DATAFILE II	DSK	450	405	312
DEFEND OR DIE	K7	97	87	59
DEVIL'S CROWN	K7	115	104	71
DEVIL'S CROWN	DSK	169	152	106
DEVPAK	K7	305	275	214
DEVPAK	DSK	360	324	252
DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	85
DOPPLEGANGER	K7	91	82	58
DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	67
DUN DARACH	K7	115	104	81
DUN DARACH	DSK	140	126	87
DUNION ADVENTURE	K7	112	101	78
DUO PACK FIGH EXPLD	DSK	229	206	138
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
ELITE	DSK	185	166	120
EMPIRE	K7	191	172	130
EMPIRE	DSK	289	260	193
ESMERALD ISLE	K7	85	76	59
FANTASTIC VOYAGE	DSK	155	140	112
FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
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
GALAXIA	K7	74	67	49
GENESIS	K7	127	114	86
GESTE D'ARTILLAC	K7	250	226	207
GESTE D'ARTILLAC	DSK	350	315	249
GRAFPAD 2	K7	941	847	705
GRAFPAD 2	DSK	1025	921	765

	K7	120	108	82
GYROSCOPE	K7	300	270	210
H BASIC	DSK	327	294	229
H HACKER	K7	121	109	85
HACKER	DSK	155	140	100
HARD HAT MACK	K7	121	116	90
HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
HI-RISE	K7	109	98	68
HI-RISE	DSK	145	131	94
HIGHWAY ENCOUNTER	K7	115	104	82
HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112	86
HMS COBRA	K7	180	162	123
HMS COBRA	DSK	239	215	161
HOLD-UP	K7	120	108	83
HUNCHBACK II	K7	97	87	62
HUNTER KILLER	K7	104	94	72
HUNTER KILLER	DSK	144	130	99
HYPERSPORT	K7	110	97	76
HYPERSPORT	DSK	157	141	110
IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101	78
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
JUGGERNAUT	K7	91	82	58
KIT PROGRAMMEUR	DSK	499	449	330
KNIGHT LORE	K7	112	101	78
KONG STRIKES BACK	K7	99	89	63
LE SURVIVANT	K7	117	105	85
LOGO FRANCAIS	DSK	179	161	122
LORDS OF MIDNIGHT	DSK	158	142	114
LORDS OF MIDNIGHT	K7	112	101	78
LORDS OF THE RING	K7	194	174	122
LORIGRAPH	K7	191	172	130
LORIGRAPH	DSK	289	260	193
MACADAM BUMPER	K7	160	144	108
MACADAM BUMPER	DSK	240	216	153
MAGIC PAINTER	K7	120	108	82
MAGIC PAINTER	DSK	179	161	122
MANAGER	K7	160	144	96
MANAGER	DSK	216	194	153
MANDRAGORE	K7	245	221	172
MANDRAGORE	DSK	295	266	206
MANIC MINER	K7	111	100	77
MARSPORT	K7	121	109	83
MARSPORT	DSK	132	119	95
MASTER OF THE LAMP	K7	124	112	77
MATCH POINT	K7	96	86	65
MELBOURNE PACK	DSK	190	171	115
METRO 2018	K7	190	171	115
METRO 2018	DSK	215	194	129
MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	175	158	123
MEURTRE A GRANDE VITESSE	DSK	239	215	160
NEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7	220	198	136
NEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	DSK	275	248	174
MICROSAPIENS	K7	140	126	96
MICROSCRABBLE	K7	250	225	190
MICROSCRABBLE	DSK	295	265	225
MINDSHADOW	K7	114	103	85
MINDSHADOW	DSK	155	140	100

	K7	106	96	75
MOVIE	K7	106	96	75
MR WON'S LOOPY LAUNDR	K7	104	94	72
MULTIPLAN	DSK	520	468	342
MUSIC MAESTRO	K7	153	138	104
NEVER ENDING STORY	K7	127	114	88
NIGHT BOOSTERS	K7	120	108	84
NIGHTSHADE	K7	132	119	78
OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	239	215	167
ORPHEE	DSK	314	283	209
ORTHOGLUS	K7	825	743	569
ORTHOGLUS	DSK	825	743	569
OTHELLO	DSK	106	95	77
PACK FIVE	DSK	157	141	96
PLANETE BASE	K7	140	126	97
POUVOIR	DSK	198	178	134
POUVOIR	K7	182	166	111
PROJECT FUTURE	K7	114	103	83
PSYCHEDELIA	K7	76	68	55
PUNCHY	K7	104	94	72
PUNCHY	DSK	147	132	101
PYJAMARAMA	K7	107	96	75
PYJAMARAMA	DSK	147	132	101
RAID	K7	112	101	78
RAID	DSK	161	150	96
RAMBO	K7	109	96	68
RASPUTINE	K7	94	85	69
RED ARROWS	K7	163	147	78
RED ARROWS	DSK	158	142	108
REFLEXION	DSK	215	194	152
RENEGATE	K7	86	77	61
RENEGATE	DSK	165	150	108
ROBIN OF SHERWOOD	K7	127	114	85
ROCCO	K7	114	103	63
ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	63
ROCKY HORROR SHOW	DSK	162	163	114
SABRE WULF	K7	112	101	78
SCRABBLE	K7	112	1	

	A	B	C
** TERROR MOLINOS	K7	114	103
** TEXTOMAT	DKS	450	405
** THE COVENANT	K7	87	78
** THE HOBBIT	K7	165	149
** THE ILLUSTRATOR	K7	256	230
** THE QUILL	K7	190	171
** THE QUILL	DKS	294	265
** THEATRE EUROPE	K7	119	107
** THEY SOLD A MILLION	K7	120	108
** THEY SOLD A MILLION	DKS	157	141
** THINK	K7	109	98
** TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87
** TORNADO LOW LEVEL	DKS	190	171
** TRIPFLACK	DKS	180	162
** UTILITAIRES	K7	120	108
** UTILITAIRES	DKS	219	197
** WARLORD	K7	99	89
** WARRIOR	K7	143	129
** WARRIOR	DKS	183	165
** WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99
** WHO DARES WINS	K7	96	86
** WHO DARES WINS	DKS	178	160
** WHO DARES WINS II	K7	96	86
** WHO DARES WINS II	DKS	163	147
** WINTER SPORTS	K7	124	112
** WINTER SPORTS	DKS	155	140
** WIZARD'S LAIR	K7	122	110
** WIZARD'S LAIR	DKS	140	126
** WORKING BACKWARDS	DKS	178	160
** WORLD CUP FOOTBALL	K7	97	87
** WORLD SERIE BASE BALL	K7	110	98
** YIE AR KUNG FU	K7	104	95
** YIE AR KUNG FU	DKS	151	140
** ZAXXON	K7	121	109
** ZEN	K7	206	185
** ZORRO	K7	110	99

APPLE

	A	B	C
** A E	289	242	90
** AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
** BACKGAMMON DYNACOMP	249	224	90
** BARD'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	272	245	50
** CENTIPEDE	269	242	90
** CHOPFLIFTER	396	356	238
** COLOSSUS CHESS 4	275	248	110
** CONAN	190	171	127
** CRIME DU PARKING	272	245	170
** DESIGNER PENCIL	195	176	127
** EPIDEMIE	328	295	200
** GHOSBUSTER	275	248	110
** HACKER	372	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	195	176	127
** MOON PATROL	470	423	180
** MUR DE BERLIN	390	351	270
** OPERATION MERCURY	333	300	190
** PITFALL II	255	230	90
** POOYAN	396	356	260
** SCOP	470	423	290
** SCRABBLE	275	248	175
** SKYFOX	328	295	190
** SPACE SHUTTLE	297	267	90
** SPARE CHANGE	134	121	96
** SPIDER EVASION	267	240	197
** SUMMER GAMES II	297	267	224
** WIZARDRY 1	470	423	180
** WIZARDRY 2	323	292	150
** WIZARDRY 3	369	332	140
** XPER	950	855	656
** ZAXXON	272	245	70

ATARI

	A	B	C
** AMERICAN ROAD RACE	K7	140	126
** AMERICAN ROAD RACE	DKS	180	162
** ARCHON	DKS	206	185
** ARCHON DSK	DKS	196	185
** ATTACK MUTANT CAMELS	K7	96	86
** BALL BLAZER	DKS	180	162
** BALL BLAZER	K7	157	141
** BATTLE OF NORMANDY	DKS	292	263
** BEACH HEAD	DKS	170	153
** BEACH HEAD	K7	112	101
** BLUE MAX	K7	112	101
** BLUE MAX	DKS	125	112
** BLUE MAX 2001	DKS	180	162
** BLUE MAX 2001	K7	147	132
** BOULDERDASH	K7	119	107
** BOULDERDASH	DKS	162	146
** BOULDERDASH II	DKS	180	162
** BOUNTY BOB	K7	112	101
** BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	112	101
** BRUCE LEE	K7	112	101
** BRUCE LEE	DKS	180	162
** CHOP SUEY	K7	122	110
** CHOP SUEY	DKS	190	171
** CHOPFLIFTER	DKS	225	203
** COLOSSUS CHESS	K7	147	132
** COLOSSUS CHESS	DKS	223	201
** COMBAT LEADER	K7	170	153
** CONAN	DKS	170	153
** D-BUG	K7	112	101
** D-BUG	DKS	115	104
** DAM BUSTER	K7	97	87
** DECATHLON	K7	140	126
** DECATHLON	DKS	180	162
** DROP ZONE	K7	124	112
** EIDOLON	DKS	190	171
** ELECTRA GLIDE	K7	140	126
** ELECTRA GLIDE	DKS	152	137
** ENCOUNTER	K7	125	113
** F 15 STRIKE EAGLE	K7	112	101
** F 15 STRIKE EAGLE	DKS	170	153
** FIGHTER PILOT	K7	107	96
** FIGHTER PILOT	DKS	130	117
** FIVE A SIDE	K7	90	82
** FLIP AND FLOP	DKS	162	146
** FLIP AND FLOP	CAR	152	146
** FORET APOCALYPSE	K7	140	126
** GHOSH CHASER	K7	112	101
** GHOSH BUSTERS	DKS	150	135
** GHOSH BUSTERS	K7	125	112
** GOONIES	K7	112	101
** GREMLINS	K7	114	103
** HACKER	K7	147	132
** HACKER	DKS	180	162
** HARD HAT MACK	K7	124	112
** HARD HAT MACK	DKS	130	117
** HERO	CAR	251	226
** HULK	K7	127	114
** HULK	DKS	107	96
** JUMP JET	K7	114	103
** JUMP JET	DKS	149	134
** KARATEKA	DKS	380	342
** KENNEDY APPROACH	K7	170	153
** KENNEDY APPROACH	DKS	190	171
** KNIGHTS OF THE DESERT	DKS	330	297
** KORONIS RIFT	DKS	473	436
** LODE RUNNER	DKS	427	384
** MEDIATOR	K7	114	103
** MEDIATOR	DKS	155	140
** MERCENARY	K7	147	132
** MERCENARY	DKS	223	201
** MIG ALLEY ACE	K7	130	118
** MIG ALLEY ACE	DKS	175	158
** MINER 2049er	K7	168	151
** MOON SHUTTLE	K7	74	67
** MOON SHUTTLE	DKS	104	94

	A	B	C
** NATO COMMANDER	K7	112	101
** ONE ON ONE	K7	134	121
** ONE ON ONE	DKS	206	185
** PAC MAN	K7	112	101
** PAC MAN	DKS	170	153
** PITFALL II	K7	125	112
** POLE POSITION	K7	124	112
** POLE POSITION	DKS	170	153
** PRINT SHOP	DKS	454	409
** REALM OF IMPOSSIBILITY	DKS	182	164
** REAL MOON	K7	124	112
** RESCUE ON FRACALUS	K7	130	117
** RESCUE ON FRACALUS	DKS	163	147
** RIVER RAID	K7	125	112
** 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	DKS	190	171
** SOCCER	CAR	163	147
** SOLO FLIGHT	K7	190	171
** SOLO FLIGHT	DKS	210	189
** SPACE SHUTTLE	K7	129	116
** SPIDER INVASION	K7	150	135
** SPIDERMAN	K7	101	91
** SPIDERMAN	DKS	107	96
** SPITFIRE ACE	K7	112	101
** SPY HUNTER	K7	112	101
** SPY HUNTER	DKS	170	153
** SPY VS SPY	K7	122	110
** SPY VS SPY	DKS	162	146
** SPY VS SPY 2	K7	119	107
** SPY'S DEMISE	K7	112	101
** SPY'S DEMISE	DKS	170	153
** STEVE DAVIS SNOOKER	K7	112	101
** STEVE DAVIS SNOOKER	DKS	125	112
** STRIP POKER	DKS	170	153
** STRIP POKER	K7	130	117
** SUMMERGAMES	K7	160	144
** SUMMERGAMES II	DKS	262	236
** SUPER ZAXXON	K7	113	102
** SUPER ZAXXON	DKS	180	162
** TAPPER	K7	112	101
** TAPPER	DKS	170	153
** TAPPER	DKS	170	153
** THEATRE EUROPE	K7	127	114
** TIGERS IN SNOW	DKS	170	153
** ULTIMA III	DKS	210	189
** UP AND DOWN	K7	112	101
** UP AND DOWN	DKS	170	153
** ZAXXON	K7	112	101
** ZORRO	K7	112	101
** ZORRO	DKS	170	153

COMMODORE

	A	B	C
** 4ème PROTOCOLE	K7	175	158
** 4ème PROTOCOLE	DKS	262	236
** ADVENTURE CONSTRUCTION	DKS	160	144
** AIR WOLF	K7	97	87
** AMERICAN ROAD RACE	K7	120	108
** AMERICAN ROAD RACE	DKS	190	171
** ANKH	K7	97	87
** ARCADE HALL OF FAME	DKS	170	153
** ARCHON	K7	141	127
** ARCHON	DKS	165	149
** ASTRO CHASE	K7	69	62
** AZTEC	K7	97	87
** AZTEC	DKS	116	104
** BACK TO THE FUTURE	K7	114	103
** BALLBLAZER	K7	115	104
** BALLBLAZER	DKS	180	162
** BALLBLONZ	K7	91	82
** BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	126
** BATTLE FOR NORMANDY	K7	112	101
** BATTLE FOR NORMANDY	DKS	160	144
** BATTLE FOR BRITAIN	K7	120	108
** BATTLE FOR BRITAIN	DKS	150	135
** BEACH HEAD	K7	112	101
** BEACH HEAD	DKS	206	185
** BEACH HEAD II	K7	110	99
** BEACH HEAD II	DKS	170	153
** BLACKWING	K7	120	108
** BLADE RUNNER	K7	110	99
** BLAUGER GOES TO HOLLYW.	K7	114	103
** BLOCKBUSTERS	K7	94	85
** BLUE MAX	K7	112	101
** BLUE MAX	DKS	180	162
** BLUE MAX 2001	DKS	180	162
** BLUE MAX 2001	K7	112	101
** BORROWED TIME	DKS	160	144
** BOULDERDASH	K7	130	117
** BOULDERDASH	DKS	163	147
** BOULDERDASH II	K7	137	123
** BOUNDER	K7	124	112
** BOUNDER	DKS	155	140
** BOUNTY BOB	K7	120	108
** BOUNTY BOB	DKS	180	162
** BOZO'S NIGHT OUT	K7	99	89
** BREAK DANCE	K7	120	108
** BRIAN JACK'S SUPER STAR	DKS	135	121
** BRUCE LEE	K7	112	101
** BRUCE LEE	DKS	150	135
** BURNING RUBBER	K7	31	28
** CARTOUCHE MEGAMEM 64 KO	CAR	350	315
** CASTEL DOCTOR CREEP	K7	157	141
** CASTEL OF TERROR	K7	120	108
** CAULDRON	K7	112	101
** CENTIPEDE	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
** COLOSSUS CHESS 4	DKS	178	160
** COMBAT LEADER	K7	160	144
** COMBAT LYNX	K7	153	139
** COMIC BAKERY	K7	120	108
** COMMANDO	K7	90	81
** COMMANDO	DKS	160	144
** COMPILATEUR BASIC C128	DKS	450	405
** COMPILATEUR BASIC C64	DKS	350	315
** COMPILATION 10	K7	124	112
** COMPILATION 6	K7	97	87
** CONAN	DKS	170	153
** COO'INN	K7	140	126
** D-BUG	DKS	120	108
** DALEY THOMSON DECATHLON	K7	87	78
** DAMBUSTERS	K7	110	99
** DAMBUSTERS	DKS	170	153
** DATABASE MA	K7	195	176
** DATAMAT	DKS	350	315
** DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	DKS	116	104
** DEATH WAKE	K7	99	89
** DECATHLON	K7	124	112
** DECATHLON	DKS	145	131
** DEFENDER	CAR	150	135
** DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112
** DIG DUG	CAR	150	135
** DONALD DUCK	K7	112	101
** DONALD DUCK	DKS	155	140
** DREBELS	DKS	170	153
** DROP ZONE	DKS	170	153
** DUNDARACH	K7	120	108
** DUNION ADVENTURE	K7	110	99
** DYNAMITE DAN	K7	101	91
** EIDOLON	DKS	170	153
** ELIDON	K7	119	107
** ELIDON	DKS	196	176
** ELITE	K7	155	140
** ELITE	DKS	215	194
** EMERALD ISLE	K7	110	99
** EMPIRE OF KARN	K7	79	71
** ENIGMA FORCE	K7	119	107
** ENTOMBED	K7	112	101
** EVOLUTION	DKS	150	135
** EXTRA TOOL	K7	245	221
** EXTRA TOOL	DKS	245	221
** F 15 STRIKE EAGLE	K7	112	101
** FARLANDS	K7	122	110
** FAST LOAD CARTOUCHE	CAR	264	238
** FIGHT NIGHT	K7	112	101
** FIGHT NIGHT	DKS	160	144
** FIGHTER PILOT	K7	119	107

	A	B	C
** FIGHTER PILOT	DKS	144	130
** FIGHTING WARRIOR	K7	107	96
** FIGHTING WARRIOR	DKS	160	144
** FIONA			

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

MSX A B C

* 3D KNOCK OUT	K7	89	80	65
* 737 FLIGHT SIMULATOR	K7	114	103	71
* A VIEW TO A KILL	K7	130	117	81
* ADAPTATEUR SOFTCARD	S	116	104	72
* ALIEN 8	K7	101	91	78
* ALPHA SQUADRON	CAR	248	223	148
* ANANTIC ADVENTURE	CAR	248	223	148
* ATHLETIC LAND	CAR	248	223	148
* BACKGAMMON SOFTCARD	S	239	215	144
* BANCQUEST	K7	196	176	119
* BARNSTORMER SOFTCARD	S	239	215	144
* BATTLE OF MIDWAY	K7	114	103	88
* BEAMRIDER	K7	157	141	96
* BINARY LAND	K7	96	86	68
* BLAGGER	K7	81	73	52
* BOARD GAMES 1	K7	124	112	85
* BOARDLEDO	K7	64	58	43
* BOOGABOO	K7	89	80	55
* BOULDER DASH	K7	110	99	86
* BRIAN JACK SUPERSTAR	K7	114	103	71
* BRIDGE	K7	96	86	69
* BUCK ROGERS	K7	119	77	85
* BUZZ OFF	K7	89	80	70
* CHACK'N POP SOFTCARD	S	190	171	115
* CHACK'N POP	K7	114	103	71
* CHALLENGER	K7	132	119	95
* CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	91
* CHESS	CAR	198	178	120
* CHOPFLIFTER	CAR	248	223	148
* CHORO Q SOFTCARD	S	190	171	115
* CHUCKIE EGGS	K7	76	68	56
* CLASSIC ADVENTURE	K7	78	70	62
* COMPILATION 6	K7	76	68	61
* CONTRACT BRIDGE	K7	112	101	87
* COO'INN	K7	140	109	92
* CRAZY GOLF	K7	87	78	69
* DATA BASE	K7	157	141	96
* DATA BASE	DSK	256	230	153
* DECATHLON	K7	107	96	83
* DERNIER METRO	K7	132	119	101
* DISC WARRIOR	K7	81	73	52
* DOG FIGHTER	K7	64	58	52
* E.I.	CAR	198	178	120
* ELIDON	K7	114	103	71
* ERIC AND THE FLOATERS	K7	68	61	55
* FLIGHT DECK	K7	145	131	110
* FLIGHT PATH 737	K7	114	103	71
* FLIGHT PATH ANIROG	K7	97	87	62
* FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	71
* GALAXIA	K7	64	58	43
* GESTE D'ARTILLAC	K7	289	260	172
* GHOSTBUSTER	K7	147	132	90
* HARVEY SMITH SHOWJUMPER	K7	130	117	81
* HERCULE	K7	142	128	88
* HERO	K7	153	138	94
* HUNCHBACK	K7	81	73	52
* HUSTLER	K7	64	58	43
* ILLUSIONS	K7	145	131	109
* JET BOMBER	K7	145	131	110
* JET SET WILLY	K7	64	58	43
* JET SET WILLY II	K7	89	80	65
* JUMP JET	K7	114	103	71
* KNIGHT LORE	K7	101	91	78
* KNOCK OUT	K7	114	103	71
* LAZ JONES	K7	101	91	72

SUPPORTS
DSK
K7
CAR
S

DISQUETTE
CASSETTE
CARTOUCHE
SOFTCARD

* LE MANS	K7	114	103	71
* LE MANS SOFTCARD	K7	272	245	163
* LODE RUNNER	CAR	248	223	148
* LOGO	K7	229	206	138
* MACADAM BUMPER	K7	178	160	108
* MACROHIT	K7	365	329	216
* MANDRAGORE	K7	200	180	145
* MANIC MINER	K7	91	82	58
* MASTER OF THE LAMP	K7	120	108	84
* MAZE MAX	K7	120	108	84
* MONITEUR ODIN	K7	267	247	168
* MONKEY ACADEMY	CAR	248	223	148
* MUTANT MONTY	K7	79	71	63
* MX BASE	K7	234	211	170
* MX CALC	K7	234	211	170
* MX FONCTION	K7	234	211	170
* MX GRAPH	K7	234	211	170
* MX MATH	K7	234	211	170
* MX STAT	K7	234	211	170
* MX STOCK	K7	234	211	170
* MX TEXT PRO	K7	234	211	170
* NIGHTSHADE	K7	109	96	80
* NORTH SEA HELICOPTER	K7	106	95	84
* OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	239	215	144
* PASTFINDER	K7	107	96	83
* PING PONG	CAR	235	212	140
* PITFALL II	K7	107	96	83
* PSYCHEDELIA	K7	68	61	48
* PYRO-MAN	K7	145	131	109
* RAID ON BUNGELAY BAY	CAR	251	226	150
* RAID MOON	K7	79	71	63
* RETURN TO EDEN	K7	109	96	80
* RIVER RAID	K7	99	89	63
* ROLLERBALL	CAR	234	211	174
* SODIN	CAR	248	223	148
* SHARK HUNTER SOFTCARD	K7	239	215	144
* SLAPSHOT	K7	107	96	68
* SNOWBALL	K7	112	101	78
* SORCERY	K7	120	108	80
* SPOOKS AND LADDER	K7	58	52	39
* STAR SEEKER	K7	109	98	80
* SUPER CHESS	K7	92	83	70
* SUPER BOWL	K7	114	103	71
* SWEET ACORN SOFTCARD	K7	196	171	115
* TAROT	K7	236	212	176
* TEX	DSK	239	215	144
* TEX	DSK	285	257	170
* THE HOBBIT	K7	140	126	107
* THE SNOWMAN	K7	89	80	65
* THE WRECK	K7	114	103	71
* TRACK AND FIELDS I	CAR	180	162	109
* TRACK AND FIELDS II	CAR	180	162	109
* X07 COMMUNICATION	K7	337	303	235
* XYZLOG	K7	95	86	62
* ZAXXON	K7	119	107	85
* ZEN	K7	157	141	96

ORIC

* 1815	K7	160	144	108
* 3 D FONGUS	K7	140	126	96
* 3 D MAX	K7	85	77	63
* 3 D OXO BG	K7	41	37	29
* 3 D INVADERS	K7	120	108	83
* 3D MUNCH	K7	114	103	83
* A VIEW TO A KILL	K7	144	130	103
* AFFAIRE EN OR	K7	160	144	115
* AOT CYBERMEN	K7	85	77	63
* ARCHERON'S RAGE	K7	80	72	56
* ASSEMBLER DISSASSEMBLER	K7	80	72	56
* ASSIMIL ANGLAIS	DSK	250	225	175
* ASSIMIL ANGLAIS	DSK	300	270	210
* ASSIMIL ESPAGNOL	DSK	250	225	175
* ASSIMIL ESPAGNOL	DSK	300	270	210
* ATLANTIS	K7	140	126	90
* AUTHOR	K7	130	117	29
* BASIC ETENDU	K7	97	87	61
* BASIC PLUS	K7	126	108	83
* BASIC TURBO	K7	140	126	93

A B C

BUDGET FAMILIAL	K7	140	126	96
BUGS BUSTER	K7	120	108	87
BUSINESSMAN	K7	140	126	103
CHALLENGE VOILE	K7	120	108	85
CHALLENGER	K7	125	113	90
CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	90
CHARACTER	K7	100	90	70
CHESS	K7	58	52	45
CHESS II	K7	41	37	29
COBRA	K7	120	108	85
COBRA PINBALL	K7	120	108	85
COLOSSAL ADVENTURE	K7	31	28	23
COMPILEUR GRAPHIQUE	K7	250	225	167
COURS DE SOLFEGE	K7	218	196	154
CRIBBAGE	K7	58	52	45
CRYPT-SHOW	K7	92	83	68
D.A.O	K7	100	90	70
DAMSBUSTERS	K7	58	52	45
DATASAVE	K7	100	90	70
DEDAL	K7	106	95	66
DEFENSE FORCE	K7	80	72	29
DIAMANT ILE MAUDITE	K7	162	146	110
DON JUAN ET DRAGUEURS	K7	135	122	98
DON'T PRESS LETTER Q	K7	58	52	45
DROSSIER G	K7	133	120	96
DRACULA'S REVENGE	K7	80	72	56
DRAUGHTS	K7	58	52	45
DURENDAL	K7	120	108	83
ELECTRO STORM	K7	80	72	38
EXTENDED BASIC	K7	112	101	45
FLIGHT 401	K7	74	67	48
FLIPPER	K7	140	126	96
FORMULE 1	K7	130	117	90
FORMULE 1	DSK	189	170	128
FORTH	K7	97	87	61
FRELON	K7	120	108	83
FRIGATE COMMANDER	K7	55	50	42
GALAXIANS	K7	80	72	56
GEST	K7	124	112	78
GHOST GOBLER	K7	62	56	48
GHOSTMAN	K7	106	95	45
GRAPHIX LORIGRAPH	K7	289	260	192
GRAPHOLOGIE	K7	140	126	96
GREEN GROSS TOAD	K7	62	56	48
HADES	K7	250	225	167
HARRIER ATTACK	K7	48	43	33
HUNCHBACK	K7	58	52	38
HUNCHBACK II	K7	80	72	56
IMAGES	K7	106	95	66
INITIATION C.A.O	K7	182	164	122
INSECT INSANITY	K7	58	52	38
INVADERS	K7	62	56	48
ISLAND OF DEATH	K7	74	67	48
KIT ERSAN	K7	120	108	83
LA CITE MAUDITE	K7	140	126	96
LE DERNIER METRO	K7	139	125	100
LE MILLIONAIRE	K7	120	108	84
LE SPECTRE D'ANNUBIS	K7	139	125	100
LOGO	K7	287	258	191
LONE RAIDER	K7	89	80	56
LORTEL	K7	396	356	261
M.A.R.C	K7	80	72	56
MACADAM BUMPER	K7	160	144	113
MASTER PAINT	K7	250	225	180
MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	160	144	120
MICROGEO	K7	133	120	96
MISSION DELTA	K7	85	77	55
MONITEUR DESSASSEMBLEUR	K7	140	126	96
MONOPOLIC	K7	140	126	96
MONTSEJUR	K7	137	123	99
MOTS CROISES	K7	150	135	103
MOTS CROISES	DSK	119	107	147
MR WIMPY	K7	31	28	23
MULTIGAMES 1	K7	31	28	23
MUSHROOM MANIA	K7	48	43	33
MYSTERE KIKKANOKI	K7	182	164	122
OBJECTIF ELYSEE	K7	140	126	100
ORIC TIERCE	K7	139	125	100
ORIC BASE	K7	58	52	38
ORIC CALC	K7	58	52	38
ORIC FLIGHT	K7	32	29	24
ORIC MON	K7	58	52	38
ORIC MUNCH	K7	41	37	29
ORIGRAPH	K7	113	103	92
ORIGRAPH	DSK	338	303	236
PASTA BLASTA	K7	48	43	33
PLANETE BLEUE	K7	114	103	83
PLAYGROUND	K7	88	79	65
POLYFICHE	K7	168	151	120
PROBE 3	K7	62	56	48
R.V DE LA TERREUR	K7	95	86	65
RAT SPLAT	K7	41	37	29
SAGA	K7	150	135	101
SCUBA DIVE	K7	48	43	33
SECTION DU TOMBEAU	K7	162	146	110
SPACE WALL	K7	78	68	57
STRESS	K7	120	108	83
SUPER JEEP	K7	140	126	96
SUPER METEORS	K7	80	72	56
SUPERCOOPY	K7	112	101	83
SUPERFRUIT	K7	62	56	48
TALISMAN	K7	107	96	67
TERMINUS	K7	120	108	84
THE HOBBIT	K7	58	52	38
THE QUILL	K7	180	162	128
TITAN	K7	107	96	67
TRESOR DU PIRATE	K7	94	85	69
TRIATHLON	K7	150	135	101
TRICK SHOT	K7	62	56	48
TYRANN	K7	165	149	118
ULTIMA ZONE	K7	80	72	29
PROJECT FUTURE	K7	287	258	178
WORLD WAR 3	K7	88	79	65
XENON 1	K7	97	87	71
XENON 3	K7	94	85	69
ZEBBIE	K7	62	56	48
ZODIAC	K7	31	28	23
ZORGONS REVENGE	K7	97	87	71

SPECTRUM

* 3 WEEKS IN PARADISE	K7	137	123	95
* 3D MOVIE	K7	175	158	139
* 3D MOVIE	K7	180	162	139
* A VIEW TO A KILL	K7	127	114	89
* AFFAIRE EN OR	K7	114	103	84
* AIR WOLF	K7	79	71	58
* ALCHEMIST	K7	48	43	35
* ALIEN 8	K7	110	99	79
* ANDROID	K7	66	59	51
* ARCADE HALL OF FAME	K7	112	101	79
* ARCHON	K7	163	147	113
* ARNHEM	K7	106	95	75
* ART STUDIO	K7	160	144	110
* ASTRO CLONE	K7	101	91	71
* ATIC ATAC	K7	69	62	47
* ATLANTIS	K7	135	122	98
* B.C'S QUEST FOR TIRE	K7	96	86	71
* BACK PACKERS	K7	104	94	73
* BACK TO SKOOL	K7	91	82	59
* BALADE DU LUTIN	K7	120	108	85
* BALLE DE MATCH	K7	124	112	47
* BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	91	82	59
* BATAILLE POUR MIDWAY	K7	138	122	105
* BATTLE OF THE PLANET	K7	119	107	83
* BEACH HEAD	K7	85	77	64
* BEAR BOVVER	K7	25	23	8
* BIG BEN STRIKES AGAIN	K7			

EURÉKA : LA DER DES DER !

Après six semaines de patience, nous sommes (enfin) en mesure de vous donner la dernière solution d'Eurêka, celle qui ne fait plus appel aux jeux d'aventure mais seulement à la déduction et à la logique. Prenez deux aspirines, baissez l'éclairage, enfermez-vous à clef pour que : 1) vos parents, 2) votre femme, 3) vos mômes, 4) vos animaux, 5) vos oncles et tantes, 6) vos voisins, 7) vos copains, 8) le facteur, 9) Jean Lecanuet (UDF), 10) le téléphone ne viennent pas vous déranger (faites particulièrement attention au 9, il est très bête, il ne s'est pas encore aperçu que la campagne était terminée et il continue à frapper aux portes pour expliquer son "programme"), et prenez aussi du Valium, on ne sait jamais, l'aspirine étant ce

Combine les indices que tu viens de trouver, Et place les en rangs de telle sorte qu'à la ronde, Rangeant les cinq du haut, tu cries à tout le monde, "C'est ça, c'est bien cela qu'il fallait essayer !".

D'abord, on constate qu'il faut ranger les cinq du haut, ce qui semble indiquer qu'il y a aussi une rangée du bas. Or, il y a deux fois cinq indices, il faut donc les mettre sur deux lignes :

13 C R E H 22.
T . N D S

Et se démerder à les mélanger pour que les cinq indices de la rangée du haut veuillent dire quelque chose. Vous pouvez essayer, il n'y a qu'une façon de les ordonner, la voici :

RE CH 22. 13

Ne nous préoccupons pas de la rangée du bas pour l'instant. Ça veut dire quoi, ce charabia ? Si comme moi vous avez le malheur d'être athée, agnostique, anti-cléricale et laïque, vous n'y comprenez certainement que dalle. C'est pourtant une notation classique qui signifie : Révélation, Chapitre 22, Verset 13. Et ça se trouve où, cette bête ? Dans la bible ! N'importe quel catholique un tant soit peu pratiquant vous le dira : c'est comme 205 GTI, ou SNCF, ou CQFD, ce sont des abréviations qui sont passées dans le "langage" courant, si j'ose dire. On va faire un tour dans la Bible ? Pas n'importe laquelle, cependant. Deuxième strophe :

Il te faut remonter pour continuer la course, Jusqu'au texte en anglais qui constitue la source...

Alors, quelle Bible ? J'attends ? Déconnez pas, c'est marqué en toutes lettres. Le texte ANGLAIS ! Oui, la Bible en anglais. Je signale au passage pour ceux qui diraient "oh, eh, c'est trop dur, où est-ce qu'on trouve ça ?" qu'Eurêka tenait à disposition la dite Bible (ze bailllebeule) pour ceux qui seraient arrivés jusque là. Il n'y en a pas eu. Voici le verset en question :

Notez que le chiffre 13 fait partie du verset lui-même. Regardons les deux vers suivants :

Tu le replaceras dans la base qui convient,

Le code d'Eurêka en cet endroit revient.

Là, ça se complique. Depuis le début des aventures, l'accent est mis sur les poids des lettres par rapport à leur place dans l'alphabet. La base qui convient, c'est la seule à laquelle nous sommes habitués, la bonne vieille base 10. Donc, il va falloir numéroter chacune des lettres de la phrase par rapport à son ordre "d'entrée en scène". Un piège à éviter : la numérotation en base 10 ne commence pas à un, mais à zéro, bien sûr. Et ça donne :

(voir tableau ci-dessous)

0000000000111111111122222222223333333333444444444455555555556666666666777777
012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234
13 I AM ALPHA AND OMEGA, THE BEGINNING AND THE END, THE FIRST AND THE LAST.

Le premier I a donc 3 comme valeur, le premier M vaut 6, et ainsi de suite. Regardons la strophe suivante :

Ce dont tu as besoin, pour décoder la clé, Et libérer les nombres et leur donner bon air, C'est de trouver ceux qui sont trois fois répétés, Pour ceux qui le sont quatre, ignore la dernière.

Bon, on va décoder la clé, pas de problèmes, libérer les nombres, on va essayer, et leur donner bon air, J'accord. Là, c'est de la poésie à l'état pur, mis à part le fait qu'il faut retenir des nombres, je vous laisse savourer.

Trouvons donc ce qui est trois fois répété dans ce verset. On trouve du premier coup d'œil : c'est le mot AND. Ce qui l'est quatre fois, c'est le mot THE, mais on nous conseille d'ignorer la dernière répétition. On ne tiendra compte que des trois premières. Et là, brutalement, sans transition, ça devient encore plus compliqué que tout à l'heure. Examinons le vers suivant :

Trouve le poids des lettres et mets-le sur les rangs

Pour chacune des lettres de chacun des mots, il faut attribuer la valeur correspondante dans la phrase. Par exemple, pour le premier THE, le T prend la valeur 25, le H la valeur 26 et le E la valeur 27. On fait pareil pour les deux autres occurrences de THE et on met les résultats en rang. Ça donne :

T	H	E	A	N	D
25	26	27	14	15	16
43	44	45	39	40	41
52	53	54	62	63	64

Vers suivant :

Pour qu'à un simple chiffre leur somme soit réduite

On va additionner les nombres, puis réduire le résultat jusqu'à ce qu'il ne représente plus qu'un chiffre. Exemple : pour le N, on additionne 15 + 40 + 63, ce qui donne 118. On réduit 118 en additionnant chacun des chiffres qui le composent, soit 1 + 1 + 8 = 10, ce qui n'est pas suffisant, on continue donc : 1 + 0 = 1. Le poids définitif du N sera donc 1. Voici les autres lettres :

T = 25 + 43 + 52 = 120 = 1 + 2 + 0 = 3
H = 26 + 44 + 53 = 123 = 1

La base est toujours la même, la base 10. Mais cette fois on va placer les lettres dans l'ordre de leur poids, soit :

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
N T D H A E

Ok, jusque là, vous suivez ? C'est le moment de piquer une crise de nerfs, parce que figurez-vous que contre toute attente, ça se complique encore. Jusqu'ou iront-ils, se demande-t-on. Là, on se fait deux vers d'un coup :

Et, partant de la fin, tu complètes les blancs,



c'est un I, non encore utilisé, on peut le prendre. Ouf ! Dernier blanc à remplir : le 8. Première occurrence : 68, un E, on l'a déjà, deuxième : 58, un R, ça colle. Banco. Voilà notre fameuse liste mise à jour :

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
L N S T D I H A R E

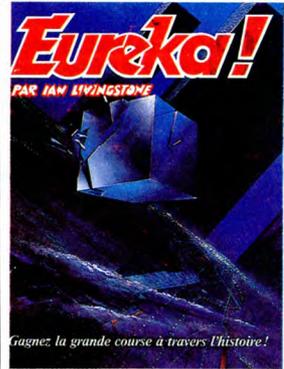
Malgré les apparences, on y est presque. Il ne reste plus qu'un petit écueil, encore plus compliqué que tout le reste, bien sûr. Pour le résoudre, voyons les derniers vers :

Compare à la série les symboles restant, Ils te donneront un poids suivant l'ordre du temps, De cette ronde folle, tu as enfin la clé, Tu peux crier alors : "Eurêka, j'ai trouvé !"

Bon. Les symboles restant, mis à part le fait qu'il manque un S à la fin de restant, ce sont ceux du début, ceux de la rangée du bas : T, N, D et S, rangés "dans l'ordre du temps", c'est-à-dire dans l'ordre chronologique des jeux d'aventure. Si on les compare à la liste que l'on vient d'obtenir, le T prend la valeur 3, le N la valeur 1, etc. Seul le point reste tel qu'il est, n'ayant pas de poids. Voilà ce qu'on obtient :

T = 3
N = 1
D = 4
S = 2

Ce qui nous donne 3.142, qui est PI arrondi à la troisième décimale. Donc, euh, donc rien du tout. Voilà. La solution finale d'Eurêka est "3.142". Il ne vous reste plus qu'à crier "Eurêka, j'ai trouvé !" et vous pourrez ensuite ouvrir la porte que vous avez fermée il y a une demi-heure. Attention, car Jean Lecanuet est peut-être caché derrière.



qu'elle est, vous pourriez en avoir besoin. Je vais d'abord vous rappeler les indices trouvés dans les précédentes énigmes. Les voici dans l'ordre chronologique :

Première énigme : 13 et T
Deuxième énigme : C et .
Troisième énigme : RE et N
Quatrième énigme : H et D
Cinquième énigme : 22. et S

Pour l'ordre à l'intérieur de chacun des groupes de deux indices, il suffit de se trouver à la phrase trouvée à la fin de chacun des jeux d'aventure. Par exemple, sur la préhistoire, la phrase est : "Vendredi, c'était mon jour de chance", Vendredi ne peut être que le 13 et "c'était" phonétiquement donne "c'est T", donc l'ordre est bien 13 puis T.

Voyons maintenant le texte du sixième et dernier poème. Voici les quatre premiers vers :

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 572 francs ? Faut les sortir !

Et si vous vous abonnez ? 450 francs au lieu de 572, ça marche ? Et un abonnement pour six mois vous coûtera seulement 230 francs.

ECONOMISEZ 122 FRANCS

Si vous faites partie du Club Hebdogiciel, vous avez gagné 10% de mieux. 405 francs pour un an et 207 francs pour 6 mois. Le bulletin est là, dessous, on se dépêche.



ABONNEMENT

A renvoyer à HEBDOGICIEL, service Abonnement, 24 rue Baron 75017 PARIS

Je m'abonne au tarif super-extra génial de 450 francs pour 52 numéros, au lieu de 52 x 11 = 572 francs. Pour 26 numéros, j'en prends pour 230 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.

Nom : Prénom :

Adresse complète :

Ordinateur utilisé :

N° de carte obligatoire pour les membres du Club :

**MEMBRES DU CLUB
DEDUISEZ VOUS-MÊMES
LES 10 %**

France :
1 an : 450 francs
6 mois : 230 francs
Membres du Club, déduisez vous mêmes les 10% soit :
Règlement joint : CCP
 Chèque bancaire

Etranger :
 530 francs
 270 francs

B.D!

EBDITO

Je vous avais promis la semaine dernière de vous passer les photos de la réunion de "196 cm", mais bernique : elles ne sont pas développées. Je me demande ce que fout le service de presse du Sieur Tourain.

Cette semaine, à part le Maëster, je ne vois pas ce qu'on peut retenir. Ah, où est le temps où il sortait quatre albums de Reiser par semaine (là, j'exagère, mais j'utilise la méthode classique dite du "good ol' time") ?

Eh, je me suis planté, j'ai oublié de voter, parce que je croyais que

le 16 mars on passait en horaire d'été et que le 23 on votait. Résultat, non seulement j'ai pas voté, mais je suis arrivé de deux heures en retard au boulot. Parce qu'en plus, je m'étais planté là aussi : au lieu d'avancer d'une heure, j'ai retardé d'une.

Notez l'intervention de Milou Moulou, l'homme qui a presque le même nom que moi mais qui n'est pas moi. De temps en temps, il viendra foutre sa merde, et je ne peux pas l'en empêcher : c'est lui qui monte cette page. Dur.

Milou.

LUNETTES



Arrêtez de trembler. Relaxe-vous. Si votre fauteuil le permet, inclinez-le en arrière. Posez ce canard sur vos genoux, vous pouvez très bien lire à quarante centimètres. Respirez à fond pendant une minute. Triez pas, j'ai dit une minute. Ok, ça y est ? Maintenant, lisez lentement : L'action se passe de commentaires et à Paris.

Hein ? J'avais raison, de vous imposer le calme, non ? Attendez, reprenez votre souffle et lisez ce qui suit. Une filature, c'est coton.

Ah, ça frappe, hein ? C'est extrait du premier album de Maëster. C'est le genre de trucs que j'aurais bien aimé sortir, ça. Surtout le premier. L'action se passe de commentaires et à Paris, vous vous rendez compte ? Moi, j'aurais fait ça, j'arrêteraient les gens dans la rue pour leur dire. Eh, psieu, psieu, écoutez ce que j'ai trouvé !

Le dessin, dois-je l'évoquer ? Y a-t-il encore des crétins qui ne connaissent pas Maëster, le seul dessinateur qui caricature mieux que Cabu, avec ses bonnes sœurs salopes, ses privés exhorbités, ses vamps plus ingénues que nature,



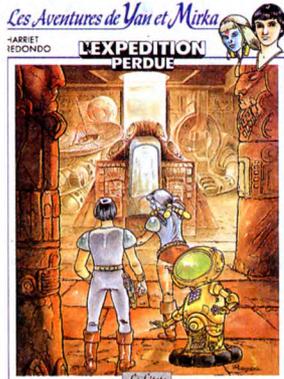
ses rockers idiots et ses savants fous ? Si oui, qu'ils restent crétins. Z'avaient qu'à réagir avant, merde. Maëster de contraste, comme dirait mon bouquin de géo.

MAESTER ET BOULES DE GOMME de MAESTER chez AUDIE, 45 patiques.

GROSSES BOTTES



Accrochez-vous à vos plantes vertes : l'album dont je vous entretiens présentement explique et justifie la présence des sculptures mystérieuses dans les temples Incas, des "pistes d'atterrissage" gigantesques dans les Andes et des statues de l'île de Pâques. Comment diable ? Par la venue d'extraterrestres ! Ouaaaaaahiiiiiiissss ! On a ga-gné ! On a ga-gné ! Génial !



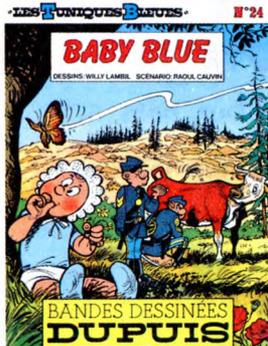
Maintenant, enfin, on a une théorie qui tient debout pour expliquer tout ça. C'est simple, je vous résume : il y a X millions (ou milliers, c'est pas très défini) d'années, des extraterrestres (à forme humaine) ont atterri sur la terre parce qu'ils avaient une avarie de moteur. Ils ont eu des problèmes et ont été obligés de se mettre en hibernation pour attendre les secours. Et ils se sont planqués dans les Andes et sur l'île

LE 24ème TOME DES TUNIKES BLEUES RESSEMBLE AU 23ème, ET AU 22ème, ET AU 21ème, ET A TOUS CEUX QUI L'ONT PRÉCÉDÉ.



Mais ça n'étonnera personne.

BABY BLUE de LAMBIL et CAUVIN chez DUPUIS, 33 tomes.



de Pâques. En passant, comme ils étaient considérés comme des Dieux par les Incas, il y a eu des sculptures faites à leur effigies, et c'est eux qui ont aidé les indigènes à ériger leurs statues sur l'île Pascale, comme on dit dans la télé.

Une autre expédition arrive, de nos jours, et recueille un orphelin déluré qui s'échappe de son pensionnat. Ils arrivent très bien à discuter entre eux parce que les E.T. en question ont appris notre langue en écoutant des émissions radio ! Très fort, non ? Qui s'en serait douté ? Ça, c'est un album rigolo.

L'EXPÉDITION PERDUE de HARRIET et REDONDO chez LA LITOTE (bravo ! Une litote et une redondance, je commence à comprendre !), 49 clichés.

JAMES WEST



Le titre, ça ressemble à ceux des Mystères de l'Ouest. Ça commençait toujours par "la nuit". Y avait "la nuit des longs couteaux", "la nuit de l'élan rouge", "la nuit de la choucroute", "la nuit aime les sucettes à l'anis", tout ça. A croire que les scénaristes n'envisageaient pas qu'il puisse se passer quelque chose d'intéressant le jour. En plus,

toire pourrait être celle d'un album d'aventures classique, mais le dessin et les dialogues viennent mettre leur pied dans le plat et tout chambouler.

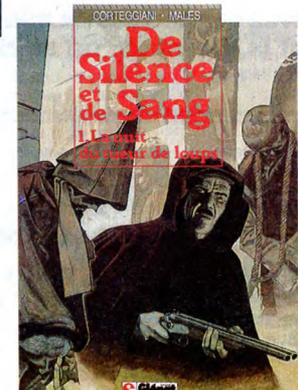
Ce qui m'embête le plus, c'est que je suis le seul à pas comprendre. Tout le monde trouve ça vachement bien. Vous aussi, sûrement. Tant mieux, j'aime bien Yann, d'habitude. Faites-lui plaisir, essayez de comprendre.

LA LUNE NOIRE de YANN et LE GALL chez GLENAT, 39,50 cauchemars.

L'histoire même ne se passait jamais la nuit.

Là, c'est pareil, ça s'appelle "la nuit du tueur de loups", on sait pas pourquoi, tout se passe le jour. Mais c'est un bon album, quand même. A chaque fois que je parle d'autre chose, vous pensez que c'est parce que je n'aime pas, mais pas du tout. J'aime bien. C'est deux mômes qui doivent échapper à la Mafia, on dira ce qu'on voudra, classique, thème déjà traité, mais c'est bien ficelé, très bien découpé, avec des plans et même des raccords qui appellent quelques bons réalisateurs de ciné.

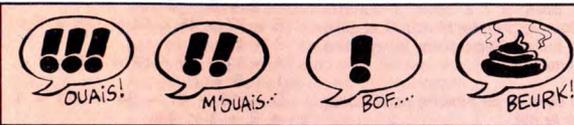
A suivre, bien sûr, c'est Glénat. Donc, on attendra le second tome pour la suite de l'histoire, la première partie est bonne, bon signe, mon cœur s'envole comme un faucon, bref.



LA NUIT DU TUEUR DE LOUPS de MALES et CORTEGGIANI chez GLENAT, 39,50 nuits.

BD Parade!

L'HOMME A LA VALISE	18
LA FEMME DU MAGICIEN	17
TRAGIQUES DESTINS	17
ZEPPELIN	17
CLARKE ET KUBRICK 3	17
CLARKE ET KUBRICK 2	17
MORBUS GRAVIS	17
MAESTER ET BOULES DE GOMME	17
MORTES SAISONS	17
MEMOIRE DES ECUMES	17
LE BAL DE LA SUEUR	17
KRAKEN	17
LA GUERRE DES OREILLES	17
FOLIES ORDINAIRES	17
QUEQUETTE BLUES	17
OUTSIDERS	17
VIET BLUES	17
BONJOUR, MONDE CRUEL	17
GOOSSENS	18
BOUCQ/CHARYN	17
VUILLEMIN	17
PEPE MORENO	17
FONT	17
FONT	17
SERPIERI	17
MAESTER	17
BERTHET/ANDREAS	17
CAZA/LEJALE	17
RALPH/CROMWELL/REBS	17
BARNET/SEGURA	17
TRAMBER	17
SCHULTHEISS	17
BARU	17
RODOLPHE/FERRANDEZ	17
MUNOZ/SAMPAYO	17
GEERTS	17



MOI PAS ETRE A HAUTEUR



PASSE SIMPLE



Ça, c'est une œuvre de Fournier datant de 1983. Si vous me lisez en 1997, elle a 14 ans, si vous me lisez à parution, elle a 3 ans. En passant, remarquez à quel point je prends soin de vous : je vous mâche la besogne et les calculs. A propos de calculs, en 1997 vous aurez 11 ans



de plus que maintenant et ils seront rénaux, tout ça pour dire que vraiment, cet album ne m'inspire pas beaucoup, puisque je parle d'autre chose.

Fournier a été influencé par Franquin, je dis pas ça pour jouer les historiographes mais pour donner une idée du dessin. Tiens, justement, l'autre jour j'ai discuté avec Milou Moulou, qui est celui qui monte la maquette de cette page, parce qu'il est très branché en bd aussi, et on n'était pas d'accord là-dessus. Un critique doit-il être un historien ou pas ? Personnellement, je trouve que non, savoir que le cousin de la belle-sœur du dessinateur a été influencé par le concierge de la tante de Franquin m'emmerde. Un album, pas le choix : il est bon ou il est pas bon, en gros. Tu es d'accord, Milou Moulou ? Je lui laisse la place pour répondre :

NAN!

Voilà, il est pas d'accord. Je précise qu'on est pas de la même famille, malgré la ressemblance de noms. Le Fournier, pour les mômes de moins de 6 mois (qu'ils puissent se défouler).

LE SIGNE D'YS de FOURNIER chez FLEURUS, 33,50 contradicteurs.

VIITE!



Woaw, de la bd en raccourci ! Ça va dans tous les sens, très vite, tout le monde parle à tout vibure, il y a des tas de gens qui font des tas de trucs dans tous les coins, l'action se déroule en accéléré, tout le monde est d'un côté ou d'un autre d'un revolver, il y a des indiens qui se font tuer petit à petit mais se rebellent, des pilotes d'avion qui se font engager mais renient leur contrat pour voler au secours des indiens précités plus de la femme du mec qui leur a signé le contrat, l'un deux doit



sauver sa nana des crocodiles en tirant dessus, pas la nana, les crocodiles, il y a une autre nana qui est

amoureuse d'un des pilotes et qui fait des acrobaties, un pilote qui était là avant ceux dont je viens de parler et qui sait que le "déshebertant" n'en n'est pas et qu'il s'agit d'un produit qui tue les indiens, vous voyez, on retombe sur nos patates, et donc le type (qui est unijambiste, en passant) se fait tuer mais on ne sait pas par qui, enfin, on se doute que c'est le proprio des terres qui le tue pour qu'il ne puisse pas dire ce qu'il sait aux autres pilotes, mais ceux-ci découvrent dans le blouson de l'unijambiste des notes révélant la fourberie, pendant ce temps la femme du proprio (qui passe son temps à se beurrer la gueule) tombe amoureuse d'un des pilotes, je ne sais pas lequel exactement parce qu'ils se ressemblent un peu tous, d'ailleurs je ne sais même pas combien il y en a, alors le proprio provoque le type en duel, mais un habitant du village vient tuer sa femme parce qu'elle avait écrasé son môme au début du bouquin, excusez-moi j'avais oublié de vous le dire, alors le type se venge, ça fait comme une vendetta en plus gros, et ça continue comme ça sur 48 pages.

Malheureusement, c'est un peu trop espagnol et embrouillé pour que ça soit lisible sans problème.

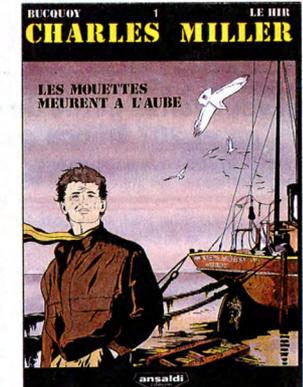
SUR LA JUNGLE DES DAMNÉS de MORA et DE LA FUENTE chez DARGAUD, 42 avions.

CLICHE ?



J'aimerais bien rencontrer Bucquoy, le scénariste de cet album. Pas Le Hir, il dessine comme un cochon, il ne sait pas mettre en couleurs, bref, à jeter. Bucquoy, par contre, est capable du pire comme du meilleur. Là, c'est du meilleur, dommage qu'il soit desservi par ce dessin pourri. En bref, c'est un pessimiste de profession qui va foutre la merde dans un milieu corrompu qui règne en autres sur les équipes de football à Anvers. Il tombe amoureux d'une nana qu'il ne connaît que par une photo, la recherche pour le compte

de son père, puis pour son propre compte, se fait tabasser, tout ça dans une ambiance à la Bucquoy tout à fait caractéristique. C'est un mélange de politique, de social, de polar, de tout ce qu'on veut, en fait.



Quand Bucquoy se décidera à choisir ses dessinateurs plus précautionneusement, on verra.

LES MOUETTES MEURENT A L'AUBE de BUCQUOY et LE HIR chez ANSALDI, 44 scénarios par mois.

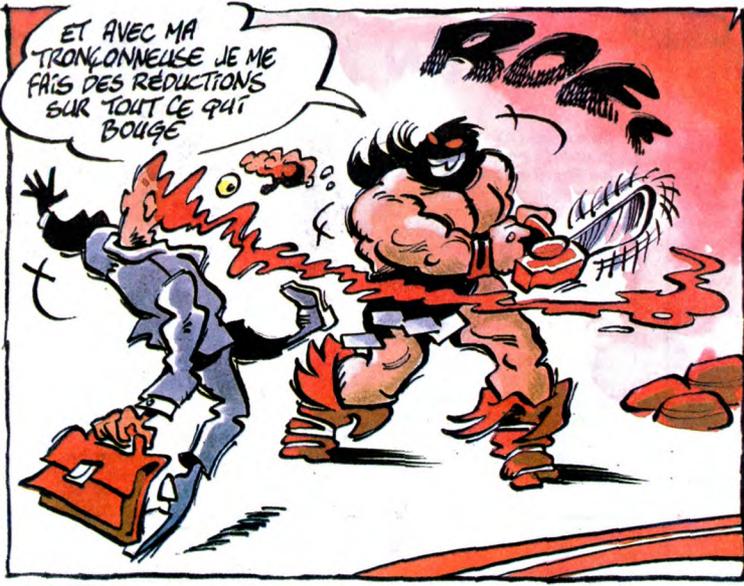
SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 24

LE BANNI

MEMBRE DU CLUB

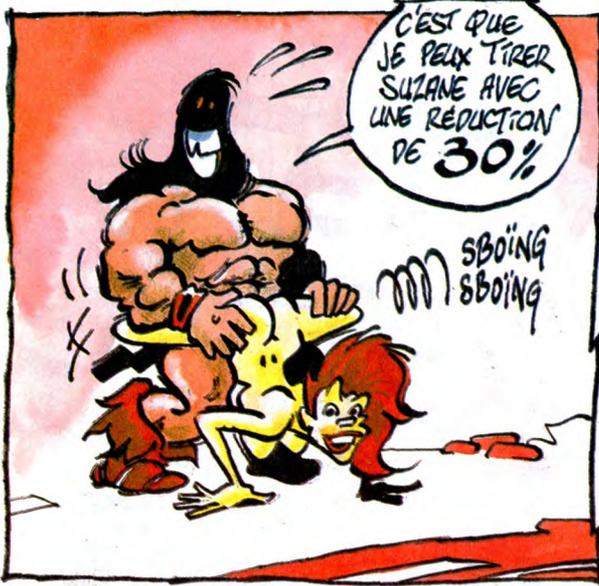
HEY KIDS
GRACE A MA
CARTE HEBDOGICIEL
J'AI DES REDUC.
DE 30%
SUR LES
TRONÇONNEUSES



ET AVEC MA
TRONÇONNEUSE JE ME
FAIS DES REDUCTIONS
SUR TOUT CE QUI
BOUGE

ROF

MATS LE MIEUX,
LE FIN DU FIN
AVEC MA CARTE
HEBDGICIEL...



C'EST QUE
JE PEUX TIRER
SUZANE AVEC
UNE REDUCTION
DE 30%

SBOING
SBOING



JE PEUX AUSSI
TIRER LUCIENNE
AVEC UNE REDUCTION
DE 30%

CHLA
CHLA



ET AVEC MES
ECONOMIES JE ME
SUIS ACHETE
NAF-NAF!!

HA HA
SACRE
NAF-NAF

NIE-NIF
NAF NAF
NAF
NOUF
NOUF



HEU... JE... GLUP
C'EST GRAVE
DOCTEUR?



NON C'EST RIEN,
VOUS AVEZ ATTRAPE
UNE TRIPLE CHAUDE-
LANCE, DONT UNE
PORCINE.



LES SOINS
VONT ME COUTER
CHER, DOCTEUR?

NON
PENSEZ-
VOUS!



LA SECURITE SOCIALE VOUS REM-
BOURSERA 70% VOTRE MUTUELLE
30% ET AVEC LA CARTE HEBDO-
GICIEL C'EST MOT QUI VOUS DOIS
DE L'ARGENT.

WAAOW
WHAM
SUPER
CHLA



GRACE A MA CARTE
HEBDGICIEL JE BAISE
VACHEMENT PLUS
ET JE GAGNE DE
L'ARGENT AVEC
MES CHAUDES-PISSES

MERCI
HEBDGICIEL

MERCI CECCALDI
MON DIEU,
MERCI.

Y A PAS
DE QUOI!

QUCHO
TRONÇONNEUSE

SALUT LA PROMO

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! SALUT LA PROMO est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre-vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. Comment faire ? Prenez les prix de la liste ci-contre, ajoutez 6 francs de port par album et renvoyez-nous le bulletin jaune avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit.

Salut les abstentionnistes.
Cette semaine, j'ai un super plan pour vous. Je vais faire comme chez Drucker : il a des yeux de velours, une voix de baryton basse qui sait se faire entendre, il survole tout le monde du haut de son mètre soixante-dix, il sait de sa blanche main faire jaillir n'importe quel visage : voici... Maëster (et là, à la télé, normalement, les gens applaudissent, alors faites-en autant, merci).



Alors, qu'est-ce qu'on fait, cette semaine, je vous offre des cartes postales de Maëster ? Un poster, peut-être ? Un tee-shirt ? Vous n'y êtes pas : si vous achetez "Maëster et boules de gomme", c'est Maëster lui-même qui vous le dédicacera ! C'est pas beau, ça ? C'est pas gentil ? Ce qui m'énerve le plus, c'est de rabâcher les mêmes choses toutes les semaines : si vous achetez trois albums, je vous offre "les robinsons du rail" de Franquin et Delporte, si vous en prenez cinq c'est "Kamasutra" de Jacovitti et patati et patata, après la dédicace de Maëster, ça tombe un peu à plat. D'ailleurs, je vais vous dégouter de nouveaux cadeaux d'ici peu, parce que je sens que ceux-là commencent à vous lasser. A propos, vous savez que ce n'est pas parce qu'un album n'est pas sur la liste que vous ne pouvez pas le commander, hein ? Dernière chose : comme Maëster figole, il faudra compter quatre semaines pour la réception de l'album. J'ai tout dit, là ? Alors, the bon de commande must go on :

Ben tiens, ça fait quinze ans que j'attends un album dédicacé de Maëster, je vais pas m'en priver ! Je joins 45 balles pour l'album, 6 pour le port, rien pour la dédicace et, euh, et je suis très content, voilà.

En plus du Maëster (parce que c'est inévitable), je voudrais les albums que je coche dans la liste ci-

Et en plus de tout ça, je voudrais votre catalogue gratuit.

L'HOMME A LA VALISE	45,00
CLARKE ET KUBRICK 1	39,50
CLARKE ET KUBRICK 2	39,50
CLARKE ET KUBRICK 3	39,50
MY LOFTS	28,00
LES HARPE DE GREENMORE	100,00
AVANT GUERRE	39,00
QUEQUETTE BLUES PART TOU	42,00
LA FEMME DU MAGICIEEN	72,00
LA GUERRE DES OREILLES	32,00
KRAKEN	69,00
LA COMÈTE DE CARTHAGE	42,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
BLOODI ET LES RONGEURS	32,00
CONTES PERVERS	59,00
PETER PANK	56,00
MORTES SAISONS	33,00
LES PROFESSIONNELS	45,00
LE RIGE	56,00
KEBRA, KRADO KOMIX	39,00
OUTSIDERS	55,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
LA NUIT DU TUEUR DE LOUPS	39,50
LE SIGNE D'YS	33,50
BABY BLUE	33,00
LA LUNE NOIRE	39,50
L'EXPEDITION PERDUE	49,00
SUR LA JUNGLE DES DAMNES	42,00
LES MOUETTES MEURENT A L'AUBE	44,00
MORBUS GRAVIS	59,50

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code postal + Ville :
Envoyez ce bon à : IMPRESSION 3 impasse du Colombier 95230 SOISY.
H127

ENCORE UN MARIAGE

La société DDI, l'ex-spécialiste des programmes pour machines de poche telles Sharp et Canon X07, vient de signer un accord avec l'éditeur anglais CP Software. Désormais, c'est DDI qui aura l'exclusivité de la traduction, de la fabrication et de la diffusion de cinq titres de CP Software : Bridge Player 3, Dames, Backgammon, 3D Voice Chess et Pinball Wizard. Du coup, DDI sort la version 2 de 3D Voice Chess, entièrement francisée y compris la synthèse vocale, exceptionnelle bien que rapidement cassépied. Enfin, le 3D Chess a été adapté par les soins des programmeurs de DDI au PCW 8256, offrant ainsi un deuxième programme de jeu (après Blocus) pour cette machine destinée d'abord à une utilisation professionnelle. L'ensemble des



programmes est destiné aux Amstrad avec des prix compris entre 90 et 130 francs pour les versions cassette et entre 120 et 160 francs pour les disquettes.

Sensationnel Nouveau Clavier Professionnel

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

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



Prix 950 F T.T.C.

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

Documentation sur demande :

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

POWER CARTRIDGE

POUR VOTRE CBM 64/128

16K EXTERNE
operating system

- LA PREMIÈRE CARTOUCHE à utiliser le système unique de switching KCS.
- LA PREMIÈRE CARTOUCHE qui permet L'INTERRUPTION et CONTINUATION de tout programme ou jeu.
- LA PREMIÈRE CARTOUCHE dont le MENU peut être appelé à n'importe quel instant au cours d'un programme ou jeu.
- LA PREMIÈRE CARTOUCHE qui permet un HARDCOPY de l'écran au cours de n'importe quel programme ou jeu.

La cartouche détecte elle-même si vous avez connecté une imprimante Centronics ou Serie et cherche elle-même l'adresse HIRES.

Vous pouvez CONTINUER bien sûr votre programme après un HARDCOPY.

Quelques exemples d'imprimante compatible avec P.C.

Marque	Type	Grand	Petit	Invrse	Normal	Hires	Lores*	Multi-color
Commodore	MPS801	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	..
Commodore	MPS803	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	..
Epson	GX80	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Epson	RX80	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Epson	RX80IFT	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Epson	1090	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Panasonic	HR-5	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Brother	10X	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Star Gemini	10X	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
AVT	FAX100	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui

* Caractères définis par l'utilisateur inclus.
** N'imprime pas de nuances de gris sur imprimante Serie.

- LA PREMIÈRE CARTOUCHE avec le TOTAL BACKUP SYSTEM. Avec la commande BLOAD vous pouvez charger ce BACKUP puis continuer votre programme.
- DISK TOOL vous permet de travailler 6 fois plus vite avec votre lecteur de cassettes.
- TAPE TOOL vous permet de travailler 10 fois plus vite avec votre lecteur de cassettes.
- POWER TOOLKIT est un TOOLKIT puissant.
 - RENUMBER
 - Travail directement en HEXADECIMAL ex : SYS \$C000
 - Disponible directement en BASIC
 - 24 commandes supplémentaires ex : DOKE, HEXS, PAUSE, HARDCAT etc...
- POWERMON est un ASSEMBLEUR/DESASSEMBLEUR opérant à l'extérieur de votre COMMODORE et toujours disponible.
- Avec POWERMON vous pouvez examiner et modifier tous les blocs mémoires en KERNAL, I/O et BASIC-ROM !
- SUPER RESET vous permet de faire un reset de TOUT PROGRAMME.
- INTERFACE IMPRIMANTE Interface Centronics complète qui imprime TOUS les caractères Commodore.
- BASIC 4.0. COMMANDES ex : DLOAD, DSAVE etc...
- TOUCHES DE FONCTION PRÉ-PROGRAMMÉES
- LIVRET DE 40 PAGES EN FRANÇAIS.

LA PREMIÈRE CARTOUCHE AVEC TANT DE POSSIBILITÉS DISPONIBLE POUR SEULEMENT 495F

LA POWER CARTRIDGE EST DISPONIBLE CHEZ FNAC, HACHETTE ET CHEZ LES AUTRES REVENDEURS COMMODORE.

En cas de difficultés d'approvisionnement chez votre revendeur habituel, appelez-nous au 16.44.85.60.33

Développé et fabriqué par KCS aux Pays-Bas

C.A.S. DISTRIBUTION

(IMPORTATEUR) BP 60153 RETHONDES

ATARI

Chez Atari nous sommes des passionnés de l'innovation. Nos machines intègrent les toutes dernières technologies aussi bien au niveau des composants que des méthodes de production. Ainsi, les équipes de chercheurs d'Atari ont conçu pour le 1040 ST, notre dernier né, une architecture innovatrice basée sur un micro processeur 16/32 bits. Nos chercheurs ont également développé des co-processeurs à très haute intégration qui permettent de diminuer fortement le nombre de composants. Donc nos performances augmentent et nos coûts de production baissent.

Ce n'est donc pas par hasard si le 1040 ST a été élu machine de l'année à la fois aux U.S.A. et en Allemagne. Et ce n'est pas par hasard si nos prix sont imbattables car Jack Tramiel, le président d'Atari, un des visionnaires de la micro-informatique, s'est toujours appuyé à la fois sur la technologie de pointe et la maîtrise de la fabrication pour offrir le meilleur ratio performances/prix.

Pour nous, Atari, la technologie de pointe pour tous est bien l'aboutissement d'une philosophie d'entreprise. La preuve en est bien le 1040 ST.

Entre nous, aujourd'hui, qui pourrait faire mieux ?

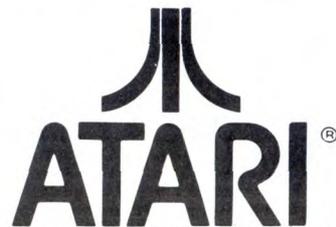
LA TECHNOLOGIE DE POINTE POUR TOUS

Venez découvrir le 1040 ST et ses nombreux logiciels, depuis la gestion de l'entreprise jusqu'à la composition graphique ou musicale. Venez les essayer. Venez dialoguer avec leurs créateurs. Rendez-vous à la Villette.

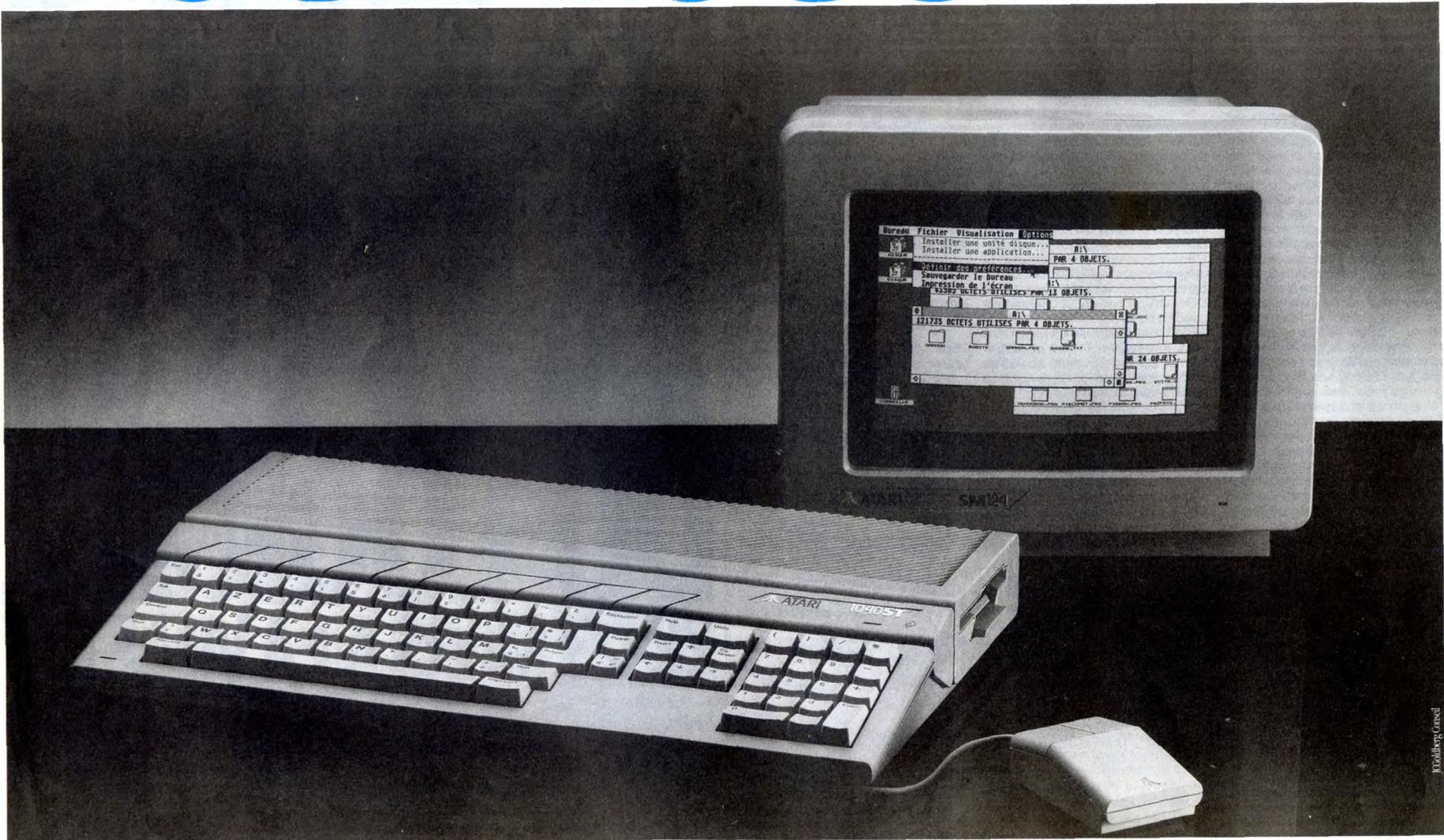
LES JOURNÉES ATARI DU LOGICIEL 22-23 MARS A LA VILLETTE.

Utilisateurs, distributeurs, développeurs, le printemps s'ouvre à la Villette.

Les 22 et 23 mars, entrée libre, de 10 h à 18 h.
Journée du 21 mars réservée aux professionnels.



ATARI FRANCE S.A. 9, RUE SENTOU 92150 SURESNES (1) 45.06.60.60



ATARI 1040 ST COMPREND : UNITÉ CENTRALE + 1 MÉGA DE RAM + LECTEUR DE DISQUETTE INTÉGRÉ 3,5" 720 K FORMATÉ + SOURIS + SORTIE COULEUR RVB PÉRITEL + MONITEUR MONOCHROME HAUTE RÉOLUTION : 8 430 F HT (10 000 F TTC) • MÊME CONFIGURATION AVEC MONITEUR COULEUR : 10 120 F HT (12 000 F TTC).

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES : MICROPROCESSEUR 16/32 BITS MC 68000 • 1 MÉGA-OCTET DE RAM • SYSTÈME GEM DE DIGITAL RESEARCH • GRAPHISME HAUTE DÉFINITION 640 X 400 • CLAVIER AZERTY ACCENTUÉ 94 TOUCHES AVEC BLOC NUMÉRIQUE ET TOUCHES DE DÉPLACEMENT SÉPARÉS • LECTEUR DE DISQUETTE INTÉGRÉ 3,5" 720 K FORMATÉ • SOURIS • NOMBREUX INTERFACES EN STANDARD : RS 232 + CENTRONICS + DISQUE DUR HAUTE VITESSE 10 MÉGABITS PAR SECONDE + LECTEUR DE DISQUETTE + PRISE MIDI + EMULATEUR VT 52 INTÉGRÉ.

PLEIN LES MIRETTES

Suite de la page 1

dans les 130.000 francs ce qui est très cher ! Mais bien sûr, je ne vous dis ça que dans le but de vous faire baver, soyons honnêtes !

THOMSON, SOGITEC ET LES AUTRES

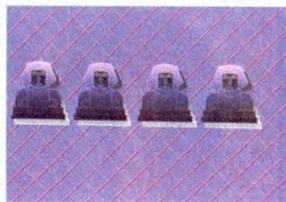
Ils étaient tous là. Les gars de la Sogitec avaient un stand tout ce qu'il y a de plus vide. Seuls quelques écrans diffusaient des clips réalisés par la boîte. Rien de bien impressionnant. Les images étaient certes fort belles mais il n'y avait personne à qui causer. C'est bien simple, on avait l'impression que cette boîte qui réalise la plupart des génériques synthétisés de télévision en France et ailleurs n'a même plus besoin de prouver ses qualités ! Thomson aussi était dans le même cas. Trois télévisions passaient sans cesse les mêmes clips. La division Digital Image de Thomson n'a même plus besoin de mettre du monde dans ses stands ! Sony par contre, a fait très fort. Leur stand était à l'autre bout de l'expo mais très exactement en face de la buvette. Pas idiots, les gars de chez Sony en ont profité pour placer deux écrans géants sous les yeux desséchés des visiteurs aux jambes coupées.



Sur ces écrans on pouvait voir et revoir des clips vidéos vus et revus (Dire Straits et autres). Bref, rien de bien original !

FIN DU PREMIER ROUND

Parigraph me faisait mal aux pieds et mal aux yeux. A force d'observer de jolies images et de jolis dessins, je n'en pouvais



plus. Ainsi, France Image Informatique m'a charmé avec un bon dieu de tablette graphique dont vous me direz des nouvelles et un soft, DALIm (Dessin Assisté par Logiciel Interactif multimédia) qui permet de faire... ben... de tout faire en ce qui concerne l'image fixe. Bien sûr, ça tourne sur une énorme bécane dont la marque est Tecktroniks, à vos souhaits ! On pouvait aussi se déchirer la gueule sur un nouveau canard en anglais dont la première édition était à la vente (Computer Image). Après avoir échappé de peu à l'extase avec les photos contenues dans ce canard, nous avons tenté une sortie en force vers les étages inférieurs dans lesquels on pouvait profiter du Salon du Son et de l'Image Vidéo.

SALON DU SON, PASSONS...

Là, les choses changent. D'un petit salon avec une soixantaine de petits stands, on passe à des immeubles gigantesques contenant des géants de la Hi-Fi, des

supports magnétiques et de la télévision.

Ainsi, les monstres étaient là : Océanic, BASF, Fugui, Agfa, Sony et des dizaines d'autres.

En nous baladant, nous avons eu l'agréable surprise de tomber sur un énorme stand Thomson qui exhibait d'un côté ses caméras et ses télévisions et de l'autre ses micros. Tiens, petit détail : le Quick Disk Drive (Q.D.D) était branché sur tous les MO5 du coin. Vous savez, le Q.D.D, celui qu'"Hébdogiciel" devrait aimer" comme disait la pub de Thomson la semaine dernière... Ouais, on devrait l'aimer. Mais tant que vous ne nous en avez pas prêté un pour qu'on sache si on l'aime, on n'en causera qu'avec un air relativement dédaigneux parce que ce ne sont pas les arguments négatifs qui manquent.

Devinez un peu qui d'autre on a rencontré là-bas. Eh oui, Amstrad ! Amstrad qui profitait de la sortie de sa nouvelle chaîne pour exhiber ses bécanes. Ah, Amstrad, tu m'étonneras toujours ! Un bon conseil, entre copains, si Amstrad tente de vous vendre cette chaîne avec l'option exceptionnelle permettant d'écouter de la musique ou le package spécial Noël comprenant le cordon spécial permettant le branchement du matériel sur le courant, méfiez-vous ! Ce sont presque tous les caractéristiques techniques de la bête présentées sur la doc :
- Bouton de marche,
- Bouton d'arrêt,
- Bouton d'avance,
- Bouton de retour, etc.
Amstrad, après avoir fait des ordinateurs pour routiers continue à faire des chaînes pour routiers : la routine, quoi !



Dernier stand visité : celui d'Atari qui était là pour expliquer aux musicos que l'ordinateur pourrait leur servir à eux aussi. Il faut rappeler que le ST est avec le Téléstrat la seule bécane au monde pourvue de la prise Midi en standard. On a pu voir, d'ailleurs, en avant première des journées de la Villette (surnommées les trois glorieuses) Music Studio d'Activision et hippo digitizer, ce dernier recréant l'équivalent d'un échantillonneur (une bestiole qui vaut déjà un bâton dans le commerce).

CONCLUSION

Pour finir, je dirais sans grand risque de me tromper que Parigraph a très certainement été une petite réussite pour les professionnels. Dommage qu'il n'y ait pas eu une journée ouverte au public mais on ne peut pas tout avoir. Quoi qu'on en dise, il est certain que le domaine de l'image de synthèse grandit de jour en jour et que sa proportion dans le marché de l'informatique ne cesse de grandir. Le Salon du Son quant à lui présentait aussi des micro-ordinateurs, comme quoi chaque année, pour trouver des exposants, les organisateurs feraient n'importe quoi. Bref, le CNIT cette année aura eu l'avantage de fatiguer en plus de nos pieds, nos yeux et nos oreilles.

COMDEX : PAS LA FOULE

Les organisateurs du Comdex qui aura lieu du 10 au 12 juin à Nice ont les boules : tout le monde se tape de leur expo ! Au jour d'aujourd'hui (expression qui ne veut rien dire mais qui pourtant sonne bien) ni IBM ni Apple ni Olivetti n'ont encore réservé de stand, autant dire qu'ils considèrent la chose comme un petit évé-

nement de sous-catégorie. L'Interface Group qui garde le moral ne désespère pas d'avoir entre 150 et 170 exposants et de 10.000 à 15.000 visiteurs. Petite comparaison vicieuse : si tout va bien, il y aura presque autant de visiteurs au Comdex Nice qu'à Amstrad Expo à l'Hollyday Inn il y a deux mois !



CONGRATULATIONS



Les gens du milieu aiment à se congratuler mutuellement. International Computer a créé le Grand Prix de Littérature Micro-informatique dans le seul but de donner des prix à des auteurs spécialisés dans la micro. Ce Grand

Prix a donc couronné, pour sa seconde édition, Jean-Louis Gassée pour *La Troisième Pomme* (catégorie grand public) et Henri Lilien pour *Pratique des IBM PC* en six volumes (catégorie initiation technique). Les deux personnages ont ainsi empêché une brigue sans effort. Dans chacune des deux catégories, un prix spécial a été remis à Thierry Breton pour *Vatican III* et à Andrea Pfeiffer pour *Applications graphiques sur Macintosh*. Ces deux-là n'ont eu droit qu'à deux invitations au resto (un bon quand même) d'un des membres du jury. Le jury, essentiellement constitué de collègues journalistes, n'était même pas au grand complet pour la remise des prix et nous avons regretté l'absence de Simple Face Simple Densité, notre bien-aimé George Leclère.

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'intervient que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme. Bonne chance !

Règlement :
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3 : La rédaction d'HEBDGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du con-

cours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDGICIEL : 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.

1ER PRIX
20 000 FRANCS!

AVEC ÇA, JE POURRAIS PERDRE LE CONCOURS SANS REGRETS!



LES JOURNEES ATARI DU LOGICIEL 22-23 MARS A LA VILLETTE

Utilisateurs, distributeurs, développeurs, le printemps s'ouvre à la Villette. Les 22 et 23 mars, Atari présente à la Grande Halle une sélection de logiciels d'un haut niveau technologique : bureautique, solutions de gestion, télécommunications, création graphique, conception musicale, et bien d'autres encore. Venez les essayer, venez dialoguer avec les créateurs eux-mêmes. Participeront à ces journées de nombreux éditeurs et développeurs français et étrangers, en particulier

Américains. Les 22 et 23 mars entrée libre, de 10 h à 18 h. Journée du 21 réservée aux professionnels.

ATARI
LA TECHNOLOGIE DE POINTE POUR TOUS
Atari France S.A. 9, rue Sentou 92150 SURESNES (II) 05.06.60.60

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.

Transformez votre Basic Spectrum en un "super Basic" gonflé de quelques 33 nouvelles fonctions.

Paul ROLLAND



BONJOUR! VOUS VENDEZ DES POMPES A BRAS?



POMPES EN TOUS GENRES



SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

SUITE DU N°126

```

r les adresses 64147 et 64174"
1050 PAUSE 1: PAUSE 0
1070 CLS
1080 PRINT #1:AT 0,0;"Demonstrat
ion."
1090 FOR a=1 TO 50
1100 PRINT #3:USR 64270,a,a,110-
a,110-a
1110 IF PEEK 64114=10 THEN POKE
64114,0: POKE 64147,0: POKE 6417
4,0: GO TO 1130
1130 NEXT a
1140 FOR a=1 TO 50 STEP 2
1150 PRINT #3:USR 64180,150-a,11
0-a,150+a,110-a,150+a,110+a,150-
a,110+a
1160 NEXT a
1170 PAUSE 1: PAUSE 0: RETURN
1200 REM Instruction PRE
1205 CLS
1220 PRINT AT 0,13;"PRE"
1230 PRINT AT 0,13;"Cetle instruc
tion permet de se renseigner sur
la memoire disponible.Elle es
t appelee par un RANDOMIZE USR
64350."
1230 PAUSE 1: PAUSE 0
1240 RANDOMIZE USR 64350: PRINT
#1:AT 0,0;"Demonstration:"
1250 PAUSE 1: PAUSE 0
1260 RETURN
1300 REM Instruction RENUM
1305 CLS
1310 PRINT AT 0,13;"RENUM"
1320 PRINT AT 4,0;INK 4;"Cetle
instruction renuenera les lignes
de programme.Elle affichea l'ec
ran ou a l'imprimante les ancien
s numeros avec a cote la nouvea
u numero correspondant
1330 PRINT INK 3;"C" est sous la
forme ancien:nouveau"
1340 PRINT INK 7;"Elle est appel
ee par PRINT USR 64350,pas,0 ou
1;"0=>ecran,"1=>imprimante"
1350 PRINT AT 15,0;BRIGHT 1;"Po
ur cette instruction,il n'y a pa
s de demonstration;faites un es
sai apres avoir sauvegarde le pr
ogramme."
1360 PAUSE 1: PAUSE 0
1370 RETURN
1400 REM Instruction TIME
1405 CLS
1410 PRINT AT 0,13;"TIME"
1420 PRINT AT 4,0;"Ceci est une
horloge temps reel dont la preci
sion depend de la regularite du
courant du secteur"
1430 PRINT "Elle est mise en rou
te par un RANDOMIZE USR 60310
et arretee: RANDOMIZE USR 60320"
1440 PRINT "Elle dispose de deux
modes d'affichage:normal et di
gital." "Pour la mettre a l'heur
e basic minimal contient
un petit programme."
1450 PAUSE 1: PAUSE 0
1460 PRINT AT 0,10;"Demons
tration:"
1470 INPUT "Heure:"h;"Minute:"
m;"Seconde:"s
1473 POKE 23793,48: POKE 23794,4
8
1475 LET h$=STR$ h: POKE 23794,C
ODE h$(1): IF LEN h$=2 THEN POKE
23793,CODE h$(1): POKE 23794,CO
DE h$(2)
1480 GO SUB 2: POKE 61413,a
1483 POKE 23793,48: POKE 23794,4
8
1485 LET h$=STR$ m: POKE 23794,C
ODE h$(1): IF LEN h$=2 THEN POKE
23793,CODE h$(1): POKE 23794,CO
DE h$(2)
1490 GO SUB 2: POKE 61412,a
1493 POKE 23793,48: POKE 23794,4
8
1495 LET h$=STR$ s: POKE 23794,C
ODE h$(1): IF LEN h$=2 THEN POKE
23793,CODE h$(1): POKE 23794,CO
DE h$(2)
1500 GO SUB 2: POKE 61411,a
1503 POKE 23793,48: POKE 23794,4
8
1510 RANDOMIZE USR 60310
1520 PRINT AT 21,0;"On peut touj
ours travailler."
1530 FOR a=0 TO 50 STEP 10: CIRC
LE INK INT (RND*7);127,87,a: NEX
T a
1535 POKE 61518,0: POKE 61519,23
9: BEEP .1:1: PRINT AT 21,0;"On
change d'affichage"
1540 FOR a=0 TO 167: PLOT 0,a: D
RAW INK 7: OVER 1,255,0: NEXT a
1550 RANDOMIZE USR 60320
1560 CLS
1570 RETURN
1600 REM Instruction SOUND
1610 CLS
1620 PRINT AT 0,13;"SOUND"
1630 PRINT AT 4,0;"Il y a en fai
t 3 routines qui s'occupent de
produire 3 bruits ges different
s"
1640 PRINT "Leur adresse-memoire
sont:64900,64925 et 64959"
1645 PAUSE 200
1650 PRINT "64900=>Gllllooupppl"
: RANDOMIZE USR 64900: PAUSE 50
1660 PRINT "64925=>Tttzziiittt"
: RANDOMIZE USR 64925: PAUSE 50
1670 PRINT "64959=>Ccccccrrrrr"
: RANDOMIZE USR 64959: PAUSE 50
1680 PAUSE 1: PAUSE 0
1690 RETURN
1700 REM Instruction CLS
1710 CLS
1720 PRINT AT 0,13;"CLS"
1730 PRINT AT 4,0;"Cetle instruc
tion fait un effacement d'ecran
perfectionne.Elle est appelee p
ar un PRINT USR 64750,a,b,c,d"
1740 PRINT "Elle met les lignes
de a b a la couleur c, en effa
cant ce qui est ecrit,d vaut 0 o
u 1:0=>rien,1=>Inversion video d
e l'ecran"
1750 PAUSE 1: PAUSE 0
1760 CLS: PRINT AT 21,0;"Demons
tration:"
1770 FOR a=0 TO 2*PI STEP .1
1780 PLOT 127,87
1790 DRAW 30*%SIN a,30*%COS a
1800 NEXT a
1810 PRINT #3:USR 64750,0,0,0,1
1815 PRINT #3:USR 64750,0,7,4,0:CHR
1820 PAUSE 1: PAUSE 0: RETURN
1900 REM Instruction SCROLL
1910 CLS: PRINT AT 0,12;"SCROLL"
1920 PRINT AT 4,0;INK 6;"Cetle
instruction scrolle" l'ecran v
ers le haut,le bas,la droite et
la gauche,point par point ou par
lignes"
1930 PRINT "Elle est appelee par
un PRINT #3:USR 63000,a,n,"a=>
direction,n=nombre de"
1940 PRINT "Pour a "1">=>pave
et point a gauche,"2">=>pave
et point en bas,"3">=>pave et
point en haut,"4">=>pave et po
int a droite"
1950 PAUSE 1: PAUSE 0
1960 CLS: PRINT AT 5,10;BRIGHT
1:INK 5;PAPER 2;"Demonstratio
n:"
1970 FOR a=0 TO 2*PI STEP .1: PL
OT 127,40: DRAW 30*%SIN a,30*%COS
a: NEXT a
1980 PRINT #3:USR 63000,1,1
1991 PRINT #3:USR 63000,4,1
1993 PRINT #3:USR 63000,3,1
1999 PRINT #3:USR 63000,3,1
1999 PRINT #3:USR 63000,7,6
1999 NEXT a
20010 PRINT #3:USR 63000,8,1: PRI
NT #3:USR 63000,6,4
20020 PAUSE 1: PAUSE 0
20030 RETURN
20100 REM Instruction DELETE
20110 CLS: PRINT AT 0,10;"DELETE"
2120 PRINT AT 4,0;INK 4;"Cetle
instruction a pour role desuppri
mer d'un coup un certain nombre
de lignes de vos program-me bsa
ic."
2130 PRINT INK 3;"Elle est appel
ee par un GOTO 960,On n'a al
ors plus qu'a sui vre les instru
ctions donnees."
2140 PAUSE 1: PAUSE 0
2150 RETURN
2200 REM Di,Et et Frames
22010 CLS
22015 PRINT AT 0,10;"Di,Et et Fra
mes"
2220 PRINT AT 3,0;INK 7;"Di es
t une instruction du Z80A qui e
mpêche les interruptions charg
ees de tester le clavier. Cela
permet d'accelerer un peu lors
des calculs."
2230 PRINT INK 5;"Avant la fin d
un programme,on doit obligatoir
ement mettre un qui reautor
ise les interrup- tions,a noter
que Di stoppe l' horloge."
2240 PRINT INK 3;"Frames est aus
si une instruction Z80A.Elle a po
ur but de realiser le declencheme
nt d'une synchro- trame pour syn
chroniser le balayage ecran et l
e dessin que l'on fait."
2245 PRINT "Di=>USR 65530","Ei=>
USR 65532","Frames=>USR 65534"
2250 PAUSE 1: PAUSE 0
2260 RETURN
2300 REM ELLIPSE
23010 CLS
2320 PRINT AT 0,13;"ELLIPSE"
2330 PRINT AT 4,0;"Cetle instruc
tion trace des ellipses a l'ecran
.Elle est appelee par un PRINT
#3:USR 60000,a,b,c,d,"a,b,c,d,uson
t les coordonnees du centre,a et
b sont la longueur et la large
ur de l'ellipse."
2340 PRINT INK 4;PAPER 6;"Bie
n que ce programme soit en Lhll
est lent a cause des nombreux cal
culs qu'il comporte."
2350 PAUSE 1: PAUSE 0: CLS
2360 PRINT #1:AT 0,0;"Demonstrat
ion:"
2370 PRINT #3:USR 60350,127,87,1
0,130
2380 PAUSE 10: PAUSE 250: RETURN
2400 REM HEX$ ET INUHEX$
2410 CLS: PRINT AT 0,8;"HEX$ et
INUHEX$"
2420 PRINT AT 3,0;INK 5;"Hex$ a
pour role de transformer 1 nomb
re hexadecimal en 1 nombre decima
l,sa syntaxe est:"LET a=USR 65
000:REM &XXX avec XXX nbr hex
a majuscule exrit a l'envers,ex
REM &FF00 pour REM &00FF.Le res
ultat est dans a."
2430 PRINT INK 7;"Invhex$ part d
un nbr decimal et le transforme
en nbr hexadecimal,sa syntaxe est
:"LET h$="&H" "PRINT #3:U
SR 62200,x-256*INT (x/256),INT (
x/256).Le resultat est dans h$,s
i h$ n'est pas bon,une erreur a
pa "a"
2440 PAUSE 1: PAUSE 0: CLS
2450 PRINT AT 0,0;"Demonstration"
2460 PRINT AT 3,0;"1) Hex$"
2470 INPUT "Nbr HEXA:"a$
2480 IF LEN a$=4 OR a$="" THEN G
O TO 2470
2490 LET a$="0000"(1 TO 4-LEN a$
)+a$
2500 FOR a=4 TO 1 STEP -1: POKE
20790+a,CODE a$(a): NEXT a
2510 GO SUB 2
2520 PRINT "&H";a$;"="a;"decima
l"
2530 PRINT AT 3,0;"2) Invhex$"
2540 PRINT "Nbr decimal:"a
2550 LET h$="&H" "PRINT #3:U
SR 62200,a-256*INT (a/256),INT (
a/256)
2560 PRINT a;"decimals";h$(3 TO

```


ISOLA

Quoi de plus pathétique que l'affrontement stratégique entre un homme et sa machine...

Jean-Claude AUFFRET

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le lancement du premier, charge et lance automatiquement le second. Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
2 / ISOLA
3 /
4 / LISTING 1
5 /
6 / CHARGEMENT DU PROGRAMME
7 / PRINCIPAL
8 /
10 MODE 0:BORDER 0:INK 0.0:INK 1,1
11 :INK 2,24:INK 3,11:INK 4,15:INK 5
12 :INK 6,13:INK 7,26:INK 8,11,25
13 SPEED INK 100,90
14 FOR n=151 TO 151 STEP 2:a=SQR(
15 22801-(n*n)):ORIGIN 338,200+n:DR
16 W a,0,2+SGN(n):ORIGIN 338,200+n:DR
17 AW -a,0,2+SGN(n):NEXT
18 40 ORIGIN 0,0
19 50 FOR n=0 TO 30 STEP 2:a=SQR(900-
20 (n*n)):ORIGIN 230,200+n:DRAW a,0,2
21 :ORIGIN 230,200+n:DRAW -a,0,2:NEXT
22 60 ORIGIN 0,0
23 70 FOR t=290 TO 436 STEP 4
24 80 MOVE t,100
25 90 READ y,c
26 100 DRAW t,y+100,c
27 110 IF y<199 THEN GOTO 90
28 120 NEXT
29 130 DATA 22,1,30,4,100,1,199,3,22,
30 1,38,4,100,1,199,3,20,1,40,4,100,1
31 ,116,3,124,5,199,3,20,1,44,4,100,1
32 ,120,3,130,5,199,3,20,1,46,4,100,1
33 ,108,3,114,5,120,3,130,5,199,3
34 140 DATA 20,1,50,4,100,1,112,3,132
35 ,5,199,3,20,1,54,4,100,1,116,3,144
36 ,5,199,3,20,1,50,4,100,1,112,3,134
37 ,5,199,3,20,1,54,4,100,1,116,3,144
38 ,5,199,3,19,1,56,4,100,1,118,3,146
39 ,5,199,3
40 150 DATA 18,1,58,4,100,1,118,3,148
41 ,5,199,3,18,1,60,4,100,1,116,3,150
42 ,5,199,3,18,1,62,4,100,1,116,3,150
43 ,5,199,3,19,1,38,4,42,6,60,4,100,1
44 ,118,3,148,5,199,3
45 160 DATA 19,1,58,4,50,6,62,4,100,1
46 ,116,3,148,5,199,3,17,1,40,4,62,6,
47 100,1,110,3,146,5,199,3,17,1,38,4,
48 104,6,145,5,199,3,18,1,37,4,105,6,
49 142,5,199,3
50 170 DATA 18,1,40,4,107,6,138,5,199
51 ,3,18,1,36,4,103,6,140,5,199,3,19,
52 1,32,4,100,6,140,5,199,3,19,1,34,4
53 ,60,6,100,1,108,3,140,5,199,3,17,1
54 ,36,4,54,6,62,4,100,1,112,3,136,5,
55 199,3,17,1,34,4,50,6,60,4,100,1,11
56 0,3,134,5,199,3
57 180 DATA 18,1,58,4,100,1,106,3,120
58 ,5,124,3,134,5,199,3,18,1,56,4,100
59 ,1,120,5,124,3,136,5,199,3,18,1,58
60 ,4,100,1,108,3,130,5,199,3,18,1,57
61 ,4,100,1,106,3,120,5,122,3,130,5,1
62 99,3,19,1,58,4,95,1,116,5,120,3,12
63 8,5,199,3
64 190 DATA 18,1,56,4,80,1,104,5,116,
65 3,124,5,199,3,17,1,54,4,100,1,120,
66 3,126,5,199,3,17,1,52,4,100,1,120,
67 3,124,5,199,3,17,1,50,4,100,1,120,
68 3,122,5,199,3,16,1,48,4,100,1,199,
69 3
70 200 DATA 16,1,45,4,100,1,199,3,16,
71 1,38,4,100,1,199,3,17,1,32,4,100,1
72 ,199,3,17,1,25,4,100,1,199,3
73 210 PAPER 1:FEN 8:LOCATE 9,20:PRIN
74 T "ISOLA"
75 220 RUN ""
```

LISTING 2

```
10 / ISOLA
20 /
30 / PROGRAMME PRINCIPAL
40 /
50 / J-C AUFFRET
60 /
70 / FEVRIER 1986
80 /
90 / les REM peuvent ne pas etre
100 / tapes
110 /
120 / redefinition des caracteres
130 /
140 SYMBOL 241,&0,&0,&3F,&3F,&3F,&3F
141 ,&3F,&3F
150 SYMBOL 242,&0,&0,&FC,&FC,&FC,&FC
151 ,&FC,&FC
160 SYMBOL 243,&3F,&3F,&3F,&3F,&3F
161 ,&3F,&0,&0
170 SYMBOL 244,&FC,&FC,&FC,&FC,&FC
171 ,&FC,&0,&0
180 SYMBOL 245,&8B,&55,&22,&0,&8B,
```

```
&55,&22,&0
190 SYMBOL 246,&0,&0,&3F,&3E,&3C,&
191 ,&33,&27
200 SYMBOL 247,&0,&0,&FC,&7C,&3C,&
201 ,&CC,&E4
210 SYMBOL 248,&27,&33,&39,&3C,&3E
211 ,&3F,&0,&0
220 SYMBOL 249,&E4,&CC,&9C,&3C,&7C
221 ,&FC,&0,&0
230 SYMBOL 250,&0,&0,&3F,&3E,&3C,&
231 ,&38,&30,&20
240 SYMBOL 251,&0,&0,&FC,&7C,&3C,&
241 ,&C,&4
250 SYMBOL 252,&20,&30,&38,&3C,&3E
251 ,&3F,&0,&0
260 SYMBOL 253,&4,&8C,&1C,&3C,&7C,&
261 ,&FC,&0,&0
270 /
280 / initialisation
290 /
300 INK 0,0:INK 1,25:INK 2,11:INK
301 3,3:BORDER 0
310 DEFINT g-z
320 MODE 1:GOSUB 1590
330 FOR na=80 TO 800 STEP 25:SOUND
331 na,8:NEXT
340 DIM p(89):DIM l(89):DIM g(89):
341 DIM q(89):DIM z(7):DIM u(8)
350 FOR t=2 TO 6:FOR s=2 TO 7:i=(t
351 *10)+s:p(i)=8:NEXT s:NEXT t
360 p(11)=3:p(18)=3:p(71)=3:p(78)=
361 3
370 FOR t=12 TO 17:p(t)=5:p(t+60)=
371 5:NEXT t:FOR t=21 TO 61 STEP 10:p(
372 t)=5:p(t+7)=5:NEXT t
380 GOSUB 1000
390 LOCATE 12,16:PEN 2:PRINT "1 ..
391 .. Je commence":LOCATE 12,20:PEN
392 3:PRINT "2 .... Vous commencez"
400 N#=INKEY$:IF N#="" THEN N#=""
401 2" THEN 390
410 MODE 0
420 WINDOW 1,40,1,25:CLS
430 WINDOW #1,4,20,22,22
440 WINDOW #2,25,40,1,25
450 GOSUB 1200
460 x=41:e=1:f=1:GOSUB 1280:y=48:c
461 =1:d=1:GOSUB 1360
470 FOR T=1 TO 1000:NEXT
480 IF N#="" THEN GOTO 850
490 /
500 / l'ordinateur deplace son
501 pion
510 /
520 PEN #0,3:PAPER #1,0:PEN #1,3:C
521 LS #1
530 ma=MAX(g(x-1),g(x-10),g(x-9),
531 g(x-1),g(x+1),g(x+9),g(x+10),g(x+1
532 1))
540 IF ma=0 THEN 590
550 no=x:GOSUB 1930
560 FOR t=1 TO 8:IF g(u(t))=ma AND
561 u(t)<>y THEN 600
570 NEXT t
580 t=x:s=y:GOSUB 1510:GOTO 540
590 PEN #1,6:PRINT #1,"vous avez g
591 agne":FOR c=1 TO 5:FOR t=-250 TO 2
592 50 STEP 50 :SOUND 1,50+ABS(t),5:N
593 XT t:NEXT c:GOTO 1870
600 x=u(t):GOSUB 1280
610 /
620 / l'ordinateur enleve une ile
630 /
640 ma=MAX(g(y-1),g(y-10),g(y-9),
641 g(y-1),g(y+1),g(y+9),g(y+10),g(y+1
642 1))
650 IF ma=0 THEN 780
660 no=y:GOSUB 1930
670 FOR w=1 TO 8:IF g(u(w))=ma AND
671 u(w)<>x THEN 700
680 NEXT w
690 t=y:s=x:GOSUB 1510:GOTO 650
700 IF u(w)<>x-11 AND u(w)<>x-10 A
701 ND u(w)<>x-9 AND u(w)<>x-1 AND u(w
702 )<>x+1 AND u(w)<>x+9 AND u(w)<>x+1
703 0 AND u(w)<>x+11 THEN 750
710 t=y:s=u(w):GOSUB 1510
720 IF ma=0 THEN 750
730 FOR v=1 TO 8:IF g(u(v))=ma AND
731 u(v)<>x AND u(v)<>x-11 AND u(v)<>x
732 -10 AND u(v)<>x-9 AND u(v)<>x-1 A
733 ND u(v)<>x+1 AND u(v)<>x+9 AND u(v
734 )<>x+10 AND u(v)<>x+11 THEN 760
740 NEXT v
750 o=u(w):GOTO 770
760 o=u(v)
770 GOSUB 960:GOSUB 1450:GOTO 800
780 PEN #1,4:PRINT #1,"vous avez P
781 ERDU":FOR u=1 TO 2:FOR t=50 TO ux2
782 00 STEP 1,5:SOUND 1,t,1:NEXT t:NEX
783 T u:GOTO 1870
790 PEN #1,2:PRINT #1,"coup imposs
791 ible!":SOUND 1,45:FOR t=1 TO 500:
792 NEXT t:SOUND 1,45
800 IF p(y)=0 OR g(y)=0 THEN 780
810 IF p(y)=1 AND (x=y-11 OR x=y-1
811 0 OR x=y-9 OR x=y-10 OR x=y+1 OR x=
812 y+9 OR x=y+10 OR x=y+11) THEN 780
820 /
830 / jeu de l'adversaire
```



**SERVEUR MINTEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.**

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur AMSTRAD

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

- ZX 81 -> 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110 114 118 122 126
- COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126
- 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 98 103 108 113 117 121 125
- MSX -> 113 117 121 125

MÉMOIRE SUITE ET FIN

Le mois dernier, notre leçon s'est terminée par un point d'interrogation et, juste avant lui, une question en suspens, restée sans réponse jusqu'à aujourd'hui. Cette question *Comment les couleurs sont-elles codées dans un octet écran ?* Je m'en vais la dépendre à l'instant même et y répondre sans plus attendre, le suspense devenant beaucoup trop insupportable. Commençons par le mode le plus facile, le mode 2 :

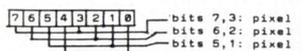
MODE 2 : 8 pixels 2 couleurs

Chaque bit code 1 pixel. Selon qu'il est à zéro ou à un, le point sera d'encre 0 ou d'encre 1.

MODE 1 : 4 pixels 4 couleurs

2 bits codent 1 pixel de la manière suivante :

CODAGE DES PIXELS



CODAGE DES ENCRE

- 00 - ink 0
- 10 - ink 1
- 01 - ink 2
- 11 - ink 3

4 bits codent 1 pixel de la manière suivante :

CODAGE DES PIXELS



CODAGE DES ENCRE

- 0000 - ink 0
- 1000 - ink 1
- 0010 - ink 2
- 1010 - ink 3
- 0100 - ink 4
- 1100 - ink 5
- 0110 - ink 6
- 1110 - ink 7
- 0001 - ink 8
- 1001 - ink 9
- 0011 - ink 10
- 1011 - ink 11
- 0101 - ink 12
- 1101 - ink 13
- 0111 - ink 14
- 1111 - ink 15

RÉCAPITULONS

Vous savez compter en binaire, en hexadécimal, ce qu'est un octet, un microprocesseur, vous connaissez tous les registres du Z80, le contenu de la mémoire des CPC Amstrad, vous savez coder un octet écran. Il ne vous reste plus qu'à programmer ! Alors, prenez votre assembleur préféré (les listings de ce cours seront faits avec Hisoft Devpac, mais vous pouvez très bien travailler avec DAMS de Micro Application, notre but n'étant pas de vous apprendre à utiliser l'un ou l'autre,

mais de vous familiariser avec les instructions Z80). Maintenant que vous avez chargé votre assembleur chouchou, voyons de quoi se compose un programme assembleur. Voyons un peu ce que c'est que tout ça. Les champs : adresse et code

- 4 un pointeur adresse (LD (HL),A)
- 5 un label (JR NZ,BOUCLE)

LE CHAMP COMMENTAIRE

Ça, c'est le champ libre ! Vous commencez par un petit point-virgule,

Généré par l'assembleur		Généré par vous-même	
CHAMP ADRESSE	CHAMP CODE OBJET	CHAMP NUMERIQUE	CHAMP COMMENTAIRE
Pass 1 errors: 00	0000	101	ORG #0000 ; la prog doit commencer à l'adresse #0000
		20	***** REMPLISSAGE DE TOUT L'ECRAN ***
		30	***** AVEC LA VALEUR 255 *****
		40	*****
		50	*****
		60	*****
		70	*****
		80	DEBUT: LD HL,#C000 ;HL= début écran
		90	LD BC,#3FFF ;BC= compteur
		100	BOUCLE: LD A,255 ;A= valeur
		110	LD (HL),A ;valeur dans écran
		120	INC HL ;HL=HL+1
		130	DEC BC ;BC=BC-1
		140	LD A,B ;BC est-11
		150	OR C ;à zéro?
		160	JR NZ,BOUCLE ;non, alors on boucle
		170	RET ;oui, alors on retourne

objet sont générés par l'assembleur, ce qui veut dire que vous n'avez pas à vous en occuper. Voyons ceux que vous devez rentrer :

LE CHAMP LABEL

Dans ce champ, qui commence juste après le numéro de ligne, vous pouvez mettre un mot (qui doit obligatoirement commencer par un caractère alphabétique) pour nommer la ligne et pouvoir demander par la suite à l'assembleur de s'y référer. Un peu comme si, en basic, vous appelez la ligne 100 *Amélie* et que vous ordonnez GOTO *Amélie*. Pratique non ? Ce nom doit être suivi du signe :

LE CHAMP OPÉRATION

C'est dans ce champ que vous mettez l'instruction ou la directive assembleur. Il est obligatoire, sauf dans le cas d'une ligne uniquement commentaire commençant par le signe ; (lignes de 30 à 60 dans notre exemple). Les directives assembleur, contrairement aux instructions, ne génèrent pas de code objet. Elles servent à indiquer une adresse, un début, une valeur. Exemple : ORG (ligne 10), qui signifie ORIGINE, ou encore c'est à cette adresse que doit être assemblé le programme qui va suivre.

LE CHAMP OPÉRENDE

Ce champ est intimement lié au précédent, dans le cas d'une instruction. Il peut avoir un argument, exemple : C (ligne 150), ou deux arguments, très souvent séparés par une virgule. Exemple : A,B (ligne 140). Dans ce dernier cas, le premier argument représente toujours une destination et le second une source. Dans notre exemple de la ligne 140, c'est le contenu du registre B qui va dans le registre A, et non le contraire. Chaque argument peut être soit :

- 1 un nom de registre (LD A,B)
- 2 une valeur (LD A,255)
- 3 une adresse (LD HL, #C000)

puis vous écrivez ce que bon vous semble. Vous pouvez même faire un programme avec uniquement des commentaires, vous aurez au moins la certitude de ne pas avoir fait d'erreur.

COMMENT ÇA MARCHÉ ?

C'est jour de fête ! Vous allez enfin écrire votre premier programme en langage machine ! Puisque vous avez chargé votre assembleur, commencez par taper le programme (il est bien entendu que vous n'entrez ni le champ adresse, ni le champ code objet, ceux-ci sont générés par l'assembleur au moment de l'assemblage). C'est fait ? Bien, maintenant faites-le assembler (si vous ne savez comment faire, consultez le manuel de votre programme assembleur. Avec Devpac, il faut taper A puis RETURN trois fois). Maintenant votre petit chef-d'œuvre est implanté en mémoire à partir de l'adresse # 8000. Vous pouvez le sauvegarder sous le nom de *OEUVRE* (avec Devpac *O.,OEUVRE*). Revenez au basic, puis tapez :

```
10 MEMORY &7FFF
20 LOAD "OEUVRE",&8000
30 CALL &8000
RUN
```

Si votre écran est devenu tout rouge, c'est que vous pouvez l'être également... de fierté ! Si rien ne marche, cherchez l'erreur, ce sera l'occasion de savoir exactement ce qu'est programmer en assembleur : **CHERCHER ! CHERCHER ! CHERCHER !**

RÉCRÉATION

Soyons un peu sérieux, pour une fois. Voici une adresse du système d'exploitation qui permet de changer l'emplacement de l'écran :

```
10 ORG # 8000
20 :
30 EC4000 : LD A, # 40
40 CALL # BC08
50 RET
60 :
70 ECC000 LD A, # C0
80 CALL # BC08
90 RET
```

Langage machine... Sur SPECTRUM

PAR DELÀ LE CÔTÉ GAUCHE DE L'OCTET (ON NE FAIT PAS DE LA LITTÉRATURE ENGAGÉE).

Oui, nous en étions restés là ! Et donc, parce qu'on est trop bon, on continue par là ! Il y avait des bits qui tombaient des octets dans la carry. Un "1" binaire plus un "1" binaire, ça fait un "0" binaire dans le bit courant et un "1" binaire en plus dans le bit de gauche ou dans la carry s'il n'y a pas de bit de gauche. Cela ne fait pas notre affaire pour des représentations signées (le bit 7 d'un octet indiquant le signe alors que le bit le plus à gauche est le bit 7).

Graphons :

$$00000001 = 1 \quad 00000001 = 1$$

$$+ 00000001 = 1 + 00000011 = 3$$

$$00000010 = 2 \quad 00000100 = 4$$

Mais :

$$01111111 = 127 \text{ en binaire signé, } 127 \text{ en complément à 2}$$

$$+ 00000001 = 1 \text{ en binaire signé, } 1 \text{ en complément à 2}$$

$$10000000 = -0 \text{ en binaire signé, } -128 \text{ en complément à 2}$$

Gênant n'est-ce pas ?

Et cette opération n'a pas mis la retenue à 1. C'est donc là qu'intervient le bit P/V du registre F, indi-

caution dernière valeur traitée. Il est à l'état du bit 7 (bit 15 pour des manipulations 16 bits) de nos traffics.

C'EST QUOI ?

Sur le bloc opératoire, nous aurons en plus des équivalents assembleur des GOTO et GOSUB (qui théoriquement devraient largement suffire), des RETURN conditionnels. Le temps des microprocesseurs à manivelle, qu'il fallait lancer convenablement, à la sueur de nos fronts, pour leur éviter un engorgement et une noyade dans un flot d'octets, est révolu.

GOSUB, vous connaissez déjà. Rappelez-vous : CALL. De même, on a déjà causé de RETURN : RET. Ben vous aurez des CALL NC, des RET PO, etc... On va venir aux significations précises de ces ajouts, mais sachez qu'ils déterminent une condition d'exécution du mnémotique qu'ils complètent.

SAUTONS

Nous pouvons gambader à travers nos programmes en langage machine par l'utilisation de sauts relatifs ou absolus.

Absolu : l'adresse ou devra se continuer le programme est directement spécifiée dans le code machine généré par le mnémotique.

Relatif : c'est relativement plus compliqué qu'absolu. Ça veut signi-

Exemple :

```
LD A,10
TOTO : DEC A
JR NZ, TOTO
ICI :
; suite du programme.
```

Que ferait donc le processeur face à l'assemblage de ce petit bout de programme ? Tout d'abord, il chargerait le registre A avec la valeur 10 (LD A,10). Puis il décrémenterait A (A=A-1 par DEC A). Puis il retournerait à l'instruction présente à l'étiquette TOTO tant que la décrément de A n'aurait pas provoqué la mise à un du bit Z du registre F par le passage à 0 de A. C'est l'équivalent des lignes Basic :

```
10 LET A=10
20 LET A=A-1 :IF A<=0 THEN 10
ELSE suite du programme.
```

LE POSITIVISME ET LES ONDES NÉGATIVES DE LA RELATIVITÉ.

On ne peut pas effectuer un saut relatif à une distance plus grande que celle représentable sur un octet par un nombre en complément à deux auquel on aurait ajouté 2 (la mnémotique assemblée prends 2 octets). C'est à dire que l'on ne peut se brancher par un JR à une suite d'exécution distante de plus de 126 octets en arrière ou de 129 octets en avant. Mais une tentative de tels branchements ne sera pas catastrophique car elle vous sera signalée par l'assembleur lors de l'assemblage et il ne vous restera plus qu'à corriger le texte de votre source.

Pourquoi préférer les sauts relatifs aux sauts absolus ? Parce qu'ils rendent les programmes relogeables et occupent moins de place en mémoire (1 octet économisé par saut relatif). Par relogeable, nous entendons que l'ORG de votre programme pourra être quelconque et qu'ainsi le programme pourra se charger en n'importe quel emplacement dans la mémoire de votre Spectrum.

Exercice :

```
LD D,140
TITI : DEC D
INC D
JR M, TITI
```

Que fait ce bout de programme ?

Et bien, il attends que l'on arrête la machine. Essayez de comprendre pourquoi...

DJNZ

Non nos cerveaux ne sont pas victimes d'une overdose d'électrons, DJNZ (à prononcer avec l'accent) est un mnémotique. On en parle parce que c'est relatif. DJNZ est un mnémotique de décrémentement et de saut relatif conditionnel. DJNZ décrément le registre B du Z80 et se rend à l'adresse indiquée dans le mnémotique tant que B n'est pas à 0.

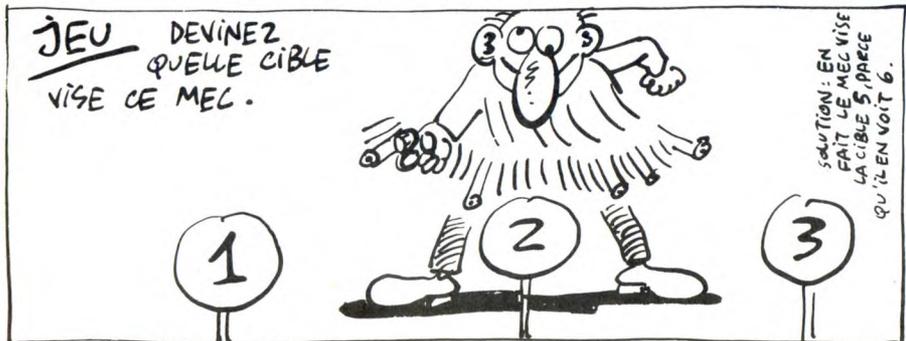
Par là-même nous en déduisons un petit sous-programme "ralentisseur" :

```
RALENT : PUSH BC
LD B, $FF
RHA : CALL RALEN
DJNZ RHA
POP BC
RET
RALEN : PUSH BC
LD B, $FF
LOOP : DJNZ LOOP
POP BC
RET
```

La pratique de l'assembleur vous amènera à bien connaître ce genre de frein. Vous aurez en effet besoin de voir ce vaisseau spatial lumineux que vous tenterez d'afficher, avant qu'il n'ait eu le temps de disparaître au fin fond de l'écran.

Tiens un ralenti de la productivité. On s'arrête là pour cette fois.

Nicolas et Zeev



Petites Annonces

VENDS entre 10 et 20€, ou échange logiciels pour Amstrad, sur disquette. Thomas au (1) 48 78 39 58 après 18h.

VENDS logiciels pour Amstrad CPC 464 et 6128. Gilles au (1) 47 53 52 72 ou Philippe au (1) 47 53 07 65.

ACHETE Amstrad CPC 6128 monochrome. Cherche des logiciels sur K7 pour 464. Maurice Tihon, 16 rue des Argillules, 13150 Tarascon.

VENDS pour 464 ou 664, extension mémoire Core 64K, K7, câble, optique, ou échange contre synthétiseur vocal. Jacky au (1) 30 92 43 55.

VENDS CPC 664, parfait état, livres, nombreux logiciels, 4900F. Thierry au (1) 48 05 97 08.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, lecteur de disquettes DDI-1, 100 logiciels, très bon état, 500F le tout. Cyril DOMINIC, 5 rue Clouis, 51100 Reims. Tél. (1) 26 88 67 90.

ECHANGE jeux pour Amstrad sur K7 ou disquette. Philippe Lambert, 5 rue Rabalais, 38320 Eybens. Tél. (1) 76 24 29 27.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 464. Mlle Géraldine Martinez, 1 avenue A. Briand, 13800 Istres.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur monochrome, joystick Quickshot II, nombreux logiciels, état neu, 3000F. Jean-Philippe Poncet, 60 rue St Remy, 77100 Meaux. Tél. (1) 60 25 19 16 le soir.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 664. Fabrice Paquet, 21 rue Jules Massenot, 03800 Gannat.

ECHANGE logiciels sur K7 pour Amstrad 464. Marc Olivier Paux, 91 route de Base, 1258 Perly, Suisse.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, adaptateur péritel, manette, imprimante DMP 1, 40 logiciels, assembleur, différents magazines Amstrad, valeur 6500F, vendu 4000F à débattre. Stéphane Poullain, 38 rue Croix Champion, 85330 Noirmoutier.

ECHANGE nombreux programmes sur disquette pour CPC 6128. Cyril au (1) 30 53 14 55.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad CPC 664. Je fais les plans de certains logiciels mi-actuel, mi-aventure. Tél. (1) 34 14 40 34 après 18h.

ACHETE logiciels pour Amstrad sur K7 à 10F maximum. Samuel Bansard, 27 rue d'Alsace, 72000 Le Mans. Tél. (1) 48 43 24 26.

ECHANGE téléviseur noir et blanc type Globe-Trotters avec système européen, la radio GO-FM et tout ça, en bon état, 1,5 Kg, contre un lecteur de disquettes DD1 Amstrad avec son manuel. Tél. (1) 45 47 75 13 à partir de 19h.

VENDS Amstrad CPC 664 avec moniteur couleur sous garantie, acheté 5900F, vendu 4500F. Tél. (1) 64 06 00 95 le soir.

ECHANGE nombreux logiciels contre plan pour décodeur Canal Plus avec un Amstrad ou échange contre d'autres logiciels ou vendus. Frédéric au (1) 49 25 05 61.

ECHANGE mon synthétiseur vocal Amstrad et joystick Archer contre de nombreux logiciels ou magnéphone, K7 et disquettes vierges, ou vendus les 2 environ 300F. Philippe Gouvard, 9 avenue Jean de La Fontaine, 44800 Saint Herblain.

ACHETE lecteur de disquettes pour Amstrad CPC 464 avec contrôleur. Tél. (1) 43 84 47 32.

ECHANGE nombreux logiciels sur disquette pour 6128. Sébastien au (1) 75 61 75 95.

VENDS pour Amstrad, synthétiseur vocal Technismique, programme Phonème. Echange logiciels sur disquettes 3 ou 5". Roger Soimisan, 16 rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél. (1) 47 31 23 79.

ECHANGE copieur de K7 à K7, Knight Lore, Combat Lynx, Forest at World's end, Fantasi Diamond, Alien 8, Fighter Pilot, Raid over Moscow, 3D Grand prix, 3D Fight, contre copieur de K7 à disquette. Tél. (1) 32 55 76 82 après 17h30.

VENDS CPC 664, en parfait état, de 6.85, livres, nombreux logiciels, 4900F. Thierry au (1) 48 05 97 08.

CHERCHE dernier bloc binaire de Gutted et deuxième partie de Planète base. B.Michaud, lotissement Peyronnet, 40430 Sore.

ECHANGE 10 logiciels pour Amstrad (464 avec drive, 664, 6128) contre une disquette vierge 3 pouces. Thierry au (1) 78 85 32 01.

VENDS CPC 464 couleur, état neu, encore sous garantie, 150 logiciels, documentation, valeur 6400F, vendu 4400F, T1 99/4a péritel avec accessoires et documentations, 800F, ou le tout pour 5000F. Christophe Pansier, Rougville-Taintrux, 88100 St Die. Tél. (1) 29 55 35 32 aux heures de repas.

VENDS pour Amstrad 464, disquette contenant plusieurs jeux, genre Sorcery, Divers Roland, et autres à 200 balles la disquette de 300K de jeu du commerce. J.Loup Petitjean, 3 allée Boris Vian, 93380 Pierrefitte.

ECHANGE programmes pour Amstrad sur K7. Schaffner, 46 rue de Soultz, 67100 Strasbourg.

CHERCHE possesseurs de logiciels Amstrad pour ouvrir un club d'échange. Emmanuel Jansem, 6 rue Madame Lallemand, 57510 Püttelange-aux-Lacs.

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échanger de nombreux logiciels sur K7. Sébastien Noblesse, 36 groupes Eisenhower, 51100 Reims. Tél. (1) 26 84 06 05.

ECHANGE programmes pour Amstrad. Echange une trentaine de logiciels contre un synthétiseur vocal. Yann Richard, 8 rue Euclide, 44800 St Herblain. Tél. (1) 40 86 31 36 après 18h.

VENDS deuxième lecteur de disquettes Amstrad FD-1, housse, 2 boîtes de rangement de 60 disquettes 3", 1500F le tout. Echange nombreux programmes de jeu et utilitaires. J.Ch.Martet au (1) 47 25 18 33.

CLUB Amstrad Sud-Nantes, possédant logithèque (originaux), activités diverses mais sérieuses. Alain Leboulé, 19 rue du commandant Clouard, 50150 Sourdeval.

ECHANGE programmes pour Amstrad 6128. Guy Neauleau, Les Gonds, 17100 Saintes. Tél. (1) 46 93 50 69 le soir et le week-end.

ECHANGE ou vendus à très bas prix (8F) logiciels pour Amstrad sur K7 ou disquette (jeux, utilitaires). Yves Pérès, 22 rue du Berry, 29200 Brest.

FONDE club Amstrad à Sérignan, dans la région de Béziers. Tél. (1) 67 32 36 62.

ACHETE Amstrad CPC 6128 couleur et complet, imprimante DMP200, interface RS232C, souris, synthétiseur vocal, crayon optique et joystick, en bon état, prix à discuter. Tél. (1) 63 37 57 après 17h.

ECHANGE logiciels pour Amstrad. Stéphane Trauu, 118 avenue du Hautmont, 59420 Mouvoux.

ECHANGE 200 jeux, utilitaires, sur disquette, pour CPC 464, 664. Thierry Berkenlaan, 5 Alesberg 1641, Belgique.

VENDS Canon X07, 16K RAM, carte 4K RAM, carte de gestion de fiches, bloc d'alimentation, cordon secteur, documentation et emballage d'origine, 1400F. Olivier Morin, 6 rue Henri Martin, 92240 Malakoff. Tél. (1) 46 57 22 67.

VENDS livres de programmes Basic pour Canon X07, 100F les 2, documentation sur le langage machine du X07, 100F. Ahmed Bouyerdene, 32 avenue H.Barbusse, 94200 Ivry sur Seine. Tél. (1) 46 70 68 63.

CHERCHE pour Canon X07, extension mémoire 8K, K7 ou carte traitement de texte, graphique. Karim Bouteldja, 50 lotissement Les Meisse-niers, 83260 La Crav. Tél. (1) 94 66 29 21.

VENDS Canon X07, extension mémoire 8K, imprimante X710, unité d'extension vidéo X720, carte programme Fichier, câble magnéphone, livres, prix intéressant. Tél. (1) 68 81 68 60. D.Fossat.

CHERCHE titres de livres ou tous renseignements sur le langage machine du X07. François Gimenez, Villa, 7 résidence P.Curie, 79000 Niort.

VENDS Canon X07, carte 4K, alimentation, câbles, nombreux logiciels, manuels. François Laurent, 4 rue de La Bastille, 75004 Paris. Tél. (1) 42 74 06 06.

VENDS Canon X07 16K, imprimante X710, lecteur de K7, carte fichier XP110, livres, revues, nombreux programmes, 4000F à débattre. Tél. (1) 48 55 40 42.

COMMODORE
VENDS CBM 64, lecteur de K7, jeux, utilitaires, 15 Kg de revues (facultatif), manette, 2700F. Eric Huynh, 56 rue des Chasses, 92110 Cligny. Tél. (1) 42 70 65 10.

VENDS Turbo pour C 64, en ROM, à multiples fonctions, 250F. Tél. (1) 30 62 80 36.

VENDS, échange, achète, tout sur le 128 et le 64. Laurent Gaullier, Les Neyres, 1870 Monthey, VS/Suisse.

CHERCHE assembleur/désassembleur avec sa documentation, ainsi que le moyen de communiquer via le modem Handic entre deux C 64. Marc Monchoux, 7 rue Camille Blanc, 95190 Goussainville. Tél. (1) 39 88 48 52.

CHERCHE CBM 64 pal à 800F ou péritel à 1200F. Pierre au (1) 66 73 23 87.

ECHANGE ou vendus 1000 programmes pour Commodore 64. Philippe au (1) 45 25 55 73 entre 18 et 20h.

VENDS ou échange nombreux programmes pour CBM 64. Stéphane au (1) 30 52 34 28.

VENDS jeux pour Commodore. Eric Vanelle, 19 rue Victor Hugo, l'Hourmeau, 17137 Nieuil sur Mer. Tél. (1) 46 50 94 59.

VENDS C128 Commodore, lecteur de disquettes 1541, 167 jeux, le tout sous garantie (16.01.86), 2750F. M.Maracchini au (1) 34 12 58 96.

CHERCHE programmes travaillant sur Keypro 4 ou Keypro 2 pour Commodore 128 D. Didier Rouzet, Aix Ste Reine, 21150 Les Laumes.

VENDS Commodore 64 pal (17.02.86), convertisseur analogique RVB (17.02.86), lecteur 1541 (7.10.85), imprimante MPS 803 (7.11.85), ruban neuf, joystick Konix, 150 disquettes (500 programmes), 2 boîtes de rangement fermant à clef pour disquettes, magnéphone Phonemarc avec K7, cartouche Power Cardridge, 3 livres, documentation, corrections pour brancher le 64 sur une chaîne Hi-Fi, 8000F. Thierry Robin au (1) 43 42 54 58 poste 427 aux heures de bureau. NDG : Viva ZZ

CHERCHE correspondant Oric Atmos pour vendre, acheter ou échanger des programmes. Jean Hartman, Stockholmsgade Nr 25, 2100 Copenhagen Oe, Danemark. Tél. (01) 38 05 37.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

CHERCHE correspondant Oric Atmos pour vendre, acheter ou échanger des programmes. Jean Hartman, Stockholmsgade Nr 25, 2100 Copenhagen Oe, Danemark. Tél. (01) 38 05 37.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

CHERCHE Turbo Pascal sous CPM/80 et moniteur monochrome pour vendre pour Commodore 128, le moins cher possible. Cherche contacts en mode 128 et CPM/80 en France et à l'étranger. J.F.Herry, 43 rue Chaude, 78240 Chambourcy.

ECHANGE jeux pour Commodore 64 sur disquette ou K7. Tél. (1) 43 03 27 85 de 18 à 20h30 en semaine et le week-end.

VENDS entre 10 et 20€, ou échange, logiciels pour Commodore. Dan au (1) 45 26 43 34.

MSX
VENDS MSX Philips de 80K RAM, 32K ROM, magnéphone, 2 joysticks, 14 logiciels, valeur 3210F, 2500F à débattre. Tél. (1) 48 38 18 55.

VENDS Yamaha MSX 64K, lecteur de disquettes Sony 1/2 Mo, imprimante thermo-graphique Canon T22A, moniteur couleur péritel, lecteur de K7 avec cordon, 9 jeux, nombreux programmes, 3 joysticks, nombreux livres et revues MSX, 8700F à débattre. Loïc Vallesse au (1) 74 22 23 14.

ECHANGE toutes sortes de choses pour MSX. Pascal Marie-Angélique, 4 rue Marat Terres-Sainville, Fort de France, 97200 Martinique.

VENDS ou échange jeux pour MSX. D.Ledu au (1) 67 40 22 86.

VENDS MSX Sanyo PHC 28 S, 64K, 1500F de logiciels, 350F de livres, magnéphone, cordons, programmes, très bon état, 2500F, téléviseur couleur portable 36 cm, valeur 3000F, vendu 2200F. Gilbert Mosur, Brie Os, La Croix-St Jacques, 91410 Dourdan. Tél. (1) 64 59 69 83.

VENDS MSX Sanyo PHC 28 S, extension 64K, 10 cartouches, 1000F. Tél. (1) 39 76 60 12.

VENDS ou échange logiciels pour MSX. Patrice Seylier, 35A rue des Tris, 67820 Wittisheim.

VENDS Canon V20 MSX 64K, magnéphone, livres, programmes, joystick, servo 5 heures, neuf, 2500F. Tél. (1) 30 62 80 36.

ORIC
VENDS Atmos 48K, moniteur monochrome vert, câble péritel, 6 jeux (Le diamant de l'île Maudite, 3D Starter, Zordon's Revenge...), 1500F à débattre. Guillaume Leneveu, 17 avenue Garibaldi, 55100 Verdun. Tél. (1) 29 86 23 51 après 18h.

VENDS lecteur de disquettes 3" Jamin 2, 2000F, acheté le 7.09.85. Ghislain Nicodème, 9 rue du 8 Mai 1945, 59172 Roubaix. Tél. (1) 67 43 33 39.

VENDS Oric Atmos, lecteur de disquettes Jamin 1, 4 disquettes, 6 K7, livres, manuels et cordons, 1700F. Patrice au (1) 43 03 17 44.

VENDS Atmos, interface joystick programmable, magnéphone spécial Oric, 50 jeux, manuel, cordons, 2000F à débattre. Michel Sebal, 174 rue du Jeu de Paume, 83200 Toulon. Tél. (1) 64 99 52 82.

VENDS ou échange plus de 100 logiciels pour Atmos. Jean-Luc Colonna d'Istria, 94 rue du Général Leclerc, 95210 Saint Gratien. Tél. (1) 39 89 40 57 après 18h.

VENDS logiciels pour Oric. Jean François Fabre au (1) 67 62 55 95.

VENDS Oric 1 48K, magnéphone, cordons, livre sur l'assembleur du 8502, 20 programmes, 1500F. Eric Lundquist au (1) 39 46 71 56 après 18h.

VENDS Oric Atmos (de 1985) péritel, 4 jeux, 700F. Gérard Delicato, 5 rue Jean Veron, 77500 Chelles. Tél. (1) 42 68 27 95 aux heures de bureau.

CHERCHE correspondant Oric Atmos pour vendre, acheter ou échanger des programmes. Jean Hartman, Stockholmsgade Nr 25, 2100 Copenhagen Oe, Danemark. Tél. (01) 38 05 37.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

CHERCHE correspondant Oric Atmos pour vendre, acheter ou échanger des programmes. Jean Hartman, Stockholmsgade Nr 25, 2100 Copenhagen Oe, Danemark. Tél. (01) 38 05 37.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entrées sorties, bus souple, interface manette, manette, interrupteur, nombreux jeux, 4 livres, Thémis, câbles et boîtes d'origine, valeur 3000F vendu 1400F. Tél. (1) 45 79 95 35.

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 entr

LE MASQUE DU DEMON

Buveurs de sang, à vos cassettes, voici le chef-d'œuvre de Mario Bava, un maître de l'épouvante fantastique. Un millésime 60 avec bien sûr, l'inoubliable Barbara Steele, le samedi 29 mars à 23h10 sur Canal +. Bombyx

LE TICKET CHIC

VIVEMENT DIMANCHE

Film de F. Truffaut (1983) avec J.L. Trintignant, F. Ardant, P. Laudenbach et C. Sihol

Directeur d'une agence immobilière, Julien Vercel (Trintignant) est soupçonné du meurtre de sa femme et de son amant. Il a beau clamer son innocence, seule Barbara (Ardant) sa secrétaire l'entend et se lance dans une enquête parallèle. Au mépris de toute prudence, l'ardante Fanny se transforme en Kojak, mais en plus jolie. Au hasard de ses investigations, Barbara rencontre un photographe un peu curieux, une ouvreuse de cinéma et un client bizarre. Non contente de gaffer, Barbara escalade quelques cadavres dont elle ne connaît ni la provenance ni la destination. De temps à autre, elle vient rendre compte de son enquête à Vercel, dont les tendres sentiments vont vers celle qui l'aide. Le jour J où elle va révéler l'identité du coupable, Barbara comprend que son boss le connaît déjà. Alors QUI ?...

Truffaut signe là un très bel hommage à la comédie policière américaine, dont il était un fervent admirateur. Ardant et Trintignant composent à merveille. La photo en noir et blanc de N. Almendros accentue l'atmosphère noire mais gaie. Ni du Hitchcock, ni du Hawks, ni même du Huston mais du Truffaut et du bon.

Diffusion le mardi 25 à 20h35 sur A2.

SUBWAY

Film de L. Besson (1985) avec I. Adjani, C. Lambert, J.P. Bacri, J.H. Anglade, et M. Galabru et J-P. Bacri.

Le film débute sur les chapeaux de roues : une voiture, des cascades et puis le métro (en anglais Subway). Là, plusieurs histoires s'entremêlent et se confondent dans le cerveau du spectateur attentif jusqu'à une fin bâclée.

- Adjani poursuit Lambert qui a dérobé des papiers compromettants pour son mari.
- Le Roller (Anglade), qui ne se déplace qu'en patin à roulettes, nargue la police du métro en détroussant les femmes de leurs sacs à main.
- Galabru, flic-philosophe aidé de Batman (Bacri) retrousse ses manches afin d'alpaguer le roller.
- Lambert de son côté, met toute son énergie dans la constitution d'un groupe de musiciens.



Basta l'intrigue, ce clip d'une heure et demie privilégie les images somptueuses, la musique d'enfer (Rochereau bien sûr), les numéros d'acteurs.

Le métro comme vous ne le verrez jamais, puisque les décors sont signés Trauner. On dirait du Bénéix (Diva) mais c'est du Besson chic.

Diffusion le dimanche 30 à 20h35 sur C+.

JUSTICIER SOLITAIRE

TOM HORN

Film de W. W. W. (1980) avec S. McQueen, L. Evans, R. Farnsworth et B. Greenbush.

En 1901, dans l'Ouest américain, un conflit oppose les éleveurs de bovins à ceux d'ovins. Les bovinistes en ont ras la bouse des vols de bétail, de plus en plus fré-

quents. Ils engagent Tom Horn, un héros aigri de la conquête de l'ouest, prêt à tout pour une petite pièce (de bœuf).

Redoutable tireur à la Winchester, Tom ne discute qu'après avoir vidé son chargeur sur ses victimes. Rapidement, les ovinistes se rebellent et Horn est pris pour cible en ville. De leur côté, les vachistes veulent se séparer de Tom qui fait, à leur goût, trop de dégâts. Sensible à leur sollicitation,



LE TICKET CHOC

TENSION

Film de John Berry (1949) avec Richard Basehart, Cyd Charisse et Barry Sullivan.

Warren Quimby (Basehart), petit employé de drugstore, myope et complexé, assiste impuissant au départ de sa femme avec un représentant de commerce qui de plus piétine ses lunettes. Warren achète des verres de contact, change d'allure, d'identité et suit le couple. Un soir, il entre pour tuer... mais n'y arrive pas. La police trouve néanmoins un cadavre le lendemain.

Un récit elliptique mais dense et rigoureux, un commentaire off, un climat oppressant donne à ce film une atmosphère moite et implacable. Un summum de la série B totalement inédit.

Diffusion le dimanche 30 mars à 22h30 sur FR3.

le shérif le jette en taule. Mais Horn s'évade, s'enfuit dans la montagne où il est capturé par la garde nationale qui s'empresse de le rendre au shérif. Le jour de l'exécution approche, mais personne ne veut faire office de bourreau alors... Western d'avant-garde sur la cohabitation entre ceux qui élèvent les vaches et les ceusses qui élèvent la voix. Les uns souhaitent la mort des vaches, les autres veulent tondre la laine sur le dos des premiers. McQueen vieillissant réussit ici une de ses plus belles compositions, dans la lignée de J. Stewart. Les grands espaces sont magnifiquement filmés, mais tout ça ne pisse pas très loin. I'm a poor lonesome...

Diffusion le 25 à 20h35 sur FR3.

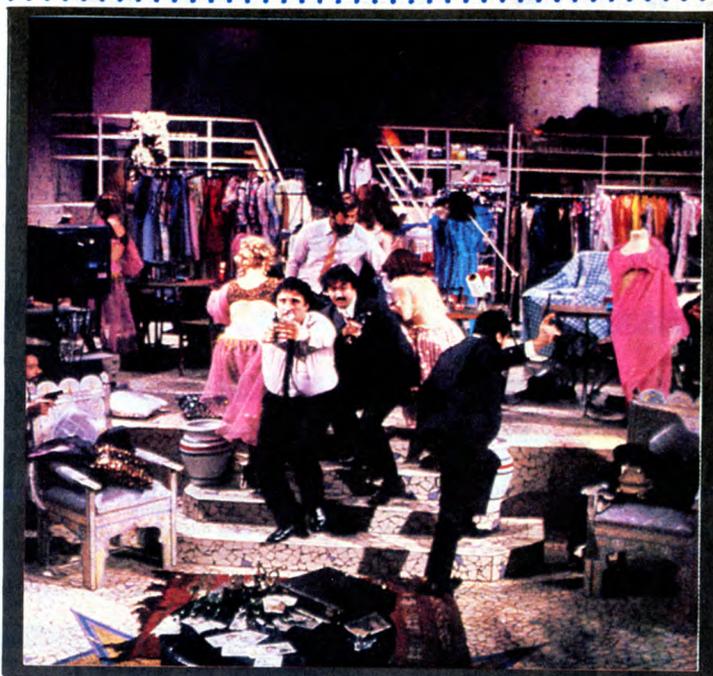
UN HOMME EST PASSÉ

Film de John Sturges (1955) avec Spencer Tracy, Robert Ryan, Anne Francis, Walter Brennan, Ernest Borgnine et Lee Remick.

Un poteau indicateur le long d'une voie de chemin de fer en plein désert signale la présence de Black Rock (35 habitants). L'express de la Southern Pacific s'y arrête, fait exception. Un homme en descend, une mallette à la main et se rend à l'hôtel. Costume, cravate, et un seul bras, ce qui n'étonne personne car nombres d'éclopés rentrent chez eux, en cet été 1945. Ce qui surprend, puis dérange puis inquiète les habitants de ce trou perdu qui deviennent vite hostiles, c'est la démarche obstinée de cet inconnu. Il demande à voir Komako, le fermier japonais. Malgré la température, un silence glacial accueille les questions de Macreedy.

Le coup de maître de Sturges, réalisateur de seconde catégorie, qui réussit ici une allégorie politique fort claire dans le contexte politique de l'époque (le MacCarthysme). Dans un Ouest désertique peuplé de personnages inquiétants, l'espace du scope met en valeur "la conspiration du silence" auquel se heurte Spencer Tracy (géant). Sobre, efficace, violent.

Diffusion le lundi 23 à 16h07 sur FR3.



À MORT L'ARBITRE

Film de J.P. Mocky (1984) avec M. Serrault, E. Mitchell et C. Laure.

Armée de canettes de bière, de drapeaux et autres banderoles, une foule hystérique se presse aux portes d'un stade, pour assister à un match entre des mecs en vert et des types en rouge. L'ambiance est à son paroxysme quand l'arbitre (Schmoll) siffle un pénalty litigieux. A la fin de la partie, menée par un gourou de choc (Serrault), des supporters de l'équipe pénalisée décident de faire la peau à l'arbitre. Pas contrariant, Schmoll se réfugie là où ils le conviaient à se diriger durant tout le match : aux chiottes. Il s'enfuit et rejoint sa petite amie (Laure). Au cours de la poursuite, un homme meurt d'un coup pas franc. La meute en colère accuse Eddy et l'attend au coin de la rue.

Petit Mocky dénonce la connerie humaine. Bravo. Mais la conviction peut s'accommoder de la sobriété. Or, Serrault en fait des caisses et Schmoll n'est pas dans la partie. Malgré un bon rythme, on regrette le côté brouillon qui néglige le scénario et privilégie le numéro d'acteur. Dommage, encore un film qui restera sur la touche.

Diffusion le 24 à 20h35 sur TF1.

LE SALON DU PRÊT À SAIGNER

Téléfilm de Joël Seria, avec H. Quester, J. Goupil, J.P. Muel, C. Trouve et J.P. Castaldi.

De l'étranger où il a passé 12 ans en taule à la place de son frère Salomon (Muel), Gabriel Barzman (Quester) revient à Paris pour trafiquer des armes. En rendant visite à Salomon, qui bosse dans la confection, Gaby retrouve Thérèse, son amour d'antan (Goupil), devenue la femme de Salomon (ben mon salaud).

Gaby, qui a un gros manque affectif (12 ans), renoue avec Thérèse avec fougue. Coté business, Gaby a une mauvaise surprise. On lui file de la came comme monnaie d'échange, à lui d'en faire du cash. Le deal se termine mal, et c'est le début de l'engrenage sanglant. Des Turcs ont fait le coup. Or les Turcs possèdent les ateliers de couture qui travaillent pour Salomon. Magouille ou pas ?...

Quand sera-t-on capable de faire du polar sans un étalage racoleur de violence et de sang ? Malgré un scénario de qualité et de bons comédiens, ça sang-pire...

Diffusion le samedi 29 à 20h35 sur TF1 Photo TF1 - C. Chevallier.

MADAME CULOTTE

THÉRÈSE RAQUIN

Film de M. Carné (1956) avec Simone Signoret, Raf Vallone, Jack Doby et Sylvie.

Thérèse s'ennuie entre Camille (Doby), son mari stupide et puéril, et sa belle-mère (Sylvie), une mégère. Lorsque Laurent (Vallone), un routier beau comme un camion, croise sa route, elle tombe dans ses bras mais refuse de le suivre. Elle a pitié de son mari, cette loque.

Laurent roule des mécaniques et va voir Camille pour s'expliquer entre hommes. L'autre lavette tient à conserver sa femme et l'emmène en voyage dans sa famille. Laurent les suit. Dispute. Camille descend, en cours de route.

Hélas, un témoin à tout vu. Qui a des besoins d'argent en plus. Le train de l'amour va-t-il dérailler ? Thérèse Raquin va-t-elle raquer ?

Le film vaut surtout pour l'interprétation de la Signoret : le drame intérieur, l'émotion qui fulgure, la tragédie qui s'inscrit sur son visage. Sublime composition.

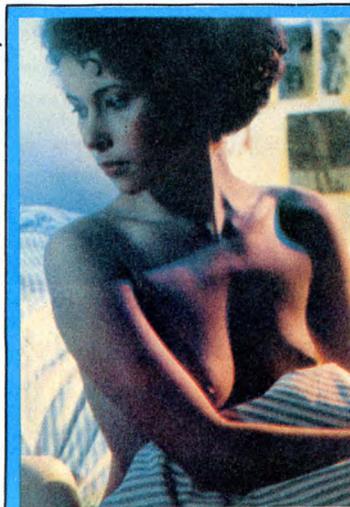
Diffusion le jeudi 27 à 20h35 sur FR3.

LA NUIT PORTE-JARETTE

Film de Virginie Thévenet (1984) avec Jézabel (doux Jésus qu'elle est belle) Carpi, Ariel Genet, Caroline Loeb, Eva Ionesco, Arielle Dombasle, Jean-Pierre Kalfon et Dominique Besnehard.

Jézabel (Carpi) vit à un rythme d'enfer, surtout ses histoires d'amour. Frédéric, son copain, n'a pas tenu le choc et l'abandonne pour mener une vie plus tranquille. Lors d'un dîner avec sa bande de copains aussi excentrique qu'elle, elle rencontre Ariel (Genet). Sa timidité passive lui plaît, elle l'embarque dans son lit. Naufrage en 140. Ariel, c'est pas un

cadeau. Pas de bonus avec lui, juste un cycle court avec le coup de rein-sage. Il est sot, rage Jézabel qui décide de le prendre en main (non, pas ce que vous croyez), de le secouer (non plus), de le sortir de sa léthargie (toujours pas). Elle va lui en montrer de toutes les couleurs (programme sein-tête-hic) au cours d'un parcours du



con-battant mené tambour battant dans le Paris coquin (strip-tease, sex-shop, bar louche (sex-chope)...).

Une ballade humoristique, excitante et joyeuse grâce à Jézabel, une nana culottée, très string sur elle. Un courant d'air frais des années 80 dans le ciné français. Sexy, tonique, caustique, amoral, jeune, allégre...

Diffusion le jeudi 27 à 20h35 sur C+.

**EGGERLAND
MYSTERY**
de HAL LABORATORY
pour MSX

De toute mon enfance dans la crèche, je n'avais jamais été préparé à un monde aussi dur que celui où je viens de débarquer, à l'aube de mon adolescence. De ma naissance à aujourd'hui, j'ai été bercé par de

douces mélodies, baigné dans un univers sensuel et charnel d'où l'angoisse et la peur étaient bannis. Bien sûr, vous me direz que ce n'est pas réaliste d'élever les enfants dans de telles conditions, mais dans

notre peuple, nous préférons développer les aptitudes mentales et logiques que la force physique pure.

Mes maîtres ne m'ont pas laissé complètement démuni avant de m'envoyer dans le Grand Monde. Ils ont passé de nombreuses heures à m'apprendre à reconnaître les différents monstres qui peuplent les labyrinthes. Cinq races régnaient en tyrans absolus. Chacune possédait des moyens de défense et d'attaque spécifiques. Une seule caractéristique les réunissait tous : ils sont mortels pour notre peuple. Des skulls aux armmas, des medusas aux snakes, sans oublier les golls, tous en veulent à ma pauvre vie. Seule la ruse et la vaillance me permettront de survivre à leurs pièges machiavéliques.

Dans leurs grandes constructions en brique, ces horreurs attendent patiemment que je passe à portée

pour tenter de sucer mon énergie vitale. Rien à faire ! Je ne me laisserai pas engloutir par ces affreux : poussant un bloc par-ci, déplaçant

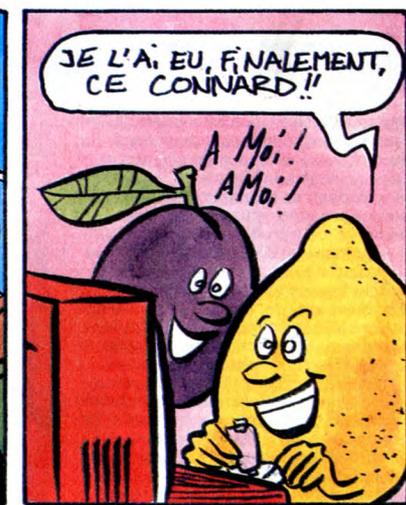


un diamant par là, je me gave de toutes leurs richesses et je force vers les portes qui s'ouvrent à mon approche victorieuse. Seul un souci me tarabuste encore : quand donc sortirai-je au grand air, quittant ces constructions infâmes et pouvant vivre pleinement mon existence d'adulte ?

Tous les fanatiques de Lode Runner devraient s'acheter immédiatement un MSX pour s'éclater complètement avec ce superbe logiciel. Au travers de cent cinquante tableaux, tous aussi infernaux les uns que les autres, vous devrez récupérer les diamants et pousser sur des blocs (tiens Pingo !), flinguer des ennemis implacables (ohoh Lode Runner...) et réfléchir intensément (aaah Boulder Dash !). Le premier jeu d'arcade vraiment intelligent et original sur le micro japonais, à posséder impérativement, dès qu'il sera en France !

AMSTRAD	Isola
J.C. AUFFRET	page 30
AMSTRAD	Amsmots
Serge NANNI	page 29
APPLE	Snaky
J. Christophe SALMON	page 4
CANON X07	Catch Man
Fred TRANCART	page 28
CBM 64	Monkey Kong
Emrich FERNANDES	page 3
EXL 100	Territoire
Remy PEYRIN	page 9
FX 702 P	Pilote
Ph. MARCHAND	page 10
MSX	Trésor d'Hakenaton
Jacques DAGUIN	page 7
ORIC	Jet Attack
G. PATOUILLARD	page 10
SPECTRUM	Super Basic
Paul ROLLAND	page 27
TI 99/4A (be)	5ème Dimension
Emmanuel LEDOUX	page 5
Thomson M05	Duel
Fabien COLLIN	page 8
VIC 20	La Grotte Infernale
Pierre & Fred SGRIST	page 31
ZX 81	Strip Poker
L. De HAYNIN	page 6

Poly Games
"FUCK BUCK"
THIRJET



LA REGLE A CALCUL OFFRE UNE 1/2 JOURNEE DE FORMATION GRATUITE A TOUT ACHETEUR D'UN PCW 8256*

* système à traitement de texte en français, 256 Ko, disquette 170 Ko, RAM DISK 112 Ko. Système d'exploitation CPM+, livré avec basic et logiciels Locoscript. Imprimante 80 colonnes, qualité courrier.

**PCW 8256
6990^F T.T.C.
AVEC
L'IMPRIMANTE**

la Règle à Calcul

TARIFS

MATERIEL :	
CPC 6128 COULEUR	5990 F <input type="checkbox"/>
CCP 6128 MONOCHROME	4490 F <input type="checkbox"/>
CPC 464 COULEUR	3990 F <input type="checkbox"/>
CPC 464 MONOCHROME	2590 F <input type="checkbox"/>
DDI-1 Lecteur de disquettes avec contrôleur	1990 F <input type="checkbox"/>
MP2 Adaptateur péritel pour 464, 664, 6128	490 F <input type="checkbox"/>
DMP 2000 Imprimante qualité courrier	2290 F <input type="checkbox"/>
Câble pour imprimante parallèle type "Centronics"	150 F <input type="checkbox"/>
Magnétocassette avec cordon pour 664, 6128	390 F <input type="checkbox"/>
Câble magnétocassette pour 664, 6128	95 F <input type="checkbox"/>
Rallonge pour 464	75 F <input type="checkbox"/>
Rallonge pour 664, 6128	100 F <input type="checkbox"/>
Joystick QUICKSHOOT 1	100 F <input type="checkbox"/>
Joystick QUICKSHOOT 2	140 F <input type="checkbox"/>
Adaptateur pour 2 joysticks	150 F <input type="checkbox"/>
Synthétiseur de parole en français	480 F <input type="checkbox"/>
Carte 8 E/S digitale	395 F <input type="checkbox"/>
Carte 8 E analogique	395 F <input type="checkbox"/>
D Base II	790 F <input type="checkbox"/>
Multiplan	490 F <input type="checkbox"/>
Disquette vierge	45 F <input type="checkbox"/>

**CPC 464
Complet
3990^F T.T.C.***

* 64K RAM, lecteur de K7 intégré, moniteur couleur.

**CPC 6128
Complet
5990^F T.T.C.***

* 128K RAM, lecteur de disquette 3" intégré, moniteur couleur.

AMSTRAD

BON DE COMMANDE PROMO FEVRIER 86

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

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